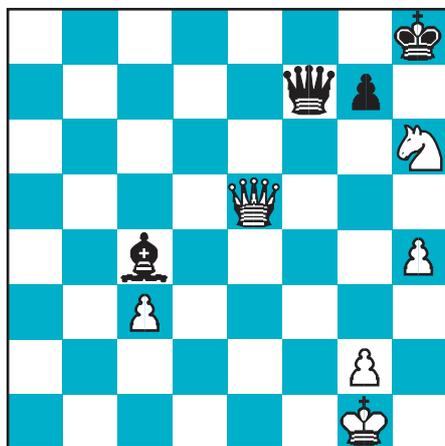


L'ALFIERE E IL CAVALLO NEI FINALI

Osserviamo questo finale, alla quarantesima mossa del Bianco: 40.Dxh6, finale che abbiamo proposto nei nostri esercizi come esemplificazione della superiorità di collaborazione tra Donna e Cavallo rispetto a Donna e Alfiere.



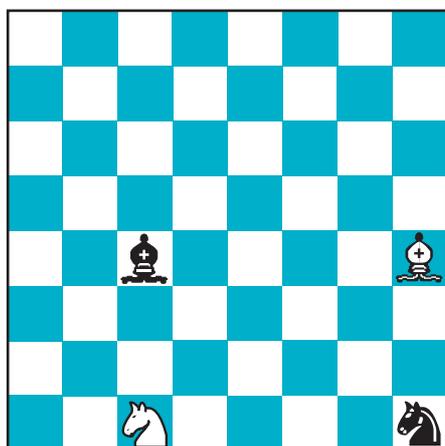
In partita si ebbe
40...Df1+
41.Rh2 Ad3
42.Cg4
 Chiaramente il Bianco con due pedoni in più non ebbe difficoltà a vincere il finale.

Eppure lo stesso finale, in una variante segnalata dal nostro allievo Andrea, potrebbe anche essere una dimostrazione della superiorità dell'Alfiere sul Cavallo. Infatti in questo finale sono parimenti rappresentati sia *il principio 5* (D+C meglio di D+A), sia *il principio 3* (A superiore a C), quali sono esposti nella nostra seconda lezione del Corso di Base.

Il nostro amico Andrea, analizzando la posizione con il computer, trovò che il Nero avrebbe potuto forzare la patta con 40...De6!! 41.Dd4 (unica) Aa6! 42.Cg4 (anche questa mossa è forzata) De1+ 43.Rh2 Dxh4+ 44.Rg12 De1+ con patta per scacco perpetuo.

Da questa analisi possiamo concludere che certamente la mossa 40.Dxh6 fu un errore. Adesso però dobbiamo chiederci in base a quale principio la risposta 40...De6 è così forte.

Il fatto è che dopo 40...De6 il Bianco non può cambiare le Donne in quanto il Cavallo non avrebbe più case in cui ritirarsi. Tale situazione, ben conosciuta dalla teoria, viene chiamata dagli scacchisti *dominanza dell'Alfiere sul Cavallo*.

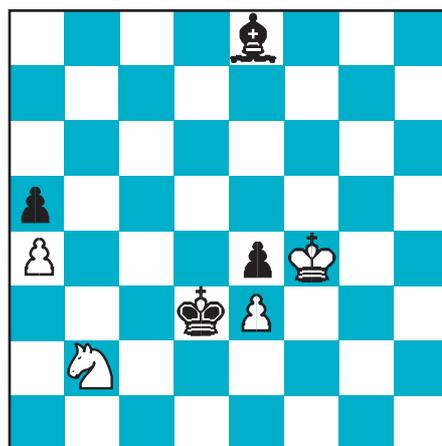


Due esempi di dominanza:
 - il Cavallo bianco in c1 è dominato dall'Alfiere in c4;
 - il Cavallo in h1 è dominato dall'Alfiere in h4.
 In entrambi i casi il Cavallo non può muovere senza essere catturato.

