



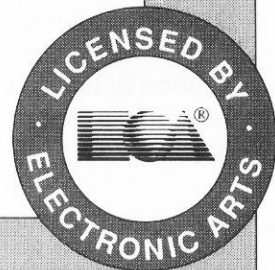
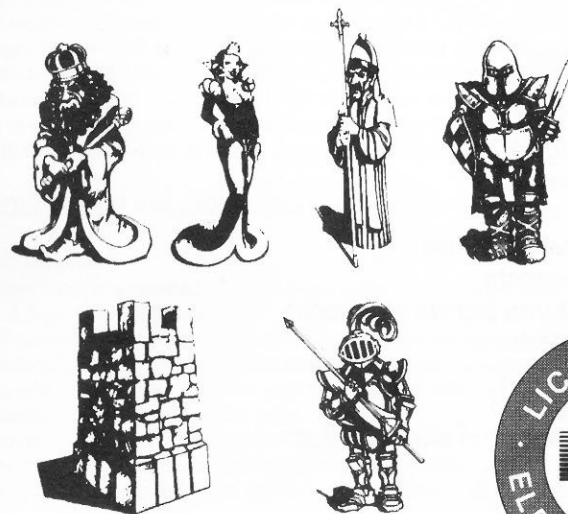
ELECTRONIC ARTS®

ELECTRONIC ARTS LIMITED
11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS. SL3 8YN. ENGLAND

Y62711IM

MANUAL

BATTLE CHESS



Interplay

ITALIANO

Informazioni basilari sul gioco degli scacchi	1
Le regole basilari	1
I pezzi	2
Re (King)	3
Regina (Queen)	3
Torre (Rook)	3
Alfiere (Bishop)	3
Cavallo (Knight)	4
Pedone (Pawn)	4
Arrocco	4
Scacco e scacco matto	5
Notazione scacchi	5
Le tre fasi di una partita a scacchi	7
Il gioco di apertura	7
Il gioco di mezzo	7
Il gioco di termine	8
Giochi in pareggio: l'altro risultato	8
Appendix A	10

Battle Chess

Il campo di battaglie è avvolto dalle più fitte tenebre e si ode lontano il gemito del vento; all'orizzonte lampi di fulmini accompagnati dal tuono. Sull'onda di una raffica di vento improvvisa fanno la comparsa i vostri guerrieri: il re, la regina, due alfieri, cavalli e torri, e davanti a loro una fila di pedoni. Nell'attesa, il vostro Re si gira verso di voi, pronto ad ordinare l'avanzata ai suoi soggetti verso la morte, nella vostra battaglia per il predominio. Ma voi esitate. In quel momento, con il rafforzarsi del vento, udite il rumore di un'armatura e dalle vicinanze giungono frammisti suoni metallici e uno dei vostri guerrieri sguaina la spada, impaziente di buttarsi nella mischia. Improvvisamente si sente il rombo del tuono e un fulmine proietta ombre sulla scacchiera. E' giunta l'ora... non si può più attendere. La tempesta è su di voi e con questa, anche la battaglia. Fate la vostra scelta — un pedone marcia in avanti verso le tenebre di fronte a voi. Ed è qui che comincia il gioco...

Informazioni basilari sul gioco degli scacchi

1/ Le regole basilari

*Il gioco si svolge fra due avversari. Un giocatore è bianco e l'altro è nero (magenta e blu nella versione Amiga di Battle Chess).

*L'obiettivo del gioco è di dare scacco matto al re dell'avversario (vedere in basso).

*Il giocatore bianco compie la prima mossa dopo di che i due giocatori si alternano.

* Potete spostare solo un pezzo a ciascun turno (eccezion fatta nell'arrocco). Ogni tipo di pezzo si sposta nel proprio modo individuale.

* Nessun pezzo (eccetto il Cavallo) può saltare ovvero passare sopra un altro pezzo. Nessun pezzo può finire in una casella già occupata da un pezzo appartenente allo stesso giocatore.

* Un pezzo può catturare uno dei pezzi dell'avversario finendo sulla stessa casella.

Movimento:

Con l'eccezione del Cavallo, tutti i pezzi devono spostarsi in linee dritte. Alcuni possono spostarsi "sulla traversa", ossia in qualsiasi linea dritta trasversalmente alla scacchiera. Altri possono spostarsi "lungo la fila", ossia avanti o indietro. Altri pezzi si spostano diagonalmente.

