

# ALFIERI DI COLORE CONTRARIO

Secondo la teoria classica, in presenza di soli Alfieri, Alfieri di colore contrario nel mediogioco sono un vantaggio per la parte che attacca mentre in finale facilitano la patta.

La regola può essere illustrata da questa posizione didattica (Silman):



**B**

Il Nero è in attacco e ha l'Alfiere buono, Alfiere che può attaccare il punto b2 che l'Ab3 ovviamente non può difendere; quindi il piano del Nero è la semplice manovra De7-Df6. Per evitarla il Bianco gioca canonicamente 1.Td7, sperando anche di conquistare la colonna aperta e premere su f7. Segue: 1...Tad8 2.Thd1? (coerente, ma così si libera la prima traversa per lo scacco di Donna; era necessaria 2.Tdd1) Txd7 3.Txd7 Dg1+ 4.Rd2 Df2+ 5.Rd3 Df1+ 6.De2 Df4 7.Df3 De5 con partita vinta.

In realtà le cose non sono così semplici. Molti esempi sono come quello di Silman con una parte che si difende e l'altra che attacca; appare abbastanza evidente che, a prescindere dalla presenza degli Alfieri di colore contrario, la difesa è spesso difficile perché le case del colore dell'alfiere mancante devono essere difese in modo innaturale. Quindi la prima regola è:

***nel mediogioco con Alfieri di colore contrario cercare l'iniziativa.***

Appare più interessante esaminare casi in cui la posizione non sia del tutto chiara, cioè esistano possibilità reciproche. Il primo che prestò particolare attenzione al problema degli Alfieri di colore contrario nel mediogioco fu Simagin (1962) che pubblicò una serie di sue partite con il tema strategico in questione. Dvoretzky riprese più volte il lavoro di Simagin, lavoro che è stato recentemente ridimensionato dall'analisi del computer, ma che conserva alcuni spunti di validità. Restano validi i seguenti punti:

1. il tema degli Alfieri di colore contrario nel mediogioco assume particolare importanza quando sono stati cambiati almeno due pedoni;
2. l'attacco sul Re presenta una difesa più difficile perché le case del colore dell'Alfiere mancante sono più deboli;
3. andare a caccia di pedoni cedendo l'iniziativa all'avversario è un grave errore;
4. l'Alfiere "buono" è quello che partecipa all'attacco sul Re;
5. contrariamente al finale, si dovrebbero porre i propri pedoni su case del colore dell'Alfiere mancante
6. in posizioni abbastanza equilibrate, il gioco è a favore di chi ha il Re più al sicuro, cioè protetto da un maggior numero di pedoni..

Il secondo punto è facilmente dimostrato dal fatto che molte partite didattiche presentano grossolani errori in fase difensiva.

Il terzo punto è illustrato da questo esempio, fornitoci da Simagin (è la Uusi-Simagin, Gorky, 1954) e ripreso da Dvoretzky nel suo *Positional play* (1996).



**B**

Dopo 21.Ta3 a5 22.Ac3? appare evidente l'idea del Bianco di catturare il pedone a. Simagin giocò 22...e5 a cui Dvoretzky affibbia un punto esclamativo; seguono i commenti dove si dimostra la superiorità dell'Alfiere in d5 nell'attacco sul Re (Simagin vinse dopo 15 mosse). Peccato che 22...e5? sia un errore perché l'Alfiere in d5 è talmente dominante che si può subito giocare 22...Ag2! perché il Re non può prendere l'Alfiere perché seguirebbe 23.Dd5+ e 24.Dg5+ catturando la Torre indifesa in c1.

Il quarto punto ci è offerto da un esempio di Simagin (Spassky-Simagin, Mosca, 1961). L'Alfiere del Bianco è talmente cattivo che praticamente è fuori gioco. Quello del Nero invece può formare una batteria con la Donna, una batteria che punta sul Re avversario (un espediente molto comune per sfruttare al meglio l'Alfiere).



**N**

36...Ad8! 37 bxc5 bxc5 38.Tb1 Ac7 39. Aa4? (meglio 39.Tbe1) e4! 40.dxe4 fxe4 41.Txf7+ Txf7 42.Ad1 e3 (minacciando 43...Tf2) 43.Af3 h4 44.Tf1 hxg3 45.De2 De5 46.Rg2 Aa5 47.Tb1? e ora Simagin poteva vincere subito con 47...Tf3! 48.Dxf3 e2 49. Dg3 De4+ 50.Df3 e1D (in partita giocò 47...Rh6 costringendo il Bianco all'abbandono dopo altre dieci mosse).

L'ultimo punto è una semplice considerazione geometrica: se il Bianco ha l'Alfiere camposcuro i pedoni dell'arrocco del Nero dovrebbero essere in h7 e g6, non certo in g7 e h6.

