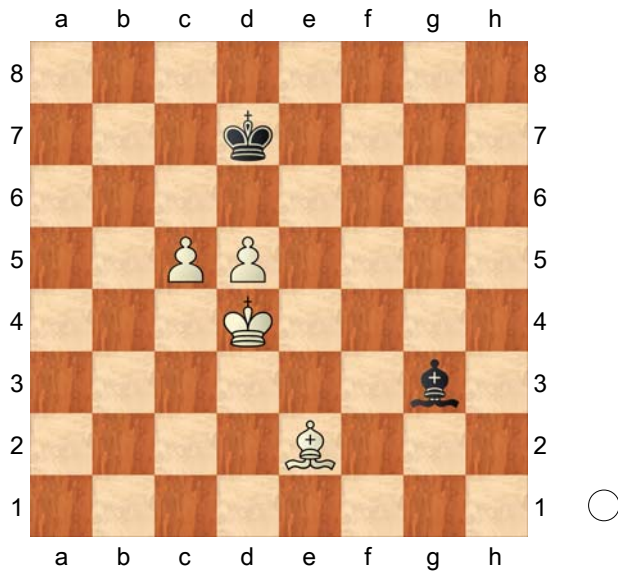


## 29 - P uniti Alfiere contrari

[Doe,John]

1



Con gli alfieri di colore contrario spesso neanche il vantaggio di parecchi pedoni è sufficiente per vincere (spesso sono finali pattaioli). Se gli alfieri fossero dello stesso colore con 2 pedoni di vantaggio si vince sempre (tranne rare eccezioni)

Per avanzare i pedoni il bianco deve spingere prima il pedone D ma la spinta va preparata posizionando meglio i pezzi ed evitando il blocco o il sacrificio dell'alfiere **1.Ab5+**

[ 1.c6+?? spingendo il pedone sbagliato si bloccherebbe la posizione con conseguente patta Rc7= ]

[ 1.d6 La spinta in D6 andrà fatta ma prima bisogna portare il re bianco in E6 o C6 Axd6 2.cxd6 Rxd6= ]

[ 1.Ag4+? In vista della spinta D6 l'alfiere andava posto in B5 in modo che controllasse la casa C6 Rc7 2.Re4 Af2 3.d6+ Rc6 L'alfiere in G4 non controlla la casa C6 e il re nero blocca i pedoni ]

**1...Re7**

[ 1...Rc7 2.Re4 Ah2 ( 2...Af2 3.d6+ Rb7 4.c6+ ) 3.Rf5 Ag3 4.Re6 ]

**2.Aa4 Af4 3.Rc4 Ag3**

[ 3...Ac7 4.Rb5 Rd7 5.Ra6+ Rd8

6.Rb7 ]

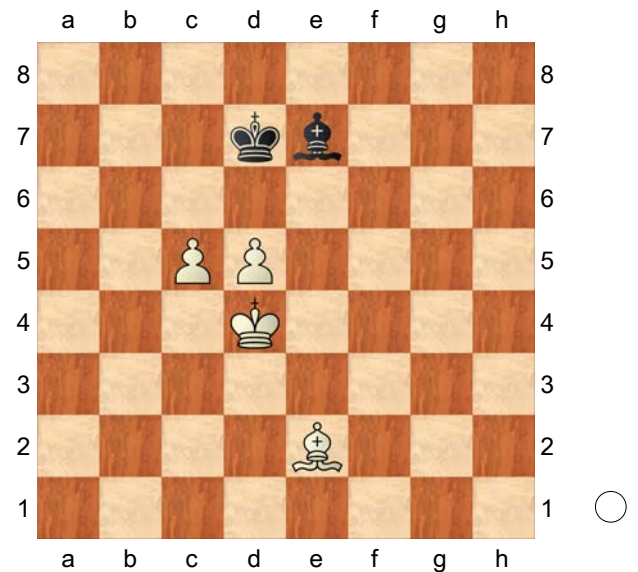
**4.Rb5 Rd7 5.Rb6+ Re7 6.Rc6 Af4 7.Ab3**

[ 7.d6+ Re6 8.Ab3+ Re5 9.Rd7 ]

**7...Ag3 8.d6+ Rd8 9.Rd5+-**

## 30 - P uniti Alfiere contrari

[Doe,John]



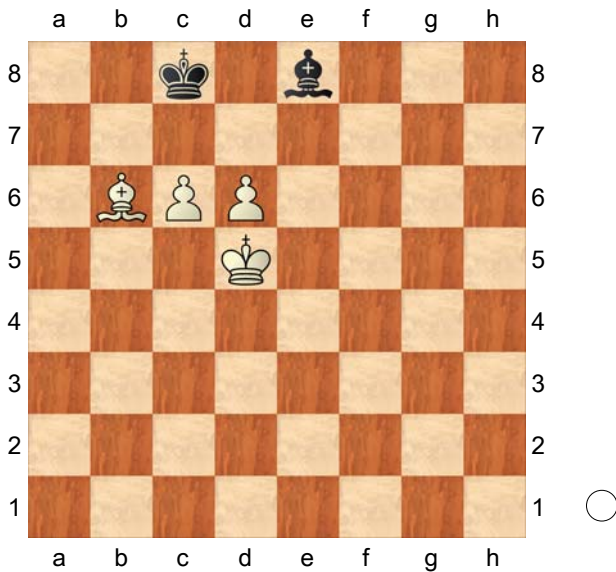
Nel precedente esempio il nero ha perso poichè l'alfiere nero era posizionato sulla diagonale sbagliata. Se dalla diagonale in cui l'alfiere è posizionato impedisce la spinta D6 e contemporaneamente attacca il pedone C5 allora il finale finisce in parità **1.Ab5+ Rc7=** Il nero pendola e il bianco non può abbandonare il pedone C e non può spingere

## 31 - P uniti Alfiere contrari

[Doe,John]

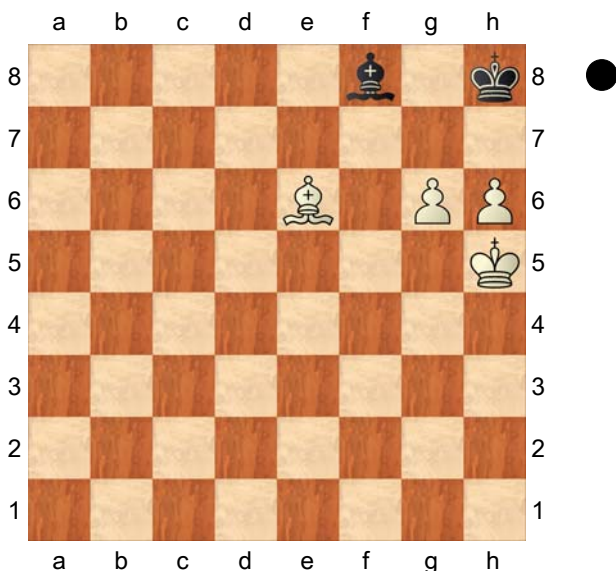
(Diagram)

Se i pedoni sono in 6 traversa allora si perde anche se l'alfiere è posizionato



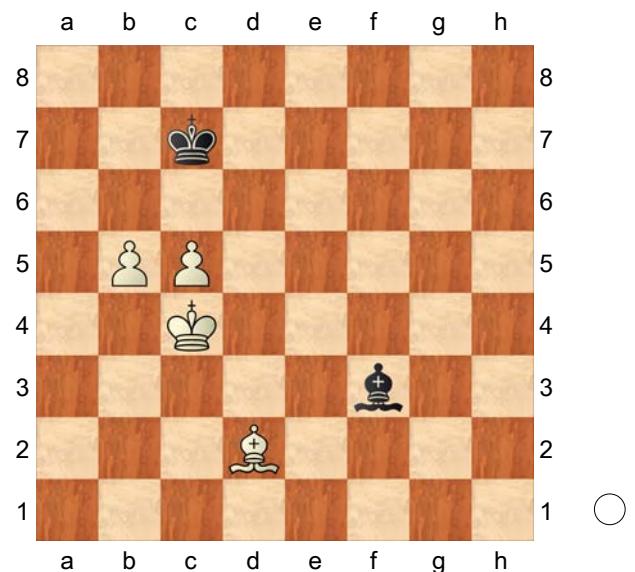
sulla diagonale corretta (la diagonale è corretta ma è troppo corta e il nero finisce in zugzwang) 1.Rc5 Rb8 2.d7

