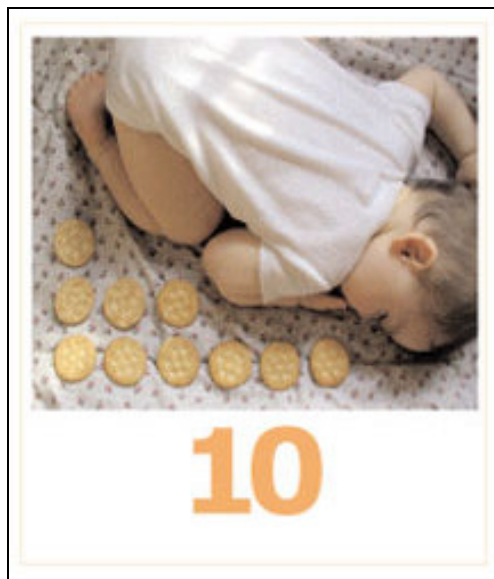


Editorialino



Cari amici e lettori, siamo sinceri: nemmeno nei nostri più sfrenati sogni editoriali avremmo prospettato la possibilità di arrivare a tanto. Dieci numeri! Se continuiamo di questo passo, presto arriveremo a festeggiare il primo anniversario. Cosa chiedere di più per una rivista (a noi piace chiamarla così) nata quasi per scherzo? Nulla, solo di continuare a fare sempre di più e meglio. Non ci stancheremo mai di dire che siamo onorati di ricambiare i vostri incoraggiamenti con altrettanto entusiasmo e, osiamo dirlo, grandi sogni nel cassetto. Vorremmo dare maggiore corposità a questi pochi fogli, rafforzando le rubriche fisse e creandone di nuove, vorremmo diventare un punto di riferimento per gli inclassificati d'Italia, vederci magari affissi alle bacheche dei circoli, passati di mano in mano ai tornei di promozione...

Da parte nostra possiamo senz'altro affermare che la ricerca del materiale da pubblicare è diventato per la redazione stimolo di approfondimento tecnico, con conseguente miglioramento. Talvolta ci sentiamo dire dagli amici: "dài, che se mi capita un bel colpo tattico ve lo do per SQ", oppure: "guarda questa manovra nella partita di X contro Y nel torneo cittadino di Novosibirsk del 1962, che dite, la pubblichiamo?" e così facendo esploriamo, studiamo, conosciamo. Con lo spirito che fin dall'inizio ci ha contraddistinto: un'inesausta disponibilità ad apprendere e migliorare, sempre.

Il nuovo campione d'Italia



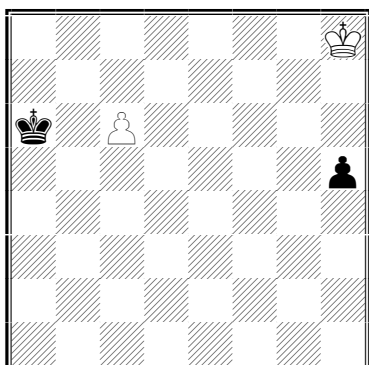
Con questa simpatica immagine, che potremmo intitolare "gli scacchi sempre e dovunque", salutiamo **Fabio Bruno**, il nuovo campione italiano di scacchi. 44 anni, di Civitanova Marche, Bruno ha vinto il torneo di Montecatini valido per l'assegnazione del titolo, precedendo in classifica Daniel Contin, Carlo Rossi e Paolo Vezzosi.



## Mosse strane e meravigliose

Continuiamo la nostra esplorazione nel mondo dei finali di soli Pedoni.

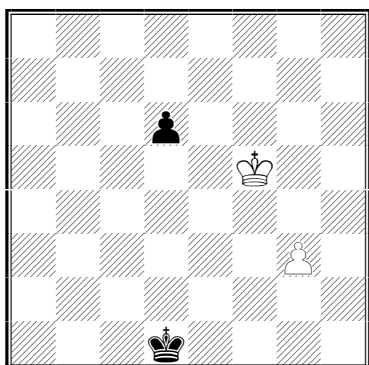
### La linea retta non è la più breve



Un celebre studio di Reti, che evidenzia la singolarità geometrica del movimento del Re sulla scacchiera. Muove il bianco, per pattare. Come possiamo notare il Re bianco non ha speranza di poter raggiungere il Pedone nero, né di poter salvare il Pedone bianco in c6. La soluzione si avvicina se consideriamo che per il Re, sulla scacchiera, la linea retta non è più corta di quella spezzata. Ad esempio da h8 a h2 il Re bianco utilizza sempre sei mosse sia che passi per h7,h6,h5,h4,h3 e h2 sia che passi per g7,f6,e5,f4,g3 e h2. Correndo dietro al Pedone nero, il Re bianco deve contemporaneamente sostenere il suo Pedone.

