

GINO MENTASTI

**Nozioni elementari
sul problema in due mosse**



Nozioni elementari sul problema in due mosse

Si suole definire *problema* una posizione di pezzi, ideata dal compositore, nella quale il Bianco (B) dà scaccomatto al Nero (N) nel numero di mosse prefissato.

Nel problema in due mosse, il B esegue la mossa d'inizio; il N risponde con una qualsiasi mossa a sua disposizione e il B, giocando la seconda mossa, impartisce lo scaccomatto.

La prima mossa del B è denominata "chiave", le mosse del N sono chiamate "difese" se possono rendere inefficace una minaccia di matto, "risposte" se non presentano tale peculiarità; le difese (o le risposte) unite alle correlative mosse di matto formano le "varianti".

Il problema segue fedelmente le regole di una partita. La sua posizione deve poter essere, perciò, il risultato di una serie di mosse regolari, eseguite partendo dalla disposizione iniziale dei pezzi. I problemi che non rispettano questo requisito si dicono "illegali".

La chiave dev'essere unica. Se il problema è risolvibile con più d'una chiave si dice che è "demolito". Si dice, invece, che è "insolubile" quando, a causa di una difesa (o di una risposta) sfuggita al controllo del compositore, non è risolvibile nel numero di mosse prestabilito. I problemi insolubili, al pari di quelli demoliti, sono scorretti e del tutto privi di valore. Esempi: senza il Ph4 l'esempio n. 5 risulterebbe demolito da 1.Ag3; senza il Pb5 l'esempio n. 1 sarebbe insolubile dopo 1...Db5+.

Allorché il B è in grado di rispondere al N con due matti diversi si ha il "duale"; mentre se le possibilità di mattare fossero tre, o più di tre, si avrebbe il "matto triplo", o "plurimo". Il duale e il matto plurimo non rendono il problema scorretto, ma lo svalorizzano se non sono necessari per lo svolgimento del gioco voluto dal compositore.

La chiave può essere suggerita da "esigenze soluzionistiche" (e allora sono inammissibili mosse di scacco, di cattura, o che provvedono a parare scacchi al R bianco già possibili nella posizione data dal diagramma), o da "esigenze tema-

tiche", vale a dire dalle combinazioni di gioco che portano al matto (e in questo caso possono essere tollerate anche catture di pedoni o mosse di scacco).

I "due mosse" si dividono in due grandi categorie: a "minaccia" e a "blocco".

Nei problemi a minaccia la chiave ha lo scopo di preparare un matto, al quale il N si oppone con particolari difese (naturalmente queste risulteranno, in definitiva, lesive al N, sì che il B se ne avvantaggerà per mattare con mosse differenti da quella minacciata).

Nei problemi a blocco, invece, tale minaccia non sussiste mai, per cui se al N fosse data la facoltà di non rispondere, il B non potrebbe impartire alcun matto. In queste circostanze la chiave viene eseguita per guadagnare tempo, per obbligar il N a muovere e ad autodistruggere ogni difesa dal matto.

I blocchi vengono, a loro volta, suddivisi in "completi" e "incompleti".

Alla prima categoria appartengono i blocchi nei quali, già prima di eseguire la chiave, ogni mossa del N è seguita da un matto.

Alla seconda appartengono, invece, quelli nei quali solo alcune mosse del N (talvolta nessuna) introducono il matto, sicché la chiave ha la prerogativa di completare il blocco (v. esempio n. 9).

Qualsiasi movimento di un pezzo può generare "effetti passivi" (a danno della sua parte ed "effetti attivi" (a vantaggio). L'insieme di questi effetti forma la "combinazione tematica", o "tema" del problema. Il numero dei temi è praticamente imprecisabile; tuttavia, alla base di ciascuno di essi troviamo sempre almeno uno dei seguenti "elementi tematici".

ABBANDONO O SGOMBERO DI LINEA

Si ha quando un pezzo esce dalla linea di azione di un altro pezzo, spostandosi su una casa "non compresa" nella linea sgomberata (es. n. 3, 4, 7).

