

RENATO CLEMENTI

FINALI DI PEDONI



SOMMARIO

<i>PRESENTAZIONE</i>pag. 3
<i>I PRINCIPI GENERALI</i>pag. 4
La regola del quadratopag. 4
L'opposizionepag. 4
La manovra del triangolopag. 5
Lo zugzwangpag. 6
Le case critiche di sostegnopag. 6
Le case critiche di cadutapag. 7
1. PEDONI CONTRAPPOSTI A CONTATTOpag. 8
Esercizipag. 10
Soluzioni degli esercizipag. 11
2. PEDONI CONTRAPPOSTI NON A CONTATTOpag. 12
Esercizipag. 14
Soluzioni degli esercizipag. 15
3. PEDONI DI TORRE CONTRAPPOSTI A CONTATTOpag. 17
Esercizipag. 18
Soluzioni degli esercizipag. 18
4. PEDONI DI TORRE CONTRAPPOSTI NON A CONTATTOpag. 19
Esercizipag. 22
Soluzioni degli esercizipag. 23
5. PEDONI ADIACENTI, VICINI E LONTANIpag. 24
Esercizipag. 25
Soluzioni degli esercizipag. 27
6. PEDONI LIBERIpag. 30
Esercizipag. 36
Soluzioni degli esercizipag. 41
<i>LE FONTI</i>pag. 48

PRESENTAZIONE

Questo lavoro si differenzia da altri simili principalmente per due fattori:

1. La specificità dell'argomento
2. La prospettiva della ricerca

Spendiamo qualche parola che ci sembra utile non solo a capire le ragioni di questo studio, ma anche a meglio comprendere perché e come studiare.

La specificità dell'argomento

Questo studio si limita a considerare le posizioni in cui il Re e un pedone devono combattere contro un Re e un pedone.

Ciò sembra da una parte uno spazio troppo angusto (dopotutto si tratta di una situazione piuttosto particolare che interessa circa il 2,5% delle partite, in pratica circa una partita su 400).

Dall'altra parte lo studio appare eccessivo: dedicare tante pagine ed esercizi a situazioni di tale pochezza di materiale sembra davvero esagerato.

Queste sono però obiezioni che non reggono. Se studiare i finali con un solo pedone contro un solo pedone avesse l'unico obiettivo di saper giocare bene quel tipo di finale, allora l'obiezione sarebbe fondata. Ma noi studiamo una situazione tanto povera perché in realtà stiamo mirando a qualcosa di molto più significativo.

Anche con un materiale ridottissimo i procedimenti del pensiero restano gli stessi, e sono questi che a noi interessano principalmente. La semplificazione del materiale non influisce sulla natura di tali processi, però li rende più facilmente assimilabili, e se adesso partiamo da una base limitata in realtà miriamo a edificare torri concettuali sempre più elevate. Pertanto noi utilizziamo solo quattro pezzi (comprendendo i Re), così che il pensiero non si confonda e lo scacchista possa scoprire più facilmente come deve affrontare i finali in genere, non solo quelli limitati a questo materiale.

Dopo che avrete imparato a giocare i finali presentati in questo studio, vi accorgete che l'intero vostro atteggiamento sarà mutato e che ora potrete affrontare *tutti* i finali con molta più sicurezza e padronanza di mezzi.

La prospettiva della ricerca

Nell'avviare questo studio, la domanda che ci siamo posti è stata: come può un giocatore in partita trovare la soluzione ai problemi posti dalla posizione?

Da questa domanda fondamentale ne sono scaturite altre.

Per cercare una soluzione che cosa deve guardare il giocatore? A quali principi deve ispirarsi? Quali ostacoli potrebbe incontrare?

Insomma, non ci è interessato tanto la discussione accademica o l'aspetto estetico degli studi e dei problemi. Ci è interessato soprattutto l'aspetto pratico, nella convinzione che le soluzioni ai problemi servono solo se riescono a mettere in evidenza ciò che il giocatore avrebbe dovuto cercare.

Così abbiamo escluso dal nostro lavoro quegli studi "artistici" dove viene ricercata molto più l'eccezionalità che la regola, la sorpresa e lo stupore che non il sapere e l'esperienza.

Questo è stato il nostro intento.

Incontrerete denominazioni nuove, anche se si tratta di termini abbastanza intuitivi, perché ormai sappiamo che le cose, siano oggetti o solo relazioni, si riescono a focalizzare meglio se ricevono un nome. Pertanto, anche a costo di apparire tipograficamente pesanti, nei primi capitoli abbiamo ripetutamente scritto in neretto le espressioni che conviene ricordare. Un piccolo espediente per il pensiero.

Buon studio

I PRINCIPI GENERALI

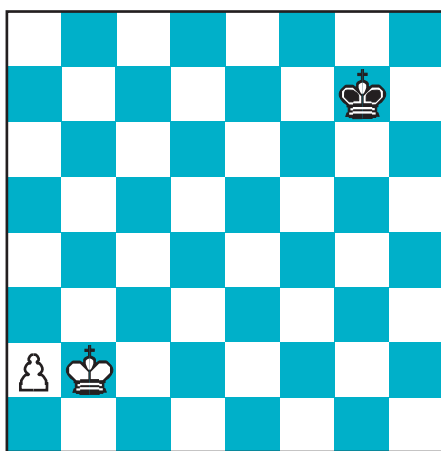
Prima di affrontare lo studio specifico delle posizioni in cui Re e pedone fronteggiano Re e pedone, riprendiamo alcune nozioni fondamentali come sono state esposte nel nostro Corso di Base.

LA REGOLA DEL QUADRATO

È una regola che ci aiuta a calcolare rapidamente se il nostro Re riesce o no a fermare un pedone in viaggio verso la promozione. Poiché essa è di applicazione immediata, risulta di grande utilità quando siamo a corto di tempo (zeitnot).

Guardiamo la semplice posizione qui sotto

diagramma A



Muove il Bianco

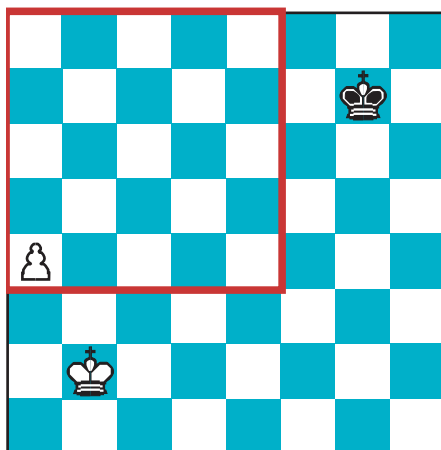
Il pedone Bianco riesce a promuovere, oppure il Re nero lo cattura?

Non conoscendo la regola, saremmo costretti a calcolare cinque mosse (e dopo alcune ore di gioco e magari in forte zeitnot non sarebbe il massimo della gioia):

1.a4 Rf7 2.a5 Re7 3.a6 Rd7 4.a7 Rc7 5.a8D e vince.

Per mezzo della regola del quadrato è sufficiente calcolare una mossa sola: 1.a4, dopodiché costruiamo mentalmente un quadrato (che si estende dalla parte in cui si trova il Re avversario) che ha come vertice la casa in cui è giunto il pedone (a4) e come lato il numero di case che dal pedone arrivano alla casa di promozione (a8), in questo caso 5 (a4, a5, a6, a7, a8).

diagramma B



La figura mostra il quadrato, che ha i vertici a4 - a8 - e8 - e4.

La regola dice che se il Re avversario con il tratto non riesce a entrare in un punto qualsiasi di questo quadrato, il pedone non può essere arrestato dal Re.

Nel nostro caso, il Re nero non riesce a entrare nel quadrato e il pedone promuove.

L'OPPOSIZIONE

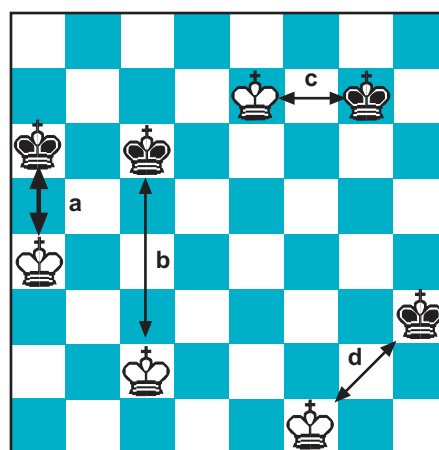
L'opposizione, come spiega la parola stessa, si ha quando un Re si pone davanti a un altro Re per impedire che possa avanzare e penetrare nelle retrovie mediante una manovra di aggiramento.

In modo più tecnico si definisce l'opposizione quel rapporto tra Re, a una distanza dispari di case, in cui per ogni casa a disposizione di un Re ne esiste un'altra corrispondente per l'altro Re. Al momento, tuttavia, non occorre analizzare più a fondo questa definizione. Per i nostri fini è sufficiente avere un'intuizione chiara del sussistere di un'opposizione.

La maggior parte degli scacchisti di livello sociale conosce solo l'opposizione vicina, ma occorre sapere che esistono anche quella lontana, quella sulla traversa e quella sulla diagonale.

La figura illustra i vari tipi di opposizione.

diagramma C



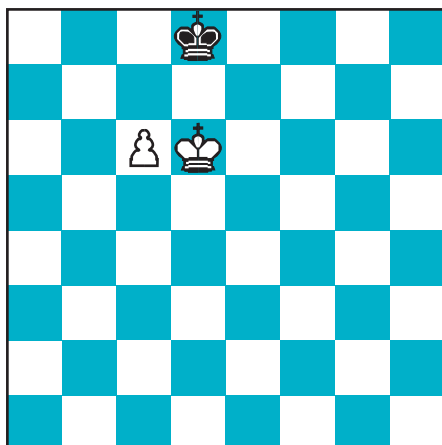
a = opp. vicina
b = opp. lontana
c = opp. traversa
d = opp. diagonale

L'espressione «il Bianco (o il Nero) ha l'opposizione» significa che la mossa spetta all'avversario, infatti avere l'opposizione vuol dire che il Re si è messo di fronte all'altro Re e questi adesso, pur avendo la mossa, non può avanzare.

Conquistare l'opposizione spesso significa vincere la partita o pattare in situazione d'inferiorità; nel primo caso perché si riesce ad aggirare il Re avversario e ci si porta nelle retrovie, nel secondo perché s'impedisce al Re avversario di avanzare.

Nell'esempio qui sotto il Bianco vince se non ha il tratto, cioè ha l'opposizione, altrimenti il Nero pareggia.

diagramma D

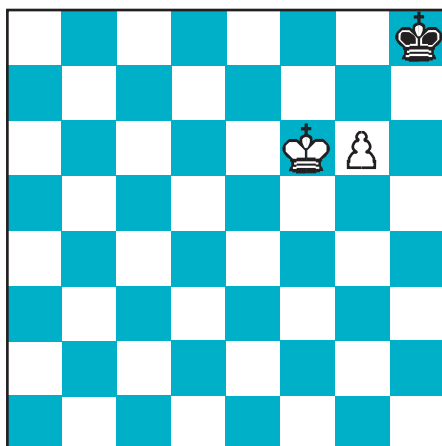


Muove il Bianco
1.c7 Rc8 2.Rc6 = stallo

Muove il Nero
1...Rc8 2.c7 Rb7 3.Rd7 e vince

Opposizione diagonale. Il Bianco vince solo se ha l'opposizione, cioè **non** tocca a lui muovere:

diagramma E

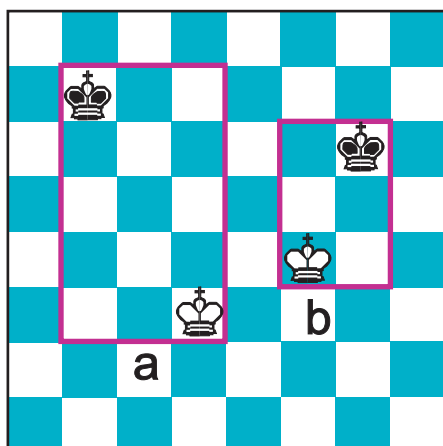


Muove il Bianco
1.g7+ Rg8 2.Rg6 = stallo

Muove il Nero
1...Rg8 2.g7 Rh7 3.Rf7 e vince

Oltre all'opposizione propriamente detta, nei finali di pedone è utile conoscere altri due tipi di opposizione, illustrati nel diagramma qui sotto:

diagramma F



a = opposizione virtuale

b = antiopposizione

L'opposizione virtuale

L'opposizione virtuale sussiste quando il rettangolo, tracciato prendendo come angoli le caselle in cui si trovano i Re, ha tutti gli angoli dello stesso colore. (diag.F-a)

È facile verificare, sulla scacchiera sgombra, che se i Re si avvicinano tenendosi sulle case dello stesso colore l'opposizione virtuale si trasforma in opposizione reale (trasversale, verticale o diagonale).

L'antiopposizione

Di solito viene denominata antiopposizione quella posizione che si ottiene sistemando i Re a salto di Cavallo. (diag.F-b)

Anche qui conquista l'antiopposizione chi obbliga l'altro a muovere e talvolta questa è l'unica strada per vincere.

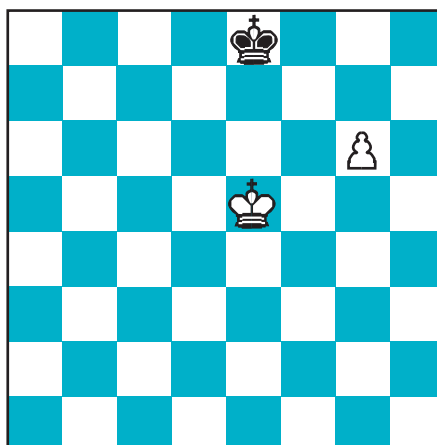
LA MANOVRA DEL TRIANGOLO

Si tratta di una manovra attuabile in certi casi per far perdere all'avversario l'opposizione. Quando il Re avversario dispone solo di una casa di manovra e il nostro Re ne dispone di due, ecco che possiamo perdere un tempo e trasferire la mossa all'avversario. (Ricordiamo, dal punto precedente, che quando i due Re si fronteggiano ha l'opposizione il Re che non deve muovere, di qui l'importanza di perdere la mossa se tocca a noi muovere)

In sostanza, il Re che esegue la manovra del triangolo effettua un percorso che lo porta in una casa utile con una mossa in più rispetto al necessario, mentre l'avversario non può fare altrettanto.

Nel diagramma seguente vediamo un facile esempio. In questa posizione il Re nero può avvicinarsi alla casa di promozione g8 solo andando direttamente in f8, mentre il Re bianco può arrivare alla corrispondente f6 transitando per e6. In definitiva il Bianco porta il Re in f6 con due mosse, perdendo così un tempo e conservando l'opposizione.

diagramma G



Muove il Bianco

1.Re6! Rf8

2.Rf6 (completando il triangolo e5, e6, f6 e mantenendo l'opposizione) ...Rg8 3. g7 e vince.

È facile verificare che 1.Rf6 porta solo al pari.

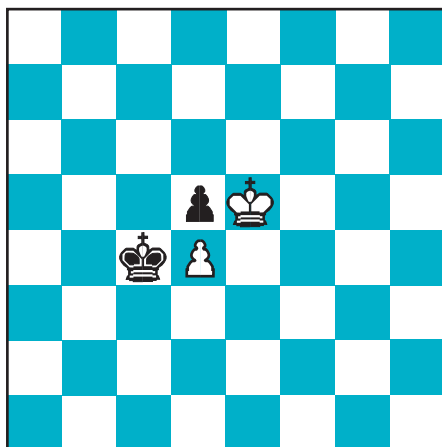
LO ZUGZWANG

Zugzwang è un termine tedesco che vuol dire «mossa forzata» (zug = mossa; zwang = costrizione, obbligo).

Lo zugzwang si ottiene quando un giocatore non minaccia nulla d'immediato, ma si mette in una posizione per cui l'avversario, qualunque mossa esegua, viene a perdere materiale, tempo o posizione. In sostanza un giocatore si trova in zugzwang quando il danno gli deriva dal fatto di avere l'obbligo di muovere, poiché ogni mossa a disposizione è una cattiva mossa che cede un vantaggio all'avversario.

In questa posizione chi deve muovere è in zugzwang, e perde la partita:

diagramma H



Una situazione di doppio zugzwang.

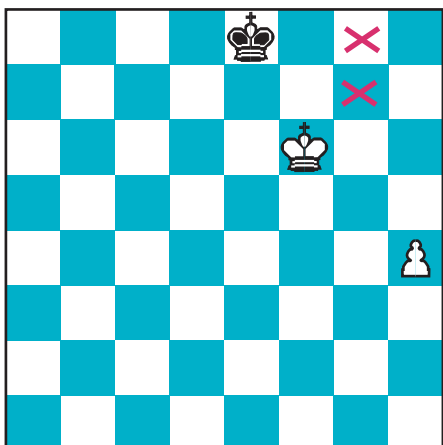
Chiaramente i due Re sono reciprocamente bloccati a difendere ciascuno il proprio pedone. Chi è costretto a muovere deve abbandonare la difesa del pedone e perde.

Per chi si trova in questa condizione sfavorevole si dice che è in zugzwang.

LE CASE CRITICHE DI SOSTEGNO

Si chiamano case critiche quelle case che raggiunte dal Re (nostro o avversario) producono un effetto determinato, la promozione di un pedone, la sua caduta, ecc. Vediamo ad esempio questa posizione:

diagramma I



Per la promozione del pedone è fondamentale che il Bianco ottenga il controllo della casa di promozione h8.

In altre parole, per promuovere il Bianco deve poter raggiungere con il Re la casa g7 (o g8), impedendo che vi giunga il Re nero.

Il pedone non potrà promuovere se il Re nero riesce a raggiungere la casa g8 o g7: le case g7 o g8 sono **case critiche di sostegno** perché da esse il Re bianco sostiene il proprio pedone verso la promozione in h8.

È evidente che se il tratto è al Bianco questi vince con l'immediata **1.Rg7**, se il tratto è al Nero la partita è pari dopo **1...Rf8 2.Rg6** (o **2.h6**) **Rg8**.

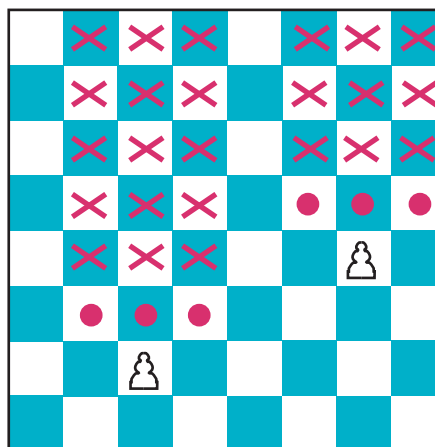
Quali sono le **case critiche di sostegno** (che d'ora in poi abbrevieremo in "case di sostegno") per la promozione di un pedone libero? O, in altre parole, dove deve portarsi il Re per essere sicuro di accompagnare il proprio pedone alla promozione?

Le case di sostegno dipendono in primo luogo dalla distanza del pedone dall'ottava traversa. In secondo luogo è importante l'opposizione; talune case sono critiche solo se il Re le raggiunge avendo l'opposizione. (Naturalmente si sottintende che il pedone non deve essere minacciato di cattura da parte del Re avversario!)

Per un pedone che si trova sulla seconda, terza o quarta traversa (diag. J) le **case di sostegno assolute** (quelle che vincono sempre) sono segnate con una crocetta, se il Re bianco raggiunge una di queste la promozione del pedone è certa. Infatti il Re avversario non è in grado di impedire che il pedone venga accompagnato fino all'ottava traversa.

Le **case di sostegno condizionate** (o **relative**), segnate con un pallino, sono invece quelle che il Re deve raggiungere avendo a proprio vantaggio l'opposizione, verticale o diagonale. Se trovandosi in una di queste case il tratto è all'avversario il finale è vinto, poiché il Re riesce sempre ad accompagnare il pedone alla casa di promozione.

diagramma J



Come si vede dal diagramma, le **case di sostegno assolute** per i pedoni alla casa seconda, terza o quarta, cominciano due traverse sopra al pedone.

Le **case di sostegno condizionate** sono quelle della traversa subito sopra il pedone.

Nel diagramma della pagina successiva vediamo come più il pedone è spinto in profondità e più diminuiscono le case di sostegno condizionate.

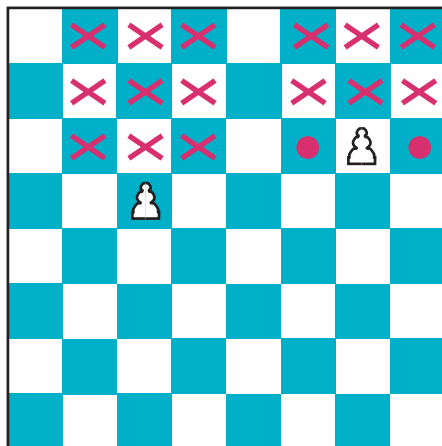
Per un pedone che ha raggiunto la quinta casa, non ci sono case di sostegno condizionate: quando il Re riesce a porsi anche di una sola casa più avanti del

proprio pedone, la promozione è certa, opposizione o no. Per contro potete facilmente verificare come il Re a lato del pedone non vince anche se avesse il vantaggio dell'opposizione.

Questa posizione del Re rispetto al pedone vale anche per un pedone in sesta casa, ma qui esistono ai lati del pedone due case di sostegno condizionate.

Per un pedone in settima chiaramente le case di sostegno assolute sono quelle a lato e sopra il pedone.

diagramma K



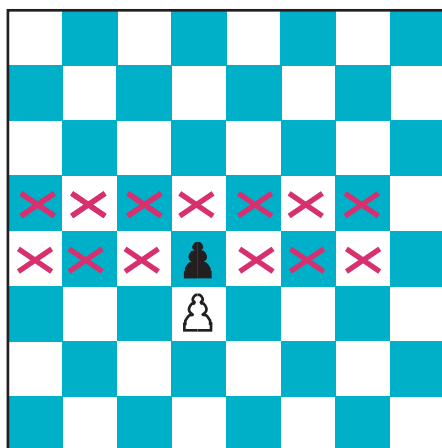
Le case critiche, assolute e condizionate, per la promozione del pedone in casa quinta e sesta.

LE CASE CRITICHE DI CADUTA

Un altro genere di case critiche molto importanti sono quelle che riguardano la cattura di un pedone bloccato. Esse si estendono per tre case a destra e tre case a sinistra ai lati del pedone e sette case della traversa sovrastante.

Se il Re avversario entra in una di queste case il pedone cade forzatamente (tuttavia non è automatico che si vinca la partita, poiché ciò dipende anche dal fatto che si sia raggiunta o meno una casa critica di promozione).

diagramma L

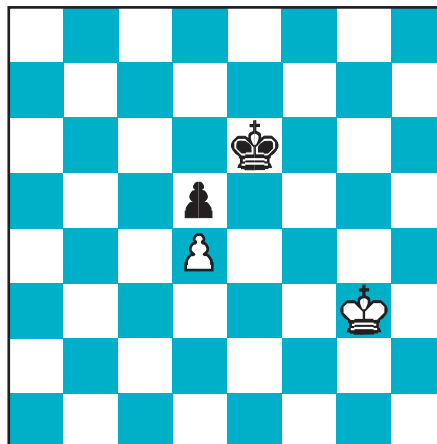


Come si vede dal diagramma, le case critiche di caduta del pedone nero si estendono per tre case ai due lati del pedone bloccato e sette case nella traversa subito sopra.

Nel diagramma qui sopra vediamo che, appena catturato il pedone, se il Re nero va in d6 impedisce la conquista di una **casa critica di sostegno**: patta.

Vediamo un esempio di conquista di una **casa critica di caduta** (abbreviamo in "casa di caduta") e di cattura del pedone, ma con finale patto per non avere il vantaggio dell'opposizione:

diagramma M



Muove il Bianco

- 1.Rg4 (Rf4? Rf6 e il pedone non cade) **Rf6**
- 2.Rf4 **Re6**
- 3.Rg5 (una casa critica di caduta è stata conquistata) **Re7**
- ... **Rd6**
- 4.Rf5 **Rd7**
- 5.Rf6 **Rc6**
- 6.Re5 **Rc7**
- 7.Re6 **Rxd5**

Il pedone è caduto, ma ora **8...Rd7!** e la partita è pari perché il Bianco non ha l'opposizione.

Se tutti i pezzi fossero stati una traversa più in alto, il Nero perdeva poiché con il pedone in quinta traversa l'opposizione non ha effetto.

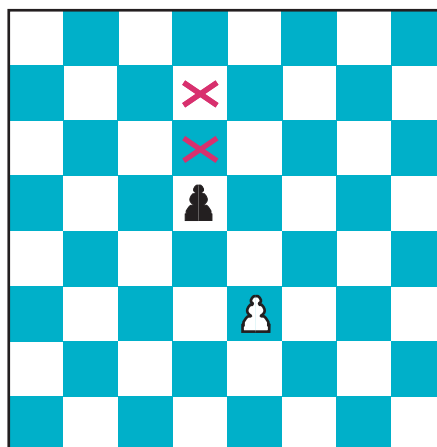
Come esercizio provate a giocare questi finali sistemando i pezzi in posizioni diverse.

Altre case critiche, utili da ricordare, riguardano il pedone bloccato a salto di cavallo.

Le due case che determinano la caduta del pedone sono le due immediatamente sopra (quelle segnate dalle crocette).

Se il Re bianco arriva in una di queste case il pedone cade forzatamente (tuttavia il Re nero potrebbe rifarsi catturando il pedone bianco bloccante, se questi non è protetto).

diagramma N



Muove il Bianco

Qui le case laterali del pedone nero non sono critiche perché il Re nero può continuare a difendere il suo pedone girandogli intorno.

Questi sono i principi generali, ma nel corso della trattazione vedremo come questi s'intrecceranno in una grande varietà di combinazioni, creando una complessità notevole nonostante la scarsità del materiale presente sulla scacchiera.

1 - PEDONI CONTRAPPOSTI A CONTATTO

I pedoni contrapposti a contatto sono i pedoni che si fronteggiano sulla stessa colonna e che non hanno case vuote in mezzo. Consideriamo gli obiettivi che cercherà di raggiungere l'attaccante e gli obiettivi che cercherà di raggiungere il difensore.

obiettivi di attacco

- conquistare una **casa critica di caduta** per poi catturare il pedone
- conquistare una **casa critica di sostegno**

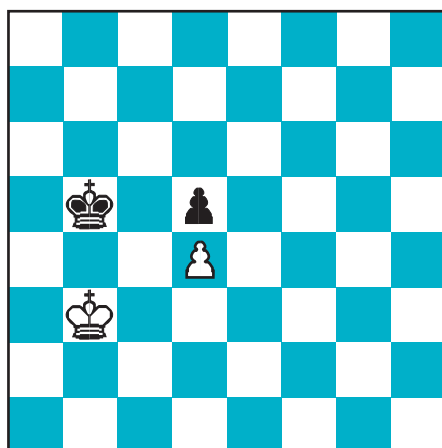
obiettivi di difesa

- impedire il raggiungimento degli obiettivi di attacco mediante un **blocco avanzata**
- creare una situazione di **trabocchetto**

Delle case critiche di caduta e di sostegno abbiamo già trattato nel paragrafo dei principi generali, mentre con la denominazione **blocco avanzata** intendiamo non solo una situazione di opposizione, ma in genere ogni procedimento (quindi anche utilizzando eventualmente i pedoni come barriera) che serve a non fare avanzare il Re o il pedone avversario.

Un caso semplice, che qui coincide con il blocco determinato dall'opposizione, è il seguente:

diagramma 1.1



La partita è patta a chiunque spetti il tratto

Se il tratto è al Bianco, questi non riuscirà mai a conquistare una casa di caduta perché il Re nero arriverà sempre a fronteggiarlo. Ad esempio:

1.Rc3 Rc6 2.Rb4 Rb6 3.Rc3 Rc6 4.Rd3 Rd6 5.Re3 Re6 6.Rf4 Rf6 patta

Se invece muove il Nero, crea il blocco avanzata al Re semplicemente andando in a5, in quanto il Re avversario non può cercare di penetrare dirigendosi a est a causa del contrattacco del Nero al pedone d4 (1...Ra5 2. Rc3 Ra4 3.Rd3 Rb4 ecc.).

Però potrebbe anche cedere il pedone e creare un blocco avanzata al pedone in d8:

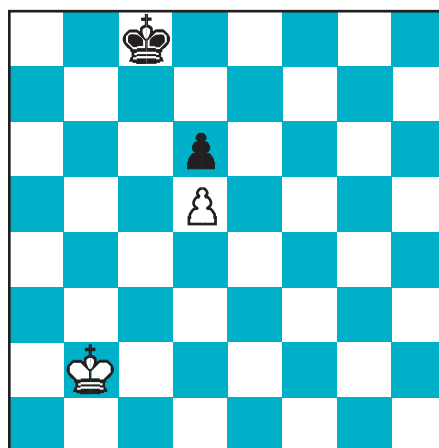
1...Rc6 [1...Ra5 2.Rc3 Ra4 3.Rd3 Rb4 4.Re3 Rc3=] 2.Ra4 Rb6 3.Rb4 Rc6 4.Ra5 (conquista della casa di caduta) 4...Rc7 5.Rb5 Rd6 6.Rb6 Re6 7.Rc6 Re7 8.Rxd5 Rd7 9.Re5 Re7 10.d5 Rd7 11.d6 Rd8 12.Re6 Re8 13.d7+ Rd8 patta

È facile verificare che se tutto il gruppo di Re e pedoni fosse sistemato una traversa più in alto, l'idea di cedere il pedone per effettuare un blocco avanzata

in d7 fallirebbe, dal momento che il Re bianco raggiungerebbe una casa di sostegno (con il pedone in quinta traversa l'opposizione non ha più effetto).

Il blocco avanzata contro la conquista di una casa di caduta può essere preparato dall'opposizione lontana:

diagramma 1.2



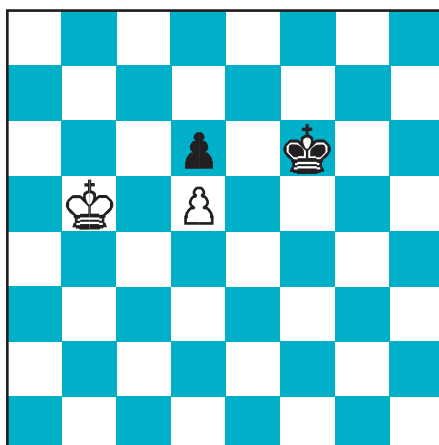
Il Nero muove e patta

Qui il Nero pareggia facilmente in vari modi, ma vogliamo esemplificare l'uso dell'opposizione lontana:

1...Rb8 [Pareggia anche 1...Rc7 2.Rc3 Rb6 3.Rb4 (3.Rd4 Rb5 il pedone d4 cade, ma poi il Bianco fa blocco mediante l'opposizione: 4.Rd3 Rc5 5.Re4 Rc4 6.Re3 Rxd5 7.Rd3=) 3...Ra6] **2.Rc3 Rc7 3.Rc4 Rc8** (va bene anche 3...Rb6, ma abbiamo inserito questa mossa per ragioni didattiche) **4.Rb5 Rb7 patta.**

Vediamo qui sotto un esempio di **trabocchetto**.

diagramma 1.3



Vince chi ha il tratto

Possiamo definire il **trabocchetto** come una reciproca conquista di **case di caduta**, in modo tale che chi cerca di sfruttare tale conquista finisce in **zugzwang**.

Nell'esempio presentato nella pagina precedente, chi muove vince, tuttavia è necessario avvicinarsi ai pedoni nel modo giusto.

Se ora il Bianco si precipitasse a giocare 1.Rc6?? finirebbe in zugzwang dopo Re5 (analogamente il Nero se toccasse a lui e muovesse 1...Re6).

La sequenza giusta è:

1.Rb6! [1.Rc6?? Re5 vince il Nero] **1...Rf5** [1...Re6 2.Rc7 e vince] **2.Rc7!** [2.Rc6 Re5 vince il Nero] **2...Re5** **3.Rc6** e vince.

Se toccasse al Nero muovere vincerebbe con la manovra speculare:

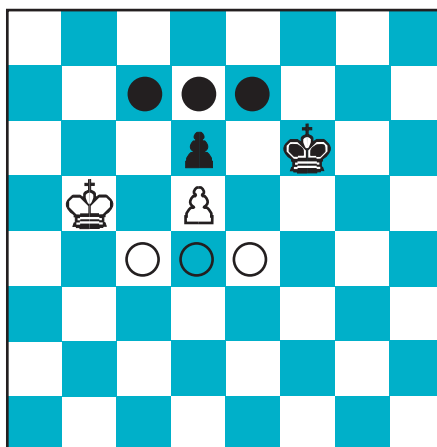
1...Rf5 **2.Rb6** **Re4** **3.Rc6** **Re5**

In termini più generali, si può dire che in una posizione di trabocchetto per prevalere è necessario raggiungere una delle tre case di caduta retrostanti il pedone avversario.

Nell'esempio presentato le case di caduta del pedone nero sono segnate dai tre pallini pieni, mentre quelle del pedone bianco sono segnate dai tre pallini vuoti.

Il primo Re che raggiunge una delle case critiche del pedone avversario vince

diagramma 1.4



Le tre case c7, d7, e7 sono le case critiche di caduta del pedone nero.

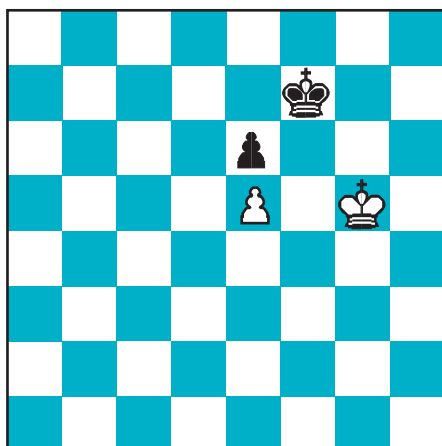
Invece le case c4, d4, e4 sono quelle di caduta del pedone bianco.

