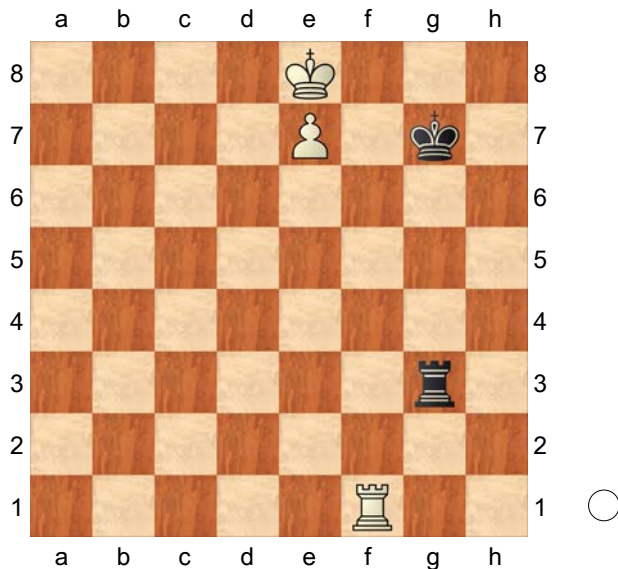


22 - Lucena like 1

[Doe,John]

1



Le posizioni come quella in questo esempio in cui il re in svantaggio è tagliato verticalmente dal pedone avversario e si può applicare la manovra del ponte di Lucena le chiameremo posizioni di Lucena. Nell'esempio il bianco vince con o senza il tratto **1.Td1 Ta3**

[1...Tg2 Se il nero rimane sulla colonna G per impedire lo scacco in G1 e la conseguente manovra di Lucena 2.Td8 dopodichè il re bianco libera la casa E8 e la promozione è inevitabile]

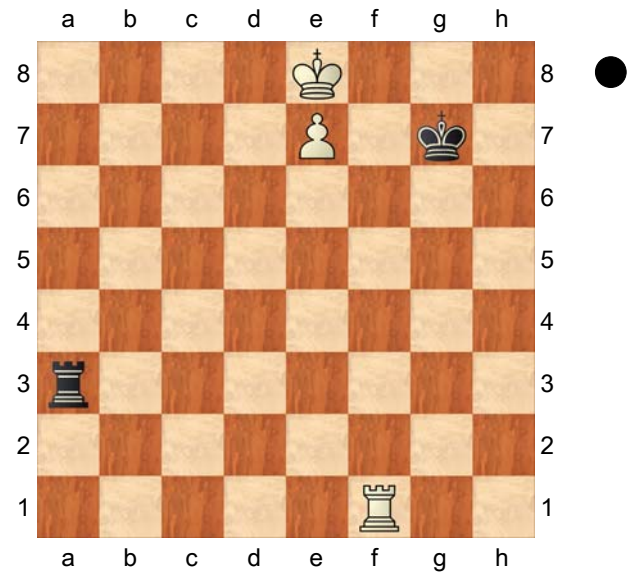
2.Tg1+ Kh6 3.Tg4 si rientra nello schema del ponte di Lucena

23 - Attacco laterale

[Doe,John]

(Diagram)

L'unica differenza rispetto alla posizione precedente è la disposizione della Torre nera in A3. Se il bianco avesse il tratto vincerebbe facilmente dando scacco in G1 e facendo la manovra di Lucena.



Con la mossa al nero il finale finisce pari poichè la torre nera con una serie di scacchi laterali (ATTACCO LATERALE) può forzare il re bianco ad abbandonare il pedone dopodichè la torre nera potrà attaccare e catturare il pedone bianco **1...Ta8+**

Per il successo dell'Attacco Laterale sono fondamentali 2 elementi :

