



N

L'Alfiere camposcuro del Bianco in e3 è buonissimo mentre quello del Nero in g7 è cattivo. Poiché non c'è nessuna possibilità di spingere i pedoni e5 ed f6, il Nero pensa di portarlo fuori dalla catena dei pedoni, giocandolo in h6. Tale mossa consente addirittura di cambiarlo forzatamente con quello buono del Bianco. Da ultimo, poiché il Bianco non può permettere il cambio in e3 che doppierebbe i pedoni o porterebbe per esempio la Torre in posizione passiva con perdita di un tempo (Td3), ecco che dopo 1...Ah6 2.Ah6 il Cavallo si sviluppa da g8 in h6, da dove, rientrando in f7, controllerà l'importante punto d6.

Un altro esempio di come sia utile portare un Alfiere cattivo oltre la catena di pedoni è rappresentato da questa posizione:



B

Si tratta della Carlsen-Ivanchuk (Dortmund, 2008); il Bianco è in vantaggio e Ivanchuk, a corto di tempo, giocò l'errata 35...d5? e perse velocemente. Sulla corretta 35...Tf7 cosa si doveva giocare? Carlsen segnala la forte manovra Ab7-c8-g4 che rivitalizza l'Alfiere cattivo del Bianco. Si noti come l'Ae4, che sembra in ottima posizione (in effetti è *attivo*), controlla quattro case (a8, b7, d5 e d3) e su altre due ha un semicontrollo (f5 è controllata dal pedone nero in g6 e c6 è già controllata dal pedone bianco in b5). Una volta in g4 controllerebbe solo tre case (c8,



Migliora te stesso ▾

Società ▾

Salute ▾

Sport e giochi ▾

Nutrizione ▾

Qualità della vita ▾

Di più ▾

Chi siamo ▾

metrics

MONSTER

NOW PLAYING

Italiano: gli errori più comuni

▶ 0:00 / 0:00

[365 test di tattica](#)

Alfiere o Cavallo?

Ultimi aggiornamenti: 2014

Alfiere o **Cavallo**? In molte posizioni rispondere alla domanda su quale pezzo leggero sia più forte è indice di un'ottima comprensione del gioco. Infatti la risposta dipende esclusivamente dalla posizione e applicare concetti generali è una strategia troppo rozza. Se è vero che in molte posizioni gli Alfieri tendono a essere più forti dei

d7 ed e6) con semicontrollo su f5 e h3 (è già controllata dal Re). Quindi sembrerebbe una manovra scorretta; in realtà le case controllate da g4 contano molto di più di quelle controllate da e4 perché sono molto più vicine al cuore dell'azione (l'ala di Re).

Forza del Cavallo

5. I Cavallo devono occupare avamposti, cioè punti di appoggio che non possono essere attaccati facilmente da pedoni avversari.
6. Un Cavallo sulle prime tre traverse gioca un ruolo essenzialmente difensivo, mentre sulla quarta, quinta e sesta un ruolo offensivo, soprattutto se occupa avamposti.
7. Un Cavallo in avamposto in quinta traversa è spesso più forte di un Alfiere.
8. Un Cavallo in avamposto in sesta può rappresentare un grande vantaggio, tanto che spesso il nemico dà la qualità per eliminarlo.
9. I Cavallo sono tanto più forti quanto più sono vicini al cuore dell'azione.
10. I Cavallo si rivelano i migliori bloccatori dei pedoni passati.