Chiaramente quando l'Alfiere riesce a porsi in situazione di dominanza la sua superiorità sul

Cavallo è evidente. In sostanza i vantaggi dell'Alfiere sul Cavallo sono:

1. l'Alfiere ha una distanza di azione più lunga del Cavallo, potendo colpire in una sola mossa da una parte all'altra della scacchiera;
2. l'Alfiere ha la possibilità di perdere tempi mentre il Cavallo no (ad esempio l'Alfiere in a1 può giungere in b2 in una mossa sola, oppure in due andando prima in c3 e poi tornando indietro. Invece un Cavallo in a1 per andare in c2 impiegherà sempre una mossa o tre mosse, ma non potrà mai arrivarci in due). Ciò è un valore importante nelle situazioni di zugzwang; osserviamo questo diagramma:



A chiunque sia il tratto il Bianco perde un pedone. Infatti il Nero è in grado di cedere un tempo e il Bianco no:
1...Ad7 e la mossa passa al Bianco: cade il pedone a4 o il pedone e3.

Se il Bianco avesse avuto un Alfiere in c1, c2 o b3 (anziché il Cavallo in b2), non avrebbe perso alcun pedone.

3. Come si è visto nell'esempio, l'Alfiere può abbandonare la casa su cui risiede e continuare a difendere un certo punto (basta che rimanga sulla diagonale) mentre il Cavallo se è costretto a muovere non difende più il punto che teneva sotto controllo.

4. L'Alfiere può dominare il Cavallo e ridurlo all'immobilità, come abbiamo visto.

Dobbiamo dunque concludere che in finale l'Alfiere è più forte del Cavallo? In genere sì, purché l'Alfiere abbia spazi di movimento e, soprattutto, non sia cattivo! (Vale a dire che non sia intralciato dai propri pedoni posti sulle case del suo dominio).

Il problema dell'Alfiere cattivo non riguarda solo la sua mobilità, ma anche la forza di attacco, poiché, al contrario del Cavallo, non è in grado di attaccare i pedoni avversari posti sulle case di colore diverso da quelle del suo dominio. E dal momento che quando l'Alfiere è cattivo i pedoni avversari di solito si trovano proprio su queste case, è chiaro che soffre di una grave inferiorità rispetto il Cavallo. Questo è comunque un caso particolare, che non inficia *il principio 3*, relativo alla superiorità dell'Alfiere sul Cavallo.

Riprendiamo l'analisi del nostro finale. Accertato ormai che la mossa 40.Cxh6 conduce solo alla patta,

che cosa deve tentare il Bianco per vincere?

Avendo un pedone in più deve cercare di cambiare un pezzo, poiché in tal modo la differenza di materiale si farebbe più sensibile; l'ideale poi sarebbe di cambiare sia le Donne sia i pezzi leggeri, ma ciò sarebbe difficile da realizzare. Pertanto occorre stabilire se cambiare prima le Donne o i pezzi leggeri (Alfiere e Cavallo).

Poiché il principio 3 afferma che "in generale l'Alfiere è migliore del Cavallo", ci viene da pensare che per il Bianco sarebbe meglio cedere il Cavallo al fine di liberarsi dell'Alfiere avversario e restare così con un finale di Donne.

In effetti se i pedoni per parte fossero in egual numero, e ci trovassimo costretti a scegliere quali pezzi cambiare (dal momento che non ci converrebbe più farlo spontaneamente), dovremmo sicuramente optare per il cambio dei pezzi leggeri.

Qui però non siamo in quella situazione e con un pedone in più subentra un giudizio diverso. Il terzo dei dodici principi generali dei finali (la superiorità dell'Alfiere sul Cavallo) viene qui a scontrarsi con quello che non può essere definito un principio generale, ma che sicuramente è un consiglio dettato dall'esperienza: con un pedone in più è meglio giocare con i pezzi leggeri che non con quelli pesanti.

