

# donna contro pedone

41



lezione

A qualche lettore il titolo sembrerà insensato: quale lotta potrà mai esserci tra il pezzo più potente e quello più debole dello schieramento scacchistico? La donna solitamente si impone con facilità non solo contro molti pedoni, ma anche contro pezzi più forti. Tuttavia, approssimandosi alla casa di promozione, la potenza di ogni singolo pedone aumenta considerevolmente, in particolare se sostenuto dal re. E quando raggiunge la penultima traversa, l'avversario deve agire in modo accorto e la donna è costretta ad operare con estrema tempestività. Talvolta succede che persino il pezzo più potente si faccia spaventare da questo umile fante pieno di risorse.

Nell'**esempio 1** il Bianco promuove per primo (si veda il **diagramma 2**). Di solito in un finale di pedoni i giochi sono fatti a questo punto; tuttavia in questo caso il Nero si accinge a sua volta a promuovere con la sua prossima mossa, dopodiché la parità di materiale sarà ristabilita. Riuscirà dunque il Bianco a sfruttare il suo imponente vantaggio di materiale, dal momento che il pedone nero si trova a un passo dalla promozione? La risposta dipende da un dettaglio importantissimo: il re della parte in vantaggio è in grado di aiutare la donna?

La prima azione del Bianco sarà quindi di avvicinare la donna, tramite degli scacchi, al re e al pedone avversari, senza permettere a quest'ultimo di compiere l'agognato ultimo passo. Il **diagramma 3** illustra la posizione chiave del piano del Bianco: è riuscito a costringere il re avversario a occupare la casa di fronte al pedone, inducendolo ad auto-bloccarsi. Questa circostanza permette alla donna bianca di prendere fiato e garantisce un tempo al re per avvicinarsi in aiuto della donna (da sola, come il lettore avrà già capito, può al massimo aspirare allo scacco perpetuo). Il Bianco ripete poi questa manovra diverse volte, creando la posizione chiave con il re in b1: alla lunga il giocatore in svantaggio sarà condannato alla sconfitta.

La donna, contro i pedoni centrali 'd' e 'e', impiega la stessa tecnica adottata con i pedoni 'b' e 'g' (pedoni di cavallo). Questo metodo, però, non funziona contro i pedoni di torre ('a' e 'h') e di alfiere ('c' e 'f'), perché al giocatore in svantaggio si offre la possibilità di salvarsi attraverso lo stallo, ed è proprio su questo fattore che si imposta la difesa. Tuttavia, la posizione del re del giocatore in vantaggio sembra essere l'elemento decisivo: quando si colloca in determinate «zone di vicinanza», in prossimità del pedone, il monarca avversario cade in disgrazia (si veda la **Lezione 6, diagrammi 4 e 5**).

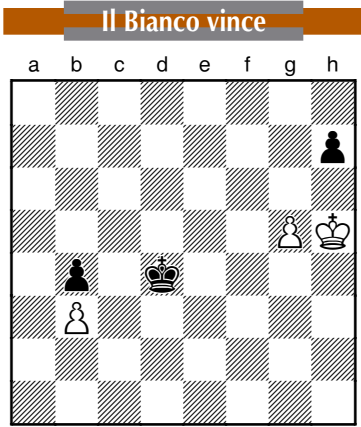


diagramma 1

1. ♖h6 ♔c3 2. ♖xh7 ♔xb3 3. g6 ♔c2 4. g7 b3 5. g8=♖ b2

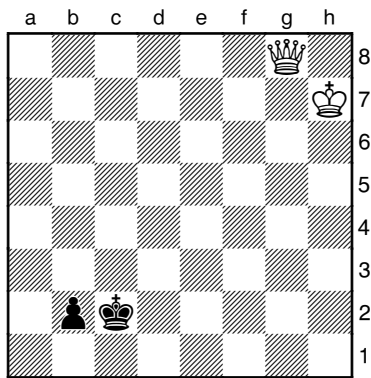


diagramma 2

6. ♖c4+! [funzionano anche ♖c8+, ♖g6+ e ♖g2+] 6... ♔d2 [oppure 6... ♔d1 7. ♖b3+ ♔c1 8. ♖c3+; se 6... ♔b1 allora 7. ♔g6] 7. ♖b3! ♔c1 8. ♖c3+ ♔b1

