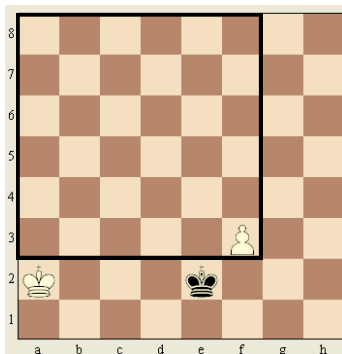
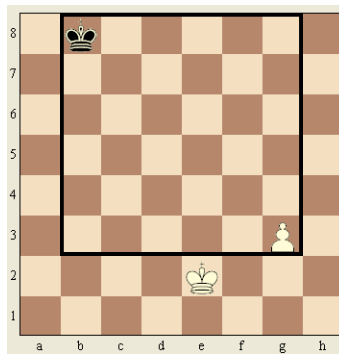


La regola del quadrato

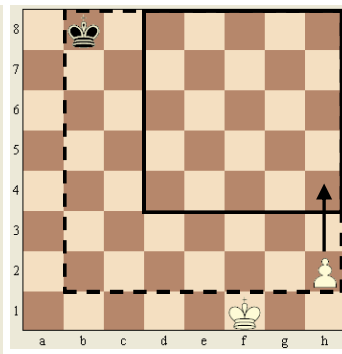
Il finale di Re e Pedone contro Re è il punto di partenza per lo studio dei finali complessi. Per finali complessi si intendono quelli il cui risultato non è sicuro. Nel finale di Re e Donna contro Re, ad esempio, sicuramente vince la parte in vantaggio di materiale, così come nel finale di Re e Torre contro Re o anche, in quelli più difficili, come Re e 2 Alfieri contro Re e Re, Alfiere e Cavallo contro Re. Il finale di Re e Pedone contro Re, invece, non sempre è vinto dalla parte in vantaggio, poiché in molti casi il giocatore in svantaggio può riuscire a pareggiare. In questo tipo di finale la prima regola da imparare è la così detta **REGOLA DEL QUADRATO** che consente di verificare velocemente se il Pedone può arrivare da solo a promozione senza l'aiuto del proprio Re. Se il Re avversario è fuori dal quadrato che ha per lato la distanza del Pedone dalla casa di promozione allora il Pedone stesso potrà avanzare senza timore di essere raggiunto dal Re avversario, in caso contrario, per vincere, è necessario che il Pedone venga aiutato dal proprio Re. Nei prossimi esempi si può notare come non conti la distanza del Re dal Pedone quanto, appunto, se il Re sia o meno all'interno del quadrato:



Il Re Nero è molto vicino al Pedone, tuttavia è fuori dal quadrato e quindi se il Pedone Bianco avanza non può essere raggiunto.



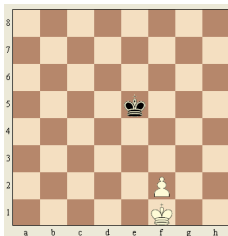
Il Re Nero è lontano dal Pedone, tuttavia è dentro il quadrato e quindi se il Pedone Bianco avanza verrà raggiunto dal Re Nero prima della promozione.



Il Re Nero è nel quadrato quindi dovrebbe raggiungere il Pedone Bianco, tuttavia questi dispone della possibilità di effettuare una mossa di 2 passi, non essendosi mai mosso prima, e così facendo diventa irraggiungibile per il Re Nero.

Ma qual è la strategia giusta da seguire per provare a vincere questo tipo di finale quando il Re avversario è nel quadrato? Quali sono, inoltre, le risorse difensive che può utilizzare la parte in svantaggio per arrivare al pareggio?

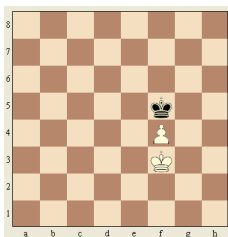
Per vincere in questo tipo di finale, ma anche per riuscire a pareggiare quando si è in svantaggio, bisogna affidarsi esclusivamente alla tecnica. Le posizioni vanno studiate e catalogate per tipo e, per ogni tipologia va attuata la strategia corretta, in caso contrario si potrà pervenire ad un risultato utile esclusivamente contando sull'errore dell'avversario.



Per fissare gli elementi strategici del finale proviamo ad analizzare una posizione in cui il Re della parte in svantaggio è nel quadrato come nel diagramma a lato.