**1.Rg7 Rb6** [se **1...h4 2.Rf6 h3 3.Re6** e il Pedone bianco promuove, con patta] **2.Rf6 h4 3.Re5 h3** [se **3...Rxc6** il Pedone nero viene catturato: **4.Rf4 h3 5.Rg3 h2 6.Rxh2**] **4.Rd6 h2 5.c7 Rb7 6.Rd7** ed è patta.

### Un esempio tratto dalla pratica

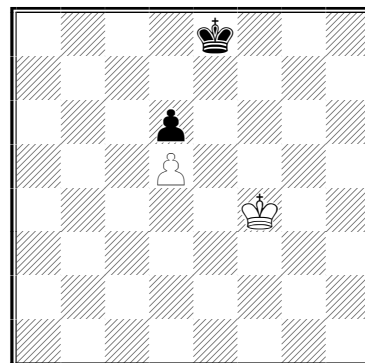


Muove il nero e patta (Alexandrija – Levitina, Mosca 1975). In questo caso la conoscenza dello studio di Reti è fondamentale.

### 1...Re2

[**1...Rd2?** **2.g4 d5 3.g5 d4 4.g6 d3 5.g7 Re3 6.g8D;** ]  
**2.g4 d5 3.Re5 Re3 4.g5** [se **4.Rxd5 Rf4**] **4...d4** e patta;  
pareggiava anche **1...d5 2.Re5 Re2** (vedi studio di Reti).

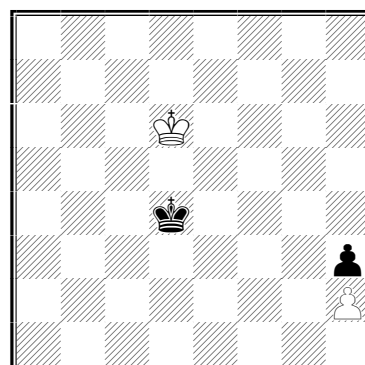
### Le case critiche



Muove il bianco e vince. In questo caso per catturare il Pedone nero è necessario che il Re bianco occupi una delle case e6, f6 o g6, chiamate (assieme alle speculari a6,b6 e c6) “case critiche”. Quindi:

**1.Rg5** [se **1.Rf5 Rf7** con patta; se **1.Re4 Re7 2.Rf5 Rf7** e ancora patta] **1...Rf7 2.Rf5 Re7 3.Rg6 Rd7 4.Rf7 Rd8 5.Re6 Rc7 6.Re7 Rc8 7.Rxd6 Rd8 8.Re6 Re8 9.d6 Rd8 10.d7**. è importante assimilare tale manovra perché capita non di rado.

### Una mossa paradossale



Muove il bianco e patta. Sembra strano, ma la mossa giusta è **1.Rc6!**

[dopo **1.Re6? Re4 2.Rf6 Rf3 3.Rf5 Rg2 4.Rf4 Rxh2 5.Rf3 Rg1** il nero vince]

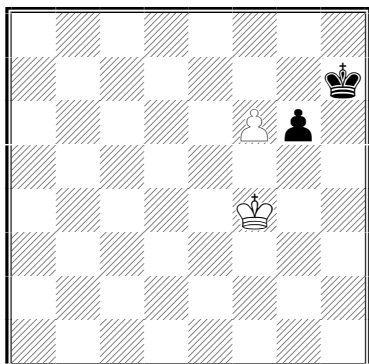
### 1...Re4

[se **1...Re3 2.Rc5 Rf2 3.Rd4 Rg2 4.Re3 Rxh2 5.Rf2;**  
se **1...Re5 2.Rb6! Rf4 3.Rc5 Rf3 4.Rd4 Rg2 5.Re3 Rxh2 6.Rf2]**

**2.Rc5 Rf3 3.Rd4 Rg2 4.Re3 Rxh2 5.Rf2 Rh1 6.Rf1 h2 7.Rf2**.

Il succo di questo problema è che quando il Re nero mangia in h2, il Re bianco deve giungere in f2 conquistando l'opposizione.

