

NUTS

di Mr. Veneziano

N. 6

Attraverso lo Specchio Magico

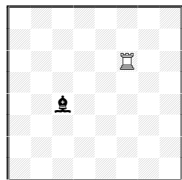
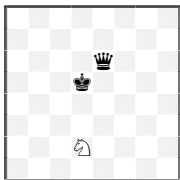
Nel Paese dello Specchio, apparentemente dominato dalla logica e dal calcolo, lo scrittore e matematico Lewis Carroll, pseudonimo di Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898) ambientò *Through the Looking-Glass and what Alice found there* (1871), un racconto fantastico che idealmente riproduce un problema scacchistico la cui soluzione è ricca di... licenze poetiche. Meno noto dell'altro capolavoro del non-sense, *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), *Attraverso lo Specchio* ispirò nuove generazioni di scrittori e di scacchisti con il pallino della composizione.

Tra questi l'inglese, esperto di puzzle, Vernon Rylands Parton (1897-1974) che, esattamente 50 anni fa, inventò gli ALICE CHESS.

Dennison Nixon

Fairy Chess Review, 1954

(A) (B)



H≠2* (A 1+2) (B 1+1)

Scacchi Alice

In questa forma fairy sono necessarie due scacchiere (A) e (B) ed un solo set di pezzi ortodossi. Ogni volta che un pezzo viene mosso, questo completa la sua mossa venendo immediatamente trasferito "attraverso lo specchio" sull'altra scacchiera nella corrispondente casa d'arrivo. Una mossa è legale relativamente alla scacchiera della casa di partenza, purché la casa d'arrivo sull'altra scacchiera sia libera. Un pezzo può catturare solo sulla scacchiera della casa di partenza, mentre può dare scacco solo dalla casa della scacchiera sulla quale viene trasferito.

Soluzione *nut* N. 5.

La visita di Steinitz a Morphy ebbe luogo effettivamente a New Orleans nel 1883, come narra-

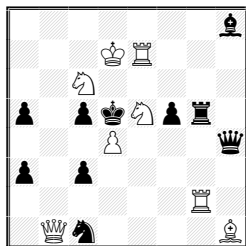
no le biografie dei due campioni. La partita fra i due è invece una fantasia di Mr. Veneziano, così come lo studio bizzarro nel quale il Bianco patta *miracolosamente* con 1.♔f5 a3 2.♘d4 a2 3.♘b3 ♖b2 4.♘a1! ♚xa1 5.0-0-0 stallo!!

In effetti le regole vigenti a quel tempo ammettevano l'arrocco anche per il giocatore che avesse concesso il vantaggio di una o di entrambe le torri:

Art. 7 (About Castling) ... When the odds of either Rook or both Rooks are given, the player giving the odds shall be allowed to move his King as in Castling, and as though the Rooks were on the board... (da THE LAWS OF THE GAMES, stilate dalla British Chess Association nel 1862 ed aggiornate in occasione del torneo di Londra del 1883).

Versioni

BP31 - 1137. Vladimir Aleksandrov



≠3 (10+10) C+ [versione]

- 1.♚c7! [2.♞d7+ ♚e6 3.♞d6≠]
 1... ♞xd4 2.♞d2+ ♞g2 3.♙xg2≠
 1... ♞h7 2.♞h2+ ♞g2 3.♙xg2≠
 1... ♞g7 2.♞g6+ ♞e4 3.♞d6≠

Corrections

BP30, diagram 1126, 2 authors, A. Dikusarov and A. Oven.

Publicazione trimestrale senza scopo di lucro.
 Per riceverla, contattare:
 (✉) Antonio Garofalo, via Collodi n.13
 70124 Bari - Italy
 E-mail: antgarofalo@tiscali.it
 ☎ 080/5564025 - 📠 CCP: 17784703

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

diretta da Antonio Garofalo

Anno VIII - n. 32

ottobre - dicembre 2004

Hanno collaborato a questo numero:

C. J. Feather, Mr. Veneziano.

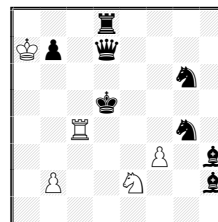
WELCOME!

Diamo il benvenuto per la loro prima pubblicazione su B.P. a Aleksandr Mikhopol, Salman Javadzade, Vitalij S. Kovalenko, Pietro Luciano Placanico, Thomas Pantalacci, Ioannis Garoufalidis. Tantissimi auguri al Prof. Oscar Bonivento per i suoi 90 anni (novembre), da parte di tutta la comunità dei problemisti italiani (si veda il notiziario su BP31).

Contents

Originals	p. 222
Solutions BP31	p. 227
Due fairies ed un retro (6) by Mario Parrinello	p. 231
Obituary (Marcello Montanari) by Francesco Simoni	p. 236
Corrections	p. 237
Award Best Problems H≠2 2002/2003 by Dieter Müller	p. 238
News	p. 242
Reconstruction	p. 243
Nuts by Mr. Veneziano	p. 244
Versions/Corrections	p. 244

Per la prima pagina ho scelto due eccellenti lavori scandinavi, il secondo è molto conosciuto. Sono chiamati "gemelli argentini" quando la posizione non cambia, bensì viene modificato l'enunciato.



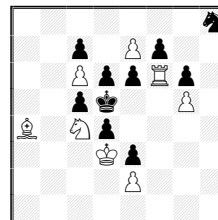
← Christer Jonsson

1st Pr. *Lahden Tehtavashakki* 10 JT - 2003

H≠2 - 3111

- 1.♞e6 A b4 2.♞d6 B (♙d6?) ♞c5≠
 1.♙d6 B b3 2.♘6e5 C (♘4e5?) ♘f4≠
 1.♘4e5 C ♖b6 2.♙e6 A (♞e6?) ♞d4≠

Ciclo di case d'arrivo e6-d6-e5 effettuate da 6 pezzi, duali evitati.



← Matti Myllyniemi

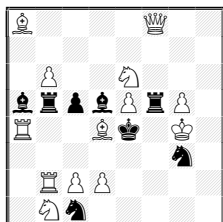
1° Pr. Jubilee O. Kaila
Suomen Tehtäväniekat 1967

- a) diagram: ≠2 1.e8♘!
 b) H≠2 1.e5 e8♞ 2.e4+ ♞xe4≠
 c) S≠2 1.e8♙!
 d) H=2 1.e5 e8♞ 2.e4+ ♞xe4=

Gemelli argentini, AUV, chiave di promozione.

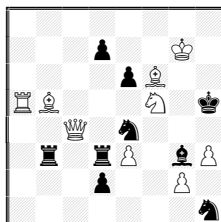
Inediti

1191. A. Mikholap
Bielorussia



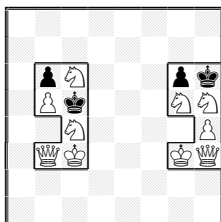
≠2 (13+8) C+

1192. V. I. Rezinkin
Bielorussia



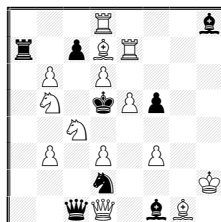
≠2 (9+9) C+

1193. VI. Aleksandrov
Russia



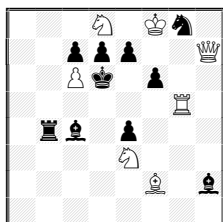
≠2 b) ♖180°
(10+4) C+
(99 2 sol. & 66 2 sol.)

1194. A. Kostyukov
Russia



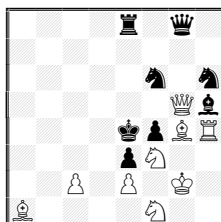
≠2 (14+8) C+

1195. D. Giacobbe
Italia



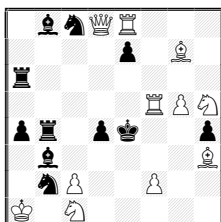
≠2* (7+10) C+

1196. G. Mirri
Italia



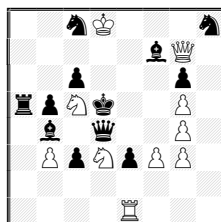
≠2 (9+8) C+

1197. VI. Aleksandrov
Russia



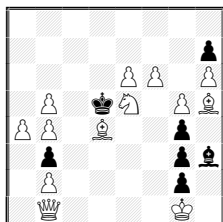
≠2vv (11+11) C+

1198. VI. Aleksandrov
Russia



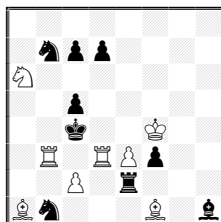
≠3 (10+12) C+

1199. VI. Aleksandrov
Russia



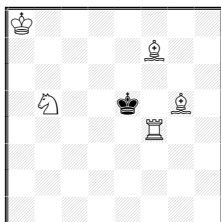
≠3 (13+7) C+

1200. G. Mirri
Italia



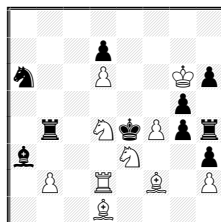
≠3 (8+9) C+

1201. S. Javadzade
Azerbaijan



≠3 (5+1) C+
b) ♘a8-a5
c) ♘a8-b3

1202. A. Mikholap
Bielorussia



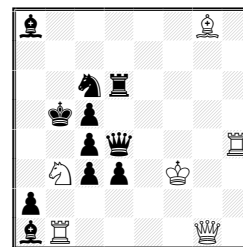
≠4 (10+10) C+

≠2 n.1191-1197 (judge 2003-2004: P. Robert), ≠3 n.1198-1201 (judge 2004-2005: A. Garofalo)



Ricostruzione

Soluzione della gara n. 22



← C. J. Feather - 1° Pr. Mat 1976

1. ♖xh4 ♙xc4 2. ♗xc4 ♜xc5≠

1. ♖xg1 ♘xc5 2. ♗xc5 ♜xc4≠

Due pezzi controllano la casa dove il Re deve porsi per prendere matto, la Regina nera ne cattura uno, mentre l'altro pezzo bianco si sacrifica in detta casa. Case tematiche: c4/c5.

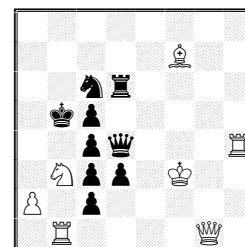
È un tipico sistema usato negli H≠ quello di porre il ♗ bianco in una casa "chiave" - in questo caso 'f3' - per impedire alcune mosse della ♜ nera.

Un capolavoro del nostro collaboratore; posizione elegante, solo appena pesante per l'ammasso dei pezzi neri a ovest ma probabilmente era inevitabile; unico interrogativo la presenza dell'♙a8, che è stato eliminato dai nostri concorrenti. Questo Alfiere, credo, serve a impedire ogni movimento del ♘c6 (altrimenti 1. ♘~ ♜h7 2. ♗c6 ♘a5≠ ecc.) ma questo ostacolo viene superato dal posizionamento dell'♙g8 in g7, come propone Rallo. Nella posizione che questi propone il ♗a2 serve a impedire 1.~ ♜a1 2. ♖~ ♖xc5≠ ed è 7+9, invece dei 6+11 dell'originale.

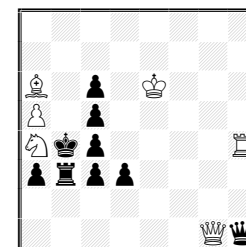
Intrigante e ancora più economica la posizione proposta da Muralidharan, solo 6+9, molto diversa dall'originale. La Regina nera è posta in h1, di conseguenza il Re bianco viene usato per controllare la casa d6. Mi pare una posizione molto nitida; nell'originale la posizione del ♗ bianco è chiaramente indicativa della soluzione - un solutore vede che la Regina non può muovere in e4-f4-g4 e capisce che la soluzione è 1. ♖xh4 - mentre nella posizione di Muralidharan sembra leggermente più difficile capire che la prima mossa nera è di cattura dei due pezzi pesanti bianchi.

Poco da dire sulla posizione di Petite con 7+10 pezzi, la giudico meno elegante dell'originale, mi è antipatico il ♗h2 (evita 1. ♗a3 ♜h1 2. ♗a2 ♖a1≠).

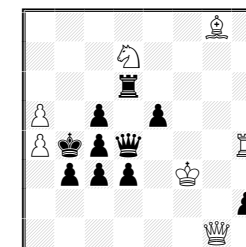
V. Rallo



K. Muralidharan



E. Petite



Proposta n. 24

Ricostruire un ≠2 con la seguente soluzione: 1. ♙c6! min. 2. ♘b5≠

1... ♜xc6 2. exd8 ♖≠ 1... ♗xc6 2. e8 ♖≠ 1... ♗d6 2. exd8 ♘≠ 1... ♜xe7+ 2. ♘e2≠ 1... ♗d4 2. ♖xb6≠

A. G.

Commendation: No. 843 by T. Ilievski

A Meredith with pin-model mates after selfpins, line-closings, line-openings and blocks.

