

Indice

Presentazione	3
Glossario	10
1. Gli elementi fondamentali	11
<i>La Torre</i>	12
<i>L'Alfiere</i>	13
<i>Il Cavallo</i>	13
<i>La Donna</i>	14
<i>Il Pedone</i>	14
<i>Il Re</i>	15
<i>La cattura</i>	16
<i>La vittoria e la sconfitta</i>	17
<i>La patta</i>	17
Mosse particolari	18
<i>Lo scacco al Re</i>	18
<i>La presa "En Passant"</i>	19
<i>L'arrocco</i>	20
<i>La promozione</i>	21
<i>Lo stallo</i>	21
2. La tattica	23
Il guadagno di materiale	24
<i>Il valore relativo dei pezzi</i>	24
<i>Il cambio favorevole</i>	25
Temi tattici	26
<i>L'attacco doppio</i>	26
<i>L'attacco di scoperta</i>	26
<i>La forchetta</i>	27
<i>L'infilata</i>	27
<i>L'inchiodatura</i>	27
<i>L'intrappolamento</i>	27
<i>L'adescamento</i>	28
<i>La deviazione</i>	28
<i>L'interferenza</i>	28
<i>Il vortice</i>	28
<i>Le combinazioni di patta</i>	29

3. Lo scacco matto	31
<i>Matti tipici</i>	32
4. Strategia di base	39
<i>La minaccia</i>	39
<i>L'attività dei pezzi</i>	39
<i>La sicurezza del Re</i>	40
<i>Lo spazio</i>	40
<i>Lo sviluppo</i>	41
<i>Il controllo del centro</i>	41
<i>La colonna aperta</i>	42
<i>L'anima degli scacchi</i>	43
<i>Le Torri raddoppiate</i>	46
<i>La Torre in settima</i>	46
5. Esercizi di tattica	47
<i>Soluzioni</i>	56
6. La partita	57
<i>Anand-Kasimdzhanov</i>	57
7. Princìpi generali dell'apertura	65
8. Le aperture	67
Aperture aperte	68
<i>Gambetto di Re</i>	68
<i>Difesa Russa</i>	69
<i>Apertura Scozzese</i>	70
<i>Partita Italiana</i>	70
<i>Giuoco Piano</i>	71
<i>Gambetto Evans</i>	71
<i>Difesa dei due Cavalli</i>	71
<i>Partita Spagnola</i>	72
– <i>Variante di cambio</i>	72
– <i>Spagnola Aperta</i>	73
– <i>Attacco Marshall</i>	74
– <i>Spagnola Chiusa</i>	75
Aperture Semiaperte	76
<i>Difesa Scandinava</i>	76
<i>Difesa Alekhine</i>	76
<i>Difesa Pirc</i>	77
<i>Difesa Caro-Kann</i>	77

<i>Difesa Francese</i>	78
– Variante di spinta	78
– Variante Tarrasch	78
– Variante Rubinstein	79
– Francese Classica	79
– Variante Winawer	80
<i>Difesa Siciliana</i>	81
– Variante Sveshnikov/Lasker/Pelikan	82
– Dragone Accelerato	83
– Siciliana Kan	83
– Variante Paulsen-Taimanov	84
– Siciliana classica	84
– Dragone	85
– Variante Scheveningen	86
– Variante Najdorf	87
Aperture chiuse	89
<i>Difesa Olandese</i>	90
<i>Difesa Slava</i>	90
<i>Gambetto di Donna accettato</i>	91
<i>Difesa Tarrasch</i>	92
<i>Gambetto di Donna variante di cambio</i>	92
<i>Gambetto di Donna con ♖b4</i>	93
<i>Difesa Semi-Tarrasch</i>	94
<i>Difesa Semi-Slava</i>	94
– Difesa di Merano	95
– Sistema anti-Merano	95
<i>Difesa Lasker</i>	96
<i>Variante Tartakower</i>	96
<i>Difesa Ortodossa</i>	97
<i>Gambetto Benko</i>	97
<i>Difesa Benoni Modena</i>	98
<i>Apertura Catalana</i>	98
<i>Difesa Ovest-Indiana</i>	99
<i>Difesa Nimzo-Indiana</i>	99
<i>Difesa Grünfeld</i>	101
<i>Difesa Est-Indiana</i>	102
Altre prime mosse	103
<i>Sistema Reti</i>	103
<i>Apertura Inglese</i>	104