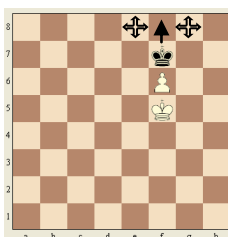
Il Re del Nero è chiaramente nel quadrato, vediamo cosa può fare il Bianco per provare a vincere:

1. Rg2, Rf4; 2. f3, Rf5; 3. Rg3, Rg5; 4. f4, Rf5; 5. Rf3, ...



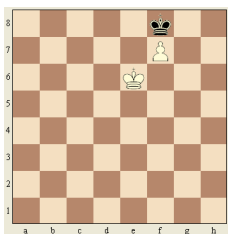
A questo punto, raggiunta la posizione del secondo diagramma, è importante la tecnica, in questa posizione il Nero deve indietreggiare nella stessa colonna del Pedone, in maniera che quanto il Re Bianco proverà ad avanzare il Nero potrà prendere l'opposizione, quindi la partita proseguirà così:

5. ..., Rf6; 6. Re4, Re6; (prendendo l'opposizione, in caso di 6. Rg4, allora 6. ..., Rg6) **7. f5+, Rf6; 8. Rf4, Rf7;** (come nel caso precedente il Nero indietreggia sulla stessa colonna del Pedone Bianco) **8. Re5, Re7;** (come prima se 8. Rg5, allora 8. ..., Rg7) **9. f6+, Rf7; 10. Rf5,**



Ed eccoci al momento chiave del finale, qui si capisce l'importanza della tecnica, infatti se in questa posizione il Nero non indietreggia nella stessa colonna del pedone avversario perde, se invece segue la tecnica riesce a pareggiare.

Vediamo intanto il modo corretto: **10. ..., Rf8; 11. Re6, Re8;** (ancora una volta se 11. Rg6, allora 11. ..., Rg8) **12. f7+, Rf8;** e adesso se 13. Rf6 stallo, altrimenti il Nero cattura il Pedone e pareggia in ogni caso. Ma cosa sarebbe cambiato se il nero avesse giocato: **10. ..., Re8;** Il Bianco avrebbe giocato **11. Re6, Rf8; 12. f7, Rg7 (forzata); 13. Re7** ed alla successiva il Bianco promuove il Pedone vincendo facilmente.



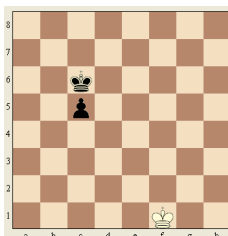
Nel diagramma accanto la posizione tipica: se il Nero ha giocato correttamente adesso la mossa sarà al Bianco che non potrà impedire il pareggio, se il Nero ha giocato scorrettamente adesso dovrà muovere e non potrà evitare la sconfitta. La chiave di tutto è stata l'**opposizione**, ovvero la particolare posizione in cui i due Re stanno uno di fronte all'altro separati da una sola casella.

Il finale analizzato, a gioco corretto, è quindi pari.

Per poter provare a vincere la parte in vantaggio deve riuscire ad andare con il proprio Re davanti al Pedone prendendo l'opposizione e solo dopo iniziare a spingere il pedone.

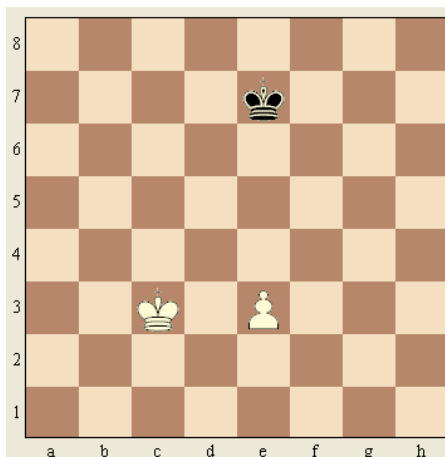
Tale possibilità la si ha quando il Re avversario pur essendo in quadrato è comunque abbastanza lontano dal Pedone.

Nel diagramma accanto il Bianco è sì nel quadrato del Pedone Nero, tuttavia è abbastanza lontano, il Nero allora potrà vincere giocando: **1. ..., Rd5;**



2. Re2, Re4!!; (prende l'opposizione) **3. Rd2, Rd4; 4. Rc2, Rc4; 5. Rb2, Rd3; 6. Rb3, c4+; 7. Rb2, Rd2** ed il Bianco non può più impedire la promozione. In questo tipo di posizione ogni mossa è importante, se all'inizio fosse toccato al Bianco avrebbe infatti potuto provare a pareggiare giocando **1. Re2, Rb5!!** (se 1. ..., Rd5?? allora 2. Rd3 rientrando in un finale simile a quello precedente e pareggiando) dopo la mossa del Nero invece il Bianco perde ugualmente ad esempio **2. Rd3, Rb4; 3. Rc2, Rc4!!** E vince come prima.

