

ANABASI: CRONACA DI UN LUNGO VIAGGIO...DALL'APERTURA AL FINALE

di Ivano Pedrinzani

Prologo

Chi ha avuto il coraggio di leggere l'ultima fatica di questo mio ardito girovagare tra le vicende dell'antichità e le 64 caselle della scacchiera ("Salamina: l'epopea della posizione che sovrasta il materiale"), ricorderà che eravamo rimasti al 480 a.C. allorché la symmachia tra le poleis greche aveva portato alla vittoria di Salamina e al conseguente infrangersi del sogno di conquista dell'imperatore persiano Serse.

Questa volta non parleremo di una singola battaglia, ma di un viaggio o meglio di due lunghi percorsi: da una parte i 6000 km che 13000 mercenari greci, partiti per appoggiare Ciro il Giovane nella sua pretesa al trono, dovettero percorrere fra Popoli e Paesi spesso sconosciuti (viaggio raccontato nell'Anabasi di Senofonte), dall'altra il lungo cammino del pedone "c" del campione di scacchi spagnolo José Sanz Aguado che, nella partita Martin Ortueta Esteban- José Sanz Aguado giocata a Madrid nel 1934, arriverà dopo 35 mosse (i greci ci misero 15 mesi) a raggiungere la casa di promozione, lasciando a noi posteri uno dei più fulgidi esempi di promozione del pedone.

Dove nasce oggi questa nuova ardita similitudine? Tanti sono i punti di contatto apparsi ai miei occhi, sicuramente corrotti dalle mie passioni. La prima vaga scintilla si accese in me leggendo il commento del Prof. Dino Baldi (a lui -filologo classico- si deve peraltro una delle più note traduzioni dell'Anabasi) laddove sottolineava il punto di passaggio che quest'opera greca rappresenta: "uno di quei periodi di passaggio nella storia dell'umanità nei quali si avverte confusamente che qualcosa di nuovo si sta preparando a nascere sotto le macerie del presente ma non si riesce ancora a interpretarlo". Un sistema politico e sociale sta collassando, tante contrapposizioni sulle quali si fondava la maggiore civiltà del momento (greci-barbari; libertà-schiavitù; rispetto degli Dei-ubris) muoiono in un meraviglioso canto del cigno durante il viaggio di questa polis itinerante che è l'esercito dei mercenari greci in ritirata; alle porte è l'Ellenismo con la cultura greca che seguendo le conquiste di Alessandro Magno va a fondersi con le culture orientali creando qualcosa di nuovo.

La Martin Ortueta Esteban- José Sanz Aguado rappresenta una delle migliori espressioni dello scacchismo spagnolo nel primo dopoguerra, con il movimento scacchistico iberico in grado di far nascere molti e interessanti giocatori. Martin Ortueta Esteban è ricordato per le sue innegabili doti tattiche anche se alla fine tutte le sue fatiche verranno oscurate da questa partita e da un finale dove, in maniera geniale, il suo avversario sacrifica torre e alfiere per difendere una struttura pedonale che apparirebbe già irrimediabilmente compromessa (2 pedoni doppiati e isolati sulla colonna c...un nonsense scacchistico se visto in maniera estrapolata). Il vincitore, José Sanz Aguado, che sarà anche campione di Spagna, rimarrà famoso per il suo inarrivabile desiderio di vincere e per la sua ostinazione nel cercare di dimostrare quanto il suo gioco fosse superiore, finendo protagonista anche di situazioni a volte incresciose. Anch'essi, pur non potendo intuirlo ovviamente in quegli anni, erano arrivati ad un punto di passaggio della Storia ed entrambi furono purtroppo spazzati via dai tumultuosi eventi che attendevano la fragile Repubblica Spagnola caduta di lì a poco a causa della guerra civile. Martin Ortueta Esteban abbandonò di fatto gli scacchi e di lui successivamente si ricordano solo sparute partecipazioni a tornei nei primi anni 40 e il definitivo abbandono degli scacchi giocati nel 1950 non ancora cinquantenne, José Sanz Aguado perderà una gamba durante la guerra civile, sarà costretto ad un breve esilio in Francia per poi tornare in Spagna solo nei primi anni 40.

Ancora, la particolarità di questa epopea del viaggio che è l'Anabasi risiede nell'assenza di una definita gerarchia nell'esercito greco in marcia. Tutti i soldati sono parte di un collettivo, le decisioni vengono prese coralmemente, Senofonte nel viaggio di ritorno è solo un primus inter pares che anzi spesso si sacrifica per dare l'esempio e per il bene comune. Nella Martin Ortueta Esteban- José Sanz

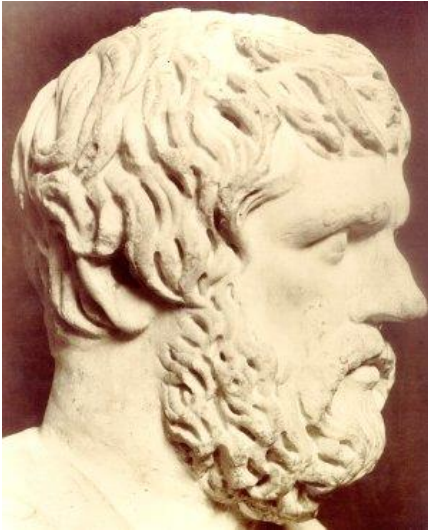
Aguado tutti i pezzi concorrono mirabilmente allo svolgimento di questo splendido finale e l'elemento decisivo sarà il misero pedone "c" (un pedone per giunta doppiato) per la cui marcia si sacrificheranno uno dopo l'altro i pezzi neri.

