

Giovanni Lucci

Bobby Fischer



contro
MachHock!



Il Delta della Luna
Associazione Culturale

Giovanni Lucci

Bobby Fischer contro **Mac Hack!**

Copyright © 2010 Giovanni Lucci.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation, with Invariant Sections, Front-Cover Texts, and Back-Cover Texts.

Il presente libello è un progetto aperto e di pubblico dominio.

Giovanni Lucci

linuxinterflorence@gmail.com



Il Delta della Luna
Associazione Culturale

Indice

Anno Sessantotto.....	4
Fischer vs. MacHack.....	6
MacHack – B. Landey.....	7
MacHack – R. J. Fischer.....	10
R. J. Fischer – MacHack.....	11
MacHack – R. J. Fischer.....	13

Anno Sessantotto

Lungi dall'esser rinomato come Hal 9000, MacHack è stato il primo elaboratore nella storia dell'informatica scacchistica a confrontarsi *vis-à-vis* con il genere umano (esordì in un torneo amatoriale a Boston nel 1967). Erano insomma gli anni dell'Uomo sulla Luna e delle Fantasie al Potere, anni in cui MacHack – talvolta soprannominato MacHick... perché giocava come un ubriacone! – incarnò l'anelito umano all'Intelligenza Artificiale più di quanto siano riusciti in tempi più recenti autentici mostri di metallo come Deep Blue e Deep Junior.

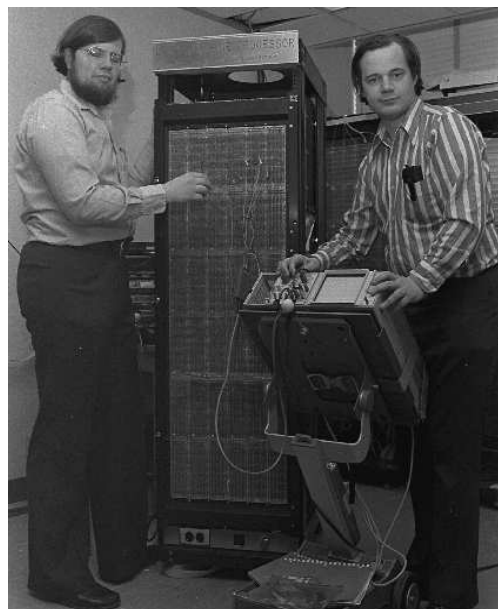
Scritto e sviluppato nei mitici anni Sessanta al MIT (Massachusetts Institute of Technology) da Richard D. Greenblatt, durante la travagliata fase di gestazione, MacHack fu compilato qualcosa come duecento volte e ne furono immesse in circolazione una miriade di versioni, con denominazioni che variavano di volta in volta: Mac Hack, MacHack VI e Programma di Scacchi Greenblatt.

Il suo nome ufficiale – MacHack – deriva da Project MAC (“Multi-Level Access Computer” o “Machine-Aided Cognition”), un imponente (e sponsorizzatissimo) programma di ricerca ubicato al MIT. Negli anni è poi diventato un hack nel senso di “Hackers: Heroes of the Computer Revolution”, un libro di Steven Levy in cui era citato Greenblatt. Il numero VI si riferisce alla macchina (PDP-6) su (o per) cui era stato scritto.

MacHack era stato scritto in linguaggio MIDAS (macro assembly) su un calcolatore DEC PDP-6 del MIT e dotato di un suo libro di aperture.

Tuttavia, la primavera di MacHack non fiorì mai (ma... neppure al genere umano è andata troppo bene!):

Il programma si chiamava MacHack, usava un Digital PDP-6 del MIT ed ebbe l'onore di essere il primo giocatore artificiale a debuttare in un torneo a Boston nel 1967. La prestazione di MacHack al torneo fu pessima. Tuttavia, col suo debutto agonistico la lunga corsa verso il Campionato del Mondo era davvero cominciata: infatti al programma fu permesso di iscriversi alla federazione scacchistica americana (USCF), stabilendo così un precedente. A parte il risvolto commerciale, è importante che partecipando a tornei ufficiali un programma ottiene un punteggio Elo. MacHack raggiunse una valutazione Elo pari a 1500 punti: il livello di un dilettante di media forza. MacHack non riuscì mai a giocare bene, ma quando fu mostrato ad una conferenza che si tenne ad Edimburgo nel 1968 ebbe il merito di attirare l'attenzione di un giocatore scozzese, [David] Levy, che era anche uno studioso di Intelligenza Artificiale. MacHack aveva scatenato l'euforia dei congressisti pre-



Richard Greenblatt e Thomas Knight al MIT nel 1978

senti, alimentando rosee speranze per il futuro¹.