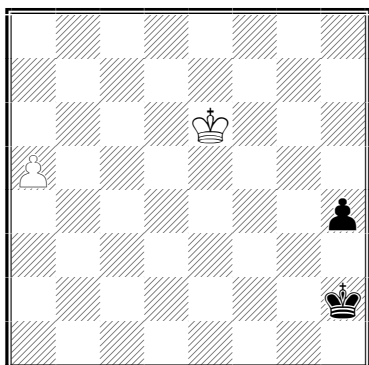
### Il Pedone non si mangia !



Un altro esempio sull'utilizzo dell'opposizione. Muove il bianco e vince.

**1.Rg5 Rh8 2.Rh6!** [ma non **2.Rxg6? Rg8** patta]  
**2...Rg8 3.Rxg6 Rf8 4.f7.**

### Troppo vicino



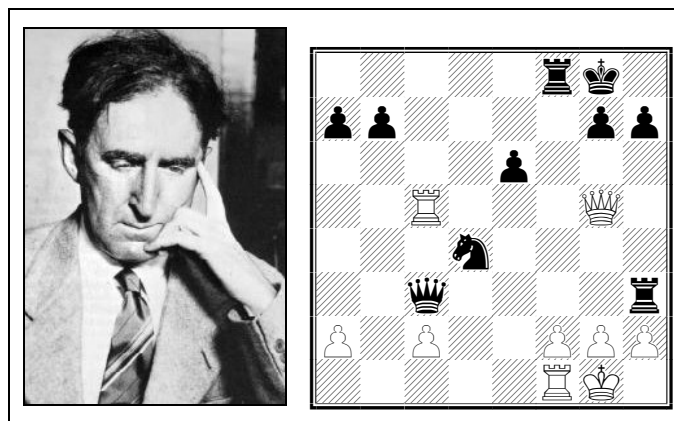
Un'altra istruttiva manovra che non è raro ritrovare in partita viva. Muove il bianco e vince.

**1.Rf5**  
 [1.a6? h3 2.a7 Rg1 3.a8D h2 e patta.]  
**1...h3 2.Rg4 Rg2 3.a6 h2 4.a7 h1D 5.a8D+ Rg1**  
**6.Da1+ Rg2 7.Db2+ Rf1 8.Dc1+ Rg2 9.Dd2+ Rf1**  
**10.Dd1+ Rg2 11.De2+ Rg1 12.Rg3** e il Re Bianco è troppo vicino per essere attaccato !

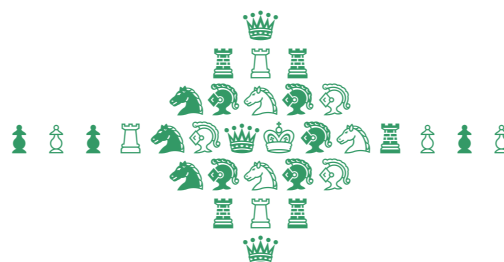


Questo mese vi proponiamo quella che è stata definita come la più bella delle mosse mai giocate. Si dice che, dopo averla veduta, gli spettatori ricoprono la scacchiera con monetine d'oro... non stentiamo a crederci ! Per apprezzarla pienamente, vi consigliamo di arrivarci rigiocando la partita, un vero e proprio capolavoro di Frank Marshall:

*Levitsky,S - Marshall,F - Breslau Kongress, 1912*  
 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 c5 4.Cf3 Cc6 5.exd5 exd5  
 6.Ae2 Cf6 7.0-0 Ae7 8.Ag5 0-0 9.dxc5 Ae6 10.Cd4  
 Axc5 11.Cxe6 fxe6 12.Ag4 Dd6 13.Ah3 Tae8  
 14.Dd2 Ab4 15.Axf6 Txf6 16.Tad1 Dc5 17.De2  
 Axc3 18.bxc3 Dxc3 19.Txd5 Cd4 20.Dh5 Tef8  
 21.Te5 Th6 22.Dg5 Txb3 23.Tc5



Il nero muove e vince



## La variante Shining



Introduciamo “La variante Shining”, una nuova rubrica di SQ. Per la gioia degli amanti del genere, verranno qui pubblicati i gambetti di Re più truculenti della storia. Attacchi animaleschi, varianti sanguinolente e spappolamenti di terrorizzati arrocchi. Si accettano segnalazioni e dediche !

