

# CAMBIO ALFIERE PER CAVALLO

Il cambio Alfiere per Cavallo nella partita di scacchi è un bel libro del MI Gojko Laketic che è a tutti consigliabile per la mole di commenti non banali che contiene.

Una migliore comprensione si ottiene se si ha già una buona forza di gioco perché si è in grado di apprezzare le sfumature senza soffermarsi troppo su concetti generali che dovrebbero essere ovvi.

L'autore esamina il problema del cambio chiarendo subito che può essere riassunto nella comprensione del concetto di coppia degli Alfieri in tutte le fasi della partita e della lotta fra Cavallo e Alfiere in mediogioco e in finale.

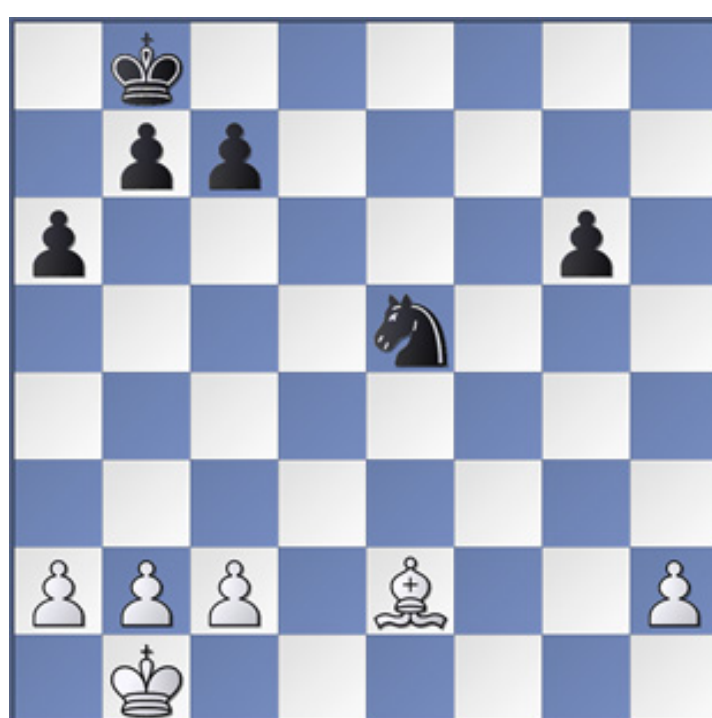
Il cambio è visto cioè come modo di maneggiare correttamente i due concetti sopraccitati e ottenere una situazione favorevole; ovviamente il testo analizza anche molti esempi di cambi "sbagliati", facendo capire che non è poi così facile gestire il cambio senza uno studio attento delle sue peculiarità.

Dallo studio delle basi degli scacchi si sa spesso valutare se un Alfiere è buono o cattivo e se un Cavallo è messo bene oppure no; molto più difficile è fare un *confronto* fra i due pezzi leggeri e quindi valutare un eventuale cambio quando la situazione non è di quelle canoniche.

Nella fase di **apertura** la semplice pratica di gioco spinge il giocatore a prendere decisioni e lo studio delle varianti migliori può aiutare nella comprensione, fatto salvo che in linea generale non si può andare oltre all'affermazione che l'Alfiere vale di più del Cavallo per il solo fatto che può inchiodare facilmente il pezzo avversario; ma che l'inchiodatura debba trasformarsi in cambio non è poi così automatico.

Il **mediogioco** è la fase della partita in cui l'opera di Laketic è più utile, perché nel **finale** è spesso evidente quale dei due pezzi leggeri sia più forte, semplicemente in base alla valutazione della loro "bontà" (per esempio un Cavallo dominato da un Alfiere è decisamente inferiore).

Occorre chiarire che spesso il vantaggio è puramente teorico, nel senso che non è sufficiente per vincere a meno che il giocatore più forte non posseda una tecnica magistrale. Per esempio Laketic considera vinto questo finale:



**B**

Nel gioco umano, è ipotizzabile che ottenga i migliori risultati il colore che ama giocare con pazienza e precisione i finali, cosa che richiede una pratica magistrale. Per livelli inferiori si può solo dire che il Bianco sta leggermente meglio. Da un'analisi molto approfondita con Houdini si scopre che la posizione è giudicata pari (il computer suggerisce un notevole miglioramento per il Nero alla decima mossa delle 29 illustrate da Laketic per mostrare la

vittoria del Bianco).