2/ I pezzi



1 KING



1 QUEEN



2 BISHOPS



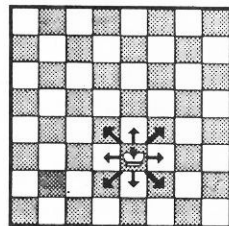
2 KNIGHTS



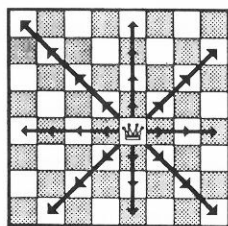
2 ROOKS



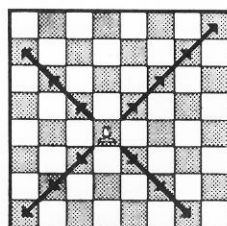
8 PAWNS



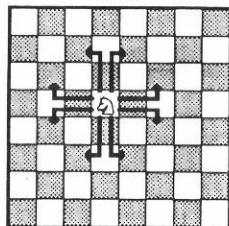
KING



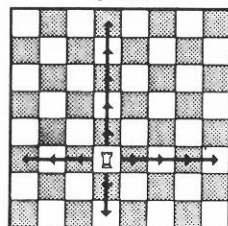
QUEEN



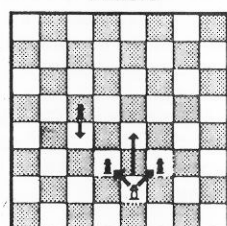
BISHOPS



KNIGHTS



ROOKS



PAWNS

* Re (King)

Questo è il vostro pezzo più importante. I due scopi primari del vostro gioco saranno di proteggere il vostro Re dalla minaccia dello scacco matto, e di dare scacco matto al Re del vostro avversario.

Con l'eccezione dell'arrocco, il vostro re può muoversi solo di una casella per volta in qualsiasi direzione. E' tassativamente vietato muovere il Re in scacco. Il Re non va mai usato in misura eccessiva per l'attacco.

* Regina (Queen)

Questo è il vostro pezzo più potente. La Regina può spostarsi o attaccare in qualsiasi linea dritta in qualunque direzione. Può essere spostata del numero di caselle voluto, purché esista via libera.

* Torre (Rook)

E' considerato secondo dopo la Regina in termini di potenza. Alle vostre due Torri è solo permessa la mossa in trasversale e lungo la fila. La vostra Torre può essere fatta avanzare del numero di caselle che desiderate purché la via sia libera.

* Alfieri (Bishop)

I vostri due Alfieri possono essere fatti avanzare solo in diagonale, ma possono essere spostati del numero di caselle che si vuole purché vi sia via libera. Non dimenticare che entrambi Alfieri cominciano su un colore (uno su nero, uno su bianco) e che ciascun Alfieri rimane sulle caselle dello stesso colore per l'intera partita.

* Cavallo (Knight)

Questo è un pezzo straordinario. Si sposta con andamento a "L"; in tal modo, può saltare qualunque pezzo (ma non lo cattura). Può catturare soltanto i pezzi dell'avversario finendo sulla casella di tale pezzo.

* Pedone (Pawn)

E' il pezzo più debole. I pedoni possono solo avanzare (mai indietreggiare), una casella per volta. Il sistema di attacco del Pedone non corrisponde al suo andamento di spostamento. Difatti questo attacca diagonalmente. Una mossa speciale (chiamata "en passant") permette al vostro pedone di catturare il pedone avversario anche se questo non si trova in diagonale rispetto al vostro: quando un pedone avversario avanza di due caselle (cioè può avvenire soltanto alla prima mossa del pedone dell'avversario) oltrepassando uno dei vostri pedoni nel tentativo di evitare la cattura, il vostro pedone può avanzare diagonalmente di una casella, spostandosi nella casella direttamente dietro il pedone nemico catturandolo. Non è una mossa obbligatoria ma opzionale.

Promozione di Pedone: Se uno dei vostri pedoni riesce ad attraversare l'intera scacchiera, appena giunge alla sponda opposta della scacchiera, questo deve essere cambiato in un altro pezzo (una Regina, una Torre, un Alfiere o un Cavallo).

3/ Arrocco

Questa mossa è solo possibile a un giocatore una volta in una partita. E' una potente mossa difensiva e si consiglia di "arroccarvi" per tempo nella partita. L'arrocco si potrà avere solo se

- a) esiste una via sgombra fra il vostro Re e una delle due Torri.
- b) Il Re e la Torre in questione non sono stati spostati in nessun momento nel corso della partita prima dell'arroccamento.
- c) Il Re non è in scacco, non si muove in scacco, e con l'arrocco non si muove dallo scacco (ossia, se non vi è una linea libera di attacco da parte di un pezzo avversario su qualsiasi casella fra il Re e la Torre.

In tal modo potrete spostare il vostro Re di due caselle a destra o sinistra, in funzione della Torre da voi usata, mentre la Torre è spostata al lato opposto del Re.

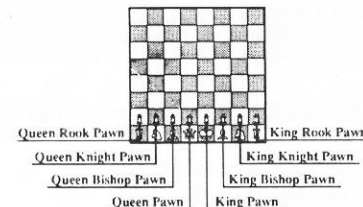
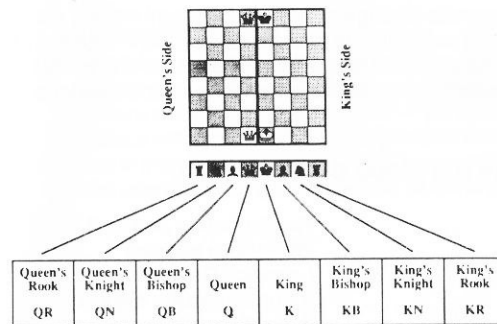
4/ Scacco e scacco matto

* Quando un pezzo dell'avversario minaccia il Re e tale pezzo potrebbe catturare il Re nella mossa successiva, si dice che il Re è in "scacco". Vi sono tre modi di sfuggire allo scacco: (1) il Re può spostarsi dalla linea di attacco; (2) un altro pezzo può essere spostato a bloccare la linea di attacco; (3) il pezzo attaccante può essere catturato. Ricordare che non potete mai spostare il Re in scacco e tale regola potrà costituire un fattore critico per bloccare l'uscita del Re dallo scacco.