*Marshall (ancora lui !) – Young, simul, USA 1913*

**1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 g5 4.Ac4 g4 5.0-0**

Il gambetto Muzio. Notizia di tale gambetto viene fornita da Salvio nel 1634. Tuttavia tale mossa veniva raccomandata già nel 1594 da Polerio. In seguito è rimasta tale attribuzione. Il sacrificio di Cavallo è teoricamente corretto. In cambio del pezzo sacrificato il bianco ottiene un forte attacco, e il nero per non soccombere deve difendersi con precisione.

**gxf3 6.Axf7+**

Il cosiddetto “Muzio selvaggio”, o “gambetto Lolli”. Il bianco, con il sacrificio di un secondo pezzo, esaspera le sue possibilità di attacco. Scacchisticamente è scorretto, e dopo quattrocento anni di teoria qualcuno avrà certamente trovato una difesa precisa. Tuttavia non sempre tali difese sono facilmente reperibili, e per il nero sotto violenta pressione trovarle sulla scacchiera non è per niente simpatico...

**Rxf7 7.Dxf3 Df6**

La Donna nera viene giocata in questa casa nella variante principale del Muzio, dopo 5.0-0, gxf3 6.Dxf3. E' una mossa istintiva, ma qui non va bene. Al nero sfugge la difesa di Steinitz 7...d6 8.Dxf4+ (al nero va bene anche se 8.Dh5+ Re7 9.Txf4 De8) 8...Cf6 9.d4 Cc6 10.Cc3 Ag7! 11.Cd5 Tf8 12.Cxf6 Dxf6 13.Dg3 Dxf1+ 14.Rxf1 Re8+ Il bianco ha

guadagnato la Donna per la Torre e due pezzi leggeri: un prezzo troppo alto, il nero esce in vantaggio.

**8.d4 Dxd4+**

Il nero sta mangiando troppo, e il rischio, come spesso accade nei gambetti, è quello di una brutta indigestione...

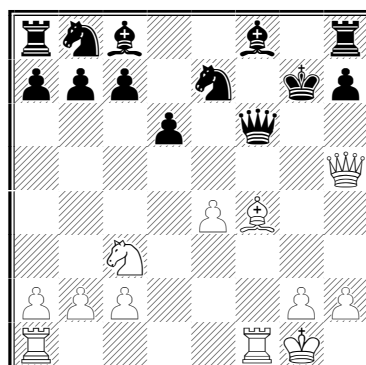
**9.Ae3 Df6**

Se 9...Dxb2 il bianco taglia fuori la Donna con 10.c3 e il Re nero è da solo contro tutti.

**10.Cc3 Ce7**

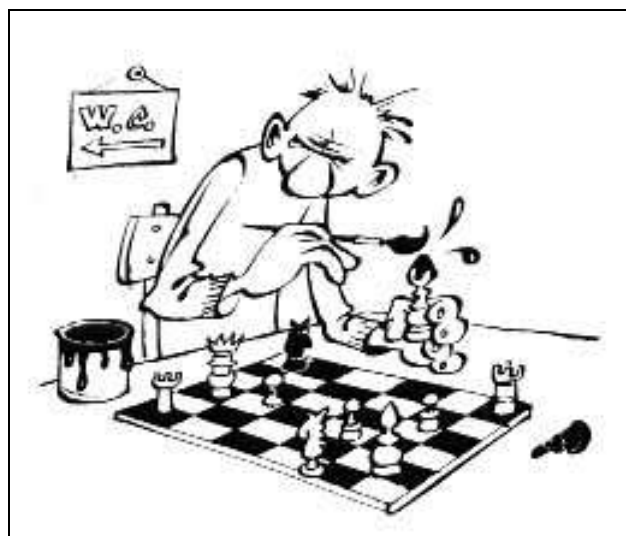
Se 10...fxe3 11.Dh5+ Rg7 12.Txf6 Cxf6 13.Dg5+ Rf7 14.Tf1 Ag7 15.Cd5 e il bianco sta bene.

