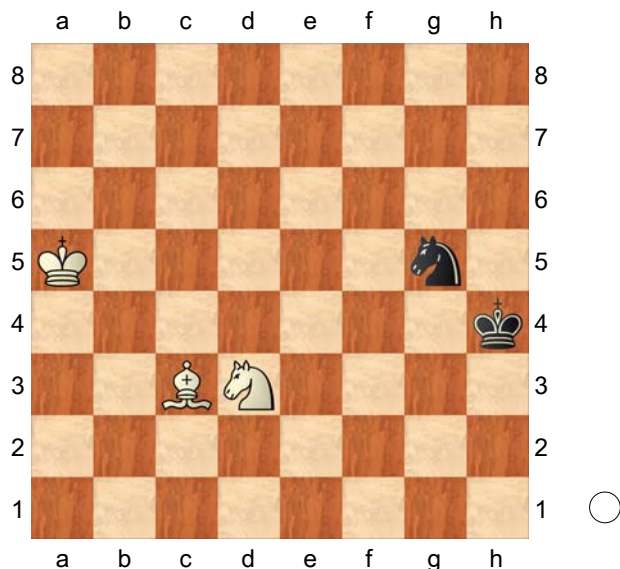


13 - I matti di Nalimov

[Doe,John]

1



Quando analizzate un finale con 5 pezzi (o meno) con Fritz che usa le tabelle di Nalimov e Fritz non indica un matto forzato ma dà solo una valutazione allora la posizione è patta. Nelle Tabelle di Nalimov ci sono tutte le posizioni di matto con 5 pezzi o meno di 5 pezzi. Le posizioni con 5 pezzi che non sono nelle tabelle di Nalimov sono pari

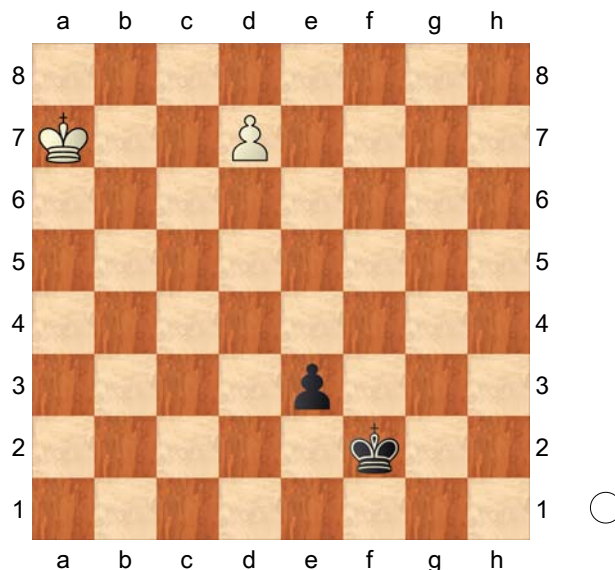
Sostituendo il cavallo con un alfiere il bianco vincerebbe

14 - Donna contro pedone in 7

[Doe,John]

(Diagram)

1.d8D I finali di Re+Donna contro re+pedone sono sempre vinti dal giocatore che ha la Donna. Esistono solo 2 eccezioni nel caso di pedone di Torre o Pedone di Alfiere in 7 traversa. Il procedimento per vincere nella posizione dell'attuale esempio consiste nel dare scacco ripetutamente al re nero fino ad obbligarlo a mettersi sotto al proprio pedone dopodiché il re



bianco può avvicinarsi. Il procedimento si ripete finché il re non arriva a

contatto del pedone e se lo mangia **e2**

2.Df6+ Kg1 3.De5 Kf2 4.Df4+ Kg1

5.De3+ Kf1 6.Df3+ Dando scacco in

f3 il re nero è costretto a rifugiarsi sotto il pedone è quindi il bianco per una

mossa non si deve preoccupare della

promozione del pedone e può

avvicinare il proprio re al pedone per

mangiarlo **Ke1 7.Kb6 Kd2 8.Dd5+**

Kc1 9.De4 Kd2 10.Dd4+ Kc1

11.De3+ Kd1 12.Dd3+ Ke1

Il re nero occupa la casa di promozione quindi il re bianco può avvicinarsi.

Questa situazione si ripete finché il re bianco non arriva a contatto del pedone

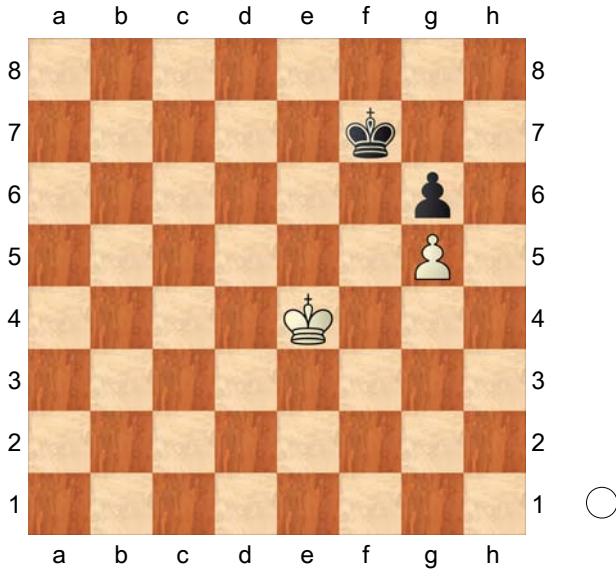
13.Kc5

18 - Opposiz. e attac. a base

[Doe,John]

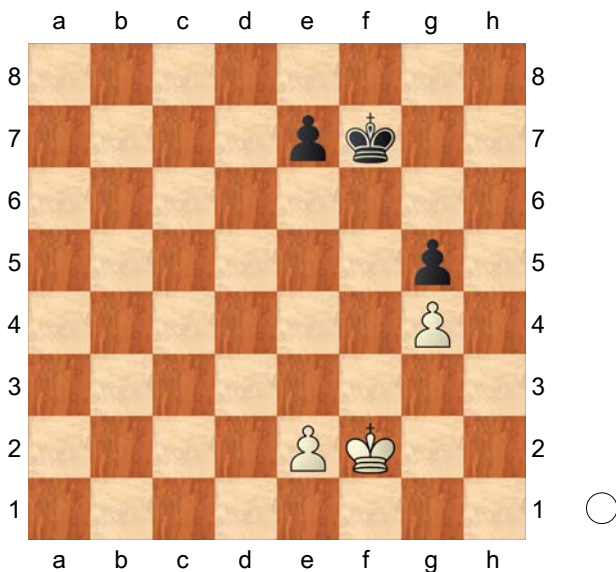
(Diagram)