* Se non potete evitare lo scacco, il Re è in "scacco mato"; cioè significa che avete perso la partita e il gioco è finito.

Notazione scacchi

Per poter studiare e capire i testi sulla strategia del gioco degli scacchi, vi serve conoscere la notazione basilare impiegata per gli scacchi. Se scomponete verticalmente la scacchiera in due parti, osserverete che entrambe Regine si trovano ad un lato della retta, mentre i Re si trovano sull'altro lato. Ogni pezzo sul lato del Re della scacchiera viene chiamato pezzo del re, ossia torre del re, alfiere del re... mentre ogni pezzo sul lato della regina si chiama pezzo della regina. Ciò vale anche per i pedoni, ossia avete un pedone della torre del re, un pedone dell'alfiere della regina... Vedere la figura in basso per l'abbreviazione standard di ciascun pezzo.



Ogni posizione sulla scacchiera può essere identificata dalla combinazione di traversa e fila. Le file portano il nome dei pezzi, ossia la fila del Re rappresenta la fila su cui si trova il re. Le traverse hanno due nomi, in base alla loro visione o dal lato nero oppure da quello bianco, ossia la prima traversa del bianco sarà l'ottava traversa del nero... Per mezzo di abbreviazioni, ciascuna casella sulla scacchiera è identificata come illustrato nella figura in basso. Il nome superiore in ciascuna casella è il nome del giocatore sul nero. Il nome inferiore è il nome del giocatore sul bianco per la medesima casella.

QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1
OR8	ON8	OB8	O8	K8	KB8	KN8	KR8
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
OR7	ON7	OB7	O7	K7	KB7	KN7	KR7
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
OR6	ON6	OB6	O6	K6	KB6	KN6	KR6
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
OR5	ON5	OB5	O5	K5	KB5	KN5	KR5
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
OR4	ON4	OB4	O4	K4	KB4	KN4	KR4
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
OR3	ON3	OB3	O3	K3	KB3	KN3	KR3
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
OR2	ON2	OB2	O2	K2	KB2	KN2	KR2
QR8	QN8	QB8	O8	K8	KB8	KN8	KR8
OR1	ON1	OB1	O1	K1	KB1	KN1	KR1

Non vi rimane che comprendere la scaccografia impiegata per registrare ogni mossa, es. P-K4, P-K4 è la prima mossa più diffusa nella maggioranza delle partite a scacchi. Significa che il pedone del re si sposta di due traverse alla traversa quattro. La posizione di inizio del pedone è data per scontata (è la prima mossa!), oltre al fatto che il pedone usato è il pedone del re.

Altre abbreviazioni molto diffuse nel gioco degli scacchi:

- significa **si sposta a**

x significa **cattura**

o-o significa **arrocco lato re**

o-o-o significa **arrocco lato regina**

1-0 significa **scacco matto, bianco vince**

0-1 significa **scacco matto, nero vince**

ep significa **en passant**

ch significa **scacco**

! significa **Good move**

? significa **brutta mossa**

!! significa **ottima mossa**

?? significa **mossa pessima**

Le tre fasi di una partita a scacchi

1/ Il gioco di apertura

Si tratta della porzione di gioco che generalmente si ha fra la prima e l'ottava mossa alla quindicesima mossa. Lo scopo del gioco di apertura è di organizzare e coordinare i vostri pezzi al più presto possibile onde cercar di sfruttarne al massimo la potenza.

Se siete un principiante, tenere presenti i seguenti aspetti:

- * La vostra prima mossa deve coinvolgere un pedone centrale.
- * Non dimenticare che un pedone non può indietreggiare.
- * Non muovere lo stesso pezzo due volte durante il gioco di apertura, salvo per avvalervi dell'opportunità di catturare un pezzo dell'avversario.
- * Spostare i vostri Cavalli e Alfieri prima delle Torri e della Regina. Per il miglior controllo del gioco, cercate di spostarli verso il centro.
- * Inizialmente dovrete rimanere sul vostro lato della scacchiera.
- * Eseguire l'arrocco per tempo durante la partita. Quindi muovere le Torri a K1 o Q1 per un maggiore spettro di potenza.
- * Non usare troppo presto la vostra Regina, e non spostare troppo presto i vostri pezzi potenti al centro della scacchiera.

2/ Il gioco di mezzo

Questa è la fase della partita in cui l'attacco è critico.

- * Cercate di condurvi ad una posizione di vantaggio in termini di potenza e posizione; concentrarsi sulla cattura dei pezzi — particolarmente sui pezzi potenti, e condurre l'attacco senza lasciare buchi nelle vostre difese.
- * Fate la massima attenzione a dove piazzate i vostri pezzi... la porzione centrale sarà sicuramente stipata e molte caselle saranno protette da uno o più pezzi.

