

Considerazioni sui finali  
di Re e 2 pedoni uniti  
contro  
Re e 2 pedoni uniti  
sulle stesse colonne  
di Francesco Lupo

Corso Istruttori SNAQ FSI Palermo 2018



## Indice

Introduzione	pag. 4
Cap. 1 Uno studio di Salvioli del 1887	pag. 5
Cap. 2 Uno studio di Botvinnik del 1952	pag. 7
Cap. 3 Uno studio di Proskurowski del 1965	pag. 9
Cap. 4 Finale della partita Radulov-Neumann (Kiel 1978)	pag. 12
Conclusioni	pag. 14
Bibliografia	pag. 17
Appendice A “Risposta a Poe”	pag. 18

## INTRODUZIONE

Uno dei problemi didattici relativi allo studio della teoria dei finali di scacchi è legato al fatto che, vista l'esiguità delle forze in campo, i giocatori tendono spesso a sottovalutare le possibilità ed a giudicare il finale sulla base di un "giudizio preconfezionato" determinato da una considerazione generica sulla tipologia del finale stesso.

Ad esempio generalmente la tipologia di finale di cui questo lavoro si occuperà, ossia Re e 2 pedoni uniti contro Re e 2 pedoni uniti, con pedoni sulle medesime colonne, è considerato pari, tuttavia è assolutamente errato pensare che tutti i finali di questo genere siano pari, le posizioni vanno esaminate sempre nelle loro peculiarità ed analizzate minuziosamente alla luce dei principi generali dei finali. Infatti se per determinare la bontà di una mossa in fase di apertura, al netto di situazioni tattiche, si devono considerare fattori quali ad esempio lo sviluppo ed il controllo del centro, per quanto riguarda i finali vanno presi in considerazione altri parametri: posizione del Re, opposizione, case corrispondenti e case critiche e regola del quadrato, tanto per limitarci ai principali riferimenti.

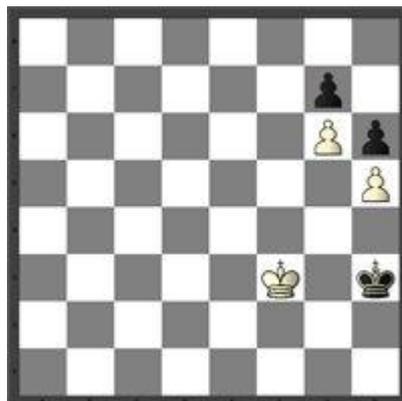
Vanno poi presi in considerazione anche dei parametri "avanzati" tipici di determinate posizioni: pedoni di Torre, pedoni in 2<sup>a</sup> o 7<sup>a</sup> traversa sostenuti dal Re contro la Donna avversaria, etc...

Solo alla luce di un'attenta considerazione di tutti questi parametri è possibile dare un giudizio sul finale ed individuare la corretta strategia e l'esatta sequenza di mosse necessaria per perseguire l'obiettivo di vittoria o di patta a seconda dei casi.

Da sottolineare infine come nel finale la lotta per la patta sia assimilabile alla lotta per lo scacco matto, spesso infatti per una delle due parti il risultato cui puntare è proprio il pareggio in posizioni "apparentemente" perse.

Nell'impostare una didattica sui finali è quindi importante evidenziare gli aspetti tecnici essenziali che costituiscono le fondamenta per potersi districare in situazioni via via più complesse. Gli aspetti metodologici nel finale assumono un'importanza determinante e spesso fanno la differenza tra un risultato positivo ed uno negativo.

## CAP. 1 Uno studio di Salvioli<sup>1</sup> del 1887



Mossa al Bianco =

Una posizione interessante da cui partire è quella di uno studio di Salvioli del 1887<sup>2</sup>.

Passiamo a considerarne la posizione, con mossa al Bianco, e cerchiamo di dare un giudizio su di essa.

Il Re Nero è confinato sul bordo, tuttavia può facilmente arrivare ad attaccare i pedoni avversari e sembra inevitabile che li catturi.

Il Bianco non deve limitarsi a questa considerazione ma deve esaminare attentamente anche le sue risorse, determinate in questo caso dalla posizione avanzata dei propri pedoni, in particolare del pedone g6 che se liberato potrebbe facilmente arrivare alla promozione.

Una superficiale analisi porterebbe ad un'immediata sconfitta, ad esempio **1. Rf4, Rh4; 2. Rf5??, Rxh5** catturando a seguire il pedone g6 e vincendo facilmente il finale.

Anche una semplice applicazione delle case corrispondenti da sola non basta per trovare la strada maestra da seguire in questo finale. Ad esempio **1. Rf4, Rh4; 2. Re5!** (per occupare la casa corrispondente f5 dopo l'inevitabile cattura del pedone h5 da parte del Nero), **2. ... , Rxh5; 3. Rf5, Rh4; 4. Rf4??** qui non conta tenere l'opposizione, il Nero dispone infatti di un seguito vincente con **4. ... , h5!; 5. Rf5, Rg3; 6. Re6, h4; 7. Rf7, h3; 8. Rxc7, h2; 9. Rf7, h1=D; 10. g7** e qui entra in gioco la teoria generale che dice che un pedone in settima anche sostenuto dal Re può essere bloccato dalla donna, tranne che per i pedoni su colonna di Torre o di Alfiere che fanno eccezione a patto che il Re della parte con la Donna sia lontano dalla "zona operativa". In questo caso è evidente che con la tipica manovra a scaletta il Nero può

<sup>1</sup> Carlo Salvioli, scacchista e compositore di studi (1848-1930)

<sup>2</sup> Enciclopedia dei Finali di Pedone pag. 42

facilmente vincere. Ad esempio **10. ... Dd5+**; **11. Rf8, Df5+**; **12. Re7, Dg6**; **13. Rf8, Df6+**; **14. Rg8, Rg4**; **15. Rh7, Rh5!!**

Naturalmente vincerebbe anche il seguito normale **15. ... Df7**; **16. Rh8**; **Dh5+**; **17. Rg8, Rg5**; **18. Rf8, Rf6**; **19. g8=D, Dc5+**; **20. Re8, De7#** con uno dei matti tipici di queste posizioni.

