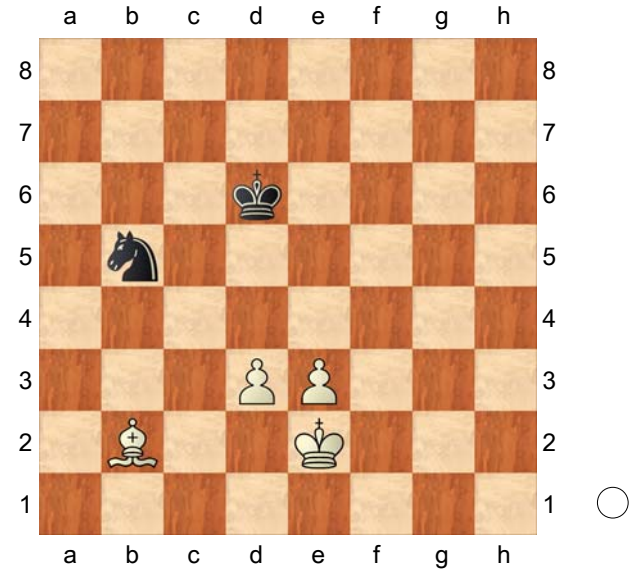
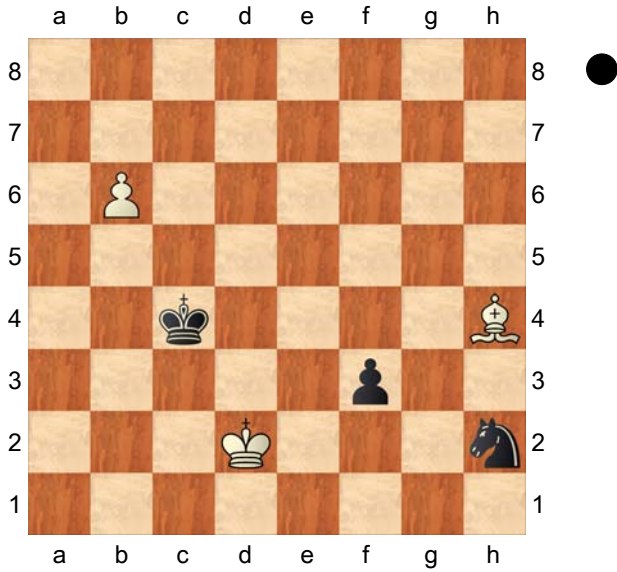


44c- Alfiere + P vs Cavallo+P, 2375

Khasin, AI 2542

Russian Cup Tomsk RUS (4) 03.07.01

[Mueller, Karsten]



Vediamo un esempio in cui il vantaggio dell'alfiere in posizione aperta non è sufficiente **61...f2 62.Axf2 Cf3+ 63.Re3 Ce5 64.Re4 Cd7 65.b7 Cb8 66.Re5 Rb5 67.Rd6 Ca6 68.Aa7 Rb4?**

[68...Cb8 69.Rc7 (69.Axb8 Rb6) 69...Ca6+ 70.Rc8 Rc6= nota formazione di patta in cui il bianco non può cacciare il cavallo da A6 (il nero perde tempi muovendo il re)]

69.Rc6 Ra5 70.Ab6+ Ra4 71.Ac7 Cb4+ 72.Rb6 Cd5+ 73.Ra7 Ce7 74.Ad6

[74.b8D Cc6+ 75.Rb7 Cxb8] **74...Cc6+ 75.Rb6+-** il cavallo è dominato e tutte le strade per D7 sono controllate

1-0

45 - Alfiere + 2 P vs Cavallo

[Doe, John]

Alfiere + 2 pedoni contro cavallo vince senza difficoltà. Il giocatore in svantaggio riesce a pareggiare solo se

uno dei 2 pedoni è il pedone di torre "sbagliato" (la casa di promozione del pedone è di colore diverso dell'alfiere) e può sacrificare il cavallo sull'altro pedone oppure riesce a bloccare i pedoni sulle case di colore dall'alfiere (il blocco non può essere eliminato). Nel finale dell'esempio il bianco vince facilmente, deve solo stare attento a non farsi bloccare i pedoni, in questi casi è buona regola avanzare i pedoni su case di colore opposto a quelle dell'alfiere. **1.e4**

[1.d4?? Rd5 2.Rd3 Cd6=

il bianco non può più rimuovere il blocco 3.Aa3 Ce4 l'alfiere e il re non possono controllare tutte le case di ritirata del cavallo]

1...Rc5 2.Re3 Rd6 3.d4 Cc7 4.Rd3

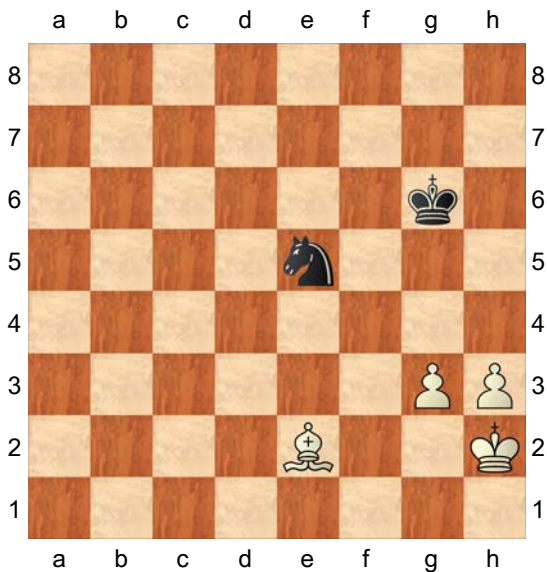
[4.d5?? Cxd5+]

4...Rc6 5.Rc4 Rd6 6.d5

non c'è rischio di blocco poiché la spinta arriva subito **Ce8 7.e5+ Re7 8.Aa3+ Rf7 9.Rc5 Rg6 10.Rc6 Rf5 11.Ab2 Cg7 12.Rd7+-**

46 - Alfiere + 2 P vs Cavallo

[Doe,John]



Il nero può pattare se riesce a sacrificare il cavallo sul pedone nella colonna G *il bianco rimarrebbe con il pedone di torre sbagliato (rientra in un finale re\pedone\alfiere vs re pari) **1.g4**

[1.h4? seguendo la regola data di avanzare prima i pedoni su case di colore diverso dall'alfiere Rh6 i pedoni non possono essere avanzati e se il re bianco abbandona il pedone H il cavallo minaccia di catturarlo 2.Rh3 Rg7 Se il re bianco abbandona H3 il cavallo si sacrifica sul pedone H e se il bianco spinge il pedone G il cavallo si sacrifica sul pedone G. Con la spinta del pedone H il nero blocca i pedoni posizionando i pezzi su case nere (il blocco non può essere rimosso)]

1...Cc6

[1...Rg5 2.Rg3 Cg6 3.Ad3 Ch4 4.Ae4 Il blocco dei pedoni con il cavallo sulla colonna H non funziona poichè il cavallo viene dominato e non ha case su cui muoversi]

2.Rg3 Cd4 3.Ad3+ Rf6 4.h4 Ce6 5.Ac4 Cc5 6.Rf4 Cd7 7.Ad3 Rg7

8.g5 Cf6 9.Ae4 Ch5+ 10.Rg4 Cf6+ 11.Rf5 Ch5 12.Af3 Cg3+ 13.Rf4 Cf1 14.Ae2 Cd2

[14...Ch2 il cavallo è dominato e verrà catturato]

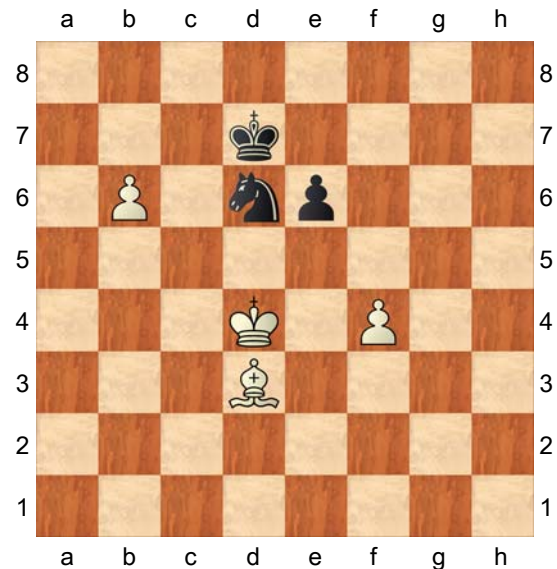
15.h5 Cb3 A gioco corretto il bianco vince. Un possibile continuazione potrebbe essere la seguente **16.h6+ Rh7 17.Ad3+ Rg8 18.g6 Cc5**

19.Ac2 Ce6+ 20.Re5 Cc5 21.Af5 il cavallo è dominato. La promozione è inevitabile

Nei finali di questo tipo se i pedoni sono separati e lontani la vittoria è più semplice (rimangono le possibilità di patta legate alla presenza del pedone di torre sbagliato)

