

Editorialino



Allungo la mano a prendere il cellulare. Non c'è. Tento con il telefono. E' sommerso da una pila di quotidiani, se provo ad estrarlo rischio un Vajont di vecchie notizie. Spostando una piramide di libri da cui campeggia "Manuale del gioco combinatorio" scorgo il fido Samsung. Cerco Tommi sulla rubrica, poi all'ultimo cambio idea e pesco il nome del Santo¹.

"E' pronto quel pezzo sulle patte?"

"Eh? Patte? Che patte?"

"Come che patte? Dài non fare lo scemo, quel pezzo sulle partite patte che invece non lo sono..."

"Cioè lo sono o non lo sono?"

Ecco, quello del Santo che mi fa imbestialire è questo modo serafico di prendere le cose... a volte troppo serafico.

"Senti, se dovevi dormire potevi dirmelo, che davo l'incombenza a Nanno".

"Sì, così il prossimo numero usciva per Natale".

Reprimo un moto di rabbia, stringendo spasmodicamente Nejdstadt. "Invece adesso è tutto diverso, non è vero?"

Termino l'inutile telefonata con la blanda promessa del pezzo pronto per il fine settimana. Piazzo il cellulare in un angolo da cui non lo ritroverò mai e mi lancio nella ricerca del DVD con l'ultimo salvataggio. Devo verificare l'allineamento delle versioni dei files, ora che mi sono messo d'impegno a togliere dal sito i files compressi. Naturalmente non lo trovo. Al suo posto recupero da una matassa di steli di potus un disco senza etichetta. Lo infilo

nel PC e mi appare una scena di "Zorro contro Maciste". Non ricordo chi mi ha dato quel disco, forse Husby, forse è roba di mio fratello, chissà.

Continuo nella ricerca, aiutandomi con gli avambracci per le zone più impervie. Nell'ordine recupero:

- una copia insabbiata, ma intonsa, di "Stretching for dummies";
- una bomboniera di un matrimonio di due amici che si sono separati un anno fa;
- un DVD con il film "Stalker" in lingua originale, sottotitoli in tedesco;
- due Pocket Coffee fossilizzati, parzialmente amalgamati con un portachiavi;
- un Alfiere e due Pedoni di tre set diversi;
- una multa non pagata.

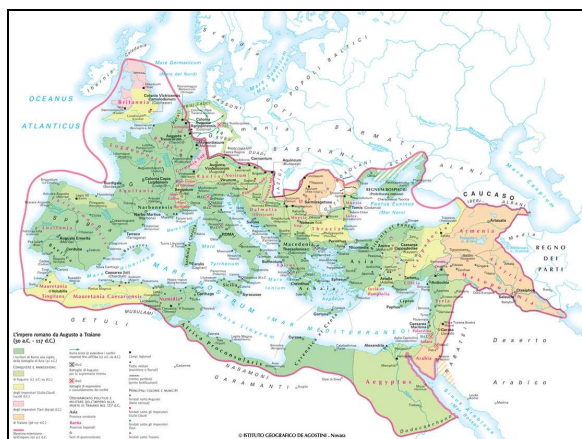
Sono sicuro come un finale con tre pezzi in più che non troverò quel DVD. Accendo il PC e inizio a frugare l'hard disk alla ricerca del numero ventisette di SQ. Con poca abilità e grande fortuna ne trovo tre copie. Sono tutte diverse. Le stampo. Dopodichè riagganto il cellulare e chiamo Frank. So che li lui ci si può fidare. In men che non si dica mi faccio inviare via email la sua copia del n.27. La confronto con le mie tre. E' diversa da tutte le altre, ma in complesso è la più lunga: ha più figure del normale. Stampo anche quella e mi appresto a effettuare una verifica manuale. Poi ho un lampo improvviso. Accedo ad internet e mi fiondo sul server ospitante. Sezione gestione files. Scorro i nomi, un brivido mi corre lungo la schiena. Apro una seconda finestra e vado su Elo Zero. Pagina SQ. Numero ventisette. File inesistente. Il nulla più assoluto. Ma come si può andare avanti così, mi chiedo...?

Ciò nonostante, signore e signori, ecco a voi il "miracolo" numero trentatré.



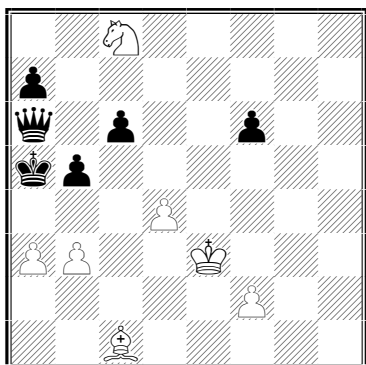
¹ Per i nomi dei personaggi, vedi SQ n.12.

Dominazione!



Il giorno 24 ottobre è comparso su IHS un messaggio dal titolo: “un problema strepitoso con soluzione incredibile”. Non si trattava di un problema, bensì di uno studio (per la differenza tra i due leggetevi SQ n. 18. Per i più pigri: in un problema bisogna rispettare un determinato numero di mosse, in uno studio no¹). In ogni caso, lo studio in questione è interessante e ve lo proponiamo:

*M.Liburkin
Shakhmaty V SSSR, 1939*



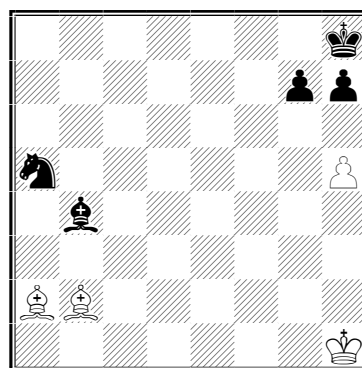
1 - Il bianco muove e vince
2N5/p7/q1p2p2/kp6/3P4/PP2K3/5P2/2B5 w - - 0 1

E' uno studio basato sul tema della dominazione. Da Chicco e Porreca, *Il libro completo degli scacchi*: “Questa idea consiste in una manovra articolata di pezzi diretta al controllo integrale delle case di accesso di un pezzo nero, in modo da impedirgli di sfuggire alla cattura”. Un aiutino? La prima mossa è d'Alfiere.