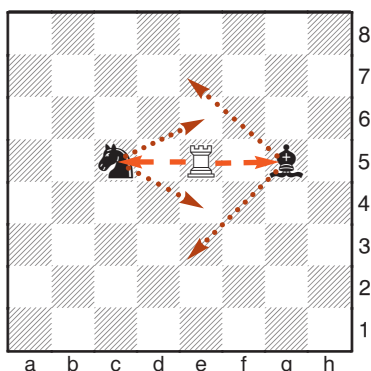
– Inglese 1...♘f6	104
– Inglese simmetrica 1...c5	104
– Inglese 1...e5	105
Aperture minori e rare	106
Apertura Bird 1. f4	106
Codici ECO	107
9. Il mediogioco	109
<i>La coppia degli Alfieri</i>	109
<i>L'Alfiere cattivo</i>	110
<i>La diagonale debole</i>	110
<i>Il fianchetto</i>	111
<i>L'avamposto</i>	112
<i>L'iniziativa</i>	112
<i>L'attacco</i>	112
<i>La difesa e il contrattacco</i>	113
<i>Lo sfiatatoio</i>	114
<i>Il gioco manovrato</i>	114
<i>L'attacco di minoranza</i>	115
<i>Il blocco</i>	116
<i>Il sacrificio di qualità</i>	118
10. Test posizionali	121
<i>Soluzioni</i>	123
11. Le combinazioni	127
Combinazioni storiche	127
Combinazioni moderne	137
12. Il finale	145
Il Re nudo	145
<i>Donna contro Re</i>	145
<i>Torre contro Re</i>	146
<i>Due Alfieri contro Re</i>	146
<i>Alfiere e Cavallo contro Re</i>	147
<i>Due Cavalli contro Re</i>	147
Finali di soli pezzi	148
<i>Donna contro Torre</i>	148
<i>Torre contro Cavallo</i>	148
<i>Torre contro Alfiere</i>	149
Pezzo contro pedone	149
<i>Donna contro pedone</i>	150

<i>Torre contro pedone</i>	151
<i>Pezzo minore contro pedone</i>	152
Promuovere il pedone	152
<i>Re e pedone contro Re</i>	152
<i>Pezzo minore e pedone contro Re</i>	154
<i>Cavallo e pedone contro Cavallo</i>	155
<i>Alfiere e pedone contro Alfiere</i>	156
<i>Torre e pedone contro Torre</i>	157
<i>Donna e pedone contro Donna</i>	160
<i>Maggioranza di pedoni</i>	161
<i>Superiorità posizionale</i>	165
13. Esercizi sui finali	169
<i>Soluzioni</i>	172
14. La composizione	175
Lo studio	175
Il problema	177
15. La storia degli scacchi	179
I campionati del mondo	182
La storia italiana	184
I campioni italiani	185
16. L'impronta dei campioni	187
<i>Paul Morphy</i>	187
<i>Emanuel Lasker</i>	188
<i>Josè Raul Capablanca</i>	189
<i>Alexander Alekhine</i>	190
<i>Mikhail Botvinnik</i>	191
<i>Mikhail Tal</i>	192
<i>Robert James Fischer</i>	193
<i>Anatoly Karpov</i>	195
<i>Garry Kasparov</i>	196
<i>Vladimir Kramnik</i>	198
<i>Viswanathan Anand</i>	199
17. I tornei di scacchi	201
Le categorie	201
18. Il gioco per corrispondenza	202
19. Il gioco on-line	203
20. Gli scacchi come spettacolo	203
Indice delle partite complete	205

Temi tattici

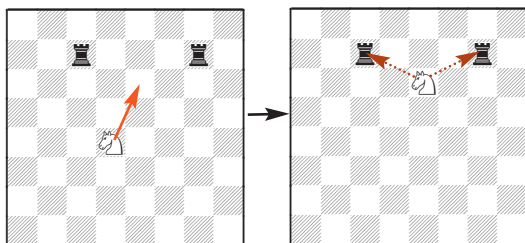
L'attacco doppio

È la forma più semplice di tema tattico: con un pezzo si attaccano simultaneamente due pezzi avversari e solo uno di essi può sottrarsi alla cattura.