### 32 - P uniti Alfiere contrari [Doe,John]



L'unica eccezione alla regola dei 2 pedoni in 6 traversa con gli alfiere contrari è data dalla posizione di questo esempio 1...Axh6 2.Rxh6 stallo

### 33 - P uniti Alfiere contrari [Doe,John]



Vediamo un esempio in cui l'alfiere nero è posizionato male. Ovviamente se il nero per posizionare meglio l'alfiere permettesse al bianco di portare entrambi i pedoni in 6 traversa la partita sarebbe vinta per il bianco. Nella manovra tipica per vincere i finali di questo tipo il re bianco si porta davanti ai pedoni per appoggiarne l'avanzata. Se i pedoni sono sul bordo della scacchiera il nero riesce ad impedire l'aggiramento del re bianco e pareggia **1.Aa5+**

[ 1.Rb4 Ag2 2.Ra5 Rb7 (2...Ab7???) 3.Af4+ Rc8 4.Rb6 ) 3.Ag5 Af3 4.Ad8 Ag2 5.Ab6 Af3 6.Rb4

Se l'alfiere fosse in A5 il bianco vincerebbe ma in questa posizione non può fare nulla Ah5. La pinta C6 non è possibile altrimenti il bianco perde l'alfiere. Il nero ha la possibilità di spostare il proprio alfiere sulla diagonale giusta 7.Aa5 Ae8= con l'alfiere sulla diagonale giusta la patta è inevitabile ]

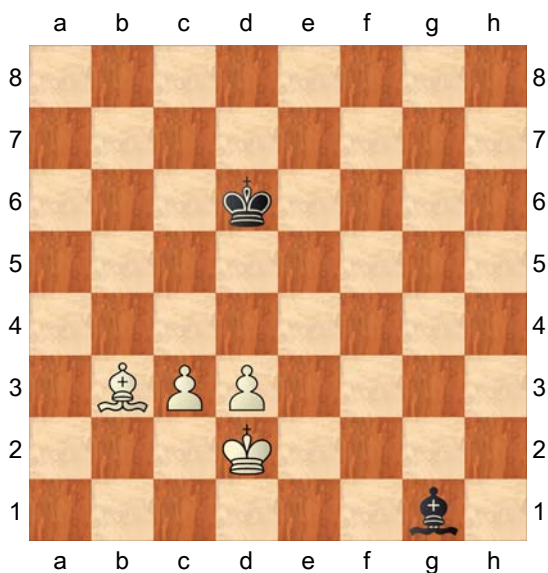
**1...Rd7**

[ 1...Rb7?? 2.Rd4 ]

**2.Ab6 Ag2 3.Rb4 Af3 4.Ra5 Ab7**  
**5.Aa7 Rc7=** Il re bianco non puo  
 entrare e il finale finisce in parità

### 34 - P uniti Alfiere contrari

[Doe,John]



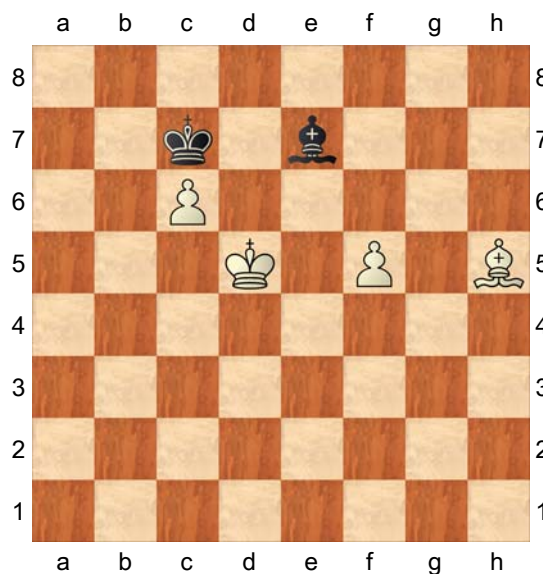
Se i pedoni sono arretrati il compito del  
 nero è piu facile poichè dispone di un  
 maggior numero di tempi per  
 raggiungere la corretta posizione **1.d4**  
**Af2 2.Rd3 Ah4 3.c4 Af6 4.Re4 Ag7**  
**5.c5+ Rc7 6.d5 Af8=**

### 35 - P isolati Alfiere contra

[Doe,John]

(Diagram)

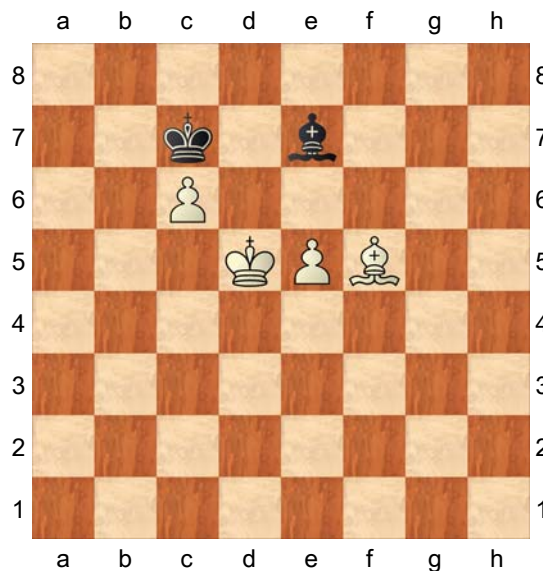
Se i pedoni sono isolati il bianco vince  
 se i 2 pedoni distano fra loro almeno 2  
 traverse  
 Il bianco appoggia uno dei suoi pedoni  
 e costringe il sacrificio dell alfiere **1.Af3**  
**Ah4 2.Re6 Rd8 3.f6 Ag5 4.f7 Ah6**  
**5.Rf6 Af8 6.Rg6 Re7 7.Rh7 Rd8**



**8.Rg8 Aa3** Piu i pedoni sono distanti  
 ttra loro e piu è semplice la vittoria.

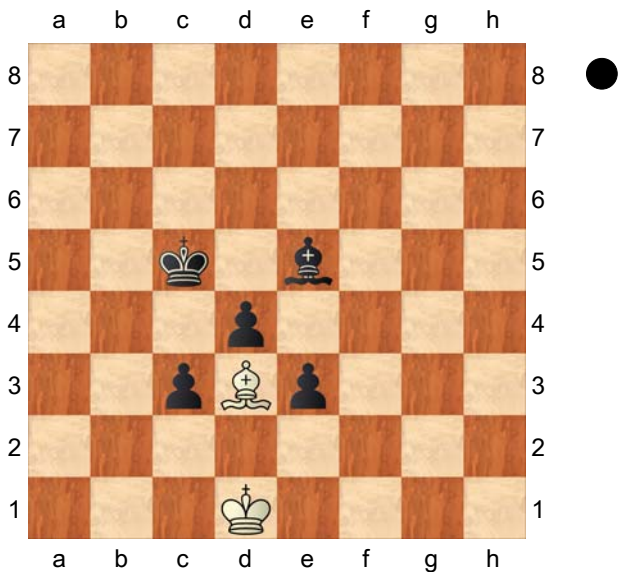
### 36 - P isolati Alfiere contra

[Doe,John]



Se i pedoni sono vicini il nero riesce a  
 pattare **1.Ae4 Ah4 2.Re6 Ag5 3.Rf7**  
**Rd8 4.e6 Ah4=** L unica cosa che il  
 bianco puo fare è di guadagnare l  
 alfiere per i 2 peodni e pareggiare

**37 - P bloccati Alfiere contr**  
*[Doe,John]*



Se i pedoni sono bloccati allora a volte è impossibile vincere anche con 3 pedoni di vantaggio **1...Rb4 2.Rc2** non si passa **Rc5 3.Rd1 Rd6 4.Ac2 Re6 5.Ad3 Rf6 6.Ac2 Rg5 7.Ad3 Rg4 8.Re2** non si passa e il finale è pari.

