

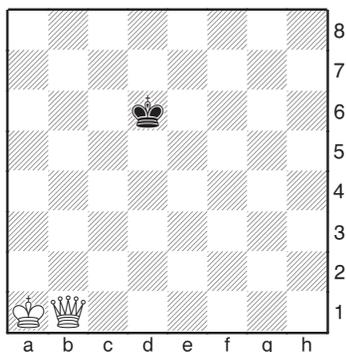
# Indice

<b>Prefazione</b> <i>(di Roberto Messa)</i>	5
<b>Introduzione</b>	7
<b>Le capacità dei pezzi</b>	9
<b>Capitolo 1 – Lo scaccomatto al Re solo</b>	11
Con la Donna	11
Con la Torre	11
Con due Alfieri	12
Con Alfiere e Cavallo	12
Con due Cavalli	14
<b>Capitolo 2 – La lotta fra i pezzi</b>	17
Donna contro Torre	17
Donna contro un pezzo leggero	18
Torre contro Cavallo	19
Torre contro Alfiere	20
<b>Capitolo 3 – Un pezzo contro un pedone</b>	23
Donna contro pedone	23
Torre contro pedone	25
Pezzo leggero contro pedone	27
<b>Capitolo 4 – La promozione di un pedone</b>	33
Re e pedone contro Re	33
Pezzo leggero contro pedone	36
Cavallo e pedone contro Cavallo	39
Alfiere e pedone contro Alfiere	42
Alfiere e pedone contro Cavallo	45
Cavallo e pedone contro Alfiere	48
Torre e pedone contro Torre	50
Donna e pedone contro Donna	59
<b>Capitolo 5 – I finali pratici</b>	61
Finali di pedoni	61
Finali di Cavalli	66
Finali di Alfieri dello stesso colore	69
Finali di Alfieri di colore contrario	72
Alfiere contro Cavallo	75
Finali di Torre	77
Finali di Donne	85
<b>Appendice – L'Autore</b>	89
<b>Test</b> <i>(a cura di Claudio Pantaleoni)</i>	93

# 1 - Lo scacco matto al Re solo

## Con la Donna

Non si può dare scacco matto usando solo la Donna. Per riuscirci occorre anche la collaborazione del Re. Non è possibile dare scacco matto al Re avversario se si trova al centro della scacchiera, perciò bisogna costringerlo verso uno dei bordi. Si riesce a farlo più rapidamente con l'azione coordinata del Re e della Donna.



Mettiamo innanzi tutto in gioco il Re.

1. ♖b2 ♕d5 2. ♔c3 ♕e5 3. ♖g6

La Donna entra in gioco e limita drasticamente la libertà di movimento del Re nero.

3... ♕f4 4. ♔d4 ♕f3 5. ♖g5 ♔f2 6. ♖g4 ♕e1 7. ♖g2

Adesso il Re nero è costretto sul bordo della scacchiera e lo scacco matto è già dietro l'angolo.

7... ♕d1 8. ♔d3 ♕c1 9. ♖c2 scacco matto.

Simili posizioni di scacco matto si raggiungono di solito al massimo entro la decima mossa dall'inizio di questo finale.

La mossa 7. ♖g2 non era l'unica possibile. Il Bianco poteva anche giocare 7. ♕e3 ♔f1 8. ♖g6 ♕e1 9. ♖g1 matto.

Però sarebbe stato un grave errore in que-

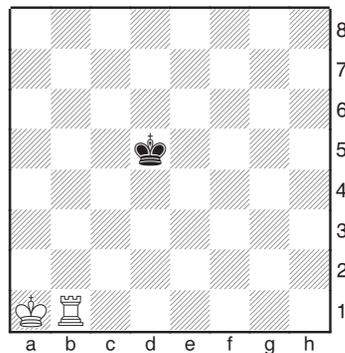
st'ultimo caso giocare 8. ♖g3?? (anziché 8. ♖g6), perché dopo questa mossa il Re nero non avrebbe avuto nessuna possibilità di muovere e la partita sarebbe terminata patta per stallo.

