

la Genesi

100 le parole da trovare; la punteggiatura è esclusa

ciò che è = ciòcheè = conteggia come una parola da trovare

le singole parole minori di quattro lettere (dal, per, con ecc.) e tutta la notazione scacchistica (1.e4; ♘f6; 12. ♙b5+ ♚e7; c4-c5 ecc.) non fanno parte della soluzione, non sono presenti nel Crucifrase

I	L	T	E	M	P	O	K	I	U	I	I	F	V	V	I	N	C	E	R	E	Y	I	O	K	Z	X	S	J	N	W
J	D	I	R	F	G	Y	P	P	R	I	V	A	T	O	L	Q	M	G	V	E	L	O	C	E	I	I	J	J	B	V
H	M	D	O	B	I	W	M	A	N	O	D	I	D	I	O	E	È	E	L	G	S	M	R	G	W	S	G	Q	B	T
N	N	Y	N	C	U	N	O	R	N	I	X	A	L	P	K	E	D	I	O	O	F	F	R	Ì	U	X	S	F	I	V
A	P	E	G	O	S	S	E	T	S	O	I	M	L	I	R	N	R	A	N	I	G	E	R	A	L	Ò	J	E	R	G
R	Z	B	I	Y	T	E	D	I	A	L	V	Q	G	O	O	E	C	O	R	E	F	I	C	U	L	C	J	O	U	M
Ò	I	L	S	H	I	Z	S	T	G	I	A	I	U	N	G	L	R	I	C	O	R	D	O	D	I	O	H	N	X	R
J	C	O	L	X	Z	P	L	A	O	E	C	T	N	G	F	R	G	R	O	V	C	A	E	R	E	I	F	L	A	L
Q	U	C	I	O	I	Y	T	V	R	M	N	N	E	E	S	E	T	S	O	I	D	N	F	L	N	G	Y	R	G	E
V	R	C	O	R	A	T	T	E	S	F	A	L	U	D	D	N	Z	F	L	T	A	I	A	U	U	I	L	Z	I	D
I	M	A	A	R	A	A	S	L	R	K	I	P	O	N	O	D	N	A	B	B	A	N	U	T	G	L	H	L	M	L
C	A	T	A	B	R	S	I	O	J	Z	B	C	A	R	O	E	Q	D	E	B	O	L	I	Q	H	G	R	J	Y	N
F	O	O	A	C	E	A	R	C	Z	E	A	S	U	O	O	R	O	L	O	G	I	O	E	R	P	E	Ì	O	I	X
U	L	L	I	Y	I	A	R	E	N	A	S	A	C	R	Z	S	P	Z	A	H	V	M	I	H	E	Y	U	L	V	R
L	A	Q	C	B	Z	T	P	T	V	O	A	A	T	A	C	I	F	I	R	C	A	S	Y	I	C	I	A	E	O	B
D	P	A	C	M	M	I	S	N	M	V	C	E	C	T	C	S	D	I	C	A	V	A	L	L	I	G	D	G	L	T
C	E	R	A	Z	N	A	V	A	Q	I	A	C	T	E	J	C	H	R	G	H	D	R	C	E	E	I	H	N	L	B
F	R	Q	I	Z	R	Y	C	T	L	X	L	L	A	T	U	N	H	M	T	R	E	Z	I	N	L	J	Q	A	A	Z
M	T	V	P	B	Y	O	T	S	O	P	P	O	L	L	E	D	K	I	E	O	L	V	E	F	U	T	R	C	V	B
S	U	M	I	D	C	T	N	O	O	C	N	U	V	N	A	C	I	E	D	D	S	I	R	U	C	K	R	A	W	
Z	R	R	M	I	A	N	Z	N	F	L	I	I	O	P	N	M	N	D	N	R	I	N	O	P	A	G	H	A	C	Y
W	A	I	Y	A	R	E	O	O	I	K	I	I	G	O	B	O	N	A	I	E	A	O	O	N	O	V	I	L	N	P
L	N	M	H	G	U	M	C	N	K	P	S	I	N	T	D	R	I	T	L	L	V	P	G	C	G	R	U	O	U	B
C	I	A	L	R	T	E	C	O	C	S	O	S	I	E	S	T	V	O	E	E	O	E	P	I	A	E	R	O	I	U
H	N	H	V	A	R	R	A	I	U	C	I	T	P	R	K	N	T	C	L	T	L	I	M	U	O	E	L	Ò	T	N
U	A	J	Z	M	E	C	C	C	Ò	P	D	E	E	O	O	E	O	H	L	O	O	N	O	L	C	N	I	U	A	
Z	V	O	M	M	P	N	S	W	U	Q	U	L	Z	N	D	C	B	E	E	R	A	M	B	S	N	I	O	I	D	L
I	A	N	E	A	A	I	N	Ò	K	D	T	N	Z	O	Z	L	L	I	B	R	B	Y	A	I	A	I	V	K	L	A
C	N	N	M	Y	D	L	O	E	E	F	S	B	O	Q	Z	A	E	L	E	I	R	B	A	G	D	L	U	S	F	M
P	T	G	S	C	A	C	C	H	I	D	A	D	A	P	S	Z	E	B	V	W	N	A	Y	B	C	G	A	C	L	P
O	I	B	M	A	C	L	I	I	U	L	O	C	P	U	M	Q	U	W	A	Y	I	Y	U	N	M	I	N	U	T	O