3/ Il gioco di termine

Questa è la porzione della partita allorché entrambe parti saranno rimaste con relativamente pochi pezzi sulla scacchiera.

- * Il Re potrebbe essere impiegato in una strategia offensiva.
- * I pochi pezzi rimanenti accresceranno in importanza, per cui è bene usare ogni pezzo al suo potenziale massimo.
- * L'uso di Pedoni specificamente durante il gioco finale deve essere orientato al massimo effetto strategico; se avete un vantaggio di uno o due pedoni rispetto al vostro avversario, e se dovete compiere una scelta fra tipi specifici di pezzi da scambiare, scambiate per primi i pezzi potenti.
- * Se siete rimasti con un solo Alfiere, non collocate i vostri pedoni su caselle dello stesso colore del vostro Alfiere.
- * Normalmente gli Alfieri sono migliori dei Cavalli nel gioco finale, quindi scambiate per primi i Cavalli, se non potete far altro che dar via i pezzi potenti.

Giochi in pareggio: l'altro risultato

Esiste la possibilità di non vincita/non sconfitta ad entrambe le parti. Negli scacchi, detta situazione è chiamata "pareggio" o "stallo".

Vi sono diversi tipi di "partite in pareggio". Queste comprendono:

- * Pareggio con scacco perpetuo: Ciò si ha quando un giocatore mette continuamente in scacco il Re dell'avversario e il giocatore in scacco non ha alternativa che ripetere senza fine la stessa mossa per evitare lo scacco.
- * Pareggio con stallo: Ciò si ha quando l'unica mossa aperta al giocatore di turno, è spostare il Re su una casella che lo metterebbe in scacco (il che non è naturalmente ammesso). Questa è la situazione di stallo e la partita è finita senza vittoria o sconfitta.
- * Pareggio per materiale da scacco matto insufficiente: E' semplicemente il caso in cui né l'una né l'altra parte ha un numero sufficiente di pezzi sulla scacchiera per conseguire lo scacco matto.
- * Pareggio per accordo reciproco: Si ha quando entrambi giocatori accettano che la partita è finita in pareggio.
- * Pareggio dopo cinquanta mosse: Se sono state compiute cinquanta mosse da ciascuna parte senza una singola cattura ovvero singola mossa di pedone, in tal caso la partita va considerata in pereggio. Ciò si verifica raramente.
- * Pareggio per ripetizione di mossa: Se un giocatore ripete esattamente le stesse mosse

per tre turni continui di gioco, in tal caso la partita si può considerare pareggiata.

Questo manualletto tratta soltanto le mosse basilari e le strategie basilari degli scacchi nonché la notazione basilare impiegata. Ma tutto ciò vale poco se non si gioca. Battle Chess vi aspetta. Date avvio alla Battaglia e alla Leggenda...



APPENDIX A: COMPLETE CHESS GAMES

What follows here are twenty games played between chess masters. These games bring together everything that has been discussed in the manual and much more. In each case, the players are identified with the White player listed first, followed by the location and date of the match, and the type of opening used.

For help on understanding chess notation, see the section of the manual titled, "Chess Notation".

(1) Fischer -- Olafsson, Bled 1961, Sicilian Defense

WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK
1. P-K4	P-QB4	15. R-Q2	KR-Q1	29. BPXP	KRPXP
2. N-KB3	P-KN3	16. K-R1	B-B3	30. PXP	BXP
3. P-Q4	PXP	17. Q-KN1	N-Q2	31. R-R1	Q-B1
4. NXP	B-N2	18. P-B3	P-N3	32. B-Q5!!	B-R3
5. N-QB3	N-QB3	19. R1-Q1	N-B4	33. PXR	B-Q3
6. B-K3	N-B3	20. N-N5!	Q-K2	34. R4XB	Q-R3
7. B-QB4	Q-R4	21. NXP	NXP	35. R-KB1	B-B5
8. O-O	P-Q3	22. KXN	NXB	36. P-N3	Q-R6
9. N-N3	Q-B2	23. QXN	PXN	37. R4-R1	BXP
10. B-K2	O-O	24. B-K2	BXP	38. R-R8+	K-N2
11. P-B4	P-QR4	25. P-QN3	B-K1	39. PXP+	K-R3
12. P-QR4	N-QN5	26. B-B4	P-R5	40. R-R8+	1-0
13. R-R2!	P-K4?	27. B-Q5	RXN		
14. B-B3	B-Q2	28. BXR	R-Q5		