1.Kd5 Esempio in cui la conquista dell'opposizione permette di avanzare il re sulla traversa dove si trova la base di pedoni avversari e li può catturare **Ke7**



**2.Ke5 Kf7 3.Kd6 Kg7 4.Ke6 Kg8
5.Kf6 Kh7 6.Kf7 Kh8 7.Kxg6 Kg8**
Il bianco vince anche senza l'opposizione poichè siamo nel caso del pedone in 5 traversa **8.Kf6 Kf8 9.g6 Kg8 10.g7 Kh7 11.Kf7**

19 - Un tempo di riserva [Doe,John]



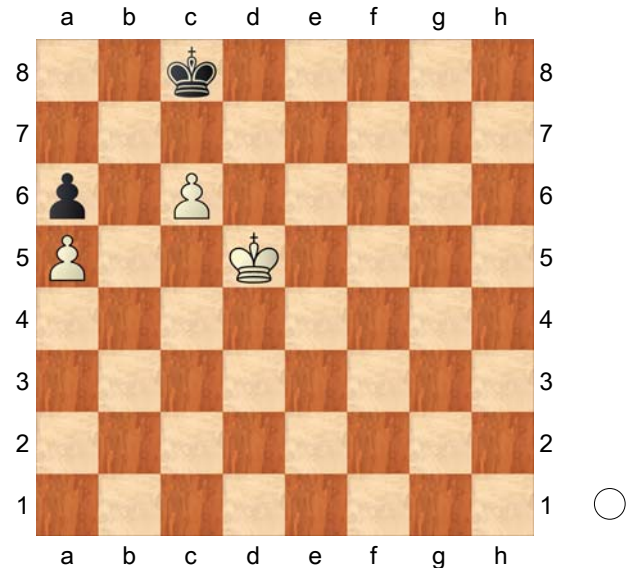
Avere un tempo in più grazie ad una mossa di pedone permette di acquisire l'opposizione e successivamente con l'opposizione ci si può infiltrare nel

campo avversario per mangiargli i pedoni **1.Ke3 Ke6**

[1...Kf6 2.Ke4 Ke6 Il tempo di scorta del pedone permette di prendere l'opposizione e avanzare con il re verso i pedoni neri 3.e3 Kf6 4.Kd5 Kf7 5.Ke5 e6 6.Kd6 Kf6 7.e4 Kf7 8.e5]

**2.Ke4 Kf6 3.Kd5 e6+ 4.Kd6 Kf7
5.e4 Kf6 6.e5+ Kf7 7.Kd7**

20 - Triangolazione [Doe,John]

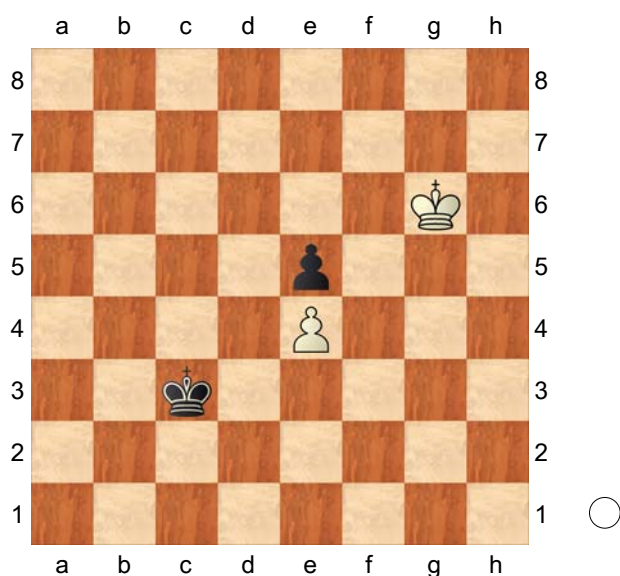


La triangolazione permette di perdere un tempo e di riproporre una posizione con il tratto invertito **1.Kd4**
Bisogna occupare la casa c5 quando il re nero è in c7 (le case corrispondenti sono indicate con lo stesso colore - quando il re bianco occupa la casa di un colore il nero deve occupare la corrispondente casa dello stesso colore) **Kd8 2.Kc4 Kc8 3.Kd5**
Posizione iniziale con tratto invertito (a seconda della mossa del nero si vincerà con Rc5 o Rd6). Il nero è in Zugwang (se non toccasse a lui muovere si salverebbe ma dovendo

muovere perde) **Kc7 4.Kc5 Kc8**
5.Kb6 Kb8 6.Kxa6 Kc7 7.Kb5 Kc8
8.Kb6 Kb8 9.c7+ Kc8 10.a6
 La mossa di pedone passa la mossa al
 nero e vince **Kd7 11.Kb7**

21 - Zugzwang

[Doe,John]



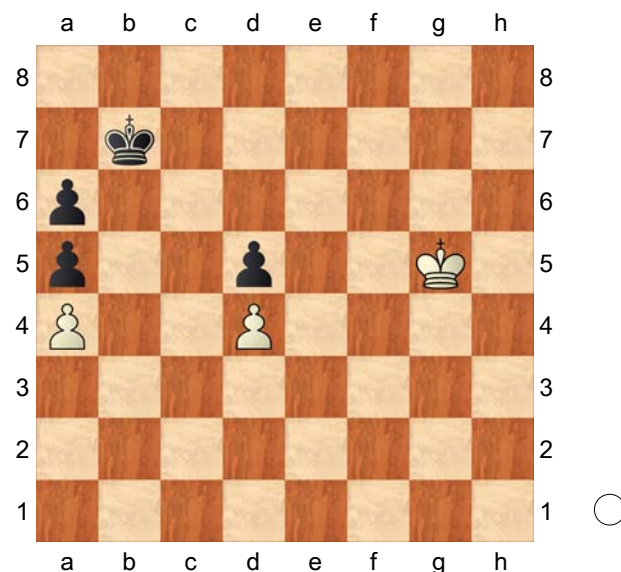
Lo Zugzwang significa che un giocatore muovendo perde (nella stessa posizione senza il tratto non si perderebbe). Il tratto nella posizione di zugzwang è perdente) **1.Kf6 Kd4**
2.Kf5 Questa è una posizione di zugzwang reciproco (chi muove perde)