E tutto è finito qui. “Il miracolo del rinnovamento, mio cuore,” – ha scritto Hikmet – “è il non ripetersi del ripetersi”².

1 Paolo Ciancarini, “Il Computer gioca a scacchi”, *MONDO DIGITALE*, n. 3, settembre 2005, p. 6.

2 Nazim Hickmet, “Poesie d’Amore”, Milano, Mondadori, 1996, p. 26.

Fischer vs. MacHack

Il primo incontro ravvicinato di Bobby Fischer con MacHack risale al 1968, per vie traverse, al tempo in cui curava la rubrica di scacchi sul giornalino degli *Scouts* americani, *Boys' Life*. Precisamente nella rubrica dell'agosto del 1968, Fischer s'imbatte per la prima volta in MacHack e... come dire, non è un colpo di fulmine! La macchina infatti ha sconfitto l'uomo – in persona Ben Landey – avvenimento per l'epoca (“una disgrazia per la razza umana”, chiosa Fischer) più inaudito che straordinario. Dalla rivista di Edward Winter, *Chess Notes*, maggio-giugno 1989, p. 79 ecco il sunto dell'articolo di Fischer:

1893. Fischer on computers

Richard Lappin sends us one of the missing Boys' Life articles (C.N. 1816):

August 1968:

After explaining in detail "why your solutions to the very tough puzzler in March (sic) were wrong", Fischer answers a reader who wants to know, "Have you ever played a computer? What do you think of the chance of a computer of grandmaster strength, and possibly becoming world champion?" Fischer's reply:

"I've never played a computer. Eventually, though, I think a computer can become champion. After all, it can't be as hard as getting a man on the moon. But I hope it doesn't happen during my lifetime! Incidentally, here's an example of a computer game. Black's game was a disgrace to the human race. The computer (white) was called MacHack IV, and it took on Landey, the man."

White: MacHack IV Black: Landey
Sicilian Defence
 (Notes by Fischer)

1 e4 c5 2 d4 cxd4 3 Qxd4 (Leads to loss of time. Try to avoid early queen moves. 3 Nf3 was better.) 3...Nc6 4 Qd3 Nf6 5 Nc3 g6 6 Nf3 d6 7 Bf4 e5? (Anti-positional, weakens square on d5.) 8 Bg3? (8 Bg5 pinning knight and indirectly gaining control of d5 was logical.) 8...a6 9 O-O-O b5 10 a4 Bh6+? (Bad because it removes the d pawn's protection – the machine takes advantage of this. Simply 10...bxa4! and Black's still OK.) 11 Kb1 b4 12 Qxd6! Bd7 13 Bh4! Bg7 14 Nd5 Nxe4 15 Nc7+ Qxc7 16 Qxc7 Nc5 17 Qd6 Bf8 18 Qd5 Rc8 19 Nxe5 Be6 20 Qxc6!! Rxc6 21 Rd8 mate (A very powerful finish by the machine.)

After replying to questions regarding checkmate and the touch-move rule, Fischer annotates the blunder-ridden game of a reader (Ron Hill of Grant's Pass, Oreg.) and gives a three-mover by "Albert Renn, Kassel, Germany".

Visionaria e profetica la risposta di Fischer al lettore che gli chiede lumi sulla possibilità che un computer possa prima o poi competere con i Grandi Maestri se non diventare Campione del Mondo (degli umani):

Non ho mai giocato contro un computer. In ultima analisi, ritengo però che un computer possa di-

ventare campione. Dopo tutto, non può essere più difficile che portare un uomo sulla luna. Ma spero che non succeda finché sono al mondo! A proposito, ecco un esempio di una partita di un computer. Il gioco del Nero è stato una disgrazia per la razza umana. Il computer (Bianco) si chiamava MacHack IV [*sic*] e affrontava [Ben] Landey, l'uomo³.