Nel finale

Ovviamente occorre considerare che la posizione dei pedoni e del Re è fondamentale per un giudizio. Per esempio se i pedoni sono su case di colore opposto a quello dell'Alfiere avversario, quest'ultimo non può attaccarli; d'altro canto, essi non ostacolano minimamente il movimento dell'Alfiere che, se non è bloccato dai suoi pedoni, può muoversi molto liberamente. Occorre cioè valutare la struttura pedonale considerando

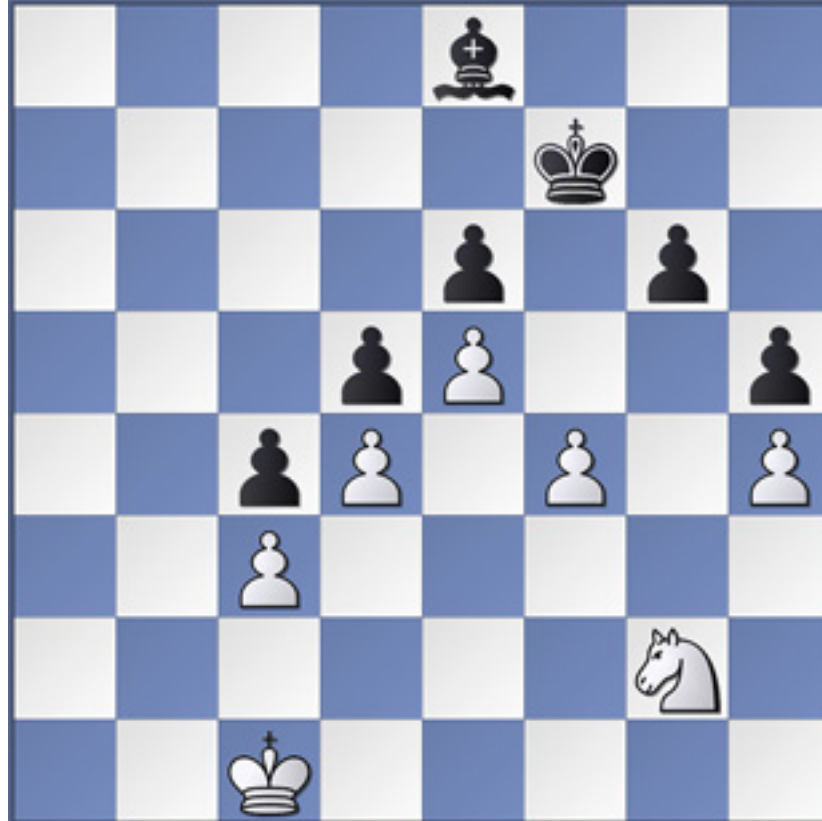
- posizioni dei Re (che possono attaccare o difendere i pedoni e spostarsi da una parte all'altra della scacchiera; se non è ostacolato, il Re può entrare in case di colore opposto a quello dell'Alfiere)
- sicurezza dei pedoni
- limitazione dei pezzi ancora in gioco
- mobilità della struttura pedonale. Per esempio in un *centro statico* (pedoni senza pedoni d e pedone e5 contrapposto a e4) il Cavallo risulta di solito più forte dell'Alfiere.

Se la posizione dei pedoni e dei Re non è decisamente penalizzante per un colore, si possono evidenziare alcune regole.

11. Se un pezzo leggero (Alfiere o Cavallo) non ha mobilità, il vantaggio appartiene all'altro colore.

Infatti i testi classici riportano molti esempi dove un Alfiere è ultracattivo o un Cavallo è completamente bloccato, posizioni che probabilmente un giocatore con 2000 punti Elo oggi vincerebbe anche contro un Grande Maestro e quindi tutto sommato poco utili.