La Torre attacca i due pezzi neri e uno dei due verrà catturato. Infatti tutte le case sulla colonna **e** sono controllate dalla Torre bianca, il che impedisce ai pezzi neri di difendersi a vicenda con ♞e4/e6 o ♜e3/e7 .

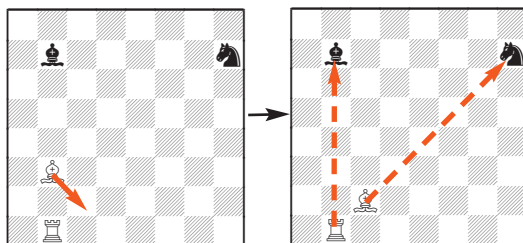
Ma come imparerete con la pratica, il tipo di attacco doppio più frequente è il già citato **doppio di Cavallo**.



Portandosi in e6 il Cavallo attacca entrambe le Torri con successivo favorevole cambio.

L'attacco di scoperta

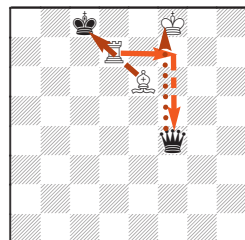
Si tratta di un tipo particolare di attacco doppio. Un pezzo muovendo ne attacca uno avversario e nello stesso tempo scopre l'azione di un proprio pezzo che ne attacca un altro. È più facile spiegarlo con un esempio (D).



Dopo **1. ♔c2!** (il punto esclamativo nella notazione scacchistica indica la mossa forte) entrambi i pezzi neri sono attaccati e uno è condannato. Non va bene invece **1. ♔g8?** (il punto di domanda indica la mossa sbagliata) dopo di che il Nero ha due modi per salvarsi: **1...♞f6** che attacca a sua volta l'♔g8, oppure **1...♜e4** che difende il proprio Cavallo.

Una forma particolarmente efficace di attacco di scoperta è lo **scacco di scoperta**: il pezzo minacciato dal pezzo "nascosto" è il Re e questo limita le risorse del difendente.

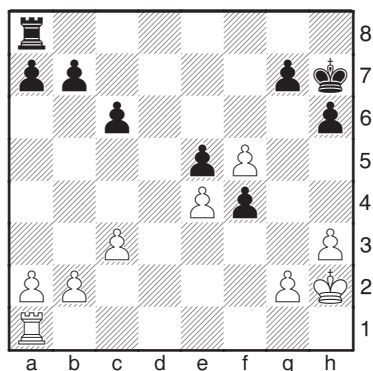
Nell'esempio (D) il Re bianco è sotto scacco, ma **1. ♖f7+!** para lo scacco, dà a sua volta scacco con l'Alfiere e attacca la Donna guadagnandola! Se però la Donna fosse in f6 il tatticismo non funzionerebbe per **1...♛xe6**.



Visto il movimento lineare della Torre, è ovvio che essa sia il pezzo più adatto a prenderne possesso. Quando la colonna aperta è una sola, la sua incidenza strategica aumenta, poiché essa diventa l'unica via di entrata nel campo avversario.

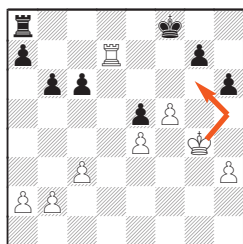
Solitamente sulla colonna aperta si oppone Torre a Torre, ma questo non sempre è possibile.

Osserviamo il seguente diagramma:



La posizione è simmetrica e non vi sono minacce immediate, eppure **chi muove vince!**

1. ♖d1! il Bianco si impossessa della colonna e piomba in settima traversa con effetti devastanti. Con mossa al Nero 1...♜d8! rovescerebbe la situazione. **1...♙g8** **2. ♜d7** questa Torre paralizza il Nero **2...♜b8** **2...b6** non cambia le cose **3. g3!** andare a caccia del ♖e5 con **3. ♜e7?** offre un buon controgio al Nero dopo **3...♜d8** **4. ♜xe5 ♜d2** **3...fxg3+** **4. ♙xg3 ♙f8** **5. ♙g4 (D)** il Nero deve assistere impotente alla risolutiva invasione del Re bianco in g6: infatti se porta il Re in h7 segue la mortale f6.

