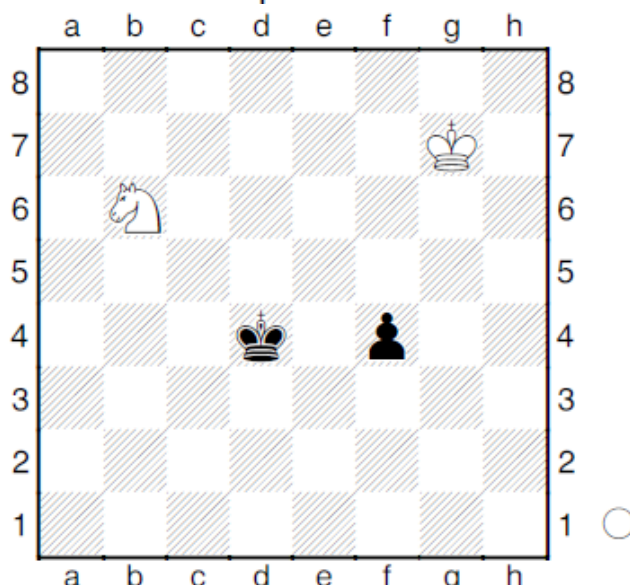


□ Finali di cavallo

■ Cavallo contro pedone



I finali di cavallo sono estremamente dinamici in situazioni con molti pedoni e spazi relativamente ristretti. Naturalmente il cavallo ha problemi nelle manovre a lungo raggio, quindi può avere difficoltà perfino contro un pedone, naturalmente nei casi in cui il re è tagliato fuori dalla difesa.

Nella posizione del diagramma il bianco per salvare la posizione deve giocare con molta accortezza, tenendo conto che la salvezza passa per le case di controllo della casa di promozione. **1.Cc8** una mossa paradossale ma l'unica che salva la posizione.

[1.Cd7 f3 2.Cf6 f2]

[1.Ca4 f3 2.Cb2 f2]

1...f3

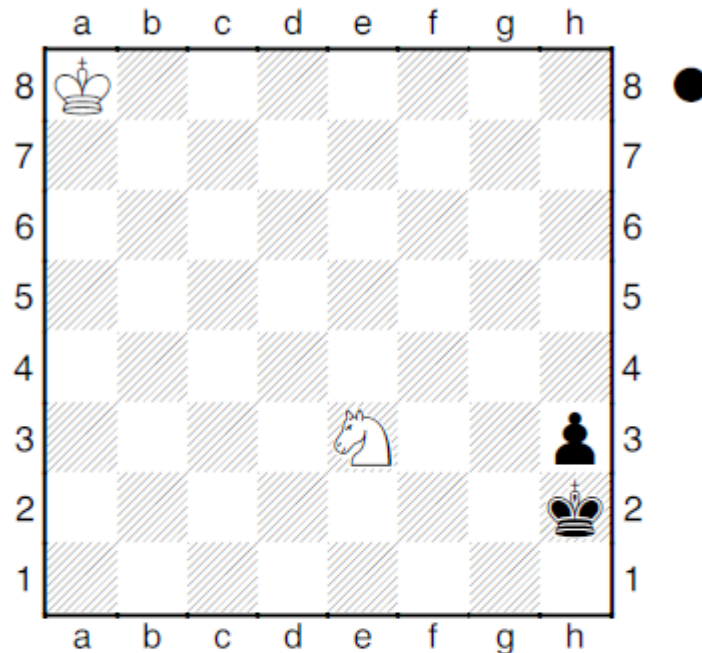
[in alternativa il nero può provare a tagliare fuori il cavallo avversario con una mossa di re quale 1...Re5 2.Cb6 Re4 (2...Rd4 3.Cc8 ripete la posizione ; 2...f3 3.Cc4+ Rf4 4.Cd2 f2 5.Cf1 e patta perchè il cavallo impedisce la promozione e se dovesse essere attaccato dal re avversario disporrà sempre di una casa di controllo della promozione, ad esempio Rf3 6.Rf6 Re2 7.Cg3+ Rf3 8.Cf1) 3.Cc4 Rd4 (3...Rd3 4.Ce5+ seguita da Rf6 e adesso il bianco impedisce l'avanzata del pedone in f3 ; 3...f3 4.Cd2+) 4.Cd6 o anche (4.Cd2) 4...f3 5.Cf5+ Rd3 6.Cq3 Re3 7.Rd6 f2 (7...Rf2 8.Ce4+) 8.Cf1+]

2.Cd6 f2 3.Cf5+ Re4 4.Cg3+ Rf3 5.Cf1=

□ **cavallo vs pedone di torre**



[Lupo, Francesco]



Nel caso di pedone di torre il cavallo può avere qualche difficoltà in più per la minor disponibilità di spazio, tuttavia con un'accorta condotta il pareggio è raggiungibile. Nella posizione del diagramma, con mossa al nero, dopo **1...Rg1**

[1...Rg3 2.Rb7 Rf3 vedi variante principale]

2.Cg4 Rg2 3.Rb7 Rg3 4.Ce3 Rf3

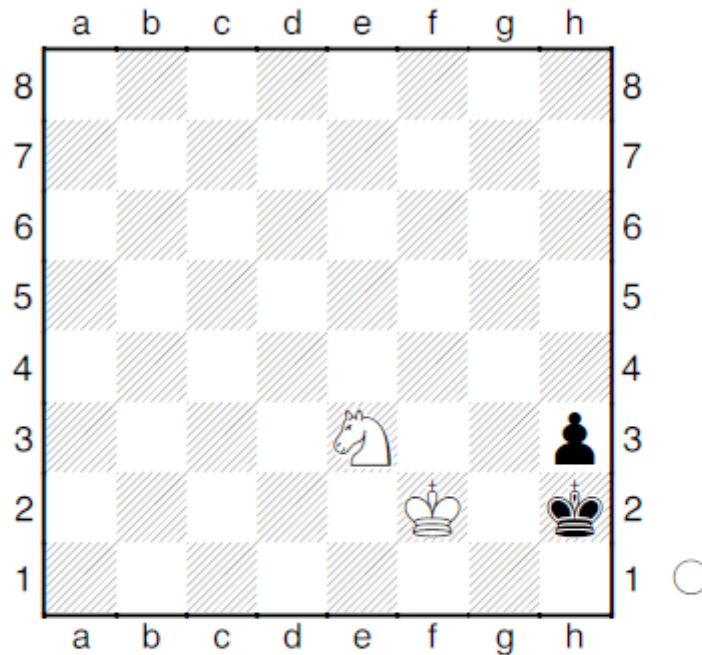
[4...h2 5.Cf1+]

5.Cf1 Rf2 6.Ch2 Re3 7.Rc6 e così via, la partita è patta.

□ cavallo vs pedone di torre

■ re vicino

[Lupo, Francesco]



Le cose sono più semplici per il cavallo se il suo re è vicino e può dargli una mano. In questo caso contro il pedone di torre ci sono pure dei casi di vittoria anche con il solo cavallo.

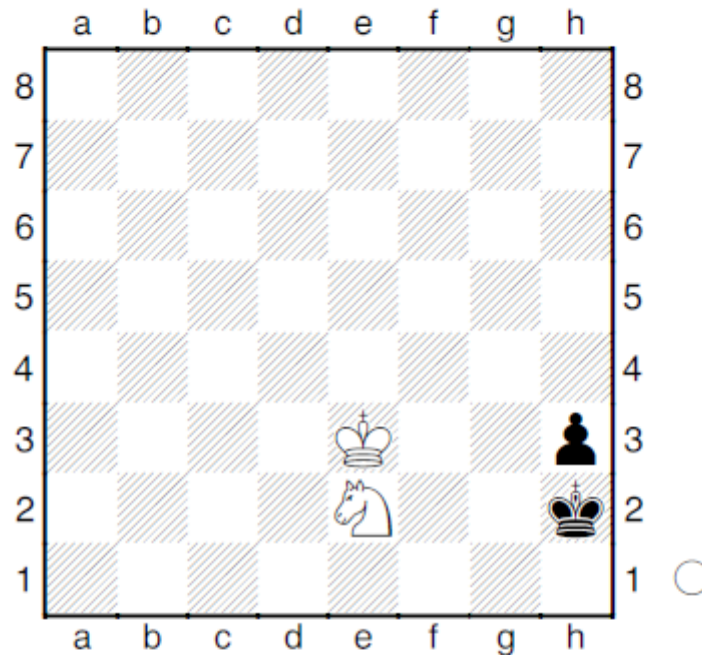
Nella posizione del diagramma, ad esempio, dopo **1.Cg4+ Rh1** forzata **2.Rf1 h2** forzata **3.Cf2#**

1-0

□ cavallo vs pedone di torre

■ Re vicino (2)