(2) Petrosian -- Schmid, Zurich 1961, Modern Benoni Defense

WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK
1. P-Q4	P-QB4	12. P-QR4	P-N3	23. P-N1+	K-R1
2. P-Q5	P-Q3	13. B-N4	B-QR3	24. R-N3	R-K2
3. P-QB4	P-KN3	14. B-N5	BXN	25. R1-N1	R-KN2
4. N-QB3	B-N2	15. BXB	P-QR3	26. P-K5	PXP
5. P-K4	N-KB3	16. K-R1	R-N1	27. QXP	N2-K1
6. B-K2	O-O	17. Q-K2!	Q-B1	28. PXR	BXP
7. N-B3	P-K3	18. B-B4	B-B1	29. RXB!	KXR
8. O-O	PXP	19. QR-N1	N-R4	30. Q-K7+	K-N3
9. BXP	R-K1	20. B-Q2	P-B4?	31. P-Q6!	Q-N2
10. N-Q2	N-R3	21. P-KN4!	N-B3	32. Q-K3!	1-0
11. P-B3!	N-B2?	22. NXP	PXP		

(3) Spassky -- Ghitescu, Beverwijk 1967, Old Benoni Defense

WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK
1. P-Q4	N-KB3	13. RQ1-N1	B-Q2	25. Q-N2	NXR
2. P-QB4	P-QB4	14. N-Q2	K-P1	26. P-K5	R-B2
3. P-Q5	P-K4	15. P-KR4	N-N1	27. QXR	R-R2
4. N-QB3	P-Q3	16. B-K3	P-KR4	28. P-K6	B-KX4
5. P-K4	B-K2	17. P-N5	B-K1	29. Q-K4	BXB-
6. N-B3	O-O	18. P-B4	P-B4	30. QXB	Q-K2
7. B-Q3	QN-Q2	19. NXPep	NXP	31. N-K4	RXP
8. Q-K2	N-K1	20. PXP	N-N5	32. N-K5-S6	Q-QB2
9. P-KN4!	P-KN3	21. N-B3	N-N5	33. B-K4	Q-R4
10. B-R6	N-N2	22. RXN	PXR	34. Q-KN3	P-KX4
11. O-O-O	N-B3	23. NXP	N-R4	35. NXB	R1XN
12. P-RR3	P-R3	24. NXR/N4!	N-N6	36. Q-K5+	1-0

(4) Burn -- Duras, Breslau 1912, Queen's Gambit Declined

WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK
1. P-Q4	P-Q4	13. B-K1	P-B5!	25. R-R2	BXP
2. P-QB4	P-K3	14. B-B2	P-N5	26. P-K5	N-Q4
3. N-QB3	P-QR3	15. N-N1	Q-N4	27. N-K4	B-B5
4. P-K3	N-KB3	16. QN-Q2	K8-B1	28. RXB	RXR
5. N-B3	B-K2	17. N-B1	P-QR4	29. N-Q6	R-B2
6. B-Q3	PXP	18. N-N3	P-R3	30. N-KN5	B-O6
7. BXP	P-QN4	19. P-K4	P-R5	31. R-K1	BXB
8. B-N3	B-N2	20. B-Q2	P-N6!	32. N-N5	P-R8
9. O-O	QN-q2	21. PXP	BXP	33. NXR	B-R4
10. Q-K2	P-B4	22. QXQ	BXQ	34. NXR	RXR ch
11. R-Q1	Q-N3	23. B-N1	P-K6!	35. BXR	P-R8-Q
12. B-Q2	O-O	24. PXP	P-N7!	36. N-K7 ch	K-B1

Resigns

(9) Paulsen -- Morphy, New York 1857, Four Knights' Game

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	11.	B-B3	R-K3	21.	K-R1	B-R6
2.	N-KB3	N-QB3	12.	P-B3?	Q-O6!	22.	K-B1	B-N7 ch
3.	N-B3	N-B3	13.	P-QN4	B-N3	23.	K-N1	B-R6 ch
4.	B-N5	B-B4	14.	P-QR4	PXP	24.	K-R1	BXP
5.	O-O	O-O	15.	QXP	B-Q2	25.	Q-B1	BXP
6.	NXP	P-K1	16.	R-R2?	Q-R1	26.	RXB	R-K7
7.	NKKT	QPN	17.	Q-F6	QXB!!	27.	R-R1	R-R3
8.	B-B4	P-QN4	18.	PAQ	R-N3 ch	28.	P-Q4	B-R6!
9.	B-K2	NXP	19.	K-R1	B-R6			Resigns
10.	NXN	RXN	20.	R-Q1	B-N7 ch			

(10) Bird -- Morphy, London 1858, Philidor Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	11.	P-KN4	NXP	21.	K-B2	Q-R5 ch
2.	N-KB3	P-Q3	12.	NXN	QXN	22.	K-N2?	BXNP!
3.	P-Q4	P-KB4	13.	N-K5	N-B3	23.	PXB	RXP ch
4.	N-B3	BXP	14.	B-K2	Q-R6	24.	QXR	QXO ch
5.	QXP	P-Q4	15.	NXN	PXN	25.	K-B2	P-K6!
6.	N-N3	P-K5	16.	B-K3	R-N1	26.	BXP	B-B4 ch
7.	N-K5	N-KB3	17.	O-O-O	R-BP!!	27.	P-Q3	Q-B5 ch
8.	B-K5	B-Q3	18.	BXR	Q-R6!	28.	K-Q2	Q-R7 ch
9.	N-B5	O-O	19.	P-B3	QXP	29.	K-Q1	Q-N8 ch
10.	Q-Q2	Q-K1	20.	P-N4	Q-R8 ch			Resigns

