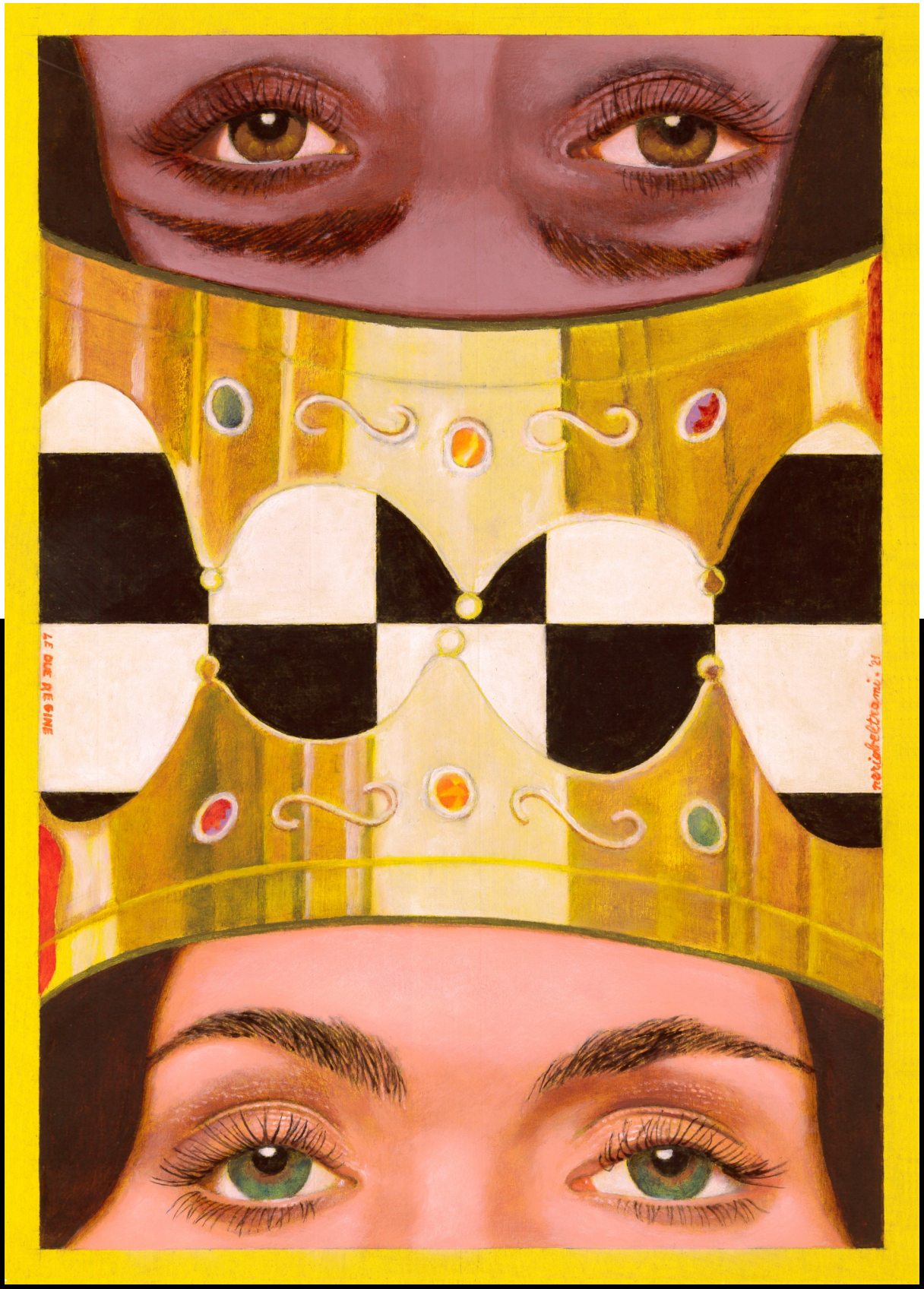
Scacco Manto



APERIODICO DELL'ASD MANTOVA SCACCHI DICEMBRE 2022
NUMERO 2

IN COPERTINA: "Le due regine" (Nerio Beltrami, 2021)

Scacco Manto

Ben ritrovati,
non senza fatica siamo finalmente giunti al secondo numero del nostro aperiodico. Confidando che tutto il lavoro svolto possa non esser stato vano, speriamo di cuore che il risultato finale possa essere all'altezza delle attese!
Per chi volesse collaborare al prossimo numero, o volesse fornire semplici spunti, o ancora evidenziare eventuali errori qui presenti, vi ricordiamo il nostro indirizzo: scaccomanto@mantovascacchi.it.
Buona lettura!

In questo numero:

- **LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI**
- **SCACCHI & COMPUTER**
- **ENIGMISTICA SCACCHISTICA**
- **PILLOLE DI STORIA SCACCHISTICA**
- **MANTUA CHESS**

Particolare di una pianta di Mantova alla fine del XVI secolo, di Frans Hogenberg, 'Civitates Orbis Terrarum', vol. II

Redazione: Marino Azzoni, Marco Gasparini, Francesco Foroni, Stefano Gemma, Gabriele Tamassia, Enrico Trazzi, Stefano Vezzani.

Impaginazione a cura di Enrico Trazzi.

Immagine in copertina a cura di Nerio Beltrami.

- © 2022 SCACCO MANTO - TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI -

La cassetta degli attrezzi

Aperture coraggiose

Nella pratica di torneo capita spesso d'aver l'esigenza di non far durare una partita troppo a lungo… Ecco allora qui di seguito qualche spunto tratto da partite realmente giocate per chi volesse tentare di vincere rapidamente!

Anti-Olandese 1
M. Maly – G. Schmid (Amburgo 1989)

1. d4 f5 2. h3!? Cf6 3. g4 fxg4 4. hxg4 Cxg4?! 5. Dd3 Cf6?? [diagramma] 6. Txh7! 1-0.
La posizione finale è stata raggiunta in 32 partite del *Mega Database* 2022 di *ChessBase*.

Contro il Gambetto di Donna Accettato
G. Ivanova (1682) – D. Chervenkov (1833) (Sofia 2010)

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e3!? b5 4. a4 c6 5. axb5 cxb5?? [diagramma] 6. Df3+- (questa posizione compare in circa 100 partite del *Mega Database*; il primo a cadere nella trappola fu un avversario di Gioacchino Greco nel 1620) Cc6 7. Dxc6+ Ad7 8. Da6 e6 9. b3 Ab4+ 10. Ad2 Axd2+ 11. Cxd2 c3 12. Ce4 c2 13. Axb5 Tb8 14. Axd7+ Dxd7 15. Cc5 1-0.

Anti-Olandese 2
C. Kneitz – L. Leibl (Niederbayern 1995)

1. Cf3 f5 2. d3 Cf6 3. e4 fxe4 4. dxe4 Cxe4 5. Ad3 Cf6?! 6. Cg5 e5? [diag.] (questo errore compare 28 volte nel *Mega Database*) 7. Axh7!! (vince anche 7. Cxh7! +-) Cxh7 7. Dh5+ Re7 8. Cxh7 Txh7 9. Ag5+ 1-0.

Gambetto di Budapest
R. Pierzak– W. Miechowicz (Polanica-Zdrój 1996)

1. d4 Cf6 2.c4 e5 3. dxe5 Ce4?! (mossa dubbia ma pericolosa) 4. a3 d6!? 5. exd6 Axd6 6. Cf3?? [diag.] (una delle 24 partite del *Mega Database* nelle quali è stata raggiunta questa posizione è una partita blitz del 2020 in cui il giovane GM nostrano Lorenzo Lodici, pur avendo i Bianchi, è riuscito a spuntarla contro un avversario altrettanto quotato!) 6. ...Cxf2!! 7. Dd4 (7. Rxf2 Ag3+ -+) Cxh1 8. Dxg7 Tf8 9. Ah6 Af5 10. Cc3 Cd7 11. Cd5 c6 12. Ce3 Ag6 13. Td1 Dc7 14. b4 Axh2 15. Txd7 Ag3+ 16. Rd1 Dxd7+ 0-1.

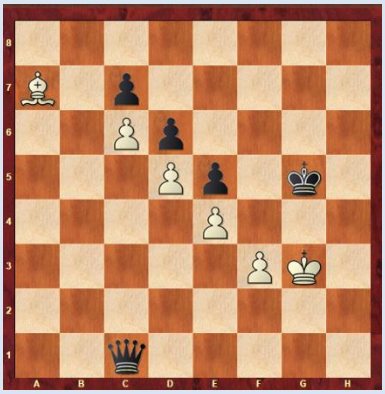
Contro il Gambetto di Donna Rifiutato
D. Medrano (2261) – A. Borda (2227) (La Paz 2002)

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ag5 Cbd7 5. cxd5 exd5 6. Cxd5?? [diag.] Cxd5! 7. AxDd8 Ab4+ 8. Dd2 AxDd2 9. RxAd2 RxAd8 10. e4 C5f6 11. Ad3 Cb6 12. Cf3 Re7 13. The1 Td8 14. h3 c6 15. Tad1 Rf8 16. Rc1 Ae6 17. Ab1 Tac8 18. Ch2 Ch5 19. Tf1 Ac4 20. Tfe1 Cf4 21. g3 Ce2+ 0-1.

Questa trappola è antica (la sua prima vittima *nota* risale al 1847) ma sempre valida, come testimoniano oltre 500 partite nel *Mega Database*. Ci sono cascati e continuano a cascarci anche giocatori con un elo ben superiore a 2000.

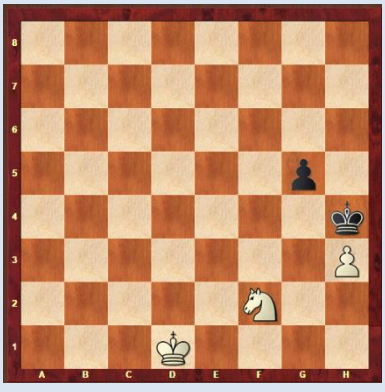
Le fortezze

Probabilmente i giocatori ancora poco esperti non hanno presente che nei finali esistono parecchie fortezze, cioè posizioni in cui un vantaggio di materiale a volte anche enorme è insufficiente per vincere. Conoscere almeno le fortezze più tipiche può tornare utile per salvarsi da situazioni a prima vista più che abbandonabili. Ne mostriamo qui alcune. Le prime due non sono *tipiche*: servono per dimostrare che le fortezze sono tantissime e se ne possono sempre trovare di nuove.



In questa posizione di Chekhover il Nero non può vincere: il suo Re non può entrare in gioco e, da sola, la sua Donna non può né dare matto né guadagnare materiale. Ad es.: 1. … Df4+ 2. Rg2 Rh4 3. Af2+ Rg5 4. Aa7 Dd2+ 5. Rg3; Dc1 6. Af2 ecc…

Petrosian – Chazan (1970).
Il Nero giocò l'astuta 1…. Db6 e il Bianco (che non era il Petrosian campione del mondo) rispose 2. Cxb6+?. Così la partita finì patta dopo 2. … cxb6 3. h4 (il Bianco prova a far giocare la sua Donna) gxh4 4. Dc1 h3! 5. Dh1 (oppure 5.gxh3 h4) h2 ½-½. Il Bianco, infatti, non può far valere in alcun modo il suo enorme vantaggio di materiale, visto tutte le colonne e tutte le diagonali sono chiuse. Per vincere il Bianco deve rifiutare il sacrificio di Donna e coordinare l'assalto al pedone debole posto in a5 del Nero.



Y. Sakharov - E. Vasiukov (Campionato dell'URSS 1969).
La partita continuò così: 65. … Rg3 66. Re1 Rg2 67. Re2 Rg3 68. Rf1 Rh2 patta. Il Cavallo deve difendere il pedone mentre il Re Bianco deve difendere il Cavallo, e non riuscirà mai a difendere anche il pedone in modo da liberare il Cavallo.

Il Nero patta nel più facile dei modi spostando all'infinito (salvo scacchi) la Torre tra le due case f6 e h6: il Re Bianco non può superare la quinta traversa e naturalmente il Bianco non può vincere giocando solo con la Donna. La posizione è patta anche aggiungendo un pedone Bianco in h5. Salvo qualche eccezione, si patta anche se il pedone è di Alfiere, di Donna e di Re. La patta è tanto più probabile quanto più il pedone è vicino alla casa di partenza (purché ovviamente il Re Bianco sia tagliato fuori).

Em. Lasker – Ed. Lasker (New York 1924).
Il campione del mondo Emanuel Lasker riusciva spesso a salvare posizioni completamente perse. Contro il suo lontano parente Edward Lasker riuscì a trovare questa fortezza sorprendente. La partita continuò così: 93. Cb2 Re4 94. Ca4 Rd4 95. Cb2 Tf3 96. Ca4 Te3 97. Cb2 Re4 98. Ca4 Rf3 99. Ra3 Re4 100. Rb4 Rd4 101. Cb2 Th3 102. Ca4 Rd3 103. Rxb3 Rd4+ ½-½.

L'angolo della Schadenfreude
Intermezzo consolatorio

"Il giuoco degli scacchi sembra fatto espressamente per portar le traveggole anche ne' più saputi e provetti"
Ercole del Rio (1723c-1802c).

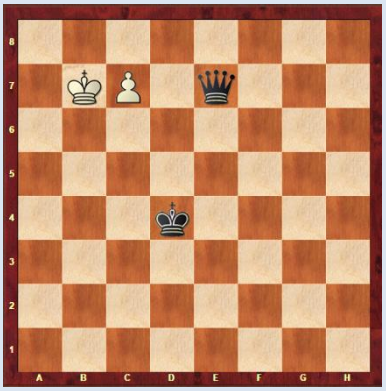
Schadenfreude è una delle tante parole composte tedesche che non possono essere tradotte facilmente in altre lingue. Da qualche tempo è un po' di moda e denota il passivo godimento per i flagelli che si abbattono su chi odiamo o invidiamo.

Quale maggior piacere e consolazione che contemplare con calma gli strafalcioni commessi da scacchisti ben più forti di noi? Non sono pochi i libri e le rubriche che sfruttano questo sentimento riprovevole ma molto umano. Anche il grande Mark Dvoretsky se n'è servito nel suo *Tragicomedy in the Endgame* (Russell Enterprises, 2011). Proveremo qui a dare il nostro piccolo contributo, con uno scopo simile a quello del libro suddetto, che ha come sottotitolo *Instructive Mistakes of the Masters* (Errori istruttivi dei Maestri): cercheremo cioè di trarre insegnamento dagli errori dei giocatori più quotati.

M. Chigorin - S. Tarrasch
Ostenda 1905

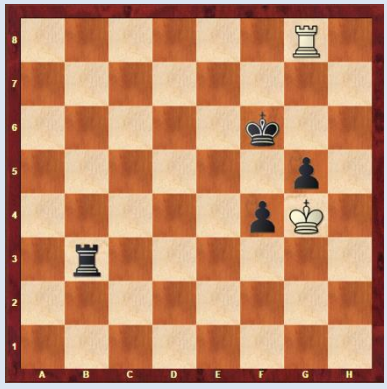
Il russo Michail Ivanovič Čigorin, uno dei più forti giocatori del suo tempo, non di rado incappava in errori banali. Eccone uno. 50. gxf6?? gxf6 51. Rg4 Re4 52. Rh3 Rf4 0-1. Nella posizione del diagramma il Re Nero occupa una delle *case critiche* del pedone f5, e dunque lo guadagnerà forzatamente. Il Bianco, tuttavia, si può salvare rifugiandosi in una tipica fortezza, come fece ad esempio R. Graf (2353) contro E. Hasanova (2249) nel 2001 a Varsavia: 50. Rg4! Re5 51. g6! h6 52. Rh5! e se il Nero cattura il pedone f5 è patta per stallo. L'immediata 50. g6?? perderebbe a causa di 50.... h5! che impedisce al Re Nero di portarsi in g4.

