

# INTRODUZIONE

Questo libro è rivolto a chiunque abbia imparato le regole, giocato alcune partite e studiato i principali elementi tattici, ma conosca poco del finale. Si comincia dalle basi, ossia dai matti elementari - ad esempio come dare scacco matto con la donna o la torre contro il re solo. Subito dopo illustrerò quel che dovete sapere sui finali per affrontare un avversario più impegnativo.

Ci concentreremo sui finali in cui gli avversari non hanno più di un re, alcuni pedoni e un altro pezzo a testa. Lo studio dei temi fondamentali porta enormi benefici, perché la teoria del finale non cambia velocemente e le conoscenze vi saranno dunque utili fintantoché giocherete a scacchi; non 'invecchiano' come invece capita con le nozioni di apertura. Lo studio dei finali inoltre mette chiaramente in evidenza i punti di forza e i limiti di ciascun pezzo - una consapevolezza che vi sarà d'aiuto anche nelle altre fasi della partita.

Purtroppo non vi basterà leggere questo libro. L'abilità nel finale richiede esperienza pratica oltretutto conoscenze teoriche. Dovrete anche risolvere gli esercizi e mettere in pratica le tecniche e le posizioni chiave che avrete imparato contro un amico o contro un computer. Solo dopo potrete essere certi di saper padroneggiare la tecnica di matto con la torre oppure di saper difendere un tipico finale di torri.

A mio modo di vedere, i finali di torri e di pedoni sono i più importanti tra tutti. I finali di pedoni sono la pietra angolare della teoria dei finali. Quasi tutti gli altri finali possono portare a un finale di pedoni tramite un cambio di pezzi, quindi è molto difficile valutare un finale con ancora più pezzi se non si ha una buona conoscenza dei finali di pedoni. I finali di pedoni costituiscono inoltre un ottimo esercizio per il calcolo di lunghe varianti, poiché nessuno dei giocatori ha una grande varietà di mosse a sua disposizione. I finali di torre sono quelli che più spesso si presentano nella pratica e ci sono molte posizioni in cui conoscere il giusto metodo o la giusta manovra può fare la differenza tra vincere, pattare o perdere.

Da ultimo vorrei ringraziare la casa editrice Gambit, e in particolar modo Graham Burgess per il suo eccezionale lavoro di redazione e per avermi aiutato con gli esercizi.

*Karsten Müller  
Amburgo 2015*

# PERCHÈ MAI IN FINALE È TUTTO COSÌ DIVERSO?

Una partita di scacchi si compone in genere di tre fasi: apertura, mediogioco e finale. In apertura, i giocatori lottano per portare i loro pezzi su case buone. Nel mediogioco, tentano di realizzare i loro vari piani mentre tentano di parare quelli avversari. Ad esempio possono attaccare il re nemico oppure semplicemente tentare di dominare la posizione. Nel mediogioco, il re deve essere protetto attentamente ed ogni mossa è preziosa. Tuttavia, una volta cambiati molti pezzi, entreremo in un finale. In che modo il finale è diverso dal mediogioco? Perché mai gli scacchisti operano una distinzione tra queste due fasi del gioco? Gli attacchi da matto così come i sacrifici sono possibili anche in finale, e anche il tratto (cioè il diritto a muovere) può essere prezioso, ma ci sono anche delle differenze. In primo luogo, la lotta si incentra spesso intorno alla promozione di un pedone e i piani a lungo termine e il calcolo approfondito si fanno più importanti. Ci sono poi due fattori specifici di cui bisogna tener conto. Vediamoli.