**11.Axf4 d6 12.Dh5+ Rg7 ?**

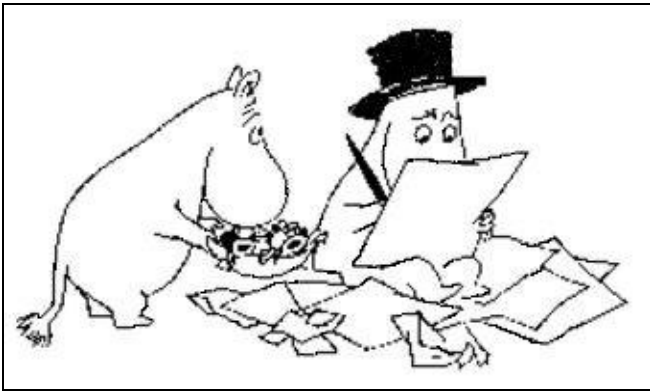


A nulla serviva 12...Re6?! per 13.Ag5. Era migliore la coraggiosa 12...Dg6!. Il bianco ha due pezzi in meno, ma il nero ne ha due ancora nelle case di partenza e il Re nero è imbottigliato dai suoi stessi difensori. E' ora di dare la mazzata finale.

**13.Ah6+** il nero abbandona. 13...Rg8 (se il nero mangia l'Alfiere c'è il matto in f7) 14.Txf6 Cg6 15.Dd5+ Ae6 16.Dxe6#.



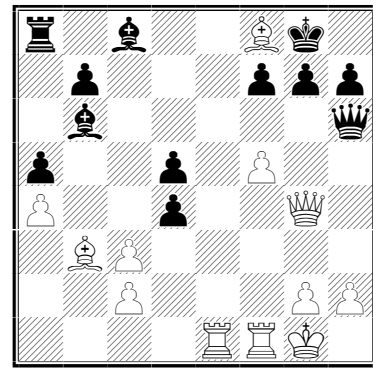
## I lettori ci scrivono



**Francesco** ci scrive chiedendoci di commentare una sua partita. In genere decliniamo simili richieste - su IHS ci sono giocatori senza dubbio più esperti - Tuttavia per questa volta faremo uno strappo, tentando il nostro meglio.

Francesco - V., tempo di riflessione 60' a testa

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d4 exd4 5.e5 Ce4 6.Cxd4** questa mossa non va bene. Prima di tutto muovi un pezzo due volte prima di aver terminato lo sviluppo; inoltre il Pedone e5 ora non e' più difeso. Qui bisognava proseguire lo sviluppo con l'arrocco. Meno comuni 6.Ad5 o 6.De2 seguite dall'arrocco. **6...Cxe5** come volevasi dimostrare. Ora anche l'Alfiere deve essere mosso due volte. **7.Ab3 Ac5 8.0-0 d6 9.Cc3** perche' permettere al nero di crearti subito un'impedonatura ? non credo che la tua idea fosse quella di tirare fuori il cavallo per fartelo mangiare subito. Al limite potevi svilupparlo in d2, magari dopo aver sviluppato l'Alfiere di Donna. **9...Cxc3** detto per inciso, anche il nero non sta giocando tanto bene. Questo Cavallo che ha già mosso tre volte e ora viene eliminato e' quello che si chiama un "divoratore di tempi": tutti i tempi che il nero ha sprecato a spostarlo se ne sono andati con lui. **10.bxc3 0-0 11.f4** c'è l'Alfiere ancora da sviluppare e la colonna "e" da occupare. **Cg4 12.Df3 c6 13.f5 d5** questo e' un grosso errore da parte del nero. Il Cavallo in g4 perde la difesa dell'Alfiere. **14.Dxg4 a5** il nero sta avanzando i Pedoni e non ha ancora sviluppato l'Alfiere di Donna ! **15.Ah6** e finalmente l'hai tirato fuori questo benedetto Alfiere. **15...Df6 16.Ag5 Dd6 17.a4** questa e' una mossa istintiva che tuttavia poteva essere evitata (fra l'altro "incattivisci" l'Alfiere su case bianche), se poni attenzione alla colonna aperta "e" (che ancora nessuno si e' dato la pena di occupare) e alla posizione della Donna e Torre f8 neri. La mossa da fare era: **17.Tae1** ed ora se **17...a4 18.Ae7** e il nero non puo' piu' difendere l'Alfiere in c5: **18...Dc7 19.Axc5 axb3 20.Axf8. 17...Ab6 18.Tae1** finalmente ! **18...c5 19.Ae7** anche se in ritardo, l'hai vista. **19...Dh6 20.Axf8 cxd4**