MacHack – B. Landey

Boston, 1967

Siciliana B21

Il virgolettato è di Bobby Fischer, *Boys' Life*, agosto 1968, *Chess Notes*, maggio-giugno 1989, p. 79 e di Paolo Ciancarini, "I Giocatori Artificiali", Milano, Mursia, 1992, p. 33.

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. ♖xd4

"Perde tempo. Cercate di evitare mosse di Donna premature. Era migliore 3. ♖f3". (Fischer).

3. ... ♗c6 4. ♗d3 ♗f6 5. ♗c3 g6 6. ♗f3 d6 7. ♗f4 e5?

"Indebolisce il ♗d6 e chiude la diagonale h8-a1, naturale dominio dell'Alfiere di fianchetto". (Ciancarini).

"Antiposizionale; indebolisce la casa d5". (Fischer).

8. ♗g3?

"Era logico inchiodare il Cavallo con 8. ♗g5 per acquisire indirettamente il controllo della casa d5". (Fischer).

8. ... a6 9. 0-0-0 b5 10. a4 ♗h6+?

"La mossa che perde. Adesso il ♗d6 non ha difesa". (Ciancarini).

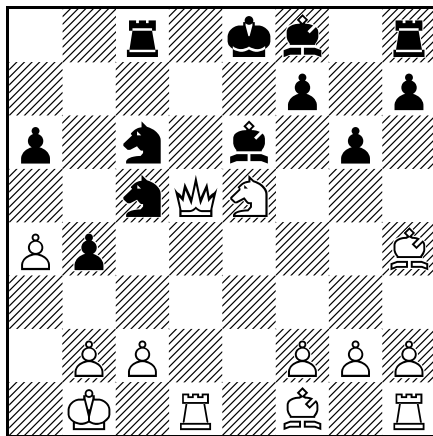
"Errata perché rimuove la protezione del ♗d6 – circostanza di cui la macchina approfitta. Semplicemente 10. ... bxa4! ed il Nero è ancora in tiro". (Fischer).

11. ♗b1 b4 12. ♗xd6! ♗d7 13. ♗h4! ♗g7

"Arriva il colpo di grazia". (Ciancarini).

Se 13. ... g5 allora 14. ♗xg5! bxc3 15. ♗e6!! *finis*.

14. ♗d5 ♗xe4 15. ♗c7+ ♗xc7 16. ♗xc7 ♗c5 17. ♗d6 ♗f8 18. ♗d5 ♗c8 19. ♗xe5 ♗e6



20. ♗xc6+!! ♗xc6 21. ♗d8 matto.

³ Bobby Fischer, *Boys' Life*, agosto 1968.

“È graziosa la combinazione finale”. (Ciancarini).

“Una potentissima finitura della macchina”. (Fischer).

Insomma, il laico Fischer temeva (e prevedeva) già nel Sessantotto che un giorno le macchine avrebbero colpito e minato al cuore l’arte scacchistica. E si augurava che non succedesse finché lui era in vita. Allora, lanciaatissimo verso le vette dell’Olimpo, era lontanissimo dall’immaginare che il progresso informatico avrebbe viaggiato più velocemente d’ogni avveniristica fantascienza e che sarebbe toccato proprio a lui, mito classico, riaprire gli orizzonti umani con la rivoluzionaria visione del Fischerandom. E men che mai poteva immaginare che appena sei anni dopo il suo trionfo in Islanda avrebbe dovuto affrontare una macchina, alla chetichella e quasi di nascosto, per fuggire dalla cella d’isolamento in cui autolesionisticamente si era seppellito.

Destituito del titolo nel 1975 dalla FIDE, Fischer era sprofondato come un reietto nelle suburbie di Pasadena, all’ombra di una setta di bigotti fascisti che con religiosa vocazione ne coltivavano gli aspetti peggiori. Viveva come un barbone nei seminterrati delle loro villette, maniacalmente assorto in deliri e monologhi, nella vana attesa di ritrovare identità e coraggio. Per quasi tre anni, dal 1974 al 1977, aveva girovagato per mezzo mondo nella speranza di negoziare un match antagonista (rispetto all’odiata FIDE) con Anatolij Karpov, col quale si era incontrato più volte in clandestinità, senza però giungere a nulla di definito né di definitivo. Tolja non disdegnava l’idea di un match, ma la sua autonomia rispetto alla federazione sovietica era quasi nulla. La scelta di Fischer di “inventarsi” un avversario – meglio se non umano e proiettato nella fantascienza – altro non è che un passo disperato e coraggioso per risalire le chine dell’inferno.