APERTURA DI LINEA

Si distingue dall'abbandono (o sgombero) in quanto il pezzo che muove si sposta su una casa "compresa" nella linea aperta (es. n. 7).

AUTOECLISSI

Si ha quando un pezzo va ad occultarsi dietro un altro pezzo, consentendo perciò il matto.

AUTOBLOCCO

Si ha quando una casa contigua al R nero viene occupata da un pezzo di ugual colore, di guisa che il matto possa essere dato solo per effetto di tale occupazione (es. n. 6, 9).

ANTIBLOCCO

E' l'effetto opposto del precedente: la rimozione di un pezzo nero da una delle case che circondano il suo R determina una fuga, o costringe un pezzo bianco a controllarla (es. n. 6).

BATTERIA

E' costituita da due pezzi dello stesso partito, in guisa tale da consentire giochi di scoperta (es. n. 1, 6, 8):.

CONTROSCACCO

E' lo scaccomatto impartito in risposta ad uno scacco del N, senza catture di pezzi (es. n. 1).

INCHIODATURA

E' data dalla immobilizzazione di un pezzo causata dalla necessità di coprire il R dello stesso partito da uno scacco. Allorché tale immobilizzazione avviene per un movimento di R, oppure di un pezzo dello stesso colore si ha

l'AUTOINCHIODATURA (es. n. 2).

INTERFERENZA

E' data dall'interposizione di un pezzo su una linea controllata da un altro pezzo dello stesso colore. Può essere "semplice", o "reciproca", fra t e A e fra A e P (es. n. 3, 5, 6, 7).

OSTRUZIONE

Simile all'interferenza, si verifica allorché l'interposizione avviene su linea controllata da un pezzo della controparte (es. n. 4).

SCHIODATURA

E' l'effetto opposto all'inchiodatura, e si ottiene facendo riavere ad un pezzo inchiodata o la sua libertà di movimento. Può essere "diretta" se è provocata dallo stesso pezzo inchiodante, "indiretta" se avviene per immissione di altro pezzo sulla linea d'inchiodatura (es. n. 1, 2, 8).

SEMINCHIODATURA

Scaturisce dall'azione combinata di due pezzi, ciascuno dei quali essendo situato, assieme al R dello stesso colore, su una medesima linea, determina, muovendo, l'inchiodatura dell'altro (es. n. 5).

La maggior parte di questi effetti può essere sfruttata in forma “pura”, sì da apparire immediatamente dopo le difese, oppure in forma “mascherata”, sì da risultare soltanto nel matto. In questo secondo caso si avranno “autoblocchi per interferenza bianca” (es. n. 3), “retrointerferenze” (es. n. 5, “sgomberi di linea chiusa”, “schiodature preventive”, “inchiodature mascherate”, ecc.

Le combinazioni che possono derivare dal connubio dei diversi elementi tematici formano cinque grandi raggruppamenti di temi: "temi meccanici", "temi a combinazione", "giochi di correzione", "duale evitato" e "cambio".

I "temi meccanici" si basano su movimenti puramente meccanici dei pezzi. Esempi:

- "Rosa di C": otto difese di C nero, od anche otto matti di C bianco in batteria.
- "Fughe a stella": quattro fughe di R su altrettante case diagonali.
- "Pickaninny": quattro varianti originate da uno stesso P nero.
- "Albino": quattro matti dello stesso P bianco, in batteria (es. n. 2).
- "Horseblock": quattro autoblocchi di due CC neri.