I principianti commettono spesso questo errore. Perciò talvolta viene consigliato un altro metodo di gioco più semplice: costringere il Re avversario al margine della scacchiera con la sola Donna e solo dopo avvicinare il proprio Re. Nel nostro esempio: 1. ♖f5 (la Donna si mette alla distanza di una mossa di Cavallo dal Re avversario) 1... ♕c6 (se 1... ♕e7 2. ♖g6 ♕d7 3. ♖f6) 2. ♖e5 ♕b6 3. ♖d5 ♕c7 4. ♖e6 ♕b7 5. ♖d6 ♕c8 6. ♖e7 ♕b8 7. ♕b2 ♕c8 8. ♕b3 ♕b8 9. ♕b4 ♕c8 10. ♕b5 ♕b8 11. ♕b6 ♕c8 12. ♖c7 scacco matto.

Questa strada è un po' più lunga, però evita il pericolo di creare posizioni di stallo.

## Con la Torre

Anche qui bisogna prima costringere l'avversario sul bordo della scacchiera. Questo è possibile solo con l'azione coordinata del Re e della Torre.



1. ♖b2 ♕d4 2. ♕c2 ♕e4 3. ♕c3 ♕e5 4. ♕c4

### 3 - Un pezzo contro un pedone

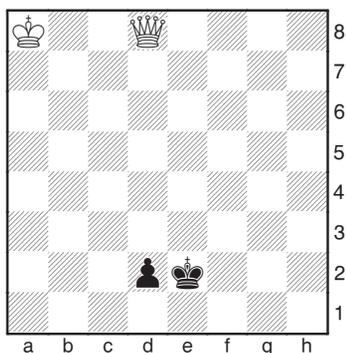
#### Donna contro Pedone

Normalmente la Donna vince facilmente contro un pedone ma ci sono delle eccezioni.

È chiaro che un pedone può tentare di lottare contro una Donna solo nei casi in cui si trova vicino alla casa di promozione ed è protetto dal proprio Re, mentre il Re avversario è lontano.

Quando la Donna non è in grado da sola di catturare o bloccare il pedone l'esito della lotta dipende dalla possibilità di poter avvicinare anche il Re bianco al pedone.

Nella posizione che segue la cosa è fattibile. Con ripetuti scacchi di Donna il Bianco costringe il Re nero a occupare più volte la casa di promozione e gradualmente avvicina il proprio Re. La strada per la vittoria è lunga ma non complicata.



1. ♖e7+ ♟f2 2. ♛d6 ♟e2 3. ♖e5+ ♟f2 4. ♛d4+ ♟e2 5. ♖e4+ ♟f2 6. ♛d3 ♟e1 7. ♖e3+ ♟d1

Il Re nero ha occupato la casa di promozione del pedone, grazie a ciò il Bianco ha un tempo per avvicinare il proprio Re.

8. ♟b7 ♟c2 9. ♖e2 ♟c1 10. ♖c4+ ♟b2 11. ♛d3 ♟c1 12. ♖c3+ ♟d1

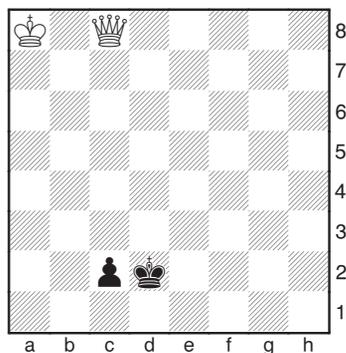
Ora il Re bianco può fare un altro passo verso la zona delle operazioni.

13. ♟c6 ♟e2 14. ♖c2 ♟e1 15. ♖e4+ ♟f2 16. ♛d3 ♟e1 17. ♖e3+ ♟d1 18. ♟d5 ♟c2 19. ♖e2 ♟c1 20. ♖c4+ ♟b2 21. ♛d3 ♟c1 22. ♖c3+ ♟d1 23. ♟e4 ♟e2 24. ♖e3+ ♟d1 25. ♟d3
- il Bianco cattura il pedone e con ciò vince la partita.

Si poteva iniziare la manovra anche con 1. ♖e8+ ♟f2 2. ♖a4! ♟e2 3. ♖e4+ ♟f2 4. ♛d3.

Il lettore avrà certamente notato il fatto importante che il Bianco ha cominciato con uno scacco sulla colonna "e". Se il Re bianco si fosse trovato nella casa e7 (oppure e6 o e5) avrebbe ostacolato l'avvicinamento a "giardini" della Donna e il finale sarebbe stato patto.

Di norma nelle posizioni di questo tipo si può vincere quando con la prima mossa si è in grado di dare uno scacco o effettuare una inchiodatura. Ma bisogna ricordare che questo metodo porta ad un risultato positivo quando il pedone si trova sulle colonne centrali ("d" ed "e") o su quelle di Cavallo ("b" e "g"), ma non con pedoni di Alfiere o di Torre.



