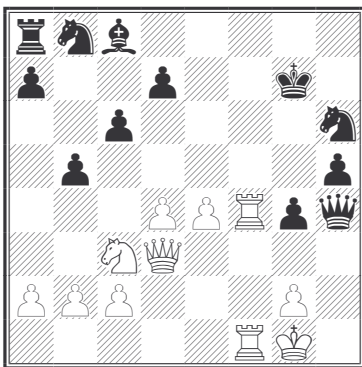


Editorialino

Un "Osso di seppia": solo una rubrica. Non sappiamo se questo numero trenta sarà l'ultimo, a volte non sappiamo nemmeno se ci sveglieremo domani mattina... Scherzi a parte, per il momento accettate questo numero. Se in futuro ci saremo ancora, ci rivedrete!

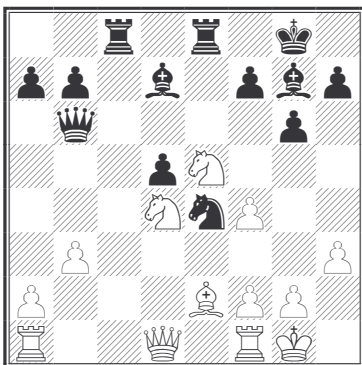
Quella sporca decina



1 B

mb5/p2p2k1/2p4n/1p5p/3PPRpq/2NQ4/PPP3P1/5RK1 w - - 0  
14

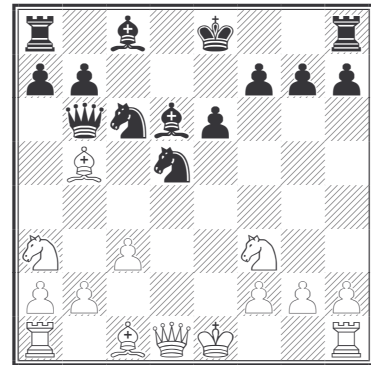
in cambio di un pezzo il bianco ha ottenuto una notevole iniziativa. Il Re nero è esposto e solitario. Come condurre l'attacco?



2 N

2r1r1k1/pp1b1pbp/1q4p1/3pN3/3NnP2/1P5P/P3BPP1/R2Q1RK  
1 b - - 0 18

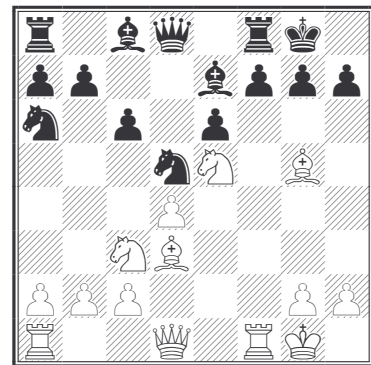
Si vede subito 19...Axe5 20.fxe5 Txe5. Ma c'è possibilità di fare meglio, dopo 20.fxe5?



3 B

r1b1k2r/pp3ppp/1qnbp3/1B1n4/8/N1P2N2/PP3PPP/R1BQK2R  
w KQkq - 0 9

La posizione esposta della Donna, Alfiere e Re neri suggeriscono una mossa vigorosa, migliore di 11.Axc6+ (che è stata giocata in partita). Sapreste trovarla?

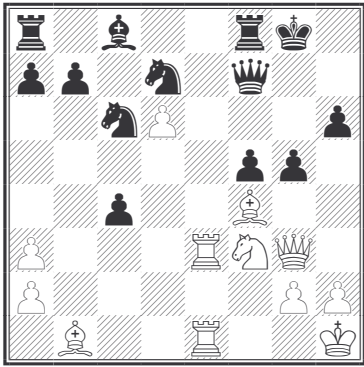


4 B

r1bq1rk1/pp2bppp/n1p1p3/3nN1B1/3P4/2NB4/PPP3PP/R2Q1R  
K1 w - - 0 9

il bianco ha parecchi pezzi puntati verso l'arrocco del nero. Trovate l'attacco, esiste!.

