

# MATTO CON ALFIERE E CAVALLO

Da *Cosa bisogna sapere sui finali* (Averbach): "il matto con Cavallo e Alfiere è molto più complicato di quelli visti finora...". Seguono poi tre o quattro posizioni, ma nessuna indicazione di come si possa arrivare da una posizione generica a quelle indicate.

Da *Il finale negli scacchi* (Paoli): "se non si apprende bene la tecnica, il Re nero finisce per assomigliare a un'anguilla che scivola ripetutamente di mano allorché si crede d'averla bene afferrata". Poi come nel testo di Averbach si indicano due posizioni interessanti, ma nulla si dice su come arrivarci.

Da *Il manuale dei finali* (Dvoretzky): "il procedimento per dare matto con Cavallo e Alfiere è descritto in qualsiasi manuale per principianti". Seguono poi due posizioni di esempio che non possono certo far capire al giocatore come comportarsi se i pezzi sono disposti in ordine diverso. Infatti, se è possibile posizionare i pezzi bianchi nel modo descritto, non è affatto detto che il Re nero collabori andando proprio nella stessa casa del diagramma presentato.

## La realtà

I libri di scacchi in genere dovrebbero dedicare una decina di pagine all'argomento, anche perché dà la possibilità di esporre molte idee interessanti. Certo è che con 5' a disposizione meno dell'1% dei giocatori sotto ai 2000 punti Elo riesce a dare matto partendo da una posizione legale, ma scelta a caso (la percentuale ovviamente aumenta partendo dalle posizioni standard riportate in tutti i manuali). Se si pensa che Judith Polgar seppe farlo contro Ljubojevic in una partita alla cieca (Monaco, 1994)!

Si deve pertanto considerare l'argomento come una prova di abilitazione per chi vuole aspirare a un gioco di livello veramente eccellente, non soltanto una *curiosità scacchistica*. La soluzione del problema può essere vista secondo tre fasi ben distinte:

1. le sequenze elementari
2. la posizione di partenza
3. il passaggio a una sequenza elementare.

Nella nostra trattazione considereremo di possedere l'Alfiere campochiaro.

## Le sequenze elementari

Si tratta di comprendere quelle sequenze di mosse a partire da *posizioni chiave*. Molte sono riportate nei libri, ma spesso senza sottolinearne le caratteristiche, cosicché il lettore è portato a impararle a memoria, non comprendendo poi come si possano legare con la posizione reale scaturita dalla partita.

Le sequenze sono due, a seconda che il Re nero si trovi chiuso nel triangolo maggiore verso l'angolo per lui cattivo (quello del nostro Alfiere) oppure nel triangolo buono.

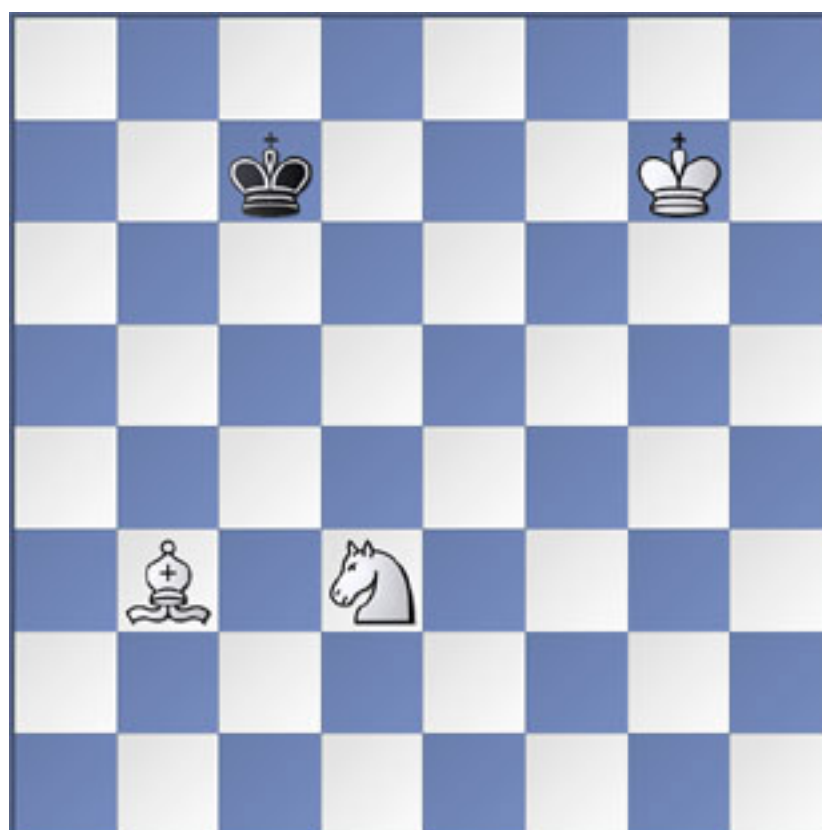
Supponendo di saper gestire i due casi, la fase 2 e la fase 3 insegneranno ad arrivarvi.

