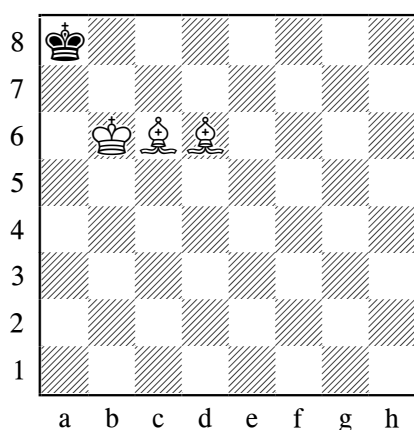


Finali elementari: re e due alfieri contro re



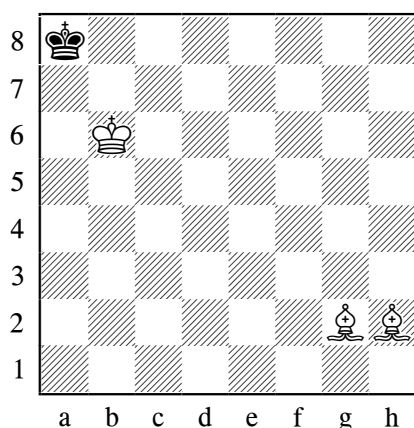
Questo finale elementare non è banale, ma neanche troppo difficile. E una serie di consigli pratici aiuta ad imparare la tecnica per dare matto.

Vediamo innanzitutto la posizione di matto:

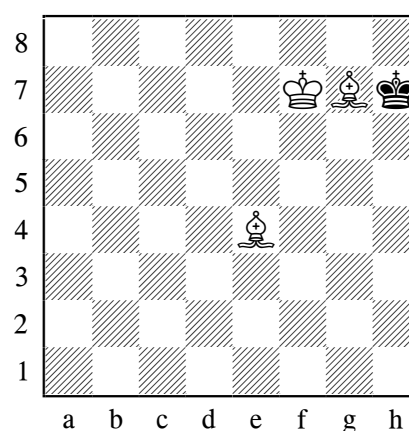


Nota come il re collabora con gli alfieri. Qui e nella posizione subito sotto, il re bianco controlla la casa a7.

Non importa che gli alfieri siano vicini; gli alfieri sono pezzi a lunga gittata e possono agire anche da lontano, come raffigurato qui sotto.



Un altro modo per dare matto prevede la collaborazione del re in sostegno di un alfiere per chiudere le vie di fuga al re nemico, che viene mattato dall'altro alfiere, come nella posizione seguente:

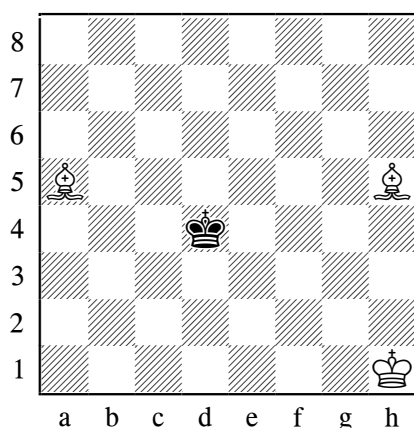


Consigli pratici per dare matto con re e due alfieri contro re

- ♞ Alfieri e re collaborano per portare il re dell'avversario prima verso il bordo scacchiera e poi in un angolo.
- ♞ Gli alfieri agiscono su diagonali adiacenti, creando una barriera che impedisce al re avversario di recuperare spazio.
- ♞ Quando il re avversario raggiunge l'angolo, metti il tuo re in una delle case a distanza di cavallo dalla casa d'angolo (in molte posizioni va bene anche la casa in opposizione all'angolo, ad esempio, per l'angolo a8 la casa a6 o quella c8, ma la "regola" della casa a salto di cavallo è più facile da ricordare);
- ♞ attenzione allo stallo quando il re avversario è sul bordo!
- ♞ Per dare matto in quasi tutte le posizioni devi giocare una mossa d'attesa (per evitare lo stallo).

Un esempio per imparare

Partiamo da una posizione a caso e vediamo come si può arrivare a dare matto.



Gli alfieri vanno su diagonali adiacenti

Per portare il re nero verso uno dei quattro angoli bisogna impedirgli l'accesso all'altra parte della scacchiera. È per questo che i due alfieri vanno portati su diagonali contigue.