Il Bianco deve quindi estendere la sua analisi considerando anche cosa succederebbe qualora si portasse immediatamente verso il pedone Nero in g7. Il seguito corretto è quindi **1. Rf4, Rh4**; **2. Re5, Rxh5**; **3. Rf5, Rh4**; **4. Re6!**, a questo punto è il Nero che passa sulla difensiva. Il Bianco è infatti a 5 mosse dalla promozione ed in Nero invece necessita di 6 mosse.



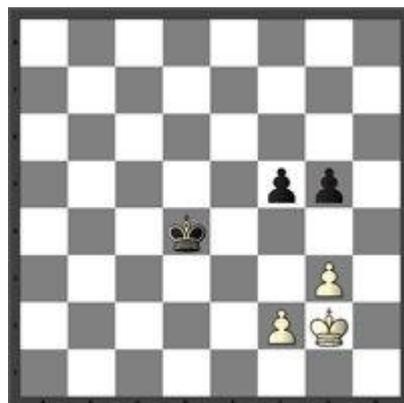
posizione dopo 4. Re6!

Ancora una volta è determinante la conoscenza della teoria generale dei finali e la sua applicazione alla posizione specifica. Il Nero non può impedire la manovra di promozione del Bianco ma si ritroverà con un pedone in 2<sup>a</sup> traversa su colonna di Torre con il Re avversario lontano, quale dovrà essere allora la strategia da seguire? Ovviamente avvicinare il proprio Re al pedone candidato alla promozione, ecco quindi che apparirà come unica mossa **4. ... Rg3!**; **5. Rf7, h5**; **6. Rxg7, h4**; **7. Rh6, h3**; **8. g7, h2**; **9. g8=D+, Rf2** ed il finale è pari rientrando nella casistica teorica di cui già precedentemente detto.

Il finale è quindi pari, ma solo una attenta e consapevole condotta di gioco porterà entrambi i contendenti ad ottenere il giusto risultato, una sottovalutazione delle proprie risorse o una sopravvalutazione delle risorse avversarie condurrà alla sconfitta.

**Non basta che un finale sia pari, bisogna avere le conoscenze per pareggiarlo.**

## Cap. 2 Uno studio di Botvinnik<sup>3</sup> del 1952



Mossa al Bianco →

Esaminiamo adesso questo finale (studio di Botvinnik del 1952<sup>4</sup>). Per prima cosa bisogna individuare la parte “attiva”, ossia quale dei due giocatori ha o può ottenere l’iniziativa. Per fare ciò dobbiamo sempre fare riferimento alla posizione dei pedoni ed alla loro “attaccabilità”.

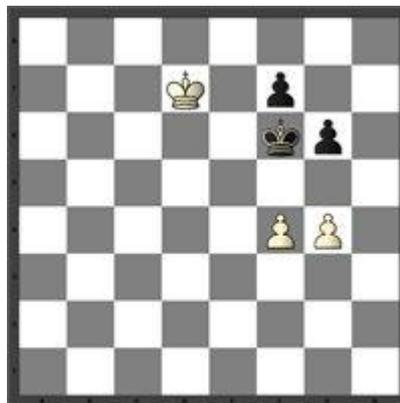
Appare evidente come sia il Nero ad avere più *chance* di attacco, visto che il suo re in d4 è certamente più vicino ad attaccare la struttura pedonale del Bianco. Quale dovrà essere allora la giusta sequenza di mosse del Bianco? E, soprattutto, esiste una sequenza che possa contrastare l’attacco del re Nero ai pedoni bianchi e possa almeno garantire il pareggio?

Qualsiasi spinta di pedone porta a sconfitta immediata, **1. f4??, g4** o **1. g4??, f4** con facile ingresso sui pedoni bianchi del re Nero. Non resta che provare una mossa di re, ad esempio **1. Rf3** che tuttavia non porta a nulla di buono, infatti dopo **1. ..., Rd3**; il Bianco dovrà retrocedere in g2 con il re o, in alternativa, spingere il pedone g3 in g4, perdendo in entrambi i casi. **2. Rg2** (naturalmente a 2. g4?? seguirebbe 2. ..., f4 con facile vittoria del Nero), **Re2**; **3. Rg1** (il Bianco non ha altre mosse buone, infatti a 3.f3 seguirebbe 3. ...,Re3, a 3. f4 seguirebbe 3. ..., g4) **3. ..., Re1**; **4.Rg2, Rd2** (4...Rd1; 5.Rf1, f4; 6.f3, Rd2; 7.Rf2, Rd3; 8.Rf1, Re3; 9.Rg2, Re2; 10.gxf4, gxf4; 11.Rg1, Rxf3 e vince perché il pedone Nero è in 4<sup>a</sup> traversa e ciò annulla la regola dell’opposizione difensiva del re difendente al re avversario avanti di una casa rispetto al pedone da promuovere, ovviamente se tutto fosse traslato indietro di una traversa la partita sarebbe pari) **5.Rf3, Rd1**; **6.Rg2, Re1**; **7.Rf3, Rf1**; **8.Re3, Rg2**; **9.Re2, f4**; **10.g4, Rg1**; **11.Rf3 Rf1** e vince. Una soluzione non facile e determinata dal controllo delle case corrispondenti.

