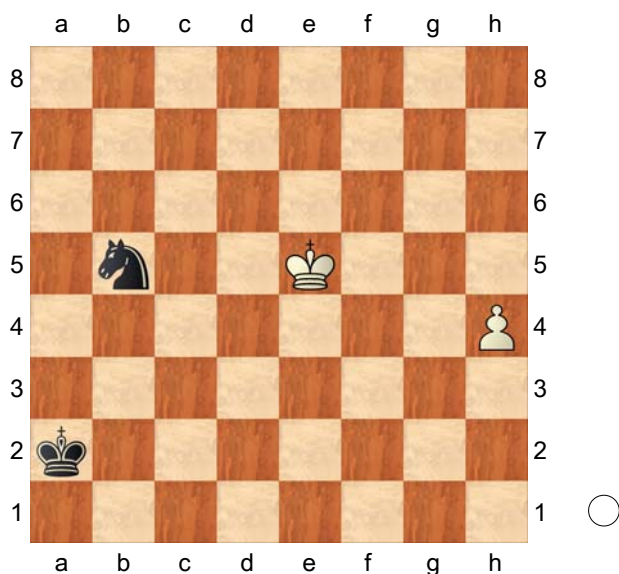


## 4a - Cavallo vs pedone

Il C. riuscirà a bloccare il

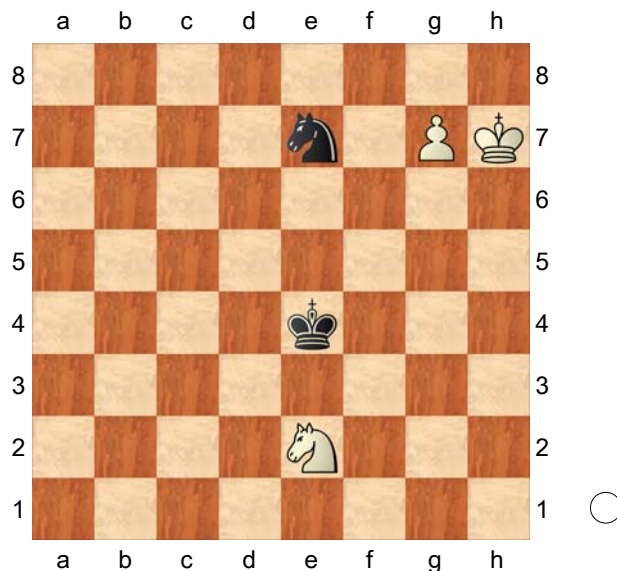
[Doe,John]



Per fermare il pedone il cavallo deve raggiungere una delle case del quadrato magico con al massimo 3 mosse.

Raffigurandosi le case che il cavallo deve raggiungere diventa più facile capire se ce la può fare oppure no. Facendo delle prove con le tabelle di Nalimov ho visto che con il pedone in 2 o 3 traversa il cavallo riesce sempre a raggiungere il pedone. Più è lontano il cavallo e più è avanzato il pedone e più è difficile che il cavallo riesca a bloccare il pedone. Facendo le prove con le tabelle di Nalimov sul sito <http://www.shredderchess.com/online-chess/online-databases/endgame-database.html> ho notato che gran parte delle posizioni vinte dal bianco si hanno quando il re domina il cavallo nella direzione delle case chiave (le case del quadrato magico)

22 - Regola di Fine, Pablo 2524  
 Radulski, Julian 2475  
 EU-chT (Men) (8) 19.10.2003  
 [Mueller, Karsten]



La regola di Fine dice che nei finali di cavallo+pedone contro cavallo se il re in vantaggio protegge il pedone e il pedone ha raggiunto la 7 traversa allora il giocatore in vantaggio vince **81.Cc3+ Re5 82.Cb5** la manovra è semplice, il cavallo bianco deve sacrificarsi per deviare il cavallo nero **Rd5**

[ 82...Cd5 83.Rh8 ( 83.g8D?? Cf6+ ; 83.g8C?? Cf6+ ) 83...Cf6 ( 83...Ce7 84.Ca7+- il cavallo bianco completa la manovra per deviare il cavallo nero ) 84.Cc7+- il solito sacrificio di deviazione Rf5 85.Ce8 Cxe8 86.g8D ]

**83.Ca7 Re4 84.Cc8 Cd5**

[ 84...Cxc8 85.g8D ]

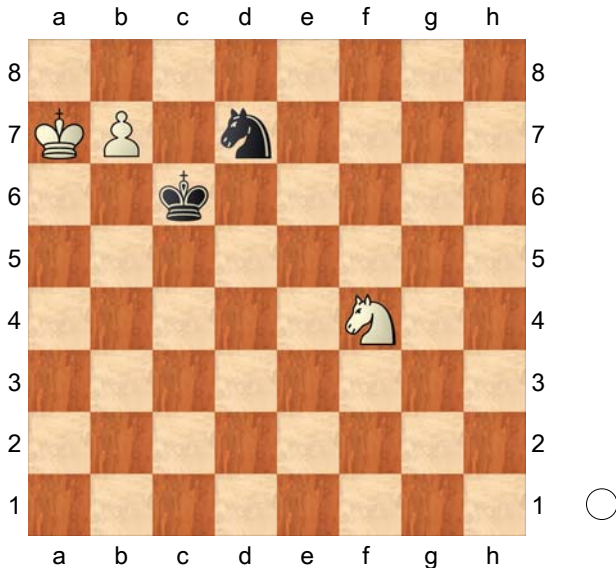
**85.Rg6 Cf4+ 86.Rf7**

Tipica disposizione di re e cavallo in cui il cavallo ha bisogno di 4 mosse per dare il doppio in H6 inoltre le case per avanzare il cavallo sono controllate. Contro questa formazione il cavallo può solo retrocedere per dare scacco alla

successiva mossa in E5 o G5  
1-0

## 22a- Cavallo+P vs Cavallo

[Doe,John]



I finali di Cavallo + pedone contro cavallo sono generalmente pari poichè il cavallo può sacrificarsi sul pedone o bloccarlo.

**1.Cg6** Il tema tipico di questi finali è costituito dal sacrificio del cavallo per deviare il cavallo avversario dal controllo delle case di passaggio del pedone in modo da portare il pedone a promozione **Rd5**

[ 1...Rc5 2.Cf8 Ce5 3.Ra8 Cc6  
4.Ce6+ Rd5 5.Cd8+- sacrificio tematico ]

**2.Cf8** sacrificio tematico **Ce5 3.Rb6**  
[ 3.Ra8 Cc6 4.Cd7 Rd6 5.Cb6 Rc7  
6.Cd5+ Rd7 7.Cb4 sacrificio tematico ]

**3...Cc6 4.Rc7**  
[ 4.Cd7 Rd6 5.Ce5 sacrificio tematico Cb8 6.Ra7 Rc7 7.Cc4 Cc6+ ( 7...Cd7 8.Cb6 Cb8 9.Cd5+ )  
8.Ra8 Cb8 9.Cb6 Ca6 10.Cd5+ Rc6 11.Cb4+ ]