22 - Aggiramento

[Doe,John]

(Diagram)

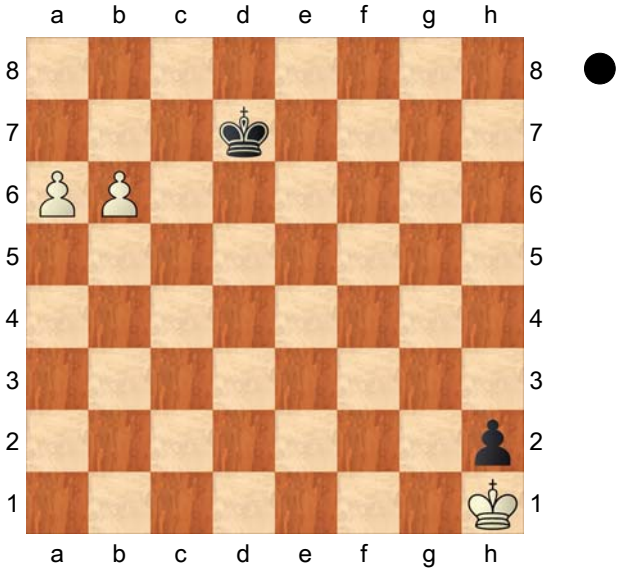
1.Kf5 Aggiramento : in alcune posizione è possibile infiltrarsi nel campo avversario passando alle spalle del re avversario (aggirandolo). Nella posizione dell' esempio ci sono 2



possibili manovre : la manovra diretta indicata in verde cattura il pedone D per primo ma non è sufficiente per vincere, la manovra di aggiramento indicata in giallo è quella corretta **Kb6 2.Ke6** Catturare subito il pedone D non porta a nulla poichè il nero prende l' opposizione e quando il bianco abbandonerà il pedone D per catturare i pedoni sulla colonna A non riuscirà a vincere poichè il nero riesce facilmente a impedire la promozione del pedone A [2.Kf6 Con l' opposizione lontana si mantiene la possibilità di penetrare nel campo avversario **Kb7 3.Kf7 Kb8 4.Ke6 Kc7 5.Ke7** Il bianco va a mangiare i pedoni sulla colonna A **Kc6 6.Kd8 Kd6 7.Kc8 Kc6 8.Kb8 Kb6 9.Ka8** In questo esempio l' aggiramento ha successo e permette al bianco di catturare i pedoni neri grazie alla presenza del pedone in a6 altrimenti la partita finirebbe in un pareggio **Kc6 10.Ka7 Kc7 11.Kxa6 Kc6 12.Kxa5 Kc7 13.Kb5 Kb7 14.Kc5 Kc7 15.Kxd5 Kd7 16.a5** Con i tempi di riserva del pedone A il bianco vprende l' opposizione e vince]
2...Kc6 3.Ke5 Kc7 4.Kxd5 Kd7

5.Kc5 Kc7 6.d5 Kd7 7.Kb6 Kd6
8.Kxa5 Kxd5 9.Kxa6 Kc6

23 - Pedoni uniti
[Doe,John]

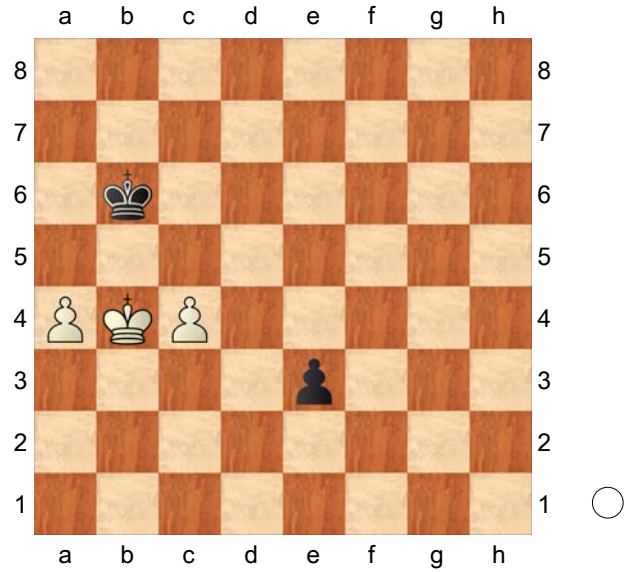


I Pedoni uniti si difendono da soli e non possono essere catturati dal re avversario 1...Kc6 2.a7 Kb7 3.Kxh2 Ka8 4.Kg3 Kb7 5.Kf4 Ka8 6.Ke5 Kb7 7.Kd5 Ka8 8.Kc5 Kb7 9.a8D+ Kxa8 10.Kc6 Kb8 11.b7 Ka7 12.Kc7

24 - Pedoni a salto di Cavall
[Doe,John]

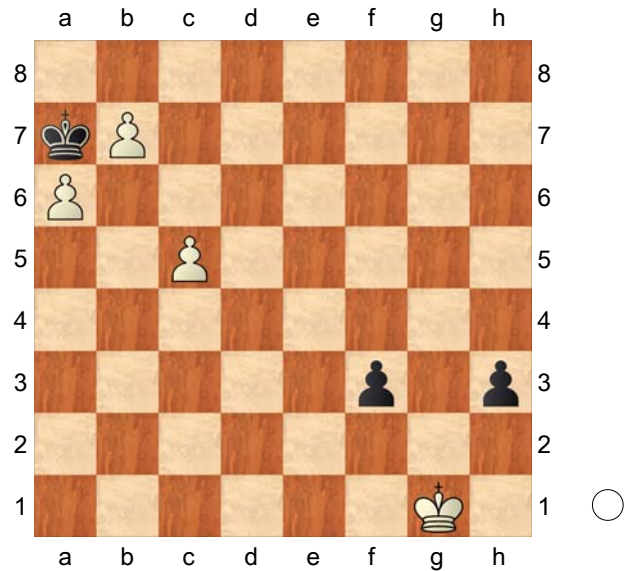
(Diagram)