Passiamo ora agli esercizi e agli studi relativi a questo primo capitolo. Se avete ben assimilato i concetti qui esposti non dovrete incontrare alcuna difficoltà a risolverli.

Ricordate che nell'accingervi a risolvere le posizioni è più importante capire come si fa a giungere alla soluzione che non scoprirla casualmente o con una serie di tentativi.

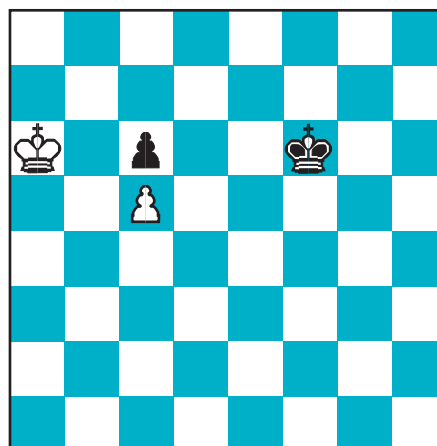
La chiave per risolvere gli esercizi si trova interamente nei principi studiati.

ESERCIZI 1 - PEDONI CONTRAPPOSTI A CONTATTO



ESERCIZIO 1.1

Il Bianco muove e vince

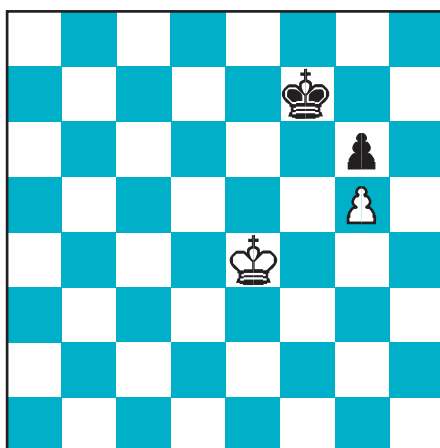


ESERCIZIO 1.5

Il Nero muove e il Bianco vince

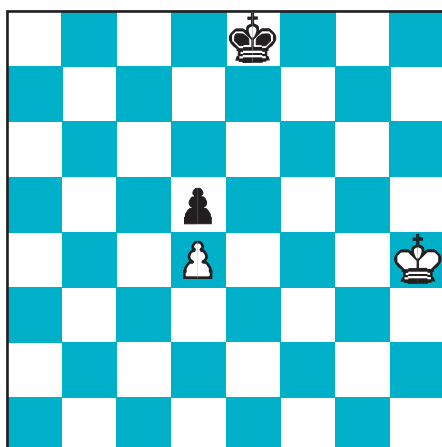
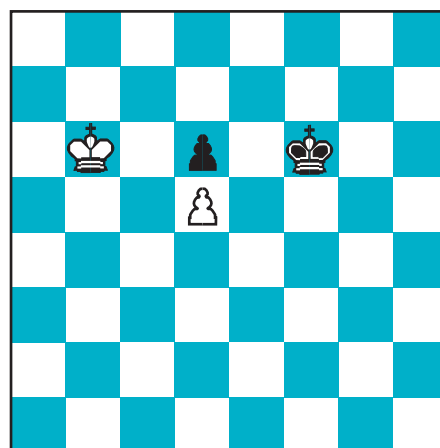
ESERCIZIO 1.2

Il Bianco muove e vince



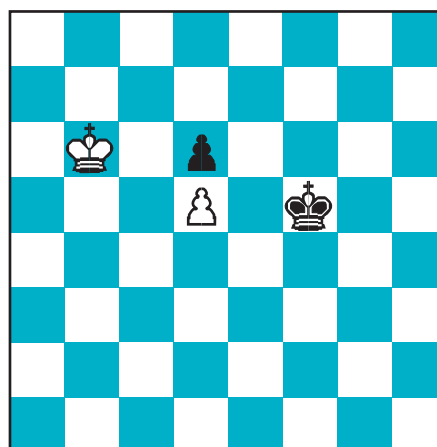
ESERCIZIO 1.6

Il Bianco vince a chiunque spetti il tratto



ESERCIZIO 1.3

Il Bianco muove e il Nero patta

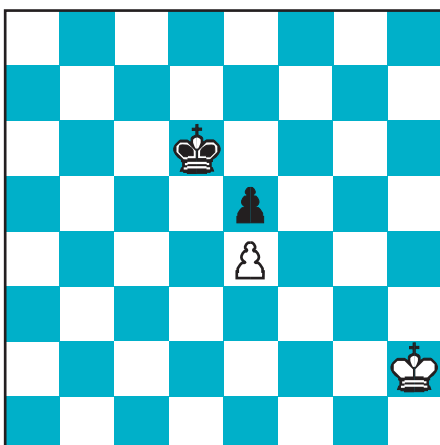


ESERCIZIO 1.7

Chi ha il tratto vince

ESERCIZIO 1.4

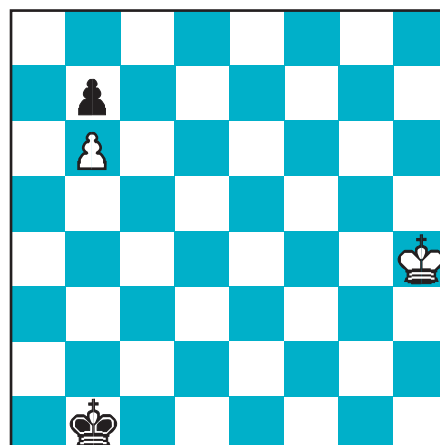
Il Bianco muove e patta



ESERCIZIO 1.8

Il Bianco muove e patta

Che cosa conviene di più al Bianco: andare a conquistare una **casa di caduta** e catturare il pedone, oppure tentare un **blocco avanzata**?



SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 1

ESERCIZIO 1.1

1.Rh6 conquista una **casa critica di caduta** del pedone.
1...Re8 2.Rg6 Re7 3.Rg7 Re8 4.Rf6 Rd7 5.Rf7 Rd8 6.Rxe6 conquista una **casa di sostegno assoluta** per la promozione del pedone.
6...Re8 con il pedone in quinta casa la conquista dell'**opposizione** non è sufficiente a creare un **blocco avanzata**.
7.Rf6 Rf8 8.e6 Re8 9.e7 e vince

ESERCIZIO 1.2

1.Rd5! conquista l'**opposizione diagonale**.
[1.Re5? consente la realizzazione del **blocco avanzata** mediante opposizione. 1...Re7=]
1...Re7 il Nero perde perché non è riuscito a creare il **blocco avanzata**.
2.Re5 **opposizione verticale**. **2...Rf7 3.Rd6** conquista della **casa di caduta**.
3...Rf8 4.Re6 Rg7 5.Re7 Rg8 6.Rf6 Rh7 7.Rf7 Rh8 8.Rxg6 caduta del pedone e occupazione di una **casa di sostegno assoluta**.
8...Rg8 9.Rh6 Rf8 10.g6 Rg8 11.g7 Rf7 12.Rh7 e vince.

ESERCIZIO 1.3

1.Rg5 Re7 il Re nero può andare ovunque, basta che non si allontani dalla casa d7, dove costruirà un **blocco avanzata**.
2.Rf5 Rd6 giusto per tirarla alla lunga, in realtà il Nero potrebbe cedere il pedone subito.
3.Rf6 Rd7 4.Re5 Rc6 5.Re6 Rc7 6.Rxd5 il Re bianco ha occupato una **casa di sostegno condizionata**, ma non ha l'opposizione, per cui non potrà condurre il pedone a promozione) **6...Rd7!** **blocco avanzata** tramite opposizione.
7.Re5 [7.Rc5 Rc7=] **7...Re7 8.d5 Rd7** [8...Re8? 9.Re6 e vince.]
9.d6 Rd8 10.Re6 Re8 11.d7+ Rd8 12.Rd6 stallo.

ESERCIZIO 1.4

1.Rg2 Rc5 2.Rf3 Rd4 3.Rf2!
[3.Re2? occupando ora questa casa si consente al Re nero di accedere a una **casa di sostegno condizionata** con l'opposizione a favore. 3...Rxe4 e vince.]
3...Rxe4 4.Re2 **blocco avanzata**. Patta.

ESERCIZIO 1.5

1...Re6 la tipica posizione del **trabocchetto**.
[1...Re5 2.Rb7 Rd5 3.Rb6 Re5 4.Rxc6]
2.Rb7 Il Re bianco ha raggiunto una **casa di caduta** del pedone nero e vince.
[2.Rb6? cadendo dritto nel **trabocchetto**. 2...Rd5! e vince.]
2...Rd5
[Non serve 2...Rd7 3.Rb6 Rc8 4.Rxc6 Il Re bianco ha raggiunto una **casa di sostegno assoluta** e vince.]
3.Rb6 Re6 4.Rxc6 Re7 5.Rb7 e vince.

ESERCIZIO 1.6

1.Rc7! occupa la **casa di caduta del trabocchetto**.
[1.Rc6?? Re5 2.Rb5 Rxd5 vince il Nero]
1...Re5
[1...Re7 2.Rc6 Rd8 3.Rxd6] **2.Rc6 Rf6 3.Rxd6** e vince

Se toccasse al Nero il Bianco vincerebbe sempre con la conquista di una delle **case di caduta**.
1...Re7 [lo stesso sarebbe 1...Re5, invece dopo 1...Rf5 deve giocare 1.Rc7 e non 1.Rc6?? Re5 e vince il Nero.]
2.Rc6 Re8 3.Rd6 Rd8 4.Re6 Re8 5.d6 Rd8 6.d7 e vince

ESERCIZIO 1.7

1...Re4 occupa per primo una **casa di caduta del trabocchetto**.
[1...Re5?? 2.Rc6 Rf6 3.Rxd6]
2.Rc6
[Non servirebbe cercare di instaurare un **blocco avanzata**. 2.Rb5 Rxd5 3.Rb4 Re4 il Nero ha conquistato una **casa di sostegno assoluta** e può accompagnare il pedone a promozione. 4.Rc3 d5 5.Rd2 Rd4]
2...Re5 3.Rb5 Rxd5 e vince

Se toccasse al Bianco vincerebbe subito con **1.Rc7**.

ESERCIZIO 1.8

1.Rg3 l'idea giusta è il **blocco avanzata**. [1.Rg4 L'idea di raggiungere la casa di caduta non va bene. 1...Rc2 2.Rf4 (è tardi per avere ripensamenti e cercare di creare un **blocco avanzata**. 2.Rf3 Rd3 3.Rf2 Rc4 4.Re3 Rb5 5.Rd3 Rxb6 6.Rc4 Ra5) 2...Rd3 3.Re5 Rc4 4.Rd6 Rb5 5.Rc7 ecco raggiunta una **casa di caduta**... 5...Ra6! ...ma a sua volta il Re bianco è caduto nel **trabocchetto**!]
1...Rc2 2.Rf2! [2.Rf3 così non si riesce più ad aggirare il Re nero per creare un **blocco avanzata**. 2...Rd3 il Nero vince come nella variante.]
2...Rd2 [2...Rd3 3.Re1=] **3.Rf1!** solo in questo modo si aggira il Re nero. **3...Rd3** [3...Rc3 4.Re2= pareggia come nella variante principale.] **4.Re1 Rc4 5.Rd2 Rb5 6.Rc3 Rxb6 7.Rb4** **blocco avanzata**: patta.

2 - PEDONI CONTRAPPOSTI NON A CONTATTO

I pedoni contrapposti a non contatto sono i pedoni che si fronteggiano sulla stessa colonna e che hanno una o più case vuote in mezzo. Chiaramente se i due giocatori si limitano a spingere i pedoni, a un certo punto si rientrerà nel capitolo precedente. Da questo fatto derivano gli obiettivi di attacco e difesa.

obiettivi di attacco

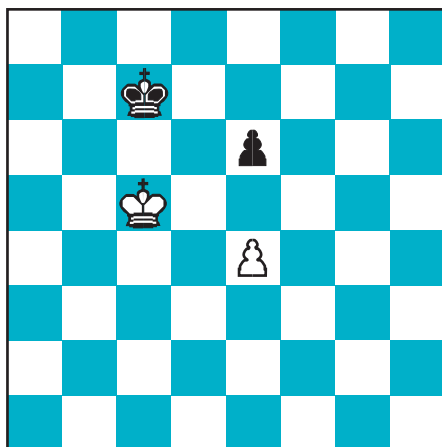
- spingere il pedone per rientrare in un caso favorevole delle posizioni trattate nel capitolo precedente

obiettivi di difesa

- spingere il pedone per rientrare in un caso favorevole delle posizioni trattate nel capitolo precedente
- creare una situazione di **cattura reciproca** dei pedoni

Quando i pedoni contrapposti non sono a contatto, la prima cosa che si deve curare è calcolare bene i tempi a disposizione per evitare di perdere l'opposizione a causa di una spinta del pedone (proprio o avversario). Nel diagramma seguente il Nero ha impostato un blocco avanzata inefficace, perché il Bianco con la spinta del pedone conquista l'opposizione e può accedere a una casa di caduta.

diagramma 2.1

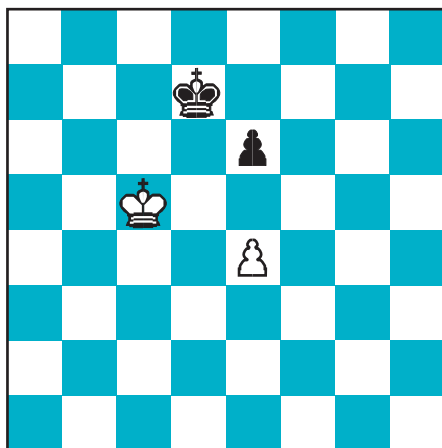


Il Bianco muove e vince

Il Bianco vince con **1.e5!** e, conquistata l'opposizione, il Nero non può più impedire che il Re avversario raggiunga una casa di caduta: **1...Rd7 2.Rb6**. Ora il pedone cade forzatamente.

Allo stesso modo la spinta del pedone può mutare le case critiche a favore del difensore che può attuare così un blocco avanzata efficace. Nel seguente diagramma il Nero forza la patta:

diagramma 2.2



Il Nero muove e patta

Il Nero patta con **1...e5!** Il pedone bianco è bloccato alla quarta casa e anche se quello nero cade, il Re si pone in e7 e blocca ogni avanzata del Re avversario.

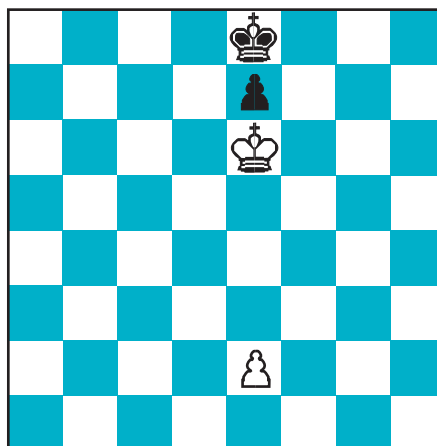
In entrambi questi due esempi abbiamo visto all'opera il primo principio dell'attacco (diag 2.1) e

il primo principio della difesa (diag 2.2), vale a dire quello di spingere il pedone per arrivare in una posizione favorevole di pedoni contrapposti a contatto.

Si è trattato di situazioni molto semplici, ma è importante ricordare che i vari principi, casa di caduta, casa di sostegno, blocco avanzata, trabocchetto e cattura reciproca, quasi sempre agiscono più di uno alla volta.

Vediamo a proposito quest'altro esempio:

diagramma 2.3



Il Bianco muove e il Nero patta

Se il Bianco potesse portare il suo pedone in e6 con l'opposizione a favore vincerebbe, ma ciò non è possibile. Osserviamo le varianti:

1.e4

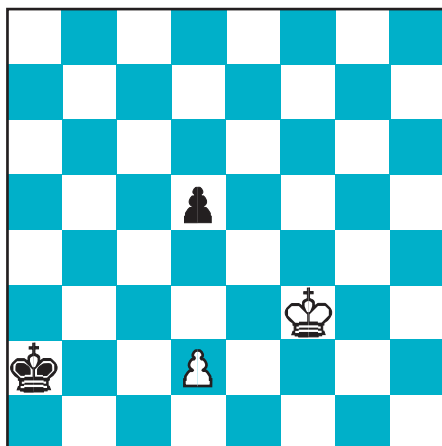
[1.e3 Rf8 2.e4 con l'idea di portare il proprio pedone più avanti possibile. 2...Re8 3.e5 Rf8 4.Rd7 Rf7 5.Rd8 (5.e6+?? Rf6! **trabocchetto**) 5...Re6 6.Re8 posizione di **cattura reciproca**. 6...Rxe5 7.Rxe7]

1...Rf8 2.Rd7 e5 3.Rd6 Re8 4.Rxe5 Re7 blocco avanzata.

Come si è visto, in questo caso la difesa ha potuto usufruire di ben tre principi difensivi in rapporto alle mosse scelte dal Bianco. È sempre importante interrogarsi sul principio adeguato alla circostanza nello stabilire la propria linea di attacco o di difesa.

Il trabocchetto è un'arma formidabile avendo a che fare con pedoni contrapposti e occorre prestarvi molta attenzione, perché può scattare nei momenti più impensati. Ad esempio:

diagramma 2.4



Il Bianco muove e vince

1.Rf4

[1.d4? questa spinta porta solo al pari: 1...Rb3 2.Re3 (2.Rf4? Rc3 il Re nero ha conquistato una **casa di caduta del trabocchetto** e vince! 3.Re5 Rc4-+) 2...Rc4 3.Re2 per salvarsi il Bianco deve attuare un **blocco avanzata**. 3...Rxd4 4.Rd2 patta.; 1.Re3? in questo caso il Nero adotta una difesa diversa 1...Rb3 2.Rd4 Rc2 creando la situazione di **cattura reciproca**. 3.d3 Rd2 4.Rxd5 Rxd3 patta.] **1...Rb3 2.Re5 Rc4** il Nero decide di difendere il pedone, creando un **blocco avanzata** al pedone avversario. [2...Rc2 il tentativo di **cattura reciproca** ora non funziona. 3.d4! e vince.] **3.d4!** ma ecco che lo scattare del **trabocchetto** vanifica anche questa difesa!

Si può dire che qui il trabocchetto è stato costruito sotto i piedi stessi dell'avversario.

Seguono ora otto esercizi in cui non solo dovrete prestare attenzione ai principi che possono essere messi in gioco, ma dovrete anche curare i percorsi dei Re e le reciproche interferenze che essi creano.

La strategia migliore è quella di mettere a fuoco un principio di attacco o di difesa (casa di sostegno, cattura reciproca, trabocchetto, ecc.) e di osservare quale percorso del Re sarebbe necessario per attuarlo e se esso è possibile.

Lo studio naturalmente si complica perché i pedoni non sono a contatto, ma possono muovere. In una prima analisi immaginate che abbiano esaurito tutte le spinte e cercate di scoprire come dovrebbero essere posizionati i Re per raggiungere il vostro obiettivo (vittoria o patta).

Quando avete individuato la posizione migliore dei Re, cercate di coordinare il movimento del Re e del pedone in modo da raggiungere la posizione prevista.

Ogni analisi e ogni calcolo dovrà ovviamente tenere conto delle diverse possibili scelte dell'avversario.

Infine aggiungiamo questo suggerimento. Se il vostro obiettivo è la patta, quasi sempre vi conviene studiare il modo di attuare un principio difensivo. Ma se il vostro obiettivo è la vittoria, anziché cercare l'applicazione di un principio di attacco, è preferibile che vi concentrate sugli principi di difesa che potrebbe adottare il vostro avversario.

In altre parole, è più importante e utile analizzare le possibilità dell'avversario quando dovete cercare di vincere che quando volete pattare.

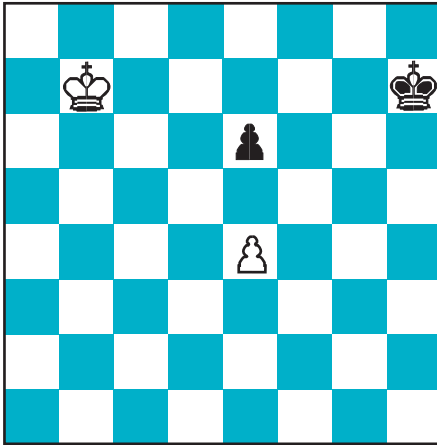
Questo si spiega con il semplice fatto se l'avversario non adotta alcun principio difensivo l'attaccante ha molti modi per vincere, al contrario al difensore basta riuscire in un solo principio difensivo per raggiungere la patta.

Oppure, se vi piace, potete ragionare così: se l'attaccante non ha avuto successo con il suo attacco, può sempre tentarne un altro, invece se il difensore ha avuto successo, il risultato è la patta.

Una volta raggiunta la patta teorica nessun attacco potrà funzionare.

Questi ragionamenti spiegano la ragione per la quale occorre prestare più attenzione ai procedimenti difensivi (propri o dell'avversario) che a quelli di attacco.

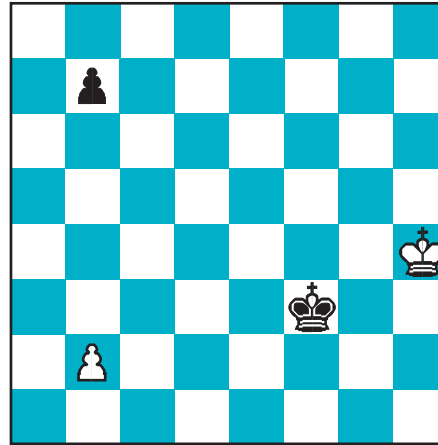
ESERCIZI 2 - PEDONI CONTRAPPOSTI NON A CONTATTO



ESERCIZIO 2.1

**Il Bianco muove e vince.
Il Nero muove e patta.**

Uno studio semplice. Quale principio deve essere applicato?



ESERCIZIO 2.5

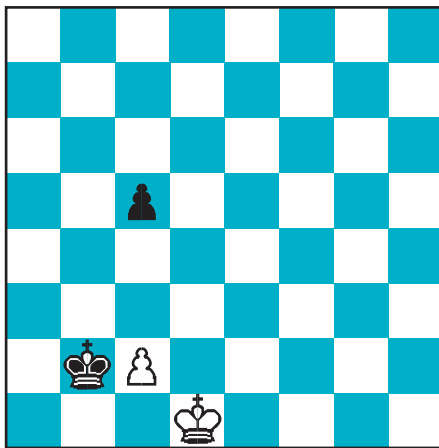
Il Bianco muove e patta.

È meglio tentare una **cattura reciproca**, un **trabocchetto** o un **blocco avanzata**? Sottolineiamo che non basta avere l'opposizione, occorre poi riuscire anche a mantenerla.

ESERCIZIO 2.2

Il Bianco muove e patta

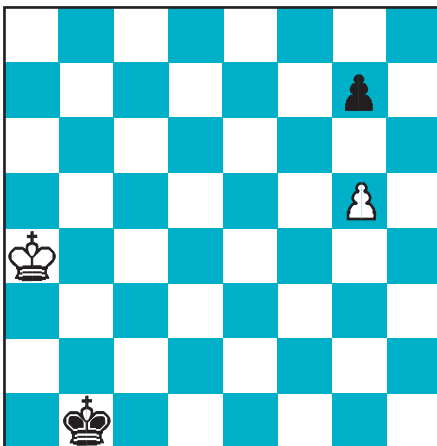
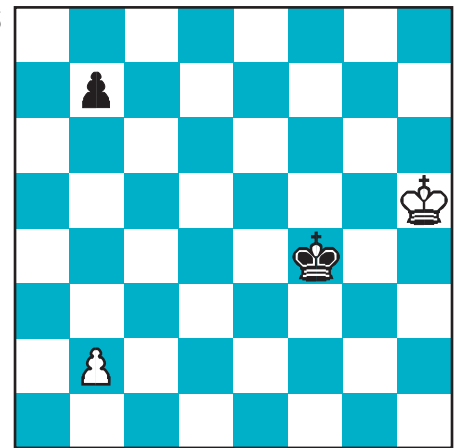
Basta trovare il principio e la soluzione è semplice.



ESERCIZIO 2.6

Il Bianco muove e il Nero vince.

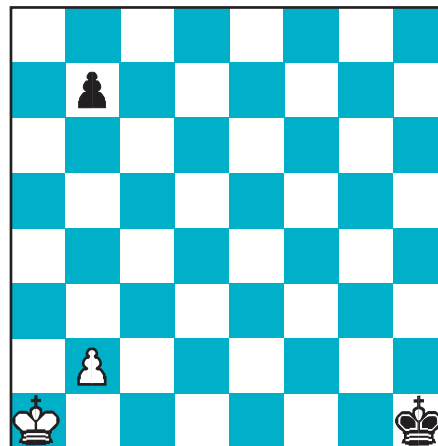
Dopo aver risolto lo studio precedente, non sarà difficile capire perché il Bianco non riesce a salvarsi.



ESERCIZIO 2.3

Il Bianco muove e vince

Bisogna evitare sia la **cattura reciproca** sia il **trabocchetto**. Dove dev'essere condotto il Re nero per rendergli impossibile attuare una di queste difese?



ESERCIZIO 2.7

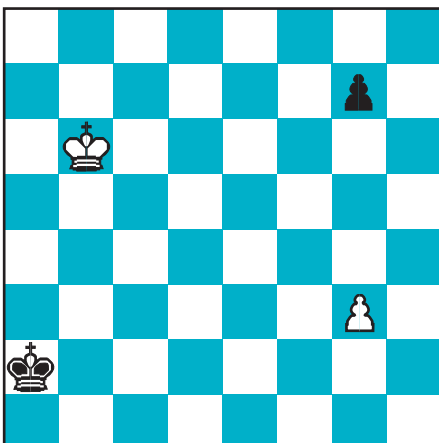
Il Bianco muove e vince.

Non si può permettere che il Nero raggiunga il suo pedone, dove potrebbe facilmente attuare un **blocco avanzata**. Tuttavia il Bianco può attuare un'opposizione durevole, dove?

ESERCIZIO 2.4

Il Bianco muove e vince

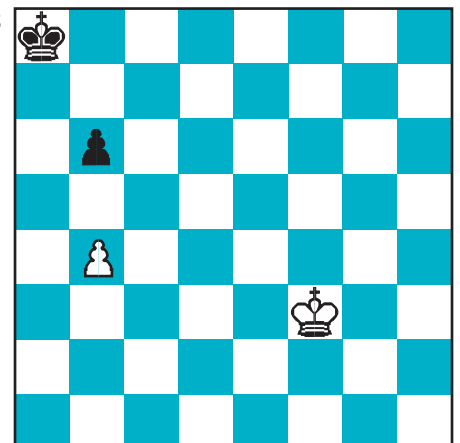
Le uniche difese a disposizione del Nero sono la **cattura reciproca** o il **trabocchetto**. Come interferire dunque sulla linea di attacco?



ESERCIZIO 2.8

Il Bianco muove e vince

Sarebbe proprio criminale lasciare che il Nero attui senza alcuna fatica un **blocco avanzata**.



SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 2

ESERCIZIO 2.1

1.e5 Il Bianco porta il pedone sulla quinta casa, in questo modo le **case di sostegno** diventano **assolute**.

[Il Nero pareggia con 1...e5 blocca il pedone alla quarta casa. (pareggia anche 1...Rg6 2.Rc6 e5 (2...Rf6 3.Rd6 e5 4.Rd5 Rf7 e poi **blocco avanzata**.) 3.Rd6 Rf7; 2.Rc6 Rg6 3.Rd6 Rf7 4.Rxe5 Re7 **blocco avanzata**. Il Bianco occupa una **casa di sostegno relativa**, ma senza l'opposizione: patta.;

Invece se muove il Bianco vince anche con 1.Rc6 e5 perché il Re nero è troppo lontano per fare un **blocco avanzata**. (1...Rg6 2.e5!) 2.Rd5 Rg7 3.Rxe5 Rf7 4.Rd6 conquista una **casa di sostegno assoluta** e vince.]

1...Rg6 2.Rc6 Rg5

[2...Rf7 3.Rd6 Rf8 4.Rxe6 Re8 5.Rf6 il **blocco avanzata** non c'è perché con il pedone in quinta traversa il re bianco occupa una **casa di sostegno assoluta**. 5...Rf8 6.e6 Re8 7.e7 e vince.] 3.Rd7 [3.Rd6 Rf5 il **trabocchetto**! Il Bianco perde.]

3...Rf5 4.Rd6 1-0

ESERCIZIO 2.2

1.c4! Ora è facile creare un efficace **blocco avanzata**.

[1.Rd2?? c4 2.Rd1 (2.c3 Rb3 3.Rd1 Rxc3 4.Rc1 il **blocco avanzata** è inefficace perché il pedone è troppo avanzato.) 2...c3 e il Bianco vince.]

1...Rc3 2.Rc1 Rxc4 3.Rc2 1/2-1/2

ESERCIZIO 2.3

1.Rb3 Chiaramente il Nero non potrà mai attuare un **blocco avanzata**. Bisognerà pertanto prestare attenzione alla **cattura reciproca** e al **trabocchetto**.

[1.Rb4? questa mossa, se ancor peggio non si cade nel trabocchetto, porta solo al pari. Tuttavia seguite con pazienza lo svolgimento perché vi troverete molte intuizioni e principi utili.

1...Rc2 2.Rc4 Rd2 3.Rd4 Re2 4.Re4 Rf2 5.Rf4 Rg2

(5...Re2? 6.g6 il Bianco vince perché il Nero è troppo lontano per attuare un qualunque principio difensivo.)

6.Rf5 unica mossa per cercare di vincere. D'altra parte è facile capire che se tra i due Re c'è solo una casa di distanza, qualora i pedoni venissero a contatto non sarebbe più possibile vincere in quanto il Nero raggiungerebbe con il Re una **casa di caduta** del pedone bianco prima che il Bianco possa fare altrettanto.

6...Rg3 il Re nero recupera la distanza senza concedere l'opposizione.

(6...Rf3?? perde perché il Bianco conquista l'opposizione e raggiunge il pedone nero prima che l'avversario raggiunga quello bianco. 7.g6 Re3 8.Re6 Rf4 9.Rf7)

7.Rg6 Rg4 **cattura reciproca**.

(Non va neanche 7.g6 Rh4 8.Rf4 (8.Re6?? Rg5 9.Rf7 Rh6)

8...Rh5 9.Rf3 Rxe6 10.Rg4 patta.

Neppure mosse diverse di 6.Rf5 danno un risultato diverso:

6.Rg4 g6: la patta è evidente. Se si concede al Re nero

l'opposizione, riuscirà a raggiungere una **casa di caduta** del pedone bianco. Il Bianco riesce però a pareggiare creando un **blocco avanzata** con Rg3 (ma, avendo il Bianco, non è questo che vogliamo). 7.Rf4 Rh3 8.Rf3 Rh4 9.Rf4 Rh5 10.Rf3 Rxe6 11.Rg3 pari.

6.g6 come nella variante precedente il Re bianco non riesce a creare un blocco all'avanzata del Re nero, e questi raggiungerà senz'altro una **casa di caduta** e catturerà il pedone bianco. 6...Rh3 7.Rf5 (è uguale 7.Rg5 Rg3 8.Rf5 Rh4) 7...Rh4 8.Re6?? se il Re bianco cerca di andare a catturare il pedone nero finisce dritto dentro il **trabocchetto** e perde! (giusta è 8.Rf4 Rh5 9.Rf5 Rh6 10.Rf4 Rxe6 11.Rg4 patta.) 8...Rg5 9.Rf7 Rh6 il Nero vince.]

1...Rc1 2.Rc3 non si deve concedere al Re nero di risalire le traverse finché ciò avviene con un movimento che lo avvicina sempre più ai pedoni.

In altre parole, si potrà permettere al Re nero avvicinarsi verticalmente ai pedoni solo quando sarà obbligato ad allontanarsi orizzontalmente.

2...Rd1 3.Rd3 Re1 4.Re3 [4.Re4? Rf2 patta.] **4...Rf1 5.Rf3**

Rg1 6.Rg3 ecco che adesso il Nero è costretto ad allontanare il suo Re dal pedone bianco, oppure ad avvicinare il proprio pedone al Re avversario, in ogni caso perde.

[Si vinceva anche con 6.g6 come vedremo nello studio successivo.]

6...Rf1 Il Re nero non si è avvicinato al pedone bianco lungo la colonna e anzi si è allontanato dalla direttrice di attacco. Se ora vuol risalire è costretto ad allontanarsi orizzontalmente.

[6...g6 7.Rf4 Rf2 8.Re5 Rf3 9.Rf6;

6...Rh1 7.g6]

7.g6 Re2 Osserviamo come queste ultime due mosse nere abbiano allontanato il Re dal punto g6. **8.Rf4** il Re nero risale di una traversa ma è anche costretto ad allontanarsi di una colonna dai pedoni. Se invece torna in f2 si separa dal Re bianco di due case e non può più raggiungere in tempo i pedoni.

8...Rf2

[8...Rd3 9.Re5 Rc4 10.Re6 Rd4 11.Rf7]

9.Rf5 Adesso che nel momento in cui si cattura il pedone nero resta difeso il proprio, si può risalire per andare a prenderlo. **9...Rf3 10.Re6 Rf4 11.Rf7 1-0**

ESERCIZIO 2.4

1.Rc5! questo studio si risolve riflettendo sul fatto che il Nero cercherà di attuare o una **cattura reciproca** o un **blocco avanzata**.

Nel primo caso si dirigerà verso il pedone bianco, nel secondo caso si dirigerà verso il proprio pedone. Perciò il Re bianco deve ostacolare quello avversario in entrambe le direzioni.

[1.g4? Rb3 2.Rc5

(2.Rb5 Rc3 3.Rc5 Rd3 4.Rd5 Re3 5.Re5 Rf3 6.Rf5 g6+ 7.Rg5 Rg3 patta.)

2...Rc3 3.Rd5 Rd3 4.Re5 Re3 5.Rf5 Rf3 6.g5 Rg3 e ora è patta, come abbiamo già visto nello studio precedente.]

1...Rb3 2.Rd4! il Re interdice le due case utili.

Adesso il Nero non può più tenere aperte entrambe le possibilità difensive e deve scegliere se tentare un **blocco avan-**

zata, oppure una **cattura reciproca**, anche se non è escluso possa cambiare idea in seguito.