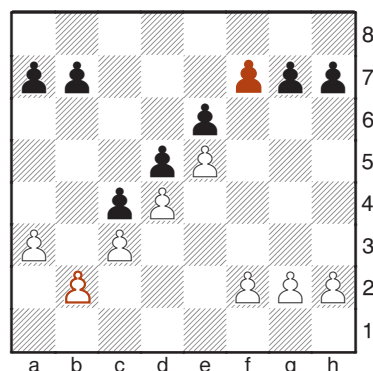


L'anima degli scacchi

La pregnanza della già citata affermazione di **Philidor** per cui il **pedone** è l'**anima** degli scacchi apparirà chiara alla lettura di questo capitolo.

Come vedremo, le varie aperture sono in genere caratterizzate da specifiche **strutture di pedone**.

Questo è logico: i pedoni sono poco mobili ed essendo scarsamente appetibili tendono a rimanere in vita più a lungo dei pezzi "nobili". Essi tendono a catturarsi a vicenda, creando in tal modo delle colonne aperte, ma qualora si spingano in avanti creano delle **catene (D)** relativamente stabili.



Questa struttura è tipica della variante di spinta della **Francese**. La scacchiera è praticamente divisa in due metà in quanto i 6 pedoni centrali uniti a "catena" sono immuni da ogni attacco. Il Bianco ha più spazio di manovra ad Est, il Nero ad Ovest.

L'unico pedone attaccabile è quello che forma la base della catena, cioè il **♖b2** del Bianco e il **♜f7** del Nero (o il **♜e6** se il Bianco gioca **f2-f4-f5xe6**). Tutto questo determina chiaramente l'indirizzo strategico della partita.

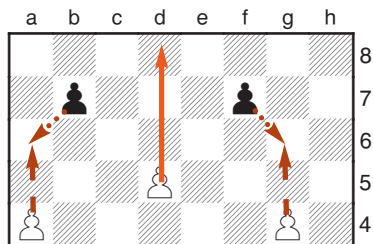
I pedoni possono essere deboli, forti, passati, liberi, isolati, uniti, doppiati,

triplicati, sospesi, arretrati.

Cerchiamo di chiarire caso per caso le differenze.

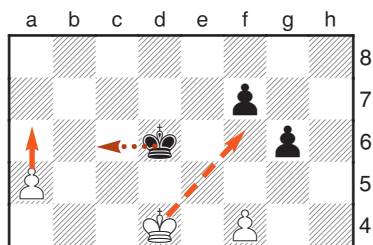
Sul pedone debole o forte il senso è abbastanza intuitivo. Esso è **debole** se è attaccato o attaccabile e difficilmente difendibile. È **forte** quando occupa una casa importante ed è ben difeso. Gli esempi già visti di matto di Lolli o col fianchetto debole sono significativi.

Il pedone è **passato** (o **libero** che dir si voglia) quando non ha pedoni avversari sulla sua colonna e neppure in quelle adiacenti.



Il $\triangle d5$ è l'unico passato in quanto nella sua corsa alla promozione può essere fermato solo dai pezzi.

Per questo aumenta la sua forza quanto più diminuiscono i pezzi presenti sulla scacchiera. Non a caso nel finale è spesso un fattore decisivo (*D*).

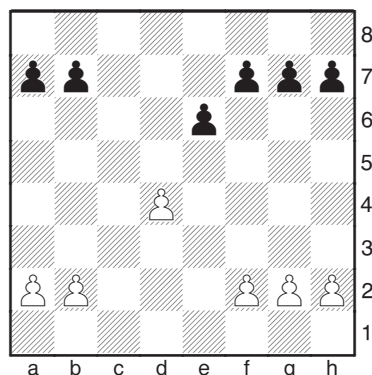


Qui il pedone passato **lontano** ha la funzione di **deviare** il Re nero.

Dopo **1. a6!** ♟c6 **2. ♔e5** ♟b6 **3. ♔f6** il Bianco cattura i pedoni f7 e g6 vincendo facilmente.

Il pedone è **isolato** quando non ha

più colleghi del suo stesso colore nelle colonne adiacenti.