Vi è piaciuto? Eccovi allora altri due studi (più abordabili) sullo stesso tema:

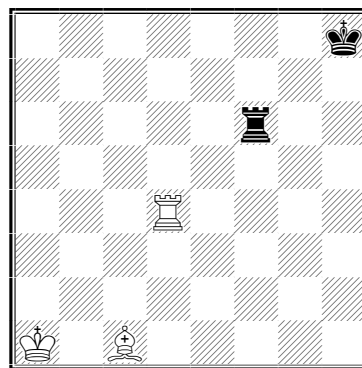
Del Rio - 1750



2 - Il bianco muove e vince
7k/6pp/8/n6P/1b6/8/BB6/7K w - - 0 1



*R.Bianchetti
l'Italia Scacchistica, 1924*



3 - Il bianco muove e vince
7k/8/5r2/8/3R4/8/8/K1B5 w - - 0 1

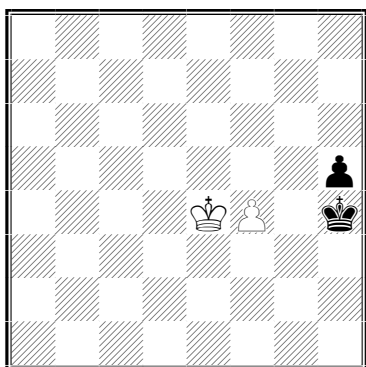


¹ Ci sono altre differenze che qui non menzioniamo.

Poker di finali



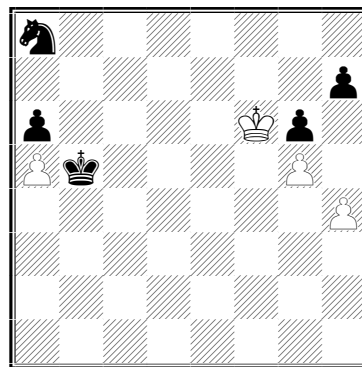
Da “*Il finale I°, supporto didattico n.1 per corsi di perfezionamento di livello medio*”, a cura dell’A.M.I.S.¹, 1987: “non dimenticando inoltre che da noi non di rado lo studio del finale è quello maggiormente trascurato (non solo a casa, ma spesso anche al circolo) e talvolta anche da giocatori di categoria abbastanza elevata”. Aggiungiamo, da “*Tactical chess endings*” di Nunn, 1981: “there is a general impression that endgames are boring. Of course many are, but there are also plenty of exciting endgames...”



1 B

8/8/8/7p/4KP1k/8/8/8 w - - 0 52

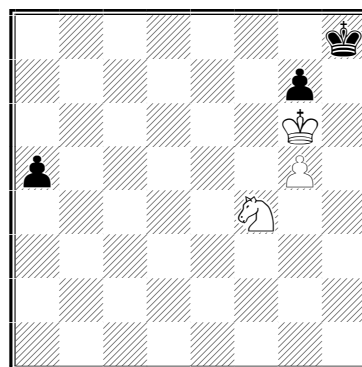
Una posizione molto semplice, ma che illustra bene uno dei principi fondamentali del finale: la limitazione del movimento (e quindi dell’attività) del Re avversario. Il bianco vince muovendo il suo Re in...



2 N

n7/7p/p4Kp1/Pk4P1/7P/8/8/8 b - - 0 47

Per vincere questo finale il nero deve eliminare il Pedone a5 e portare il suo a promozione. Il nero può catturare il Pedone a5 ed avviarsi ad un gioco non del tutto chiaro con Donna e Cavallo contro Donna, oppure...



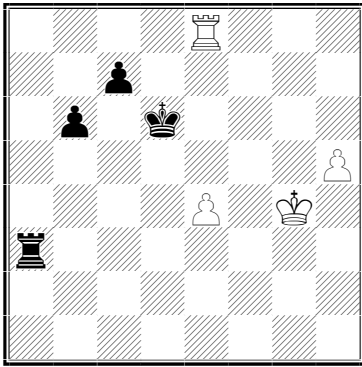
3 B

7k/6p1/6K1/p5P1/5N2/8/8/8 w - - 0 1

Se il bianco sposta il Cavallo per bloccare o catturare il Pedone sull’ala di Donna, non può coadiuvare il suo Re nell’allontanare il Re nero dal suo angolino. Anche con tutte le mosse del Cavallo a disposizione, il bianco non può impedire che il Re nero spinga il Pedone passato e quindi altaleni tra le case h8 e h7. Ad esempio: **1.Cd5 a4 2.Cc3 a3 3.Rf7 Rh7 4.g6+ Rh8 5.Rf8 a2** etc. Ma...



¹ Associazione Maestri Italiani di Scacchi.



