

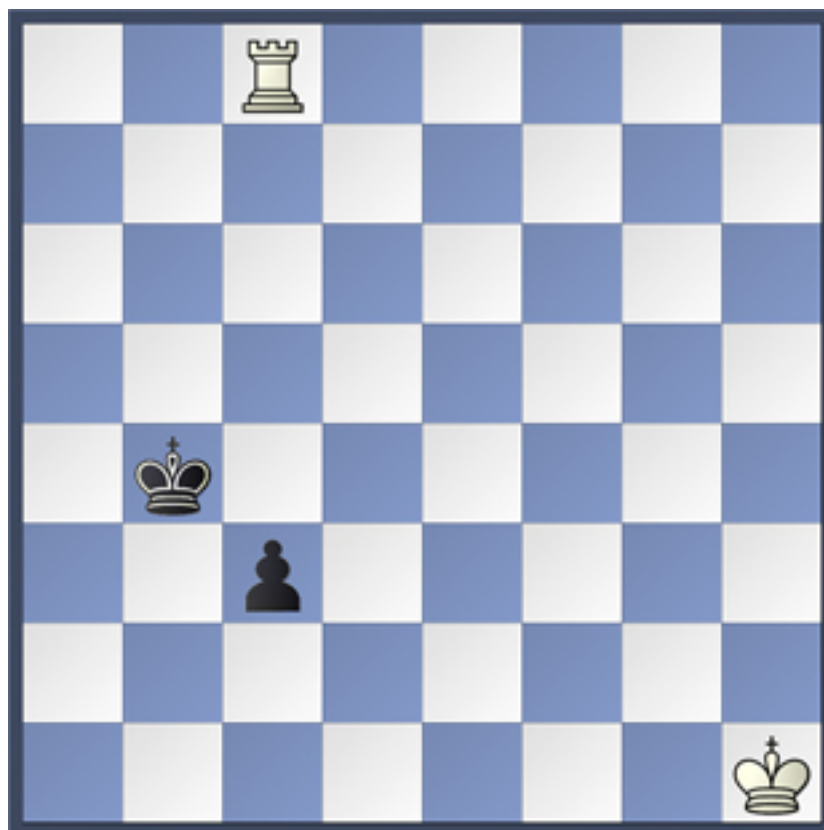
TORRE FORTE CONTRO PEDONE

Nei finali di **Torre forte contro pedone** il Re della parte della Torre non è piazzato abbastanza bene da fermare agevolmente il pedone (altrimenti la vittoria è banale), ma il pedone non è così sufficientemente avanzato da costituire una reale minaccia (al più la parte forte patta). Fanno eccezione le posizioni in cui il pedone arriva addirittura a promuovere, ma è la parte di Torre che consente la promozione perché segue il matto o la perdita forzata della Donna senza compenso.

I temi sono molto più numerosi che nel caso di Torre debole e pedone perché il fatto che il pedone sia generalmente arretrato consente un numero maggiore di soluzioni. Come regola generale

entrambi i Re cercano di controllare la casa di promozione o di avvicinarsi il più possibile a essa.

Per mettere in pratica la regola si provano tante strade. Ovviamente il caso più semplice è quando i Re non riescono a infastidirsi e la Torre non può essere attaccata dal Re avversario; in tal caso basta contare le case che sono necessarie al pedone per promuovere supportato dal Re e confrontarle con quelle necessarie alla parte forte per catturarlo con l'ausilio del proprio Re. Per esempio nel seguente diagramma:

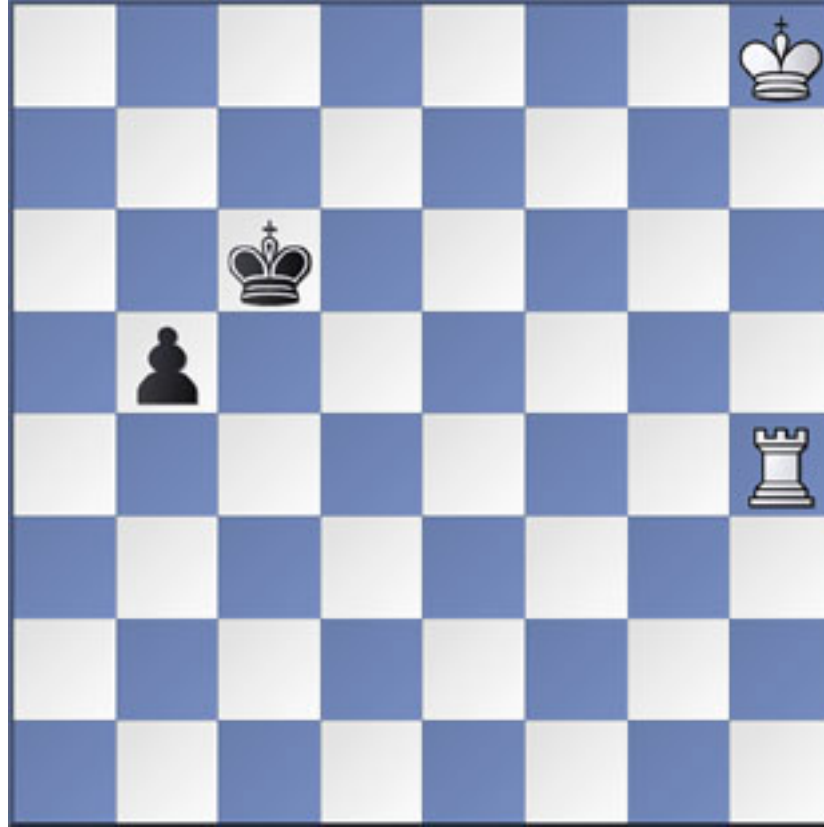


B vince, N patta

alla parte debole mancano 4 mosse (Re in b2 e pedone in c1, a promozione); anche alla parte forte mancano 4 mosse (il Re in d2, la Torre è già al suo posto). Quindi, se tocca al Nero è patta, se tocca al Bianco, è vinta per il Bianco.

Tagliar fuori il Re

Quando è possibile (il pedone deve essere piuttosto arretrato e il Re dietro a esso, nelle prime tre traverse), si tratta del modo più semplice di vincere. La Torre taglia fuori il Re; la parte debole non può che spingere il pedone (e allora quando arriva in terza la Torre lo attacca) oppure può difendersi dietro al pedone, ma allora perde così tanti tempi che il Re della parte della Torre riesce ad avvicinarsi.