Il $\triangle d4$, se attaccato, non può essere difeso da altri pedoni ma solo coi propri pezzi. Inoltre la casa posta davanti al pedone può diventare una base di manovra e al tempo stesso di "blocco del pedone" per i pezzi avversari, specialmente per i Cavalli.

Tutto ciò ha contribuito a far sì che il termine "isolato" venga quasi sempre inteso nella sua accezione negativa. Ma la cattiva fama è in parte immeritata: ad esempio il diagramma mostra la tipica struttura con pedone di Donna isolato che può derivare da molte aperture.

A compenso del $\triangle d4$ debole, nel mediogioco il Bianco ha più spazio e i suoi pezzi possono diventare pericolosamente attivi. Inoltre l'avamposto in e5 può essere occupato favorevolmente da un Cavallo. Nel caso poi che il Bianco riesca ad effettuare la spinta di rottura in d5 il gioco può aprirsi a suo vantaggio.

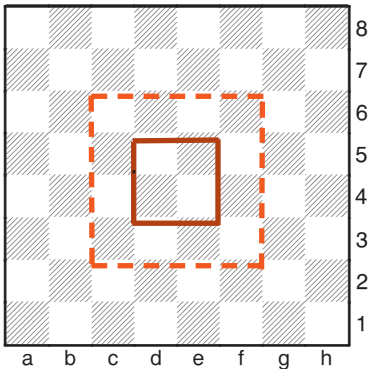
Per questo il colore che gioca contro il pedone isolato dovrà cercare di semplificare il gioco indirizzandosi verso il finale, oppure mirare all'assedio diretto del pedone isolato già nel mediogioco. Non scordiamoci poi che il pedone isolato è spesso anche un pedone passato e che quindi il confine tra pedone forte e

Principi generali dell'apertura

I principi generali a cui attenersi per ben cominciare una partita possono essere riassunti in quattro capisaldi: il controllo del centro, un rapido sviluppo, la sicurezza del Re e l'iniziativa.

Il controllo del centro

Il centro della scacchiera è costituito dalle case e4, e5, d4, d5 che formano un quadrato.



Le case a queste adiacenti, che compongono un quadrato più ampio, danno forma al centro allargato.

I pezzi che si troveranno in queste case potranno essere rapidamente trasferiti ovunque e quindi un Cavallo e un Alfiere disporranno qui di un maggior numero di mosse rispetto ad una collocazione laterale.

È da questo principio che nasce la lotta per il centro in apertura, dal tentativo cioè di entrambi gli schieramenti di dominare le case centrali che garantiscono questi vantaggi.

Chi controlla il centro di solito domina tutta la scacchiera e, secondo l'impostazione strategica classica, questo controllo è il frutto di un'occupazione fisica dello stesso da parte dei pedoni.

Benché l'occupazione del centro coi pedoni rimanga un elemento strategico generalmente positivo, la visione moderna non è più così rigida in quanto si è capito che non sempre occupazione vuol dire controllo.

A tale riguardo è molto istruttivo l'esempio a pag. 38 tratto dalla Difesa Alekhine, a cui rimandiamo.

L'unico pezzo che può muovere all'inizio della partita è il Cavallo, mentre gli altri hanno necessità che i pedoni si spostino per poter entrare in gioco.

Ma quali pedoni è bene muovere?

Quelli che controllano il centro, quindi i pedoni e e d che permettono di aprire le linee per lo sviluppo dei pezzi.

Le mosse dei pedoni laterali sono meno raccomandate per i giocatori alle prime armi, perché meno didattiche ai fini dello sviluppo. Poi, quando sarete forti come Kramnik, potrete giocare anche 1. c4 o 1. ♖f3!

Un rapido sviluppo

Una rapida ed efficiente mobilitazione delle forze, con mosse di pedone centrali seguite dall'uscita dei pezzi minori (Cavalli e Alfieri), consente di controllare da subito la scacchiera e di attaccare la posizione nemica.

L'uscita prematura della Donna invece permette all'avversario di sottoporla immediatamente ad attacchi, ed è quindi da evitare, per non perdere inutili mosse spostandola qua e là.