## **Il re**

Il ruolo del re cambia radicalmente in finale. Nel mediogioco è generalmente bene nascondere dietro un solido muro di pedoni. A causa della ridotta potenza di fuoco delle armate in finale, il re può

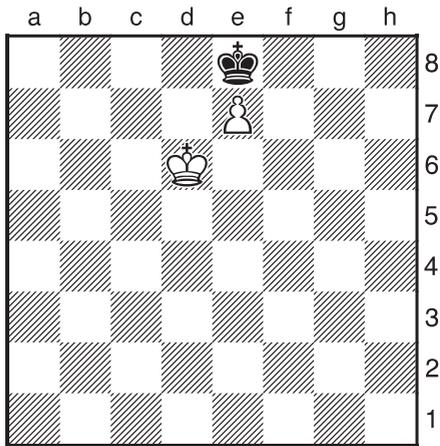
invece giocare un ruolo attivo. Anzi, *può* non è affatto la parola giusta in questo caso: il re *deve* giocare un ruolo attivo. Se non userete il re, mentre l'avversario lo usa, vi ritroverete a lottare con un pezzo in meno. Il re è ben equipaggiato per bloccare i pedoni avversari e sostenere i propri. Può inoltre arrecare scompiglio penetrando nella posizione avversaria e attaccando pezzi e pedoni, e perfino partecipare a una rete di matto contro il collega di opposto colore!

Quindi quando sentite di essere entrati in finale, accertatevi di ricomprendere il re nei vostri piani attivi non appena sia sicuro farlo.

## **Il tratto - un diritto o un dovere?**

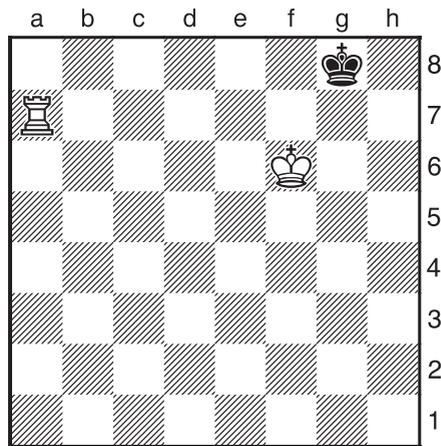
Nell'apertura come nel mediogioco, il tratto è importantissimo. A volte vale la pena sacrificare del materiale solo per guadagnare il tempo necessario a giocare una mossa in più. Tutto ciò può essere vero anche in finale, ma c'è anche un altro lato della medaglia. Se i pezzi e i pedoni del difensore si trovano già nelle case migliori, il fatto che egli sia *costretto a muovere* può causare la sua rovina, poiché dovrà allontanare un pezzo dalla postazione ideale oppure crearsi una debolezza pedonale che risulterà fatale. I giocatori più esperti di finale sfruttano questo fattore a loro favore e ci costruiscono i loro piani in-

torno. Questa situazione, in cui il tratto diventa uno scomodo dovere, è detto **zugzwang**, un termine tedesco ben noto agli scacchisti. Sulle prime forse lo troverete difficile da pronunciare, ma presto vi ritroverete ad usarlo nelle vostre partite – se non lo avete fatto già. Lo zugzwang può rivelarsi molto più forte di una minaccia diretta e può perfino essere l'unico modo per vincere. Prendiamo ad esempio la posizione del diagramma che segue:



Questo è uno dei finali più semplici e allo stesso tempo uno dei più importanti. Il Bianco può vincere? Certo, purché non tocchi a lui muovere, visto che 1. ♖e6 è stallo e a ogni altra mossa di re segue la cattura del pedone e7 da parte del Nero. Al contrario, se il tratto è al Nero, egli sarà costretto a giocare 1... ♖f7. Il Bianco risponderà 2. ♖d7 e alla successiva giocherà 3. e8=♔, ottenendo una nuova donna e vincendo facilmente in poche mosse. Il Nero era in zugzwang! Se avesse semplicemente potuto 'passare la mossa', restandosene beato in e8, il Bianco non avrebbe avuto modo di vincere. Le regole degli scacchi però non lo consentono. Potrete vedere altri dettagli alla Lezione 7.

L'esempio che segue sottolinea l'importanza dello zugzwang in finale.