Il cosiddetto “match”, a dire il vero, non era un match né può essere considerato tale, dato che nessuno ne avrebbe saputo mai nulla se lo stesso Fischer, con tempismo perfetto, non avesse provveduto ad informarne per lettera autografa la [Computer Chess Newsletter \(n. 1, 1977, p. 3\)](#), una carbonara fanzina di informatica scacchistica edita da Douglas L. Penrod a Santa Barbara, in California:

© 1977 Bobby Fischer 17 maggio 1977

Caro Signor Penrod, credo che la sua newsletter di informatica scacchistica sia un’ottima idea. Recentemente ho giocato alcune partite al terminale con il programma di Greenblatt. Gliene ho allegato tre. Ho commesso l’errore di comprare il “Chess Challenger”. È ridicolmente debole – davvero non avrebbero dovuto commercializzarlo. Hanno anche combinato un pasticcio con la tastiera, tanto che è arduo seguire le mosse. Chissà come, hanno invertito la notazione algebrica, cosicché le colonne sono a numeri e le traverse a lettere, che lei ci creda o no! So che posso concedergli Donna e Torre, perché le ho sacrificate in apertura e ho vinto. Ma probabilmente posso concedergli molto di più. In finale è praticamente impossibile perdersi. Purché lei accetti e riconosca che miei sono tutti i diritti della presente e delle partite allegate, può pubblicarle nella sua newsletter. Saluti, Bobby Fischer.

Non è dato di sapere su quale hardware girasse il programma, né se Greenblatt fosse stato o meno della partita. Conoscendo Fischer, è probabile che no. Per quanto se ne sa, le partite potrebbero esser state giocate contro una delle copie illiberalmente circolanti di MacHack, distribuite dal gruppo di utenti DECUS. È lecito ritenere che si sia trattato di sessioni privatissime e segrete, paranoicamente riservate solo alla ristrettissima e compiacente cerchia fischeriana. Tuttavia, la notizia del “rientro” del Salinger degli scacchi e la “licenza” di poter pubblicare tre partite di un uomo che da cinque anni era a tutti gli effetti un *desaparecido*, era troppo ghiotta perché il buon Penrod, piccolo editore di una rivistina fantascacchistica, non cavalcasse la tigre:

COMPUTER CHESS NEWSLETTER Page 1
 © 1977 Bobby Fischer May 17 1977
 Dear Mr. Pentad I think
 Your computer-chess newsletter is
 a very good idea. I recently played
 some games on a terminal with
 the Greenblatt program. Enclosed
 are three of them. I made the
 mistake of buying the "chess
 challenger". It's ridiculously weak - they
 really shouldn't have come out with
 it. They also made a batch of the
 keyboard so it's hard to follow the
 moves. Somehow they reversed the
 algebraic notation so that the files
 are numbered and the pawns are
 lettered, if you can believe that!
 I know I can give it a run
 into a rout, because I got them
 away in the opening and won. But
 I can probably give it much more.
 In this endgame it's almost
 impossible to lose to it. I would
 you agree and acknowledge that I
 have all the publication rights to
 this letter and the enclosed game
 scores. You can publish them in your
 newsletter. Regards Bobby Fischer

Accettati e riconosciuti tutti i diritti del "Re in fuga", nel [numero successivo della Newsletter \(n. 2, 1977, p. 18\)](#), naturalmente l'editore pubblicò le tre rare e preziose partite dell'eremita di Pasadena:

COMPUTER CHESS NEWSLETTER
 © 1977 Bobby Fischer

Greenblatt's Mate	Greenblatt's Mate	Greenblatt's Mate	Greenblatt's Mate
1. P4-P4	1. P4-P4	1. P4-P4	1. P4-P4
2. P4-P4	2. P4-P4	2. P4-P4	2. P4-P4
3. P4-P4	3. P4-P4	3. P4-P4	3. P4-P4
4. P4-P4	4. P4-P4	4. P4-P4	4. P4-P4
5. P4-P4	5. P4-P4	5. P4-P4	5. P4-P4
6. P4-P4	6. P4-P4	6. P4-P4	6. P4-P4
7. P4-P4	7. P4-P4	7. P4-P4	7. P4-P4
8. P4-P4	8. P4-P4	8. P4-P4	8. P4-P4
9. P4-P4	9. P4-P4	9. P4-P4	9. P4-P4
10. P4-P4	10. P4-P4	10. P4-P4	10. P4-P4
11. P4-P4	11. P4-P4	11. P4-P4	11. P4-P4
12. P4-P4	12. P4-P4	12. P4-P4	12. P4-P4
13. P4-P4	13. P4-P4	13. P4-P4	13. P4-P4
14. P4-P4	14. P4-P4	14. P4-P4	14. P4-P4
15. P4-P4	15. P4-P4	15. P4-P4	15. P4-P4
16. P4-P4	16. P4-P4	16. P4-P4	16. P4-P4
17. P4-P4	17. P4-P4	17. P4-P4	17. P4-P4
18. P4-P4	18. P4-P4	18. P4-P4	18. P4-P4
19. P4-P4	19. P4-P4	19. P4-P4	19. P4-P4
20. P4-P4	20. P4-P4	20. P4-P4	20. P4-P4
21. P4-P4	21. P4-P4	21. P4-P4	21. P4-P4
22. P4-P4	22. P4-P4	22. P4-P4	22. P4-P4
23. P4-P4	23. P4-P4	23. P4-P4	23. P4-P4
24. P4-P4	24. P4-P4	24. P4-P4	24. P4-P4
25. P4-P4	25. P4-P4	25. P4-P4	25. P4-P4
26. P4-P4	26. P4-P4	26. P4-P4	26. P4-P4



COMPUTER CHESS NEWSLETTER
 THE ABOVE MATERIAL IS A
 PROPERTY OF THE COMPUTER
 ENGINEERING TEAM

La scacchiera elettronica di cui Fischer si rimproverava la spesa era il "Chess Challenger 1", programmato da Ron C. Nelson, prodotto e commercializzato dalla Fidelity Electronics di Chicago a (più o meno) 800 dollari. Ancor più severo di Fischer – notoriamente un gran tirchio – sarà Jean Paul Teysier: "Gioca così male che non è esportato"⁴.

La rivista di scacchi sovietica 64 dedicò un articolo all'insolita tenzone, e non a caso lo intitolò "Il Match dei Reclusi". Infatti, così come Greenblatt non consentiva alla sua creatura di misurarsi contro

4 "ÉCHECS A L'INFORMATIQUE", versione 1991, p. 12.

altre macchine, anche Fischer si ostinava a fuggire ogni confronto con altri esseri umani⁵. I due autistici “fenomeni” condividevano inoltre un altro... binario triste e solitario: entrambi si erano dissolti nel vuoto pneumatico dopo il 1972, e soltanto MacHack nel 1978 – un anno dopo le partite con Fischer – si concesse un fugace ritorno di fiamma:

Dopo tutto un decennio senza competere in pubblico, e pochissime pubblicazioni di scacchi artificiali dal MIT, Richard Greenblatt è apparso con una nuova versione di MacHack, il programma che aveva ispirato la Grande Scommessa, e che oggi aspira a vincerla⁶.

A Fischer, invece, ci sarebbero voluti ancora quattordici anni per rientrare nel giro... Un anno dopo, nel 1978, volò a Belgrado e fu ad un passo dall'affrontare in un match il Grande Maestro jugoslavo Svetozar Gligoric, ma poi, come al solito, indugiò, nicchiò e rinunciò. La clamorosa *rentrée* avvenne solo nel 1992, quando l'informatica scacchistica (archivi e programmi) era già un elemento sovrastante degli scacchi. Fischer dimostrò di conoscere bene il problema, e già nella conferenza stampa d'apertura, tracciò la strada per quanti ancora desideravano giocare a scacchi con spirito artistico e creativo: staccare la spina ai libri d'apertura delle macchine, mescolare alla rinfusa i pezzi sull'ultima traversa per disinnescare ogni automatismo teorico e strategico... Curiosamente, il rivoluzionario Fischer non suggeriva di eliminare le macchine, ma alle macchine si affidava per salvare gli scacchi dalla morte informatica. Allora e laggiù, non ufficialmente, è nato il Fischerandom, ma è lecito credere che la storia sia cominciata prima, in un giorno imprecisato tra il 1978 e il 1992... ma questa naturalmente è tutta un'altra storia!

1.