47 - Alfiere +2P vs Cavallo +

[Doe,John]



I finali in cui entrambi i giocatori hanno 1 pedone sono da considerarsi pari (escludendo i casi in cui uno dei 2 pedoni arriva forzatamente a promozione in poche mosse oppure le posizioni in cui uno dei 2 giocatori ha i pezzi posizionati male)

Nei finali di 2 pedoni contro 1 ci sono

buone possibilità di vittoria. Il giocatore in vantaggio può scegliere tra 2 piani : cercare di catturare il pedone avversario o aiutare il proprio pedone a essere promosso **1.Rc5**

[1.Re5 Re7 il bianco non può catturare il pedone]

1...Cb7+ 2.Rb5 Cd8

[2...Cd6+ 3.Ra6 Rc6 4.Ac4 Rd7 5.Ab5+ Rc8 6.Ac6+-]

[2...Rd6 3.Ae4 Cc5 4.b7 Cd7 5.Ra6 Rc7 6.Ra7 Cb8 7.Ac2 Cd7 8.Aa4 Cb8 9.Ab5 il cavallo è dominato e il nero è in zugzwang]

3.Ra6

[3.Ae4! Rd6 4.Ag2 Cf7 5.Ra6 Cd8 al piano del nero manca un tempo 6.b7 Cxb7 7.Rxb7 Rc5 8.Rc7 Rd4 9.Rd6 Re3 10.Re5]

3...Rc6 Il nero spera di sacrificare il cavallo sul pedone e catturare il pedone F con il re

[3...Rc8 4.Ra7 Cc6+ 5.Ra8 Ca5 6.Ab5 Rd8 7.b7 Cxb7 8.Rxb7]

4.Ae4+ Rc5 5.Ah1

[5.b7? Il nero riuscirebbe nel suo intento di sacrificare il cavallo e catturare il pedone F Cxb7 6.Rxb7 Rd4=]

[5.Ra7! Rd4 6.Rb8 Rxe4 7.Rc7 il pedone B promuove]

5...Rd4 6.Ra7 L'idea del bianco è portarsi in C7 con il re dopodiché promuove **e5**

[6...Re3 7.Rb8 Rxf4 8.Rc7 il pedone promuove]

7.f5 i 2 pedoni passati vincono mentre il pedone E viene fermato dall'alfiere **e4 8.Rb8**

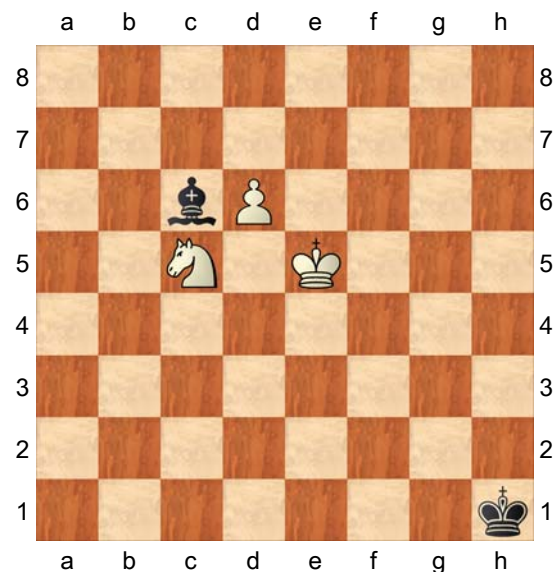
[8.f6! e3 9.Af3 uno dei pedoni va a promozione]

8...e3 9.Af3 Cc6+ 10.Rc7 Cb4

11.Rd6 uno dei pedoni arriva a promozione

50 - Alfiere vs Cavallo + P.

[Doe,John]



L'alfiere è più efficace del cavallo e in genere patta contro Cavallo+pedone. Il giocatore con il cavallo ha chance di vittoria solo se il pedone è molto avanzato e il re avversario è lontano. (Regola di Averback) L'alfiere riesce a fermare DA SOLO il pedone se si trova all'interno dell'area delimitata dalle case b4-c5-d6-e5-f4-g3 (per l'alfiere di case scure l'area è simmetrica b3-c4-d5-e6-f5-g4). Quando il pedone si trova all'interno delle aree delimitate l'alfiere può fermare il pedone su 2 diagonali che hanno lunghezza maggiore di 4 case. Se una delle diagonali fosse lung 4 case allora il bianco riuscirebbe a controllarle tutte (2 con il re e 2 con il cavallo) **1.Re6 Ab5 2.Re7 Ac6 3.Rd8 Ab5 4.Rc7 Rg1 5.Cd3 Rh1 6.Ce5 Ae8 7.Cd7** manovra tipica per forzare l'alfiere a spostarsi sull'altra diagonale [7.Rb6 Rg1= l'alfiere non può muoversi e il nero perde tempi con il re] **7...Rg1 8.Rd8 Ag6 9.Re7 Af5 10.Cc5 Ac8 11.Rd8** Il bianco non può

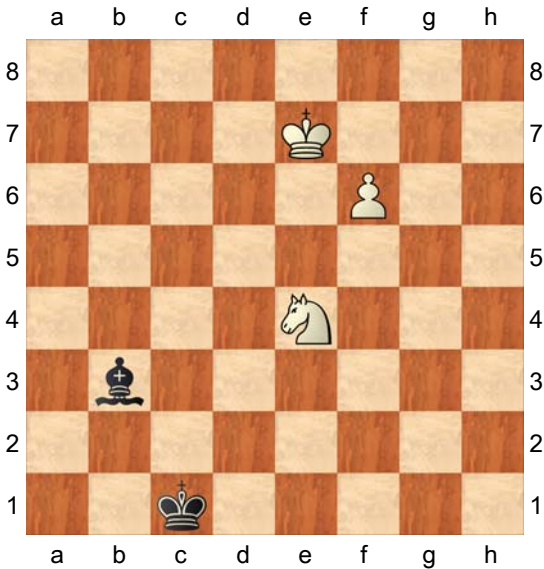
avanzare il pedone e la partita è pari
 [11.Cd7 Rh1 12.Rd8 Aa6 13.Rc7
 Ab5 14.Ce5 Ae8]

11...Af5 In questo finale l'alfiere può fermare il pedone da solo (il re nero serve solo a fare delle mosse di attesa)

Nel caso in cui una delle diagonali sia più corta di 5 case allora l'alfiere avrà bisogno dell'aiuto del proprio re per fermare il pedone

Contro i pedoni di torre il compito dell'alfiere è più difficile poiché delle 2 diagonali da cui può controllare l'alfiere una delle 2 è corta quando il pedone è avanzato

51 - Alfiere vs Cavallo + P.
 [Doe,John]



Quando il pedone ha superato l'area definita da Averbach allora il giocatore in vantaggio può vincere se il re avversario è lontano dal pedone e non può cooperare per bloccarlo. Nell'esempio il re nero è troppo lontano e non arriverà in tempo a controllare la casa f4 e perciò perderà. La casa f4 è

una casa chiave poiché se il cavallo occupa f4 allora il bianco controlla tutta la diagonale h5-e8 **1.Cg5 Ag8 2.Cf7 Rd2**

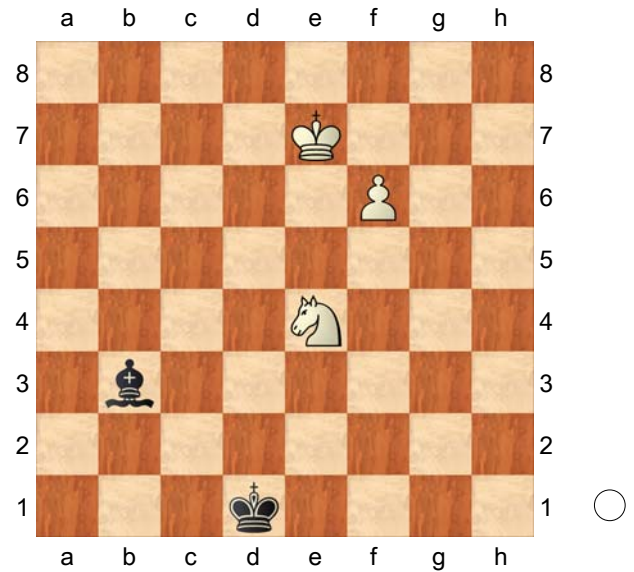
[2...Ah7 3.Ch6 Ag6 4.Cf5 Rd2 5.Ch4 Ah5 6.Cg2 Il salto in f4 è inevitabile e il bianco vince]

3.Rf8 Ah7 4.Cg5 Ad3

[4...Ag6 5.Rg7 Ah5 6.Rh6 Ae8 7.Ce4+ Re3 8.Cd6]