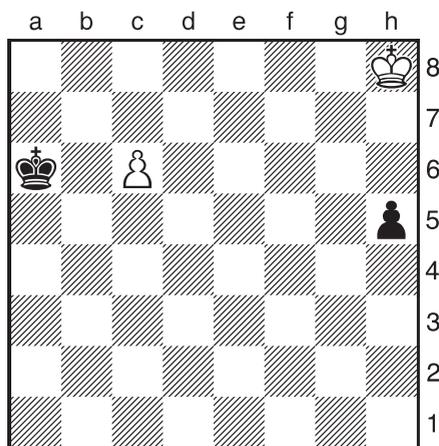
Il Bianco ha una torre netta in più. È proprio necessario ricorrere a un espediente come lo zugzwang per vincere? La risposta è sì. Il Bianco potrebbe minacciare matto con 1. ♖g6, ma il Nero risponderebbe 1... ♖f8, sventando così la minaccia di 2. ♖a8#. Tuttavia, se il Bianco giocasse una mossa di attesa tipo 1. ♖b7, il Nero sarebbe costretto a muovere; potendo passerebbe, ma non gli è consentito. 1... ♖f8 consente il matto immediato con 2. ♖b8#, mentre a 1... ♖h8 segue 2. ♖g6 e matto alla



## LA GEOMETRIA DEL RE

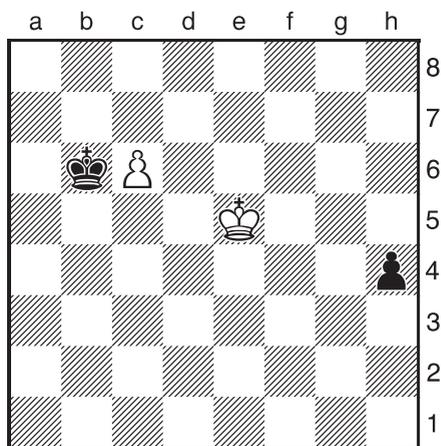
*Dritto o in diagonale: alla scacchiera la velocità è uguale!*

Gli scacchi presentano una differenza importante rispetto alla geometria piana, in cui la diagonale è più lunga (e quindi richiede più tempo a essere percorsa). Grazie a questa importantissima osservazione, il re spesso può raggiungere due obiettivi allo stesso tempo, senza perderne – un po' come prendere due piccioni con una fava. Ho riportato tre esempi di questo fenomeno davvero sorprendente. Il primo è un incredibile studio a firma di Richard Réti, che è anche una delle più note posizioni di scacchi di tutti i tempi. A prima vista sembra del tutto impossibile credere che il re bianco possa riacciuffare il pedone 'h' del Nero.



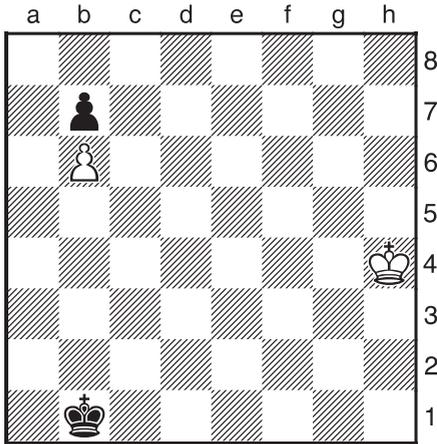
### 1) Mossa al Bianco

Il Bianco deve trovare un modo per aiutare il pedone 'c' e fermare il pedone 'h'. Per farlo, si muove in diagonale: 1. ♔g7 h4 2. ♕f6 ♖b6 (2...h3 3. ♕e7 è patta) 3. ♕e5 (2).



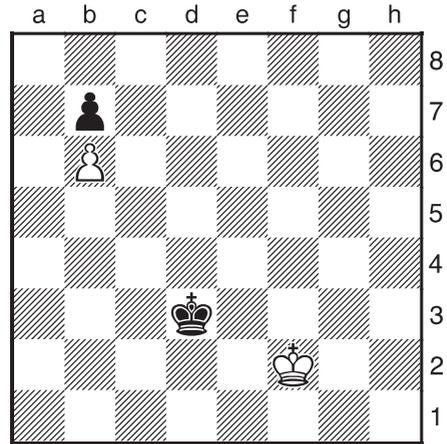
### 2) Mossa al Nero

Ora il Bianco ha due minacce (♕d6 e ♕f4) e il Nero può pararne una sola. Sia 3... ♖xc6 4. ♕f4 sia 3...h3 4. ♕d6 h2 5. c7 h1=♔ 6. c8=♚ portano alla parità.