[2.Rd5 Rc3 patta, come nella variante sopra.]

2...Rc2 verso la **cattura reciproca**.

[2...Rb4 verso il **blocco avanzata**. 3.g4 Rb5

(È inutile cercare di aggirare il Re bianco per tentare ancora la cattura reciproca: 3...Rb3 4.g5!)

4.Rd5 Rb6 5.Re6 come si vede il Re nero è troppo lontano per attuare un qualunque principio difensivo. 5...Rc6 6.Rf7 Rd5 7.g5 Re5 8.g6 e vince.]

3.Re3 ancora bisogna impedire l'avvicinamento sia a g7 sia a g3.

[3.g4? Rd2 4.Re4 Re2 5.Rf4 Rf2 6.g5 Rg2 7.g6 Rh3 8.Rg5 Rg3 9.Rf5 Rh4 patta.]

3...Rd1 analogamente allo studio che ha preceduto, il Re nero si avvicina orizzontalmente, ma si allontana verticalmente dal pedone bianco. **4.g4** ora che il Re si è allontanato si può spingere il pedone. **4...Re1**

[4...Rc2 5.g5]

5.g5 Rf1 6.Rf3 Rg1 7.g6

[o anche 7.Rg3]

7...Rh2 8.Rg4 Rg2 9.Rf5 Rg3 10.Re6 Rg4 11.Rf7 1-0

ESERCIZIO 2.5

1.Rg5!

[1.b4? (questa mossa sarebbe andata bene se il Re bianco si fosse trovato in h3, allora avrebbe potuto aggirare il Re nero per creare un **blocco avanzata** in b2.) 1...b5 2.Rh3 il Bianco è in ritardo per creare un blocco. 2...Rf2 3.Rh2 Re3 4.Rg2 Rd3 5.Rf2 Rc3]

1...Re4 2.Rf6 Rd5 3.Re7 Rc6

[3...b5 4.Rd7 b4 5.Rc7 Rc5 6.Rb7 b3 7.Ra6 patta perché il Re bianco raggiunge una casa di caduta del pedone avversario prima che il Re nero possa fare altrettanto.]

4.Re6!

[4.Rd8?? il Re nero non deve allontanarsi mai dalla linea di attacco al pedone. Non serve avvicinarsi orizzontalmente se ci si allontana verticalmente. 4...b5 5.Rc8 b4 e vince.]

4...b6

[4...b5 5.b4 ed è il Bianco a catturare il pedone nero, anche se il Re di questi otterrà un **blocco avanzata** in b7 5...Rb6 6.Rd6 Rb7 7.Rc5 Ra6 8.Rc6 Ra7 9.Rxb5 Rb7 patta.]

5.Re5 possiamo già prevedere che il Nero attua un'opposizione orizzontale che non potrà essere mantenuta, e per questa ragione non può vincere.

5...Rc5 6.Re4 Rc4 7.Re3 e adesso il Nero non può replicare l'opposizione. Notiamo che se i due Re fossero spostati di una colonna a est, il Nero vincerebbe.

7...b5 8.Rd2 Rb3 9.Rc1 Ra2

[9...b4 10.Rb1 Rc4 11.Rc2 b3+ ora il sistema più semplice per pattare è portare il Re in b1 e farlo oscillare tra a1 e b1. Invece il modo più "tecnico" (perché vale anche con i pezzi trasposti su colonne diverse) è quello di portarsi in d2 e mantenere il blocco avanzata sul Re nero. 12.Rb1 (12.Rd2 Rd4 13.Re2 Re4 14.Rd2 Rd4 patta.)

12...Rd3 13.Ra1 Rc2 stallo.]

10.b4! un trucchetto che già conosciamo.

10...Rb3 11.Rb1 Rxb4 12.Rb2 ½-½

ESERCIZIO 2.6

Questo non è un esercizio, ma più che altro una dimostrazione delle sottigliezze presenti in queste posizioni.

1.Rg6 Re5 2.Rf7 Rd6 3.Re8 come sappiamo, se il Re si allontana sulla verticale o sull'orizzontale perde.

[3.Rf6 il Bianco non ha la possibilità di interrompere l'opposizione come nell'esercizio precedente. 3...b5 4.Rf5

(4.b4 Rd5 5.Rf5 Rc4 6.Re4 Rxb4 7.Rd3 Ra3 e vince.)

4...Rd5 5.Rf4 Rd4 6.Rf3 Rd3 7.Rf2 Rd2 8.Rf3 Rc2 9.Re4 b4 10.Rd4 b3 e vince.]

3...b5 4.Rd8 b4 5.Rc8 Rc6 con una posizione equivalente a quella degli esercizi 2.3 e 2.4.

6.Rb8 b3 7.Ra7 Rb5 8.Rb7 Rc4 9.Rb6 Rd3 10.Rb5 Rc2 0-1

ESERCIZIO 2.7

1.Rb1! questo è un finale in cui il pericolo maggiore per il Bianco è che il Nero pareggi mediante **cattura reciproca**.

Per trovare la prima mossa e risolvere lo studio è fondamentale giungere a un'opposizione orizzontale che si possa conservare lungo tutta la colonna.

[1.Ra2? Rg2 2.Rb3 Rf3 3.Rc4 Re4 l'opposizione a un certo punto si interromperà necessariamente a causa di una casa proibita (c6) lungo il percorso. 4.Rc5 Re5 5.b4

(5.Rb6 Rd5 6.Rxb7 Rc4 patta per cattura reciproca.)

5...Re6 6.Rb6 Rd5 7.Rxb7 Rc4 patta per cattura reciproca.]

1...Rg2 2.Rc2 Rf3 3.Rd3 qui l'opposizione potrà essere conservata perché si evita la casa proibita.

3...Rf4 4.Rd4 Rf5 5.Rd5 Rf6 6.Rd6 Rf7 7.b4! Il Bianco deve andare a catturare il pedone nero solo quando il proprio è sufficientemente avanzato, altrimenti il Re nero può andare a catturarlo.

[7.Rc7? Re6 8.Rxb7 Rd5 patta per **cattura reciproca**.]

7...Re8 8.Rc7 b5 9.Rc6 Rd8 10.Rxb5 Rc7 11.Ra6 raggiunta una casa di sostegno assoluta il Bianco vince. **1-0**

ESERCIZIO 2.8

1.b5! se il Nero spinge il suo pedone in b5 allora neppure la sua cattura porta alla vittoria del Bianco, in quanto si crea un **blocco avanzata** in b7.

[1.Re4? b5 2.Rd5 Ra7 3.Rc5 Ra8 4.Rxb5 Rb7 patta.]

1...Rb7 2.Re4 Rc7 3.Re5! per accedere a una casa di caduta del pedone nero (c6, d6 o e6) il Re deve conquistare l'opposizione diagonale.

[3.Rd5? Rd7 4.Re5 Re7 patta.]

3...Rd7 4.Rd5 Rc7 5.Re6 la casa è stata conquistata.

5...Rb7 6.Rd6 Rb8 7.Rc6 Ra7 8.Rc7 Ra8 9.Rxb6 Rb8

10.Ra6! una piccola difficoltà evitata.

[10.Rc6? di solito è indifferente andare a destra o a sinistra, ma non quando il pedone è sulla colonna del Cavallo.

Adesso il Bianco non vince più. 10...Ra7 11.Rc7 (11.b6+ Ra8 12.b7+ Rb8) 11...Ra8 12.Rc8 (12.b6 stallo!) 12...Ra7 Ricordate: in queste posizioni dovete spingere il Re avversario verso il centro della scacchiera e non verso il bordo.]

10...Ra8 11.b6 Rb8 12.b7 1-0

3 - PEDONI DI TORRE CONTRAPPOSTI A CONTATTO

Con i pedoni di Torre aumentano notevolmente le risorse difensive.

Anzitutto le case di caduta si estendono da un lato soltanto e non esistono pericoli di aggiramento (come avviene anche con i pedoni posti sulle colonne di Cavallo).

Oltre a ciò, gli eventuali pedoni liberi che si formano sulle colonne di Torre dispongono di pochissime case di sostegno e il difensore può avvalersi di nuovi strumenti di patta: **la gabbia** e **la forcilla**.

obiettivi di attacco

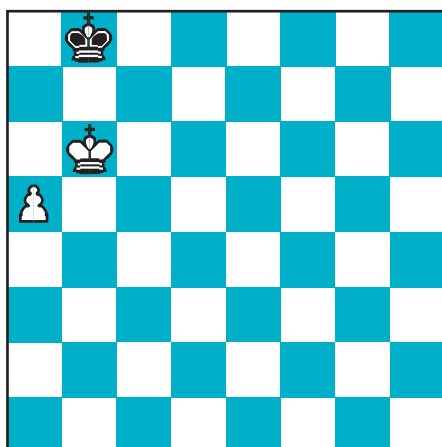
- raggiungere una casa di caduta e catturare il pedone nemico
- raggiungere una casa di sostegno senza che l'avversario possa attuare un principio difensivo

obiettivi di difesa

- creare un blocco avanzata
- chiudere il Re avversario in una **gabbia** o in una **forcilla**
- creare una situazione di **cattura reciproca** dei pedoni

Riguardo agli obiettivi di attacco c'è poco da dire, notiamo solo che riuscire a catturare il pedone avversario solo in casi rari comporta la vittoria. Il difensore è molto facilitato nell'attuare un **blocco avanzata**: gli basta infatti raggiungere una qualunque casa antistante il pedone, con opposizione o senza:

diagramma 3.1



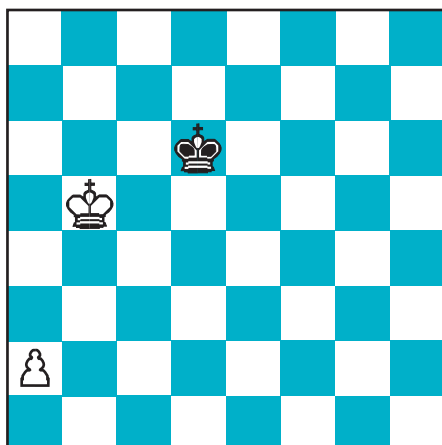
Il Nero muove e patta

1...Ra8 2.a6
[2.Rc7 Ra7 3.Rc6
Ra8 4.a6 Ra7 5.Rb5
Ra8 6.Rb6 Rb8
7.a7+ Ra8 stallo]
2... Rb8
3.a7+ Ra8 stallo

Nel diagramma qui sopra il Bianco ha l'opposizione e occupa quella che in altre circostanze sarebbe una casa di sostegno assoluta, tuttavia ciò non basta per vincere. Al Nero basta far oscillare il Re nelle due case a8 e b8 perché il pedone non possa prouovere.

L'unico modo per vincere è che il Re bianco riesca a occupare la casa b7 e che il pedone non possa essere catturato dal Re nemico:

diagramma 3.2



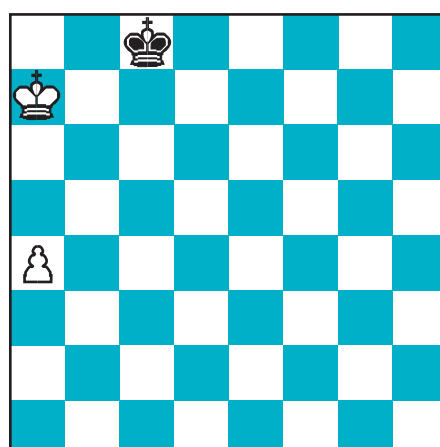
Il Bianco muove e vince

7.Rb6 unica
... Rd7
8.Rb7
[8.a4? Rc8 9.a5
(per 9.Ra7 vedi diagramma successivo.)
9...Rb8 patta.]
... Rd6
9.a4 Rc5
10.a Rb5
11.a6 e vince.

Oltre al blocco avanzata, il difensore dispone di altri due strumenti di patta, che abbiamo denominato **gabbia** e **forcilla**, i quali possono trasformarsi l'uno nell'altro in rapporto alle scelte dell'attaccante.

Riprendiamo la posizione che si era verificata alla variante 9.Ra7 della posizione precedente:

diagramma 3.3



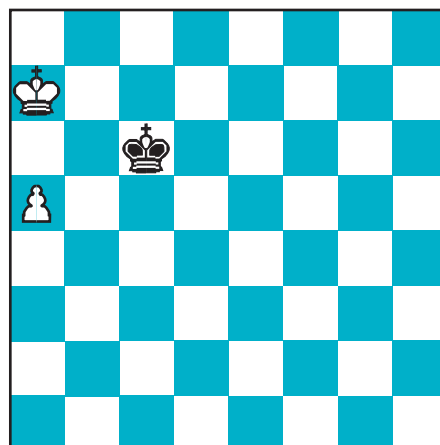
Il Nero muove e patta

9... Rc7 la gabbia
10.Ra6 Rc6
11.Ra5 Rc5
12.Ra6 Rc6
13.a5 Rc7
14.Ra7
[14.Rb5 Rb8 blocco avanzata]
14... Rc8
15.a6 Rc7
16.Ra8 Rc8
17.a7 Rc7 stallo

La **gabbia** consiste nel bloccare il Re avversario contro la parete della scacchiera, così che non possa uscirne per far spazio all'avanzata del proprio pedone, oppure debba concedere il blocco avanzata.

La **forcilla** è una posizione a triangolo che può trasformarsi in gabbia o in blocco avanzata (o anche in cattura del pedone):

diagramma 3.4

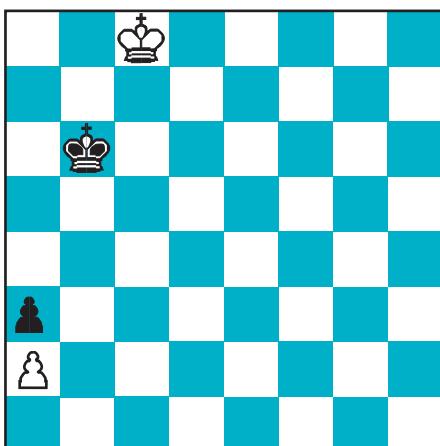


Posizione di forcilla: patta a chiunque sia il tratto

1.Ra6
[1.a6 Rc7;
2.Rb8 Rb5 =]
1... Rc7
2.Rb5
[2.Ra7 Rc8 (2...Rc6)
3.a6 Rc7 =]
2... Rb8 patta

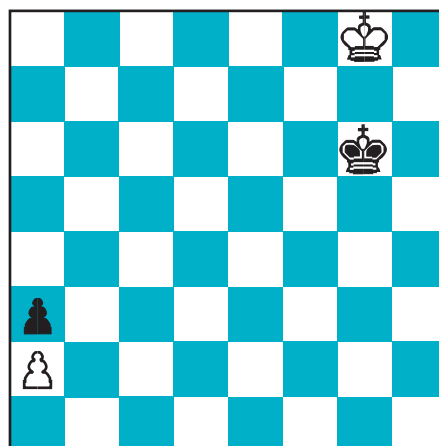
Mossa al Nero:
1... Rc7 patta (gabbia)

ESERCIZI 3 - PEDONI DI TORRE CONTRAPPOSTI A CONTATTO



ESERCIZIO 3.1

Quando il Nero avrà catturato il pedone, dove dovrà trovarsi il Re bianco? Quale percorso effettuare per realizzare la gabbia?



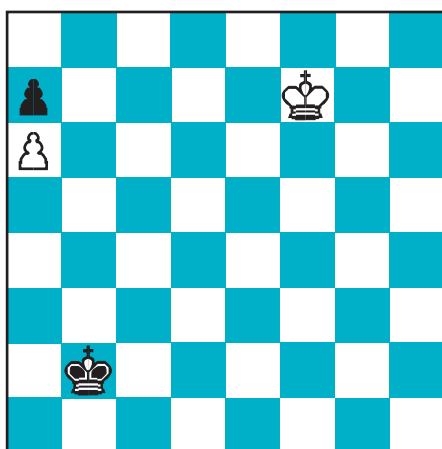
ESERCIZIO 3.3

Il Bianco muove e patta.

Dall'esercizio precedente noi sappiamo che in questi casi non va bene avere l'opposizione. Chi deve muovere potrà raggiungere il proprio obiettivo (la patta per il Bianco, la vittoria per il Nero)

ESERCIZIO 3.2

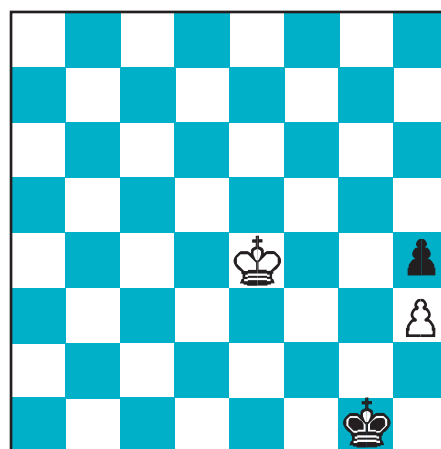
Il Bianco non deve cadere nella gabbia. Come può interferire sul percorso del Re nero così da fargli perdere un tempo?



ESERCIZIO 3.4

Il Bianco muove e vince.

Uno studio facile facile quando si conoscono i principi fondamentali.



SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 3

ESERCIZIO 3.1

Il Re bianco deve seguire quello nero pronto a portarsi sulla medesima traversa appena possibile:

1.Rd7 Il Re bianco cerca di portarsi sulla medesima traversa del Re nero. **1...Rc5** il Re nero cerca di impedirlo. **2.Re6 Rd4 3.Rf5 Rc3**

[3...Rd3 4.Rf4 e 3...Re3 4.Rg4 Rd2 5.Rf3 segue come nella variante principale]

4.Re4 Rb2 5.Rd3 Rxa2 nel momento in cui il Nero cattura, il Bianco raggiunge la traversa: **6.Rc2** gabbia.

ESERCIZIO 3.2

1.Re6! È importante che il Re nero non giunga ad aggirare quello bianco, altrimenti può creare la gabbia, e (ovviamente) occorre anche avvicinarsi ai pedoni. **1...Rc3 2.Rd5!**

[Se ci si mette in opposizione il Re avversario riuscirà senz'altro nell'aggiramento, perché occorrerà perdere un tempo nella cattura del pedone. 2.Rd6? Rd4 3.Rc7 Rd5 (oppure: 3...Rc5 4.Rb7 Rd6) 4.Rb7 Rd6 5.Rxa7 Rc7 gabbia.] **2...Rd3**

[Ancora peggio sarebbe 2...Rb4 3.Rc6 Ra5 4.Rb7]

3.Rc6 Rc4

[è uguale 3...Rd4 4.Rb7 Rd5 5.Rxa7 Rc6]

4.Rb7 Rc5 5.Rxa7 Rc6 6.Rb8 Rb6 7.a7 1-0

ESERCIZIO 3.3

1.Rh8! Il Re bianco si prepara all'aggiramento.

1.Rf8? in questo modo l'aggiramento non può riuscire.

1...Rf6

(Il Nero però non deve avere fretta a dirigersi verso i pedoni: 1...Rf5? 2.Rg7 Re4 3.Rf6 Rd3 4.Re5 Rc2 5.Rd4 Rb2 6.Rd3 Rxa2 7.Rc2 gabbia)

2.Re8 Re6 3.Rf8 Rd5 4.Rf7 Rc4 5.Re6 Rc3 6.Rd5 Rb2

7.Rc4 Rxa2 8.Rc3 Rb1 e vince]

1...Rf6

[Il Re nero potrebbe impedire l'aggiramento riproponendo l'opposizione, ma allora non potrebbe fare progressi 1...Rh6 2.Rg8 Rg6

(2...Rg5 3.Rh7 come nella variante principale; 2...Rh5 3.Rf7 Rg4 4.Re6 Rf3 5.Rd5 Re3 6.Rc4 Rd2 7.Rb3 Rd3 8.Rxa3 Rc3 gabbia.) 3.Rh8 Rh6=]

2.Rh7 Re5 3.Rg6 Rd4 4.Rf5 Rc3 5.Re4 Rb2 6.Rd3 Rxa2

7.Rc2 gabbia. 1/2-1/2

ESERCIZIO 3.4

1.Rf3!

[Se il Bianco consente al Re nero di fronteggiare il proprio non può vincere a causa dell'aggiramento: 1.Rf4? Rf2 2.Rg4 Re3 3.Rxh4 Rf4 gabbia]

1...Rf1 [1...Rh2 2.Rg4] **2.Rg4 1-0**

4 - PEDONI DI TORRE CONTRAPPOSTI NON A CONTATTO

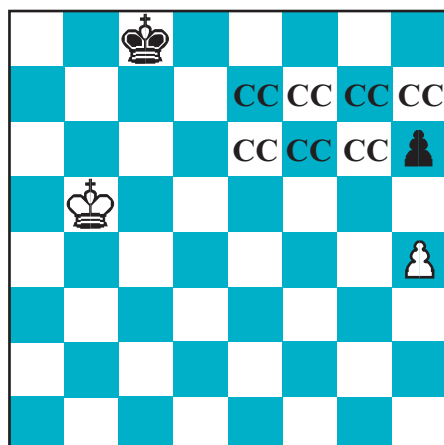
I principi di attacco e di difesa dei pedoni di Torre che si contrappongono, ma non sono a contatto, sono gli stessi del capitolo precedente. Tuttavia qui diventa più importante saper calcolare bene i percorsi dei Re e le interferenze reciproche. Senza voler addentrarsi nella complessa teoria delle case corrispondenti, sarà utile estendere il concetto di case critiche (di sostegno o di caduta) anche a quelle case che in sé non lo sarebbero, ma che lo diventano in ragione della specifica posizione dei pezzi. Denominiamo pertanto queste case: **case critiche specifiche**.

Prima di affrontare il discorso, replichiamo come promemoria la tabella degli obiettivi di attacco e di difesa.

obiettivi di attacco	obiettivi di difesa
<ul style="list-style-type: none"> raggiungere una casa di caduta e catturare il pedone nemico raggiungere una casa di sostegno senza che l'avversario possa attuare un principio difensivo 	<ul style="list-style-type: none"> creare un blocco avanzata chiudere il Re avversario in una gabbia o in una forcella creare una situazione di cattura reciproca dei pedoni

Per comprendere la questione delle case specifiche, riprendiamo una nozione che ormai dovremmo padroneggiare bene. Osserviamo il diagramma (la mossa spetta al Bianco):

diagramma 4.1



Noi sappiamo che le **case di caduta** di un pedone di Torre sono quelle indicate qui a lato con le lettere CC.

Qualora il Re bianco raggiungesse una di queste case che abbiamo marcato con CC, la caduta del pedone sarebbe inevitabile, qualunque fosse la posizione del Re nero.

Pertanto a determinare quali sono le case di caduta è solo la collocazione pedone, gli altri pezzi sono ininfluenti. Questo in teoria, in pratica la dislocazione dei pezzi rimanenti crea delle differenze.

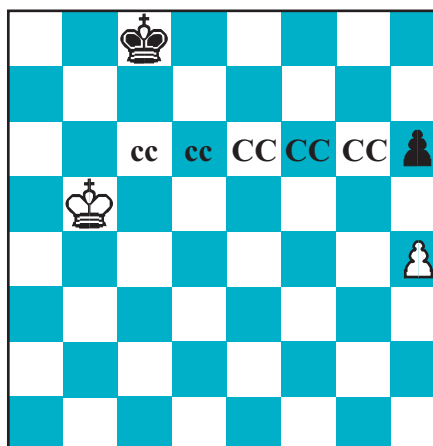
Nel diagramma 4.1, ad esempio, possiamo trascurare l'intera fila superiore di case di caduta (e7, f7, g7 e h7) in quanto vediamo che il Re nero facilmente interdice a quello bianco l'accesso a tali case.

Di contro, possiamo facilmente divenire consapevoli che esistono nuove case di caduta, le quali non hanno validità generale, ma esistono solo in questa situazione specifica.

Pur lasciando il pedone in h6 (altrimenti cambierebbero anche le case di caduta generali), le reciproche posizioni dei due Re e, fatto anch'esso decisivo, il diritto del tratto al Bianco creano una situazione specifica in cui possiamo senza eccessiva difficoltà riconoscere la presenza di nuove case di caduta.

Osserviamo il diagramma qui sotto:

diagramma 4.2

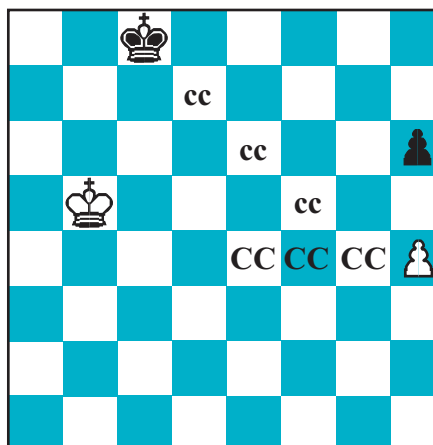


Le case marcate con **cc** indicano le **case di caduta specifiche**, quelle che, una volta raggiunte, consentono senza rimedio la caduta del pedone

È facile vedere che il Re bianco, avendo il tratto, raggiunge la casa c6 e il pedone cade. La casa c6, come la d6, è però una casa di caduta giusto perché il Re nero è in c7 e quello bianco ha il tratto.

Se il Re nero si fosse trovato in d8, al Re bianco non sarebbe servito a nulla raggiungere c6: il pedone non sarebbe caduto. Non solo, ma sarebbe stato il Nero a raggiungere una casa specifica di caduta del pedone bianco:

diagramma 4.3



Se muove il Nero, il Re segue il percorso Re8-d7-e6-f5 e guadagna il pedone.

Notate come la casa g5 non è stata indicata come casa di caduta in quanto inaccessibile al Re nero.

È sicuramente intuitivo come l'individuazione delle case specifiche sia importante durante il gioco, perché ci consente di capire quali sono gli obiettivi immediati da raggiungere. A questo punto non è inutile però un chiarimento.

Quando si confrontano le case critiche specifiche con le generali, bisogna tener presente che la loro differenza **non è determinata** dalla raggiungibilità. Una casa continuerebbe a essere critica generale anche se non fosse in alcun modo raggiungibile dal Re.

Sarebbe una casa critica astratta, d'accordo, tuttavia la sua natura non cambierebbe. Pertanto, a costo di apparire pedanti, insistiamo su questo concetto, in quanto non privo di effetti sul piano pratico.

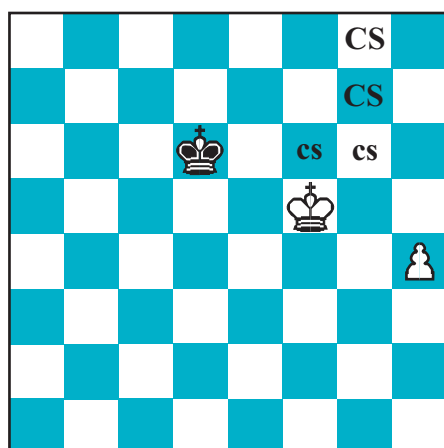
La differenza tra una casa di caduta generale (CC) e una specifica (cc) consiste in questo:

- se la CC viene raggiunta dal Re (non è detto che sia sempre possibile) il pedone cade necessariamente *qualunque sia la posizione degli altri pezzi*;
- se la cc viene raggiunta dal Re il pedone cade necessariamente *a patto che la posizione degli altri pezzi e il diritto del tratto siano favorevoli*.

Questo riflettere sulla natura delle case, anziché la loro raggiungibilità effettiva ci aiuta a considerare più la struttura della posizione che non le manovre. In altre parole è un pensare più per posizioni che per mosse, e quest'abilità è molto importante nel trattamento dei finali.

Il concetto di case specifiche non si limita certo a quelle di caduta. Vediamone altri esempi applicati a case critiche diverse.

diagramma 4.4



Muove il Bianco

Le case di sostegno generali (CS) che permettono in ogni caso la promozione del pedone sono la g7 e la g8.

Le case specifiche di sostegno (cs) in questa posizione e con il tratto al Bianco sono la f6 e la g6.

Nel diagramma qui sopra vediamo che se il tratto fosse al Nero, il Re bianco potrebbe ugualmente accedere a una casa specifica g6(cs), ma non raggiungerebbe poi una casa di sostegno generale (CS) e non sarebbe in grado di promuovere il suo pedone.

Le mosse sarebbero: 1...Re7 2.Rg6 (cs) Rf8 3.h5 Rh8 patta.

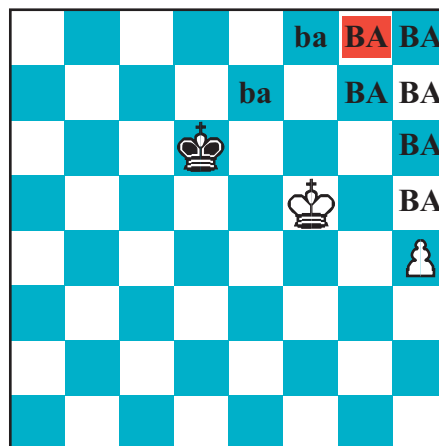
Questa variante ci offre un nuovo esempio.

Utilizziamo lo stesso diagramma e diamo la mossa al Nero. Questa volta però concentriamoci sulla difesa e sul blocco avanzata che può instaurare.

Noi sappiamo che le case generali in cui può essere effettuato il blocco sono tutte quelle antistante il pedone e le case g7 e g8.

Ecco allora come sarà il quadro delle case di blocco avanzata generali (BA) e specifiche (ba).

diagramma 4.5



Muove il Nero

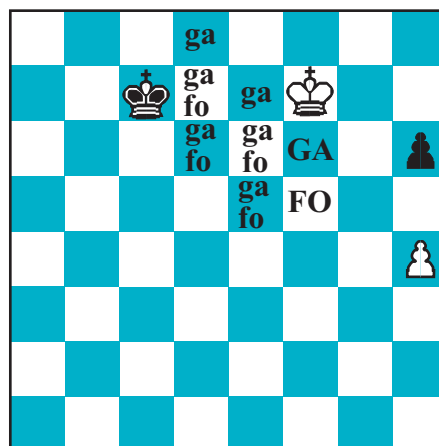
In questa specifica posizione le case di blocco specifiche sono la e7 e la f8. Queste sono le uniche che permettono di raggiungere una casa di blocco avanzata generale (BA) in quanto il Re bianco interdice altri percorsi.

Avrete notato che la casa g8 è marcata diversamente. In effetti se il Re nero la raggiunge il blocco avanzata è sicuro, tuttavia nel caso specifico il Bianco può impedire che tale casa venga raggiunta.

Ecco che allora il blocco avanzata si trasforma in un altro principio difensivo: la gabbia.

Anche la forcilla o la gabbia sono assogettabili al discorso delle case generali e specifiche.

diagramma 4.6



Muove il Nero

Il Re bianco dovrà per forza di cose andare a catturare il pedone h6. Quando il Re bianco si troverà in quella casa (e supponiamo non abbia mosso il pedone h4), il Nero potrà attuare uno dei procedimenti difensivi: la forcilla (FO) o la gabbia (GA).

Il Nero, in previsione della cattura in h6, può decidere di attuare la forcilla in f5 (FO), o la gabbia in f6 (GA), pattando in ogni caso. Vi sono diversi percorsi per raggiungere queste case critiche generali; alcune case specifiche permettono di arrivare solo alla gabbia e riportano la sigla "ga".

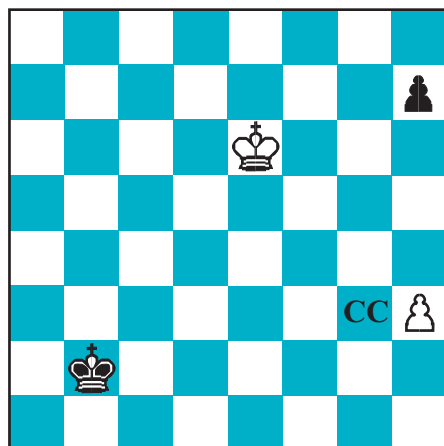
Altre permettono di giungere sia a f6 (GA) sia a f5 (FO), pertanto recano una doppia sigla (ga e fo). Ovviamente questo è solo per esemplificazione.

Nella posizione del diagramma, infatti, il Nero potrebbe decidere di creare un blocco avanzata in g8 e vedremmo allora che le case d8, d7, d6, e8, e7, e6, f8, f7 sarebbero tutte case specifiche (ba).

La presenza di queste sigle non deve intimorire. Quando una stessa casa può essere considerata in vari modi, significa che tutto sommato la difesa (o l'attacco) è abbastanza semplice, in quanto vuol dire che esistono più modi per giungere allo stesso obiettivo. In genere il problema che s'incontra quando si cercano le case specifiche è che esse cambiano con il mutare delle posizioni.

Un chiaro esempio è questo finale:

diagramma 4.7



Muove il Nero e patta

Per un pedone di Torre libero l'unica casa di caduta certa (CC) è quella che sta a lato, tutte le altre sono condizionate dalla posizione del Re avversario. Notiamo che tale casa si sposta verso l'alto via via che il pedone viene spinto.

Il Bianco può adottare due procedimenti diversi per cercare di vincere (trascuriamo quelli misti che non cambiano il ragionamento):

- andare prima con il Re a catturare il pedone nero, occupare una casa di sostegno e poi spingere il proprio pedone;
- spingere il proprio pedone fino in h6 e poi catturare quello nero.

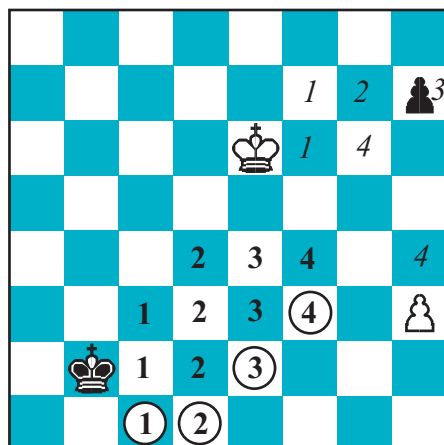
Queste due variabili sono poi complicate dal fatto che a sua volta il Nero può decidere di muovere il suo pedone. Tuttavia, poiché chi gioca non ama certo angustiarsi la vita, il Nero farà bene a esaminare se muovendo solo il Re è in grado di far fronte a entrambe le linee a disposizione del Bianco. Se ciò bastasse non ci sarebbe alcuna necessità di indagare oltre, altrimenti dovrà analizzare anche la possibilità di spingere a un certo punto il proprio pedone.