Ritornando al cuore dell'articolo, secondo Laketic il cambio "giusto" di Alfiere per Cavallo si effettua nei seguenti casi:

1) Per **rovinare la struttura pedonale** dell'avversario (da notare che chi ha migliore struttura pedonale ha interesse a cambiare i pezzi leggeri)

- creando pedoni doppiati. In genere in apertura non è conveniente cambiare automaticamente il Cavallo inchiodato se non c'è interrogatorio con il pedone di Torre. Un caso particolarmente sfavorevole è quando la doppiatura genera maggioranze pedonali che in finale possono essere sfruttate da chi non ha i pedoni doppiati (un esempio classico è la Spagnola variante di cambio).
- Creando pedoni doppiati e isolati, i più deboli in assoluto, soprattutto se sono su colonna aperta e vengono attaccati frontalmente. I pedoni doppiati e isolati senza compenso sono un handicap spesso decisivo.
- Creando un pedone arretrato.

2) Per **indebolire l'arrocco e il Re**

- doppiando i pedoni, soprattutto se si spacca la massa pedonale intorno al Re; perché l'indebolimento sia reale è necessario un attacco veloce (e la presenza delle Donne lo facilita).
- Indebolendo le case attorno al Re, cioè aprendo spifferi da cui possano entrare i nostri pezzi.
- Eliminando il Cavallo difensore.

3) Per **aumentare il controllo su un casa centrale**

Il cambio è tanto più sensato quanto più il controllo della casa è duraturo; un caso classico si ha nelle difese siciliane con il pedone d6 arretrato:



**B**

1.Axf6! Axf6 2.Cd5 e il Bianco è in vantaggio.

4) Per **creare un forte centro pedonale**

Anche in questo caso il cambio è giustificato quanto più si riesce a sfruttare il centro pedonale.

## 5) Per il **dinamismo della posizione**

Si hanno tre sottocasi

1. *Guadagnare tempo*; il cambio serve cioè per fare più velocemente una mossa importante. In genere tale strategia si applica nella fase di apertura per cui, se si maneggia bene un'apertura, si dovrebbe conoscere già l'opportunità del cambio.
2. *Rimanere centralizzati*; spesso tale tema riguarda la Donna che, grazie al cambio, può rimanere al centro con forte pressione.
3. *Aumentare il vantaggio di sviluppo*; plausibile quando il Cavallo è uno dei pezzi più attivi e sviluppati dell'avversario.

## 6) Per **isolare un Alfiere debole**

Si cambia la propria coppia degli Alfieri per un Cavallo e un Alfiere avversari, lasciando l'avversario con un Alfiere debole. Si tratta di un'operazione piuttosto sofisticata che tende a sfuggire al giocatore di media forza oppure a essere condotta in modo automatico, ottenendo spesso risultati contrari a quelli sperati. Laketic cita questa posizione didattica:



**B**

L'idea è di lasciare il Nero con l'Alfiere camposcuro cattivo. Quindi: 1.Axc5! bxc5 2.Aa4 (si cambia l'Alfiere buono del Nero); il Nero non può sottrarsi al cambio perché la passiva 2...Ac8 porta a 3.Ac6 e 4.Cb5 con vantaggio per il Bianco.

In alcuni casi la strategia di questo punto rivela semplicemente un semplice predisposizione del giocatore a giocare il finale ed è solo una delle tante possibilità offerte dalla posizione.

## 7) Per **impedire l'attivazione di un Cavallo**

Si tratta di una variante del caso 5 che si applica tipicamente al mediogioco: se un Cavallo rischia di diventare (stabilmente) troppo forte lo si cambia. Auspicabile soprattutto quando il nostro Alfiere che procede al cambio non

è dei migliori.

### 8) Per **aumentare la pressione su un pedone centrale**

Ovviamente ha senso se il Cavallo era un importante difensore del pedone centrale.

### 9) Per **ridurre la pressione su un nostro pedone centrale**

Si tratta del caso speculare rispetto al precedente. La differenza fra i due casi è che il caso 8 è più tipico del mediogioco, mentre il 9 si trova più comunemente in apertura.

### 10) Per **la coordinazione di un gruppo di pezzi**

Tipicamente un gruppo di pezzi svolge un compito prioritario (per esempio il controllo di un gruppo di case dello stesso colore): l'Alfiere non fa parte della squadra e il cambio aumenta la forza del gruppo oppure è in squadra, ma il suo compito è proprio quello di eliminare un difensore (un caso simile al punto 2, ma qui l'Alfiere fa parte di un gruppo di pezzi). Anche questo caso riguarda più la fase di apertura che quella di mediogioco. Laketic cita la famosa Fischer-Mecking (Palma di Maiorca 1970):



**B**

5.Ab5! Ad7 6.0-0 e6 7.d3 Ae7 8.Axc6! con leggero vantaggio del Bianco: l'Alfiere aveva finito il suo compito e s'immola per l'obiettivo della squadra, il controllo della casa e5.