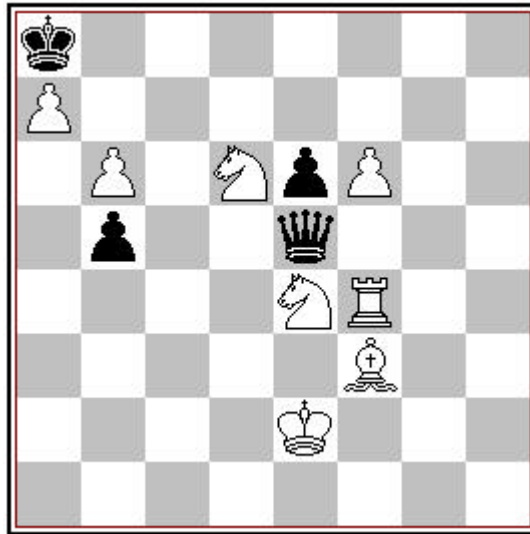
I "temi a combinazione" si suddividono in "temi neri" e "temi bianchi". Nei primi il B sfrutta, nel matto, gli effetti passivi del N, senza che si verifichi, contemporaneamente, un proprio indebolimento. Nei secondi, invece, il B produce, mattando, effetti che lo danneggiano, "ma solo in apparenza". Un esempio caratteristico di tema bianco è dato dai giochi di interferenza, nei quali il B interferisce, nella minaccia o nel matto, un pezzo; e tale interferenza viene "impedita" o "permessa" dalle difese (es. n. 4, 6).

I "giochi di correzione" hanno caratteristiche del tutto particolari. Il più noto è dato dalla "correzione nera", in cui la semplice rimozione di un pezzo dalla casa nella quale si trova dà luogo, in un primo tempo, ad un effetto attivo, che impedisce la minaccia ed uno passivo, che introduce un nuovo matto (definito "minaccia secondaria"). Successivamente, una mossa particolare dello stesso pezzo genera un secondo effetto attivo, che si aggiunge al primo e che neutralizza anche la minaccia secondaria, ed un secondo effetto passivo, che permette un terzo matto (es. n. 7).

Il “duale evitato” consiste nella eliminazione di varianti concorrenti, ossia di matti che vengono introdotti automaticamente dalle difese tematiche e, nello stesso tempo, eliminati, "tutti eccetto uno", da effetti secondari (es. n. 3, 6).

Il “cambio”, infine, si presenta sotto diversi aspetti.

N.1
 A. Bottacchi
 I.M.O. "VIII Congresso Americano" 1921

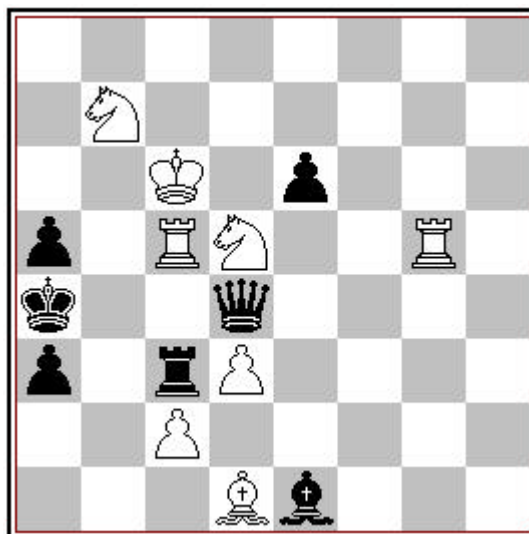


2 mosse

Sol. 1.Tg4 minaccia 2. Tg8 m.

Ogni difesa contro la minaccia provoca la schiodatura diretta del Ce4. Otto matti della batteria formata dall' Af3 e dal Ce4. Controscacchi in due varianti (1...Db2+ 2.Cd2m. e 1...Dh2+ 2.Cf2m.). 1.Th4? non e' risolutiva, essendo neutralizzata da 1...Dh5 !. Rosa completa di C. bianco.

N. 2
 U. Castellari
 "Il Problema" 1932

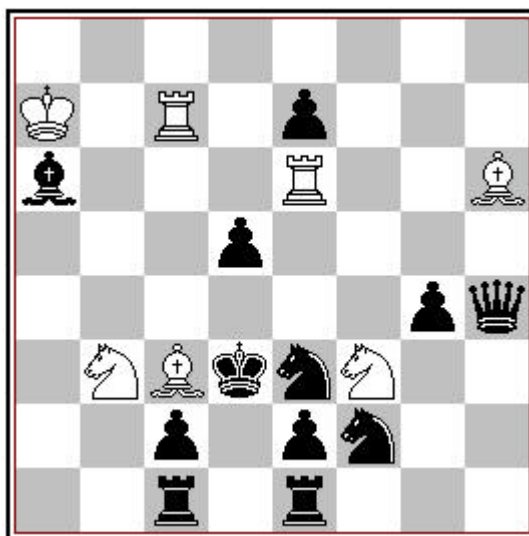


2 mosse

Sol. 1.Rd6 minaccia 2.Txa5 m.