**4...Cb4 5.Cd7 Cc6**

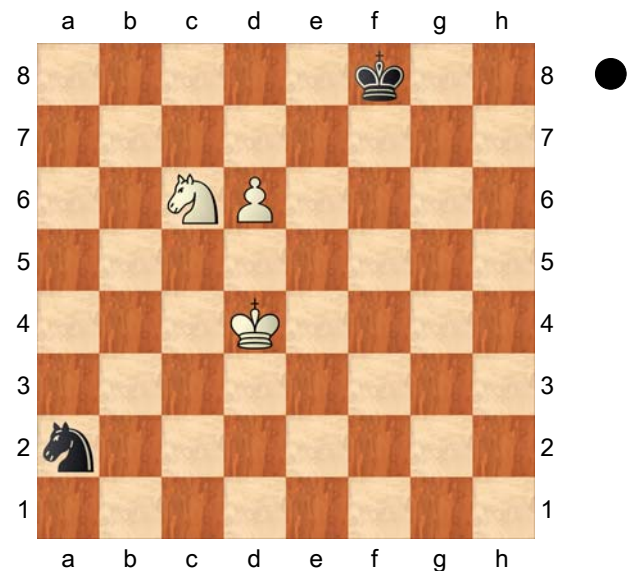
[ 5...Ca6+ 6.Rb6+- ]

**6.Ce5** sacrificio tematico **Cb4 7.Rb6**

Con i pedoni arretrati il sacrificio tematico non avrebbe molto senso quindi nei finali con un pedone di vantaggio ma arretrato si hanno maggiori probabilità di patta

## 23 - Cavallo+P vs Cavallo

[Doe,John]



Il risultato di questo tipo di finali dipende dalla posizione dei pezzi (la posizione ottimale per il difensore è di avere il re davanti al pedone e il cavallo nelle vicinanze che controlla o minaccia il pedone). Più il pedone è arretrato e maggiori sono le possibilità di patta. Se il re della parte in svantaggio si trova davanti al pedone e il pedone è arretrato allora le possibilità di pareggiare aumentano.

Nel finale di esempio il nero riesce a bloccare il pedone con il re ma perde poichè il proprio cavallo è fuori gioco

**1...Re8 2.Rd5 Rd7**

[ 2...Cc3+? 3.Re6 ]

**3.Cb8+**

[ 3.Ce5+? A gioco corretto il nero pareggia nonostante il cavallo sia fuori gioco (quando il re del giocatore in svantaggio si trova davanti al pedone le probabilità di pattare aumentano). Rc8

**A)** 4.Re6 Cb4 5.d7+ Rc7 6.Re7 ( 6.Cf7 Cc6 ) 6...Cd5+= il pedone cade ;

**B)** 4.Cd3 questo seguito offre maggiori possibilità ma a giocare correttamente il nero pareggia

**B1)** 4...Rd7? invece di avvicinare il cavallo il nero perde un tempo  
5.Cc5+ Rc8 6.d7+ Rc7 7.Re6 Cb4 ( 7...Cc3 8.Cb7 ) 8.Ca6+ Cxa6 9.Re7 ;

**B2)** 4...Cc3+ 5.Rc6 Ce4 6.d7+ Rd8 7.Ce5 Cg5= 8.Rd6 Ce4+ 9.Rc6 Cg5 il bianco non progredisce e il finale è pari ]

**3...Rc8 4.Re6 Cb4 5.d7+ Rc7**

[ 5...Rd8 6.Rd6 ]

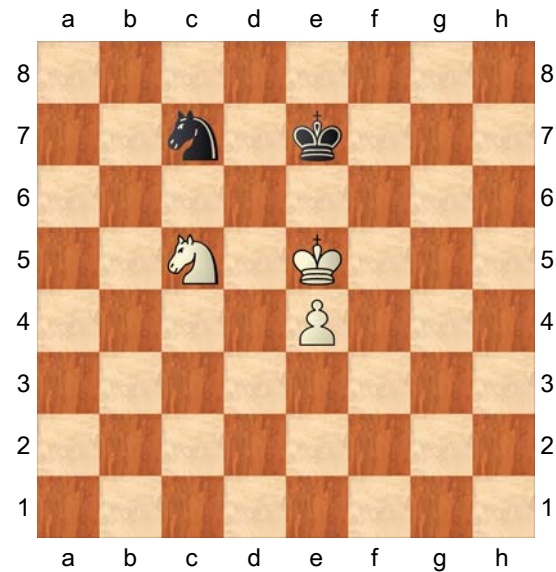
**6.Ca6+ Cxa6 7.Re7**

## 24 - Cavallo+P vs Cavallo

[Doe,John]

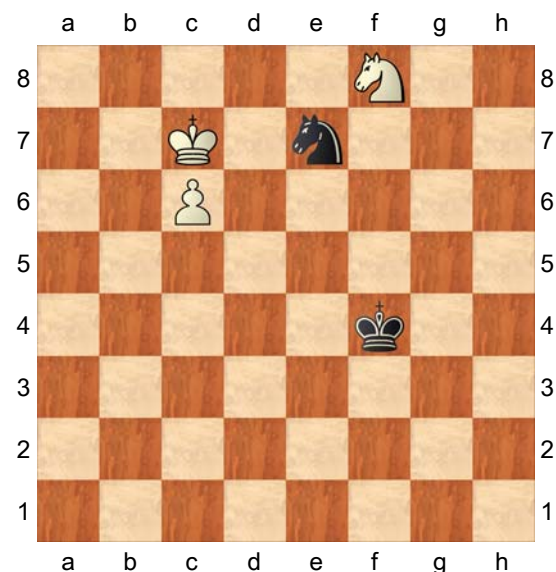
(Diagram)

Quando il pedone è arretrato, il re è sotto il pedone e il cavallo non è fuori gioco il finale generalmente finisce pari (è la situazione ottimale per il difensore) **1...Cb5 2.Rf4 Cd6 3.e5 Cf7 4.e6 Cd8**



## 24b - Cavallo+P vs Cavallo

[Doe,John]



Il risultato di questo tipo di finali dipende dalla possibilità del pedone di arrivare a promozione. Nella posizione dell'esempio il re nero è lontano e il cavallo verrà deviato lontano dal pedone. La manovra tipica di questi finali è il sacrificio di deviazione.

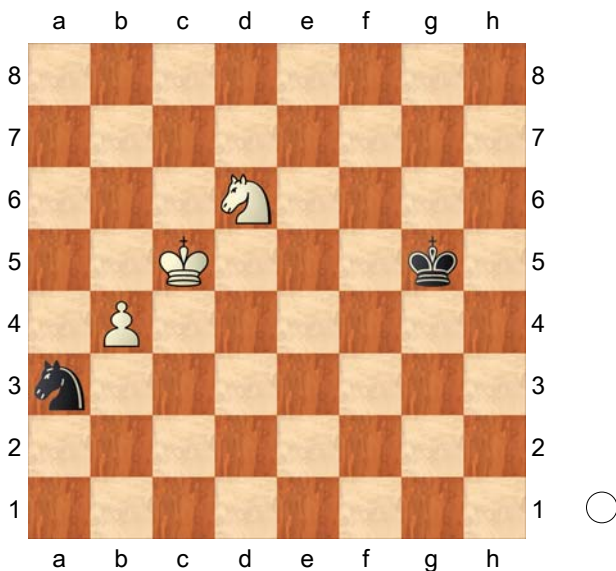
**1.Cg6+ Cxg6 2.Rd6** il cavallo è dominato e non riesce a rientrare per fermare il pedone **Ce5**

