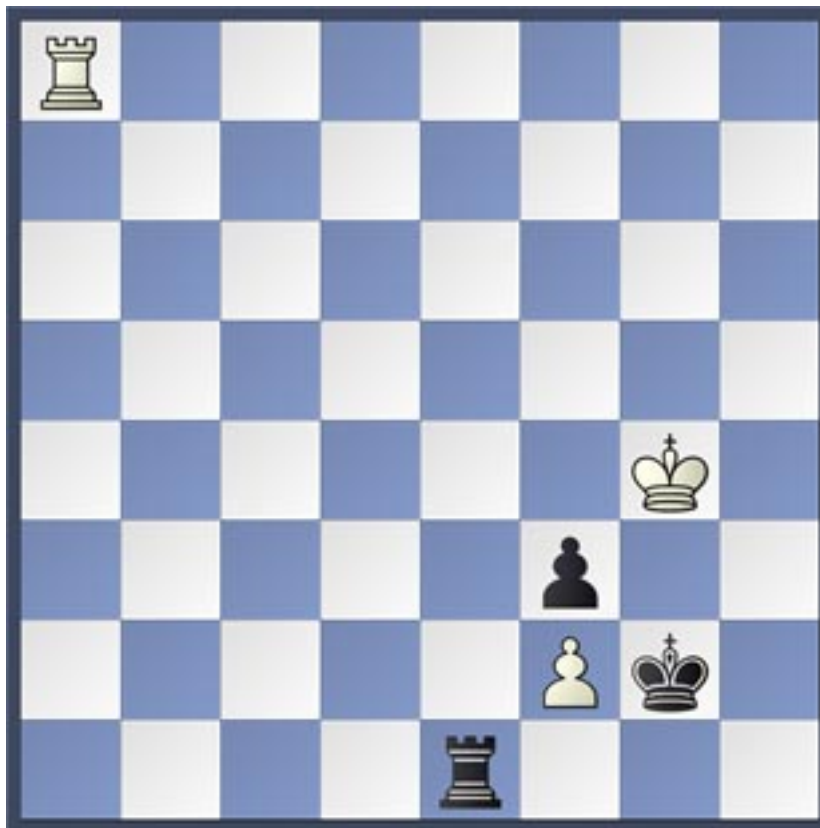


## TORRE E PEDONE CONTRO TORRE E PEDONE (STESSO LATO)

Questo finale offre molte patte, a meno che non ci siano pedoni passati che decidano (uno più veloce dell'altro con sequenze piuttosto facili da scoprire. Più interessanti sono alcune posizioni con pedoni bloccati (spesso derivanti da finali 2 contro 1, con la parte forte che dà o perde un pedone). Emms ne indica due particolarmente utili da tenere a mente.

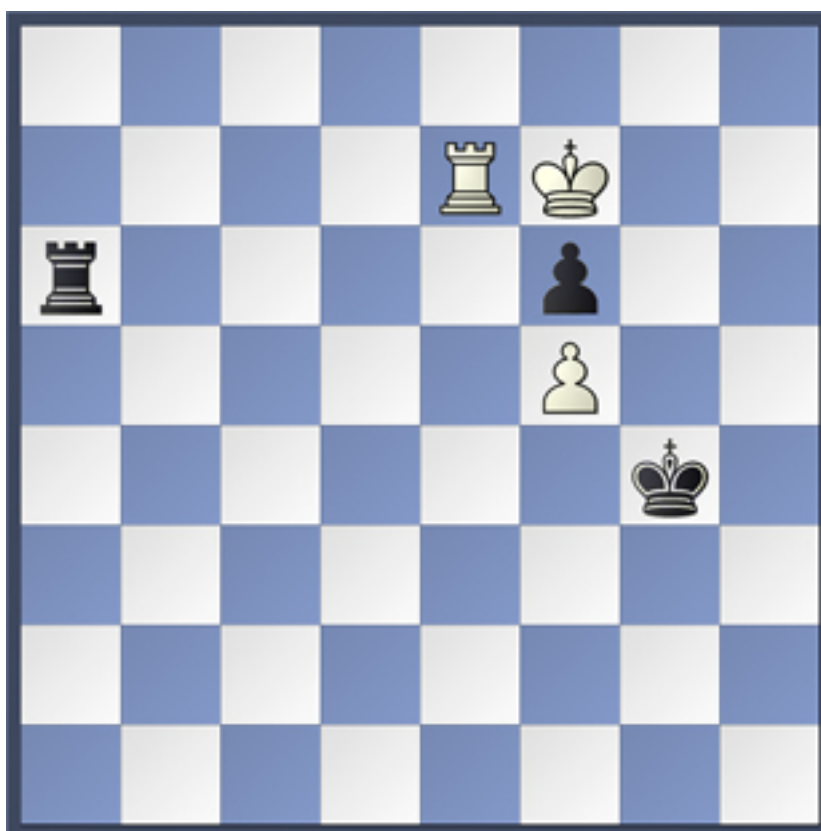
Nella posizione che segue (Neimanis-Agzamov, URSS 1970):



**B**

1. Ta3 Te4+ 2. Rf5 Te2 3. Rg4 Txf2 4. Tb3 Tf1 5. Tc3 f2 6. Tg3+ Rh2 7. Th3+ e patta. In realtà molte sono le soluzioni, basta che, dopo che il Nero ha preso il pedone legando i pezzi, il Bianco faccia pressione sul pedone nero.

Il finale che segue sembra molto simile al precedente, ma il Nero perde (Csom-Gaprindashvili, Olot 1973):



**B**

La parte forte con la prima mossa, non solo difende il pedone, ma dà anche una spallata al Re.

1. Rg6 Rf4 2. Te6 Ta1 3. Tb6! [3. Rxf6? è errata perché, come nell'esempio precedente, il Nero può premere sul pedone. 3... Ta5; 3. Txf6? Tg1+ 4. Rf7 Ta1 5. Rg7 Rg5 6. Tf7 Ta5 7. f6 Ta6 8. Tf8 Tb6 e patta come nell'esempio precedente] 3... Ta5 4. Txf6 Rg4 5. Tf8 Ta6+ 6. f6 e vince.