[Lupo, Francesco]



il matto di cavallo sfruttando il pedone di torre dell'avversario è una risorsa che può verificarsi anche in posizioni più complesse. Nel seguente diagramma il bianco realizza l'idea con un'accorta manovra **1.Rf3!**

[1.Rf2?? porta alla patta Rh1 2.Cg3+ Rh2 3.Cf5 Rh1 4.Cg3+ Rh2]

1...Rh1 2.Rf2 Rh2

[2...h2 3.Cg3#]

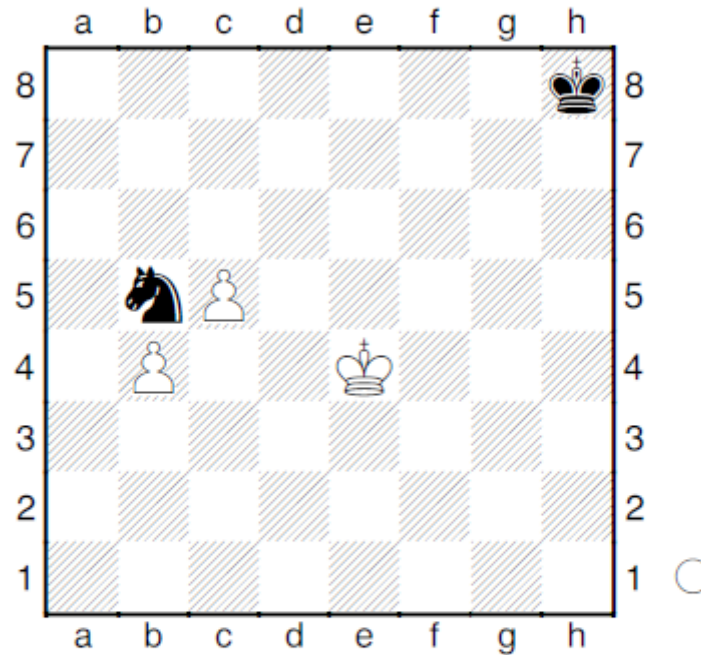
3.Cd4 Rh1 4.Cf5 Rh2 5.Ce3 Rh1 6.Cf1 h2 7.Cg3#

1-0

□ cavallo vs due pedoni uniti

■ re lontano

[Lupo, Francesco]



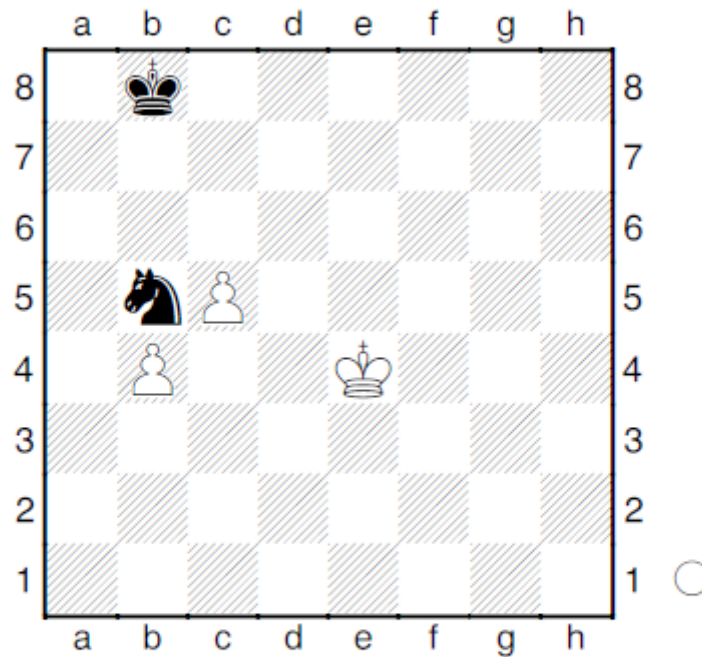
contro più pedoni il cavallo è in difficoltà ed ha bisogno dell'aiuto del re. Nella seguente posizione, con il re lontano, il nero non ha difesa. Ad esempio **1.Rd5 Rg7 2.Rc6 Ca7+ 3.Rb7 Cb5 4.c6 Rf6 5.c7 Cd6+ 6.Rb8 Re5 7.b5**

[7.c8D?? Cxc8 8.Rxc8 Rd4 9.b5 Rc5]
7...Rd5 8.b6 Rc6 9.b7

□ cavallo vs due pedoni uniti

■ re vicino

[Lupo, Francesco]

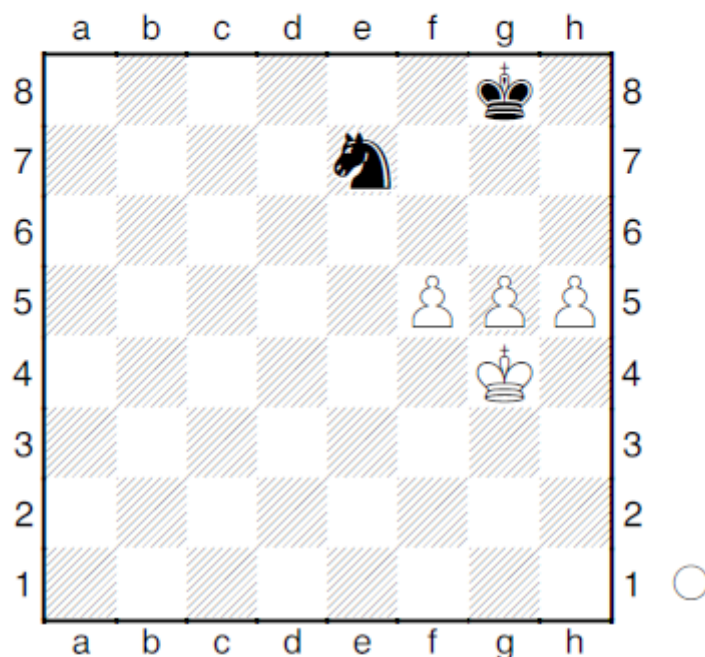


Nella stessa posizione, ma con il re vicino, non è difficile pareggiare, ad esempio **1.Rd5 Rc7 2.Rc4 Rc6** ed il nero pareggia con la semplice oscillazione del suo cavallo da b5 in a7 e viceversa.

□ **cavallo vs tre pedoni uniti**



[Lupo, Francesco]



Tre pedoni uniti generalmente vincono anche contro una difesa coordinata di re e cavallo, soprattutto se sono molto avanzati. **1.f6 Cd5 2.Rf5 Ce3+ 3.Re6**

[attenzione, l'errore è sempre in agguato, ad esempio dopo **3.Rg6?? Cc4 4.f7+ Rf8 5.h6 Ce5+ 6.Rf6 Cg4+** e patta (**6...Cxf7 7.h7 Ch8 8.g6**)]

3...Cg4

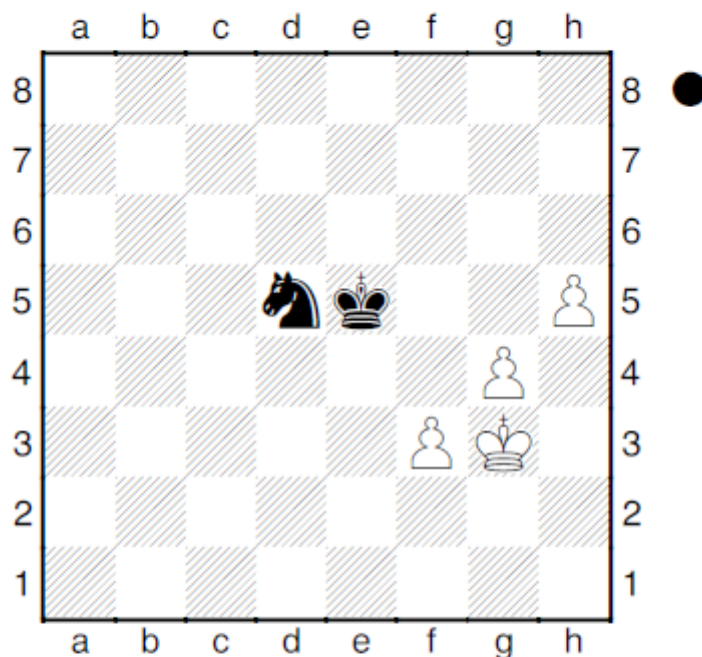
[**3...Rf8 4.g6 Rg8 5.g7 Cg4 6.Re7 Ce5 7.h6 Cg6+ 8.Re8 Ce5 9.h7+ Rxh7 10.f7 Cxf7 11.Rxf7 Rh6 12.g8D**]

4.Re7 Ce5 5.g6 Cc6+ 6.Re8
e vince facilmente

□ **cavallo vs tre pedoni uniti**

■ **eccezione**

[Lupo, Francesco]



Ci sono delle posizioni che fanno eccezione e permettono al cavallo di pareggiare. Nel seguente diagramma, ad esempio il nero pareggia con **1...Cf4 2.Rh4 Rf6 3.g5+ Rf5 4.g6**