5.Ce6 Ag6 6.Cf4 Ac2 7.Re7 Ab3 8.Ce6

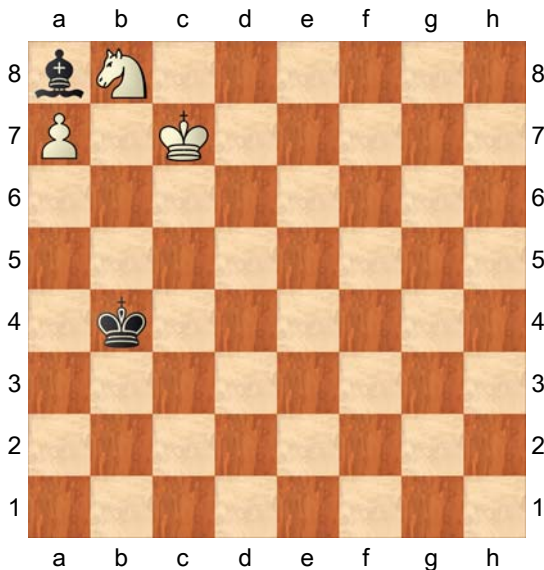
52 - Alfiere vs Cavallo + P.
 [Doe,John]



Il re nero è più vicino rispetto all'esempio precedente, riesce ad arrivare in tempo a controllare la casa f4 e pareggia **1.Cg5 Ag8 2.Cf7 Ah7 3.Ch6 Ag6 4.Cf5 Re2 5.Ch4 Ah5 6.Cg2 Rf3=**

53 - Alfiere vs Cavallo + P.
 [Doe,John]

Contro il pedone di Torre la difesa è più difficile poiché l'alfiere ha a



disposizione una sola diagonale perciò il cavallo riesce sempre a interferire su tale diagonale (la colonna di torre è fuori dall'area definita da Averback). Il risultato in tali finali dipende dalla posizione del re nero (se il re nero è lontano non può collaborare per bloccare il pedone allora il bianco vince). Con i pedoni di Torre si presenta 2 nuovi temi difensivi :

1 - cambiare l'alfiere con il cavallo e rientrare in un finale di pedoni pari
2 - sacrificare l'alfiere per bloccare il re avversario nell'angolo **1.Rb6**

[1.Ca6+ L'idea di portare subito il re in B8 fallirebbe poichè il re nero riuscirebbe ad arrivare intempo a controllare le case A6 B6 da cui impedirebbe l'interferenza del cavallo Rb5 2.Rb8 Ag2 3.Cc7+ Rb6]

**1...Rc4 2.Ca6 Rd4 3.Cc7 Af3
4.Ce6+ Re5 5.Cd8 Aa8 6.Rc7 Rd5
7.Cb7**

[7.Rb8? Rd6 8.Rxa8 Rc7=
Con la mossa al bianco e il re nero sulla casa dello stesso colore del cavallo non è possibile cacciare il re da C7 C8 e la partita finisce in parità]

7...Re6 La casa D7 è una casa chiave per il bianco poichè da tale casa

potrebbe rispondere alla cattura dell'alfiere in A8 mettendosi in C7 o C8 a seconda del colore della casa su cui si trova il cavallo **8.Ca5**

[8.Rb8? Rd7 9.Rxa8 Rc8=

Il cavallo non può cacciare il re nero da C7 e C8]

8...Re7 Il bianco manovra affinché il re nero sia obbligato ad occupare la casa D7 con il tratto **9.Rc8 Re8 10.Cc4 Re7 11.Rb8 Rd8**

[11...Rd7 12.Cb6+]

12.Cd6 Rd7 13.Cb7 Il nero perde poichè quando il re bianco catturerà l'alfiere il re nero non potrà chiudere il re avversario mettendosi nella casa dello stesso colore su cui si trova il cavallo bianco **Rc6 14.Rxa8 Rc7 15.Cd6** La manovra del bianco per catturare l'alfiere quando il re avversario non è in D7 è stata scoperta da Horwitz nel 1885 da cui prende il nome (manovra di Horwitz)

54 - Alfiere vs Cavallo + 2 P

[Doe, John]

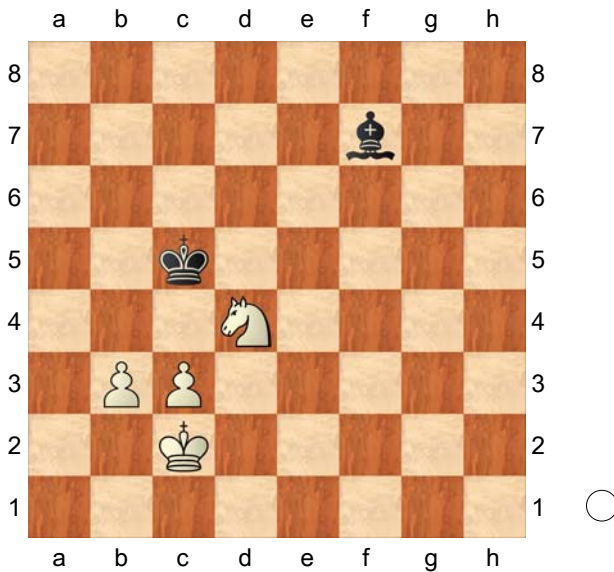
(Diagram)

Nei finali di Cavallo + 2 pedoni uniti si vince contro alfiere si vince quasi sempre. L'unica eccezione si verifica con il pedone di torre se il giocatore in svantaggio è riuscito a bloccare i pedoni.

Nei finali con 2 pedoni il bianco deve avanzare i pedoni facendo attenzione a non farseli bloccare altrimenti si rischia di rientrare in posizioni di patta **1.Rb2 Ag8 2.Cc2 Af7**

[2...Rd5 3.c4+ Rc5 4.Rc3]

3.Ce3 Ag8 4.Ra3 Af7 5.b4+ Rb5 6.c4+ Il bianco prepara l'avanzata dei



pedoni posizionando i pezzi in modo da non farsi bloccare **Rb6 7.Rb3 Ae6 8.Rc3 Af7 9.Rd4 Ae8 10.Cd5+ Rc6 11.b5+ Rb7 12.Rc5 Af7 13.Rb4 Ae6 14.Ce7** Il bianco prepara l'avanzata dei pedoni posizionando i pezzi in modo da non farsi bloccare **Ag4 15.c5 Af3 16.Ra5+-**

55 - Alfiere vs Cavallo + 2 P [Doe, John]

(Diagram)

Se il giocatore in svantaggio riesce a bloccare i pedoni allora le possibilità di patta aumentano. La posizione dell'esempio è pari **1.Ab5**

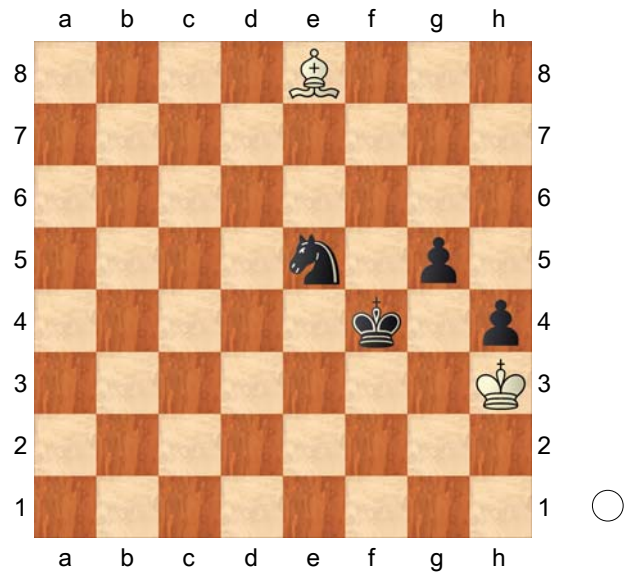
[1.Ah5?? Cf3 Il nero elimina il blocco e vince]

[1.Aa4?? g4+ 2.Rxh4 Cf3+ 3.Rh5 g3 il pedone è inarrestabile]

1...Cg4

[1...g4+= 2.Rxh4 Cf3+ 3.Rh5 g3 4.Af1 Re3 5.Rg4 Rf2 6.Ah3 Cg1 7.Af1= il nero non progredisce]

[1...Cg6= 2.Ae2 (2.Ad7? Rf3 3.Ac6+ Rf2 4.Rg4 Ce5+ 5.Rxg5



Rg3+- il nero riesce a vincere poiché l'alfiere non può mettersi sulla diagonale C8-H3 per controllare il pedone) 2...Re3 3.Aa6 Rf2 4.Rg4 Ce5+ 5.Rxg5 Rg3 6.Ac8= Il bianco controlla con il re la casa su cui il cavallo dovrebbe fare interferenza e quindi pareggia] **2.Aa6** l'alfiere deve tenersi distante dall'ala di re per evitare doppi e deve tenersi pronto ad impedire l'avanzata dei pedoni

[2.Ad7?? Cf2+ 3.Rg2 Cd3 4.Rh3 Rf3

A) 5.Ag4+ Rf2 6.Ac8 Cf4+ 7.Rg4 (7.Rh2 Rf3 8.Ab7+ Rg4 9.Ac8+ Rh5 il nero elimina il blocco e vince) 7...h3 8.Rxg5 h2 9.Ab7 Cg2 ;

