**1.Cc6+**

[1.Cd7 g5 2.Cc6+ Con i 2 cavalli esiste la possibilità di dare matto solo se l'avversario fa un errore grossolano Ra8?? 3.Cb6#]

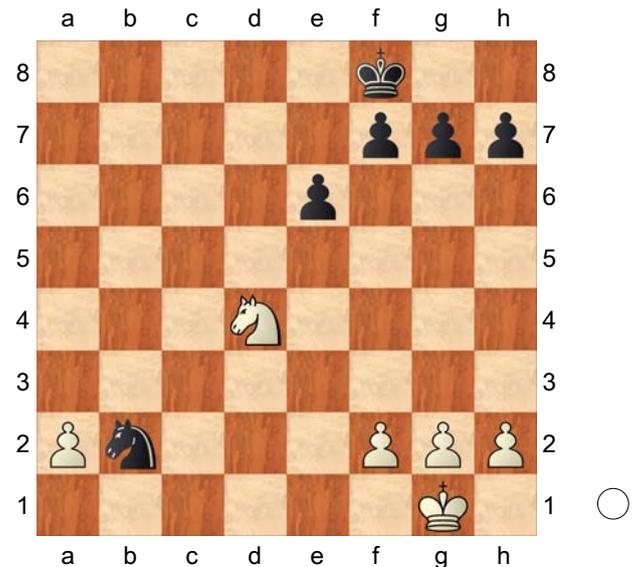
1...Ra8 Il cavallo che controllava A5 dovrebbe dare il matto spostandosi in B6. Per fare ciò il cavallo ha bisogno di almeno 2 mosse **2.Cd7** se non ci fosse il pedone sarebbe stallo **g5 3.Cb6#**

B22

□ **27 - Cavalli con passato lont.** Jean Marc
 ■ **Manovre con P passato lontano.** Joel
 FRA-ch Val d'Iserre (4) 22.08.2002
 [Mueller,Karsten]

(Diagram)

Il pedone passato lontano è un vantaggio poiché devia il pezzo avversario che è costretto a controllarlo. Questi finali sono complicati e pieni di sfumature e tatticismi (il cavallo è un pezzo tattico). Non c'è una regola per determinare se la posizione è vinta ma l'unica cosa che si può dire è che il bianco è in vantaggio e gioca per

vincere **31.Cc6 Re8 32.Rf1 f6****33.Re2 Rd7 34.Cb4 Rd6 35.Rd2****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 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 controgio

sul lato di re e nel caso in cui vengano

cambiati alcuni pedoni rimarrebbe

abbastanza materiale per avere

possibilità di vittoria **fxg3 50.fxg3 h5****51.Cd4+ Rd6 52.Cb5+**

[52.Cf5+ Re5 53.Ce3 Un possibile

controgio del giocatore in

svantaggio è quello di infiltrarsi nel

campo avversario per appoggiare la

promozione del proprio pedone

aprofittando del fatto che il re

avversario ha abbandonato un lato

della scacchiera per andare ad

aiutare il proprio pedone nella lotta

contro il cavallo avversario **Cd6+**

54.Rc5 Cb7+ 55.Rb6 Cxa5 56.Rxa5
Rd4 57.Cf5+ Rd3 58.h4 gxh4
59.gxh4 e3=]

52...Re5 53.a6 h4 54.Cd4

[54.a7 Un altro possibile controgiooco della parte che gioca in difesa consiste nel cambiare tutti i pedoni dell'avversario. La vittoria può arrivare solo dalla promozione di un pedone perciò al giocatore in svantaggio conviene diminuire il numero dei pedoni che rappresentano la potenzialità di vittoria dell'avversario Cxa7 55.Cxa7 hxg3 56.hxg3 Rf5= 57.Rd4 Rg4 58.Re3 Rxc3=]

54...hxg3 55.hxg3 Ca7 56.Cc2 Cc8?

[56...Rd6 Un'altra manovra difensiva del nero può consistere nel portare il re a catturare il pedone e lasciare al cavallo il compito di bloccare i pedoni sull'altro lato (se sul lato opposto ci sono molti pedoni è improbabile che il cavallo riesca a difenderli)]

57.Ce3? Ca7? 58.Rc5 Cc8 59.Cc4+ Re6

[59...Rf5 una possibilità di vittoria per il giocatore in vantaggio consiste nel sacrificare il cavallo dando un doppio in modo da deviare il cavallo avversario dal controllo del pedone 60.Cd6+ Cxd6 61.a7]

60.g4 Rd7

[60...e3 una possibilità di vittoria per il giocatore in vantaggio è quella di dominare completamente il cavallo avversario in modo da catturarlo e promuovere il pedone. Il dominio totale del cavallo funziona solo se il cavallo è sul bordo della scacchiera (in genere quando il cavallo sta bloccando un pedone di torre)

61.Cxe3 Re5 62.Cc4+ Rf4
63.Cd6+- Ca7 64.Rb6]