Infine, il grido liberatorio dei soldati greci "Thalatta, Thalatta" che arrivano finalmente al mare e quindi, di fatto, alla conclusione del loro viaggio, l'ho sentito riecheggiare appunto in quell' anonimo pedone "c" nero, che, dopo una lunga marcia, arriva come detto apparentemente in maniera rocambolesca, ma in realtà grazie alla sua costanza e alla sapiente cooperazione dei pezzi amici, a "vedere" la casa di promozione.

In entrambe le vicende percorreremo gli eventi con gli occhi esclusivi di una sola delle parti in causa. L'Anabasi è scritta da Senofonte e il suo punto di vista è esclusivamente quello dei mercenari greci di cui fa parte, prima con Ciro, poi da soli contro tutti e tutto. Ogni assalto, ogni saccheggio, ogni imboscata sarà vista quindi con gli occhi di chi vive dall'interno quelle vicende. Anche per la Martin Ortueta Esteban- José Sanz Aguado l'analisi parte e si dipana sul lato nero della scacchiera tentando di intuire i pensieri di José Sanz Aguado nelle varie fasi della partita: dall'apertura, al mediogioco, al bellissimo finale.

Ma andiamo con ordine e riprendiamo, come detto, le redini del discorso là dove ci eravamo lasciati.

Sono passati quasi 80 anni dalla gloriosa vittoria di Salamina e le poleis greche, perduto il comune nemico, hanno ripreso a combattersi tra loro. Per quasi 30 anni (tanto durò la guerra del Peloponneso) dal 431 a.C. al 404 a.C., anno dell'entrata della flotta della coalizione spartana nel porto del Pireo, i Greci non avevano fatto altro che combattere e un'intera generazione, come frutto avvelenato di quei lustri, conosce di fatto solamente la guerra per procacciarsi di che vivere. L'aurea di invincibilità dei soldati greci ha valicato i confini, alimentando il grande rispetto di cui gli stessi già godevano in Persia, conseguenza delle disfatte persiane durante i tentativi di conquista. Già Serse, come ci racconta Erodoto, aveva intuito cosa differenziasse un soldato greco da un qualunque mercenario che di fronte al pericolo tendeva immancabilmente ad arretrare per sottrarsi o per lo meno ritardare il momento decisivo. Il re di Sparta Demerato, interrogato appunto da Serse nel resoconto di Erodoto, ammette che i greci sono liberi e non costretti a combattere, ma ubbidiscono ad una legge superiore che gli intima, per quanto numeroso sia il nemico, di non fuggire e di immaginare, come unica opzione alternativa alla vittoria, la morte. L'aidos, il senso della vergogna che separa i greci dal male, e che è al centro del sistema educativo di Platone e Isocrate, gli impedisce -pur essendo uomini liberi- di fuggire. Quindi, dopo la morte di Dario II e la salita al trono del figlio maggiore Artaserse, per Ciro il Giovane decidere di muovere contro il fratello Artaserse per reclamare il trono e per lo scopo cercare mercenari in Grecia, fu un tutt'uno. Tra i 13.000 mercenari greci che si riunirono a Sardi, in Asia Minore, per seguire Ciro il Giovane c'era anche Senofonte, che guiderà di fatto la spedizione sulla via del ritorno e al quale si deve l'Anabasi che, con lo stile sobrio e asciutto che ne fece un modello della purezza linguistica attica, quel viaggio racconta.



Senofonte (430/425 a.C. – 355 a.C.)

Per tutta l'opera la precisione dello storico, l'ansia del ritorno, l'interesse per il diverso, ma soprattutto l'orgoglio per la civiltà a cui si appartiene, si fondono. Se cerchiamo una definizione di *Anabasi* probabilmente verremmo assaliti dai dubbi: è il primo esempio della letteratura di viaggio, un memorabilia, un trattato militare, un'opera d'arte, un'autobiografia? E che cosa è invece una partita a scacchi come la Martin Ortueta Esteban- José Sanz Aguado? Probabilmente ognuna di queste cose e nessuna di esse.

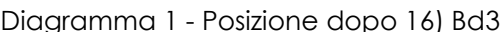
In entrambe sicuramente il nemico da sconfiggere non sarà solo l'armata di Artaserse o le capacità scacchistiche del nostro avversario, ma anche l'*athymia*, lo scoraggiamento che coglie i greci dopo l'avanzata fino a Cunassa e l'obbligo di trovare ora un percorso per il ritorno in terre sconosciute piene di nemici, la stessa sensazione che probabilmente colse José Sanz Aguado dopo l'esaurirsi dell'impetuoso attacco in apertura con i neri, rilevatosi avventato. L'intera ala di Donna del nero del resto è ancora ai blocchi di partenza e dopo la 16ma mossa del bianco (16. Bd3, ...) il motore assegna un imperioso +3.8 alla posizione bianca.