(Nota: il consiglio è valido solo quando esistono più pedoni per parte; quando sulla scacchiera è presente un solo pedone e un pezzo leggero per parte le cose cambiano, in quanto la parte debole può pareggiare sacrificando il suo pezzo sul pedone avversario. Ciò non sarebbe possibile con i pezzi pesanti).

In genere un finale di Donne e pedoni è più facilmente patto rispetto a un finale di Torri, e questo a sua volta lo è nei confronti di un finale di pezzi leggeri. Si comprende facilmente che la Donna può tormentare il Re della parte più forte con scacchi continui e, se il Re non riesce a farsi scudo con il pedone e la sua Donna, la partita finirà patta per scacco perpetuo (...o per sfinimento dei giocatori!).

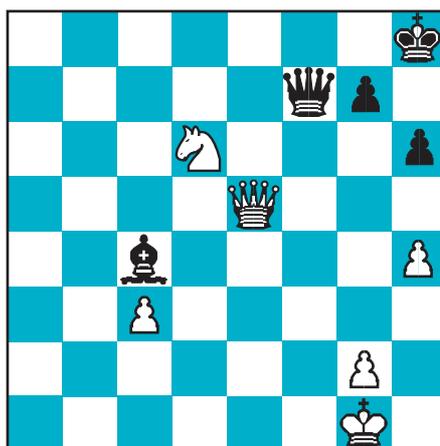
Decidiamo dunque che preferiremo cambiare le Donne, ma che dire della superiorità dell'Alfiere sul nostro Cavallo? Se giocassimo con i pezzi bianchi non è che il *principio 3* (favorevole al possessore dell'Alfiere) neutralizzi il nostro vantaggio?

In effetti questo potrebbe succedere; può benissimo capitare che il Nero riesca a cambiare i pedoni e poi a sacrificare l'Alfiere sul nostro ultimo pedone. Noi però abbiamo un altro principio che può intervenire a nostro favore e dobbiamo cercare di sfruttarlo: il *principio 8*, l'attivazione del Re (o, in questo caso, la non-attivazione del Re avversario).

Il Re nero è confinato in un angolino; dobbiamo fare in modo che nel momento del cambio delle Donne esso continui a restarvi, così che non vada all'assalto del nostro Cavallo o del nostro prezioso pedone. Pertanto, anche se non siamo in grado di calcolare quando potranno essere cambiate le Donne, sappiamo che la nostra strategia deve essere quella di mantenere il Re nero lontano dal centro, e cambiare le Donne solo quando il nostro pedone

sarà avanzato abbastanza da non poter essere più fermato dall'intervento del Re avversario.

Decidiamo dunque di giocare 40.Cd6 anziché 40.Cxh6, raggiungendo la seguente posizione:



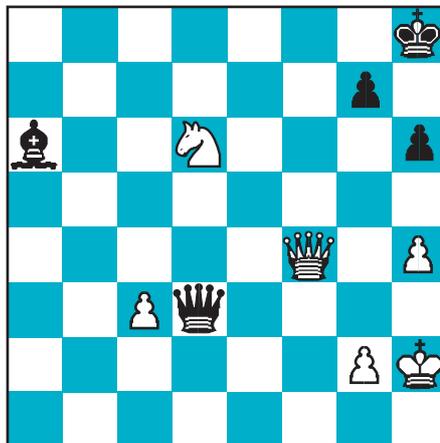
40.Cd6 Df1+
41.Rh2 Dd3

42.Df4
(Il cambio 42.Cxc4 è giocabile, ma poi diventa arduo riuscire a portare il pedone in ottava senza subire gli scacchi continui della Donna nera.)

Anziché 42.Df4, il Bianco potrebbe però essere tentato di forzare il cambio delle Donne con 42.De8+ Rh7 43.De4+.