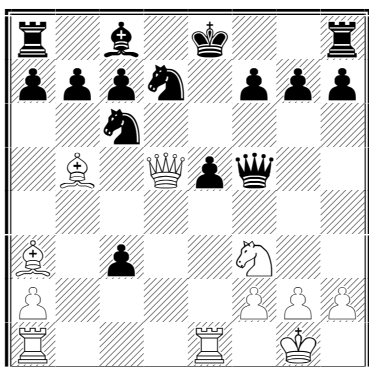


**21.cxd4** non so perche' ti sei lasciato attirare da questa cattura di Pedone. Tra l'altro hai un Alfiere in presa. Qui si imponeva **21.Te8**. Questa mossa, che sfrutta magnificamente il possesso della colonna "e" aperta e la scarsa difesa dell'ottava traversa del nero, porta ad una situazione molto tattica: **21.Te8 Axf5** ed ora non ti devi curare della tua Donna, perche' hai il matto in poche mosse: **22.Txa8** (ma non l'istintiva **22.Axg7+ Txe8 23.Axh6+ Axd4** e il nero esce in vantaggio) **22...Axg4 23.Ae7+** e il nero non puo' evitare il matto. Vinceva anche **22.Dxf5 Txe8 23.Dxf7+ Rh8 24.Axg7+ Dxg7 25.Dxe8+ Dg8 26.De5+ Dg7 27.Tf8#**. **21...Rxf8 22.Axd5** anche saltando a pie' pari i tatticismi, hai raggiunto un indiscutibile vantaggio: la qualita' e un Pedone in piu'. Inoltre possiedi la colonna "e" aperta. **22...Df6 23.c3 Ad7 24.Axb7 Ta7 25.De4 Axa4 26.Dd5 Ac2 27.Dd7 Dd8** il cambio delle Donne va solo a tuo favore. **28.Dxd8+ Axd8 29.Ae4 Ab3 30.Tb1** era meglio lasciare la Torre sulla colonna aperta. Dovevi giocare **30.Ac6** (minacciando matto) **30...Ae7** ora sì che **31.Tb1** va bene, dato che se **31...a4 32.Ad5! Axd5 33.Tb8+ Ad8 34.Txd8+ Re7 35.Txd5. 30...a4 31.f6** serve poco muovere quel Pedone. Attiva le Torri, ne hai due ! **31...g6 32.d5 Ta6 33.Tfd1** credo che qui ti sei lasciato sfuggire l'Alfiere in b3. **33...Axf6** ...e comunque anche il tuo avversario si e' lasciato sfuggire la tua Torre!

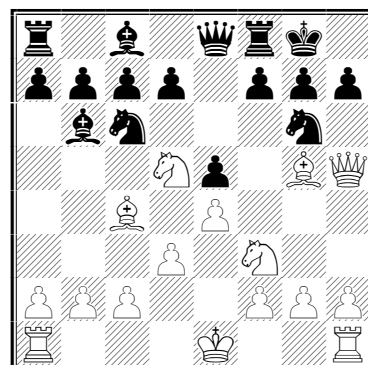
Tralasciamo il commento dell'ultima fase del gioco, che risulta un poco confuso. Direi che hai abbastanza elementi per rivedere la tua partita. Ricordati che nel finale le Torri non devono occupare posizioni passive, i Pedoni passati dell'avversario si devono bloccare (o meglio catturare), e che bisogna centralizzare il Re. Nel tuo caso, dopo questa mossa, avresti dovuto cambiare la Torre o uno dei due Alfieri del nero, e ricordarti che hai ben due Pedoni passati ! **34.Tdc1 Ac4 35.Tb8+ Rg7 36.Tc8 Ab3 37.Tc6 Ta7 38.d6 Td7 39.Ac2 Ad5 40.Ta6 Axc3 41.Axa4 Ad4+ 42.Rh1 Td8 43.d7 Ae6 44.Txe6?** perche' perdere la qualita' senza compenso ? **[44.Td1] 44...fxe6 45.Tc8 Af6 46.g3 Rf7 47.Rg2 Re7 48.Rf3 g5 49.Rg4 Rd6 50.h3 Ae7 51.Tc1 Af6 52.Td1+ Re7 53.Rh5 Ta8 54.Rh6 Rd8 55.Ab3** il bianco perde per il tempo.