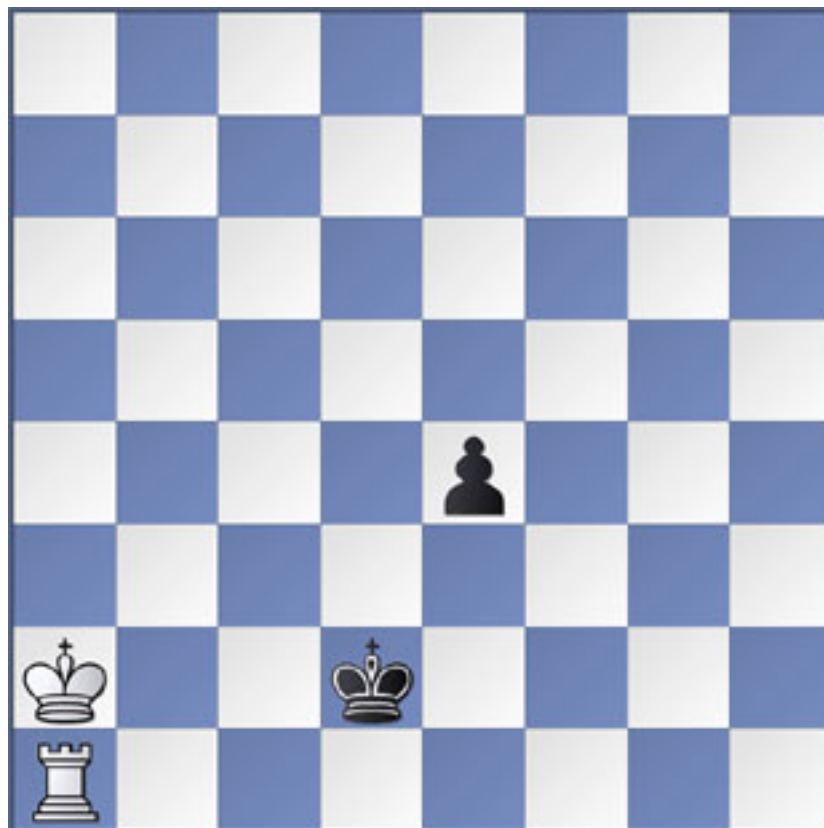


B

La Torre del Bianco sembra ben piazzata, ma può fare di meglio! 1. Th5 Rb6 2. Rg7 Ra5 3. Rf6 Ra4 4. Re5 b4 5. Rd4 b3 6. Rc3 +/- . Se toccasse al Nero patterebbe con 1... Rd5!

Spallata

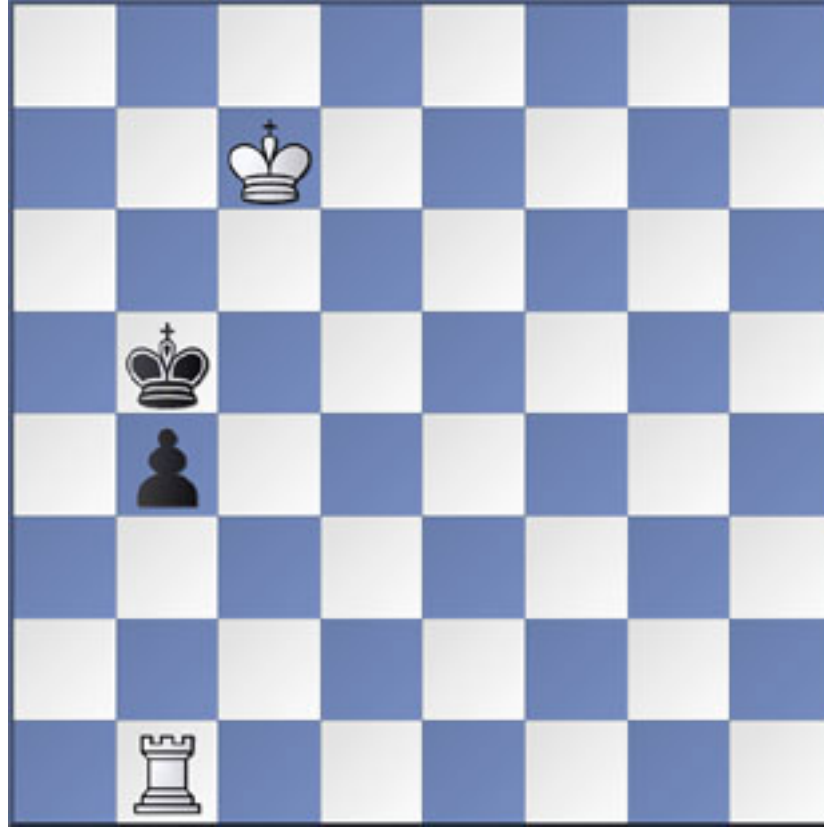
Ogni Re cerca di limitare l'avanzata di quello avversario. Nell'esempio che segue il Bianco vince "scacciando" il Re nero.



