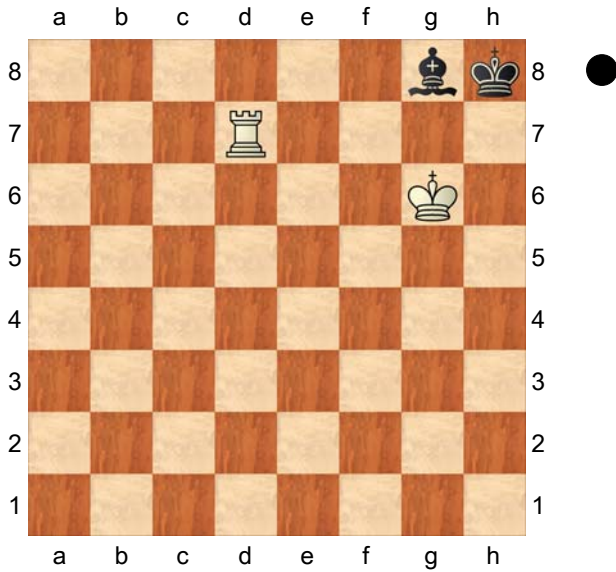


67 - Alfiere vs Torre

L angolo sicuro

[Mueller, Karsten]



Se i pezzi della parte in vantaggio sono al centro della scacchiera o si trovano nell'angolo di colore opposto alle case controllate dall'alfiere (l'angolo sicuro) allora la partita è pari. Nell'esempio vediamo come la parte che possiede l'alfiere riesce a pareggiare se il suo re si trova nell'angolo sicuro. Nel caso in cui il re si trovi al centro della scacchiera allora per pareggiare dovrebbe dirigersi verso l'angolo sicuro. **1...Ac4**

[1...Ae6?? unica mossa sbagliata

2.Th7+ Rg8 3.Te7+-]

[1...Ab3 la possibilità di dare scacco non è necessaria per pareggiare]

[1...Aa2]

2.Th7+

[2.Td8+ Ag8 3.Tc8 stallo (3.Td7 Ab3 il bianco non ha fatto progressi)]

2...Rg8 3.Td7 la torre impedisce lo scacco **Rh8 4.Td4 Ab3 5.Td2**

Se il nero giocasse Rg8 o Ag8 il bianco vincerebbe ma con qualsiasi altra mossa pareggia

[5.Th4+ Rg8 6.Tb4 Ac2+]

[5.Td3 Ac4 6.Th3+ Rg8 7.Tc3 Af7+ 8.Rh6 Aa2]

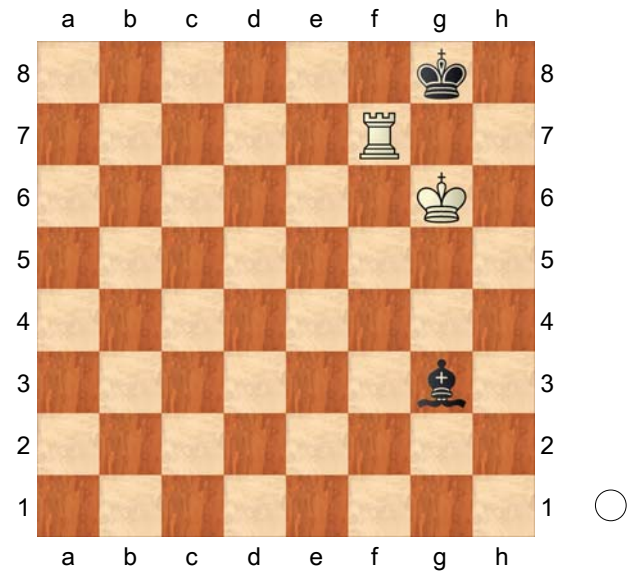
5...Ac4= 6.Th2+ Rg8 7.Tb2 Rh8

per il bianco non c'è modo di progredire

68 - Alfiere vs Torre

L angolo pericoloso

[Mueller, Karsten]



Se il re è chiuso nell'angolo pericoloso (l'angolo dello stesso colore delle case controllate dall'alfiere) allora la parte che possiede la torre vince sempre

1.Tf3 per vincere la torre deve obbligare l'alfiere ad uscire allo scoperto per poi minacciare l'alfiere e contemporaneamente la discesa in 8 traversa per dare matto **Ah2 2.Th3**

Ag1

[2...Ad6 3.Td3 Ae7 (3...Ac5

4.Td8+ Af8 5.Tb8 nell'angolo pericoloso non c'è lo stallo a

differenza dall'esempio visto precedentemente **Rh8 6.Txf8#**)

4.Tc3 Rf8 (4...Af8 5.Tc8 ; 4...Ad8 5.Tc8) 5.Tc8+- Ad8 6.Txd8+]

[2...Af4 3.Tc3 Rf8 4.Tf3]

3.Th1 Ad4

[3...Af2 4.Tc1 si minaccia matto e alfiere Rf8 5.Tf1+-]

[3...Ae3 4.Te1 si minaccia matto e

alfiere]

[3...Ac5 4.Tc1 si minaccia matto e alfiere]

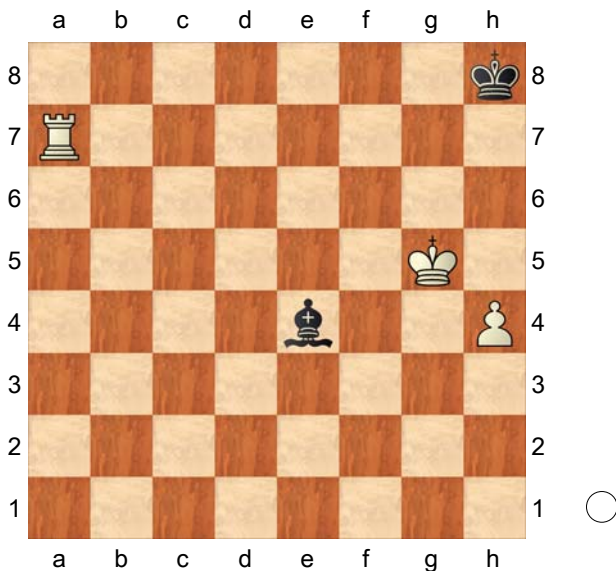
[3...Ab6 4.Tb1 Ac7 5.Tc1 il solito procedimento]

4.Td1 Ab6 5.Td6 Ac7

[5...Aa5 6.Ta6 si minaccia matto e alfiere]

6.Tc6+- si minaccia matto e alfiere

□ **69 - Alfiere vs Torre e pedone, Bernhard von**
 ■ **pedone di torre**
 [Mueller, Karsten]



In questo finale con il pedone di torre e il re nell'angolo di colore opposto alle case controllate dall'alfiere il bianco vince se il pedone non ha ancora raggiunto la 5 traversa mentre con il pedone in 5 o 6 traversa il giocatore in vantaggio riesce a creare una fortezza **1.Rh6** la mossa giusta fu dimostrata da Dvovskiy

[1.h5? Ad3 2.Rh6 (2.h6 il re nero è in una fortezza Ac2 3.h7 Axh7)

A) 2...Ac4? con il pedone in H5 l'alfiere non deve abbandonare la diagonale B1 H7 (la diagonale gli

assicura una fortezza) altrimenti perde nel seguente modo 3.Ta8+ Ag8 4.Rg5 Rg7 5.Ta7+ Rh8 (5...Af7 il pedone va a regina 6.h6+ Rg8 7.h7+ Rg7 8.Txf7+ Rh8 9.Tf8+ Rxh7 10.Tf7+ Rh8 11.Rh6 Rg8 12.Rg6 Rh8 13.Tf8#) 6.Rg6 Ad5 (6...Ae6 La ritirata dell'alfiere in E6 è sbagliata e farebbe perdere anche senza il pedone 7.Th7+ Rg8 8.Te7 ; 6...Ac4 7.Th7+ Rg8 8.Td7 minaccia matto e domina l'alfiere ; 6...Ab3 7.Th7+ Rg8 8.Tc7 minaccia matto e domina l'alfiere) 7.Th7+ Rg8 8.Te7 minaccia matto e domina l'alfiere Rh8 9.h6 Ac4 10.Th7+ Rg8 11.Td7 minaccia matto e domina l'alfiere Rh8 12.h7 Ad3+ 13.Rh6+- Ag6 14.Td8+ Ae8 15.Txe8# ;

B) 2...Rg8! il re nero deve stare nelle case G8 F8 F7 per controllare la casa G7 e impedire al re avversario di avanzare verso la casa di promozione. Quando il re bianco si sposterà sulla colonna G allora il re nero tornerà nell'angolo 3.Tg7+ (3.Rg5 Ac2 4.h6 il re nero è in una fortezza) 3...Rf8= 4.Tg3 Ac2 5.Tf3+ Rg8]

1...Rg8

[1...Ad5 2.h5 Ac4 3.Ta8+ Ag8 4.Rg5+- Rg7 5.Ta7+ Rh8 6.Rg6 Ad5 7.Th7+ Rg8 8.Te7 Rh8 9.h6 minaccia matto e domina l'alfiere Ac4 10.Th7+ Rg8 11.Td7 minaccia matto e domina l'alfiere]

2.Ta3 la manovra della torre serve per forzare il re ad andare in F8 o H8 (entrambe le scelte sono perdenti per il nero) **Ac2 3.Tg3+ Rf8**

[3...Rh8 4.h5 Ae4 5.Te3 Ad5 6.Te8+ Ag8 7.Rg5+- Rg7 8.Te7+ Rh8 9.Rg6 Ac4 10.Th7+ Rg8

11.Td7 minaccia matto e domina l'alfiere (si continua con il solito procedimento ...)

4.Tg5 con il taglio del re si vince facilmente (la differenza dalle posizioni con il pedone in 5 traversa è che ora il re bianco può uscire dal bordo passando per G4) **Rf7 5.Tg7+ Rf8**

[5...Rf6 6.Tg2+- Af5 7.Tf2 il taglio di 2 traverse avrebbe reso la vittoria più facile Re5 8.h5 Rf6 9.Txf5+ Rxf5 10.Rg7]

6.Tg3 Rf7 7.Rh5 Rf6

[7...Ad1+ 8.Rg5 Rg7 9.Tc3 Ae2 10.h5 Ad1 la torre domina l'alfiere che non può dare scacco 11.Tc7+ Rh8 12.Rg6 Ab3 13.h6 Ad5 14.Th7+ Rg8 15.Te7 il solito procedimento per portare il pedone in 7 traversa Rh8 16.h7 Ae4+ 17.Rh6 Ag6 18.Td7 Ae8 19.Tb7 Ag6 20.Tb8+ Ae8 21.Txe8#]

[7...Ah7 8.Tg5+- con il pedone in H4 il re può allontanarsi dal bordo passando per G4 Rf6 9.Rg4 Ag6 10.h5 Ah7 11.Rf4 Ad3 12.h6 Ah7 13.Tg7 Af5 14.Ta7 il taglio orizzontale assicura la vittoria Ad3 15.h7]

[7...Rf8 8.Tg5 Ad1+ 9.Rg6 Rg8 (9...Ac2+ 10.Rf6 il taglio del re assicura la vittoria) 10.Tc5+- l'alfiere è dominato e la minaccia di matto costringe il re nero ad abbandonare l'angolo]