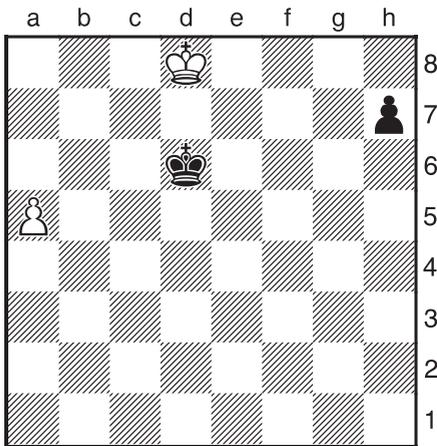
### 3) Mossa al Bianco

Questa è la parte conclusiva di uno studio di Grigorev. Se ignoriamo completamente il re nero, il Bianco ha 141 percorsi diversi per portare il proprio re in b4, ma solo uno di essi patta: 1. ♔g3 ♕c2 2. ♕f2 ♖d3 (4).



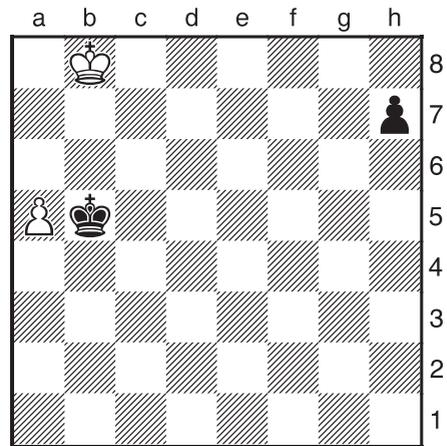
### 4) Mossa al Bianco

Ora grazie a 3. ♔e1 il Bianco evita le spallate avversarie: 3... ♕c4 4. ♕d2 ♖b5 5. ♕c3 ♗xb6 6. ♖b4 ed è patta.



### 5) Mossa al Bianco

Il diagramma riporta uno studio composto da De Feijter: 1. ♕c8 (1.a6? perde per via di 1... ♕c6 2. ♕c8 ♖b6 3. ♕d7 h5) 1... ♕c6 2. ♖b8 ♗b5 (6).



### 6) Mossa al Bianco

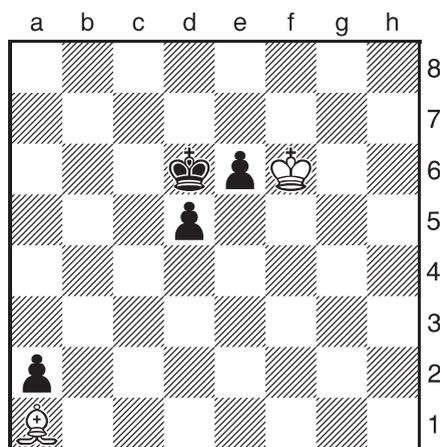
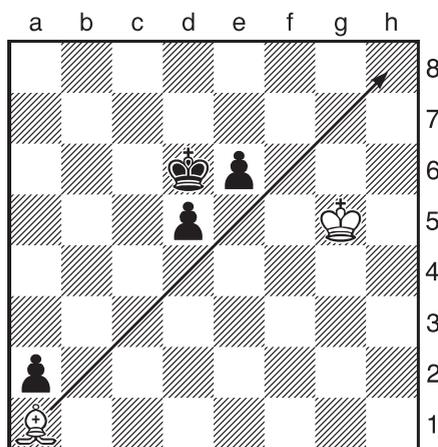
3. ♖b7! e il re bianco riesce a entrare nel quadrato del pedone avversario: 3... ♕xa5 4. ♕c6 h5 5. ♕d5 h4 6. ♖e4 e la partita è patta.

# ALFIERE CONTRO PEDONI

## *Il principio dell'unica diagonale*

In genere l'alfiere lotta meglio del cavallo contro i pedoni per via della sua lunga gittata. Se tutte le case chiave che devono essere difese dall'alfiere si trovano su un'unica diagonale, l'alfiere si dimostra molto forte e non può essere messo in zugzwang se la diagonale è sufficientemente lunga. Tuttavia, se l'alfiere deve svolgere compiti su due diagonali diverse, allora potrebbe essere esposto a un sovraccarico e il re dovrà assisterlo nella sua lotta contro i pedoni.