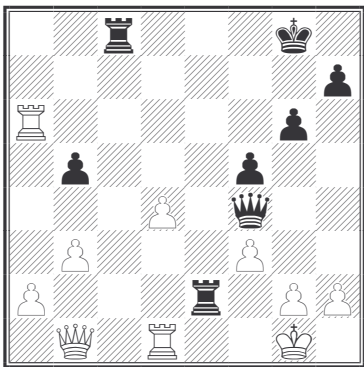




**5 B**

r1b2rk1/pp1n1q2/2nP3p/5pp1/2p2B2/P3RNQ1/P5PP/1B2R2K  
w - - 0 26

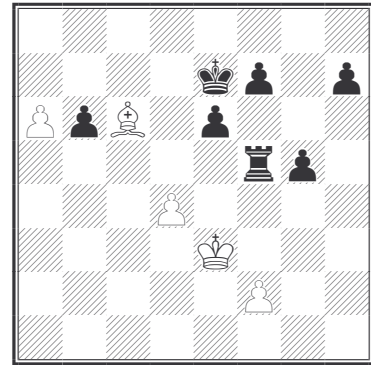
In questa posizione il bianco giocò (erroneamente) **28.Ce5**, non considerando che dopo **28...Ccx5** **29.Axe5** il nero non è obbligato a riprendere di Cavallo, e può spingere semplicemente il Pedone. Esiste una soluzione a questa difficile situazione?



**6 B**

2r3k1/7p/R5p1/1p3p2/3P1q2/1P3P2/P3r1PP/1Q1R2K1 w - - 0  
27

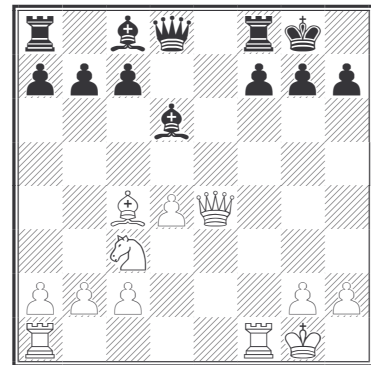
a dispetto dei Pedoni in più, il bianco non si trova in una bella situazione. Quale mossa difensiva può giocare ?



**7 B**

8/4kp1p/PpB1p3/5rp1/3P4/4K3/5P2/8 w - - 0 36

sulla carta il nero ha materiale superiore, ma il Pedone in sesta del bianco può diventare pericoloso. Che mossa suggerire per il bianco?



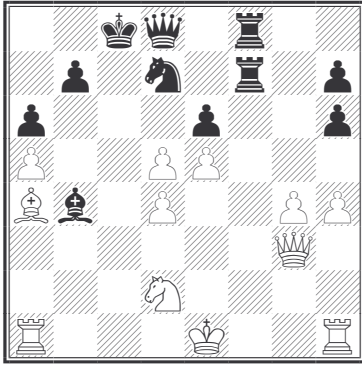
**8 N**

r1bq1rk1/ppp2ppp/3b4/8/2BPQ3/2N5/PPP3PP/R4RK1 b - - 0  
13

qui il nero giocò **14.Dg5** e perse. Perché?



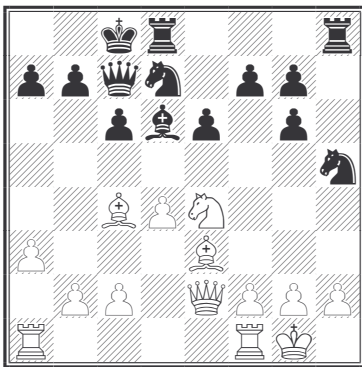
## SOLUZIONI



9 N

2kq1r2/1p1n1r1p/p3p2p/P2PP3/Bb1P2PP/6Q1/3N4/R3K2R b  
KQ - 0 21

Il bianco ha il Re esposto e i pezzi disorganizzati. A questo punto il nero giocò la scontata **22...Axd2+**. C'era una mossa migliore?



10 N

2kr3r/ppqn1pp1/2ppb1p1/7n/2BPN3/P3B3/1PP1QPPP/R4RK1  
b -- 0 13

dopo l'ultima mossa del bianco (**14.Ce4**) il nero ha una continuazione pressoché forzata che conduce alla vittoria. Considerate questo un esercizio di visualizzazione. Provate a risolverlo senza scacchiera (non è facile, ci sono più varianti). In caso di difficoltà munitevi di una scacchiera e utilizzate anche i diagrammi intermedi.

1) La mossa giusta era **16.d5** e non 16.e5, che fu giocata in partita. In questa posizione e' essenziale lo scacco di Donna, che fa guadagnare un tempo prezioso al bianco. La mossa 16.d5 apre la diagonale a1-h8 alla Donna, che è il pezzo fondamentale per l'attacco.