Commendation: No. 846 by T. Ilievski

This earns a commendation for its dual avoidance on the first white move.

Commendation: No. 961 by A. Schönholzer

The first black move provides a shield against check, an idea seen many times before. It really needs reworking to find a better setting.

Commendation: No. 967 by R. Wiehagen & A. Karpati

First-move unpin with dual avoidance and a free black king, all very lucid.

Special Commendation: No. 803 by K. Muralidharan & A. Garofalo

Everything is well-known but still attractive, if only because of the change of blocks. There are many similar problems.

Special Commendation: No. 844 by C. Jonsson

A proliferation of blocks on e3, but there already exist problems with 6 blocks on the same square. In this case I miss the fifth model mate (see my comment on no. 847).

Dieter Müller - Oelsnitz, 03.06.2004

[translated by C. J. Feather]

Soluzioni:

796. (H≠2, McDowell) - 1.♖f8 ♘xg4 2.♙f6 ♙e6≠ 1.♖f3 ♖xg5 2.♖gf4 ♖gc5≠

886. (H≠2, Parrinello) - 1.♗b4 ♘xb5 2.♖xb5 ♖e7≠ 1.♗d3 ♘xf5 2.♖xf5 ♖d7≠

881. (H≠2, Caillaud) - 1.♖df6 ♘a5 2.bxa5 ♖xb2≠ 1.♙f6 ♘a4 2.bxa4 ♙xd6≠

963. (H≠2, Bottger) - 1.♙xh4 ♘b6 2.♖g5 ♖h7≠ 1.♖xh5 ♘c7 2.♙g5 ♙f2≠

847. (H≠2, Simoni) - 1.♘d7 c8♘+ 2.♗e8 hxg8♖≠ 1.♖c6 hxg8♘+ 2.♗d7 c8♖≠

700. (H≠2, Perone) - a) 1.♗e5 ♘b3 2.♘bd6 d4≠ b) 1.♗c6 ♘d3 2.♘fd6 ♖c5≠

644. (H≠2, Berezmoj) - 1.♖xg1+ ♘xg1 2.♙xf3 ♘1xf3≠ 1.♖xg5 ♖f2 2.♙xe2 ♖xe2≠

752. (H≠2, Lozek) - a) 1.♗e5 ♘e2 2.♖xb5 ♙d4≠ b) 1.♗d4 ♘d1 2.♖xb6 ♖d5≠

843. (H≠2, Ilievski) - a) 1.♗d3 ♖d6 2.♖fe4 ♘b4≠ b) 1.♗e3 ♙g5 2.♖de4 ♘g4≠

846. (H≠2, Ilievski) - 1.♖xc3 ♘e3 2.♖g7 ♘g4≠ 1.♖xc5 ♘d6 2.♖h5 ♘f7≠

961. (H≠2, Schonholzer) - 1.♙f3 ♘dxb4 2.♖a3 ♘xc2≠ 1.♘d6 ♙xb6 2.♙b8 ♙xc5≠

967. (H≠2, Wiehagen/Karpati) - [1.♙h3? ♖c4+ 2.♗b3 ♖b1+ 3.♖b2!] 1.♘c6 ♖c4+ 2.♗b3 ♖b1≠

[1.♖g8? ♙c4 2.♗b4 ♖e1+ 3.♙c3!] 1.♘d7 ♙c4 2.♗b4 ♖e1≠

803. (H≠2, Muralidharan & Garofalo) - 1.♘c5+ ♙b7 2.♘d3 ♘f3≠ 1.♖a3 ♖c7 2.♖d3 ♘c2≠

844. (H≠2, Jonsson) - 1.♙e5 ♘f4 2.♘e3 c3≠ 1.♙f4 ♙c7 2.♙e3 ♙e5≠ 1.f1 ♘ ♘xe1 2.♘fe3 ♘exf3≠

1.♘xc2 ♘xf2 2.♘ce3 ♘xf3≠ 1.♖e8 ♘b4 2.♖e3 ♘c6≠

L'angolo dell'enigmistica - Crittografie scacchistiche

Crittografia BP31: ACCODARSI (7,2,6) = Seguire la teoria

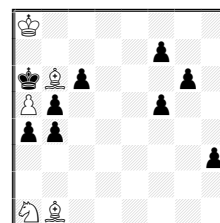
Crittografia BP32: COLPO DELLA STREGA ALLA FERMATA DEL BUS (6,8)

..

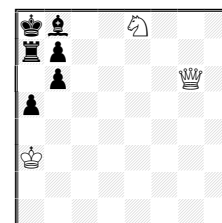
Notiziario (News)

Peace Chess Composer, new russian magazine, problems of every kind to:

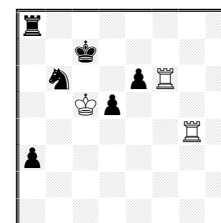
Aleksy Oven, Altaiskogo kraja, g. Zarinsk, pr-t Stroitelej 10-171 - 659100 Russia

**1203. V. Kichigin
Russia**

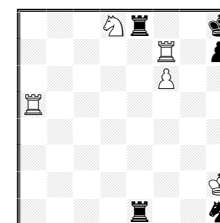
≠5 (5+9) C+

**1204. V. Kichigin
Russia**

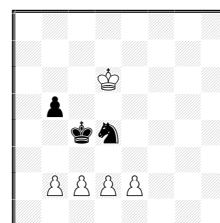
≠5 (3+6) C+

**1205. V. Kichigin &
E. Kudelich - Russia**

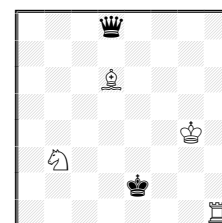
= (3+6)

**1206. V. S. Kovalenko
Russia**

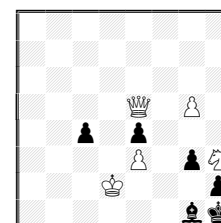
+ (5+5)

**1207. T. Ilievski
Macedonia***In memoriam L. Vitale***1208. T. Ilievski
Macedonia***In memoriam M. Vukcevic***1209. A. Grigorjan
Armenia****1210. A. Kostyukov
Russia**

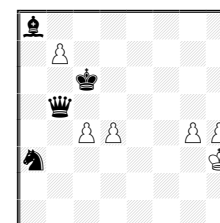
H≠2* (5+3) C+



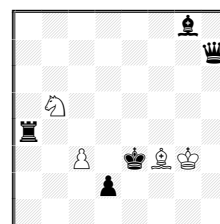
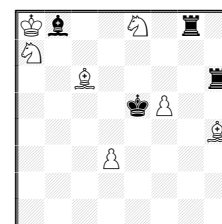
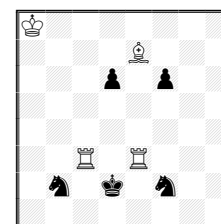
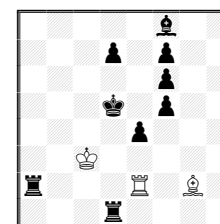
H≠2* (4+2) C+



H≠2*** (5+6) C+



H≠2 (6+4) C+ (1)

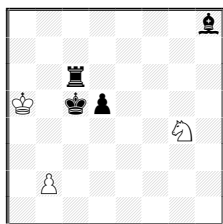
**1211. P. G. Soranzo &
V. Rallo (after Figuei-
redo) - Italia****1212. K. Muralidharan
India****1213. P. L. Placanico
Italia****1214. A. Strebkovs
Lettonia**H≠2 (4+5) C+
3 sol.H≠2 (7+4) C+
b) ♖d3-g3H≠2 (4+5) C+
2 sol.H≠2 (3+9) C+
b) ♖a2-h2

Studies n. 1205-1206 (Judge 2004-2006: R. Messa)

H≠2 n. 1207-1219 (judge 2004-2005: T. Garai)

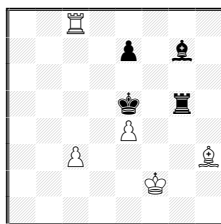
(1) 1210. gemelli: b) ♙a8-d8, c) =b) +♖d8, d) =c) ♘b7-e7, e) =d) ♗c6-f6, f) =e) ♖d8-h5, g) =f) ♙e7-g7, h) =g) +♙h8.

1215. E. Zimmer
Polonia



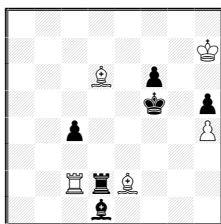
H≠2 (3+4) C+
b) ♖g4-g5

1216. K. Muralidharan
India



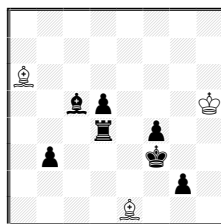
H≠2 (5+4) C+
2 sol.

1217. K. Muralidharan
India



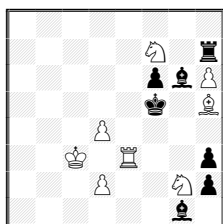
H≠2 (5+6) C+
2 sol.

1218. M. Kolesnik &
R. Zalokotsky
Ucraina



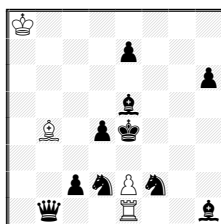
H≠2 (3+7) C+ (²)

1219. T. Pantalacci
Francia



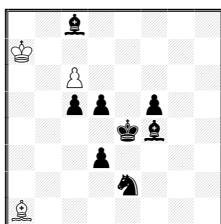
H≠2 (8+7) C+
4 sol.

1220. J. Lozek
Slovacchia



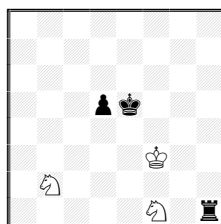
H≠3 (4+10) C+
b) ♕b4-d1

1221. A. Dikusarov
Russia



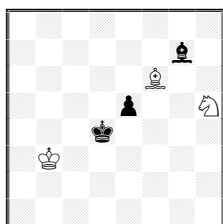
H≠3 (3+8) C+
2 sol.

1222. A. Grigorjan
Armenia



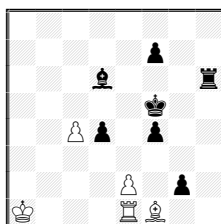
H≠3 (3+3) C+
2 sol.

1223. F. Vecu
Romania



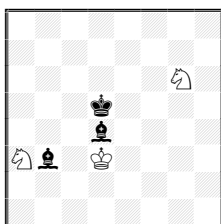
H≠3 (3+3) C+
2 sol.

1224. P. G. Soranzo
Italia



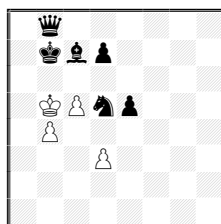
H≠3 (5+7) C+
2 sol.

1225. A. Grigorjan
Armenia



H≠3 (3+3) C+
b) ♖d3-e7
c) ♖d3-f4
d) =c) ♖g6-h2

1226. A. Kostyukov
Russia



H≠3 (4+6) C+
4 sol.

H≠3/n, n. 1220-1233 (judge 2004-2005: P. A. Petkov)

(²) b) after mate, black King → c4

1st Prize: No. 796 by M. McDowell

I get dizzy looking at all these opened and closed lines. Anyone who thinks that nothing impressive remains to be shown by way of switchbacks with mating pieces will know better once he has seen this problem. In addition I should particularly like to draw attention to the clarity of the concept by which White is enabled to gain control of h3 and h5. All fans of beautiful, intricate helpmates are urged to set up this splendid example of the genre on their boards again and enjoy its rich contents.

2nd Prize: No. 886 by M. Parrinello

How can the line from f6 to c3 be opened without allowing the ♖e5 to interfere with the mates from the 7th rank? White creates an apparent battery which is then immediately destroyed by a selfpin of the black ♖. In carrying out this strategy the ♖d6 opens both the line from e7 to b4 and that from d7 to d3, and the ♖b7 and the ♗ interchange their functions, but those are not the only highlights. The setting without twinning is another, as becomes apparent if this problem is compared with F. Pacht *Problem-Forum* 2000 1st Prize, which incidentally has a superfluous bishop on h3.