MacHack – R. J. Fischer

Los Angeles, 1977

Siciliana B92

1. e4 c5 2. ♖f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♖xd4 ♖f6 5. ♖c3 a6

La diletta Najdorf!

6. ♗e2 e5 7. ♖b3 ♗e7 8. ♗e3 0-0 9. ♜d3 ♗e6 10. 0-0 ♖bd7 11. ♖d5 ♖c8 12. ♖xe7+

Il feticcio della coppia degli Alfieri è per MacHack più importante d'ogni realismo posizionale e strategico. Il Grande Maestro Robert Byrne preferisce con ragione 12. c4 ove se 12. ... b5 13. cxb5 axb5 14. ♜xb5 allora 14. ... ♖xe4 con situazione controversa; se invece 12. ♖fd1 allora 12. ... ♖e8 13. ♖xe7+ ♜xe7 14. ♜xd6 ♖xc2.

12. ... ♜xe7 13. f3?

MacHack scongiura sia ♗e6-c4 che ♖f6-g4, ma indebolisce le case scure intorno al Re. Avremmo preferito 13. ♖d2, cui il Nero può rispondere con 13. ... ♖c5, nell'ambito di un agevole equilibrio.

13. ... d5!

Centro!

14. ♖d2

Robert Byrne è per 14. exd5 ♖xd5 15. c3, ma dopo 15. ... ♖fd8 il vantaggio del Nero è solare.

14. ... ♜b4 15. ♖b3 dxe4 16. ♜d1

MacHack confida in un mistico compenso per il Pedone...

5 Cfr. Andrew Soltis, “Bobby Fischer Rediscovered”, B. T. Batsford, Londra, 2003, p. 275.

6 George W. Atkinson, “Chess and Machine Intuition”, Intellect Books, Bristol, 1998, p. 93.

16. ... ♗d5! 17. ♖a7?

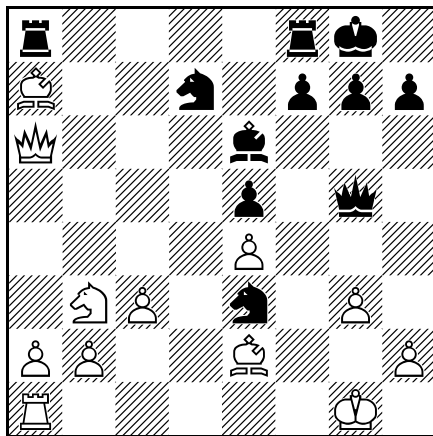
Viepiù compromettente, ma la situazione del Bianco era già compromessa; per esempio: 17. c3 ♗xe3 18. cxb4 ♗xd1 19. ♖xd1 ♖c4 con vantaggio per il Nero.

17. ... b6 18. c3

Lungi, naturalmente, da 18. ♖xa6?? ♖a8 —+ (*idem to say* 18. ... ♖c7 —+).

18. ... ♜e7 19. fxe4 ♗e3 20. ♜d3 ♗xf1 21. ♜xa6 ♗e3 22. ♖xb6 ♜g5 23. g3 ♖a8 24. ♖a7

Oppure 24. ♜b5 ♖fb8 —+.

**24. ... h5!**

L'alternativa "cibernetica" è ♖f8-b8-b6 con pronta esecuzione dell'♖a7. Fischer sceglie invece l'attacco "biologico" contro il Re.

25. ♜b7 h4 26. ♖f2 hxg3+ 27. hxg3 f5 28. exf5

Se 28. ♖xe3 allora 28. ... fxe4+ —+ (R. Byrne).

28. ... ♖xf5+

Fischer anela la sala del trono; un altro *modus operandi* era 28. ... ♖xa7! 29. ♜xa7 ♜xf5+ 30. ♖xe3 ♜f2+ —+.

29. ♖e1 ♖af8 30. ♖d2 ♗c4++ 31. ♖c2 ♜g6 32. ♜e4 ♗d6 33. ♜c6

Disperazione, ma 33. ♜d3 è confutata da 33. ... ♖c4.

33. ... ♖f2+ 34. ♖d1 ♖g4 35. ♖xf2 ♜d3+ 36. ♖c1 ♖xe2 37. ♗d2 ♖xf2 38. ♜xd7 ♖f1+ 39. ♗xf1 ♜d1 matto.**2.****R. J. Fischer – MacHack**

Los Angeles, 1977

Gambetto di Re C33

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖c4 d5 4. ♖xd5 ♗f6 5. ♗c3 ♖b4 6. ♗f3 0-0?