Nel nostro esempio, il re nero è al centro della scacchiera. Dovremo perciò per prima cosa porre gli alfieri sulle diagonali centrali.

Cominciamo con:

1. ♖f3 ...

in questa fase vanno bene anche altre mosse, l'importante è capire la logica della procedura con cui il re nero viene gradualmente privato di spazio.

1. ... ♔e3

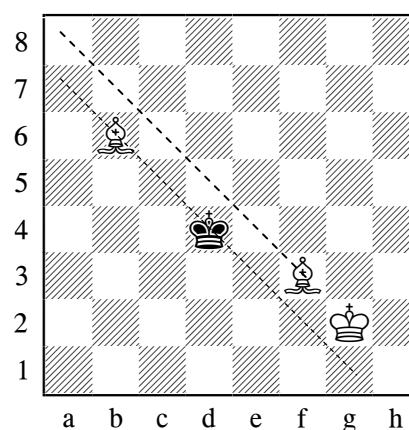
2. ♗g2 ...

Il re va a sostenere l'alfiere attaccato.

2. ... ♔d4

3. ♗b6+ ...

Ora gli alfieri stanno lavorando su diagonali contigue, come raffigurato nel diagramma seguente.



Il re nero deve scegliere da che parte della scacchiera andare. Una volta scelto, la barriera formata dai due alfieri non gli permetterà di tornare.

3. ... ♔e5

ha scelto la casa migliore

(domanda: perché? risposta, perché in questa posizione, il Nero ha più spazio nella parte "nord-est" della scacchiera. Contate le case per rendervene conto)

Re e alfieri collaborano per spingere il re avversario in un angolo

4. ♗g3 ...

Il re bianco marcia verso il re nero, per togliergli spazio e farlo andare in angolo.

4. ... ♔f5

5. ♗c5 ...

Parrebbe più naturale portare l'alfiere da b6 a c7 anziché c5, ma sarebbe una imprecisione. Gli alfieri controllano più case (cioè più spazio, che viene tolto al re avversario) se stanno al centro della scacchiera. Ad esempio, dopo 5. ♗c7 potrebbe seguire 5. ... ♔e6! 6. ♗g4 ♔d7 e ora l'♗c7 deve allontanarsi, perdendo un tempo (una mossa).

5. ... ♔e5

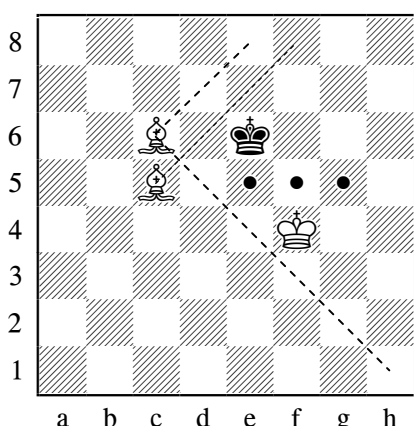
Il re bianco avanza ancora e toglie spazio al re nero.

6. ♗g4 ♔f6

7. ♗f4 ♔e6

8. ♗c6 ...

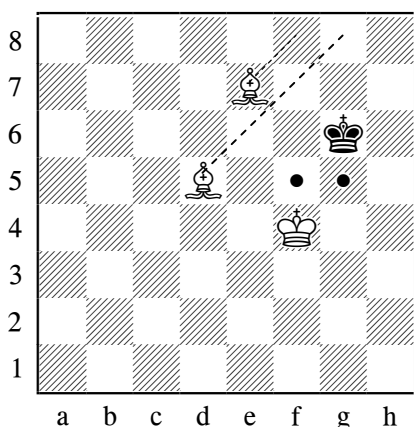
I due alfieri e il re bianco fanno muro e stringono sempre più il re nero verso l'angolo



8. ... ♔f6
9. ♖d5 ...

I due alfiere continuano a collaborare su diagonali affiancate, creando una barriera impenetrabile.

9. ... ♔g6
10. ♖e7 ...



Nota che gli alfiere continuano a controllare diagonali contigue (a2-g8 e a3-f8) e che il re bianco collabora alla creazione della "gabbia" per il re nero negandogli spazio sulle case f5 e g5.

10. ... ♔h6

Non cambia nulla 10. ... ♔h5, a cui segue 11. ♖g6+ ♔h6 12. ♖f6.