[4.h6 Cg6+ 5.Rh5 Cf4+ 6.Rh4]

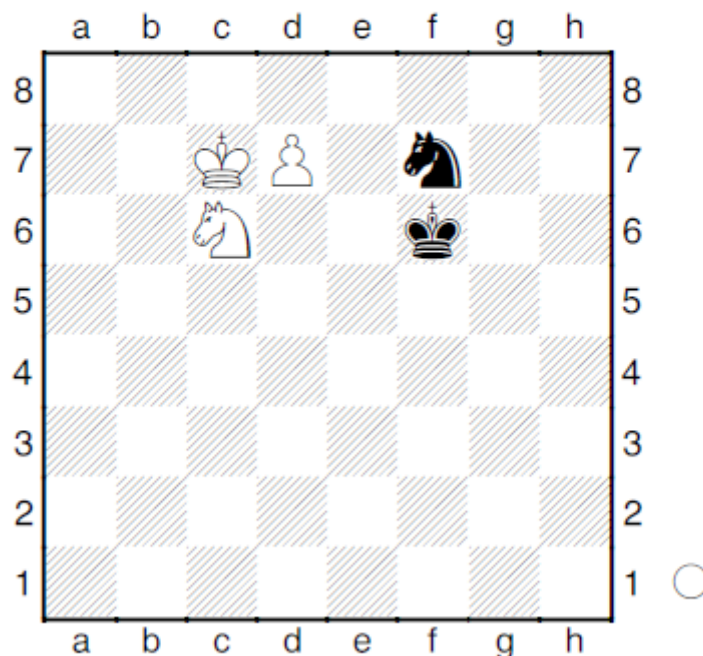
4...Rf6 5.Rg4

[5.Rg3 Cxh5+ (5...Cxg6?? 6.hxg6 Rxcg6 7.Rg4 ed il bianco vince)]

5...Cxg6 6.hxg6 Rxcg6=

cavallo e pedone vs cavallo


[Lupo, Francesco]



Il finale di cavallo e pedone contro cavallo non deve essere genericamente ritenuto pari, esistono concrete possibilità di vittoria soprattutto se il pedone è molto avanzato e, paradossalmente, se è un pedone di torre. In questo caso infatti gli spazi di manovra del cavallo in difesa saranno minori. Vediamo un esempio nella posizione seguente, uno studio di André Cheron del 1926 **1.Ca5** il bianco gioca un piano in due fasi: giocare il cavallo in d6 per obbligare il nero a giocare Ce6 e successivamente obbligarlo a lasciare anche e6

[1.Cd8 Ce5]

1...Rf5

[1...Re5 2.Cc4+ Re6 3.Cd6]

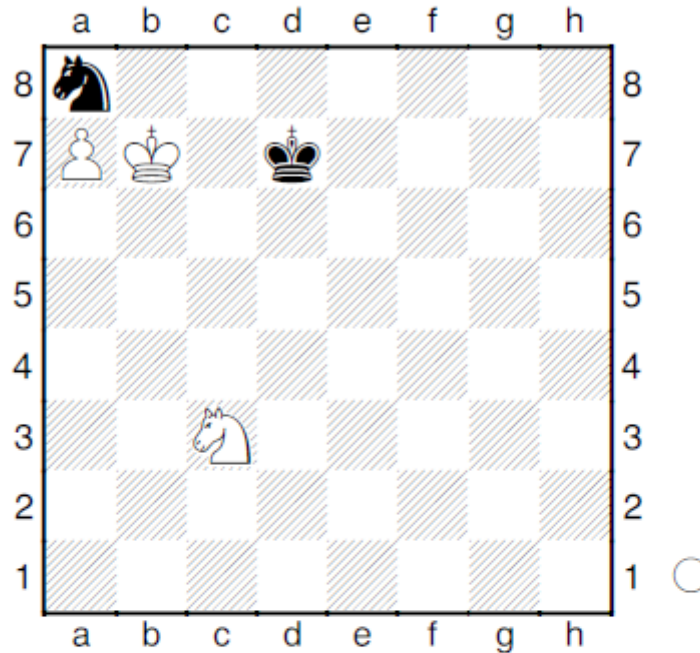
[1...Re7 2.Cb7 (2.Cc4 Cd8 3.Rc8 Cf7 4.Ce5) 2...Cg5]

2.Cc4 Cg5 per rispondere alla promozione con Ce6+ **3.Cd6+ Re5 4.Rc8 Ce6 5.Ce8** e vince con la successiva Cc7

□ Cavallo e pedone vs cavallo

■ pedone di torre

[Lupo, Francesco]



Come detto in queste posizioni il pedone di torre è un vantaggio, nella posizione seguente, sempre da uno studio di André Cheron del 1926, la vittoria per il bianco è praticamente immediata dopo **1.Cd5**

[1.Rxa8 Rc7 2.Cb5+ Rc8 3.Cd6+ Rc7
4.Cc4 Rc8]

1...Rd8 2.Cb6

[naturalmente non 2.Rxa8?? Rc8 e patta]

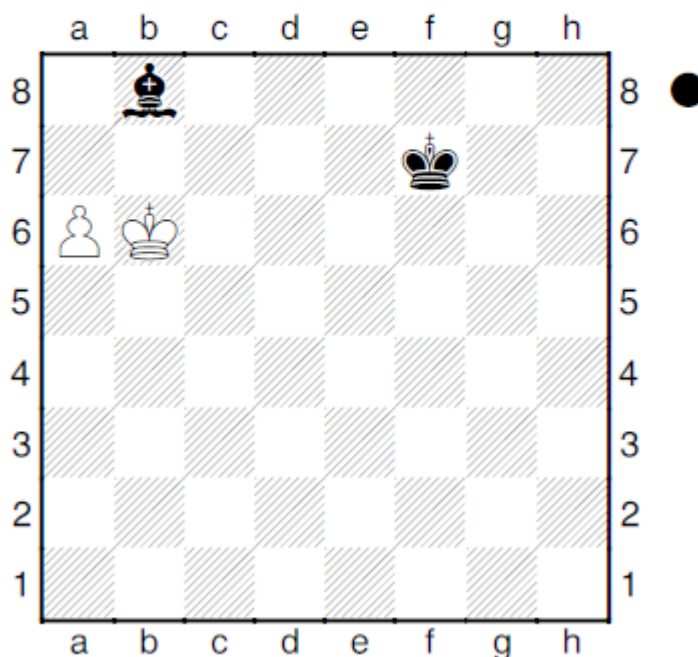
2...Cc7 3.Rc6 ed il nero è in zugzwang.

[3.Cd5 Ca8 4.Rxa8 Rc8]

3...Ca8 4.Cxa8 Rc8 5.Cb6+ Rd8

1-0

□ alfiere vs pedone

*[Lupo, Francesco]*

Il finale di alfiere contro un pedone è generalmente pari, esistono tuttavia delle eccezioni che si possono verificare con il re della parte con l'alfiere molto lontano dal pedone e l'alfiere impossibilitato a raggiungere una diagonale utile per fermare l'avanzata del pedone. Nella seguente posizione, con mossa al bianco la partita è facilmente vinta dopo Rb7 seguita da a7 e promozione o da Rxb8 nel caso in cui l'alfiere non si muova.

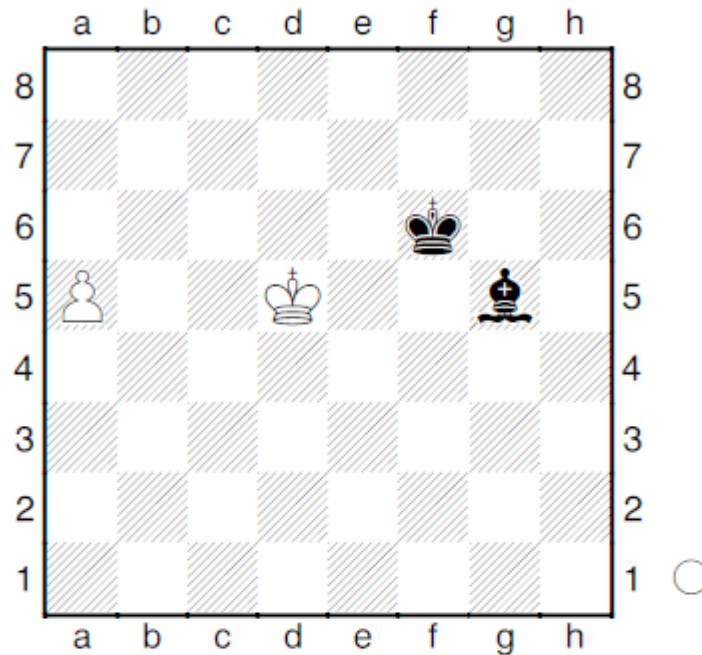
La diagonale b8-a7 è troppo corta ed il re bianco riesce a dominarla.