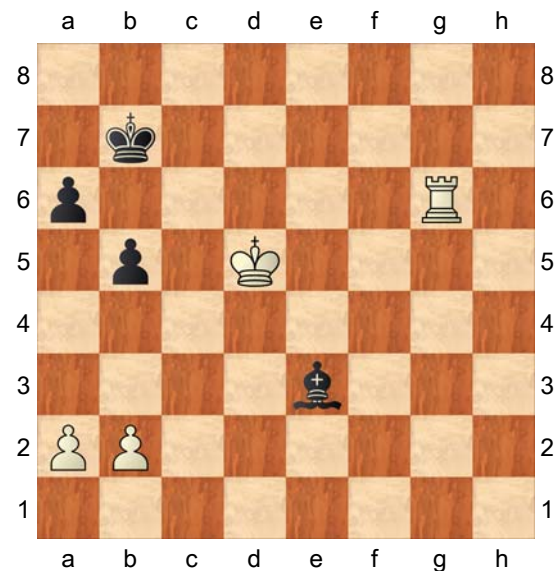
8.Tc3 Ae4 9.Tc7 Af5 Il re bianco si mette in opposizione al re nero e la torre andrà sulla colonna F per tagliare il re avversario (con il taglio del re la vittoria è semplice)

[9...Ad3 10.Rh6 Af5 (10...Ab1 11.Tc1 Ad3 12.Tc3 Ae4 13.Te3 Af5 14.Tf3 Re5 15.h5 Rf6 16.Txf5+ Rxf5 17.Rg7) 11.Tc4 Ad3 12.Tf4+ Af5 13.h5 Re6 14.Txf5 Rxf5

15.Rg7+-]

10.Rh6 Ae4 11.h5 la torre passerà al taglio verticale (per passare al taglio verticale si attaccherà l'alfiere per guadagnare tempi) **Ad3 12.Tc3 Ae4 13.Tc4 Af5 14.Tf4+- Re5 15.Txf5+ Rxf5 16.Rg7**

□ **69a - Alfiere vs Torre e pedo**
 ■ **la fortezza di Averbakh**
 [Mueller,Karsten]

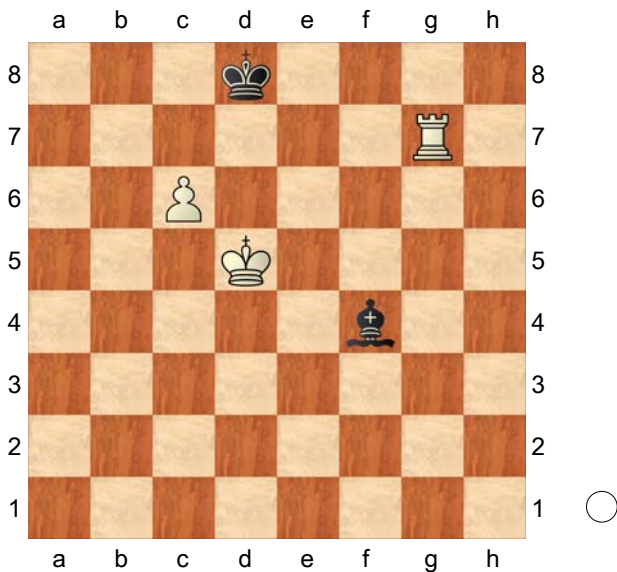


Il seguente esempio è una nota posizione di patta in cui il nero si difende costruendo una fortezza in modo simile alle fortezze viste in alcune varianti con il pedone di torre dell'esempio precedente. **1...Af2** il nero può pendolare con l'alfiere o fare mosse di attesa con il re. Il bianco non può costringere il re nero ad andare sul bordo e non può cacciarlo dalle case B6 B7

[1...Aa7? 2.Tg7+ Rb6 3.Txa7 il finale di pedoni è perso per il nero Rxa7 4.Rc6 b4 5.b3+- a5 (5...Rb8 6.Rb6) 6.Rb5]
 [1...Ab6? 2.Tg7+ Rb8 3.b3 Af2 4.Rc6 il bianco prepara la spinta A4

Ae3 5.b4 l alfiere non può abbandonare la diagonale G1 A7 altrimenti il re bianco va in B6 e cattura i pedoni Ad4 6.Tg3 Af2 7.Tf3 Ad4 8.a4 bxa4 9.Ta3 tutti i pedoni del nero vengono catturati Ra7 10.Txa4+- (Averbakh) Ae3 (10...Ab6 11.b5 a5 12.Tf4 Ae3 13.Tf7+ Rb8 14.b6) 11.b5]
2.Tg7+ Rb6! ovviamente il re non va sul bordo altrimenti lascierebbe la casa C6 al re bianco **3.Tg6+ Rb7=**

□ **70 - Alfiere vs Torre e pedon, A200**
 ■ **Distrugge la Fortezza del Rio, A445**
 London Lloyds Bank Open (5) 1979
 [Mueller, Karsten]



72.Rc5? permette al nero di costruire una fortezza

[72.Tg4! la torre deve dominare l alfiere per permettere al re di arrivare in B6 o D6 (qualsiasi mossa dell alfiere è perdente)

A) 72...Ac7 73.Tg8+ Re7 74.Rc5 il nero è in zugzwang Re6 (74...Ae5 75.Rb6 ; 74...Aa5 75.Rb5 Ac7 76.Ra6) 75.Te8+ il taglio assicura una facile vittoria ;

B) 72...Ah2 l alfiere è dominato e non può costruire una fortezza 73.Rc5 Ae5 (73...Rc7 74.Tg7+ Rc8 75.Rb6+-) 74.Rb6+-]

72...Rc8 Questa formazione è nota con il nome di Fortezza del Rio. L alfiere impedisce al re bianco di occupare le case D6 o B6 e il bianco non può fare nulla per progredire **73.Te7**

[73.c7 Rb7= 74.Rd5 Axc7 il re è vicino all angolo giusto]

73...Ag3 l alfiere deve assicurarsi la possibilità di scacciare il re avversario da B6 o D6 **74.Tf7 Ah2 75.Rb5 Ae5! 76.Ta7**

[76.Rb6 Ad4+]

76...Af4 77.c7 Rd7 78.Rb6 Ae5=

Se il bianco allontana la torre o sposta il re allora si cattura il pedone altrimenti il nero pendola con l alfiere

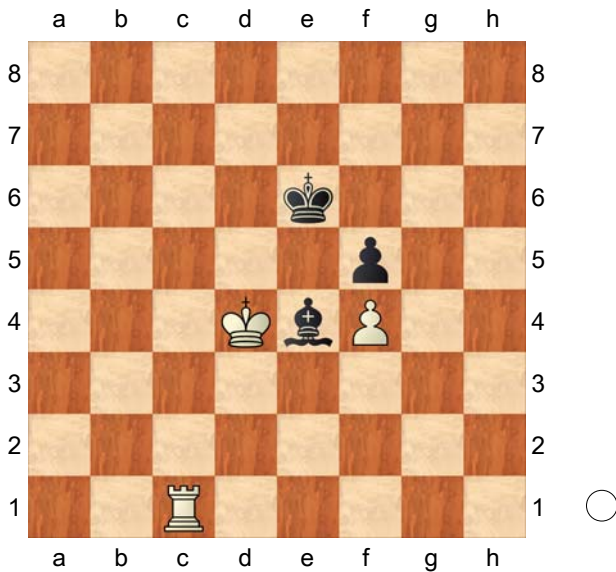
[78...Ae3+?? 79.Rb7 Axa7 80.c8D+]

1/2-1/2

71 - Alfiere + P vs Torre + P
 [Doe, John]

(Diagram)

La posizione dell esempio è vinta dal bianco anche se il procedimento per vincere non è semplicissimo. il Bianco dovrà spingere il re avversario sul bordo dopodichè dovrà sacrificare la torre sul pedone per rientrare in un finale di pedoni vinto **1.Tc5 Rf6 2.Tb5 Re6 3.Tb6+ Re7 4.Re5 Rf7 5.Ta6 Re7 6.Ta7+ Rf8 7.Rf6 Re8** ora il bianco deve sacrificare la torre per rientrare in un finale di pedoni vinto **8.Ta5 Rf8** [8...Rd7? 9.Txf5 Axf5 10.Rxf5 Re7 11.Rg6]



9.Tb5 Re8 10.Re6 Rf8 11.Ta5

[11.Txf5+ bisogna assicurarsi che quando si cattura il pedone in F5 il re nero non possa prendere l'opposizione in F7 Axf5+ 12.Rxf5 Rf7]

11...Ad3 12.Ta7 Ac2 13.Tf7+

[13.Ta8+ Rg7 14.Re7 se il re si porta sulla colonna G si vince facilmente tagliandolo verticalmente con la torre Ae4 15.Ta3 Rg6 16.Tg3+ Rh7 17.Rf7 Rh6 18.Rf6 Rh7 19.Tg5]

13...Rg8 14.Rf6 Ae4 15.Rg6

il re nero non può muoversi e neanche l'alfiere a causa delle minacce di matto

Ag2

[15...Ad3 16.Td7]

16.Tc7

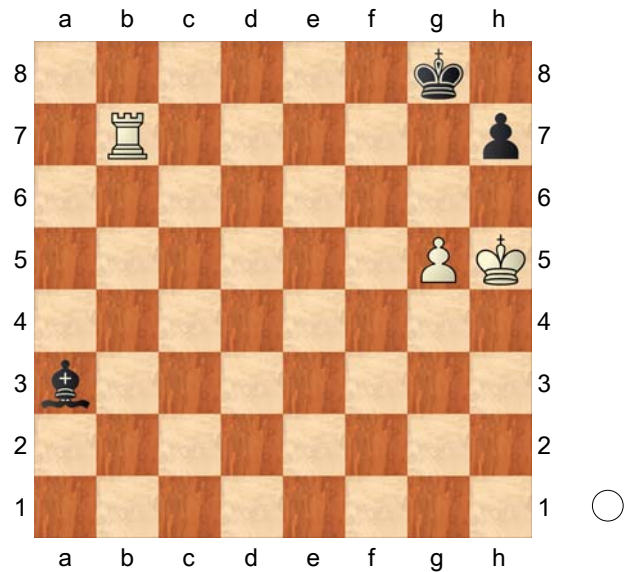
[16.Txf5? Ae4 17.Rf6 Axf5 18.Rxf5 Rf7]

71a - Alfiere + P vs Torre + ,Noam

1993 22.03.2012

[Mueller,Karsten]

Per molto tempo questa posizione è stata ritenuta patta ma poi nel 1993 fu dimostrato che è vinta



il re bianco può scegliere se infiltrarsi attraverso F6 o H6 (con l'accesso del re a tali case si creano minacce di matto e la cattura del pedone), per accedere a tali case la torre dovrà dominare l'alfiere per impedirgli di dare scacco e cacciare il re dalle case F6 o H6. Un'altra possibilità del bianco è quella di cambiare i pedoni per rientrare nel finale vinto di torre contro alfiere in cui il re si trova nell'angolo cattivo

1.Tb3 Ad6 2.Rg4 il re bianco può scegliere se infiltrarsi attraverso F6 o H6 **Af8**

[2...Ac5 3.Tb5

A) 3...Aa3 4.Rf5 Ae7 (4...Ac1 5.Rf6 Af4 | alfiere è dominato e non può dare scacco 6.Tc5 ; 4...Ad6 5.Rf6 Ac7 6.Td5 | alfiere è dominato e non può dare scacco Ab6 7.Td7 | alfiere è sempre dominato Aa5 8.Tg7+ Rf8 9.Txh7) 5.Tb8+ Rf7 6.Tb7+- la torre o il re cattureranno il pedone H Rf8 7.Rg4 Ac5 (7...Rf7 8.Rh5 Rf8 9.Rh6 Rf7 10.Txe7+ Rxe7 11.Rxh7) 8.Txh7 ;