Un metodo tipico per l'alfiere è di mettere sotto tiro i pedoni nemici, sia per legare il re avversario alla loro difesa, sia per costringerli ad avanzare in maniera tale che possano essere bloccati.

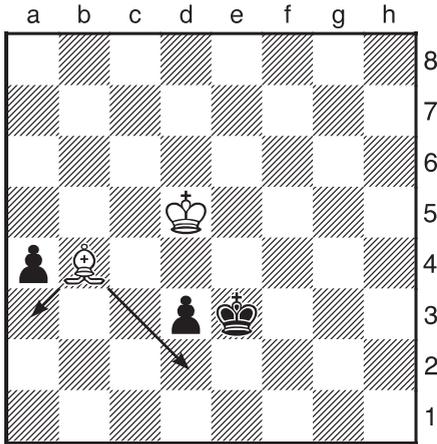


### 1) Mossa al Bianco

Il Bianco ferma l'avanzata di tutti i pedoni neri lungo la grande diagonale: 1. ♖f4 (per 1. ♖f6? si veda il diagramma successivo) 1... ♗c5 2. ♗e3 ♖c4 3. ♗e5 ♖b3 4. ♖d2 e patta.

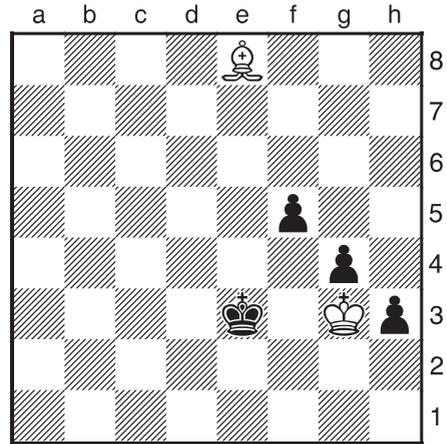
### 2) Mossa al Nero

Ora invece il Nero può effettuare uno sfondamento decisivo 1...e5! 2. ♗xe5+ ♗c5 3. ♗a1 d4 4. ♖e5 d3 5. ♗c3 d2 6. ♗xd2 a1=♚+ e vince.



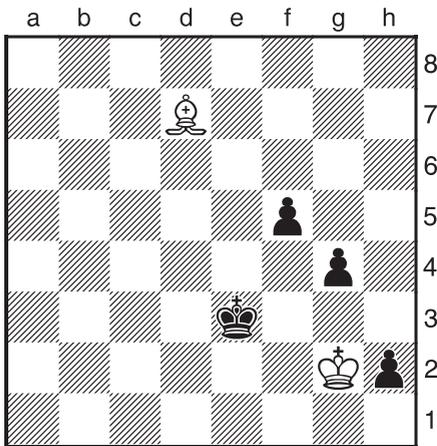
### 3) Mossa al Nero

Anche qui l'alfiere deve svolgere compiti su due diagonali diverse: 1...a3! (1...d2? consente al Bianco di pattare con 2.♙xd2+ ♔xd2 3.♔c4) 2.♙xa3 d2 e il Nero vince.



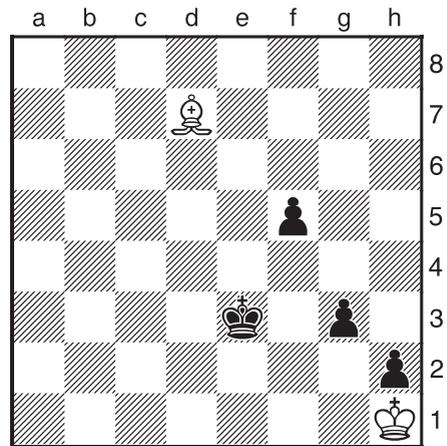
### 4) Mossa al Bianco

Questa posizione, tratta dalla partita Tovmasin-Iljijin, Sochi 2012, è più difficile: 64.♙d7! (l'alfiere mette sotto tiro i pedoni) 64...h2 (a 64...♔e4 segue 65.♙c8 e il Nero non può fare progressi) 65.♔g2! (5) gli avversari si sono accordati per la patta.