61.Rd5 Rc7 una possibilità di vittoria

per il giocatore in vantaggio consiste nel portare il proprio re a catturare i pedoni avversari quando il re avversario va a catturare il pedone passato (come nei finali di pedoni il pedone passato serve per allontanare il re avversario dalla difesa dei propri pedoni) **62.Rxe4 Ce7 63.Re5?**

[63.Ce3 Cc6 64.Cd5+ Rb8 (64...Rd6 65.Cb4 Ca7 un'altra situazione perdente per il nero in cui il cavallo bianco blocca il pedone (è fuori gioco) e il re avversario si procura un altro pedone passato sul lato opposto 66.Rf5) 65.Rf5 Cd4+ 66.Rxc5 Ra7 esiste il caso in cui il re si è diretto contro il pedone passato lontano ma non può catturarlo. Come si può vedere dalla posizione è una situazione disperata 67.Cb4]

63...Cg8? I ultimo errore (si fa imprigionare il cavallo)

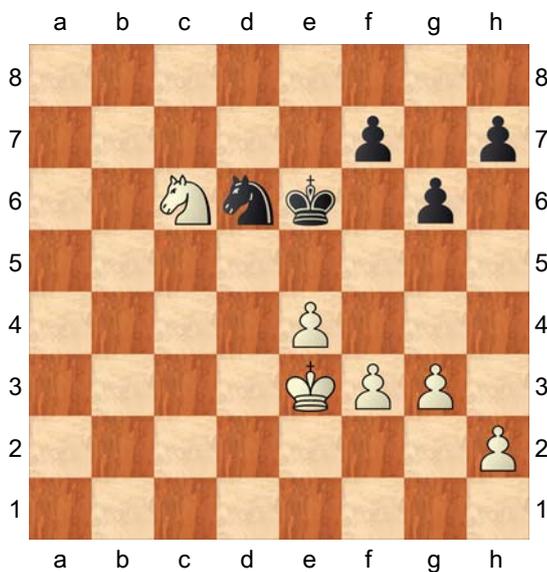
[63...Cc6+ la continuazione corretta con cui il nero avrebbe pattato 64.Rf5 Cb4 65.a7 Rb7 66.Rxc5 una manovra tipica in cui il re nero va a catturare il pedone passato lontano e il cavallo va a contrastare i pedoni avversari sul lato opposto (se sul lato opposto ci sono ancora molti pedoni il cavallo difficilmente riuscirà nel suo compito) Cd5 67.Rf5 Rxa7 68.g5 Rb7 69.Re5 Ce7 70.Re6 Cg6 71.Rf6 Ch4 72.Ce3 Rc7 73.Cf5 Cg2 74.g6 Cf4 75.g7 Ch5+ 76.Rf7 Cxc7 una manovra tipica in cui il re nero va a catturare il pedone passato lontano e il cavallo va a contrastare i pedoni avversari sul lato opposto (se sul lato opposto ci sono ancora molti pedoni il cavallo difficilmente riuscirà nel suo compito)]

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

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

Rd5 69.Rxg8 Re5 70.Rg7 Rf4 71.Ch6± In questo esempio si sono viste alcune manovre tipiche del giocatore in vantaggio e del giocatore in svantaggio nei finali di cavallo con un pedone passato lontano
1-0

27d - Finali di Cavallo [Doe,John]



Quando i pedoni sono tutti sullo stesso lato le possibilità difensive aumentano soprattutto se ci sono pochi pedoni (con un solo pedone è patta mentre con molti pedoni aumentano le possibilità di vittoria).

Nell'esempio vediamo un caso in cui il bianco vince anche se i pedoni sono tutti sullo stesso lato **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 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

30 - Finali di Cavallo [Doe,John]

(Diagram)

Il re nero è ben piazzato, cosa che gli permetterebbe di vincere un eventuale finale di pedoni mentre il cavallo bianco è posizionato male.

Maroczy sfrutta questi vantaggi per vincere **1...Cd3 2.Cb3**

[2.Cxd3 a2 3.Rb2 Rxd3 il finale di pedoni è vinto per il bianco]
[2.Ca2 Re2 3.Rb3 Rd2 4.Rxa3 Rc2 il bianco non ha mosse]

catturare il cavallo è la dominazione del Cavallo, ossia il bianco cerca di controllare tutte le case su cui può saltare il cavallo nero 104.Tg5 Rd2 (104...Rf3 105.Tf5+) 105.Tg6 il cavallo è dominato nella direzione del re (non può avvicinarsi al re) Cd7 (105...Ch5 106.Re5 Re3 107.Tg5 Cf4 108.Tg3+) 106.Td6 Cf8 Il cavallo è dominato e può spostarsi solo in H7 107.Re5+ Re3 108.Rf5 in questa nota formazione il cavallo è dominato nella direzione del re Rf3 109.Td8 Ch7 110.Th8+-]

104.Te3+ Rf1 105.Te8 Rg2 106.Re3

Cd1+ il cavallo si separa momentaneamente (prima di allontanare il cavallo bisogna calcolare attentamente che possa ricongiungersi con il re in poche mosse) **107.Re2 Cc3+** il cavallo in questa posizione ha molte vie per ricongiungersi al re e il ricongiungimento non può essere impedito **108.Rd3 Cd5 109.Te5**