(11) Zimmer -- Thaimann, San Diego Freeway 1988, English Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-QB4	P-K3	12.	N-Q2	QN-B3	23.	P-B5!	N-K5
2.	P-K3	N-KB3	13.	P-B3	NXN	24.	BXN	PXB
3.	N-KB3	P-QN3	14.	QXN	PXP	25.	PXP!	P-R7
4.	B-K2	B-K2	15.	BXP	P-Q4?	26.	PXP ch	K-R1
5.	O-O	P-Q4	16.	B-Q3	KR-B1	27.	P-Q5 ch	P-K4
6.	P-Q4	B-Q3	17.	QR-K1	R-B2	28.	Q-N4!!	R(B1)-B4
7.	N-B3	O-O	18.	P-K4	QR-QB1	29.	P-B8 ch!	KXP
8.	P-QN3	QN-Q2	19.	P-K5	N-K1	30.	QXP ch!	K-N2
9.	B-N2	Q-K2	20.	P-B4	P-N3	31.	BXP ch!	KXR
10.	N-QN5	N-K5	21.	R-K3!	P-B4	32.	B-N7 ch!	QXB
11.	NXB	PXN	22.	PXP	NXP	33.	Q-K8	1-0

(12) Bogolyubov -- Alekhine, Hastings 1922, Dutch Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-KB4	19.	N-R3	P-Q4!	37.	RXB	QXR
2.	P-QB4	N-KB3	20.	N-B1	N-K2	38.	P-N4	N-B6 ch!
3.	P-KN3	P-K3	21.	P-R4	N-B3	39.	BXN	PXB
4.	B-N2	B-N5 ch	22.	R-Q2	N-QN5	40.	PXP	Q-K7!!
5.	B-Q2	BXR ch	23.	B-R1	Q-K1!	41.	P-Q5	K-N1!
6.	NXB	N-B3	24.	R-KN2	PXP	42.	P-K5	K-R2
7.	KN-B3	O-O	25.	PXP	BXP	43.	P-K4	NKRP
8.	O-O	P-Q3	26.	N-B2	B-Q2	44.	NXN	QXN
9.	Q-N3	K-R1	27.	N-Q2	P-QN4!	45.	P-O6	PXP
10.	Q-B3	P-K4!	28.	N-Q1	N-Q6	46.	P-B6	PXP
11.	P-N3	P-QR4!	29.	RXP	P-N5!	47.	R-Q2	Q-K7!
12.	P-N3	Q-K1!	30.	RXR	PXQ!	48.	RXQ	PXR
13.	P-QR3	Q-R4!	31.	RXQ	K-R2!!	49.	K-B2	K-B2
14.	P-KR4	N-KN5	32.	RXR ch	K-R2	50.	KXQ	K-N2
15.	N-N5	B-Q2	33.	N-B2	P-B1(8)Q ch	51.	K-R2	K-B2
16.	P-B3	N-B3	34.	N-B1	N-K8!	52.	K-K3	K-K3
17.	P-B4	P-K5	35.	R-R2	QXBP	53.	K-K4	P-C4 ch
18.	KR-Q1	P-R3	36.	R-QN8	B-N4			Resigns

(13) Saemisch -- Nimzovich, Copenhagen 1923, Queens Indian Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	10.	B-B4	P-OR3!	19.	R-N1	B-Q3!!!
2.	P-OB4	P-K3	11.	R-B1	P-QN4	20.	P-K4	RPXP!!
3.	N-KB3	P-QN3	12.	Q-N3	N-B3	21.	Q-N	KXP
4.	P-KN3	B-N2	13.	N-N	B-N	22.	Q-N5	QR-KB1
5.	B-N2	B-K2	14.	P-KR3	Q-Q2	23.	K-R1	R(B1)-B4
6.	N-B3	O-O	15.	K-R2	N-R4!	24.	Q-K3	B-Q6!
7.	O-O	P-Q4	16.	B-Q2	P-B4!	25.	QR-K1	P-R3!!!
8.	N-K5	P-B3	17.	Q-Q1	P-N5!		Resigns	
9.	PXP	BPXP	18.	N-N1	B-QN4			