Ciò sarebbe molto piacevole in quanto dopo 43...Dxe4 44.Cxe4 Rg6 45.Rg3 non sarebbe possibile la spontanea 45...Rf5 a causa del doppio di Cavallo 46.Cd6+. Purtroppo per noi il Nero può evitare questa sequenza mediante 42...Ag8 e il Bianco non riesce più a progredire.

Dopo 40.Df4 Aa6, il cambio lo si può davvero forzare, ma siamo pronti per attuarlo? Vediamo.



42.Df4 Aa6
43.Df8+ Rh7
44.Df5+ Dxf5
45.Cxf5 Rg6

46.g4 [46.Ce3 Rf6 il Re si centralizza]
46...h5
47.Rg3 hxg4
48.Ce3 Rh5
49.Cxg4 g5 =
Il Nero cambia il pedone e poi sacrifica l'Alfiere su quello rimasto.

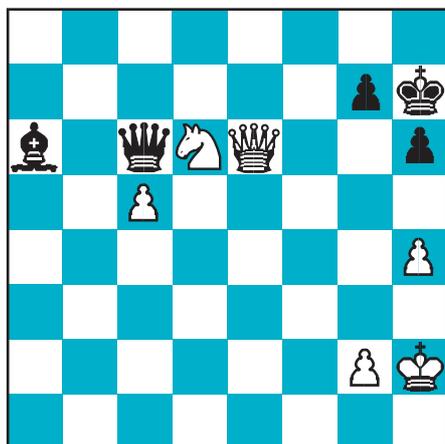
Chiaramente in questa variante il cambio non ci serve a nulla perché il Re nero riesce a rendersi attivo. Occorre perciò effettuare un giro più lungo.

Come s'è detto l'idea migliore sembra essere quella di tenere il Re nero relegato nell'angolo e intanto avanzare il pedone libero il più possibile. Quando cambieremo le Donne, il Re nero sarà troppo lontano per intervenire.

Un esempio di gioco potrebbe essere:
42...Aa6 43.c4 Rg8 44.c5 Dd5 45.De3 Dc6 46.De6+ Rh7.

Siamo riusciti ad avanzare il pedone per un bel tratto, ma ora sarebbe un errore credere che siamo pronti per il cambio delle Donne.

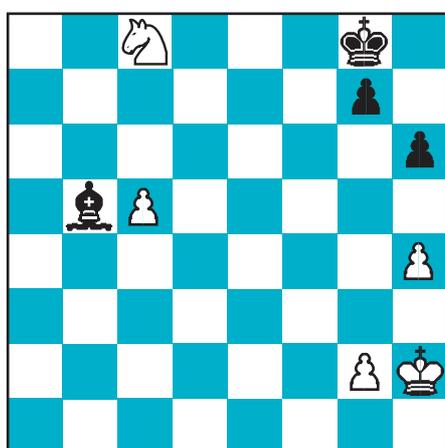
Il diagramma seguente lo evidenzia.



47.De4+ Dxc4
 48.Cxe4 Rg6
 49.Rg3 Rf5
 (l'attacco al Cavallo fa guadagnare un tempo al Nero)
 50.Cd6+ Re6
 Adesso vincere è per il Bianco un'impresa davvero ardua.

Il cambio sarà invece forte dopo la sequenza:
 47.Df5+ Rg8 48.h5!(attenzione a questa mossa, una mossa importante per non far uscire il Re) Ab5 49.Dc8+ Dxc8 50.Cxc8.

Adesso il Re nero è troppo lontano per fare qualcosa:



L'attacco all'Alfiere permette al Bianco di guadagnare un tempo, così che il Re nero non fa in tempo a entrare nel quadrato del pedone:
 50.Cxc8 Rf8
 51.Ca7 Ac4
 52.c6 Ae6
 53.c7
 Il Nero deve cedere l'Alfiere.

Vediamo che in questo caso il Bianco vince perché ha avuto due principi a suo favore:

- *il principio 1*, riguardante il guadagno e la perdita dei tempi;
- *il principio 9*, la regola del quadrato.

