

Gli Scacchi

Lezione 9

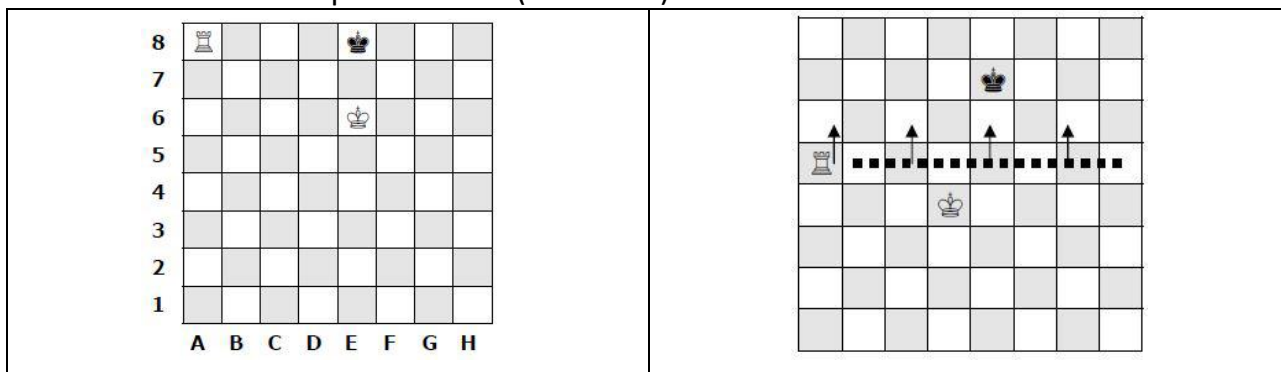
TEORIA GENERALE DEL FINALE

- 1) Evitare impedonature, cioè blocchi dei pedoni
- 2) Avendo la scelta di prendere un pezzo avversario con due Pedoni, eseguire la presa che fa spostare il Pedone verso il centro
- 3) Piazzare una Torre sulla settima traversa
- 4) Portare il Re al centro
- 5) Specie se i Pedoni non sono bloccati , è meglio ancora se sono divisi in due settori, un Alfiere è più forte di un Cavallo
- 6) Crearsi un Pedone libero sul settore opposto a quello sul quale è arroccato il Re avversario

Di rado le partite di scacchi si concludono con molti pezzi sulla scacchiera, il più delle volte si ottiene un piccolo vantaggio (spesso anche solo di un pedone), e si cerca di arrivare ad un **finale** dove questo vantaggio viene sfruttato e trasformato in vittoria. Nel finale ci sono pochi pezzi sulla scacchiera ,ma le regole da seguire sono severe e spesso non conoscerle significa essere sconfitti. Analizzeremo ora i finali più elementari, indispensabili per comprendere e avere confidenza delle prime regole dell'immensa teoria dei finali.

Re e Torre

Un finale semplice con cui capita spesso di aver a che fare in partita. Esiste un'unica **configurazione di matto** e cioè quando il re avversario viene spinto a lato della scacchiera, la torre minaccia la traversa (o la colonna) del Re avversario e il nostro Re impedisce al nemico di avanzare in questo modo (schema 1).



Per giungere a questa situazione è però necessario riuscire a spingere il Re Nero ai lati della scacchiera; a questo scopo disponiamo di un mezzo potente come la Torre che dobbiamo pensare come un confine invalicabile. Quando muoviamo la Torre in realtà stiamo spostando una linea, stiamo riducendo lo spazio vitale del nostro nemico. Ogni volta (schema2)che ne abbiamo la possibilità dobbiamo portare in avanti questa linea di confine; questo significa che ogni volta che il Re lascia una casa vuota tra se e questa linea noi dobbiamo approfittarne e portare subito in avanti la nostra Torre.

Ma se il Re decidesse di muoversi sempre lungo la stessa traversa? In questo caso ricorriamo all'aiuto del nostro stesso Re ed a un importantissimo concetto che sta alla base di quasi tutti i finali: l'opposizione.

Si dice che un Re **vince l'opposizione** quando si porta davanti al Re avversario.

	<p>In questo caso supponiamo che il Bianco abbia appena mosso e quindi tocchi al Nero che non può portarsi in avanti perché tutte le case in cui può muoversi sono guardate dal Re Bianco. Supponiamo invece che il Nero possenga una Torre e che con essa minacci il Re Bianco lungo la traversa. A questo punto al Bianco non rimarrebbe altra possibilità se non indietreggiare e se fosse già sul bordo della scacchiera allora avremmo lo scaccomatto cercato.</p>
--	---

<p>Vediamo questo semplice esempio per chiarire quanto visto: Il Bianco per poter sfruttare la Torre senza dare la possibilità al Nero di indietreggiare ha bisogno di far sì che sia il Nero a vincere l'opposizione e quindi pazientemente si avvanza il Re bianco fino a obbligare il Re nero a muoversi indietro e poi avanzare la torre, e così' fino all'ultima riga. Si obbliga il nero a muovere e quindi a peggiorare da solo la propria situazione. Questo obbligo di muovere che viene imposto al Nero prende il nome di zugzwang ed è un concetto che sta alla base di ogni finale.</p>	
---	--