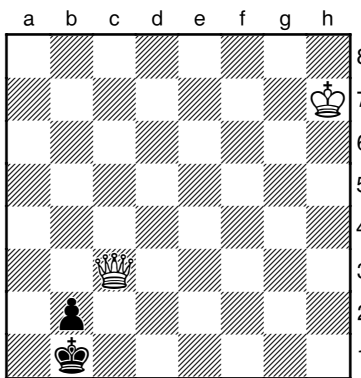


diagramma 3

9. ♔g6 ♔a2 [9... ♔a1 10. ♔f5] 10. ♖c2! ♔a1 [10... ♔a3 11. ♖b1! seguita dalla marcia del re fino c3 e dalla cattura del pedone] 11. ♖a4+ ♔b1 12. ♔f5 ♔c1 13. ♖c4+ ♔d2 14. ♖b3 ♔c1 15. ♖c3+ ♔b1 16. ♔e4 ♔a2 17. ♖c2 ♔a1 18. ♖a4+ ♔b1 19. ♔d3 ♔c1 20. ♖c2#

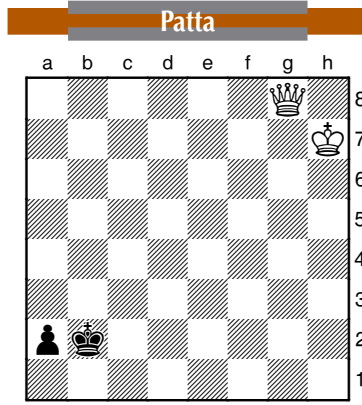


diagramma 4

1. ♖g2+ ♔b1 2. ♖f1+ ♔b2 [2... ♔c2?? 3. ♖a1 e vince] 3. ♖e2+ ♔b1 4. ♖e1+ ♔b2 5. ♖b4+ ♔a1! 6. ♖c3+ [6. ♔g6 è stallo] 6... ♔b1 7. ♖b3+ ♔a1! 8. ♖d1+ ♔b2 9. ♖d4+ ♔b1 patta

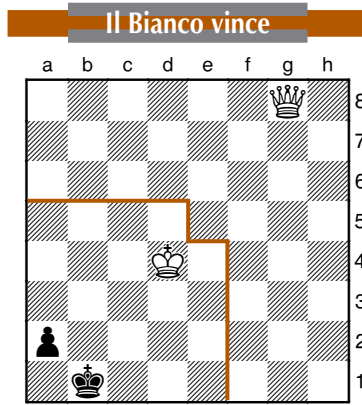


diagramma 5

1. ♖g1+ ♔b2 2. ♖f2+ ♔b1 [2... ♔b3 3. ♖e1 ♔b2 4. ♖d2+ e matto a seguire] 3. ♔c3!! a1=♖+ 4. ♔b3 [il Nero è in Zugzwang] 4... ♖e5 [4... ♖a5 5. ♖b2#; 4... ♔c1 5. ♖c2#] 5. ♖c2+ [funzionano anche 5. ♖a2+, 5. ♖g1+, 5. ♖f1+] 5... ♔a1 6. ♖a2#

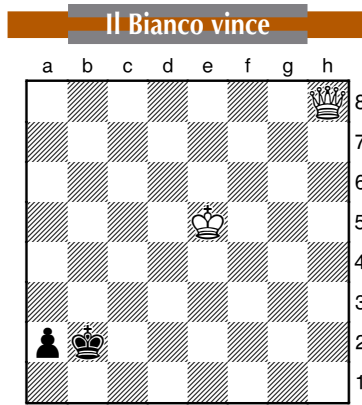


diagramma 6

1. ♔e4+! ♔b1 2. ♖h1+ ♔b2 3. ♖g2+ ♔b1 [3... ♔b3 4. ♖g7! e poi 5. ♖a1 vincendo] 4. ♔d3 a1=♖ [4... a1=♔ 5. ♔c3 e poi matto] 5. ♖c2#