# Quella sublime decina (+1)

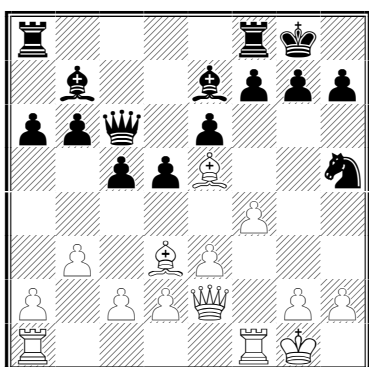
Per festeggiare il decimo numero, dieci perle più una dai campioni del mondo.



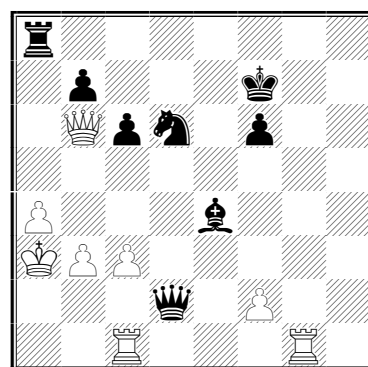
**1 B**  
Steinitz – Pielhal, 1862



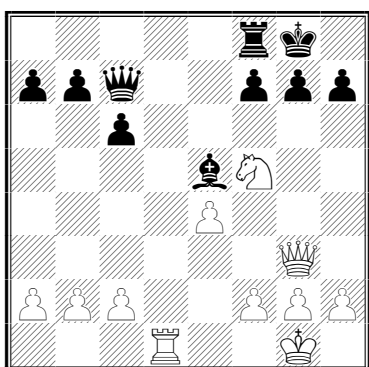
**4 B**  
Alekhine - De Cassio, 1944



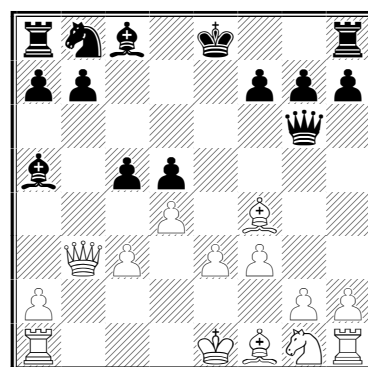
**2 B**  
Lasker – Bauer, Amsterdam, 1889



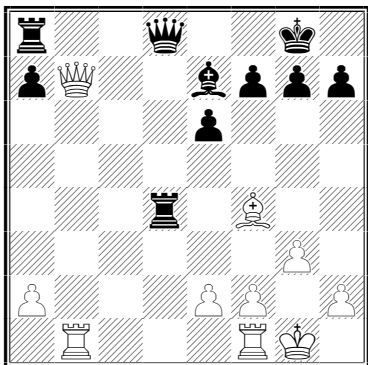
**5 N**  
Tartakower – Euwe, Venezia, 1948



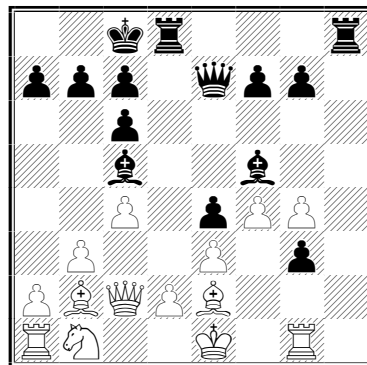
**3 B**  
Capablanca – Fonaroff, New York, 1918