<sup>3</sup> Michail Botvinnik (1911-1995), Grande Maestro e Campione del Mondo a più riprese tra il 1948 ed il 1963

<sup>4</sup> Enciclopedia dei Finali di Pedone pag. 42

Tutte le alte mosse di re perdono con manovre simili, ad esempio la variante principale proposta dallo stesso Botvinnik **1. Rf1, Rd3; 2. Re1** (2. Rg2, Rf3; 3. Rf3, Rd1; 4. Re3, Re1; Rf3, Rf1; 5. Re3, Rg2; 6. Re2, f4 e vince) **2. ..., f4; 3. g4, Rc2!** Una mossa che esemplifica il concetto di piena consapevolezza e di totale controllo che sono necessari per affrontare con successo le “semplici” posizioni dei finali. Qui 3. ...f3?? Sarebbe stato un grave errore a causa di 4. Rd1, Re4; 5. Rd2, Rf4; 6. Rd3, Rxf4; 7. Re3 ed il Nero è costretto a lasciare il pedone f3 con conseguente pareggio della posizione. Dopo la mossa corretta segue invece **4. Re2, Rc1; 5. Rd3** (5. Re1, f3 e vince), **Rd1; 6. Re4, Re2; 7. f3, Rf2; 8. Rf5, Rxf3; 9. Rxf5, Re3** e vince. In questo caso la posizione predominante del re Nero determina il risultato ma, in linea con l’esempio precedente, possiamo affermare che per raggiungere il risultato **non basta che il finale sia vinto ma bisogna avere le conoscenze per vincerlo.**

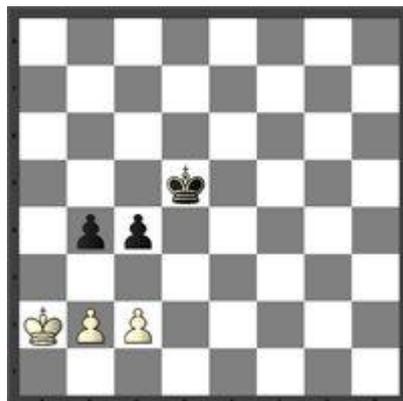


Il Bianco muove e vince

La tipologia di quest’ultimo finale è molto comune, vediamo quest’altro esempio<sup>5</sup> in cui ancora una volta è la posizione predominante del re ad avere la meglio. **1. Rd8** (va bene anche 1. Rd6 ma la via per la vittoria passa per una precisa manovra nella quale, in ogni caso il Bianco dovrà rientrare. In questo caso dopo 1. ..., Rg7; 2. Re7, Rg8, non porterebbe a nulla 3. g5??. Rg7 con pareggio, al Nero basterà infatti pendolare tra le case g8 e g7 e catturare in f5 in caso di spinta del pedone f del Bianco.). Inefficace sarebbe anche 1. Re8, Re6; 2. Rf8, Rf6; 3. g5+, Re7 con facile pareggio. **1. ..., Re6** (ad un’immediata sconfitta porterebbe 1. ..., g5; 2. f5, anche 1. ..., Rg7 conduce alla sconfitta dopo 2. Re8, Rg8 (2. ..., Rf6; 3. Rf8, Re6; 4. g5, f6; 5. Rg7, fxg5; 6. fxg5, Rf5; 7. Rh6) 3. Re7, Rg7; 4. f5, g5 (4. ..., f6; 5. g5!); 5. Re8, Rf6; 6. Rf8 e vince) **2. Re8, Re6; 3. Rf8, Re6; 3. Rg7, Re7; 5. f5** e vince. Da notare come sarebbe un grave errore 5. g5??. Re8; 6. Rf6, Rf8; 7. Re5, Re7; 8. f5, gxf5, 9. Rxf5, Rf8; 10. Rf6, Rg8; 11. Re5, Rg7 con pareggio).

<sup>5</sup> Esempio Educativo da Enciclopedia dei Finali di Pedone pag. 42

### Cap. 3 Studio di Proskurowski<sup>6</sup> del 1965



Studio di Proskurowsky del 1965 =

La posizione del diagramma a lato offre molti spunti di riflessione, il Re del Nero è sicuramente in posizione più attiva rispetto a quello del Bianco, i pedoni del Nero sono più vicini alla promozione di quelli del Bianco. In una posizione di tale natura se non si conoscono a fondo le principali caratteristiche tecniche dei finali di pedone è facile, nei panni del Bianco, commettere degli errori che porteranno ad una inevitabile sconfitta.

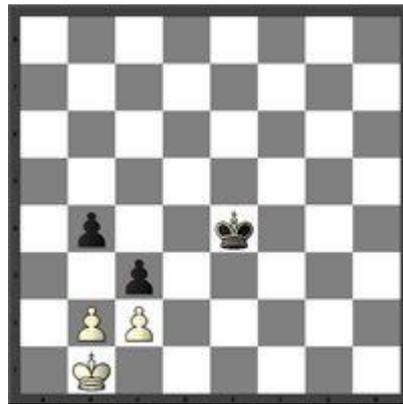
La prima cosa da considerare è se modificare la struttura pedonale o no.

Se i pedoni non vengono spostati bisogna considerare le case corrispondenti dei due re. È evidente che alla casa E1 corrisponde la casa E3 ed alla casa D1 quella F3, è altresì evidente che il Bianco non dispone di risorse per contrastare l'avanzata del Re Nero senza modificare la struttura pedonale.

Ad esempio se **1. Rb1, Re4; 2. Rc1, c3!** (è il Nero che altera la struttura pedonale per conquistare una posizione vincente) **3. bxc3, bxc3; 4. Rd1, Rf3; 5. Re1, Re3; 6. Rd1, Rf2** con inarrestabile avanzata sulla seconda traversa e conseguente cattura del pedone c2 con facile vittoria. A nulla gioverebbe tentare **1. Ra1, Rd4; 2. Rb1, Re4** rientrando nella posizione precedente.

---

<sup>6</sup> Enciclopedia dei Finali di Pedone pag. 42



Posizione dopo 1.Rb1, Re4; 2. Rc1, c3; 3.Rb1

Interessanti gli sviluppi che seguirebbero a **3. Rb1** dopo la spinta in c3 del Nero. **3. ... , Re3;** e qui o **4. Ra2, Re2;** **5. Rb3, Rd2** ( o **5. Ra3, Rd1**) oppure **4. bxc3, bxc3;** **5. Ra2, Re2;** o **5. Rd1, Rf2** in entrambi i casi con facile vittoria.