B) 3...Ad4 Se l'alfiere rimane sulla diagonale A1 H8 il re bianco non può accedere alla casa F6 e si

porta in H6 da dove crea le stesse minacce di matto e cattura del pedone H viste nella variante precedente 4.Rh5 Ag7 (4...Ac3 5.Tb8+ Rg7 6.Tb7+ Rg8 7.Rh6 Ad2 la cattura del pedone è inevitabile 8.Tg7+ Rf8 9.Rxh7) 5.g6 h6 (5...hxg6+ 6.Rxg6 Af8 7.Tb8) 6.Tb8+ Af8 7.Txf8+ Rxf8 il finale di pedoni è vinto 8.Rxh6+- Rg8 9.g7 Rf7 10.Rh7]

3.Rf5 Ac5 4.Td3 per portare il re in F6 la torre deve dominare l'alfiere ed impedirgli di dare scacco e cacciare il re da F6 **Ab4**

[4...Ae7 5.Tc3 Rf7 (5...Ab4 6.Tc8+ Rf7 7.Tc7+ Rg8 8.Rf6 Aa3 9.Tg7+ il nero perde il pedone o prende matto) 6.Tc7 il pedone H verrà catturato dal re o dalla torre]

5.Rf6 Aa5 6.Tb3 Ad8+ l'alfiere non può tornare sulla diagonale A1 H8 e il re nero può portare il re in H6 **7.Rf5 Aa5**

[7...Ae7 8.Tb8+ Rf7 9.Tb7 il pedone H verrà catturato dal re o dalla torre]

8.Rg4 Ac7 9.Tb5 Ad6

[9...Ah2 10.Td5 Ac7 11.Rh5 Ab6 12.Rh6 l'alfiere è dominato e non può andare a dare scacco in F8]

10.Rf5 Ac7

[10...Ae7 11.Tb8+ Rf7 12.Tb7 il pedone H verrà catturato dal re o dalla torre]

[10...Rf7 11.Tb7+ Rg8 12.Rf6 il nero perde il pedone o prende matto]

11.Td5+- l'alfiere è dominato e il re può accedere a F6 **Ab6 12.Rf6 Ac7**

13.Td7 Ab6 14.Tg7+ Rf8

[14...Rh8 15.Rf7 h6 16.g6]

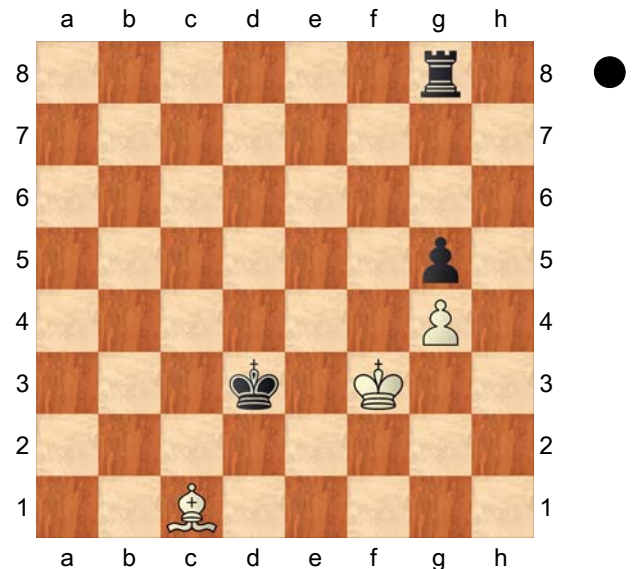
15.Txh7

□ **71a1 - Alfiere + P vs Torre +,A**
 ■ **Con Torre o re passivi ,S**

Vienna

1922

[Mueller,Karsten]



Nei finali di alfiere + pedone contro torre + pedone la situazione ottimale per il giocatore in svantaggio è quando il pedone avversario è bloccato su una casa del colore dell'alfiere e che quindi può essere attaccato (l'alfiere ha un obiettivo che può attaccare). Nel finale dell'esempio uno dei pezzi neri (re o torre) devono rimanere a difesa passiva del pedone e il bianco pareggia facilmente **1...Tg7**

[1...Rd4 Vediamo il caso in cui il re dà il cambio alla torre nella difesa del pedone 2.Ad2 Re5 3.Ae3 Rf6 4.Ad4+ Rg6 5.Ae3 Tb8 6.Ad2 Tb5 il re nero ora può provare ad attivarsi ma non basta per pareggiare 7.Re4 Rf6 8.Ac3+ Re6 9.Ad2 Rd6 10.Ae3 Rc6 11.Ad2 Rb6 12.Ae3+ Ra5 13.Ad2+ Ra4

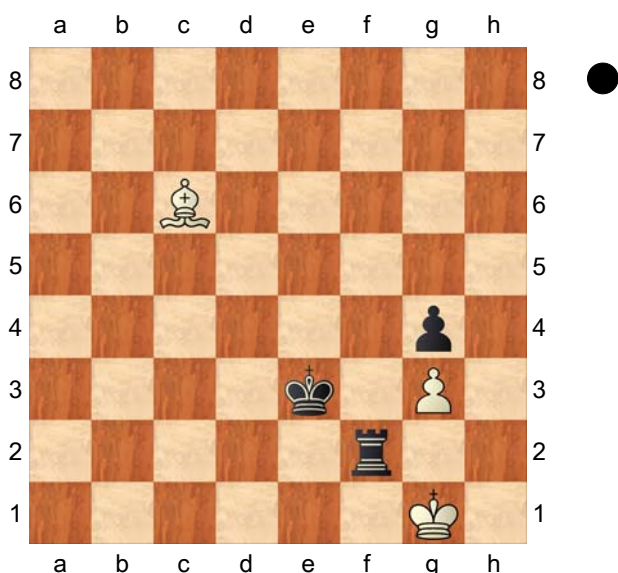
A) 14.Axg5? Il sacrificio in questa posizione è sbagliato poiché il re nero rientra in tempo Txg5 15.Rf4 Tg8 16.g5 Rb5 17.Rf5 Rc6 18.g6 Rd7 19.Rf6 Tf8+ 20.Rg7 Re7

21.Rh7 Ta8 22.Rg7 (22.g7 Rf7)
 22...Ta1 23.Rh7 Rf6 24.g7 Th1+
 25.Rg8 Tg1 26.Rh8 Rf7-+ ;
B) 14.Ae3 Rb3 il re nero puo
 passare solo tramite D1 15.Ac1
 Rc2 16.Axg5 il re nero è troppo
 lontano e non rientra in tempo Txc5
 17.Rf4= (Averbakh) Tg8 18.g5
 Rd3 19.Rf5 Rd4 20.g6 Rd5
 21.Rf6 Rd6 (21...Tf8+ 22.Re7)
 22.g7]

2.Rf2 Rc2 il re e l alfiere bianchi
 pendolano e il re nero non puo arrivare
 a contatto con il pedone bianco (il
 bianco ha costruito una fortezza nell
 angolo della scacchiera) **3.Ae3 Tg8**
4.Rf3 Rd3 5.Ac1

1/2-1/2

□ **71b - Alfiere + P vs Torre + ,P 2530**
 ■ **Un'altra fortezza,W 2530**
 USA-ch El Paso (9) 1973
 [Mueller,Karsten]



Nella posizione dell esempio il bianco è
 in una fortezza inespugnabile, non c è
 modo per il nero di arrivare a contatto
 con il pedone avversario e il finale è
 pari **78...Tf3** Questa posizione di patta

si verifica solo nell angolo dello stesso
 colore dell alfiere. Se si spostano tutti i
 pezzi di 1 o piu traverse a sinistra allora
 la partita è persa **79.Rg2**

[79.Axf3? il finale di pedoni sarebbe
 perso per il bianco Rxf3 80.Rh2 Rf2
 81.Rh1 Rxg3 82.Rg1

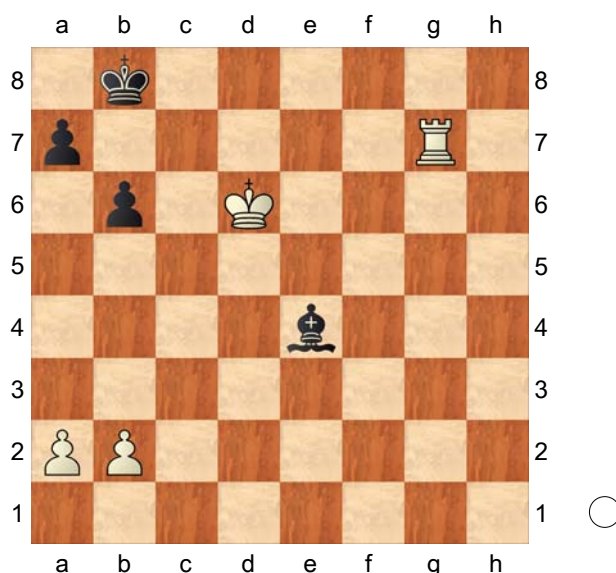
A) 82...Rf3 83.Rh2 l ultimo trucco
 del bianco per cercare lo stallo Rf2
 (83...g3+?? 84.Rh1=) 84.Rh1 Rg3
 85.Rg1 Rh3 ;

B) 82...Rh3-+ 83.Rh1 g3 84.Rg1
 g2 85.Rf2 Rh2]

79...Tf6 80.Ab7 il bianco non deve fare
 altro che pendolare con il re o con l
 alfiere **Tb6 81.Aa8 Tb8 82.Ac6 Rd4**
83.Rf2 Tc8 84.Ab7 Tc7 85.Aa8 Ta7
86.Ac6

1/2-1/2

□ **71c - Alfiere+2 P vs Torre+2P**
 ■ **Fortezza dell esempio prec.**
 [Mueller,Karsten]



1.b4! impedisce la spinta A5 con cui il
 nero costruirebbe una fortezza (il
 bianco si riserva il piano di spingere i
 pedoni fino in B5 e A6 dopodichè si
 creerebbero minacce di matto)

[1.a3 a5 2.b4 (2.Re5 Ah1 3.Rd4 Af3 4.Rc3 Ae4 5.b4 axb4+ 6.Rxb4 Ac6 il nero è in una fortezza inespugnabile 7.Rc4 Rc8) 2...axb4 3.axb4 Af3 4.b5 una fortezza come nell esempio precedente]

1...Ac2 2.b5 Ae4 3.a4 Af3

[3...Ac2 l alfiere non può abbandonare la diagonale H1 A 8 altrimenti il re bianco occupando C6 minaccia il matto e la cattura dei pedoni 4.Rd5 Axa4?! 5.Rc6 Ab3 6.Tb7+ Rc8 (6...Ra8 7.Rc7 a5 8.Txb6 Ra7 9.Ta6#) 7.Txa7+-]

4.Re5 Ad1 5.Rd5 Af3+

[5...Axa4 Non si può permettere al re bianco di andare in C6 6.Rc6 a6 7.Rxb6]

6.Rc4 Ab7 7.Rc3

[7.Rb4? a5+ 8.bxa6 (8.Rc3 il nero crea una fortezza come quella vista nell esempio precedente (la presenza del pedone A non cambia nulla) Af3 9.Rd4 Ah1 10.Re5 Af3 11.Rd6 Ae4 12.Tc7 Af3 13.Tc6 Rb7) 8...Axa6= il nero è in una fortezza 9.Rc3 Ab7 10.Rc4 Ac6]