C. Zhu (2476) – X. Zhao (2462)
Ulan Bator 2010



Sappiamo tutti che questa posizione è patta, giusto?! Ecco qua: 64. Rb8?? Rc5 65. Ra8 (dopo 65. c8=D Rb6 il Nero dà matto) Dd7 66. Rb8 Rb6 0-1. Il Bianco avrebbe potuto pattare con 64. Ra8.

J. Hickl (2430) – S. Solomon (2265)
Salonicco 1988



Dopo 65. Tg6+! RxT la partita finirebbe patta per stallo. Hickl giocò invece 65. Tf8+??. Il suo avversario gli tenne testa con una sorprendente: 65. ...Rg6?? (mentre avrebbe vinto con 65. …Rg7 [ma anche 65. ...Re7] 66. Ta8 Tg3+). Il Bianco però non si lasciò buggerare e abbandonò in posizione patta. Infatti dopo 66. Tg8+! Rf6 il Bianco potrebbe rimediare all'errore precedente con 67. Tg6+.
Questo meccanismo di patta va tenuto ben presente!

J. Gustaffson (2603) - J. Hickl (2530)
Bundesliga 2004

Per fortuna di noi cultori della *Schadenfreude* il GM tedesco Hickl sembra particolarmente soggetto a sviste in posizioni elementari. La posizione del diagramma è vinta per il Nero. Per riuscire a *non* vincere Hickl ha una sola possibilità (a parte spingere in h2 sacrificando il pedone): deve consentire al Bianco di bloccare i suoi pedoni. Forse fu per questo che giocò 55....f3?? e dopo

56.Cf1 Rf4 57.Rf2 h2 58.Cg3 la partita finì patta, visto che a 58. ...h2 segue 59. Ch1. Naturalmente il Nero avrebbe potuto vincere facilmente con 55. ...g3.

Forse il finale più temuto in assoluto da noi *patzer* è quello di Re, Cavallo e Alfiere contro Re. Non ci spaventa certo trovarci dalla parte più debole, anzi, ci terrorizza dover provare a *vincerlo*: ci faremmo scoppiare il cervello nel tentativo ma falliremmo e lo sappiamo benissimo. Per nostra consolazione però questo finale ha fatto arrossire come papaveri anche parecchi GM. Ecco due esempi tra i tanti possibili.

A. Ushenina (2491) – O. Girya (2463)
Ginevra 2013

Il Bianco giocò 72. Cxc3, per cui per la regola delle 50 mosse avrebbe dovuto vincere entro la mossa 122. Invece la partita terminò patta alla mossa 126 in una posizione in cui il matto è ancora molto lontano: Re Nero in d1, Re Bianco in c3, Alfiere in d3 e Cavallo in c4.

R. Kempinsky (2498) – V. Epishin (2567)
Bundesliga 2001

126 (!). Axd3 Cxd3.
Dopo la mossa 178 (!!) il Re Bianco era in a5, il Re Nero in c6, il Cavallo in b6 e l'Alfiere in c7. La partita si concluse così: 179. Ra6 Cc8 stallo.

Non vorremmo si pensasse che i GM prendono fischi per fiaschi solo in finali banalissimi e noti a tutti. No, ci possono divertire in qualunque fase della partita. Ecco due esempi.

T. Petrosian – D. Bronstein
Torneo dei Candidati, Amsterdam 1956

In questa posizione vinta per lui, uno dei giocatori più precisi e pignoli di tutti i tempi giocò 36. Cg5?? e abbandonò dopo 36. ...CxDd6.
Speriamo che dopo aver perso Petrosian non abbia preso a calci sotto la sedia l'incolpevole Bronstein, come pare facesse durante le sue partite con V. Kortchnoi (quest'ultimo, a onor del vero, lo ricambiava senza pietà).

L. Christiansen (2620) - A. Karpov (2725)
Wijk aan Zee 1993

Dopo 11... Ad6?? 12.Dd1 Karpov abbandonò non potendo evitare di perdere un pezzo. Possiamo solo immaginare l'immane dispiacere di Garry Kasparov dopo aver visto lo strafalcione del suo grandissimo rivale…

Se la parte peggiore di voi non è ancora sazia, ecco alcuni siti interessanti:

- *World Championship Blunders*: qui il GM Daniel King tenta di dare un senso ai molti errori gravi di Ian Nepomniachtchi nel suo match del 2021 con Carlsen commentando altri errori commessi in altri match per il titolo mondiale.
- *The blunders of Kramnik, Petrosian and Reshevsky*.
- *Biggest Blunders In Chess*.
- *Greatest chess blunders in the history of chess*.
- *5 incredible missed mates*.

SCACCHI & COMPUTER

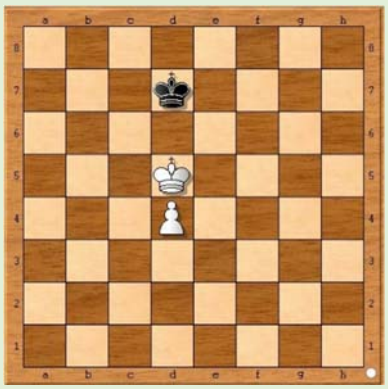
Come ~~pensa~~ funziona un programma di scacchi - parte seconda -

Si rimanda a una scrupolosa lettura di ScaccoManto n°1 per la prima parte dell'articolo! Potrebbe essere utile assai al fine di cimentarsi nella lettura di ciò che segue.

di Stefano Gemma

Il generatore di mosse

Non è sufficiente che il programma abbia una rappresentazione interna della scacchiera ma è necessario che sappia anche muovere i pezzi, all'interno di questa rappresentazione. Di nuovo, ciò che è naturale per lo scacchista non lo è per il software; non dobbiamo dimenticarci che ogni minimo dettaglio del motore è stato studiato ed implementato in algoritmi (cosa fare) e strutture dati (l'oggetto su cui farlo) dal programmatore[1], per cui anche il generatore di mosse è un elemento che è stato prima studiato attentamente e poi realizzato nel software. Il risultato finale (lo stile e la forza del programma) è un elemento importante perché determina in parte la velocità del programma e quindi la sua profondità di analisi. Cosa significa "generatore di mosse"? Significa che il programma deve prima generare tutte le mosse legali in una determinata posizione e registrarle in un elenco in memoria, per poi poterle eseguire una ad una, riordinate in qualche modo[2]. Il generatore ha il solo compito, appunto, di generare le mosse e non quello di eseguirle; quest'ultimo compito è relativamente banale, una volta che le mosse sono state generate. Molti programmi generano mosse legali e mosse pseudo-legali. *Pseudo-legali* sono tutte le mosse che lasciano il Re sotto scacco[3]. Una cosa spesso complessa nei programmi è appunto quella del riconoscimento dello scacco, in fase di generazione delle mosse. Il problema è che, per poter sapere se il Re guidato dal software è sotto scacco, si devono virtualmente generare anche tutte le mosse dell'avversario. Alcuni sistemi permettono al programmatore di generare solo mosse legali fin da subito, evitando il problema; altri sistemi non hanno questa possibilità, per cui il controllo dello scacco viene realizzato a parte o in un secondo tempo. Vediamo finalmente un diagramma di esempio:



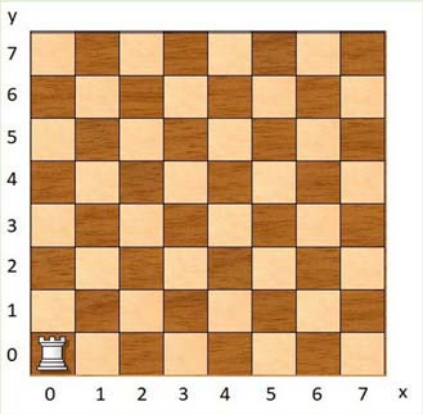
Se il programma giocasse col bianco[4], le mosse che genererebbe in questa posizione sarebbero tutte quelle possibili di Re. La funzione di controllo dello scacco eliminerebbe le mosse non legali lasciando solo le altre. Nei programmi più semplici, si evita questa fase e si giocano anche le mosse pseudo-legali, affidandosi alla Dea Caissa perché le punisca severamente[5]!

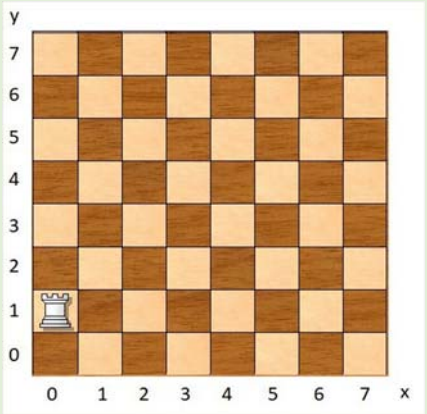
Questa precisazione sulla differenza tra generatori di mosse solo legali e generatori di mosse anche pseudo-legali dovrebbe far capire che gli algoritmi di un programma sono talmente interconnessi che è opportuno considerare diversi dettagli, prima di poter scegliere e realizzare quello che si utilizzerà. Il programmatore dovrà prima scegliere il tipo di generatore di mosse, potendo difficilmente cambiarlo "in corsa", quando implementerà gli algoritmi seguenti. Le basi del progetto influiscono sempre sulla realizzazione di ciò che segue. Tornando al generatore vero e proprio, come si fa a creare la lista delle sole mosse legali? Nella rappresentazione tradizionale della scacchiera, il generatore semplicemente definisce la posizione dei pezzi con le loro coordinate e poi somma/sottrae dei valori fissi, per trovare la nuova posizione. Se le coordinate vengono espresse nella notazione cartesiana di coppie x e y,

[1]Non ci sono solo programmatori ma anche programmatrici. Ad esempio in Italia la sig.ra Antonia Janrenaud è stata l'autrice del programma EtaBeta. https://www.chessprogramming.org/Antonia_Jeanrenaud.
[2]Eseguire prima le mosse apparentemente più forti aumenta la profondità di analisi, come si vedrà parlando di alfa- beta.
[3]Per estensione anche quelle che si muovono oltre la cattura (per Torri/Alfieri/Donna) o che catturano un proprio pezzo ma l'autore non è a conoscenza di programmi che le generino in questo modo.
[4]In realtà, i programmi analizzano sia per il bianco che per il nero, come farebbe un giocatore umano.
[5]Scherziamo ma è un sistema piuttosto normale e verrà spiegato meglio nella sezione relativa ad alfa-beta.

ecco che risulta facile trovare i valori da sommare, per spostare un pezzo di un certo tipo[6]. Si scopre così che perfino la geometria analitica che abbiano studiato a scuola ha una sua utilità! Il sistema di coordinate è del tutto arbitrario. Può essere comodo porre la coordinata (0, 0) in a1 ma lo è altrettanto porla in a8 o h1 o h8, così come è arbitrario usare la y per le colonne o per le righe e avere gli assi orientati verso destra/sinistra o alto/basso. L'astrazione fatta dal programmatore è svincolata da come vediamo la scacchiera fisicamente. Analizziamo il sistema più intuitivo per uno scacchista non programmatore:

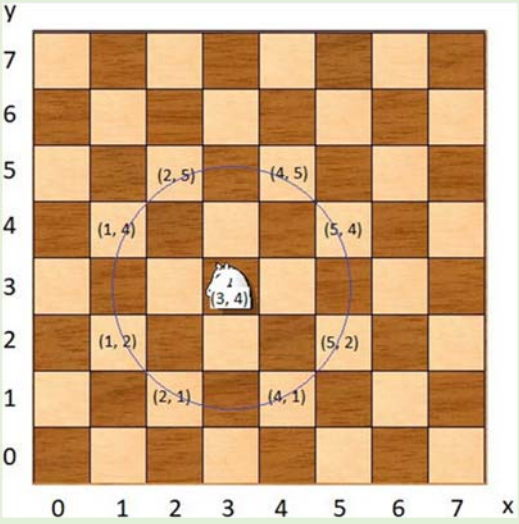
Per spostare una Torre sulla colonna, si deve sommare 1 alla coordinata y e ripetere fin che non si trova un pezzo che la blocca: se è dell'avversario, si registra una cattura, altrimenti la generazione mosse di quella Torre su quella colonna è terminata: Torre in a1: coordinate (0, 0) → prima mossa +(0, 1) → Torre in a2 (0, 1).





Cosa c'entra la geometria analitica? Le mosse dei pezzi possono essere definite dalle equazioni di alcune figure geometriche sul piano cartesiano[7]:

- Torre: equazioni di rette parallele agli assi cartesiani: x = k oppure y = k.
- Alfiere: equazioni di rette con angoli di 45° rispetto agli assi: x = y ecc.
- Donna: mosse della Torre unite alle mosse dell'Alfiere.
- Re: mossa singola di Donna oppure circonferenza di raggio 1.
- Pedone: una/due mosse di Torre oppure una mossa di Alfiere (cattura).
- Cavallo: equazioni della circonferenza di raggio due.



È facile verificare nell'immagine che il movimento del Cavallo coincide con l'equazione della circonferenza centrata sulla casa di partenza, con l'esclusione delle case dello stesso colore di quest'ultima. Raramente nei programmi si tiene conto direttamente di questi aspetti geometrici; nessun programma si occupa di risolvere equazioni di rette o circonferenze ma esse sono comunque alla base del movimento reale dei pezzi; il programmatore che ne abbia coscienza avrà maggiori risorse per trovare ottimizzazioni del programma. Tornando in tema, nei programmi ci si limita a sommare dei valori alla posizione attuale di un pezzo, per calcolare le case in cui può muovere, utilizzando eventualmente delle tabelle pre-calcolate a mano o con semplici software scritti appositamente. Nel caso dei programmi basati su bitboard, tutto risulta più semplice per Cavalli e Re ma più complesso per Torri/Alfieri/Regine. Ecco la bitboard delle case su cui può muoversi il Cavallo dell'esempio precedente (quella verde è il Cavallo[8]):

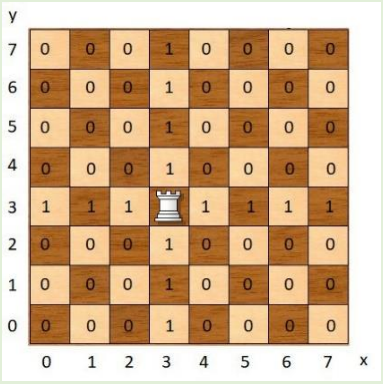
[6] Difficilmente si useranno (x, y) in un programma reale ma è il sistema più semplice da spiegare.

[7] Salvo mosse speciali, come promozione, arrocco e en-passant, che sono mosse composte da più azioni.

[8] I bit sono stati colorati per chiarezza ma internamente gli 1 e gli 0 non hanno ovviamente alcun colore.