Ohibò! L'“Handbuch” di Bilguer non è nella biblioteca di MacHack! L'analisi d'annata è 6. ... ♖xc3 7. dxc3 c6 8. ♖c4 ♜xd1+ 9. ♖xd1 0-0 10. ♖xf4 ♗xe4 11. ♖e1 = (Bilguer), ma... esempi recenti incoraggiano il Bianco: 11. ... ♖f5 12. ♖c1 ♗f6 13. b4 ♗bd7 14. ♖b2 ± (Mikhalchishin – Pavasovic, Sibenik 2002). Da considerare inoltre 10. ♖e1 (anziché 10. ♖xf4) ove se 10. ... ♖f5 allora 11. ♖xf4 ±.

7. 0-0 ♗xd5?

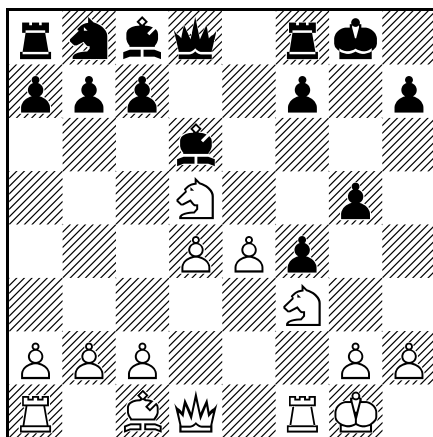
Se non altro, dopo 7. ... ♖xc3 8. dxc3 c6 9. ♘c4 ♔xd1 10. ♖xd1 ♗xe4 11. ♘xf4 ♗d7 12. ♖d4 il vantaggio del Bianco è più circoscritto, Blackburne – Pillsbury, Hastings 1895.

8. ♗xd5 ♘d6?

La strategia di MacHack è davvero primitiva: coppia degli Alfieri e difesa del ♖f4! Un computer di oggi non esiterebbe a preferire 8. ... f5! 9. d3 ± (RobboLito).

9. d4 g5?

L'insistenza nel difendere il ♖f4 è suicidale. Tuttavia, anche dopo 9. ... c6 10. ♗xf4 la posizione del Nero è lacrimevole.



10. ♗xg5! ♔xg5 11. e5! +-

The End.

11. ... ♘h3

Lungi, naturalmente, da 11. ... ♘e5 12. dxe5 ♔xe5 13. ♘xf4 +- e 11. ... ♘e7 12. ♘xf4 ♔h4+ 13. g3 +- (R. Byrne).

12. ♖f2 ♘xe5 13. dxe5 c6

Con sintomatica rassegnazione, ma anche dopo 13. ... ♗a6 14. ♘xf4 ♔g7 15. ♔h5 sussiste la solita, doppia minaccia di ♔h5xh3 e ♘f4-h6.

14. ♘xf4 ♔g7 15. ♗f6+ ♖h8 16. ♔h5

Minaccia sia ♔h5xh3 che ♘f4-h6.

16. ... ♖d8

Davvero arcano il commento di Paolo Ciancarini: “MacHack dimentica un pezzo in presa contro il Campione del Mondo! Mosse come questa screditarono per un certo periodo le ricerche nel gioco artificiale”⁷.

17. ♔xh3 ♗a6 18. ♖f3 ♔g6 19. ♖c1!

“Godo a vederli contorcersi”, disse una volta Bobby Fischer dei suoi avversari! Un altro *modus operandi* era 19. ♖g3! ♔xc2 20. ♔h6 ♖d1+ 21. ♖xd1 ♔xd1+ 22. ♖f2 ♔c2+ 23. ♖e1 ♔b1+ 24. ♘c1! e matto in quattro.

19. ... ♖g7 20. ♖g3 ♖h8

La posizione del Nero è commovente...

21. ♔h6 matto.

Il duale è 21. ♘h6 matto.

⁷ Paolo Ciancarini, “I Giocatori Artificiali”, Milano, Gruppo Ugo Mursia Editore S.p.A., 1992, p. 34.