7...Ac8 l alfiere rimane sulla diagonale C8 A6 in vista della spinta A5 (il piano del bianco e portare il re in B4 e spingere il pedone A)

[7...a5 rispetto alla sottovariante vista precedentemente la spinta in A5 è sbagliata poichè il bianco può cambiare l alfiere ed entrare in un finale di pedoni vinto (nella sottovariante vista in precedenza con la spinta A5 il nero dava scacco perciò il bianco faceva in tempo a sottrarsi al cambio dei pezzi ed evitare il finale di pedoni perso) 8.Txb7+ Rxb7 9.Rd4 Rc7 (9...Rc8 10.Re5) 10.Re5 Rd7 11.Rd5 Rc7 12.Re6 Rc8 13.Rd6 Rb7 14.Rd7 Rb8 15.Rc6 Ra7 16.Rc7 Ra8

17.Rxb6 Rb8 18.Rxa5]

8.Rb4 a5+ 9.Rc3 a differenza di una sottovariante vista in precedenza l alfiere è dominato e non riesce a rientrare sulla diagonale A8 H1 perciò il bianco non riesce a costruire una fortezza e perde **Ab7**

[9...Ae6 10.Tg6+-]

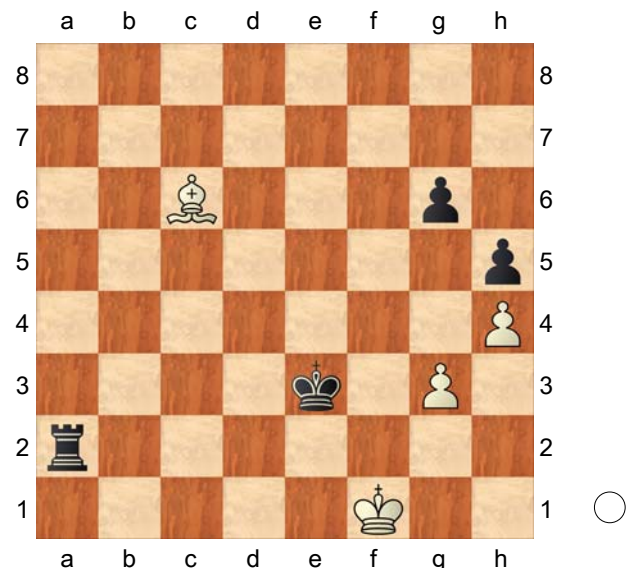
[9...Af5 10.Rd4 Ac2 11.Rd5 Axa4 12.Rc6 Ab3 13.Rxb6 a4 14.Te7 Rc8 15.Rc6 Rd8 16.Td7+ Re8 17.b6 a3 18.b7+-]

[9...Ah3 10.Rd4 Ac8 11.Rd5+-]

10.Txb7+ il finale di pedoni è vinto **Rxb7 11.Rd4 Rc7 12.Re5+-**

71d - Alfiere+2 P vs Torre+2P, Stefan

Un errore tipico, Oliver **2410**
 BL9697 HSK-Solingen 1997
[Mueller, Karsten]



La posizione di questo esempio a gioco corretto è pari. Il bianco poteva costruire una fortezza ma giocando **AD5** permette al nero di portare la torre in 5 traversa con guadagno di tempo e di fare la spinta **G5** che grazie al tempo di vantaggio è vincente **68.Ad5?**
 [68.Rg1 Tb2

A) 69.Ad5? Tb5 70.Ac6 Tc5
 71.Ab7 g5 72.hxg5 Txc5 73.Rh2
 Rf2 74.Rh3 Txc3+ 75.Rh4 Tg7
 76.Ac6 Th7 il re si porta a difesa
 del pedone dopodichè la torre è
 libera e può cacciare il re
 avversario dal blocco del pedone (il
 finale è vinto) 77.Ae8 Rf3 78.Ag6
 (78.Axh5+ Rf4) 78...Th8 79.Af7
 Rf4 80.Ae6 Th7 81.Ag8 Tg7
 82.Ab3 Tb7 83.Ac4 Tc7 84.Ae6
 Re5 85.Ah3 Th7 86.Ag2 Rf5
 87.Af1 Rf6 88.Ae2 Te7 89.Af3
 (89.Axh5 Th7 90.Rg4 Th8
 91.Rh4 Rf5-+) 89...Rf5 90.Ad1
 Tc7 91.Ae2 Td7 92.Ab5 Td1
 93.Ac6 Rg6-+ 94.Ae8+ (94.Ae4+
 Rh6 95.Ac6 Td4+ 96.Rg3 Rg5)
 94...Rh6 95.Axh5 Th1+ ;

B) 69.Aa8= Tb5 rispetto alla
 variante principale al nero manca
 un tempo che non gli permette di
 vincere 70.Rg2 g5 71.hxg5 Txc5
 72.Rh3 Rf2 73.Rh4 Txc3
 74.Rxh5]

68...Ta5 69.Ac6 g5 70.hxg5 Txc5
71.Rg2 h4 72.Rh3 hxg3 73.Rg2 Rf4
 il re bianco è vicino all'angolo sbagliato
 perciò il nero sacrificherà il pedone e
 rientrerà ne finale di torre contro
 alfiere vinto **74.Ab7 Tc5 75.Rg1 Rg4**
76.Rg2 Tc2+ 77.Rh1 Tb2 78.Ac6
g2+ 79.Rh2

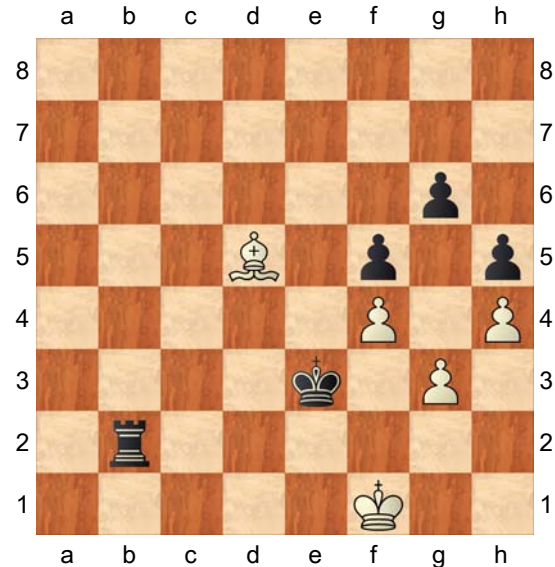
[79.Axg2 Rg3]

79...Tf2 80.Axg2 Rh4 81.Rg1 Rg3-+
0-1

72 - Alfiere+3 P vs Torre+3P,R

[Mueller,Karsten]

Senza i pedoni nella colonna F il bianco
 riuscirebbe a fare una fortezza e il finale
 sarebbe pari. Con i pedoni della
 colonna F la posizione dell'esempio è



vinta per il bianco poichè è possibile la
 spinta di rottura G5 che permette al
 nero di distruggere la fortezza e di
 infiltrare il re per mangiare i pedoni
 avversari (con la spinta di rottura il nero
 rimarrà con 1 pedone che sarà
 sufficiente per vincere) **1.Ac6**
 prima della spinta di rottura il nero
 posiziona meglio la torre **Td2 2.Rg1**
Td6 3.Ab7 g5!! 4.fxg5

[4.hxg5 h4 5.gxh4 (5.Rg2 hxg3
 6.Rxc3 Td4 7.Ag2 Txf4 8.Ah3 Tf3+
 9.Rh4 Rf4 10.g6 Te3 11.g7 Tg3
 12.Axf5 Txc7 13.Ad3 Il re bianco è
 in una cattiva posizione e il bianco
 perde forzatamente l'alfiere o prende
 matto Td7 14.Ag6 Td8-+
 il bianco prende matto o perde l'
 alfiere) 5...Rxf4 6.Rg2 Rg4 7.Ac8
 Tg6! Prima di catturare i pedoni il
 nero posiziona la torre in modo da
 impedire al bianco di catturare il
 pedone F (se il bianco cattura il
 pedone F il nero gli dà l'infilata di
 torre e cattura l'alfiere)

A) 8.Ad7 Rxh4-+ il bianco non
 può catturare il pedone altrimenti c
 è l'infilata di torre 9.Axf5 Txc5+ ;
B) 8.Rf2 Tg8 9.Ae6 Tg7
 il re bianco non può muovere e

dopo qualsiasi mossa d alfiere il nero cattura i pedoni. Il bianco non può catturare il pedone F poichè c'è sempre l infilata di torre 10.Ac8 Rxh4 11.g6 (11.Axf5 Tf7) 11...Rg4-+ ;

C) 8.Rh2 Tc6 qualsiasi ritirata dell alfiere è perdente 9.Ad7 (9.Ab7 Tc3 tutti i pedoni bianchi vengono catturati forzatamente 10.g6 Rxh4 11.Ad5 Th3+--+ 12.Rg2 Tg3+ 13.Rf2 Txx6) 9...Tc2+ 10.Rg1 Rg3 11.Rf1 f4 12.Re1 f3 il bianco deve sacrificare l alfiere oppure il pedone v a promozione 13.Ab5 f2+ 14.Rd1 Tb2 15.Ad3 Tb1+--+ 16.Rd2 f1D 17.Axf1 Txf1 i pedoni bianchi vengono catturati e il nero vince 18.h5 (18.g6 Rxh4 19.g7 Tg1 ; 18.Re2 Tg1 19.h5 Rh4 20.h6 Txx5 21.h7 Th5) 18...Rh4 19.g6 Rxh5 20.g7 Tg1]

4...f4 5.gxf4 Rxf4 6.Rf2 Td2+ 7.Rf1 [7.Re1 Th2 8.g6 Txx4 9.Ac8 Rf3 la torre rientra in tempo per fermare il pedone G 10.Rd2 Td4+ 11.Rc3 Td1-+ (Kholmov) 12.g7 Tg1]

7...Rg3 8.g6 Td4 9.Ac8 Tf4+ 10.Rg1 [10.Re2 i pedoni bianchi cadono tutti Tf6 11.g7 Tg6-+]

10...Tc4 11.Aa6 Tc1+ 12.Af1 Tc7 13.Ab5 [13.Ad3 Td7 14.Ac2 (14.Af1 Td6 i pedoni cadono) 14...Tc7 il bianco perde l alfiere o prende matto]

13...Tg7! (Hübner) **14.Ae8** [14.Ad3 Td7 il nero vince come nella sottovariante vista precedentemente]

14...Te7 15.Ab5 Rxh4 16.Rf2 [16.Ac4 Rg3 17.Rf1 il pedonero v a promozione mentre quello bianco non può fare hulla in quanto l interferenza con AF7 non funziona poichè dopo la spinta del pedone G la torre cattura l alfiere con scacco h4

18.Af7 h3-+ 19.g7 Txf7+] [16.Rg2 Rg5 costringe l alfiere a posizionarsi male (tutte le case sulla diagonale B1 F5 verranno controllare dal nero) 17.Ad3 Td7 18.Ab1 Rg4 19.Ae4 Rf4 l alfiere non può restare sulla diagonale D1 F5 e quindi il pedone G cade 20.Ac6 Td8 l alfiere è dominato e non puo tornare a difesa del pedone 21.Rf2 Tg8 22.Af3 h4 23.Ah5 Rg5-+]

16...Rg5 17.Ad3 Td7 18.Ab1 [18.Re3 h4 Il nero impedisce all alfiere di andare in F7 minacciando continuamente il pedone oppure dominando le case tramite cui l alfiere potrebbe accedere ad F7 19.Ae4 Rg4 20.Af3+ Rg3 21.Ac6 Tg7 22.Ae4 h3-+ 23.Rd4 h2 24.Re5 Txx6]