I pedoni a salto di cavallo si difendono da soli 1.Kc3 e2 2.Kd2 Kc5 3.a5 Kc6 4.Kxe2 Kb7 5.c5 Se il nero cerca di mangiare i pedoni (và nelle case rosse) allora i pedoni riescono ad avanzare da soli senza l'aiuto del proprio re. Se il re nero rimane in attesa sulle case verdi allora i pedoni non possono avanzare da soli altrimenti



vengono catturati ma hanno bisogno del supporto del proprio re Kb8 6.Kd3 Kb7 7.Kc4 Kb8 8.Kb5 Kb7 9.c6+ Kc7 10.Kc5 Kc8 11.Kb6 Kb8 12.c7+ Kc8 13.a6 Kd7

25 - Pedoni a salto di C avan
[Doe,John]



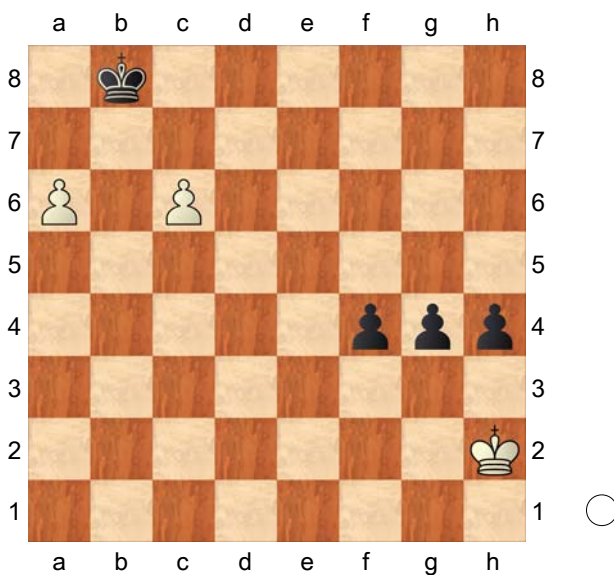
I pedoni a salto di cavallo quando sono in 6 traversa non possono essere bloccati dal re avversario e vanno a promozione da soli. C è un'unica casa in cui il re avversario può bloccare

entrambi i pedoni e anche se riuscisse a coontrollare tale casa al tratto successivo dovrebbe abbandonarla (zugzwang) **1.b8D+**

[1.c6 è sbagliata Kb8 2.a7+ Kxa7]
1...Kxb8 2.c6 La mossa è al nero che è in zugzwang

26 - 3 Pedoni uniti e tempi p

[Doe,John]

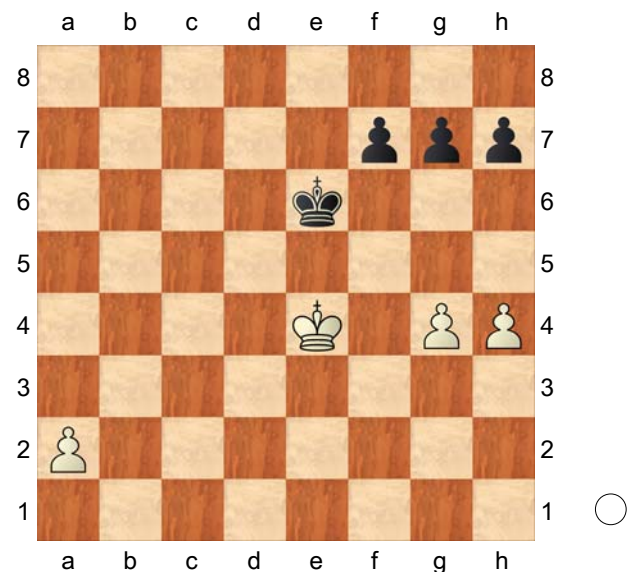


3 Pedoni uniti avanzano solo se il re in vantaggio ogni tanto può fare una mossa per perdere un tempo. In questa posizione se i pedoni bianchi fossero uniti il re vincerebbe poichè potrebbe muoversi per perdere qualche tempo al momento opportuno. In questa posizione il re nero si trova contro i pedoni a salto di cavallo e non può muoversi altrimenti i pedoni vanno a promozione da soli **1.Kg1 f3**

[1...g3 2.Kg2 i pedoni cadono tutti poichè il re nero non può muoversi]
2.Kf2 h3 3.Kg3 Il re nero non può muoversi e perde tutti i pedoni **h2 4.Kxh2 f2 5.Kg2 g3 6.Kf1 Kc7 7.a7**

27bis - Pedone passato lontano

[Doe,John]



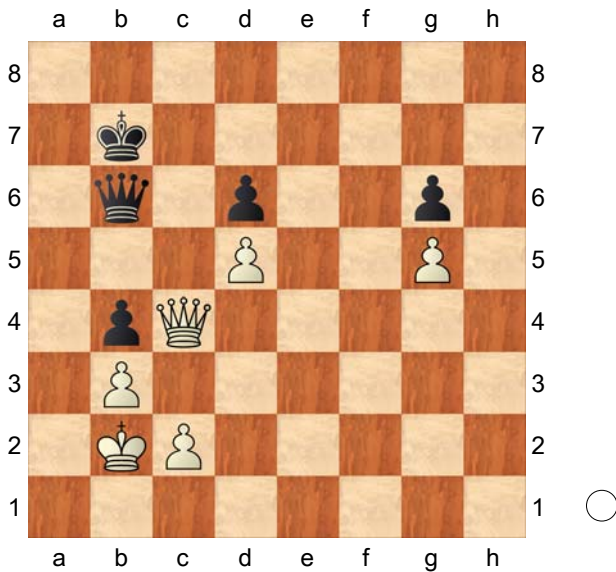
Il pedone passato lontano (lontano dalla catena degli altri pedoni) devia il re avversario dalla difesa dei propri pedoni così il bianco riesce a mangiarsi tutti i pedoni del lato opposto al pedone lontano