B) 5.Ac6+ Rf2 6.Rg4 Ce5+ 7.Rxg5 Rg3 il nero vince come visto in una precedente sottovariante (7...h3? 8.Rh4 h2 9.Rh3=) 8.Ag2 Cg4 9.Rh5 Ce3 10.Ah1 h3 11.Rg5 h2+-]

2...Cf2+ 3.Rg2 Re3 4.Ac8 Cd3

[4...g4?? 5.Axg4 Cxg4 6.Rh3=]

5.Rh3 Cf4+

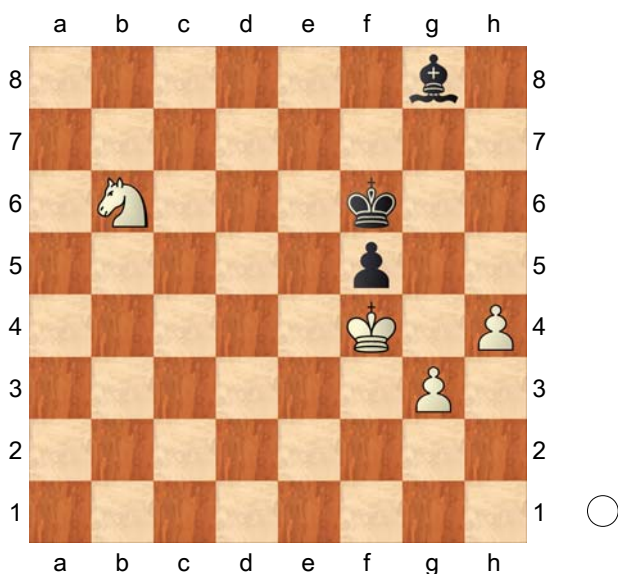
[5...Rf3? 6.Ab7+ Rf2 7.Rg4 Ce5+ 8.Rxg5 Rg3 9.Ac8 il bianco patta

facilmente]

6.Rg4 h3 7.Rg3 la posizione è patta poichè il nero non può muovere il cavallo senza perdere il pedone H ed il pedone G è controllato dall'alfiere
[7.Rxg5 h2 8.Ab7=]

56 - Alfieri+P vs Cavallo +2P

[Doe,John]



Con il cavallo si possono controllare le case di entrambi i colori e quindi si può cacciare il re nero dalla posizione di blocco. Il cavallo dà il meglio di sé quando i pedoni sono sullo stesso lato mentre con i pedoni su entrambi i lati l'alfiere è superiore poichè essendo un pezzo a lunga gittata può agire su entrambi i lati **1.Cd7+ Re6**

[1...Rg6 2.h5+ guadagnando il pedone]

2.Cc5+ Rf6 3.h5 Ah7

[3...Af7 4.Cd7+ Re6 (4...Re7 5.h6 Ag8 6.Rxf5 Ah7+ 7.Rg5 Rxd7 8.Rf6+- la promozione è inevitabile) 5.h6 Ag8 6.h7 Axh7 7.Cf8+]

4.Cd7+ Re7 5.Ce5 Rf6

[5...Re6 6.Cf3 Rf6 7.Cd4 guadagnando il pedone]

6.h6 Ag8

[6...Re6 7.Cf3 Rf6 8.Cd4 guadagnando il pedone]

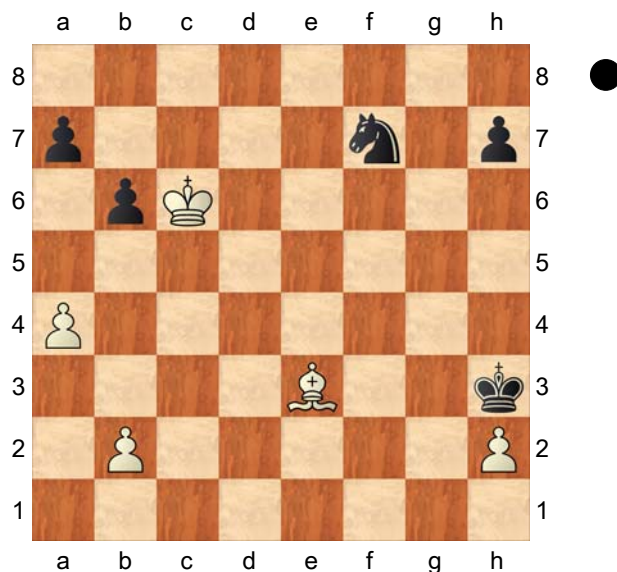
7.Cd7+ Rg6

[7...Re7 8.Rxf5 Ah7+ 9.Rg5 Rxd7 10.Rf6 la promozione è inevitabile]
[7...Re6 8.h7]

8.h7+- In questo esempio si è visto che il cavallo è vantaggioso quando i pedoni sono tutti sullo stesso lato poichè il cavallo può agire sulle case di entrambi i colori e cacciare il re avversario dal blocco dei pedoni

57 - concetti Alf. vs Cavallo

[Doe,John]

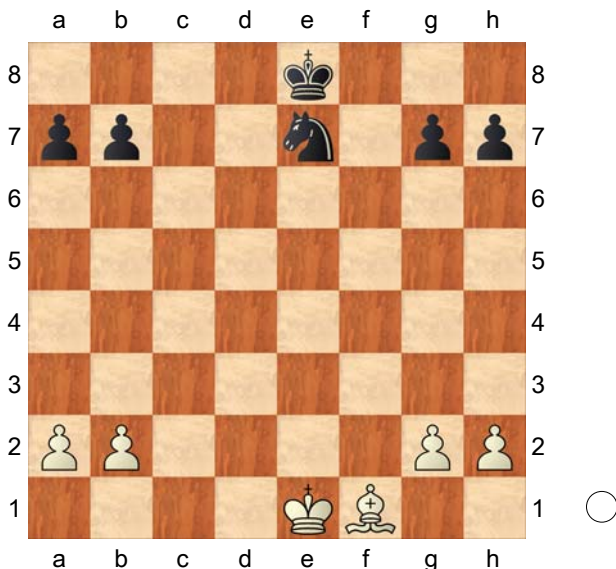


Nel caso in cui ci siano pedoni su entrambi i lati della scacchiera allora possedere l'alfiere rappresenta un buon vantaggio. L'alfiere è un pezzo a lunga gittata che può controllare case su entrambi i lati della scacchiera quindi può ostacolare l'avanzata dei pedoni avversari e nel contempo aiutare l'avanzata dei propri pedoni **1...Rxb2 2.Rb7** Il cavallo non può supportare i propri pedoni e contemporaneamente ostacolare l'avanzata dei pedoni

avversari sull'altro lato **Cd6+ 3.Rxa7 Cc4 4.Ac1 Rg2 5.b3 Ce5 6.Rxb6 h5 7.Af4 Cd3 8.Ad6** Il bianco impedisce l'avanzata dei pedoni avversari e collabora all'avanzata dei propri pedoni **Cc1 9.a5 Ce2 10.a6 Cg3 11.Ae7 Cf5 12.Af6** Il bianco vince facilmente.

In tutte le posizioni con pedoni su entrambi i lati della scacchiera l'alfiere è avvantaggiato e il piano del bianco è quello di cercare di infiltrarsi da un lato per catturare i pedoni lasciando al re avversario la possibilità di catturare i pedoni dalla parte opposta. Nel finale risultante l'alfiere ha un enorme vantaggio poichè potrà agire su entrambi i lati della scacchiera

□ **57a - concetti Alf. vs Cavall**
 ■ **Meglio l'A. in posizioni aperte**
 [Doe, John]



La posizione è aperta e ci sono pedoni su entrambi i lati della scacchiera quindi l'alfiere è avvantaggiato rispetto al cavallo (l'alfiere può combattere su entrambi i lati mentre il cavallo è troppo lento per spostarsi da un lato all'altro).