### La strategia I (triangolo cattivo)

In questo caso il Re nero non può raggiungere un vertice di colore opposto al nostro Alfiere, ma è chiuso nel triangolo con un vertice chiaro, un vertice dove sarà mattato. Le posizioni sono sostanzialmente due:



**Ia**



**Ib**

Come si vede Alfiere e Cavallo cooperano per evitare che il Re nero fugga dal triangolo che ha come vertice h1 (a8). I due pezzi sono a distanza di due e controllano un vertice del triangolo, mentre il Re bianco controlla il secondo vertice, impedendo che il Re nero sfugga via c1-b2 (f8-g7), cioè impedisce l'accesso alla casa b2 (g7).

Le due sequenze sono speculari, imparatane una è immediato passare alla successiva. Consideriamo pertanto come dare matto nella posizione Ia.

**Considerazioni generali** – Si deve notare che l'Alfiere ha due funzioni:

- a. quando può (tenerlo sempre presente!) restringe il triangolo;
- b. si muove sulla stessa diagonale per consentire al Re di prendere la casa corrispondente.

Poiché il Re nero può stare in molte delle case del triangolo (d2 è la migliore), è importante notare che esistono

delle *case corrispondenti* che il Re bianco deve occupare (eventualmente perdendo un tempo con una mossa d'Alfiere) quando il Re nero è nell'altra. Esse sono (la prima indica la posizione del Nero, quelle fra parentesi alternative altrettanto valide): e3 c1 (d1); f3 (f2) d2; f3 d3; g4 e3 (f2); g2 e3; h4 f4 (f3).

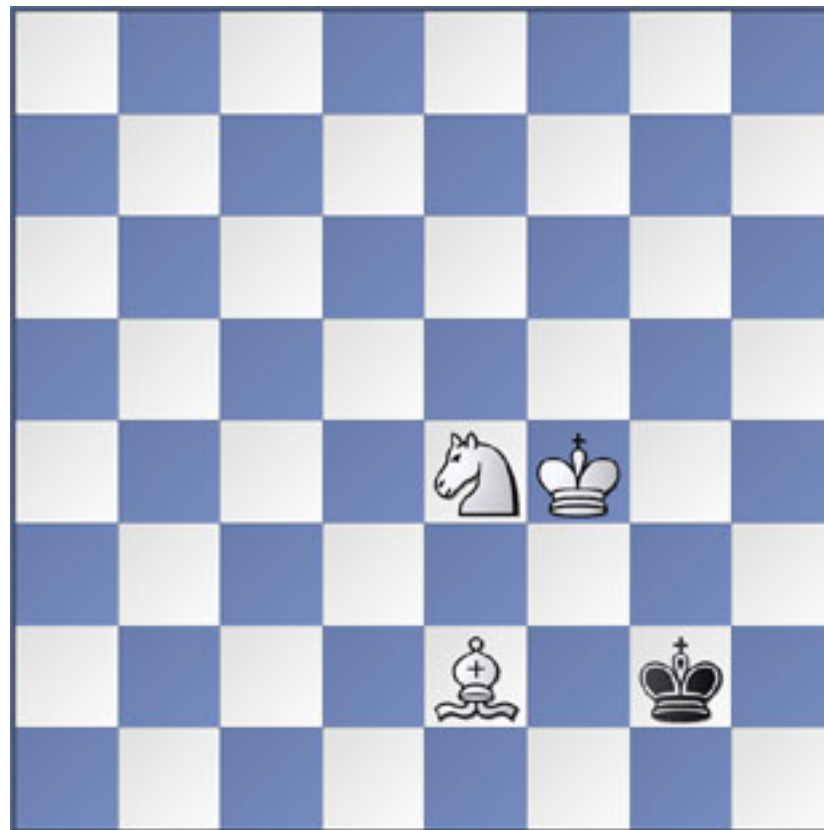
Ecco la soluzione.

**1. Ac2!** consente al Re bianco di avanzare.

... Re3 2. Rc1! Il Re penetra alle spalle del Re nero.

... Re2 (si noti che qui il Nero potrebbe giocare Rf2 cui il Bianco non fa seguire l'inutile mossa d'Alfiere, ma sposta il Re nella casa corrispondente d2: 2... Rf2 3. Rd2 Rf3 e ora 4. Ag6! Rf2 (casa corrispondente) 5. Ah5! riducendo il triangolo ) **3. Ag6!**

... Re3 4. Rd1 Rf2 (4... Rf3 5 Rd2 Rf2 6 Ah5! con riduzione del triangolo!) 5. Rd2 Rf3 6. Rd3 Rg4 (altrimenti segue 7. Ah5!) 7. Re3 Rh4 8 Rf4 Rh3 **9. Ah5!** Il triangolo si è ridotto di una diagonale. Ora la manovra del Bianco tende ad arrivare alla posizione Ia2.