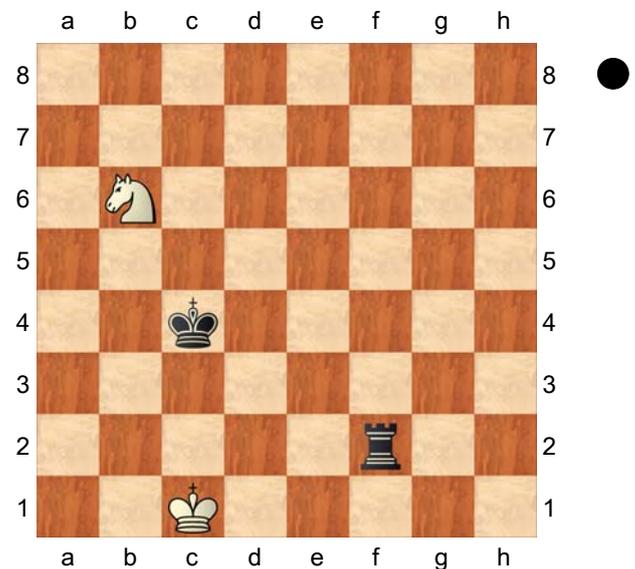
[109.Tf8 Rg3 110.Re4 Cc3+ 111.Rd4 Ce2+ 112.Re3 Cg1 113.Tg8+ Rh2 114.Rf2 Ch3+ sembra che il bianco abbia fatto progressi portando il cavallo è vicino all'angolo ma nonostante ciò il finale è pari 115.Rf1 (115.Rf3 Cg1+) 115...Cf4 116.Tg4 Ch3= il cavallo stando al fianco del proprio re impedisce al re avversario di mettere il re in opposizione al re avversario e quindi di minacciare matto]

109...Cf4+ 110.Re3 Ch3 111.Te8 Rg3 112.Tg8+ Rh4 113.Re4 Rh5 114.Rf5 Rh4 la tipica formazione di re e cavallo che impedisce al bianco di minacciare il matto mettendo il proprio re davanti al re nero **115.Tg4+ Rh5 116.Ta4 Cg5 117.Ta8 Rh6 118.Ta1 Ch7** la tipica formazione di re e cavallo che impedisce al bianco di minacciare il

matto mettendo il proprio re davanti al re nero **119.Ta6+ Rg7 120.Ta7+ Rh6 121.Ta6+ Rg7 122.Tb6 Cf8 123.Tb7+ Rh6 124.Tb8 Rg7 125.Tb6 Ch7 126.Re5**

1/2-1/2

□ **31a - Cavallo vs Torre, Jacob 2465**
 ■ **Cavallo posizionato male , Cyr 2462**
 Paris NAO GM 3rd (7) 21.12.2003
 [Mueller, Karsten]



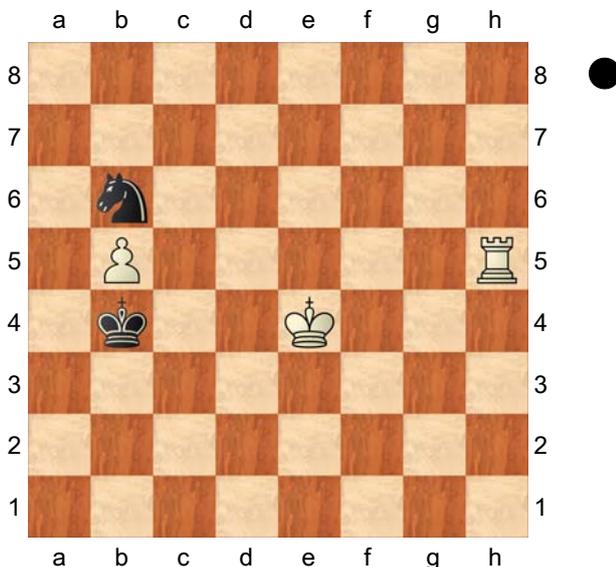
Esistono alcune posizioni sfavorevoli in cui la parte in svantaggio perde anche se il cavallo riesce a congiungersi con il proprio re **68...Rd3 69.Ca4 Tc2+ 70.Rb1**

[70.Rd1 Tc7 71.Cb2+ Rc3 72.Rc1 Tc8 73.Cd1+ Rd3+ 74.Rb1 Rd2 75.Cb2 Td8 76.Cc4+ Rc3 77.Ce3 Td3 78.Cf5 Td1+ 79.Ra2 Td2+ 80.Rb1 Te2 81.Cd6 Rb3 82.Rc1 Te5 83.Cf7 Td5 84.Ch6 Rc3 85.Cg4 Tg5 86.Cf2 Tg1+ 87.Cd1+ Rd3 il cavallo si è ricongiunto al proprio re ma è inchiodato e verrà catturato]