### 11) Per **sfruttare il pedone d isolato**

Questo caso è sicuramente il più complesso perché in realtà il cambio fa parte di strategie più generali. In genere *il pedone isolato è tanto più debole quanto più si cambiano pezzi leggeri*, ma a volte si può ignorare questa regola per preferirne altre. Infatti Laketic cita dei sottocasi in cui volutamente si abbandona la strategia pura d'azione nei confronti del pedone isolato:

1. *Entrata in un centro fissato*; in tale centro isoliamo volutamente il nostro pedone perché nel centro fissato il Cavallo in genere è migliore dell'Alfiere; inoltre può essere possibile centralizzare meglio i

- pezzi oppure utilizzare le colonne che si aprono e sfruttare il pedone come avamposto.
2. *Entrata in posizioni con una coppia pedonale sospesa*; il pedone arretrato della coppia diventa la nuova debolezza, soprattutto se le case davanti ai pedoni sono bloccate in modo che la coppia pedonale sia statica. In questo caso si cambia spesso Cavallo con Cavallo, ma può capitare di avere anche il cambio Alfieri per Cavallo.
  3. *Spostamento del pedone isolato d sulla colonna e*; si usa questo metodo quando il pedone isolato serve come avamposto per il Cavallo.
  4. *Centralizzazione dell'Alfiere che provoca il cambio Cavallo per Alfieri*; chi gioca contro il pedone isolato sviluppa l'Alfiere in modo ottimale anche se è sotto tiro del Cavallo che è "costretto a cambiarlo" diminuendo il numero di pezzi leggeri.
  5. *Cambio del Cavallo per Alfieri che sostiene il pedone isolato*; quando la pressione sul pedone isolato non può aumentare, si cambia la struttura pedonale per giocare altre debolezze.

Rimandiamo al testo di Laketic per i numerosi esempi.

## 12) Per **sfruttare il centro fissato**

A differenza del punto 11-1 precedente, ora il centro è già fissato e si gioca perché in tale tipo di centro (a cui Laketic ha dedicato un'altra sua opera) il Cavallo è migliore dell'Alfiere. Ecco un semplice caso (Stromboli-Laketic, Sant'Anastasia 2006):



**N**

18...Axc3! 19.bxc3 con vantaggio del Nero: il cavallo in c5 non può più essere attaccato dal pedone b, il pedone c3 è debole e l'Alfiere campochiaro del Bianco è limitato dal suo pedone d5.

Anche in questo caso, in molte situazioni, è la preferenza del giocatore a giocare il finale che fa prendere la decisione del cambio.

## 13) Cambio per **la coppia degli Alfieri**

Siamo nel caso in cui è il Cavallo che va alla caccia dell'Alfiere per guadagnare la [coppia degli Alfieri](#) (tipiche le manovre laterali del Cavallo, per esempio per il Nero in a5 o h5 e per il Bianco in a4 o h4; il Cavallo al bordo

esaurisce la sua funzione con il cambio). La parte che cede l'Alfiere cerca il compenso nella struttura pedonale indebolita dalla caccia all'Alfiere, dall'apertura della colonna per la Torre in posizione iniziale e per la creazione di un forte avamposto centrale.

Nella Cintron-Botvinnik (Monaco 1958) il Nero è andato a caccia dell'Alfiere:



**N**

7...Cxg3 e il Nero non ha più problemi.

14) Per sfruttare un **centro rigido**.

Il centro rigido è un centro in cui i pedoni restano a lungo fermi. Il giocatore che cambia Alfiere per Cavallo deve stare attento a cambiare anche l'altro Alfiere togliendo la coppia degli Alfieri all'avversario. Tipica di questo caso è la difesa Slava.

Abbiamo concluso l'analisi dell'opera di Laketic; a essa rimandiamo caldamente il lettore per provare e studiare i tantissimi esempi che contiene.

## **La regola di Dorfman**

Per chi trovasse troppo complessa l'analisi di Laketic, suggeriamo la regola di Dorfman:

***in assenza di motivi tattici, il cambio di un Alfiere per un Cavallo si può giustificare solo se la struttura pedonale è ben definita.***

---