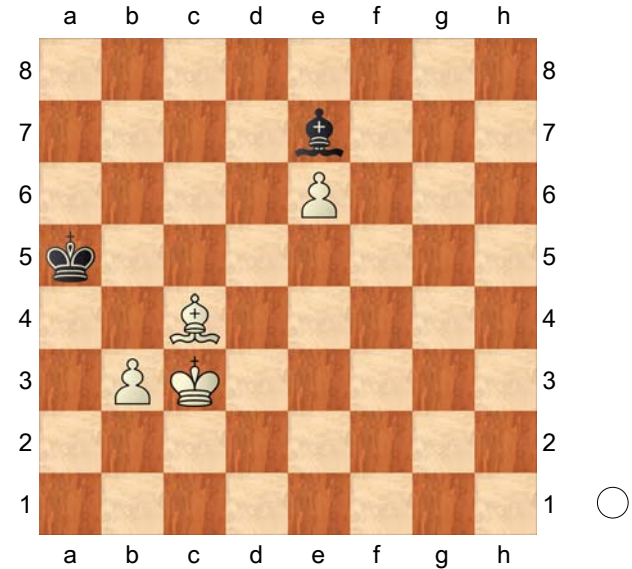
I casi di patta con 3 pedoni di vantaggio sono delle eccezioni ma l'esempio mette in risalto l'importanza di non farsi bloccare i pedoni

**37 - P isolati Alfiere contra**  
*[Doe,John]*

(Diagram)

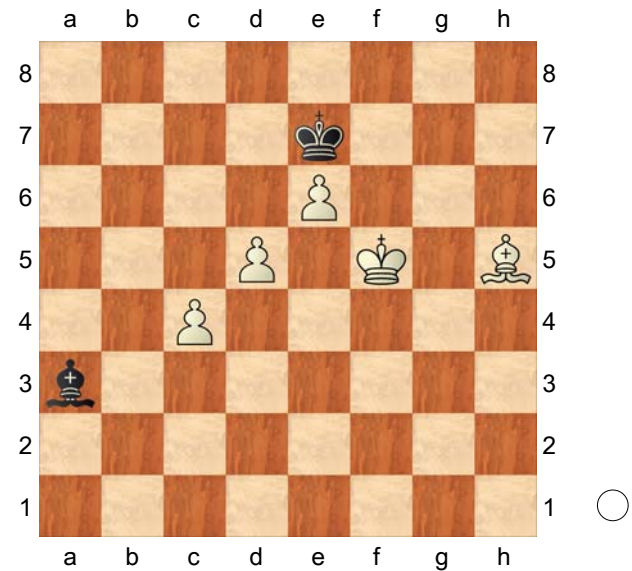
Quando i pedoni sono distranti 2 o piu traverse il nero puo difendersi solo se l'alfiere riesce a controllare i pedoni su un'unica diagonale.

**1.Ae2 Af8 2.Rc4 Ae7 3.Rd5 Rb6**  
 Il bianco non puo passare e non puo eliminare il controllo dell'alfiere dalle



case B4 E7 ed è patta **4.Re5 Rc6 5.Rf5 Rc7 6.Rg6 Rd8 7.Rf7**

**37a - P bloccati Alfiere cont**  
*[Doe,John]*



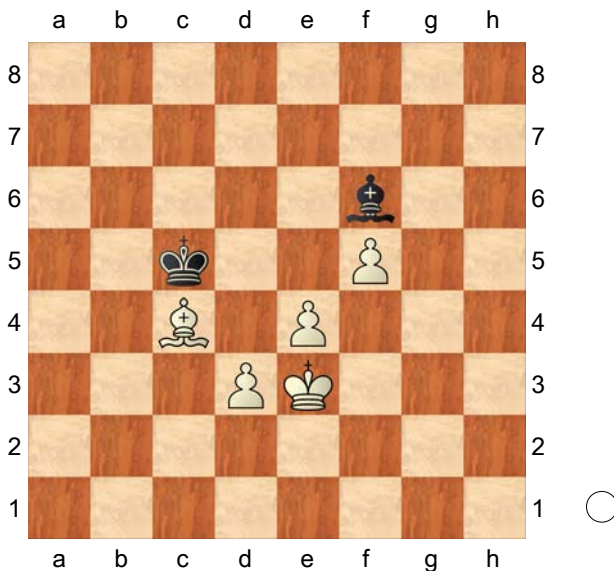
**1.Re5** Vediamoun altro esempio in cui il blocco dei pedoni in un finale di alfiere contrari assicura la patta al giocatore in svantaggio **Ac5 2.Af3 Aa3 3.Rd4**  
 [ 3.d6+ Axd6+ 4.Rd5 Ab4 5.Ag4 Aa3 6.Rc6 Ac1 7.Rb6 Af4 8.c5= si rientra nel finale patto visto nell'esempio 36 ]

**3...Rd6** il bianco vuole invadere sul lato di donna e il nero deve impedirglielo portando il proprio re in B6 **4.Rc3**

[ 4.e7? Ac5+ il sacrificio di pedone sarebbe inutile ]

**4...Rc7 5.Rb3 Ae7 6.Ra4 Rb6 7.Ae2 Af8** Nei finali con gli alfieri contrari non si può fare interferenza sulla diagonale di un alfiere e le posizioni di blocco e di patta sono molto frequenti. Nel mediogioco con la presenza di alfieri contrari assieme a pezzi pesanti o alle Donne si possono creare minacce di matto (nel mediogioco gli alfieri contrari rappresentano un squilibrio che può permettere la vittoria di una o l'altra parte mentre nei finali in genere è una promessa di patta)

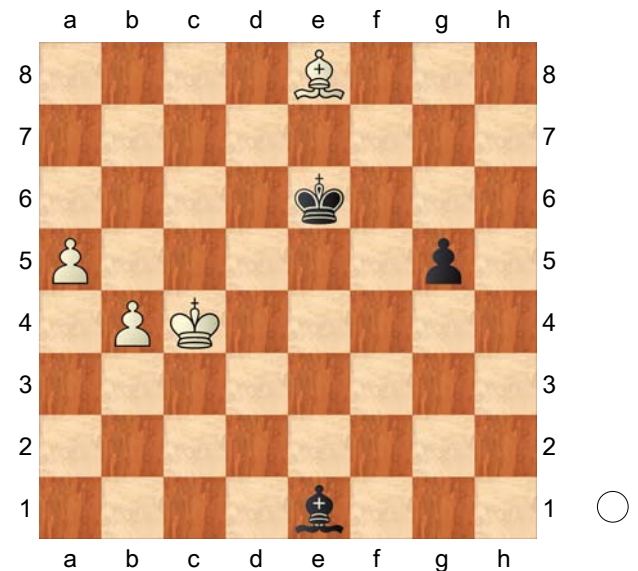
□ **37a- P bloccati Alfieri contr**  
 ■ **Principle of one diagonal**  
 [Mueller,Karsten]



In questo finale si vede un altro esempio dell'efficacia dell'alfiere quando riesce a controllare i pedoni avversari che si trovano tutti su un'unica diagonale. Se i pedoni sono tutti su una stessa diagonale il nero riesce

facilmente ad impedire l'avanzata dei pedoni **1.Rf4 Rd6 2.Rg4 Re7 3.Rh5 Rd6 4.Rg6 Re7 5.Ab3 Ae5 6.f6+** Il sacrificio è necessario per rompere la forza del nero altrimenti la posizione non progredisce **Axf6 7.Rf5 Ad4 8.e5** Il bianco con il sacrificio ha rotto lo schema difensivo del nero ma il finale è comunque pari **Ab6 9.Re4 Aa7 10.d4 Ab6 11.d5 Ac7=** Ovviamente il nero applica lo schema difensivo contro i 2 pedoni mettendo l'alfiere sulla diagonale da cui impedisce la spinta D6, mantiene sotto minaccia il pedone E5 ed è pronto a bloccare i pedoni in caso della spinta E6 **12.d6+**  
 [ 12.Rf5 Ab8 13.Re4 Ac7 14.Rd4 Ab8 15.e6 Ad6 ]  
**12...Axd6 13.exd6+ Rxd6**

**38 - Alfieri contrari + Pedon**  
 [Doe,John]



**1.Rc5** Se ci sono gli alfieri di colore contrari e pedoni di entrambi i colori bisogna considerare che gli alfieri non possono essere di aiuto per avanzare i pedoni poiché non possono cacciare l'alfiere avversario dal blocco dei pedoni.