Tutto ciò va bene, ma il Nero non è obbligato a entrare in questa variante, egli può giocare 49...Rh7, lasciando che il cambio avvenga nella casa c6.

In questo caso il tempo che non viene guadagnato attaccando l'Alfiere con Ca7 viene compensato dal fatto che il Re nero si è ulteriormente allontanato dal pedone.

Le mosse possono essere: 49...Rh7 50.Dxc6 Axc6 51.Cf5 Ae8 52.Ce7 Axh5 53.c6 Ae8 54.c7 Ad7 55.c8D Axc8 56.Cxc8.

Il Bianco è rimasto con un solo pedone (che dovrà guardarsi bene dal mettersi in una posizione in cui sia costretto a cambiarlo), ma disponendo del Cavallo la vittoria è abbastanza facile.

Come si è visto, lo sfruttamento del pedone in più richiede di muoversi con perizia tra i principi che governano i finali. Ma allora, viene da chiedersi, perché i giocatori della partita (pur trattandosi di

due maestri esperti) non si sono accorti delle possibilità di patta a disposizione del Nero?

E perché non ce ne siamo accorti neppure noi commentatori?

In effetti è molto difficile per i giocatori umani accorgersi della sequenza di mosse obbligate che porta alla patta. Non è così per il computer, che analizza tutte le mosse, buone e cattive, fino a un certo livello di profondità.

A differenza degli umani, esso non ha bisogno di avvalersi di principi che lo guidino lungo le complessità dell'albero delle varianti (i principi strategici vengono impiegati dalla macchina quasi esclusivamente per valutare le posizioni). Esso può esaminare centinaia o migliaia di varianti, limitandosi a giudicare alla fine di ciascuna *quel che succede* e decidere in conseguenza.

Gli uomini invece hanno bisogno di selezionare le varianti da esaminare *ancor prima* di esaminarle, e per raggiungere questo scopo, che pare un vero paradosso, hanno creato i principi.

I principi ci dicono che cosa dobbiamo cercare di fare, quali strade è meglio non considerare per non perdere tempo, quali sono invece le direttive più promettenti... Ciò è molto utile, ma qualche volta capita di scartare mosse buone, magari le uniche buone in una certa posizione. Questo è il prezzo che dobbiamo pagare per non trovarci a ogni mossa sul punto di affogare in mezzo a un mare di varianti.

I due giocatori del nostro finale si sono probabilmente soffermati a considerare solo 40...Df1+ (del resto l'Alfiere era stato messo in c4 a questo scopo) sulla base del principio che una Donna che opera a contatto con il re avversario provoca sempre un gran mal di testa. E così i due, proprio come noi commentatori, hanno trascurato di cercare altre alternative, nella falsa convinzione che se non funzionava portare la Donna addosso al Re, non poteva funzionare nient'altro. Ecco l'origine dell'errore.

Nel compilare il nostro Corso di Base abbiamo evitato quasi sempre di affidarci al computer, cercando di porci il più possibile vicini ai modi reali di pensare del giocatore impegnato in una partita a tavolino. Il giocatore che avevamo in mente era il giocatore agonista, quello che fatica sulle scacchiere dei tornei, più che il giocatore per corrispondenza, il quale, in molti casi purtroppo, oggi si è ridotto a postino dei computer.

Così ci siamo affidati molto più alle nostre analisi personali che non ai computer (che abbiamo utilizzato solo per varianti molto complesse), consapevoli dei rischi d'errore. D'altra parte a noi premeva maggiormente l'efficacia didattica del discorso più che l'assoluta correttezza dell'analisi.

Non ci meravigliamo affatto, quindi, che il computer trovi nelle nostre analisi didattiche dei "buchi" e saremo sempre grati agli allievi che ce li segnalassero. Con questo concludiamo questo articoletto, ringraziando Andrea che ci ha offerto il modo di approfondire un poco il rapporto tra Alfiere e Cavallo