Vediamo in quale modo si deve ragionare.

Primo caso, il Bianco cattura in h7

Il calcolo è semplice: per raggiungere la casa di

diagramma 4.8



Muove il Nero e patta

I due Re (soprattutto quello nero) hanno più percorsi utili. Notiamo che il Nero ha bisogno di tre mosse per catturare in h7, poi può decidere se scendere con il Re (Rh7-g6) o salire con il pedone (h3-h4).

caduta g3 servono 5 mosse. Il Re bianco riesce in questo tempo a catturare in h7 e scendere a proteggere il pedone (o a far risalire il pedone fino a farsi proteggere dal proprio Re)?

Vediamo che non riesce in nessun modo:

- se usa le mosse 4 e 5 per scendere con il Re, il Re bianco alla mossa 5 arriva alla casa di caduta in g3 (CC);
- se usa le mosse 4 e 5 per far risalire il pedone, lo porta in h4, ma il Nero intanto raggiunge la casa g4, che è la nuova CC;
- se usa la mossa 4 per far scendere il Re e la 5 per far risalire il pedone, il Re nero raggiunge g3 che è la casa CC del pedone.

Notiamo che vi sono delle case in cui il numero è inserito in un cerchio. Si tratta di case che andrebbero bene solo nel caso il Bianco impiegasse i metodi **a)** e **c)**, mentre sarebbe perdente con il metodo **b)** in quanto non riuscirebbe a raggiungere g5 in 5 mosse.

Secondo caso, il Bianco fa risalire il pedone fino in h6 e poi cattura in h7

Se si effettua il calcolo si vedrà che per catturare un pedone giunto in h6 al Re bianco occorrono 6 mosse, mentre al Re nero ne bastano 5 per portare il pedone in h6 e proteggerlo con il Re in g7.

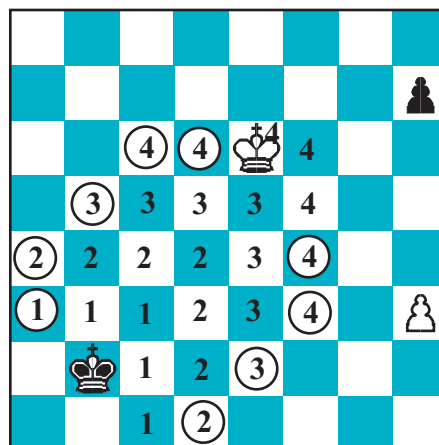
È evidente che in queste condizioni non solo il pedone non cadrà, ma il Bianco conquisterà anche una casa di sostegno (g7) utile a portare a promozione il pedone.

L'unica possibilità per il Nero di pattare è rinunciare alla cattura del pedone e cercare invece di creare una gabbia. (un blocco avanzata con il Re nero in g8 o h8 è chiaramente un sogno).

Ci riesce? Sembra di sì, senza problemi. Con un semplice calcolo si vede che subito dopo che il pedone ha raggiunto h6 il Re nero va in c6, e una volta sistemato sulla traversa la gabbia è inevitabile. (La gabbia è inevitabile anche raggiunta la casa a salto di Cavallo c5).

In questi calcoli è però necessario non scordare che il Bianco ha la possibilità di passare da un piano all'altro e quindi che certi percorsi efficaci in un caso, non lo sono in un altro. Il diagramma qui sotto mostra quali sono i percorsi che pattano (quelli cerchiati) e quelli efficaci qualunque piano adotti il Bianco.

diagramma 4.9



Muove il Nero e patta

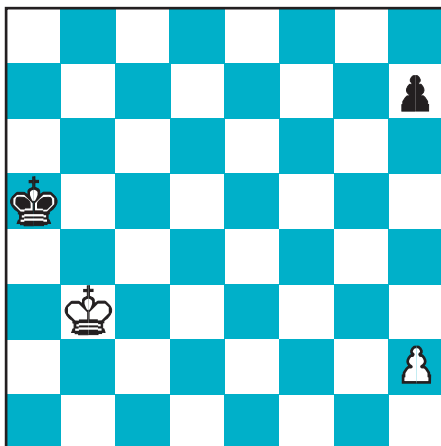
Nel diagramma si nota come esistano percorsi laterali efficaci in un caso, ma perdenti in un altro. Sono quelli che presentano i numeri cerchiati. Il gioco in sicurezza prevede percorsi vari, ma tutti inclusi in una zona centrale.

ESERCIZI 4 - PEDONI DI TORRE CONTRAPPOSTI NON A CONTATTO

ESERCIZIO 4.1

Il Bianco muove e il Nero patta

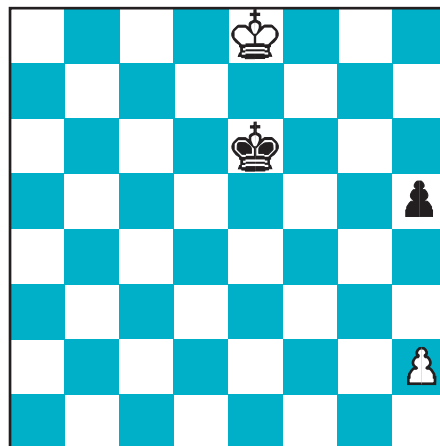
Un esercizio facile facile.



ESERCIZIO 4.4

Il Bianco muove e patta

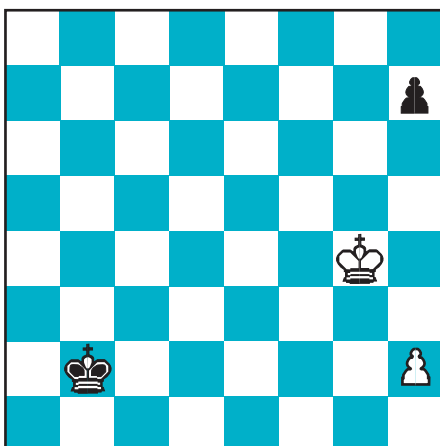
Ricordando che in fondo gli obiettivi di difesa si riducono a tre: cattura del pedone, blocco avanzata, gabbia/forcella, non è difficile capire quale deve essere attuato in questa posizione.



ESERCIZIO 4.2

Il Bianco muove e vince.

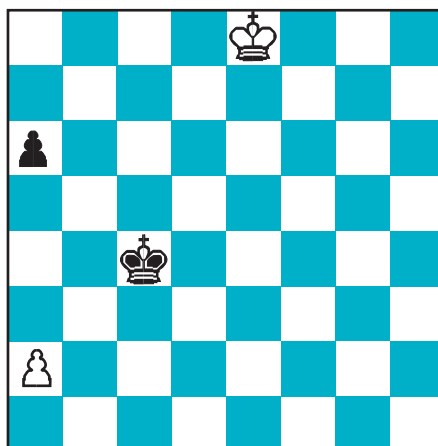
Il Bianco deve poter catturare il pedone nero e sostenere il proprio fino alla promozione evitando i due pericoli: la cattura reciproca e la gabbia.



ESERCIZIO 4.5

Il Nero muove e il Bianco patta.

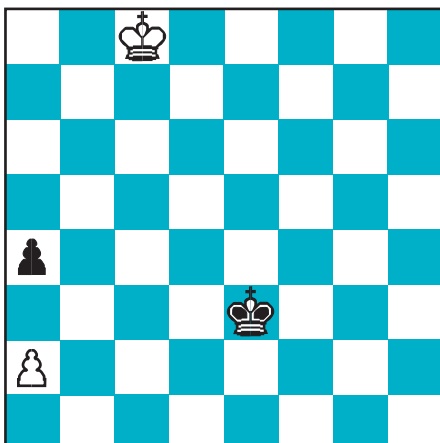
I principi difensivi sono vari, ma vanno applicati in corrispondenza alle scelte dell'avversario.



ESERCIZIO 4.3

Il Bianco muove e patta

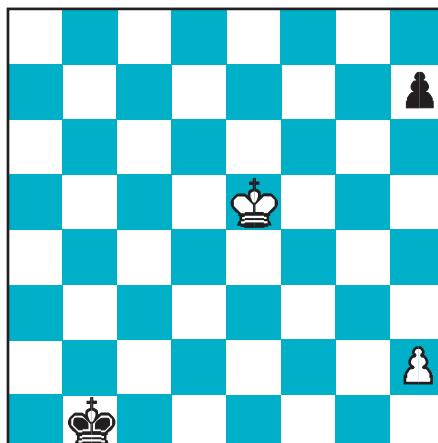
Quale principio difensivo deve applicare il Bianco? E quale dev'essere il percorso per poterlo realizzare?



ESERCIZIO 4.6

Il Bianco muove e vince.

Il Bianco deve prestare attenzione sia alla cattura del pedone, sia alla gabbia e sia al blocco avanzata. Per impedire tutto deve trovare il giusto modo di interferire sul percorso del Re avversario.



SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 4

ESERCIZIO 4.1

1.Rc4 Rb6 Questa è la mossa più precisa, perché conduce direttamente alla patta in meno mosse.
[Il Nero patta con qualsiasi mossa. 1...Ra4. È facile vedere che al Nero basta seguire il Re bianco così da attuare una gabbia o una forcella. 2.h4 Ra5 3.Rc5 h5 4.Rd5 Rb5 5.Re5 Rc5 6.Rf5 Rd5 7.Rg5 Re5 8.Rxh5 Rf5 gabbia. La partita è chiaramente patta, ma dal punto di vista tecnico le mosse proseguono ancora. Ciò è quasi sempre irrilevante, ma se il Nero fosse allo scadere del tempo diventa importante ottenere anche la patta effettiva nel minor numero di mosse possibili.]

Vediamo che la partita potrebbe ancora continuare: 9.Rh6 Rf6 10.h5 Rf7 11.Rh7 Rf6 12.Rh6 Rf7 13.Rg5 Rg7 14.h6+ Rh7 15.Rh5 Rh8 16.Rg6 Rg8 17.h7+ Rh8 18.Rh6 solo ora abbiamo lo stallo. Per arrivarci sono però occorse altre 10 mosse.]

2.Rd5 Rc7 3.Re6 Rd8 4.Rf7 Rd7 5.h4 Rd8

[5...h5 6.Rg6 Re7 7.Rxh5 Rf8 8.Rg6 Rg8 blocco avanzata. 9.h5 Rh8 10.h6 Rg8 11.h7+ Rh8 stallo.]

6.h5 Rd7 7.h6 Rd8 8.Rg7 Re8 9.Rxh7 Rf7 gabbia. **10.Rh8 Rf8 11.h7 Rf7** stallo. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 4.2

1.Rg5! bisogna catturare il pedone nero nel minor tempo possibile.

[Non vince 1.h4? Rc3 2.h5 (2.Rg5 adesso sarebbe tardi andare a prendere il pedone. 2...Rd4 3.Rh6 Re5 4.Rxh7 Rf6 patta per forcella.) 2...Rd4 3.Rf5 Rd5 non si può più evitare la gabbia o la forcella. 4.Rf6 Rd6 5.Rg7 Re6 6.Rxh7 (6.h6 Re7 7.Rxh7 Rf7 gabbia.) 6...Rf6 forcella; Invece 1.Rh5 va bene.]

1...Rc3 2.Rh6 Rd4 3.Rxh7 non si deve perdere tempo e si deve catturare il pedone subito.

[3.h4? Re5 4.Rxh7 Rf6 5.Rh6 Rf5 forcella.]

3...Re5 4.Rg6!

[4.h4? Rf6=;

4.Rg7? Rf5=]

4...Rf4

[4...Re6 5.h4 Re7 6.Rg7!]

5.h4 Rg4 6.h5 1-0

ESERCIZIO 4.3

1.Rd7 il Bianco deve mirare a realizzare una gabbia, poiché né il blocco avanzata né la cattura del pedone appaiono fattibili.

Per ottenere la gabbia deve però aggirare il Re nero.

[1.Rc7? a3 2.Rd6 Rd4! 3.Re6 (3.Rc6 Rc3 4.Rb5 Rb2 5.Rb4 Rxa2) 3...Rc3 4.Rd5 Rb2 5.Rc4 Rxa2 6.Rc3 Rb1 7.Rb3 a2]

1...a3 2.Re6 sempre mirando all'aggiramento.

[2.Rd6 non va bene perché consente al Nero di avvicinare il Re al pedone senza che il Bianco abbia migliorato la sua posizione: 2...Rd4 3.Re6 Rc3 4.Re5 Rb2 il Re è in ritardo per attuare la gabbia.]

2...Rd4

[2...Re4 3.Rf6! l'aggiramento. 3...Rd3 4.Rf5 Rc2 5.Re4 Rb2 6.Rd3 Rxa2 7.Rc2]

3.Rf5 Rc3 4.Re4 Rb2 5.Rd3 Rxa2 6.Rc2 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 4.4

1.Rd8 anche qui l'unico principio difensivo attuabile è la gabbia o la forcella, perciò è necessario aggirare il Re nero.
[1.Rf8 h4 2.Rg7 (2.Re8 Rf5 3.Re7 Rg4 4.Rf6 Rf3 5.Rg5 h3 6.Rh4 Rg2 e vince.)

2...Rf5 3.Rh6 Rg4 4.Rg6 Rf3 5.Rg5 h3 6.Rh4 Rg2 e vince.]

1...Rf5

[1...h4 2.Rc7 sempre con l'idea dell'aggiramento. 2...Re5 3.Rc6 Re4 4.Rc5 Rf3 5.Rd4 Rg2 6.Re3 Rxh2 7.Rf2 gabbia.]

2.Re7

[Si pareggia anche con 2.Rd7 Rg4 (2...Rf4 3.Re6 Re4 4.Rd6 Rd4 5.h4 Re4 6.Rc5 Rf4 7.Rd4 ecc.) 3.Re6 Rh3 4.Rf5 h4 5.Rg5 cattura reciproca.] **2...h4**

[2...Rg4 3.Rf6 h4 4.Re5 Rf3 5.Rd4! il Bianco realizza la gabbia o la forcella.(oppure 5.h3 Rg3 6.Re4 Rxh3 7.Rf3)]

3.Rd6! Rg4 4.Re5 Rh3 [4...Rf3 5.h3]

5.Rf4 Rxh2 6.Rf3 forcella: patta. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 4.5

1...a5

[1...Rb4 2.Rd7 il Re scende con l'idea di realizzare o la cattura reciproca o la gabbia. 2...a5 (2...Ra3 3.Rc6 a5 4.Rb5 a4 5.Ra5 cattura reciproca.(5.Rc4 Rxa2 6.Rc3 forcella.) ; 3.Rc6 a4 4.Rd5 Rc3 5.Re4 Rb2 6.Rd3 Rxa2 7.Rc2 gabbia.]

2.Re7 [Pareggia anche 2.Rd7 a4 (2...Rd5 3.Rc7 (3.Re7) ; 3.Re6; Invece perde 2.a4 Rb4 3.Re7 Rxa4 4.Rd6 Rb3 5.Rc5 a4 6.Rb5 a3] **2...a4**

[2...Rb4 3.Rd6 Ra3 (3...a4 4.Rd5 per realizzare la gabbia. 4...a3 (4...Rc3 5.Re4) 5.Rd4; 4.Rc5 Rxa2 5.Rb5 cattura reciproca.]

3.Re6 Rc3 [3...a3 4.Re5 verso la gabbia.]

4.Re5 [4.Rd5 a3 (4...Rb2 5.Rc4 Rxa2 6.Rc3 forcella.) 5.Re4 l'aggiramento è riuscito e si realizza la gabbia.]

4...a3 [4...Rb2 5.Rd4 Rxa2 6.Rc3 forcella.]

5.Re4! l'aggiramento è riuscito.

[5.Rd5? Rb2 6.Rc4 Rxa2 7.Rc3 Rb1 8.Rb3 a2]

5...Rd2 6.Rf3 [6.Rd4 Rc2 7.Re3 (patta anche 7.Rc4 Rb2 8.Rd3 Rxa2 9.Rc2)] $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 4.6

1.Rf6! in queste situazioni è importante andare a catturare il pedone avversario il più presto possibile.

[1.h4? Rc2 2.h5 Rd3 3.h6 Rc4! 4.Rf6 Rd5 patta.]

1...Rc2 2.Rg7 h5

[2...Rd3 3.Rxh7 Re4 4.Rg6! il Re occupa una casa che interdice il passaggio a quello nero diretto verso un blocco avanzata in h8 e nello stesso tempo protegge il pedone dal tentativo di cattura. (4.h4? Rf5 5.h5 Rf6 patta per forcella.) 4...Rf4 (4...Re5 5.h4 Re6 6.h5 Re7 7.Rg7 (vince anche 7.h6 Rf8 8.h7) ; 5.h4 Rg4 6.h5]

3.Rg6 il Re bianco deve continuare a inseguire il pedone nero. È importante catturarlo prima di spingere il proprio.

[3.h4 Rd3 4.Rg6 Re4 5.Rxh5 (5.Rf6 Rd5) 5...Rf5]

3...h4 4.Rg5 h3 5.Rg4 Rd3 6.Rxh3 Non avendo perso tempo a spingere il proprio pedone, il Re nero è in ritardo sia per attuare la gabbia, sia per creare un blocco avanzata. **6...Re4**

7.Rg4 Re5 8.Rg5 Re6 9.Rg6 Re7 10.Rg7

[10.h4? Rf8 11.h5 Rg8 12.h6 Rh8]

10...Re6 11.h4 Rf5 12.h5 Rg5 13.h6 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

5 - PEDONI ADIACENTI, VICINI E LONTANI

Denominiamo “pedoni adiacenti” quei pedoni che sono situati su colonne per l'appunto adiacenti. Essi possono essere vicini, quando sono situati a salto di Cavallo, così che se uno avanza, l'altro lo può catturare. Oppure possono essere lontani quando devono procedere di due o più case prima di giungere a contatto.

Ovviamente tra gli obiettivi di difesa non c'è più la possibilità del trabocchetto, salvo il caso particolarissimo in cui i due pedoni sono affiancati. Invece sussistono tutti gli altri e acquista particolare rilievo la cattura reciproca.

Anche se in senso stretto non può essere considerato un principio, il difensore può ricorrere a un'arma nuova: la **traslazione del pedone**. In pratica si tratta di costringere il pedone avversario a cambiare di colonna (in genere portandolo su quella di Torre), così che diventano efficaci principi difensivi che prima non lo erano (gabbia, forcilla, blocco avanzata, ecc.).

obiettivi di attacco

- raggiungere una **casa di caduta** e catturare il pedone nemico
- raggiungere una **casa di sostegno** senza che l'avversario possa attuare un principio difensivo

obiettivi di difesa

- creare un **blocco avanzata**
- **traslare** il pedone avversario sulla colonna di Torre
- creare una situazione di **cattura reciproca** dei pedoni

Nel risolvere i finali di pedone (e in genere tutti i finali) è importante imparare a ragionare più per *posizioni obiettivo* (abbreviato: **po**) che per mosse.

Che cosa sono le *posizioni obiettivo*?

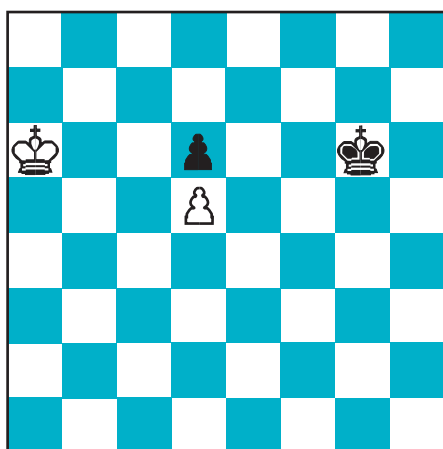
Possiamo definirle come quelle disposizioni di pezzi di cui conosciamo chiaramente l'esito. Si tratta di posizioni che sappiamo per certo essere patte oppure vinte, e di cui conosciamo chiaramente la tecnica per raggiungere l'esito teorico.

Ovviamente se siamo in inferiorità e stiamo difendoci, saremo felici di raggiungere una *posizione obiettivo* (**po**) che sappiamo patte e della cui tecnica ci sentiamo pienamente padroni.

Al contrario se intendiamo vincere cercheremo di raggiungere una *posizione obiettivo* che sappiamo essere vincente o, molto più spesso, cercheremo di evitare le *posizioni obiettivo* che sappiamo patte.

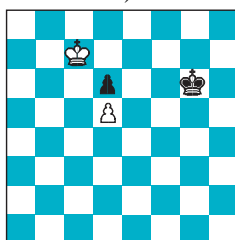
Vediamo un paio di esempi.

diagramma 5.1



Il Bianco muove e vince

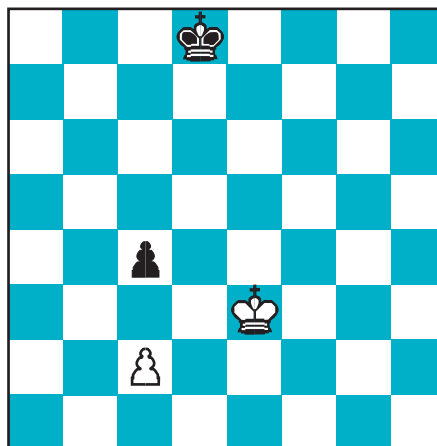
La posizione obiettivo mostra dove deve portarsi il Re bianco per vincere (la posizione del Re nero è ininfluente).



L'esempio è molto semplice, ma se il giocatore conosce la posizione da raggiungere il calcolo delle mosse qui appare addirittura elementare.

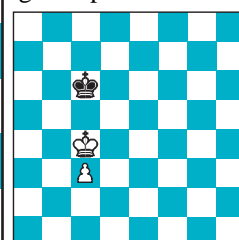
Vediamo adesso una posizione obiettivo da evitare.

diagramma 5.2



Il Bianco muove e vince

Il Bianco sa che senza avere la mossa la posizione obiettivo qui sotto è patte. Perciò evita di spingere il pedone.



È facile comprendere che più posizioni obiettivo si conoscono e più armi avremo nel nostro arsenale. Conoscere le posizioni obiettivo non solo ci rende il gioco più veloce e sicuro, ma è anche un potente aiuto per cercare le mosse.

Quando si conosce la posizione obiettivo da raggiungere o da evitare, la ricerca delle mosse è orientata ed è più facile trovarle. Le varianti sono molto più corte e le ramificazioni di gran lunga minori.

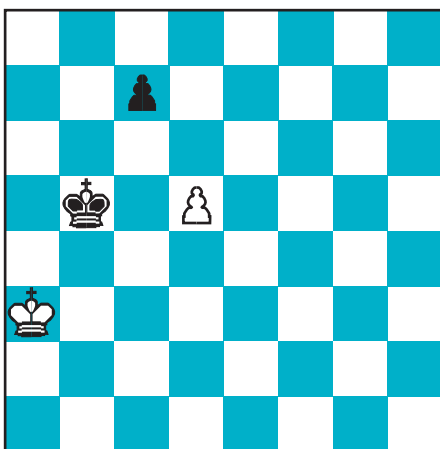
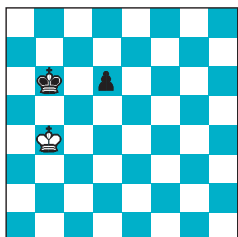
Chi nei finali ragiona prevalentemente per varianti, come è giusto fare in apertura e soprattutto nel mediogioco, è destinato a giocarli sempre in modo approssimativo e inefficace.

Per aiutarvi a creare la giusta abitudine, negli esercizi che seguiranno inseriremo accanto al diagramma della posizione di partenza, anche la posizione obiettivo. Talvolta si tratterà di posizioni da raggiungere e talvolta da evitare, ma in ogni caso dovranno essere la bussola del vostro analizzare e calcolare le mosse concrete. Gli esercizi seguenti sono di due tipi. Il primo gruppo (i primi 6 esercizi) sono esercizi sui pedoni adiacenti di varie colonne, quelli seguenti invece sviluppano in modo più specifico il tema della **traslazione** del pedone avversario.

ESERCIZI 5 - PEDONI ADIACENTI, VICINI E LONTANI varie colonne

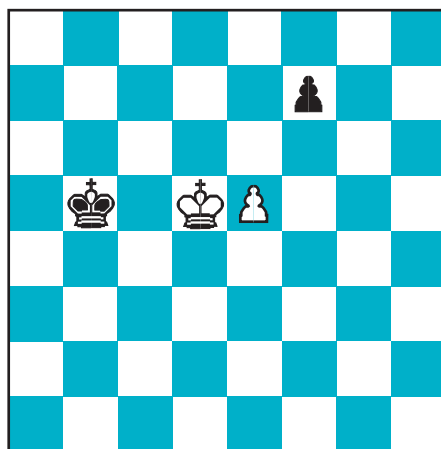
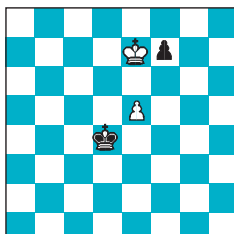
ESERCIZIO 5.1 Il Bianco muove e patta

La posizione obiettivo (*po*) qui sotto è patta.



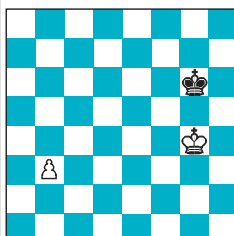
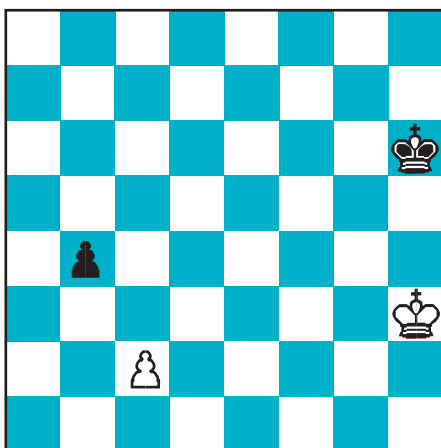
ESERCIZIO 5.4 Il Nero muove e patta

Come arrivare alla *po* patta qui sotto?



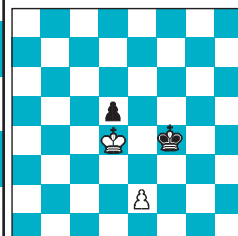
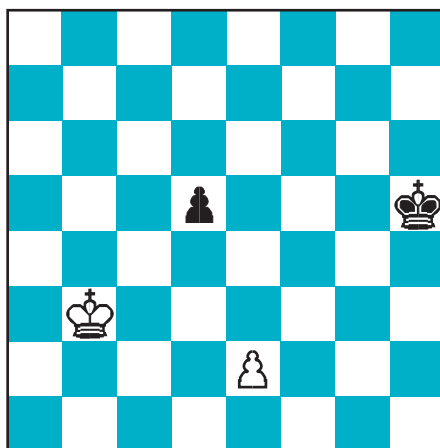
ESERCIZIO 5.2 Il Bianco muove e vince

Con il tratto la *po* qui sotto è patta. Come evitarlo?



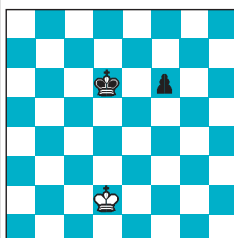
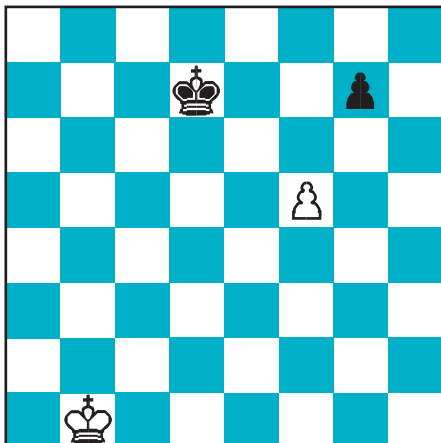
ESERCIZIO 5.5 Il Bianco muove e vince

In questa *po* il Bianco vince solo se il tratto è al Nero.



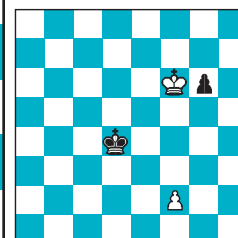
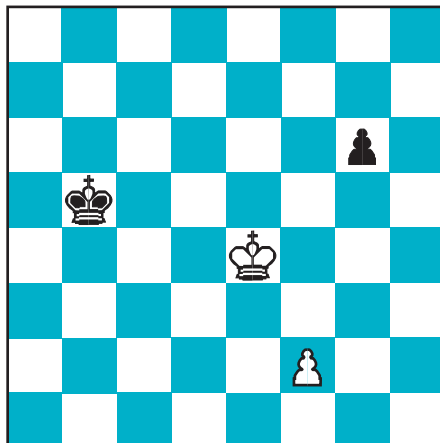
ESERCIZIO 5.3 Il Bianco muove e patta

Se il Bianco ha l'opposizione lontana la *po* è patta. Come arrivarci?

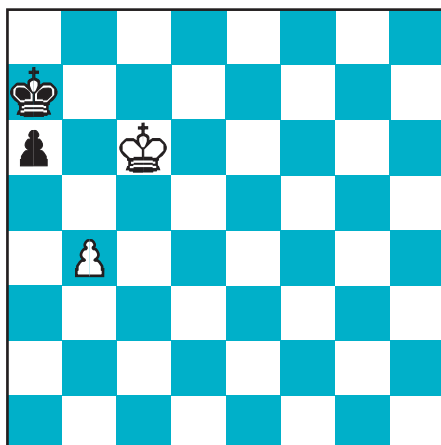


ESERCIZIO 5.6 Il Bianco muove e vince

La *po* qui sotto è patta a chiunque spetti il tratto: bisogna evitarla.

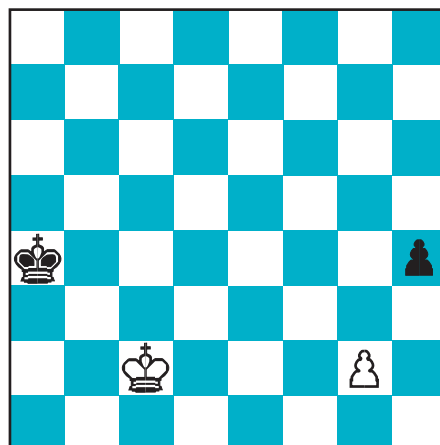
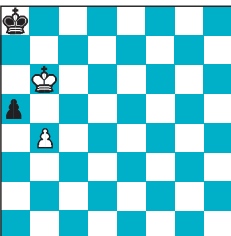


colonne di Torre



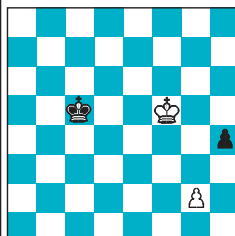
ESERCIZIO 5.7 Il Bianco muove e il Nero patta

Il Nero deve portare
il Bianco a questa
po.



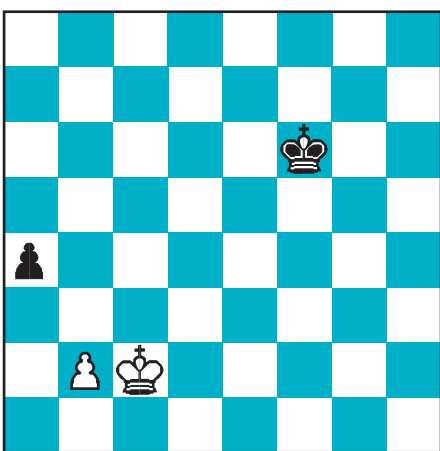
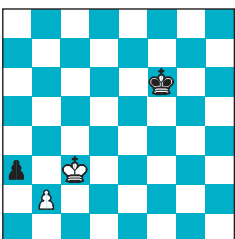
ESERCIZIO 5.11 Il Bianco muove e vince

Raggiunta questa *po*
il Bianco vince.



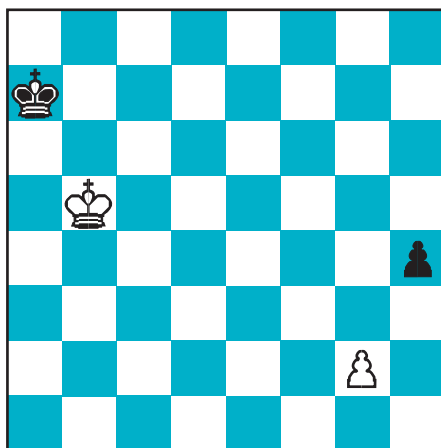
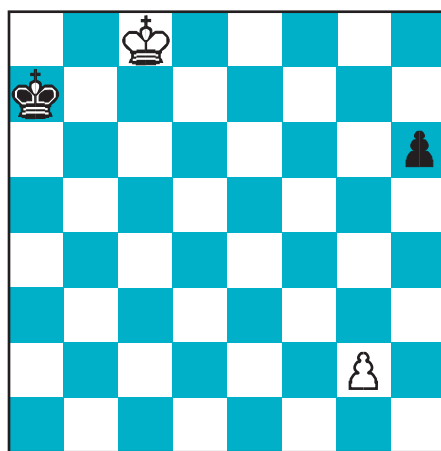
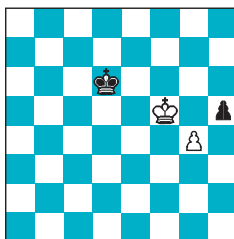
ESERCIZIO 5.8 Il Bianco muove e vince

Il Bianco deve evi-
tare questa *po* patta.



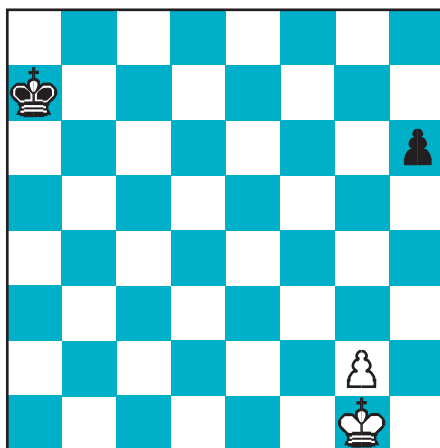
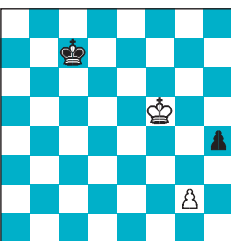
ESERCIZIO 5.12 Il Bianco muove e vince

La *po* qui sotto è
patta e il Bianco
deve evitarla.