[ 2...Ch4 3.c7 Cf5+ 4.Rd7  
il re controlla le case da cui il cavallo  
potrebbe fermare il pedone quindi la  
promozione è inevitabile ]

**3.c7 Cc4+ 4.Rc5** il re controlla le case  
da cui il cavallo potrebbe fermare il  
pedone quindi la promozione è  
inevitabile

### 24c - Cavallo+P vs Cavallo

[Doe,John]



Nel finale di questo esempio il pedone  
è arretrato ma il re nero è molto lontano  
inoltre il cavallo ha qualche difficoltà a  
combattere sul bordo della scacchiera.  
In questo esempio si vede come i pezzi  
bianchi possono muoversi per  
ostacolare l'avvicinamento del cavallo  
al pedone che sta andando a  
promozione. **1.Cc4 Cc2**

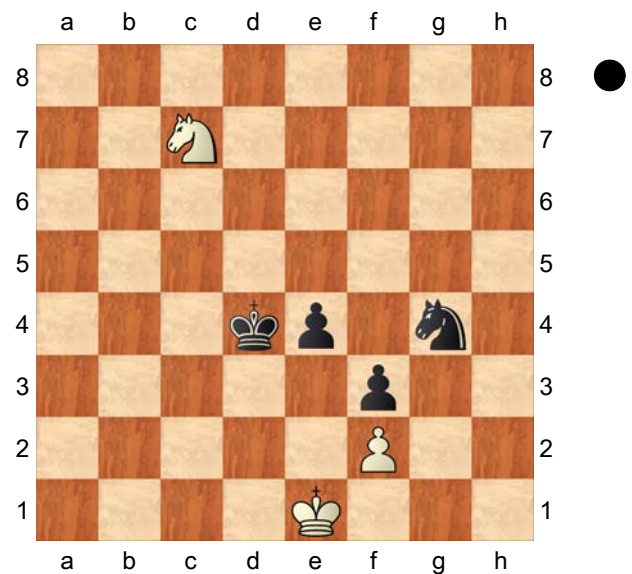
[ 1...Cb1 2.Rd4 il cavallo non ha  
case e verrà catturato Rf5 3.Rd3  
Re6 4.Rc2 Rd5 5.Ce3+ il re nero  
non riesce a catturare il pedone Rc6  
6.Rxb1 Rb5 7.Cc2 il bianco vince  
facilmente ]

**2.b5** Le case tramite cui il cavallo nero  
potrebbe rimettersi in gioco per

raggiungere velocemente il pedone  
sono tutte controllate dal re e dal  
cavallo bianco (il cavallo è dominato)  
**Ce1 3.b6 Cd3+ 4.Rb5** il cavallo nero  
è dominato e non arriva in tempo per  
fermare il pedone

### 25 - Cavallo+2P vs Cavallo+P

[Doe,John]



I finali di Cavallo + 2 pedoni contro  
cavallo e pedone quando tutti i pedoni  
sono sullo stesso lato si hanno buone  
possibilità di pattare. Se si ha un  
pedone passato su un lato e gli altri  
pedoni sul lato opposto ci sono buone  
possibilità di vittoria.

Il cavallo a differenza dell'alfiere non  
può perdere tempi perciò può finire in  
zugzwang **1...e3 2.fxe3+**

[ 2.Ce6+ Re5 3.Cg5 exf2+ 4.Rf1  
Rf4 5.Cxf3 Rg3 6.Re2= Rg2  
( 6...Ce5 7.Ce1 il nero è in zugzwang  
e perde il pedone ) 7.Ce1+ Rg1  
8.Cf3+ Rg2 9.Ce1+ Rg3 10.Cd3 ]

**2...Re4 3.Rf1 Cxe3+ 4.Rf2 Cd1+  
5.Rg3**

[ 5.Re1? f2+ Quando il pedone è in 7  
traversa il cavallo può difenderlo

anche stando in 8 traversa poichè il cavallo non può essere catturato altrimenti il pedone arriva a promozione 6.Re2 Rf4 7.Cd5+ Rg3 il bianco è in zugzwang 8.Rf1 Rf3 Ancora in zugzwang. Il cavallo in 8 traversa che difende il pedone può spostarsi in 6 traversa per appoggiare la promozione o per dare matto ]

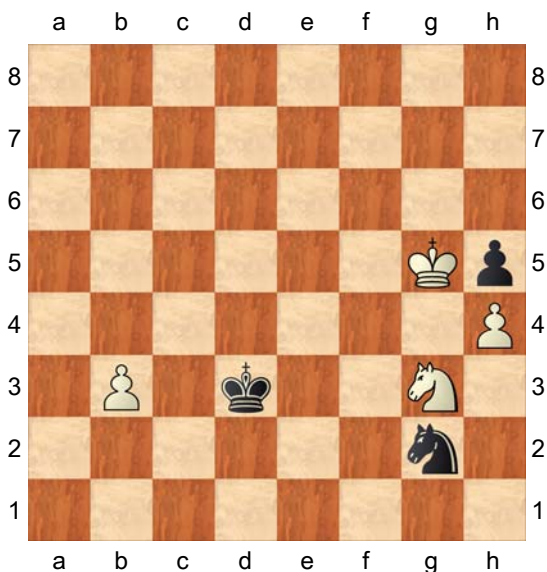
**5...f2**

[ 5...Re3 6.Cd5+ Re2 7.Cf4+=  
Il cavallo tempesta di scacchi il re che non può restare a difesa del pedone ]

**6.Rg2 Re3 7.Cd5+ Re2 8.Cf4+=**

### 25b - Cavallo+2P vs Cavallo+P

[Doe,John]



In questo esempio si evidenzia la difficoltà del cavallo a combattere contro 2 pedoni passati e lontani **1.Ce2 Rxe2**

[ 1...Ce3 2.Rxh5 Cf5 3.Rg5+-  
Il cavallo non può a fermare 2 pedoni liberi lontani e il re nero è fuori dal quadrato ]

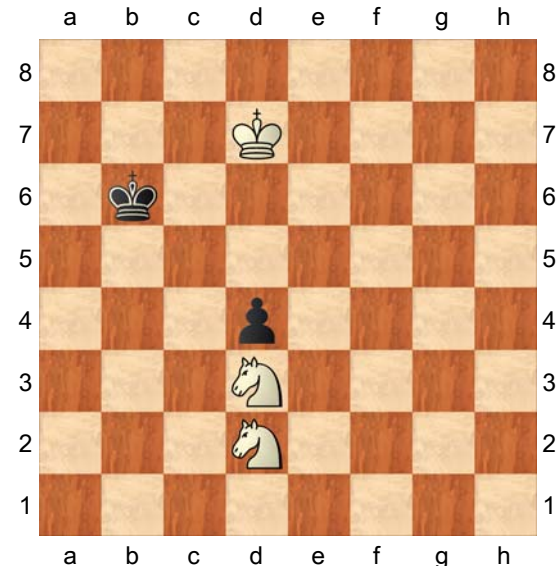
**2.b4 Ce3 3.b5 Cc4 4.Rxh5 Rf3**

**5.Rg6+-** Il cavallo non può a fermare 2

pedoni liberi lontani e il re nero è fuori dal quadrato

### 26 - 2 Cavallo vs pedone

[Doe,John]



I 2 cavalli da soli non riescono a dare matto a causa dello stallo. Se l'avversario ha ancora un pedone allora per il giocatore è ancora possibile vincere. Troistky ha analizzato questo tipo di finali e ha dimostrato che per vincere il pedone non deve aver oltrepassato le case A4-B6-C5-D4-E4-F5-G6-H5. Nel caso in cui il pedone abbia passato la linea indicata da Troistky il giocatori che ha i 2 cavalli può vincere solo se i pezzi sono piazzati in modo molto favorevole.