1. ♛d7+ ♟c1 2. ♟b7 ♟b1 3. ♖b5+ ♟a2

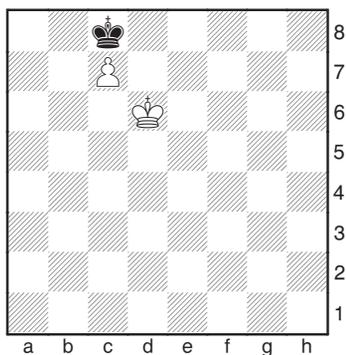
## 4 - La promozione di un pedone

In finale un “insignificante” pedone in più può risultare una forza decisiva per la vittoria, perché, se promosso a Donna, darà a chi lo possiede un vantaggio materiale sufficiente per dare scacco matto.

In questo capitolo analizzeremo come viene realizzata la promozione di un pedone, quando è possibile promuoverlo e quando no, quali fattori favoriscono la promozione e quali la ostacolano.

### Re e pedone contro Re

Il Re è il pezzo che lotta meglio di tutti gli altri contro un pedone, quando occupa una casa sul suo percorso, ovvero lo “blocca”. Però il Re solo non può bloccare in eterno la stessa casa. L’obbligo di muovere lo costringe a indietreggiare di un passo e a liberare la strada al pedone. Questi a sua volta con l’appoggio del suo Re avvanzerà e alla fine si verificherà la posizione critica della posizione che segue, in cui il Re nero non ha più case per indietreggiare.

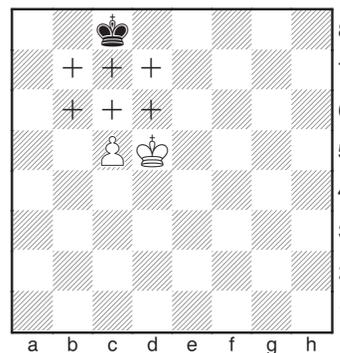


Questa è una tipica posizione di *Zugzwang* reciproco. Se la mossa spetta al Bianco egli è costretto a mettere il Nero in stallo con 1. ♖c6 oppure ad abbandonare la difesa del pedone.

Se la mossa è al Nero, questi è costretto a giocare 1... ♔b7, ma dopo 2. ♕d7 il Bianco prende il controllo della casa di promozione del pedone e vince.

Avanzando il pedone, il Bianco deve cercare di arrivare nella posizione appena vista con la mossa al Nero, mentre quest’ultimo deve cercare di arrivarci con la mossa al Bianco.

Proviamo a stabilire quando è possibile farlo ipotizzando un pedone bianco in c5.



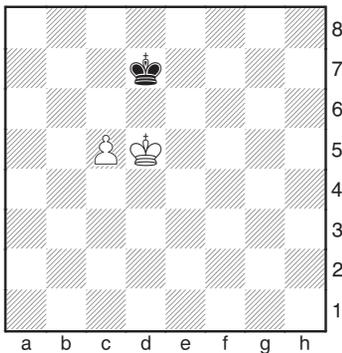
È evidente che se il Bianco riuscisse a occupare in tempo con il suo Re una delle tre case (b7, c7, d7) davanti al pedone, la promozione a Donna di quest’ultimo sarebbe quasi automatica. Possiamo stabilire facilmente che il Bianco vince anche se il suo Re riesce ad occupare la casa b6 o c6. Le sei case b6, c6, d6, b7, c7, d7 nella teoria dei finali si chiamano case chiave o case critiche del pedone c5, perché l’occupazione di una di esse da parte del Re bianco garantisce la promozione a Donna.

Per esempio 1. ♖c6 e il Bianco vince con una manovra aggirante: se 1... ♕d8 2. ♖b7, oppure se 1... ♖b8 2. ♕d7 seguita da 3. c6.

Se il Re nero invece si trovasse in d8, il

Bianco vincerebbe con 1. ♖c6 ♜c8 2. ♜d6 ♜d8 3. c6 ♜c8 4. c7 ♜b7 3. ♜d7, come pure con 1. ♜d6 ♜c8 2. ♜c6 ♜d8 3. ♜b7 ecc.