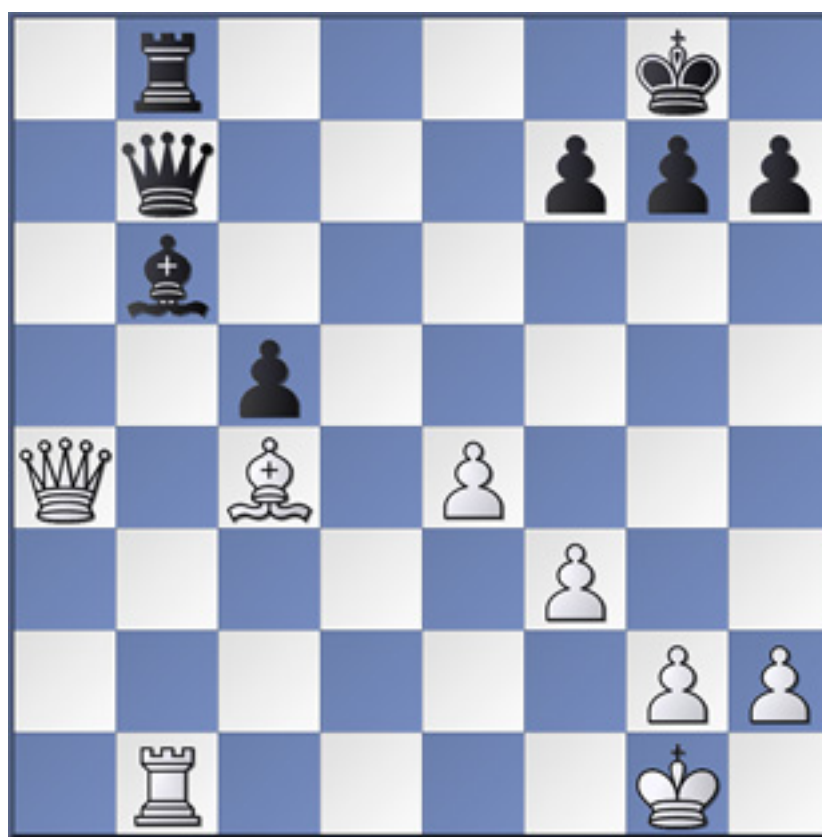
Non è facile trovare esempi dove chi ha l'iniziativa riesce a incrementarla fino alla vittoria senza un grave errore dell'avversario o senza che la sua posizione sia già vinta nella posizione di partenza per un grande vantaggio tattico o strategico. Per esempio questo è un esercizio proposto da Dvoretzky (A. Petrosian-Moldagaliev, Erevan 1969):



**B**

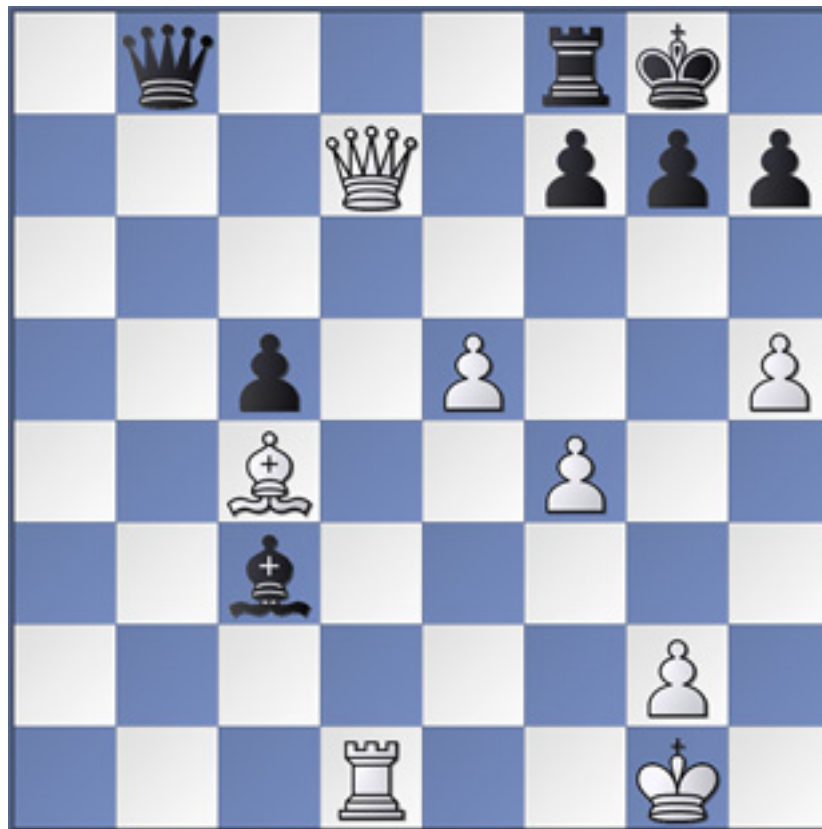
Il Bianco vince subito con 1.Th8+! Rxh8 2. Dh5+.

Nel lungo capitolo di Dvoretzky (30 pagine) si trova un solo esempio veramente convincente per il giocatore di medio livello. Si tratta della Boleslavsky-Sterner, (match URSS-Svezia, 1954):



## B

Nella posizione iniziale il vantaggio del Bianco è netto, ma non esistono combinazioni vincenti in poche mosse: il Bianco dovrà giocare le mosse migliori per non perdere, anzi incrementare, il suo vantaggio. La prima mossa è logica: 38.Td1 con l'idea di portare una Torre in settima e attaccare sia la Donna sia il punto f7 che è il vero punto debole dello schieramento nemico. 38...Ac7 bloccando la discesa della Torre in settima per lo scacco in b1. 39.Dd7 Tf8 40.e5! Questo pedone potrebbe servire da ariete contro f7, ma soprattutto blocca l'Alfiere camposcuro del Nero (pedoni sul colore dell'Alfiere mancante!). 40...Db6 41.f4 (consolida e5) Db8 42 h4! Una mossa dai molti scopi: lascia una casa al Re (h2), minaccia di portare il pedone fino in h6 per distruggere la difesa del Re nero (se il Nero gioca h6, diventa debole la diagonale b1-h7) e da h5 può contrastare un'eventuale avanzata in g6. 42...Aa5 43.h5 Ac3.



## B

Il Bianco ha un vantaggio vincente, ma la posizione è degna di essere giocata contro un computer per imparare a non sprecare ciò che si è costruito (per esempio: cosa giocare dopo 43...Db4?).

La partita continuò con 44.Td6! (L'Alfiere voleva andar in d4 chiudendo l'azione della Torre) Db1+ 45.Rh2 h6 46.Dxf7+! Txf7 47.Td8+ Rh7 48.Axf7 (1-0).