4 N

4R3/2p5/1p1k4/7P/4P1K1/r7/8/8 b - - 0 41

Entrambi i giocatori hanno due Pedoni passati e liberi. Il nero, che possiede i Pedoni più lontani dalle case di promozione, pensò di infastidire la Torre bianca per guadagnare tempo con **42...Rd7**. Il bianco come rispose?

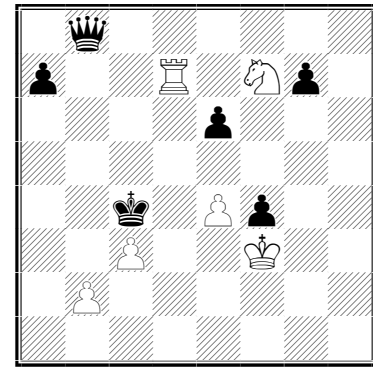


La Donna è mobile...

A volte anche troppo. Nel senso che con la sua grande libertà di movimento abbiamo così tante case a disposizione che a volte scegliamo quelle meno opportune.

Spesso la Donna che esce dalle retrovie troppo precocemente in fase di sviluppo (è un difetto dei giocatori novelli) è attaccata dai pezzi minori con guadagno di tempo, mentre nel mediogioco e addirittura nel finale essa può essere adescata in una casa compromessa, dove subirà un attacco doppio (in genere da parte del Cavallo).

Come esempio illustreremo uno studio di Troitzky. Non storcete il naso. E' piuttosto istruttivo:



Il bianco muove e vince

1q6/p2R1Np1/4p3/8/2k1Pp2/2P2K2/1P6/8 w - - 0 1

1.Tb7 Dg8

la mossa migliore (e non in a8, come dimostrerà la terza mossa del bianco): la Donna si allontana il più possibile dal suo Re.

2.Ce5+ Rc5 3.Tb8

continua il tormento alla Donna, impossibilitata a prendere la Torre.

3...Dh7 4.b4+

l'esercito dei battitori spinge una delle prede in una casa compromessa.

4...Rd6 5.Th8

l'ultimo attacco. La Donna è costretta a catturare la Torre, piazzandosi così nella seconda casa compromessa.

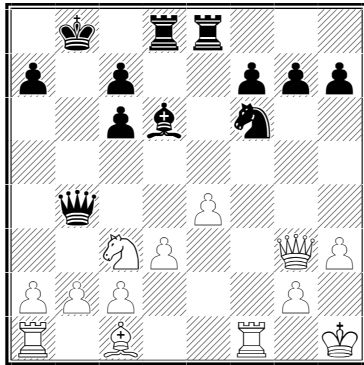
5...Dxh8 6.Cf7+ .

Farsi imprigionare o vedersi attaccare senza scampo il pezzo più forte è sempre un avvenimento spiacevole. Specialmente quando siamo in vantaggio di materiale. Spesso è una "morte annunciata", perché già da qualche mossa intuiamo che la nostra posizione asfittica non ci porterà altro che guai: possediamo il pezzo più forte che tuttavia può fare ben poco di fronte ad una selva di Pedoni o l'attacco combinato dei pezzi leggeri (ricordate il tema della "dominazione").

Vi proporremo ora cinque posizioni. Fra le tre mosse proposte dovrete scegliere *quella sbagliata*, motivando la vostra scelta. Ricordatevi che la mossa in questione potrebbe non interessare direttamente o immediatamente la Donna, ma di certo sarà in ballo la sua incolumità.

Occhi, anzi orecchi ben aperti!

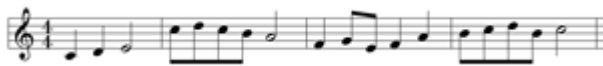
*La donna è mobile
qual piuma al vento
muta d'accento
e di pensiero*



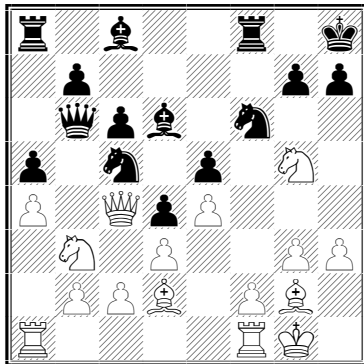
1 B

1k1rr3/p1p2ppp/2pb1n2/8/1q2P3/2NP2QP/PPP3P1/R1B2R1K w - - 0
14

a) 16.Dh4; b) 16.Dxg7; c) 16.Dg5.



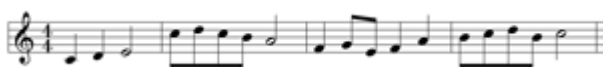
*Sempre un'amabile
leggiadro viso
in pianto e in riso
è menzognero*



2 B

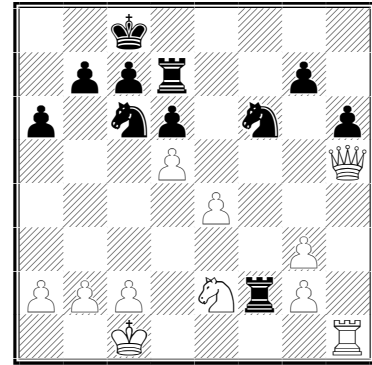
r1b2r1k/1p4pp/1qpb1n2/p1n1p1N1/P1QpP3/1N1P2PP/1PPB1PB1/R4
RK1 w - - 0 16

a) 18.Cxc5; b) 18.Tae1; c) 18.Cf7+.