70...Rd2 71.Cb2 questa posizione (Cavallo in B2 con il re in B1) è una

delle posizioni sfavorevoli per cui la parte in svantaggio perde anche se il cavallo si è ricongiunto con il proprio re **Tc1+ 72.Ra2 Rc3** Il bianco pareggerebbe se riuscisse a raggiungere la formazione di patta con il cavallo in A4 con il re in A3 **73.Ca4+ Rb4 74.Cb2 Tf1** per evitare il doppio **75.Cd3+ Rc3 76.Cc5 Tf5 77.Ca4+ Rb4 78.Cb2 Td5** il cavallo è dominato **79.Rb1 Ra3 80.Rc2 Tc5+ 81.Rb1 Tb5 82.Ra1 Rb3 83.Rb1 Rc3 84.Ra1 Th5 85.Ra2 Th2 86.Ra1 Rb3 0-1**

32 - Cavallo vs Torre, Magnus 2484
 Il pedone cade, Ruud 2489
 Corus-C Wijk aan Zee (6) 17.01.2004
[Mueller, Karsten]



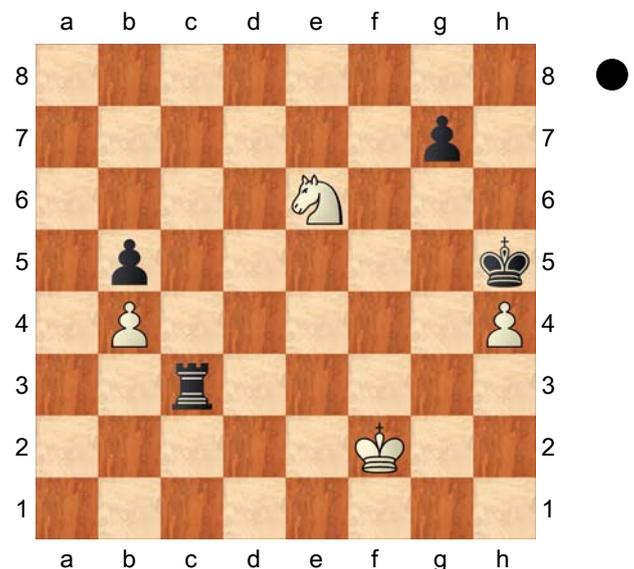
Il finale è Pari a dispetto del pedone di vantaggio. Il motivo per cui il bianco non può vincere è che la torre deve rimanere a difesa del pedone ed il re non può ricongiungersi con il proprio pedone **53...Ca4** L'unica possibilità per il bianco è quella di portare il re a difesa del pedone per liberare la torre ma tale manovra non funziona poiché

anche il nero porta il proprio re sotto il pedone per impedire al re di ricongiungersi al pedone **54.Rd4 Cb6 55.Tg5**

[55.Te5 Ca4 56.Re3 Cb6 57.Re4 Cc4 58.Td5 Cb6 59.Tf5 Cc4 60.Rf4 Cb6 (60...Cd6? 61.b6 Cxf5 62.b7+-) 61.Rg5 Cc4 62.Rf6 Ra5 il nero si sposta in B6 per bloccare il pedone, inoltre minaccia la cattura del pedone 63.Re6 Rb6 64.Rd7 (64.Rd5 Ce3+ 65.Re4 Cxf5 66.Rxf5 Rxb5) 64...Ca3=]

55...Ca4 56.Th5 Cb6 57.Th7 Rxb5 58.Tc7 Ca4 59.Tc1
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

33 - Cavallo vs Torre, Ahmed 2448
 Re fuori gioco, Zendan 2309
 Arab-ch Cairo (9) 28.12.2003
[Mueller, Karsten]



Ogni pedone può arrivare a promozione perciò è potenzialmente una promessa di vittoria. Nei finali il giocatore in vantaggio dovrebbe cercare di mantenere le proprie potenzialità di vittoria (il cambio dei pedoni avvantaggia chi gioca in difesa)

49...Rxb4? Lasciando i pedoni solo su un lato il cavallo ha maggiori probabilità di pareggiare

[49...g6 Il cavallo ha grossi problemi a combattere su entrambi i lati perciò restando con i pedoni su entrambi i lati il bianco avrebbe vinto tranquillamente 50.Cf4+ Rh6 51.Cd5 Tc4 52.Rg3 Td4--+ il pedone B cade, il pedone B servirà a deviare i pezzi bianchi per impedirne la promozione dopodichè cadrà anche il pedone H]

50.Cxg7 Tb3

[50...Rg4 51.Ce6 Td3 52.Cc7 Tf3+ 53.Re2 Tf5 54.Rd3 Te5 55.Rd4 Rf4 56.Cd5+ Rf5 57.Cc3= la torre o il re neri devono rimanere passivi a difesa del pedone (questa è una nota formazione di patta che vedremo in seguito)]

51.Cf5+ Rg4 52.Cd4 Txb4 53.Re3 Tb1 54.Rd2 il re nero è lontano e la torre da sola non riesce a difendere il pedone **Rf4**