La Genesi – La partita mai giocata tra Fisher e Karpov

In principio era la scacchiera. E la scacchiera era vuota e monocromatica. E Dio divise la scacchiera in bianco e nero e chiamò il bianco “Case bianche” ed il nero “Case nere” e pose le case bianche e nere in ordine alternato. E così comandò: che la casa bianca dovesse sempre essere a destra, anche se le Genti non sempre obbedirono al suo Comando. E vide che ciò era buono.

Ma la scacchiera era vuota e nessun pesce o gioco abitava le sue Case. E Dio creò i pedoni e li fece bianchi e neri. Ed Egli mise i pedoni bianchi ed i pedoni neri in due file, l’una di fronte all’altra, ma non troppo vicine, per conservare il centro libero per le future battaglie. Ed i pedoni divennero l’anima del gioco, ed Egli vide che ciò era bene.

E per rinforzare gli angoli della scacchiera, Dio vi pose quattro possenti Torri, due bianche e due nere e ciascuna Torre stava al fianco dei pedoni del proprio colore. E le Torri vollero avvicinarsi e colpire le mura avversarie con le proprie possenti catapulte, ma Dio comandò fermamente: “Le Torri siano dietro ai pedoni” e le Torri obbedirono. Ed Egli vide che ciò era bene.

Ed a fianco di ciascuna Torre, Egli pose un Cavallo, in scintillante armatura, a guardare l’entrata della Torre. Ed i Cavalli saltavano sopra i pedoni, avanti ed indietro, ma a Dio ciò non piacque. Ed Egli disse: “Si muova ogni pezzo una volta, prima che alcuno sia mosso due volte”. Ed i Cavalli vergognandosi, ritornarono ai loro posti dietro ai pedoni, al fianco delle Torri ed Egli vide che ciò era bene.

Ed Egli nel suo infinito giudizio creò gli Alfieri, perché stessero al fianco dei Cavalli ad acclamare il suo Nome. E gli Alfieri erano deboli, poiché ciascuno di essi poteva muoversi solo di due case alla volta. Ma ecco che l’Avversario, il Nemico, Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato, s’intromise nel progetto divino.

E Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato urtò leggermente il braccio di Dio ed ecco gli Alfieri poterono muoversi lungo qualsiasi numero di case sulla diagonale sulla quale giacevano. Ed un tal atto equilibratore quale quello perpetrato da Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato mai s’era visto nell’intera storia della Creazione, giacché ora gli Alfieri ed i Cavalli, benché in tutto diversi gli uni dagli altri, ebbero forza assolutamente uguale. Molte furono le ore trascorse dagli studiosi in discussioni protratte fino a tarda notte, nel vano tentativo di stabilire quel dei due pezzi leggeri fosse all’altro superiore, ma mai s’intravide conclusione alcuna. E fu questo

l'inizio della corruzione dell'Uomo per mezzo degli Scacchi. E Dio vide gli Alfieri al fianco dei Cavalli acclamare il Suo Nome e cantare la Sua Gloria e vide che ciò era, anche se non proprio perfetto, ancora del tutto accettabile.

Ed allora Dio creò la Regina. E la Regina, essendo una vera Donna, iniziò la sua vita coordinando i propri colori. Prima ancora che Dio potesse aprire la Sua Divina Bocca per comandare alle Donne la loro posizione, la Dama Bianca si pose sulla Casa Bianca e la Dama Nera sulla Casa Nera. E così ristettero, orgogliose e solenni, alla massima distanza l'una dall'altra e solo un pensiero attraversò le loro menti: "Oh no, quella Donna indossa il mio stesso abito, spero che nessuno se ne accorga". Ciononostante, le loro regali bellezze dettero ai pedoni un fine ultimo cui aspirare. E Dio vide che ciò era bene.

E nel sesto giorno, Dio creò il Re. E il Re era il più grande tra tutti i pezzi e prese posto al centro e la grande croce sulla sua corona fu la sua Croce da portare. Perché tutti i pezzi amavano e proteggevano il loro Re e di buon animo donavano la propria vita nel suo nome, ma i pezzi dell'opposto colore odiavano il Re con altrettanta passione e volentieri avrebbero affondato i denti nella sua carne, onde farne scempio; ed anche lo sgozzamento e la disarticolazione non erano del tutto fuori discussione. E Dio vide che tutto ciò era un po' rozzo, ma era ancora bene.

E nel settimo giorno, Dio sedette a riposare e godere il frutto della Sua Creazione. E mentre osservava la scacchiera bianca e nera ed i pezzi creati con siffatta arte magistrale, Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato si avvicinò a passi furtivi, sedette all'altro lato della scacchiera e con lingua traditrice e biforcuta, sibilò a Dio: "Una bella partitina a scacchi per passare il pomeriggio?"

"Be', veramente volevo tenere da parte questo gioco come dono per l'Uomo", rispose Dio.

"Ma va là,", disse Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato, "ci facciamo appena una lampo, che male ne potrà mai venire?"

"Cos'è una lampo?", chiese Dio, grattando la Divina Testa.

"È una partita veloce, giocata con l'uso di un orologio da scacchi", spiegò Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato.

"Non ricordo di aver creato alcun orologio da scacchi", disse Dio.

“Mi sono preso la libertà di farne uno”, rispose Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato, “Eccolo”.

E Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato pose l’orologio a fianco della scacchiera, lo caricò, regolò le lancette a cinque minuti e con un sonoro colpo avviò l’orologio del bianco. E Dio vide il Suo tempo andarsene ticchettando e quasi fu preso dal panico, ma non per molto. Ansioso di superare le sterili e desolate terre dell’Apertura di Donna, giocò **1.e4** ed avviò l’orologio del Diavolo.

E il Demonio sorrise, nel rispondere con la propria mossa. Perché, si sa, molte sono le aperture e di esse ciascuna, a proprio modo, è stata toccata dalla mano di Dio e ciascuna possiede il proprio posto nel Disegno Divino. Tranne una. Ed il Diavolo scoprì i denti in un sogghigno, nello spingere il pedone c di una Casa, giacché la Caro-Kann viene dai più profondi recessi dell’Inferno; e fu così che giocò **c6**.

Ma l’Onnipotente non si può facilmente intimidire, giacché anche un male così violento come la Caro-Kann ha la sua cura. Dopo che **2.d4 d5** furono rapidamente giocate, Dio stese la Sua mano non a sviluppare un pezzo, ma per catturare il pedone nero centrale, **3.exd5**, giacché l’attacco Panov-Botvinnik è la spada di giustizia cui spetta di lacerare cotanto nodo di disperazione e le varianti Classica e Avanzata giaceranno in rovine ai suoi piedi.