Jose Sanz Aguado (1907-1969)

Partiamo dalla partita (in fondo scacchisti siamo) e dalle sue battute iniziali (rimandiamo a poche righe finali, più oltre, le notazioni sui dubbi su luogo e data dello scontro e sui misteri che ancora gravano su questo incontro):

11. $c3\text{Re}4+$ 12. $\text{Be}2\text{Ba}5$ 13. $\text{O}-\text{O}\text{Nxe}5$ 14. $\text{Nxe}5\text{Rxe}5$ 15. $\text{Bf}4\text{Rf}5$ 16. $\text{Bd}3$



José Sanz Aguado (all'epoca 27enne) ha risposto in maniera non convenzionale, puntando a sorprendere l'avversario con una aggressività probabilmente inattesa. Dopo 9) Nb5 il nero invece di proseguire con il tematico cambio degli alfieri case nere, accelera i suoi piani e propone lo scambio dei pedoni centrali con 9) ... fxe5 puntando subito alla presa del pedone f. Le forze bianche, in quel momento maggioritarie sul campo stante il deficit di sviluppo del nero, hanno così il tempo di organizzarsi e, dopo il cambio dei cavalli, svilupparsi in tutta la loro potenza. Siamo arrivati alla posizione del diagramma 1, con il nero che vede sfumato il suo attacco sull'ala di Re, dove anzi ora lo attende la controffensiva, e medita il sacrificio di qualità per riorganizzarsi a ovest sfruttando la maggioranza pedonale centrale. Inizia il secondo tempo della partita.

Anche l'*Anabasi* può essere divisa in più tempi. Letteralmente *Anabasi*, che pure dà il nome all'intera opera, significa viaggio dalla costa verso l'interno. Tale viaggio in effetti occupa solo il primo dei sette libri in cui è suddiviso il racconto di Senofonte che, all'epoca della missione, aveva anch'esso probabilmente 27 anni.



In 5 mesi, da marzo a settembre del 401 a.C., l'esercito greco agli ordini di Ciro attraversa la Lidia, la Frigia, la Licaonia e la Cappadocia e fa una prima lunga tappa a Tarso capitale della Cilicia. Finora si è marciato attraverso territori amichevoli; il piano di Ciro di puntare sulla capitale Babilonia è infatti tenuto nascosto a tutti e agli stessi mercenari greci. Finché Artaserse non capirà le intenzioni del fratello non avvierà la mobilitazione del suo immenso esercito, cosa che richiede lunghi tempi tecnici. Ufficialmente Ciro è in viaggio per combattere alcune popolazioni ribelli e quindi ben accolto dai signorotti locali. Dopo Tarso, Issos, fino ai confini della Siria e poi a Tapsaco, sulle sponde dell'Eufrate. Solo lì Ciro, dopo 5 mesi di marcia senza aver incontrato nemici, è costretto a confermare quali sono i suoi obiettivi: non i Pisidi, o altre popolazioni minori recalcitranti verso l'Impero, ma la capitale stessa dell'Impero: Babilonia e il trono dove siede il fratello Artaserse. E' il momento in cui i piani di attacco vengono allo scoperto (10..., Rxf4), si punta a cogliere l'attimo pur avendo materiale disponibile inferiore (il nero ha come detto tutti i pezzi sull'ala di Donna non sviluppati). Nella rassegna delle truppe fatta da Ciro a Celene il numero dei Greci risultò essere di 10.400 opliti e 2500 peltasti, ad essi si aggiungevano circa 100.000 soldati persiani al soldo del pretendente al trono. L'esercito imperiale disponeva di un milione e duecentomila soldati. Il piano è di arrivare allo scontro prima che il potente esercito persiano, guidato da 4 generali, possa riunirsi e organizzarsi e lo scontro decisivo avviene a Cunassa ad ormai pochi chilometri da Babilonia. La battaglia sembra favorevole agli insorti anche se la confusione è molta. I greci guidati da Clearco, hanno la meglio nella loro zona di azione e inseguono il nemico in rotta, ma, dall'altra parte dello schieramento, Ciro viene ucciso da un giavellotto. Le truppe imperiali guidate da Artaserse, galvanizzate dalla morte del comandante nemico, mettono a ferro e fuoco l'accampamento degli insorti e i persiani di Ciro fuggono disperdendosi. Resiste la zona presidiata dai greci fino all'arrivo del grosso dell'esercito greco che torna sui suoi passi, sicuro di aver vinto. Alla loro vista l'esercito persiano si ritira per meglio organizzarsi, solo allora i comandanti greci vengono a sapere che Ciro è morto.

Così si chiude il primo libro dell'Anabasi e l'avanzata greca in senso stretto, così come si è chiuso sulla scacchiera l'attacco del nero. I greci da Efeso sulle coste dell'Asia Minore, dove sono approdati provenendo dalle varie città di origine, fino a Cunassa dove ha luogo la battaglia (una sessantina di km a nord di Babilonia) hanno percorso 16050 stadi ovvero 2850 km dei circa 6000 km che percorreranno nei 15 mesi di viaggio. Il nero nella Martin Ortueta Esteban- José Sanz Aguado ha giocato 15 mosse delle 35 complessive. Entrambi sono ancora a meno della metà del loro viaggio.