[54...b4 55.Rc2 Te1 56.Rb3 Te4 57.Cc2=]

55.Rc2 Tb4

[55...Re4 56.Rxb1 Rxd4 57.Rb2 Rc4 58.Rc2=]

56.Rc3 Tb1

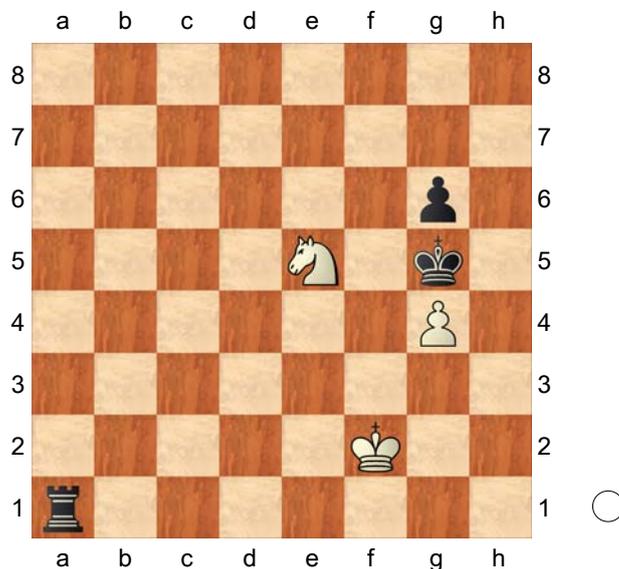
[56...Tc4+ 57.Rd3 Tc5 58.Ce6+=]

57.Rc2 Tb4 58.Rc3 Tc4+ 59.Rd3

Tb4 60.Rc3 Il finale è pari poichè il bianco continua a minacciare la torre e se la torre si allontana il bianco cattura il pedone

1/2-1/2

34 - Cavallo vs Torre,N 2325
 Re o torre passivi,P 2369
 Milovan Prvulj Mem (1) 28.02.2003
 [Mueller,Karsten]



Quando il re o la torre sono costretti a rimanere passivi a difesa di un pedone allora la parte con il cavallo ha possibilità di pareggiare anche se ci sono ancora dei pedoni (minore è il numero dei pedoni e minore è la potenzialità di vittoria del giocatore in vantaggio). Per dare maggiori possibilità di pareggio alla parte che possiede il cavallo i pedoni dovrebbero essere sullo stesso lato (con i pedoni su entrambi i lati il cavallo in genere non ha speranza) **53.Rg3 Rf6**

[53...Tg1+ 54.Rh3 il re nero non può muoversi perciò bisogna muovere la torre Tc1 55.Rg3 Tc3+ 56.Cf3+=]

54.Cf3 il re bianco pendola facendo mosse di attesa **Ta4 55.Rh3 Ta5 56.Rg3 Tb5 57.Rf4 Tb4+ 58.Rg3 Tb8 59.Rf4 Tf8 60.Rg3**

[60.g5+ Re6+ 61.Rg4= Rd5 62.Ch4 Tg8 63.Rf4= il cavallo attacca il pedone costringendo la torre ad una difesa passiva ed il re bianco impedisce al re nero di

avvicinarsi al pedone (la posizione è pari)]

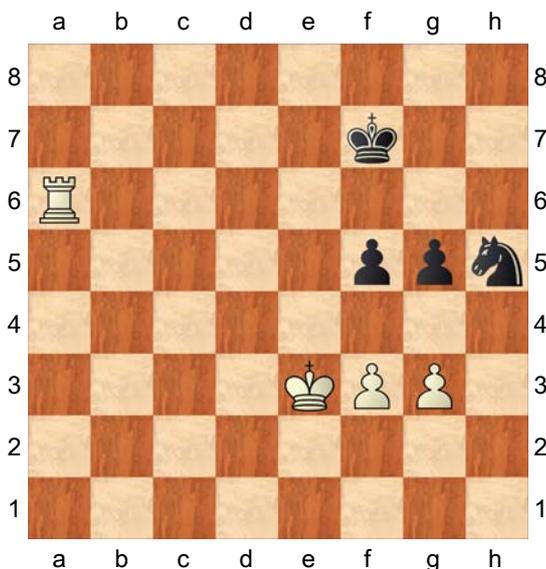
60...Td8 61.Rf4 Td5 62.Rg3 g5

il cavallo minaccia il pedone e costringe la torre alla difesa passiva e il re bianco impedisce al re nero di avvicinarsi al pedone (la posizione è pari) **63.Rf2**

Ta5 64.Rg2 Ta4 65.Rg3 Tb4

1/2-1/2

□ **35 - Cavallo vs Torre,Nick E 2520**
 ■ **Re e torre attivi,L 2570**
 USA-ch (10) 1983
 [Mueller,Karsten]



Vediamo un esempio in cui il bianco riesce ad attivare il re e la torre e vince **68.f4!**

[68.g4? fxg4 69.fxg4 Cf6= si rientra nelle formazioni di patta viste precedentemente (uno dei pezzi bianchi deve rimanere in difesa passiva del pedone)]