## Ia2

Come si vede Alfiere e Cavallo sono sempre spazati di due case, ma ora controllano un vertice (f1), il Re bianco non serve; come vedremo la sua posizione servirà per supportare l'ulteriore riduzione del triangolo, facendo da *spalla* all'Alfiere.

9... Rg2 (... Rh4 questa mossa facilita l'arrivo nella posizione Ia2 10. Ae2 Rh3 11. Cg5 + Rh4 12. Ce4 13. Rg5 rientrando nella variante principale) 10. Re3 Rg3 **11. Ae2!** Primo passo verso la posizione Ia2.

11. Rh4 12. Rf4 Rh3 **13. Cg5+** (notare che il Cavallo si sposta quando con la mossa successiva controlla anche l'eventuale casa di fuga del Re, in questo caso g5, e il Re nero non può attaccare l'indifeso Ae2) Rg2 **14. Ce4** Rh3 15. Rg5 (questa è una mossa standard: il Re si presuppone a supportare l'Alfiere in h3) Rg2 16. Rg4 Rh2 **17. Af1** (ultimo triangolo) Rg1 **18. Ah3** (l'Alfiere è difeso!) Rh2.

Segue ora la sequenza di matto. Fondamentale il fatto che il Re bianco controlli la fuga da f2.

19. Cd2 (era possibile anche la manovra Cc3-Ce2) Rg1 20. Rg3! Rh1. 21. Ag2+ Rg1 22. Cf3#.

Si consiglia di esercitarsi con il computer a memorizzare la logica che c'è dietro la manovra (la cui prima trattazione teorica risale al francese Delétang, 1923). In genere con qualche ora di allenamento si finisce poi per giocarla ad occhi chiusi.

### Strategia II (triangolo buono)

Il Re nero si trova limitato nell'angolo buono (per lui), opposto al colore del nostro Alfiere. Come vedremo nella fase 3, è convenienza del Nero non allontanarsi dalle case h8-g8 (a1-b1) della prima traversa vicino al vertice per evitare il rischio di cadere nel triangolo cattivo, triangolo nel quale il Bianco userà la strategia I.

Per esempio, se il Nero fosse in **f8**, dopo **1. Ah7** Re8, poiché con il Re controlla già g7, il Bianco non avrà difficoltà a creare la posizione Ib.

Analizzeremo la posizione IIa; ovviamente nella posizione IIb (con il Re nero in a1) le mosse sono simmetriche rispetto alla diagonale a1-h8.



**IIa**

Se il Re fosse in g8, l'inserimento delle mosse 1. Cf7 Rf8 2. Ah7 guadagna una mossa sulla sequenza principale.

Si deve notare che la sequenza che porta la matto è molto lunga (18 mosse). Quello che i vari testi non dicono è che con uno sforzo mnemonico minore, a scapito di qualche mossa in più, a un certo punto si rientra facilmente nella strategia I. In genere conviene sempre farlo (l'unico caso in cui ovviamente non funziona è se si sono persi tempi per un incedere incerto nella caccia al Re nero e si rischia di pattare per la regola delle 50 mosse).

Ecco la soluzione della posizione II.

1. Cf7 Rg8 2. Af5 (tempo) Rf8 3. Ah7 Re8 4. Ce5 Rf8 (**A**) 5. Cd7+ Re8 6. Re6 Rd8 7. Rd6 Re8 (**B**) 8. Ag6+ Rd8 9. Af7 Rc8 10 Cc5 Rd8 (**C**).

A questo punto non conviene seguire la sequenza standard (ancora 9 mosse), ma rientrare nella strategia I: *11*.

*Cd3 Rc8 12. Ae8!* accorciando già il triangolo. Anche in questo caso il matto si allunga di 5 mosse.

In ogni caso la sequenza più corta è la seguente: 11. Cb7+ Rc8 12. Rc6 Rb8 13. Rb6 Rc8 14. Ae6+ Rb8 15. Cc5 Ra8 16. Af5 (tempo) Rb8 17. Ca6+Ra8 18. Ae4 #.

**(A)** 4... Rd8 5 Re6 e ora dopo Rc8 o Rc7 il Bianco attua la strategia I con l'Alfiere in b3 e il Cavallo in d3. La sequenza di matto si allunga in genere solo di 5-6 mosse. Se invece 5... Re8 6. Cd7 Rd8 7. Rd6 si rientra nella sequenza II principale.