In questo tipo di posizioni quando i re si infiltrano per catturare i pedoni avversari e ogni giocatore si crea pedoni passati su lati opposti della scacchiera allora l'alfiere esprime la sua superiorità poichè può aiutare i propri pedoni ad avanzare e allo stesso tempo disturbare l'avanzata dei pedoni avversari **1.Rd2** per prima cosa si attivano i re (il re attivo è un vantaggio in tutti i tipi di finali) **Rd7 2.Re3 Rd6 3.Ad3** Il bianco per vincere in queste posizioni deve penetrare con il re da una parte della scacchiera lasciando al re avversario la possibilità di fare la stessa cosa nella parte opposta della scacchiera. Quando la lotta dei re si svilupperà su lati opposti della scacchiera allora l'alfiere potrà dimostrare la sua superiorità **h6 4.Re4 a5**

[4...Cc6 per il nero sarebbe meglio costruire una fortezza senza aprire una lotta su lati opposti della scacchiera **5.Rf5 Ce7+ 6.Re4 Cc8 7.Rf5 Ce7+ 8.Re4**]

5.a4 b6 6.b3 Re6 7.Ac4+ Rd6

il nero non può impedire al re bianco di penetrare da una parte o l'altra della scacchiera

[7...Rf6 8.g3 il re bianco penetra da una parte o l'altra della scacchiera]

8.g3 Rc5 9.Re5 Rb4 10.g4 Cc6+ 11.Rd5 Ce7+ 12.Rd6

[12.Re6? il bianco non deve avere fretta di penetrare sul lato di donna e possibilmente dovrebbe evitare di lasciare controgio al avversario **Cc6 13.Rf7 Ce5+ 14.Rxg7 Cxc4 15.bxc4 Rxc4 16.Rxh6 b5 17.axb5 Rxb5 18.g5 a4 19.g6 a3 20.g7 a2**]

12...Cg6 13.Re6 Ch4 14.Rf7 Cf3

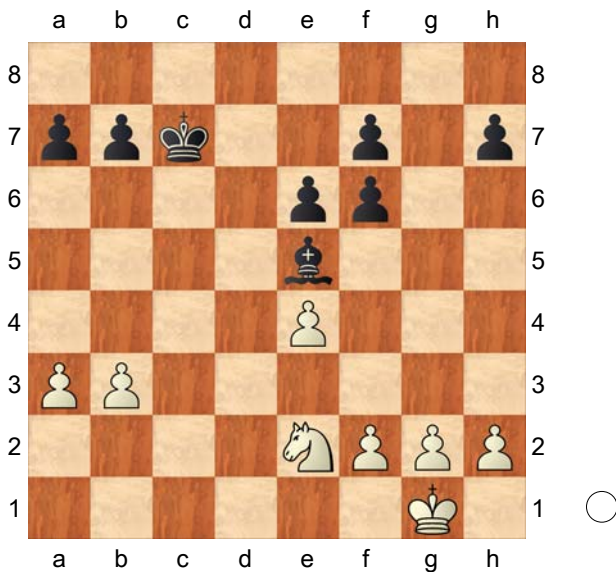
15.Rxg7 Cxh2 16.Ae6 L'alfiere

difende i pedoni su entrambi i lati **Cf3**

17.Rxh6 Cd4 18.Ad7 Cxb3 19.g5

Cd4 20.g6 L alfiere svolge difende il pedone H e dominando il cavallo collabora alla promozione del pedone G **b5 21.g7+-** il pedone v'è a promozione

57b - concetti Alf. vs Cavall [Doe,John]



Vediamo un altro esempio di vantaggio dell'alfiere nelle posizioni aperte quando la lotta è su entrambi le ali
1.Rf1

[1.a4 Rc6 2.Cc1 Rc5 (2...h6 3.Cd3) 3.Cd3+ Rd4]

1...b5

[1...Ab2 2.a4 Rc6 3.Re1 Rc5 4.Rd2 Rb4 5.Rc2 Ae5]

2.Re1 Ab2 3.a4 bxa4 4.bxa4 Rc6

[4...Rb6 5.Rd2 Ra5 6.Rc2 Ae5 7.f4 Ad6 8.Rb3 il bianco è in una fortezza ed ha buone possibilità di pareggiare]

5.Rd2 Rc5 6.Cc3

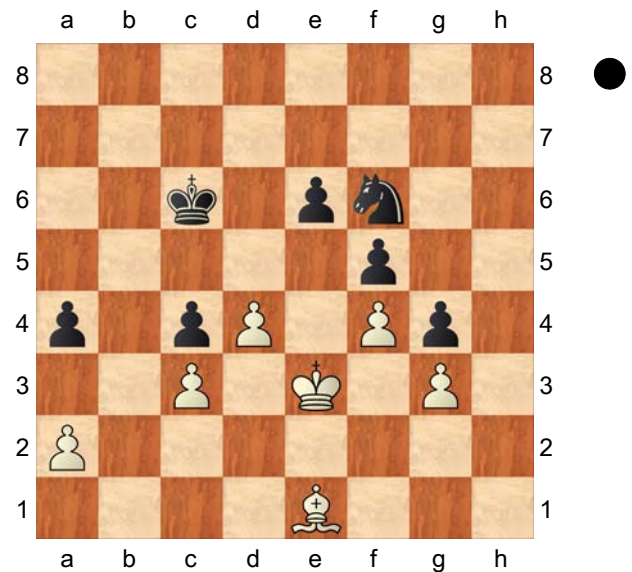
[6.Rc2 una difesa passiva avrebbe portato comunque alla sconfitta Ad4 7.f3 Rc4 8.Cc1 (8.Cxd4? Rxd4 9.Rb3 a5-- il finale di pedoni è vinto) 8...Ae5 9.h4 Rb4]

6...Rb4 7.Cb5 a5 8.Cd6 Rxa4 9.Rc2
[9.Cxf7 Rb3 10.Cd8 a4 11.Cxe6 a3 12.Cc5+ Rc4 per impedire la promozione il bianco deve sacrificare il cavallo 13.Rc2 Rxc5--]

9...Ae5 10.Cxf7 Axb2 11.Cd8 e5 12.Cc6 Ag1 13.f3 Ac5 14.Cb8 Rb5 15.g4 Ae7 minaccia di intrappolare il cavallo **16.g5 fxg5 17.Cd7 Ad6 18.Cf6 Rc4 19.Cxh7 Ae7--**

L'alfiere svolge funzioni di attacco e difesa su entrambi i lati

58 - concetti Alf. vs Cavall [Doe,John]



Il cavallo generalmente è più forte dell'alfiere nelle posizioni bloccate soprattutto se l'alfiere non ha obiettivi di attacco

Il nero cercherà di infiltrare il proprio re e cavallo sfruttando la posizione ristretta del bianco e mettendolo in zugzwang **1...Ce4 2.Re2 Rd5 3.Re3** la triangolazione (nella sottovariante indicata successivamente al nero mancherebbe un tempo per vincere)

Rd6

[3...Cd6 4.Ad2 Cb5 5.Ae1 Ca3]

6.Ad2 Cb1 (6...Cc2+ 7.Re2 Re4
8.Ac1 il cavallo non ha case in cui
ritirarsi) 7.Ae1 a3 8.Ad2 Cxd2
9.Rxd2 Re4 10.Re2 La posizione è
pari , in questa posizione sarebbe
servita una mossa di pedone]

4.Re2 Rc6 5.Re3 Rd5 6.Re2 Cd6

7.Re3 Cb5 8.Ad2 Ca3 9.Ac1

[9.Ae1 Cb1 10.Ad2 Cxd2 11.Rxd2
Re4 12.Re2 a3+-]

9...Cb1 10.Ab2 a3 11.Aa1

I alfiere non ha piu mosse e il re bianco
non puo permettere al cavallo di
rientrare un gioco

[11.Ac1 Cxc3 12.Axa3 Cxa2]

11...Rd6 la trinagolazione serve per
ritornare in quesat posizione con il
tratto al bianco in cui il re nero

riuscirebbe a infiltrarsi **12.Re2 Rc6
13.Rd1 Rd5 14.Rc2 Re4 15.Rxb1
Rf3 16.Ab2 axb2 17.a4 Rxg3 18.a5
Rh2**

[18...Rxf4? 19.a6 il nero entra in un
finale di donne mentre nella variante
principale puo cambiare forzatamente
le donne per entrare in un finale di
pedoni facilmente vinto]

**19.a6 g3 20.a7 g2 21.a8D g1D+
22.Rxb2 Dg2+ 23.Dxg2+ Rxg2
24.Ra3 Rf3 25.Rb4 Rxf4 26.Rxc4
Re3 27.d5 exd5+ 28.Rxd5 f4 29.c4
f3 30.c5 f2** il nero vince facilmente

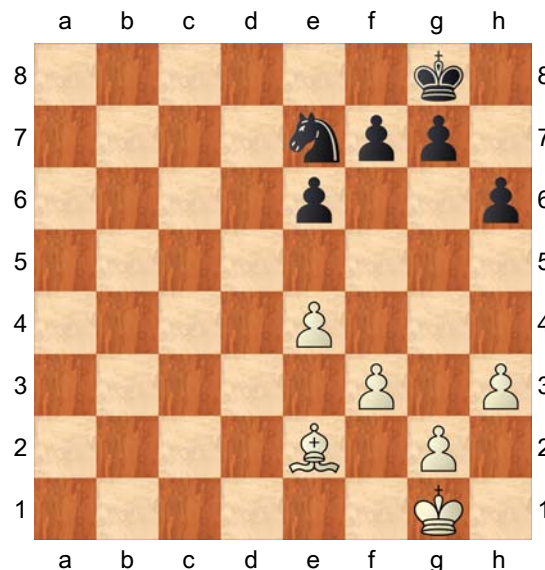
□ **58a - concetti Alf. vs Cavall**

■ **Pedoni da un lato meglio C**

[Doe,John]

(Diagram)

Nelle posizioni con pedoni dallo stesso
lato della scacchiera il cavallo è
avvantaggiato. Il cavallo può agire su
tutta la scacchiera diversamente dall



alfiere che controlla solo le case di un
colore. Posizionando i pedoni su case
di colore diverso dalle case controllate
dall alfiere non potranno essere
attaccati mentre il cavallo può agire
sulle case di entrambi i colori.