27tris - Pedone passato lonta

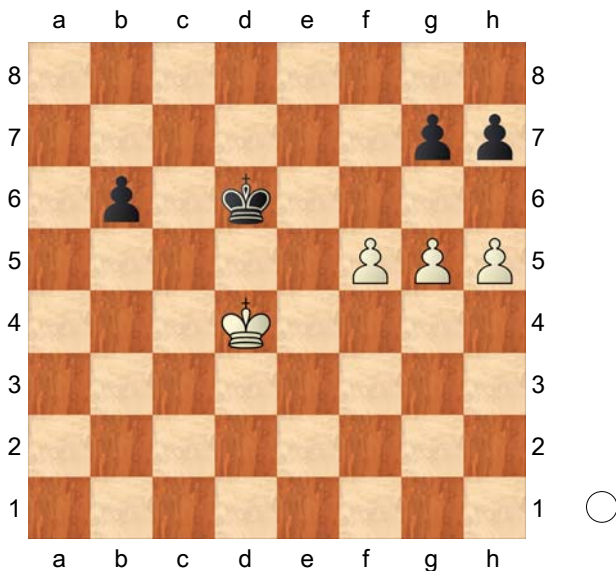
[Doe,John]

(Diagram)

Se conosci la regola del pedone passato lontano questa posizione si trasforma in un finale con il pedone passato lontano vinta per il bianco **1.Dc6+ Dxc6 2.dxc6+ Kxc6 3.c3 bxc3+ 4.Kxc3** Tutti gli altri pedoni sono nella parte destra della scacchiera ed il pedone passato lontano si trova sulla parte sinistra **Kc5 5.b4+ Kb5 6.Kd4 Kxb4 7.Kd5 Kc3 8.Kxd6 Kd4 9.Ke6**

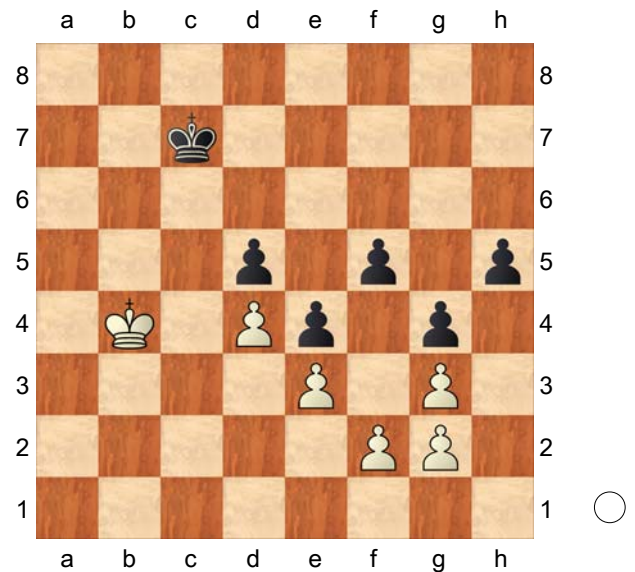


28 - Sfondamento (breackThr [Doe,John]



Con la Manovra di Sfondamento (breackthrow) si sacrificano dei pedoni per farsi un pedone passato **1.f6 gxf6** [1...g6 2.hxg6 hxg6 Il pedone passato protetto assicura la vittoria poichè non può essere catturato ed il bianco mangia il pedone passato lontano]
2.g6 hxg6 3.h6

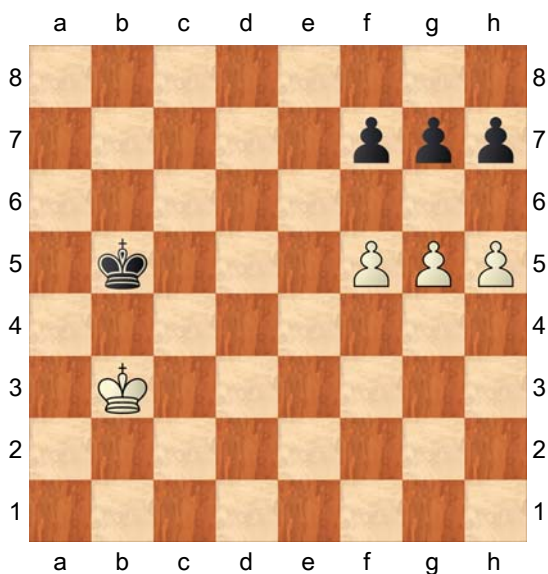
28 - Sfondamento (breackthrow [Doe,John]



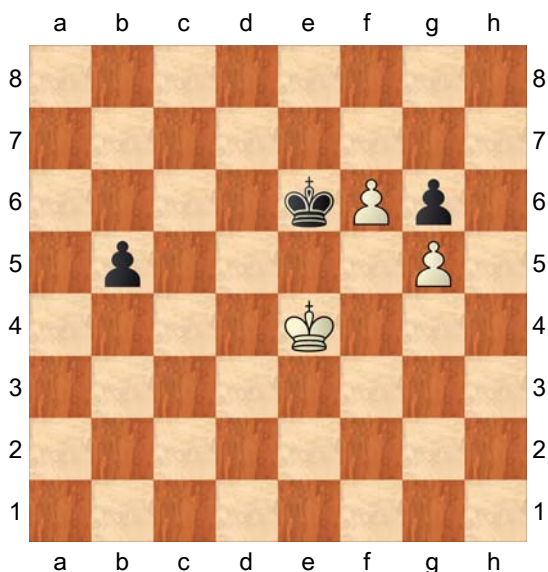
Manovra di Sfondamento (breacktrow) : un giocatore sacrifica i propri pedoni per rompere il blocco dei pedoni avversari e farsi un pedone passato **1.Kc5** Sembrerebbe che il bianco riesca a mangiare tutti i pedoni avversari vincendo. Sembrerebbe che la mossa Rc5 vince ed invece è perdente poichè il nero riesce a farsi un pedone passato e promuove **f4 2.gxf4** [2.exf4 h4 minaccia h3 3.gxh4 g3 4.fxg3 e3 Il re in c5 è fuori dal quadrato e non può arrestare il pedone avversario] [2.Kxd5 f3 3.gxf3 h4 (3...exf3 è sbagliata per Re4 4.Ke4 h4 5.gxh4 g3 6.Kxf3) 4.gxh4 g3 5.fxg3 exf3]
2...h4