Il Nero dunque per ottenere la patta deve riuscire a impedire al Re bianco di occupare una **casa chiave**. Non è difficile stabilire che per fare ciò, quando il Re bianco è in d5 il Re nero deve trovarsi in d7 o in c7, mentre se il Re bianco è in b5 quello nero deve essere in b7 o c7. Vediamo un possibile svolgimento:



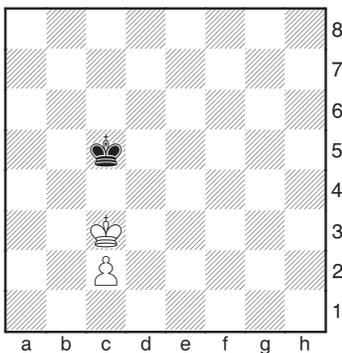
1... ♜c7 2. c6

Il Nero ora deve indietreggiare mettendosi in condizione di poter rispondere a ♜d6 con ♜d8. A tale scopo ha una sola mossa:

2... ♜c8!

L'unica che soddisfa le esigenze della posizione. Sia 2... ♜d8 sia 2... ♜b8 condurrebbero il Nero a una condizione di *Zugzwang* e alla sconfitta. Per esempio 2... ♜d8? 3. ♜d6 ♜c8 4. c7 ♜b7 5. ♜d7 e il Bianco vince.

3. ♜d6 ♜d8 4. c7+ ♜c8 Patta.



Ecco un'altra importante posizione di *Zugzwang* reciproco. Qui le case chiave sono b4, c4 e d4. Controlliamo supponendo che la mossa spetti al Nero.

1... ♜b5

Se 1... ♜d5 2. ♜b4 e vince analogamente.

2. ♜d4 ♜c6 3. ♜c4 ♜b6 4. ♜d5

La manovra di aggiramento. Il pedone bianco arriva facilmente alla promozione.

4... ♜c7 5. ♜c5 ♜d7 6. ♜b6

In questo modo il Bianco ha occupato una delle case chiave e può cominciare ad avanzare il pedone verso la promozione a Donna.

Le cose cambiano se la mossa è al Bianco.

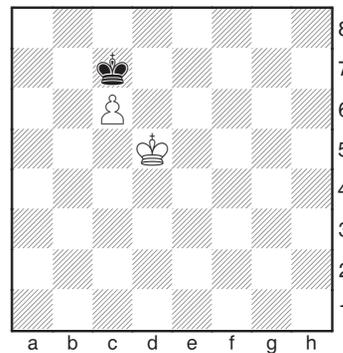
1. ♜b3 ♜b5

Non permettendo al Bianco di avanzare con il Re. Analogamente su 1. ♜d3 il Nero avrebbe risposto 1... ♜d5, pattando.

2. c4+ ♜c5 3. ♜c3 ♜c6

È possibile anche 3... ♜d6 o 3... ♜b6.

4. ♜d4 ♜d6 5. c5+ ♜d7 6. ♜d5 ♜c7 7. c6



7... ♜c8! 8. ♜d6 ♜d8!

Come già sappiamo, in questa posizione il Nero ha la patta assicurata.

Così si svolge la lotta per le case chiave. Il Nero è riuscito a impedire al Re bianco di occupare una casa chiave nell'unico modo possibile: mettendo il proprio Re di fronte a quello avversario o come si dice mantenendo l'**opposizione**. L'opposizione sul Re avversario è

## 5 - I finali pratici

Quando uno scacchista avrà studiato attentamente i primi quattro capitoli, l'appellativo di "principiante" non gli si adatterà più del tutto, perché sicuramente sarà già in grado di orientarsi nei finali. Comunque, la padronanza delle conoscenze elementari non è da sola sufficiente per giocare correttamente i finali.

Non basta sapere che in un finale un pedone è un vantaggio importante e che per vincere bisogna trasformarlo in Donna. È molto importante anche saper realizzare gli obiettivi praticamente. È arrivato dunque il momento di conoscere i diversi metodi di gioco da adottare nei vari finali.

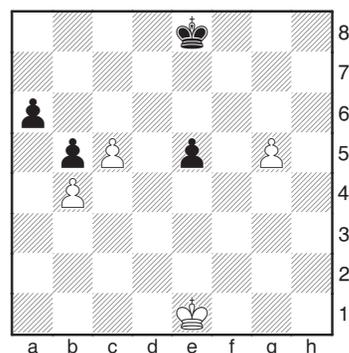
Non è necessario memorizzare le posizioni che analizzeremo in questo capitolo. La cosa più importante è imparare i metodi di attacco e difesa e di comprendere lo spirito del piano di gioco che di volta in volta si attua.