*La donna è mobil
qual piuma al vento
muta d'accento*

e di pensier



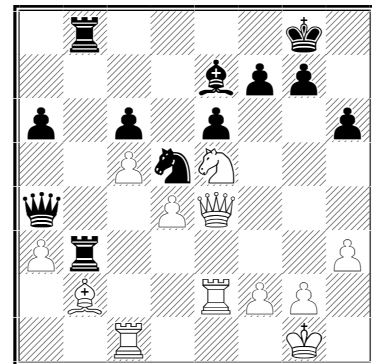
3 B

2k5/1ppr2p1/p1np1n1p/3P3Q/4P3/6P1/PPP1NrP1/2K4R w - - 0 19

a) 21.Dh4; b) 21.Dh3; c) 21.Dg6.



*È sempre misero
chi a lei s'affida
chi le confida
mal cauto il core*



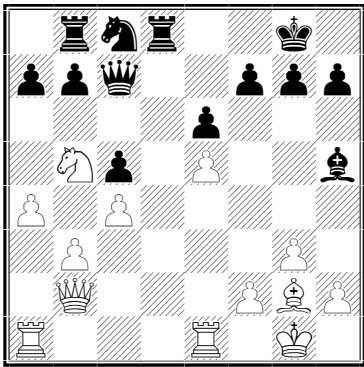
4 B

1r4k1/4bpp1/p1p1p2p/2PnN3/q2PQ3/Pr5P/1B2RPP1/2R3K1 w - - 0
25

a) Tcc2; b) Cd7; c) Dc2.



*Pur mai non sentesi
felice appieno
chi su quel seno
non liba amore*



5 N

1rnr2k1/ppq2ppp/4p3/1Np1P2b/P1P5/1P4P1/1Q3PBP/R3R1K1 b - - 0
21

a) **Db6**; b) **Dd7**; c) **De7**.



Ma non era patta!

Forse è l'ultimo turno del torneo. Forse siete stanchi e quella categoria in più posseduta dall'avversario ha pesato sui vostri nervi per tutta la partita. Forse non state cercando la vittoria a tutti i costi, volete semplicemente terminare velocemente quella partita perché l'ultimo autobus per casa è tra mezz'ora e non avete voglia di tornare in autostop.

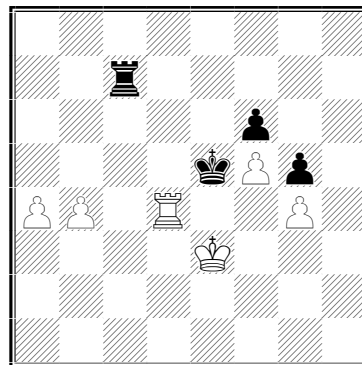
Insomma, ci sono mille e più ragioni per accettare una patta dopo un dignitoso numero di mosse ben studiate. Quello che tuttavia ci incuriosisce (e ci coinvolge) è perché avete accettato un mezzo punto quando con una mossa o poco più potevate portarvi a casa un punticino intero. Ma non indagheremo oltre le ragioni che stanno dietro alle otto patte che vi proponiamo. Vi abbiamo inserito solo un simbolo esplicativo alla mossa cruciale (due punti interrogativi ci sembravano troppo gravosi). Il vostro

compito è di trovare la mossa alternativa che avrebbe evitato la patta. Alla fine trovate le soluzioni.

Sono quasi tutti finali di Pedoni. E' forse un caso?

Cervini,E - Riva,C (1676)

V Open Internazionale Crema ITA (2), 03.09.2004



1 B

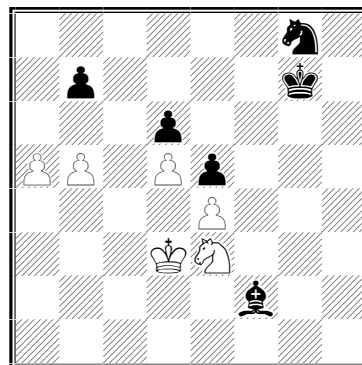
8/2r5/5p2/4kPp1/PP1R2P1/4K3/8/8 w - - 0 46

48.Rd3 🤖 48...Tc3+ 49.Rxc3 1/2-1/2



Gennari,V - Guglielmi,G (1645)

I Open P.del Taro Collecchio ITA (1), 12.03.2004



2 B

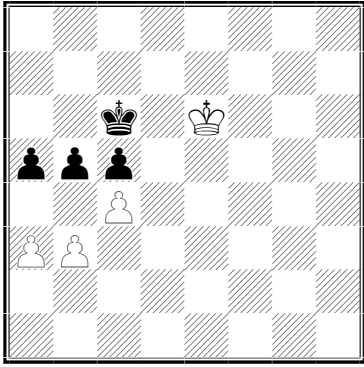
6n1/1p4k1/3p4/PP1Pp3/4P3/3KN3/5b2/8 w - - 0 59

patta accettata 🤖 1/2-1/2



Cardani,R (1701) - Molteni,C (1678)

IV Festival Vanzaghello ITA (3), 20.09.2003



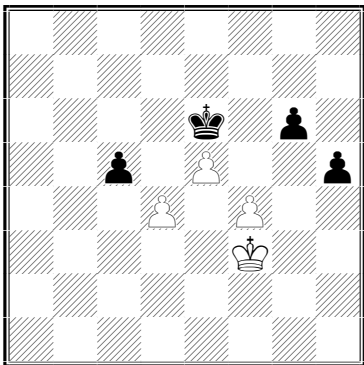
3 B

8/8/2k1K3/ppp5/2P5/PP6/8/8 w - - 0 60

62.Re5 😬 62...a4 63.bxa4 bxc4 64.Re4 Rb6 65.Re3 Ra5 66.Rd2 Rxa4 67.Rc3 1/2-1/2



Musto,M (1491) - Bozuffi,I (1748)
IX Festival Internaz. Salsomaggiore, 21.05.2005



