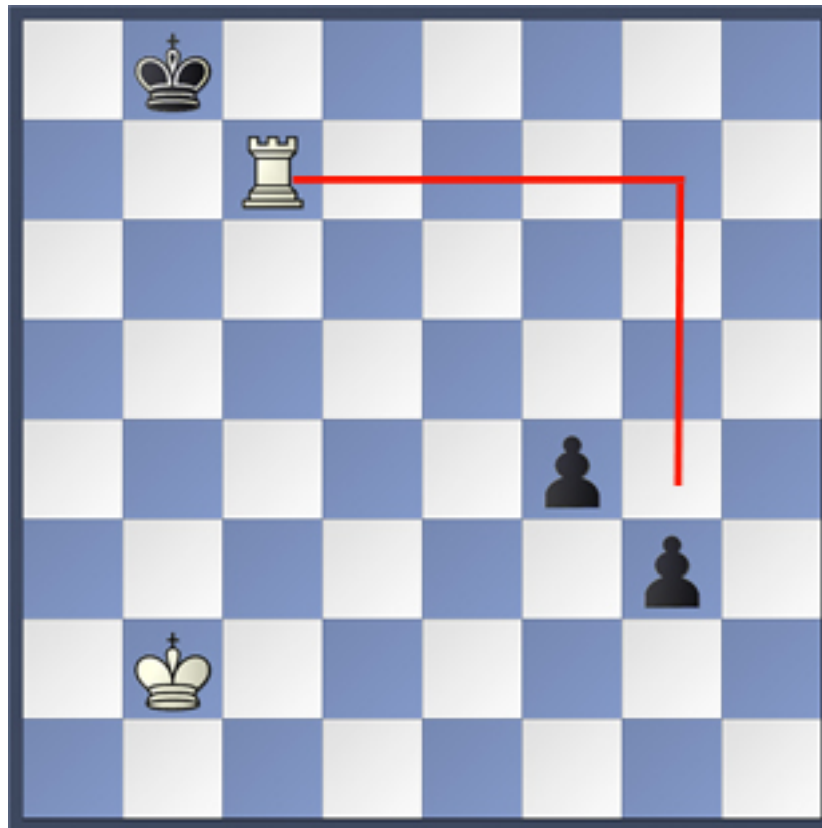


TORRE CONTRO DUE PEDONI

Il finale di Torre contro due pedoni è più equilibrato di quello con un solo pedone perché esistono diversi casi in cui la Torre soccombe.

Il caso più semplice è quando i Re sono tagliati fuori dalla lotta e non c'è tempo di attivarli. Dalla teoria si sa che due pedoni appaiati in sesta sono più forti della Torre perché uno va sicuramente a promozione.

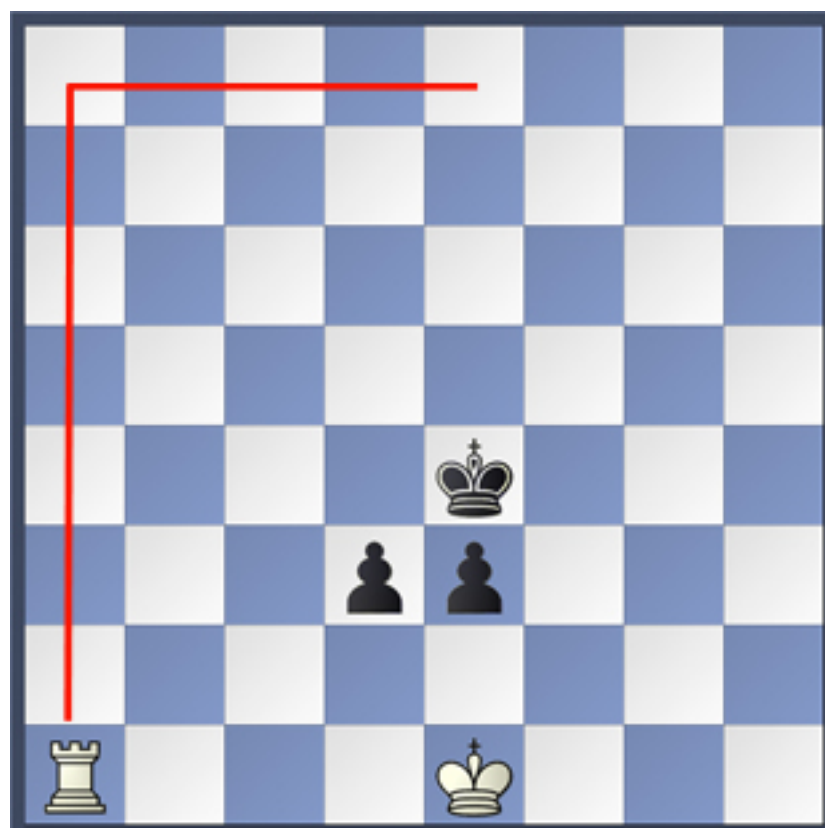
Nell'esempio che segue, se muove il Nero, vince facilmente con: 1... f3 2. Tg7 f2 oppure 1... g2 2. Tg7 f3. Ma se tocca al Bianco?