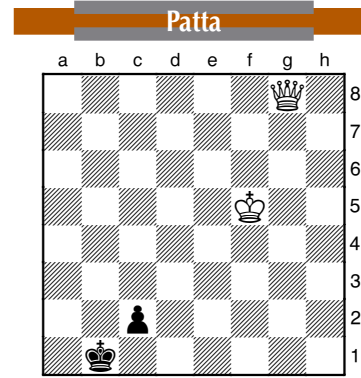


diagramma 7

1. ♖b3+ ♔a1! [bisogna difendersi con precisione: 1... ♔c1?? 2. ♔e4 ♔d2 3. ♖d3+ ♔c1 4. ♔e3 ♔b2 5. ♖d2! ♔b1 (5... ♔a1 6. ♖c1+) 6. ♖b4+ ♔a1 (6... ♔c1 7. ♔d3 ♔d1 8. ♖d2#) 7. ♔d2 e vince] 2. ♖xc2 stallo

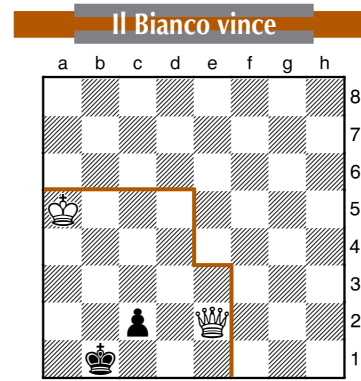


diagramma 8

1. ♔a4 ♔a1 [1... c1=♖ 2. ♔b3 ♔a1 3. ♖a2#] 2. ♖d2! [portano solo alla patta 2. ♔b3? c1=♔+ e 2. ♔a3? c1=♖+ 3. ♔b3 ♖b1+] 2... ♔b2 [2... ♔b1 3. ♔b3!] 3. ♔b4 ♔b1 4. ♔b3 c1=♖ 5. ♖a2#

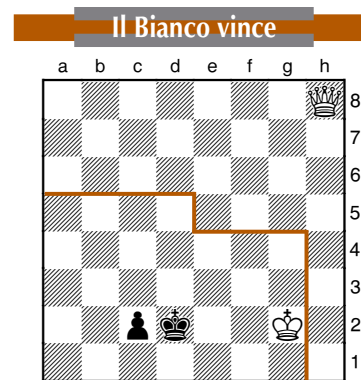
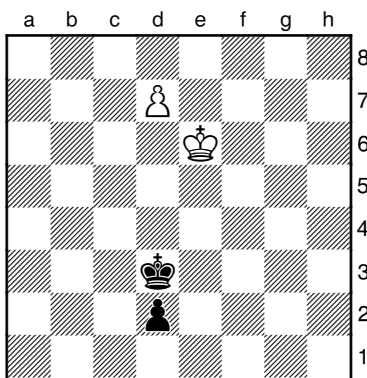
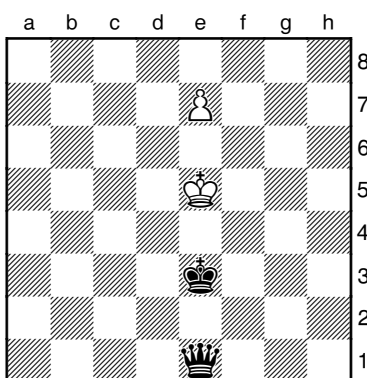


diagramma 9

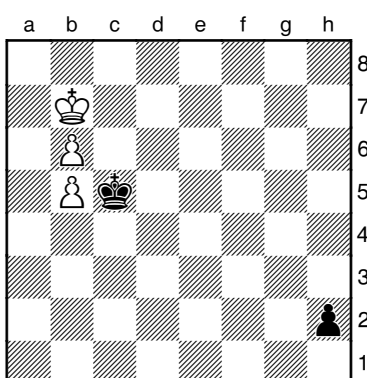
1. ♖b2! ♔d1 2. ♔f3 [2. ♔f2 ♔d2 3. ♖d4+ ♔c1 4. ♔e2 ♔b1 5. ♖b4+ ♔c1 6. ♔d3 e vince] 2... ♔d2 [2... c1=♖ 3. ♖e2#] 3. ♔e4 ♔d1 4. ♔d3 e vince.