E il Diavolo sbuffò alla prospettiva che le sue belle linee venissero superate. “Adesso ti becco io”, brontolò, agitando minacciosamente il suo forcione, mentre del fumo esalava dalle sue narici.

“Tocca a te” Dio rispose imperturbabile, “E, per inciso, è vietato fumare in sala torneo”.

E Satana riprese **cx d5** e gli angeli di Dio cantarono la gloria di Panov e Botvinnik dopo **4.c4**, perché così sta scritto in “Ideas Behind Chess Openings“: “Una linea pericolosa, che ha quasi messo fuori gioco la Caro-Kann”.

Ed alla quarta mossa, il Diavolo fu il primo a sviluppare un pezzo, con **♘f6**. Per non essere da meno, il Divino Ente balzo col suo equino, **5.♘c3**, cui rapidamente seguì **e6**, e Dio sorrise. Benché fosse del tutto nota, Egli non era particolarmente ansioso di penetrare la fin troppo teorizzata linea con l’Alfiere nero in g4, ed era felice di vedere il suo Avversario chiudere la diagonale d’Alfiere. Giocò dunque **6.♘f3**, nell’attesa di un vantaggio d’apertura dopo la successiva c4-c5; ma Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato aveva una sorpresa in

serbo per Lui. E il Diavolo, in maniera propriamente diabolica, si sporse in avanti col proprio Alfiere, ♟b4, ed il Divino cuore ebbe un tuffo nell'accorgersi di essersi fatto incastrare a ricadere in quella stessa Apertura di Donna che aveva cercato di evitare fin dalla prima mossa. Ed il tempo ticchettava via dall'orologio di Dio, mentre Egli cercava di ricordare le continuazioni del Libro, con successo invero scarso, dato che il Libro ancora non era stato scritto ed il meglio che riuscì a trovare fu uno sviluppo banale e disispirato, 7.cxd5 ♞xd5 8. ♔c2 ♞c6 9. ♟d3.

E nuovamente Lucifero sorrise. Be', osservò Dio, sicuramente questo Avversario sorride parecchio. Ma quel sorriso aveva in se' una particolare violenza e malizia. Giacché il Demonio penetrò nel Divino territorio e colpì l'Onnipotente con un fulmine dal blu, anzi, in questo caso, dal nero: ♞xd4, e Dio fu sospinto indietro nel Suo scranno, giacché nemmeno remotamente aveva Egli prima considerato questa mossa. Non di meno, essa era stata giocata sulla scacchiera di fronte a Lui e spettava ora all'Onnipotente volgere al bene ciò che scaturiva da una brutta situazione. E dopo aver speso alcuni preziosi secondi del Suo orologio per riprendersi dalla sorpresa, Egli prese il Cavallo, giacché nulla di migliore c'era e le poche successive mosse forzate furono giocate rapidamente, 10. ♞xd4 ♞xc3 11.bxc3 ♔xd4. Un pedone fu perso senza speranza, sì, ma nel settimo giorno Dio creò la Compensazione. Dopo 12. ♟b5+ ♔e7 il Re dell'Avversario fu spossessato dell'Arrocco e bloccato al centro.

E Dio si rivolse all'Avversario e disse: "Il tuo Re è spossessato dell'Arrocco e bloccato al centro".

Ed il Diavolo rispose compiaciuto: "Ho un pedone di vantaggio ed un re centralizzato è un grande vantaggio nel Finale".

E Dio rispose: "Penso che manchi qualcosa tra l'Apertura ed il Finale. Cosa potrebbe essere? Ah sì, penso che vi porrò il Mediogioco".