00000000
00000000
00101000
01000100
00000000
01000100
00101000
00000000

ovvero questo numero binario a 64 bit:
0000000000000000001010000100010000000000001000100001010000000000
Come è facile intuire, serve una bitboard con le mosse per ogni tipo di pezzo e per ogni casa di partenza. Le si può pre-costruire oppure generare sul momento. Quelle pre-costruite vengono preparate prima dal programmatore e poi richiamate dal programma, quelle generate sul momento (a runtime) vengono costruite dal programma stesso prima di analizzare una posizione o durante la generazione delle mosse. Ogni singola bitboard potrà generare le sole mosse di un tipo di pezzo a partire da una sola casa per volta. Per i pedoni si possono usare sistemi simili, che sono addirittura in grado di generare tutte le mosse di tutti i pedoni di un colore, contemporaneamente, catture comprese. Queste bitboard non tengono conto della posizione dei Re e nemmeno di quelle dei pezzi avversari (per la verifica dello scacco) per cui potrebbero generare mosse illegali ma informaticamente definite "pseudo-legali", come accennato sopra. Quelle non legali andranno ovviamente escluse in passaggi seguenti la generazione vera e propria. Con una bitboard per i pezzi *slide* (traducibile goffamente con "scivolosi", insomma Torri/Alfieri/Donna) nasce il problema del... fermarsi in tempo, cioè quando si incontra un pezzo proprio o avversario. La bitboard delle mosse di una Torre, ad esempio, sarebbe rappresentabile così, sulla scacchiera:



Se, per esempio, la casa e4 fosse vuota e ci fosse un pezzo/pedone in f4 (coordinate x=5, y=3), le case g4 e h4 andrebbero escluse dall'elenco delle mosse mentre la casa f4 stessa andrebbe inclusa se e solo se il pezzo/pedone in f4 fosse del colore opposto a quello mosso (in questo caso avremmo trovato una cattura). Una delle difficoltà dell'implementazione delle bitboard tradizionali è che ogni programmatore dovrà risolvere questo ed altri problemi simili, che alla mente umana risultano invece elementari: anche un bambino sa che non si può oltrepassare un pezzo e non si possono catturare i propri. Il lettore attento avrà notato che, se l'eventuale pezzo in f4 fosse invece il Re avversario, avremmo trovato la sua cattura, per cui la mossa precedente sarà stata sicuramente una mossa illegale. Oltre alla generazione di mosse legali semplici, il programma dovrà anche creare quelle speciali: arrocco corto/lungo, en-passant e promozione. Queste mosse possono essere gestite separatamente dalla generazione delle altre mosse, senza bisogno di usare bitboard o altro. Per l'arrocco, sarà essenziale un controllo esteso dello scacco, per verificare non solo che il Re sia sotto scacco ma anche le case che attraversa; serve inoltre memorizzare se e quali Torri sono state eventualmente mosse, oltre al Re stesso. Per l'en-passant, il programma deve ricordare l'ultima mossa dell'avversario, per sapere se sia una spinta di due case a fianco di un proprio pedone. Insomma: il programma non deve solo generare le mosse a partire da una determinata posizione ma anche tenere conto della storia di questa posizione, cioè di come essa è stata raggiunta (almeno per gli elementi essenziali, riguardanti Torri/Re mossi e doppia spinta di Pedone precedente).
Siamo infine giunti alla conclusione del capitolo riguardante il generatore si mosse: quanta complessità, per una cosa semplice come spostare un pezzetto di legno su una scacchiera!

Arrivederci dunque al prossimo numero di ScaccoManto per la terza e ultima parte!

Giochiamo a Scacchi tutti contro tutti

di Giovanni Di Maria

L'organizzazione di un torneo di scacchi "tutti contro tutti" (chiamato sistema all'italiana o Round Robin, nel gergo tecnico) è una operazione apparentemente semplice, specialmente quando il numero dei giocatori è basso. Provando a combinare e a formare i turni di gioco, spesso ci si imbatte in diverse difficoltà che, sovente, non permettono di stilare il calendario completo. Nell'articolo scopriamo insieme come creare un perfetto calendario di gioco all'italiana, che prevede tutti i turni corretti con qualsiasi numero di partecipanti.

Tutti contro tutti: sembra facile, ma...
Pomeriggio piovoso in associazione scacchistica, siamo solo in sei. L'organizzatore propone un torneo lampo che, dato il numero esiguo dei giocatori, sembra essere di semplice pianificazione. I sei scacchisti sono euforici nell'attesa dei turni di gioco. In particolare ogni giocatore deve scontrarsi con gli altri cinque. La generazione dei turni sembra un gioco da ragazzi. L'organizzatore assegna a ognuno un numero progressivo, poi inizia il lavoro di generazione manuale, scandendo ad alta voce:

Primo turno:
1-2 3-4 5-6 Sembra facile...

Secondo turno:
1-3 2-5 4-6 Bene, continuiamo…

Terzo turno:
1-4 2-3 5-6 Uhm no, così non va, il giocatore 5 ha già giocato con 6, non può rigiocare. Modifichiamo il terzo turno...

Terzo turno:
1-4 2-6 3-5 Mamma mia, quante difficoltà, e mancano ancora alcuni turni da generare. Dai, forza e andiamo avanti.

Quarto turno:
1-5 2-4 3-5 Oh no, il giocatore 3 ha giocato col il 5… ripetiamo.

Quarto turno:
1-6 2-5 3-4 No, il 2 ha giocato con il 5. Guarda quante difficoltà per solo sei giocatori. Alla fine, dopo un'ora di tentativi e di ripetizioni, l'organizzatore trova miracolosamente la soluzione:

1° turno: 1-6 2-5 3-4

2° turno: 6-4 5-3 1-2

3° turno: 2-6 3-1 4-5

4° turno: 6-5 1-4 2-3

5° turno: 3-6 4-2 5-1

Ok, con un po' di fatica (a dire la verità tanta fatica) ce l'abbiamo fatta. Non osiamo immaginare se il numero di giocatori dovesse essere molto più elevato. Questa volta la fortuna ci ha assistiti, ma spesso la generazione "si blocca" già al quarto turno.

Il Sistema all'italiana

Il girone all'italiana è una particolare formula delle competizioni con più di due partecipanti, che prevede lo svolgimento di incontri diretti tra tutti i giocatori, in tutti gli abbinamenti possibili. Una competizione di questo tipo può anche essere definita torneo all'italiana. La formula è comune soprattutto negli sport di squadra o nel gioco degli scacchi. Se "n" è il numero di concorrenti, un torneo Round Robin richiede un numero di incontri pari a: $\frac{n \cdot (n-1)}{2}$

Per un mini torneo di 6 giocatori, sono necessarie 15 partite complessive e ogni giocatore disputa 5 incontri (*n-1*).
La formula è valida per i soli incontri di "andata". Per il "ritorno" è sufficiente ripetere il calendario.

Un metodo pratico infallibile: il metodo "circolare"
Quando si creano i turni di gioco con il sistema all'italiana, abbiamo visto, è rischioso cercare gli accoppiamenti a mano. Con alta probabilità, infatti, si incorre nel rischio che i turni non si "chiudano" correttamente, obbligando l'organizzatore a iniziare da capo tutta l'intera procedura. Esistono software già pronti per perseguire lo scopo ma, con sincerità, seguendo un metodo infallibile la soddisfazione è tanta e, in più, si ha il pieno controllo di tutta la procedura. Il metodo "circolare" è l'algoritmo standard per creare un calendario per un torneo Round Robin. A tutti i concorrenti è assegnato un numero progressivo ed essi sono abbinati al primo turno secondo la disposizione circolare.

Primo turno
Il primo turno si genera accoppiando verticalmente i due giocatori, per cui esso è il seguente:
1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8

1	2	3	4	5	6	7
14	13	12	11	10	9	8

Secondo turno
Successivamente, uno dei giocatori della prima colonna e della prima riga della tabella resta fisso (il numero 1, in questo esempio, è il Pivot) e gli altri giocatori vengono ruotati in senso orario e spostati di una posizione. Il secondo turno si genera allo stesso modo del precedente, accoppiando verticalmente i due giocatori, per cui esso è il seguente:
1-13, 14-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7

1	14	2	3	4	5	6
13	12	11	10	9	8	7

Terzo turno
Mantenendo fisso il giocatore numero 1, il Pivot, si continua a ruotare in senso orario e spostare di una posizione tutti gli altri giocatori. Il terzo turno si genera allo stesso modo, accoppiando verticalmente i due giocatori, per cui esso è il seguente:
1-12, 13-11, 14-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6

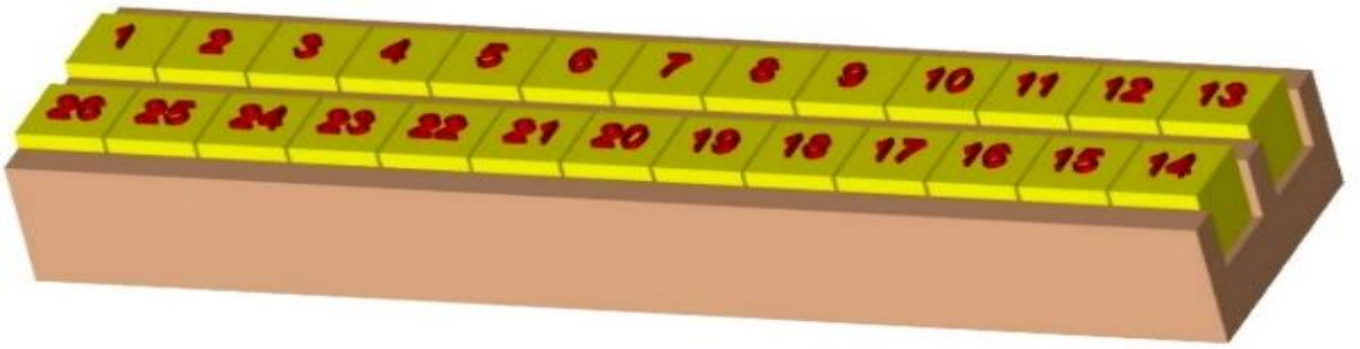
1	13	14	2	3	4	5
12	11	10	9	8	7	6

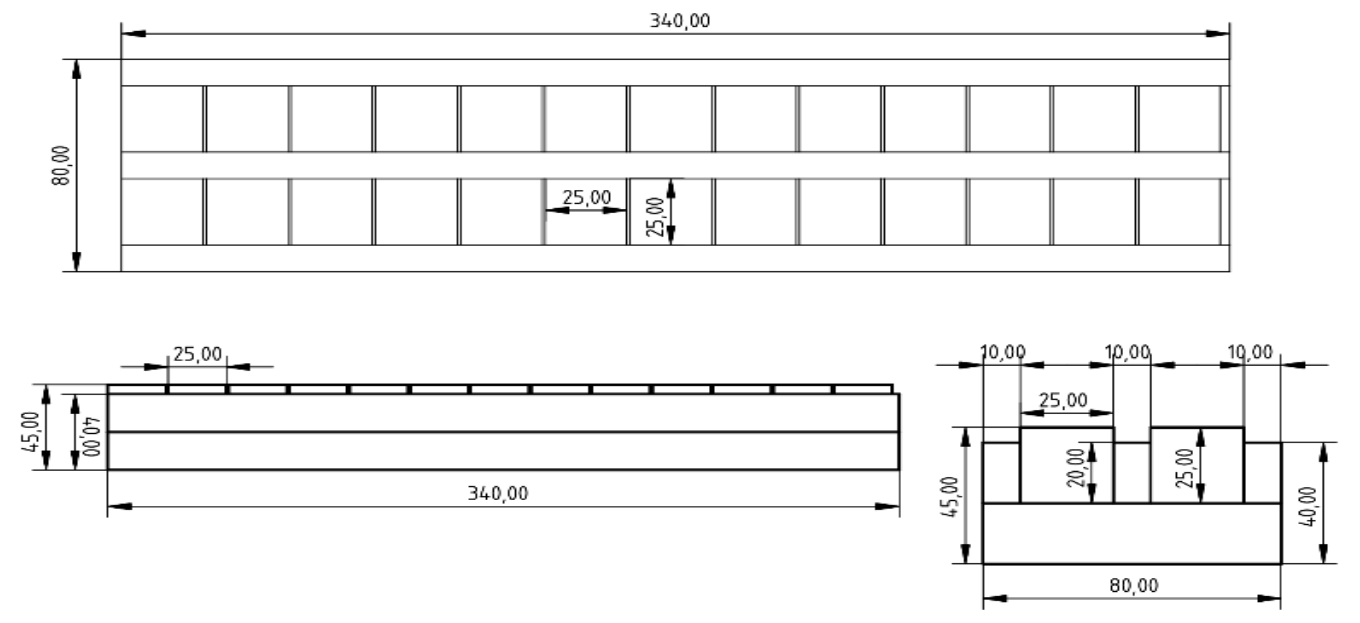
Successivi turni
In modo molto semplice, si continua la procedura, fino a quando si ripresenta nuovamente la disposizione del primo che, ovviamente, sarà scartata.

Costruzione di un prototipo in legno

Può essere divertente costruire un prototipo in legno di uno strumento che agevoli la procedura. Esso è costituito da tante pedine quadrate o rettangolari, che rappresentano i giocatori. Le pedine possono essere fatte scorrere sul piano, in modo da posizionarle facilmente. Il modello proposto qui in articolo prevede un numero massimo di 26 giocatori ma, ovviamente, ognuno può costruirlo secondo le proprie esigenze. Esso si compone di:

- una base di 34 cm x 8 cm. In essa vi sono due binari (o scanalature) da 34 cm x 2.5 cm, separati tra loro;
- 26 pedine o tessere, numerate sequenzialmente dalla misura di 2.5 cm x 2.5 cm x 2.5 cm. Le pedine devono poter scorrere agevolmente sui binari. La pedina numero 1 può essere tranquillamente incollata sulla base.



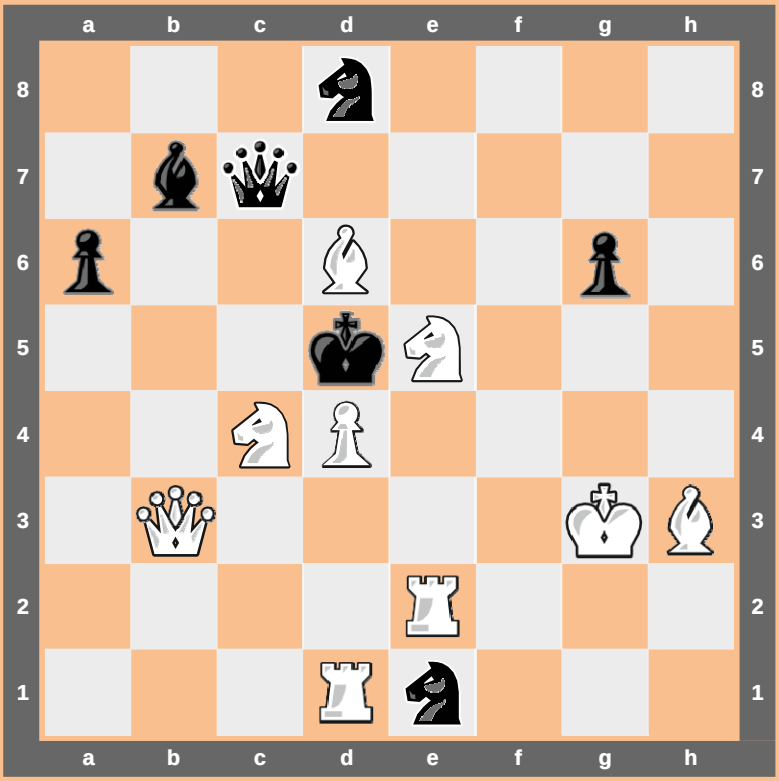


Conclusioni

Grazie a questo strumento realizzato completamente a casa (unitamente alla tecnica circolare per la generazione dei turni) organizzare un torneo all'italiana con qualsiasi numero di giocatori sarà un gioco da ragazzi.

Enigmistica scacchistica

CRUCISCACCHI



Il bianco muove e dà matto in due mosse.

Figura 1. *Arnoldo Hellerman (1893-1969).*
1° premio al concorso olandese *Tijdschrift van de Koninklijke Nederlandse Schaakbond*, nel 1917.

Una volta risolto il problema, puoi divertirti a risolvere il cruciverba, le cui definizioni sono riportate qui sotto. Tutte le case occupate da pezzi sono da considerarsi come le caselle nere dei normali schemi di parole crociate. Terminato il gioco, leggendo nell'ordine le lettere contenute nelle case **g8**, **a2**, **f6**, **e7**, **g4**, **h2**, **a8**, **c5** otterrai il nome del primo Campione del Mondo, considerato tuttora "il padre degli scacchi moderni".