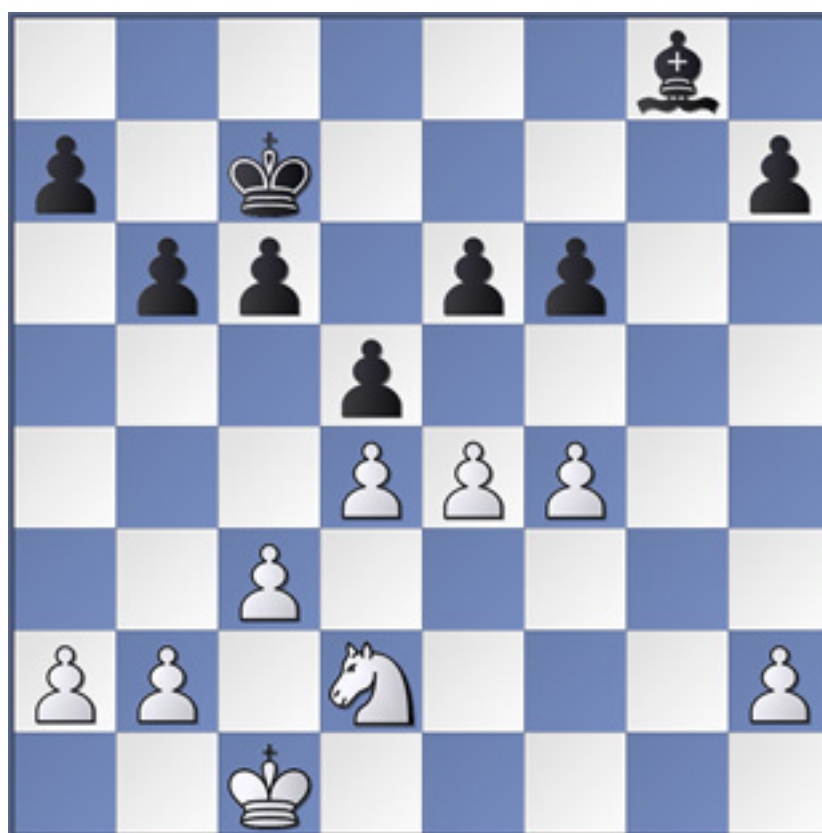
Un esempio un po' più "difficile" è la posizione della Botvinnik-Konstantinopolsky (Sverdlovsk, 1943), descritta da Euwe nel 1956 come esempio di supremazia del Cavallo sull'Alfiere cattivo ed è una dimostrazione di come i vecchi testi siano assolutamente dogmatici.



B

Che può fare il Nero se non abbandonare? Il suo Alfiere è cattivo, i pedoni bianchi sono inattaccabili, il Re bianco può entrare nelle linee nemiche. Dopo 51.Rb2 Aa4 52.Ce3 Re7 53.Ra3 Ac6 54.Rb4 Rd7 55.Ra5 Rc7 56.Cc2 Rb7 57.Cb4 Ad7 58.Ca6 Ae8 59.Cc5+ Rc6 60.Ce6 Ad7 e il Bianco vinse. In realtà Alekhine non si oppose alla regola 11. 53...Ac6? è un'imprecisione perché, anziché dare più spazio all'Alfiere, lo restringe. Giusta 53...Ab3! che blocca l'entrata del Cavallo in c2-b4 e porta l'Alfiere al di là della catena dei pedoni per renderlo meno cattivo. Ora il Bianco può cercare di entrare con cavallo dall'altra parte, ma l'Alfiere via c2 o d1 lo tiene facilmente sotto controllo. Non resta che l'entrata di Re sull'ala di Donna: 54.Rb4 Rd8 55.Rc5 Rd7 56.Rb6 Aa4 e il Bianco non può fare progressi.

Per evitare di avere il pezzo bloccato, la parte che rischia di diventare quella debole può anche sacrificare un pedone. Nella Bogatirchuk-Rabinovich (Leningrado, 1923) il Nero rischia di avere un Alfiere pessimo sia dopo 1... dxe4 2.Cxe4 f5 3.Cf6 sia dopo un'eventuale e5 del Bianco:



B

Il Nero sacrifica però un pedone e libera l'Alfiere: 1...e5! 2.fxe5 fxe5 3.dxe5 Rd7 4.b3 Re6 5.exd5+ Rxd5 6.Cf3 c5! (6... Re4 è sbagliata per 7.Cd4 c5 8.Cb5 e il Cavallo diventa attivo sull'ala di Donna) 7.Rd2 Re4 8.Re2 h6 9.Cd2+

Rxe5. Il Nero è riuscito a trasformare una posizione che rischiava di diventare inferiore per il suo Alfiere bloccato in una superiore (regola 12); la partita finì a suo favore.

