

Uguale solo apparentemente, il francobollo «Donna con liocorno» di Raffaello è stato emesso con il valore in lire, in lire ed euro, solo in euro e, raffigurato nel particolare, con la nuova dicitura lpzs Spa

SCACCHI

di Salvatore Benvenga

«Mens sana» negli scacchisti

E' il gioco degli scacchi in grado di potenziare la mente? Si può tentare di rispondere a questa domanda osservando come esso non sia assolutamente soggetto ad alcun elemento esterno. Non esiste cioè fattore estraneo al gioco che possa determinarne l'esito: non la fortuna, non la decisione di un terzo, non il mezz-

zo tecnico, non le condizioni climatiche. Nulla se non la condizione psicofisica di chi lo pratica o la preparazione.

Entrambi i giocatori partono da posizioni assolutamente pari e manovrano con le stesse regole. Solo la capacità immaginativa e la logica possono determinare l'esito di una partita. E' naturale che persone intellettualmente dotate privilegino attività che esaltino tali qualità mentali, mentre accade che coloro che sono fisicamente prestanti siano attratti da ciò che mette alla prova le doti fisiche.

Diderot, così come Goethe che ne tradusse l'opera, descrisse gli scacchi come il segno distintivo della genialità umana. Non per nulla personaggi di straordinaria levatura mentale quali Voltaire, Leibnitz, Tolstoj e perfino Napoleone furono appassionati scacchisti. Da secoli il gioco attrae persone comuni, ma anche artisti e pensatori. Più che l'intelligenza, vengono messe alla prova la capacità logica e l'idea anticipatrice su cui si lavora per conseguire la vittoria. E va ricordato che sono molti gli scacchisti che raggiungono l'età anziana in brillanti condizioni mentali.

la partita

Una partita tratta dal Campionato Europeo Individuale 2003

Svetushkin-Beliavsky

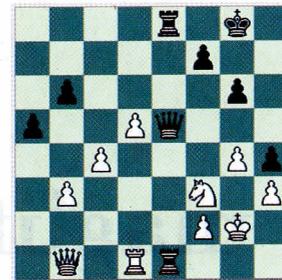
[ECO "D12"]

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♖f3 ♘f6 4. e3 ♙f5 5. ♘c3 e6 6. ♘h4 ♙e4 7. f3 ♙g6 8. ♖b3 ♖c7 9. ♙d2 ♘bd7 10. ♖c1 ♙e7 11. g3 ♘b6 12. cxd5 exd5 13. ♖f2 O-O 14. ♘xg6 f×g6 15. ♖g2 ♖h8 16. g4 ♙fe8 17. ♙d3 ♙d8 18. ♙he1 ♖f7 19. ♖f1 ♙c7 [0-1]

il quiz

Presentiamo, per lo spazio riservato al tradizionale quiz settimanale, la posizione tratta dalla partita Moroz - Lerner (Zt. 2000).

Il NERO vince elegantemente. Provate a riprodurre sulla scacchiera il seguente diagramma e sforzatevi di risolverlo senza toccare i pezzi.



IL NERO MUOVE E VINCE

La soluzione

(1-0) 1+♙8♙* ♖