18...Rf4 19.Rg2 [19.Re2 h4-+]

19...Td2+ 20.Rh3 Tb2 21.g7 [21.Ad3 Tb3 22.g7 Txd3+ 23.Rh4 Tg3]

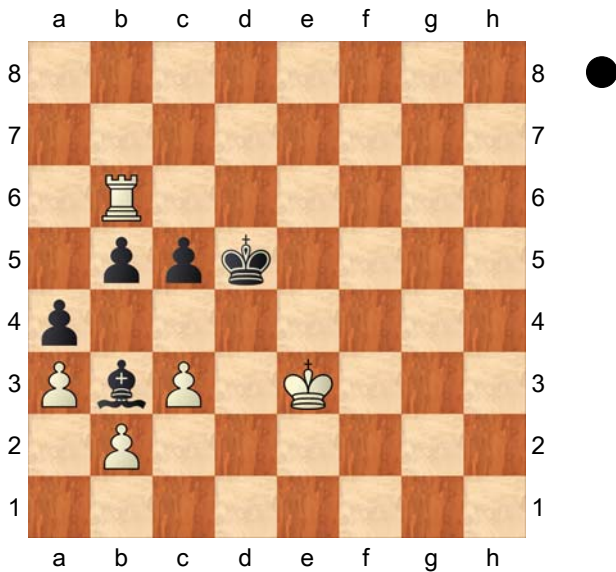
21...Tb3+ 22.Rh2 [22.Rh4 Txb1 23.Rxh5 (23.g8D Th1#) 23...Rf5-+ 24.Rh6 (24.g8D Th1#) 24...Th1#]

22...Tg3-+

□ **73 - Alfiere+3 P vs Torre+3P, Yurj**
 ■ **Taglio per evitare controgioch, Alexey**
 Klaipeda ch-USSR (1) 1988
 [Mueller, Karsten]

(Diagram)

La posizione dell esempio è vinta per il bianco. La manovra per vincere consiste nel tagliare il re avversario dai pedoni bianchi per impedire un controgioch attivo del nero **51...Rc4?!**



l'immediata ricerca di un controgiooco attivo per il nero non funziona poichè il re e l'alfiere rimangono imprigionati nell'angolo

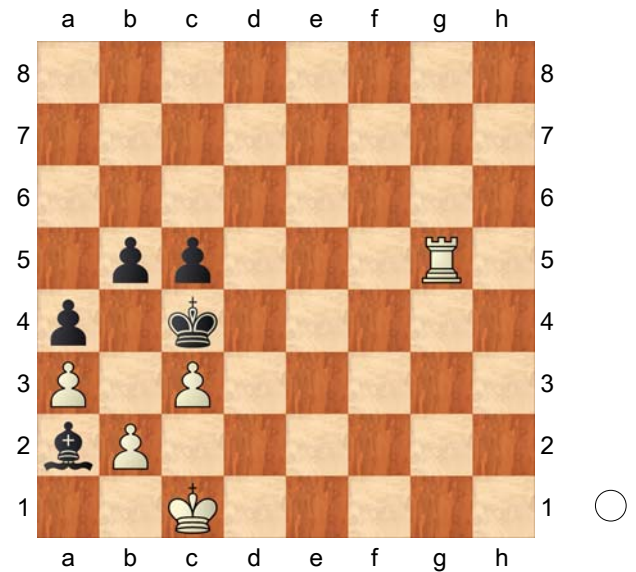
[51...Ac4! 52.Tf6 la torre vuole tagliare il re avversario sulla 5 traversa

A) 52...Aa2 Se il nero cerca un gioco attivo il bianco può manovrare per restringere alfiere e re nell'angolo fino a metterli in zugzwang 53.Tf1 Re5 (53...Rc4 54.Rd2 Rb3 55.Rc1 b4 56.cxb4 cxb4 57.Tf3+-) 54.Th1 Rd5 55.Rd3 Ac4+ 56.Rd2 Aa2 57.Th5+ Rc4 58.Rc1 Ab3 59.Tg5 Aa2

(Diagram)

60.b4 qualsiasi mossa del nero è perdente axb3 (60...Rxc3 il pedone B va a promozione 61.bxc5+- b4 62.c6 bxa3 63.c7 Ae6 64.Rb1 Rb4 65.Ra1 Rc4 66.Tg1) 61.Rb2+- l'alfiere è completamente ristretto nei movimenti e il nero perde tutti i pedoni ;

B) 52...Re5 53.Tg6 Ad5 54.Tg5+



il taglio del re nero impedisce ogni controgiooco al nero dopodiché il re bianco potrà iniziare la manovra di aggiramento per catturare i pedoni neri Rd6 55.Rf4 Ab3

B1) 56.Rg4 Ad1+ 57.Rf5?

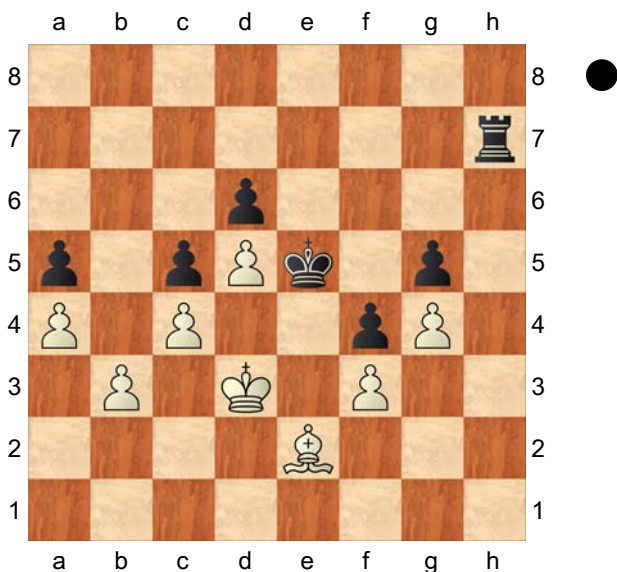
iniziare subito la manovra di aggiramento permette al re nero di infiltrarsi e pareggiare con un controgiooco attivo Rd5 58.Tg2 Rc4 59.Td2 Af3 60.Tf2 (60.Re6 Rb3 61.Tf2 Ab7 62.Rd6 b4 63.Rxc5 bxc3 64.bxc3 Rxa3 65.c4 Rb3 66.Tf7 Ae4 67.Te7 Ad3 68.Rd4 Af5 69.Tb7+ Rc2= il pedone A assicura la patta al nero) 60...Ab7 61.Re5 Rb3 62.Rd6 b4 63.Rxc5 bxc3 64.bxc3 Rxa3= il pedone A assicura la patta al nero ;

B2) 56.Th5 il taglio in 4 traversa è scelta corretta poichè con tale taglio il re nero non può infiltrarsi e dovrà rimanere in una difesa passiva Ac2 57.Th4 Rd5 58.Rg5 Re5 59.Rh6 Ad3 (59...Rf6 il re non può allontanarsi dai propri pedoni lasciandoli indifese 60.Th5 Af5 61.Tg5+-) 60.Rg7 Rd5 61.Rf6

Rd6 62.Th5 ora è possibile anche il taglio in 5 traversa che restringe ulteriormente la mobilità del nero Ae4 63.Rf7 Af3 64.Tg5 Ae4 65.Re8 Ad3 66.Rd8+-]

52.Rd2! Aa2 53.Rc1 il bianco vuole restringere sempre più le mosse dell'alfiere **Ab3 54.Td6 Aa2 55.Rc2 Ab3+ 56.Rb1** l'alfiere è dominato e il nero è in zugzwang a casusa della posizione ristretta dell'alfiere **1-0**

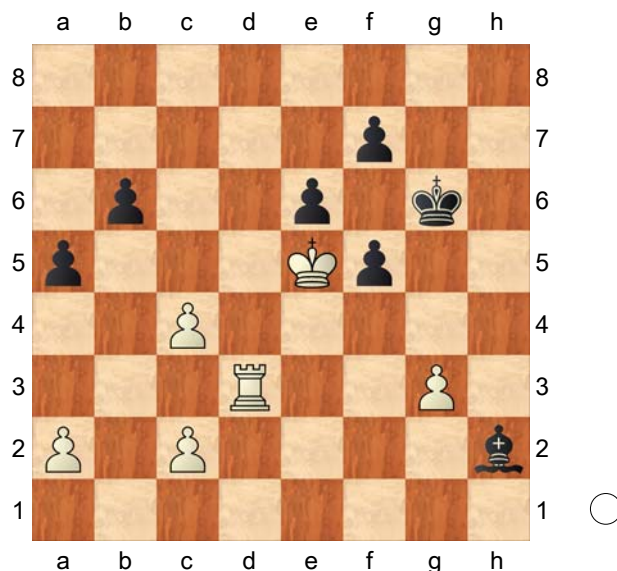
□ **74 - Alfiere vs Torre ,H** **2423**
 ■ **Johannessen,LE** **2543**
 Pedoni su entrambi i lati (4) 05.07.2005
 [Mueller,Karsten]



Con i pedoni su entrambi i lati la superiorità della torre in genere è più evidente. Nella posizione dell'esempio il nero vince poichè ci sono molte vie di accesso per il re e la torre nera (il bianco avrebbe potuto pareggiare solo se la posizione fosse stata completamente chiusa con pedoni aggiuntivi sulla colonna E e H) **50...Rf6** la manovra per vincere consiste nel portare la torre in E3 per

poi infiltrare il re in D4 **51.Rd2 Te7 52.Ad1 Te3 0-1 53.Rc2 Re5 54.Rd2 Rd4 55.Rc2 Tc3+ 56.Rd2** [56.Rb2 Rd3 57.Rb1 Rd2] **56...Td3+ 57.Rc2 Txd1** il finale di pedoni è vinto **58.Rxd1 Rc3-- 59.Re2 Rxb3 60.Rd3 Rxa4 61.Rc3 Ra3 62.Rc2 Rb4**

□ **75 - Alfiere vs Torre ,P** **2478**
 ■ **Torre con pedone passato,S** **2545**
 6th EICC Warsaw (13) 01.07.2005
 [Mueller,Karsten]



La torre è superiore all'alfiere nella lotta su entrambi i lati della scacchiera ed è molto efficace nel supportare un pedone passato. Nell'esempio il nero potrebbe costruire una fortezza spostando l'alfiere nella diagonale G8 A7 ma il bianco dispone della spinta di rottura C5 con cui evita la fortezza del nero e si crea un pedone passato che assicura la vittoria **49.c5! bxc5 50.Rf4** difende il pedone G prima di catturare il pedone A con la Torre **Ag1 51.Ta3 Ad4 52.Txa5 e5+ 53.Rf3 e4+ 54.Rg2 f4 55.gxf4 Rf5 56.Ta7 f6 57.a4 Rxf4 58.a5 Re3 59.a6 c4**