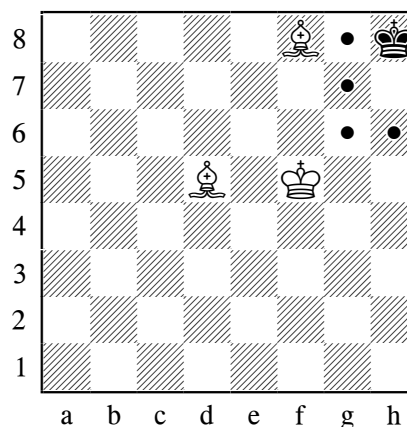
Domanda: in questa variante, mentre il re nero oscilla fra le case h6 e h7, cosa fa il Bianco? Risposta: sposta il re in f8, poi, se serve guadagnando un tempo con una mossa d'attesa finché il re nero va in h7, porta l'alfiere delle case scure in g5. A questo punto il re nero deve andare in h8 e il bianco sposta l'♖g6 in una delle case della diagonale a2-e6. Il re nero torna in h7 e il bianco dà scacco con l'alfiere delle case chiare (in f5, e4, d3, c2 o a1) e poi matta con ♖f6.

11. ♔f5 ♔h5
12. ♖f3+ ♔h6

13. ♖f8+ ♔h7

Ora l'alfiere delle case chiare va ad impedire al re nero di accedere alla casa g8.

14. ♖d5 ♔h8



Il re nero è chiuso dall'azione congiunta del re bianco e dei suoi due alfiere. Adesso il re bianco deve avvicinarsi e raggiungere una casa che sia a salto di cavallo (g6; f7) con quella d'angolo (h8)

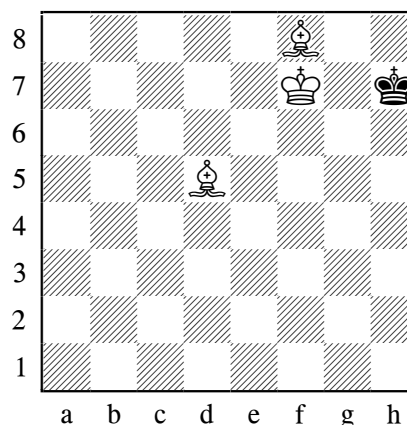
**Il Re avversario è nell'angolo.
Ora il re va in una delle due case a salto di cavallo dalla casa d'angolo.**

ma deve stare attento a non mettere in stallo il nero.

Attenzione allo stallo!

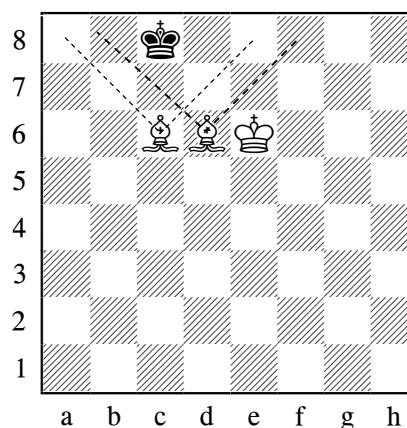
E quindi va nella casa f7, perché se andasse in g6, con gli alfiere in d5 e in f8, metterebbe in stallo il nero.

15. ♔f6 ♔h7
16. ♔f7 ...



Il re bianco ha raggiunto una delle due case a salto di cavallo con la casa d'angolo h8.

16. ... ♔h8
 17. ♚g7+ ♔h7
 18. ♚e4#

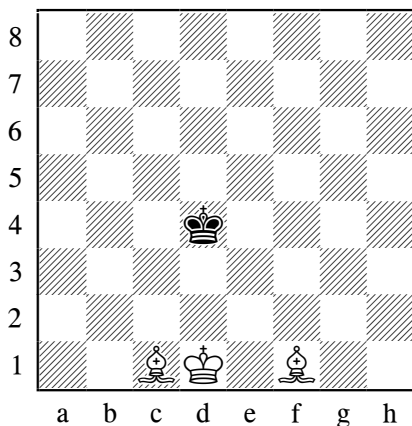


La posizione chiave. Il re nero è costretto ad andare verso l'angolo a8, dove sarà mattato.