Con la mossa al nero la partita è invece patta, basterà infatti una mossa d'alfiere per entrare nella diagonale g1-a7 al momento opportuno, ad esempio 1...Ag3 2.a7 Af2+ anche in caso di mossa di re invece che spinta in a7 il nero gioca Af2 ed attende il passaggio del pedone da a7.

□ **alfiere vs pedone**

■ **esempio didattico**

[Lupo, Francesco]

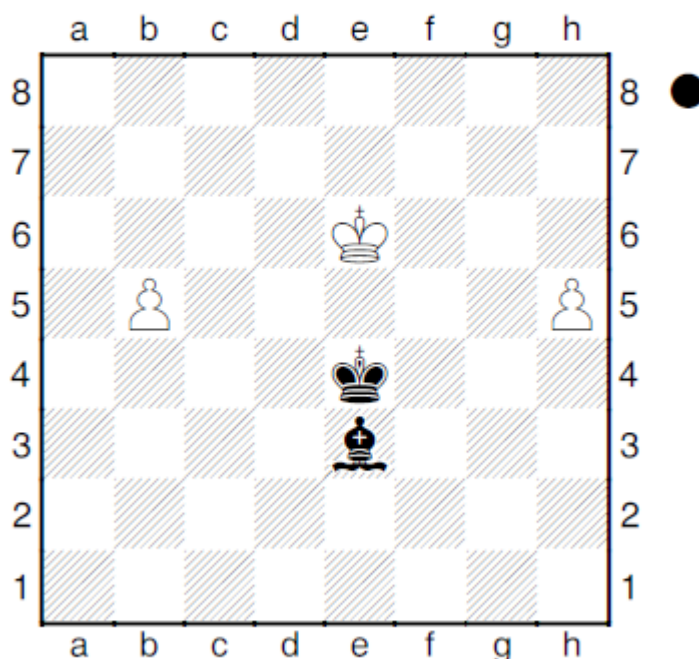


A rimarcare il concetto della posizione precedente, anche per evidenziare i pericoli sempre in agguato nel finale, vediamo adesso questo istruttivo studio del 1882. Il bianco riesce a vincere con **1.Re4** controllando le case d'entrata dell'alfiere sulle diagonali verso il pedone **Ah4** ad una mossa di re, ad esempio

[1...Re6 seguirebbe 2.a6 ed è evidente che il pedone non può essere fermato.]

2.Rf3 e l'alfiere nero non ha modo di impedire la promozione del pedone a. **Re6**

3.a6

Alfiere vs 2 pedoni*[Lupo, Francesco]*

Nei finali di alfiere contro 2 pedoni generalmente l'alfiere, in coordinazione con il re, riesce a pareggiare, a meno che i pedoni siano molto avanzati ed il re sia lontano. Anche in questi casi possono però esserci delle eccezioni, come nella posizione seguente con mossa al nero. **1...Rd3!**

[1...Rf3?? perderebbe dopo 2.Rf5 Rg3
3.Rg6

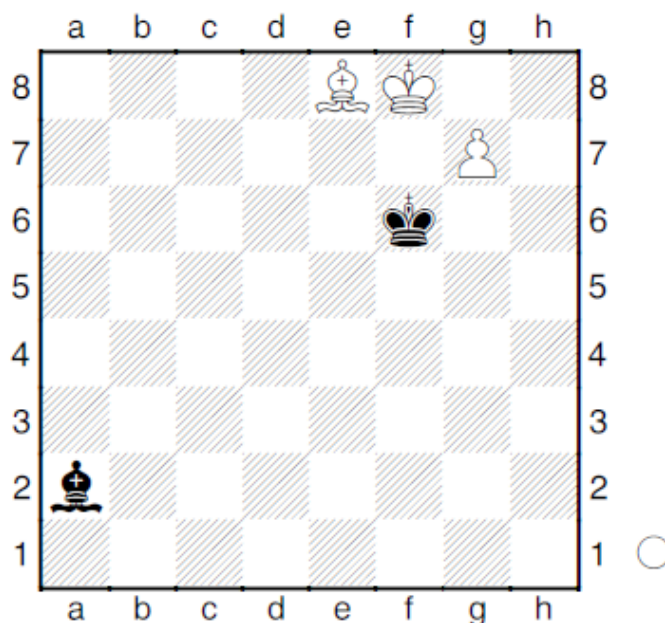
A) 3...Rg4 4.h6 Ad4 (4...Rf3 5.h7 Ad4
6.b6 Re4 7.b7 Ae5) 5.h7 Rf4 6.b6 Re4
7.b7 Ae5 8.b8D Axb8 9.h8D ;

B) 3...Rf4 4.h6 Re5 altrimenti si resta fuori dal quadrato del pedone b, tuttavia così si perde ugualmente a causa dell'immediata 5.h7 Aa7]

2.Rd5 Rc3 3.Rc6 Rd4 4.b6 Re5 5.b7 Aa7
ecco la differenza rispetto alla variante con Rf3.

Adesso la partita è patta perché i pedoni possono essere fermati entrambi.

□ Alfiere e pedone vs alfiere



Per quanto riguarda il finale di alfiere e pedone contro alfiere è importante determinare la tipologia degli alfiere in campo. Con alfiere di colore contrario generalmente il finale è pari, basterà alla parte indifesa porre l'alfiere su una diagonale contenente una casa di passaggio del pedone ed attendere. Naturalmente sono possibili delle eccezioni ma sono rare.

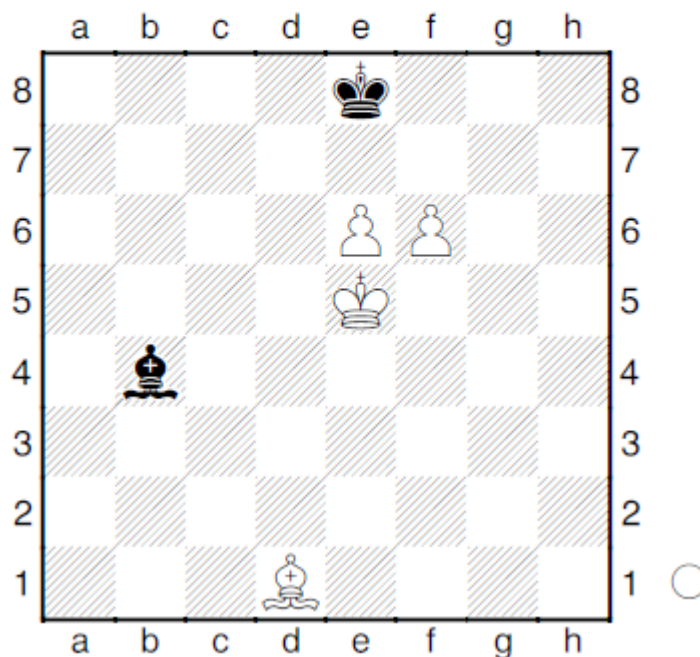
Le cose cambiano con gli alfiere dello stesso colore, in questo caso la parte in vantaggio di materiale può provare a vincere ostruendo con il proprio alfiere la diagonale di controllo dell'alfiere avversario o inducendolo a lasciarla.

Vediamo un esempio nella seguente posizione. **1.Ab5** ovviamente non va **Af7**, il bianco tenta allora di spostarsi sulla diagonale b1-h7 per trasferirsi poi in g8 **Rg5** o anche **Rg6** **2.Ad3 Rh6** **3.Af5** una mossa d'attesa che obbliga il nero a muovere il suo alfiere **Ab3** **4.Ad7** con l'idea **Ae8-f7 Rg5**
 [oppure **4...Rg6** **5.Ae8+ Rf6** **6.Aa4 Ae6** **7.Ac2 Rg5** **8.Ah7 Rh6** **9.Ag8 Af5** **10.Ac4 Ah7** **11.Ad3**]
5.Ae8 Rf6 **6.Aa4 Ad5** **7.Ac2 Ae6** **8.Ah7 Ac4** **9.Ag8 Ad3** **10.Ad5 Ah7** **11.Ae4**

□ alfiere e 2 pedoni vs alfiere

■ alfiere di colore contrario

[Lupo, Francesco]



Il finale di alfiere e due pedoni contro alfiere di colore contrario presenta molti casi di patta, tuttavia non bisogna fare l'errore di considerarlo patto a priori, esistono infatti molte posizioni in cui è più che possibile vincere.