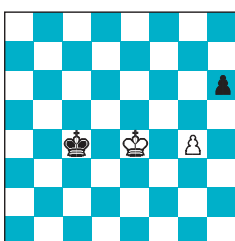
ESERCIZIO 5.9 Il Bianco muove e vince

Raggiunta questa *po*
qualunque mossa del
Nero perde.



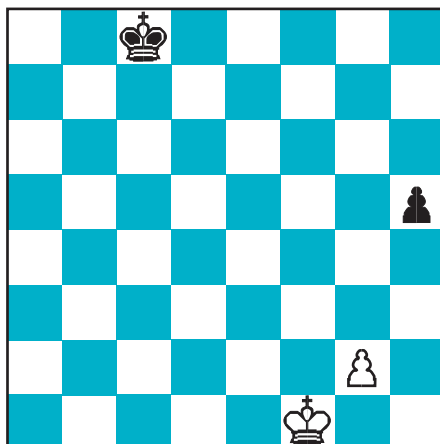
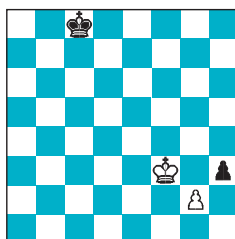
ESERCIZIO 5.13 Il Bianco muove e vince

Come arrivare a
questa *po* vincente?



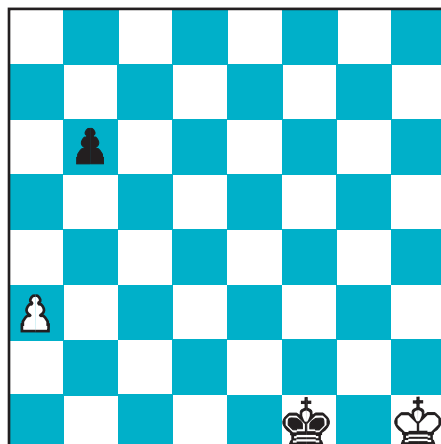
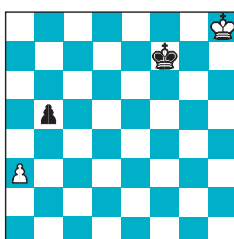
ESERCIZIO 5.10 Il Bianco muove e vince

Il Bianco deve evi-
tare di raggiungere
questa *po* patta.



ESERCIZIO 5.14 Il Bianco muove e patta

La *po* mostra una
posizione persa per il
Bianco e da evitare.



SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 5 - varie colonne

ESERCIZIO 5.1

1.d6! difesa mediante traslazione del pedone avversario. Questa mossa costringe il pedone nero ad avanzare di una traversa trasformando le case di sostegno assolute in case relative. Il Bianco pareggia perché può conquistare l'opposizione per un efficace blocco avanzata.

[1.Rb3? Rc5 2.Rc3 Rxd5 3.Rd3 c6 e il Nero vince perché il suo Re occupa una casa di sostegno relativa con l'opposizione a favore.]

1...cxd6 2.Rb3 la posizione obiettivo chiaramente patta. $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 5.2

1.Rh4! Il Bianco conquista subito l'opposizione. Occorre calcolare infatti che se il Nero dovesse spingere il pedone, il Bianco lo cattura e conserva l'opposizione.

[1.Rg3? Rg5;

1.Rg4 Rg6 2.Rf4 b3 traslazione del pedone avversario. Il pedone è costretto a catturare e in questo modo quelle che sarebbero state case di sostegno assolute diventano case di sostegno relative. 3.cxb3 Rf6 Questa era la posizione obiettivo da avere in mente. Vediamo bene che quando i Re i sposteranno parallelamente in c4 e c6, il Re bianco, cui tocca la mossa, si troverà in una casa di sostegno relativa senza avere l'opposizione. E noi sappiamo che questa posizione è patta.]

1...Rg6 2.Rg4 Rf6 3.Rf4 b3 traslazione

[È uguale 3...Re6 4.Re4 Rd6 5.Rd4 ecc.]

4.cxb3 Re6 5.Re4 Rd6 6.Rd4 Rc6 7.Rc4 la traslazione non è riuscita perché il Bianco ha conservato l'opposizione. Noi sappiamo che questa posizione è vinta. **1-0**

ESERCIZIO 5.3

1.Rc2 Rd6

[1...Re7 2.Rd3 Rf6 3.Re4=;

1...Rc6 Al Nero non serve prendere l'opposizione lontana, poiché non è poi in grado di avanzare. 2.f6 traslazione 2...gxf6 3.Rd2! il Re bianco deve manovrare in modo che se il Re nero avanza perde l'opposizione. 3...Rd6 4.Re2 Re6 5.Rf2 Adesso il Re nero non può più conservare l'opposizione. 5...Re5 6.Re3=]

2.f6 traslazione **2...gxf6 3.Rd2** ecco la posizione obiettivo che doveva essere immaginata. Chiaramente ogni mossa che vorrebbe portare il Re nero a conquistare una casa di sostegno relativa avverrebbe senza avere l'opposizione a favore.

[3.Rd3?? questa mossa perde l'opposizione e la partita.

3...Rd5=]

3...Re6 4.Re2 Rf5

[4...Re5 5.Re3=]

5.Rf3 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 5.4

1...Rb4! Il principio da applicare è la cattura reciproca, perciò si rende necessario l'aggiramento del Re bianco.

[1...Rb6? 2.Rd6 Rb5 3.Re7 e vince.]

2.Rd6 Rc4 3.Re7 Rd4 questa era la posizione obiettivo da immaginare. $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 5.5

1.Rb4! il Bianco triangola per perdere un tempo.

[1.Rc3? Rg5 2.Rd4 Rf4 Il Nero cerca di attuare la cattura reciproca e questa era la posizione obiettivo da immaginare. Chi deve muovere non può raggiungere il proprio scopo. Il Bianco deve perciò arrivarci lasciando la mossa al Nero.]

1...Rg5 2.Rc5 Rf4 3.Rd4 Rf5 4.Rxd5 1-0

ESERCIZIO 5.6

1.Rd4! questa è l'unica mossa che permette di vincere. Non era difficile da trovare se si pensa al percorso che il Re nero dovrebbe fare per attuare la cattura reciproca.

[1.Re5 Rc4 2.Rf6 Rd4 la posizione obiettivo che il Bianco deve evitare in quanto non può più evitare la cattura reciproca. 3.Rxg6 Re4 4.Rg5 Rf3;

1.Rd5 Rb4 2.Re6 (2.Rd4 Rb3 3.f4 Rc2 4.Re5 Rd3 5.Rf6 Re4 un'altra posizione di cattura reciproca.) 2...Rc4 3.Rf6 Rd4 di nuovo la posizione obiettivo. 4.Rxg6 Re4 una posizione già vista.;

1.f4 Rc4! 2.Re5 chiaramente il Re bianco dovrà risalire a catturare il pedone nero ed è in quel momento che il Re nero si avvicina per la cattura reciproca. 2...Rd3 3.Rf6 Re4;

1.f3 Rc5 (1...Rc4 2.f4 Rc3=) 2.f4 Rc4 3.Re5 Rd3 4.Rf6 Re4 ancora la nota posizione.]

1...Rc6 il Re nero tenta di fare blocco andando a proteggere il pedone.

[Sarebbe inutile tornare a tentare l'aggiramento: 1...Rb4 2.f4 Rb3 3.Re5 Rc3 4.Rf6]

2.Re5 Rc5 3.f4

[Certo non 3.Rf6?? Rd4 realizzando la posizione obiettivo favorevole al Nero.]

3...Rc4 4.Rf6 Rd3 5.Rxg6 1-0

SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 5 - colonne di Torre

ESERCIZIO 5.8

1.Rb1!

[1.Rc3? a3! Questa era la posizione obiettivo da prevedere e da evitare. È facile vedere come il Re bianco non sia in grado di catturare il pedone nero e poi portarsi in una casa di sostegno assoluta o, almeno, relativa con l'opposizione a favore. 2.bxa3 una volta che il pedone si è portato sulla colonna 'a' al Nero per pareggiare basta raggiungere la casa b7. (Anche i tentativi di tenere il pedone sulla colonna 'b' non hanno successo. 2.b4 Re6 3.Rb3 Rd6 4.Rxa3 Rc6 5.Ra4 Rb6= il Re bianco non può raggiungere una casa di sostegno.; 2.b3 Re5 3.b4 Rd5 4.Rb3 a2 5.Rxa2 Rc4 6.Ra3 Rb5= il Re bianco non può raggiungere una casa di sostegno.) 2...Re6 3.Rb4 Rd7=]

1...a3

[Il Nero può cercare di creare un blocco con il Re, ma è in ritardo. 1...Re5 2.Ra2 Rd5 3.Ra3 Rc5 4.Rxa4 Rb6 5.Rb4+- raggiunta una casa di sostegno assoluta il Bianco vince.]

2.b3!

[2.b4? in questo modo le case di sostegno si allontanano dal Re bianco. 2...Re5 3.Ra2 Rd5 4.Rxa3 Rc6 5.Ra4 Rb6=]

2...Re5 3.Ra2 Rd5 4.Rxa3 Rc5 5.Ra4 Rb6

[5...Rc6 6.Ra5+-] **6.Rb4** il Bianco vince perché ha raggiunto una casa di sostegno relativa con l'opposizione a favore. **1-0**

ESERCIZIO 5.7

1.Rc7 Ra8

[Un chiaro errore sarebbe 1...a5 2.b5+-]

2.Rb6 a5! la traslazione. Se il Bianco gioca bxa5 il pedone diventa di Torre e non potrà promuovere. Se gioca Rxa5 il Nero può creare un facile blocco avanzata. 3.b5 unico tentativo.

[3.Rxa5 Ra7 il Nero ha conquistato l'opposizione e il Bianco non può vincere, come ormai ben sappiamo.]

3...Rb8! una volta occupata la casa di promozione, il Bianco non può lasciar fuggire il pedone nero.

[3...a4 4.Rc7 a3 5.b6 a2 6.b7+ Ra7 7.b8D+ Ra6 8.Db6#]

4.Rxa5 Ra7 blocco avanzata. 1/2-1/2

ESERCIZIO 5.9

1.Rc6! Il Nero sarà costretto a scendere di traversa, perdendo un tempo essenziale.

[1.Rc5? Rb7 2.Rd6 Rc8! 3.Re7 Rc7 4.Rf6 Rd6 5.Rg5 h3 traslazione. 6.gxh3 Re7 Osservando nel prossimo diagramma il percorso del Re bianco è evidente come per portarsi in g6 abbia perso un tempo. 7.Rg6 Rf8 8.h4 Rg8=]

1...Rb8

[Se il Re nero scende di traversa non potrà più raggiungere la casa f8 (o g8) in tempo. 1...Ra6 2.Rd6 Rb6 3.Re6 Rc6 4.Rf5 h3 5.gxh3 Rd7 6.Rg6 Re8 7.Rg7+-]

2.Rd7!

[2.Rd6? Rc8 3.Re5 Rd7 4.Rf4 h3 5.gxh3 Re8 6.Rg5 Rf8=]

2...Rb7 il Nero ha perso un tempo. **3.Re6 Rc7 4.Rf5** la posizione obiettivo che occorre avere in mente. **4...h3** la traslazione arriva tardi. **5.gxh3 Rd7 6.Rf6 Re8 7.Rg7** e vince. **1-0**

ESERCIZIO 5.10

1.Rf2 minacciando di andare a prendere il pedone.

[1.g3? questa mossa aiuta il Nero a creare il blocco. 1...Rd7 2.Rg2 h4 3.g4 Re6 4.Rh3 Rf6 5.Rxh4 Rg6=;

1.Rg1? è un percorso troppo lento. Il Re nero arriva in tempo a proteggere il suo pedone. 1...Rd7 2.Rh2 Re6 3.Rh3 Rf6 4.Rh4 Rg6=]

1...h4 Siamo arrivati in una posizione che abbiamo già incontrato (Esercizio 5.8).

[1...Rd7 2.Rg3 Re6 3.Rh4 Rf5 4.Rxh5=]

2.Rg1!

[2.Rf3? questa mossa rende efficace il tentativo di traslazione perché per andare a catturare il pedone nero bisogna spingere troppo avanti quello bianco, allontanando così le case di sostegno. 2...h3 3.g4 (Il senso della precedente affermazione si chiarisce osservando che succede spingendo il pedone di un passo solo: 3.g3 il Re bianco non è in grado di andare a catturare in tempi brevi il pedone h3 a meno di spingere in g4.) 3...Rd7 4.Rg3 Re6 5.Rxh3 Rf6 6.Rh4 Rg6=]

2...h3 3.g3 ora si può spingere in g3 e catturare il pedone h3. Possiamo notare che le case di sostegno del pedone bianco sono abbastanza vicine al Re.

[3.g4? Rd7=]

3...Rd7 4.Rh2 Re6 5.Rxh3 Rf6 6.Rh4 ed ecco raggiunta la casa di sostegno relativa senza che il Nero abbia potuto prendere l'opposizione. **6...Rg6 7.Rg4** e vince. **1-0**

ESERCIZIO 5.11

1.Rd3 la casa d3 è quella che avvicina il Re bianco sia ad h4 sia a g7. **1...Rb4 2.Re4 Rc5 3.Rf5** la posizione obiettivo che si sarebbe dovuta immaginare.

[Se il Re non risale verso g7 il Nero ha il tempo di effettuare la traslazione e di creare il blocco. 3.Rf4! h3 4.gxh3 Rd6 5.Rg5 Re7 6.Rg6 Rf8=]

3...h3

[3...Rd6 4.Rg4 Re6 5.Rxh4+-]

4.gxh3 Rd6 5.Rf6 e vince. **1-0**

ESERCIZIO 5.12

1.Rc7

[1.Rd7? questa mossa consente al Re nero di dirigersi verso il pedone bianco e attuare una cattura reciproca. 1...Rb6 2.Re6 Rc5 3.Rf5 Rd4 4.Rg6 Re4 5.Rxh6 Rf4=]

1...Ra6

[Se il Re risale 1...Ra8 allora il Bianco guadagna un tempo importante: 2.g4! Ra7 3.Rd6 Rb8 4.Re6 Rc8 5.Rf6 h5 6.gxh5 Rd8 7.Rg7 e vince.]

2.Rc6! impedisce l'aggiramento con ...Rb5 - c4 - d3 ecc.

2...Ra5 3.Rc5! Ra4 4.Rc4! Ra3 5.Rc3 Ra2 6.Rc2 ora l'aggiramento non è più possibile. **6...Ra3**

[6...Ra1 7.g4 e vince.;

Se il Nero muove il pedone 6...h5 il Re bianco è più vicino per catturarlo 7.Rd3 Rb2 8.Re4 Rc3 9.Rf5 Rd4 10.Rg5 Re3

11.Rxh5 Rf4 12.g4]

7.g3!

[Le trappole non erano finite. Dopo la spinta in g4 la traslazione può avvenire con una mossa di anticipo ed è quella mossa che non consente di vincere: 7.g4? Rb4 8.Rd3 Rc5 9.Re4 Rd6 10.Rf5 h5! questa era la principale posizione obiettivo da evitare. Come si vede, se il pedone bianco fosse stato ancora in g3 questa traslazione non poteva aver luogo. 11.gxh5 Re7 12.Rg6 Rf8=]

7...Rb4

[7...Ra2 8.g4! il Bianco guadagna un tempo perché la prossima mossa del Nero non migliora la sua posizione. 8...Ra1 9.Rd3 Rb2 10.Re4 Rc3 11.Rf5 Rd4 12.Rg6 Re5 13.Rxh6 Rf4 14.g5 e vince.]

8.Rd3 Rc5 9.Re4 Rd6 10.Rf5 Rd5 11.g4! e vince. 1-0

ESERCIZIO 5.13

1.Rf2! Il Bianco deve impedire che il Re nero scenda a tentare una cattura reciproca. Invece qui non occorre preoccuparsi della traslazione finché il pedone nero è così lontano.

1...Rb6 2.Re3 Rc5 3.Re4! La prima vera mossa chiave che impedisce sia il tentativo di cattura reciproca sia il tentativo di andare a difendere il proprio pedone.

Il Nero ora deve stabilire se salire o scendere con il Re, oppure se spingere il pedone, avvicinandolo così al Re avversario.

[3.Rf4 Rd4 4.g4 Rd3 5.Rf5 Re3 6.Rg6 Rf4 una nota posizione di patta.]

3...Rc4 Ecco la posizione obiettivo principale.

[3...Rd6 4.Rf5 h5 5.Rg5 Re6+;

3...h5 4.Rf5 h4 5.Rg4 h3 6.Rxh3 Rd5 7.Rh4 e vince.]

4.g4! e vince. 1-0

ESERCIZIO 5.14

1.Rh2

[1.a4? allontanare il pedone dal proprio Re non può andar troppo bene: 1...Re2 2.Rg2 Rd3 3.Rf3 Rc4 e il Bianco è in ritardo sia per la cattura reciproca, sia per la difesa del pedone, sia per tentare una traslazione seguita da blocco.]

1...Rf2 2.Rh3 Rf3

[2...b5 il Nero non può permettere che il Re bianco attui l'aggiramento: 3.Rg4 Re3 4.Rf5 Rd4 5.Re6 Rc4 6.Rd6 Rb3 7.Rc5=]

3.Rh4! il Bianco deve continuare a cercare l'aggiramento con il proprio Re per arrivare alla cattura reciproca.

[L'idea di effettuare un blocco (con traslazione o no) non funziona: 3.Rh2? b5 4.Rg1 (4.Rh3 sarebbe un ripensamento tardivo. 4...Re3 5.Rg3 Rd3 6.Rf3 Rc3 7.Re3 Rb3+-) 4...Re3 5.Rf1 Rd3 6.Re1 Rc3 7.a4 (7.Rd1 Rb3 8.Rc1 (8.a4 Rxa4 (8...bxa4? 9.Rc1=) 9.Rc2 Ra3 10.Rb1 Rb3 e vince.; 8...Rxa3; 7...bxa4 8.Rd1 Rb2 e vince.)]

3...Rf4 4.Rh5 Rf5 5.Rh6 Rf6 6.Rh7 Rf7

[6...b5 7.Rg8 Re5 8.Rf7 Rd4 9.Re6 Rc3 10.Rd5 Rb3 11.Rc5=]

7.Rh6! il Re bianco, ora che quello Nero si è allontanato dal pedone, può dirigersi a creare blocco.

[Il Re bianco non deve allontanarsi dal pedone nero, altrimenti dopo la spinta in b5 resta troppo lontano e l'aggiramento sarebbe in ritardo. 7.Rh8 b5! 8.Rh7 Re6 9.Rg7 Rd5 10.Rf6 Rc4 11.Re5 Rb3+-]

7...b5 8.Rg5 Re6 9.Rf4 Rd5 10.Re3 Rc4 11.a4! è il momento giusto per attuare la traslazione.

[11.Rd2? Rb3 12.a4 Rxa4 13.Rc2 Ra3 14.Rb1 Rb3 e vince.]

11...bxa4

[11...b4 12.Rd2 Rb3?? 13.a5 Ra2 14.a6 b3 15.a7 b2 16.a8D+ Rb1 17.De4+ Ra1 18.Da4+ Rb1 19.Rc3 Rc1 20.Da3 vince il Bianco!]

12.Rd2 a3 13.Rc1 Rb3 14.Rb1 ½-½

6 - PEDONI LIBERI

Con l'espressione "pedoni liberi" intendiamo indicare quei pedoni distanziati di due o più colonne, così che non si ostacolano reciprocamente nel loro cammino verso la promozione.

I pedoni liberi spesso si lanciano in una corsa alla promozione cercando di arrivare prima dell'avversario. Se dunque l'attaccante farà di tutto per vincere questa corsa, il difendente ha qui un principio nuovo che nei capitoli precedenti non esisteva (o comunque non ha veva alcuna funzione di qualche rilievo): **la promozione reciproca**. In sostanza si tratta di trasformare il finale da Re+pedone contro Re+pedone a Re+Donna contro Re+Donna, un finale che è *quasi* sempre patto.

Attenzione però a quel "quasi"; non è rarissimo infatti che il difendente riesca arrivare anche lui a promozione, solo per prendersi il matto poco dopo o per perdere la Donna appena costituita.

obiettivi di attacco

- raggiungere una **casa di caduta** e catturare il pedone nemico
- raggiungere una **casa di sostegno** senza che l'avversario possa attuare un principio difensivo
- in caso di **promozione reciproca** giungere al matto o far cadere la Donna avversaria.
- vincere la corsa dei pedoni

obiettivi di difesa

- creare un **blocco avanzata**
- creare una situazione di **cattura reciproca** dei pedoni
- creare una situazione di **promozione reciproca** dei pedoni, senza prendere il matto o farsi catturare la Donna.

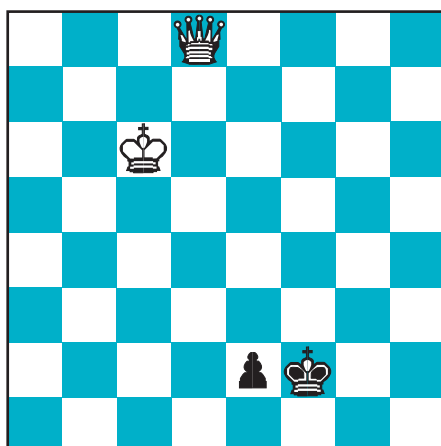
Avendo a che fare con i pedoni lontani, una situazione che si verifica spesso è la corsa dei pedoni verso la promozione. In questo caso non è raro che un colore promuova e l'altro giunga con il suo pedone solo in settima. Normalmente il difendente soccombe, ma se il pedone giunto a un passo dalla promozione si trova sulla colonna di Torre o di Alfiere, allora la patta o la sconfitta dipendono dalla posizione dei Re.

Riprendiamo pertanto quanto scritto nel Corso di base a proposito dei pedoni in settima. Non riportiamo il caso del pedone in sesta casa (l'attaccante vince sempre). Vediamo invece rapidamente le altre situazioni.

Il pedone in casa settima (o seconda)

Nel diagramma 6.1 vedete un pedone nero già arrivato in seconda casa e sostenuto dal Re. I pezzi bianchi sono lontani, eppure il Bianco vince con un procedimento elementare che consiste nel dare ripetutamente scacco al Re avversario e costringerlo a porsi davanti al pedone. Il Re bianco sfrutta queste posizioni per avvicinarsi:

diagramma 6.1



Il Bianco muove e vince

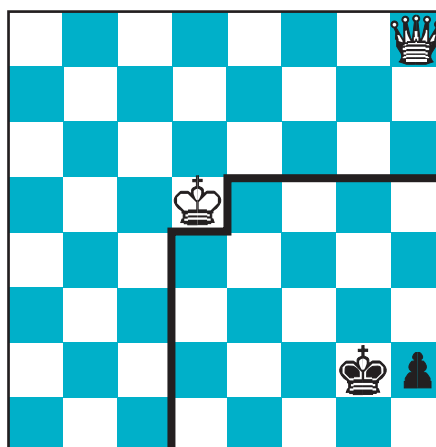
- | | |
|--------|-----------------|
| 1.Dd2 | Rf1 |
| 2.Df4+ | Rg1 |
| 3.De3+ | Rf1 |
| 4.Df3+ | Re1 |
| 5.Rc5 | Rd1 |
| 6.Dd3+ | Re1 |
| 7.Rd4 | Rf2 |
| 8.De3+ | Rf1 |
| 9.Df3+ | Re1 |
| 10.Rd3 | e matto in due. |

Il procedimento è del tutto analogo con il pedone sulla colonna 'd', 'b' o 'g'. Diversa è la situazione con il pedone sulle colonne 'a', 'h', 'c' e 'f'. Qui la vittoria o la patta dipende dalla posizione del Re attaccante.

Il pedone in settima casa sulla colonna di Torre

L'attaccante può vincere solo se il suo Re si trova all'interno del quadrato di 5 case di lato, esclusa la casa diagonale più lontana. La figura geometrica si chiama gnomone. Il Re con il tratto deve trovarsi già all'interno dello gnomone; nell'esempio 6.2 il Re ne è fuori e la vittoria non è possibile:

diagramma 6.2



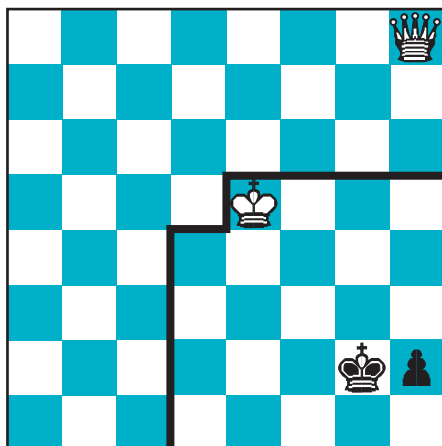
Il Bianco muove e il Nero patta

- | | |
|--------|-----------------|
| 1.Dg7+ | Rh1 |
| 2.Db2 | [2.Re4 stallo] |
| ... | Rg1 |
| 3.Dd4+ | Rg2 |
| 4.De4+ | Rg1 |
| 5.De3+ | Rh1 |
| 6.Df3+ | Rg1 |
| 7.Dg3+ | Rh1 |
| 8.De1+ | Rg2 |
| 9.De2+ | Rh1 |
| | patta. |

Quando il Re si trova all'interno dello gnomone, l'attaccante vincerà portando il proprio Re di fronte al Re avversario (esiste però anche un'altra posizione di vittoria) e la Donna sulla traversa o sulla colonna che passa in mezzo ai due Re. In questo modo, la promozione a Donna del difensore non riuscirà a produrre la patta in quanto il Re viene mattato.

Osserviamo il diagramma 6.3:

diagramma 6.3



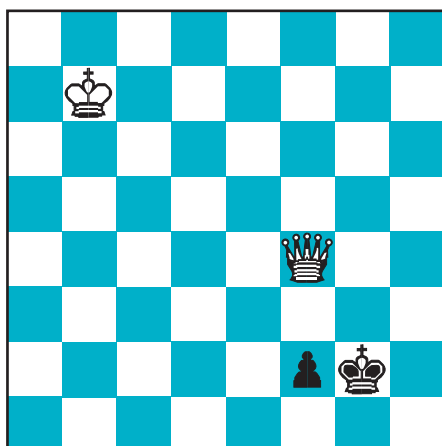
Il Bianco muove e vince

- | | |
|--------|-----------------|
| 1.Dg7+ | Rh1 |
| 2.Dh6 | Rg1 |
| 3.Dc1+ | Rg2 |
| 4.Dd2+ | Rg1 |
| 5.Rf4 | h1D |
| 6.Rg3 | e matto in due. |

Il pedone in settima casa sulla colonna di Alfiere

Anche il pedone in settima (seconda) casa di Alfiere pareggia se il Re attaccante è sufficientemente lontano:

diagramma 6.4



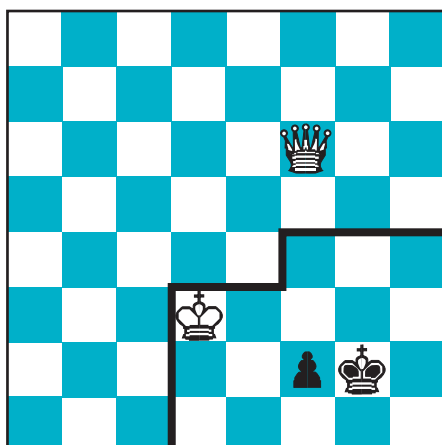
Il Bianco muove e il Nero patta

- | | |
|--------|--------|
| 1.Dg4+ | Rh2 |
| 2.Df3 | Rg1 |
| 3.Dg3+ | Rh1! |
| 4.Dxf2 | stallo |

L'area di vittoria, la zona in cui il Re attaccante deve trovarsi *avendo il tratto*, cambia a seconda che il Re difendente stia da una parte o dall'altra del proprio pedone.

Con il Re nel lato corto (la parte in cui ci sono meno colonne dal pedone al bordo), la zona è un rettangolo di 5x4, meno due case:

diagramma 6.5



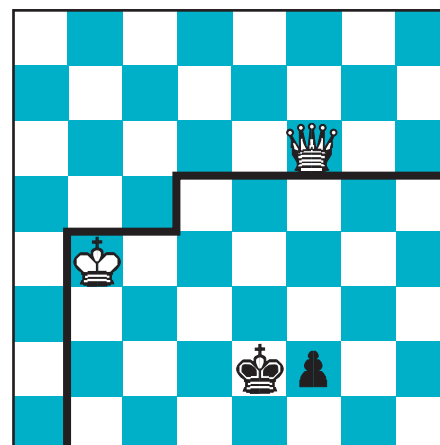
Il Bianco muove e vince

- Qui la vittoria è immediata:
- | | |
|-------------------------|-----|
| 1.Re2 | Rh1 |
| 2.Rxf2 | |
| [2.Dxf2?? stallo!] .. | |
| ... | Rh2 |
| 3.Dh4# | |

Con il Re difendente situato nel lato lungo, l'attaccante è favorito e la zona di vittoria è più ampia (rettangolo 7x5 meno due case). Infatti per produrre la patta il Re difendente deve spendere alcuni tratti per cercare di portarsi nel lato corto (viceversa lo stallo non sarebbe possibile).

L'attaccante cercherà di raggiungere con il Re una posizione nella quale possa dare il matto. Da notare che con il Re attaccante anch'esso nel lato lungo, la Donna deve impedire che il Re nero passi dall'altra parte.

diagramma 6.6



Il Bianco muove e vince

- | | |
|----------------------|--|
| 1.De5+ | Rf1 |
| 2.Dg5! | il Re non deve passare dall'altra parte. |
| [2.Rc3? Rg2 patta] | |
| ... | Re1 |
| 3.Dg3 | Re2 |
| 4.Dg2 | Re1 |
| 5.Rc3 | Re2 |
| 6.Rd4 | Re1 |
| 7.Re3 | e vince. |

Possiamo notare che se il Bianco avesse giocato 2.Rc3, il Nero con 2...Rg1 avrebbe raggiunto la posizione del diagramma 6.5 con il Re bianco fuori dalla zona di vittoria.

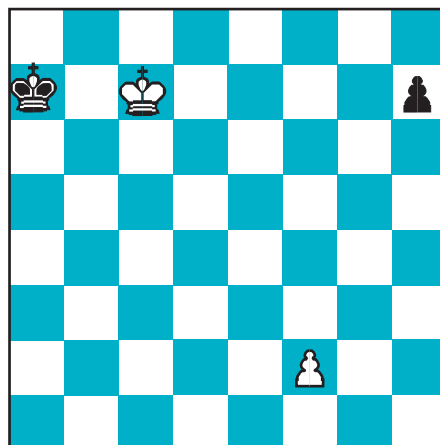
Procedimenti tipici

Come abbiamo visto in questi casi particolari, la promozione reciproca non funziona perché l'attaccante riesce a dare matto. Vi sono altri procedimenti che vanificano la promozione reciproca e, prima di avventurarsi nella corsa dei pedoni lanciati a promozione, è bene cercare di visualizzare nella mente la posizione finale, per vedere se per caso non siano all'opera procedimenti che ora andiamo a considerare.

Posizioni di matto

In questo gruppo rientrano quelle appena viste, ma ve ne sono molte altre ancora. Un esempio:

diagramma 6.7



Il Bianco muove e vince

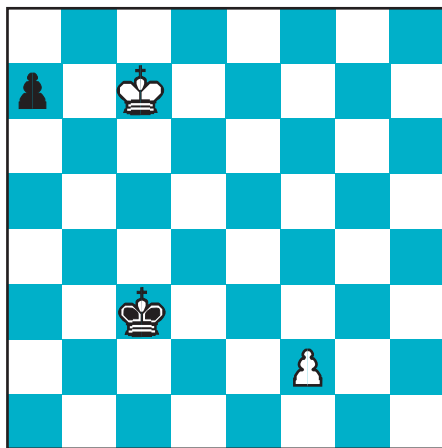
- Dopo la corsa dei pedoni e la promozione reciproca il Bianco dà subito matto:
- | | |
|--------|-----|
| 1.f4 | h5 |
| 2.f5 | h4 |
| 3.f6 | h3 |
| 4.f7 | h2 |
| 5.f8D | h1D |
| 6.Da3# | |

Infilata

Altre volte l'attaccante non è in grado di dare il matto, ma il pedone avversario promuove in una posizione per cui Re e Donna vengono a trovarsi su una stessa linea (colonna, traversa o diagonale).

In tal caso molto spesso si attuano le condizioni per cui l'attaccante riesce a catturare la Donna appena costituita mediante un'infilata. Un esempio:

diagramma 6.8



Il Bianco muove e vince

1.f4 Rd4
2.Rd6 a5
3.f5 a4
4.f6 a3
5.f7 a2
6.f8D a1D
7.Dg7+ e guadagna la Donna.

Da notare che se la mossa fosse stata al Nero, sarebbe stato questi a effettuare l'infilata:

1...a5 2.f4 Rd4 3.Rd6 a4 4.f5 a3 5.f6 a2 6.f7 a1D 7.f8D Da3+ 0-1

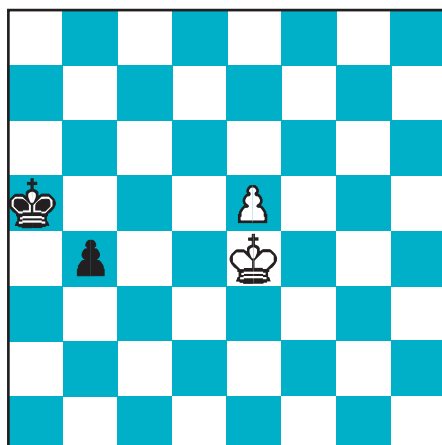
Questi appena visti, posizioni di matto e infilata, sono procedimenti che intervengono subito dopo che la corsa dei pedoni è finita e si sono avute le promozioni reciproche. Vi sono però altri due procedimenti che bisogna conoscere, il cui scopo è rallentare la corsa dei pedoni, così che non si arrivi alla promozione reciproca. Vediamoli.

