

Soluzioni

SCACCHI 1

Partita giocata nel torneo "rapid" (semilampo) della serie Grand Chess Tour disputato a Zagabria, luglio 2021.

Il Bianco ha proseguito con il grazioso sacrificio di Cavallo 1.C:h6+!, e ora se 1... Re8; 2.D:e6+, Rf8 (2...Ae7; 3.D:e7 scacco matto); 3.Df7 scacco matto. Oppure se 1... Rf8; 2.Df5+, Re8; e ancora 3.Df7 scacco matto. La resistenza più lunga si ha con 1...g:h6; 2.Tf1+, Tf2; 3.T:f2+, Cf4; 4.T:f4+, Re8; 5.De6+, Ae7; 6.D:e7 scacco matto.

SCACCHI 2

1.c7 Td6+
2.Rb5 (2.Rc5 Td1 e Tc1 patta) Td5+
3.Rb4 Td4+
4.Rb3 Td3+
5.Rc2 Td4!
6.c8T! (6.c8D Tc4+! stallo) Ta4
7.Rb3 e vince.

SCACCHI 3

1. In questo numero vi proponiamo un problema davvero datato: risale infatti al 1769 ed è tratto da *Il giuoco incomparabile degli scacchi* di Domenico Lorenzo Ponziani.

1. Bianco Cf8→e6+

Tre le possibili risposte del Nero:

- a)** 1. Nero Dd5xe6; 2. Bianco Df4→h6+ (il Bianco sacrifica anche la Donna!),
2. Nero Rg7xh6; 3. Bianco Ae7→f8# (se 2. Nero Rg7→g8 (o h8), 3. Bianco Dh6→f8#).
- b)** 1. Nero Rg7→g8 (o h8); 2. Bianco Df4→b8+, Nero Dd5→d8; 3. Bianco Db8xd8#.
- c)** 1. Nero f7xe6; 2. Bianco Df4 → f8# in questo caso il matto è addirittura in 2 mosse.

- 2.** 1. Bianco Da4→d7+, Nero Cf5→d6; Il Nero è costretto a parare con il Cavallo f5, ma così facendo lo distoglie dal fondamentale controllo della casa e3:
2. Bianco Cf1→e3#.

SCACCHI 4

Se il Bianco promuove il pedone a Donna (1. exf8=D) subisce scaccomatto con la Torre (1... Td1): deve quindi scegliere di promuovere a Cavallo (1. exf8=C+). Adesso il Re nero, che è attaccato, deve muovere e, dopo aver catturato la Torre (2. Cxd7), il Bianco con un Cavallo e tre pedoni riuscirà facilmente a promuoverne uno a Donna e quindi a vincere.