3rd Prize: No. 881 by M. Caillaud

Bewildering line-play in an admirably harmonious setting. The destruction of the masked batteries is quite crude and yet at the same time extremely subtle. Those batteries I am referring to turn out to be purely illusory, since the rear piece captures the masking piece on the mating move. The interchange of functions between the masking pieces and the use of the focal point f6 are attractive and the interestingly-motivated white knight sacrifices are a spectacular feature. The same composer's 5th H. M. in the Stojoski-50 JT (2002) uses very clumsy first moves, unlike no. 881.

4th Prize: No. 963 by H. Böttger

A fine lesson in how best to combine a Zilahi with dual avoidance. However the real content consists in neutralising the power of the two black line pieces in such a way that the single white line piece which is left after this manoeuvre is able to mate. The first white moves also have a subtle aspect in their strategic avoidance of interference on the subsequent mating line. It is all made to look rather simple. Lovers of comparison pieces can take a look at Z. Laborczy, *BSSZ TT* 1985, Commendation (♖b2 ♖b8 ♖h8 ♖h7 ♖h6 - ♖a1 ♖b7 ♖d4 ♖b3 ♖g5 ♖g6; H≠2: a) 1. ♖xh7 ♖xb3 2. ♖g7 ♖a8≠, b) ♖a1-g4 1. ♖xh8 ♖xg6 2. ♖g7 ♖b4≠).

1st Hon. Mention: No. 847 by F. Simoni

An interesting reciprocal white promotion change with pinmates. It is slightly regrettable that only one model mate can be achieved (admittedly this is really quite unimportant, but it would have been nice). The fact that g8 is there only to be captured may bother some people a little, but the basic idea of this problem probably does not permit a better setting.

2nd Hon. Mention: No. 700 by D. Perone

Here we see perfect black and white interchanges with pin-model mates after different blocks on d6. The only unfortunate aspect is that the pawn which mates in phase a has to be moved for phase b and then merely guards a square.

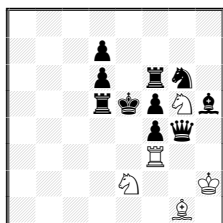
3rd Hon. Mention: No. 644 by J. Bereznaj

A peculiar kind of Zilahi, which some might call a double Zilahi, although that is perhaps not in keeping with the inventor's idea: the two mate-forming pieces of one phase are captured in the other and vice versa. The process produces attractive mates, which was obviously also a priority in view of the problem's content.

4th Hon. Mention: No. 752 by J. Lozek

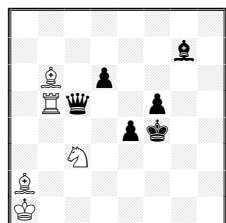
The arrangement is almost too perfect. This Zilahi has been shown before: the capture opens the way for the mating line-piece (the Feather-mechanism) after the mating net has been formed by means of unpins and the appropriate guarding moves by the white knight. Perhaps new in this context is the fact that the first moves are made by the black king.

3^a M.O. 644.
J. Bereznoj - Russia



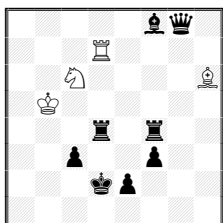
H≠2 - 2111

4^a M.O. 752. J. Lozek
Slovakchia



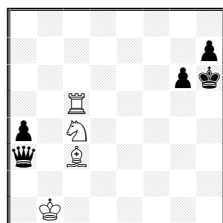
H≠2 - b) ♖f4-e3

Lode 843. T. Ilievski
Macedonia



H≠2 - b) ♘c6-f6

Lode 846. T. Ilievski
Macedonia



H≠2 - 2111

Lob: Nr. 961 von A. Schönholzer

Schachschutz im ersten schwarzen Zug-oft gesehen. Die Aufgabe bedarf unbedingt einer besseren Bearbeitung.

Lob: Nr. 967 von R. Wiehagen/A. Karpati

Entfesselung mit Dualvermeidung im Schlüssel bei frei stehendem sKönig. Alles ist sehr plausibel.

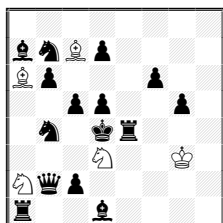
Sonderlob: Nr. 803 von K. Muralidharan/A. Garofalo

Alles bekannt und dennoch schön, schon wegen des Blockwechsels. Es gibt viele Vergleichsstücke.

Sonderlob: Nr. 844 von C. Jonsson

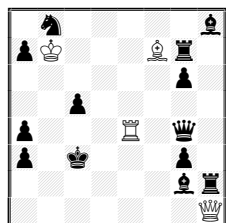
Blockhäufung auf e3, aber es gibt schon Aufgaben mit 6 Blocks auf einem Feld. Mir fehlt hier das 5. Mustermatt (siehe dazu meine Meinung bei Aufgabe Nr. 847).

Lode 961.
A. Schonholzer
Svizzera



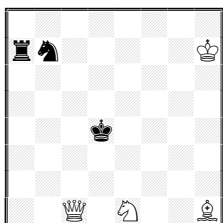
H≠2 - 2111

Lode 967. R. Wiehagen
& A. Karpati
Germania/USA



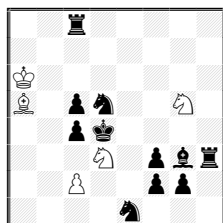
H≠2 - 2111 (vv)

Lode Speciale 803.
K. Muralidharan
& A. Garofalo
India/Italia



H≠2 2111

Lode Speciale
844. C. Jonsson
Svezia

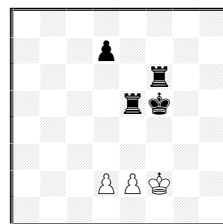


H≠2 - 5111

[Best Problems 2002-2003 Helpmates in 2: Award by Dieter Müller]

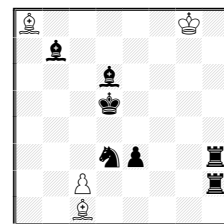
I was pleased to be entrusted with the task of judging these two years. My thanks to the Editor of *Best Problems*, and also to my friend Chris Feather for consulting his collection about questions of anticipation. This unfortunately resulted in the weeding out of a few problems. If I have counted correctly I had 77 problems to deal with, but only 74 to judge, since no. 838 turned out to be a H≠2-H≠4 and two others had been published previously (nos. 840 & 958).

1227. L. G. Perrone
Argentina



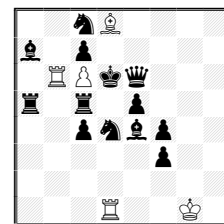
H≠3 (3+4) C+
2 sol.

1228. C. J. Feather
Inghilterra



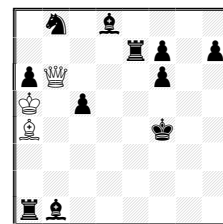
H≠3 (4+7) C+
2 sol.

1229. A. Cistjakov
& A. Garofalo
Lettonia/Italia



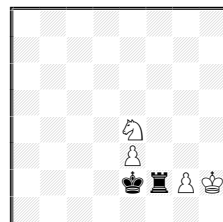
H≠2,5 (5+13) C+
W→ 021111

1230. F. Simoni
Italia



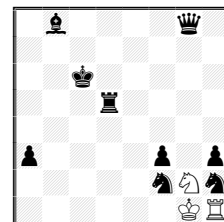
H≠3 (3+11) C+
2 sol.

1231. K. Drzakowski
Polonia - In memoriam
Luigi Vitale (shape L)



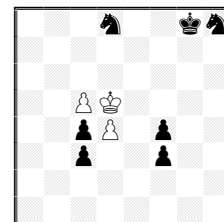
H≠4 (4+2) C+
b) ♖e3↔♘e4

1232. A. Cistjakov
Lettonia



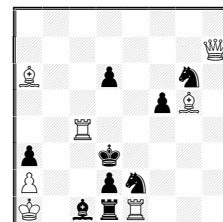
H≠4 (3+9) C+
b) ♗b8-a7

1233. A. Grigorjan
Armenia



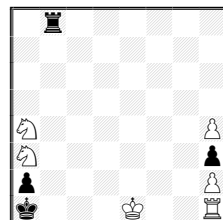
H=7 (3+7) C-

1234. J. Pitkanen
Finlandia



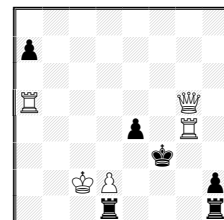
S≠5 vvv

1235. A. Grigorjan
Armenia



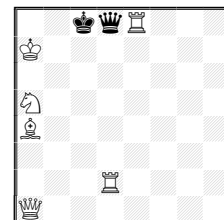
S≠6 (6+4) C+

1236. A. Dikusarov &
A. Oven - Russia



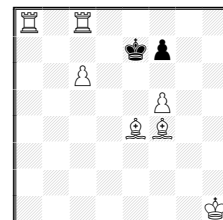
S≠10 (5+6) C-

1237. I. Garoufalidis
Grecia



S≠11 (6+2) C-

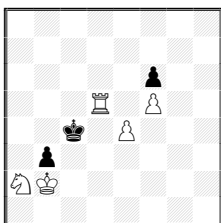
1238. A. Dikusarov
Russia



S≠12 (7+2) C-

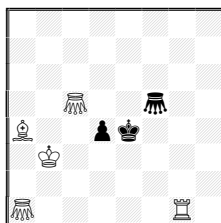
S≠2/3/n, n. 1234-1238 (judge 2003-2004: M. Prcic)

1239. N. Chebanov
Moldavia



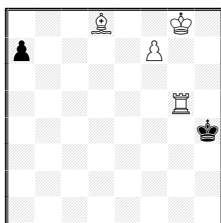
R≠10* (5+3) C-

1240. K. Muralidharan
India



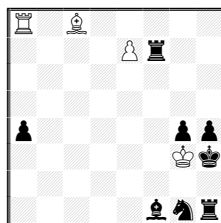
H≠2 (5+3) C+ 2 sol.
Grasshoppers

1241. N. Chebanov
Moldavia



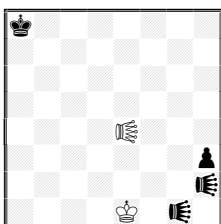
SH≠15 (4+2) C+

1242. Z. Janev
Macedonia



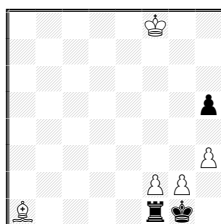
H≠2 (4+8) C+ 2 sol.
Mars Circe

1243. E. Minerva
Italia



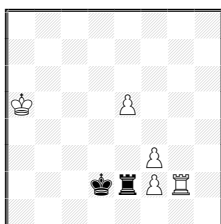
H≠4 (2+4) C+ 1 sol.
Lions

1244. G. Lucchesini
Italia



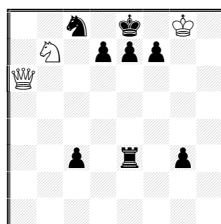
SH=8 (5+3) C-
Hantes

1245. G. Lucchesini
Italia



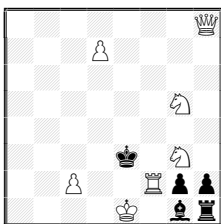
SH≠7 (5+2) C-
Hantes

1246. J. Buglos
Ungheria



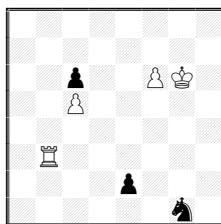
≠2vv (3+8) C+
Madراسي
Circe maléfique

1247. J. Lorinc
Slovacchia



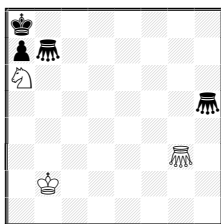
S≠2 (7+5) C+
Anti-circe

1248. M. Crucioli &
A. Garofalo - Italia



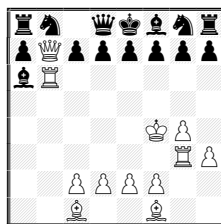
SH≠6* (4+3) C+
g1=Royal piece
3 sol.

1249. J. Lorinc
Slovacchia



SH≠11* (3+4) C+
Grasshoppers

1250. E. Minerva
Italia



SPG 14.0 (12+15) C+

Fairy n. 1239-1250 (judge 2004-2005: R. Aschwanden)

4.Preis: Nr.963 von H.Böttger

Ein wahres Lehrstück für die Kombination von Zilahi und Dualvermeidung. Aber der eigentliche Inhalt besteht darin, die Kraft der beiden schwarzen Langschrittler so zu beseitigen, daß der bei diesem Manöver übrig bleibende weiße Langschrittler mattsetzen kann. Feinsinnig auch der erste weiße Zug mit der Strategie: wie vermeide ich die Verstellung der späteren Mattlinie. Das erscheint schon fast ein wenig einfach. Dem, der gerne Vergleiche anstellt, sei auf Z. Laborczi, "BSSZ TT", 1985, Lob verwiesen (♖b2 ♜b8 ♞h8 ♙h7 ♚h6 - ♔a1 ♚b7 ♛d4 ♜b3 ♙g5 ♙g6; H≠2: a) 1.♞xh7 ♞xb3 2.♙g7 ♞a8≠ b) ♔a1-g4, 1.♙xh8 ♙xg6 2.♞g7 ♞b4≠).