B

1. Rb1 (1. Rb3? e3 2. Ta2+ Rd3! ed è il Nero a dare la spallata al Re bianco tenendolo lontano.) e3 2. Ta2+ Rd1 (2... Rd3 3. Rc1 e2 4. Ta3+ e vince) 3. Ta8! e2 4. Td8+ Re1 5. Rc2 +/-.

In quest'altro esempio il Nero patta impedendo al Re di avvicinarsi.



N

1... Rc5! Spallata al Re bianco (se 1... Rc4? 2. Rb6 e vince conquistando la casa a5). Il modo di pattare del Nero è chiaro: non lasciare avvicinare il Re bianco, avanzando, se occorre, il pedone. Per esempio:

2. Tb2 Rc4 (la Torre è ora sotto tiro) 3. Rb6 Rc3 4. Tb1 b3 5. Rb5 Rc2 6. Th1 b2 =.

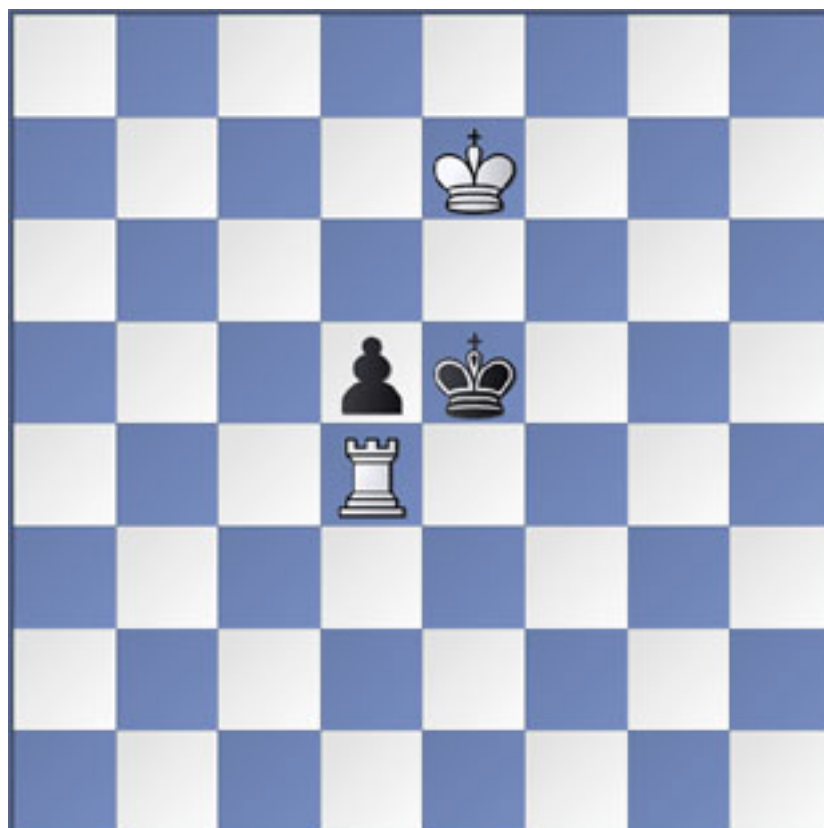
2. Th1 b3! (ancora non va 2... Rc4? per 3. Rb6 b3 4. Ra5 Rc3 5. Ra4 b2 6. Ra3 Rc2 7. Ra2 +-) 3. Tg1 Rb4! (altra spallata al Re bianco) 4. Rb6 b2 5. Th1 Rb3 6. Rb5 Rc2 =.