Promozione con scacco

È evidente che se colui che promuove lo fa dando contemporaneamente scacco, l'avversario non avrà il tempo di promuovere a sua volta. In questi casi il suo pedone si fermerà in casa settima e ora la vittoria o meno dipende dalle circostanze che abbiamo già trattato scrivendo sui pedoni in settima.

Vediamo un esempio semplice di rallentamento della corsa mediante la promozione con scacco.

diagramma 6.9



Il Bianco muove e vince

1.e6
[1.Rd3? Rb5=;
1.Rd4 Rb6]
... b3
2.Rd3
[2.e7 b2=]
... Ra4
3.e7 b2
4.e8D+ e vince

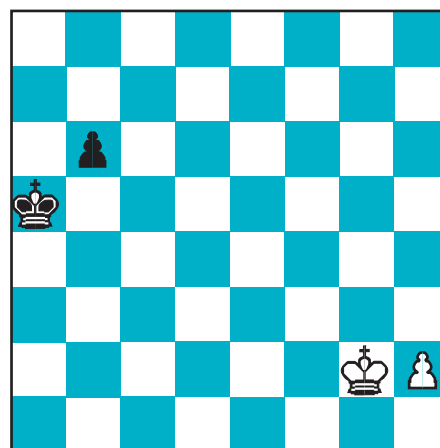
Autoblocco

Un procedimento più sofisticato, ma non rarissimo, per rallentare la corsa dei pedoni è quello di costringere l'avversario a mettere il Re davanti al proprio pedone, così che debba perdere un tempo poi per sgombrargli la strada.

Nell'esempio che segue il Nero si accorge che, terminata la corsa dei pedoni, il Re subirebbe prima uno scacco con Da8 e poi un'infilata con Db8 che guadagna la Donna nera. Per evitare questo, decide levare il Re dalle colonne dell'infilata.

In tal caso, tuttavia, deve passare davanti al proprio pedone, ostacolandone la corsa.

diagramma 6.10

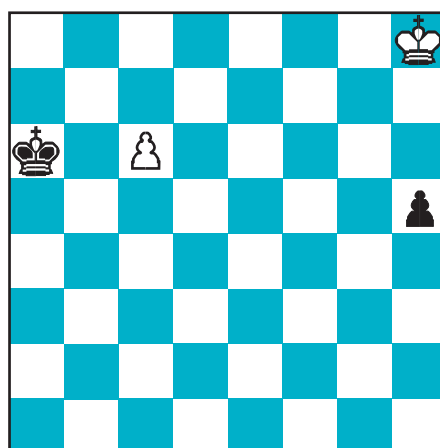


Il Bianco muove e vince

1.h4 Rb5
[1...b5 2.h5 b4 3.h6
b3 4.h7 b2 5.h8D
b1D 6.Da8+ Rb4
7.Db8+ Rc3 8.Dxb1]
2.h5 Rc5
3.h6 b5
4.h7 b4
5.h8D e vince

Come abbiamo scritto, nei finali con i pedoni liberi diventano importanti i procedimenti difensivi basati sulla corsa dei pedoni (con promozione reciproca), oppure quelli che mirano alla cattura reciproca. Tale procedimenti spesso però si mescolano, come avviene nel famoso studio di Reti, che abbiamo già presentato nel Corso di Base.

diagramma 6.11



Il Bianco muove e patta

1.Rg7 h4
[1...Rb6 2.Rf6 h4
3.Re5! Rxc6 4.Rf4=]
2.Rf6 h3
[2...Rb6 3.Re5! h3 (
3...Rxc6 4.Rf4)
4.Rd6]
3.Re6!
[3.Re5? h2=+]
... h2
4.c7 Rb7
5.Rd7 patta

Il pedone bianco chiaramente non può promuovere e quello nero è inarrestabile. In questa posizione né la cattura reciproca né la promozione reciproca funzionerebbero isolatamente, ma se i due principi si uniscono ecco scaturire quello che pare un miracolo!

Il Re nero tiene un comportamento flessibile, progredendo in entrambi i principi e decide in base alle scelte dell'avversario.

Un principio questo che ha molte applicazioni.

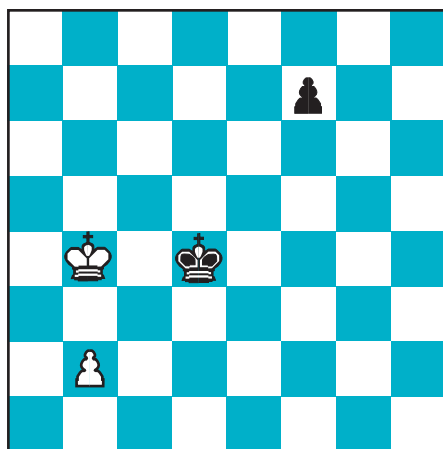
Un esempio di analisi

Prima di passare agli studi-esercizio, presentiamo un'esemplificazione del modo in cui si dovrebbe procedere con i ragionamenti di fronte a una certa posizione di finale.

Soprattutto ci interesserà mostrare come analizzare in una situazione di gioco a tavolino, quando non solo il tempo è limitato, ma, non potendo muovere i pezzi, il calcolo delle varianti dovrà essere per forza limitato. Proprio per questa ragione occorrono principi guida che si fondino più sulle posizioni che sulle mosse.

Immaginiamo dunque che, a un certo punto della partita, vi ritroviate con i pezzi bianchi in questa posizione:

diagramma 6.12



Il Bianco muove e patta

Che il Bianco non possa avere mire di vittoria lo si vede anche a occhio. Mentre il suo pedone è ostacolato dal proprio Re e il Re nero è lì vicino a fare buona guardia, il pedone nero è libero di correre a promozione. Logico quindi che il Bianco cerchi la patta.

Avendo il pedone su colonna di Cavallo, escludiamo subito idee di patta basate sul gioco del pedone di Torre o di Alfiere in settima casa, e invece andiamo a considerare per prima cosa la semplice **corsa dei pedoni**. Se i due giocatori eseguissero solo le mosse necessarie a portare a promozione il proprio pedone, che cosa succederebbe?

Contiamo i tempi:

- il Bianco: 1 mossa per spostare il Re e 5 mosse di pedone = tot. 6 mosse
- il Nero: 5 mosse di pedone.

Poiché tocca al Bianco, il Nero promuoverà per primo e il Bianco subito dopo. Si avrebbe dunque una promozione reciproca con la mossa al Nero.

Noi sappiamo però che nella corsa dei pedoni vi sono alcune cose da considerare:

- a) il matto
- b) l'infilata
- c) la promozione con scacco
- d) l'autoblocco

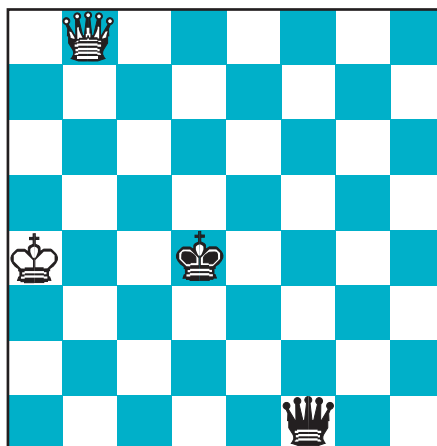
Se nessuna di queste possibilità si realizzasse, allora la promozione reciproca basterebbe a pattare. Se invece dovessimo cadere sotto una di esse, ecco che dovremmo vedere altre possibilità che al momento paiono difficili da realizzare, e cioè la cattura reciproca o il blocco avanzata.

Cominciamo ad approfondire la corsa dei pedoni e la promozione reciproca.

Per primissima cosa cercheremo di "vedere" nella

nostra mente la posizione finale, una volta che entrambi avremo promosso il pedone. Cominciamo a spostare il Re, diciamo in a4, e poi spingiamo i pedoni. Nel momento in cui il Bianco promuoverà il pedone la posizione sarà la seguente:

diagramma 6.13



Il Nero muove

La posizione è stata raggiunta con le mosse:

- 1.Ra4 f5
- 2.b4 f4
- 3.b5 f3
- 4.b6 f2
- 5.b7 f1D
- 6.b8D

Ora il tratto è al Nero.

Il matto si vede subito che non c'è, però in questa variante il Nero vince con l'infilata: **6...Da1+ Rb5 7.Db2+** e guadagna la Donna.

È possibile evitare questa conclusione? Per nostra fortuna sì. Se infatti il Re bianco si trovasse in a5, invece che in a4, seguirebbe: **6...Da1+ Rb6 7.Db2+ Rc7** e adesso la partita sarebbe chiaramente patta, sia che il Nero cambi le Donne, sia che le conservi. Pertanto in questa linea dell'infilata ci basterà all'inizio spostare il Re: **1.Ra5**, anziché 1.Ra4, e alla fine la Donna resterà difesa.

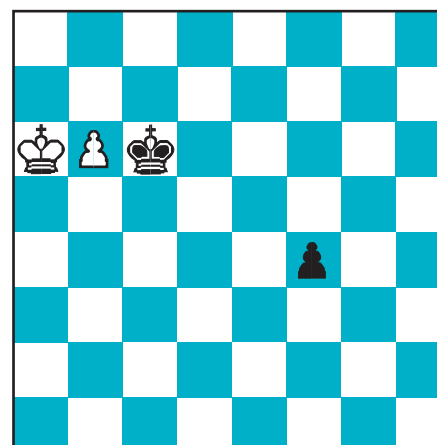
Fin qui tutto bene. Possiamo dunque risolverci per la corsa dei pedoni?

Non ancora. Guardiamo se per caso il Nero è in grado di farci ritardare la marcia mediante una promozione con scacco (l'autoblocco qui non interessa dal momento che il nostro Rè già si trova in autoblocco).

La Donna, al momento della promozione in f1 non dà scacco perché il nostro Re è sulla casa a5 (variante precedente). Perché il Nero possa promuovere con scacco il Re bianco dovrebbe trovarsi a6.

Certamente noi non ci andremo di nostra volontà, ma il Nero è in grado di costringerci attaccando il nostro pedone? In altre parole, potrebbe condurci alla seguente posizione obiettivo? Purtroppo sì:

diagramma 6.14



Il Nero muove

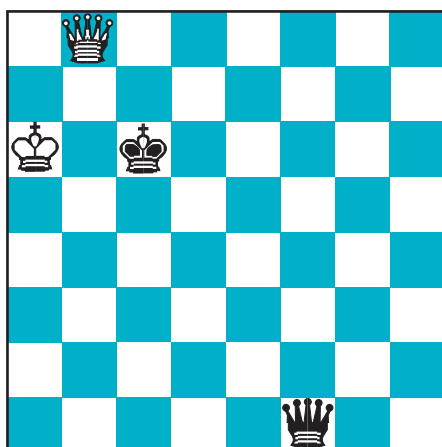
La posizione è stata raggiunta con le mosse:

- 1.Ra5 f5
- 2.b4 f4
- 3.b5 Rc5
- 4.b6 Rc6
- 5.Ra6

La promozione con scacco in sé non sarebbe grave, infatti in ogni caso promuoverebbe per primo il Bianco. Purtroppo è ciò che succederebbe dopo che non ci può piacere.

Nel momento della promozione la posizione sarebbe questa:

diagramma 6.15



Il Bianco muove

Dal precedente diagramma questa posizione è stata raggiunta con le mosse:

5... f3
6.b7 f2
7.b8D f1D+

E adesso si vede subito che nessuna mossa evita la sconfitta.

Se il Re si sottrae allo scacco salendo con 8.Ra7, segue 8...Da1 matto.

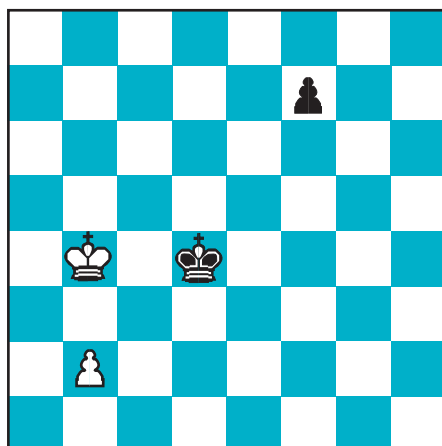
Se il Re invece scende con 8...Ra5, lo scacco in a1 e poi in b1 guadagna la Donna.

Si vede proprio che questa variante non è evitabile, dal momento che il Re bianco è costretto a difendere il pedone e perciò a risalire in a6.

Purtroppo dobbiamo lasciar perdere la comoda corsa dei pedoni e vedere se non ci riesce di adottare la **cattura reciproca** (o eventualmente il **blocco avanzata**).

Partendo dal diagramma 6.12, è evidente che per attuare uno dei due principi dobbiamo dirigerci con il Re verso il pedone nero. Rivediamo la posizione:

diagramma 6.12



Il Bianco muove e patta

La primissima cosa da verificare è se il nostro Re si trova nel quadrato di cattura del pedone nero. Se così non fosse non potremmo certo sperare nella cattura reciproca e potremmo anche andarcene a casa!

Per nostra rassicurazione il Re si trova nel qua-

drato anche se il Nero spinge il pedone di due passi.

Fin qui tutto bene, ma quale percorso fare per andare verso la colonna 'f'?

Sarebbe bello poter giocare Rb3-c2-d2... Una volta arrivati con il Re in f2 saremmo a posto: intanto che il Re nero va a catturare il nostro pedone, noi andiamo a prendere il suo.

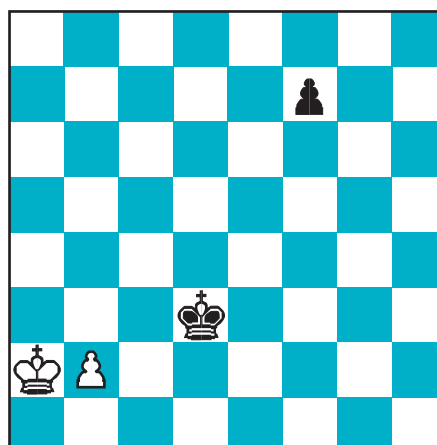
Ma il Nero ci lascerà fare così? È chiaro che, una volta capite le nostre intenzioni, come noi avremo giocato 1.Rb3 lui risponderà con 1...Rd3, bloccandoci il passaggio.

E adesso? Di tornare in b4 non se ne parla. Il Nero partirebbe con la corsa dei pedoni e vincerebbe facilmente: resteremmo con un inutile pedone in settima di Cavallo. Anche mettere il Re in a3 per lasciar libera la strada al pedone non va bene. Con il Re in a3 il Nero riesce con due scacchi in a1 e in b1 a catturarci la Donna mediante infilata, come abbiamo già visto nel diagramma 6.13.

Dobbiamo per forza considerare il passaggio dietro il nostro pedone: Ra2-b1-c1...

Cerchiamo di visualizzare la scacchiera a questo punto e vediamo che succede.

diagramma 6.16



Il Nero muove

La posizione è prodotta dalle mosse:

1.Rb3 Rd3
2.Ra2

Tocca al Nero. Egli ha due buone soluzioni per vanificare i nostri sforzi di raggiungere il suo pedone:

a) chiudere la strada con Re3;

b) correre con il pedone, visto che dopo 2...f5 il nostro Re non riesce a entrare nel quadrato di cattura.

Sono buone idee, ma per nostra fortuna, anche noi abbiamo un pedone che può correre e il Nero deve per forza andare a catturarlo con il Re, dal momento che adesso non ci sono più scacchi, infilata e minacce di matto, come avveniva prima.

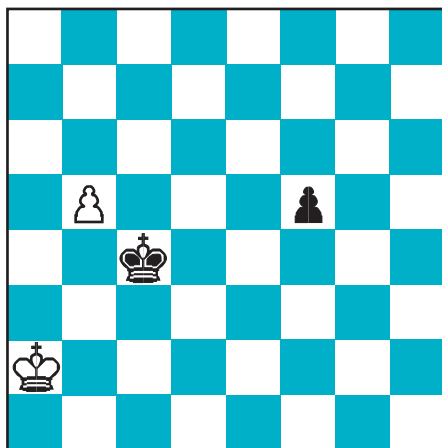
Ciò significa che disponiamo di uno o due tempi utili. Immaginiamo dunque che dopo 2.Ra2 il Nero spinga il pedone 2...f5, dal momento che 2...Rc2 consentirebbe la fuga del pedone bianco).

Chiaramente noi continuiamo con 3.b4 per costringere il Re nero ad allontanarsi e...

Questo è il momento di rifarci a principi fondamentali e cercare di vedere la posizione obiettivo che si genera dopo che noi abbiamo spinto più avanti il pedone e che il Re nero l'ha catturato.

Ecco il diagramma:

diagramma 6.17



Il Nero muove

La posizione proviene da

1.Rb3 Rd3

2.Ra2 f5

3.b4 Rc4

4.b5

La mossa del Nero è obbligata. Deve per forza prendere il pedone altrimenti il Bianco realizza un'efficace promozione reciproca.

Il Nero cattura il pedone, ma ci dobbiamo preoccupare? Certamente no.

Dopo **4...Rxb5 5.Rb3**, abbiamo raggiunto una posizione di patta essendosi verificate due condizioni:

1) il Re bianco è dentro il quadrato di cattura del pedone

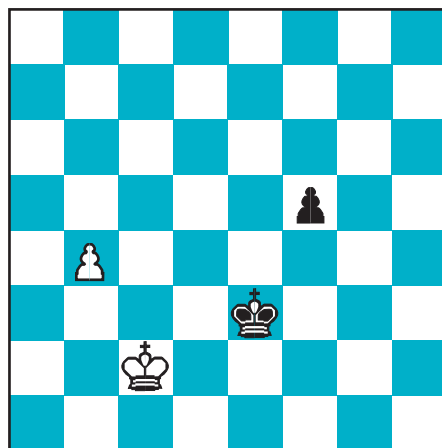
2) Il Nero non è in grado di occupare con il Re una casa di sostegno assoluta o relativa.

Questa è più probabilmente la linea che si verificherà in partita. Il Bianco patta creando un blocco avanzata a distanza.

C'è però ancora un'idea che il Nero potrebbe adottare e cioè quella di mantenere un atteggiamento flessibile e non perdere tempi assumendo una posizione precisa. In altre parole potrebbe portare direttamente il Re in e3 così da sostenere il proprio pedone o catturare quello avversario a seconda delle circostanze.

Tale variante "flessibile" tuttavia non funziona, perché anzi è il Bianco a mettere in zugzwang il Nero. Osserviamo questa posizione.

diagramma 6.18



Il Nero muove

La posizione proviene da

1.Rb3 Re3

2.Rc2 f5

3.b4

Tocca al Nero muovere, ma si trova in zugzwang. Qualunque mossa esegua non può sottrarsi alla patta.

Se spinge il pedone, il Bianco lo imita e la corsa dei pedoni finisce in una promozione reciproca.

Se invece muove il Re in d4 o in e4 per tenere a

bada il pedone avversario, il Re bianco va in d2, poi e2 e la partita terminerà con una probabile cattura reciproca.

L'analisi di questo finale è stata abbastanza lunga, ma in virtù dei principi appresi, crediamo poi non troppo complessa.

Potete verificarlo. Sistemate i pezzi sulla scacchiera (meglio una scacchiera vera) e provate a ripercorrere tutti i ragionamenti fatti senza muovere i pezzi. Vi stupirete voi stessi della capacità che avrete acquisito di tenere sotto controllo le numerose varianti e di avere chiaro in mente ciò che dovete fare.

Questa lucidità mentale deriva solo in parte dal fatto che avete letto la soluzione e l'analisi dello studio, per la maggior parte scaturisce da qualcosa di diverso. In realtà è che adesso vi sono più chiare le mosse "utili" dei due colori. Infatti, uno dei problemi che s'incontrano giocando i finali è il numero enorme di mosse plausibili, quasi sempre molto più numerose che nel mediogioco.

Nel mediogioco l'abbondanza di pezzi limita reciprocamente i movimenti ed è raro che pezzi anche a lunga gittata come gli Alfieri abbiano a disposizione più di tre o quattro case di manovra. Nel finale, invece tali spazi sono molto più ampi e diventa più difficile capire tra le diverse opzioni quali siano utili e quali no.

Il ricorso alle posizioni obiettivo e ai principi d'attacco e di difesa consente di selezionare le mosse, di attribuire loro funzioni più chiare e non serve disperdersi nel mare delle mosse possibili.

(Ad esempio, nel diagramma 6.12, considerate le mosse possibili del Nero dopo 1.Rb3. Nonostante il materiale ridotto, ci sono due mosse di pedone e sei mosse di Re. Eppure di queste otto mosse totali le significative sono solo tre: 1...Rc3, 1...Re3 e 1...f5. Tutte le altre o sono inutili o riportano alle tre idee fondamentali: rispettivamente al blocco avanzata, alla cattura reciproca, alla corsa dei pedoni con promozione reciproca.)

Trovate le idee e avrete trovato le mosse.

Con questo capitolo finisce il nostro studio e speriamo di avere dato una sufficiente esemplificazione di una metodologia di indagine e di preparazione al gioco dei finali.

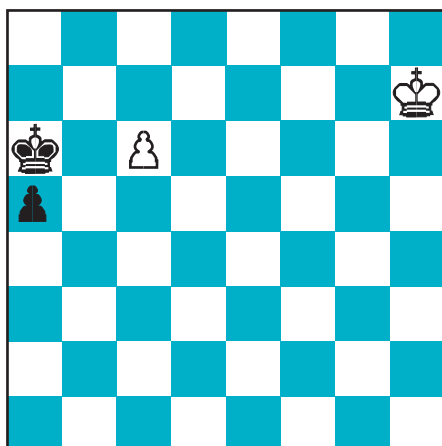
Segue un buon numero di esercizi sui pedoni liberi, poiché sono quelli che offrono una più grande varietà di posizioni e di procedimenti.

Vi consigliamo di risolverli tenendo una scacchiera reale davanti a voi ed evitando di muovere i pezzi.

Ricordate che è molto meno importante riuscire a risolvere i vari studi che non capire il modo in cui si sarebbe dovuto ragionare per poter giungere alla soluzione.

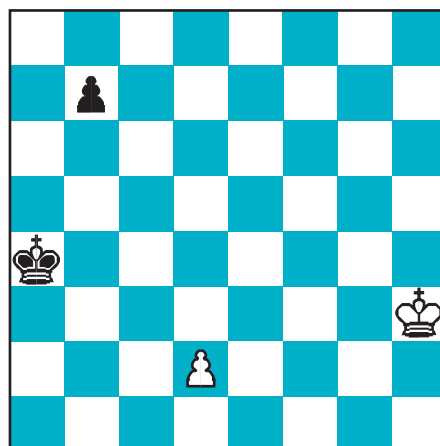
Infine un consiglio. Ripetete ogni tanto questi esercizi. Oltre che a rinfrescare la memoria, tiene desta la vostra attenzione quando dovete giocare un finale. Un finale, infatti, non può e non deve essere trattato pigramente. Qualche volta nelle aperture ci si può affidare alla memoria, nei finali mai.

ESERCIZI 6 - PEDONI LIBERI



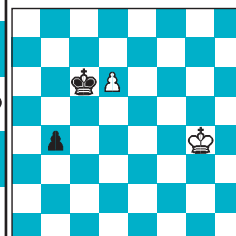
ESERCIZIO 6.1
Il Bianco muove e patta.

La doppia minaccia della **promozione reciproca** e della **cattura reciproca** consente al Bianco di salvarsi. Facile.



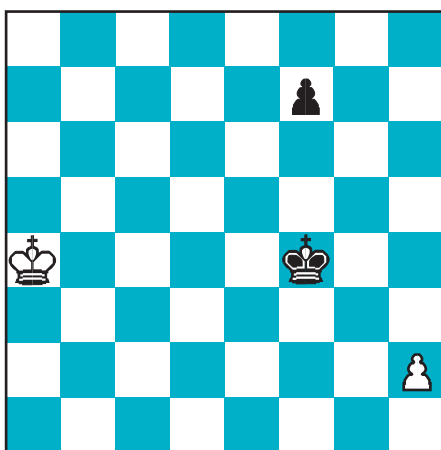
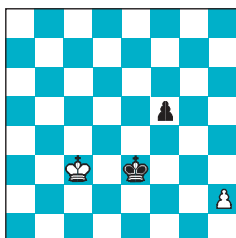
ESERCIZIO 6.5
Il Bianco muove e patta

Se il Bianco qui sotto avesse il tratto otterrebbe il pari...



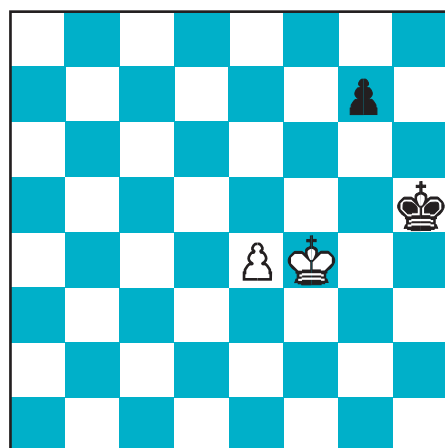
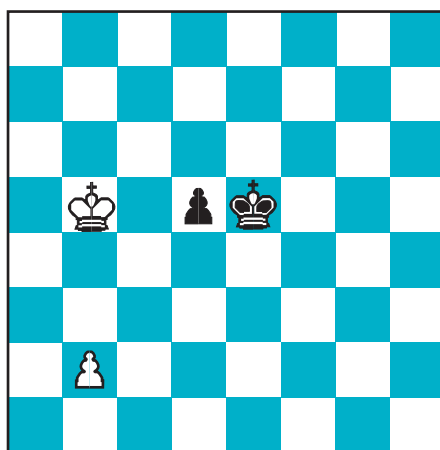
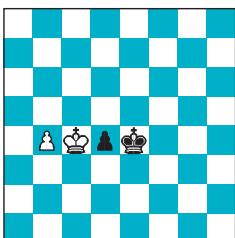
ESERCIZIO 6.2
Il Bianco muove e patta

Attenti alla trappola nascosta nella posizione qui sotto:



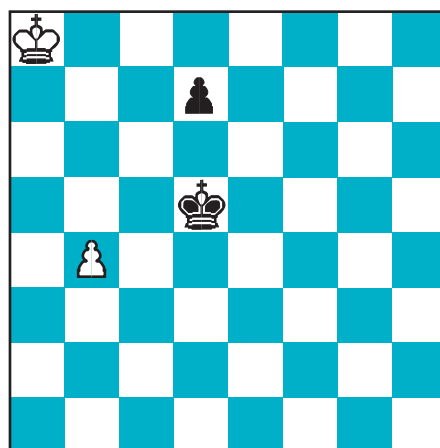
ESERCIZIO 6.6
Il Bianco muove e patta

La posizione qui sotto, con la mossa al Bianco, è da evitare?



ESERCIZIO 6.3
Il Bianco muove e vince

La **promozione reciproca** non preoccupa il Bianco, ma se il Nero tentasse un **blocco avanzata**, senza badare al suo pedone?

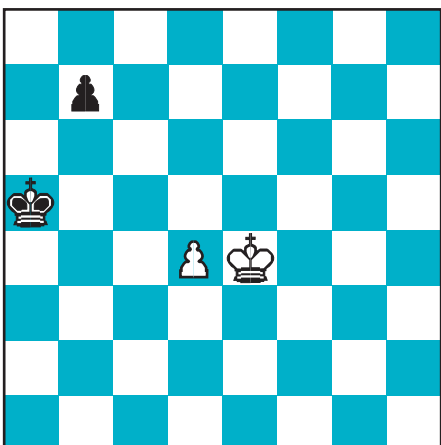


ESERCIZIO 6.7
Il Bianco muove e patta

Abbastanza facile. Basta bilanciarsi tra una **cattura reciproca** e una **promozione reciproca**.

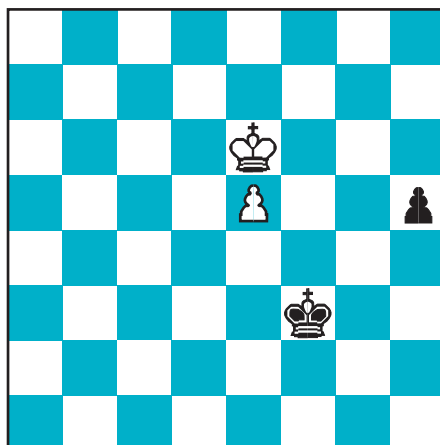
ESERCIZIO 6.4
Il Bianco muove e vince

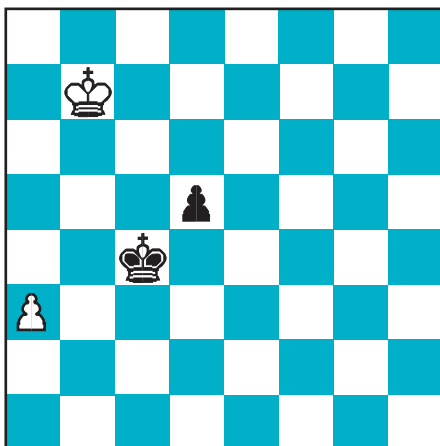
Per impedire il blocco avanzata del Nero in d8, il Bianco deve finire in autoblocco. Ma la promozione reciproca che ne deriva è poi così dannosa?



ESERCIZIO 6.8
Il Bianco muove e vince

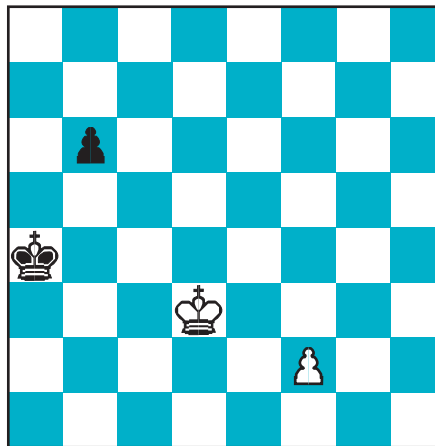
Si può impedire la promozione reciproca? No, però... Cercate di "vedere" la posizione finale.





ESERCIZIO 6.9
Il Bianco muove e patta

Anche questo è un problema che si risolve semplicemente tenendosi flessibili verso una promozione reciproca o una reciproca cattura. Però occorre trovare le case giuste.

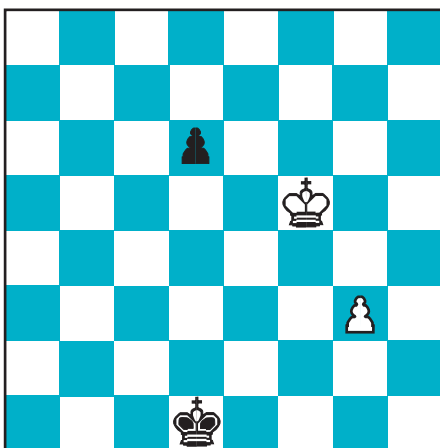


ESERCIZIO 6.13
Il Bianco muove e vince

Uno studio non troppo difficile, ma attenti alle trappole!

ESERCIZIO 6.10
Il Nero muove e patta

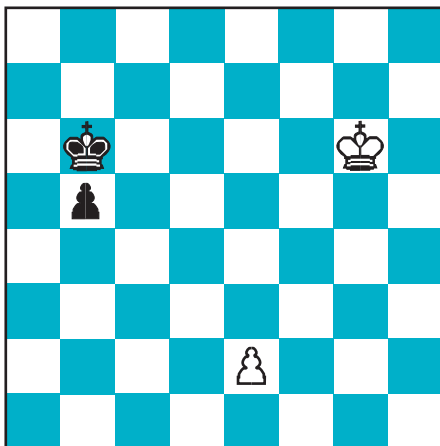
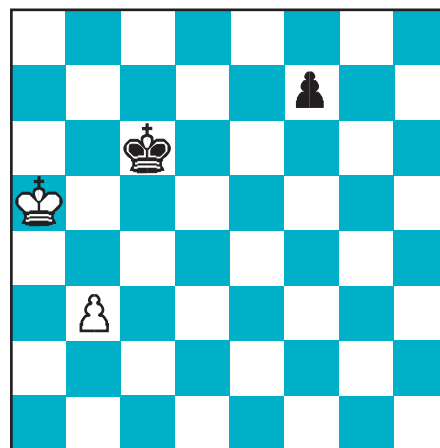
Come nell'esercizio precedente il Nero deve trovare le case giuste per minacciare una reciproca promozione o una reciproca cattura.



ESERCIZIO 6.14
Il Nero muove e vince

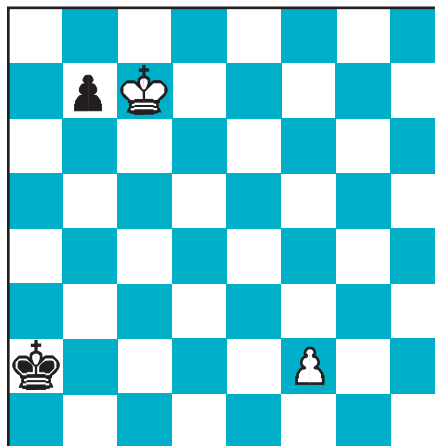
Bloccare il pedone avversario e spingere il proprio: ecco il metodo per pattare!

Autoblocco e diagonali giuste permettono di vincere.



ESERCIZIO 6.11
Il Bianco muove e patta

Purtroppo la corsa dei pedoni non va bene perché il Nero promuove con scacco. Bisogna dunque andare a contrastare l'avanzata del pedone nero, ma che strada fare per non incontrare intoppi?