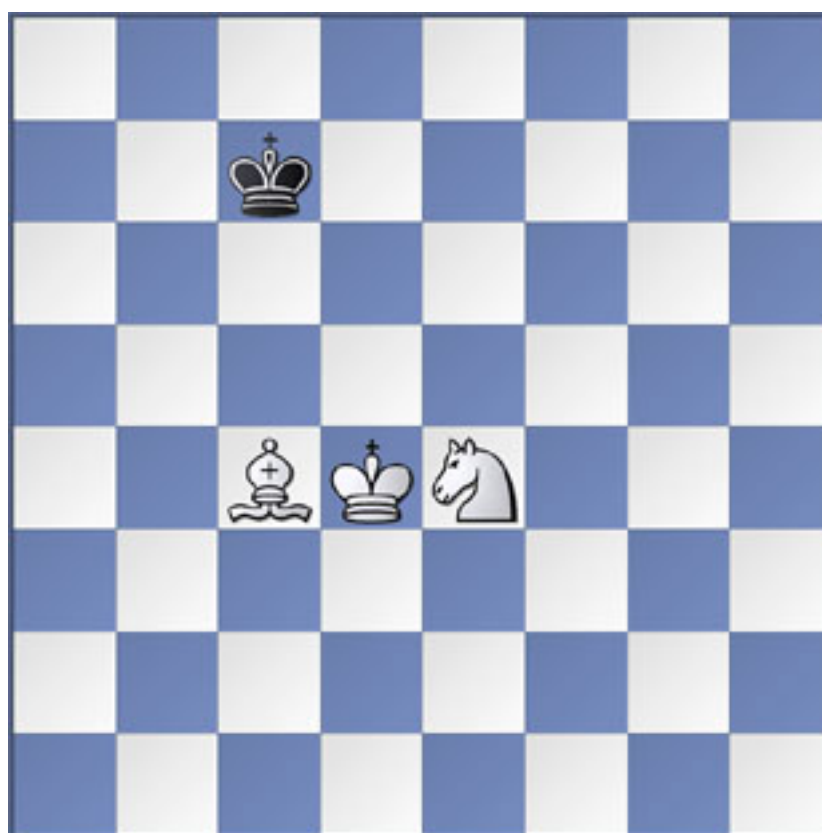
**(B)** Se invece 7... Rc8 (si noti che non si può rientrare nella sequenza I perché l'Alfiere è in h7 e non in f7) 8 Cc5 Rd8 (se 8... Rb8 c'è matto in 5 mosse) 9 Ag6 Rc8 10 Af7 Rd8 rientrando in (C).

Come nel caso della strategia I, conviene esercitarsi un po' con il computer per rendere automatici i procedimenti mentali.

## La posizione di partenza

Dopo aver imparato le due strategie si è all'80% del lavoro. Ora si deve imparare a costruire la condizione di partenza e poi, in base alla posizione del Re nero, a passare a una strategia elementare.

Comunque siano messi i pezzi, è opportuno partire da questa posizione:



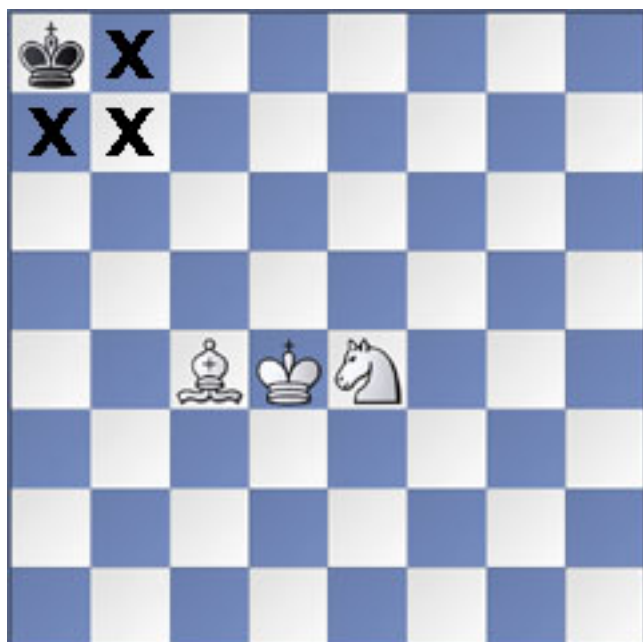
### Posizione iniziale

La posizione si raggiunge in al massimo 8-9 mosse, nonostante la resistenza del Re nero e l'eventuale cattiva collocazione dei pezzi bianchi. Si tratta di una posizione molto flessibile che consente di adottare la strategia I o II a seconda di cosa faccia il Re nero. Per esempio con il Re in c7 come nel diagramma, è immediato concludere che il Bianco adotterà la sequenza Ib con il Re che controlla g7.

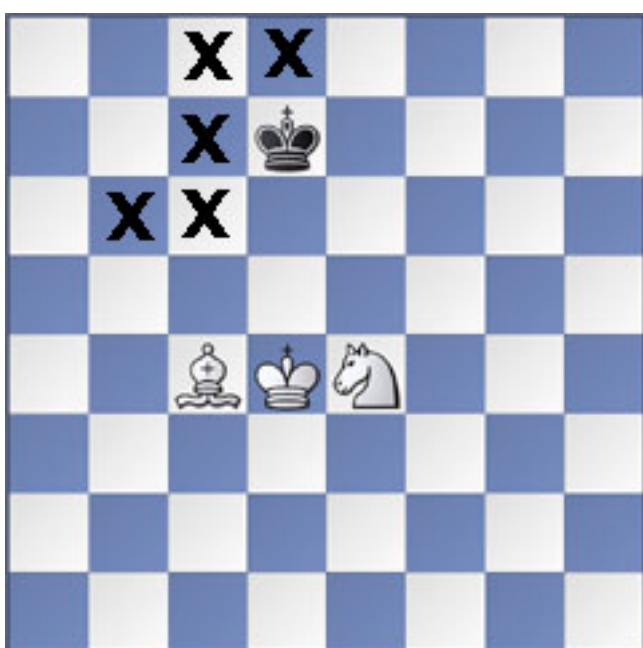
**Avvertenza** – In tutte le fasi, ma soprattutto in questa e nella successiva occorre prestare attenzione alla possibilità dello *stallo*.