B

Il Bianco vince con: **1. Tg7** Rc8 2. Tg4 Rd7 3. Txf4 Rd6 4. Tg4 e cade anche l'ultimo pedone. Si noti il metodo di mettersi dietro al pedone più avanzato e poi portarsi all'attacco laterale dell'altro.

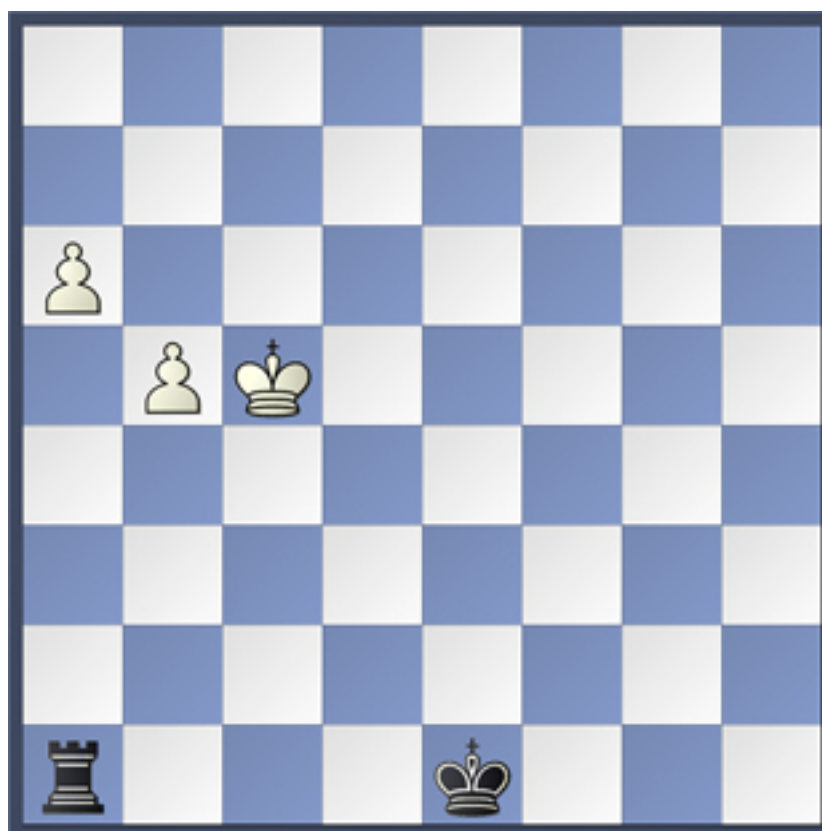
Anche con i pedoni in sesta e affiancati, la parte debole è spacciata se il Re forte è davanti a loro. Nell'esempio che segue il Bianco mette il Nero in zugzwang costringendolo a muovere un pedone e vince facilmente:



B

1. Ta8 Rd4 2. Te8 Rc3 3. Rd1 [3. Txe3? Rc2 e patta!] 3... Rd4 [3... e2+ 4. Re1 Rc2 5. Td8] 4. Te7 e2+ 5. Rd2 e vince.

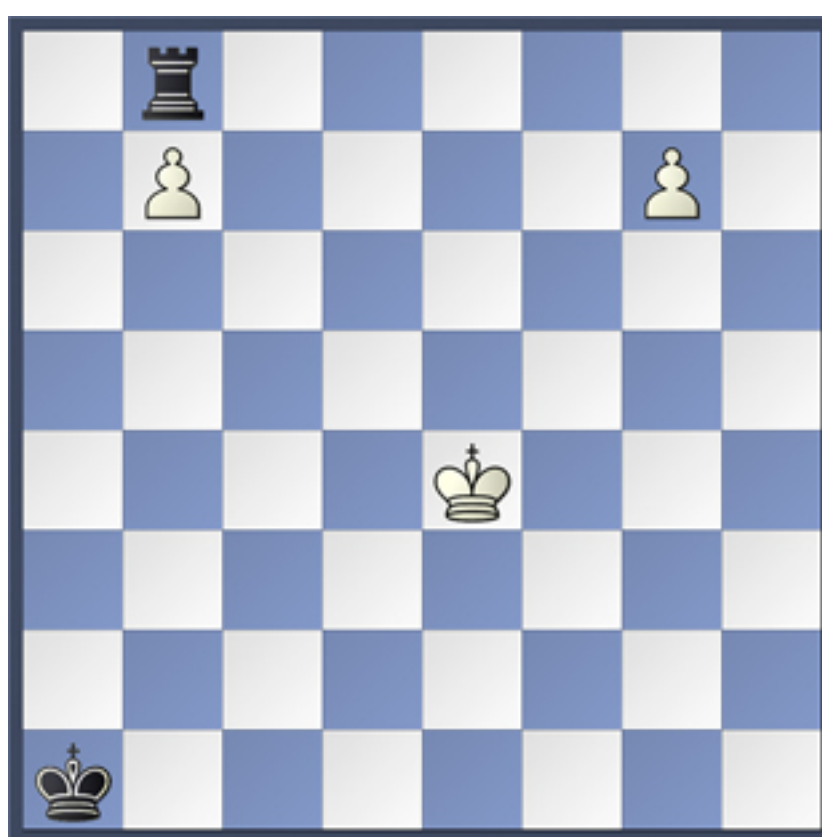
Se sono più arretrati della sesta traversa, i due pedoni possono prevalere solo se supportati dal Re. Ecco un famoso istruttivo esempio (Topalov-Beliavsky, Linares 1995):



B

1. Rb6 [1. b6? Ta5+ (1... Txa6? 2. b7 Ta5+ 3. Rc4 Ta4+ 4. Rb3) 2. Rc4 Txa6=] 1... Rd2 2. Ra7 [2.a7? Rc3 3.Rb7 Rb4 4.b6 Rb5=] e vince, per esempio: 2... Rc3 3. b6 Rc4 4. b7 Tb1 5. b8D. L'esempio è molto istruttivo perché mostra che l'unico modo di vincere non è spingere il pedone più avanzato sostenuto dal Re, ma *cambiare il leader* (Dvoretzky) per non dare il tempo al Re nero di intervenire (fra l'altro la Torre è piazzata sull'altra colonna).

Senza l'aiuto del Re, la Torre riesce a fermare due pedoni isolati in settima se questi sono separati da almeno quattro colonne, altrimenti l'intervento del Re avversario diventa decisivo:



B

1. Rd5 Rb2 2. Rd6 Tg8 3. Re6 [3. Rc7 Txg7+=] 3... Tb8=. Come si vede, appena il Re si avvicina alla settima (cioè è in sesta), la Torre si sposta sul pedone lontano dal Re avversario, in modo che, se questo scende in settima, il pedone lontano viene catturato con scacco e cade anche l'altro.