In tali situazioni il compito di aiutare i pedoni ad avanzare è affidato al re mentre il compito di bloccare i pedoni avversari è affidato all'alfiere

[ 1.a6 Af2 2.Rb5 Rd6 con patta evidente ]

### 1...Re7 2.Rc6

[ 2.Ah5? Rd7 3.a6 Rc7 con patta evidente ]

### 2...Rxe8

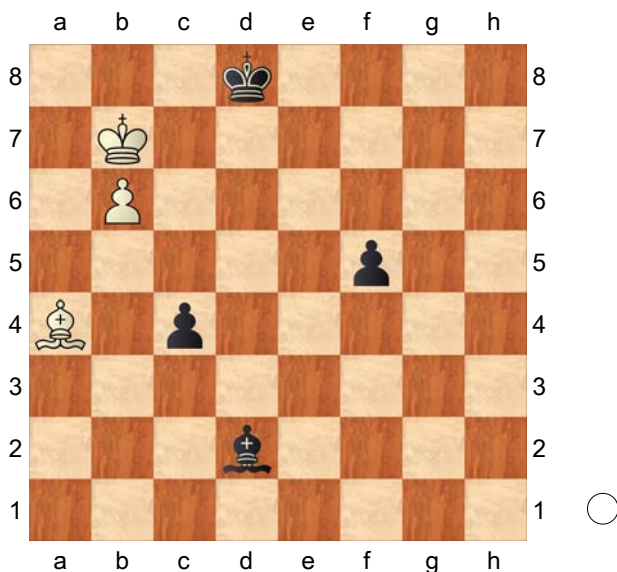
[ 2...Axb4 3.a6 ]

### 3.a6 Af2 4.b5 g4 5.b6 g3 6.a7 g2

7.a8D+ Re7 8.Da7+ Rf6 9.Da1+ Re7 10.b7

## 39 - Alfiere contrari + Pedon

[Doe,John]



Anche nei finali con molti pedoni è importante avere PEDONI PASSATI LONTANI FRA LORO che non possano venire bloccati su una stessa diagonale dall'alfiere avversario **1.Ra6**

[ 1.Ad1? c3 2.Rc6 f4 3.Rc5 f3 uno dei pedoni arriva a regina ]

[ 1.Rc6? I pedoni neri sono molto forti e non possono essere fermati solo dall'alfiere Rc8 2.Rd5 c3 3.Ac2 f4 4.Re4 Rb7+- Il nero cattura il

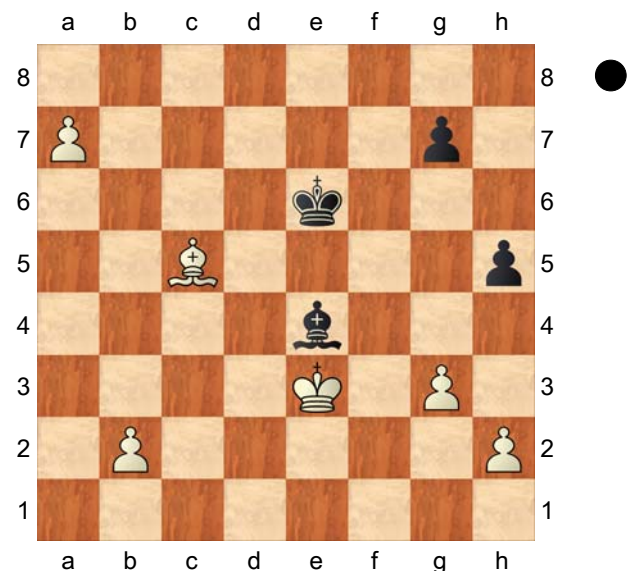
pedone B. Rimanendo con 2 pedoni che distano tra loro almeno 2 colonne vince con il metodo mostrato nell'esempio 35 ]

[ 1.Ra7? Ae3 ]

**1...Rc8 2.Ra7 Ae3 3.Ra8** L'idea del bianco per salvarsi contro i pedoni passati lontani si basa su un tatticismo **Axb6 4.Ab3** non si può catturare l'alfiere poiché il re bianco è in stallo **c3 5.Ae6+ Rc7 6.Axf5=** La partita è pari

## 40 - Alfiere contrari + Pedon

[Doe,John]



Questo esempio è uno dei tanti finali con alfiere contrari in cui il vantaggio di materiale è insufficiente per vincere contro una difesa corretta **1...Rf5**

[ 1...Ag2? la variante che fu giocata nella partita Euwe - Yanofsky

**A)** 2.Rf4 g6 3.g4 hxg4 ( 3...Aa8 4.gxh5 gxh5 5.Rg5 Af3 6.h4 Rd7 7.b4 Rc7 8.a8D Axa8 9.Rxh5

Il bianco ha 2 pedoni passati lontani che non si trovano sulla stessa diagonale e vince ) 4.Rxg4 Ah1 5.Rg5 Rf7 6.Ad4 Ag2 7.h4 Ah1 8.b4 Ag2 9.b5 Ah1 10.Af6

L alfiere toglie la casa E7 al re nero e controlla A5 Ag2 ( 10...Ae4 11.h5 gxh5 12.Rf4 Ag2 13.Re5± )  
 11.h5 gxh5 12.Rf5 Re8 13.Re6+-  
 Il re nero non puo raggiungere l ala di Donna e non si puo impedire l avanzata dei pedoni bianchi ;  
**B) 2.Af8 g6 3.Rd4 Rd7?**  
 ( 3...Aa8! ) 4.Re5 con RD7 il nero permette al bianco di infiltrarsi sul lato di re ]

**2.Af8 g6 3.Rd4 Aa8 4.Rc5 Re6**

**5.Rb6 Rd7 6.b4 Rc8 7.b5 Rd7**

**8.Ab4 Rc8=** Il bianco non puo fare progressi sul lato di donna e neanche sul lato di re poichè il re nero gli ostruisce il passaggio muovendosi sulle diagonali bianche

[ 8...Af3? basta il minimo errore per perdere. Il bianco sacrifica il pedone per infiltrarsi sul lato di Donna 9.a8D Axa8 10.Ra7 Af3 11.Rb8 Ae4 12.b6 ora la promozione è inevitabile Rc6 13.Ra7 ]

**9.Rc5 Rd7** La difesa del nero si basa sul mantenimento del blocco dei pedoni passati e impedire al re avversario di infiltrarsi da un lato o dall altro della scacchiera . Se il nero non riuscisse a mantenere il blocco o facesse infiltrare il re avversario allora perderebbe come in una delle sottovarianti viste in questo finale

□ **40a - Alfiere contrari, Peter**

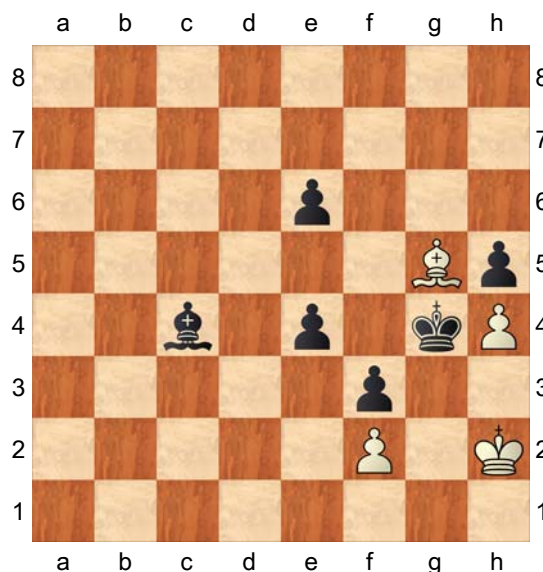
■ **Nagtegaal, Kees**

Bussum op (4)