## Il passaggio a una strategia elementare

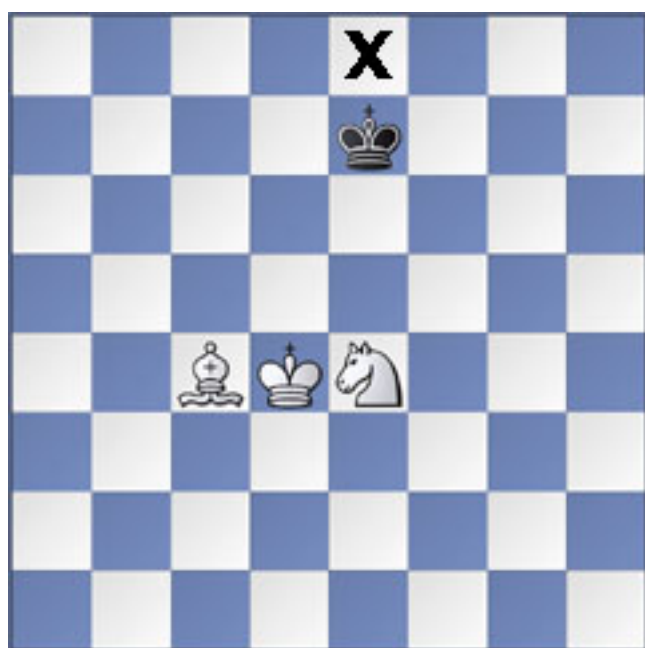
Ci si potrebbe chiedere ora: ma il Re nero può essere ovunque, come devo spostare i miei pezzi? L'idea chiave di tendere a una strategia I o II probabilmente è sufficiente per i giocatori più forti. È però utile verificare come si deve ragionare; a seconda di dove è il Re nero, la prima mossa del Bianco è decisiva. Poiché i pezzi bianchi controllano 24 case, ne restano 40 che possiamo sviscerare a mo' di esercizio. Suddivideremo le posizioni in gruppi, ognuno rappresentato da un diagramma in cui il Re nero potrebbe stare anche in ognuna delle case contrassegnate con una X.



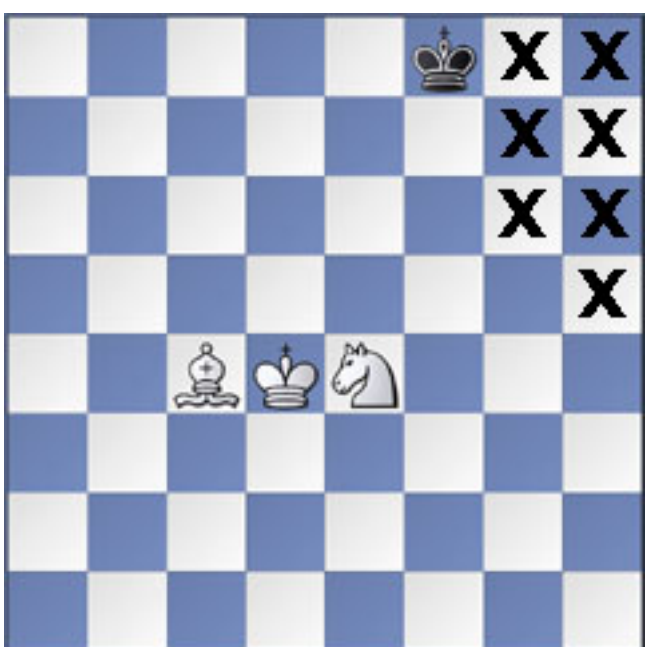
**1. Rc5** Il Re si muove solo se la limitazione del Re nero è sicura (come in questo caso) o necessaria. L'idea è di chiudere subito il triangolo con l'Alfiere conseguendo poi la posizione della sequenza Ib2 (simmetrica alla Ia2 mostrata sopra: L'alfiere va in d7 e il Cavallo in d5).