A gioco corretto Nella posizione di
esempio il vantaggio non è sufficiente a
vincere ma se si levasse un pedone al
bianco allora sarebbe vinta mentre se
si levasse un pedone al nero
riuscirebbe comunque a pareggiare
1...e5 2.Ac4 Rf8 3.Rf2 f6 4.Re3 Cc6

□ **59 - Posizioni favorevoli al ,Robert James**

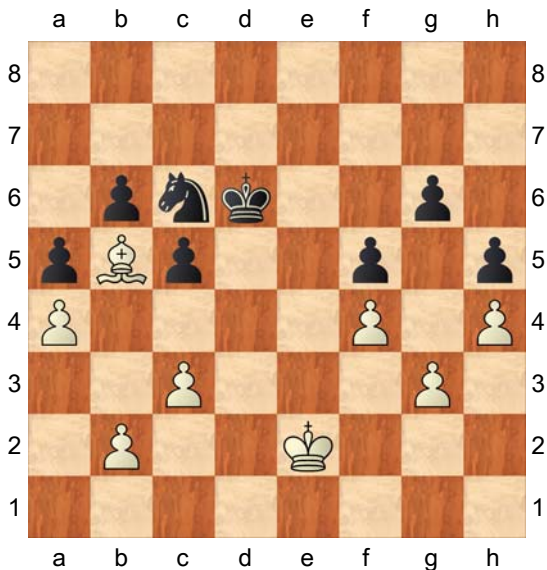
■ **Taimanov,M** **2620**

Vancouver candidates match (4) 1971

[Mueller,Karsten]

(Diagram)

Vediamo una posizione è favorevole
per il bianco (la parte con l alfiere)
poichè l alfiere puo andare a
minacciare i pedoni neri bloccati su
case bianche e il re bianco puo
infiltrarsi nel campo avversario



45.Rd3 Ce7

[45...Rd5? muovere il re è sbagliato
46.Axc6+ Rxc6 47.Rc4]

46.Ae8 Rd5 47.Af7+ l'alfiere aiuta il proprio re ad infiltrarsi **Rd6 48.Rc4 Rc6 49.Ae8+ Rb7 50.Rb5 Cc8 51.Ac6+**

[51.Axg6?? Cd6#]

51...Rc7 52.Ad5 Ce7

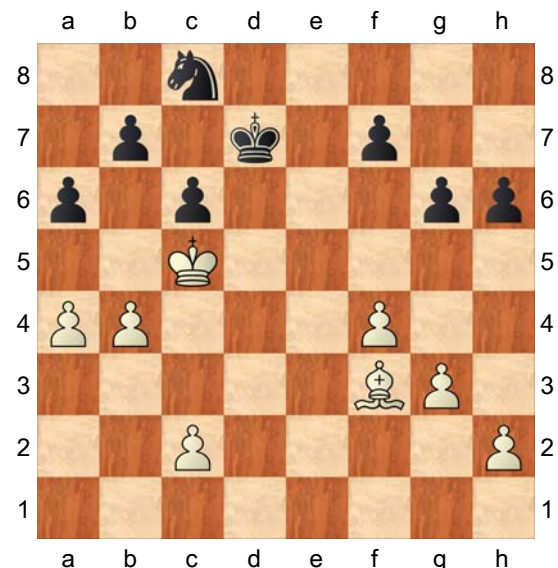
[52...Cd6+ una difesa più attiva il bianco rimane in vantaggio 53.Ra6 il nero è in zugzwang Ce4 54.Af7 Cxg3 55.Axg6 Con i pedoni su entrambi i lati l'alfiere è superiore Ce2 56.Axh5 Cxf4 57.Af3 (la posizione è vinta per il bianco) il pedone passato sulla colonna H è fortissimo (il cavallo ha difficoltà a fermare i pedoni di torre) Ce6 58.h5 Cg5 59.h6 f4 60.Ae4 Cf7 61.h7 Ch8 62.Ra7 Cf7 63.Ag6 Ch8 64.Ah5 il cavallo è dominato e la posizione è completamente vinta Rc6 65.c4 Rc7 66.b3+- Rc6 67.Rb8 Rd6 68.Rb7]

53.Af7 Rb7 54.Ab3 Ra7 55.Ad1 Rb7

56.Af3+ Rc7 57.Ra6 il nero può muovere solo il cavallo e il bianco porterà l'alfiere in F7 **Cc8 58.Ad5 Ce7 59.Ac4 Cc6 60.Af7 Ce7 61.Ae8** il nero è in Zugzwang (con qualsiasi

mossa di re o cavallo perde dei pedoni) **Rd8** l'unica per cercare compenso **62.Axg6** Il sacrificio di un pezzo in cambio di qualche pedone passato o per promuovere un pedone passato è frequente nei finali di pezzi minori **Cxg6 63.Rxb6 Rd7 64.Rxc5 Ce7 65.b4 axb4 66.cxb4** il finale è vinto per il bianco **Cc8 67.a5 Cd6 68.b5 Ce4+ 69.Rb6 Rc8**
[69...Cxg3 70.a6 Rc8 (70...Ce4 71.a7) 71.a7]
70.Rc6 Rb8 71.b6 Cxg3 72.a6 Ce4 73.a7+ Ra8 74.b7+ Rxa7 75.Rc7 1-0

□ **60 - Posizioni favorevoli al ,Dimitrios Sedlak,Nikola** 2519
Karadjordje Serbia (5) 08.05.2004
[Mueller,Karsten]



Vediamo un'altra posizione vantaggiosa per la parte che ha l'alfiere (il bianco ha il re attivo, ci sono pedoni da entrambi i lati e pedoni neri bloccati sulle case chiare potranno essere attaccati dall'alfiere) **43.Ag4+ f5**
[43...Rc7? il finale di pedoni è vinto dal bianco 44.Axc8 b6+ 45.Rd4

Rxc8 46.Re5 Rd7 47.Rf6 Re8
 48.g4 Rf8 49.h4 Re8 50.a5 bxa5
 51.bxa5 c5 52.c4 Rf8 53.h5 gxh5
 54.gxh5 Re8 55.Rg7 Re7 56.f5
 Re8 57.f6+-]

44.Ae2 i pedoni sulle case dell'alfiere possono essere attaccati e rappresentano un potenziale problema per il nero **b6+?** è un errore perchè apre le linee attraverso cui il re e l'alfiere nero potranno infiltrarsi

[44...Cd6 era meglio non aprire linee e cercare di impedire all'avversario di infiltrarsi (il nero doveva costruire una fortezza) 45.Ad3±]

45.Rd4 a5 46.bxa5 bxa5

si sono aperte troppe linee e il re e l'alfiere del bianco potranno infiltrarsi

47.Rc5 Rc7 48.Af3 Ce7 49.h4 h5

50.c4 il nero è in zugzwang **Rd7**

51.Rb6 Cc8+ 52.Rxa5 Cd6 53.Rb4

Cb7 54.c5 Cd8 55.a5 Rc7 56.a6

1-0

□ **60c - Rientrare nell'eccezione, M2332**

■ **Deutsch, E 2241**

Hot Summer IM (10)

31.08.2002

[Mueller, Karsten]

(Diagram)

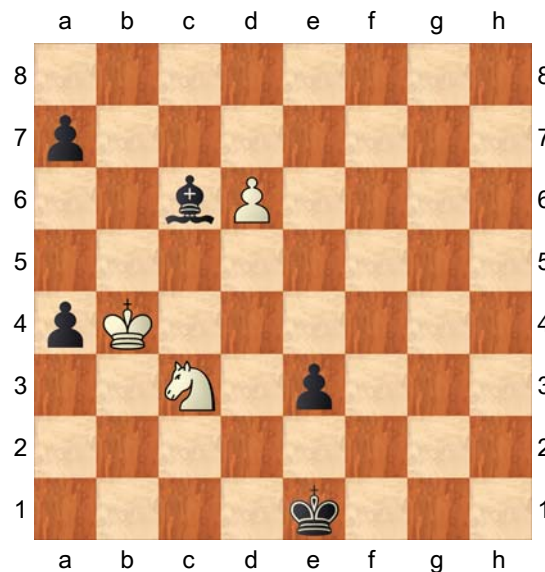
In questo finale il bianco sacrifica il cavallo per rientrare nel finale pari con il pedone di torre e il re nell'angolo "cattivo"