**1...Rb5** i cavalli sono inattaccabili

**2.Rc7 Ra6 3.Rc6 Ra5**

[ 3...Ra7 4.Cc4 Rb8 ( 4...Ra6  
5.Cc5+ Ra7 6.Rc7 d3 7.Ce5 d2  
8.Cc6+ Ra8 9.Cd7 d1D 10.Cb6# )  
5.Cd6 Ra7 6.Rb5 Rb8 7.Rb6 Ra8 ]

**4.Rc5** come regola generale il re deve essere tenuto lontano dal cavallo bloccatore mentre il proprio re con l'aiuto del cavallo lo spingono nell

angolo **Ra6**

[ 4...Ra4 5.Rb6 Ra3 6.Rb5 Ra2  
7.Rb4 Ra1 8.Cc4 Ra2 9.Ra4 Rb1  
10.Rb3 Ra1 11.Rc2 Ra2 12.Cb4+  
Ra1 13.Ca3 d3+ 14.Rb3 d2  
15.Cbc2# ]

**5.Cc4 Rb7 6.Rd6 Rc8 7.Ca5 Rd8**

[ 7...Rb8 8.Rc6 Ra7 ( 8...Rc8 9.Cb7  
Rb8 10.Cd6 ) 9.Cb7 Ra6 10.Cb4+  
Ra7 11.Rc7 d3 12.Ca5 d2  
13.Cac6+ Ra8 14.Cd5 d1D  
15.Cb6# ]

**8.Cb7+ Re8**

[ 8...Rc8 il bianco vince come nella  
sottovariante indicata  
precedentemente 9.Rc6 Rb8  
10.Cd6 con veloce matto ]

**9.Re6 Rf8 10.Cd6 Rg7 11.Rf5 Rh6**

[ 11...Rf8 12.Rf6 Rg8 13.Cf5 Rf8  
14.Cg7 Rg8 15.Ce6 Rh7 16.Rg5  
Rg8 17.Rg6 Rh8 con matto veloce ]  
[ 11...Rh7 12.Rf6 Rh6 13.Cc4  
Ela mossa piu strana di questo finale  
ma è vincente sia che il re nero  
vada in H5 sia che vada in H7

**A)** 13...Rh5 14.Cce5 Rh4  
( 14...Rh6 15.Cg4+ Rh5 16.Rf5 )  
15.Rg6 Rg3 16.Rg5 Rg2 17.Rg4  
Rf1 18.Rf3 Rg1 19.Cg4 Rf1  
20.Ch2+ Rg1 21.Rg3 Rh1 22.Cf1  
Rg1 23.Cd2 Rh1 24.Cf2+ Rg1  
25.Ch3+ Rh1 26.Ce4 d3  
27.Cef2# ;

**B)** 13...Rh7 14.Cce5 Rg8 15.Cg6  
taglia la strada al re Rh7 16.Ce7  
Rh6 17.Cg8+ Rh5 18.Rf5 Rh4  
19.Cf6 Rg3 20.Re4 Rh4 21.Rf4  
Rh3 22.Ch5 Rh4 23.Cg3 Rh3  
24.Cf5 Rg2 25.Rg4 Rh2 26.Ch4  
Rg1 27.Rg3 Rf1 28.Rf3 Rg1  
29.Cg2 Rh2 30.Cgf4 con veloce  
matto ]

**12.Ce8 Rh5**

[ 12...Rh7 13.Rg5 Rg8 14.Rf6 Rh7  
( 14...Rf8 15.Cg7 Rg8 16.Ce6 Rh7

17.Rg5 Rg8 18.Rg6 ) 15.Cd6 Rh6  
16.Cc4 Rh7 17.Cce5

**A)** 17...Rh6 18.Cg4+ Rh5  
( 18...Rh7 19.Rf7 con matto  
veloce ) 19.Rf5 Rh4 20.Cf6 Rg3  
come nella sottovariante vista  
precedentemente ;

**B)** 17...Rg8 18.Cg6 Rh7 19.Ce7  
Rh6 20.Cg8+ come nella  
sottovariante vista  
precedentemente ]

**13.Cg7+ Rh4 14.Rf4 Rh3 15.Cf5**

**Rg2 16.Rg4 Rh2**

[ 16...Rf1 17.Cg3+ Rg2 18.Ch5 Rf1  
19.Chf4 con facile matto ]

**17.Ch4 Rg1 18.Cg6 Rf1 19.Cgf4**

**Rg1 20.Rg3 Rf1 21.Rf3 Rg1 22.Re2**

**Rh2 23.Rf2 Rh1** il cavallo si prepara  
per dare il matto. Dalla casa E4 il  
cavallo puo dare il matto in F2 e in G3.  
In tal modo si evita la variante in cui il  
nero patta promuovendo a cavallo

**24.Ce6**



[ 24.Ce5? d3 25.Cf3 d2 26.Ch5  
d1C+ ]

**24...Rh2 25.Cg5 Rh1 26.Ce5 d3**

**27.Cef3 d2 28.Ce4 d1C+ 29.Rg3**

I ultimo zugzwang per il cavallo

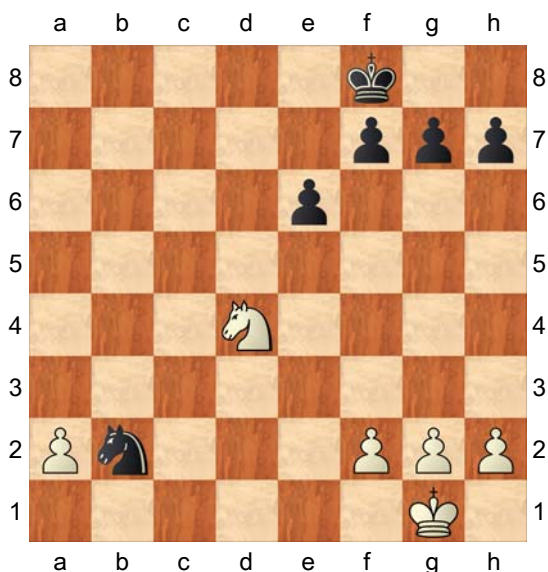
**B22**

 **27 - La Regola di Botvinik, Jean Marc**  
 **Lautier, Joel** **2663**  
FRA-ch Val d'Iserre (4) 22.08.2002  
[Mueller, Karsten]

(Diagram)

La regola di Botvinik dice che i finali di  
Cavallo sono molto simili ai finali di  
pedoni. Le ragioni di tale somiglianza  
dipendono dai seguenti fattori :