La seconda e più corposa parte dell'opera di Senofonte, ovvero la "catabasi" e quindi la marcia di ritorno verso il mare, occupa i tre libri seguenti dal 2° al 4° e si concluderà con l'arrivo dei Greci a

Trapezunte ormai in terre non ostili e con il famoso grido "mare, mare"; solo là i Greci, finalmente, vedranno la possibilità concreta di raggiungere il loro obiettivo (il ritorno a casa). Allo stesso modo vedremo il pedone c giungere nella casa c2 con davanti a sé ormai la via spianata verso la promozione (solo per la cronaca ricordiamo che l'opera di Senofonte comprende una terza parte - libri 5,6,7- narranti la cosiddetta peri-basi ovvero la marcia dei greci che costeggiano il mare fino a Bisanzio, con l'intento di fare bottino per non tornare a casa a mani vuote).

Anche la partita entra nella seconda fase: l'attacco al Re bianco – pur avendo portato un piccolo vantaggio di materiale- non ha avuto successo e il nero deve ritirare i pezzi che si erano addentrati nello schieramento nemico e provare ad iniziare una lunga marcia sull'altro lato, mentre il nemico incalza sul lato dove è avvenuta la battaglia.

16. ..., Rf6 17. Qc2 h6 18. Be5 Nd7 19. Bxf6 Nxf6 20. Rxf6 Qxf6 21. Rf1 Qe7 22. Bh7+ Kh8 23. Qg6 Bd7 24. Rf7



Diagramma 2, la posizione dopo 24) Rf7

Il bianco non sfrutta il maggiore materiale in campo e perde importanti occasioni (18. Be5?) per dispiegare le sue forze. Il nero ormai ha un obiettivo preciso, mettere al sicuro il lato di Re (la retroguardia) e iniziare a correre a ovest. Gli attacchi bianchi si riveleranno infruttuosi e ben rintuzzati dal nero che pur nel momento più brutto, con l'iniziativa passata al bianco, appare in grado sempre di controllare la situazione.

Anche per i Greci è arrivato il momento delle grandi decisioni. Con la morte di Ciro quello che fu l'esercito degli insorti è allo sbando, falcidiato dalle diserzioni e dal doppio gioco dei capitani persiani favorevoli a Ciro che ora cercano di ingraziarsi Artaserse per far dimenticare il loro tradimento. Per i Greci non ci sono alternative: inutile percorrere a ritroso la strada compiuta dove già si sa non verrebbero trovate le provviste necessarie all'armata in ritirata; la sola speranza è cambiare direzione ed andare verso nord per raggiungere la costa nord dell'Asia Minore e poi puntare decisamente a ovest. E' un viaggio lungo che sarà reso insidioso da un nemico che incalza, dalla mancanza (come diremmo noi moderni) di una logistica che assicuri i rifornimenti necessari a 10.000 uomini in marcia, dalle popolazioni locali ostili, dalle condizioni meteo in alcuni frangenti proibitive.

Inizialmente i greci rintuzzano gli assalti, peraltro poco convinti, dell'armata imperiale; Artaserse teme infatti lo scontro in campo aperto. L'unico parziale successo i persiani lo ottengono con il sotterfugio di un satrapo persiano, Tissafarne, ex alleato dei Greci sotto Ciro, ed ora ripassato di nascosto ad Artaserse, che invita molti comandanti greci per discutere su come organizzare la ritirata, facendone strage. Cito l'evento solo perché tra gli uccisi a tradimento c'è Clearco, comandante dei Greci. Da

quel momento, pur in un contesto di decisioni collettive tipico del modo greco di fare le cose, sarà di Senofonte la voce decisiva nei momenti di difficoltà.

I Greci senza alleati e senza poter fare più affidamento su nessuno, iniziano il viaggio verso nord, verso Opi e Larissa

Riprendiamo la partita di scacchi, dopo la discesa della torre bianca ad aumentare la pressione sul Re nero, la partita prosegue:

Qg5 25. Qxg5 hxg5 26. Rxd7 Kxh7 27. Rxb7 Bb6

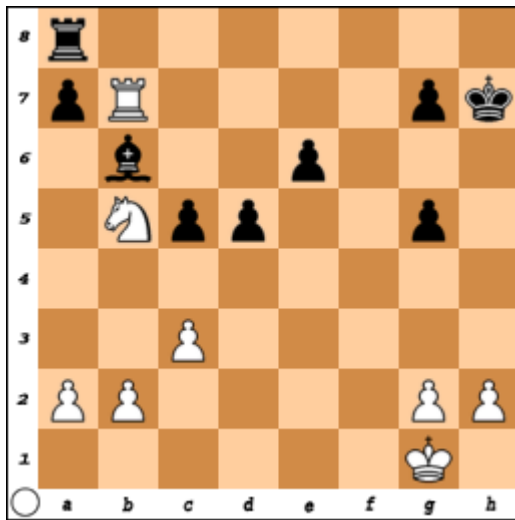


Diagramma 3, la posizione dopo 27 ..., Bb6

Il nero, scegliendo ogni volta buone mosse, ha rintuzzato l'attacco nemico sul proprio Re, ha anche mantenuto il pedone di vantaggio pur avendo ora una doppiatura sulla colonna g (i due pedoni oltre che doppiati sono anche isolati comunque ben bilanciati dalla maggioranza al centro dove si combatterà la battaglia decisiva) e avendo anche dovuto rinunciare alla coppia degli alfieri. La strada da percorrere per i pedoni neri appare ancora molto lunga, mentre l'attuale scarsa mobilità dei due pezzi bianchi sembrerebbe risolvibile con pochi tempi. E' comunque evidente come l'inerzia della partita sia cambiata nuovamente, il contrattacco bianco ha portato a ben miseri risultati ed ora José Sanz Aguado può giocare anche per la vittoria. Il motore in attesa della 28ma mossa del bianco valuta la posizione con un sobrio -0,8 dove però la notizia è data da quel segno meno.