60.d7 Axd7 61.Cd5 e2

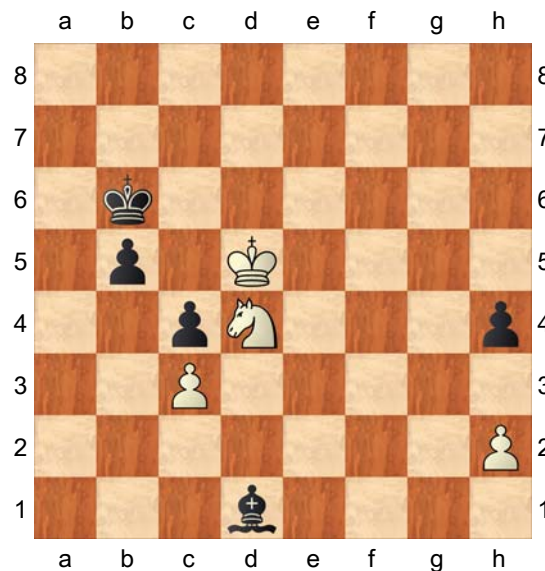
62.Cc3 Rd2 63.Cxe2 Rxe2 64.Ra3

Rd2 65.Rb2=

1/2-1/2



□ **61 - Fortezze contro l'Alfiere, Andrei**
 ■ **Laznicka, Viktor 2437**
 Cartak GM (2) 12.11.2003
 [Mueller, Karsten]



L'alfiere controlla metà delle case della scacchiera perciò per la parte che possiede il cavallo a volte è possibile costruire delle fortezze e posizioni di blocco in cui i propri pezzi sono su case di colore opposto a quello dell'alfiere (l'alfiere non potrà minacciare i pezzi per eliminare il blocco).

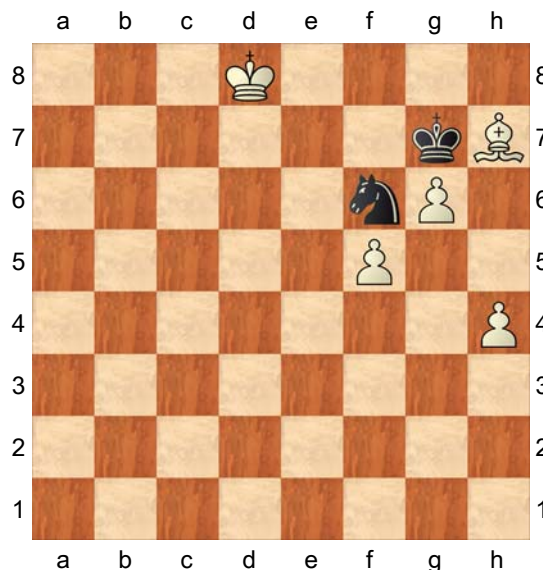
Nella posizione dell'esempio il bianco vuole portare il cavallo in B5 per costruire una fortezza sulle case nere (il cavallo in B5 avrebbe abbastanza case su cui muoversi perciò non c'è il pericolo che finisca in zugzwang e quindi la fortezza costruita dal nero dovrebbe funzionare) **53.Cf5** il bianco vuole forzare la spinta H3 in modo da riservarsi la possibilità di sacrificare il cavallo sui pedoni B e C e rientrare in una delle posizioni di patta con il proprio re nell'angolo **Af3+**

[53...b4 il tentativo di rottura del nero non funziona 54.Ce3 Ab3 (54...bxc3 il bianco sacrifica il pedone e rientra in uno dei finali pari in cui rifugia il re nell'angolo 55.Rxc4 c2 56.Cxc2 Axc2 57.Rd4 Af5 58.Re5 Ac8 59.Rf4 h3 60.Rg3 Rc5 61.Rf2= posizione pari) 55.Rd4 bxc3 56.Rxc3 Rc5 57.Cg2 h3 58.Cf4=]
54.Rd4 h3 55.Ce3 Ae2 56.Cd5+ Rc6 57.Re5 Af3 58.Cb4+ Rc5 59.Rf4 Ab7 60.Re5 Ag2 61.Cc2 Ah1 62.Cb4 Rb6 63.Rd4 Ra5 64.Re3 Ra4 65.Rd2 Rb3 il cavallo ha molte case su cui muoversi e non può andare in zugzwang
 1/2-1/2

□ **62 - Blocco contro i alfieri ,Kerol**
 ■ **Un blocco che non funziona,Magnus**
 SWE-ch U20 Skara (5) 04.07.2002
 [Mueller,Karsten]

(Diagram)

Vediamo una posizione in cui il blocco non funziona poiché può essere rotto con un sacrificio **82...Ch5?**
 [82...Cd5 era necessario un gioco attivo per catturare subito i pedoni



83.Rd7 (83.h5 Cf6 84.h6+ Rxh6 85.Re7 Rg7= il cavallo ha molte case su cui muovere e QUESTA POSIZIONE DI BLOCCO FUNZIONA) 83...Rf6 84.h5 (84.Re8 Ce3 85.Rf8 Cxf5 86.h5 Rg5 87.Rf7 Rxh5 88.Rf6 Cd6 89.Re7 Rh6 90.Rxd6 Rg7= nota posizione di patta 91.Re7 Rh8) 84...Ce3 85.h6 Cxf5 86.g7 Cxh6=]
83.Re7 Cf6 84.Re6 Ch5 85.Ag8? permette il sacrificio con cui il nero pareggia

[85.Re5 il blocco non funziona più Rh8 prepara il sacrificio per rompere il blocco del nero (85...Cf6 86.Ag8 il blocco non funziona più Cxg8 87.h5 Ch6 88.f6+ Rg8 89.Rf4 Rf8 90.Rg5 Cg8 91.h6+-) 86.Ag8 il blocco non funziona più Rxg8 87.f6 Rf8 88.Rf5 Cg3+ 89.Re6 Ch5 90.f7 Cg7+ 91.Rf6 Ch5+ 92.Rg5 Cf6 93.h5 Ce4+ 94.Rf5 Cg3+ 95.Rg4 Ce4 96.h6 Cf6+ 97.Rf5 Cd7 98.Re6 Cc5+ 99.Rf6 Cd7+ 100.Rf5 Cf6 101.h7+-]
85...Cf4+ 86.Re5 Cxg6+ 87.Re6
 [87.fxc6 Rxg6= il noto finale con il re nell'angolo "cattivo"]
87...Cxb4 88.f6+ Rxg8 89.Re7 Cg6+

90.Re8 Ce5 Negli esempi visti fin ora l'arma principale dell'alfiere contro il cavallo è stato lo zugzwang e in questo esempio si è visto anche la possibilità di sacrificare materiale per rendere più dinamica la posizione e sovraccaricare il cavallo.

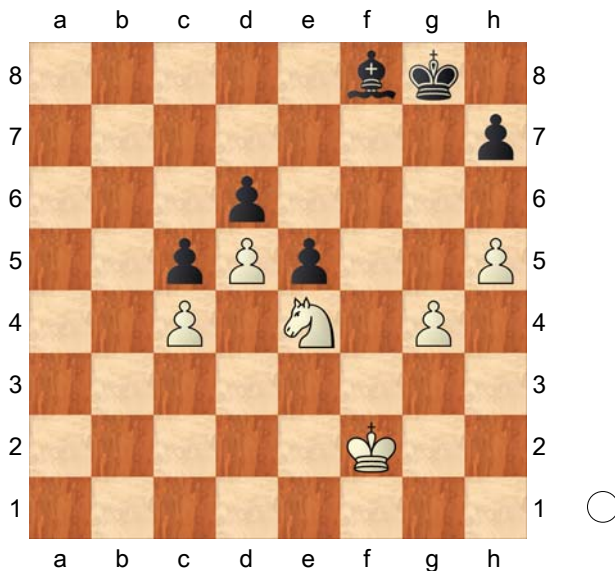
1/2-1/2

□ **63 - Posizioni favorevoli al**
 ■ **Panov**

Moscow

1950

[Mueller, Karsten]



Generalmente le posizioni bloccate sono favorevoli al cavallo soprattutto se la parte con il cavallo blocca i pedoni avversari sulle case dello stesso colore dell'alfiere

La posizione dell'esempio è vinta per il bianco poiché il cavallo minaccia i pedoni bloccati e l'alfiere e il re neri non potranno attivarsi ma dovranno rimanere in difesa passiva **1.g5!**

Dopo g5 si è aperta la strada al re bianco **Rg7 2.Rf3 Rf7 3.Rg4 Ae7 4.Rf5 Af8 5.Cf6 h6**

[5...Rg7 6.h6+ Rh8 7.Re6+- zugzwang]

6.gxh6

[6.g6+ Re7 7.Ce4 Ag7 8.Cg3 Af8 (8...Rf8 9.Re6+-) 9.Re4 Rf6 10.Cf5+- il nero è in zugzwang]

6...Axh6 7.Ce4 Af8

[7...Re7 8.Rg6]

8.h6 Axh6

[8...Rg8 9.Rg6 Ae7 10.h7+ Rh8 11.Rf7 Ad8 12.Cxd6+-]

9.Cxd6+ Re7 10.Ce4 Ae3 11.d6+!