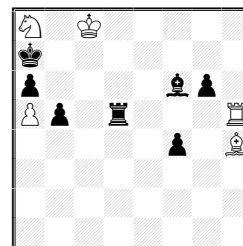
1.ehrende Erwähnung: Nr. 847 von F. Simoni

Interessanter reziproker Umwandlungswechsel bei Weiß mit Fesselungsmatts. Etwas schade ist, daß es nur zu einem Mustermatt reicht (was aber eigentlich völlig unwichtig ist, aber schön wäre). Der Hilfsstein auf g8 wird wohl den einen oder anderen etwas stören, aber der Kerngedanke dieser Aufgabe läßt wohl keine bessere Darstellung zu.

2.ehrende Erwähnung: Nr. 700 von D. Perone

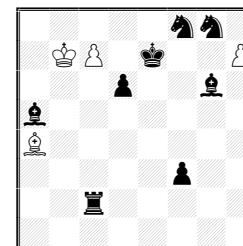
Hier ist ein perfektes Wechselspiel bei Weiß und Schwarz mit Fesselungsmustermatts nach Blockwechsel auf d6 zu sehen. Schade nur, daß der mattgebende Bauer aus Phase A für Phase B versetzt werden muß, dann aber nur Deckungsfunktion besitzt.

4° Pr. 963. H. Böttger
Germania



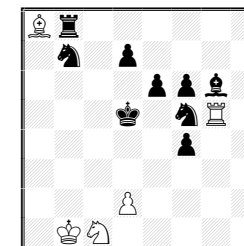
H≠2 - 2111

1° M.O. 847. F. Simoni
Italia



H≠2 - 2111

2° M.O. 700. D. Perone
Argentina



H≠2 - b) ♔d2-a5

3.ehrende Erwähnung: Nr. 644 von J. Bereznaj

Ein Zilahi der besonderen Art - manche nennen so etwas Doppel-Zilahi, was vielleicht nicht im Sinne seines Erfinders ist: die beiden mattbildenden Steine der einen Phase werden in der anderen geschlagen und umgekehrt. Dabei sind schöne Mattbilder zu sehen, was sicherlich auch vorrangig war bei diesem Inhalt.

4.ehrende Erwähnung: Nr. 752 von J. Lozek

Fast zu perfekte Gestaltung. Der gezeigte Zilahi ist schön in Szene gesetzt: Der Schlag erfolgt mit Linienöffnung für den mattgebenden Langschrittler (Feather-Mechanismus), nachdem das Mattgefüge nach Entfesselung und gezieltem Deckungszug des wSpringers gebildet wurde. Vielleicht neu daran, daß der schwarze König die Schlüsselzüge macht.

Lob: Nr. 843 von T. Ilievski

Meredith mit Fesselungsmustermatts nach Selbstentfesselung, Linienverstellungen, Linienöffnungen und Blocks.

Lob: Nr. 846 von T. Ilievski

Lobenswert wegen seiner Dualvermeidung im ersten weißen Zug.

Bericht *Best Problems*, 2002-2003

Abteilung Hilfsmatt in 2 Zügen (Preisrichter: Dieter Müller)

[*Best Problems* 2002-2003 Helpmates in 2: Award by Dieter Müller]

Ich habe mich gefreut für das mir entgegengebrachte Vertrauen, diese beiden Jahrgänge als Preisrichter zu betreuen. Mein Dank gilt neben der Redaktion von *Best Problems* auch meinem Freund Chris Feather für die Befragung seines Archivs bzgl. Vorgängerproblematik. Leider fielen einige Aufgaben durch das Sieb. Mir lagen 77 Aufgaben vor (wenn ich richtig gezählt habe), aber nur 74 kamen zur Beurteilung, da sich Nr. 838 als H≠2 - H≠4 erwies und zwei Aufgaben keine Urdrucke waren (Nr. 840 & Nr. 958).

1.Preis: Nr. 796 von M. McDowell

Mir wird schwindlig, wenn ich die vielen geöffneten und geschlossenen Linien sehe. Wer glaubt, daß mit dem Switchback-Thema bzgl. des Mattsteines nichts Beeindruckendes mehr darstellbar ist, wird mit dieser Aufgabe eines Besseren belehrt. Noch besonders hervorheben möchte ich die klare Darstellung wie dem Weißen die Deckung der Felder h3 und h5 ermöglicht wird. Jedem, der sich für schöne und inhaltsreiche Hilfsmatt begeistern kann, sei empfohlen, dieses Prachtexemplar seiner Gattung nochmals auf das Brett zu stellen und dessen Inhalt zu genießen.

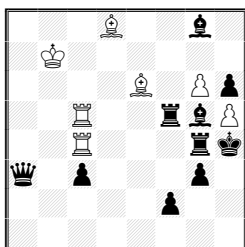
2.Preis: Nr. 886 von M. Parrinello

Wie kann die Linie von f6 bis c3 geöffnet werden, ohne daß der ♜e5 die Matts von der 7.Reihe verhindert? Weiß baut zum Schein eine Batterie auf, die sofort durch Selbstfesselung zerstört wird durch den ♜e5. Daß bei dieser Strategie der ♜d6 sowohl die Linie von e7 nach b4 als auch die Linie von d7 nach d3 öffnet und der ♜b7 und die ♜h7 ihre Funktionen wechseln, sind Highlights dieser Aufgabe, aber auch das Format als Zweispänner, wie der Vergleich mit F. Pachl, *Problem-Forum*, 2000, 1.Preis, zeigt (dort ist der schwarze Läufer h3 überflüssig).

3.Preis: Nr. 881 von M. Caillaud

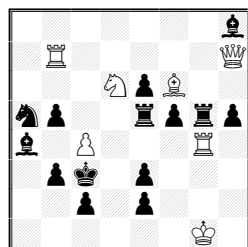
Verwirrendes Linienspiel bei bewundernswerter Harmonie. Der Abbau der maskierten Batterien erfolgt äußerst gefühlvoll und derb zugleich. Apropos Batterien: sie entpuppen sich als reiner Schein, denn der Hinterstein schlägt mattgebend den Maskierungsstein. Schön der Funktionswechsel der Maskierungssteine und der Schnittpunkt f6. Sehenswert sind auch die Opfer der wSpringer und deren Zweck. Der Autor hat bei ähnlicher Opferstrategie in seiner 3.ehrenden Erwähnung beim "JT Stojoski - 50", 2002, sehr derbe Schlüsselzüge verwendet, was bei Nr. 881 nicht der Fall ist.

1° Pr. 796. M. McDowell
Gran Bretagna



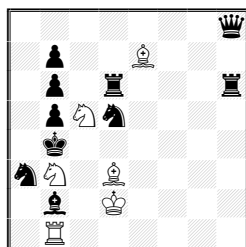
H≠2 - 2111

2° Pr. 886. M. Parrinello
Italia



H≠2 - 2111

3° Pr. 881. M. Caillaud
Francia



H≠2 - 2111

Note agli inediti

1242 - Mars Circe: in order to capture, any unit (Kings included) is first replaced on its game-array square (as for captured units in Circe) and then captures from this square. The captured unit disappears. The game-array square must be unoccupied.

1244/45 - Hantes (Haunted chess): il pezzo catturato diviene un "fantasma" e riappare sulla scacchiera quando il pezzo catturante muove. Non vi può essere più di un fantasma su una determinata casa.

1246 - Madrasi: units of the same kind other than Kings are paralysed when and for as long as they attack each other. Paralysed units cannot move, capture or give check, their only power being that of causing paralysis. **Circe maléfique (mirror circe):** The rebirth square of a piece is the square occupied at the beginning of an orthodox game by a piece of the same kind and of the other side.

1247 - Anti-circe: On making a capture, any unit (including K) is reborn on its game-array square (as determined according to Circe rules), and the captured unit disappears. Since rebirth is obligatory, a capture is legal only if the relevant rebirth-square is unoccupied. A capture may be made from a rebirth-square. Promotion with capture is legal provided the rebirth-square of the promoted unit is unoccupied. In Anti-Circe type Calvet capture on a rebirth-square is allowed (it is default type if type is omitted). In Anti-Circe type Cheylan capture on a rebirth-square is not allowed.

1248 - Royal piece: a unit having the function but not the move of a King. A threat to capture it is check, and if this threat cannot be removed the position is one of checkmate.

Soluzioni Inediti

Fascicolo n. 31

Commenti dell'autore (NdA), di Mario Parrinello (MP), Francesco Simoni (FS) e del redattore.

1131. (≠2, Kozhakin)

a) 1. ♖b3? tempo 1...b4 2. ♗d5≠ 1...♜d4 2. ♖c3≠ ma 1...♜d6! 1. ♗d2! tempo 1...b4 2. ♗d5≠ 1...♜c4 2. ♖c3≠
b) 1. ♜a6! tempo 1...b4 2. ♗d5≠ 1...♜b4 2. ♖xb5≠

1132. (≠2, Kopaev)

1. ♜g6? 1. ♜g7? [2. ♖xf5≠] 1...f4 2. ♜g4≠ 1...e2 2. ♖a3≠ ma 1...♜xg3! (2. ♜xg3?) 1. ♜e6? [2. ♖xf5≠] 1...♜xg3 2. ♜xg3≠ 1...e2 2. ♖a3≠ ma 1...f4! (2. ♜g4?) 1. ♜e7? [2. ♖xf5≠] 1...♜xg3 2. ♜xg3≠ 1...f4 2. ♜g4≠ ma 1...e2! (2. ♖a3?) 1. ♜g5? [2. ♖xf5≠] ma 1...d4! 1. ♜e8! [2. ♖xf5≠] 1...♜xg3 2. ♜xg3≠ 1...f4 2. ♜g4≠ 1...e2 2. ♖a3≠
Tre buoni tentativi del Re falliscono per interferenze bianche (FS).

1133. (≠2, Hudak)

1. ♜xb7! tempo 1...♜c6 2. ♜e4≠ 1...♜c4 2. ♜e6≠ 1...♜e5 2. ♜b5≠

1134. (≠2, Vladimir Aleksandrov)

1. ♖c1? [2. ♜c7≠] 1...♜c3 a 2. ♖f4≠ A 1...♜c4 b 2. ♜xe4≠ B 1...♜c4 2. ♜d5≠ ma 1...♜c3!
1. ♖xe4? [2. ♖e7≠] 1...♜xe4 c 2. ♜xe4≠ B 1...♜e6 2. ♜xf7≠ 1...♜e5 2. ♖xe5≠ ma 1...♜e6!
1. ♖e3! [2. ♜c7≠] 1...♜d4 e 2. ♖f4≠ A 1...♜d4 d 2. ♜xe4≠ B

1135. (≠2, Kostadinov)

1. ♜f5! tempo 1...♜xg5 2. ♜e5≠ 1...♜d4 2. ♜h6≠ 1...♜g7 2. ♜e3≠ 1...♜xf5 2. ♜h3≠ 1...♜xf3 2. ♖h5≠ Problema a blocco arricchito dai tentativi dell'♜g3 (in cui la minaccia 2.h3 della prima serie torna come variante nella seconda) e da una bella chiave che concede due fughe. I duali dopo 1...♜f6 ~, evitati dalle mosse di correzione, sono stati previsti dall'autore? (FS).

1136. (#2, Labai)

1...♙e4 2.♗e6≠ A 1...♙xd5 2.♗f5≠ B 1...♗f7 2.♙xe5≠ 1...♗g7 2.♙xe5≠
 1.♗xe5! [2.♗xf3≠] 1...♙e4 2.♗xe4≠ 1...♙xd5 2.♗xd5≠ 1...♗f7 2.♗e6≠ A (♗f5?) 1...♗g7 2.♗f5≠ B (♗e6?)
 Ideal Ruchlis 1...♙d1 2.♗e4≠ 1...♙e2 2.♗e4≠ 1...♙h5 2.♗e4≠ 1...♙g4 2.♗e4≠ 1...♙xe5 2.h8♗≠

1137. (#3, Vladimir Aleksandrov)

1.♙b7! [2.♗c8+ ♗d6 3.♗c6≠] 1...♗xc4 2.♗c2+ ♗hd4 3.♗xc4≠ 1...♙xe6 2.♗f7+ 2...♗d4 3.♗c7≠ 2...♗xg1
 3.♗c7≠ 1...b2 2.♗xb2+ 2...♗d4 3.♗b5≠ 2...♗xg1 3.♗b5≠ (see version on the back cover).