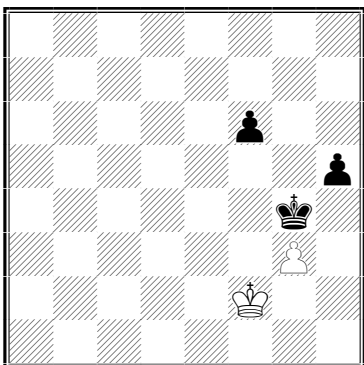
4 N

8/8/4k1p1/2p1P2p/3P1P2/5K2/8/8 b - - 0 58

59...Rd5 😬 1/2-1/2



Xausa,F (1867) - Gussone,C (1575)
IV Festival Piemonte Scacchi Torino, 09.2002



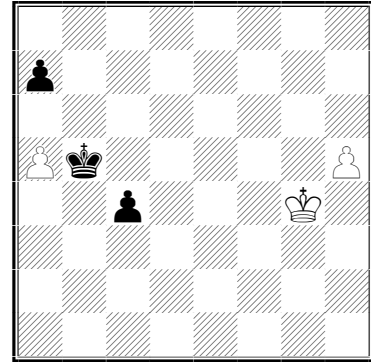
5 N

8/8/5p2/7p/6k1/6P1/5K2/8 b - - 0 62

63...h4 😬 64.gxh4 Rxh4 65.Rf3 Rg5 66.Rg3 f5 67.Rf3 f4 68.Rf2 Rg4 69.Rg2 f3+ 70.Rf1 1/2-1/2



Perico',A (1736) - Ghedin,E (1572)
XXVIII C.to Italiano U20 Bratto, 24.08.2005



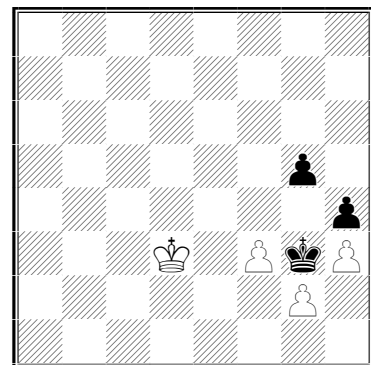
6 B

8/p7/8/Pk5P/2p3K1/8/8/8 w - - 0 66

68.h6 😬 68...c3 69.h7 c2 70.h8D c1D 71.Db8+ 1/2-1/2



Agustoni,A (1512) - Brighenti,A (1460)
V Festival Scacchi Verdi Bresso, 18.06.2006



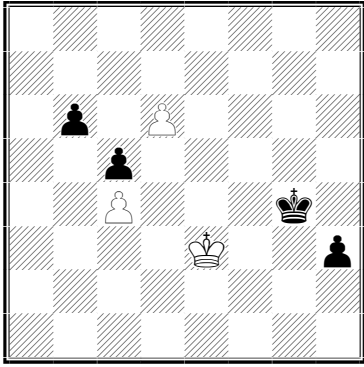
7 N

8/8/8/6p1/7p/3K1PkP/6P1/8 b - - 0 54

55...Rf2 😬 56.f4 gxf4 1/2-1/2



Russi,R (1780) - Piacentini,C (1650)
III Weekend Accademia Roma ITA (2), 1998



2 B

r4rk1/1b2b1p1/pq2pp1p/3nP3/1p1P4/1Pp2NB1/P1B2PPP/R2QR1K1
w - - 0 18

In questa posizione il bianco giocò **20.Ae4**. Come andò in vantaggio il nero?



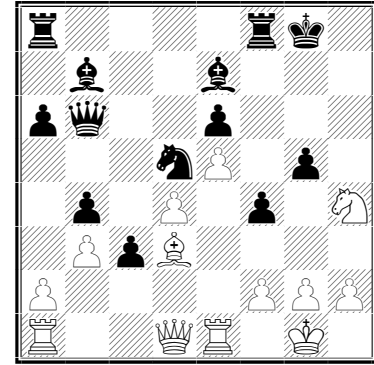
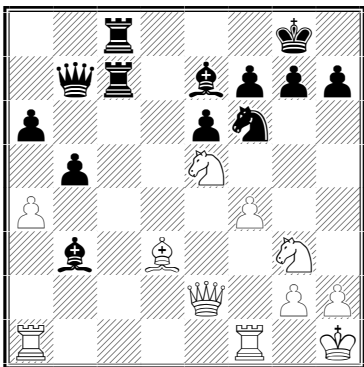
8 B

8/8/1p1P4/2p5/2P3k1/4K2p/8/8 w - - 0 64

66.d7 😬 66...h2 67.d8D h1D 68.Dg8+ Rf5 ½-½



Quella sporca decina



3 N

r4rk1/1b2b3/pq2p3/3nP1p1/1p1P1p1N/1PpB4/P4PPP/R2QR1K1 b - -
0 23

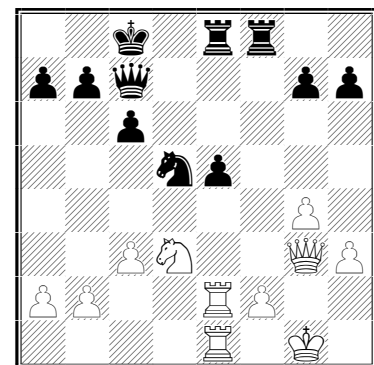
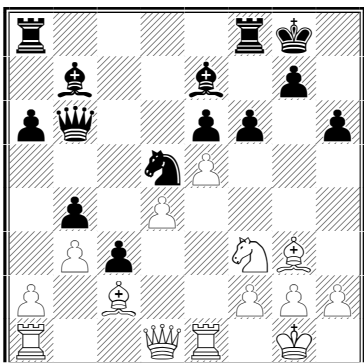
Si tratta della stessa partita dell'esercizio precedente. Tocca al nero, che ha un pezzo in più ma il suo Re e' molto esposto e poco difendibile. E' ovvio che non si può catturare il Cavallo per la venuta della Donna bianca in g4. Che mossa suggerireste al nero?