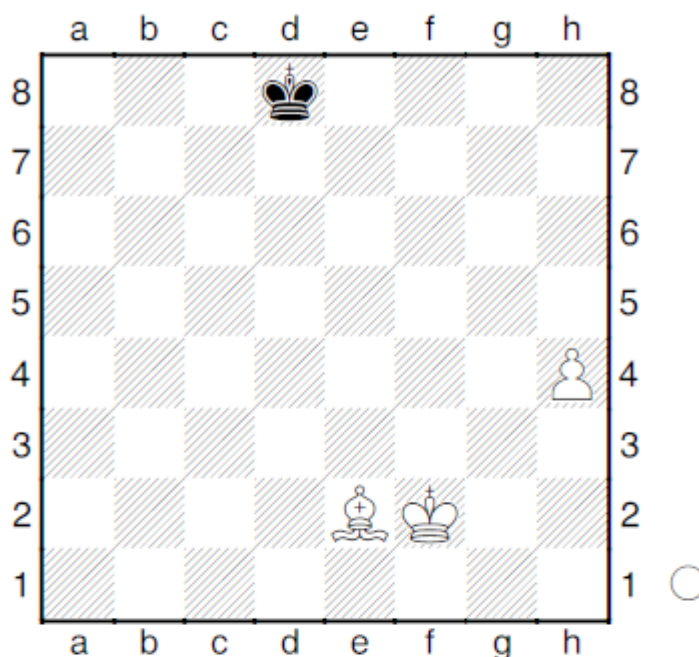
Vediamo in proposito due studi di Tarrasch del 1921.

Cominciamo con questa posizione **1.Aa4+** il nero deve liberare una delle due case tra d7 ed f7, il bianco quindi trasferirà il proprio re sulla casa lasciata libera forzando la promozione del pedone **Rf8**

[1...Rd8 2.Rf5 Aa3 3.Rg6 Ab4 4.Rf7 e vince]

[1...Rd8 2.Rf5 Aa3 3.Rg6]

2.Rd5 Aa3 l'alfiere non può lasciare la diagonale **3.Rc6 Re8 4.Rc7+ Rf8 5.Rd7** e vince

□ **Alfiere e 1 pedone vs re**■ **pedone di torre**

Alfiere ed un pedone contro re riescono a vincere facilmente. Basta sostenere il pedone con l'alfiere e fare intervenire il proprio re per forzare l'avanzata verso la promozione.

Esiste tuttavia un caso in cui non si riesce a vincere e riguarda, tanto per cambiare, i pedoni di torre.

Nella posizione seguente il bianco non riesce a vincere perché non riuscirà a sloggiare il re avversario dall'angolo in h8. Ad esempio **1.h5 Re8 2.Ac4 Rf8 3.Rg3 Rg7 4.Rg4 Rh8 5.Rg5 Rg7 6.h6+ Rh8** ed il bianco non può migliorare la sua posizione.

Quindi il pedone di torre non vince se sostenuto da un alfiere se l'alfiere è del colore contrario alla casa di promozione, se l'alfiere è dello stesso colore della casa di promozione la vittoria invece non è difficile. Ad esempio se in questa posizione il bianco avesse l'alfiere delle case scure basterebbe porlo sulla diagonale a1-h8, scacciando il re dall'angolo e promuovendo facilmente. **7.Rg6**

[7.Ad3 Rg8 8.Rg6 Rh8]

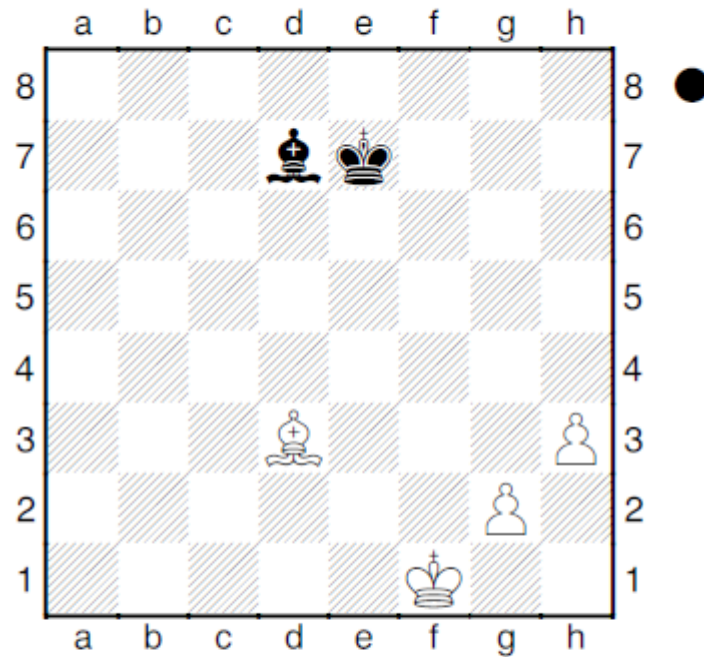
[7.Ab3 Rh7 8.Ac2+ Rh8]

1/2-1/2

□ **Alfiere e pedone di torre vs**

■ **Esempio pratico**

[Lupo, Francesco]



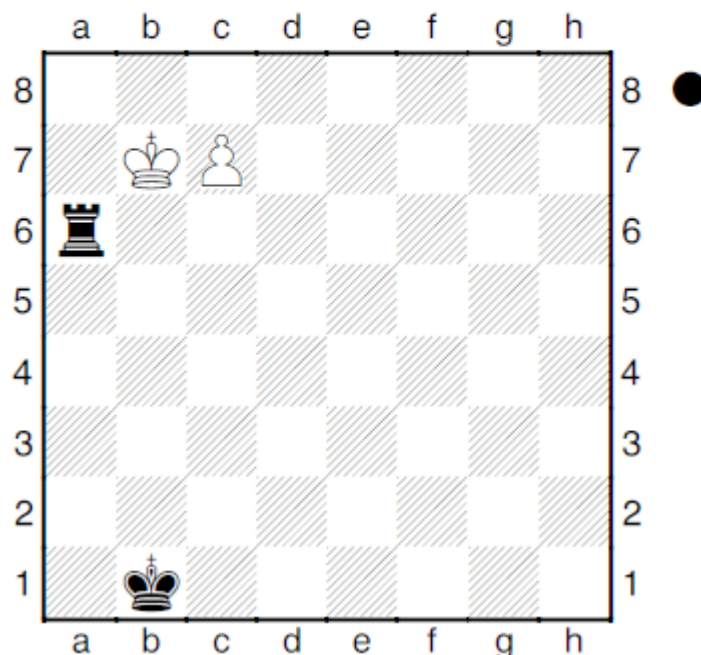
Il nero sfrutta la caratteristica del finale per ottenere la patta in posizione apparentemente senza speranza **1...Axh3! 2.gxh3** ed eccoci in una posizione che sappiamo essere pari

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

□ FINALI DI TORRE

■ Torre vs pedone

[Lupo, Francesco]



I finali di torre hanno una casistica smisurata, potremo quindi soltanto evidenziare alcuni degli aspetti principali che ci possano guidare nella scelta delle mosse migliori.

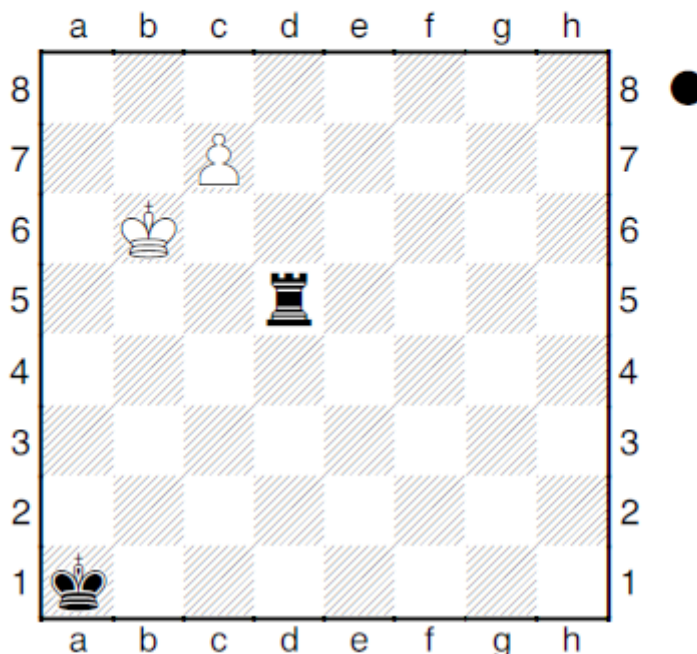
Iniziamo dal caso di una torre contro un pedone. In questi casi la torre va in difficoltà se il proprio re è molto lontano dal pedone avversario che invece risulta difeso dal suo re e avanzato verso la promozione. Il pericolo è inversamente proporzionale alla distanza del pedone dalla casa di promozione.

Nella posizione del diagramma il pedone del bianco appare infermabile, eppure il nero dispone di una risorsa per non perdere **1...Ta2 2.c8D Tb2+** continuando a dare scacco al re sulle colonne a e b. Il re del bianco non potrà mai andare sulla colonna c per la minaccia Tc2+ con infilata alla donna.