Orizzontali

a8 Il Mago di Riga.
e8 Si cerca la migliore per i propri pezzi.
d7 Il *Goofy* disneyano... per noi.
b6 La città del... manganese (sigla).
e6 Un pedone all'inizio.
a5 L'Octavio Nobel per la letteratura.
f5 Rifugge lo *chat*.
a4 Le ... Colonne d'Ercole dello scacchista.
e4 Vi si gettò Empedocle.
c3 Il Paese di Esteban Canal.
a2 Una ... ciambella con le corna!
f2 Il Re dei Francesi.
a1 La dea dell'errore.
f1 L'Aurora dei Greci.

Verticali

a8 Il torio del chimico.
e8 Lo ... cinguetta il pokerista.
f8 Il principiante sogna di padroneggiarle tutte.
g8 Il principio di Spasskij.
h8 L'odierna Augusta Praetoria.
b6 Lo dice chi non sa cosa muovere.
c6 Avanzare al centro.
a5 Può appagare entrambi i giocatori.
g5 Il Nimzowitsch de *Il mio sistema* (iniz.).
e4 Un... monarca rovesciato.
c3 Il prefisso del prefisso.
d3 Il tragitto del Sole.
b2 Le ultime gocce di pinot.
g2 L'arrocco corto.
h2 È ... a Londra.

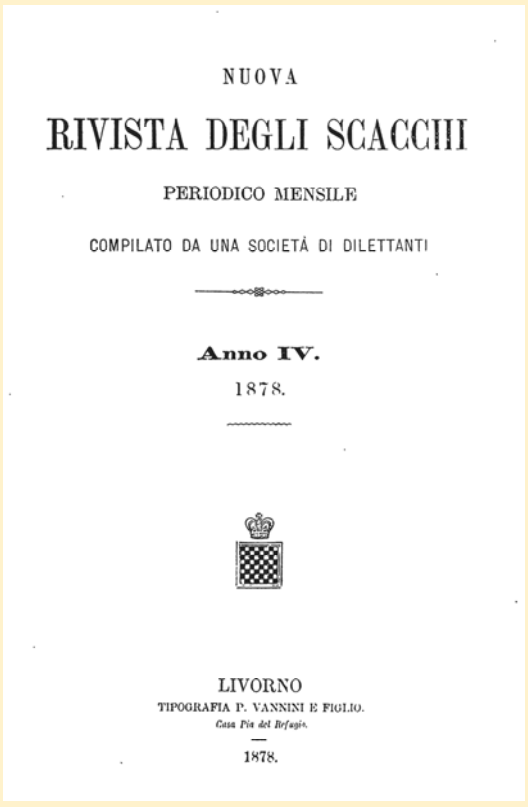
(M. Gasparini)

PILLOLE DI STORIA SCACCHISTICA

Dalle regole italiane a quelle francesi

di Marino Azzoni

È opinione abbastanza diffusa che tutte le attuali regole del nostro gioco siano state fissate alla fine del '400 e si siano diffuse rapidamente in tutto il mondo. Non è esattamente così...
Una delle questioni che maggiormente furono dibattute all'interno del movimento scacchistico concerneva la stesura di regolamenti che potessero affermarsi come universali. Dalla metà del XVI secolo si susseguirono diversi regolamenti del gioco degli scacchi senza mai che una delle varie scuole avesse il sopravvento. Fu a partire dalla pubblicazione dell'*Analyse du jeu des èchecs* nel 1749, ad opera di François-André Danican Philidor, che furono stabilizzate regole affinché la loro uniformità potesse favorire lo sviluppo dell'attività scacchistica. Tale raccolta di regole, che andò a diffondersi internazionalmente in maniera inarrestabile in particolare nel XIX secolo, fu denominata alla "francese" poiché la Francia e Parigi erano diventati punto di riferimento in luogo di Spagna e Italia.
L'ultima resistenza all'universalità del gioco alla "francese" fu opposta dal movimento scacchistico *italiano* che difendeva le regole prodotte dai tre modenesi Giambattista Lolli (1698-1769), Domenico Lorenzo Ponziani (1719-1796) ed Ercole Del Rio (1723? -1802).
Le regole italiane che differivano sostanzialmente dalle regole internazionali erano tre: il divieto di catturare un pedone *en passant*, l'obbligo di promuovere a un pezzo che era già stato catturato dall'avversario e l'arrocco libero, detto anche "all'italiana". Quest'ultimo in realtà era utilizzato pure in Spagna, come riportato da H. Staunton nel suo *Chess Praxis* (1860, pag. 46)[1], e sarà bene chiarire in cosa consisteva. Attualmente ogni giocatore può arroccare in due soli modi (corto e lungo), ma nella versione "all'italiana" poteva arroccare in ben *sedici* modi diversi: nell'arrocco corto il Re poteva occupare le case f1-g1-h1 e la Torre le case g1-f1-e1; nell'arrocco lungo il Re poteva occupare le case d1-c1-b1-a1 e la Torre le case b1-c1-d1-e1. Gli arrocchi corti possibili erano dunque *cinque* mentre quelli lunghi erano ben *undici*.


NUOVA

RIVISTA DEGLI SCACCHI

PERIODICO MENSILE

COMPILATO DA UNA SOCIETÀ DI DILETTANTI

Anno IV.

1878.

LIVORNO

TIPOGRAFIA P. VANNINI E FIGLIO.

1878.

[Nel box 2 alla fine dell'articolo è riportata una partita giocata a Roma nel 1866 dove sono applicate le ultime due regole.]
Fu la livornese *Nuova rivista degli scacchi*, che aveva iniziato le pubblicazioni nel 1875, che sollecitò la discussione sulla necessità di adeguare ai canoni internazionali i regolamenti nelle competizioni in territorio nazionale. La miccia fu accesa nel 1878 da una lettera alla rivista del notaio Carlo Salvioli, il più importante teorico italiano a cavallo tra i secoli XIX e XX. La rivista indisse un referendum informale raccogliendo voti a livello sia di

1 Il libro di Staunton può essere scaricato gratuitamente e legalmente da qui: https://tinyurl.com/ypta48tm.

circolo che individuale. Furono pubblicate lettere di entrambe le parti in causa. A titolo esemplificativo riproduciamo nel Box 1 un brano con diagramma di una lettera scritta dal Sig. Cav. Alessandro d'Aumiller, valente scacchista veronese, che evidenziava un paradosso che poteva prodursi con la regola italiana del "pedone sospeso", cioè quella situazione che si creava quando il giocatore non poteva promuovere ad alcun pezzo perché i propri erano ancora tutti sulla scacchiera: un pedone rimaneva tale dopo aver raggiunto l'ultima traversa, ma aveva l'obbligo di trasformarsi subito nel primo pezzo catturato dall'avversario.
Nello stesso numero della rivista, n.1 (gennaio-febbraio) del 1879, la redazione avvisa i lettori dell'esito parziale del sondaggio:

> *"Riteniamo intanto debito nostro lo annunziare che la grandissima maggioranza delle adesioni fino ad ora conosciute, è per l'adozione delle regole oltramontane avuto riguardo a motivi di convenienza ed opportunità."*

«A semplice illustrazione poi del famoso pedone sospeso, secondo il nostro giuoco, unisco un diagramma che contempla un caso non ancora, per quanto mi ricorda, studiato, nel quale entrambi i giuocatori si danno vicendevolmente scaccomatto. È difficilissima tale combinazione, ma non impossibile e dimostra evidentemente l'assoluta assurdità del nostro giuoco al riguardo».

«Il Bianco muovendo, giuoca D pr D e dà scaccomatto, ma nello stesso momento il P nero sospeso diventa Donna e anch'essa dà scaccomatto. Chi vince? Lo scaccomatto che riceve il Nero, toglie al medesimo la facoltà di chiamare un pezzo che gli manca?»

Box 1. Da una lettera di A. d'Aumiller alla *Nuova Rivista degli Scacchi* (1879, n° 1)

La *Nuova Rivista* nel numero 2 del marzo 1879 rende noto che nel corso del grande torneo svoltosi durante l'Esposizione universale di Parigi, ci fu il tentativo di Luigi Centurini, scacchista genovese al quale è intitolato il circolo scacchistico del capoluogo ligure, di ottenere almeno l'abolizione della presa *en passant* in cambio dell'accettazione delle altre regole universali da parte degli scacchisti italiani. Affinché fosse maggiormente evidente quanto irrealistica e velleitaria fosse la proposta di Centurini, la *Nuova Rivista* ritenne opportuno pubblicare la testimonianza di Giovanni Preti, musicista e scacchista nato a Mantova ed esiliato per ragioni politiche in Francia dove fondò l'importante rivista scacchistica *Stratégie*:

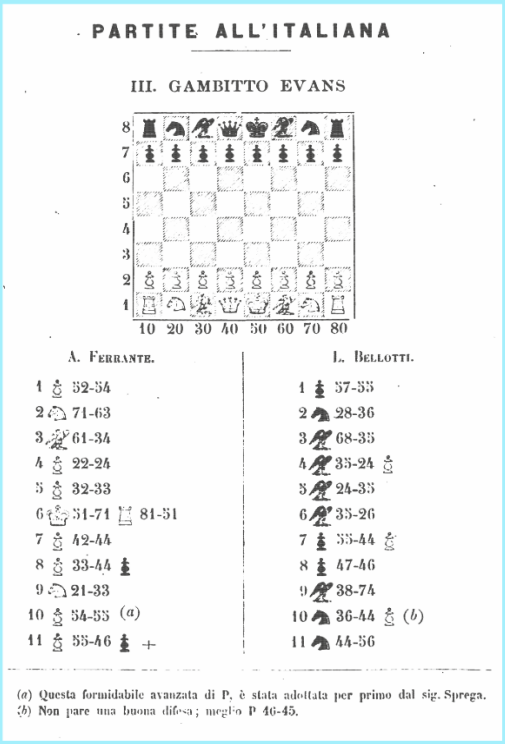
> *"Dalla conversazione particolare che tenni coi membri del Torneo, ho rilevato non esservi speranza che questi maestri accettino la proposta della abolizione della presa en passant. Tutte le nazioni, mi diceva Zuckertort, il probabile vincitore del Torneo, giuocano con queste regole, ed anche l'Italia, o prima o poi, sarà obbligata di adottarle."*

Nel numero 5 del giugno 1879 la rivista livornese, che ancora non aveva espresso la propria posizione ufficiale sulla questione, espone la particolare situazione creatasi tra i giocatori della città di Modena, patria del già citato trio di scacchisti (Del Rio, Lolli, Ponziani) che imposero a livello nazionale le loro idee teoriche:

> *"L'egregio sig. conte Ferdinando Cassoli di Modena ci scrive che la questione sulle regole di giuoco ha scosso anche coloro i quali in Modena giuocano di rado a scacchi e non hanno uno stabile ritrovo, e invia il lungo elenco di quei giuocatori che hanno esternato il loro desiderio pel mantenimento delle regole italiane. I discepoli di Ponziani, aggiunge il sig. Cassoli, vogliono rimanere fedeli al loro maestro, e questa determinazione a dire il vero non ci sorprende gran fatto, giacché la memoria delle loro antiche glorie scacchistiche e dei loro scrittori, fra i quali primeggiarono, accanto al Ponziani, il Lolli e il Del Rio, deve necessariamente avere*

esercitato una qualche influenza sull'animo dei modenesi per determinarli a non dare un gran peso a quei motivi di convenienza e di opportunità che invitano tanti altri cultori degli scacchi, all'adozione delle regole oltramontane e all'unificazione del giuoco. La tradizione italiana non è che una derivazione dalla scuola modenese, poiché furono appunto quei grandi maestri che modificarono le regole di giuoco alle quali rimasero costanti tutte le altre nazioni, e alle quali sembra ora che la gran maggioranza dei dilettanti italiani voglia riavvicinarsi. Questa sola riflessione basterebbe a spiegare il voto dei modenesi."

La partita qui sotto è tratta dalla rivista scacchistica «Il Puttino» (numero 2 del 30 giugno 1868). Essa illustra due delle tre regole che distinguevano gli scacchi italiani da quelli internazionali: l'arrocco libero e l'obbligo di sostituire il pedone giunto in ottava con un pezzo già catturato dall'avversario.
Si noti l'insolita (ma logica) notazione: a ciascuna colonna non corrisponde una lettera, come nell'attuale notazione algebrica, bensì un numero.



PARTITE ALL'ITALIANA

III. GAMBITTO EVANS

10 20 30 40 50 60 70 80

A. Ferrante.	L. Bellotti.
1 52-54	1 57-55
2 71-63	2 28-36
3 61-34	3 68-35
4 22-24	4 35-24
5 32-33	5 24-35
6 51-71 81-51	6 35-26
7 42-44	7 55-44
8 33-44	8 47-46
9 21-33	9 38-74
10 54-55 (a)	10 36-44 (b)
11 55-46 +	11 44-56

(a) Questa formidabile avanzata di P. è stata adottata per primo dal sig. Sprega.
(b) Non pare una buona difesa; meglio P 46-45.

12 46-47 +	12 58-68 (a)
13 31-13 +	13 78-57 (b)
14 34-56	14 74-56
15 51-56	15 67-56
16 63-75	16 68-78
17 75-56	17 48-28
18 47-48 fa +	Abbandona

Questa partita fu giuocata in Roma il 6 marzo 1866.

(a) Se avesse giuocato D 48-47 prendendo il P, il Bianco rispondeva con D 41-47 + pigliando la D avversaria, in vista di C 63-55 + guadagnando l'A.
(b) Se avesse coperto col P 37-35, il Bianco avrebbe ripetuto D 41-46 +.

«Traduciamo» la partita per i lettori:
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5 4. b4 Axb4 5. c3 Ac5 6. 0-0 (Rg1-Te1) *Arrocco all'italiana!* Ab6 7. d4 exd4 8. cxd4 d6 9. Cc3 Ag4 10. e5 Cd4 11. exd6 Ce6 12. d7+ Rf8 13. Aa3+ Ce7 14. AxC AxA 15. TxA fxT 16. Cg5 Rg8 17. Cxe6 Db8 18. d8=T+ *Il Bianco non può promuovere a Donna perché la sua Donna è ancora sulla scacchiera!* Abbandona

Box 2

Verificato che la resistenza all'accantonamento delle regole "italiane" si era ridotta principalmente a circoli e giocatori originari della terra d'origine del trio modenese, il terzo congresso nazionale degli scacchisti italiani tenutosi a Milano nel 1881 sotto la spinta del neo eletto presidente, il conte Alessandro Castelbarco, ruppe gli indugi ed impose l'utilizzo delle regole internazionali nel contemporaneo terzo torneo nazionale (all'epoca di fatto considerato il Campionato Italiano assoluto)[2]. Ad imporsi fu Carlo Salvioli che per primo, tre anni prima, aveva sollecitato l'utilizzo delle regole internazionali con queste parole pubblicate sulla *Nuova Rivista degli scacchi*:

> *"[…] per amore di questi idoli vani noi resisteremo all'unico mezzo (se ce n'è uno) di togliere la vergognosa distanza che ci separa dal resto del mondo, in ciò che riguarda questo giuoco? Giacché, miei buoni Signori, questa distanza è proprio vergognosa: esaminate, esaminate spassionatamente le partite giuocate in giuochi d'impegno dai migliori italiani viventi, esaminate ancora le partite giuocate dai migliori giuocatori stranieri, studiatele un po'."*

2 Chicco A., Rosino A. (1990). *Storia degli scacchi in Italia: dalle origini ai giorni nostri*, Marsilio (pagg. 240-241).