(14) Chekhover -- Botvinnik, Leningrad 1931, Reti Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	18.	N-R2	B-OR3	35.	R-B2	R-R2
2.	N-KB3	P-QN3	19.	P-B4	N-R4	36.	QR-KB1	R-B5
3.	P-KX3	B-N2	20.	R-KB1	P-B5	37.	N-B6	R-B2
4.	B-N2	P-N3	21.	K-N2	K8-B1	38.	P-K5	PXP
5.	O-O	R-N2	22.	B-K3	N-B4	39.	NXP	P-B7
6.	P-B4	C-O	23.	P-K4	N-B3	40.	NXR	R-N
7.	QV-Q2	P-B4	24.	S-N	RXB	41.	RXXBP	P-B8-Q
8.	P-Q5	P-K3	25.	P-N5	N-R4	42.	R-B8 ch	K-N2
9.	P-K4	PXP	26.	P-B5	Q-Q1	43.	R(B8)-B7	K-R3
10.	RPXP	P-Q3	27.	P-B6	NXP	44.	RXQ	RXR
11.	R-K1	R-K1	28.	P-N	QXP	45.	N-K4 ch	K-N4
12.	N-R4	Q-K2	29.	N(B4)-B3	QXP	46.	P-Q6	P-N6
13.	QV-B3	QV-Q2	30.	QXQ	BXQ	47.	P-Q7	R-Q8
14.	B-Q2	P-QN4	31.	QR-N1	P-B6	48.	K-K3	P-R3
15.	Q-B1	Q-B1	32.	BXB	RXB	49.	R-B3	PXP
16.	Q-B2	P-QR4	33.	N-Q4	P-R5		Resigns	
17.	P-KR3	P-N5	34.	R-KB1	P-R6			

(15) Reti -- Alekhine, Baden-Baden 1925, King's Fianchetto

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-KN3	P-K4	15.	R-Q2	Q-B1	29.	QXP	QXQ
2.	N-KB3	P-K5	16.	N-QB5	B-P6!!	30.	NXQ	NXP ch
3.	N-Q4	P-Q4	17.	B-B3	B-N5	31.	K-R2	N-K5!
4.	P-Q3	PXP	18.	B-N2	B-R6	32.	R-B4	NXP
5.	QXP	N-KB3	19.	B-B3	B-N5	33.	B-N2	B-K3!
6.	B-N2	B-N5 ch	20.	B-R1	P-KR4!	34.	R(B4)-B2	N-N5 ch
7.	B-Q2	BXB ch	21.	P-R4	P-R3	35.	N-K4 ch	R-N1
8.	NXB	O-O	22.	R-QB1	P-R5	36.	K-R2	R-N1
9.	P-QB4	N-R3!	23.	P-R4	PXP	37.	R-N	N-N5 ch!
10.	PXP	N-QN5	24.	RPXP	Q-B2	38.	K-R3	N-K6 ch
11.	Q-B4	N(5)XQP	25.	P-N5	RPXP	39.	K-R2	NXR
12.	N(2)-N3	P-B3	26.	PXP	R-K6!!	40.	BXR	N-Q5!!
13.	O-O	R-K1	27.	N-B3	PXP		Resigns	
14.	KR-Q1	B-N5	28.	QXP	N-B6!			

(16) Spielmann -- Eliskases, Match 1932, Queen's Gambit Declined

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-Q4	12.	P-B5!	KXP!	23.	K-B2	KR-K1
2.	N-KB3	P-K3	13.	P-K6	PXP	24.	N-B5	B-B1
3.	P-B4	P-OB3	14.	NXP	Q-N3	25.	P-QN4	K-N1
4.	N-B3	PXP	15.	P-QR4	P-N!	26.	B-N2	R(K8)-K6
5.	P-K4	P-QN4	16.	P-B5	Q-R3	27.	Q-Q1	P-B6
6.	P-K5	B-N2	17.	Q-B2	N(Q2)-B3	28.	B-B1	P-B7!!
7.	B-K2	N-K2	18.	R-N	BXR	29.	QXP	R-K7 ch
8.	N-K4	N-Q4	19.	KXP	K-B2!	30.	QXR	RXP ch
9.	O-O	N-Q2	20.	N-B5	QR-K1	31.	R-K3	RXB
10.	N-N5	B-K2	21.	O-B3	R-B1	32.	Q-B1	R-OR6 ch
11.	P-B4	P-N3	22.	NXQ	R-K8 ch		Resigns	

(17) Mannheim -- Nimzovitch, Frankfurt 1930, French Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K3	16.	N-R2	Q-R1	31.	PXP	RXP
2.	P-Q4	P-Q4	17.	Q-K3	Q-N2	32.	N-N1	R(B3)-N3
3.	N-QB3	B-N5	18.	Q-B3	N-N5	33.	R-B3	Q-N1
4.	PXP	PXP	19.	B-B1	P-B4	34.	N-K2	P-KK4
5.	N-B3	N-K2	20.	Q-Q3	N-R4	35.	K-N2	P-R5
6.	B-Q3	Q-N-B3	21.	P-KK4	Q-Q2	36.	R-R1	R-KR3
7.	P-KR3	B-KR4	22.	N-B3	Q-B3	37.	R-R3	Q-N3
8.	BXB	BXB	23.	N-N5	Q-K3	38.	B-K3	Q-B3!!!
9.	O-O	BXN	24.	R-N1	N-N3	39.	B-R2	QXP
10.	PXP	O-O	25.	K-R2	N-B5	40.	B-K1	P-R4!
11.	Q-Q3	N-Q3	26.	B-K3	P-KK4!	41.	K-B1	Q-NR!
12.	N-N5	P-KN3	27.	P-N3	R-B3	42.	N-N1	P-R5
13.	B-B4	Q-B3	28.	QR-K1	R-KN1	43.	K-K2	P-R6
14.	B-Q2	P-KR3	29.	B-B1	P-N4!	44.	R-B1	P-R7
15.	N-B3	K-R2	30.	N-B3	P-KN5			Resigns