È quindi necessario alterare la struttura pedonale, ma quale sarà la spinta corretta 1. b3 o 1. c3?

Appare subito chiaro che **1.b3** non porta a nulla di buono, infatti dopo la replica del Nero **1. ... , c3** non c'è modo di contrastare l'entrata del Re Nero, ad esempio **2. Rb1, Re4, 3. Rc1, Re3; 4. Rd1, Rf2** con facile vittoria.

Non resta quindi che considerare **1.c3** che sembra anch'essa condurre ad una facile vittoria per il Nero dopo **1. ... , bxc3; 2.bxc3, Re4; 3. Ra3, Re3**. Il finale sarebbe quindi perso per il Bianco e ciò in contrasto con quanto asserito in ipotesi, ossia che il finale è patto. Dove sta allora la strada per il pareggio?

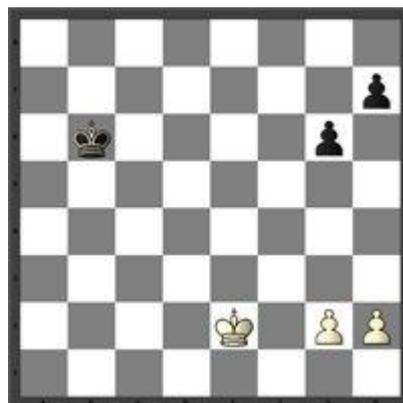
La sequenza corretta, dopo **1.c3, bxc3;** è **2.b4!, Rc6; 3. Rb1, Rb5; 4. Rc1!** il Bianco deve conquistare la casa C2 quando il Nero cattura il pedone b4, in maniera da costringerlo ad allontanarsi e poter catturare il pedone c3. Alla fine il Bianco ha ceduto un pedone ma è rientrato in una semplice posizione di patta dei finali di Re e Pedone contro Re.

Riassumiamo gli aspetti didattici di questo finale:

- ✓ Analizzare gli sviluppi senza l'alterazione della struttura pedonale;
- ✓ Se necessario considerare tutte le possibili alterazioni della struttura pedonale, tenendo sempre presente che queste sono scelte irreversibili e vanno quindi giocate "in sicurezza";

- ✓ Tenere conto delle varie tipologie di finali raggiungibili ponendosi come obiettivo l'eventuale "entrata" in un finale diverso da quello attualmente in gioco ma con un risultato in linea con l'obiettivo primario di raggiungimento del risultato, sia esso di patta o di vittoria a seconda dei casi.

## Cap. 4 Finale della partita Radulov-Neumann<sup>7</sup> (Kiel 1978)

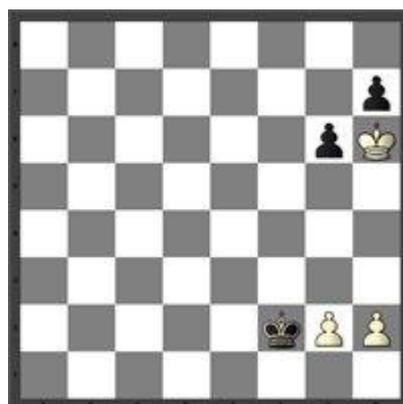


Il Bianco muove e vince

Quest'ultima posizione di cui terremo conto mostra una via per la vittoria determinata da un trattamento flessibile del finale che tiene conto di più parametri e della possibilità, sempre concreta, di trasmigrare da una tipologia di finale ad un'altra.

La posizione asimmetrica dei pedoni del Nero lascia al Bianco una casa d'entrata (h6) per andare ad attaccarli, anche il Nero potrà dirigersi sui pedoni avversari ma dovrà fare i conti con uno dei principi basilari dei finali di pedone: **la regola del quadrato**.

**1: Re3, Rc5; 2. Rf4, Rd4;** (sia 2. ..., Rd5; 3. Rg5 che 2. ..., h6; 3. Re5 porterebbero ad una facile vittoria per il Bianco) **3. Rg5**, (un grave errore sarebbe 3.h4?!, h6! Con posizione patta, ad esempio 4.g4, h5; 5.g5, Rd5; 6. Rf3, Re5; 7. Re3, Rf5 etc.) **3. ... Re3; 4. Rh6, Rf2;**



Eccoci alla posizione chiave, entrambi i Re hanno raggiunto i pedoni avversari ma il Bianco dispone di maggiore mobilità grazie alla possibile spinta del pedone G, questo gli consentirà di vincere il finale.

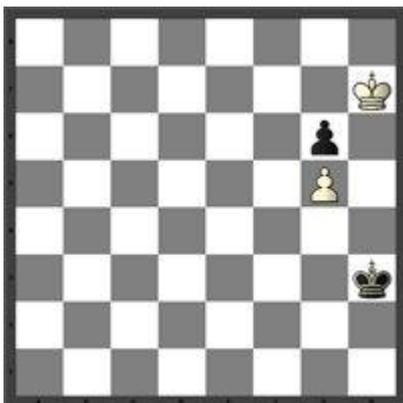
<sup>7</sup> Enciclopedia dei Finali di Pedone pag. 43

In questa specifica posizione il Bianco vince sia con la spinta di un passo che con la spinta di due passi, il metodo per la vittoria è comunque uguale.

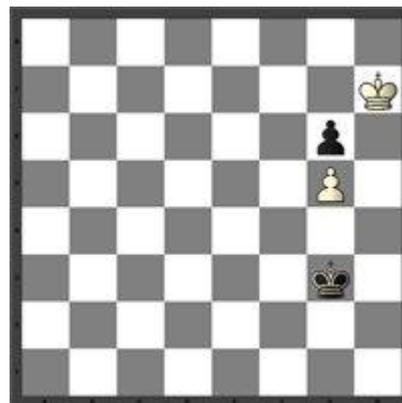
a) **5.g4, Rf3; 6.h3, Rg3; 7. Rxh7, Rxh3; 8.g5** e vince.

b) **5.g3, Rg2; 6. Rxh7, Rxh2; 7.g4, Rg3; 8.g5** e vince.