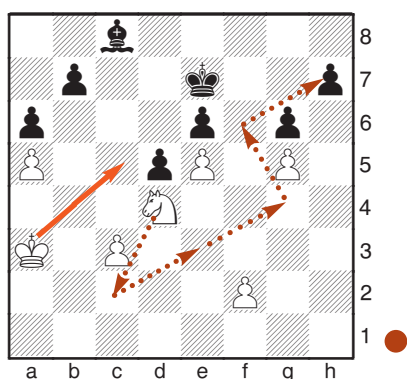
Dovrete quindi cercare di sviluppare tutti i vostri pezzi affinché controllino il centro, non perdendo tempi preziosi nel muovere più volte lo stesso pezzo se non è strettamente necessario.

Per valutare appieno l'importanza di un rapido sviluppo dei propri pezzi in

L'Alfiere cattivo

Un Alfiere si dice **cattivo** quando è impedito nel suo movimento dai propri pedoni, bloccati quindi sulle case del suo stesso colore. Per converso è detto **buono** quell'Alfiere che non è ostacolato dai propri pedoni e può attaccare quelli avversari.

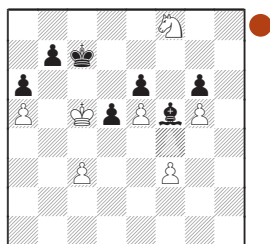
Ovviamente si parla di pedoni bloccati, altrimenti basterebbe spingerli di un passo per rendere buono un Alfiere cattivo. Questo tema può avere una sua incidenza nel centro partita, ma è soprattutto nel finale che si fa sentire.



In questa tipica struttura che può scaturire dalla **Difesa Francese**, il ♖d4 domina l'♗c8 a tal punto che il Bianco vince nonostante il pedone in meno.

Prima il Bianco porta il Re in c5 minacciando ♖b6 (il Re nero dovrà spostarsi in c7 per impedirlo) quindi trasferisce il Cavallo in f6 via c2-e3-g4 e cattura il ♗h7. Intanto il Nero, per impedire dopo ♗f8 la cattura del ♗g6, avrà provveduto a portare l'Alfiere in f5 via d7-a4-c2.

Ma a questo punto una mossa di attesa tipo f3 (D) si rivela mortale. Se il Nero potesse "passare" la mossa non succe-



derebbe nulla, ma non è consentito. Se muove l'Alfiere perde uno dei due pedoni attaccati dal Cavallo, se muove il Re segue la letale ♗d6.

Questa antipatica situazione è chiamata **Zugzwang**, un termine tedesco che vuol dire "obbligato a muovere".

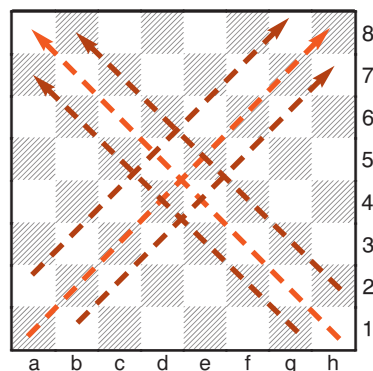
Shishkin - Karnaukh

Kiev 2005

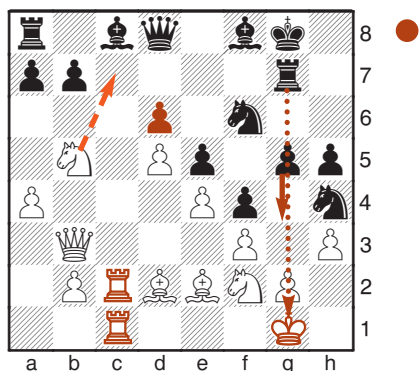
1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗f3 ♗e7 4. ♗c3 ♗f6 5. ♗f4 0-0 6. e3 b6 7. cxd5 exd5 8. ♗d3 ♗b7 9. h3 c5 10. dxc5 bxc5 11. 0-0 ♗bd7 12. ♖c1 c4 13. ♗b1 ♗c5 14. ♗d4 g6 15. ♗a4 ♖c8 16. ♗g5 ♗fd7 17. ♗xc5 ♗xc5 18. ♗xe7 ♗xe7 19. ♗d2 ♗e6 20. ♖fd1 ♗xd4 21. ♗xd4 ♗c5 22. ♗c2 ♗xd4 23. ♖xd4 ♖c5 24. ♗d1 ♖a5 25. a4 ♖c8 26. b3 cxb3 27. ♖xc8+ ♗xc8 28. ♗xb3 ♗e6 29. ♖f1 h5 30. ♖e2 ♖f8 31. ♖d3 ♖e7 32. ♖b4 ♖d6 33. h4 ♖a6 34. ♖b5 ♖b6 35. ♖d4 ♖xb5 36. axb5 f6 37. g3 g5 38. f3 gxh4 39. gxh4 ♗d7 40. ♗xd5 ♗xb5 41. ♗f7 ♗e2 42. ♖e4 a5 43. ♗xh5 ♖e7 44. ♖d4 a4 45. ♖c3 ♗b5 46. ♖b4 ♗c6 47. f4 1-0