Più interessanti sono le situazioni dove entrambi i pezzi leggeri hanno mobilità:

12. In finale, se ci sono pedoni passati da ambo i lati, l'Alfiere tende a essere più forte del Cavallo.

13. In finale, se ci sono pedoni su un solo lato, i Cavallo sono più forti degli Alfieri.

Le regole soprastanti sono ormai una certezza. L'Alfiere si muove più velocemente e si trova più a suo agio del Cavallo nelle diversioni su due fronti. Quando si opera su un fronte solo, l'Alfiere non può sfruttare il suo lungo raggio d'azione e non è in grado di controllare le case di colore opposto al suo. Ecco un esempio dovuto a Pachman (Najdorf-Stahlberg, Zurigo, 1953):



B

L'esempio è interessante perché la posizione di partenza è abbastanza equilibrata, con il Bianco che ha il vantaggio dell'Alfiere che opera su una scacchiera con pedoni sui due lati, ma anche con la struttura sull'ala di Re rovinata.

In questa posizione è il Nero che deve stare più attento per evitare che il Bianco concretizzi il suo vantaggio, per ora solo teorico. Dopo otto mosse il Nero commette una grave imprecisione in posizione ancora equilibrata:

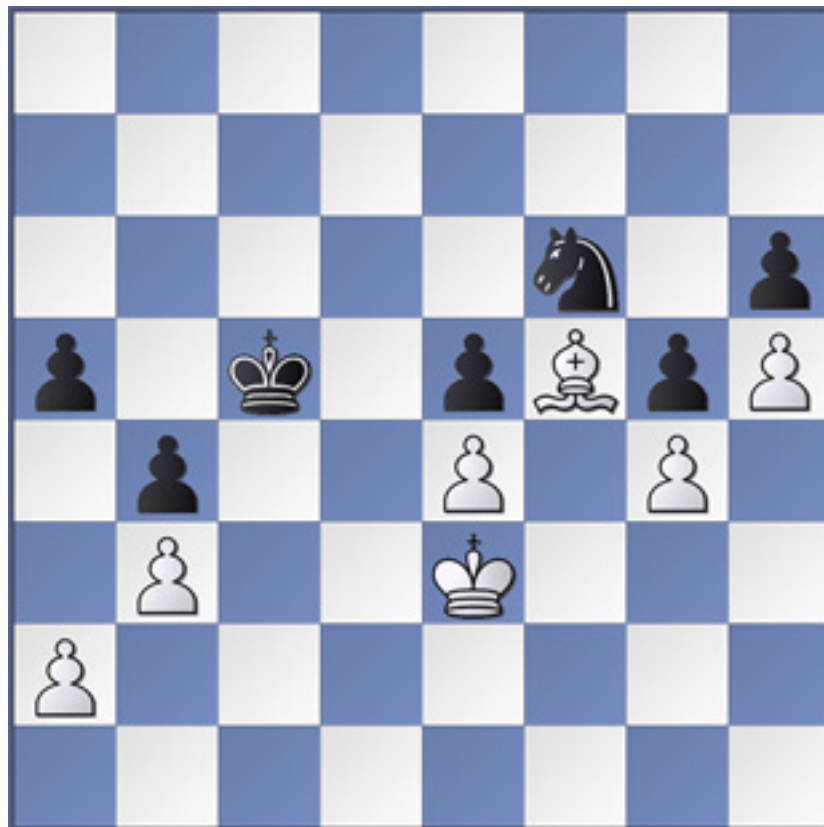


N

33...b6? anziché 33...f5! per limitare la mobilità dei pedoni avversari e avere la casa f6 per il Re. 34.f5! c5 35.f4 Tc6 (35...Td7 è sicuramente meglio perché controlla l'espansione dei pezzi bianchi) 36.a4?! (11.e4) b5 37.Ac2 Ce8 38.Ae4?! (38.e4 con leggero vantaggio del Bianco) Tc7 39.Ad5 c4?! (39...bxa4 40.Tc4 a3 41.bxa3 Cd6 =) 40.e4 Cd6 41.axb5 axb5 42.Re3 Ta7?! (meglio 42...b4) 43.Tg1 Rf8 44.Cd4 Tc7 45.Tc1 Cb7? (45...Tc8) 46.Ta1 Cc5 47.Ta8+ Re7 48.e5 Cb3+ 49.Rc3 Cc1 50.Tg8 Ce2+ 51.Rd2 Cxf4 52.Tg7+ Rd8 53.exf6 Td7 54.Txd7+ Rxd7 55.Ac6+ (1-0).

Come si vede, ci sono stati errori da ambo le parti, ma l'iniziativa è sempre stata nelle mani del Bianco.

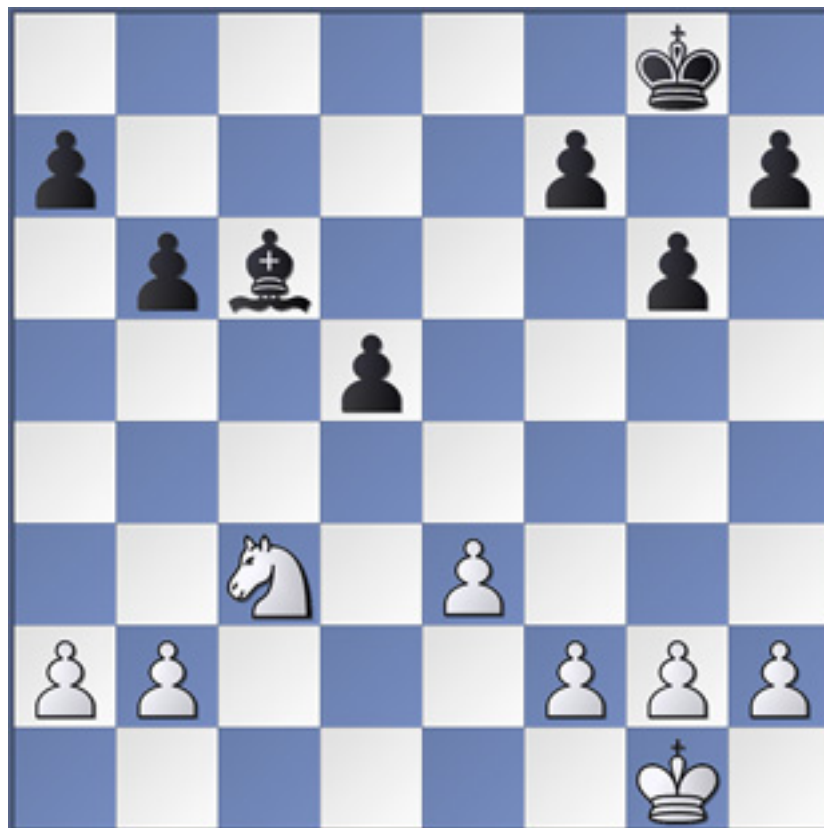
Le regole 11-13 possono essere complicate dalle posizioni particolarmente infelici di Re e pedoni. Si deve però notare che le regole in sé valgono sempre, ma normalmente la difesa ha più possibilità di sbagliare. Esaminiamo la Damjanovic-Fischer (Buenos Aires, 1970):