Non sempre comunque le cose sono così semplici. Nelle prossime lezioni vedremo esempi più complessi in cui la tecnica sarà fondamentale per vincere o pareggiare.



Cerchiamo di fissare le regole per poter valutare un finale di Re e Pedone contro Re nel caso in cui il Re della parte in vantaggio abbia la possibilità di passare davanti al proprio pedone. Anche in questo caso, infatti, non sempre il finale porta alla vittoria della parte in vantaggio. Riassumiamo la regola come segue:

Se il Re della parte in vantaggio passa davanti al proprio pedone di una sola casella vince solo se ha l'opposizione, se passa avanti di due caselle vince sempre.

Nella posizione del diagramma a lato, ad esempio, il Bianco ha la possibilità di passare davanti al proprio pedone, tuttavia per vincere deve verificarsi una delle due condizioni enunciate nella regola.

Proviamo ad analizzare dando la mossa al bianco:

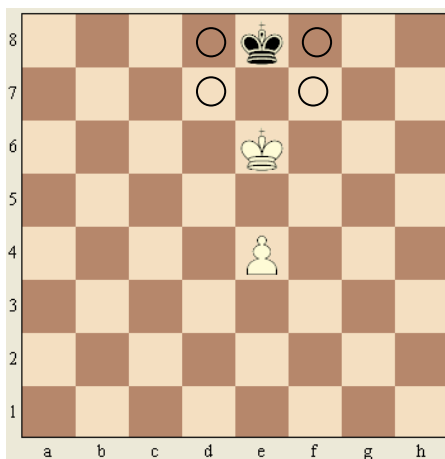
1. Rd4?, il nero pareggia subito con **1. ... Rd6!** Il bianco è sì davanti al proprio pedone ma di una sola casella e l'opposizione è del nero. Il bianco potrebbe provare a vincere giocando allora **1. Rc4**, in questo caso il nero ha a disposizione una sola mossa buona per salvarsi ossia **1. ... Re6!** Prendendo una sorta di opposizione diagonale e adesso se **2. Rd4, Rd6** pareggiando. Se il nero, in quest'ultimo caso avesse giocato una mossa diversa da **1. ... Re6** avrebbe perso, infatti a **1. ... Rd6**; sarebbe seguita **2. Rd4** e adesso il bianco è avanti di una casella con l'opposizione ed a **1. ... Rf6** o qualsiasi altra mossa del nero, sarebbe seguita **2. Rd5** passando avanti al proprio pedone di 2 caselle e quindi vincendo.

Analizziamo la stessa posizione ma con la mossa al nero, cosa cambia?

Se il nero dovesse giocare **1. ... Rd6** o **1. ... Rf6** il bianco vincerebbe giocando **2. Rd4** prendendo l'opposizione davanti al proprio pedone, il nero deve quindi giocare diversamente, ad esempio **1. ... Re6**; e adesso a **2. Rd4** seguirebbe **2. ... Rd6** conquistando l'opposizione. Andava bene anche **1. ... Rd7**; e adesso se **2. Rc4, Rc6**; se **2. Rd4, Rd6** conquistando in entrambi i casi l'opposizione. Interessante per il bianco è, dopo **1. ... Rd7** del nero **2. Rd3**,

in base alla regola con quale unica mossa adesso il nero può ottenere la parità?

2. ..., _____

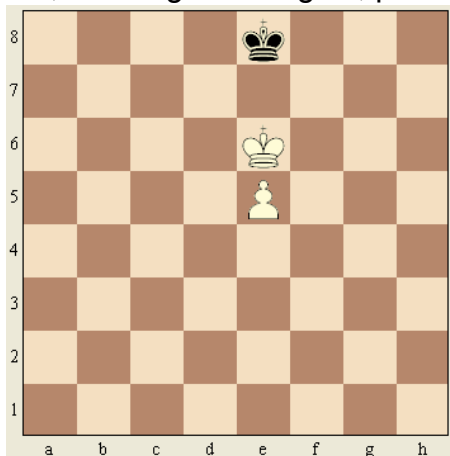


Mettiamo adesso alla prova la regola, nella posizione a lato il bianco è davanti al proprio pedone di 2 caselle quindi vince in ogni caso, infatti se la mossa è al nero dopo **1. ... Rd8** (o **Rf8**) seguirebbe **2. Rf7** (o **d7**) ed in pedone bianco è inarrestabile, se invece la mossa è al bianco basterebbe giocare **1. e5**, ritrovandosi così con il proprio Re davanti al pedone e con l'opposizione, adesso, come prima, dopo **1. ... Rd8** (o **Rf8**) seguirebbe **2. Rf7** (o **d7**) ed in pedone bianco è ancora una volta inarrestabile.