Le due posizioni sono pressoché identiche:



Posizione all'8ª mossa dopo 5.g4



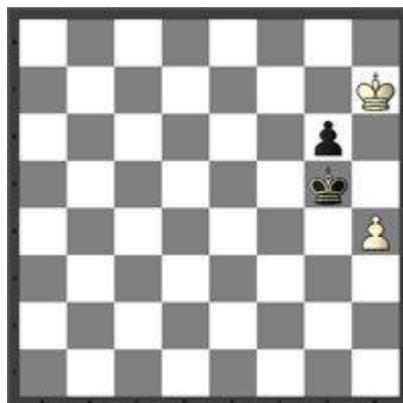
Posizione all'8ª mossa dopo 5.g3

Ancora una volta è essenziale la precisione ed il pieno controllo di tutte le possibilità, anche in questo finale non mancano infatti le opportunità di sbagliare.

Ad esempio nella precedente variante **a)**, dopo **5.g4, Rf3**; una prematura spinta in g5 porterebbe ad un risultato di parità: **6.g5??, Rg4**; e adesso

**a-a) 7.Rxh7, Rxg5; 8.h4**, con pareggio, oppure

**a-b) 7.h3, Rh4** (unica mossa ma sufficiente per garantire il pareggio al Nero), **8. Rxh7, Rxg5; 9.h4** raggiungendo l'identica posizione (vedi sotto) con pareggio.



Posizione di pareggio derivante da 6.g5??

## CONCLUSIONI

Una critica che viene spesso posta al gioco degli scacchi è che la sua complessità è anche il suo limite.

Edgar Allan Poe<sup>8</sup> ne “I delitti della Rue Morgue”<sup>9</sup> riguardo agli scacchi così si esprime: *“L’alta potenza di riflessione è più attivamente e più utilmente utilizzata dal modesto gioco della dama che da tutta la laboriosa futilità degli scacchi. In questo ultimo gioco, dove i pezzi sono dotati di movimenti diversi e bizzarri e rappresentano dei valori differenti, la complessità è presa, errore molto comune, per della profondità. E’ l’attenzione che viene posta in gioco; se essa si rilassa un istante si commette un errore, da cui risulta una perdita o una sconfitta. Siccome i movimenti possibili sono non solo tanti, ma diversi in potenza, l’eventualità di simili errore è assai moltiplicata ed in nove casi su dieci è il giocatore più attento che vince, non il più abile.*

Questo punto di vista non è da sottovalutare e, per un approfondimento rimando all’appendice A “Risposta a Poe” allegata a questa tesi.

Per gli aspetti relativi agli argomenti trattati nei 4 capitoli della tesi stessa e tutte le possibili derivazioni da questi deducibili, bisogna sottolineare che proprio per la complessità e la pressoché infinita serie di posizioni possibili lo scacchista deve elaborare delle strategie di pensiero che gli consentano di “orientarsi” e di individuare il giusto percorso da seguire per raggiungere il miglior risultato possibile.

Per rifarci a studi sulla psicologia cognitiva possiamo individuare le strutture base della cognizione distinguendole in Template e Chunk<sup>10</sup>.

Per Template Cognitivo si intende *“una raffigurazione percettiva realizzata a livello neurale che serve da guida nella successiva ricerca nell’ambiente di una specifica risorsa. I template cognitivi possono essere originati da processi di apprendimento, oppure emergere come carattere genetico predefinito”*.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Poeta e scrittore americano (1809-1849)

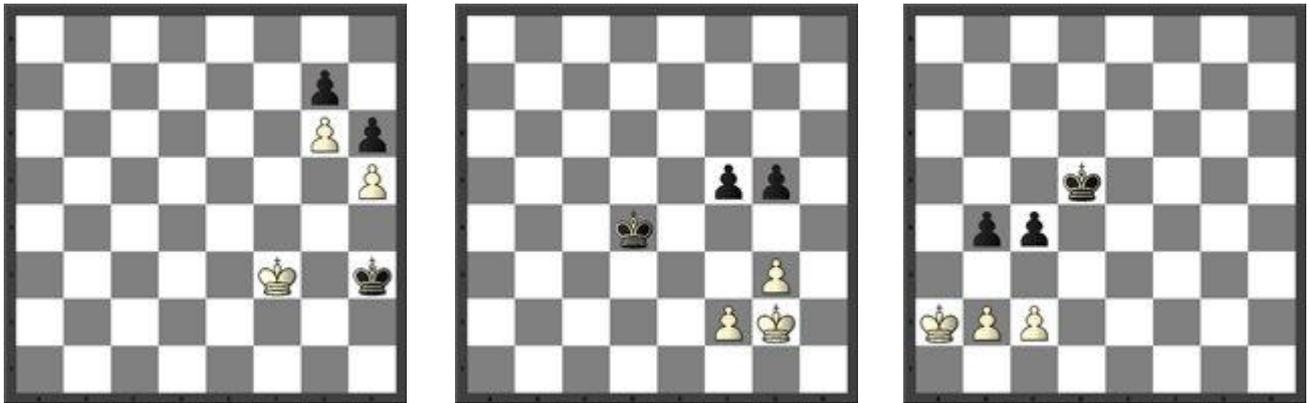
<sup>9</sup> Titolo originale *The Murders in the Rue Morgue*, pubblicato per la prima volta nell’aprile del 1841 sulla rivista *The Graham’s Lady’s and Gentleman’s Magazine* di Filadelfia. È considerato il primo racconto poliziesco della storia della letteratura. Esistono diverse edizioni italiane, ad esempio Ferltrinelli 2013 (Collana Zoom).