68...gxf4+

[68...g4 G4 è sbagliata poichè il bianco può sacrificare uno dei pedoni per attivare immediatamente i pezzi 69.Rd4 Cxg3 70.Re5 Rg7 Il re e la torre attivi decidono

velocemente la partita 71.Ta3 Cf1 72.Rxf5 g3 73.Ta7+ Rh6 74.Ta6+ Rh7 75.Rf6 g2 76.Ta7+ Rh6 77.Tg7 Ce3 78.Tg5+- Rh7 il pedone nero cade inevitabilmente 79.Re5 Rh6 80.Re4+-]

69.gxf4 Se il cavallo riuscisse a raggiungere G6 o E6 in tempo si rientrerebbe in una delle posizioni di patta viste in precedenza. Il cavallo nero non potrà mantenere la pressione sul pedone F4 (con il cavallo in G6 il nero avrebbe pareggiato ma con il cavallo in H5 lo schema difensivo del nero non funziona) e il Il bianco attiverà il proprio re portandolo in E5 **Rg7**

[69...Cg7 70.Rd4 Ce6+ 71.Re5+- il re e la torre si sono attivati e la partita è finita]

70.Tb6 Rh7

[70...Rf7 71.Th6 caccia il cavallo per poter invadere con il re Cf6 72.Rd4 Re6 73.Tg6 Rf7 74.Tg1 Cg4 75.Ta1 Re6 76.Ta6+ Rf7 77.Rd5 Re7 78.Te6+ Rf7 79.Te2 Rf6 80.Rd6 Rf7 81.Te7+ Rf6 82.Te8 Rf7 83.Ta8 il nero è in zugzwang Rf6 84.Tf8+ Rg6 85.Re6 con re e torre attivi la partita è finita Ce3 86.Tg8+-]

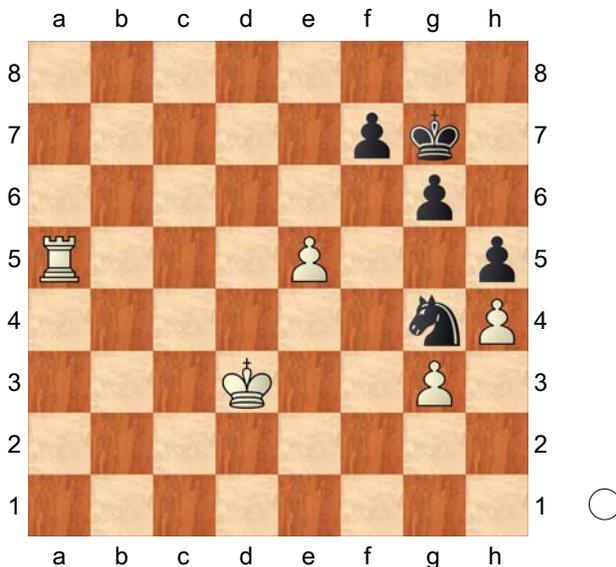
71.Tb1 Rg6 72.Th1 il nero è in zugzwang (deve abbandonare la minaccia sul pedone bianco e permettere al re bianco di infiltrarsi) **Cf6**

[72...Rh6 73.Rd4]

73.Rd4 Cd7 74.Rd5 Cf6+ 75.Re5 Cd7+ 76.Re6 Cf8+ 77.Re7 Ch7 78.Tg1+ Rh6 79.Re6+- 1-0

35a - Cavallo vs Torre,Julio E 2581

Re e torre attivi,Hikaru 2571
 Corus-B Wijk aan Zee (8) 19.01.2004
[Mueller,Karsten]



In questa posizione la lotta per il bianco è più complicata poichè i pedoni sono tutti sullo stesso lato della scacchiera. Le speranze di vittoria del bianco si ripongono sulla possibilità di attivare entrambi i pezzi (il re e la torre) **58.Re4** l'obiettivo del bianco è attaccare la debolezza F7 **Ch6 59.Ta7 Cf5**

[59...Rf8 60.Rf4 il bianco vuole sacrificare il pedone E per indebolire la catena dei pedoni neri e infiltrarsi con il re per catturarli Cf5 61.e6 fxe6 62.Rg5 Cxg3 63.Rxg6 Il pedone bianco sulla colonna H deve rimanere e sarà sufficiente per vincere e5 64.Rf6+- Rg8 (64...Re8 65.Rxe5) 65.Tg7+]

60.e6 Rf6
[60...Cxg3+ 61.Rf4 Cf5 62.Txf7+ Rg8 63.Rg5+-]

61.Txf7+ Rxe6 62.Tf8 Cd6+
[62...Cxg3+ 63.Rf4 Cf5 64.Rg5

A) 64...Ce7 65.Tf1⊕+-
Se il nero muove il cavallo (il cavallo è un pezzo che non può

perdere tempi e se deve difendere una debolezza v'è in zugzwang) perde il pedone G e se muove il re permette il re bianco di infiltrarsi Cf5 (65...Re5 66.Te1+ Rd6 67.Te4 la torre perde un tempo tanto il cavallo è in zugzwang Rd7 68.Rf6) 66.Rxg6 Cxh4+ 67.Rg5 il cavallo è dominato e non può ricongiungersi al re e verrà catturato Cg2 68.Tf2 Ce3 69.Te2 ;