	<p>Lo zugzwang in particolare, permette addirittura di vincere partite "impossibili". Sappiamo che il vantaggio di un solo cavallo non è sufficiente a dare la vittoria ma in questo caso particolare il Bianco può vincere con 1. Ce2!! e il Nero è in zugzwang, cioè ha l'obbligo di effettuare una mossa anche se questo significa perdere la partita e l'unica mossa possibile è 1. ..., Ra1; 2. Cc1 e obbligandolo di nuovo il Nero a muovere il pedone. 2. ..., a2, l'unica mossa possibile e che chiude ogni via di fuga al Nero e ora 3. Cb3# matto.</p>
--	--

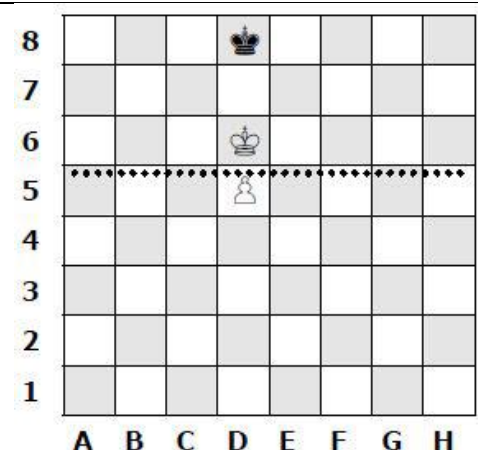
Re e Donna

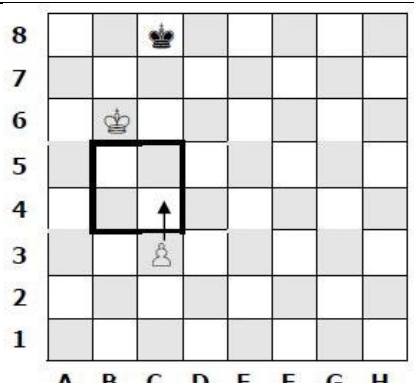
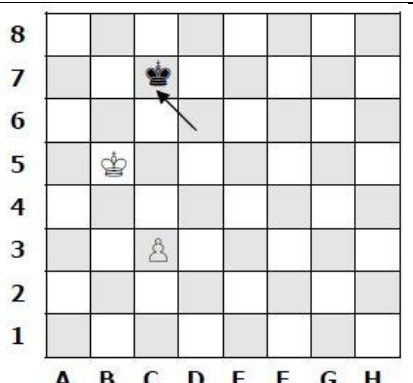
La grande potenza della Regina fa sì che si possa dare scaccomatto usandola come se fosse una Torre tuttavia esiste un metodo più efficace.

--	--	--

Prima di tutto osserviamo che la Donna, posta a **“salto di cavallo”** dal Re, lascia a quest’ultimo ben poche case dove potersi muovere. Il piano è lo stesso del finale di Torre e cioè bisogna **costringere il Re sull’ultima traversa** (o colonna) per ottenere una delle due configurazioni di matto possibili Per portare il Re sull’ultima traversa non dobbiamo fare altro che imitare le sue mosse, se il re si muove a destra noi muoveremo la nostra Donna a destra, se si muove in alto a sinistra muoveremo la nostra Donna in alto a sinistra e così via.

Re e Pedone

<p>Si tratta senza dubbio del finale più difficile e per giocarlo correttamente occorre padroneggiare il concetto di opposizione visto in precedenza. Iniziamo col dire che in questo tipo di finale il Bianco può vincere se e solo se vince l’opposizione davanti al proprio pedone.</p> <p>Vediamo come : la regola da seguire è una sola: <i>Quando il Bianco vince l’opposizione e il suo Re si trova sulla stessa colonna del Pedone allora il Bianco avanza</i> ATTENZIONE Non bisogna però avere troppa fretta di muovere il Pedone</p>	
--	--

	
---	--

In questo caso (schema 1) sarebbe sbagliata **1. c4??** perché il Nero risponderebbe con **1. ..., Rc7!** vincendo l’opposizione e quindi andando a pareggiare (**2. c5, Rc7 3. c6, Rc8 4.Rb6, Rb8 5. c7+, Rc8 6. Rc6, stallo**).

La mossa corretta consiste nel continuare a mantenere l’opposizione con **1. Rc5!** costringendo il Re Nero ad indietreggiare ancora.

Il momento giusto (schema 2) per avanzare con il pedone è quando ci sono almeno 2 case vuote tra il Pedone e il Re. Questo perché se dopo la spinta di Pedone il Nero vince l’opposizione il Bianco la riguadagna con una seconda mossa di Pedone.

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. c4!, Rb8 | Il Nero cerca di guadagnare l’opposizione |
| 2. c5!, Rc8 | Ma è costretto a cederla subito dopo |
| 3. Rc6!, Rb8 | |
| 4. Rd7, vincendo. | |