3.
MacHack – R. J. Fischer
 Los Angeles, 1977
 Siciliana B34

1. e4 c5 2. ♖f3 g6 3. d4 ♘g7 4. ♗c3 cxd4 5. ♗xd4 ♗c6 6. ♚e3 ♗f6 7. ♗xc6 bxc6 8. e5 ♗g8

L'alternativa 8. ... ♗d5!? 9. ♗xd5 cxd5 10. ♚xd5 ♖b8 è controversa.

9. f4 f6!? 10. exf6

La teoria non è una specialità del “cervellone” di Greenblatt! La “tabyia” è 10. ♚d4; per esempio: 10. ... ♚a5 11. ♚d2 fxe5 12. fxe5 c5 13. ♚e3 ♚xe5 14. ♚c4 ♗f6 15. 0-0 ♚a6 16. ♚xa6 ♚xa6 17. ♚xc5 d6 18. ♖ae1 0-0 19. ♚d4 ♚xd4+ 20. ♚xd4 e5 21. ♚d3 ♚xd3 22. cxd3 ♖ab8 23. b3 ♗g7 24. ♖c1 ♖fc8 = (Kasparov – Ivanchuk, Praga 2001, 1^a del match rapid).

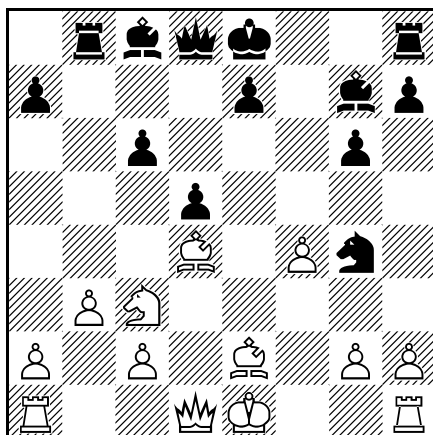
10. ... ♗xf6 11. ♚c4?

Temporary like achilles. Era di prammatica 11. ♚e2 0-0 12. 0-0 d5 13. ♚d4 ♚f5 14. ♚f3 ♖b8 con equilibrio, Aronin – Ef. Geller, XVIII Campionato Sovietico, Mosca 1950.

11. ... d5 12. ♚e2 ♖b8 13. b3?

Mamma mia, che obbrobrio! Dopo 13. ♚d4 0-0 il Nero ha più che equilibrato le sorti.

13. ... ♗g4 14. ♚d4



14. ... e5!

Se invece 14. ... ♗e3 allora 15. ♚xg7! ♗xd1 16. ♚xh8 ♗xc3 17. ♚xc3 con gratificante compenso per la Donna (l'analisi è di Karpov).

15. fxe5 0-0!

Condanna al centro il Re bianco!

16. ♚xg4 ♚h4+ 17. g3 ♚xg4 18. ♚xg4 ♚xg4 19. ♖f1?

La resa. Parimenti deleteria è 19. ♗a4 ♚xe5 20. ♚xe5 ♖be8 21. ♗d2 ♖xe5 → (R. Byrne), mentre dopo 19. h3(!) ♚f3 20. 0-0 c5 21. ♚xc5 ♚xe5 22. ♚xf8 ♚xf8 23. ♗a4 ♚d4+ 24. ♗h2 ♚xa1 25. ♖xa1 (O'Connell) 25. ... ♚e4 il Nero recupera il Pedone con gli interessi (♣). Da considerare infine 19. ♗d2(!) (Karpov).

19. ... ♖xf1+ 20. ♗xf1 c5! → 21. ♚f2 ♚xe5

Il Nero detta legge.

22. ♚e1 ♖f8+ 23. ♗g2 ♖f3 24. h3 ♖xc3 25. ♚xc3 ♚xc3 26. ♖f1 ♚f5 27. ♖f2 h5 28. ♖e2 ♗f7 29. ♖e3

♙d4 30. ♖f3 ♕e6 31. c3 ♘e5 32. ♖e3 d4 33. cxd4 cxd4 34. ♖e1 d3 35. h4 d2 36. ♖d1 ♘c3 37. ♕f2
♘g4 38. ♖h1 ♘d4+

Priorità allo scaccomatto!

39. ♕g2 ♕d5 40. a3 ♕e4 41. ♖f1 ♕d3 42. ♕h2 ♕e2 43. ♕g2 ♘h3+ 44. ♕xh3 ♕xf1 45. b4 d1♙ 46.
♕h2 ♙e2+ 47. ♕h3 ♙g2 matto.