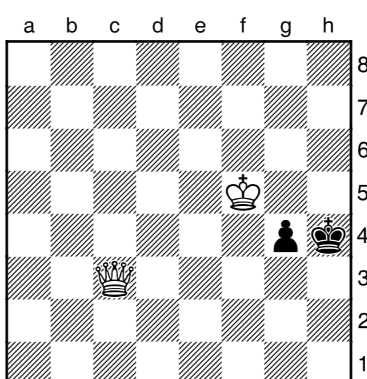
**diagramma 10 (2)**  
*Il Bianco muove e il Nero patta*



**diagramma 11 (3)**  
*Il Bianco muove e patta*

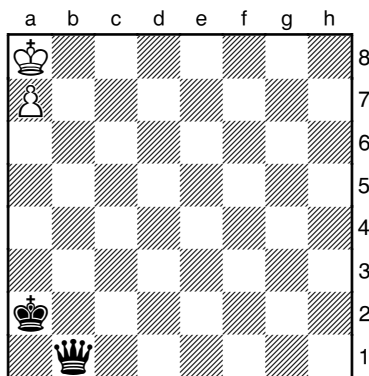


**diagramma 12 (3)**  
*Il Bianco muove e patta*

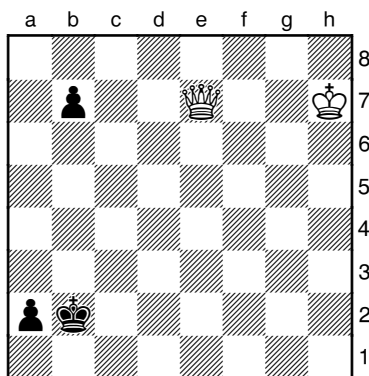


**diagramma 13 (2)**  
*Il Bianco muove e dà matto in due*

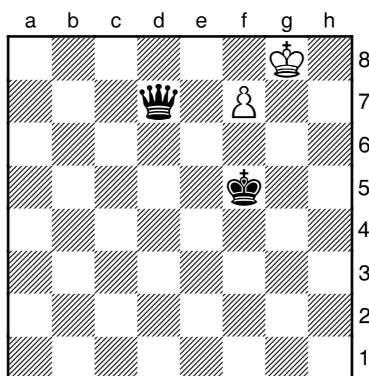
Nei diagrammi da 10 a 20  
trovare la continuazione  
migliore per chi ha il tratto.



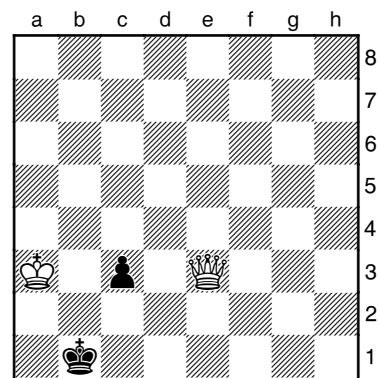
**diagramma 14 (3)**  
*Il Nero muove e vince*



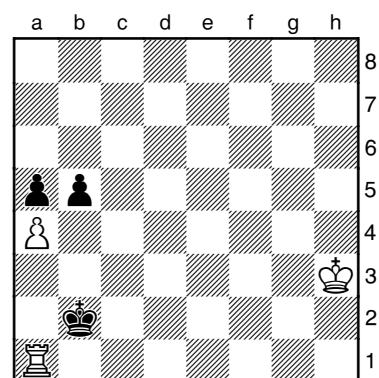
**diagramma 15 (3)**  
*Il Bianco muove e vince*



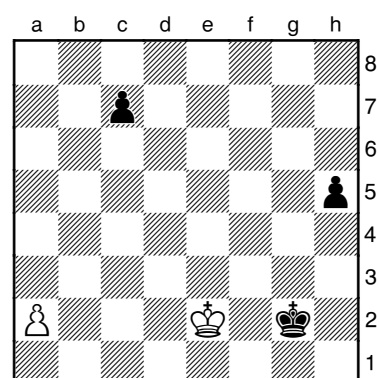
**diagramma 16 (2)**  
*Il Nero muove e vince*



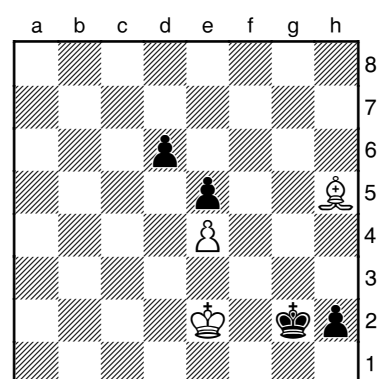
**diagramma 17 (3)**  
*Il Bianco muove e dà matto in tre*



**diagramma 18 (4)**  
*Il Bianco muove e vince*



**diagramma 19 (4)**  
*Il Bianco muove e vince*



**diagramma 20 (5)**  
*Il Bianco muove e vince*