<sup>10</sup> Vedi “Scacchi e Matematica” intervento del dott. Giuliano D’Eredità al Corso FSI SNAQ Palermo 2018, pubblicato su [http://www.scacchiascuola.it/public/5600230\\_SCACCHI\\_e\\_matematica\\_dott.\\_Giuliano\\_D\\_Eredit%C3%A0.pdf](http://www.scacchiascuola.it/public/5600230_SCACCHI_e_matematica_dott._Giuliano_D_Eredit%C3%A0.pdf)

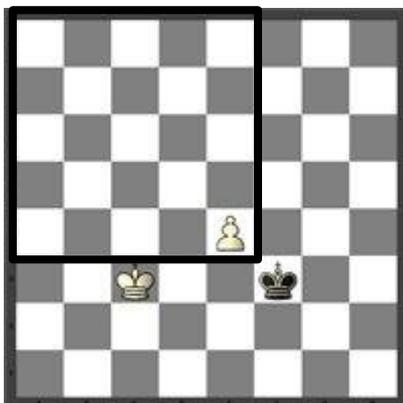
<sup>11</sup> Cfr. [http://www.treccani.it/enciclopedia/template-cognitivo\\_%28Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/template-cognitivo_%28Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica%29/)

Il Chunk<sup>12</sup> in psicologia cognitiva è un'unità di informazione, uno dei tanti mattoni di cui si compone la nostra conoscenza in relazione ad uno specifico argomento.

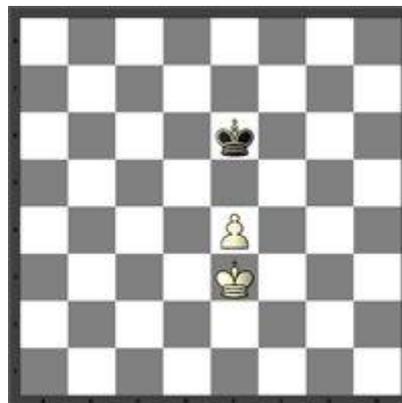
Nel nostro caso avremo quindi Template che identificano il tipo specifico di finale di cui ci stiamo occupando:



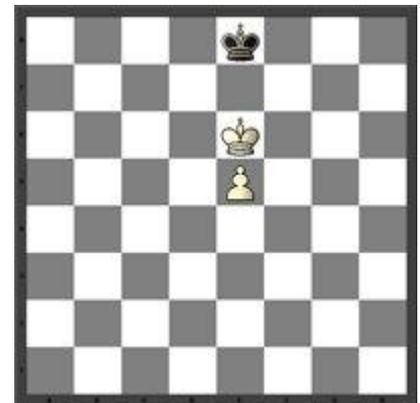
ed avremo Chunk (letteralmente blocco, pezzo, boccone) che rappresentano le conoscenze di base che ci potranno guidare nell'individuazione delle mosse migliori:



Regola del Quadrato: il Bianco muove e vince, il Nero muove e patta.

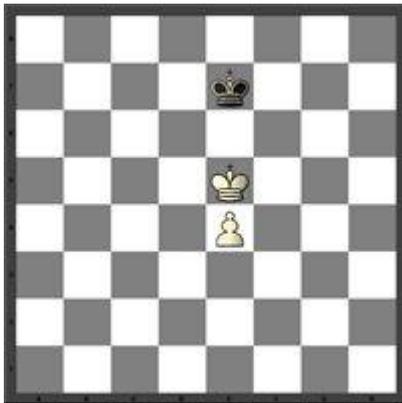


Re dietro al pedone: patta.

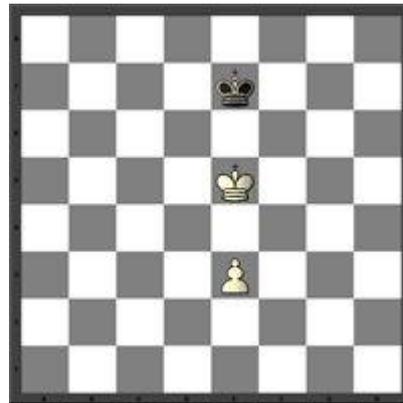


Re davanti al pedone: il Bianco vince sempre.

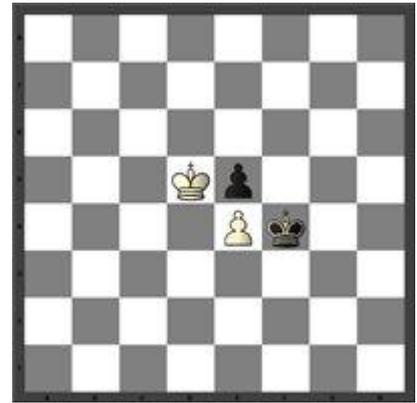
<sup>12</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Chunk\\_\(psicologia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Chunk_(psicologia))



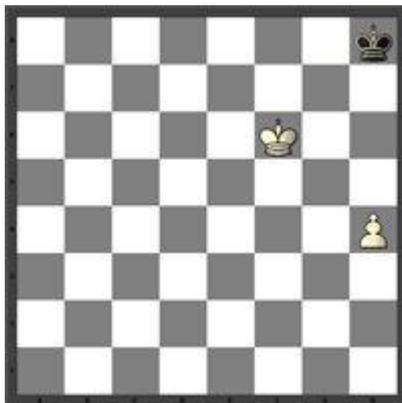
Re davanti al pedone: il Bianco Muove patta, il Nero muove il Bianco vince.



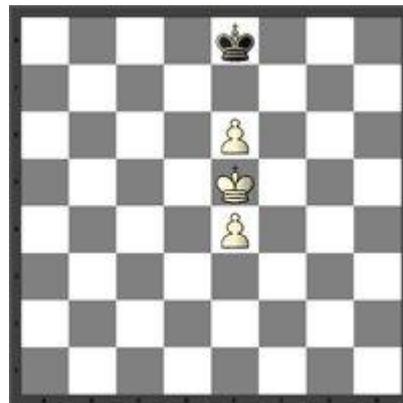
Re davanti al pedone: il Bianco vince sempre.