28bis - Sfondamento (breackth [Doe,John]

Una famosa manovra di sfondamento con i tre pedoni **1.g6 hxg6** [1...fxg6 2.h6 gxh6 3.f6]
2.f6 gxf6 3.h6



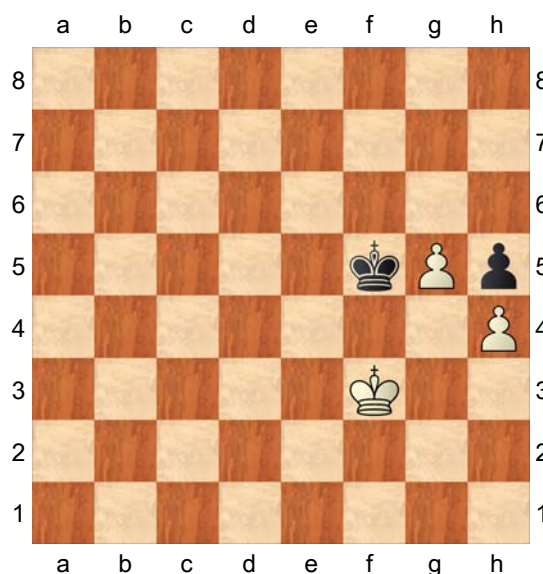
29 - Pedone Passato Protetto [Doe,John]



Il Pedone passato protetto è un vantaggio poichè non può essere mangiato e costringe il re avversario a rimanere nel quadrato del pedone passato. Il pedone passato lontano non funziona poichè il suo scopo sarebbe quello di deviare il re avversario per mangiare i pedoni dall'altro lato, in questo caso però il re nero non può uscire dal quadrato del pedone passato

protetto **1.Kd4 b4 2.Kc4 Kf7**
[2...Kf5 3.f7]
3.Kxb4 Ke6 4.Kc5 Kf7 5.Kd6 Kf8
6.f7 Kxf7 7.Kd7 Kf8 8.Ke6 Kg7
9.Ke7 Kg8 10.Kf6 Kh7 11.Kf7 Kh8
12.Kxg6 Kg8 13.Kf6 Kf8 14.g6 Kg8
15.g7 Kh7 16.Kf7

33bis - Pedone passato protetto [Doe,John]

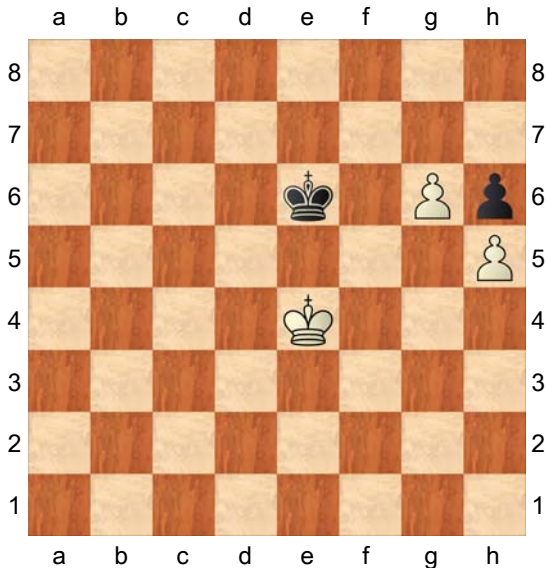


1.Ke3 Il pedone passato protetto costringe il re avversario a rimanere nel quadrato del pedone **Ke5 2.Kd3 Kd5**
3.Kc3 Il re deve rimanere nel quadrato del pedone passato e non può mantenere l'opposizione quindi il bianco con l'opposizione entra nel limite mangia i pedoni avversari e vince **Ke5 4.Kc4 Ke6 5.Kd4 Kd6 6.Ke4 Ke6 7.Kf4 Kf7 8.Kf5 Kg7 9.Ke6**
[9.g6 errore poichè perde il pedone o mette in stallo il re avversario Kh6 10.Kf6]
9...Kg6 10.Kd6 Kg7 11.Ke7 Kg6 12.Kf8 Kh7 13.Kf7 Kh8 14.Kg6
Spostando la posizione in alto di una traversa si otterrebbe la patta poichè non

c' è spazio di manovra e esistono delle posizioni di stallo

33tris - Pedone passato prote

[Doe,John]



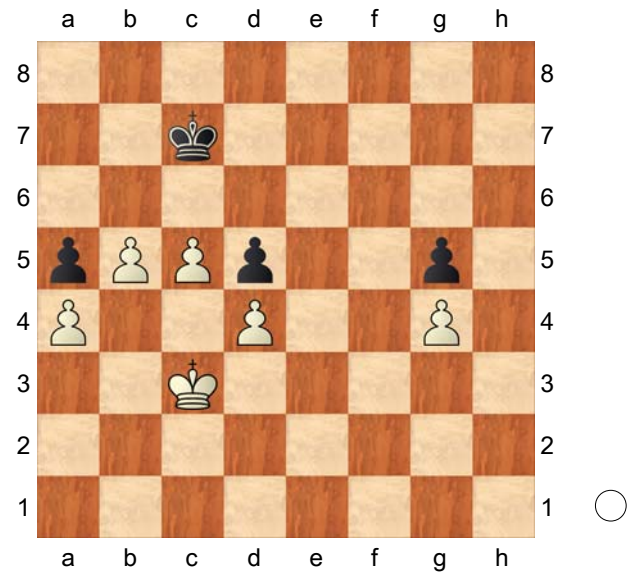
Il pedone passato protetto in genere è sufficiente per vincere ma questa posizione rappresenta un'eccezione poiché non c'è spazio di manovra e il nero finisce in posizioni di stallo **1.Kd4 Kf6 2.Kd5 Kg7 3.Ke5** La manovra di aggiramento del precedente diagramma non riesce poiché non c'è spazio **Kg8** Il nero pendola in g8 h8 e se il re bianco si avvicina lo mette in stallo **4.Kf6 Kh8 5.Kf7**
[5.g7+ Kh7 6.Kf7]