2. Tc1+ Rd4! 3. Rc6 b3 4. Rb5 b2! 5 Th1 Rc3! 6. Ra4 Rc2 =.

2. Rb7 Rb5! e il Bianco non ottiene nulla.

Aggiramento

Nell'ultimo esempio sulla spallata abbiamo visto che il Re Bianco in diverse varianti riusciva ad aggirare il Re nero, avvicinandosi dalla parte opposta (rispetto al pedone). Aggiramento e spallata sono spesso contemporaneamente presenti nel trattamento della posizione. Ecco il celebre studio di Reti (1928):

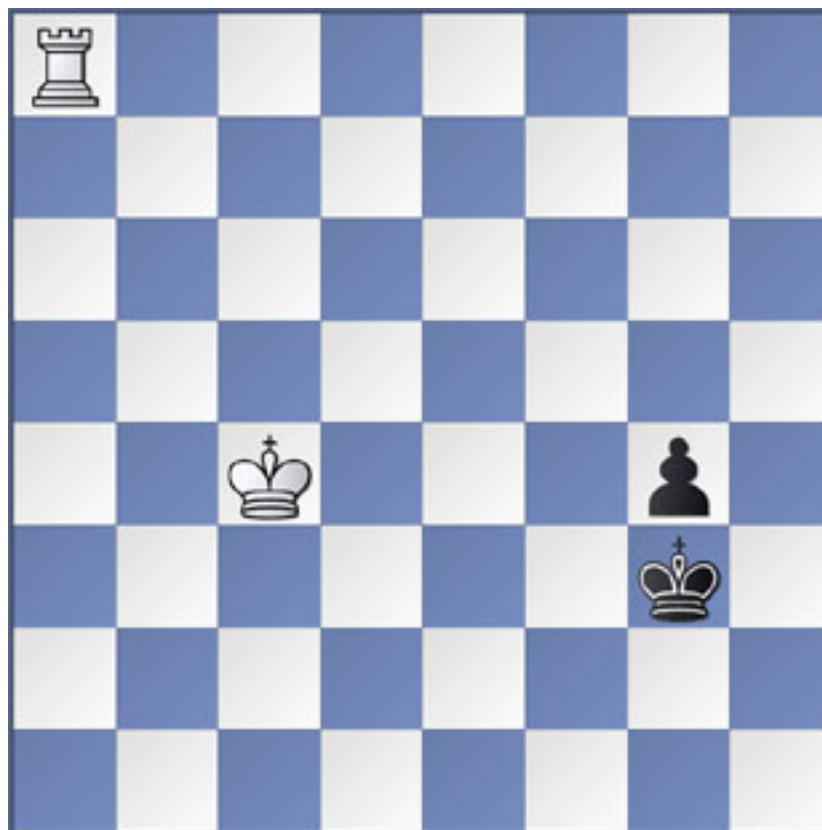


B

1. Td2 (oppure Td3 mentre è sbagliata la naturale 1. Td1? d4 2. Rd7 Rd5! (il Nero impedisce l'aggiramento conquistando l'opposizione) 3. Rc7 Rc5 =) d4 2. Td1 Rd5 (spallata al Re; 2... Re4? 3. Rd6 e inizia l'aggiramento) 3. Rd7 (predisponendosi all'aggiramento, dalla parte opposta dove muoverà il Re nero) Rc4 4. Re6 d3 5. Re5 Rc3 6. Re4 d2 7. Re3 +-.

Scacco intermedio

La parte forte non ha nessun interesse a continuare a dare scacco (uno dei metodi con cui la Torre debole cerca di pareggiare); al più lo scacco serve per guadagnare un tempo. Il procedimento è classico con il Re su colonna adiacente al pedone.