La diagonale debole

Ci si potrebbe chiedere perché questo tema strategico abbia una minore importanza pratica rispetto a quello della colonna. I motivi sono due.



Naturalmente esiste anche l'**attacco sul lato di Donna** (ipotizzando gli arrocchi corti), perché il Re non è l'unico obiettivo possibile.



In questa tipica posizione della **Est-Indiana** il Nero punta al Re, mentre il Bianco ha mire più sottili: tramite i pezzi attivi ad Ovest e il possesso della colonna **c** spera di irrompere nel territorio del Nero o di far cadere la base della catena centrale (il ♖d6).

Shirov - Radjabov

Wijk aan Zee 2007

1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♙g7 4. e4 d6 5. ♙e2 0-0 6. ♖f3 e5 7. 0-0 ♘c6 8. d5 ♘e7 9. b4 ♘h5 10. ♙e1 f5 11. ♘g5 ♖f6 12. f3 ♘h8 13. ♘e6 ♙xe6 14. dxe6 ♘h5 15. g3 ♙f6 16. c5 f4 17. ♘g2 ♘c6 18. cxd6 cxd6 19. ♘d5 ♘d4 20. ♙b2 ♘xe6 21. g4 ♘hg7 22. ♘xf6 ♙xf6 23. ♙d5 ♙e7 24. ♙ed1 ♙d8 25. ♙a5 b6 26. ♙d5 ♙ff8 27. ♙ac1 h5 28. gxh5 ♙h4 29. ♙c6 g5 30. ♙xd6 g4 31. ♙xe6 ♙xd5 32. ♙h6+ ♘g8 33. ♙c4 gxf3+ 34. ♘h1 ♘xh5 35. ♙g1+ ♘g3+ 36. ♙xg3+ fxg3 37. ♙xh4 g2+ 38. ♘g1 f2+ 39. ♘xg2 f1♙+ 40. ♙xf1 ♙d2+ 41. ♘g3 ♙xb2 42. ♙c4+ ♘g7 43. ♙b3 ♙b1 44. ♘g2 ♙c8 45. ♘f3 ♙c3+ 46. ♘g4 ♙f1 47. ♘h5 ♘f6 0-1

Difesa e contrattacco

L'altra faccia dell'attacco è ovviamente la **difesa**. Se l'attacco riempie di entusiasmo e di ottimismo, la difesa è difficile da gestire dal punto di vista tecnico ma soprattutto psicologico. Questo spiega perché nella storia degli scacchi siano molti i cosiddetti geni dell'Attacco (**Anderssen, Morphy, Alekhine, Tal, Bronstein, Shirov, Kasparov** ecc.) e relativamente pochi i maestri della Difesa. Vengono in mente solo **Lasker** e **Korchnoj**.

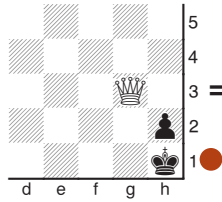
Bisogna saper aspettare con calma e pazienza il momento giusto, confidando nelle proprie capacità tattiche per ribaltare la situazione. Più facile a dirsi che a farsi! Comunque qualcuno ha chiamato questo positivo atteggiamento psicologico "**principio della massima difficoltà**". Perché anche l'attaccante può scoraggiarsi di fronte a un avversario che si difende come un leone.

Meno drammatica è la situazione se la difesa non è solo **passiva** ma la posizione contiene i germi del **controgioco**. Quando è possibile sacrificare un pedone per un po' di controgioco, conviene ricordare che potrebbe essere l'ultima occasione di ritornare in partita. È quasi sempre meglio avere una posizione normale con un pedone in meno che una posizione totalmente passiva con equilibrio materiale.