N

Il Bianco ha il pedone isolato in e4 bloccato da un pedone di colore contrario a quello dell'Alfiere bianco; anche g4 è molto debole; il Re bianco non può entrare e i pedoni neri sono tutti su case inattaccabili dall'Alfiere. Nonostante i pedoni sulle due ali, non sembrerebbe che il Nero sia messo male. In realtà il computer dimostra che la posizione è equilibrata, solo che per un umano è molto difficile da giocare dalla parte del Bianco. La partita continuò con: 64...Rb5 65.Rd3 a4 66.bxa4+?. I commentatori ante-computer non mettono un punto di domanda alla mossa, ritenendo che anche 66.Re3 non salvava per 66...a3! 67.Rd3 Rc5 68.Re3 Ce8 69.Rd3 Cd6 70.Ad7 Cc4!! seguita dalla manovra Cb2-d1-c3 oppure dall'entrata del Re in d4. Peccato che il Bianco non sia obbligato a ciondolare il Re fra d3 ed e3, ma possa giocare 69.Ad7! (o 69.Ac8!) rivitalizzando l'Alfiere perché il Cavallo nero ha abbandonato la presa su g4. Per esempio: 69.Ad7 Cd6 70.Aa4 e il Nero non può fare progressi.

Un altro esempio di posizione equilibrata, ma difficile da giocare per il difendente a causa della debolezza dei suoi pedoni è la Belavenets-Rauzer (Mosca, 1937):



B

Il Bianco sta meglio perché il pedone isolato in d5 del Nero, oltre a bloccare l'Alfiere in c6, può essere facilmente attaccato dal Re in d4. Il Nero però ha una posizione giocabile, deve cercare di migliorare la situazione dell'Alfiere, non facendo progredire troppo il Bianco sui due lati della scacchiera. Ecco invece la situazione dopo 20 mosse:



B

Osserviamo i due diagrammi: in 20 mosse il Nero ha solo migliorato la posizione del Re di 3 case, ha giocato un'inutile f 5 (su casa di colore del suo Alfiere) e ha peggiorato la situazione dell'Alfiere portandolo da c6 a e8. Il Bianco ha avanzato il suo Re nella casa ottimale d4 (4 case dalla posizione originaria), il Cavallo è sempre sulla terza traversa, ma i pedoni dell'ala di Donna si sono espansi bloccando l'Alfiere nero (3 mosse) e quelli sull'ala di Re si sono piazzati su case di colore opposto all'Alfiere avversario (6 mosse) con quello in h6 pericolosamente vicino alla promozione (un trucco classico è di prendere in g6 quando è possibile solo la presa con il pedone h, liberando il pedone nero in h6). In 20 mosse è come se il Nero avesse fatto solo 3 mosse utili e il Bianco 13! Ora la situazione è nettamente favorevole al Bianco (regola 11): il Nero è spacciato.

Finali più complessi

Poiché statisticamente sono molto più frequenti le posizioni con pedoni su entrambe le ali, si può dire che mediamente chi ha l'Alfiere contro il solo cavallo è di solito avvantaggiato. Pertanto chi ha il Cavallo dovrebbe tendere a sfruttare il mediogioco piuttosto che arrivare nel finale. La cosa si complica ulteriormente se si analizzano altre tipiche configurazioni. Si veda a tal proposito l'articolo Il sinergismo dei pezzi.

Nel mediogioco

Abbiamo visto che spesso al possessore del Cavallo non conviene arrivare nel finale, soprattutto a quello di Alfiere contro Cavallo con pedoni da entrambi i lati. Dovrà pertanto avere un *gioco attivo*, sfruttando *case deboli e pedoni isolati*, evitare le *semplificazioni*. Il regno del Cavallo deve cioè essere il mediogioco, dove, in collaborazione con la struttura pedone, può progettare pericolosi attacchi. Tale discorso è ancora più vero quando 2 Cavalli o Cavallo + Alfiere lottano contro la coppia degli Alfieri. Per questa situazione si veda l'articolo sulla coppia degli Alfieri.