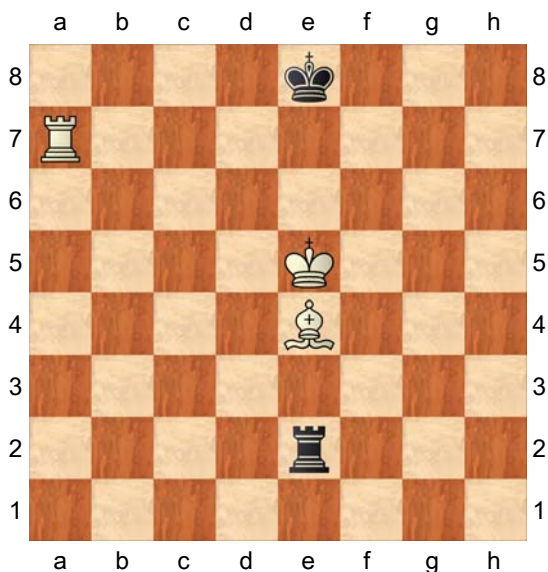
libera la diagonale per sacrificare l'alfiere sul pedone A **60.Td7 Ab6**
61.Rf1 prima di catturare l'alfiere il nero porta il re in E8 per non dare controgio al nero **f5 62.Re1 f4**
63.a7 Axa7 64.Txa7 Rd4 65.Rd2 e3+ 66.Re2 Rc3
 [66...Re4 67.Tf7]
67.Tc7 Rd4
 [67...Rxc2 68.Txc4+]
68.Tf7
1-0

□ **76 - Alfiere e Torre vs Torre**
 ■ **Difesa Cochrane**

Moscow

1991

[Mueller, Karsten]



I finali di Alfiere e Torre contro Torre in gener sono pari tranne alcune posizioni in cui il re è relegato nel bordo della scacchiera (come la posizione di Philidor). Il giocatore in svantaggio può usare 2 tipi di difese : la difesa Cochrane (Jhon Cochrane avvocato e scacchista scozzese del 1800) che vediamo in questo esempio e la difesa sulla 2^a traversa che vediamo nel prossimo esempio **1...Te1** Nella difesa

Cochrane è fondamentale che la Torre inchiodi l'alfiere in 4 traversa (quando l'alfiere è in 5 traversa è la posizione Philidor che è vinta per il giocatore in vantaggio)

[1...Rd8? 2.Rd6! Re8 3.Ad5!+- questa è la posizione di Philidor ed è vinta per il bianco (la vedremo in seguito)]

[1...Rf8= 2.Rf5]

2.Rd5 quando il re bianco si sposta per levarsi dall'inchiodatura il re nero deve andare dalla parte opposta

[2.Rf5 Rd8 3.Ad5 Te7 il re nero scappa dal bordo]

2...Rf8 3.Af5 Te7 il re nero scappa dal bordo **4.Ta8+ Rf7 5.Ta1 Rf6 6.Ac8**

Te5+ 7.Rd6 Te2 il nero mantiene il taglio sulla 4 traversa **8.Tf1+ Rg5**

9.Ab7 Te3 10.Rd5 Te2 11.Rd4 Te7

12.Ad5 Te8 13.Tf7 il bianco per progredire deve portare il re in E5 e dare scacco per spingere il re

avversario sul bordo della scacchiera **Tb8** il nero prepara l'inchiodatura dell'alfiere sulla 4 traversa come nella

posizione iniziale **14.Re5 Tb5 15.Tf1 Ta5 16.Tg1+ Rh5 17.Th1+**

[17.Re6 Rh4]

[17.Re4 Rh6]

17...Rg5 18.Tb1 Rh5 19.Tg1 Tb5

20.Rd4 quando il re bianco si sposta per levarsi dall'inchiodatura il re nero deve andare dalla parte opposta **Rh6**

21.Ae4 Tg5 22.Tf1 Rg7 23.Af5 Rf6 24.Re4 Re7 25.Td1 Tg2 26.Td7+

Rf6 27.Td6+ Re7 28.Te6+ Rf7 29.Ta6 Te2+ 30.Rd5 Re7 si poteva dare anche qualche scacco **31.Ae4 Td2+ 32.Re5 Te2** la solita

inchiodatura sulla 4 traversa **33.Te6+**

[33.Ta7+ Re8]

33...Rd7 34.Th6 Re7 35.Th7+ Re8

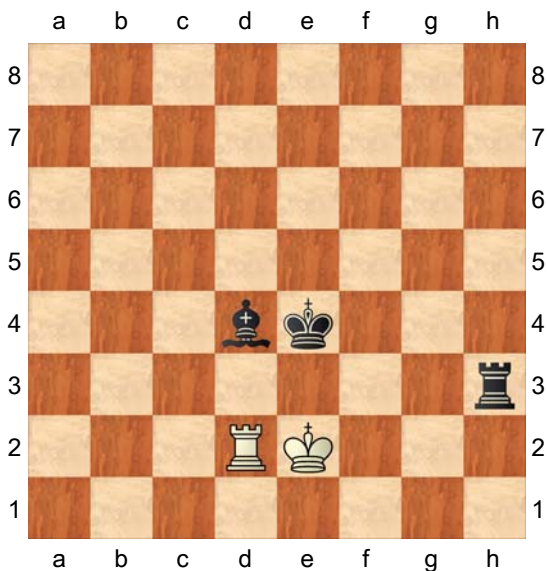
36.Ta7 Te1 37.Rd5 quando il re bianco si sposta per levarsi dall'

inchiodatura il re nero deve andare dalla parte opposta **Rf8 38.Af5 Te7** il re nero scappa dal bordo
 Nella difesa Cochraine bisogna stare attenti a non rientrare nella posizione di Philidor che è vinta per il giocatore in vantaggio e che vedremo in seguito.
 Gli elementi della difesa Cochraine sono :

- l'inchiodatura dell'alfiere in 4 traversa
- l'interferenza della torre in 7 traversa per liberare il re dal bordo della scacchiera
- il taglio del re avversario sulla 4 traversa

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

□ **77 - Alfiere e Torre vs Torre**
 ■ **Difesa in 2 traversa**
 [Mueller, Karsten]



La difesa in 2 traversa è un metodo un po' passivo ma funziona. Il metodo consiste nel tenere la torre in 2 traversa vicino al proprio re in modo che dopo che la torre avversaria dà scacco per relegare il re nel bordo si minaccia il cambio delle torri e quindi il giocatore in vantaggio deve ritirare la torre dalla 2

traversa ed il re può uscire dal bordo

1.Tc2 Ac3

[1...Th2+ 2.Rd1! la torre nera deve abbandonare la 2 traversa per evitare il cambio delle torri]

2.Rd1 Rd3 3.Td2+! il sacrificio di torre è tematico in questa difesa **Rc4 4.Tg2** prepara la formazione della difesa in 2 traversa

[4.Tc2?? Th1+ 5.Re2 Rb3]

4...Te3 il nero cerca di evitare la formazione della difesa in 2 traversa ma così il re bianco esce dal bordo

5.Rc2 Te1 6.Tg4+ Ad4 7.Rd2 Ta1 8.Re2 Ta2+ 9.Rf3 Rd3 10.Tg6 Tf2+ 11.Rg4 un'altra formazione della difesa in 2 traversa **Ae5 12.Tg5 Re4 13.Tg6 Tg2+ 14.Rh5! Ag3 15.Tg4+ Rf3**

il re nero deve evitare gli scacchi

16.Tg7 Ta2 17.Tf7+ Af4 18.Rg6 Re4

19.Rf6 Ta6+ 20.Re7 Re5 21.Rd7

un'altra formazione della difesa in 2

traversa **Ag5 22.Tf8** Si poteva muovere anche il re in E8 ma in questa posizione è possibile anche la mossa della Torre in F8 poichè dopo lo scacco di Torre il re può scappare dal bordo (non ci sono rischi) **Af6**

[22...Ta7+ 23.Rc6]

23.Tf7 Rd5 24.Re8 Te6+

[24...Re6 25.Te7+ Il solito sacrificio della difesa in 2 traversa]

25.Rd7 Td6+ 26.Rc8

[26.Re8?? Td8#]

26...Rc6 27.Tc7+! Rb6 28.Tb7+! Ra6

29.Td7 Te6 30.Tf7 Ae5 31.Rd7

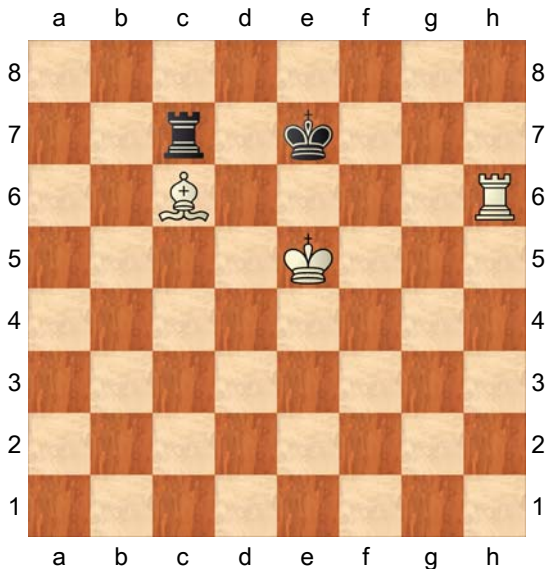
un'altra formazione della difesa in 2 traversa **Td6+ 32.Re7 Rb6 33.Tf5**

Ah2 34.Tf6 la patta può arrivare alla 50 mossa oppure forzando il cambio delle torri

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

78 - Alfiere e Torre vs Torre

2nd rank defense - un trucco
 [Mueller, Karsten]



1.Rd5 Giocando automaticamente la difesa in 2 traversa esiste la possibilità di cadere nella trappola che vediamo nel seguente esempio **Rd8 2.Rc5** a questo punto il nero deve stare attento alla trappola

[2.Rd6 Td7+ sacrificio tematico]

2...Re7?? la mossa naturale della difesa in 2 traversa è sbagliata

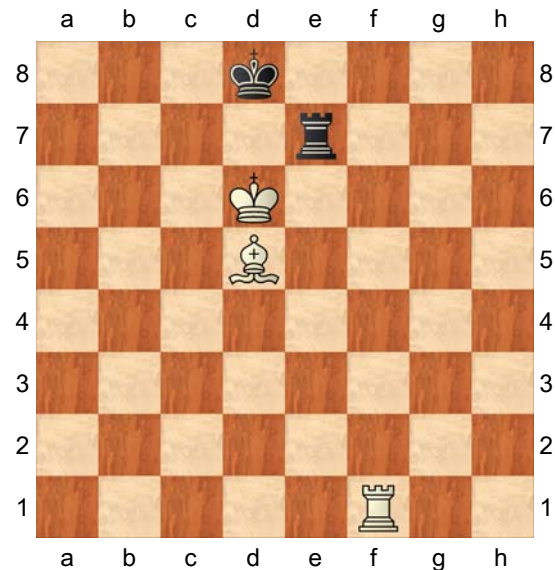
[2...Tg7= la mossa corretta per evitare la trappola e impostare un'altra formazione della difesa in 2 traversa 3.Rd5 Re7]

3.Th7+ Rd8 4.Th8+ Re7 5.Rb6+- la torre nera verrà catturata **Rd6 6.Th6+**

79 - Alfiere e Torre vs Torre

La posizione di Philidor
 [Mueller, Karsten]

La posizione di Philidor si ha con l'alfiere in 5 traversa su colonna centrale (colonna D o E), il re in 6 e il re avversario recluso in 8 traversa. Nella



posizione di Philidor il giocatore in vantaggio dà matto forzatamente. La posizione di Philidor sarebbe vinta anche se si sposta tutto a sinistra di 1 traversa oppure a destra di 2 traverse **1.Tf8+!** Bisogna cacciare la torre dalla 7 traversa per evitare che il nero rientri negli schemi della difesa in 2 traversa [1.Ac6? Td7+ il nero pareggia rientrando negli schemi della difesa in 2 traversa]