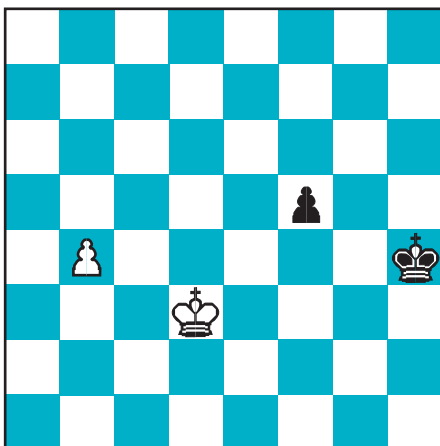
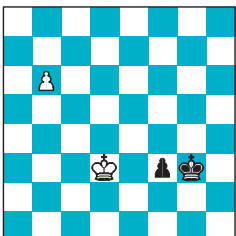


ESERCIZIO 6.15
Il Bianco muove e vince

Il Bianco può guadagnare un tempo, ma deve anche pensare a proteggere il suo pedone.

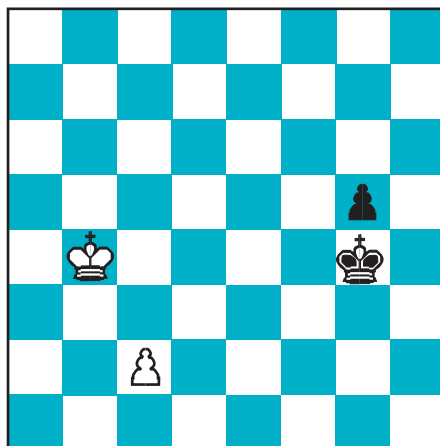
ESERCIZIO 6.12
Il Nero muove e patta

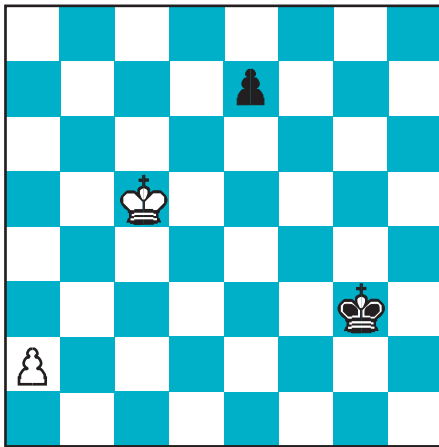
Qui sotto muove il Bianco: come giudicate la posizione?



ESERCIZIO 6.16
Il Nero muove e vince

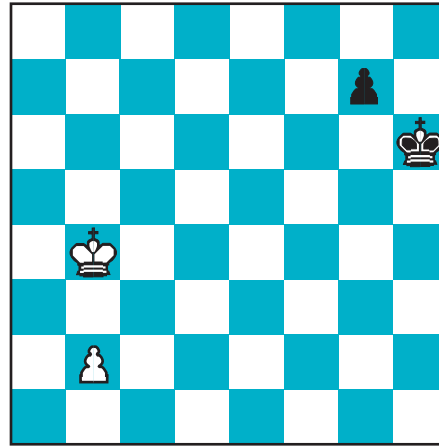
Il Nero dovrà trovare una casa da cui muovere per contrastare sia il progetto del Bianco di cattura reciproca sia quello di promozione reciproca.





ESERCIZIO 6.17
Il Bianco muove e vince

Il Nero può solo contare sulla promozione reciproca, ma voi avete già in mente dove bloccare il Re nero. Tuttavia, prima di muovere, fate il calcolo dei tempi.

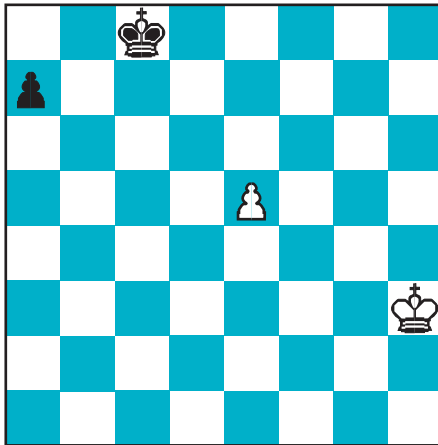


ESERCIZIO 6.21
Il Bianco muove e vince

Non si deve avere paura di una promozione reciproca, bensì di un blocco avanzata...

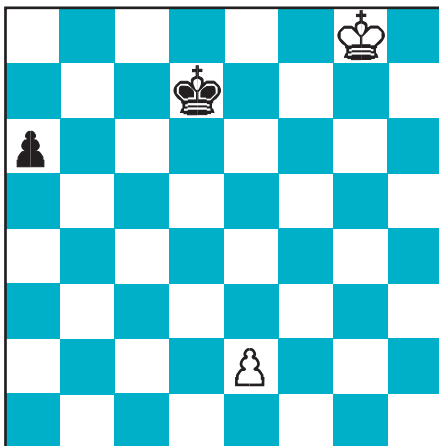
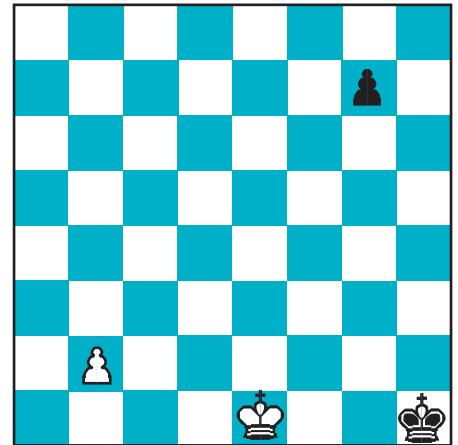
ESERCIZIO 6.18
Il Bianco muove e patta

Il solito problema di giocare contemporaneamente per la promozione reciproca e per la cattura reciproca. Qui c'è però il problema di non finire a subire una promozione con scacco.



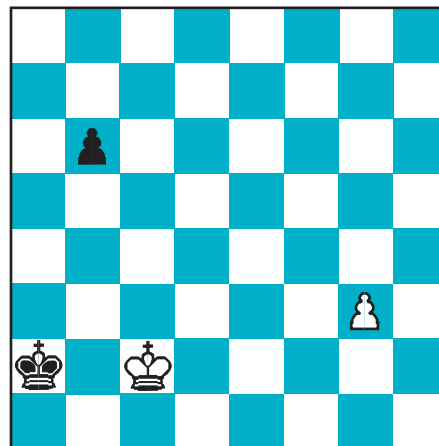
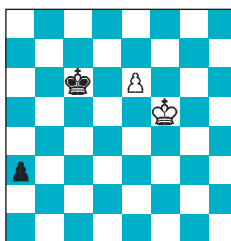
ESERCIZIO 6.22
Il Bianco muove e vince

Uno studio davvero facile. Non c'è alcun bisogno di commento.



ESERCIZIO 6.19
Il Bianco muove e patta

Promozione reciproca ma senza subire scacco... Dove va il Bianco qui sotto?

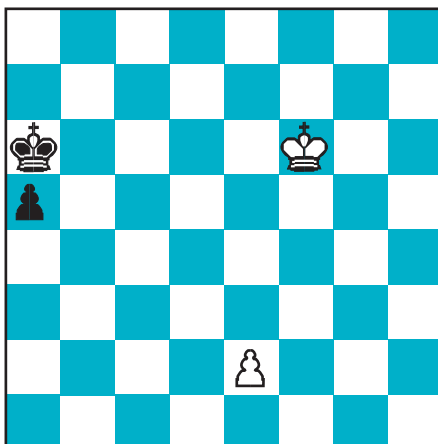


ESERCIZIO 6.23
Il Bianco muove e vince

Qui il calcolo dei tempi è essenziale. Il Bianco per vincere deve riuscire a guadagnare un tempo. La promozione con scacco non basta. Come fare?

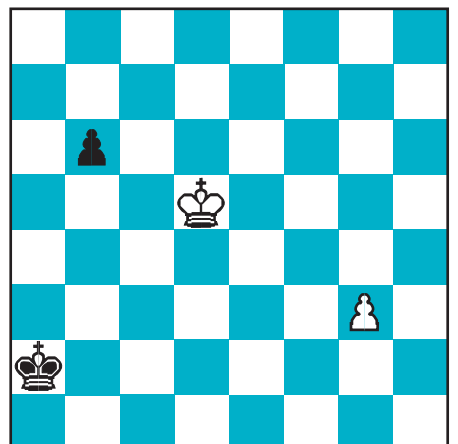
ESERCIZIO 6.20
Il Bianco muove e patta

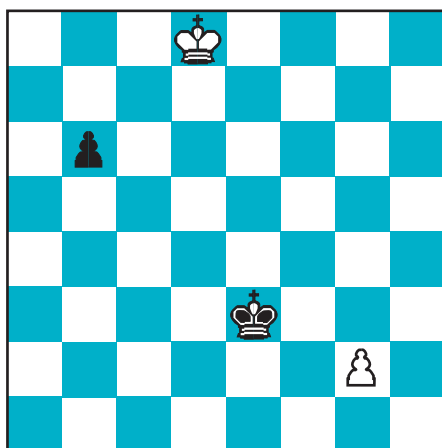
Il Re bianco è su una brutta diagonale per tentare la promozione reciproca. Bisogna creare un blocco avanzata, ma in quale casa?



ESERCIZIO 6.24
Il Bianco muove e vince

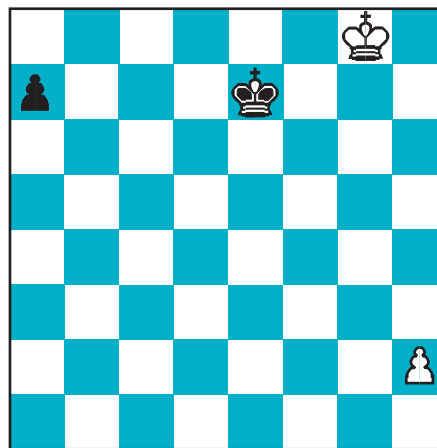
Anche questo studio si basa sui tempi. Dopo aver risolto il precedente non dovrebbe essere difficile.





ESERCIZIO 6.25
Il Bianco muove e patta

Uno studio molto facile, basato sulla doppia difesa: promozione reciproca e cattura reciproca.

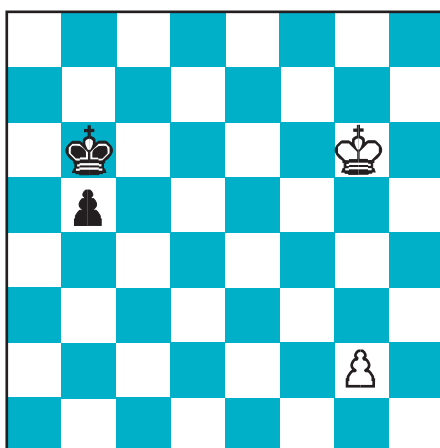


ESERCIZIO 6.29
Il Bianco muove e patta

Talvolta il segreto sta nel non attaccarsi alle proprie cose...
...anche se si tratta dell'unico pedone che ci è rimasto.

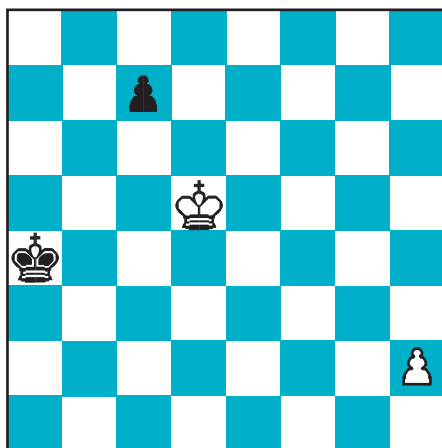
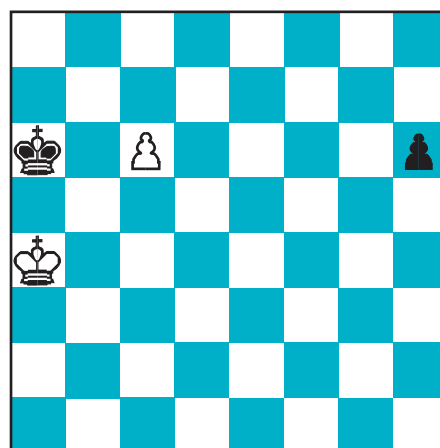
ESERCIZIO 6.26
Il Bianco muove e patta

Il Nero può impedire che il Bianco vada a creare un blocco avanzata, ma non può impedire tutto...



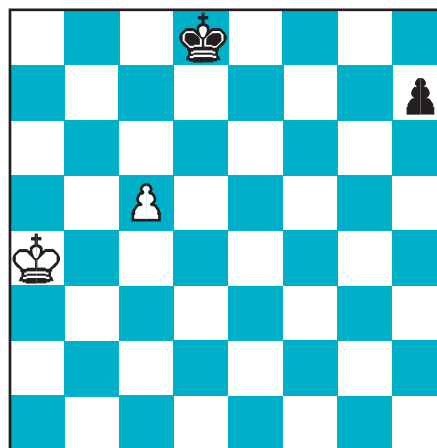
ESERCIZIO 6.30
Il Nero muove e il Bianco patta

Uno studio facile applicando il metodo delle difese combinate (cattura reciproca + promozione reciproca).



ESERCIZIO 6.27
Il Nero muove e patta

Se il Bianco vuole andare a catturare in c7 perde due tempi utili al Nero per entrare nel quadrato di cattura del pedone bianco. Ma se il Bianco si comportasse diversamente?

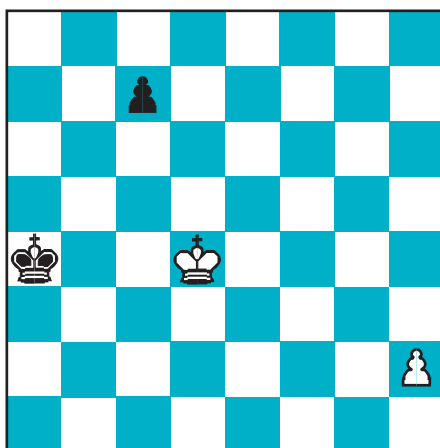


ESERCIZIO 6.31
Il Bianco muove e patta

C'è un solo percorso per attuare la difesa combinata. Trovato questo il resto è facile.

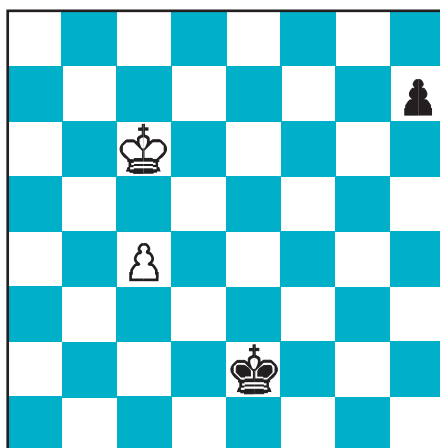
ESERCIZIO 6.28
Il Nero muove e il Bianco vince

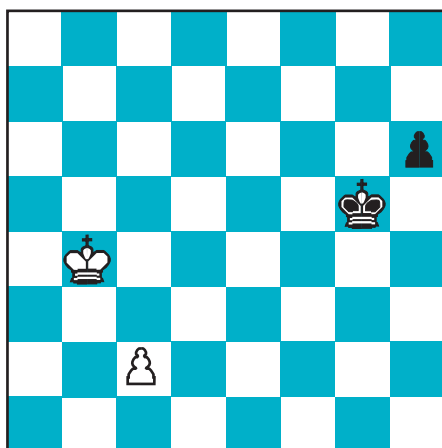
L'Enciclopedia dei finali dà questa posizione come patta. Ma noi possiamo dimostrare facilmente che il Bianco vince.



ESERCIZIO 6.32
Il Bianco muove e vince

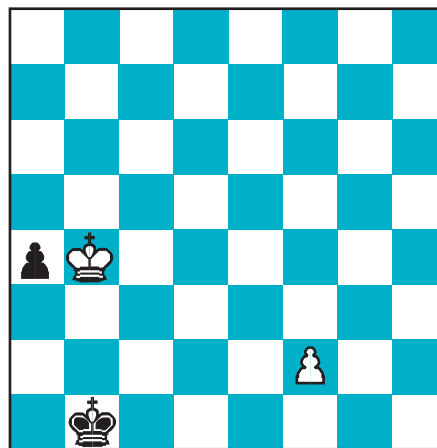
Come vincere nonostante il Nero cerchi di attuare la difesa combinata?





ESERCIZIO 6.33 Il Nero muove e vince

Capita la posizione che desideriamo raggiungere, è solo una questione di conteggio delle mosse.

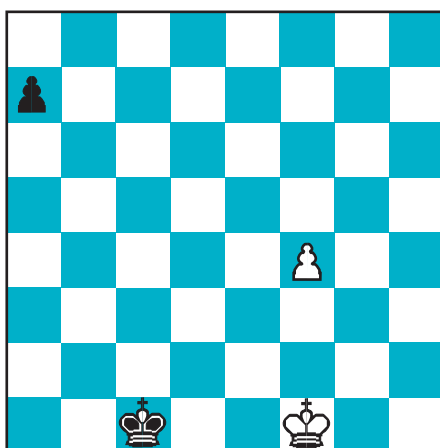


ESERCIZIO 6.37 Il Nero muove e patta

Uno studio molto facile a questo punto.

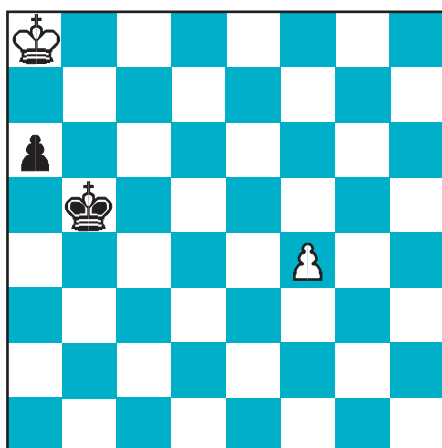
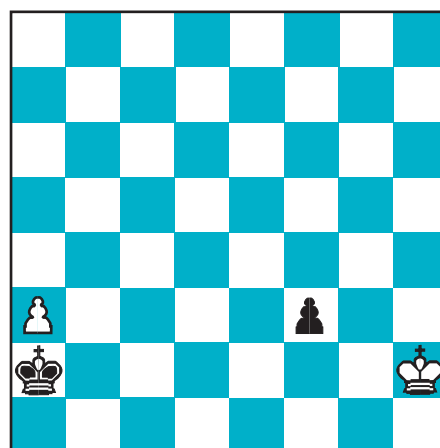
ESERCIZIO 6.34 Il Bianco muove e patta

Il problema è che anche promuovendo per primi, ci ritroveremo in una posizione con il pedone nero in settima di Torre e con il nostro Re fuori dallo gnomo. Dobbiamo trovare il modo di far perdere al Nero un tempo.



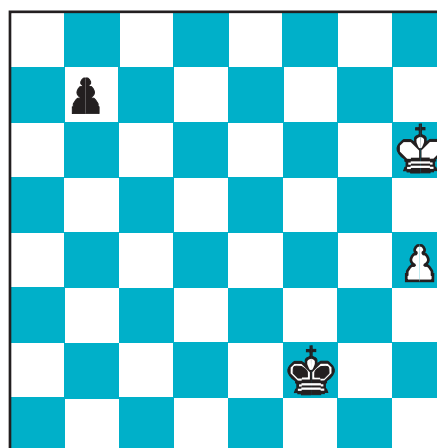
ESERCIZIO 6.38 Il Bianco muove e vince

A volte la difesa combinata non basta per pattare...



ESERCIZIO 6.35 Il Bianco muove e patta

Altra variante del tema: difesa combinata. (promozione reciproca + cattura reciproca)

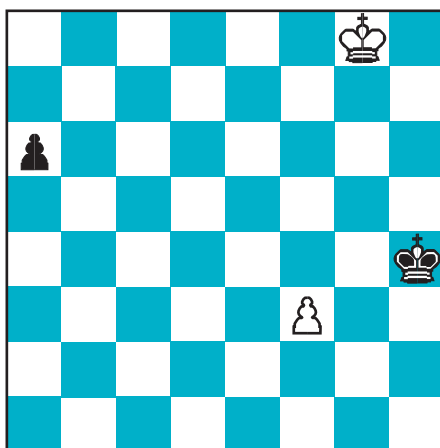
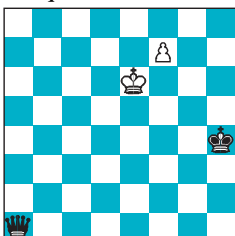


ESERCIZIO 6.39 Il Bianco muove e vince

Bisogna costringere il Re nero a muovere su una certa diagonale...

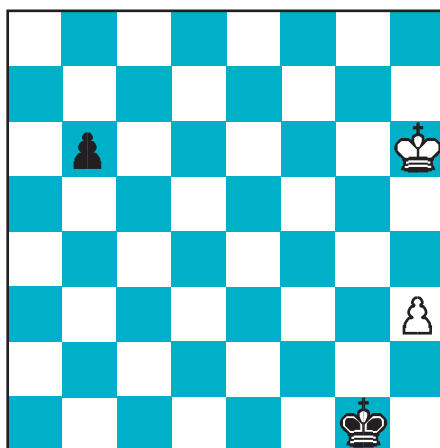
ESERCIZIO 6.36 Il Bianco muove e patta

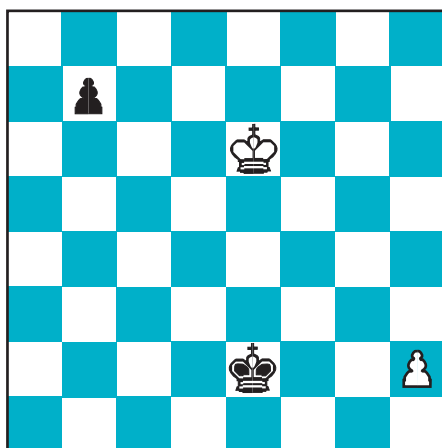
Difesa combinata? Non è così semplice. Senza mossa non si patta con la posizione qui sotto.



ESERCIZIO 6.40 Il Bianco muove e vince

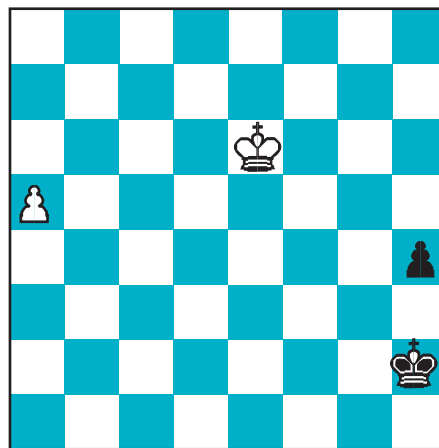
Rispetto allo studio precedente il Bianco è addirittura indietro di un paio di tempi. Eppure...





ESERCIZIO 6.41
Il Bianco muove e vince

Uno studio che non dovrebbe darvi alcun problema.

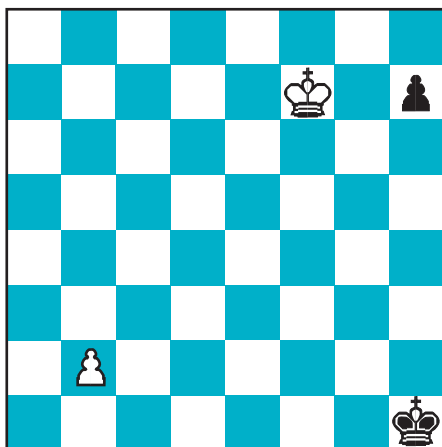


ESERCIZIO 6.44
Il Nero muove e patta

Che l'unica difesa del Nero sia la promozione reciproca è evidente. Se potesse giocare h4-h3 e poi Rg1 sarebbe a posto, ma...

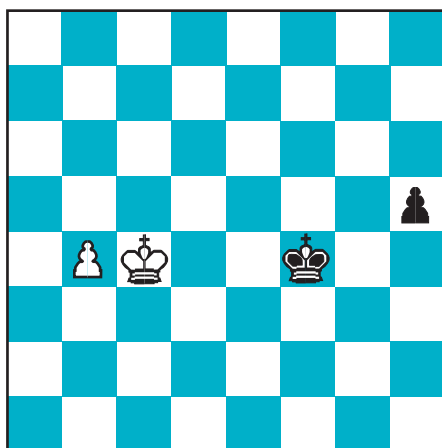
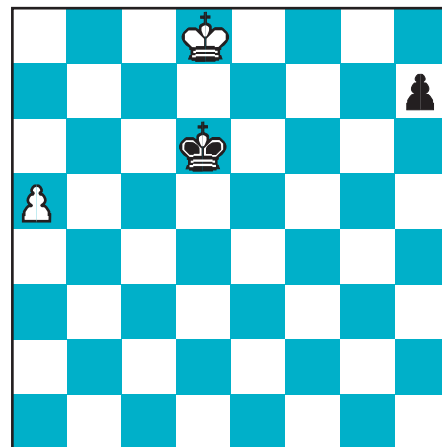
ESERCIZIO 6.42
Il Bianco muove e vince

Anche in questo studio le diagonali sono fondamentali. (Ricordiamo che sono sfruttabili sia per la promozione con scacco, sia per l'infilata)



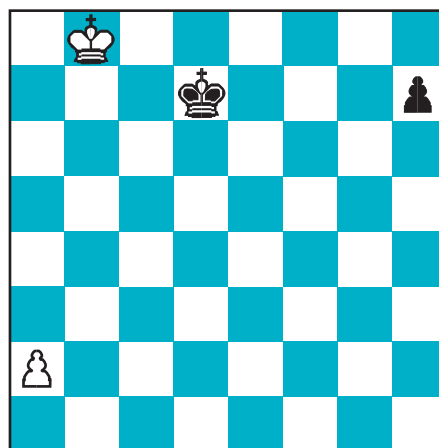
ESERCIZIO 6.45
Il Bianco muove e patta

Un altro studio sulla difesa combinata. Routine.



ESERCIZIO 6.43
Il Bianco muove e vince

Cercate di vedere che cosa succede se i due pedoni corrono verso la promozione. Basta questo al Bianco per vincere?



ESERCIZIO 6.46
Il Bianco muove e patta

L'ultimo esercizio: davvero facile!

SOLUZIONI DEGLI ESERCIZI 6

ESERCIZIO 6.1

1.Rg6! Il Re deve avvicinarsi sia al proprio pedone sia alla casa b1.

[Non andrebbe bene cercare di raggiungere a1 perché il Re nero può creare un'interferenza: 1.Rg7? Rb6 2.Rf6 Rxc6 3.Re5 Rc5 4.Re4 Rc4 il Nero vince.]

1...a4

[Ora l'interferenza non riuscirebbe: 1...Rb6 2.Rf5 Rxc6 3.Re4 Rc5 4.Rd3 Rb4 5.Rc2 e patta.]

2.Rf5 Rb6

[2...a3 3.Re6]

3.Re5

[Non è ancora il momento di abbandonare il proprio pedone: 3.Re4? a3 e vince.]

3...a3

[3...Rxc6 4.Rd4]

4.Rd6 a2 5.c7 Rb7 6.Rd7 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.2

1.Rb3! In queste posizioni non si deve pensare solo alla cattura reciproca, ma anche al blocco avanzata. Il Re bianco deve cercare di aggirare quello nero per raggiungere una casa di blocco. La cattura reciproca sarà una seconda opzione.

[Sarebbe sbagliato pensare solo ad intercettare il pedone, approfittando del fatto che il Re nero dovrà spostarsi per andare a catturare il pedone bianco: 1.Rb4? f5 2.Rc3 (2.Rc4 il pedone nero promuove con scacco.) 2...Re3 così sembra tutto a posto perché sembra inevitabile la promozione reciproca o la cattura reciproca. Ma c'è un particolare. 3.h4 f4 4.h5 f3 5.h6 f2 6.h7 f1D 7.h8D Da1+ e il Nero vince.]

1...f5

[1...Re3 2.Rc2 il Re bianco deve continuare il suo lavoro di aggiramento. (È prematura 2.h4? Rf4 3.Rc3 Rg4 4.Rd4 Rxh4 5.Re5 Rg5) 2...f5 3.h4 Rf4 4.Rd1 Rg4 5.Re2 Rxh4 6.Rf3]

2.Rc2

[2.Rc3? Re3]

2...Rf3

[2...Re3 3.h4]

3.Rd2! Il Bianco deve costringere il Re nero o a catturare in posizione arretrata, oppure a spingere il pedone in modo che sia più difficile raggiungere una casa di sostegno utile.

[3.h4? Rg4 4.Rd2 Rxh4 5.Re3 Rg3 e vince perché il Re nero occupa una casa di sostegno assoluta.]

3...f4 4.h4 Rg2

[4...Rg4 5.Re1 Rxh4 6.Rf2 blocco avanzata.]

5.h5 promozione reciproca. $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.3

1.Rf5! Ovviamente non si può concedere al Re nero di andare a creare un blocco avanzata sulla colonna 'e'.

[1.e5? Rg6=]

1...Rh6

[La promozione reciproca qui non può preoccupare il

Bianco 1...g5 2.e5 Rh6 3.Rf6 g4 4.e6 g3 5.e7 g2 6.e8D g1D 7.Dh8#]

2.e5 Rh7 3.Re6! non si deve lasciare che il Re nero si avvicini alla casa di blocco e8. Tuttavia c'è il problema della promozione reciproca...

[3.e6? Rg8 4.Rg6 Rf8]

3...g5 4.Rf7! adesso la promozione reciproca non può dare soddisfazione al Nero: **4...g4 5.e6 g3 6.e7 g2 7.e8D g1D**

8.De4+ 1-0

ESERCIZIO 6.4

1.Re5 Il Re bianco deve essere pronto a interferire sul percorso del Re nero.

[1.d5? se si spinge il pedone non si può impedire il blocco avanzata del Nero. 1...Rb6 2.Re5 Rc7 3.Re6 Rd8;

Certo non è saggio farsi da soli un autoblocco: 1.Rd5 b5 2.Rc5 b4 la corsa dei pedoni finisca pari.]

1...Rb6

[La corsa dei pedoni sarebbe vinta dal Bianco a causa della posizione del Re nero, che permette la promozione con scacco: 1...b5 2.d5 b4 3.d6 Rb6 (3...b3 4.d7 b2 5.d8D+) 4.Re6 b3 5.d7 Rc7 6.Re7 b2 7.d8D+]

2.Rd6!

[Il Bianco non può credere di poter sostenere il pedone a promozione solo perché ha occupato una casa di sostegno assoluta. Se non ci fosse il pedone nero avrebbe ragione, ma così... 2.Re6? Rc7 3.Re7 (se non ci fosse il pedone nero vincerebbe con 3.d5 Rd8 4.Rd6 Rc8 (avendo un pedone che può correre, il Nero non è costretto a questa mossa) 5.Re7) 3...Rc6=]

2...Ra7 3.Rc7 b5 se si ha esperienza della posizione finale, si vede facilmente che la promozione reciproca non permette la patta. **4.d5 b4 5.d6 b3 6.d7 b2 7.d8D b1D 8.Dd4+** e matto alla prossima. **1-0**

ESERCIZIO 6.5

1.Rg4 il Re bianco si prepara ad avvicinarsi al pedone nero e nello stesso tempo si avvicina a una casa di sostegno del proprio pedone.

1...b5 2.d4 b4 3.d5 Rb5 4.d6! Il Bianco deve calcolare che per catturare il pedone d6 il Nero deve utilizzare due mosse, proprio quelle che servono al Re bianco per entrare nel quadrato di cattura del pedone nero.

[Sarebbe errato muovere il Re, perché sarebbe costretto a porsi in una casa per cui si perderebbe un tempo nella corsa dei pedoni: 4.Rf5? b3 5.d6 b2 6.d7 b1D+]

4...Rc6 5.Rf5! ora non si deve temere la promozione con scacco, perché se il Nero perde un tempo a muovere il Re il Bianco sposta il proprio Re.

5...b3

[5...Rxd6 6.Re4 Rc5 7.Rd3 Rb5 8.Rc2 Ra4 9.Rb2]

6.Re6 b2 7.d7 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.6

1.Rb4! La corsa dei pedoni sarebbe sicuramente persa, perciò il Bianco deve giocare per cercare di creare un blocco avanzata con cattura reciproca.

[1.b4? d4 2.Rc4 Re4 3.b5 d3 4.Rc3 Re3 5.b6 d2 6.Rc2 Re2 7.b7 d1D+]

1...Rd4 Il Nero deve impedire al Re nero di andare verso d1, ma in questo modo si pone in autoblocco.

[1...Re4 2.Rc3 Re3 (2...d4+ 3.Rd2) 3.Rc2 Re2 4.Rc3 una tipica posizione di patta che abbiamo già incontrato.]

2.Ra5! Adesso la corsa dei pedoni porta alla promozione reciproca, ma il Bianco non deve mettersi in una posizione tale da ricevere scacco o da soccombere sotto un'infilata.

[2.Ra3? Re3 (non 2...Rc5? 3.Rb3) 3.b4 d4 4.b5 d3 5.b6 d2 6.b7 d1D 7.b8D Da1+;

2.Ra4? Re3 3.b4 d4 4.b5 d3 5.b6 d2 6.b7 d1D+]

2...Rc4 3.b4 d4 4.b5 d3 5.b6 d2 6.b7 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.7

1.Rb7 una mossa ovvia 1...Rc4 2.Rc7 il Bianco non deve temere che il pedone nero scappi. **2...d5 3.Rc6 d4 4.b5** da notare che se il pedone bianco si fosse trovato sulla colonna 'a' il Bianco perderebbe a causa dell'infilata. 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.8

1.Rf5! Il pedone nero è inarrestabile, ma non è un problema. **1...h4 2.e6 h3 3.e7 h2 4.e8D Rg2**

[4...h1D 5.Da8+]

5.Rg4 Una tipica situazione di Re e Donna contro Re e pedone di Torre in settima. **5...h1D 6.De2+ Rg1 7.Rg3** e poi matto. **1-0**

ESERCIZIO 6.9

1.a4! Il Bianco non deve perdere tempo a far avanzare il suo pedone.

[Se il Bianco muove il Re perde un tempo essenziale nella corsa dei pedoni: 1.Rb6? d4 2.a4 d3 3.a5 d2 4.a6 d1D 5.a7 il Re nero è dentro lo gnomone e vince. 5...Dd6+ 6.Rb7 Rb5 7.a8D Dd7+ 8.Rb8 Rb6]

1...Rb4

[1...d4 2.a5=]

2.Rb6! Adesso il Bianco è pronto per la cattura reciproca o per la promozione reciproca a seconda di ciò che farà l'avversario. **2...Rxa4**

[2...d4 3.a5=] **3.Rc5 1/2-1/2**

ESERCIZIO 6.10

1...Re2! Il Re si avvicina al pedone bianco e nello stesso tempo libera la strada per la corsa dei pedoni.