1 N

2r3k1/1qr1bPPP/p3pn2/1p2N3/P4P2/1b1B2N1/4Q1PP/R4R1K b - - 0 23

Il nero possiede l'importante colonna 'c' e i suoi Alfieri appaiono minacciosi. Egli entrò nella favorevole variante **24...Axa4**. Tuttavia, c'era una mossa che sfruttava meglio la situazione?

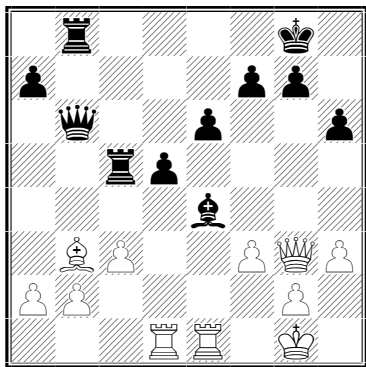


5 N

2k1rr2/ppq3pp/2p5/3np3/6P1/2PN2QP/PP2RP2/4R1K1 b - - 0 23

Il Nero giocò **24...Cf4**. Vi piace come mossa?

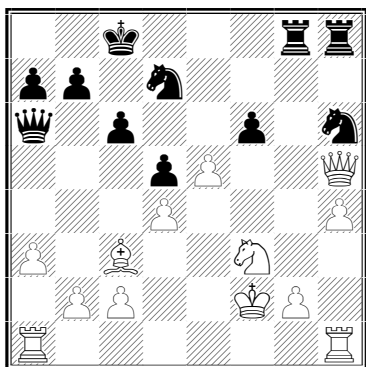




6 N

1r4k1/p4pp1/1q2p2p/2rp4/4b3/1BP2PQP/PP4P1/3RR1K1 b - - 0 25

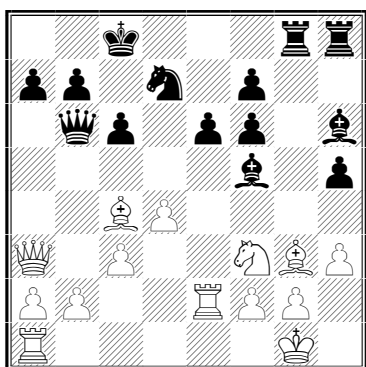
Il nero ha occasione di catturare un Pedone in maniera inusuale. Riuscite a trovare come?



7 B

2k3rr/pp1n4/q1p2p1n/3pP2Q/3P3P/P1B2N2/1PP2KP1/R6R w - - 0 18

La Donna bianca si trova in una casa esposta e il nero minaccia **20...Cg4+**. Dove ritirare il Re, in e1 o in g1?

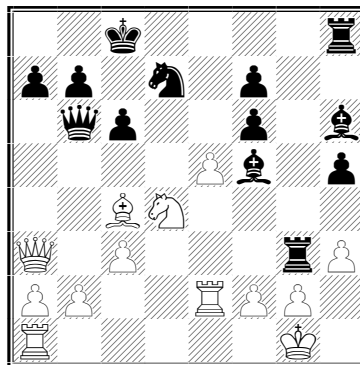


8 N

2k3rr/pp1n1p2/1q1pp1b/5b1p/2BP4/Q1P2NBP/PP2RPP1/R5K1 b - - 0 15



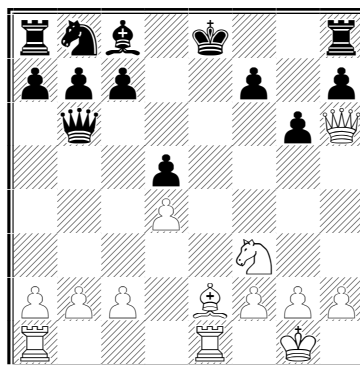
Il nero sta esercitando una forte pressione sul Re bianco. Quale mossa risulta più incisiva?



9 N

2k4r/pp1n1p2/1qp2p1b/4Pb1p/2BN4/Q1P3rP/PP2RPP1/R5K1 b - - 0 17

Stessa partita dell'esercizio precedente. Con la sua ultima mossa, il bianco attacca l'Alfiere. Inoltre il nero ha la Torre in presa. Come muovere?



10 B

rnb1k2r/ppp2p1p/1q4pQ/3p4/3P4/5N2/PPP1BPPP/R3R1K1 w kq - 0 11

Per finire, un esercizio di visualizzazione. La differenza di sviluppo tra i due colori è abissale. E' chiaro che il bianco può vincere facilmente, e in vari modi. L'esercizio che vi proponiamo parte da qui, ed è un matto in 7 mosse. Tralasciate le varianti che vincono ma che non portano al matto in 7. Un piccolo aiuto? E va bene. La sequenza parte con una mossa di Alfiere, e in mezzo c'è un sacrificio di deviazione del difensore...

Soluzioni di “Dominazione!”