Durante le analisi delle posizioni la maggiore attenzione deve essere diretta non tanto alla disamina dettagliata delle varianti, quanto alla valutazione della posizione, all'eventuale affiorare di un qualche possibile vantaggio, all'elaborazione di un piano di gioco che sfrutti questo vantaggio e agli eventuali momenti tattici favorevoli che potrebbero crearsi durante la realizzazione del piano.

Cominciamo con l'analisi di finali in cui sulla scacchiera sono restati, oltre ai Re, solamente dei pedoni. Questi finali si dicono: "di pedoni".

### Finali di Pedoni

Per prima cosa facciamo conoscenza con la "classificazione" dei pedoni.



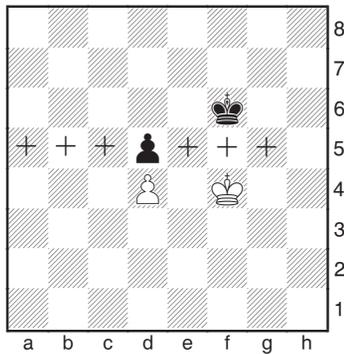
In questa posizione ne abbiamo di vari tipi. I pedoni b4 e b5 (che sembrano scontrarsi a testate) si dicono **pedoni bloccati**. I pedoni c5, e5 e g5 si chiamano invece **pedoni passati**, perché sul loro percorso non ci sono pedoni avversari. I pedoni passati hanno a loro volta delle distinzioni. Il pedone c5 è un **pedone passato protetto**, mentre i pedoni e5 e g5 sono **pedoni isolati**. Il pedone g5, che si trova più lontano dal raggruppamento principale di pedoni, è un **pedone passato lontano**.

La teoria dei finali di pedoni è molto più estesa di quella degli altri finali, ma non tutte le conclusioni dei teorici vengono generalmente insegnate ai giocatori, perché spesso si tratta di posizioni che si incontrano raramente nella pratica del gioco attivo. Certamente sarebbe utile conoscere tutte le conclusioni teoriche relative ai finali di pedoni, ma ciò richiederebbe uno studio esaustivo.

Nei capitoli precedenti abbiamo già fatto conoscenza con alcune importanti acquisizioni teoriche sui finali di Re e pedone contro Re. Ricordiamole brevemente.

Abbiamo stabilito che attorno al pedone passato c'è un gruppo di case che ha una grande importanza per l'esito finale. Le abbiamo definite **case chiave**, perché l'occupazione di una di esse da parte del Re del colore in vantaggio significa il raggiungimento dell'obiettivo: la inarrestabile promozione a Donna del pedone. In questi finali quindi nella maggior parte dei casi il gioco si riduce alla lotta dei due Re per la conquista delle case chiave. Questo concetto delle case chiave può essere esteso anche ai finali in cui ci sono più pedoni.

Vediamo una posizione semplicissima con due pedoni bloccati.



Il piano del Bianco si svolge in due fasi: prima deve catturare il pedone avversario, poi promuovere il proprio pedone a Donna.

È chiaro che se il Bianco riuscirà ad occupare una delle sei case segnate (a5, b5, c5, e5, f5, g5), la caduta del pedone nero sarà inevitabile.

Quindi anche queste case possono essere chiamate a buon diritto case chiave. Da ciò ricaviamo dunque che anche per un pedone bloccato esiste un sistema di case chiave.

Nel nostro esempio si verifica proprio questo. La mossa spetta al Nero ed egli è costretto a permettere al Re bianco di entrare in una delle case chiave del pedone d5.

**1... ♖e6 2. ♔g5 ♖e7 3. ♔f5 ♔d6 4. ♔f6 ♔c6 5. ♔e5**

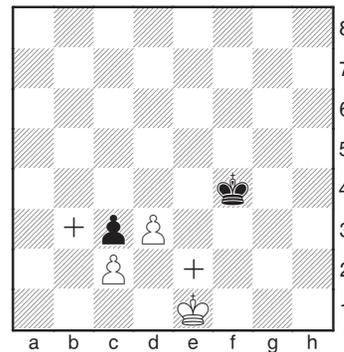
Benché sconfitto nella prima fase della lotta, il Nero può continuare a difendersi nella se-

conda fase, nonostante la perdita del pedone. Infatti l'avvenuta conquista da parte del Re bianco delle case chiave, con la conseguente cattura del pedone, non ci dice ancora niente sul raggiungimento del secondo obiettivo: la promozione del proprio pedone.