Con il ○ sono evidenziate le così dette **CASE CRITICHE** ossia le case adiacenti alla casa di promozione del pedone che, se occupate dal Re della parte in vantaggio portano rapidamente alla promozione del pedone.

LE ECCEZIONI

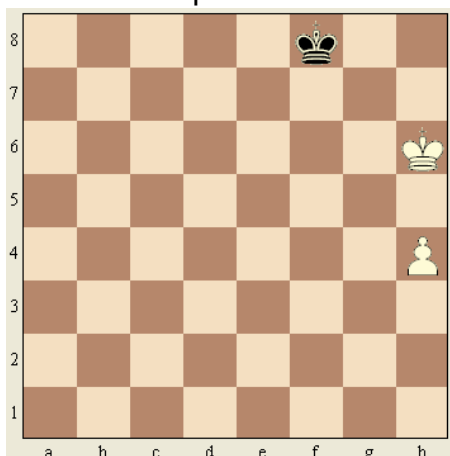
Nel finale di Re e Pedone contro Re ci sono alcune posizioni che fanno eccezione ed, in deroga alla regola, portano ad un risultato diverso da quello previsto.



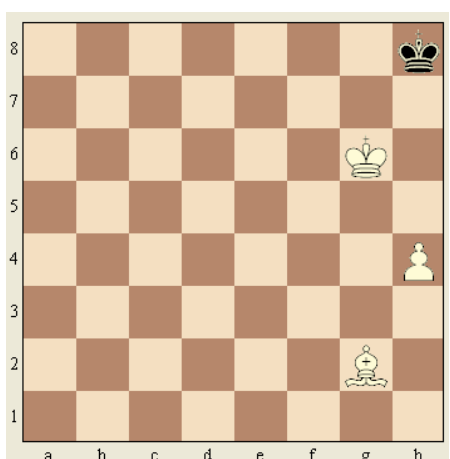
Rf7 il bianco vince con **4. Rd7** facilmente il pedone.

La prima importante eccezione si ha in posizioni del tipo di quella del diagramma accanto. Qui sappiamo che, con la mossa al nero, ossia con l'opposizione del bianco, si arriverebbe facilmente alla promozione (ad esempio **1. ... Rd8; 2. Rf7**, etc...), secondo la regola tuttavia, con la mossa al bianco, ossia con l'opposizione del nero, la partita dovrebbe finire in parità.

Quando il pedone ha già raggiunto la 5^a traversa (la 4^a in caso di pedone nero) tuttavia non conta più l'opposizione e basta essere davanti al proprio pedone per vincere, ad esempio **1. Rd6, Rd8; 2. e6!, Re8** (forzata); **3. e7**, e adesso dopo la forzata **3. ...**, conquistando una delle case critiche e promuovendo



Altra importante eccezione è costituita dai pedoni di torre, in questo caso è praticamente impossibile vincere, a meno che il re avversario non sia fuori dal quadrato. La strategia difensiva è infatti molto facilitata dalla posizione del pedone su un bordo della scacchiera. Alla parte in difesa basta raggiungere l'angolo di promozione ed attendere l'avversario che non potrà forzare la promozione, ad esempio nella posizione a lato dopo **1. ... Rg8; 2. Rg6, Rh8; 3. h5, Rg8; 4. h6, Rh8; 5. h7** stallo. Non sarebbe andata meglio con la mossa al bianco **1. Rh7, Rf7; 2. h5, Rf8; 3. h6, Rf7; 4. Rh8, Rf8; 5. h7, Rf7!!** ed è il nero a mettere in stallo il Re del bianco.



sulle case nere e quindi dello stesso colore della casa di promozione h8) avrebbe facilmente vinto dopo **1. Ad4+, Rg8; 2. h5** ed il nero non può più rientrare verso l'angolo di promozione .

Il pedone di torre è così difficile da promuovere che può non farcela anche se aiutato da un proprio alfiere.

Nella posizione a lato, ad esempio, il bianco, pur avendo un pedone ed un alfiere in più non riesce a vincere, infatti a **1. h5**, (da notare che **1. Ad5** sarebbe stallo) seguirebbe **1. ... Rg8; 2. h6, Rh8; 3. h7** stallo. Il bianco non ha modo di migliorare la posizione e di scacciare il re avversario dall'angolo di promozione.

Per vincere in questi casi serve l'alfiere di colore uguale alla casa di promozione, se infatti anziché in g2 l'alfiere del bianco si fosse trovato in g1 (ossia