Il momento di scoramento dei greci derivante dalla uccisione a tradimento di Clearco, dalla consapevolezza che sarà dura procurarsi i viveri e che non ci si può fidare di nessuno, è di breve durata. Senofonte esorta i Greci a risollevarsi, evidenzia come i Persiani li temano visto che continuano ad evitare lo scontro, se prima era solo Clearco ad infuriarsi per la mancanza di disciplina ora saranno in 10.000 a farlo e propone lo schieramento per iniziare il ripiegamento. Si marcerà disponendo gli opliti in formazione quadrata in modo da proteggere il più possibile i bagagli e il resto degli uomini. Viene scelto da subito chi deve guidare il quadrato (lo spartano Chirisofo), chi i fianchi (i due comandanti più anziani), mentre a Timisone e Senofonte, in quanto più giovani, viene assegnato il comando della pericolosa retroguardia. Come la torre bianca in 7ma vista nelle ultime mosse, anche i persiani riescono a dare qualche parziale preoccupazione ai greci. Due volte l'ufficiale persiano Mitridate attacca la retroguardia greca ma viene entrambe le volte respinto, così come fallisce il tentativo di Tissaferne apparso alle spalle greche con un numerosissimo esercito.

Torniamo alla partita. Il bianco tenta di disarticolare i pedoni neri che marciano verso la prima traversa, ma appare impreciso e specialmente rinuncia ad una importante casa di attacco (29 Nc3 anziché Nd6).

28. c4 dxc4 29. Nc3 Rd8 30. h3 Rd2 31. Na4

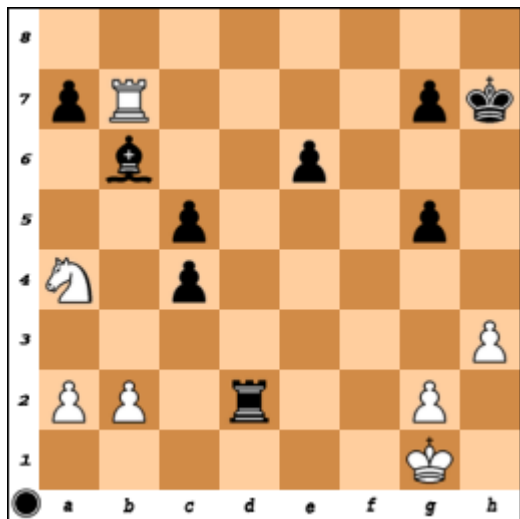


Diagramma 4, la posizione dopo 31) Na4

La mossa sta al nero e si prepara l'ultimo colpo che permetterà a José Sanz Aguada di aprire la strada al pedone c.

I Greci, superata Mespila, entrano in una zona collinosa. I Persiani pensano di poter fermare la marcia dei Greci conquistando un caposaldo elevato e da lì impedire che l'esercito greco possa guadagnare la pianura. Chirisofo, che guida l'avanguardia dell'esercito, vede la manovra e fa chiamare Senofonte che accorre dalle retrovie. Anche i Persiani come Martin Ortúeta Esteban non scelgono il caposaldo giusto, i comandanti greci si accorgono che al di sopra della collina dove sono appostati gli uomini di Artaserse c'è una vetta più scoscesa, ma specialmente più alta. Raggiungerla significa poter bersagliare le truppe avversarie da una postazione privilegiata e aprire quindi la strada alle truppe greche. L'impresa viene affidata a Senofonte che con un corpo di peltasti e 300 soldati assegnatigli da Chirisofo (non c'era tempo di recuperare le sue truppe che erano schierate nella retroguardia) punta verso la vetta. La manovra viene notata dai Persiani che tentano di precedere i Greci ma gli uomini di Senofonte sono più veloci e conquistano la vetta costringendo l'esercito persiano a ritirarsi. I Greci possono finalmente giungere nella pianura lungo il fiume Tigri e -in debito di provviste- razzare i villaggi che là si trovano. Una nuova decisione ora li attende, il nuovo obiettivo è giungere in Armenia. Due sono le strade: o guada il Tigri e continuare la marcia nelle pianure situate al di là, o puntare verso la terra dei Carduchi che si trova ad est. I Carduchi (in epoca moderna sono identificati con i Curdi) sono un popolo molto orgoglioso che mal sopporta l'Imperatore ed è pronto a combattere contro chiunque. Lo stesso esercito imperiale cerca di evitare di attraversare quelle terre (un abitante di uno dei villaggi razziati racconta a Senofonte che una volta un esercito regio di 120.000 uomini si addentrò per quelle terre e nessuno fece più ritorno). Impossibile prevedere come i Greci saranno accolti. La scelta, purtroppo, appare obbligata: la prima via, sicuramente più facile, prevede il guado del fiume Tigri in quel tratto largo e profondo ("se si immergeva una lancia per misurarlo la punta scompariva"). Un greco di Rodi avanza la proposta di costruire una sorta di ponte di zattere formato da otri con il quale traghettare 4000 opliti alla volta. L'idea è ingegnosa, ma le truppe persiane che si vedono già attestate sull'altra sponda, pronte a trafiggere i greci durante la traversata, la rendono impossibile. Non rimane che il difficoltoso percorso che attraversa la terra dei Carduchi. Siamo a novembre del 401 a.C. e se, come si tende a credere, l'arrivo al mare avvenne nel maggio del 400 a.C., i Greci sono attesi dai giorni di marcia più difficili (il tragitto seguito dalle truppe greche in questa parte è piuttosto difficile da decifrare, Senofonte non nomina mai città tranne Gimnìa ormai quasi a fine cammino, così come sono rari i