B) 64...Re7 65.Ta8 Rf7 66.Ta7+ Ce7 67.Ta6 Rg7 68.Tf6 Rg8 69.Rh6 zugzwang Cf5+ 70.Rxg6 Cxh4+ 71.Rxh5 Rg7 (71...Cg2 72.Tg6+) 72.Rg5 Cg2 73.Te6 Il cavallo è dominato e verrà catturato Rf7 74.Te2+-]

63.Rf4 Cf7 il cavallo e i pedoni formano una barriera per impedire al re bianco di infiltrarsi **64.Ta8 Rf6**

65.Ta6+ Rg7 il re può infiltrarsi **66.Re4 Ch6 67.Re5 Cg4+ 68.Re6 Rg8**
[68...g5 69.Rf5+-]

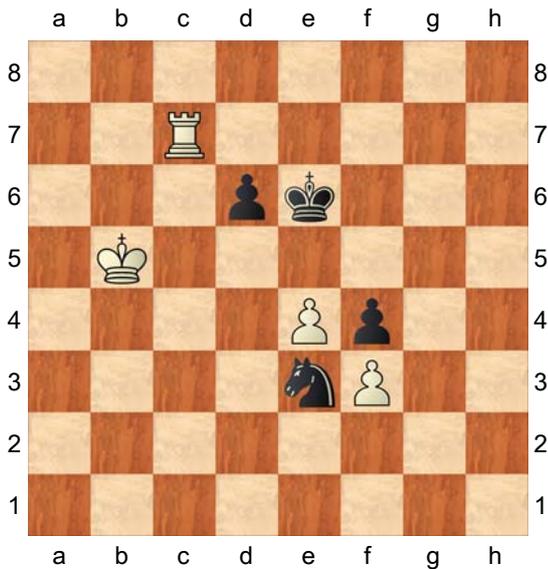
69.Ta7 Il re può infiltrarsi passando da G5 **Rf8 70.Rd5 Rg8 71.Re4 Cf6+ 72.Re5 Ch7**
[72...Cg4+ 73.Rf4+-]

73.Re6 a qualsiasi mossa del nero il re bianco arriva a contatto con i pedoni neri e li cattura **g5 74.hxg5 Cxg5+ 75.Rf6 Ce4+ 76.Rg6 Rf8 77.Ta3+- 1-0**

35a - Cavallo vs Torre,Luke J 2619

re e cavallo attivi,Zurab 2702
 EUCup 19th Rethymnon (6) 03.10.2003
[Mueller,Karsten]

Il nero pareggia grazie ad una difesa attiva. **52...Cg2! 53.Tc3 Ce1** il cavallo costringe immediatamente la torre ad una difesa passiva **54.Rc4**



Re5 il re nero collabora con il cavallo per impedire al re bianco di raggiungere i pedoni **55.Ta3 Cxf3!**
56.Txf3

[56.Rd3 d5 57.Ta5 Ce1+ 58.Re2 Cc2 59.exd5 Ce3 60.Rd3 Cxd5 61.Rc4 f3 il pedone diventa inarrestabile 62.Txd5+ Re4=]

56...Rxe4 57.Tf1 f3 il re nero ostruisce il passaggio del re bianco verso il pedone **58.Rc3 Re3 59.Te1+ Rf4!**

[59...Rf2? ostruisce il passaggio al pedone e dovrà perdere un tempo per far passare il pedone 60.Rd2 Rg2 61.Te6 d5 (61...f2 62.Tg6+ Rf3 63.Tf6+ Rg2 64.Re2+- cadono tutti i pedoni) 62.Tf6 d4 63.Re1 d3 64.Tg6+ Rh3 65.Rf2 d2 66.Td6+- cadono tutti i pedoni]

60.Tf1 Re3 61.Te1+ Rf4 62.Rd2 f2 63.Te6

[63.Tf1 Rf3 64.Ta1 d5 65.Tb1 d4 66.Ta1 Rg2 67.Re2 d3+ 68.Rxd3 f1D+ 69.Txf1 Rxf1=]

63...f1C+ il finale di cavallo contro torre è pari (ovviamente non si poteva promuovere a donna) **64.Rd3 Cg3 65.Txd6 Cf5 66.Te6**