- il cavallo non può perdere tempi e  
come nei finali di pedoni lo zugzwang è



un tema ricorrente

- il pedone passato lontano è un vantaggio spesso decisivo
  - di presentano manovre tipiche dei finali di pedoni (triangolazione del re, sfondamento,..)
  - il re attivo è un vantaggio (in tutti i tipi di finali è un vantaggio)
- Oltre alle similitudini con i finali di pedoni ci sono anche le seguenti differenze:
- un pedone di vantaggio nei finali di cavallo non è così vantaggioso come nei finali di pedoni (esiste la possibilità di sacrificare il cavallo sull'ultimo pedone dell'avversario)
  - i pedoni passati sostenuti non sono così favorevoli come nei finali di pedoni poichè il cavallo può bloccarli attaccando contemporaneamente la base ( se il pedone passato è centrale allora il cavallo bloccatore che attacca la base dei pedoni può rappresentare un vantaggio soprattutto se si dispone di una maggioranza di pedoni su un lato)

**31.Cc6** il pedone passato è un grosso vantaggio per il bianco poichè il re o il cavallo nero saranno deviati dal lato di re per bloccare il pedone **Re8 32.Rf1**

**f6** entrambi centralizzano il re **33.Re2 Rd7 34.Cb4 Rd6 35.Rd2** il bianco cercherà di avanzare il pedone passato e il nero cercherà a sua volta di farsi un pedone passato valorizzando la maggioranza di pedoni sul lato di re **Ca4 36.Rc2 e5** il cavallo al bordo della scacchiera perde metà delle mosse mentre al centro avrebbe maggiori possibilità inoltre dal centro potrebbe spostarsi velocemente sul lato di re mentre dal bordo del lato di donna gli ci vogliono parecchie mosse per spostarsi sul lato opposto **37.Rb3 Cc5+ 38.Rc4 f5 39.Cd3 Ca4 40.Rb4 Cb6 41.a4 e4** il bianco cerca di avanzare il pedone passato e il nero cerca di valorizzare la sua maggioranza dei pedoni **42.Ce1 Rd5 43.a5 Cc8 44.Cc2 f4 45.Rc3 Cd6 46.Cd4 Cc8 47.Cb5 Rc6 48.Rc4 g5 49.g4** il bianco vuole bloccare il controgiooco sul lato di re e nel caso in cui vengano cambiati alcuni pedoni rimarrebbe abbastanza materiale per avere possibilità di vittoria **fxg3 50.fxg3 [ 50.hxg3 h5 ] 50...h5 51.Cd4+ Rd6 52.Cb5+ [ 52.Cf5+ Re5 53.Ce3** il cavallo bloccatore centrale è molto forte e impedisce al re nero di infiltrarsi sul lato di re ma il nero ha la possibilità di appoggiare il proprio pedone passato quando il re bianco si dirigerà sul lato di donna **Cd6+ 54.Rc5 Cb7+ 55.Rb6 Cxa5 56.Rxa5 Rd4 57.Cf5+ Rd3 58.h4 gxh4 59.gxh4 e3= ] 52...Re5 53.a6 h4** il nero vuole cambiare i pedoni per diminuire le possibilità di vittoria del bianco e per aprire una strada al re verso il lato di re **54.Cd4 [ 54.a7** Se il bianco allontana il cavallo dal centro il nero riesce a pareggiare portando velocemente il

re a catturare l'ultimo pedone Cxa7  
55.Cxa7 hxg3 56.hxg3 Rf5= 57.Rd4  
Rg4 58.Re3 Rxc3= ]

**54...hxg3 55.hxg3 Ca7** il cavallo  
blocca il pedone da solo e le minacce  
sul lato di re danno al nero buone  
possibilità di patta **56.Cc2 Cc8?**

[ 56...Rd6 il nero avrebbe dovuto  
portare il re a catturare il pedone  
cambiandosi di posto con il cavallo ]

**57.Ce3?**

[ 57.Rc5+- Rf5 58.Ce3+ il cavallo  
centralizzato è molto forte, impedisce  
al re nero l'accesso al lato di re e  
inoltre minaccia di portarsi ad  
aiutare il pedone bianco assieme al  
proprio re ]

**57...Ca7?**

[ 57...Rd6! il nero avrebbe dovuto  
portare il re a catturare il pedone  
cambiandosi di posto con il cavallo ]

**58.Rc5 Cc8 59.Cc4+ Re6 60.g4 Rd7**

[ 60...e3 61.Cxe3 Re5 62.Cc4+ Rf4  
63.Cd6+- Ca7 64.Rb6 il cavallo non  
ha case ]

**61.Rd5** Il bianco usa il pedone di torre  
per deviare il re lontano dai pedoni E e  
G che verranno catturati (manovra  
tipica con il pedone passato lontano)

**Rc7 62.Rxe4 Ce7 63.Re5?**

[ 63.Ce3!! Il bianco avrebbe potuto  
vincere immediatamente con la  
seguente variante Cc6 ( 63...Rb6  
64.Cd5+ Cxd5 65.Rxd5 Rxa6  
66.Re5 ) 64.Cd5+ Rd6 65.Cb4 Ca7  
( 65...Cxb4 66.a7 ) 66.Rf5+- ]

**63...Cg8?** l'ultimo errore

[ 63...Cc6+ la continuazione corretta  
con cui il nero avrebbe pattato 64.Rf5  
Cb4 65.a7 Rb7 66.Rxc3  
il nero cattura il pedone e torna in  
tempo sul lato di re Cd5 67.Rf5  
Rxa7 68.g5 Rb7 69.Re5 Ce7  
70.Re6 Cg6 71.Rf6 Ch4 72.Ce3  
Rc7 73.Cf5 Cg2

**A)** 74.Re5 Rd7 75.g6 Re8

**A1)** 76.Rf6 Cf4 77.g7 ( 77.Cd6+  
Rf8 78.g7+ Rg8 ) 77...Ch5+ ;

**A2)** 76.g7 Rf7 ;

**B)** 74.g6 Cf4 75.g7 Ch5+ 76.Rf7  
Cxc3 ]

**64.a7 Rb7 65.Cd6+ Rxa7 66.Cf5**

il cavallo nero è dominato e verrà  
catturato **Rb6 67.Re6 Rc5 68.Rf7**

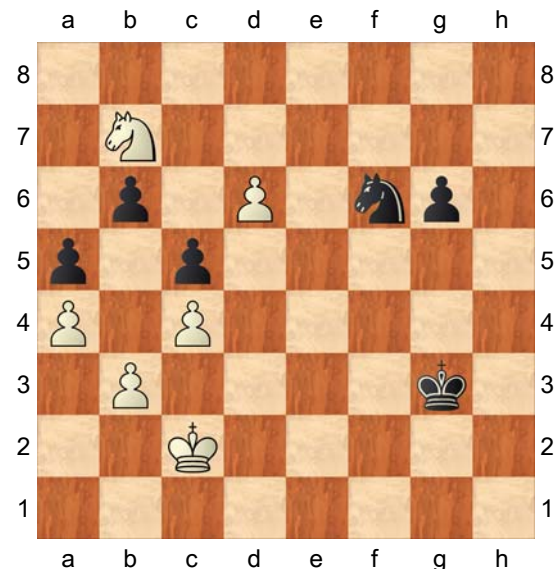
**Rd5 69.Rxc3 Re5 70.Rg7 Rf4**

**71.Ch6±** In questo esempio si è visto la  
forza del pedone passato lontano che  
ha sempre impegnato un pezzo per  
impedirne la promozione inoltre si è  
visto la forza del cavallo centrale che  
blocca il pedone e può dirigersi  
velocemente su entrambi i lati della  
scacchiera

**1-0**

## 27a - Finali di Cavallo

[Doe, John]



Lo sfondamento è una manovra tipica  
dei finali di pedoni ma si può ritrovare  
anche nei finali di cavalli (l'analogia  
evidenziata dalla regola di Botvinnik).