corsi d'acqua). Dopo sette giorni di faticoso cammino, di montagne valicate e conquistate una alla volta, continuamente attaccati dai guerrieri carduchi (Senofonte ne sottolinea la grande abilità e il coraggio) e con molte perdite, i Greci avvistano le pianure dell'Armenia che si estendono al di là del fiume Centrite (un affluente del Tigri). Un nuovo ostacolo li attende: il Centrite, sia pure largo, in quel punto, è guadabile (l'acqua arriva al petto), ma al di là del guado i greci notano subito mercenari al comando di Oronta (il signorotto dell'Armenia) che li attendono in assetto di guerra. Davanti il fiume e nemici in armi, dietro i Carduchi che incombono sempre, la situazione appare disperata.

Il salto del cavallo bianco in a4 difende il pedone bianco b2 baluardo sicuro contro l'avanzata del pedone c nero isolato. Nelle retrovie la torre bianca si prepara a rimettersi in gioco. La situazione apparirebbe disperata ma il nero ha in serbo le sue ultime astuzie.

31) ..., Rxb2 32. Nxb2 c3

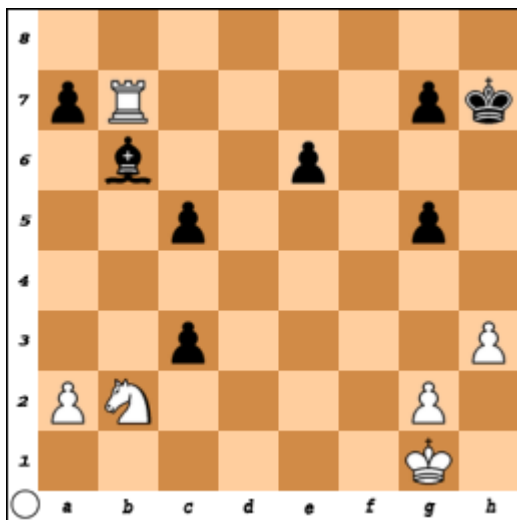


Diagramma 5, la posizione dopo 32) ..., c3

Dopo la presa di Torre del pedone b di colpo le barriere bianche si sbriciolano. L'unico modo del cavallo di bloccare il pedone nero in c3 è spostarsi in d3 ma seguirebbe c4, arriva il secondo pedone che attacca il cavallo con scacco di scoperta dell'alfiere e a quel punto al bianco non rimarrebbe altro che: o coprire di cavallo il proprio Re, permettendo la promozione al pedone in c3; o mangiare l'alfiere di Torre, permettendo al nero di guadagnare il cavallo con c4xNd3, ma specialmente di accoppiare due pedoni passati in terza traversa, senza più possibilità di fermarli.

Abbiamo lasciato i greci sulle sponde del Centrite con nemici che li attendono al di là del guado (gli Armeni...il pedone bianco b e il Cavallo) ed altri che premono nelle loro retrovie (i Carduchi...la torre bianca). La situazione appare disperata. Alcuni giovani guerrieri greci corrono da Senofonte: durante un giro di perlustrazione hanno trovato un guado più a nord distante circa 4 stadi (meno di un Km) dove l'acqua è molto bassa (non vedendo nemici si erano immersi per raggiungere l'altra sponda e vedere cosa avevano nascosto un vecchio e una donna là intravisti e non si erano bagnati neppure il basso ventre) e specialmente il punto non sembra velocemente raggiungibile dagli Armeni che li attendono sull'altra sponda. La scoperta è decisiva e permette il piano vincente. Chirisofa guida parte dell'esercito attraverso il nuovo guado e punta sugli Armeni, Senofonte guida gli altri Greci attraverso il guado iniziale. Gli Armeni, vedendo Senofonte avanzare e le truppe greche di Chirisofa, ormai quasi al di qua del fiume, puntare su di loro, temono di venire circondati e si danno alla fuga. Chirisofa conquista facilmente le alture che dominano la sponda, gli Armeni là situati, vedendo i loro compagni a valle fuggire e atterriti dall'avanzata degli opliti greci in assetto di battaglia, abbandonano infatti le posizioni. Maggiori difficoltà le affronta Senofonte, mentre i suoi uomini stanno iniziando il guado sopraggiungono infatti i Carduchi che li seguivano. Senofonte ordina agli uomini che erano in testa di continuare il guado mentre lui, con parte di soldati, si mette in assetto di battaglia. Chirisofa, che ormai domina l'altra sponda, invia subito uomini in aiuto a Senofonte e questi si apprestano quindi a guadare a ritroso il fiume. Senofonte gli ordina di bloccarsi