1/2-1/2

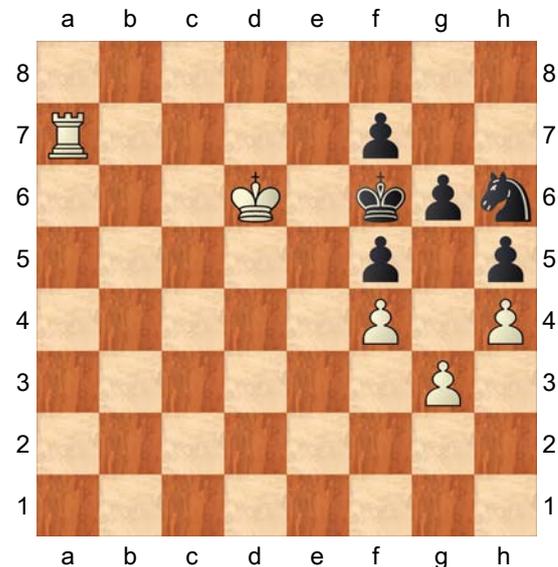
36 - Cavallo vs Torre, Jose Luis

La Fortezza, Juan

Manises-chB (6)

15.11.2003

[Mueller, Karsten]



Il nero pareggia nonostante la presenza di molti pedoni (con molti pedoni le potenzialità di vittoria aumentano poiché ogni pedone può trasformarsi in donna). Il nero ha costruito una FORTEZZA INESPUGNABILE (l'unico punto debole è il pedone F7 che non può essere catturato poiché difeso dal re e dal cavallo) **50...Rg7 51.Rd7 Rf6 52.Ta8 Rg7 53.Re8 Rg8**

[53...Cg8 54.Ta7 Cf6+ 55.Re7 Cg8+]

54.Re7+ Rg7 55.Rd6 Cg4 56.Rd5 Cf6+ 57.Re5 Cg4+ 58.Rd6 Cf6

1/2-1/2

38 - Cavallo vs Torre, Detlef 2268

Lotta su entrambi i lati, Karsten 2518

GER-ch 74th Saarbruecken (3)

[Mueller, Karsten]

Nella lotta su entrambi i lati il cavallo ha grossi problemi (è un pezzo troppo lento per spostarsi da un lato all'altro)

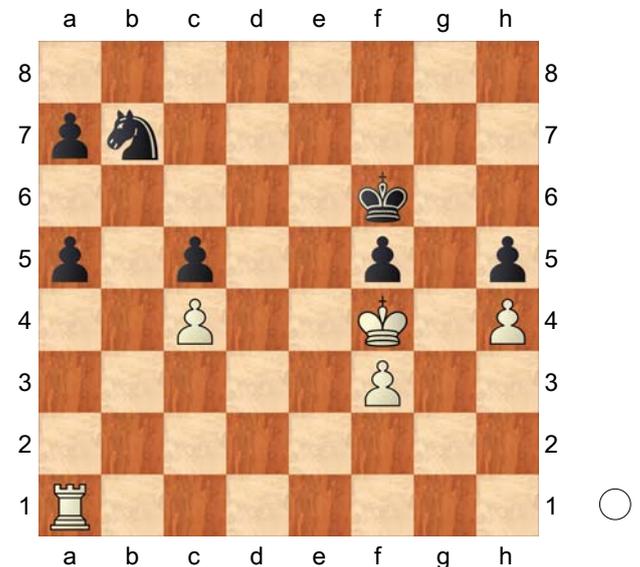


della scacchiera). In questo esempio il nero rimane con torre contro cavallo e si fa 2 pedoni passati sul lato di donna mentre il bianco ha 1 pedone passato sul lato opposto (in tutte le situazioni in cui c'è lotta su entrambi i lati della scacchiera il cavallo è svantaggiato)

47...c4 48.bxc4 bxc4 il re nero è attivo e il pedone C è molto pericoloso
49.h5 c3 50.Txd4+ Rxd4 51.h6 Txa2+ Nella corsa dei pedoni per arrivare a promozione il cavallo non può contrastare i pedoni neri mentre la torre gioca agevolmente su entrambi i lati

[51...c2? 52.h7 Th1 53.Ch4]
52.Rf3 Tb2 53.h7 Tb8 54.Re2
 [54.h8D+? Txxh8 55.Cxxh8 c2]
54...a4 55.Ce7
 [55.h8D+ Txxh8 56.Cxxh8 a3-+]
55...Re4 Il cavallo è dominato e il re difende il pedone dopodiché la torre sulla colonna H per controllare il pedone bianco **56.Cg8 Tb2+ 57.Rd1 Rd3 58.Rc1 Th2**
0-1

38 - Cavallo vs Torre,M 2450
 Pedoni da entrambi i lati,H
 Hamburg HSK (2) 1980
 [Mueller,Karsten]



Il cavallo ha grossi problemi a lottare su entrambi i lati della scacchiera quindi quando ci sono pedoni su entrambi i lati della scacchiera il cavallo è inferiore rispetto alla torre (ovviamente se la torre ha delle linee e quindi un gioco attivo).

Nella posizione dell'esempio il nero non può muovere il re altrimenti il re bianco si infila nel campo avversario e il cavallo non può muoversi senza perdere i pedoni sulla colonna A (il nero è Zugzwang) **57.Ta2⊙ Cd6**

[57...a6 58.Ta1 Zugzwang a4
 59.Txa4 a5 60.Ta1+- Zugzwang]
58.Txa5 Cxc4 59.Txc5 Cd6 60.Ta5 Cc8 61.Txf5+
1-0