E Dio Arroccò, 13.O-O, e il Demonio scoprì i denti, accorgendosi che il suo vantaggio di materiale stava per essere raddoppiato e che avrebbe potuto cambiare le Donne. E il Diavolo prese il pedone, ♔xc3, e guardò speranzoso la Donna e la Torre in a1. Purtroppo per lui, ora era la volta di Dio di sorprendere l'Avversario. Senza un battito di ciglia, apparentemente incurante della sicurezza della Torre, giocò 14. ♔a4, ed il Diavolo comprese che la Torre era immune, e se fosse stato così sciocco da prenderla, il suo Alfiere sarebbe caduto con scacco, e

l'Alfiere del Bianco sarebbe andato in b2, ed i riflettori si sarebbero spenti sulla Parte Oscura. Ciononostante, due pedoni devono pur contare qualcosa, pensò e cercò di consolidare con ♖d6 e Dio offrì uno scambio di adepti con 15. ♖f4. Ed entrambi gli Alfieri svanirono dalla scacchiera, stretti in un abbraccio mortale ♖xf4 16. ♗xf4.

“Un po' di legno è tornato in scatola, ne hai ancora abbastanza da accendere il fuoco?” chiese sarcastico il Diavolo, muovendo la propria Donna per attaccare l'ultimo Alfiere superstite del bianco, ♗c5. E Dio prese mentalmente nota di creare dei pezzi in plastica e dare finalmente un taglio alla malinconica metafora del legno. Non volendo perdere il Suo fedele servitore e benché questi non stesse più cantando la gloria di Panov e, ehm, quell'altro tizio, Dio spinse un pedone, 17.a4, ma il Diavolo è ostinato. Voleva quell'Alfiere via dalla sua vista e nulla l'avrebbe fermato, nemmeno se questo avesse significato causare una tempesta, spianare una città o, in questo caso, avanzare leggermente un pedone, a6. E benché Dio sapesse di dover muovere quell'Alfiere prima o poi, pena il vederlo perdersi, prese alcuni preziosi secondi del suo tempo per creare il Tempo, che subito usò con grande effetto in 18. ♖ac1, e la Donna Nera fuggì goffamente, ♗f5, e ristette al fianco della sua bianca controparte.

Le Regine si scambiarono gelidi ancorché cortesi cenni, mentre i loro padroni contemplavano il Cambio. Colui il Cui Nome Non Deve Essere Pronunciato teneva le dita incrociate (tutte e dodici) per lo scambio, mentre Dio cercava il modo migliore per evitarlo. Scacchi in h4 e b4 danzarono di fronte ai suoi occhi e finalmente presero posto nel Disegno Divino. Dapprima a destra, poi a sinistra, la Donna si mosse, come un pendolo ben lubrificato, 19. ♗h4+ g5 20. ♗b4+ ♖f6.

Il Re dell'Oscuro Signore, benché stanco di correre, stava per prendere rifugio in g7, e lo stesso Signore Oscuro assaporava il vantaggio dei due pedoni, quand'ecco fu lanciato un colpo di proporzioni realmente divine, 21.f4. Il Demonio vacillò all'indietro, nel rendersi conto che il suo pedone in g5 sarebbe stato l'artefice della sua caduta, permettendo la decisiva apertura delle linee verso il proprio re. Ma, cominciando dall'inizio, bisognava affrontare per prima la minaccia ♗d4+, ritirando il Re, ♖g7.

“Sai”, sorrise Dio, “credo che mi piaccia questa faccenda del Tempo”. E, mantenendo il proprio Alfiere sotto attacco, giocò 22. ♖c5. Il Diavolo grugnì e dette alla propria Donna un ultimo addio, senza il quale l'attacco del bianco dopo ♗xg5+ sarebbe risultato devastante. L'Alfiere

ribelle fu infine catturato, ma a caro prezzo, **axb5 23. ♖xf5 exf5**.

Senza più alcun ostacolo a porne in dubbio lo stile, la Dama Bianca poteva ora mettere da parte ogni pensiero negativo sulla propria ‘mise’, e saltare liberamente per la scacchiera. Cosa che, ovviamente, non fece; perché le Donne, si sa, son così... trovano sempre qualche motivo per preoccuparsi. Se non è “Questo abito m’ingrassa?”, è “Non ho lasciato aperto il gas?” o “Sto per essere sacrificata?”, o qualcos’altro. Ma stiamo divagando.