□ torre vs pedone

■ caso di vittoria del pedone

[Lupo, Francesco]



vediamo una posizione simile con una sorpresa finale 1...Td6+ 2.Rb5 il bianco pensa di poter vincere impedendo alla torre nera di accedere alle case utili per fermare la promozione

[2.Rb7 Td7]

[2.Rc5 Td1]

[2.Ra7 Tc6]

[2.Ra5?? Tc6]

2...Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2

Td4 con l'idea di provocare lo stallo 6.c8T

[6.c8D Tc4+ 7.Dxc4]

6...Ta4 unica per impedire Ta8 con matto

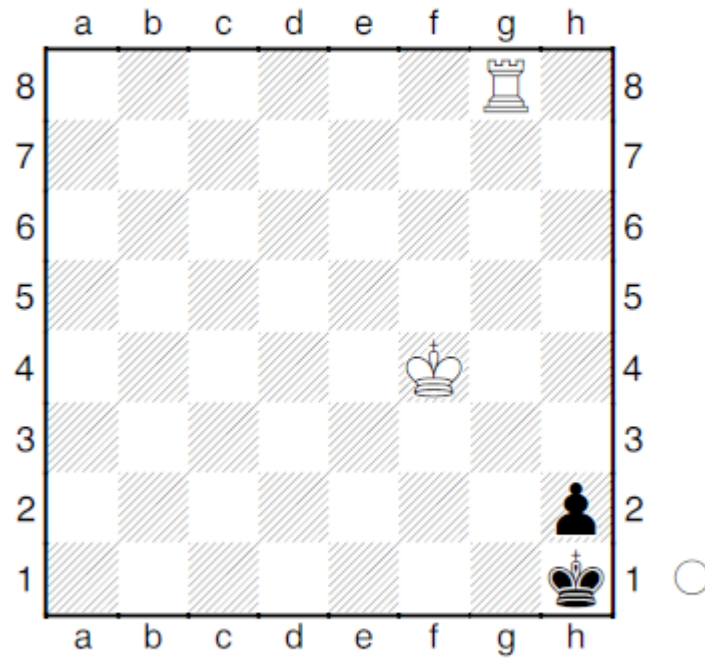
7.Rb3 ed il bianco vince grazie alla doppia minacci Tc1# e Rxa4

1-0

□ torre vs pedone

■ vince la torre

[Lupo, Francesco]

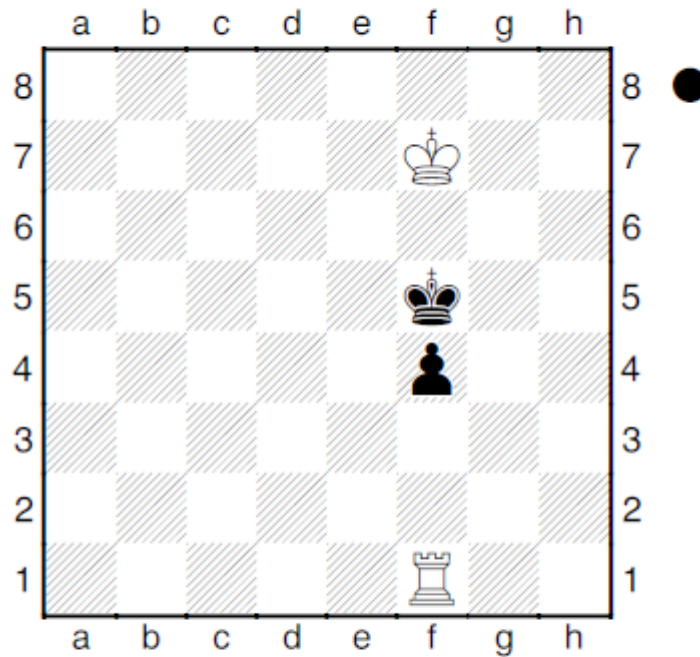


1.Rg3 Rg1 2.Rh3+ Rh1 3.Ta8 Rg1 4.Ta1+
e successiva cattura del pedone

□ torre vs pedone

■ caso standard

[Lupo, Francesco]



1...Re4

[1...Rg4 2.Re6 Rg3 3.Re5 f3 4.Re4 f2
5.Re3]

2.Rg6 Re3

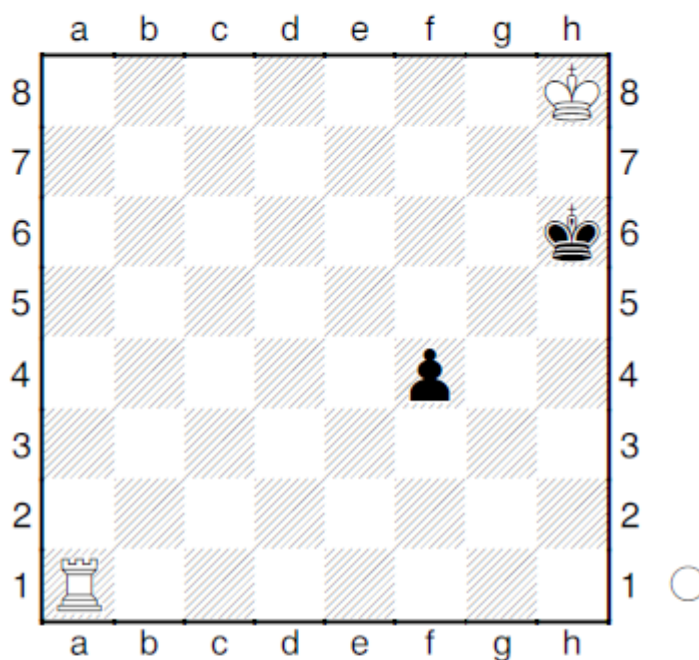
[2...f3 3.Rg5 Re3 4.Rg4 f2 5.Rg3]

3.Rg5 f3 4.Rg4 f2 5.Rg3 ed il bianco vince

□ **torre vs pedone**

■ **il tagliafuori**

[Lupo, Francesco]



Una tecnica per vincere facilmente consiste nel così detto tagliafuori **1.Ta5** impedisce al re nero di sostenere il pedone **Rg6**

[1...f3 2.Tf5]

2.Rg8 Rf6 3.Rf8 Re6

[3...f3 4.Ta3 e vince]

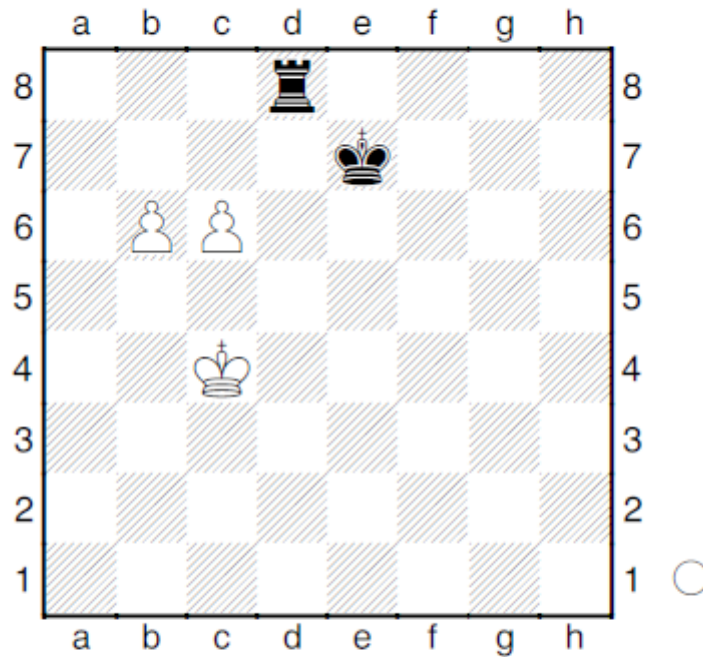
4.Rg7 f3 5.Rg6 f2 6.Tf5 e vince.

Da notare che anche se il re del bianco fosse in una posizione diversa, ad esempio in h8, il bianco vincerebbe ugualmente con la manovra Ta1-f1 e successiva cattura del pedone poiché il re del nero è troppo lontano.