Gli scacchi di L. Pacioli (o di Leonardo?) - 2ª parte -

di Stefano Vezzani

Se una cosa è vera, nessuna quantità di pie illusioni la cambierà.
Richard Dawkins

Nel numero precedente ho scritto del mio incontro casuale, in un museo di Sansepolcro (in provincia di Arezzo), col manoscritto scacchistico di Luca Pacioli, preparatorio del suo tanto famoso quanto introvabile *De ludo scachorum*[3]. Ne faccio un breve riassunto.

Il manoscritto appartiene alla Fondazione Coronini Cronberg di Gorizia, e fu attribuito con certezza a Pacioli solo nel 2007 pur essendo noto agli storici da anni. Esso fu scritto attorno all'anno 1500, cioè pochi anni dopo l'introduzione delle nuove regole (quelle attuali) relative ai movimenti della Donna e dell'Alfiere, e contiene 114 *partiti* (che erano più o meno l'equivalente di quel tempo degli attuali problemi), di cui 88 con le regole medievali (cioè arabe) e 26 *a la rabiosa*, cioè con le nuove regole. I partiti con le vecchie regole compaiono anche in opere precedenti, mentre 24 dei partiti *a la rabiosa* sono originali, per quel che ne sappiamo. Ciò che rende particolarmente interessante il manoscritto è che i pezzi dei diagrammi (Figure 1 e 2) sono disegnati e/o dipinti in rosso e bruno, anziché rappresentati col nome o l'iniziale del nome come in quasi tutti i manoscritti di quel tempo e precedenti. Inoltre la forma dei pezzi è originale (tranne quella dei pedoni).

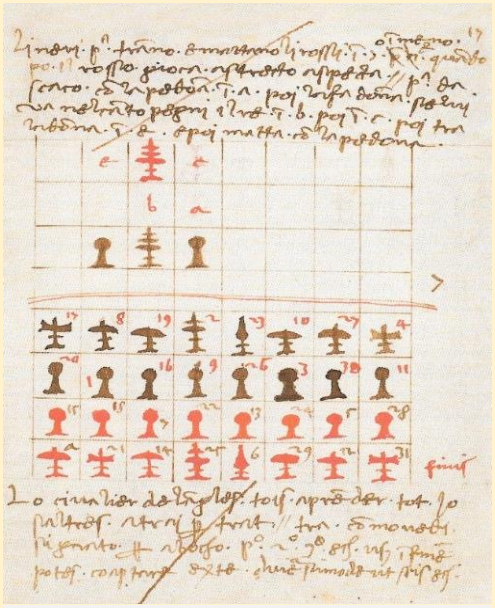


Figura 1. *Una pagina del manoscritto di Pacioli.*

Approfondendo un poco la questione, appresi che nel 2007 e nel 2008 del manoscritto di Pacioli si parlò parecchio in tutto il mondo, e non solo tra gli scacchisti, soprattutto perché vi fu chi propose che Leonardo da Vinci (amico di Pacioli) ne disegnò i diagrammi, dopo aver ideato i nuovi pezzi, e che ne compose almeno alcuni dei nuovi partiti *a la rabiosa*.
Leonardo da Vinci realizzò i disegni per il *De divina proportione* di Pacioli, per cui l'ipotesi che abbia contribuito anche al manoscritto scacchistico del frate di Sansepolcro è plausibile; e infatti, come

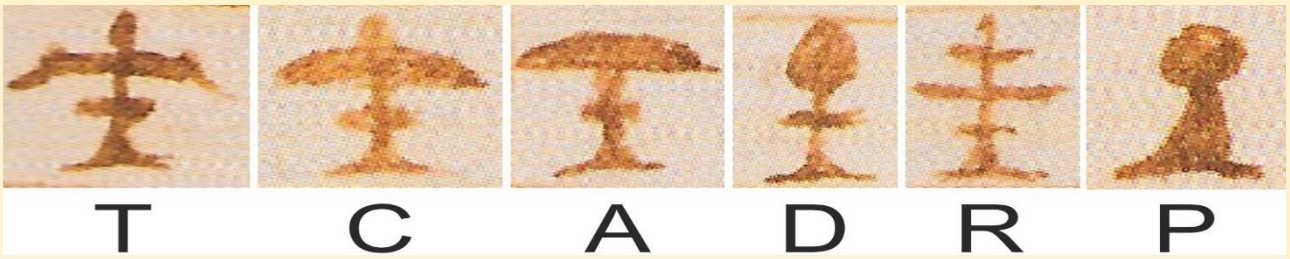


Figura 2. *I pezzi del manoscritto.*

[3] https://tinyurl.com/bd388xra: questo filmato illustra la copia anastatica del manoscritto (a cura dell'Aboca Museum di Sansepolcro) e il relativo commentario.

riferisce Sanvito (2007 e 2014), già nel 1978 Adriano Chicco si chiedeva se Leonardo non avesse collaborato anche all'introvabile *De ludo scachorum* di Pacioli. Inoltre, che Leonardo abbia nutrito almeno un qualche interesse per il nostro gioco è dimostrato dal suo rebus (con soluzione) riprodotto nella Figura 3: a sinistra c'è la figura di Leonardo, invertita a destra specularmente per renderla leggibile. Il testo dice "i aroccharo", cioè "io arroccherò". La Torre è indubbiamente quella degli scacchi (si noti la sua base).

Tutto ciò è abbastanza suggestivo, ma occorrono le prove! L'architetto e scultore Franco Rocco è assolutamente certo di averle trovate, ma c'è chi non è per niente d'accordo con lui. Il dibattito è stato piuttosto vivace, ed è proprio di tale dibattito che si occupa questo articolo.

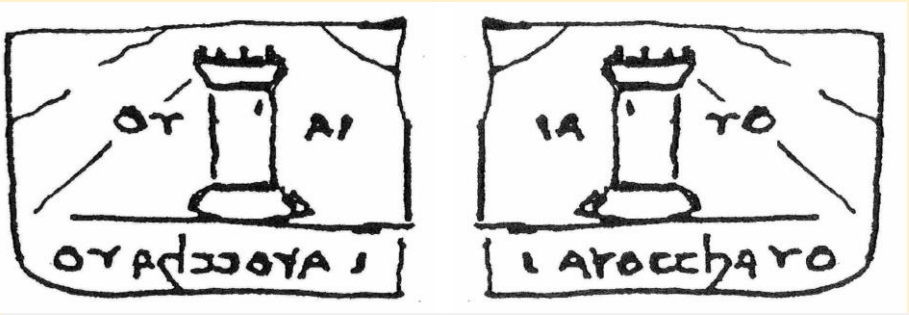


Figura 3. *Il rebus scacchistico di Leonardo (Windsor, Royal Library, f. 12692v.).*

Non sono certo un esperto di Leonardo ma tenterò comunque di fare un po' di chiarezza riferendo le opinioni di chi è molto più ferrato di me in materia (aggiungerò però anche qualcosa di mio, visto che alcune osservazioni mi sembrano ovvie). Spero di non essere costretto a ritrattare le mie conclusioni tra una dozzina d'anni, come già qualcuno in questa storia è stato obbligato a fare (lo si vedrà tra poco).

Buona parte dell'interesse internazionale per il manoscritto di Pacioli fu causato proprio dalle affermazioni di Franco Rocco. Nel marzo 2007 la Fondazione Coronini Cronberg lo incaricò di studiare i pezzi rappresentati nel manoscritto, e le sue conclusioni ebbero risonanza mondiale quando furono annunciate alla stampa il 18 febbraio 2008: "Il Manoscritto è un lavoro autografo redatto congiuntamente da Leonardo da Vinci e Pacioli in preparazione del DE LUDO SCACHORUM[4]. I pezzi sono stati ideati da Leonardo, il quale ha anche illustrato oltre metà delle pagine del manoscritto". Un titolo del 25 febbraio del quotidiano *la Repubblica* era talmente perentorio da intimidire il lettore: "Risolto il giallo dei disegni: gli scacchi sono di Leonardo"[5].
Ma se il giallo era stato ormai risolto, come mai un articolo sulle tesi di Rocco del *New York Times* del 14 aprile 2008 si chiudeva con la frase *feroce* "la stagione delle sciocchezze su Leonardo non finisce mai" di Martin Kemp, grande esperto di Leonardo? E viene anche da chiedersi come mai un paleografo abbia affermato con sicurezza, dopo aver esaminato il manoscritto, che "va esclusa con nettezza l'ipotesi che non lo scrivente [cioè Pacioli] ma qualcun altro [cioè Leonardo] abbia disegnato i pezzi: ipotesi che contrasta con i dati d'osservazione ed è francamente irrealistica, in un libretto come questo"[6].
Rocco però conferma le proprie conclusioni nel suo libro del 2017[7]: l'analisi dei pezzi del manoscritto prova che "il Manoscritto è frutto incontrovertibilmente certo, sul piano logico, progettuale e intellettuale, della collaborazione tra Luca e Leonardo".

[4] Rocco (2017).
[5] https://tinyurl.com/yyzxdjx5.
[6] Bartoli Langeli (2007).
[7] Questo libro di Rocco ha anche edizioni in inglese e francese. [Vedi la "Postfazione" di Rocco al suo libro.]

Sono costretto a rinviare al libro di Rocco per i suoi argomenti e il suo esame minuzioso, ma non posso fare a meno di segnalare una cosa che proprio non mi torna. Rocco afferma che tutti i pezzi del manoscritto possono essere realizzati al tornio, e infatti lui li ha realizzati appunto al tornio e li vende[8]. Ma, anche se sostiene di aver lavorato con "filologica attenzione", a me sembra che la sua Torre non abbia molto a che vedere con quella del manoscritto, come si mostra nella Figura 4: il pezzo del manoscritto ha delle vistose "escrescenze" nella parte superiore che ovviamente non possono essere realizzate al tornio e *di cui infatti non v'è la minima traccia nella Torre di Rocco*. Quest'ultima mi pare ben più elegante e "leonardesca" rispetto a quella del manoscritto. Rocco non è certo l'unico ad aver tentato di riprodurre e vendere gli "scacchi di Leonardo". Nella figura 4, in basso a destra, si vede una Torre "di Leonardo" prodotta da *AncientChess.com*: non vi sembra molto più simile a quella del manoscritto e al tempo stesso meno "leonardesca" rispetto a quella di Rocco[9]?

Sanvito (2014) riferisce l'opinione di A. Chicco (1978) sul rapporto tra l'arrocco e Leonardo da Vinci:

"Invano si cercherebbe nel più autorevole dizionario della lingua italiana, il vocabolario della Crusca, un riferimento a testi letterali per la parola "arrocco": quel dizionario, al pari dei dizionari più moderni, registra il verbo "arroccare" come derivato esclusivamente dal gioco degli scacchi. Il senso figurato (arroccare nel senso di trovare rifugio) non ha preceduto il significato scacchistico, bensì lo ha seguito. Alla luce di queste considerazioni, la scritta "i arocchar̀o" posta da Leonardo sotto la figura della rocca diventa davvero un rebus nel rebus. L'ipotesi più plausibile è che il verbo arroccare fosse adoperato nella lingua parlata dai giuocatori di scacchi fin dagli ultimi anni del XV secolo, forse sotto l'influsso del termine francese "roquer" che, a quanto pare, entrò nell'uso prima dei corrispondenti termini italiano e spagnolo. Accadde, per la parola, quello che era accaduto per il concetto da essa espresso: come la doppia mossa di Re e Torre fu a lungo adoperata dai giuocatori di scacchi nel giuoco vivo, prima che i teorici la facessero propria, così la corrispondente parola serpeggiò a lungo negli ambienti dei giuocatori, prima di essere recepita dai trattatisti".

BOX 1

Secondo Rocco, Leonardo non solo ideò e disegnò i pezzi ma molto probabilmente creò anche i 24 partiti inediti *a la rabiosa*[10], e a supporto di ciò cita una prova almeno in apparenza molto persuasiva: il giudizio del GM inglese Raymond Keene. Ma, prima di passare a Keene, sarà il caso di esaminare brevemente gli altri contributi che Rocco attribuisce a Leonardo.

Figura 4. *Sopra: alcune Torri del manoscritto. Sotto: la Torre di Rocco e quella di AncientChess.com.*

[8] http://www.leonardochess.com/

[9] Qui si possono vedere tutti i pezzi di questo *set*: https://tinyurl.com/2zh8yyak.

[10] Anzi, Rocco tende ad attribuire a Leonardo addirittura l'invenzione dell'arrocco, in base al rebus riprodotto nella Figura 3. Egli nota che non si fa nessuna menzione dell'arrocco "fino al rebus di Leonardo del 1487. Fosse confermato che la mossa dell'arrocco è invenzione di Leonardo, dovremmo considerarlo non solo come il co-autore e l'inventore dei pezzi di questo Manoscritto ma anche come uno dei padri degli scacchi moderni e di diritto tra i più grandi." Vedi però il Box 1: almeno secondo Adriano Chicco, Leonardo non inventò l'arrocco.

Come anticipato, il giudizio di Martin Kemp sul *New York Times* del 14 aprile 2008 è molto negativo. Secondo lui "non c'è una possibilità al mondo che [i pezzi] siano di Leonardo''. Kemp definisce l'indagine di Rocco come "l'incubo di un non-metodo": "Inizi con un'ipotesi e ci costruisci sopra un'altra ipotesi e poi costruisci un'altra ipotesi sopra la seconda, e hai questa torre di ipotesi non supportate".

Altri studiosi condividono la dura opinione di Kemp. Lo stesso Rocco, nel suo libro, ne parla onestamente e tenta di rispondere. C'è, ad esempio, chi gli ha "fatto notare che i disegni dei pezzi sono ben lontani dalla grazia dei disegni noti di Leonardo. Segnatamente il Professor Pietro Cesare Marani […] li ha giudicati 'poveri e insignificanti', specificando che 'né il modo di disegnare, né i pochi confronti … addotti possono in alcun modo provare che l'autore sia Leonardo'". Secondo Rocco però questo è "un giudizio severo espresso senza aver visto l'originale e che sembra non tener conto che ci troviamo di fronte a fogli di appunti per uso personale nei quali, come in tantissimi altri, Leonardo non ha particolarmente curato l'estetica del tratto"[11].

Martin Kemp (2019) scrive:

"Il genio vinciano ispira in egual misura una diligente venerazione e una fantasia sfrenata. [...] nel corso del tempo la sua vita e le sue opere sono diventate depositarie di teorie strampalate a livelli mai raggiunti da nessun altro artista. […] Lavorando in questo campo da circa cinquant'anni, ne ho viste e sentite di tutti i colori. [...] Mi sono scontrato con esperti dall'ego smisurato, subdoli mercanti d'arte e ipocriti banditori d'asta.

Studiosi e autori di rilievo, pseudo-storici e visionari hanno incrociato il mio cammino […] Vale la pena ricordare che molti di coloro che hanno sviluppato teorie insostenibili su di lui hanno investito una grande quantità di tempo e di impegno emotivo nelle loro ricerche. Mi sono sempre sforzato di rispondere in maniera comprensiva a questi soggetti, ma temo di essere stato eccessivamente brusco in alcune occasioni." Del resto, "Ogni mese spuntano nuove assurdità che vanno ad aggiungersi a quelle vecchie."

BOX 2

In un articolo sul *Guardian* del 26 febbraio 2008 si legge che, secondo una rappresentante della Fondazione Coronini Cronberg, il lavoro di Rocco era stato rigoroso e accurato, per cui "siamo assolutamente certi che la sua attribuzione è corretta"[12]. Oggi, però, si leggono, sul sito della Fondazione, parole molto diverse:

> "In virtù della nota amicizia e della documentata collaborazione tra Pacioli e Leonardo, fin dal momento del ritrovamento del manoscritto da più parti è stato avanzato il dubbio che nell'esecuzione dei disegni degli scacchi possa essere intervenuta la mano dello stesso Leonardo. *Al momento, tuttavia, l'ipotesi non ha trovato alcuna sostanziale conferma da parte della comunità scientifica*" (corsivo mio)[13].