**1.Cxc5**

[ 1.b4?



**A)** 1...cxb4 2.c5 bxc5 3.Cxc5 Rf4 ( 3...g5? 4.Ce4+ il solito sacrificio di deviazione per pruumuovere il pedone ) 4.d7 Cxd7 5.Cxd7 g5 in questa posizione il bianco rischia di perdere. 6.Rd2 g4 7.Re2 Rg3 ;

**B)** 1...axb4 2.Cxc5 bxc5 il cavallo non può fermare 2 pedoni passati distanti fra di loro ]

**1...bxc5 2.b4 axb4**

[ 2...cxb4 3.c5 il cavallo è posizionato male e non riesce a fermare i 2 pedoni uniti ]

[ 2...Cd7 3.bxa5 ]

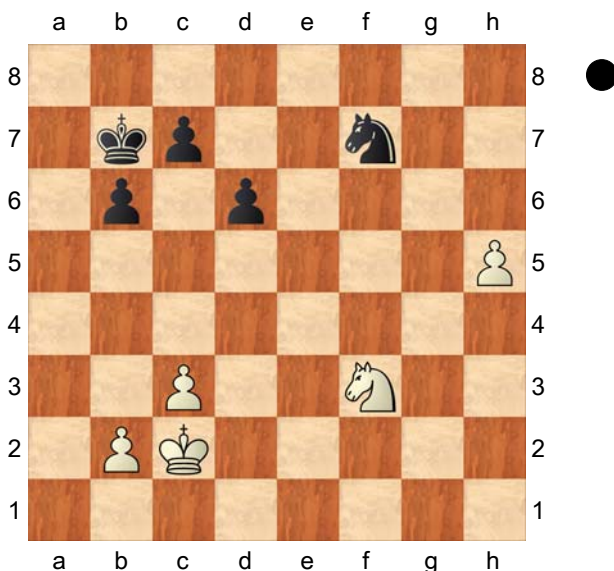
**3.a5** il cavallo non riesce a feramre 2 pedoni passati lontani fra di loro **Cd7**

**4.a6 Cb6 5.a7 Rf4 6.d7 Cxd7**

□ **27a - La Regola di Botvinik**

■ **Concetti**

[Doe,John]



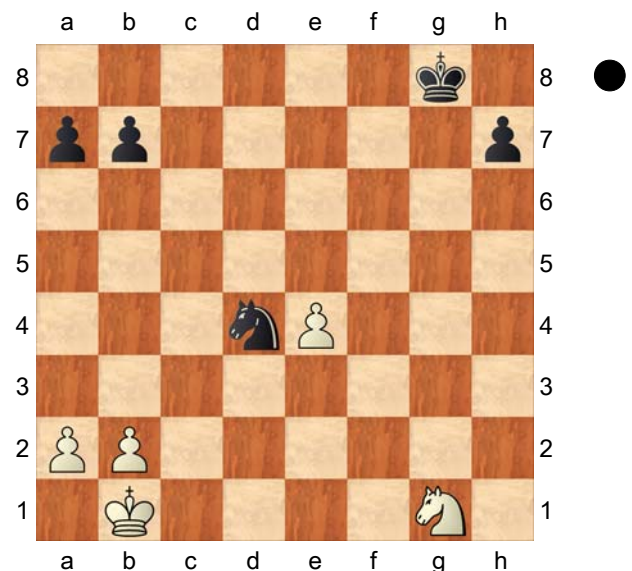
Senza i cavalli il finale di pedoni sarebbe vinto dal bianco ma con i cavalli si può solo dire che il bianco stà meglio.

Secondo la regola di Botvinik c'è una similitudine tra i finali di pedoni e quelli di cavallo. La similitudine c'è sia nelle

manovre che nella valutazione (in entrambi i tipi di finali un pedone passato lontano o protetto è un vantaggio) **1...Rc8 2.Rd3 Rd7 3.Re4 Re6** Il bianco cercherà di appoggiare la promozione del pedone H e se il re nero si dirige verso la colonna H allora il re bianco può cercare di infiltrarsi sul lato di donna per catturare i pedoni (una manovra simile a quella che si farebbe in un finale di pedoni)

**27b - Finali di Cavallo**

[Doe,John]



Il pedone H è forte poichè il cavallo ha qualche problema a fermare i pedoni di torre e se il re bianco si trasferisse sull'ala di re il centro e l'ala di donna rimarrebbero indifesi. Il re nero può raggiungere velocemente la casa centrale E5 da cui può controllare entrambi le ali. Il cavallo nero è posizionato più attivamente. Tutti i vantaggi elencati saranno sufficienti per vincere **1...Rf7 2.Rc1 Rf6 3.Rd2 Re5 4.Re3 h5 5.a3**

[ 5.Ch3 avrebbe dato maggiori problemi al nero Cc2+ 6.Rd2 ( 6.Rf3

*Cb4 7.a3 Cd3 8.b4 Ce1+ ) 6...Cb4 7.a3 ]*

**5...a5 6.Ch3 Cc2+ 7.Rf3**

[ 7.Rd2 Cd4 ( 7...Cxa3 porta solo alla patta 8.bxa3 Rxe4 il cavallo puo bloccare il peodne H senza l aiuto del re ) 8.Re3 Ce6 9.Cf2 Cf4 10.a4 ( 10.Rf3 se il bianco gioca passivamente il nero rinforza la sua posizione a4 11.Re3 b6 12.Rf3 Ce6 13.Re3 Cc5 14.Rf3 Rd4 ) 10...b6 11.b3 Cg2+ 12.Rf3 Ce1+ 13.Re3 Cc2+ 14.Rd3 Cd4 15.Rc4 h4 Il bianco è in posizione disperata : deve controllare il pedone H, il pedone E sotto attacco e non ha nessun piano attivo ]

**7...Ce1+ 8.Re2 Cg2 9.Rf3 Ch4+ 10.Re3 Cg6 11.Cg5 Rf6 12.Ch7+ Re7 13.Cg5 Ce5 14.Rd4 Rd6 15.Ch3 a4 16.Cf4 h4 17.Ch3 b6 18.Cf4 b5 19.Ch3 Cc6+ 20.Re3**

[ 20.Rd3 Re5 21.Re3 Ca5 il bianco perde materiale ]

**20...Rc5 21.Rd3 b4 22.axb4+ Rxb4 23.Rc2 Cd4+ 24.Rb1**

[ 24.Rd3 Ce6 25.Re3 Rb3 26.Cf4 Rxb2 27.Cxe6 a3 ]