1138. (#3, Sygurov)

1.♙f6! tempo 1...f3 2.gxf3 [3.fxe4≠] 2...exf3 3.♗d4≠ 2...e3 3.♗d4≠ 2...♙c6 3.♗f5≠ 1...e3 2.dxe3 [3.e4≠]
 2...fxe3 3.♗d4≠ 2...♙c6 3.♗f5≠ 1...c3 2.dxc3 [3.c4≠] 2...bxc3 3.♗d4≠ 2...♙c6 3.♗f5≠ 1...b3 2.cxb3
 [3.bxc4≠] 2...cxb3 3.♗d4≠ 2...c3 3.♗d4≠ 2...♙c6 3.♗f5≠ 1...♙b7 2.♗xb7+ 2...♙e6 3.♗f7≠ 2...♗xc5
 3.♗xe4≠

1139. (#3, Szwedowski)

1.♗d2? A [2.♗c5≠] 1...e3 2.♗g2+ ♗f3 3.♗xf3≠ ma 1...b3! a 1.♗f5? B [2.♙c6≠] 1...♗xe5 2.♗xe5≠ ma
 1...♙b3! b 1.♗c7! [2.♙c6+ ♙xe6 3.♗xe7≠] 1...b3 a 2.♗f5 B [3.♙c6≠] ♗b4 3.♗c5≠ 2...♗xe5 3.♗xe5≠
 1...♙b3 b 2.♗d2 A [3.♗c5≠] e3 3.♗xd3≠ Interessante realizzazione del tema Banny basata sull'occupazione
 reciproca della casa b3 da parte dell'♙c4 e del ♗b4 con conseguente impossibilità ad effettuare una delle due
 difese tematiche 2...♙b3 o 1...b3 (MP). Temi Banny + Dresden (Brunner) NdA.

1140. (#3 Kopaev)

1...♗xc3 2.♗b7+ ♙c4 3.♗g4≠ 1...♙xc3 2.♗f5+ ♙c4 3.♗xc5≠ 1.♗e1? [2.♗e4≠] ma 1...♗xh1!
 1.♗c1! [2.c4+ ♗xc4 3.♗xc4≠ 3.♗xc4≠ 2...♙d4 3.♗f5≠] 1...♗xc3 2.♗f5+ ♙c4 3.♗e3≠ 1...♙xc3 2.♗b7+
 ♙c4 3.♗a5≠ Cambio per inversione delle seconde mosse bianche e cambio totale delle terze. Un tentativo vor-
 rebbe proporre le continuazioni bianche tematiche a seguito di difese diverse, ma il duale dopo 1...c4 distoglie
 ogni interesse dal tentativo, che rimane solo un buon arricchimento secondario (FS).

1141. (Studio +, Gurgenzidze/Akobia)

1.b4! [1.bxc3!? ♙xb7 2.♙c5 ♙c8 3.♗c7 ♙d7 4.c4 ♙b3 5.♗d4+ ♙c3 6.♗d5+ ♙d3 7.♗b5 (7.♗e6 ♙xe6
 8.♗f4+ ♙e4 9.♗xe6 ♙e5 =) 7...♗h8 8.♗bc7 (8.♗b4+ ♙e4 =) 8...♙g4 9.♗b6 ♙e4 =] 1...♙d5+ 2.♙xd5 ♙xb5
 3.♗xc3+ ♙b6 [3...♙a6 4.♙c6 ♙xb7 5.d7 +-] 4.♗a4+ ♙xb7 5.♗c5+ ♙a7 [5...♙a8 6.d7 ♗d8 7.♗d6 +-;
 5...♙c8 6.♙c6 ♙d8 7.♗b7+ ±] 6.d7 ♗xb4 7.♗b7! [7.d8♗ ♗d4+ 8.♙xd4 stalemate] 7...♗b1 8.♗d6! [8.d8♗
 ♗d1+ =] 8...♗b8 9.♗c8+ ♙b7 10.d8♗ +-

1142. (Studio +, Aliyev)

1.h4 ♙d6 [1...b5 2.♙a5! ♙c5 3.h5 b4 4.♙a4! ♙c4 5.h6 b3 6.♙a3! ♙c3 7.h7 b2 8.h8♗+ +-] 2.h5! [2.♙xb6?
 ♙c5 =] 2...♙e7 3.♙xb6 [3.h6 ♙f8 4.♙xb6 ♙g8 5.♙c6 ♙h7 6.♙d6 ♙xh6 7.♙e7 ♙g5 =] 3...♙f6 4.h6 +-

1143. (H#2, Albasi)

a) 1.♙d4 ♙e1 2.♙e5 ♙d2≠ b) 1.♗e5 ♗e2 2.♗g5 ♗e4≠

1144. (H#2, Kolesnik)

a) 1.♗f8 ♗e4 2.♗f4 ♗b5≠ b) 1.♗b6 ♗f7 2.♗d5 ♗c4≠

1145. (H#2, Mr. Veneziano)

1.♙b3 ♙d2 2.♙b2 ♗hb1≠ 1.♙d3 ♗a4 2.♙e3 ♗h3≠ 1.♙b2 ♗a2+ 2.♙c1 ♙xe2≠

1146. (H#2, Muralidharan)

1.♗g3 ♗e2 2.♗e4 ♗d2d4≠ 1.♗f4 ♙h5 2.♗g6 ♙g4≠

1147. (H#2, Topko)

1.♗g4 0-0 2.♙xh3 ♗f3≠ 1.♗f4 ♙f1 2.♗g4 ♗h3≠

1148. (H#2, Bakharev)

1.♗xc4 ♗g8 2.♗xd4 ♗b3≠ 1.♗xd4 ♗d8 2.♗xc4 ♗d2≠

1149. (H#2, Nahnybida)

a) 1.♙xd5 ♙e5 2.♙e6 ♗c5≠ b) 1.♗xd5 ♙d6 2.♙c6 ♗b8≠ La ♗h2 ha poco gioco.

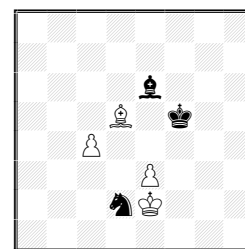
1150. (H#2, Nahnybida)

a) 1.♗d3 ♙e6 2.♙e4 ♗c3≠ b) 1.♗f6 ♙e1 2.♙e6 ♗f4≠ Autoinchiodature anticipate e matti sotto l'inchiodatura di
 due pezzi neri grazie all'inchiodatura preventiva dell'♙e5. Lo spostamento del Cavallo bianco mattante sembra
 piuttosto debole (MP). Ottimo.

mantenuto vivo l'interesse per la composizione, i contatti con gli amici scacchisti e non ha mancato
 di dare il suo contributo alle Associazioni di problemisti. Negli anni '80 e nei primi anni '90 sono
 comparsi su varie riviste alcuni suoi problemi, ancora inediti per varie ragioni, risalenti a qualche
 anno prima. È morto silenziosamente a Bologna l'11 luglio 1997.

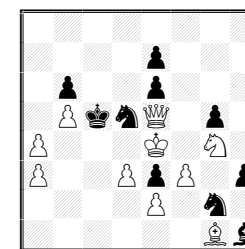
Presentiamo tre delle sue 127 composizioni, in cui percepiamo quel sottile umorismo che con-
 traddistingueva il carattere del nostro indimenticato amico.

A) Marcello Montanari
 3° Pr. *L'Italia Scacchistica*
 1970



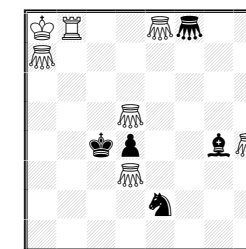
H#4 b) ♗d2-a5 (4+3)

B) Marcello Montanari
Sinfonie Scacchistiche 1970



Multiforme:
 a) #2, b) S#3, c) H=3

C) Marcello Montanari
 3ª Lode *Probleemblad* 1986



**H#2* - Grasshoppers a7, d3,
 d5, e8, h4; f8**

A) 1.♗f3 ♙c6 2.♗e5 ♙e8 3.♙e4 ♙f7 4.♙f5 ♙d5≠ b) 1.♗c6 ♙f3 2.♗e5 ♙h5 3.♙e4 ♙f7 4.♙f5
 ♙d5≠ Bella miniatura che presenta due differenti circuiti dell'♙c5.

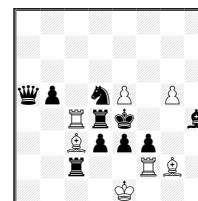
B) a) 1.♗xe3! b) 1.f4! [2.♙xe3+ ♗gx63≠] gxf4 2.♙f3 [3.♙h2 ♗e1/♗h4≠] c) 1.♗gf4 ♙h2
 2.♙xf3+ ♙xf3 3.♗xe2 ♙xe2 = Il genere Multiforme (gemello argentino, NdR) è ancora oggi poco
 diffuso perché molto difficile.

C) 1...♗b6 2.♗c3 Gg8≠ 1.♗f4 Ge3 2.♙c8 Ge2≠ Tema Berlingozzo: lo stesso pezzo bianco viene
 schiodato dal bianco nel GA e dal nero nel GR. Questo è l'ultimo problema. Composto per un con-
 corso tematico (richiedi H#2 con grilli) era rimasto inedito, così venne spedito qualche anno dopo
 alla rivista *Probleemblad*.

F. S.

Corrections

On page 215 of BP31 we published a small article which turned out to be founded on an error. The
 position by Goumondy on which the article was based was reproduced incorrectly in the Romanian
 magazine, thus giving rise to the unintentional misinterpretation by A. Cuppini and the present writ-
 er.



← **Claude Goumondy** - 4° Pr. *Revista Româna de Sah* 1990-92

H#2 - 2111 (7+10) C+

1.♙xg5 ♗xf3 2.♗xc4 ♗f2≠ 1.b4 ♙xd4 2.fxg2 ♙c3≠

The correct position is shown in the diagram reproduced here; and it
 obviously has no need of improvement! It is incredible how the simple di-
 sappearance of the ♗f4 and the addition of a ♗b5 turn the problem into an
 excellent work, worthy of a 4th prize. Our apologies to the author and to
 our readers. - A. G.

della Torre bianca che ha effettuato un percorso circolare attorno alla giunzione delle quattro case dell'estremo nord-est della scacchiera. Ora c'è il problema di far raggiungere alla ♖a8 la sua destinazione finale sulla colonna "h": il ♜b8 si sacrifica in f3, l'♙c8 apre la linea alla propria Torre ed una volta che questa ha raggiunto la casa h8, l'Alfiere bianco può definitivamente occupare la casa f8 e la Torre bianca ripercorrere per la seconda volta il percorso h8-h7-g7-g8 finendo il lavoro sulla casa di promozione. Come possiamo notare quindi il pezzo bianco tematico ha percorso per ben due volte un tragitto che lo ha portato sempre alla sua casa iniziale; questa composizione mostra quindi il motivo tematico chiamato *Rundlauf* o con termine inglese *round trip*, in cui il pezzo tematico ritorna alla casa iniziale dopo un percorso geometrico, effettuato attorno ad una determinata casa o giunzione di case, e che richiede almeno tre mosse (altrimenti si rientra nel semplice switchback). È questo un motivo tematico comune a tutti i generi di problemi, specie gli aiutomatti >2 mosse e che trova la sua maggiore attrattiva nel piacevole effetto visivo che regala al solutore; in questo eccezionale proof game l'autore è magistralmente riuscito a presentarlo per ben due volte, in un lavoro tra l'altro molto chiaro senza evidenti sforzi costruttivi, considerata la difficoltà del gioco.

M. P.

Ricordo di Marcello Montanari

di Francesco Simoni

Soltanto nello scorso mese di Agosto abbiamo saputo della morte del problemista bolognese Marcello Montanari, avvenuta a Bologna nell'ormai lontano 1997. Marcello nacque ad Argenta (FE) il 14 novembre 1909. Lo conobbi nel 1976, frequentando il Circolo Scacchistico Bolognese e subito rimasi colpito da questa persona, così gentile e allegra, nonostante la grave infermità che lo affliggeva. Infatti Marcello era diventato completamente cieco a causa di una grave malattia ereditaria.