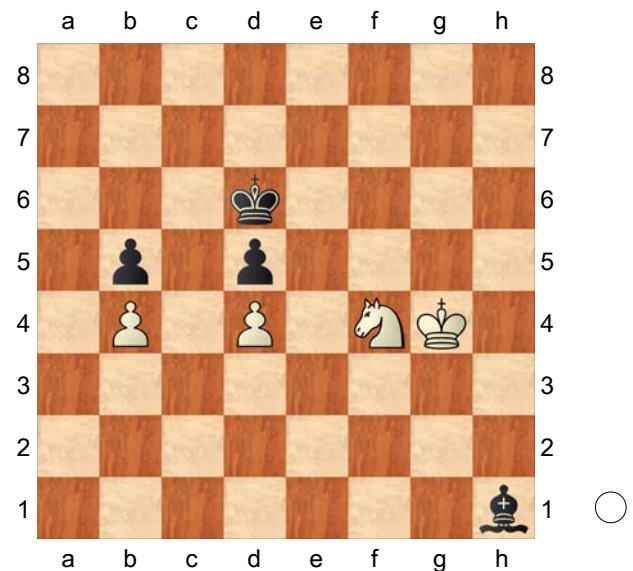
[11.Rxe5? Ad4+ 12.Rf5 Rd7=

L'alfiere può difendere la debolezza e il re bianco non riesce ad infiltrarsi per appoggiare l'avanzata del pedone]

11...Rd7 12.Rxe5 si vince facilmente **1-0**

64 - Posizioni favorevoli al

[Mueller, Karsten]



1.Rf5 L'alfiere nero non può attaccare nessuno dei pedoni avversari e può solo rimanere in difesa passiva. Il re bianco è attivo mentre quello nero non lo è. Tutte le considerazioni indicate sopra rendono questo finale vinto per il bianco

Il re e il cavallo bianchi manovreranno

per arrivare a contatto con i pedoni e catturarli. **Ae4+ 2.Rf6 Af3 3.Cg6**

Ag2 4.Ce7 Ae4 5.Cf5+ Rd7

[5...Axf5 il finale di pedoni è vinto facilmente dal bianco 6.Rxf5 Rd7 7.Re5 Rc6 8.Re6 Rc7 9.Rxd5 Rd7 10.Rc5]

6.Re5 Ah1 7.Ce3 Rc6 8.Re6 Af3 9.Cf5 Ag4

[9...Rc7 10.Ce7 Ag4+ 11.Rxd5]

10.Re5 Rd7 11.Ce3+- Af3 12.Cxd5 Ag2 13.Cc3 Rc6 14.d5+ Rb6

15.Re6 Ricapitolando

Il cavallo è superiore nelle posizioni bloccate in cui i pedoni avversari sono bloccati sulle case di colore dell'alfiere in cui l'alfiere o il re avversario sono costretti ad una difesa passiva dei pedoni. Il cavallo è superiore in quelle posizioni in cui l'alfiere non ha obiettivi (i pedoni sono su case di colore opposto all'alfiere). Infine come in tutti i finali a vere il re attivo è un vantaggio.

Se gli elementi indicati sopra sono si verificano allora il cavallo può essere superiore all'alfiere anche in posizioni semichiuso o posizioni aperte

□ **65 - Matto di Alfiere e Caval**

■ **Posizione 1**

[Doe,John]

(Diagram)

Per dare matto con alfiere e cavallo bisogna portare il re avversario nell'angolo dello stesso colore dell'alfiere.

In genere il finale si svolge in 2 fasi :

- forzare il re a dirigersi verso il bordo della scacchiera
 - forzare il re avversario ad andare nell'angolo dello stesso colore dell'alfiere
- Il Cavallo e l'Alfiere nella posizione del

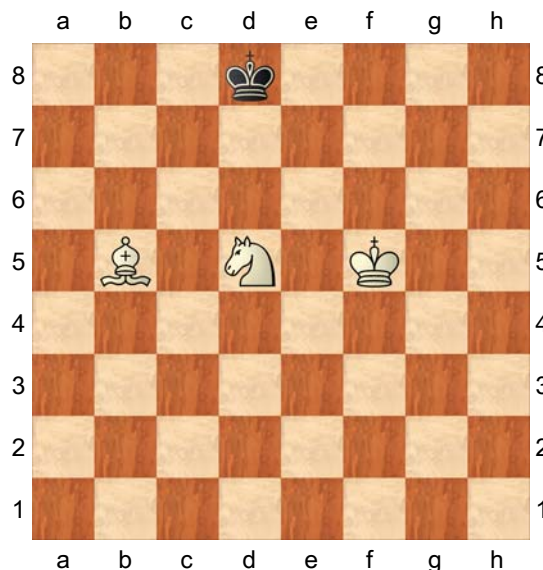


diagramma formano una barriera (la stessa disposizione dei pezzi può essere usata nella fase 1 per spingere il re sul bordo della scacchiera) che impedisce al re nero di fuggire dall'angolo. Il re bianco dovrà manovrare per spingere il re nero nell'angolo.

1.Re6 Rc8 2.Re7 Rb7 3.Rd7 Rb8

4.Aa6 L'alfiere andrà in C8 e il re bianco in C7 (il re nero sarà imprigionato nell'angolo dall'alfiere e dal re avversario) dopodiché il cavallo sarà libero di muoversi per dirigersi verso le case da cui dare il

matto **Ra7 5.Ac8 Rb8 6.Rd8 Ra7**

7.Rc7 Ra8 8.Ce7 Ra7 9.Cc6+ Ra8 10.Ab7#

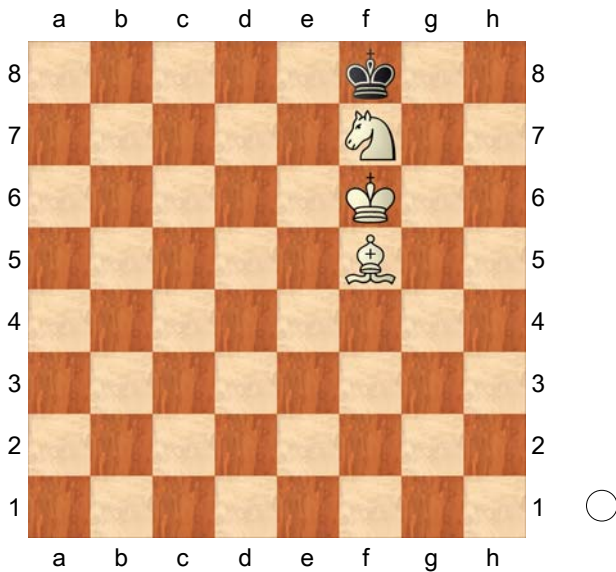
□ **66 - Matto di Alfiere e Caval**

■ **Posizione 2**

[Mueller,Karsten]

(Diagram)

Durante la prima fase del finale il giocatore in vantaggio spinge il re avversario sul bordo della scacchiera. Ovviamente il re si dirigerà verso l



angolo di colore opposto al colore dell'alfiere. La posizione del diagramma è una delle posizioni che bisogna conoscere per dare il matto con alfiere e cavallo (considerate che l'alfiere può perdere tempi e quindi potete rientrare nella posizione del diagramma).

Dalla posizione del diagramma la manovra del bianco consiste nel muovere il cavallo a W per rientrare nella posizione vista nell'esempio precedente (il cavallo e l'alfiere dovranno controllare le case per impedire che il re ritorni nell'angolo sbagliato) **1.Ah7 Re8 2.Ce5 Rd8**

[2...Rf8 3.Cd7+ Re8 4.Re6 Rd8 5.Rd6

A) 5...Re8 6.Ag6+ Rd8 7.Cf6 Rc8 8.Cd5 Rb7 (8...Rd8 9.Af7 Rc8 10.Ae8 Rb7 11.Ab5 si rientra nella posizione vista nell'esempio precedente) 9.Ad3 Rc8 10.Ab5 si rientra nella posizione vista nell'esempio precedente ;

B) 5...Rc8 6.Ae4 non c'è fretta tanto il re nero non può andare da nessuna parte Rd8 7.Cf6 Rc8 8.Ad3 Rd8 (8...Rb7 9.Cd5 Rc8 10.Ab5) 9.Ab5 Rc8 10.Cd5]

3.Re6 Rc7 4.Cd7 Rc6

[4...Rb7 5.Ad3 Rc6 6.Ae2 Rc7 7.Ab5 Rd8 8.Cf6 Rc7 9.Cd5+ si rientra nella posizione vista nell'esempio precedente]

5.Ad3 Rc7 6.Ab5 Rd8

[6...Rb7 7.Rd6 Rc8 (7...Ra7 8.Rc7) 8.Cf6 Rd8 9.Cd5 si rientra nella posizione vista nell'esempio precedente]

7.Cf6 Rc7 8.Cd5+ si rientra nella posizione vista nell'esempio precedente