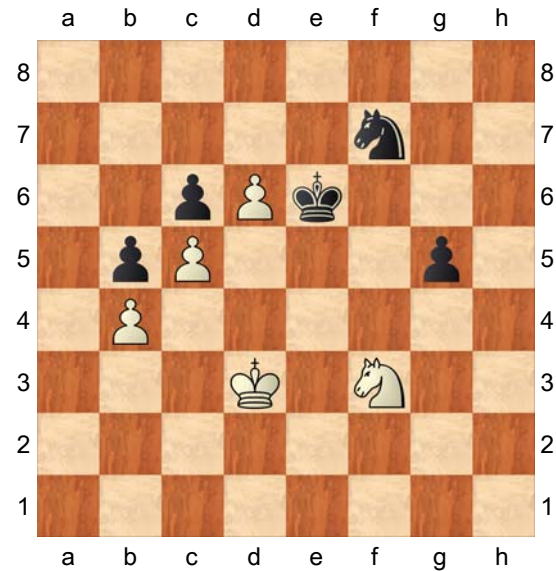
**24...Ce6 25.Ra2 Rc4 26.Ra3 Rd4 27.Rxa4 Rxe4** Il cavallo nero riesce a bloccare il pedone bianco mentre il cavallo bianco non ha case su cui spostarsi **28.b4 Rf3 29.b5 Rg2 30.b6 Rxh3 31.Rb5 Cd8 32.Rc5 Rg3 33.Rd6 h3 34.Rc7 h2 35.Rxd8**

**h1D+–** In questo finale si è visto le difficoltà del cavallo contro il pedone di torre e l importanza del pedone passato lontano che ha costretto il cavallo bianco a rimanere fuori gioco mentre quello nero ha partecipato attivamente al gioco

□ **27b - La Regola di Botvnik**

■ **Concetti**

[Doe,John]



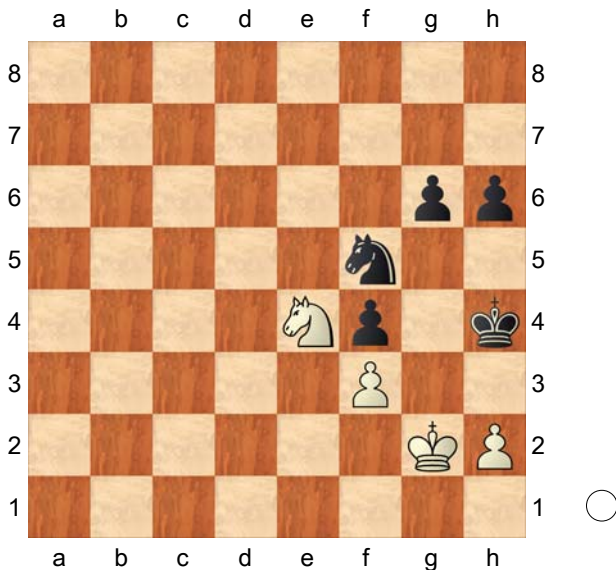
Un pedone passato protetto è un vantaggio nei finali di pedoni e in genere lo è anche nei finale di cavallo. Nell esempio non ho preso il caso del cavallo Nimzowitch che fa da bloccatore e attacca la base dei pedoni poichè in tal caso il cavallo è ideale e può essere considerato un vantaggio (in tal caso c' è una differenza netta dai finali di pedoni) **1.Re4** Come nei finali di pedoni il bianco cercherà di catturare il pedone passato del nero dopodichè cercherà di appoggiare la promozione del proprio pedone

**27c - Finali di Cavallo**

[Doe,John]

(Diagram)

[Fine - Najdorf] Senza i cavalli il finale di pedoni sarebbe vinto facilmente dal nero ma con i cavalli a gioco corretto si pareggia (la regola di Botvnik indica



che tra i finali di cavallo e quelli di pedoni ci sono delle similitudini nel tipo di manovre usate [triangolazioni, sfondamento, zugzwang...] **1.h3??**

[ 1.Cf2!! la mossa corretta per pareggiare Ce3+ 2.Rg1 Cc2 3.Cd3 g5 il nero non può giocare la manovra con CE1 4.Rf2 Rh3 5.Rg1 Cd4 ( 5...h5 6.Cf2+ Rh4 7.Cd3= il nero non progredisce ) 6.Cf2+ Rh4 7.Rg2= il re bianco rientra in tempo ]

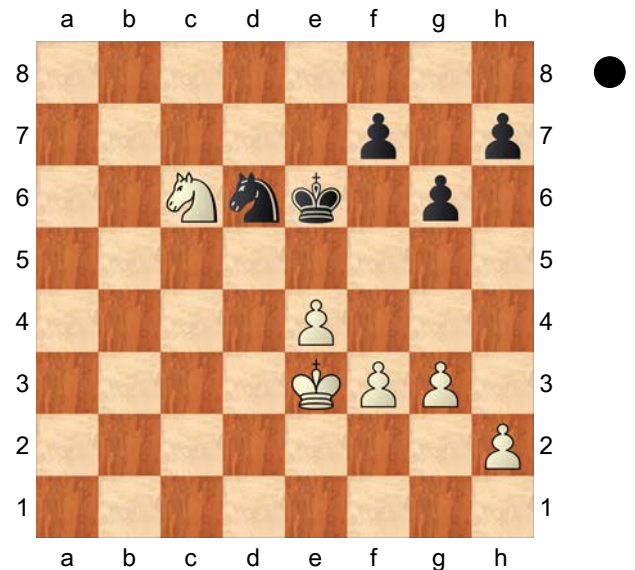
**1...Ce3+ 2.Rh2 Cc2 3.Rg2 Ce1+ 4.Rf2 Rxh3 5.Rxe1 Rg2 6.Re2 h5** Il pedone è inarrestabile (il cavallo ha maggiori difficoltà a fermare un pedone di torre) **7.Cg5 h4 8.Ce6 g5 9.Cxg5 h3 10.Cxh3 Rxh3** il finale di pedoni è vinto per il nero

## 27d - Finali di Cavallo

[Doe, John]

(Diagram)

Dall'analisi di una partita di Fine si può vedere che per il giocatore in vantaggio esistono possibilità di vittoria in un finale di cavalli quando ci sono ancora



molte pedoni (cambiando pedoni le possibilità di vittoria diminuiscono) anche se i pedoni si trovano tutti sullo stesso lato (con un pedone passato lontano il vantaggio è maggiore come si è visto negli esempi precedenti).