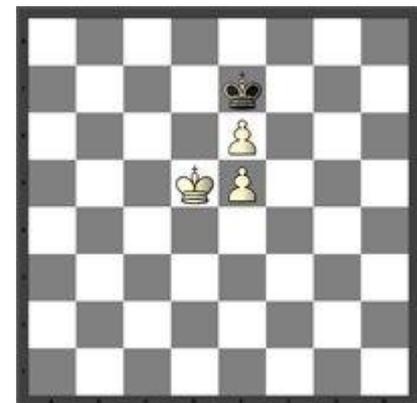
Case corrispondenti: il Bianco muove il Nero vince, il Nero muove il Bianco vince.



Pedone di Torre: patta.



Pedoni incolonnati: il Bianco vince.



Pedoni incolonnati: patta.

L'impostazione di una didattica sui finali, anche per allievi di livello avanzato, dovrà quindi partire proprio dai Chunk, ossia da quelle situazioni di base il cui risultato è facilmente deducibile, intorno a queste conoscenze di base si potrà poi elaborare un lavoro di approfondimento sui vari Template, come ad esempio quello proposto nella presente tesi. Nello sviluppo del lavoro di perfezionamento e di allenamento si dovrà quindi dare impulso all'attività di Chunking con continui esercizi sugli elementi base che possano consentire all'allievo di "spezzettare" le informazioni necessarie per gestire una situazione tipo quella di un finale di scacchi che, spesso, richiede una lunga sequenza di mosse da giocare con precisione per ottenere il risultato migliore in relazione alla posizione di partenza.

Questo tipo di attività affinerà anche le capacità di previsione a lungo termine favorendo l'individuazione di scenari futuri favorevoli e quindi la transizione dal centro partita ad un finale favorevole.

## **BIBLIOGRAFIA**

### **Finali di pedone**

Capece, Adolivio

DE VECCHI EDITORE 1975

### **Finali di scacchi**

Grigorjev, Nikolaj

MURSIA 1973

### **Giocare i finali di pedoni e pezzi leggeri**

Keres, Paul

MURSIA 1974

### **Il finale negli scacchi**

Paoli, Enrico

MURSIA 2001

### **Test sui finali**

Speelman Jon, Livshits August

PRISMA 1989

### **Capire i finali di pedone**

Flear, Glenn

Caissa Italia 2005

### **Il manuale dei finali**

Dvoretsky, Mark

Prisma Editori, 2005

### **Che cosa bisogna sapere sui finali**

Averback, Yuri

Le Due Torri, 2010

## APPENDICE “A” - RISPOSTA A POE

*Di Francesco Lupo*

*L'alta potenza di riflessione è più attivamente e più utilmente utilizzata dal modesto gioco della dama che da tutta la laboriosa futilità degli scacchi.*

*In questo ultimo gioco, dove i pezzi sono dotati di movimenti diversi e bizzarri e rappresentano dei valori differenti, la complessità è presa, errore molto comune, per della profondità. E' l'attenzione che viene posta in gioco; se essa si rilassa un istante si commette un errore, da cui risulta una perdita o una sconfitta. Siccome i movimenti possibili sono non solo tanti, ma diversi in potenza, l'eventualità di simili errore è assai moltiplicata ed in nove casi su dieci è il giocatore più attento che vince, non il più abile.*

(Edgar Allan Poe)

Una semplice osservazione della natura, senza alcuna pretesa di conoscenza, ci mette subito davanti ad un dato di fatto incontrovertibile: la natura è, di per se, complessa.

In essa convivono infatti aspetti apparentemente in aperta opposizione l'uno all'altro, e ciò sia in termini di valori assoluti che in termini di valori relativi ad una parte della natura stessa.

In una prateria possiamo osservare la grazia, l'eleganza e la bellezza tanto della gazzella quanto del leone; che poi la gazzella possa diventare il pasto del leone è meno bello ed elegante ma è parte della natura.

È un fenomeno della natura un tramonto, davanti al quale restiamo incantati, ma anche un terremoto i cui effetti devastanti ci inorridiscono.

Alla luce di ciò possiamo affermare che la complessità sia un limite se non, addirittura, un male?

Per farlo dovremmo rinnegare la natura, dovremmo pensare ad un Dio maligno che ha voluto metterci in difficoltà creando un ambiente ostile o comunque difficile.

Dobbiamo invece accostarci alla natura, al creato, cercando di comprenderne l'armonia, imparando ad osservare ed a mettere in relazione fatti e manifestazioni anche apparentemente non legati tra loro.

Pensare di dominare la natura, di comprendere e conoscere tutto, è una pericolosa utopia che può degenerare in una pretesa onnipotenza tale da arrivare ad arrecare danni *non naturali* alla natura stessa.

Partendo da questi presupposti possiamo affermare che gli scacchi, in quanto troppo complessi, siano inferiori ad altri giochi? Possiamo affermare che le difficoltà di comprendere e prevedere tutte le possibilità siano un territorio ostile che non vale la pena di provare ad esplorare? Possiamo affermare che un gioco più semplice, come ad esempio la dama, sia intellettualmente più valido poiché permette una maggiore precisione ed una minore casualità?

Se così fosse dovremmo, ad esempio, restare meravigliati dalla geometrica e lineare precisione di un giardino, in cui le piante ed i vari elementi naturali sono asserviti ad una visione non naturale fino all'eliminazione degli elementi di “disturbo”, e dovremmo, di contro, restare inorriditi dalla selvaggia e disordinata imperfezione di una foresta, con le sue piante che crescono spontaneamente e gli animali, anche potenzialmente pericolosi, che la popolano.