**5... ♔c7! 6. ♔xd5 ♔d7!**

Ed è patta: il Re bianco non è in grado di entrare in una delle case chiave del suo pedone passato 'd'.

Potrebbe legittimamente sorgere la domanda: ma c'è qualche utilità pratica delle case chiave? L'esempio seguente dimostra come il concetto di casa chiave faciliti enormemente l'analisi in molti finali di pedoni, permettendo di stabilire rapidamente e senza errori un preciso piano di gioco.



In questo studio, composto da N. Grigoriev nel 1921, il Bianco minaccia di vincere immediatamente con la mossa ♔e2. Da questa posizione egli riuscirebbe a respingere il Re nero, a mettere in marcia il suo pedone passato e a catturare l'unico pedone del Nero. Non è difficile quindi indovinare che la casa e2 è la prima casa chiave. È facile indovinare anche la seconda casa chiave: b3. Occupandola il Bianco catturerebbe il pedone c3. Per ottenere la patta il Nero deve quindi impedire all'avversario di occupare con il Re una delle case chiave. Lo può fare soltanto come segue:

**1... ♔f3!**

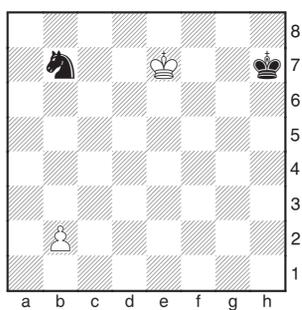
# Test sui finali

a cura di **Claudio Pantaleoni**

Soluzioni a pag. 100

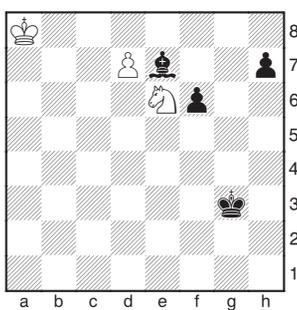
Mossa al Bianco (salvo diversa indicazione)

1



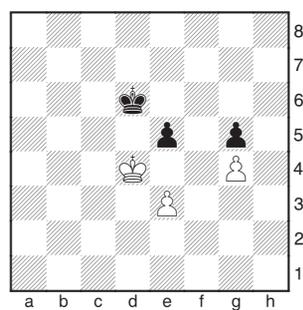
Cavallo dominato

2



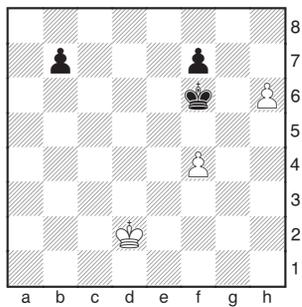
Alfiere dominato

3



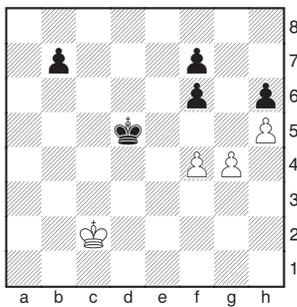
Dalla parte giusta!

4



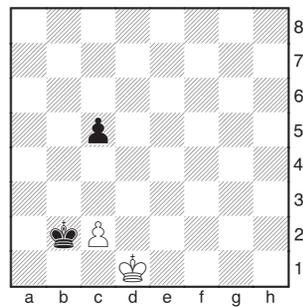
Zugzwang fatale

5



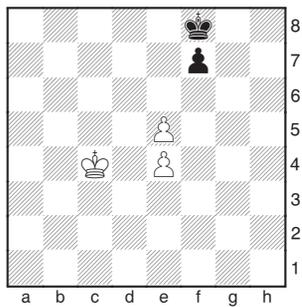
Un altro Zugzwang

6



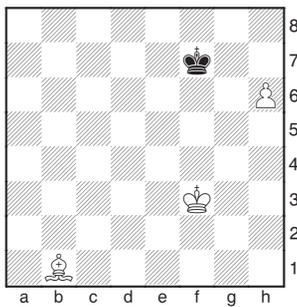
Mossa ovvia, mossa perdente

7



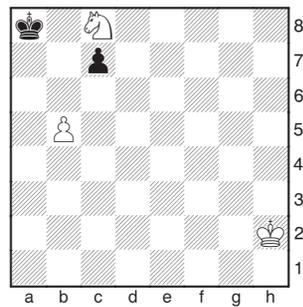
Sacrificio inaspettato

8



Non farlo avvicinare

9



Autoblocco