### 5) Mossa al Nero

Vediamo una linea illustrativa: 65...g3 66.♙xf5 (per 66.♔h1 si veda il diagramma seguente) 66...h1=♔+ 67.♔xh1 ♔f2 68.♙e4 e patta.



### 6) Mossa al Nero

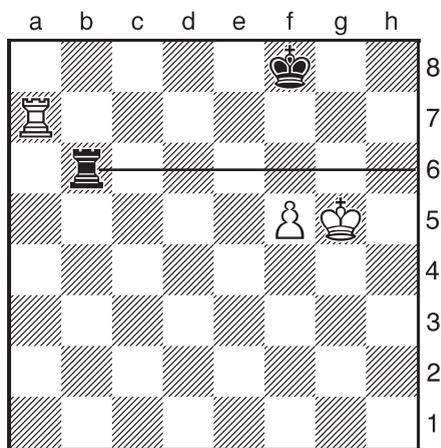
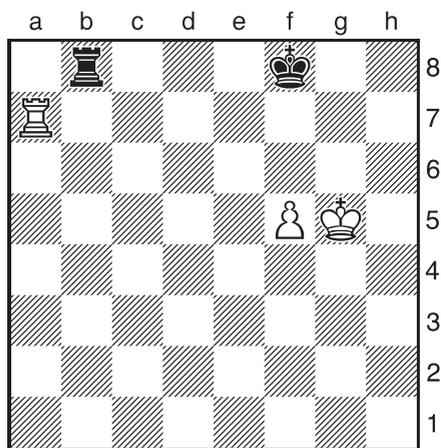
Anche questa posizione è patta perché il Bianco riesce a fermare i pedoni grazie a un astuto stratagemma: 66...♔f2 67.♙c6 f4 68.♙g2 f3 69.♙xf3 ♔xf3 stallo.

# FINALI DI TORRE 1: CAPIRE I FONDAMENTALI

*Il finale teorico per eccellenza*

I finali di torre si presentano spesso nel gioco pratico e ci sono diverse posizioni e criteri generali di grande importanza che dovete conoscere. I finali di torre hanno una accentuata tendenza alla patta e quindi cominceremo da due delle principali posizioni di patta. La *posizione di Philidor* è la più importante, perché si può applicare spesso ed è il motivo per cui il finale di torre e pedone contro torre è in genere patto se il re difensore riesce ad arrivare davanti al pedone. L'idea è che la torre in difesa si muove sulla traversa davanti al pedone. L'attaccante potrà fare progressi solo avanzando il pedone, ma allora il re non potrà schermarsi dagli scacchi dal fondo. Il *diagramma 1* illustra in dettaglio la posizione di Philidor; la configurazione si può spostare quasi ovunque in orizzontale e il difensore patterà sempre allo stesso modo.

Nella *posizione di patta di Karstedt* (*diagramma 5*) la torre in difesa va alle spalle del pedone e il re sul lato 'corto', dimodoché la torre abbia abbastanza spazio per dare scacchi dal lato 'lungo'.

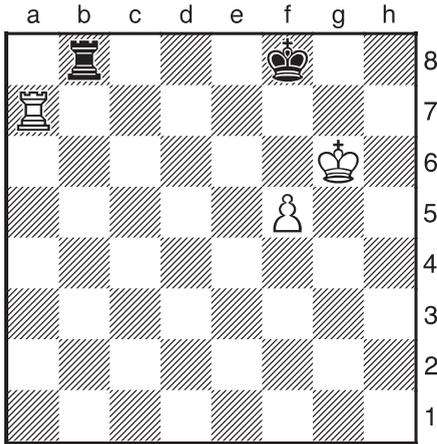


## 1) Mossa al Nero

Se la mossa è al Nero, questi patto facilmente con 1... ♖b6!?; ad esempio, 2. ♜h7 ♜a6 3. ♜h8+ (3. ♜h6 ♜xh6 4. ♔xh6 ♔f7 è un finale di pedoni patto) 3... ♔f7 4. ♜b8 ♜c6 5. ♜b7+ ♔f8 6. ♜a7 ♜b6 (2).