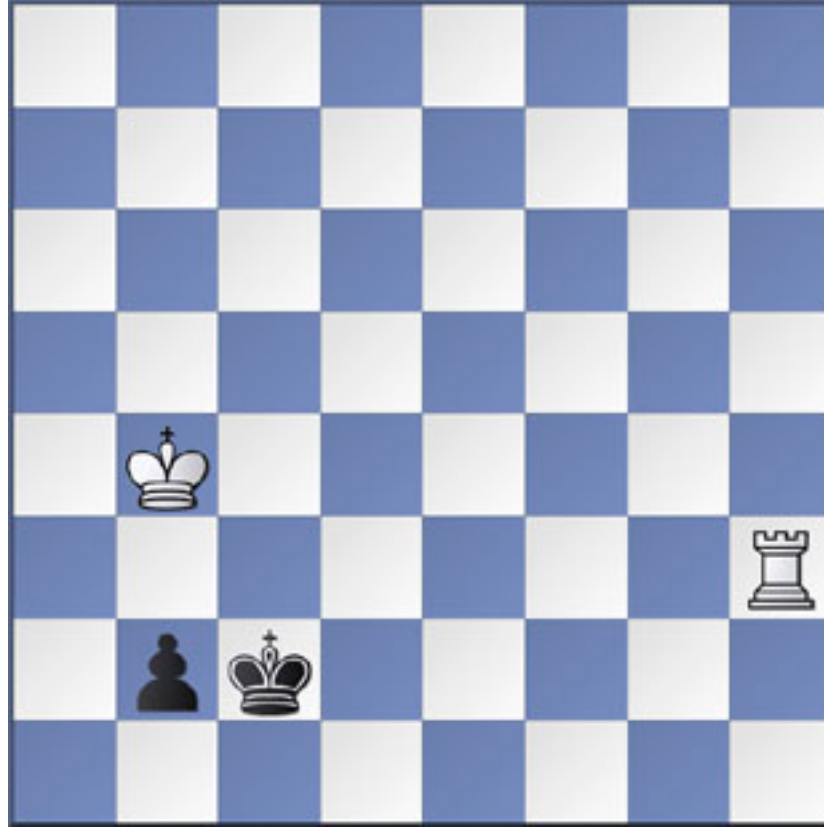


N

1... Rf2, ovvia: il Nero si sposta per spingere il pedone. 2. Tf8+ Re2 3. Tg8! Rf3. Grazie alla manovra la Torre bianca è meglio piazzata e il Re nero è tornato dalla seconda alla terza traversa. 4. Rd3 g3 5. Tf8+ Rg2 6. Re2 +-.

Promozione a Cavallo

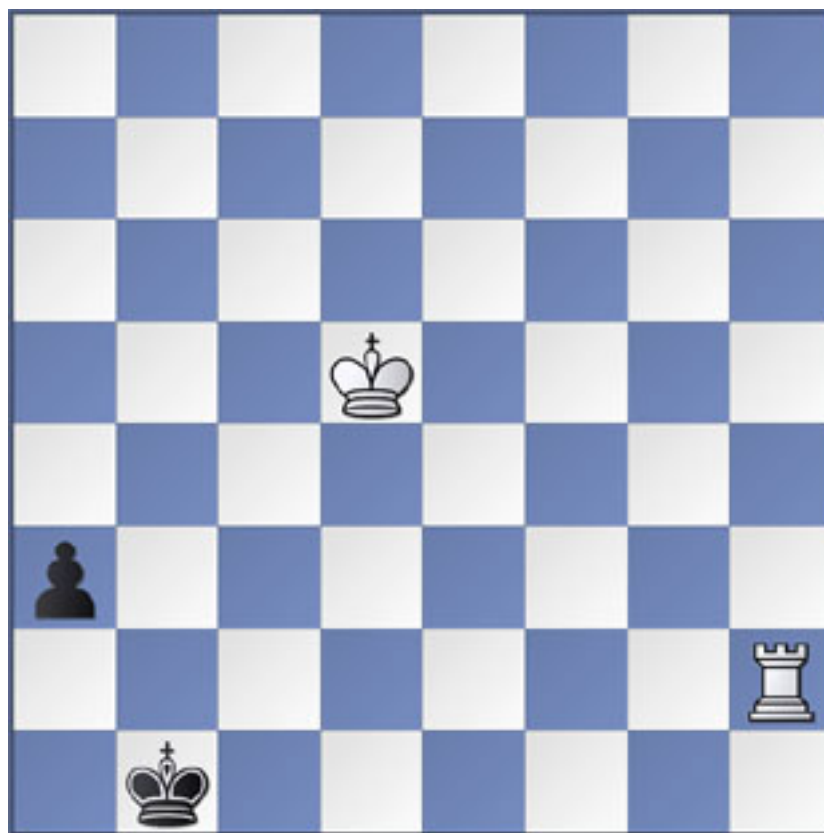
La parte debole promuove a Cavallo con scacco per evitare il matto.