Il B schioda, con la chiave, la Tc5 e autoinchioda il Cd5. La difesa 1...Db4 ri-stabilisce la situazione iniziale: reinchioda cioè la Tc5 e schioda il Cd5, che mat-ta in b6. Tema Albino dopo le difese - per sgombero di linea su a5 - della Tc3.

N. 3
G. Brogi
"Il Due Mosse" 1956



2 mosse

Sol. 1.Ad4 minaccia Tc3 m.

Se il N gioca uno dei due CC in d1 causa interferenze a danno delle sue TT e forza il matto per sgombero di linea nera (h4-e1 se muove il Cf2; h6-c1 se muove il Ce3). Autoblocchi per interferenza bianca nelle varianti 1...Ac4 2.Cc5m. e 1...Ce4 2.Ce5m.

N. 4
A. Chicco

1.Ah2 minaccia 2.Tc7m.

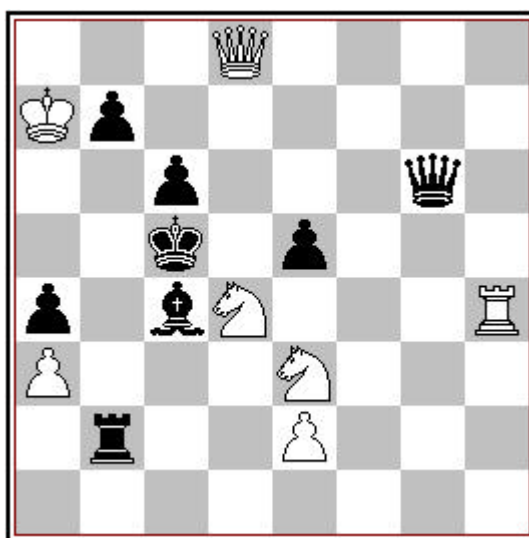
La disposizione dei pezzi sulla colonna C rappresenta, dopo la chiave, una seminchiodatura. I matti di D in g4 e h8, introdotti dalle difese 1...Ad6 e 1...Ad5 non sarebbero tuttavia possibili senza le retrointerferenze alla Td3.

Due tentativi (1.Ae5? e 1.Af4?) falliscono per interferenza alla Dd4.

N. 6

G. Mentasti

"Tidschrift Ned. Kom. Sch." 1946



2 mosse

:

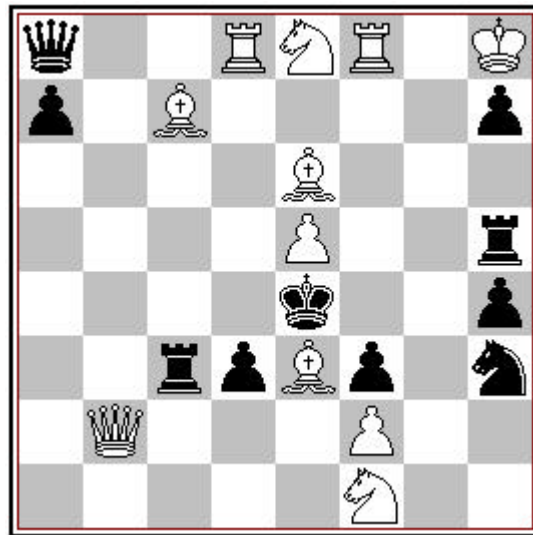
1. Cb5 minaccia 2.Db6 m.

Le difese in b5 causano autoblocchi. I matti della batteria bianca sulla diagonale g1-g5 avvengono per ostruzione della linea nera (g6-g1). gli autoblocchi dell'Ac4 e del Pc6 non consentono l'interferenza di una linea bianca nel matto. Dopo 1...Axb5 si ha 2.Cg2 (non 2.Cg4) e dopo 1...cxb5 si ha 2.Cg4 (non Cg2).