Se Rocco avesse ragione il valore del manoscritto sarebbe enorme, per cui questo cambiamento radicale d'opinione *da parte di chi possiede il manoscritto* fa riflettere. Ne tento una spiegazione (ovviamente ce ne sono altre possibili).

Nei già citati articoli di *Repubblica* e del *Guardian* si legge che la Fondazione ha chiesto un'opinione indipendente a Carlo Pedretti, il quale "conosce Leonardo meglio di chiunque altro abbia mai fatto o farà mai", come scrive Martin Kemp (2019). Non sono riuscito a recuperare il giudizio di Pedretti, ma immagino che esso sia stato ottenuto, dopo essere stato chiesto; e mi pare molto probabile che esso sia stato negativo, v*isto che oggi è negativo il giudizio della Fondazione*.

Malgrado questa inequivocabile ammissione *da parte dei proprietari del manoscritto*, non pochi continuano a dare praticamente per scontato che Leonardo abbia ideato e disegnato i pezzi del manoscritto[14]. Ciò conferma che le leggende tendono a non morire mai del tutto, almeno non quando sono seducenti. Chissà che non sia proprio a causa di questa leggenda (di cui probabilmente rimarranno tracce per svariati decenni) che nella serie televisiva *Leonardo*, andata in onda su *Rai 1*

[11] Rocco (2017).
[12] https://tinyurl.com/3hdxdxun.
[13] http://www.coronini.it/patrimonio/biblioteca/.
[14] Ad esempio: https://tinyurl.com/yc8b735c e https://tinyurl.com/2p8bjubv.

nel 2021, Leonardo viene mostrato mentre gioca a scacchi.

Figura 5. Il partito che R. Keene attribuì *a Leonardo nel 2008.*

Rimane da considerare il possibile contributo di Leonardo ai partiti *a la rabiosa* del manoscritto. Il 10 marzo 2008 il GM Raymond Keene pubblicò sul *Times* di Londra, sul quale teneva una rubrica scacchistica, un articolo sensazionale intitolato "*Renaissance chess master and the Da Vinci decode mystery*"[15]. La redazione del *Times* gli aveva infatti inviato un partito tratto dal manoscritto di Pacioli chiedendogli un parere. Quel partito, "tradotto" graficamente per noi da Keene, è riprodotto nella Figura 5.

Muovere spetta al Nero, visto che il Re Nero è sotto scacco, ma è il Bianco che matta. Le soluzioni sono due. La prima è questa: 1. ... Dxe4+ 2. Dxe4+ Ra7 3. Ta3+ Axa3 4. De3+ Td4+ 5. Dxd4+ Rb7 6. Dd7+ Ra8 7. Dxe8+ Rb7 8. Db8 matto. E questa è l'altra soluzione: 1. ... Td5 2. Ta3+ Axa3 3. Axe5 f1D+ 4. Rxd5 Cd6 5 Re6+ Ra7 6 Ad4+ Ac5 7 Axc5+ Ra6 8 Db6 matto.

Keene nota che le soluzioni del partito sono "diabolicamente difficili", il che

> "è sorprendente, dal momento che i nuovi scacchi esistevano solo da pochi anni quando il libro è stato scritto. Data la loro relativa novità, *la persona che ha composto questo problema era evidentemente un genio degli scacchi* [...] Solo un'intelligenza poderosa avrebbe potuto escogitare il problema e la sua soluzione, che anche oggi metterebbe a dura prova le capacità mentali della maggior parte dei giocatori forti e nella sua complessità e ricchezza potrebbe essere risolto facilmente solo da un computer. *Le prove di un intelletto dominante dietro questo enigma da scacchiera sono davvero tangibili*" (corsivo mio).

Ecco dunque un indizio importante: un GM confermava che almeno uno dei partiti (l'unico, del resto, che aveva avuto modo di esaminare) non poteva che essere stato ideato da un'intelligenza prodigiosa, quella di Leonardo da Vinci.

Purtroppo, però, nel 2020 Keene è stato costretto a rimangiarsi tutto. Lo strabiliante partito da lui pubblicato e risolto non poteva proprio essere di Leonardo, visto che in realtà esso **non esiste** nel manoscritto di Pacioli! Keene ha ammesso di aver fatto dei banalissimi errori di "traduzione" grafica:

> "Purtroppo, ora emerge che *nel mio entusiasmo nel collegare il problema a Da Vinci* avevo complicato eccessivamente la soluzione identificando in modo errato i due Re e le due Donne nel diagramma originale. Dovrebbero essere invertiti, nel qual caso il problema (il Bianco muove e matta) diventa piuttosto banale. Sono in debito con Martin Kemp [...], per avermi aiutato a versare una dose di fredda realtà sul mio desiderio di collegare la fascinazione attorno a Leonardo a questo problema. [...] *ora sembra più che improbabile che il grande uomo del Rinascimento abbia avuto qualcosa a che fare con la creazione dell'enigma da scacchiera*" (corsivo mio)[16].

[15] https://tinyurl.com/yckwh9jp. Nel titolo c'è un ovvio riferimento al celeberrimo romanzo *The Da Vinci Code* di Dan Brown, pubblicato nel 2003 ma di cui nel 2008 ancora si parlava.
[16] https://www.thearticle.com/leonardo-and-chess.

Il vero partito di Pacioli è quello della Figura 6: il Bianco deve dar matto esattamente in due mosse, e deve darlo con la Torre "segnata" in g3 (si notino i quattro punti che la circondano nel diagramma di Pacioli). La soluzione è semplice: 1. Axa8 Axg6+ (o qualunque altra mossa del Nero) 2. Txg6 matto.

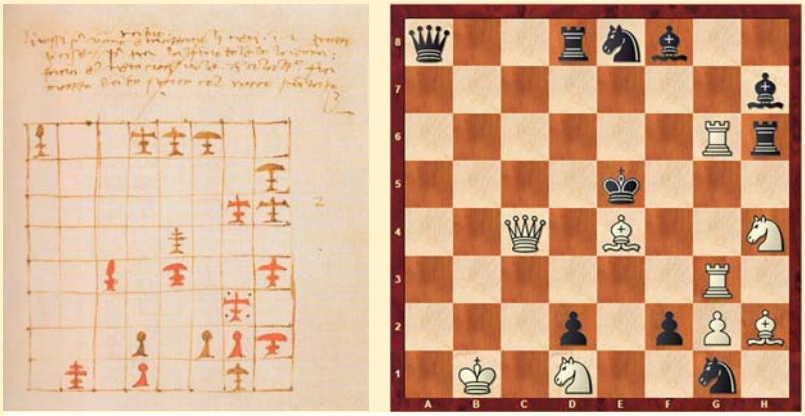


Figura 6. *Questo è il vero partito di Pacioli (il numero 7). In d1 dovrebbe esserci un pedone, ma Keene, pensando a un errore di Pacioli, lo sostituì con un ininfluente Cavallo.*

Anche se non ha nulla a che vedere con gli scacchi, non resisto alla tentazione di segnalare un precedente storico all'errore di Keene, perché conferma la tesi di Martin Kemp che "il genio vinciano ispira in egual misura una diligente venerazione e una fantasia sfrenata".

Nel 1910[17] Sigmund Freud sostenne di essere riuscito a spiegare la personalità e il genio di Leonardo partendo dall'analisi dell'unico ricordo infantile di cui Leonardo parla nei suoi scritti. Peccato che l'elegante interpretazione del padre della psicanalisi si basasse su un banalissimo *errore di traduzione* (questa volta letterale), come fu dimostrato nel 1923 da E. Maclagan: nel testo originale Leonardo parla di un "nibbio", ma Freud si servì di una traduzione in tedesco di un testo russo in cui la parola "nibbio" era resa erroneamente con "Geier", che significa "avvoltoio". Diversamente da Keene, però, Freud non ammise mai l'errore, nemmeno quando ne divenne consapevole, perché per la sua teoria era molto importante che l'uccello fosse proprio un avvoltoio[18].

In conclusione: l'idea che Leonardo abbia contribuito in varie forme al manoscritto di Pacioli è seducente, ma le prove a suo favore proprio non ci sono, e anzi ci sono prove e argomenti *contro* di essa. Sappiamo però che la capacità della nostra specie di persistere nelle proprie illusioni è sorprendente, per cui certamente si continuerà a parlare per chissà quanto tempo degli "scacchi di Leonardo".

BIBLIOGRAFIA

Bartoli Langeli, A. (2007). Descrizione del manoscritto. In: Contin e Menghini, *op. cit.*, pagg. 75-99.

Chicco, A. (1978). Il rebus di Leonardo da Vinci, *Scacco.*

Contin, D., Menghini, A. (a cura di) (2007). *Gli Scacchi di Luca Pacioli*. Edizioni Aboca Museum di Sansepolcro (AR).

Kemp, M. (2019). *50 anni con Leonardo. Lucidità e follie attorno all'opera di un genio,* Rizzoli

Rocco, F. (2017). *Gli scacchi di Leonardo da Vinci*. Libro autoprodotto.

Sanvito, A. (2007). Il De ludo scachorum di Luca Pacioli. In: D. Contin e A Menghini, *op. cit.*

Sanvito, A. (2014). Luca Pacioli Maestro di scacchi a Milano. In: M. Martelli, *Luca Pacioli a Milano*, Centro Studi Mario Pancrazi, Sansepolcro, 2014.

[17] Nel libro *Eine Kindheitserinnerung des Leonardo da Vinci*.
[18] Della vicenda si parla, ad esempio, in C. Meyer (a cura di) (2006). *Il libro nero della psicoanalisi*, Roma, Fazi Ed.

MAURENSIG A MANTOVA

di Francesco Foroni

La linea cronologica iniziata lo scorso numero su scacchi e letteratura si interrompe per un doveroso ricordo di uno scrittore molto conosciuto tra gli scacchisti, Paolo Maurensig, venuto a mancare nel mese di maggio scorso. Non uniremo le nostre gocce ai fiumi di inchiostro sparsi sulla sua opera e sul rapporto di questa col gioco degli scacchi. Desideriamo solamente ricordare in breve le sue due partecipazioni al Festivaletteratura di Mantova, nel 1998 e nel 2016.

10 settembre 1998: "La cifra nel tappeto". L'evento prende il nome da un racconto scritto a fine 800 da Henry James da cui Maurensig traeva particolare ispirazione. A quel tempo le sue due famosissime opere "La variante di Lüneburg" e "Canone inverso" erano già state pubblicate. L'ispirazione, per lui era una pulsione a scrivere in ogni luogo e ad ogni ora. Chi era presente all'incontro si ricorda di una persona normalissima come tante, un agente di commercio, un appassionato di scacchi di medio livello (1N) dietro cui si celava un grande scrittore mitteleuropeo (che per nostra fortuna scriveva in italiano, lingua scelta fra le tante da lui parlate a Gorizia perché ritenuta la più bella e completa, come dirà nel suo intervento del 2016). Noi scacchisti l'abbiamo veramente sentito dei nostri quando ha raccontato come da giovane prendesse il treno, con altri giocatori, dalla natia Gorizia per andare a partecipare a tornei nell'allora Jugoslavia, ben sapendo di dover affrontare avversari di altissimo livello.

11 settembre 2016: "Il re è morto, viva il re". Questa volta gli scacchi entrano in modo ancora più diretto, perché si parla quasi esclusivamente del romanzo "Teoria delle ombre", in cui vengono descritti gli ultimi giorni di vita di Alexandre Alekhine.

La lunga chiacchierata con Fabio Stassi (autore pochi anni prima di "La rivincita di Capablanca", in cui si tratta anche lo stesso argomento vista da un angolo differente) spazia su molti temi inerenti al gioco.
Maurensig ammette di aver scritto il romanzo, più che per gli appassionati, per i non giocatori, che forse risentono ancora di più del fascino e del mistero degli scacchi. Si parla molto dell'uso propagandistico (gioco ariano in contrapposizione al gioco ebreo, oppure nei tempi della guerra fredda), e della specie di processo (virtuale o reale, visto che si conclude con una probabile condanna a morte?), per collaborazionismo al nazismo, fatto al protagonista dagli altri ospiti dell'albergo di Estoril dove soggiornano. Secondo Maurensig, Alekhine non era di per sé antisemita, semplicemente odiava i giocatori ebrei, in linea con gli aspetti propagandistici visti prima. Analizzando il confronto tra scacchi e letteratura, ci si chiede se un romanzo può essere paragonato ad una partita a scacchi (apertura, sviluppo centrale e chiusura). Secondo Maurensig la scrittura di un romanzo è vista più che come una partita, come la risoluzione di un difficile problema.

IL CIRCOLO DI ZANETTA (prima parte)

Di Marino Azzoni

Nello scritto che segue si cercherà di rappresentare la particolare situazione creatasi all'interno del movimento scacchistico della provincia di Mantova negli anni Venti del Novecento. Una peculiarità che non può passare inosservata è la presenza di un circolo scacchistico a Zanetta di Sailetto, frazione del comune di Suzzara, centro abitato minuscolo ma tuttavia sede di stazione ferroviaria, soppressa solo nel 2009, che certamente agevolò anche l'attività del circolo. A tal proposito, il 7 luglio 1971, Elio Gallingani, che con lo pseudonimo di BONUS SOCIUS redigeva una rubrica scacchistica bisettimanale sulla *Gazzetta di Mantova*, nel 3° numero di questa rubrica fornisce preziose informazioni:

> *"C'era una volta a Zanetta di Sailetto, una Sezione Scacchistica in seno ad una Società Fildmandsportìstica (!). Nel 1923 quella Sezione aveva ben 26 soci. Abbiamo trovato notizie della sua attività fino al 1927. Nei vari tornei sociali si distinguevano, nell'ordine, con lievi varianti, Armando Siveri, Alfredo Franchi, Federico Norcia, Tonghini, dr. Enrico Martinelli, Giuseppe Dazzi, Valentino Checchi, Giacomo Armandi, Rinaldi, Ariosi, ecc. Nel 1923 Franchi risultò anche vincitore di un torneo di Campionato Suzzarese.*
> *Era un gruppo che nutriva serietà di propositi, tanto che due dei citati giocatori, Norcia e Siveri, perseverando, giunsero all'ambito titolo di Maestro. Norcia nell'anno 1952 vinse anche il campionato italiano. Di Siveri, scomparso il 25 aprile scorso, tracceremo prossimamente un profilo. […]"*

Figura 1. *Il suzzarese Armando Siveri in una foto con tutti i partecipanti al Torneo nazionale di Venezia (settembre 1928). Da sinistra a destra, in prima fila: Monticelli, Simoni, Süssberg, Rosselli, Stalda, Hellmann; in seconda fila: De Stefani, Galatello, Siveri, Gamacchio, Viganotti, Leone, Pontini, Szabados, Napolitano; In terza fila: Braicovich, Cappello, Postpischl, Alboini, Murru.*

Gallingani evidentemente non era a conoscenza dell'esistenza di una rubrica scacchistica pubblicata sulla *Voce di Mantova* a partire dal mese di ottobre del 1927, curata principalmente da Armando Siveri. Di questa rubrica abbiamo anticipato la struttura e il formato nel precedente numero di *Scacco Manto*

mentre nel presente articolo la utilizzeremo per proseguire la ricostruzione storica, pubblicata nel 1971, di BONUS SOCIUS che dovette interrompersi all'anno 1927 per mancanza di ulteriori notizie.
La prima puntata della rubrica è del 30 ottobre 1927 con l'indicazione esplicita che la stessa è *a cura del Circolo scacchistico di Zanetta di Sailetto.* Punto fermo della rubrica è la proposizione di un problema tra i cui solutori per corrispondenza recapitata ad A. Siveri verrà sorteggiato il vincitore del premio in palio. Una prima notizia di attività svolta presso il circolo appare con il numero del 24 novembre 1927:

> *"Il giorno 11 c.m. hanno avuto inizio le gare di Dama e Scacchi per i campionati sociali per il 1928. Ogni singola gara comprende 12 inscritti. Daremo l'esito."*

Appare evidente che in quegli anni il gioco della dama e degli scacchi erano assimilati e i giocatori si cimentavano alternativamente in entrambi i giochi della mente. Sul quotidiano locale una rubrica damistica era presente da molti anni e sarebbe proseguita anche oltre l'effimera stagione di quella scacchistica. La scuola damistica mantovana raggiunse livelli elevati, acquisendo una visibilità nazionale che probabilmente distrasse potenziali giocatori dagli scacchi. Sull'attività damistica a Mantova negli anni d'oro, quando tre furono i campioni italiani nativi della provincia virgiliana, nel 1973 sulla *Gazzetta di Mantova* Maurizio Bottardi pubblicò interessanti articoli di ricostruzione storica che meriterebbero, ancorché aventi per oggetto la "concorrenza", una rilettura e una riproposizione.
Con la puntata del 7 dicembre 1927 apprendiamo che il presidente del Circolo scacchistico di Zanetta è il signor Morganti Romeo, in seguito a convalida del Comitato Olimpico Nazionale Italiano su proposta dell'ing. Luigi Miliani, presidente dell'Associazione Scacchistica italiana. Morganti nomina in una riunione allo scopo indetta i suoi collaboratori: Martinelli dr. Enrico, Vice Presidente, A. Franchi, A. Siveri e V. Bellentani, membri.
Il 15 dicembre 1927 viene data la notizia che Alekhine ha battuto Capablanca ed è il nuovo Campione del mondo, dopo sei vittorie, tre sconfitte e 25 patte.
Nell'ultimo numero dell'anno il notiziario torna a occuparsi delle notizie locali. Vengono pubblicate le classifiche dei campionati sociali di scacchi e dama. Ci limitiamo a indicare i vincitori dei tornei di scacchi di 2° cat., Martinelli dr. Enrico, e di 3° cat., Gandolfi Giuseppe. Merita invece di essere riportato il brano originale che riassume la situazione creatasi nel torneo di 1° cat. non ancora giunto a conclusione:

> *"Il torneo di scacchi di 1° categoria per la mancata partecipazione dei sigg. Norcia e Dr. Tonghini non ebbe luogo, ed in sua vece venne stabilito un match da giocarsi tra i sigg. Franchi e Siveri. Il match da tempo è cominciato e riuscirà primo chi vincerà 10 partite. L'esito attuale è di 7 contro 7."*

La disfida di Zanetta, Franchi-Siveri, sembra non avere nulla da invidiare, per tensione agonistica, al contemporaneo match Capablanca-Alekhine valido per il titolo di campione del Mondo in corso a Buenos Aires. Purtroppo nel numero del 5 gennaio 1928 della rubrica scacchistica oltre al risultato finale non ci si soffermava su ulteriori informazioni che tanto avrebbero interessato i posteri:

> *"Il match Franchi-Siveri, per il titolo di campione sociale per l'anno 1927, è stato vinto da Siveri."*

Dal 10 al 15 febbraio Armando Siveri, in qualità di campione sociale del circolo scacchistico di Zanetta, partecipò al campionato lombardo per l'anno 1927 classificandosi meritoriamente secondo preceduto da Luigi Tagliabue di Milano.
In una prossima puntata ci si occuperà dell'attività del circolo scacchistico di Zanetta nei due anni successivi, purtroppo gli ultimi per i quali abbiamo fonti certe, attività che culminerà nella sorprendente partecipazione al campionato lombardo 1929 disputato a Bergamo.

NAPOLEONE E PAGANINI

di Marino Azzoni e Stefano Vezzani

Ercole Del Rio, magistrato di professione, nato a Guiglia (MO), fu nel XVIII sec. con gli altri due scacchisti concittadini, Giambattista Lolli e Domenico Lorenzo Ponziani, parte del noto trio di teorici modenesi che codificarono le regole italiane del gioco degli scacchi che solo nel 1881 furono ufficialmente abbandonate dai giocatori italiani per accogliere finalmente le regole in vigore internazionalmente. Principale opera di Del Rio fu *Sopra il gioco degli scacchi. Osservazioni pratiche di Anonimo modenese*, la cui prima edizione risale al 1750.

Uno dei migliori giocatori di scacchi sulla piazza di Mantova fu certamente il comandante del deposito di cavalleria della piazzaforte virgiliana nominato nel 1797. Il generale Louis-Francois Ferdinand de Beauvoir giocò anche contro Ercole Del Rio **[vedi box a lato]** ma l'episodio più sorprendente della sua carriera scacchistica riguarda la partita che disputò con Napoleone, il quale appreso dell'esistenza a Mantova di un comandante esperto di scacchi volle incontrarlo. L'aneddoto fu raccontato da Louis Antoine Fauvelet de Bourrienne, che fu al fianco del Bonaparte nella campagna d'Italia, e citato nel *Dictionare biographique des géneraux et amiraux français de la Révolution et de l'Empire* 1792-1814, Paris 1934, pp. 69-70:

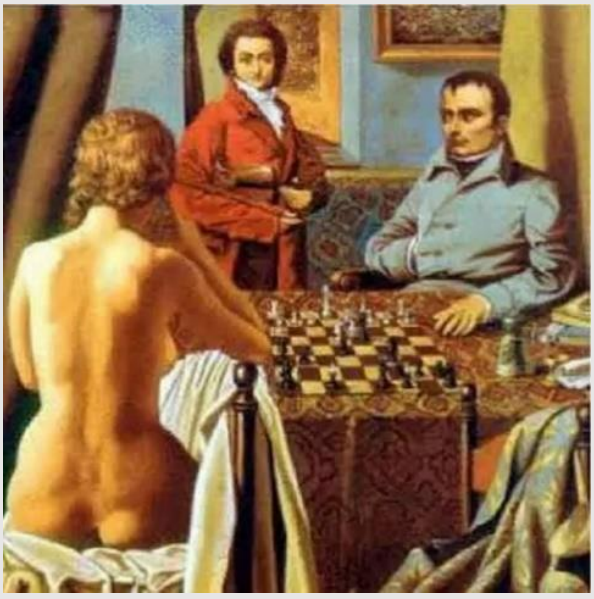


Figura 1. *"Napoleone gioca con Madame de Rémusat" (1805), di autore ignoto. Si noti Niccolò Paganini" sullo sfondo.*

> *"Il generale invitò Napoleone ad indicare il Pedone con il quale egli avrebbe dovuto dare matto, pattuendo che se quel Pedone fosse stato catturato, egli avrebbe perduto. Napoleone indicò il primo Pedone alla sinistra dello schieramento avversario, sul quale fu apposto piccolo segno. Proprio quel Pedone diede matto a Napoleone, il quale non nascose il proprio disappunto."*

Solo pochi anni dopo è difficile immaginare che il generale si sarebbe permesso di sconfiggere con le stesse modalità il Bonaparte, Imperatore dei francesi e re d'Italia.

Nella Figura 1, oltre a Napoleone, è raffigurato anche Niccolò Paganini, il grande violinista. Come mai? Perché anche lui giocava a scacchi!

Su Paganini abbiamo recuperato un aneddoto che ci viene narrato da Adolivio Capece:

> *"Tra i personaggi celebri appassionati di scacchi, un posto di rilievo spetta al famoso Niccolò Paganini (1782-1840), ricordato soprattutto come virtuoso del violino. A Genova, sua città natale, è conservata la sua scacchiera – che portava sempre con sé nei suoi viaggi in giro per l'Europa. Una scacchiera che ha la peculiarità di avere pezzi e caselle rosse invece che nere. Grande appassionato, a quanto pare si considerava "imbattibile". Si racconta che una volta a Venezia, in un locale nelle vicinanze di Bocca di Piazza, giocò per "denaro" e perse tutte le partite. Si rifiutò alla fine di pagare il debito e poiché per le leggi dell'epoca (austriache e italiane) per il debito di gioco non era prevista l'azione penale, l'avversario si appellò al Console Sabaudo di Venezia. Paganini venne condannato ma riuscì ad evitare di pagare poiché quando la sentenza fu emessa se ne era già andato dalla città."*

Abbiamo anche scoperto che la scacchiera usata abitualmente da Paganini si trova in un museo di Genova (Figura 2).

Figura 2. *La scacchiera e gli scacchi di Paganini, fotografati dalla redazione nelle Sale paganiniane dei Musei di Strada Nuova di Genova.*

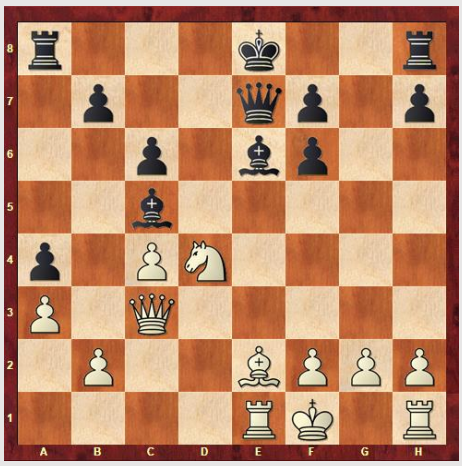
CAMPIONATO SOCIALE 2021

di Francesco Foroni

Il titolo di campione provinciale 2021 è stato assegnato attraverso la disputa del "Torneo sociale di Mantova", un open che ha visto la presenza di 24 giocatori, provenienti da tutto il mantovano e da diverse altre province. Avvincente l'epilogo, con un terzetto che ha chiuso in testa con 5 punti sui 6 disponibili. Lo spareggio tecnico ha assegnato il primo posto a Claudio Goldoni che aggiunge così un nuovo titolo ai numerosi già vinti. Secondo posto per Giuseppe Di Giovanni, autore di un torneo ad altissimo livello che gli ha consentito di inserirsi di prepotenza tra i giocatori di categoria magistrale. Completa il podio Gabriele Oppici che, nonostante sia stato l'unico a battere il vincitore del torneo, è stato rallentato da due pareggi nei turni iniziali. La forzata pausa di quasi 2 anni e l'obbligo di giocare partite che si sono protratte anche per 4/5 ore con separatori e mascherine non hanno certo contribuito a favorire il bel gioco. Accanto a numerosi inevitabili errori, si sono tuttavia viste partite interessanti e ricche di spunti. In particolare si è avuta la conferma di un notevole e costante progresso tecnico ed agonistico dei nostri giovani. Tra essi, da segnalare il 2° posto negli *under 2000* di Matteo Favini, la vittoria negli *under 1600* del 17enne Alessio Beduschi che, con questa ottima prestazione, ottiene anche la promozione a 3N e negli *under 1440* primi posti per il 17enne Matteo Zamboni, ed il 12enne Luca Pistoni. Premiati, tra gli under 16, Luca Guernieri, nelle prime posizioni della classifica generale per gran parte del torneo, con Leonardo Setti e Leonardo Gemma.

SPIGOLATURE

Ricollegandoci alle spigolature del numero precedente, sentiamo il dovere di riportarvi un esempio di come le scaltre tecniche del nostro socio A. L. non passino mai di moda e anzi… si diffondano e perfezionino negli anni!
Nella posizione del diagramma qui a fianco un noto GM lituano (2549), coi Neri, ha giocato l'apparente normale e logica 27. … 0-0-0 contro un avversario tutt'altro che alle prime armi (2422).
Peccato che alla sesta mossa la Torre in a8 si fosse spostata in a7 per poi tornare in a8 alla tredicesima!! Entrambi non si sono accorti dell'illegalità, la partita è proseguita e ha giustamente premiato proprio il conduttore dei Neri…

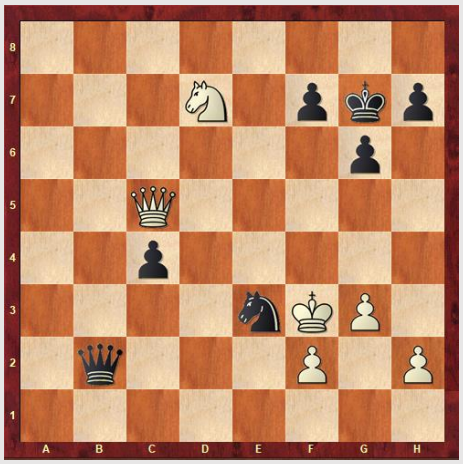


Ecco il link per andarsi a vedere tutta la partita commentata:
https://www.youtube.com/watch?v=X6utFTTAcG8

CAMPIONATO PROVINCIALE 2021

di Luca Guernieri

Quest'anno il torneo si è tenuto a fine aprile nei locali del G.a.p. di Cerese, e ha visto coinvolti 28 giocatori, tra cui 4 di categoria magistrale.
Il primo posto assoluto è stato conquistato dal favorito del torneo (primo di tabellone con un punteggio largamente superiore a quello degli altri concorrenti), il Candidato Maestro Nicola Zanchetta, che ha vinto tutti e 6 gli incontri disputati, mostrando una grande abilità tecnica che gli ha permesso di convertire posizioni spesso bilanciate in vittorie.
Erano 22 i giocatori appartenenti all'ASD Mantova Scacchi che si disputavano il titolo di Campione Provinciale, e tra di essi ha trionfato Matteo Favini, con un punteggio di 4,5 su 6, a pari merito con il Candidato Maestro biellese Lorenzo Pedoni, classificandosi perciò terzo assoluto. Favini, appena ventenne, ha sfiorato di pochi mesi il record detenuto dal CM Enrico Trazzi di più giovane Campione Provinciale Mantovano, dimostrando un gioco aggressivo e impavido, in grado di mettere in difficoltà anche gli avversari più agguerriti.
Per quanto riguarda i premi di fascia, nella categoria Under 1800 ha vinto il diciassettenne Guernieri Luca (2N), seguito da Giuseppe Di Giovanni (1N), che all'ultimo turno è riuscito a vincere con un interessante sacrificio di qualità. Il premio under 1600 è stato vinto dal giovane Matteo Zamboni (NC), mentre tra gli under 1400 ha agguantato il premio Tyler Bricherasio (NC), seguito da Maurizio Lui (NC). Bricherasio ha vinto anche l'under 16, mentre il secondo posto è andato a Leonardo Gemma (NC), che ha partecipato al torneo insieme al padre e alla sorella Sabrina, unica rappresentante femminile.
A conti fatti, si sono qualificati al regionale Matteo Favini, Stefano Gemma, Luca Guernieri, Giuseppe Di Giovanni, Francesco Foroni e Carlo Bocceda.



All'ultimo turno il nostro presidente F.F. aveva i bianchi e doveva assolutamente vincere contro il conduttore dei neri, un giovane e temibile NC forestiero…
La fortuna si sa, aiuta gli audaci e infatti nella posizione del diagramma il nero ha giocato: 43. … Cd1?? prendendosi in faccia la diretta 44. Df8#.
Per la cronaca il nero avrebbe potuto certamente fare di meglio grazie a un'efficace semplificazione: 43. … Db7+ 44. RxCe3 DxCd7 45. Dxc4 con posizione pari.
Come da noto proverbio: "chi troppo vuole nulla stringe!"

