



SCACCHI

di Salvatore Benvenga

Il "principe", una storia di Bronstein

La Caissa ha appena edito un libro: «David Bronstein, l'apprendista stregone». A nostro avviso rappresenta uno dei più bei volumi scacchistici che abbiano visto la luce in Italia. Ne riportiamo quasi integralmente una storia, raccontata da Bronstein.
«Evgenij Aleksandrovich Zagorian-

skij era un uomo di grande intelligenza, educato nell'alta società e principe nel senso stretto della parola. La sua famiglia possedeva persino un villaggio chiamato Zagoranskaja, a circa 50 chilometri da Mosca, tutt'oggi esistente.

Dopo la rivoluzione del 1917 la famiglia perdette ogni possedimento e privilegio e a causa delle sue nobili origini non gli fu concesso di andare all'università e dovette lavorare come scavatrice.

Grazie al suo intelletto, alle maniere eleganti e alla bella presenza fu scelto per rappresentare la Federazione Sovietica degli Scacchi per il match radiofonico tra Urss e Usa nel 1945. Tuttavia, all'ultimo istante, il passaporto "non era pronto" e venne sostituito da un membro dell'Ambasciata Sovietica a Washington. Scrisse uno splendido libro su Morphy che non fu mai tradotto. Non veniva mai chiamato col nome intero di Hmell-Zagorianskij, ma tutti gli scacchisti sapevano a chi ci si riferisse quando si parlava del "Principe". Poiché questo appellativo era la sola cosa, oltre la dignità, che aveva potuto salvare dalla rivoluzione del 1917, Evgenij ne era visibilmente contento».

la partita

Ed infine, dal torneo di Reggio Emilia.

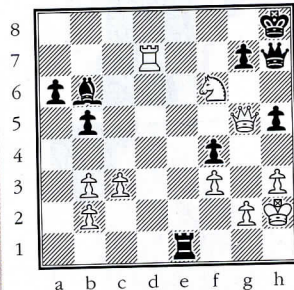
Romanishin-Vezzosi

[ECO "E07"]

1. d4 ♖f6 2. ♗f3 e6 3. g3 d5 4. ♙g2 ♙e7 5. c4 O-O 6. O-O c6 7. ♗c3 ♗bd7 8. ♙f4 dxc4 9. e4 ♙b4 10. ♗c2 b5 11. a4 ♙b7 12. e5 ♗d5 13. ♗g5 g6 14. axb5 ♙xc3 15. bxc6 ♙xc6 16. bxc3 ♗xf4 17. ♙xc6 ♗xg5 18. ♙xd7 ♗h5 19. ♙c6 ♗ac8 20. ♙e4 ♗h3+ 21. ♗g2 ♗c7 22. ♙f3 ♗h6 23. ♙g4 [1-0]

il quiz

Presentiamo, per lo spazio riservato al tradizionale quiz settimanale, la posizione tratta dalla partita Cretschmer - Lahue (Elsenach 1951).
Il BIANCO vince elegantemente. Provate a riprodurre sulla scacchiera il seguente diagramma e sforzatevi di risolverlo senza toccare i pezzi.



**IL BIANCO
MUOVE E VINCE**

La soluzione

(O-O) ♗g2 ♗c7 ♙f3 ♗h6 ♙g4 [1-0]