□ torre vs 2 pedoni

■ uniti ed avanzati

[Lupo, Francesco]



Contro due pedoni uniti ed avanzati la torre è in grande difficoltà, anche con il proprio re relativamente vicino **1.Rc5 Tc8**

[1...Td1 2.b7 Tc1+ 3.Rb6 Tb1+ 4.Rc7]

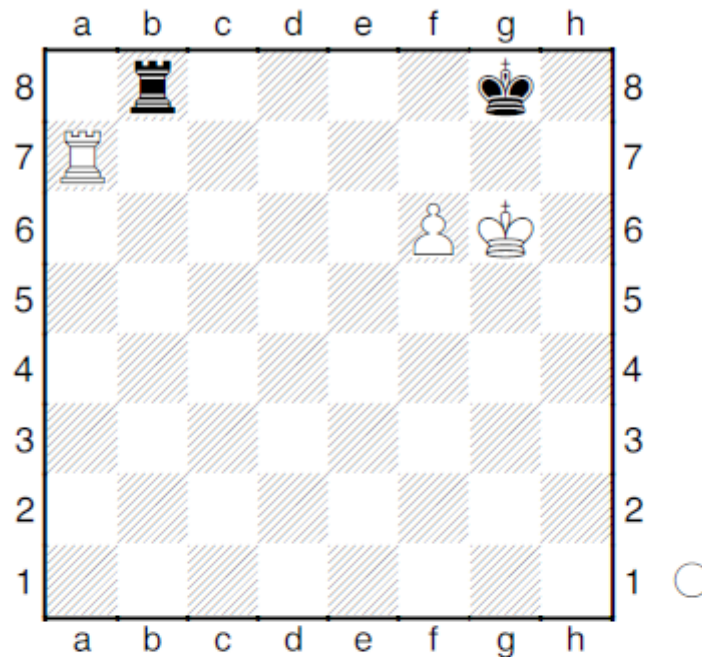
2.b7 Rd8 3.Rd6! il nero adesso è in zugzwang

[naturalmente non 3.bxc8D+ Rxc8 4.Rd6 Rd8 e patta]

3...Tb8 4.c7+

torre e pedone vs torre

[Lupo, Francesco]



I finali di torre e pedone contro torre sono tra i più frequenti ed hanno una casistica ed una teoria veramente estesa.

Ci limiteremo a studiare alcune posizioni chiave.

In questo primo caso la passività della torre nera, costretta in ottava per evitare il matto, lascia al bianco una facile opportunità di vittoria con la manovra **1.Tg7+ Rf8**

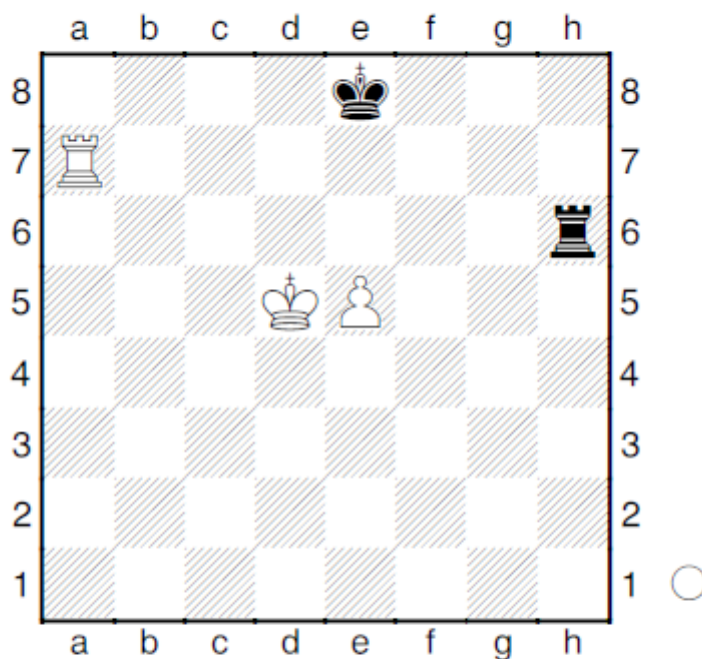
[1...Rh8 2.Th7+ Rg8 3.f7+ Rf8 4.Th8+]
2.Th7 Rg8 3.f7+ e vince

da notare che questa manovra non può riuscire con un pedone di cavallo perché mancherebbe lo spazio utile per la torre bianca.

□ posizione di philidor



[Lupo, Francesco]

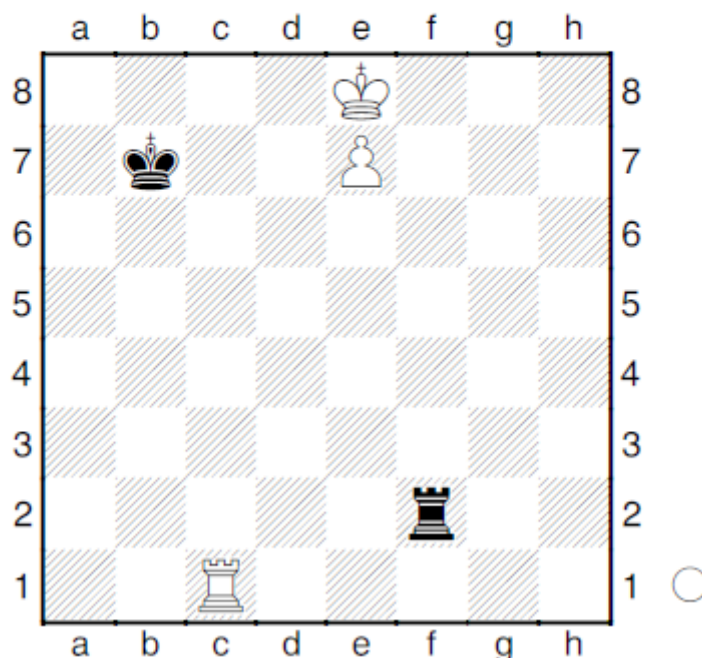


la posizione di Philidor. Il nero con la torre in sesta impedisce al re bianco di passare. Non resta che provare **1.e6 Th1** la torre si sposta per dare gli scacchi da lontano al re bianco che non avrà rifugi utili.

Questa posizione è la chiave per impostare una difesa efficace quando si è sotto di un pedone in questo tipo di finale.

la posizione di Lucena

[Lupo, Francesco]



ecco adesso una delle posizioni base dei finali di torre e pedone contro torre con il pedone in settima traversa: la famosa posizione di Lucena risalente al 1497 **1.Tc4** portare la torre in quarta (in quinta per il nero, risulta essenziale per parare un futuro scacco al re con la torre.

[a nulla porterebbe **1.Rd7 Td2+ 2.Re6 Te2+ 3.Rf7 Tf2+ 4.Re8 Tf3**]

1...Tf1 il nero non ha di meglio

[**1...Rb6 2.Rd7 Td2+ 3.Re6 Te2+ 4.Rd6 Td2+ (4...Te3 5.Tc8 Td3+ 6.Re6 Te3+ 7.Rf7 Tf3+ 8.Rg6 Tg3+ 9.Rf5 Tf3+ 10.Rg4 Te3 11.e8D) 5.Re5 Te2+ 6.Te4**]

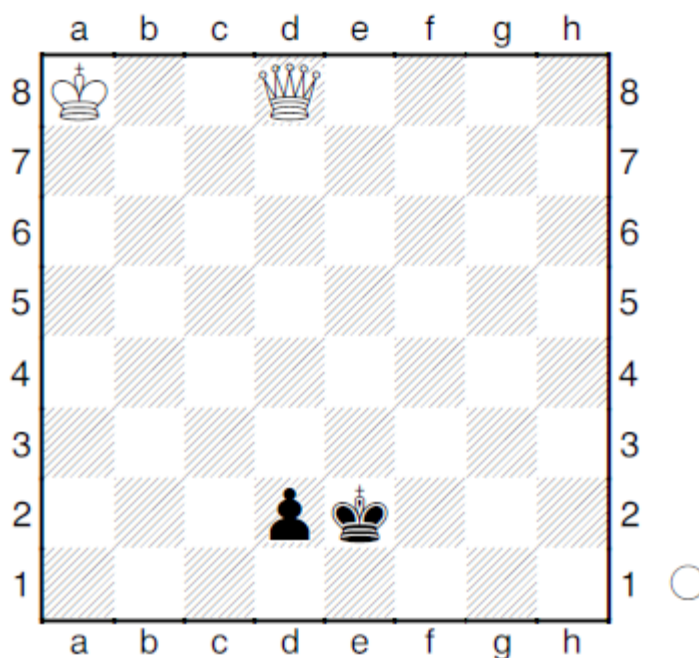
2.Rd7 Td1+ 3.Re6 Te1+ 4.Rd6 Td1+

[**4...Te2 5.Tc5 Td2+ 6.Re6 Te2+ 7.Te5**]