**3...Rd7** Vediamo a cosa condurrebbe una difesa passiva

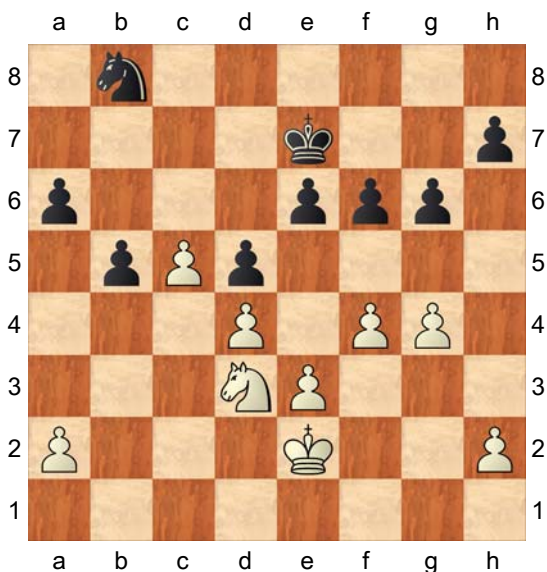
[ 3...f5 Il nero cerca di cambiare tutti i pedoni per diminuire le potenzialità di vittoria del bianco (è un procedimento tipico dei finali quello di eliminare tutti i pedoni per rientrare in finali che si possano pareggiare) 4.Cd4+ Rf6 5.exf5 gxf5 ( 5...Cxf5+? 6.Cxf5 Rxf5 il finale di pedoni è perso ) 6.Rf4 il pedone è debole ed attaccato Rg6 7.Re5 Cf7+ 8.Re6 Cd8+ 9.Re7 Cb7 il re bianco ha invaso il campo avversario 10.Ce6 Ca5 11.Cf4+ Rg5 12.h4+ Rh6 13.Rf6 il bianco vince facilmente ]

[ 3...g5 il nero cerca di bloccare l'avanzata dei pedoni 4.Cd4+ Rf6 5.f4 gxf4+ 6.gxf4 il bianco deve cambiare un pedone per poter progredire Cc4+ 7.Rf2 Rg7 8.e5 Rg6 9.Re2 Cb2 10.Re3 Cc4+ 11.Re4 Cd2+ 12.Rd5 Cf1 13.f5+ Rg5 14.e6 fxe6+ 15.Rxe6+- ]

**4.Cd4 Re7 5.f4** il bianco avanza e aumenta il controllo sulle case nel campo dell avversario **f6 6.h4 Cf7 7.g4** Con i pedoni in linea il bianco può decidere al momento opportuno quale avanzare **Rd7 8.Rd3 Re7 9.Rc4 Rd6 10.g5** il bianco guadagna spazio e migliora la posizione **fxg5 11.hxg5 Re7 12.e5** per controllare il salto del cavallo in D6 **Cd8 13.Rd5 Cf7 14.Cc6+ Re8 15.e6** il nero è sempre più compresso **Ch8 16.Re5 Rf8 17.Rf6** il nero non può fermare il pedone E che andrà a promozione

## 28 - Tattica nei Finali di C.

[Doe,John]



In alcuni finali di cavallo si possono presentare possibilità tattiche che cambiano il risultato a favore/sfavore di uno dei giocatori a prescindere da qualsiasi considerazione posizionale. Nella posizione di esempio il nero non sembra avere problemi (bloccherà il pedone passato C e si creerà a sua volta un pedone passato sul lato di donna) ma ci sono immediate minacce tattiche che forzeranno il nero in un

finale di pedoni perso **1.f5 g5**

[ 1...gxf5 2.gxf5 exf5 3.Cf4 il bianco si fa 2 pedoni passati uniti che sono molto pericolosi inoltre tutti i pedoni neri sul lato di re sono deboli ]

**2.Cb4 a5**

[ 2...Rd7 3.fxe6+ Rxe6 4.c6 Rd6 5.c7 Rxc7 6.Cxd5+ Rc6 7.Cxf6+- ]

**3.c6 Rd6 4.fxe6 Cxc6**

[ 4...axb4? 5.e7 Rxe7 6.c7+- ]

**5.Cxc6 Rxc6** Siamo rientrati in un

finale di pedoni in cui il bianco riesce a sostenere i pedoni passati centrali **6.e4 dxe4 7.d5+ Rd6 8.Re3 b4 9.Rxe4 a4 10.Rd4 Re7 11.Rc4 b3**

[ 11...f5 Il nero si crea pedoni passati su entrambi i lati per assicurarsi la promozione ma i pedoni bianchi sono troppo avanzati e

promuoveranno per primi **12.gxf5 g4 13.Rxb4 h5 14.Rc5 h4 15.d6+ ]**

**12.axb3 a3**

[ 12...axb3? 13.Rxb3 f5 14.gxf5 h5 15.Rc3 g4 16.Rd3 h4 17.Re3+- il re bianco cattura tutti i pedoni avversari ]

**13.Rc3 f5 14.gxf5 g4** Il nero si è creato i pedoni passati su entrambi i lati perciò la promozione è assicurata. Il bianco come compenso ha il pedone B che arriverà a promozione **15.b4 h5 16.b5 h4 17.b6 a2** per portare il re

nell'ultima traversa dove il nero promuoverà con scacco **18.Rb2 g3 19.hxg3 hxg3 20.d6+** Anche il bianco vuole promuovere con scacco

[ 20.b7? g2 21.b8D a1D+ 22.Rxa1 g1D+ il nero ha ancora qualche speranza di salvarsi ]

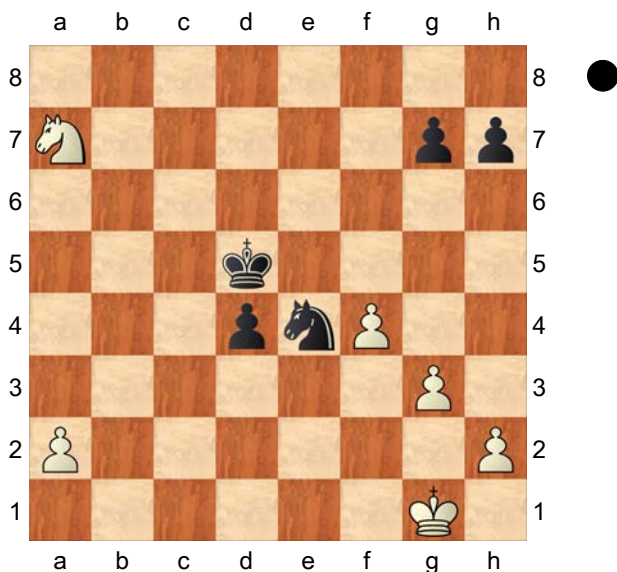
**20...Rxd6 21.b7 Rc7 22.e7 g2**

entrambi vogliono promuovere con scacco (il tema ricorrente di questo finale di pedoni) **23.b8D+ Rxb8**

**24.e8D+ Rc7+-**

## 29 - Tattica nei Finali di C.

[Doe,John]



Questo finale è un altro esempio delle possibilità tattiche dei finali di cavallo. Il bianco ha il pedone passato lontano e può crearsene un altro sulla colonna F ma il nero ha i pezzi ben centralizzati e il pedone avanzato che può arrivare a promozione e vincere velocemente

**1...d3 2.Rf1 Cc3 3.Re1 Rd4 4.Rd2**

**Ce4+ 5.Rc1** Questa mossa un po' misteriosa impedisce la manovra difensiva CB5 CB3 con cui il bianco potrebbe fermare il pedone e permetterà il sacrificio deviazione alla 9

mossa (il nero deve promuovere il pedone a tutti i costi) **Cd6 6.Rd2**

[ 6.Cc6+ Rc3 7.Ce7 d2+ 8.Rd1

Ce4 9.Cd5+ Rc4+- ]

[ 6.a4 Re3 7.Cc6 Cc4 8.Cb4 ( 8.a5 d2+ 9.Rc2 Cb2 ) 8...d2+ 9.Rc2

Re2+- ]

**6...Cc4+ 7.Rc1 d2+ 8.Rc2 Re3**

**9.Cb5 Ca3+ 10.Cxa3 Re2**