30.05.2004

[Mueller, Karsten]

(Diagram)

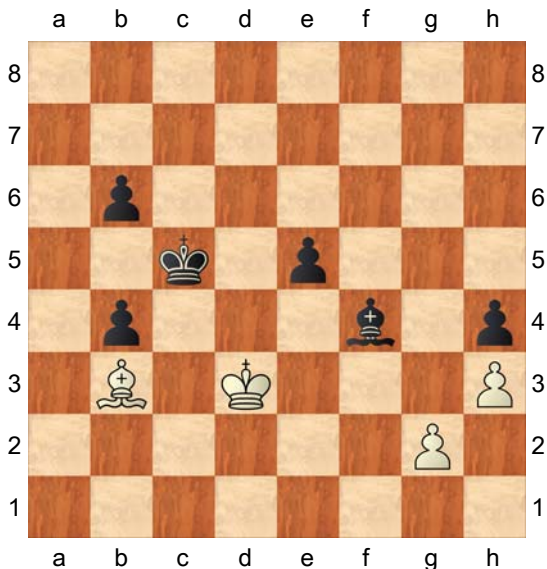


case di colore uguale alle case su cui agisce il proprio alfiere. Così facendo l alfiere protegge i propri pedoni e l alfiere avversario non puo attaccarli Il difensore cercherà di bloccare i pedoni stando su case di colore del proprio alfiere in modo che l alfiere avversario non possa rompere il blocco L attaccante cercherà di mettere i pedoni sulle case di colore dell alfiere avversario in modo da restringerne le mosse e cercherà di bloccare i pedoni avversari nelle case di colore del proprio alfiere in modo da poterli attaccare **51.Ae3 Rxh4 52.Ac5** L alfiere rimarra sulla diagonale A7 G1 e manterra il blocco dei pedoni sulla colonna E e F mentre il re bianco resterà fermo in H2. Per il bianco non c è modo di progredire e la partita è pari **Rg4 53.Ab6 h4 54.Ae3 h3 55.Ab6 e3 56.Axe3 e5 57.Ac5 e4 58.Ae3** 1/2-1/2

Nei finali di alfiere di colore contrario il difensore di solito mette i pedoni sulle

**40b - Alfieri contrari, Tristan 2325**  

**Bicchierai, Gregory 2104**  
 Corsica Hotels Masters (1) 26.04.2004  
 [Mueller, Karsten]



Nei finali di alfieri contrari la costruzione di Fortezze è il tema principale. Nell'esempio il re bianco muovendosi sulle case bianche ostruisce il passaggio al re nero che non può attraversare la 5 traversa **42.Re4 Rb5 43.Rd5 Ag3 44.Re4 Rc5 45.Rd3 Rd6 46.Re4 Re7 47.Rf5** la Fortezza del bianco è inespugnabile (il re e i alfieri muovendosi sulle case bianche possono facilmente costruire una fortezza)

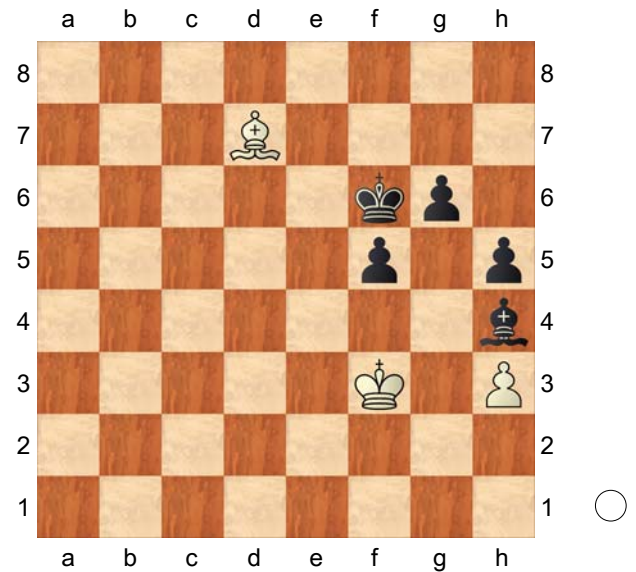
1/2-1/2

**40b1- Alfieri contrari, Matthew 2626**  

**Polzin, Rainer 2489**  
 Bundesliga 0304 (10.4) 07.03.2004  
 [Mueller, Karsten]

(Diagram)

Il nero deve cercare di spingere il pedone in G4 ma l'alfiere bianco lo



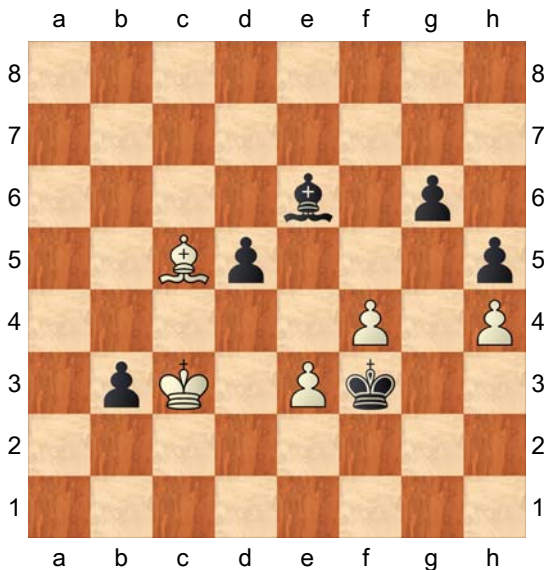
impedisce minacciando indirettamente il pedone che rimarrebbe indifeso dopo la spinta G5 **70.Ae8 Ae1 71.Rg2 Rg5 72.Rf3 Rh6 73.Ad7 Rg5**  
 1/2-1/2

**40c - Alfieri contrari, A Botvinnik, M**  
 USSR Championship Moscow 1955  
 [Mueller, Karsten]

(Diagram)

Nei finali con Alfieri contrari il giocatore in svantaggio in genere cerca di realizzare una posizione di blocco in cui i suoi pedoni non siano attaccabili (difesi dall'alfiere) e il re avversario non possa aiutare nessuno dei suoi pedoni passati ad arrivare a promozione. **1...g5!!** Per rompere lo schema difensivo del bianco è necessario un altro pedone passato (metodo tipico dei finali di alfieri contrari). Il re nero appoggerà l'avanzata del 2 pedone passato su cui l'alfiere bianco dovrà sacrificarsi **2.fxg5**  
 [2.hxg5 h4 3.Ad6 (3.f5 Axf5





4.Rxb3 h3 5.Ad6 Rxe3-+

L alfiere nero può proteggere il pedone in D5 e difendersi dal pedone G, può svolgere entrambi i compiti mettendosi sulla diagonale D2 G8. Il re nero appoggerà la promozione del pedone con conseguente vittoria )

3...Af5 blocca il pedone per assicurarsi la promozione del pedone H 4.g6 Axc6 5.f5 Axf5 6.Rxb3 Rg2-+ ]  
[ 2.Rxb3 gxf4 3.f5 Axf5 4.Ad6 h3-+ 5.Rc3 Rg2 6.Rd4 Ae4 7.Ae5 h2 8.Axh2 Rxh2 ]

**2...d4+!** Il pedone B deve rianere poichè assieme al pedone passato H assicurera la vittoria

[ 2...Rg3? Il sacrificio del pedone B è sbagliato poichè il re bianco rientra in tempo per cambiare il pedone D dopodichè pareggia sacrificando l alfiere sul pedone H 3.Rxb3 Rxh4 4.Rc3 Rxc5 5.Rd4 Rf5 6.Ae7= Rg4 7.e4 dxe4 8.Rxe4 h4 9.Axh4 ]

**3.exd4** L alfiere controlla 2 pedoni passati del bianco e difende il proprio pedone sulla colonna B restando sulla stessa diagonale (il controllo su un unica diagonale non permetterà i sacrifici di deviazione e l alfiere non

andrà in zugzwang). **Rg3**

[ 3...Rg4? 4.d5 Axd5 5.Af2=

La diagonale è abbastanza lunga per assicurare il pareggio ]

**4.Aa3** L alfiere bianco vuole dare il cambio al re nel blocco del pedone.

Quando il re bianco arriverà a bloccare il pedone H allora il re nero andrà ad aiutare il pedone B ad essere promosso e quindi il bianco sarà costretto a sacrificare l alfiere.