e di prepararsi solamente con le frecce a coprire il loro passaggio dopodiché effettua una prima carica contro i Carduchi. I Carduchi, abituati più a tecniche di guerriglia che al corpo a corpo, di fronte alla carica greca si disperdono, i Greci invece di inseguirli si ributtano nel fiume per raggiungere le truppe di Chirisofò. Quando i Carduchi si accorgono di non essere inseguiti tornano sui loro passi, ma ormai l'esercito greco si è riunito al di là del Centrite e pochi sono i feriti. La meta è ormai vicina, anche se ancora alcuni ostacoli (il signorotto Tiribazo, la neve dell'inverno armeno) dovranno essere affrontati prima di giungere sul monte Techè e da lì levare il grido liberatorio mare, mare

Anche la partita è al suo epilogo

33. Rxb6 c4 34. Rb4 a5 35. Nxc4 c2 0-1

Il bianco propone il sacrificio di qualità per eliminare l'alfiere nero e dare tempo così al cavallo di conquistare la casa d3, decisiva per impedire la promozione, ma il nero gioca sui tempi. Come i Greci di Senofonte non si affardano a inseguire i Carduchi, ma guadagnano velocemente il fiume, così il nero non riprende la torre e avanza invece il secondo pedone in c4 a controllare la casa d3. Ultimo spettacolare tentativo di blocco del bianco con 34) Rb4 che sembra tenere, ma ecco che arriva la fantastica 34) ... a5 che chiude i giochi rendendo vane sia Rxc4 sia Nxc4. Dopo 35) Nxc4 (la mossa scelta da Martin Ortueta Esteban) segue 35) ... c2 e il pedone nero ormai ha concluso felicemente la sua lunga marcia verso la promozione e può urlare mare, mare! Qui sotto il diagramma relativo alla posizione finale.

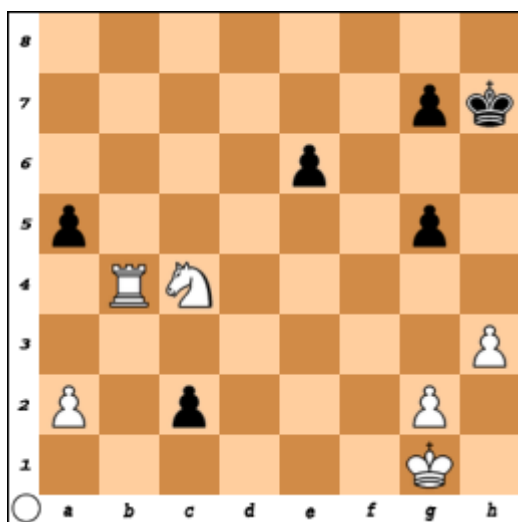


Diagramma 6: la posizione finale

La partita rappresenta uno dei più begli esempi di promozione, ove si consideri che il nero ha sacrificato torre e alfiere per difendere una struttura pedonale (i due pedoni sulla colonna c) palesemente distrutta (parliamo di due pedoni doppiati e isolati) e che il più avanzato dei due è stato portato a promozione. Il nero promuove dopo numerose perdite (non ci sono più pezzi neri sulla scacchiera).

Anche i Greci superato il Centrite, devono indovinare le ultime mosse e superare gli ultimi ostacoli. Il tentativo del governatore armeno Tiribazo, che si mostra amichevole ma trama per sorprendere i Greci (il suo esercito sarà messo in fuga); il freddo rigido e la neve ("la neve era alta un'orgia"; 1 orgia=180 cm) che imperversa sull'Armenia e sugli esausti soldati greci alcuni dei quali, senza più forze, moriranno congelati; il paese dei Tocchi dove i Greci dovranno procurarsi con le armi i viveri di cui abbisognano; fino all'arrivo nella città di Gimnià. Lì il Re della città, reputando più opportuno aiutare i Greci a trovare la loro strada piuttosto che trattenere un esercito di razziatori nei suoi possedimenti (d'accordo la fedeltà all'Imperatore, ma senza esagerare), assegna loro una guida per raggiungere in 5 giorni il monte Teche che domina la città greca di Trapezunte sul Mar Nero (l'attuale Trebisonda in Turchia). Quando i primi Greci raggiunsero la cima del Teche (purtroppo sono numerose le vette che dominano la città affacciandosi sul mare per cui incerta è l'identificazione

della vetta) esplosero in grida immense: *thalatta, thalatta*. Senofonte, che stava nelle retrovie, sentendo tanto trambusto si affrettò a raggiungere l'avanguardia temendo un nuovo attacco di popolazioni locali. "Intanto le urla crescevano e diventavano sempre più vicine. I soldati, mano a mano che arrivavano, correvano verso i compagni che continuavano a gridare, e quanti più uomini si univano, tanto più le grida diventavano forti. Senofonte a quel punto pensò che fosse accaduto qualcosa di veramente grave: montò a cavallo con Lucio e il resto della cavalleria e si lanciò al galoppo per portare aiuto. Ben presto, si resero conto che il grido che i soldati si passavano di bocca in bocca era *mare, mare*". I greci arrivati a vedere il Ponto Eusino (oggi Mar Nero) erano circa 9800 (8000 opliti e 1800 peltasti, all'inizio della spedizione erano rispettivamente 10.400 e 2.500); il dato finale si evince dall'ultimo schieramento di guerra che i greci sono costretti ad assumere superato il monte e prima di entrare a Trapezunte. Tra loro e la città greca, in Colchide (la regione a sud del Caucaso), troveranno infatti l'esercito dei Colchi. Senofonte inciterà i suoi uomini, prima della battaglia, gridando: "Uomini, i nemici che vedete sono l'ultimo ostacolo che ancora rimane per arrivare là dove da tempo vorremmo essere. Mangiamoceli crudi!"