**16...De7** il nero deve pensare alla difesa. Le altre possibili risposte non sono migliori:

a) **16...cxd5?? 17.Dd4+ Rh7 18.Tf7+ Cxf7 19.Txf7+ Rg8 20.Dg7#;**

b) **16...Ab7 17.Dd4+; 16...Dg5 17.Dd4+ Rh7 18.Tf8.**

**17.Dd4+ Rh7**

(**17...Rg8 18.De3** minacciando lo scacco di Torre)

**18.Tf8** si minaccia matto in h8

**18...Dg7 19.Dxg7+ Rxc7 20.Txc8** e i giochi sono fatti.

2) Sì. Dopo **19...Axe5 20.fxe5** e' molto buona l'intermedia **20...Cc3** (nettamente migliore di **20...Txe5**) **21.Dd2** (**21.Dd3? Dxd4**) **21...Dxd4 22.Tfd1** (e' peggio **22.Dxd4 Cxe2+ 23.Rh2 Cxd4 22...Dxe5** e il bianco è nei guai.

3) **11.Cc4** mette nei problemi il nero.

**11...Dc7** il nero deve difendere l'Alfiere (**11...Dc5? 12.b4** e l'Alfiere b5 è imprevedibile per il doppio di Cavallo in d6.)

**12.Cxd6+ Dxd6 13.c4** il nero ha troppi pezzi in presa, e non può difenderli tutti.

**13...Db4+ 14.Ad2 Dxb2 15.cxd5 Dxb5 16.dxc6.**

4) **11.Axh7+ Rxh7 12.Dh5+ Rg8 13.Cxf7 Txf7**

Dopo questa mossa il bianco doveva avere già previsto, prima di iniziare la combinazione, la sua risposta: prendere di Donna o di Torre?

**14.Dxf7+**

Provate, per esercizio, a catturare di Torre: arriverete al più alla patta.

**Rh8 15.Dh5+ Rg8 16.Ce4** anche questa mossa doveva essere prevista, dato che la Donna da sola può al massimo dare il perpetuo. Notare che lo sviluppo incompleto del nero fa sì che la Donna nera non si possa portare nella fondamentale casa e8 (spostare l'Alfiere di Donna comporta un tempo fatale).

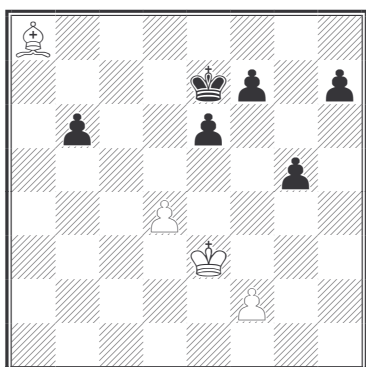
**16...Ad7** (**16...Axc5** porta al matto dopo **17.Cxc5;** non cambia le cose **6...Cab4 17.Dg6** e matto a seguire)

**17.Df7+ Rh8 18.Axe7 Dxe7 19.Dxe7 Cxe7 20.Tf7** e vince.

5) Certo che esiste, ed è la mossa che vince:  
**28.Cxg5! hxg5 29.Dxg5+ Dg7 30.Dh4**  
 una mossa fondamentale. Ora si minaccia **31.Tg3**  
**30...Cf6** (non è buona **30...Tf6** per **31.Tg3 Tg6**  
**32.Ah6 Df7 33.Txg6+ Dxg6 34.Axf5 Dxf5 35.Dg3+**  
 e matto a seguire)  
**31.Ah6 Dg6 32.Axf8 Rxf8 33.Tg3** e il matto si può  
 evitare solo con perdite ingenti.

6) Non quella giocata in partita: **29.Dd3** a cui seguì  
**29...Tcc2** e il bianco non ha più difese.  
 La mossa che salvava era **29.Rh1** dato che a  
**29...Tcc2** può seguire **30.Tg1**.

7) il bianco può pattare con **38.d5! g4 39.a7 Tf3+**  
**40.Re4 Ta3 41.a8D Txa8 42.Axa8 h5 43.Rf4 b5**  
**44.dxe6 Rxe6 45.Ae4 b4 46.Ac2 Rf6 47.Ad1**.  
 L'istintiva **38.a7** che fu giocata in partita è sbagliata.  
 Infatti seguì **38...Ta5 39.a8D Txa8 40.Axa8**  
 (diagramma):



**7 bis N**

B7/4kp1p/1p2p3/6p1/3P4/4K3/5P2/8 b - - 0 39

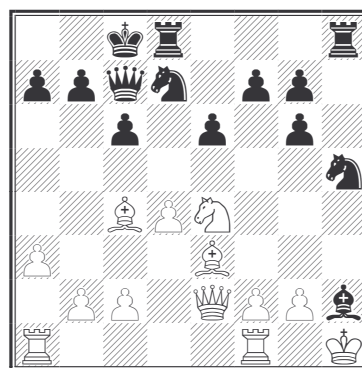
la domanda ora è: il nero può vincere questo finale?  
 Seguiamo lo svolgimento della partita fino alla fine.  
**40...f5 41.f4** se l'Alfiere si sposta in g2, il Re nero va  
 indisturbato ad accompagnare il Pedone b6 a Donna.  
**41...g4 42.Rd3 h5 43.Re2 Rd6** controllando le case  
 bianche. L'Alfiere ora non serve a nulla.  
**44.Rf2 h4 45.Rg2 b5 46.Ab7 b4 47.Aa6 Rd5**  
**48.Ac8 (48.Ad3 b3 49.Rf2 Rxd4 50.Ab1 h3 51.Rg3**  
**Re3) 48...b3** Game Over.