(18) Labourdonnais -- MacDonnell, London 1834, Bishop's Opening

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-K4	P-K4	14.	K-N1	PXP	27.	Q-B3	NXB
2.	B-B4	B-B4	15.	PXP	P-OR4	28.	P-O5	NXP
3.	Q-K2	N-KB3	16.	KN-B3	B-Q2	29.	K-RN1	N-B6 ch
4.	P-Q3	N-B3	17.	P-KK4	P-R3	30.	K-R1	BXP
5.	P-QB3	N-K2	18.	QR-N1	P-R5	31.	RXP ch	K-R1
6.	P-B4	B-N3	19.	P-N5	PXP	32.	Q-N3	B-N3
7.	P-Q4	B-N3	20.	BXP	P-R6	33.	PXB	Q-KB ch
8.	BXP	P-Q3	21.	P-N3	B-B3	34.	PXB	RXR ch
9.	B-Q3	N-N3	22.	R-N4	B-R4	35.	QXR	NXQ
10.	B-K3	O-O	23.	P-R4	BXN	36.	R-R7 ch	K-N1
11.	P-KR3	R-K1	24.	NXB	R-R4	37.	PXP ch	KXR
12.	N-Q2	Q-K2	25.	P-R5	RXB	38.	P-BB-Q	N-B7
13.	O-O-O	P-B4	26.	RXR	N-B5			Q-1

(19) Godlitze -- Smorodsky, Tiflis 1928, Queen's Gambit Declined

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	P-Q4	14.	P-QK4	P-R3	27.	P-R3	R-Q2
2.	N-KB3	N-KB3	15.	P-QK4	N-B1	28.	Q-N1	Q-KB1
3.	P-B4	P-K3	16.	Q-N2	N-K1	29.	C-N6	B-K2
4.	N-R3	CN-C2	17.	P-N5	RPXP	30.	R-B5	Q-B1
5.	B-N5	B-K2	18.	PXP	PXP	31.	R-B5	Q-Q2
6.	P-K3	O-O	19.	NXP	N-Q3	32.	Q-R5	K-N1
7.	R-B1	P-B3	20.	R-B5	NXN	33.	Q-R8 ch	B-N1
8.	PXP	PXP	21.	QXN	B-R3	34.	Q-XB6	P-B5
9.	B-Q3	R-K1	22.	N-K5	P-B3	35.	R-BR	Q-K3
10.	Q-B7	P-KR3	23.	N-N6	NXN	36.	R-B5	Q-B2
11.	B-R4	N-R4	24.	BXN	R-B1	37.	QXQ	RXQ
12.	BXB	RXB	25.	KB-B1	RXR	38.	B-K6	1-O
13.	O-O	KN-B3	26.	RXR	P-B4			

(20) Euwe -- Keres, Match 1940, Queen's Indian Defense

#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK	#	WHITE	BLACK
1.	P-Q4	N-KB3	13.	P-Q5	BXP	25.	R-B2	RXB
2.	P-OB4	P-K3	14.	QXP	N-B4	26.	K-B1	QR-K1!
3.	N-KB3	P-QN3	15.	Q-K2	B-KB3!	27.	P-B5	P-K4
4.	P-KB3	B-N2	16.	B-R3	R-K1	28.	P-R6	PXP
5.	B-N2	B-K2	17.	B-K3	Q-Q1!	29.	R-Q2	B-B1
6.	O-O	O-O	18.	BXN	PXP!	30.	N-B4	B-K6
7.	N-B3	N-K5	19.	B-K6 ch	K-R1	31.	Q-N1	B-B6 ch
8.	Q-B2	NXN	20.	R-Q1	QXP	32.	K-N2	BXN!
9.	QXN	P-Q3	21.	N-N2	P-Q5	33.	KAR	R-N1 ch
10.	Q-B2	P-KB4	22.	P-B4	P-Q6!!	34.	K-B3	B-N5 ch
11.	N-K1	Q-B1	23.	RXP	QXR!!			Resigns
12.	P-K4	N-Q2	24.	QXQ	B-Q5 ch			

Electronic Arts si riserva il diritto di apportare modifiche al prodotto descritto in questo manuale in qualsiasi momento e senza preavviso.

Questo manuale, e il software quivi descritto, è tutelato dai diritti d'autore. Tutti i diritti riservati. E' vietata la copiatura, riproduzione, traduzione o riduzione su un supporto elettronico o formato leggibile a macchina di qualsiasi parte di questo manuale ovvero del software descritto senza la revia autorizzazione scritta di Electronic Arts.

Electronic Arts non dà garanzie, espresse circa questo manuale, la sua qualità, qualità di vendita o idoneità a qualsiasi scopo particolare. Questo manuale è fornito "come è". Electronic Arts può offrire certe garanzie limitate in relazione al software e ai supporti per il software. Vogliate vedere la garanzia Electronic Arts in accompagnamento a questo prodotto.

Manual © 1988 Interplay Productions. Tutti i diritti riservati