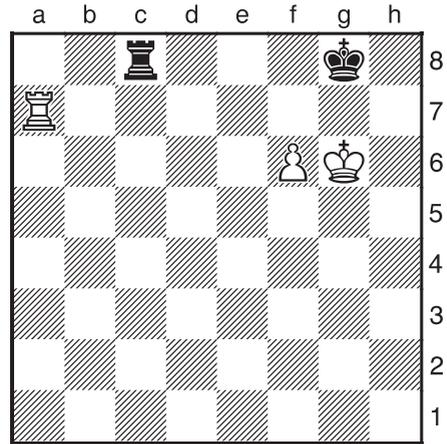
## 2) Mossa al Bianco

Il Bianco non può fare progressi se non avanzando il pedone, ma a 7.f6 segue 7... ♜b1 8. ♔g6 ♜g1+ e il re bianco non ha alcun riparo dagli scacchi.



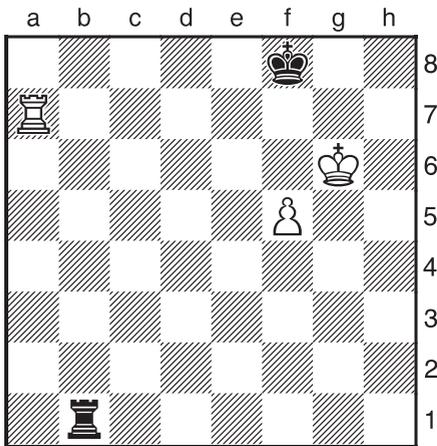
### 3) Mossa al Nero

Qui il Bianco è riuscito a giocare ♔g6 prima che il Nero riuscisse a portare la torre sulla sesta traversa. Pertanto il Bianco vince: 1... ♖c8 (1... ♖b1 perde per 2. ♖a8+ ♔e7 3.f6+ ♔e6 4. ♖e8+ ♔d7 5.f7) 2.f6 ♔g8! (4).



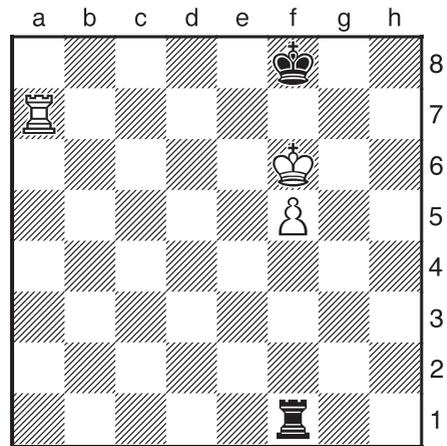
### 4) Mossa al Bianco

3. ♖h7?! non fa progressi a causa di 3... ♖c6!, ma lo scacco intermedio 3. ♖g7+! vince: 3... ♔h8 4. ♖h7+ ♔g8 5.f7+ oppure 3... ♔f8 4. ♖h7 ♔g8 5.f7+.



### 5) Mossa al Nero

Il Nero deve giocare 1... ♖f1! (1... ♖g1+?! 2. ♔f6 ♔g8 3. ♖a8+ ♔h7 4. ♔f7 ♖b1 è pure patta; per 1... ♖b6+? 2.f6 si veda il diagramma 3) 2. ♔f6 (6).



### 6) Mossa al Nero

2... ♔g8! (spostandosi sul lato 'corto'; per 2... ♔e8?, che perde dopo 3. ♖a8+ ♔d7 4. ♖f8, si veda la prossima Lezione) 3. ♖a8+ ♔h7 e ora portano alla patta sia 4. ♔e6 ♔g7 sia 4. ♖f8 ♖a1! 5. ♖e8 ♖f1 6. ♖e5 ♔g8.

# ESERCIZI

## **Mettiamo alla prova le nostre conoscenze sui finali!**

Nei 36 diagrammi che seguono, il vostro compito è indicato sotto a ciascun diagramma: nella maggior parte dei casi dovete trovare l'idea che vince (o patta) per il Bianco.