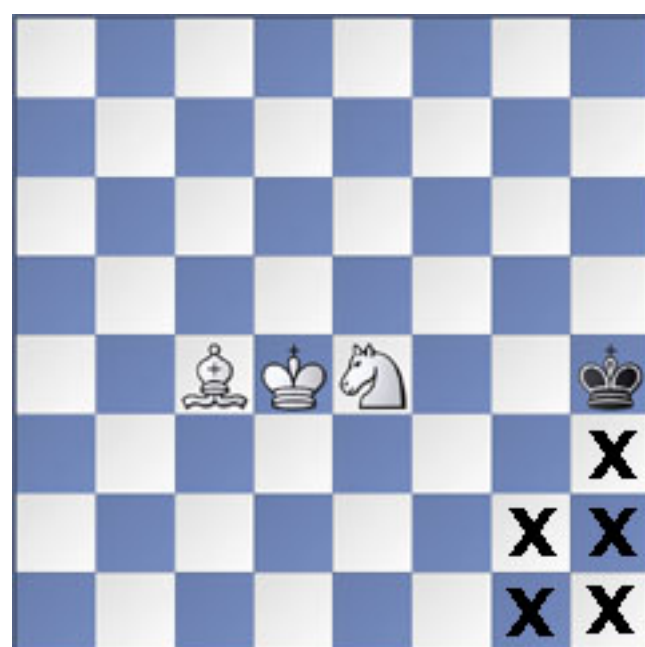
**1. Cf2** L'idea è di costituire la posizione Ib. Il Re controlla g7.



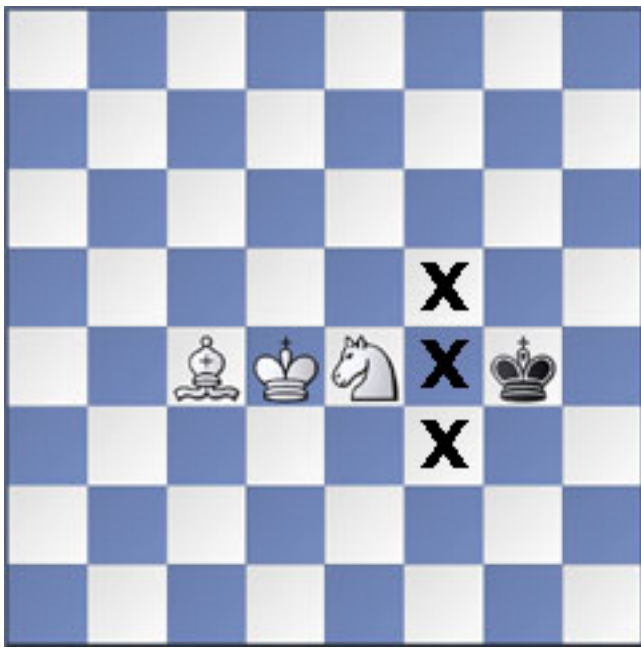
**1. Re5** E poi si consegue la posizione Ib.



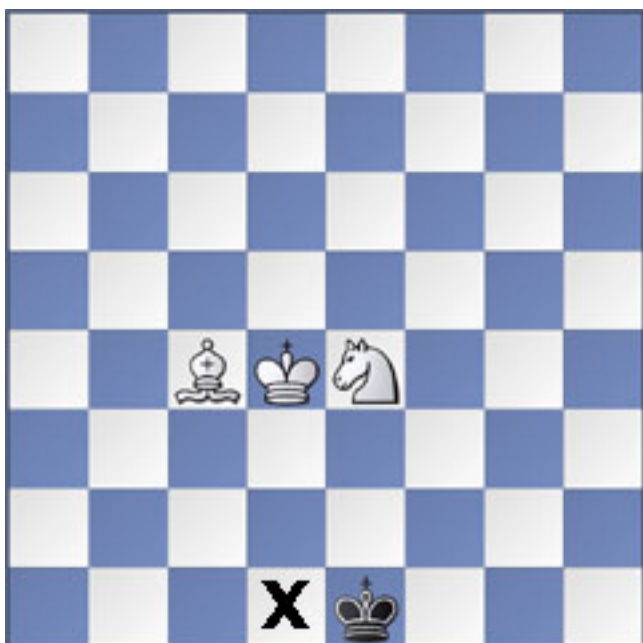
**1. Re5** Il Re nero deve puntare su g7 perché altrimenti resta chiuso nel triangolo per lui cattivo (se il Re nero è in h5 e gioca verso h1, la semplice Ae2! restringe il triangolo). Il Bianco con segue la posizione IIa. Per esempio: 1... Rg7 2. Rf5 Rh6 3. Rf6 (il Re è in posizione) Rh7 4. Af7 Rh6. Segue poi (attenzione allo stallo) la manovra Cf2 – Cg4 (che consente Ag6) – Ce5. La posizione II a è raggiunta.