[Sarebbe uno sbaglio continuare a tenere l'ingombro alla corsa del pedone. 1...Rd2? 2.g4 d5 3.g5 e vince.;

Del tutto equivalente sarebbe invece la spinta del pedone: 1...d5! 2.g4 prosegue come nella variante principale.(è identico 2.Re5 Re2 3.g4)]

2.g4 d5 3.Re5 Re3! la mossa chiave, che prepara sia la cattura sia la promozione reciproca. **4.Rxd5**

[4.g5 d4=] **4...Rf4 1/2-1/2**

ESERCIZIO 6.11

1.Rf5 il Re si porta verso il pedone nero

[Inutile affidarsi alla corsa dei pedoni: 1.e4 b4 2.e5 b3 3.e6 b2 4.e7 b1D+ e vince.]

1...Rc5 2.Rf4! l'unico modo per poter poter andare a creare un blocco avanzata senza che il proprio pedone ostacoli il cammino del Re, e nello stesso tempo si sottrae alla promozione con scacco.

[2.e4? il Re non può rientrare lungo il percorso e4-d3-c2. E neppure può affidarsi alla corsa dei pedoni. 2...b4 3.e5 b3 il Re bianco si trova sotto scacco.;

Se il Re cerca di passare, ci pensa quello Nero a impedirglielo: 2.Re4? Rc4 3.Re3 Rc3 il Bianco ha solo perso tempo.]

2...b4

[2...Rc4 3.e4 (3.Re3 Rc3) 3...b4 4.e5 Rd5 5.Re3! il pedone nero non cade, però non potrà giungere a promozione.

5...Rxe5 6.Rd3 Rd5 7.Rc2 Rc4 8.Rb2 blocco avanzata.]

3.Re3 Rc4 4.Rd2 Rb3 il Re nero cerca di raggiungere una casa di sostegno, ma questo costa tempi. **5.e4 Ra2 6.e5** il Bianco ha guadagnato le due mosse che gli servivano per arrivare alla promozione reciproca. **6...b3 7.e6 b2 8.e7 1/2-1/2**

ESERCIZIO 6.12

1...Rh3!

[1...f4? consente il blocco avanzata del pedone nero. 2.Re2! Rg3 3.Rf1 Rf3 4.b5 il Re nero è fuori dal quadrato di cattura: vince il Bianco.;

1...Rg3? la corsa dei pedoni è perdente per il Nero a causa della promozione con scacco e per il fatto che il Re bianco si trova all'interno dell'area di vittoria contro il pedone di Alfiere in casa settima. 2.b5 f4 3.b6 f3 4.b7 f2 5.b8D+ Rg2 6.Dg8+ Rh1 (6...Rf1 7.Re3 Re1 8.Dg3) 7.Re2 e vince.]

2.b5

[2.Re3 Rg3 patta perché il Nero guadagna un tempo nella corsa dei pedoni grazie allo scacco.;

2.Re2 Rg2 3.Re3 Rg3 patta.]

2...f4 3.Re4

[3.b6 f3 4.Re3 Rg2 patta.]

3...Rg3! il Re si trova sulla diagonale dello scacco, ma non sarà costretto a restarci.

[3...Rg4? è perdente perché il Re nero viene costretto su una casa in cui subirà scacco e non avrà il tempo per salvarsi.

4.b6 f3 5.Re3 Rg3 6.b7 f2 7.b8D+]

4.b6 f3 5.b7 f2 6.b8D+ Rg2 il Re bianco è fuori dalla zona di vittoria contro il pedone in casa settima di Alfiere.

7.Dg8+ Rh1 8.Dh7+ Rg1 9.Dg6+ Rh1 10.Df5 Rg1

11.Dg4+ Rh1 12.Df3+ Rg1 13.Dg3+ Rh1 patta 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.13

1.Rd4!

[1.f4? consente al Re nero di dirigersi a fare blocco avanzata. 1...Rb5 2.Rd4 Rc6 3.Re5 Rd7 4.Rf6 autoblocco: il Nero vince la corsa dei pedoni. 4...b5 5.Rg7 b4 ecc.(pareggia anche: 5...Re6 6.Rg6 Re7 7.Rg7 Re6)]

1...b5

[1...Rb5 2.Rd5! il Bianco non deve concedere al Nero la possibilità di instaurare un blocco avanzata. 2...Ra6 (2...Ra4 3.f4 b5 4.f5 b4 5.Rc4! b3 6.Rc3 continua come nella variante principale.) 3.f4! il Re nero è troppo lontano per creare un

blocco avanzata o una cattura reciproca, mentre la promozione reciproca soffre di un difetto... (3.Rc6 perde la corsa dei pedoni. 3...b5 4.f4 b4 5.f5 b3 6.f6 b2 7.f7 b1D) 3...Rb7 4.f5 Rc7 5.Re6! Rd8 6.Rf7 l'autoblocco cui è costretto il Bianco non basta a pareggiare perché il Re nero si trova in una traversa in cui riceverà scacco. 6...b5 7.f6 b4 8.Rg7 b3 9.f7 b2 10.f8D+]

2.f4 b4 3.f5 b3 4.Rc3 Ra3 5.f6 b2 6.f7 b1D 7.f8D+ Ra4 8.Da8+ Rb5 9.Db8+ 1-0

ESERCIZIO 6.14

1...Rd5! Il Nero deve per prima preoccuparsi che il Re bianco non vada a bloccare il suo pedone.

[1...f5? Se si lascia rientrare il Re bianco la partita è patta. 2.Rb4 f4 3.Rc4 patta.]

2.Rb6

[2.b4 La promozione reciproca non deve impensierire il Nero: 2...f5 3.b5 f4 4.b6 Rc6! un procedimento che ormai conosciamo bene per porre il Re avversario sotto scacco. 5.Ra6 f3 6.b7 f2 7.b8D f1D+ e vince.;

2.Rb4 Rd4! 3.Ra5 f5 4.b4 f4 5.b5 Rc5! 6.b6 Rc6 e vince.]

2...f5 3.b4 f4 4.b5 f3 5.Ra7 f2 6.b6 f1D 7.b7 Una nota posizione di vittoria. **7...Rc6!** e vince. **0-1**

ESERCIZIO 6.15

1.Rd6! Il Bianco deve preoccuparsi di tenere d'occhio il pedone nero, ma anche di essere pronto a bloccare il Re avversario se decide di andare verso il pedone bianco.

[1.Rxb7? Rb3 2.Rc6 Rc4 3.f4 Rd4 il pedone cade.;

1.f4? porta solo alla promozione reciproca. 1...b5 2.f5 b4 3.f6 b3 4.f7 b2 5.f8D b1D patta.;

1.Rb6? Rb3 2.Rb5 Rc3 3.Rc5 b5 chiaramente si ha la promozione reciproca o la cattura reciproca: patta.]

1...Ra3

[1...b5 2.Rc5 il Re nero non riesce più a catturare il pedone: 2...Rb3 3.Rxb5 Rc3 4.Rc5 Rd3 5.Rd5 Re2 6.f4]

2.Rc5! il Bianco impedisce la possibilità di una cattura reciproca.

[2.f4? b5 porta solo alla promozione reciproca.]

2...Ra4 3.f4 b5 4.f5 b4 5.Rc4! ormai conosciamo questa mossa: essa intende costringere il Re nero a porsi in una casa in cui subirà lo scacco. **5...b3 6.Rc3 Ra3 7.f6 b2 8.f7 b1D 9.f8D+ 1-0**

ESERCIZIO 6.16

1...Rf4! unica mossa che permette al Re nero di ostacolare quello bianco, se questi rientra per attuare un blocco avanzata, e nello stesso tempo è pronto ad attaccare il pedone bianco se corre verso la promozione.

[1...Rf3 allontana il Re dal pedone bianco. 2.c4 Re4 3.c5 Rd5 4.Rb5 g4 5.c6 g3 (5...Rd6? 6.Rb6 g3 7.c7 Rd7 8.Rb7 g2 9.c8D+ il Nero perde!) 6.c7 g2 7.c8D g1D;

1...Rf5 consente il rientro del Re bianco 2.Rc3! g4 (2...Re4 3.Rd2 Rf3 4.Re1 Rg2 autoblocco. 5.c4 patta.) 3.Rd2 Rf4 4.Re2 Rg3 autoblocco 5.c4 patta.]

2.c4 [2.Rc3 Re3! Il Re bianco non deve entrare!] **2...g4 3.c5 Re5 4.Rb5 g3 5.c6 Rd6!** il solito procedimento per portare il Re bianco sulla diagonale dello scacco. **0-1**

ESERCIZIO 6.17

1.a4! Il pedone deve subito portarsi fuori dal quadrato di cattura.

[1.Rd5? Rf4 2.Re6 Re4 3.a4 Rd4 il Re è entrato nel quadrato di cattura del pedone: patta.;

1.Rd4? Rf4 2.a4 e5+ questo scacco fa perdere un tempo al Bianco, ed è questo che salva il Nero. 3.Rc3 e4 4.a5 e3 5.a6 Rg3! evitando di porsi nella casa di promozione con scacco. 6.Rd3 Rf2 promozione reciproca: patta.]

1...e5 2.a5 e4 3.Rd4! costringe il Re nero a portarsi in una casa sfavorevole.

3...Rf4 4.a6 e3 5.Rd3! Rf3 6.a7 e vince. 1-0

ESERCIZIO 6.18

1.Rg4! Il Re bianco deve avvicinarsi al pedone nero, ma nello stesso tempo dev'essere pronto a una promozione reciproca. **1...a5 2.Rf5 a4**

[2...Rd7 3.Re4 entrando nel quadrato di cattura.]

3.Rg6! Il Bianco lascia perdere il pedone nero e pensa alla promozione del proprio.

[3.Rf6? L'idea è giusta, ma il Re si è posto su una diagonale sfavorevole. 3...a3 4.e6 a2 5.e7 a1D+]

3...a3 4.e6 a2 5.e7 Rd7 6.Rf7 patta. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.19

1.Rf7 Rd6 2.Rf6 Rd5

[2...a5 3.e4 la posizione del Re nero, con lo scacco che ne consegue, permette di guadagnare un tempo nella spinta del pedone bianco. 3...a4 4.e5+=]

3.Rf5 a5 4.e4+ lo scacco che patta.

4...Rc6 5.e5! il Re bianco ha la diagonale del rientro ostruita, ma può puntare alla promozione reciproca.

[5.Rf6 il Re bianco è finito sulla diagonale sbagliata. 5...a4 il Nero vince.]

5...a4 6.e6

[6.Rg6=]

6...a3

[6...Rd6 7.Rf6 a3 8.e7 patta.]

7.Rg6 a2 8.e7 Rd7 9.Rf7 patta. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.20

1.Re5 questo è un autoblocco, ma non influisce perché anche il Nero deve perdere un tempo per impedire il rientro del Re avversario.

[1.e4? a4 la diagonale sbagliata condanna il Bianco.]

1...Rb5 2.Rd4 Rb4 3.Rd3 il Re bianco continua a dirigersi verso il blocco avanzata in b1. **3...Rb3 4.Rd2!**

[4.e4? non tiene conto della posizione finale che si raggiunge al termine della promozione reciproca. 4...a4 5.e5 a3 6.e6 a2 7.e7 a1D 8.e8D Dd1+ e vince.]

4...Rb2

[Ovviamente non 4...a4 5.Rc1]

5.e4 ora la promozione reciproca funziona. **5...a4 6.e5 a3**

7.e6 a2 8.e7 patta. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.21

1.Rc5!

[1.Rc4? Rg6 2.b4 Rf6 3.Rd5 Re7 4.Rc6 g5 il Bianco non può più evitare la cattura reciproca o la promozione reciproca.]

1...g5

[1...Rg6 2.b4 Rf7 (2...Rf6 3.Rd6! mette il Re nero in una posizione infelice al termine della promozione reciproca. 3...g5 4.b5 g4 5.b6 g3 6.b7 g2 7.b8D g1D 8.Df8+ e vince.) 3.b5 Re7 4.Rc6! costringe il Re nero a portarsi su una traversa sfavorevole. 4...Rd8 5.Rb7 g5 6.b6 g4 7.Ra7 il Bianco vince grazie alla promozione con scacco.]

2.b4 g4 3.Rd4 adesso che il pedone bianco è fuori dal quadrato di cattura, il pedone nero va ostacolato nella sua marcia.

3...Rg5

[3...g3 4.Re3 Rg5 5.b5 Rh4 6.b6 g2 7.Rf2 Rh3 8.b7 e vince.]

4.b5 g3 5.Re3 Rg4 6.b6 Rh3 7.b7 g2 8.Rf2 e vince. **1-0**

ESERCIZIO 6.22

1.Re2! bisogna costringere il Re nero a scendere di una casa per condurlo sulla diagonale critica.

[Si vince anche con 1.Rf2 Rh2 ma è meno lineare. Per questa variante si veda l'esercizio seguente.;

1.b4? dopo questa mossa non si vince più. 1...g5 2.Rf2 Rh2 3.Rf3 Rh3 4.b5 g4+ 5.Rf2 (5.Re2 g3 6.b6 g2 7.Rf2 Rh2 vince il Nero!) 5...Rh2 6.b6 g3+ 7.Rf3 g2 8.b7 g1D 9.b8D+ patta.]

1...Rh2

[1...g5 2.Rf3]

2.b4 g5 3.b5 g4 4.b6 g3 5.b7 Rh1 6.b8D

[Attenzione all'errore: 6.Rf3? g2 7.b8D g1D 8.Dh8+ Dh2 patta.]

6...g2 ora il modo più facile per vincere è **7.Dh8+ Rg1**

8.Rf3 Rf1 9.Da1# 1-0

ESERCIZIO 6.23

1.Rc3! il Re nero è già sulla diagonale critica, ma ciò non basta. Il Bianco deve riportarlo, ma non deve subire lo scacco, altrimenti perde un tempo decisivo.

[1.g4 b5 2.g5 (2.Rc3 Ra3 3.g5 b4+ 4.Rd2 b3 5.g6 b2 6.g7 b1D 7.g8D patta.) 2...b4 3.g6 b3+ 4.Rc3 b2 5.g7 b1D 6.g8D+ Ra1! patta.]

1...Ra3 2.Rc4! Ra4 3.g4 b5+ lo scacco ricevuto qui non ha importanza perché ora il Re nero dovrà perdere tempi a risalire. 4.Rd3! uno scacco va bene, ma due no! **4...Ra3 5.g5 b4 6.g6 b3 7.g7 b2 8.Rc2!** e vince. Una mossa che conosciamo bene, ormai. **1-0**

ESERCIZIO 6.24

1.Rd5! il Re, mentre si avvicina al pedone, deve anche contrastare il percorso del Re nero che cerca di intercettare il pedone.

[1.Rd6? Ra3 2.Rc6 Ra4! 3.Rxb6 Rb4 4.g4 Rc4 5.Rc6 il pedone cade.] 1...Ra3 [1...b5 2.Rc5 si può attaccare il pedone, perché il Re nero non è in grado di risalire alla quarta traversa. 2...Rb3 3.Rxb5 Rc3 il Nero perde perché non ha accesso alla casa f3. 4.Rc5 Rd3 5.Rd5 Re3 6.Re5 Rf2 7.g4 e vince.]

2.Rc4 bisogna costringere il Nero a scendere con il Re, così da compensare i tempi che il Bianco impiegherà poi per attaccare il pedone.

[2.g4 b5 3.g5 b4 4.g6 patta.]

2...Ra4 3.g4 e vince come nello studio precedente.

3...b5+ 4.Rd3! b4 5.g5 b3 6.g6 b2 7.Rc2 Ra3 ecco il primo tempo che il Nero deve perdere.

8.g7 Ra2 questo è il secondo tempo. Il Re finisce sulla diagonale critica. **9.g8D+ 1-0**

ESERCIZIO 6.25

1.g4 [1.Re7 b5 2.g4 Rf4 3.Rf6 patta.]

1...Rf4 2.Re7! il Re bianco usa la doppia difesa: entrare nel quadrato del pedone nero, oppure sostenere il proprio pedone a promozione.

2...b5 3.Rf6 anche questa mossa avvicina il Re bianco non solo al proprio pedone, ma anche al quadrato di cattura di quello nero. **3...Rxc4**

[3...b4 4.g5 patta.] **4.Re5** patta. $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.26

1.Rf5! una mossa ovvia: il Re libera la strada al proprio pedone e intanto entra nel quadrato di quello nero. **1...Rc5**

2.Re4! avvicinandosi al pedone nero.

[2.Rf4? è sempre pericoloso restare nella colonna a fianco di quella del pedone, soprattutto quando il Re è lontano dalla casa di promozione. 2...Rd4! adesso il Re bianco non può restare in quella posizione e dovrebbe utilizzare un tempo per levarsi. 3.g4 b4 4.g5 b3 5.g6 b2 6.g7 b1D 7.g8D Df1+ e vince.]

2...Rc4 3.Re3 [3.g4 b4 4.Re3 patta.]

3...Rc3 4.g4 b4 5.g5 b3 6.g6 b2 7.g7 patta. $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.27

1...Rb4! il Nero deve puntare al pedone bianco.

[Il tentativo di promozione reciproca fallisce perché il Re nero sarà costretto su una casa in cui riceve scacco. 1...Rb5? 2.h4 c5 3.h5 c4 4.Rd4 Rb4 5.h6 c3 6.Rd3 Rb3 7.h7 c2 8.Rd2 Rb2 9.h8D+ il Bianco vince.]

2.Rc6 Rc4 3.h4

[3.Rxc7 Rd5 4.Rd7 Re5 il pedone cade.]

3...Rd4 4.h5 Re5 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

ESERCIZIO 6.28

1...Rb4 2.h4 si può giocare per la semplice corsa dei pedoni. **2...c5+ 3.Re3** il Re si allontana per non perdere tempi subendo scacco.

[Non avrebbe senso farsi inseguire dagli scacchi: 3.Rd3? Rb3 4.h5 c4+ 5.Rd2 Rb2 6.h6 c3+ 7.Rd3 c2 8.h7 c1D patta.]

3...Rb3 4.h5

[4.Rd2 Rb2 5.Rd3 Rb3 patta.]

4...c4 5.h6 c3 6.h7 c2 qui termina l'analisi dell'Enciclopedia dei finali dichiarando la patta. **7.Rd2!** sfruttando la diagonale dello scacco. **7...Rb2 8.h8D+** e vince. **1-0**

ESERCIZIO 6.29

1.h4!

[Il Bianco non può contare sulla corsa dei pedoni. 1.Rg7? a5 2.h4 a4 3.h5 a3 4.h6 a2 5.h7 a1D+ il Nero vince perché il suo Re è sufficientemente vicino.]

1...Rf6 2.h5 Rg5 3.Rg7! il Re è pronto a sostenere il suo pedone se il Nero non lo cattura.

[3.Rf7? Il Bianco non deve andare subito a cercare di catturare il pedone nero perché resta fuori del quadrato. 3...a5 4.Re6 a4 il Nero vince.]

3...Rxh5 4.Rf6 a5 5.Re5 patta. 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.30

1...h5 2.Rb4 il Re si avvicina ugualmente al pedone nero anche se troppo lontano per fermarlo. 2...Rb6

[2...h4 3.Rc5 il Re si prepara a sostenere la corsa del suo pedone. 3...h3 4.Rd6 h2 5.c7 Rb7 6.Rd7 patta.]

3.Rc4 il Re bianco è entrato nel quadrato del pedone. **3...h4** [3...Rxc6 4.Rd4 Rd6 5.Re4 Re6 6.Rf4 Rf6 7.Rg3 patta. Da notare che sarebbe stata patta anche se il pedone non si fosse trovato sulla colonna di Torre.]

4.Rd5 Rc7 [4...h3 5.Rd6 h2 6.c7 patta.] **5.Re4** 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.31

1.Rb5

[Il Bianco non deve andare a cercare di far blocco, perché è troppo lontano dal pedone nero. 1.Rb4 h5 2.Rc3 h4 3.Rd2 h3 4.Re1 h2] **1...h5**

[1...Rc7 2.Rc4 adesso il re è entrato nel quadrato di cattura del pedone nero. 2...h5 3.Rd4 Rc6 4.Re4 patta.]

2.Rc6! anche se non sembra, questa mossa avvicina il re bianco al pedone nero, ma nello stesso tempo si prepara a sostenere il proprio pedone verso la promozione reciproca. [2.Rc4? h4 e vince.]

2...Rc8 [2...h4 3.Rb7 e patta.] **3.Rd5 h4 4.Re4** 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.32

1.Rd5 ovviamente il Bianco non può spostare il Re in una casa qualunque, affidandosi alla corsa dei pedoni. Egli deve sgomberare la strada al proprio pedone, ma deve cercare anche di ostacolare quello nero. **1...h5 2.Re4!** sempre con l'idea di fermare il pedone nero, ma anche con l'idea di trattenerlo arretrato il Re avversario, così che non possa contrattaccare il pedone bianco.

[2.Re5? Re3! il Bianco non può più impedire la promozione reciproca.]

2...Rf2 3.Rf4 Rg2 4.c5! adesso la corsa dei pedoni va bene al Bianco.

[Non ci si deve dimenticare che il Nero può sempre cercare di attuare una cattura reciproca. 4.Rg5? Rg3! 5.Rxh5 (5.c5 h4=) 5...Rf4 patta.]

4...h4 5.c6 h3 6.c7 h2 7.c8D siamo arrivati a una delle posizioni note di Donna contro pedone in settima. **7...h1D**

8.Dc2+ Rh3 9.Dd3+ Rg2 10.De2+ Rg1

[10...Rh3 11.Dg4+ Rh2 12.Dg3#]

11.Rg3 e vince. 1-0

ESERCIZIO 6.33

1...h5 il pedone si porta avanti senza perdere tempo. 2.c4 Rf6! Il Nero non può accontentarsi della promozione reciproca, deve in qualche modo rallentare la corsa del pedone bianco.

[Va bene anche 2...h4 3.c5 Rf6]

3.Rb5 Re7 4.Rb6 h4 è il momento giusto per continuare a spingere il proprio pedone.

[Sarebbe un errore portare adesso il Re sulla colonna adiacente il pedone bianco. 4...Rd7? 5.Rb7 Rd6 6.Rb6 patta.; 4...Rd8? 5.Rb7 patta.]

5.c5 h3 6.c6 h2 7.c7 Rd7 e vince. 0-1

ESERCIZIO 6.34

1.Re2! se si fa un conteggio della corsa dei pedoni si vedrà che qui ci troviamo in una situazione di Donna contro pedone in settima di Torre. È importante allora avvicinare il proprio Re.

[1.f5 a5 2.f6 (2.Re2 a4 3.f6 a3 patta.) 2...a4 3.f7 a3 4.f8D a2 patta. La posizione è quella di Donna contro pedone di Torre in settima, con il Re attaccante fuori dallo gnomone.]

1...a5

[Non serve cercare di bloccare l'avvicinamento del Re avversario perché ciò costa un tempo. 1...Rc2 2.f5 a5 3.f6 a4 4.f7 a3 5.f8D a2 6.Dc5+ Rb1 7.Rd2 il Re bianco è dentro lo gnomone e vince. 7...a1D 8.Dc2#]

2.Rd3 Rb2 3.f5 a4 4.f6 a3 5.f7 a2 6.f8D a1D 7.Db4+ Ra2 8.Rc2 1-0

ESERCIZIO 6.35

1.Rb7 Il Bianco deve cercare di attuare la difesa combinata, andando a sostenere il proprio pedone.

1...a5 2.Rc7 Rc5

[2...a4 3.f5 patta.]

3.Rd7 Rd5 4.Re7 Re4 5.Re6! attuando la difesa combinata. **5...a4**

[5...Rxf4 6.Rd5 patta.]

6.f5 a3 7.f6 patta. 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.36

1.Rf7! Il Re bianco deve cercare di entrare nel quadrato di cattura del pedone nero e nello stesso tempo sostenere il proprio verso la promozione.

[1.f4? Rg4 2.Rf7 Rf5! e vince.(2...Rxf4 3.Re6 patta.)]

1...a5

[1...Rg3 2.Re6 patta.]

2.f4! alla spinta del pedone nero deve corrispondere quella del pedone bianco.

[2.Re6? perde un tempo essenziale. 2...a4 3.f4 a3 4.f5 a2 5.f6 a1D 6.f7 Da3 e vince.]

2...a4

[2...Rg4 3.Re6 a4 4.f5 patta.]

3.f5 a3 4.f6 a2 5.Rg8! a1D 6.f7 il pedone in settima di Alfiere e il Re nero lontano: patta. 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.37

1...Rb2! il Nero deve minacciare anche la promozione reciproca, altrimenti perde.

[1...Rc2 2.f4 Rd3 3.f5 e vince.]

2.Rxa4 Rc3 3.f4 Rd4 patta. 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.38

1.a4 Rb3 2.a5 Rc3 [2...Rc4 3.a6 Rd3 4.a7 f2 5.a8D f1D 6.Da6+ e vince.] **3.Rg1!** Il Re deve essere pronto a impedire la promozione reciproca.

[3.a6? Rd2 4.a7 f2 5.Rg2 Re2 patta.;

3.Rg3? Rd4! 4.Rxf3 Rc5 patta.] **3...Rd4 4.a6 Re3 5.Rf1** e vince. **1-0**

ESERCIZIO 6.39

1.Rg5 b5

[Il Nero non può muovere il Re, altrimenti perde la corsa dei pedoni: 1...Re3 2.h5 e vince.]

2.Rf4 Re2 3.Re4

[3.h5 b4 patta.]

3...Rd2 4.Rd4 Rc2 5.Rc5! Il Nero è in ritardo per andare a catturare il pedone. **5...Rc3**

[5...Rd3 6.h5 e vince] **6.h5!**

Ora il Re nero è sulla diagonale voluta. [6.Rxb5? Rd4 patta.] **6...b4 7.h6 b3 8.h7 b2 9.h8D+ 1-0**

ESERCIZIO 6.40

1.Rg5 Il Re bianco si muove verso il pedone nero. **1...b5**

2.Rf4 Rf2

[Se il Nero muove il pedone, il Re bianco entra nel quadrato di cattura. 2...b4 3.Re3 e vince.]

3.h4 Re2

[3...b4 4.Re4 b3 5.Rd3 e vince.]

4.Re4 Rd2 5.Rd4 Rc2 6.Rc5! Come nello studio precedente, il Re nero è costretto su una diagonale sfavorevole.

6...Rc3 7.h5 Da notare che se il pedone bianco fosse stato su una colonna diversa la partita sarebbe stata pari.

[7.Rxb5? Rd4 patta.]

7...b4 8.h6 b3 9.h7 b2 10.h8D+ 1-0

ESERCIZIO 6.41

1.h4 b5 2.Rd5 Rd3 3.h5 il Bianco vince grazie alla diagonale critica. **3...b4 4.h6 b3 5.h7 b2 6.h8D b1D 7.Dh7+ e vince. 1-0**

ESERCIZIO 6.42

1.Rf6!

[1.b4 h5 2.b5 h4 3.b6 h3 4.b7 h2 5.b8D Rg1 pedone di Torre in settima e Re bianco lontano: patta.]

1...Rg2 [1...h5 2.Rg5 Rg2 3.b4 vince come nella variante principale.] **2.b4**

[2.Rg5 Rf3 il Re nero è nel quadrato di cattura: patta.]

2...h5 3.Rg5 Rg3 4.b5!

[4.Rxh5? Rf4 Il pedone cade.]

4...h4 5.b6 h3 6.b7 h2 7.b8D+ Rg2 8.Db2+ Rg1

[8...Rg3 9.Db7 e poi Dh1 e vince.]

9.Rg4 h1D 10.Rg3 e vince. 1-0

ESERCIZIO 6.43

1.b5 ogni altra mossa patta. **1...Re5 2.b6!** costringe il Re nero a restare su una diagonale critica.

[2.Rc5? questa mossa dà al Nero il tempo di spostare il Re. 2...Re6 3.b6 (3.Rc6 h4 patta.) 3...Rd7 patta.]

2...Rd6 3.Rb5 h4 4.Ra6 h3 5.b7 e vince. 1-0

ESERCIZIO 6.44

1.Rf5! era facile accorgersi che una corsa di pedoni avrebbe portato a una tipica posizione di patta di Donna contro pedone di Torre in settima. Era dunque necessario avvicinare il Re per farlo entrare nella zona di vittoria.

[1.a6? h3 2.a7 Rg1 3.a8D h2 patta.]

1...h3 2.Rg4! costringe il Re nero a porsi su una diagonale critica.

[2.a6? Rg1 patta.]

2...Rg2 3.a6 h2 4.a7 h1D 5.a8D+ Rg1 segue ora un metodo interessante per vincere: **6.Da1+ Rg2 7.Db2+ Rf1** la mossa che resiste più a lungo.

[7...Rg1 8.Rg3 e vince.]

8.Dc1+ Rg2 9.Dd2+ Rf1 10.Dd1+ Rg2 11.De2+ Rg1 12.Rg3 e vince. 1-0

ESERCIZIO 6.45

1.Rc8 il Re va a sostenere il proprio pedone.

[Il Nero non è obbligato a catturare il pedone, gli basta controllarlo: 1.a6? Rc6 2.Re7 h5 e vince.]

1...Rc6 2.Rb8! Continuando nell'idea.

[La spinta è ancora sbagliata perché il Re nero controlla il pedone senza doverlo catturare. 2.a6? Rb6 3.Rd7 h5 e vince.]

2...Rb5 3.Rb7 Rxa5 Ora il Nero deve catturare il pedone se non vuole la reciproca promozione.

[3...h5 4.a6 e patta.]

4.Rc6 h5 5.Rd5 patta. 1/2-1/2

ESERCIZIO 6.46

1.a4 il pedone va portato più avanti possibile.

[L'idea di proteggere la corsa del pedone non tiene conto della diagonale critica: 1.Rb7? h5 2.a4 h4 3.a5 h3 4.a6 h2 5.a7 h1D+ 6.Rb8 Dc6 7.a8D Dc7#]

1...Rc6

[1...h5?? così vince addirittura il Bianco! 2.a5 h4 3.a6 h3 4.a7 h2 5.a8D e vince.]

2.a5 il pedone sale ancora. **2...Rb5 3.Rb7** come nell'esercizio precedente. **3...Rxa5**

[3...h5 4.a6 patta.]

4.Rc6 patta. 1/2-1/2

LE FONTI

1.1	Studio di Grigoriev 1922	6.1	Studio di Adamson 1921
1.2	esempio	6.2	Studio di Mitrofanov 1973
1.3	Studio di Durand 1860	6.3	Studio di Prokes 1950
1.4	Pachman - Smyslov 1962	6.4	Studio di Van Tats 1970
1.5	Bernstein - Maroczy 1911	6.5	Studio di Moravec 1952
1.6	esempio	6.6	Studio di Moravec 1952
1.7	esempio	6.7	Studio di Moravec 1952
1.8	Studio di Grigoriev 1931	6.8	Kashdan - Floor 1930
		6.9	Schlechter - Marco 1893
2.1	Studio di Berger 1889	6.10	Aleksandrija - Levitina 1975
2.2	L'Hermet - Johnsteyn 1877	6.11	Studio di Iriarte 1968
2.3	Studio di Weenink 1922	6.12	Najdorf - Vinueza 1941
2.4	Studio di Moravec 1950	6.13	Studio di Grigoriev 1928
2.5	Studio di Grigoriev 1938	6.14	Ljubojevic - Browne 1972
2.6	Studio di Grigoriev 1938	6.15	Studio di Mandler 1938
2.7	Studio di Moravec 1940	6.16	Obuhovski - Grabczewski 1971
2.8	Studio di Grigoriev 1925	6.17	Studio di Benko 1973
		6.18	Studio di Moravec 1952
3.1	Studio di Grigoriev 1925	6.19	Studio di Moravec 1952
3.2	Schlage - Ahues 1921	6.20	Studio di Iriarte 1968
3.3	Studio di Sackmann 1923	6.21	Studio di Duras 1905
3.4	Studio di Kubbel 1914	6.22	Studio di Isenegger 1964
		6.23	Studio di Grigoriev 1928
4.1	esercizio	6.24	Studio di Grigoriev 1928
4.2	Keres - Richter 1936	6.25	Studio di Leick 1948
4.3	Studio di Grigoriev 1925	6.26	Studio di Iriarte 1968
4.4	Gurgenidze - Lein 1961	6.27	Studio di Wotava 1954
4.5	Faas - Novikov	6.28	esempio
4.6	Studio di Grigoriev 1938	6.29	Studio di Goldberg 1932
		6.30	Studio di Reti 1922
5.1	Studio di Duclos 1903	6.31	Studio di Moravec 1952
5.2	Studio di Bianchetti 1925	6.32	Studio di Fritz 1954
5.3	Studio di Moravec 1952	6.33	Ljaska - Domulus 1974
5.4	Panno - Silva Nazzari 1975	6.34	Studio di Birnov 1939
5.5	Studio di Moravec 1940	6.35	Studio di De Feijter 1939
5.6	Studio di Dobias 1926	6.36	Studio di Prokes 1946
5.7	Studio di Salvioli 1887	6.37	Yates - Marshall 1929
5.8	Studio di D Erdle 1921	6.38	Studio di Rinck 1922
5.9	Studio di Moravec 1952	6.39	Studio di De Feijter 1939
5.10	Studio di Moravec 1952	6.40	Studio di Wojcik 1957
5.11	Studio di Moravec 1952	6.41	Studio di Brenev 1931
5.12	Studio di Adamson 1915	6.42	Studio di Grigoriev 1933
5.13	Studio di Moravec 1952	6.43	Studio di Moravec 1952
5.14	Studio di Gorgiev 1936	6.44	Studio di Prokes 1937
		6.45	Studio di Prokes 1947
		6.46	Studio di Prokes 1937