N. 7

R. Prete

I M.O. "Italia Scacchistica" 1958



2 mosse

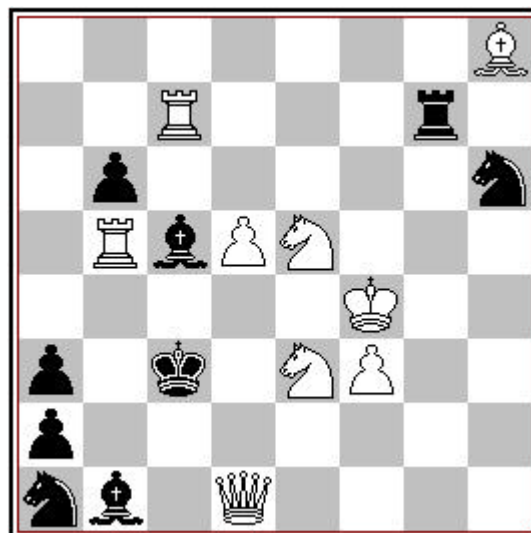
1. Dd2 minaccia 2.Dxe3m.

Nel GR, ogni mossa dell'Ae3 consente automaticamente , per sgombero (o apertura) di linea su f4, l'interferenza alla Tf8, con 2.Cf6m. Ma dopo 1...Ag5 il N controlla direttamente f6, mentre un secondo effetto passivo (interferenza alla Th5) permette 2.Af5 m. Gioco analogo nel GA: se la Tc3 muove comunque si ha 2.Cd6 m. (interferenza alla Td8 consentita per sgombero di linea su d4); ma dopo 1...Tc6, per interferenza alla Da8 si ha invece 2.Ad5 m. Cambio e correzione.

N. 8

A. Mari

III pr. "Mem. Centurini" 1925

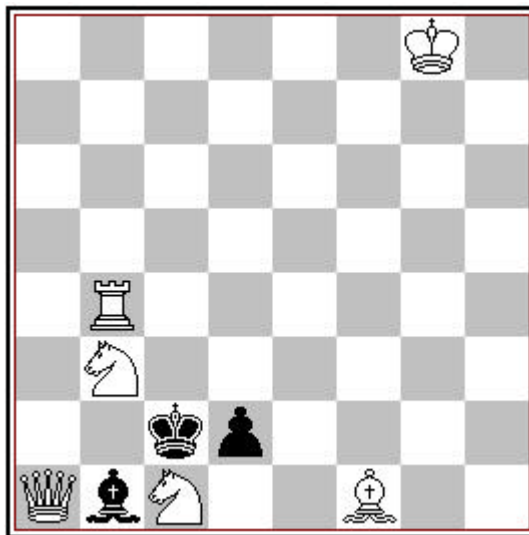


2 mosse

1.C5c4 minaccia 2.Dd2m.

Gli scacchi al R bianco, impartiti dalla Tg7 nel GA, vengono controbattuti da catture e da matti di una batteria diagonale mascherata (1...Tf7+ 2.Cxf7 m. e 1...Tg4+ 2.Cxg4 m.) La chiave inchioda la Tg7 e schioda, nello stesso tempo, l'Ad5, dando luogo a due nuove varianti, con matti di un'altra batteria mascherata (1...Axe3+ 2.Cxe3 m. e 1...Ad6+ 2.Cxd6 m.). Se 1...Cb3 2.Txb3 m. e se 1...Ad3 2.Dxd3 m.

N. 9
O. Stocchi
II pr. "Italia Sacchistica" 1952



:

2 mosse

1.Ce2. Blocco incompleto.

Nella posizione iniziale (GA), se 1...d1-C 2.Ad3 m.; se 1...d1-D 2.Tc4 m. Nel GV, dopo 1.Cd3? si hanno, alle stesse promozioni, rispettivamente i matti 2.Ce1 e 2.Db2. Ma questo tentativo naufraga dopo 1...Aa2! GR: 1.Ce2!, ed alle due spinte di P in d1 il B risponde con 2.Cd4 o con 2.Dc3, a seconda del pezzo che va a sostituire il P nero.

Nelle tre fasi di gioco i matti sono possibili per autoblocco in d1.