1) **1.Ad2+ b4 2.Axb4+ Rb5 3.Cd6+ Rb6 4.Aa5+ Rxa5**

Se **4...Dxa5 5.Cc4+**.

5.Cc4+ Rb5

notate come la Donna, sotto la minaccia dei doppi di Cavallo, è ridotta all'immobilità.

6.Rf4

Ora si capisce qual è l'obiettivo del bianco: il Pedone f6. Il nero è impotente, dato che il bianco domina tutte le case utili.

6...c5

difendendo il Pedone f6 e "liberando" la Donna.

7.d5

il bianco di nuovo domina!

7...f5

e il nero libera nuove case...

8.Rg5

ma il bianco continua a dominare con il Re.

8...f4 9.f3

e adesso c'è lo zugzwang. In ogni casa disponibile, la Donna verrà catturata.

2) **1.h6 Af8**

l'unica risposta possibile. Ora c'è la dominazione da parte dell'Alfiere di tutte le case del Cavallo nero. Ad esempio: **2.Ad5 Cb7 3.Axb7** a cui segue matto: **3...Rg8 4.Ad5+ Rh8 5.Rg2 Ac5 6.hxg7#**.

3) **1.Ab2**

con immediata minaccia di cattura della Torre, che ha sue sole case a disposizione. Forniamo tre possibili continuazioni:

a) **1...Th6 2.Tg4+ Rh7 3.Tg7+ Rh8 4.Rb1** dominando le case di accesso da parte della Torre. **4...Th1+ 5.Tg1+ .**

b) **1...Tf8 2.Td7+ Rg8 3.Tg7+ Rh8 4.Ra2 Ta8+ 5.Ta7+;**

c) **1...Tg6 2.Td8+ Rh7 3.Th8#.**



Soluzioni di “Poker di finali”

1) In partita il bianco mosse in **54.Re5**, e dopo **54...Rg4 55.f5 h4 56.f6 h3 57.f7 h2 58.f8D h1D** la partita finì patta.

Il bianco vinceva invece sfruttando la limitazione del movimento del Re avversario:

54.Rf3 Rh3

L'unica mossa disponibile fa sì che il Re nero sbarri la strada al suo Pedone. Il bianco promuove indisturbato:

55.f5 h4 56.f6 Rh2 57.f7.

2) Il nero scelse di giocare **48...Rxa5** e la partita terminò con una patta.

Il nero doveva invece attivare il Cavallo con **48...Cc7 49.Rg7 Ce6+ 50.Rxh7 Cf4**

ed ora il nero può tranquillamente catturare il Pedone a5. Il Cavallo terrà d'occhio il Pedone g6, che blocca l'avanzata dei Pedoni neri, e mentre il Re bianco attaccherà il Cavallo, il Pedone nero 'a' potrà promuovere. Es.:

51.Rg7 Rxa5 52.Rf6 Rb4 53.Re5 Ch5 54.Re6 a5 55.Rf7 a4 56.Rxg6 a3 57.Rxh5 a2 58.g6 a1D.

3) **1.Rf7! a4**

Se **1...Rh7 2.g6+ Rh8 3.Rf8 a4 4.Ce6 a3 5.Cd8 a2 6.Cf7#**

2.Cg6+ Rh7 3.Ce5 a3

Grazie alla posizione del Re, il bianco guadagna un tempo con il Pedone.

4.g6+ Rh6

Se **4...Rh8 5.Rf8 a2 6.Cf7#**

5.Cg4+ Rg5 6.Ce3 a2 7.Cc2

Ed ora che la casa h7 è bloccata dal Pedone, il bianco vince facilmente. A **7...Rh6** segue **8.Ca1** e il bianco cattura il Pedone 'g'.

4) Il bianco rispose con la sorprendente **43.h6!** e dopo **Rxe8 44.h7** il nero abbandonò.

Il nero, sebbene in posizione inferiore, avrebbe potuto sperare nella patta con **42...c5**.



Soluzioni di “La Donna è mobile...”

1) Vanno bene sia **16.Dh4** che **16.Dg5**.

16.Dxg7 invece comporta la risposta **16...Ch5**, che pone al bianco seri problemi difensivi (principalmente si minaccia Cg3+).

2) La mossa giusta è **18.Cxc5 Axc5 19.Cf7+ Txf7** (se **19...Rg8 20.Cxe5+ Rh8 21.Cf7+ Rg8 22.Cd6+** etc.) **20.Dxf7**.

Se il bianco fosse stato tentato da **18.Cf7+** sarebbe potuto cadere in un tranello: **18...Txf7** ed ora la spontanea **19.Dxf7** è un errore per **19...Ae6** che costa la Donna (giusta è **19.Cxc5** e poi **20.Dxf7**).

3) **21.Dg6** è sbagliata per **21...Ce5**.

4) **27.Tcc2** permette **27...f5**.

5) Non va **22...Db6** per **23.a5** a cui seguirebbe **24.Cc7**.



Soluzioni di “Ma non era patta!”

1) **48.Te4+ Rd5 49.Rd3** di quei quattro Pedoni almeno uno ne passerà...

2) **61.a6** e quello (non il Pedone 'a', ma *l'altro*) chi lo ferma più?

3) la passeggiata del Re è simpatica ma inutile. Magari con **62.a4 bxc4** (se **62...bxa4 63.bxa4** e poi come nella var. principale) **63.bxc4** (e il Re nero dove va?) **Rb6 64.Rd6** (conquistando l'opposizione) **64...Ra6** e via che se ne va il Pedone c5...