Era un po' il beniamino del Circolo degli Scacchi, amato e ben voluto da tutti per la sua cordialità, la sua simpatia, la sua competenza scacchistica. Buon giocatore, oltre che appassionatissimo problemista, non mancava di dare a chiunque lo richiedesse qualche consiglio sul gioco vivo. L'ho visto qualche volta giocare alla cieca, con tutto l'impegno e la passione possibili. Ma il meglio della sua esperienza lo dimostrava parlando di problemi. Egli tentava di trasmettere la nostra grande passione agli amici del circolo, ma si sa quanto spesso i cultori del gioco vivo siano diffidenti verso i problemi. Fu per caso, chiacchierando tanto per conoscersi, che gli dissi che mi interessavo della composizione. Infatti avevo letto alcuni numeri di *Tutto Scacchi*, dove il compianto Castellari teneva con grande perizia una rubrica problemi a carattere eminentemente didattico. Marcello non perse l'occasione e così mi insegnò i rudimenti della composizione scacchistica.

Come problemista, Marcello Montanari era particolarmente versato negli aiutomatti e nelle forme eterodosse, ma non disdegnò di comporre anche diversi problemi diretti e qualche studio. Sottile umorista, Marcello non mancò di trasferire negli scacchi questa sua passione e infatti nella sua produzione non mancano alcune composizioni che hanno il carattere dello scherzo, composte per divertimento, al solo scopo di intrattenere i solutori, magari gli stessi amici del circolo.

Nella produzione di Montanari spiccano numerosi problemi tematici e infatti Marcello seguì sempre con interesse i concorsi a tema, ottenendo qualche importante riconoscimento. L'economia, i matti modello e la centralità del tema sono sempre stati punti fermi del suo modo di interpretare la composizione. Il suo primo problema è un H#3 pubblicato su *La Scacchiera* nel 1951. Nel 1958 vinse il Primo Premio in un torneo Tematico della prestigiosa rivista iugoslava *Problem*.

Nel 1980 dovette fronteggiare una crisi cardiaca che superò, ma si vide costretto a rinunciare alla composizione e a frequentare gli amici al Circolo degli Scacchi. Ancora per qualche anno ha

1151. (H#2, Buka)

1. ♙e5 ♖f1 2. ♙f4 ♖d3≠ 1. ♙c3 ♖d4 2. ♙d2 ♖e4≠

1152. (H#2, Vatarescu)

a) 1. ♖4d7 ♖d6 2. ♗f4 ♖e5≠ b) 1. ♙d6 ♙xd4 2. ♗e5 ♙e3≠ Un pezzo inutile sia in a) che in b).

1153. (H#2, Velihanov)

1. ♖d4 ♗xd1 2. ♖e5 ♗c3≠ 1. ♗a2 ♖e6 2. ♙d4 ♙f3≠

1154. (H#2, Szwedowski/Jasik/Parzuch)

a) 1. ♗e2 b8♖ 2. e3 ♖b5≠ b) 1. ♖h2 b8♖ 2. ♙g3 ♖g8≠ c) 1. ♖c7 b8♙ 2. ♗d8 ♖f8≠ d) 1. ♖e6 b8♗ 2. d6 ♗c6≠ AUW e matti modello.

1155. (H#2, Kopaev)

1. ♖xg8 ♖h8 2. ♖xb8+ axb8♗≠ 1. c3 ♖xc3 2. ♗d8 ♖bx8≠ [2. ♗c5? ♖d8? 3. ♖c6!]

Le due soluzioni sono disomogenee.

1156. (H#2, Hudak)

1. ♖f3 ♖f1 2. ♖d3 ♖f4≠ 1. ♖d3 ♖e1 2. ♖d4 ♖e3≠ 1. ♖f5 ♖g1 2. ♖e4 ♖g5≠

1157. (H#2, Hudak)

1. ♗h7 ♗f5 2. 0-0 ♗h6≠ 1. ♗b7 ♗d5 2. 0-0-0 ♗b6≠

1158. (H#2, Soranzo)

1. ♖e7 ♖c3 2. ♗d7 fxe7≠ 1. ♖d7 ♖d3+ 2. ♖e6 ♖d6≠ Problema simbolico, lettera G in omaggio al redattore.

1159. (H#3, Bryukhanov)

1. ♖c5 ♙xe3+ 2. ♖b4 ♖d2+ 3. ♖a3 ♗c4≠ 1. ♖c7 ♗xb5+ 2. ♖d8 ♗d6 3. ♙d7 ♙a5≠

Interessanti switchbacks e scambio di funzioni dei pezzi bianchi tematici nella cattura del pezzo nero che controlla la casa di matto; purtroppo 1... ♗xb5 ha anche la funzione di apertura di una linea nera dopo lo switchback del Cavallo bianco (MP).

1160. (H#3, Jones)

a) 1. ♖c3 ♙b5 2. ♖c6 d3 3. ♖d6 ♖f5≠ b) 1. ♖a4 ♖b4 2. ♖a6 d4 3. ♖d6 ♙g2≠ Manovre di sgombero e aggiramento delle Torri nere, per andare a bloccare la stessa casa d6 e mosse critiche bianche (FS).

1161. (H#3, Kopaev)

1. ♖g5 ♙f5 2. ♖g4 ♗g5 3. ♖f3 ♗e6≠ Follow-My-Leader ciclico ma il gioco è molto scarno ed il problema somiglia più ad uno schema; due fasi sarebbero state più interessanti (MP).

1162. (H#3, Vecu)

a) 1. ♖c2 ♖xa4 2. a1 ♙ ♖a5 3. ♙b2 ♗b3≠ b) 1. a1 ♗ ♙d4 2. ♗c2+ ♖a2 3. ♖b2+ ♙xb2≠ Promozioni e matti modello ma strategia difforme nelle due fasi (FS).

1163. (H#3, Chepizhny)

1. ♖b3 ♖c3 2. ♗e5 (♙e5?) ♖c4 3. ♖g3 ♖xd4≠ 1. ♙e5 (♗e5?) ♖h3 2. ♖g3 d3 3. ♖xg4 ♖f3≠ Il tema del 7° WCCT: scambio di funzioni dei pezzi tematici, in questo caso rappresentato da manovre Bristol bicolori (MP).

1164. (H#3, Soranzo)

a) 1. ♖c4 ♖d7 2. ♙a5 ♖d3 3. ♙b4 ♗b2≠ b) 1. ♖d5 ♖e7 2. ♙c7 ♖e4 3. ♙d6 ♗c3≠ Matti ideali ad eco.

1165. H#3, Hudak)

1. 0-0-0 ♗xb4 2. ♙a6 ♗d5 3. ♙b7 ♗b6≠ 1. 0-0 ♗f2 2. ♙d3 ♗g4 3. ♙h7 ♗h6≠

1166. H#3, Jonsson)

a) 1. ♖b2+ ♗e2 2. ♙c4 ♙e8 3. ♙d5 ♗xd4≠ b) 1. ♖bb3+ ♙e2 2. ♙b5 ♗g3 3. ♙d7 ♙c4≠ Scacchi al Re bianco motivati dalla necessità di effettuare la chiusura di linee nere ma anche quella di aprire la linea all'♙a7, che opererà autoblocchi; piacevole scambio di funzioni dei pezzi bianchi tematici (MP). Molto bello!!

1167. (H#5, Toger)

1. ♖e5 ♖g4 2. e1 ♗ ♖xg3 3. ♗d3 ♖h3 4. ♖f4 ♙g4 5. ♗e5 g3≠ Il Re nero lascia momentaneamente la casa f4 per consentire il passaggio del Re bianco (FS).

1168. (H#6, Babic)

1. ♖g6 ♖a2 2. ♖f5 g6 3. b1♖ g7 4. ♖e1 g8♖ 5. ♖e3 dxe3 6. ♖e4 ♖ce6≠ Semplice gioco di promozioni, più interessante la strategia nera con sacrificio della Torre promossa per permettere al Bianco il controllo di case del campo del Re avversario (MP).

1169. (H≠6, Babic)

1.a5 b6 2.♔a6 b7 3.c1♘ b8♖ 4.♘d3 exd3 5.♘c4 dxc4 6.♘b5≠ Il Nero sacrifica i due Cavalli originali e quello promosso per consentire l'avanzata del pedone (FS).

1170. (H≠6, Grigorjan)

1.c1♘ ♔c5 2.♖g1 ♘c3 3.♔f8 ♘d4 4.♖g8 ♘e5 5.e1♖+ ♘f6 6.♖e8 ♘d7≠ Due promozioni nere minori per ottenere altrettanti autoblocchi; sarebbe stato spettacolare se la mossa di matto fosse stata uno switchback (MP).

1171. (H=9, Grigorjan)

1.a1♘ ♘f1 2.♘b3 cxb3 3.♘c7 bxc4 4.♘d6 cxd5 5.♘e5 dxe6 6.♘f4 e7 7.♘g3 e8♘ 8.♘h2 ♘:f6 9.♘h1 ♘xg4= Cooked by 1.a1♘ ♘g2 2.♘b3 cxb3 3.g3 bxc4 4.♘c7 cxd5 5.♘d6 dxe6 6.♘e5 e7 7.♘f4 e8♖ 8.♘g5 ♖d7 9.♘h4 ♖f5 = 1.a1♖+ ♘g2 2.♖a3 c3 3.d4 cxd4 4.e5 dxe5 5.♖e7 exf6 6.♖g7 fxg7 7.g3 g8♖+ 8.♘a7 Dxc4 9.♘a8 ♖c7 = etc. (many cooks and duals).

1172. (S≠2, Oven/Dikusarov)

1.h5! [2.♘xe4/♖xe4/♖xe4 ♘xg7≠] 1...♖~ 2.White x ♖, ♘xg7≠

1173. (S≠2, Kostyukov)

a) 1.e8♘! [2.♘xc6+ ♘xc6≠] b) 1.e8♘! [2.♘xf6+ ♘xf6≠]

c) 1.♖g4! [2.♖f3+ ♘xf3≠] d) 1.♖d7! [2.♖d3+ ♘xd3≠]

1174. (S≠3, Armeni)

1) c7! chiave che maschera la batteria nera, min. 2.♖e6+ ♘xc7. 3.♖d7+ ♘xd7≠ 1...♘c7 2.♘e7+ ♘d7 3.♘e6+ ♘xe6≠ (1ª trasformazione della batteria); 1...♖xc7 2.♖f6+ ♘d7 3.♖c6+ ♖xc6≠ (2ª trasformazione della batteria); 1...♖d8/♖e8 2.c8♘+ ♖xc8 3.♖d7+ ♘xd7≠

1175. (S≠3, Kopaev)

1.dxc4! [2.♖d3+ ♖d5 3.c5+ ♘xc5≠] 1...♖xe5 2.♘e4+ ♖xe4 3.♖xc5+ ♘xc5≠ 1...♖f6 2.♖e6+ ♖e6 3.♖xc5+ ♘xc5≠ 1...♘xe5 2.♘f7+ ♘xf7 3.♖xc5+ ♘xc5≠ 1...♖d5 2.♖xd5+ cxd5 3.♖b6+ ♘xb6≠ Semplice strategia di annichilazione di pezzo bianco (MP).

1176. (S≠3, Cistjakov)

1...♘ab6 2.♖c4+ ♘xc4 3.♘e5+ ♘xe5≠ 1...♘ac7 2.♖b5+ ♘xb5 3.♘d4+ ♘xd4≠ 1.♖e7! tempo 1...♘ab6 2.♖d7+ ♘xd7 3.♘e5+ ♘xe5≠ 1...♘ac7 2.♖e6+ ♘e6 3.♘d4+ ♘xd4≠ Cambio di due continuazioni bianche in blocco completo: strategia simmetrica ma gradevole. Un vero peccato che l'autore non sia riuscito ad ottenere un Perpetuum Mobile: il gemello dopo la chiave sarebbe infatti demolito da 1.♖f7 (FS).

1177. (S≠6, Oven/Dikusarov)

1.♘b5+ ♘e2 2.♖xe2 bxa6 3.♘a5 axb5 4.♘c3 b4 5.♘b2 b3 6.♘c1 ♘xe2≠ Classica manovra di avvicinamento di un pedone nero al Re bianco necessaria per effettuare un controllo di casa (MP).

