

Il motto di Salo Flohr

Il nome di Salo Flohr dirà poco alle giovani generazioni. Nato a Gorodino (Ucraina) il 22 novembre 1908, Flohr si trasferì giovane in Cecoslovacchia. Negli anni Trenta era ritenuto uno dei più forti giocatori al mon-

do. Non c'era torneo in cui non finiva nei primi tre posti (nove vittorie e nove piazzamenti in 35 tornei). Pareggiò anche un match con Botvinnik. Perdeva raramente, il suo motto era: vinci coi più deboli e pareggia coi più forti. Unico, clamoroso e, purtroppo per lui, determinante insuccesso fu il torneo Avro del 1938 in cui si classificò ultimo senza mai vincere una partita. Non è da escludersi che la pesantissima situazione del suo paese (ricordiamo che la Cecoslovacchia da lì a poco sarebbe stata invasa da Hitler) abbia influito sulla prestazione. Scoppiato il conflitto, Flohr emigrò in Russia limitando l'attività agonistica a tornei nazionali. Possedeva un gioco di rara eleganza ed efficacia, maturato in un tempo brevissimo. Si pensi che a 22 anni Flohr, nella terza Olimpiade scacchistica (1930, Amburgo), conseguì uno score di 14,5 su 17 in prima scacchiera, quando appena otto anni prima non aveva ancora imparato a giocare a scacchi. Fu amico di Keres, con cui colloquiava solo in tedesco. Fu secondo di Botvinnik nel match contro Bronstein (in quell'occasione si interruppe la loro collaborazione). Salo Flohr si spense a Mosca il 18 luglio 1983.

la partita

Dalle Olimpiadi di Bled una partita del giovanissimo astro inglese McShane.

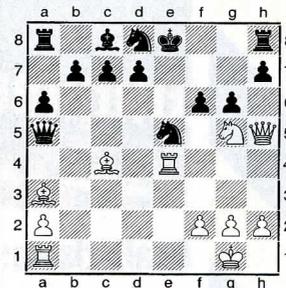
Lenic-McShane

[ECO "A00*"]

1. g3 ♖f6 2. ♘g2 e5 3. d3 d5 4. ♗d2 c5
5. e4 ♗c6 6. ♗gf3 ♙e7 7. O-O O-O 8.
♙e1 d4 9. ♙f1 ♗e8 10. ♗e1 ♙e6 11. f4
f6 12. f5 ♙f7 13. g4 a5 14. ♗df3 c4 15.
♙f2 cxd3 16. cxd3 a4 17. ♙f1 ♗b4 18.
a3 ♗c6 19. ♙g2 ♗a5 20. g5 ♗b3 21. g6
h×g6 22. f×g6 ♙e6 23. ♗h4 f5 24. e×f5
♙×h4 25. ♙h5 ♙×f5 26. ♙h7+ ♙f8 27.
♙h6 ♗×a1 28. ♙e2 ♙×e1 (0-1)

il quiz

Presentiamo, per lo spazio riservato al tradizionale quiz settimanale, la posizione tratta dalla partita Rosenthal-Najotte (Parigi 1878). Il Bianco vince elegantemente. Provate a riprodurre sulla scacchiera la posizione presentata dal seguente diagramma e sforzatevi di risolverlo senza muovere i pezzi.



**IL BIANCO
MUOVE E VINCE**

La soluzione

1. ♗h7! ♙×a3 (1...g×h5 2. ♙×g6+ ♙e7 3. ♙×f6+ ♙e8 4. ♙×h8+ ♙e7 5. ♙f8+ (1-0))