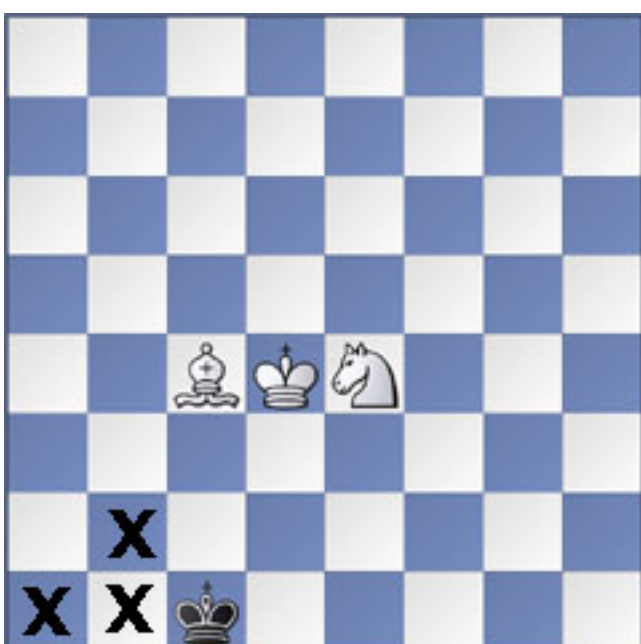
**1. Ae2** Si è conseguita subito la sequenza Ia2.



Si tratta della posizione più difficile; il Bianco gioca **1. Af7**. Poi, a seconda delle intenzioni del Re Nero gioca Ag6 e porta il Cavallo in e6 (per esempio via c5). Il compito del Re bianco è di tenere a bada il Re nero, da un lato permettendo il posizionamento dei due pezzi, dall'altro di evitare la fuga del re nero via g7. Ecco un esempio:  
 1.Af7 Rf5 2.Rd5 Rf4 3.Ag6 Re3 4.Cc5 Rf4 5.Ce6+; si è nella configurazione Ia.



**1. Cc5** Si consegue la posizione Ia. Il Re bianco controlla b2.



**1. Rd3** Il Re bianco ha il compito di spingere il Re nero o in a1 (2. Rc3) o nel triangolo col vertice in a8 (Rc3, Rb2). Nel primo caso si usa la sequenza Iib con Rc3, Ab3 e Cd4. Nel secondo caso la sequenza Ib con il Re che controlla l'accesso a g7 spostandosi sulla diagonale b2-f6.

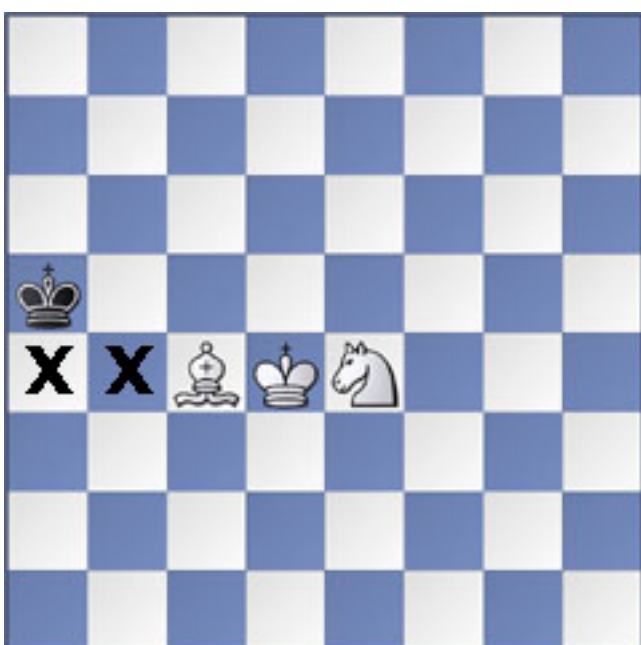




**1. Re3** Si conquista c3 con il Re poi ci si comporta come nel caso precedente.



**1. Rc3** Il Re bianco spinge quello nero verso a8: 1... Ra4 2. Rb2 Ra5 3. Cf2 Rb6 4. Cd3 Rc3! Il Re bianco arriva a controllare g7.

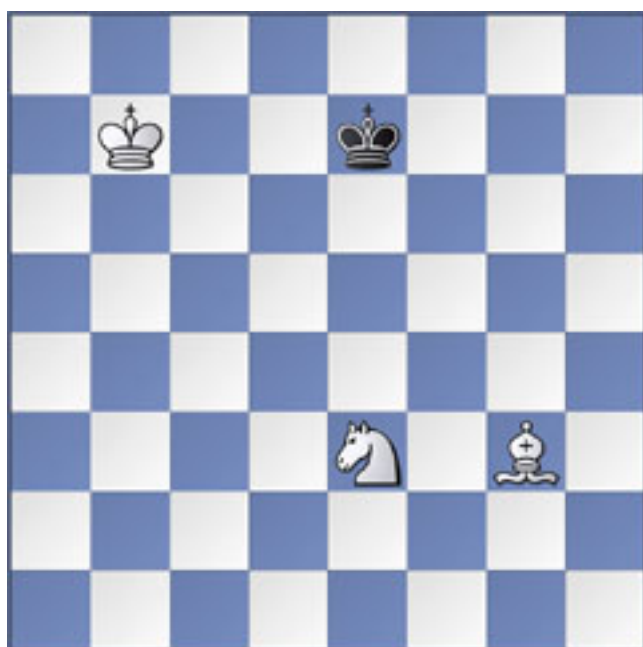


**1. Cf2** Il Re dapprima controlla b2 (può essere giocato in b2 se il Re nero cerca scampo in a1 via a3), poi controlla l'accesso a g7.