5.Re5 Te1+ 6.Te4

filale di donna vs pedone,

manovra a scaletta

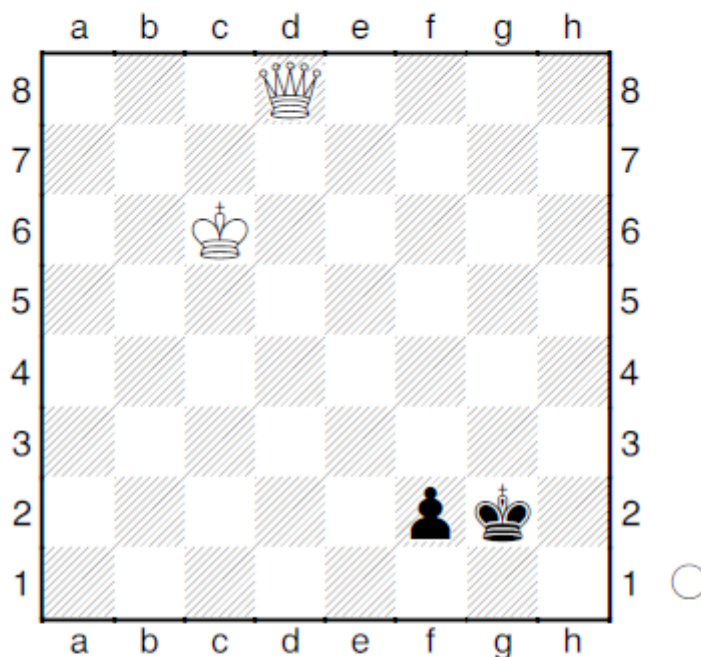


Relativamente ai finali di donna ci limiteremo a studiare i casi di donna contro pedone, derivanti da finali di pedone in cui uno dei due giocatori è riuscito a promuovere con 2 tempi di vantaggio e si ritrova con il proprio re lontano a contrastare un pedone in settima dell'avversario (sostenuto dal re). Per vincere il giocatore con la donna dovrà manovrare impedendo la promozione del pedone ed avvicinando il proprio re **1.De8+ Rf2 2.Df7+ Re1 3.De6+ Rf2 4.Df5+ Re1 5.De4+ Rf2** con la classica manovra detta a scaletta il bianco avvicina la donna al pedone avversario e quindi lo attacca **6.Dd3 Re1 7.De3+ Rd1** adesso il nero è obbligato ad andare in d1 ostruendo la casa di promozione del pedone, il re bianco ne potrà approfittare per avvicinarsi **8.Rb7 Rc2 9.De2 Rc1 10.Dc4+ Rb2 11.Dd3 Rc1 12.Dc3+ Rd1 13.Rc6 Re2 14.Dc2 Re1 15.De4+ Rf2 16.Dd3 Re1 17.De3+ Rd1 18.Rd5 Rc2 19.De4+ Rc1 20.Dc4+ Rb2 21.Dd3 Rc1 22.Dc3+ Rd1 23.Re4 Re2 24.De3+ Rd1 25.Rd3 Rc1 26.Dxd2+ Rb1 27.Rc3 Ra1 28.Db2#**
1-0

□ **donna vs pedone di alfiere**

■ **re lontano**

[Lupo, Francesco]



questa manovra non va in porto se il pedone in settima è di alfiere o di torre, a patto che il re della parte con la donna sia molto lontano dal pedone.

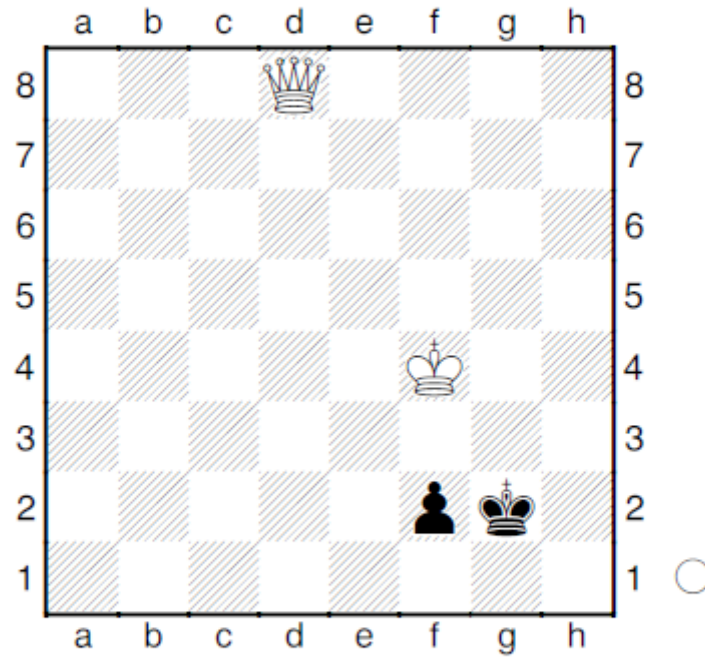
Vediamo prima il caso del pedone di cavallo
**28.Dg5+ Rh2 29.Df4+ Rg2 30.Dg4+ Rh2
31.Df3 Rg1 32.Dg3+ Rh1** ecco la risorsa tattica che salva il nero. Il pedone non può essere catturato per lo stallo e quindi il re bianco non può avvicinarsi

1/2-1/2

□ donna vs pedone di alfiere

■ re vicino

[Lupo, Francesco]

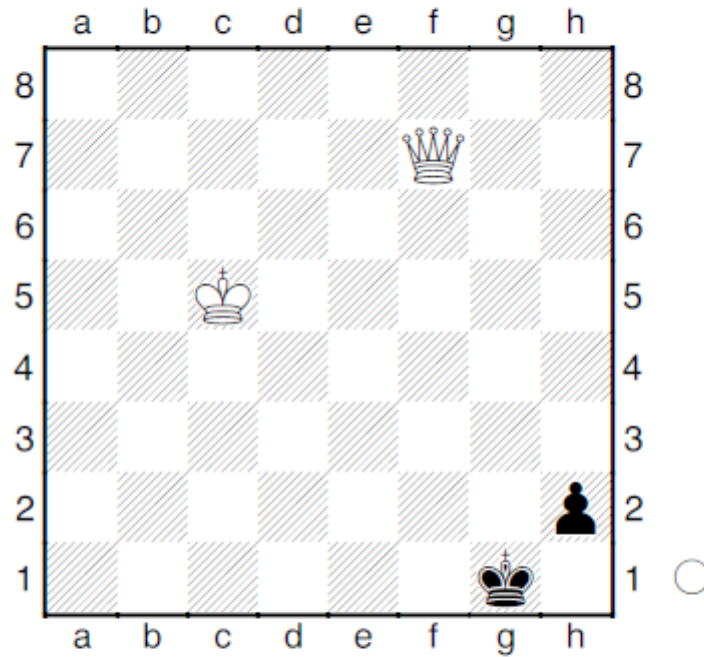


vediamo cosa succede con il re vicino 1.Dg5+
Rh2 2.Dg3+ Rh1 3.Df3+ Rg1 4.Rg3 f1D
5.De3+ Rh1 6.Dh6+ Rg1 7.Dh2#
1-0

□ donna vs pedone di torre

■ re lontano

[Lupo, Francesco]

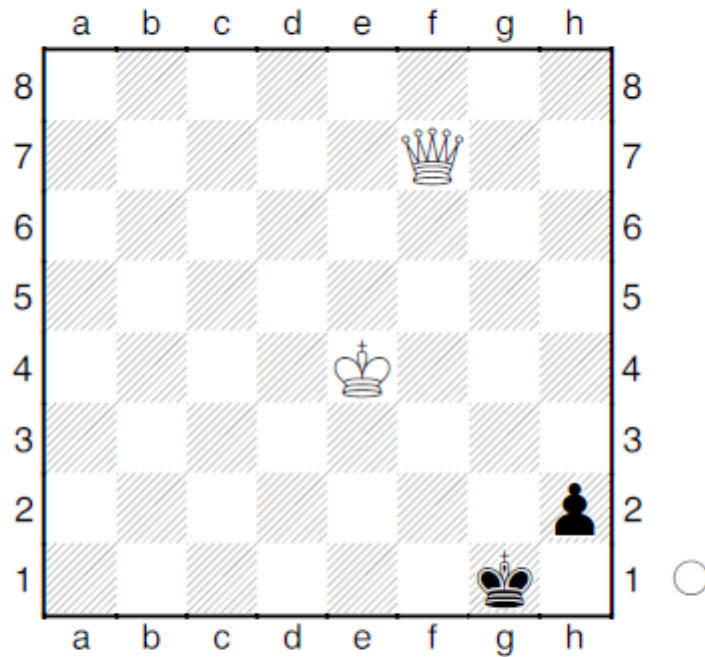


vediamo il caso del pedone di torre **1.Dg6+ Rh1** il re nero è in stallo, quindi è necessario muovere la donna dalla colonna g **2.De4+ Rg1** **3.Dg4+ Rh1** **4.Df3+ Rg1** **5.Dg3+ Rh1** e patta perché il re bianco non potrà mai avvicinarsi.

□ donna vs pedone di torre

■ re vicino

[Lupo, Francesco]



vediamo anche in questo caso cosa succede

con il re vicino 1.Dg6+ Rh1 2.Dh5 Rg1

3.Dd1+ Rg2 4.De2+ Rg1 5.Re3 h1D

[5...Rh1 6.Df1#]

[5...h1C 6.Rf3 Cf2 7.Dxf2+ Rh1 8.Dg2#]

6.Df2#

1-0