8) Perché dopo **14.Dg5** il bianco giocò **15.Txf7**  
 (migliore di **15.Axf7+**) **15...Txf7**  
 (se **15...Rh8 16.Txf8+ Axf8 17.Tf1 Ad7 18.Ad3 g6**  
**19.Dxb7 Te8 20.Dxc7** etc.)  
**16.De8+** e matto a seguire.

9) il nero vince con la poco visibile **22...Cc5!**  
**23.dxc5 Axd2+ 24.Rxd2 Dxd5+ 25.Rc3**  
**(25.Rc1 Dxh1+ 26.Rb2 Tf2+; 25.Dd3 Tf2+ 26.Rc3**  
**Dxc5+)**

ed infine **25...Tf3+**.

10) Le prime mosse si vedono bene: **14...Axb2+**  
**15.Rh1** (diagramma a):



**10 a N**

2kr3r/ppqn1pp1/2p1p1p1/7n/2BPN3/P3B3/1PP1QPPb/R4R1K  
 b - - 0 14

ed ora?

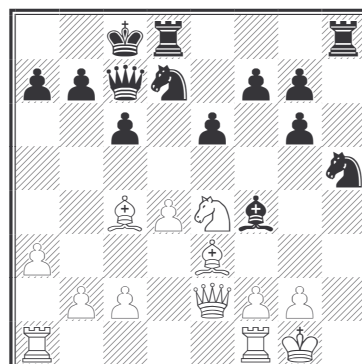
**15...Af4**

E' buona anche **15...Ag3** (non **15...Ag1?** per  
**16.Rxg1 Chf6 17.Cg3** e il bianco si difende), ed ora:

- 16.Cxg3? Cxg3+ 17.Rg1 Th1#;**
- 16.Dd1? Chf6+ 17.Rg1 Ah2+ 18.Rh1**  
**Ag1+ 19.Rxg1 Dh2#;**
- 16.fxg3? Cxg3+ 17.Rg1 Th1+ 18.Rf2**  
**Cxe2 19.Axe2 Txf1+ 20.Txf1;**
- 16.Df3? Chf6+ 17.Rg1 Cxe4;**
- 16.Rg1? 16...Ah2+ 17.Rh1 Cf4.**

**16.Rg1** (diagramma b): le alternative portano al  
 matto:

- 16.Axf4 Cg3+ 17.Rg1 Th1#;**
- 16.Df3 Cg3+ 17.Rg1 Th1#;**
- 16.Dd3 Cg3+ 17.Rg1 Th1#.**



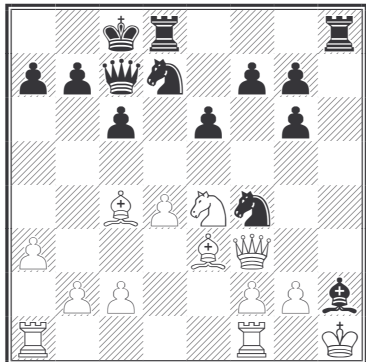
**10 b N**

2kr3r/ppqn1pp1/2p1p1p1/7n/2BPNb2/P3B3/1PP1QPP1/R4RK1  
 b - - 0 15

forza, diamo matto al bianco!

**16...Ah2+ 17.Rh1 Cf4 18.Df3** (diagramma c): le alternative non vanno:

- a) 18.Axf4 Axf4+ 19.Rg1 Ah2+ 20.Rh1 Ag1+ 21.Rxg1 Dh2#);
- b) 18.Cd6+ Dxd6 19.Tfd1 Cxe2;
- c) 18.Cg5 Cxe2 19.Cxf7 Af4+ 20.Cxh8 Txx8#



**10 c N**

2kr3r/ppqn1pp1/2p1p1p1/8/2BPn2/P3BQ2/1PP2PPb/R4R1K  
b -- 0 17

orsù, l'ultimo sforzo!

**18...Ag3+ 19.Rg1 Ce2+ 20.Dxe2**

**20.Axe2** non cambia le cose.

**20...Ah2+ 21.Rh1 Ag1+ 22.Rxg1 Dh2#**