1...Te8 2.Tf7! Te2

[2...Te3 quando la torre è vicina all'alfiere perde mobilità e non può accedere a case che possono servire alla torre per rientrare in 8 traversa per difendersi dalle minacce di matto 3.Td7+ lo scacco serve a cacciare il re nero da D8 ed iniziare una sequenza di minacce di matto Re8 unica mossa 4.Ta7 Rf8 unica mossa 5.Tf7+ Re8 6.Tf4 prima di dare scacco in C6 bisogna ritirare la torre che altrimenti rimarrebbe indifesa Rd8 unica mossa 7.Ae4+- il matto è imparabile (la torre è troppo vicina all'alfiere e non può dare lo scacco che salverebbe il nero dal matto)]

[2...Te1 3.Af3 Te3 unica mossa per

il nero 4.Ac6 Td3+ 5.Ad5 Te3
 si rientra nello schema mostrato nella
 sottovariante precedente]
 [2...Rc8 in questa posizione
 muovendo il re si perde velocemente
 3.Ta7 Td8+ 4.Rc6 Rb8 5.Tb7+ Ra8
 (5...Rc8 6.Ae6+) 6.Tb1 Ra7
 7.Rc7+- Txd5 8.Ta1+ Ta5
 9.Txa5#]
 [2...Th8 qualsiasi mossa di torre in 8
 traversa perde velocemente 3.Ta7
 Th6+ 4.Ae6]

3.Th7 Te1 4.Tb7

[4.Af3? la differenza rispetto alla
 sottovariante vista in precedenza è
 che il re può spostarsi in E8 (con la
 torre bianca in F7 la mossa RE8
 prenderebbe matto in pochi tratti)
 Re8!= 5.Ad5 Tf1 il nero per pareggia
 gli basta pendolare con la torre]

4...Tc1

[4...Rc8 5.Tb4 Td1 6.Th4 Rb8
 7.Ta4+- la torre si sposta a destra
 minacciando matto dopodiché si
 sposta sul lato sinistro minacciando
 un altro matto (è una manovra tipica
 di questo finale)]

5.Ab3 Tc3 la torre vicino all'alfiere
 perde di mobilità e non può accedere a
 case che gli servirebbero per difendersi
 dai matti

[5...Rc8 6.Tb4 Rd8 7.Th4 Te1
 (7...Rc8 8.Ad5 Rb8 9.Ta4+-) 8.Aa4
 Rc8 9.Ac6 Td1+ 10.Ad5! Rb8
 11.Ta4+-]

6.Ae6 Td3+ 7.Ad5! Tc3

[7...Rc8 8.Ta7 la torre vicino all'
 alfiere perde di mobilità e non può
 accedere a case che gli servirebbero
 per difendersi dai matti]

8.Td7+ Rc8

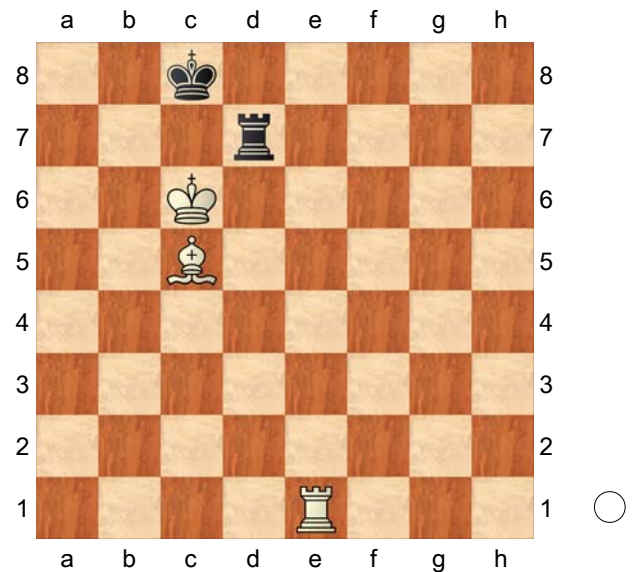
[8...Re8 9.Tg7 la torre vicino all'
 alfiere perde di mobilità e non può
 accedere a case che gli servirebbero
 per difendersi dai matti]

9.Th7 Rb8 10.Tb7+ Rc8

[10...Ra8 11.Tb3+]

11.Tb4 Rd8 12.Ac4 il matto è
 imparabile **Rc8 13.Ae6+ Rd8**
14.Tb8+ Tc8 15.Txc8#

□ **80 - Alfiere e Torre vs Torre**
 ■ **Posizione Lolli**
 [Mueller, Karsten]



Se si sposta la posizione di Philidor a
 sinistra di 1 traversa la tecnica per
 vincere è leggermente diversa (questa
 posizione fu studiata da Giambattista
 Lolli nel 1700) **1.Te8+! Td8 2.Te7!**

Td2

[2...Tg8 3.Ad6 Rd8 4.Te6! (4.Te1?
 Tg6= questa formazione dei pezzi è
 la posizione di Sizen ed è pari (la
 vediamo in un esempio successivo))
 4...Th8 (4...Rc8 c è la combinazione
 di matto forzato 5.Te1 Rd8 6.Ac7+
 Rc8 7.Ta1 Tg6+ 8.Ad6!+-) 5.Ae5
 Tf8 6.Ag7 Tg8 7.Af6+ Rc8 8.Te1
 Tf8 9.Ag7 Tg8 (9...Td8
 c è la combinazione di matto forzato
 10.Ta1+- Rb8 11.Ae5+) 10.Ta1+-
 Rd8 11.Ta8+ il re è troppo lontano
 dalla torre e l'infilata assicura la

vittoria]

[2...Th8 la torre è troppo lontana dal re e dopo l'infilata viene catturata
3.Ad6 Rd8 4.Ta7+- Re8 5.Ta8+ Rf7 6.Txh8]

[2...Td3 3.Ta7 Tb3 4.Tc7+ Rb8 la torre è troppo vicina all'alfiere e perde mobilità (4...Rd8 5.Tf7) 5.Th7 Ra8 6.Th4+- il matto è inevitabile Tb7 7.Ta4+ Rb8 8.Ad6+ Rc8 9.Ta8+ Tb8 10.Txb8#]

3.Th7 Td1 4.Ta7! Tb1 5.Aa3! Tb3

[5...Rb8 6.Th7 Ra8 7.Th4 Tb7 8.Tg4 ci sono troppe minacce di matto e il nero è in zugzwang Rb8 9.Tg8+ Ra7 10.Ac5+ Ra6 11.Ta8+ Ta7 12.Txa7#]

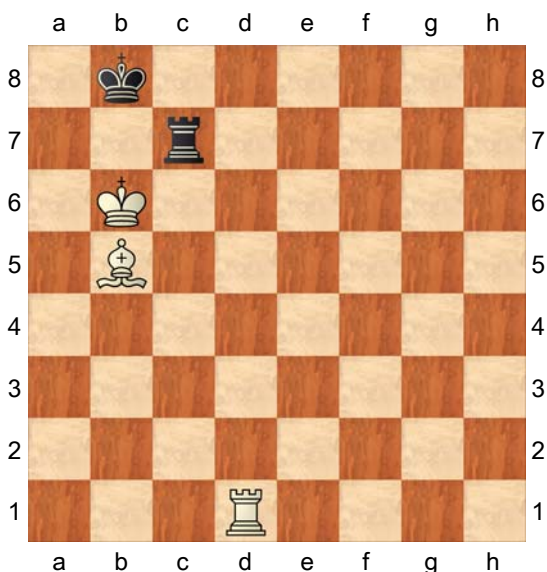
6.Ad6! Tc3+ 7.Ac5! Tb3 8.Tc7+!

Rb8 9.Th7 Ra8 10.Th4 Tb7 11.Ta4+ Rb8 12.Ad6+ Rc8 13.Ta8+

□ **81 - Alfiere e Torre vs Torre**

■ **Posizione pari di Lolli**

[Mueller, Karsten]



1.Td8+ Tc8 2.Td7 Tc2

[2...Tf8? 3.Ac6 Rc8 4.Td6! Tf7 5.Ae4 dopo lo scacco di alfiere il re dovrebbe andare in B8 e la torre nera

sarebbe relegata in 8 traversa per evitare il matto Tf8 6.Ad3

la torre non può più abbandonare l'8 traversa Rb8 7.Af5 Ra8 (7...Tg8 8.Tf6 Th8 9.Ad7 L'alfiere impedisce al re di scappare dall'angolo e la torre può portarsi sulla colonna A per dare matto Tg8 10.Tf1 la torre bianca può anche perdere dei tempi per fare in modo che la torre nera (unico pezzo nero che può muoversi) si posiziona in H8 o D8 Th8 11.Ac6 Rc8 12.Ta1 Rd8 13.Ta8+) 8.Ad7 Tb8+ 9.Ra6! Tb4 10.Ab5 Rb8 11.Rb6! Rc8 12.Tc6+ Rd8 (12...Rb8 13.Te6) 13.Te6!+-]

3.Tf7 Tc3 4.Aa4 Tc1! 5.Ac6 Tb1+!

6.Rc5 il bianco vuole rientrare nella posizione di Philidor che sarebbe vincente ma il nero lo impedisce dando scacchi laterali **Tb2! 7.Ad5 Th2!**

8.Tb7+

[8.Rd6 Th6+ 9.Ae6 Tg6 il re bianco abbandona la 6 traversa oppure si copre con l'alfiere, in entrambi i casi non ci sono pericoli per il nero 10.Te7 Th6 11.Rc6 quando il re bianco tenta di mettersi davanti al re nero per minacciare i matti (il re nero è imprigionato nell'angolo) allora la torre deve portarsi in 1 traversa per dare gli scacchi da retro Th1]

8...Rc8! 9.Te7 Rb8! 10.Rb6

la difesa passiva in 8 traversa sarebbe perdente per il nero come visto in una precedente variante

[10.Rc6 Th6+! 11.Ae6 Th1!

se il re torna in D6 la torre torna in 6 traversa per impedire al bianco di rientrare nella posizione di Philidor (11...Tg6? 12.Rb6 si rientra nella sottovariante vista in precedenza in cui la torre nera deve rimanere passiva in 8 traversa per evitare il matto) 12.Tb7+ Ra8! 13.Tb4

per rientrare nella posizione di Philidor Tc1+ 14.Ac4 Th1=]

10...Tc2! la torre difende dal matto e rimane attiva in modo da dare scacchi da retro al re bianco **11.Ab3**

[11.Ac6 Tb2+ 12.Ab5 Tc2 siamo tornati alla posizione iniziale e il bianco non ha fatto progressi]

11...Tc1! 12.Td7 Rc8! 13.Td2 con l'idea di dare matto in 2 mosse

Tb1! 14.Td3 Tb2! 15.Rc6 Tb1! 16.Ae6+

[16.Tg3 la minaccia di matto non porta a nulla Tc1+ 17.Rd6 Rb7 il re bianco è tagliato in 4 traversa come in alcune varianti della difesa Cochraine]

16...Rb8! 17.Td8+ Ra7! 18.Td7+ Rb8! 19.Ad5 Tc1+! 20.Rd6

il tentativo di ristabilire la posizione di Philidor non funziona

[20.Rb6 Tb1+]