[ 4.Ae7 Rxh4 5.g6+ Rg4-+ 6.g7 h4

7.Ad6 h3 8.Rb2 L alfiere compie il suo lavoro su un unica diagonale e non può essere deviato (principio dell unica diagonale) Rf3 9.Rc3 Rg2 10.Rb2 h2 11.Axh2 Il secondo pedone passato è servito a catturare l alfiere avversario Rxh2 12.Rc3 Rg3 13.Rb2 Rf4 14.Rc3 Rg5 15.Rb2 Rg6 16.Rc3 Rxc7 17.Rb2 Rg6 18.Rc3 Rf5 19.Rd3 Rf4 20.Rc3 Re3 21.Rb2 Rxd4 ]

**4...Rxh4 5.Rd3 Rxc5 6.Re4 h4**

**7.Rf3 Ad5+ 0-1 8.Rf2 Rf4 9.Rg1 h3**

**10.Rh2 Ae6 11.d5** Il metodo tipico per vincere con 2 pedoni passati e quello di portare il re ad aiutare il pedone bloccato dall alfiere **Ad7** L alfiere difende il pedone H e blocca il pedone avversario stando su un unica

diagonale **12.Ab2 Re4-+ 13.d6 Rd3**

**14.Af6 Rc2 15.Ae5 b2 16.Axb2**

**Rxb2 17.Rg3 Rc3 18.Rh2 Rd4**

**19.Rg3 Rd5 20.Rh2 Rxd6**

**0-1**

□ **40d - Alfiere contrari,V**

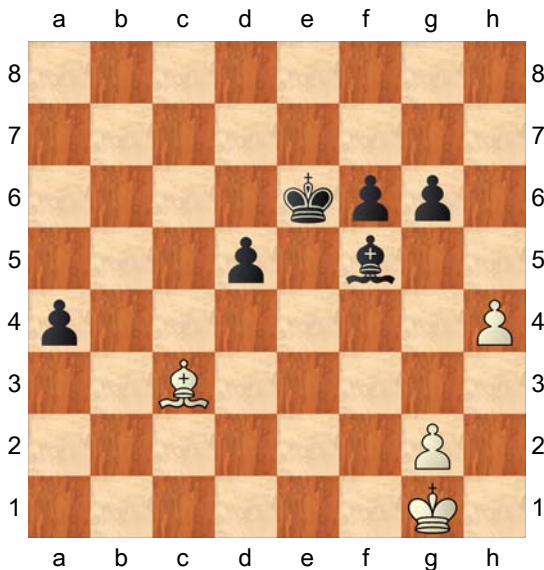
■ **Shirov,A**

Linares

1998

[Mueller,Karsten]

**1...Ah3!!** l unica mossa che rompe lo schema difensivo del bianco (libera la



casa F5 con guadagno di tempo necessaria per infiltrare il re nel territorio dell'avversario prima che crei una fortezza

[ 1...Ae4? Il bianco costruisce una fortezza inespugnabile e pareggia poichè il re nero non riesce ad avanzare i propri pedoni 2.g3 Rd6 3.Rf2 Rc5 4.Re3 f5 5.Af6 Rc4 6.Ae5 a3 7.Af6 Rb3 8.Rd2 non si passa Ra2 9.Rc1 Rb3 10.Rd2 Rc4 11.Re3= ]

[ 1...Rd6? 2.Rf2 Rc5 3.Re3= ]

### 2.gxh3

[ 2.Rf2 Rf5 3.Rf3 Axc2+ 4.Rxc2 Re4-- (A.Shirov in Informant 72/ (415)) ]

**2...Rf5!** Il nero sacrifica anche il pedone F pur di riuscire in tempo ad infiltrarsi nel territorio dell'avversario

[ 2...f5? permette al bianco di costruire una fortezza 3.Rf2 Rd6 4.Re3 Rc5

**A)** 5.Ad4+? Rc4 6.Ab2 d4+ 7.Axd4 ( 7.Rf4 d3-- ) 7...f4+ 8.Re4 l'alfiere non potrà svolgere la propria azione su un'unica diagonale e verrà deviato e uno dei pedoni arriverà a promozione f3 9.Ae3 a3 10.Rxf3 a2-- ;

**B)** 5.Rd3 a3 6.Af6 a2 7.Ae5 f4 8.Aa1 Rb4 9.Re2 Rc4 10.Rf3 d4 11.Rxf4 Rd5= ]

**3.Rf2 Re4! 4.Axf6 d4!** L'alfiere bianco non potrà più bloccare i pedoni avversari stando su un'unica diagonale e potrà essere deviato al momento opportuno. Il re bianco non riuscirà più ad entrare nel quadrato del pedone H

**5.Ae7** obbligata altrimenti il pedone arriva subito a promozione

[ 5.Re2?! a3-- (Ftacnik in CBM 64) ]

[ 5.Ag5 Rd3 6.Re1 Rc2-- ]

L'Alfiere deve controllare la casa D2 e il pedone A va a promozione ]

**5...Rd3! 6.Ac5 Rc4!**

[ 6...Rc3? 7.Re2= ]

**7.Ae7 Rb3 0-1 8.Ac5 d3 9.Re3 Rc2 10.Ab4 a3-- (Ftacnik) 11.Axa3 d2**

Nei finali di alfieri di colore contrario le considerazioni posizionali sono più importanti del materiale (in quest'esempio il nero ha sacrificato 1 alfiere e 1 pedone pur di infiltrarsi nella fortezza dell'avversario).

Il tema della fortezza è un tema difensivo comune in questo tipo di finali. Spesso si creano fortezze mettendo l'alfiere sulla diagonale da cui controlla tutti i pedoni passati dell'avversario (su un'unica diagonale l'alfiere non può essere deviato).

L'attaccante in genere cerca di crearsi un secondo pedone passato e lo aiuta col re ad arrivare a promozione in modo da costringere l'avversario a sacrificare l'alfiere

In questo tipo di finali il principio dell'unica diagonale è importante sia in chiave difensiva che offensiva

Schematizzando

I metodi difensivi sono :

- Creare una fortezza con cui si impedisce al re avversario di accedere

(per esempio con l'alfiere che si muove su un'unica diagonale e il re che ostruisce le case che non possono essere controllate dall'alfiere)

- creare una posizione di blocco dei pedoni che non può essere eliminata

- mettere il re a bloccare il pedone passato dell'avversario e difendere i propri pedoni con l'alfiere

Il metodo dell'attaccante sono:

- infiltrare il re per catturare i pedoni avversari o aiutare l'avanzata di un proprio pedone

- crearsi 2 pedoni passati e appoggiare l'avanzata di uno dei pedoni con il re in modo da forzare l'avversario a sacrificare il proprio alfiere sul pedone.