Mosse al centro ed il Divino Sorriso illuminò l’intera scacchiera, quando Egli giocò **24. ♔d4+**, e disse: “Ed ora, credo di possedere il vantaggio di materiale e la compensazione”.

Il Diavolo sapeva essere la battaglia sulla scacchiera persa, ma continuò a resistere, perché qual mai Demonio avrebbe abbandonato la tenzone senza combattere? Senza grande interesse, ne’ astuti piani dietro ad esse, furono giocate le mosse **f6 25.fxg5 ♖f8 26.axb5 ♔g6**, e la posizione del nero affondò nella più totale disperazione.

“Non importa”, disse il Demonio, “posso sempre giocare veloce e vincere per il tempo. Tu, o Dio, sei troppo tenero. Vedi, abbiamo entrambi meno di un minuto. Non ne hai abbastanza per vincere”.

“Ciononostante”, Dio si passò una mano nella barba “sembri aver scordato qualcosa”.

“E cosa sarebbe?”, chiese il Diavolo con aria di sfida.

“L’orologio potrà pur essere il tuo contributo al mondo degli scacchi, ma l’incremento è mio”, disse il Signore mentre giocava **27. ♔d6**.

Ed il Diavolo emise un urlo che scosse l’intero mondo dalle fondamenta, dacché si rese conto di aver avuto la peggio. Giocare con l’incremento, non importa quanto piccolo, non gli lasciava alcuna speranza di sconfiggere il suo avversario alla bandierina e lo svantaggio di materiale fu nuovamente determinante. Con un veloce moto della mano, spazzò i pezzi dalla scacchiera e scomparve in uno sbuffo di fumo. E Dio interpretò ciò, forse un po’ superficialmente, come un abbandono.

Dio era molto stanco ora, avendo dissipato le Sue energie in questa celestiale battaglia. Ed Egli convocò presso di Se’ l’Arcangelo Gabriele e l’Arcangelo gli portò una bevanda energetica, di quel tipo che, molti anni dopo, sarebbe stato associato alle parole “Efficacia

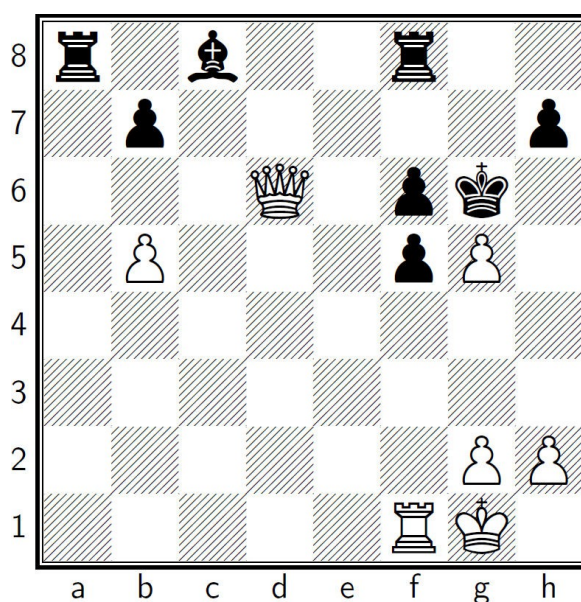
provata“. E Dio ne bevve, e stette bene.

Ed Egli disse a Gabriele, “Be’, questa è andata. Ma credo di dover creare qualcosa di un po’ meno stancante, la prossima volta”.

“Eccellente idea, Vostra Onnipotenza”, rispose Gabriele. “Posso suggerire il Mah-Jonng?”

FINE

Per pura conoscenza scacchistica ecco il diagramma della posizione finale



NdA:

L'impaginazione qui riportata è quella originale di questo mini racconto che fa parte di un libricino privato, non in commercio, a cui sono stati cambiati i numeri a piè di pagina, ed è stato aggiunto, per il solo scopo Crucifrasco, tutto quanto riportato dopo la parola FINE.