GIOCARE A SCACCHI A MANTOVA SUL FINIRE DEGLI ANNI SESSANTA

di Nerio Beltrami

Negli anni precedenti al ’71, frequentavo il Bar Borsa in corso Libertà a Mantova. Nell’angolo della sala verso piazza 80° Fanteria c’erano due tavolini dove il sabato si trovavano i giocatori di dama, capeggiati da Guido Badiali, il quale è stato due volte o forse più campione italiano. Io che giocavo a dama fin da piccolo perché me l’aveva insegnato mio padre, mi aggregavo spesso con alterne fortune. Al gruppo si aggregava anche un certo Giuseppe Donzellini detto Pino, il quale era anche un giocatore di scacchi. All’epoca non esisteva un vero e proprio circolo scacchistico in città, si sapeva però che in corso Vittorio Emanuele c’era un bar dove si giocava a scacchi. Nell’ottobre del ’68 Pino riuscì a coinvolgere alcuni giovani, perlopiù studenti delle scuole superiori e universitari, nel gioco degli scacchi. Tra di essi anche il figlio del gestore del Borsa, Bordonali. Fu così che cominciai a cimentarmi nel gioco.

Donzellini era il classico giocatore da bar, tutto tattica e poca strategia, tuttavia surclassava agilmente gli altri giocatori e se non si arroccava subito si veniva battuti già in apertura. Osservando gli altri imparai la sequenza di mosse corretta per arroccare e dopo poco tempo cominciai a vincere contro i giovani che giocavano già da alcuni anni.

Tra gli scacchisti c’era anche l’avvocato Pinti, un anziano più o meno dell’età di Donzellini che vista la mia predisposizione mi consigliò un libro di Chicco e Porreca: “Il libro completo degli scacchi”. Così andai in libreria per acquistarlo ma non l’avevano per cui lo prenotai. Il gestore mi disse che aveva un altro libro degli stessi autori: “La Partita Ortodossa”. Era un piccolo libro che costava poco, per cui lo acquistai. Nella mia ignoranza pensavo che spiegasse il modo ortodosso di affrontare la partita. Quando arrivai a casa e lo aprii, mi accorsi che si trattava invece di una monografia dedicata a un’apertura specifica, tra l’altro un’apertura di donna mentre quella che giocavamo tutti era un’apertura di re! Per questa ragione non la consultai! Poi durante le feste natalizie Pino, col contributo di Pinti, organizzò un torneo all’italiana riservato ai giovani che purtroppo cominciò ma non fu mai finito.

Trascorso il “68”, mi beccai una brutta influenza. Recluso in casa ripresi in mano la monografia per passare il tempo e incominciai a studiare la partita ortodossa. Quando tornai a giocare ormai aprivo di donna. Una sera, dove tutti erano andati al cinema, giocai diverse partite con Donzellini e ne vinsi più io! Poi nell’anno nuovo son venuti a sfidare Donzellini: Bacchi e Mazzola e il sabato pomeriggio anche Ferrari. Nei confronti di quest’ultimo Pino aveva una grande considerazione perché di lui diceva: “conosce la teoria”!

Il “68” e gli anni seguenti son rimasti famosi per le contestazioni giovanili, e pure gli scacchisti parlavano di politica in modo talune volte acceso perché se la maggioranza degli studenti era di sinistra, vi erano anche alcuni di destra e il tono dei discorsi saliva alle stelle! Per cui fummo cacciati! Cercammo asilo al circolo biliardistico presso la sede dell’Enal in via Arrivabene al secondo piano, in una saletta appartata ma anche da lì, dopo qualche tempo, fummo cacciati per lo stesso motivo. Ed anche quando nel ’70 arrivò a Mantova Gallingani dovemmo passare da una sede all’altra diverse volte. In genere bar (come il bar *Penna*, situato all’angolo tra via principe Amedeo e via Giulio Romano), una volta un ristorante, fino a quando, grazie alla sfida per il titolo mondiale tra Spasski e Fischer, il numero degli iscritti crebbe al punto da poterci consentire di pagare l’affitto di un bilocale in via Corrado.

NOTA AUTOBIOGRAFICA DI UNO SCACCHISTA MANTOVANO

di Nerio Beltrami

[*L'immagine riprodotta sulla nostra copertina (e ripetuta nell'ultima pagina per metterla meglio in evidenza) è opera di Nerio Beltrami, che non è solo un nostro socio ma anche uno stimato artista. Di Nerio pubblichiamo questa breve nota autobiografica.*]

Mio padre era un bravo pittore, per cui ho cominciato a disegnare in tenera età e dipingere già a 8 o 9 anni. I miei soggetti preferiti erano di fantasia mentre mio padre mi raccomandava di copiare dal vero. Poi ho frequentato la scuola d'arte, dove ho ottenuto il titolo di disegnatore d'architettura con la media voti più alta dell'istituto e la medaglia d'oro della "Martiri di Belfiore" con cui l'Amministrazione Provinciale di Mantova premiava i migliori studenti di ciascun istituto della provincia. Grazie a questo sono stato assunto dall'architetto Campagnari presso l'Ufficio Tecnico Provinciale.
Con gli impegni di lavoro, il tempo per dipingere diminuiva mentre cresceva il mio interesse per il surrealismo pittorico. Ho partecipato poi ad una mostra collettiva di giovani pittori, organizzata da Luigi Desiderati, il quale aveva invitato Renzo Margonari, allora critico d'arte per la Gazzetta di Mantova, ad intervenire all'inaugurazione. Margonari, che era stimato come pittore ma ancor più come critico a livello nazionale, iniziò ad invitarmi a rassegne e premi d'arte promossi da lui, dove nella commissione giudicante figuravano, con lui, critici più anziani di alta levatura. Fu così che vinsi il primo premio a Sorbolo e il secondo premio a Soragna (rassegna di grafica di giovani artisti) che mi valse un invito alla "biennale di grafica di Faenza" dove io ero l'unico mantovano residente, in compagnia dei maggiori artisti italiani dell'epoca! A partire da Annigoni (il pittore della Regina d'Inghilterra), Buzzati, Cagli, De Chirico, Greco, Guttuso, Pozzati, Sassu, Trubbiani, Vedova, Zigaina, Insomma tutti i maggiori artisti italiani dell'epoca! C'era persino Crepax, quello dei fumetti con Valentina!
Renzo mi raccontò come era andata l'assegnazione dei premi. Avevano disposto le opere tutte intorno nella sala appoggiate al muro, poi la giuria passando girava verso il muro quelle che scartava e la mia rimaneva in gara fino a quando ne erano rimaste solo due, senza che lui dovesse intervenire. A quel punto si scoprì chi aveva invitato chi! La conclusione fu che l'altro artista aveva 40 anni (gli artisti vengono considerati giovani fino a questa età) mentre io ne avevo 28, per cui avrei avuto altre opportunità! Invece eravamo nel 1968 e i "premi" non si fecero più!

Un'altra occasione mi si presentò nel 1971, quando Renzo organizzò una rassegna di giovani artisti nell'ambito della "Fiera millenaria di Gonzaga". Il sabato mattina, aiutato da giovani artisti mantovani che erano tra gli espositori, stava allestendo la mostra, e passò a visitarla il grande critico d'arte Mario De Micheli che si recava a Suzzara dove era presidente di giuria dell'omonimo Premio. Sicuramente Renzo gli aveva mandato un invito. In mostra c'erano più di cento opere tra dipinti e sculture, ma il grande critico si soffermò davanti al mio dipinto e mi fece i complimenti! Io che il sabato mattina lavoravo andai al pomeriggio e mi fu riferito quanto accaduto. Una decina di giorni dopo o poco più a Suzzara si tenne il dibattito sul Premio omonimo, come si usava allora con De Micheli presente. Noi andammo tutti e io pensai di chiedere a Renzo di presentarmi a De Micheli e dirgli che ero l'autore di quel dipinto, ma non lo feci! Ero molto timido all'epoca. Una presentazione di De Micheli mi avrebbe spalancato le porte delle maggiori gallerie d'Europa!

Come scacchista posso dire di essere stato il primo a livello provinciale a conquistare la promozione alla prima categoria nazionale vincendo un torneo ad Arco di Trento nel '76 e poi anche a candidato maestro nel '78 vincendo un torneo a La Spezia. Per di più voglio ricordare che all'epoca i tornei si disputavano a categorie separate per cui, per fare un esempio, giocando in prima classe, le prime più deboli erano retrocesse in seconda classe e poi ti trovavi i candidati maestri retrocessi! E dovevi fare 6,5 punti su 8 per la promozione, per cui se perdevi una partita potevi poi pattarne soltanto una. A La Spezia io ne persi una al secondo turno contro un avversario che avevo battuto facilmente l'anno precedente, scoprendo poi che mi aveva mangiato una torre con una mossa impossibile! Divenni però ugualmente candidato maestro.

Poi dopo qualche torneo come candidato con risultati alterni, smisi di giocare. Ho ripreso con l'avvento dei tornei "Seniores" e ho ottenuto i due migliori risultati della mia carriera scacchistica! Al primo turno del Mondiale seniores di Lignano Sabbiadoro nel 2005, ho vinto in 62 mosse col bianco contro il Maestro Internazionale russo Boris Arkhangelsky (2384 di Elo)! Sempre al primo turno, al 35° Festival Scacchistico Internazionale Open Città di Arco, ho incontrato il GM Milan Drasko (2451 di Elo) ed ho pattato una partita vinta! Avevo torre e alfiere contro torre, oltre a molto tempo in più! L'idea di battere un GM mi ha fatto perdere la ragione! Tutti poi si complimentavano con me: "Beltrami hai pattato col GM" ed io rispondevo: “No, io ho regalato mezzo punto al GM!” Quella notte non ho dormito e il giorno seguente ho perso da un avversario più forte di me, ma molto meno forte di Drasko!

Figura 2. *Archivio storico del Comune di Mantova, Anonimo. Mantova, Piazza Sordello, anni 1963-1964.*

CONCLUSIONI

Nel salutarvi e darvi appuntamento al prossimo numero, non possiamo non ringraziare coloro che hanno collaborato a questo. Tutta la redazione ringrazia affettuosamente lo storico socio Nerio Beltrami, il giovane Luca Guernieri e Giovanni Di Maria.
Qui di seguito troverete la soluzione del cruciscacchi, rigorosamente posta sottosopra, oltre a un piccolo regalo: il formulario dell'A.S.D. Mantova Scacchi da poter stampare e utilizzare per prendere nota delle vostre partite.

SOLUZIONE CRUCISCACCHI

CRUCISCACCHI

1. Cc6 ...

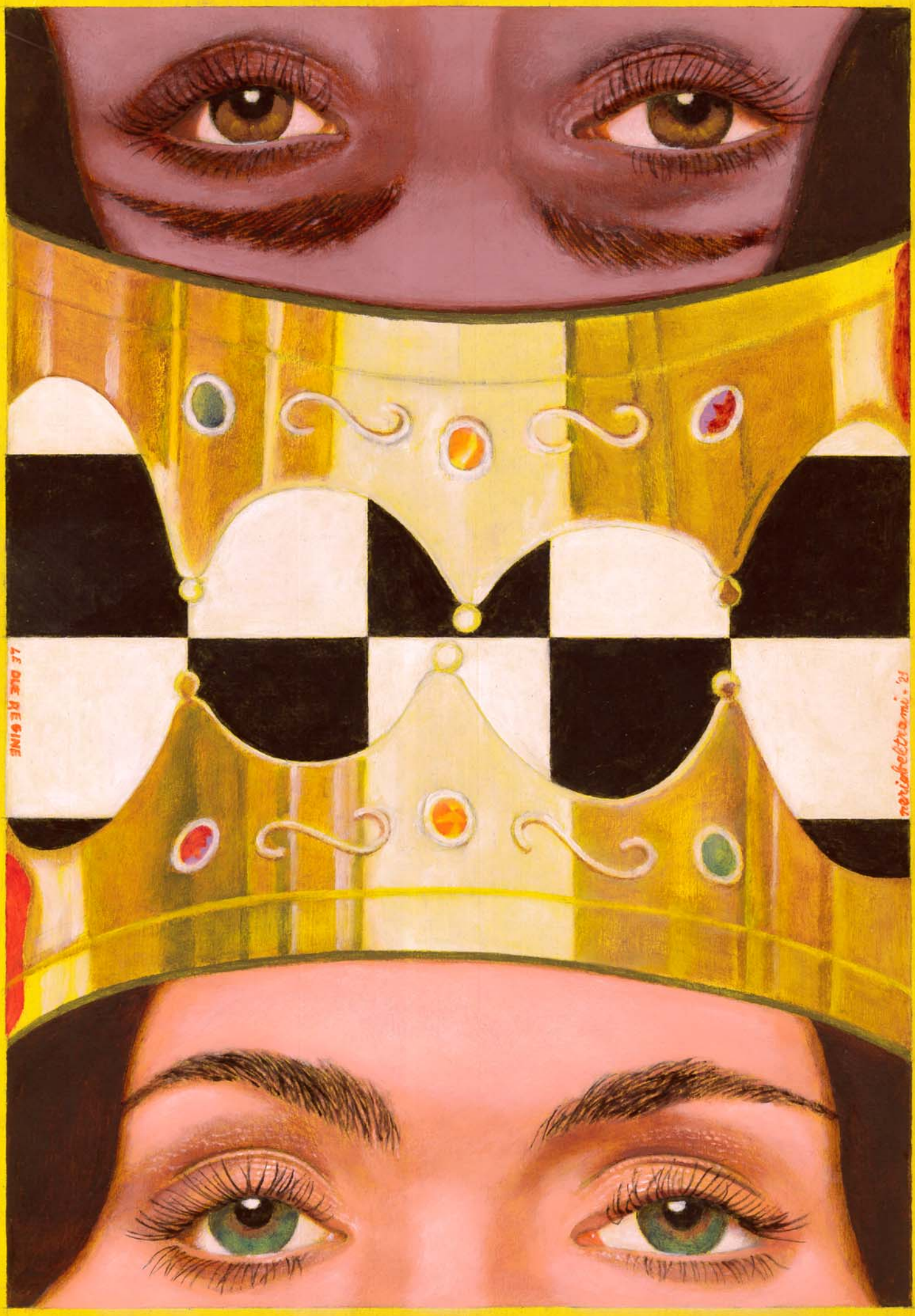
A) 1. ... Axc6 (Dxc6) 2. Te5#
B) 1. ... Rxc6 2. d5#
C) 1. ... Cxc6 2. Ae6#
D) 1. ... Dxd6+ 2. C4e5#
E) 1. ... Cd3 2. Ag2#
F) 1. ... Cf3 2. Cb4#

Qui a fianco lo schema di parole crociate risolto.
Le lettere evidenziate, prese nell'ordine indicato, formano il nome cercato:
STEINITZ.

Torneo						Tempo		Turno
Bianco						Categoria		Elo
Nero						Categoria		Elo
1			24			47		
2			25			48		
3			26			49		
4			27			50		
5			28			51		
6			29			52		
7			30			53		
8			31			54		
9			32			55		
10			33			56		
11			34			57		
12			35			58		
13			36			59		
14			37			60		
15			38			61		
16			39			62		
17			40			63		
18			41			64		
19			42			65		
20			43			66		
21			44			67		
22			45			68		
23			46			69		
Firma Bianco						Data		
Firma Nero						Risultato		

Torneo						Tempo		Turno
Bianco						Categoria		Elo
Nero						Categoria		Elo
1			24			47		
2			25			48		
3			26			49		
4			27			50		
5			28			51		
6			29			52		
7			30			53		
8			31			54		
9			32			55		
10			33			56		
11			34			57		
12			35			58		
13			36			59		
14			37			60		
15			38			61		
16			39			62		
17			40			63		
18			41			64		
19			42			65		
20			43			66		
21			44			67		
22			45			68		
23			46			69		
Firma Bianco						Data		
Firma Nero						Risultato		

www.mantovascacchi.it


LE DUE REGINE
neriobeltrami '21