Scriva Leopardi: “La minuta e squisita analisi non scuopre mai un gran punto della natura... il centro di un grande sistema; non ha la chiave, la molla, il complesso totale...”<sup>13</sup>

L'armonia ed il bello sono senza dubbio difficili da cogliere, eppure stanno in ogni parte della natura, è importante quindi l'animo con cui l'osservatore, lo studioso, lo scienziato, e perché no, lo scacchista si pongono rispetto ad essa: avere la pretesa di conoscere tutto, di prevedere tutto e di non sbagliare mai significherebbe avocarsi presupposti “divini”.

La vera conoscenza è, invece, un continuo ricercare, un continuo approccio “curioso” nei confronti della natura, un continuo meravigliarsi.

Il giocatore di scacchi nella complessità delle situazioni che gli si pongono durante una partita, sebbene in un contesto che resta sempre estremamente “semplice” in rapporto alla natura reale, ha la possibilità di esercitarsi a ricercare l'armonia, di cogliere relazioni e collegamenti anche dove, apparentemente, pare che non ve ne siano, di destare lo stupore e la meraviglia con una sequenza di mosse inattesa.

Il giocatore di dama può certamente perseguire gli stessi fini ma con uno strumento che non gli permette di arrivare allo stesso livello di profondità di pensiero rispetto al giocatore di scacchi.

---

13 (Zibaldone, 1852-1853)

Proviamo, ad esempio, ad immaginare due distinti astronomi, uno dotato di un piccolo cannocchiale che, a malapena, gli consente di osservare la luna, l'altro con a disposizione un telescopio che gli consente di spingere la sua osservazione fin nello spazio più profondo. Entrambi osservano lo stesso cielo stellato in una tranquilla notte estiva, eppure ciò che vedono non è la stessa cosa. Certo il secondo avrà più possibilità di confondere una stella lontana con un'altra, di “perdersi” nell'immensità del cosmo e restarne quasi sopraffatto, mentre il primo magari effettuerà una precisa ricognizione dei crateri lunari e sarà in grado di realizzare una mappa completa della luna, almeno limitatamente alla sua faccia visibile. Resta da capire chi dei due avrà più possibilità di cogliere l'armonia ed il bello del cosmo.

Personalmente propenderei per il secondo.

Bisogna fare una considerazione anche sui possibili errori: è vero che lo scacchista, proprio per la complessità delle situazioni che possono verificarsi nel corso di una partita, ha più possibilità di sbagliare rispetto ad un damista, tuttavia siamo proprio sicuri che l'errore sia da considerare *a priori* come una cosa necessariamente negativa?

Immagino un contesto in cui non ci siano mai errori, in cui tutto si svolga sempre nella stessa maniera, secondo una procedura preordinata ed immutabile ed in cui anche le possibili variabili siano, in qualche maniera, codificate ed inserite in un quadro che assicuri sempre il medesimo risultato finale. In questo contesto sarebbe impossibile ogni progresso, non ci sarebbe alcuna possibilità di mutare l'ordine delle cose e tutto si trascinerebbe in un lento scorrere di un tempo che non avrebbe neanche ragione di essere, stante l'ineluttabile invariabilità di ogni cosa.

La natura non è così, essa è, invece, in continua trasformazione, e dalle risposte diverse a situazioni uguali o simili trae il suo divenire.

Che ben venga quindi la possibilità di sbagliare e di poter trarre dall'errore, inteso anche e soprattutto come comportamento non conforme alla norma, nuove informazioni e nuovi saperi che ci possano consentire un approccio più consapevole alla conoscenza.

Il giocatore di scacchi mette in campo, in quest'ottica, una facoltà essenziale: l'intuito; in questo modo egli trascende dalla semplice osservazione e, pur senza la certezza del risultato finale, si lancia nell'esplorazione di nuovi “territori”.

In conclusione lo scacchista è tendenzialmente portato alla sapienza e deve necessariamente avere un approccio “umile” verso il gioco, tenendo presente che

l'asticella della conoscenza è in continuo movimento verso l'alto e che, raggiunto un risultato, subito si apre un nuovo scenario e si pone una necessità continua di verifica e correzione; il damista può, invece, facilmente lasciarsi “conquistare” da una tecnica che gli garantisca sempre risultati positivi, visto che, il campo in cui si muove è più ristretto e le possibilità di sbagliare sono minori.

Non a caso “*Nel corso del 2007, un team guidato da Jonathan Schaeffer, professore all’University of Alberta in Canada ha infatti annunciato di aver risolto debolmente il gioco della dama (inglese): un gioco si dice risolto debolmente se è possibile fornire un algoritmo che assicuri una vittoria, per un giocatore o una patta per l’altro contro ogni possibile mossa dell’avversario, a partire dalla prima mossa.*”<sup>14</sup>

*A rigore, bisognerebbe dire che la dama italiana non è risolta, ma essendo un gioco più semplice, almeno dal punto di vista della complessità matematica del gioco inglese, la possibilità di risolverla è implicita in quella della dama inglese.”*<sup>15</sup>

$(10^{10})^{58}$  è invece l'ultimo numero calcolato di possibili partite di scacchi giocabili<sup>16</sup>. con risultati diversi per i due colori e con numero di mosse variabili da 2 a salire.

Si tratta di un numero che, sebbene finito, è talmente elevato da rendere praticamente impossibile qualsiasi tentativo di soluzione e codificazione definitiva degli scacchi.

*“Degli scacchi è stato detto che la vita non è abbastanza lunga per essi, ma questo è il difetto della vita, non degli scacchi.”*<sup>17</sup>

---

14 Nicola Voza, <http://www.turingduchamp.org/detnotizia.asp?id=125&argomento=87&page=1>

15 Op. Cit.

16 Vedi guido Trombetti, Partita a scacchi con l'universo,  
[http://www.matematicaeliberaricerca.com/scacchi\\_nuova/curiosita\\_scacchi/scacchi\\_free2.htm](http://www.matematicaeliberaricerca.com/scacchi_nuova/curiosita_scacchi/scacchi_free2.htm)

17 Irving Chernev, 1900-1981, giocatore e scrittore/divulgatore di scacchi.