34 - Eccezione 1

[Doe,John]

(Diagram)

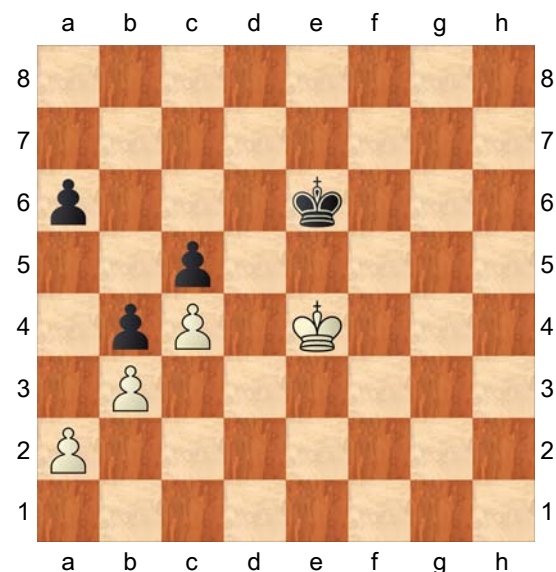
Le regole viste fin ora ci dicono che i pedoni passati, protetti, lontani, l'opposizione, la conquista del limite



sono elementi di vantaggio e in genere assicurano la vittoria ma esistono delle ECCEZIONI in cui nonostante la presenza degli elementi di vantaggio non si vince (come nel diagramma precedente)

34bis - Eccezione 2

[Doe,John]



1...Kd6 ECCEZIONE 2 : con il tratto al nero il bianco riesce ad entrare nel limite e a mangiare i pedoni avversari il che dovrebbe bastare per vincere **2.Kf5**

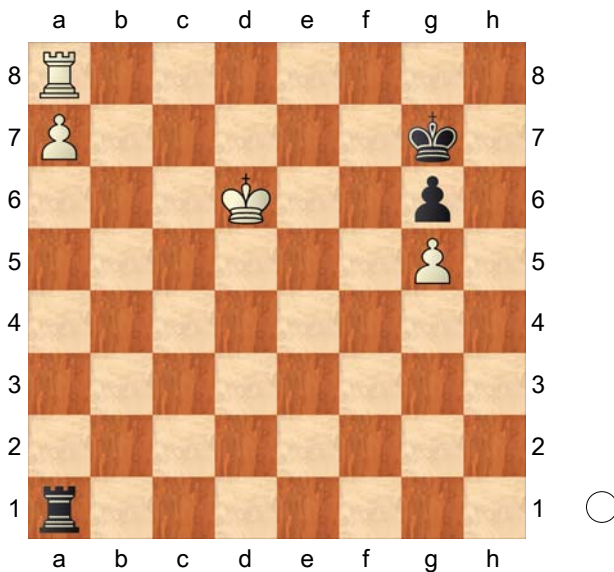
Kc6

[2...a5 la spinta di pedone è perdente fatale poichè il bianco mangia tutti i pedoni e vince 3.Kf6 Kc6 4.Ke6 Kc7 5.Kd5 Kb6 6.Kd6]

3.Ke5 Kb6 4.Kd5 Ka5 5.Kxc5 stallo

35 - Rientrare in finali di p

[Doe,John]



Per giocare bene gli altri tipi di finali bisogna conoscere i finali di pedoni poichè da tutti i tipi di finali si potrebbe rientrare in un finale di pedoni **1.Tc8**

Il finale di pedoni (con i pezzi indicati col colore rosso) sarebbe vinto per il bianco **Ta6+**

[1...Txa7 2.Tc7+ Txc7 3.Kxc7

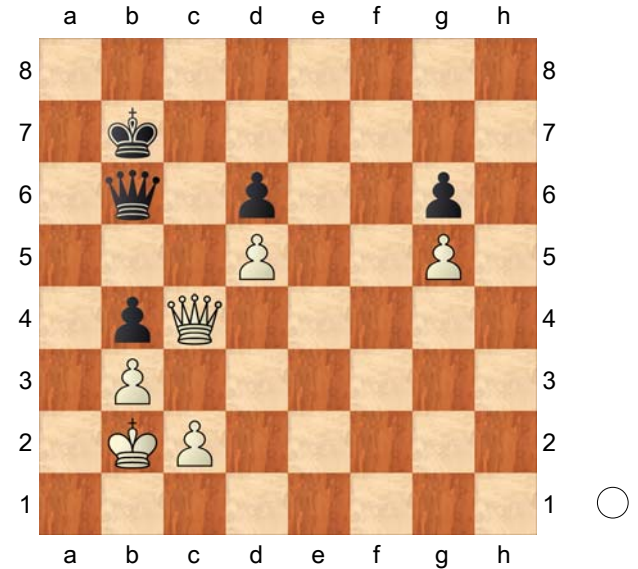
Il finale di pedoni è vinto a causa del pedone in 6 traversa]

2.Tc6 Ta1 3.Tc7+ Kg8 4.Tc8+ Kg7 5.a8D

36 - Rientrare in finale di p

[Doe,John]