1178. (S≠9, Dikusarov/Oven)

1.♘a3 c6 2.♘b3 c5 3.♘a2 c4 4.♖d3+ cxd3 5.♘d4 d2 6.♘a3 ♘g7 7.♘f5+ ♘h7 8.g6+ fxg6+ 9.♖f7+ ♘xf7≠

1179. (Serie H≠26, Grigorjan)

3.h1♘! 4.♘xd5 5.♘xa2 6.♘d5! 8.a1♘! 9.♘b3 11.♘xb5 12.♘d4! 17.b1♘! 18.♘xg6 19.♘f5! 21.gxh5 25.h1♘! 26.♘he4, cxd4≠ Ciascuno dei primi due pedoni promossi prepara la strada al pedone che deve muovere successivamente, quindi termina il suo percorso bloccando una casa. Un problema lunghissimo, peccato ci sia una sola soluzione (FS).

1180. (Serie H≠6, Bryukhanov)

a) Serie H≠ 1.♖b5 2.d3 3.d2 4.dxc1♘ 5.♘d2 6.♘b4, b3≠

b) Serie S≠ 1.b4 2.b5 3.b6 4.b7 5.b8♖ 6.♖b3+ ♖xb3≠

1181. (H≠3, Oven)

1.e3 ♘g5 2.♘h6 ♘f3 3.♘g7 Gf4≠ Peccato ci sia solo una soluzione.

1182. (H≠4 Symmetrical Circe, Popovski)

a) 1.♘xd4(e5) e6 2.♘c4 exd7(♘e2) 3.♘d1 d8♖ 4.♘b3 ♖d4≠ b) 1.♘xf4(c5) c6 2.♘g3 c7 3.♘h2 c8♖ 4.♘xc8(♖f1) ♖g2≠ Questa condizione dovrebbe offrire molteplici possibilità di sviluppo. Nell'esempio l'autore ha realizzato due manovre omogenee in una miniatura (FS).

a7-f2, poi sarebbe impossibilitato a muoverne un altro perché inchiodato, come effetto delle particolari proprietà di movimento di questi pezzi eterodossi; ecco quindi il paradosso della cattura di pezzi bianchi di cui parlavo prima, in questo caso cattura necessaria per evitare un'indesiderata inchiodatura.

Il problema mostra quindi lo Zilahi ciclico e di conseguenza lo scambio, anch'esso ciclico, di funzioni da parte dei tre Leo; come si può notare vi è inoltre un naturale duale evitato, omogeneamente ripetuto in tutte e tre le soluzioni, basato sull'impossibilità, causata dall'interferenza operata dal pezzo nero alla seconda mossa, dell'inversione delle mosse dei due Leo che vanno a creare la batteria bianca.

Come è successo spesso in questi articoli, l'autore del diag. C) è il grande maestro francese Michel Caillaud e, come sempre con i suoi lavori, anche stavolta analizzeremo una proof game estremamente interessante. Questo lavoro è apparso sul fascicolo di luglio-settembre dello scorso anno della rivista statunitense *StrateGems* e senza dubbio otterrà un ottimo piazzamento in quel concorso. Come sempre la prima cosa che dobbiamo analizzare è la posizione iniziale del diagramma; quello che salta subito all'occhio è la presenza di tre Torri bianche per cui una proviene da promozione, molto verosimilmente quella in h8; generalmente parlando, possiamo dire che la presenza di pezzi provenienti da promozione è considerata una debolezza ma qui, come vedremo, è pienamente giustificata dalla bellezza e profondità del gioco. Ma continuiamo con l'analisi della posizione diagrammata per cercare di scoprire come si sia svolto il gioco; il Bianco ha tutti i suoi pezzi (il pedone mancante si è ovviamente trasformato nella Torre promossa), mentre al Nero mancano due pezzi, un pedone ed un Cavallo.

Proprio per quanto riguarda i pezzi neri mancanti, la chiave per conoscere il loro destino è il ♠f3; infatti questo pedone ha catturato un pezzo avversario che non può essere che il Cavallo nero mancante in quanto la possibilità che il pedone bianco abbia catturato il ♠h7 in f3 decade non tanto perché questo pedone non ha potuto fisicamente sacrificarsi su quella casa ma perché, anche se prendiamo in considerazione la possibilità che si sia sacrificato dopo la sua promozione, quest'ultima ipotesi non è valida perché tale pedone nero, come si può facilmente notare, non può raggiungere la prima traversa.

A questo punto si può quindi trarre una prima conclusione e cioè che il pedone nero mancante è stato catturato da quello bianco nella sua marcia verso la promozione. Il passo successivo dell'analisi della posizione è rappresentato dal conteggio delle mosse dei due partiti; purtroppo sia per il Bianco che per il Nero mancano all'appello alcune mosse, per cui queste devono essere state giocate senza che risultino immediatamente evidenti dal diagramma.

Ma un punto importante è la posizione della Donna e di una delle Torri nere (quella proveniente da a8) che possono aver raggiunto tale posizione solo dopo che il Re nero e l'♠f8 si sono spostati dalla loro casa iniziale e gli abbiano quindi consentito l'accesso alla colonna "h". Dopo tutte queste considerazioni possiamo affermare allora che molto verosimilmente il Bianco ha promosso a Torre il più presto possibile facilitando in tal modo l'uscita della Donna e della ♖a8, anche se questa deduzione sul suo compito è molto riduttiva in quanto questa Torre ha fatto molto di più, come presto vedremo. Infatti il Bianco promuove a Torre già alla sua quinta mossa facilitando subito l'avanzamento del ♠g7 ed in tal modo consentendo all'♠f8 di poter poi raggiungere la sua destinazione finale.

Nel frattempo la Torre promossa effettua una prima manovra che, come detto, ha lo scopo di consentire ai pezzi neri l'accesso alla colonna "h"; il primo pezzo nero è ovviamente la Donna, sia perché è il pezzo più avanzato della falange della colonna "h" sia soprattutto perché la ♖a8 può venir fuori solamente dopo che la Regina ha abbandonato l'ottava traversa. A questo punto l'♘c1 può andare ad infiltrarsi nelle file nemiche e così si completa alla 15ª mossa la prima manovra

qualsiasi distanza dal pezzo interposto, e questo la dice lunga sul fatto che anche questi sono tra i più potenti pezzi eterodossi. Analogamente, il movimento del Pao è uguale a quello di una normale Torre mentre per catturare ha sempre bisogno, come del resto tutti i pezzi di questa famiglia, di una figura interposta.

Come sempre, più di qualsiasi spiegazione teorica - comunque ineludibile - l'analisi pratica del gioco è la cosa che chiarisce meglio il movimento ed anche gli effetti che questi pezzi possono creare. Nella posizione iniziale, tra l'altro molto elegante e senza pedoni bianchi, osserviamo tre Leo bianchi allineati sulla colonna "g" in una sorta di terzo d'inchiodatura, e questa disposizione come vedremo avrà la sua importanza ai fini del gioco. Ciascuna soluzione si apre con la cattura di uno di questi Leo, quindi con un gioco paradossale in quanto non si vede perché il Nero debba eliminare i pezzi del Bianco per aiutarlo a farsi mattare, ma come sappiamo la cattura di materiale bianco è uno dei principali motivi tematici dell'aiutomatto ed una delle sue maggiori attrattive; ma analizzeremo più avanti le motivazioni di queste catture.

Come possiamo osservare, il Bianco ha inoltre la necessità di controllare il campo del Re nero, prevedibilmente ad opera del Pao in e8; infatti anche se questo pezzo può muoversi sulla colonna "e" come una normalissima Torre, esso però non controlla alcuna casa e quindi non può catturare pezzi avversari in quanto per far ciò ha bisogno di un pezzo interposto oltre il quale saltare; infatti il Re nero potrebbe recarsi impunemente in una qualsiasi delle case di questa colonna senza mettersi in presa da parte del PAe8. Si vede quindi la necessità di trovare un pezzo oltre cui il PAe8 possa saltare, e la prima mossa nera ha in prospettiva anche questo scopo, anche se non è l'unico. Il Bianco nel frattempo porta alla sua prima mossa uno dei suoi Leo sulla diagonale a7-f2 con lo scopo di minacciare il Re avversario grazie alla successiva creazione di una batteria.

A questo punto, come logica conseguenza del ragionamento fatto in precedenza e cioè della necessità di attivare il PAe8, il pezzo nero che effettua la cattura si reca sulla colonna "e" permettendo al PAe8 di controllare tutte le case oltre il pezzo interposto, ma allo stesso tempo dà scacco al Re bianco in virtù del precipuo movimento di questi pezzi; infatti il PAg3 minaccia il ♖g8 in quanto fra lui e questo Re vi è interposto un pezzo. Il Bianco quindi sposta il Leo rimasto e para lo scacco, ma quello che è più importante è che si reca anch'esso, come il Leo che effettua la prima mossa, sulla diagonale a7-f2, formando quindi una batteria bianca in quanto il Leo retrostante può adesso direttamente minacciare il Re avversario essendosi interposto un pezzo tra esso ed il ♖f2.

Sarebbe però troppo semplicistico parlare di normale batteria quella formata dai due Leo poiché quella che si viene a creare in ciascuna delle tre soluzioni è una batteria bianca un po' speciale; mentre abbiamo visto quale è la funzione del Leo retrostante, non meno importante è quella del pezzo antistante della batteria bianca appena creata. Questo Leo non ha la sola funzione di rendere attivo nei confronti del Re nero il suo compagno retrostante, ma ha anche quella ugualmente importante di impedire che un'ulteriore interposizione di pezzi da parte del Nero annulli la minaccia sul ♖f2; infatti se prendiamo il caso per esempio di una batteria formata da un Leo come pezzo retrostante ed un altro pezzo bianco antistante diverso da questo pezzo eterodosso, allora in questo caso il Nero potrebbe parare l'attacco al proprio Re con l'interposizione di un altro pezzo sulla linea della batteria.

Invece qui la presenza di un Leo anche come pezzo antistante impedisce questa parata in quanto l'interposizione di un altro pezzo ovviamente sarebbe un illegale auto-scacco in quanto sarebbe adesso il Leo antistante a minacciare direttamente il Re avversario. Rimane da chiarire un'ultima cosa: perché il Nero per recarsi sulla colonna "e" ha catturato un pezzo bianco?

In altre parole perché, se prendiamo in considerazione la prima soluzione, l'♙c1 per andare in e7 non ha invece mosso per esempio in a3? La spiegazione si ritrova nel fatto che se il Bianco sposta, come avviene nelle soluzioni, un primo Leo con lo scopo di creare la batteria sulla diagonale

1183. (H≠3 Circe Parrain, Popovski)

1.♙d3 ♙xd4 2.♖e4(e3)+ ♙d6 3.♙xd4 ♗b5(♙e2)≠ 1.♙xe5 ♗b5(♙f3) 2.♖xf3 ♗d6(♙h4) 3.♖d5 ♙g3≠

1184. (H≠2 Andernach Chess, Grigorjan)

a) 1.axb1♖(B) ♖h7 2.bxa1♖(B) ♖ah8≠ b) 1.axb1♗(B) ♗c3 2.bxa1♗(B) ♗c2≠ Due diverse coppie di promozioni ma le motivazioni delle catture sono poco interessanti (MP).

1185. (Serie H≠11, Paradzinski)

1.h3 2.h2 3.h1♙ 4.♙d5 5.♙c4 6.♙d4 7.♙c5 8.♙b5 9.♙b6 10.♙a5 11.♙a6, ♗c6≠ 1.h3 2.h2 3.h1♗ 4.♗f2 5.♗xg4 6.♗f2 7.♗e4 8.♙f4 9.♙g5 10.♙h6 11.♗g5 ♖h4≠ Manovre tipiche dell'aiutomatto in serie: il pezzo promosso provvede a creare il passaggio per il Re nero. Si nota una certa difformità: nella prima soluzione l'Alfiere promosso ostruisce due volte la Torre bianca; nella seconda, il Cavallo promosso provvede una sola ostruzione ed elimina il pedone che blocca la quarta traversa. Questo problema è in realtà un 1.1.2... le prime due mosse nere si possono togliere, senza nulla togliere al contenuto (FS).

1186. (S≠5 Maximummer, Zujev)

1.h5! ♖g1 2.♖e5+ ♙g4 3.♖g5+ ♙f3 4.♙h3 ♖a1 5.♖a5 ♖h1≠

1187. (H≠2, Muralidharan/Garofalo)

a) 1.♙e5 d3 2.Ge6 f4≠ b) 1.♙e4 d4 2.Ge3 f3≠ Doppio passo di due pedoni bianchi.