Il viaggio dei Greci descritto nei primi 4 libri dell'*Anabasi* (come detto l'opera continua con ulteriori 3 libri che raccontano la marcia in territorio ormai non ostile, la ricerca delle navi per raggiungere la Grecia e l'idea abortita di Senofonte di fondare una nuova città in Asia minore) rappresenta uno dei più bei esempi sull'epopea di quella che fu definita una polis itinerante, raccontata in una sorta di autobiografia bellica in terza persona da Senofonte. Il viaggio dei mercenari greci ispirerà altri scrittori greci come Diodoro Siculo, che ne parlò all'interno della sua *Storia Universale*, e Plutarco che scrisse *Vita di Artaserse* narrando i fatti fino alla battaglia di Cunassa.

Anche la partita Martin Ortueta Esteban- José Sanz Aguado sarà oggetto di studio da parte di cultori successivi (e che cultori). Analisi della stessa ci sono stati tramandate da giocatori del calibro di Euwe, Capablanca e Alekhine. Per completezza segnaliamo anche l'alone di mistero che la circonda, sia per la difficoltà di datare l'evento e il luogo in cui fu giocata (noi riportiamo 1934 ma in alcuni testi si trova 1933), sia specialmente dopo la scoperta di due finali pressoché analoghi trovati in due partite di cui una precedente la Tylkowski-Wojciechowski giocata a Pozzan nel 1931 e l'altra giocata sempre in Spagna e, più o meno, quasi contemporanea. Per dirimere, sia pure in maniera non definitiva, tale mistero si vedano gli scritti a riguardo di J.Timman e J.Traveset. Il tutto comunque esula dalle finalità e dal motivo ispiratore di questo racconto.

Ringraziamenti

Per la parte scacchistica ringrazio il Maestro e amico Alessandro Della Corte che mi ha segnalato la partita, così come fece in passato indicandomi la Moutaux-Daillet (Parigi 1999) alla quale mi sono invece ispirato parlando della battaglia di Canne ("Annibale primo campione di scacchi? La benoni 2000 anni prima"). Nella mia mente cercavo una partita che si risolvesse con la promozione di un pedone dopo lungo battagliaire e- visto che nel precedente racconto avevo messo il focus sull'importanza della posizione rispetto al materiale, questa volta volevo qualcosa dove l'elemento essenziale ancora una volta non fosse il materiale, ma questa volta i tempi. Il Maestro Della Corte, frugando nella sua memoria enciclopedica su cose di scacchi, ha trovato questa partita tra giocatori sicuramente non di primo piano, ma molto rara per la sua bellezza. L'analisi della stessa, nel corso del racconto, è esclusiva colpa mia

Per la parte storico/classica i miei ringraziamenti sempiterni vanno invece al mio Professore di Greco e Latino dei tempi del liceo. Negli anni irrequieti della mia giovinezza (seconda metà degli anni 70), il Prof. Rosario Musmeci del Liceo Classico Pilo Albertelli seppe infatti instillarmi quella passione per le "cose classiche" che ancora oggi, a distanza di oltre 40 anni, mi accompagna. Di questo gli sarò eternamente grato. Anche per la parte classica eventuali errate interpretazioni e/o riporti del capolavoro di Senofonte sono ovviamente esclusivamente da addebitare al sottoscritto.

Come promesso, in conclusione, riportiamo per intero il PGN della partita che ci ha accompagnato

[Site "Madrid"]

[Date "1934"]

[White "Martin Ortueta Esteban"]

[Black "Jose Sanz Aguado"]

[Result "0-1"]

1. e4 e6 2. d3 d5 3. Nc3 Nf6 4. e5 Nfd7 5. f4 Bb4 6. Bd2 O-O 7. Nf3 f6 8. d4 c5 9. Nb5 fxe5 10. dxe5
Rxf4 11. c3 Re4+ 12. Be2 Ba5 13. O-O Nxe5 14. Nxe5 Rxe5 15. Bf4 Rf5 16. Bd3 Rf6 17. Qc2 h6 18. Be5
Nd7 19. Bxf6 Nxf6 20. Rxf6 Qxf6 21. Rf1 Qe7 22. Bh7+ Kh8 23. Qg6 Bd7 24. Rf7 Qg5 25. Qxg5 hxg5 26.
Rxd7 Kxh7 27. Rxb7 Bb6 28. c4 dxc4 29. Nc3 Rd8 30. h3 Rd2 31. Na4 Rxb2 32. Nxb2 c3 33. Rxb6 c4 34.
Rb4 a5 35. Nxc4 c2 0-1