Nei finali di alfiere contrari il principio dell'unica diagonale è importante e spesso le valutazioni posizionali valgono più del materiale (si sacrificano uno o più pedoni per crearsi un pedone passato aggiuntivo)

**0-1**

#### 41 - Alfiere + P vs Cavallo

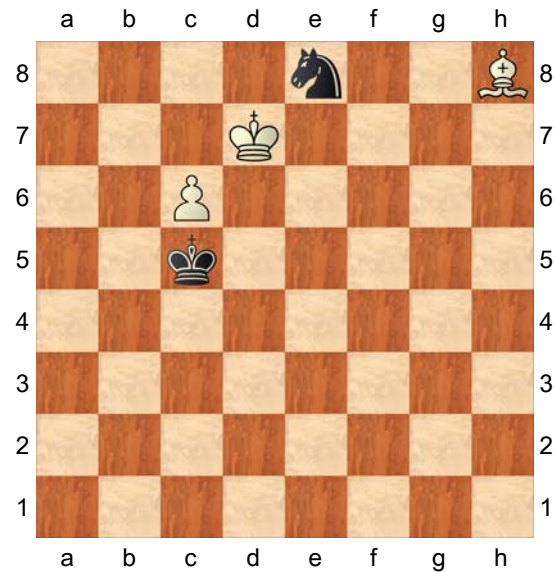
[Doe, John]

(Diagram)

Nei finali con 1 solo pedone non ci sono regole: il risultato dipende dalla possibilità che ha il pezzo minore di sacrificarsi sul pedone.

Una caratteristica dei pezzi che può tornare utile è la possibilità dell'alfiere di bloccare completamente il cavallo (ex AD5 e CA5) cosa che per il cavallo non è possibile in oltre l'alfiere può perdere tempo mentre il cavallo no e quindi il tema dello zugzwang è ricorrente

**1.Ac3 Rb6 2.Aa5+ Rb5**



[ 2...Rc5 3.Ad8 Rb5 4.Ag5 Rb6  
5.Ae3+ Rb5 6.Ad4 zugzwang ]

**3.Ad8 Rc5 4.Ah4 Rb5**

[ 4...Rd5 5.Ae7 il nero è in zugzwang ]

[ 4...Rb6 5.Af2+ Rb5 6.Ad4  
il nero è in zugzwang ]

**5.Ag5** L'alfiere può fare delle mosse di attesa mantenendo il controllo delle solite case **Rc5 6.Ae3+ Rd5 7.Ad4 Cd6 8.c7+-**

#### 41a - Alfiere + P vs Cavallo

[Mueller, Karsten]

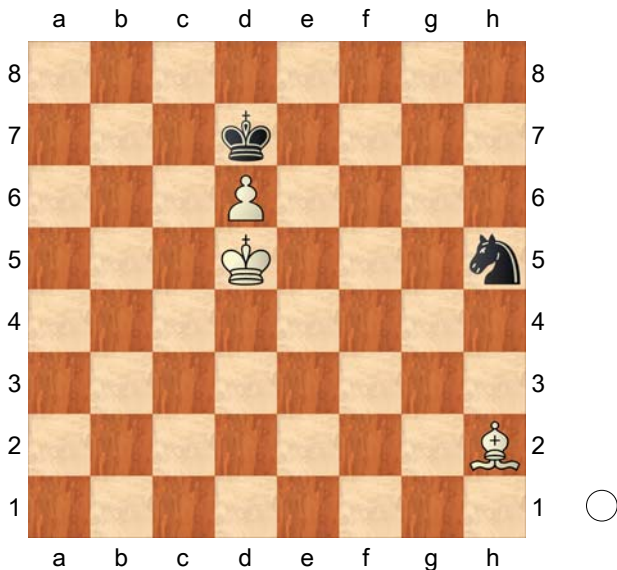
(Diagram)

I temi principali per mettere in difficoltà il cavallo in questi finali sono:

- lo Zugzwang (il cavallo non può perdere tempo e dovendo muovere abbandona il controllo di case che possono essere critiche)

- dominazione del cavallo (alfiere e re possono controllare le case in cui può muovere il cavallo)

Nel finale in cui il re blocca il pedone



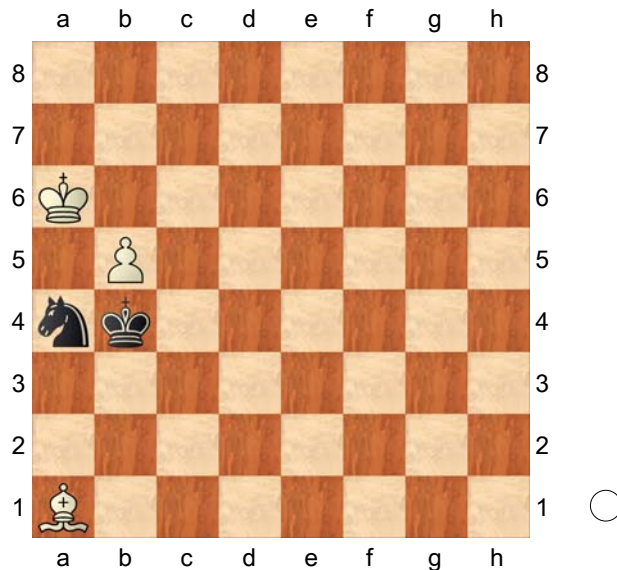
su una case di colore opposto all'alfiere in genere finiscono in parità, questo esempio è un'eccezione poiché il cavallo sul bordo della scacchiera è completamente dominato dall'alfiere e ciò permette al bianco di vincere **1.Ae5 Re8 2.Re6 Rd8 3.d7 Cf4+ 4.Rd6** nota formazione in cui il cavallo non darà noia al re bianco per almeno 3 mosse **Cd5 5.Ad4 Ce7 6.Ab6#**

#### 42 - Alfiere + P vs Cavallo

[Doe,John]

(Diagram)

Nelle posizioni di Alfiere + pedone contro cavallo il giocatore in vantaggio riesce a vincere se il cavallo rimane imprigionato sul bordo della scacchiera come nell'esempio precedente oppure il pedone si trova vicino al bordo della scacchiera (in tal caso il cavallo ha difficoltà di manovra) **1.Ad4** il cavallo è dominato **Rc4 2.Ra5 Rb3 3.Af6 Ra3 4.Ag5 Rb3 5.Ac1** obbliga il cavallo a muovere **Cc5 6.b6 Rc4**



[ 6...Cb7+ 7.Rb5 il bianco vince facilmente ]

#### 7.Aa3 Cd7

[ 7...Cb7+ 8.Ra6 Cd8 9.Ae7+- Cc6 10.b7 Rd5 11.Rb6 ]

#### 8.b7 Rd4 9.Rb5 Rd5 10.Ac1 Rd6

[ 10...Cb8 11.Af4 Cc6 12.Rb6 il nero è in zugzwang ]

#### 11.Af4+ Rd5 12.Ag3

perdita di tempo per mettere in zugzwang l'avversario

#### Re6 13.Rc6 Re7 14.Rc7 Re6

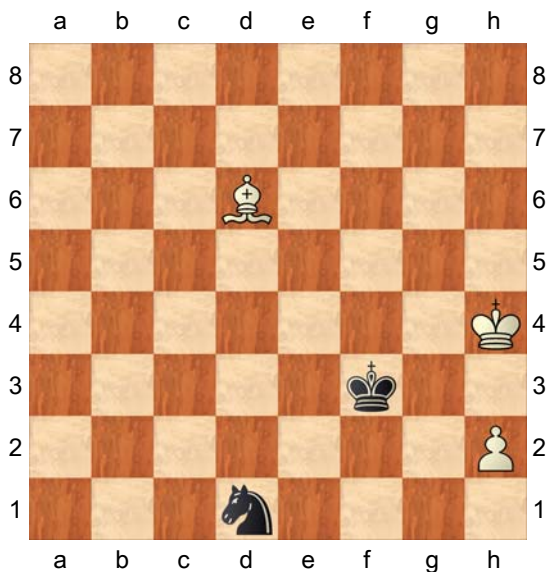
**15.Ad6+-** il nero è in zugzwang e perde

#### 43 - Alfiere + P vs Cavallo

[Doe,John]

(Diagram)

Il pedone di torre offre maggiori possibilità di vittoria **1.Rg5 Cf2** [ 1...Re4 il re non fa in tempo a portarsi in H8 2.h4 Rd5 3.h5 Re6 4.h6 Rf7 5.Ae5 Rg8 6.Rg6 ] **2.h4 Ce4+** [ 2...Cg4? 3.h5 zugzwang ] **3.Rg6 Cxd6** [ 3...Cf2 4.h5 Cg4 5.Rg5