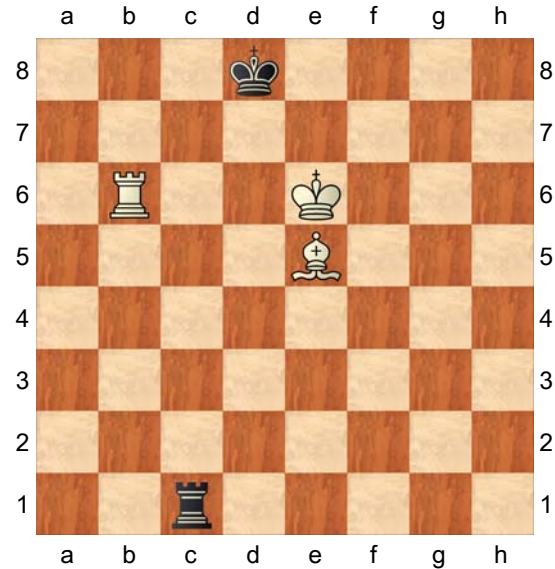
20...Tc7!= 21.Txc7

[21.Td8+ Tc8 22.Td7 Tc7]

□ **82 - Alfiere e Torre vs Torre**
 ■ **Posizione di Szen**
 [Mueller,Karsten]

(Diagram)

1.Tb8+ Josef Szen era un GM Ungherese del 1800 che studiò la posizione di questo esempio. La posizione di Szen è pari, a gioco corretto il bianco non ha modo di vincere. La posizione di Szen continua ad essere pari anche se si spostano tutti i pezzi a destra di 1 traversa mentre se si spostano a destra il bianco vincerebbe. La posizione dell'esempio è simile alla posizione di Philidor e dalla posizione di Philidor vi si può rientrare



se il giocatore in vantaggio commette degli errori **Tc8 2.Tb1 Tc2 3.Rd6**

[3.Th1 Rc8 4.Tb1 Rd8= il bianco non ha fatto progressi]

3...Td2+ 4.Re6 Tc2! 5.Tb6

[5.Tb7 Tc1= il nero rimane in attesa]

5...Tc1

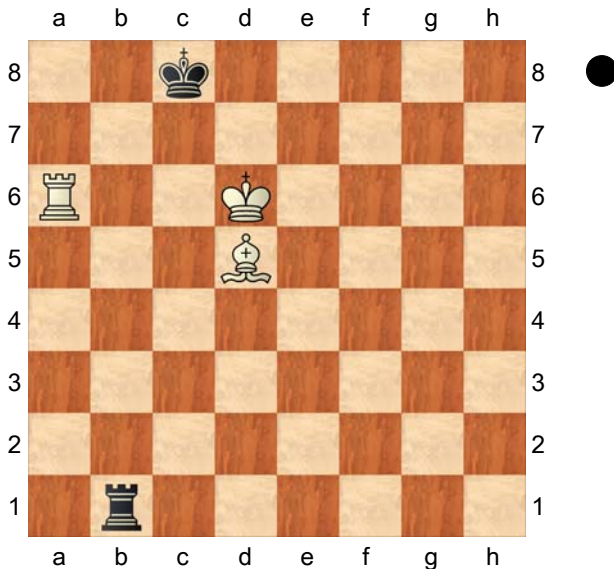
[5...Tc5? 6.Rd6! il bianco rientra nelle posizioni di Philidor Tc8 7.Tb7! Re8 8.Th7! Tc2 9.Re6!+- Tf2 10.Tg7 Tf1 11.Tc7 Td1 12.Ac3 Td3 13.Af6 Te3+ 14.Ae5 Td3 15.Te7+ Rf8 (15...Rd8 16.Th7 Rc8 17.Tc7+ Rd8 18.Tc4 Re8 19.Ad4) 16.Th7]

6.Tb4 Tc6+ 7.Ad6 Tc1=

Il nero rimane con la torre nella colonna C per difendersi dai matti con TC8 e nel caso in cui la torre bianca abbandonasse la colonna B allora il re si sposta in C8 per scappare dal bordo tramite B7 **8.Tg4** la manovra di torre TG4 e TG8 non produce effetti poichè il nero ha abbastanza spazio sul lato di re per scappare (se si spostassero tutti i pezzi a sinistra allora la manovra di torre sarebbe vincente) **Rc8 9.Tg8+ Rb7**

83 - Alfiere e Torre vs Torre

Posizione di Szen (vinta)
 [Mueller, Karsten]



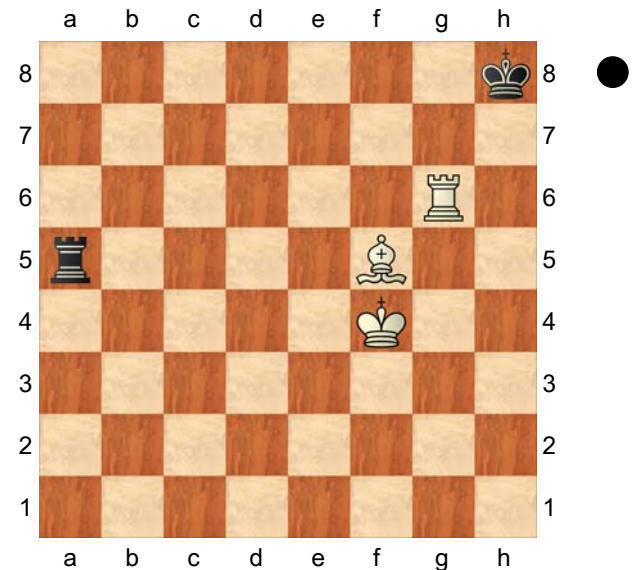
Se si sposta la posizione di Szen a sinistra di 1 traversa allora il nero perde poichè dalla parte della scacchiera in cui si trovano re e torre c è meno spazio **1...Tb4 2.Ta1 Tb6+ 3.Ac6! Tb4 4.Th1 Rb8 5.Th8+ Ra7 6.Rc5!** se spostassero tutti i pezzi di una traversa a destra questa posizione non sarebbe pericolosa (si rientrerebbe nelle posizioni di Szen in cui si pareggia) mentre con il re sul bordo della scacchiera ci sono minacce di matto imparabili **Tb8 7.Th7+ Ra6 8.Th4+-**

84 - Alfiere e Torre vs Torre

Esempio 1
 Pamplona 1991
 [Mueller, Karsten]

(Diagram)

1...Ta7 Il metodo per pareggiare consiste nel realizzare la difesa in 2



traversa

[1...Tb5? in partita Judit Polgar fece l'errore di Tb5 2.Rg5! Tb2?! (2...Tb8 3.Th6+ Rg7 4.Th7+! Rg8 5.Te7! Rh8 6.Ae6 Tb7 7.Te8+ Rg7 8.Tg8+! Rh7 9.Rf6!+- si rientra nelle posizioni vinte studiate da Giambattista Lolli) 3.Rf6 Th2 4.Tg3 siamo nelle posizioni vinte scoperte da Giambattista Lolli Tf2 5.Th3+ 1-0 Rg8 6.Ta3]

2.Re5

[2.Rg5 Tg7]

2...Tg7 3.Ta6

[3.Th6+ Rg8! 4.Ae6+ Rf8!

siamo rientrati nelle posizioni della difesa in 2 traversa 5.Rf6 Tf7+!=]

3...Rg8 4.Ag6

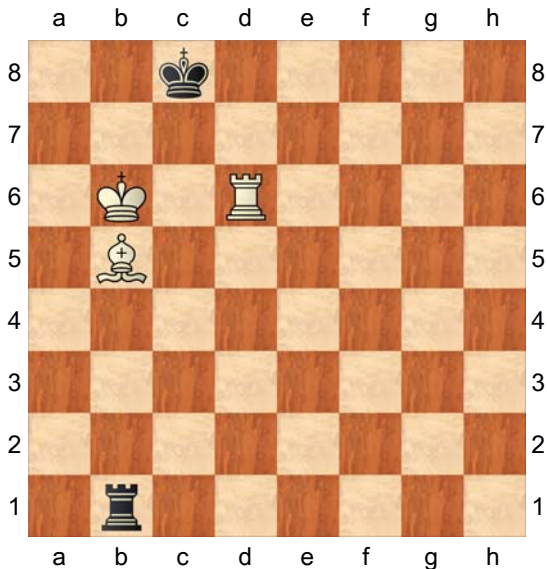
[4.Re6 Tf7= 5.Ta8+ Rg7

si rientra nelle posizioni della difesa in 2 traversa]

4...Rf8!= siamo rientrati nelle posizioni della difesa in 2 traversa

85 - Alfiere e Torre vs Torre

Esempio 2
 [Mueller, Karsten]



La differenza dalle posizioni di Lolli in cui si pareggia è data dalla posizione della torre **1.Td2** questa mossa serve per far avvicinare all'alfiere la torre nera, vicino all'alfiere la torre perderà mobilità e non potrà accedere a case necessarie per rientrare in 8 traversa a difesa delle minacce di matto **Tb4**

[1...Tb3 2.Te2+- la torre nera non può rientrare in 8 traversa tramite D3]

2.Tc2+ Rb8

[2...Rd8 3.Te2!+-]

3.Th2+- la torre nera non può rientrare in 8 traversa tramite C3

86 - Cavallo e Torre vs Torre

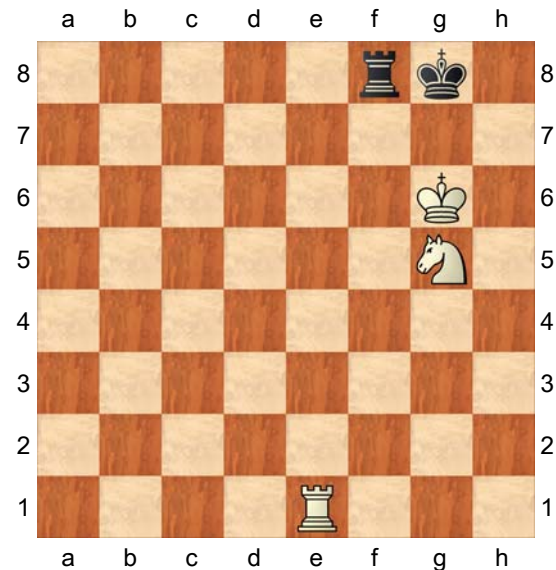
La Regence

1887

[Mueller, Karsten]

(Diagram)

I finali di Cavallo + Torre contro Cavallo sono pari tranne alcune eccezioni in



cui il re del giocatore in vantaggio è sul bordo della scacchiera e il cavallo e la torre riescono a vincere. Nella posizione dell'esempio il bianco riesce a vincere grazie all'sfortunata posizione del re nero **1...Tf2**

[1...Tf4?! 2.Ta1+- Rf8 3.Ce6+]

[1...Ta8 2.Ch7 Tc8 (2...Ta6+ 3.Cf6+) 3.Te7+- Ta8 4.Cf6+ Rf8 (4...Rh8 5.Th7#) 5.Tf7#]

2.Te4

[2.Te7? Rf8!=]

2...Tf1 3.Te2 Tf4 4.Ta2 Tf1

[4...Tf8 5.Ch7 Tc8 6.Cf6+ Rf8 7.Ta7 Tc7 8.Ch7+--]

5.Ta8+ Tf8 6.Ta1 Tf2

[6...Tf4 7.Ce6 Tg4+ 8.Rf6! Rh8 9.Ta8+ Rh7 10.Cg5+-- Rh6 11.Th8#]

7.Ce4 Tg2+ 8.Rf6! Rh8 9.Tb1 Tg4

10.Cg5 Tf4+ 11.Rg6! Rg8 12.Ce6

Tg4+ 13.Rf6! Rh8 14.Tb8+ Tg8

15.Cf8 Tg1 16.Cg6+ Rh7 17.Th8#