Il re nero può muovere solo nelle case c8 e d8. Il re bianco deve andare in b6 (una casa a salto di cavallo con a8, come prescrive la regola n. 3 della nostra procedura)

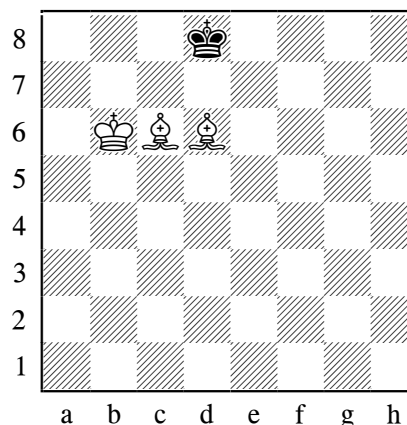
Altri esempi di matto con i due alfieri

fonte: Y. Seirawan, *Winning Chess Endings*, Everyman, 2003



1. ♔e2 ♔e4
 2. ♚e3 ♔e5
 3. ♔d3 ♔d5
 4. ♚d4 ♔e6
 5. ♔e4 ♔d6
 6. ♚c6 ♔e5
 7. ♔e5 ♔d7
 8. ♚d5 ♔c7
 9. ♚c5 ♔d7
 10. ♚d6 ♔e8
 11. ♔e6 ♔d8
 12. ♚c6 ♔c8

13. ♔d5 ♔d8
 14. ♔c5 ♔c8
 15. ♔b6 ♔d8



Adesso il Bianco fa una mossa d'attesa con l'alfiere esterno (qui quello camposcuro) per poi forzare il re nero verso l'angolo.

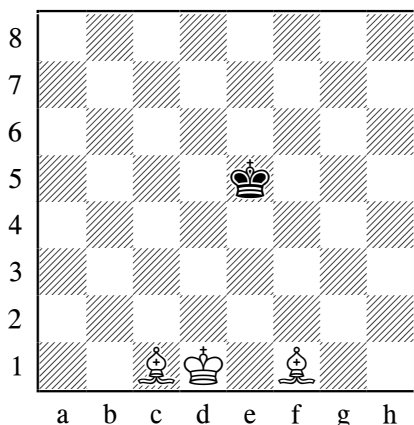
Mossa d'attesa

16. ♚c5 ♔c8
 17. ♚e7! ♔b8
 18. ♚d7! ♔a8
 19. ♚d8 ...

Ancora una mossa d'attesa. Andavano bene anche le mosse 19. ♚c5, 19. ♚f8, 19. ♚e6, 19. ♔a6,

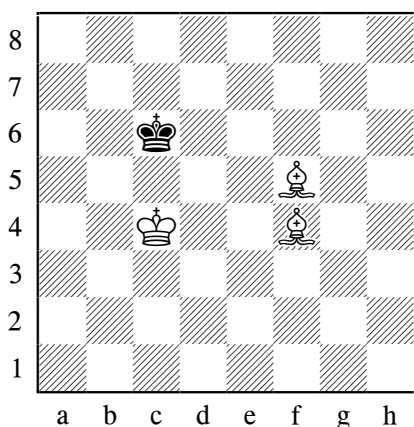
19. ... ♔b8
 20. ♚c7+ ♔a8
 20. ♚c6#

fonte: Richard James, *Move Two!*, disponibile su www.chesskids.com



- | | | |
|----|------|-----|
| 1. | ♙d3 | ♚d4 |
| 2. | ♚d2 | ♚d5 |
| 3. | ♚c3 | ♚e5 |
| 4. | ♚c4 | ♚d6 |
| 5. | ♙f4+ | ♚c6 |
| 6. | ♙f5 | ... |

Anche qui il muro di alfieri e re ingabbia il re nero.



- | | | |
|-----|-----|-----|
| 6. | ... | ♚b6 |
| 7. | ♙d7 | ♚a5 |
| 8. | ♚c5 | ♚a6 |
| 9. | ♙c7 | ♚b7 |
| 10. | ♙b6 | ♚b8 |
| 11. | ♚c6 | ♚a8 |
| 12. | ♙g1 | ♚b8 |
| 13. | ♚b6 | ♚a8 |

5. Mossa d'attesa

- | | | |
|-----|------|-----|
| 14. | ♙h3 | ♚b8 |
| 15. | ♙h2+ | ♚a8 |
| 16. | ♙g2# | |

Esercizi per consolidare la tecnica

Prova a giocare le seguenti posizioni. Il numero di mosse riportato sotto ogni diagramma è quello minimo per dare matto. Non preoccuparti se te ne serve qualcuna in più, ma allenati fino a quando non riesci a dare matto nel numero di mosse indicato.