4) **59...cxd4** e adesso vogliamo proprio sapere come farà il Re bianco a fermare due Pedoni passati separati da tre colonne.

5) E' chiaro che bisogna impedire la casa g2 al Re bianco, ma farlo con un Pedone che può essere mangiato (è un difetto dei Pedoni, ma non dei Re) ci sembra un pochino impreciso. Invece con:
63...Rh3 64.Rf3 f5 65.Rf2 Rh2 66.Rf3 Rg1 67.Rf4 Rg2 68.Rxf5 Rxc3 etc.

6) In situazioni simili è necessario contare. Ne abbiamo già parlato. Contando ci si accorge che il Pedone nero promuove a Donna una semimossa dopo il bianco. Con due Donne in giro la patta è in agguato. E' quindi necessario bloccare il Pedone passato nero. Tanto quello bianco, il Re nero non lo può toccare, dato che è fuori dal suo quadrato (la conoscete la regola del quadrato, *non è vero?*). Quindi **68.Rf3** (o **68.Rf4**, poco importa) **c3 69.Re3 Rxa5** (questo Pedone non ha alcuna importanza. Anzi, fa allontanare ancora di più il Re bianco dal vostro) **70.Rd3**. Fine dei giochi.

7) Non catturare il Pedone g2 fa solo guadagnare tempi al Re bianco. Tanto, in ogni caso quel Pedone lo dovevate catturare, per promuovere il Pedone 'h' (è lui il “candidato”). In soldoni: **55...Rxc2 56.Re3**

Rxc3 57.f4 gxf4+ (se **57.Re4 Rg3**) **58.Rxf4 Rg2**. Et voilà.

8) Come il finale 6. Allora: il Pedone 'd' è già promosso, non ha bisogno di nessun aiuto. Qual è quindi il vostro problema ? Il Pedone passato h! e la vostra destinazione è la casa g2 (l'avevate intuito, giusto?) **66.Rf2 h2** (non cambia le cose **66...b5 67.cxb5 c4 68.d7**) **67.Rg2**.



Soluzioni di “Quella sporca decina”

1) Sì. Migliore risultava **24...Tc2!** piazzandosi sulla settima traversa, la Torre nera mette sotto mira i Pedoni dell'ala di Re. Un esempio di eventuali continuazioni:

25.Axc2 Txc2 26.Df3 Ad5;

25.Df3 Ad5 e la casa f2 non può più essere difesa.

2) Dopo **20.Ae4** il nero va in vantaggio con **20...f5 21.Ad3 f4 22.Ah4 g5**.

3) **24...f3** ostruendo la diagonale alla Donna avversaria (e liberando una casa per il suo Cavallo), il nero può concentrarsi sul Cavallo bianco.

Ora, se **25.Cxf3 Cf4 26.g3? Ch3+ 27.Rg2 Axf3+ 28.Dxf3 (28.Rxc3?? g4#) 28...Txf3;**

Se invece **25.gxf3** segue **25...gxh4**.

In partita il bianco rispose con **25.Cg6** a cui seguì **25...Tf7** e il nero vinse facilmente grazie al pezzo in più.

Era buona anche **24...Tf7 25.Cg6** (e il nero può difendersi in ogni variante:

25.Dh5 gxh4 26.Dg6+ Tg7 27.Dh6 f3 28.g3 hxg3 29.hxg3 Tf8;

25.Dg4 Dxd4 26.Tad1 Db6 27.Cf3 Ac5 28.Cxg5 Axf2+ 29.Rh1 Tg7.

5) Il nero non si trova molto bene, ma **24...Cf4** perde subito per **25.Cxf4** e il Cavallo non può essere ripreso: **25...Txf4 26.Dxf4 exf4 27.Txe8+ Dd8 28.Txd8+** e il bianco rimane con una Torre in più.

Meno peggio, ma rimanendo sempre in posizione inferiore, risultava **24...e4**.

6) **26...Ac2 27.Axc2 Txc3+ 28.Rh2 Txc2**.

7) Il bianco si salva con **20.Re1 Cg4 21.Df7**.

21.Rg1 permette **20...De2** minacciando matto in h2.

8) A noi piace molto **16...h4 17.Axh4** (se **17.Cxh4 Af8 18.Db3 Axh3 19.gxh3 Txh4**) **17...Axh3 18.g3 Ag4** con vantaggio del nero in entrambi i casi.

9) Il nero risolve i suoi problemi con una mossa all'apparenza paradossale: **18...Ad3! 19.Axd3** (ed ora se **19.fxg3 Axe2 20.Axe2 fxe5 21.Rh1 exd4**) **19...Txd3**.

10) Cominciamo: **13.Ab5+** (bene) naturalmente vince anche **13.Dg7 Ae6 (13...Tf8?? 14.Ab5+ Rd8 15.Dxf8#)** **14.Dxh8+ Re7 15.Cg5** etc.

13...Rd8 14.Dh4+ migliore di **14.Dg5+ f6 15.Dxd5+** etc. qui si potrebbe giocare, sebbene meno forzante, **14.Dxh7 Df6 15.Cg5** etc.

4...f6 15.Dxh7! con deviazione dell'unico difensore attivo.

15...Cc6 Altre mosse portano al matto più brevemente: **15...Txh7 16.Te8#;**

15...Ad7 16.Dxh8+ Ae8 17.Dxe8#.

16.Dxh8+ da qui è tutto forzato.

16...Rd7 17.Dg7+ Rd6 18.Dxf6+ Rd7 19.De7 matto.