1188. (≠2 Anticirce, Janev)

1.♖a1! [2.♖h1≠] 1...♙xe4(♙c8)+ 2.♖xc8(♖h1)≠ catturato ♙ bianco, matta ♖ 1...♗xc7(♗b8)+ 2.♗xb8(♗g1)≠ catturata ♖ bianca, matta ♗ 1...♖xd7(♖a8)+ 2.♙xa8(♙f1)≠ catturato ♗ bianco, matta ♙. Piacevole gioco di scacchi e controsacchi con Zilahi ciclico (MP).

1189. (H≠2, Lucchesini)

1.♙g7{Ib1} ♗g8{Ia3} 2.♙h7{Ib3} ♗f6{Ia1}≠ 1.♙h7{Ic1} a3{Ic2} 2.♙h8{Ic3} ♗f7{Ia4}≠ Graziosa miniatura che sfrutta le proprietà dell'Imitatore (illegalità delle fughe di Re in quanto l'Imitatore non può effettuare mosse simili). I matii eco-camaleonte sono un piacevole bonus (MP). Graziosa miniatura (FS).

1190. (H≠6 Circe, Lucchesini)

1.♙c3 a3 2.♙b4 axb4 3.♙c5 bxc5 4.♙d6 cxd6 5.♙e7 dxe7 6.♙xe7 e3≠ Interessante ripetuto sfruttamento della condizione Circe per consentire la rinascita del ♗e2. Utile il confronto con D. Borst & H. Haverkorn, 2ª Lode Feenschach, 1996 (W: ♙h7, ♗h2; B: ♙c7, ♙b7, ♙c6; H≠6 Circe: 1.♙c8 h3 2.♙g4 hxg4 (♙c8) 3.♙f5 gxf5 (♙c8) 4.♙e6 fxe6 (♙c8) 5.♙d7 exd7 (♙c8) 6.♙b7 d8♖≠ (MP).

Due fairies ed un retro (6)

di Mario Parrinello

Apriamo questo articolo con il diag. A), una bizzarria veramente bella e che sicuramente non potrà non interessare e affascinare tutti gli amanti del nostro hobby ed anche quelli che non sono molto vicini ai fairies. L'autore non ha bisogno di presentazione ed è il britannico Christopher John Feather, di cui anche questa rivista si avvale del prezioso contributo; Feather è meglio conosciuto come grande compositore di aiutomatti ortodossi ed in particolare H≠2, ma, come del resto egli stesso ha voluto giustamente sottolineare in un suo recente booklet, non è solo questo il suo campo di azione.

La bizzarria odierna è apparsa in ottobre dello scorso anno sull'ultima serie di raccolte di suoi problemi inediti, in questo caso *Broodings*, che Feather pubblica privatamente e che gentilmente distribuisce a chi è interessato. I pezzi dell'inesauribile panorama zoologico eterodosso che ritroviamo in questo aiutomatto sono i Canguri, raffigurati convenzionalmente come Regine capovolte a destra. Come si può facilmente arguire se pensiamo ai veri marsupiali australiani e al loro caratteristico movimento, questi pezzi fairies sono ovviamente dei formidabili saltatori ed uno dei pezzi più potenti della fauna eterodossa; è naturale quindi che si prestino molto facilmente per la realiz-

zazione di strategie complesse e difficili anche se come rovescio della medaglia vi è la difficoltà di eliminare tutte le numerose demolizioni che la potenza del loro particolare movimento inevitabilmente comporta. Vediamo quindi come agiscono questi pezzi sulla scacchiera; diciamo subito che il loro movimento è un po' simile a quello dei più noti Grilli ma, a differenza di questi, i Canguri hanno bisogno di due pezzi, non importa di che colore siano, per poter muovere e raggiungere la casa immediatamente dietro quella del secondo pezzo saltato, sulla quale naturalmente avvengono anche le catture. L'altro aspetto del loro movimento, che spiega ovviamente la loro lunga gittata, è che i due pezzi interposti tra la casa di partenza del Canguro e la sua casa di arrivo possono trovarsi a qualsiasi distanza l'uno dall'altro; se per esempio consideriamo la presenza di un Canguro in h8 e due pezzi interposti, situati uno in f6 e l'altro b2, in accordo al loro particolare movimento vediamo che la casa su cui può arrivare il CAh8 è proprio a1.

Analizzando il problema in questione, nella posizione iniziale colpisce immediatamente l'allineamento dei pezzi sulla diagonale c1-h6, ed in particolare la presenza del Re nero ad una sua estremità e del CAh6 all'altra; sarà questa disposizione dei pezzi ad essere cruciale e su cui farà perno tutto il gioco. Se prendiamo in considerazione la prima soluzione, vediamo che il ♖e3 muove in d1 per realizzare un autoblocco in b2 alla sua seconda mossa, ma quello che è più interessante è che abbandonando la diagonale c1-h6 inchioda contemporaneamente gli altri due pezzi neri tematici, nella prima soluzione l'♙f4 ed il CAg5, oltre ovviamente il ♜d2; infatti grazie al particolare movimento dei Canguri, nessuno di questi due pezzi può abbandonare la diagonale senza mettere illegalmente sotto scacco il proprio Re da parte del CAh6 perché in questo caso tra questo pezzo ed il Re nero si troverebbero interposti due pezzi, il ♜d2 e a turno o l'♙f4 o il CAg5.

Continuando nell'analisi della prima soluzione, la ♔a2 abbandona quindi la sua posizione iniziale muovendosi sulla colonna "a" anche se lo scopo di questa manovra al momento non appare chiaro, ma il tutto presto si renderà evidente, mentre il Cavallo nero alla sua seconda mossa autoblocca, come detto, andando ad occupare la casa b2. Il matto avviene quindi con movimento della Torre bianca sulla colonna "c", ed in particolare, nella prima soluzione, questo pezzo va ad occupare la casa c4.

Perché mai 2...♙c4≠ matto? La spiegazione ovviamente deve avere qualcosa a che fare con il particolare movimento dei Canguri; infatti, l'interposizione di un altro pezzo sulla colonna "c" ha come effetto quello di attivare il CAc8 che così minaccia direttamente il Re avversario; questo movimento di interposizione è l'equivalente pertanto, anche se con effetti capovolti, dell'attivazione di una batteria bianca quando il suo pezzo antistante si sposta. A questo punto si comprende anche perché l'interposizione di un pezzo diverso dalla Torre (con l'eccezione della Donna) non risulterebbe efficace, in quanto se il CAc2 abbandonasse la colonna di partenza, per esempio con 3.CAh7, parebbe il matto togliendo uno dei due pezzi interposti tra il proprio Re ed il CAc8; invece, la presenza della Torre lo impedisce, grazie all'inchiodatura ortodossa del CAc2.

A questo punto ci si pone un'altra domanda: perché la Torre bianca deve andare proprio in c4, risultando apparentemente efficaci, secondo il ragionamento appena fatto, anche altri piazzamenti di questo pezzo sulla colonna "c"? La risposta risiede nel pezzo che autoblocca in b2 e che apparentemente ha un ruolo marginale e soprattutto meno interessante rispetto a tutto il resto del gioco. Infatti è questo pezzo che detta la precisa casa di arrivo del pezzo mattante grazie appunto al fatto che se la Torre trovasse una diversa sistemazione allora, sempre riferendoci alla prima soluzione, il Cavallo in b2 potrebbe andare in c4 a sua volta interponendosi tra il ♖c1 ed il CAc8, vanificando l'azione di quest'ultimo ed infrangendo pertanto la cosiddetta "regola del 2" che governa i Canguri, in quanto a questo punto vedremmo sulla colonna "c" la presenza di tre pezzi; da notare che nella soluzione 3.♙xc4 ovviamente non impedisce il matto in quanto il CAc8 può catturare in ogni caso il Re avversario. Analoga strategia troviamo nella seconda soluzione quando è l'Alfiere ad andare ad autobloccare la casa b2; anche in questo caso la Torre bianca, recandosi sulla colonna "c" attiva il

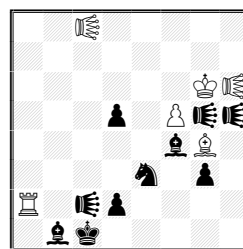
CAc8 ed al tempo stesso effettua la necessaria inchiodatura del CAc2, ma soprattutto occupa l'unica casa che impedisce all'Alfiere nero in b2 di interferire il CAc8 con la sua interposizione; in questa soluzione a rimanere inchiodati sono il ♜e3 ed il CAg5.

Nella terza soluzione gran parte della strategia è simile con il CAg5 che autoblocca, la Torre bianca che funziona come pezzo antistante della batteria sulla colonna "c" ed il completamento, tra le varie soluzioni, del ciclo dei pezzi inchiodati sulla diagonale c1/h6. L'unica differenza riguarda la precisazione della casa su cui va la Torre bianca che, come abbiamo visto, nelle due precedenti soluzioni dipende dal pezzo nero che autoblocca la casa b2; invece nella terza soluzione la ♔a2 deve mattare in c5 per impedire l'interposizione sulla colonna "c" del CAh5 che, in caso di diverso piazzamento della Torre, parrebbe il matto con 3.CAc5. Questo eccellente lavoro mostra quindi il ciclo dei pezzi neri inchiodati, una sorta di terzo d'inchiodatura, con omogenea e sorprendente strategia di creazione di batteria bianca e perfetta precisazione del gioco.

Un'altra interessante bizzarria è mostrata nel diag. B), opera del grande maestro bulgaro, il quale ci presenta un aiutomatto in due mosse con i pezzi eterodossi Leo e Pao. Prima di iniziare l'analisi del gioco, diciamo subito che anche grazie a questo problema Petkov ha vinto la medaglia d'oro nel Campionato mondiale individuale per il triennio 1998-2000, ottenendo il prestigioso titolo di campione del mondo nella sezione bizzarrie; nella fattispecie, il problema ha ottenuto 12 punti, che rappresenta il massimo punteggio attribuito dai tre giudici che, come noto, avevano a disposizione la possibilità di assegnare da 0 a 4 punti ad ogni problema partecipante.

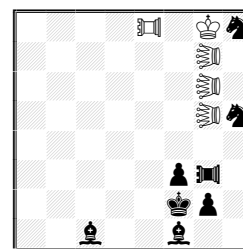
Come dicevo, i pezzi eterodossi presenti in questo problema sono i Leo ed i Pao, raffigurati rispettivamente da una Donna e da una Torre capovolti a sinistra; per completezza dirò che sempre alla stessa famiglia appartiene il Vao, che, come si può facilmente intuire, è raffigurato da un Alfiere, anch'esso capovolto a sinistra; il movimento di questi pezzi è molto particolare poiché racchiude quello di due pezzi diversi; infatti il Leo, per esempio, quando deve spostarsi si muove secondo il normale movimento della Regina ma quando deve catturare si muove come un altro pezzo eterodosso con caratteristiche di saltatore e cioè il Leone, in quanto ha bisogno di un altro pezzo, non importa se bianco o nero, posto tra esso ed il pezzo da catturare; inoltre, la casa di cattura è quella del pezzo catturato, ma quello che è più importante è che il pezzo da catturare può trovarsi a

A) C. J. Feather
Broodings 15 - 2003



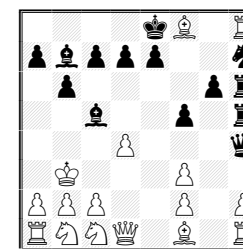
H≠2 - 2 sol. (6+10)

B) P. A. Petkov
Feenschach 2000



H≠2 - 3 sol. (5+8)
Leo g5, g6, g7; Pao e8, g3

C) M. Caillaud
StrateGems 2003



SPG 22.5

Soluzioni:

- A) 1. ♖d1 ♔a4 2. ♖b2 ♙c4≠ 1. ♙e5 ♔a3 2. ♙b2 ♜c3≠ 1. KAg2 ♔a5 2. KAb2 ♜c5≠
 B) 1. ♙xg5 LEa7 2. ♙e7+ LEgb6≠ 1. ♖xg7 LEb6 2. ♖e6+ LEGc5≠ 1. ♖xg6 LEc5 2. ♖e5+ LEga7≠
 C) 1.g4 f5 2.g5 ♖f6 3.g6 ♜g8 4.gxh7 g6 5.h8 ♙ ♙h6 6.♙h7 ♙e3 7.♙g7 ♙c5 8.d4 ♙h8 9.♙g8 ♖f7 10.♖d2 ♙f8 11.♖c3 ♙h6 12.♖b3 ♙h4 13.♙h6 ♖c6 14.♙g7 ♙h5 15.♙h8 ♖e5 16.♙h7 ♖f3 17.exf3 b6 18.♖e2 ♙b7 19.♖c1 ♙h8 20.♙f8 ♖e8 21.♙g7 ♙h6 22.♙g8 ♖h7 23.♙h8