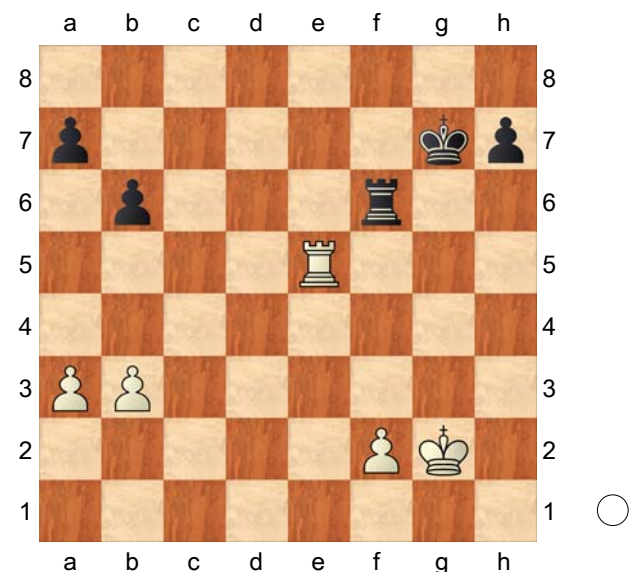
Dal finale di Donna si rientra in un finale di pedoni vinto per il bianco



1.Dc6+ Dxc6 2.dxc6+ Kxc6 3.c3 bxc3+ 4.Kxc3 Tutt gli altri pedoni sono nella parte destra della scacchiera ed il pedone passato lontano si trova sulla parte sinistra **Kc5 5.b4+ Kb5 6.Kd4 Kxb4 7.Kd5 Kc3 8.Kxd6 Kd4 9.Ke6**

37 -error entra finale perso

[Doe,John]



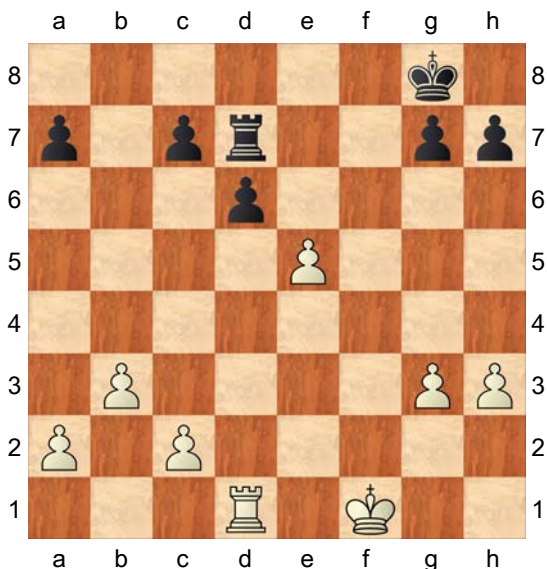
Oltre ad entrare in finali di pedoni vinti Si può anche commettere l'errore di entrare in un finale di pedoni perso **1.Tg5+ Tg6 2.Txg6+**

[2.Tg3 Era meglio Tg3]

2...Kxg6 Il finale con il pedone passato lontano è vinto dal nero

38 - error entra finale perso

[Doe,John]



Altro esempio in cui il nero entra in un finale di pedoni perso **1...Tf7+** cerca di riprendersi il pedone

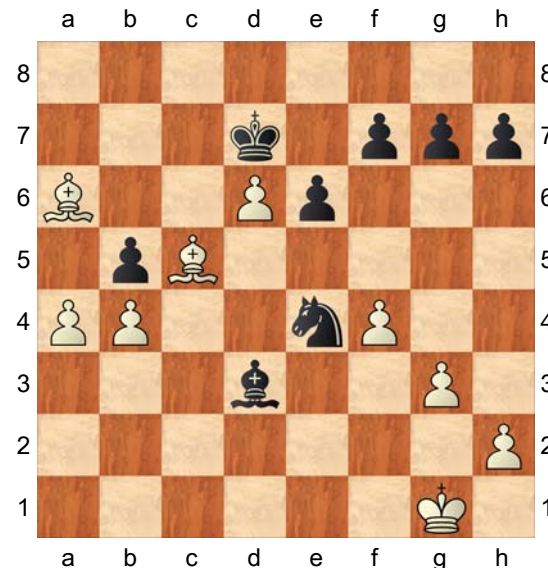
[1...Kf7 era meglio rimanere con il pedone in meno in un finale di torri che è ancora lontano dall'essere vinto ed in cui il nero ha alcune possibilità di patta 2.exd6 cxd6]

2.Kg2 dxe5 la mangiata permette il cambio di torri e l'entrata in un finale di pedoni perso per il nero **3.Td8+ Tf8**
4.Txf8+ Kxf8 **5.Kf3 Ke7** **6.Ke4 Ke6**
7.b4

39 - errore di calcolo

[Doe,John]

1.Lxb5+ Il bianco potrebbe vincere ma entra nel finale di pedoni sbagliato e patta. In questo esempio l'errore è dovuto ad un errore di calcolo. Oltre agli



elementi di valutazione visti nei precedenti esempi (pedone passato, opposizione,...) in molti finali è necessario calcolare le possibili continuazioni. Nei finali fondamentali ed in genere nei finali di pedoni il risultato è certo (partita vinta/persa o patta) e si può predire (sempre che non si facciano errori) diversamente da altre fasi del gioco in cui si possono fare solo delle valutazioni

[1.a5 Con a5 il bianco avrebbe avuto buone possibilità di vittoria]

1...Lxb5 2.axb5 Sxd6 3.Lxd6 Kxd6

Il bianco è entrato in questo finale poichè ha pensato che il nero avrebbe avuto bisogno di troppe mosse per mangiarsi i pedoni e perciò avrebbe potuto mangiarsi i pedoni del lato di re **4.Kf2 Kc7 5.Ke3 Kb6 6.Kd4 Kxb5 7.Ke5 Kxb4 8.Kd6 Kc4 9.Ke7 g5**

[9...Kd5 Il bianco aveva calcolato questa variante che è vincente ma non aveva considerato la variante principale che permette la patta al nero **10.Kxf7 g5 11.fxg5 e5 12.Kg7 e4 13.Kxh7 e3 14.g6 e2 15.g7 e1D 16.g8D+** Il bianco con 2 pedoni in più vince]

10.Kxf7

[10.fxg5 è sbagliata poichè il nero
promuove prima e5 11.Kxf7 e4
12.Kg7 e3 13.Kxh7 e2 14.g6 e1D
15.g7]
10...gxf4 11.gxf4 Kd5 Con facile patta