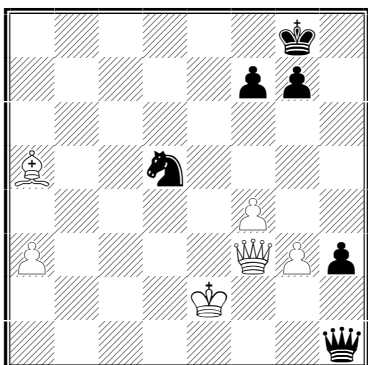
**6 B**  
Botvinnik – Sorokin, 1933



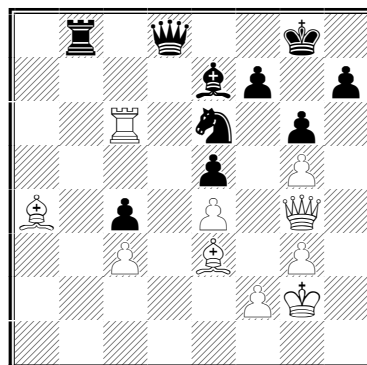
**7 B**  
Smyslov – Tolush, 1961



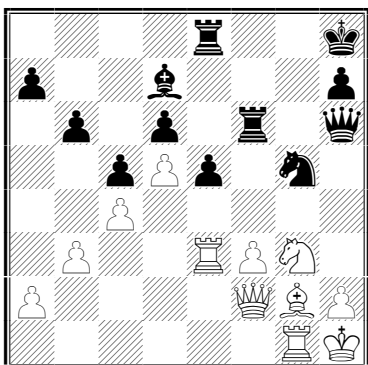
**10 N**  
Larsen – Spassky, Belgrado, 1970



**8 N**  
Medina – Tal, Palma de Mallorca, 1967



**11 B**  
Fischer – Shocron, Mar del Plata, 1959



**9 N**  
Philip - Petrosian , Erevan, 1965



**Soluzioni di “Quella sublime decina +1”**

1) Steinitz,W – Pielhal 1862  
15.Cxe5 Ce7 [15...Ccxe5 16.Txe5+;  
15...Cdxe5 16.Txe5+] 16.Cxd7! Dxd5 [16...Axd7  
17.Txe7+ Rd8 18.Dxb7 Tc8 19.Axd7 Dxd7  
20.Txd7+ Rxd7 21.Dd5+ Re8 22.Te1#] 17.Cf6+  
Rf8 18.Axe7#

2) Lasker – Bauer Amsterdam, 1889  
2.Axh7+ Rxh7 3.Dxh5+ Rg8 4.Axg7 Rxg7 5.Dg4+  
Rh7 6.Tf3 e5 7.Th3+ Dh6 8.Txh6+ Rxh6 9.Dd7 1-0

3) Capablanca,J - Fonaroff,M New York, 1918  
20.Ch6+ Rh8 21.Dxe5 Dxe5 22.Cxf7+ 1-0

4) Alekhine,A - De Cassio , 1944 (Alekhine gioca  
alla cieca)  
9.Cf6+! gxf6 10.Axf6 1-0

- 5) Tartakower – Euwe Venezia, 1948  
 1...Cc4+ 2.bxc4 Txa4+ 3.Rxa4 Da2+ 4.Rb4 Db2+  
 5.Rc5 Dxf2+ 0-1
- 6) Botvinnik,M - Sorokin,G 1933  
 12.Axb8! [12...Db6 (12...Txb8 13.Da4+) 13.Ab5+  
 Rf8 14.dxc5 Dxc5 15.Ae5 Dxe3+ 16.Ce2 Dxe5  
 17.Da3+ ]
- 7) Smyslov,V - Tolush,A 1961  
 17.Ab8! [17...Txb8 18.Dxb8 a5 19.Tfc1 Df8  
 20.Dxf8+ Rxf8 21.Tb7 Ad8 22.Tc8 ] 1-0
- 8) Medina – Tal Palma de Mallorca, 1967  
 1...Dxf3+ 2.Rxf3 Ce3 0-1
- 9) Philip M - Petrosian T Erevan, 1965  
 34... Dxb2+ 35.Rxb2 Th6+ 36.Ah3 Cxh3 37.Cf5  
 Axf5 38.Df1 Cf4+ 39.Rg3 Tg8+ 40.Rf2 Ch3+ 0-1
- 10) Larsen – Spassky Belgrado, 1970  
 1...Th1 2.Txh1 g2 3.Tf1 Dh4+ 4.Rd1 gxf1D+ 0-1
- 11) Fischer – Shocron Mar del Plata, 1959  
 1.Txe6 [1...fxe6 2.Dxe6+ Rf8 3.Dxe5 +-] 1...Dc8  
 2.Ad7 1-0

**Soluzione di “bellissima”:**

**23...Dg3 !!**

- A) 24.fxg3 Ce2+ 25.Rh1 Txf1#;  
 B) 24.De5 Cf3+ (24...Ce2+ 25.Rh1 Txb2#) 25.Rh1  
 Txb2#;  
 C) 24.Dxg3 Ce2+ 25.Rh1 Cxg3+ 26.Rg1 Cxf1  
 27.gxh3 e il Nero ha un pezzo in piu'.;  
 D) 24.hxg3 24...Ce2#.