Se avrete letto il libro con attenzione, dovrete riuscire a trovare molte risposte senza problemi. Va detto comunque che alcuni esercizi sono particolarmente difficili, quindi non scoraggiatevi affatto se non riuscirete a risolverli tutti!

Le soluzioni cominciano a pagina 119.

## **Facciamo i conti!**

Se avrete risolto gli esercizi senza guardare i suggerimenti, il numero di combinazioni risolte corrisponderà alla vostra abilità, più o meno come segue:

**34-36 Complimenti, sei un Maestro!**

**28-33 Sei già un forte giocatore di torneo**

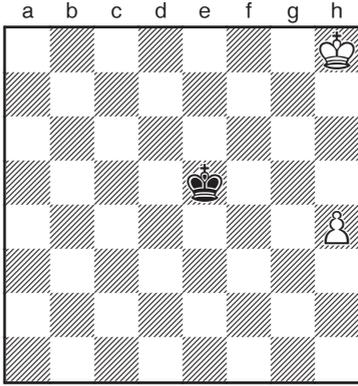
**22-27 Hai un'ottima conoscenza dei finali**

**16-21 La tua abilità nel finale è promettente**

**11-15 Farai un figurone al circolo!**

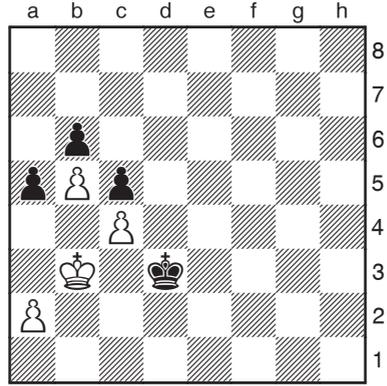
**6-10 Hai imparato molto!**

**0-5 Speriamo che tu riesca a dare matto in mediogioco!**



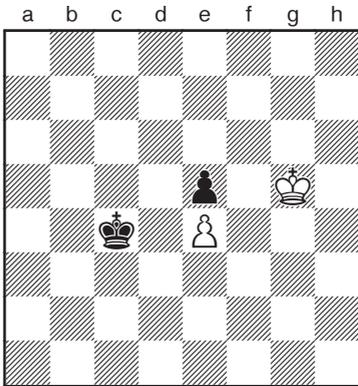
**7) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Lezione 9*



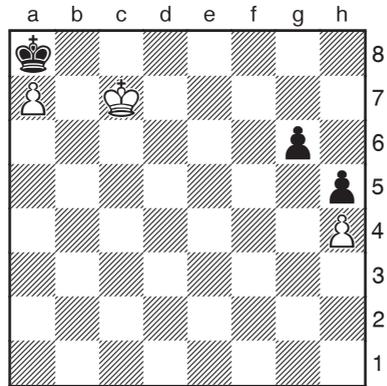
**10) Il Bianco muove e patta**

*Suggerimento: vedi Lezione 16*



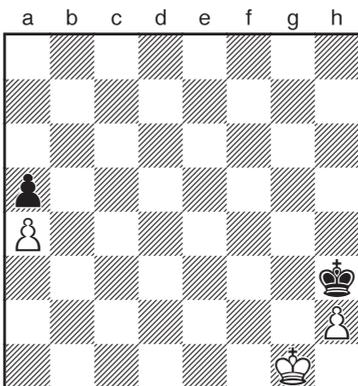
**8) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi pagina 10*



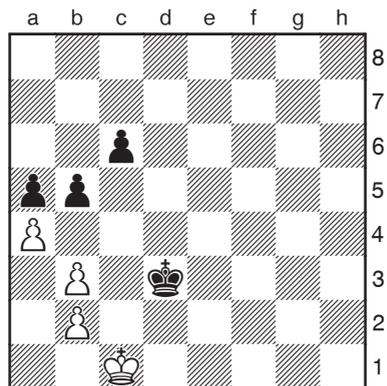
**11) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Lezione 17*



**9) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Lezione 15*



**12) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Lezione 19*