Un'ottima esemplificazione di questo ultimo concetto lo si può trarre dalla Teoria dei finali... questo per ricordare che il sapere scacchistico è diviso in scomparti solo per ragioni didattiche.

Nello storico match per corrispondenza tra **Londra** e **San Pietroburgo** del **1886** si raggiunse questo finale di Torri:

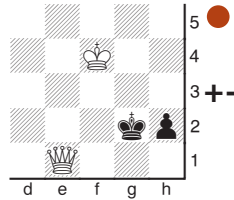
di Torre, quando la Donna dà lo scacco in **g3**, (D) il Re nero si porta in **h1** e il Bianco non può avvicinare il Re per via dello stallo.



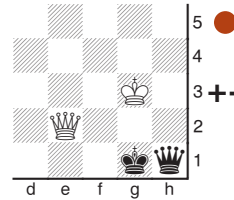
Ovviamente queste risorse non sono disponibili con i pedoni centrali o con quelli di Cavallo.

Ma perché abbiamo anche detto che una condizione per pattare è che il Re bianco non sia troppo vicino?

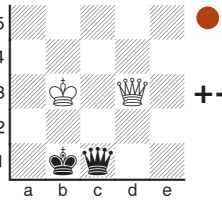
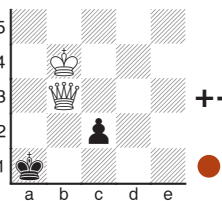
Come esempio aggiungiamo un Re in **e4** nel diagramma precedente. Dopo **1. ♖e1+ ♔g2** il Bianco vince con l'inattesa **2. ♕f4!** (D) che non fa nulla per impedire la promozione!



2...h1=♚ 3. ♖e2+! ♔g1 non salva **2...♔h3 3. ♖g4+** **4. ♔h2 ♖g3** matto **4. ♔g3** (D) e sorprendentemente, nonostante la parità materiale, il matto è imparabile.



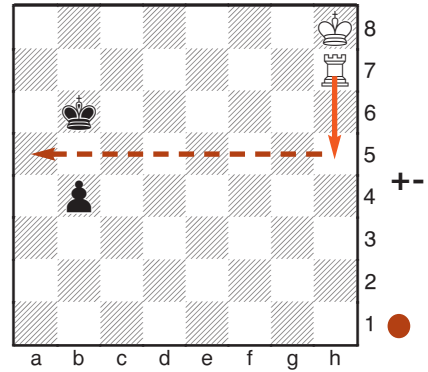
Uguualmente, tornando al caso del pedone di Alfiere, aggiungendo un Re in **b4** (D), il Bianco vince con **1. ♖c3+ ♔b1 2. ♔b3!** permette la promozione **2...c1=♚ 3. ♖d3+** (D) ma segue un elegante matto **3... ♔a1 4. ♖a6+ ♔b1 5. ♖a2** matto.



Torre contro pedone

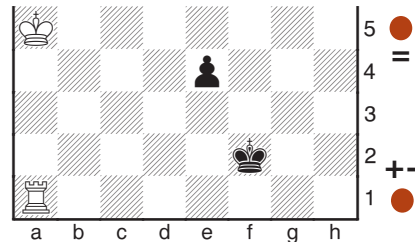
In questi finali è decisiva la posizione del Re della parte forte. Se è abbastanza vicino al pedone la Torre vince, altrimenti la Torre stessa dovrà sacrificarsi per impedire la promozione.

Quando il Re nero non è a stretto contatto col proprio pedone, e il pedone non è troppo vicino alla casa di promozione, il Bianco dispone di una risorsa che è bene ricordare.



1. ♖h5!! è l'unica che vince. Dopo la spontanea **1. ♔g7? ♔b5** il Re bianco è troppo lontano e la partita è patta. Ora invece il Re nero è tagliato fuori dalla difesa del proprio pedone e dopo **1...b3 2. ♖h3** il pedone cade immediatamente. Se il Nero non avanza il pedone, il Re bianco si avvicina indisturbato.

Negli altri casi è una questione di concreto calcolo dei tempi.



Qui ad esempio **1. ♔b4 e3 2. ♔c3 e2 3. ♔d2** vince, ma se tocca al Nero è patta dopo **1... e3 2. ♔b4 e2**.