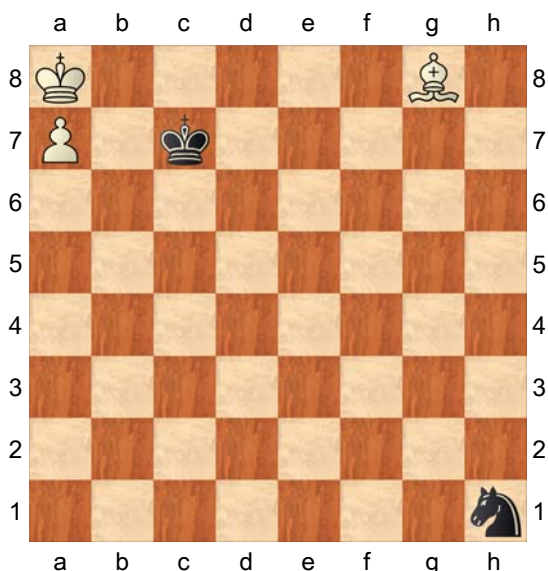
zugzwang ]

**4.h5 Cc4 5.h6 Ce5+ 6.Rg7+-**

il pedone è inarrestabile e sul bordo della scacchiera non c'è modo di dare dei doppi

#### 44 - Alfiere + P vs Cavallo

[Doe,John]



Il finale di questo esempio è l'unico caso eccezionale in cui il bianco rischia di perdere avendo un pedone in più

Se il cavallo accede ad una delle case

critiche (A4 C4 D5 D7 C8) allora riesce a dare matto. Ognuna delle case da cui può accedere ad una casa critica gli permette l'accesso al massimo a 2 case critiche.. Esiste uno schema di case corrispondenti in base a cui l'alfiere si deve trovare in una delle case corrispondenti quando il cavallo minaccia di accedere ad una casa critica. Per esempio con il Cavallo in B2 (si minaccia CC3 o CA3) l'alfiere deve trovarsi in B3 o B5). Analizzando la case corrispondenti si nota che sono quasi tutte nella diagonale A2-G8 ed alcune nella diagonale A4-E8 **1.Aa2 Cf2 2.Ag8 Cd3 3.Ac4** Il bianco deve stare attento a non portarsi su una delle case corrispondenti prima del tempo altrimenti finirebbe in zugzwang

[ 3.Ab3? Cb2 ]

[ 3.Ae6? Ce5 ]

[ 3.Aa2? Cc5 ]

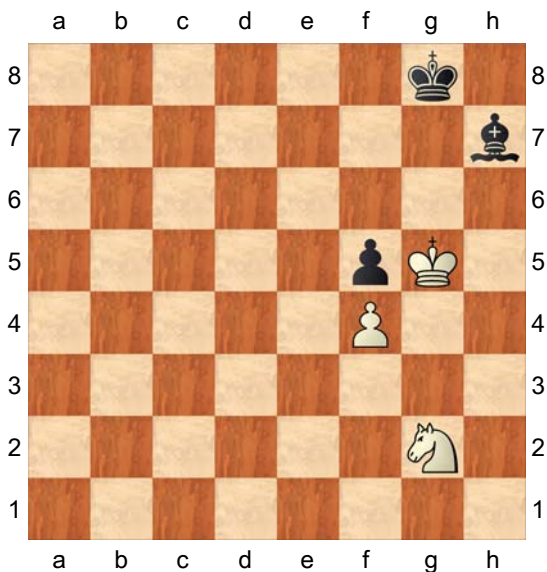
**3...Cc5 4.Ab5 Ce4 5.Ac4 Cd6 6.Ae6 Cb5 7.Ag8 Cc3 8.Ab3 Rc8 9.Ae6+ Rc7 10.Ab3** E un finale molto complicato ma a gioco corretto il bianco riesce a pareggiare

#### 44a- Alfiere + P vs Cavallo+P

[Doe,John]

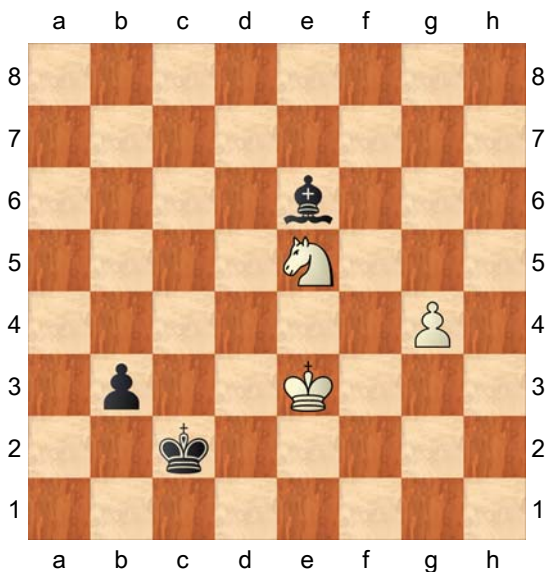
(Diagram)

I finali di alfiere contro cavallo dove entrambi hanno un pedone nella maggior parte dei casi sono pari ma esistono molte posizioni dove una delle parti riesce a vincere sfruttando un vantaggio posizionale (un pedone molto avanzato, pezzi dell'avversario posizionati male, ...). Vediamo un caso in cui il bianco riesce a vincere grazie alla cattiva posizione dell'alfiere **1.Rh6**



**Rh8 2.Ch4 Rg8 3.Cf3 Rh8 4.Ce5  
Rg8 5.Cc6 Rh8 6.Ce7 Ag8  
[ 6...Ag6 7.Cxg6+ Rg8 8.Ce5 ]  
7.Cg6#**

□ **44b- Alfiere + P vs Cavallo+P, P484**  
 ■ **Mchedlishvili, M 2551**  
 Olympiad Bled SLO (9) 04.11.2002  
 [Mueller, Karsten]



La posizione dell'esempio è una posizione aperta e l'alfiere è più forte in tali posizioni inoltre il pedone nero è molto avanzato e il re bianco non può

bloccarlo, tutti i vantaggi sopraelencati permettono al nero di vincere

In questo finale l'arma principale del nero sarà lo zugzwang

**52.Cd3**

[ 52.Cf3 b2 53.Cd2 Af7 ( 53...Axc4? 54.Cc4 manovra tipica del cavallo per catturare il pedone b1D 55.Ca3+ Rc1 56.Cxb1 ) 54.g5 Rc3 55.Cb1+ ( 55.Ce4+ Rb4 56.Cd2 Ag6 57.Rd4 Ac2 il bianco può muovere solo il re 58.Re3 Rc3 59.Re2 Ah7 60.Re1 Rc2 61.Re2 Ag6 62.Re3 Rd1--+ zugzwang ) 55...Rb4 56.Rd4 Ag6 57.Cd2 Ah7 quando server l'alfiere può perdere dei tempi (il bianco può muovere solo il re) 58.Re3 Rc3 59.Re2 Ac2 60.Re1 Ag6 61.Re2 Rc2 62.Re3 Rd1--+ zugzwang ]

**52...Axc4 53.Cb4+ Rc3 54.Cd5+**

**Rc4 55.Cb6+ Rb5 56.Cd5 Rc4**

[ 56...b2 57.Cc3+ Rb4 58.Rd2 Af5 il bianco può muovere solo il cavallo 59.Cd5+ Rb3 60.Cc3 Ah7--+ zugzwang ]

**57.Cb6+ Rc5 58.Ca4+ Rb4 59.Cb2**

**Rc3 60.Cd3**

[ 60.Ca4+ Rc2 61.Rd4 Ad7 62.Cc3 b2 63.Rc4 Ae6+ 64.Rd4 Ag8

l'ultimo tentativo per il bianco 65.Cb5 Rb3 66.Cc3 Ah7--+ zugzwang ]

**60...Ad1 61.Cc5 b2 62.Ce4+ Rc2**

**63.Cd2 Rc1 64.Rd3 Aa4 65.Re2**

**Ab5+ 66.Re3 Rc2 zugzwang 67.Rd4**

**Rxd2**

**0-1**