## Il matto con l'Alfiere camposcuro

Valgono le posizioni e le strategie viste per l'Alfiere campochiaro. L'unica avvertenza è che **tutto è simmetrico rispetto alla linea trasversale che taglia la scacchiera fra la quinta e la quarta traversa**. Tenendo conto di questo fatto ecco le posizioni.

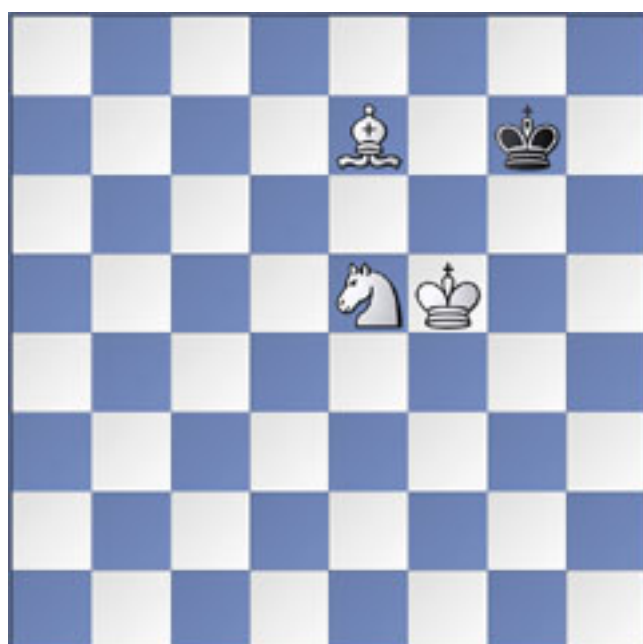
Ia



Ib



Ia2



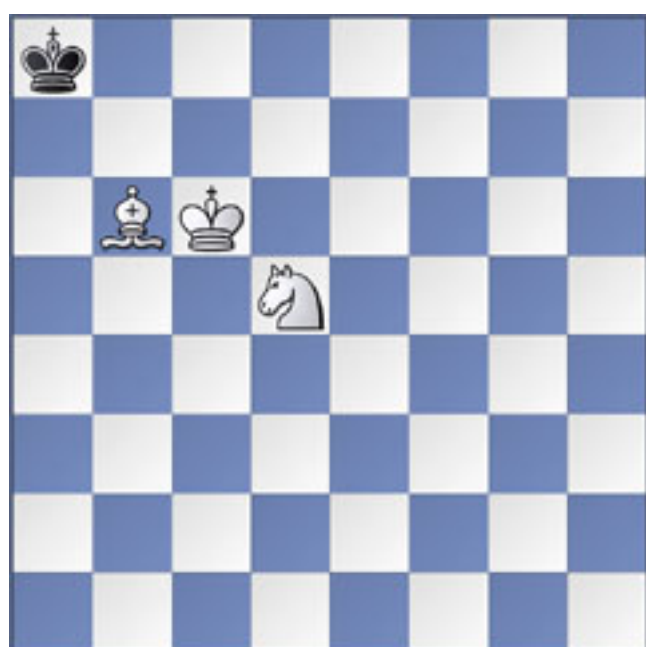
Ib2



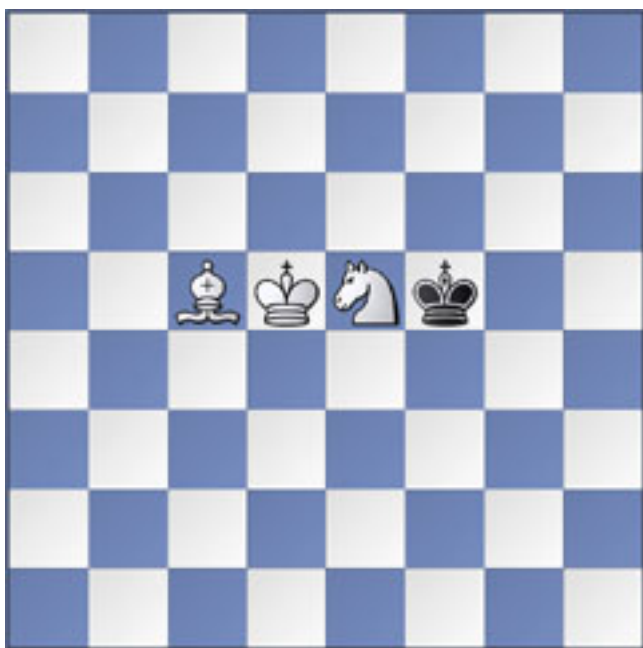
IIa



IIb



## Posizione iniziale



Esercitandosi un po' con il computer le corrispondenze con le strategie viste per l'Alfiere campochiaro diventeranno automatiche anche con quello di colore scuro.