B

1. Th2+ Rc1 2. Rc3 b1C+ 3. Rd3 Ca3 4. Ta2 Cb1! (da notare che 4... Cb5? perde il Cavallo per 5. Ta6!: nei finali di Torre contro Cavallo, Re e Cavallo non devono separarsi) e patta. Il Nero si salvava anche con 1... Rb1! 2. Rb3 Ra1! 3. Tb2 con stallo. Questo procedimento che rientra nel prossimo metodo non funziona con pedone centrale o di Alfiere.

La promozione a Cavallo non funziona se il pedone è di Torre perché il Cavallo viene catturato.

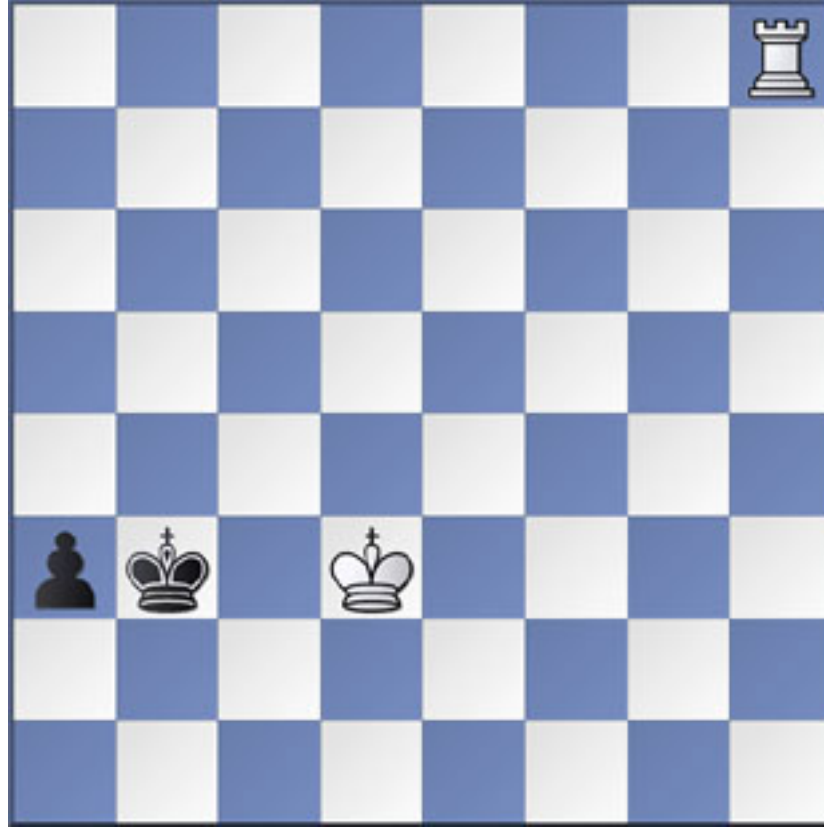


B

1. Rc4 a2 2. Rb3 a1C+ 3. Rc3 +-.

Stallo

Come abbiamo visto in una variante dell'esempio precedente, la parte debole può salvarsi con stallo portando il Re nell'angolo. Ecco un altro esempio:



B

1... Rb2 (1... a2? 2. Tb8+ Ra3 3. Rc2! a1C+ 4. Rc3 Ra2 5. Tb7 e il Cavallo è perso) 2. Tb8+ (2. Th2+ Rb3!) Rc1! 3. Ta8 Rb2 4. Rd2 a2 5. Tb8+ Ra1!! =.