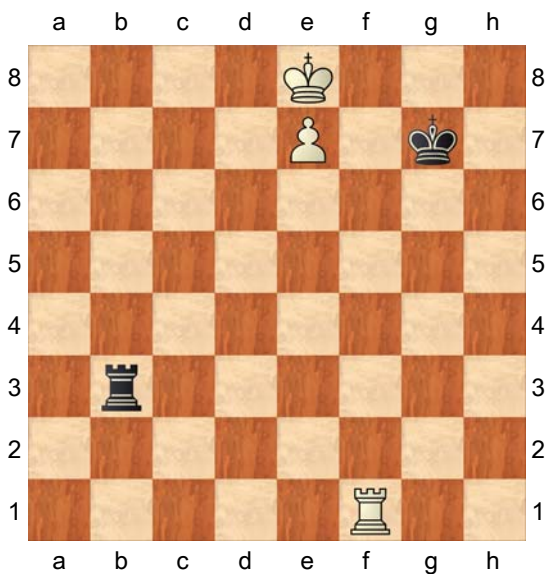
1 - la posizione del re nero che impedisce al re bianco di rifugiarsi dietro il pedone

2 - la distanza della torre dal pedone (sono necessarie almeno 3 case tra la torre e il pedone altrimenti l'attacco laterale fallisce)

2.Kd7 Ta7+ 3.Kd6 Ta6+ 4.Kd5 Ta5+ 5.Kc6 Ta6+ 6.Kb7 Te6 Nella Posizione iniziale il bianco avrebbe potuto vincere se la Torre bianca si fosse trovata in C1 oppure in D1 oppure in E1 (con la Torre in B1 non si vince poichè dopo 5. Rce Ta6+ 6. Tb6 è inutile poichè il re nero catturerà il pedone in E7)

24 - Lato Corto e Lungo

[Doe,John]



L'unica differenza rispetto alla posizione precedente è la disposizione della Torre nera in B3. Se il bianco avesse il tratto vincerebbe facilmente dando scacco in G1 e facendo la manovra di Lucena. In questa posizione la Torre nera è troppo vicina al pedone e l'Attacco Laterale fallisce.

1...Tb8+ 2.Kd7 Tb7+ 3.Kd6 Tb8

[3...Tb6+? 4.Kc7 Te6 5.Kd7]

4.Kc7 Ta8 La torre nera recupera il suo effetto a distanza **5.Ta1!!**

Unica mossa vincente

[5.Te1? Kf7]

[5.Kb7? Te8]

5...Te8 6.Kd7 La promozione è inevitabile

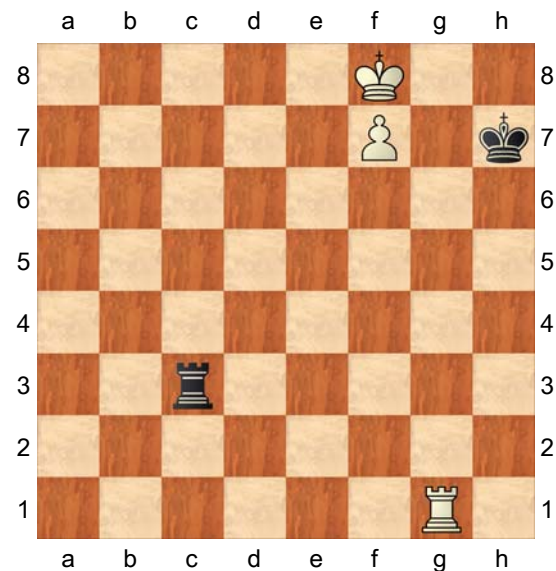
In questo esempio abbiamo visto come l'attacco laterale possa permettere la patta solo se la Torre è abbastanza lontana dal re avversario.

Nell'attacco laterale la scelta del lato da cui dare gli scacchi con la torre è fondamentale. Il pedone divide la scacchiera in 2 parti: il lato lungo (indicato in verde) e il lato corto (indicato in rosso). L'attacco laterale ha

possibilità di successo (il risultato dipende anche dalla disposizione del proprio re e della torre avversaria) solo se la torre dà gli scacchi da lontano sul lato lungo ed il re in svantaggio si trova sul lato corto (sul lato lungo potrebbe intralciare l'azione a distanza della torre)

25 - Attacco L. Like 1

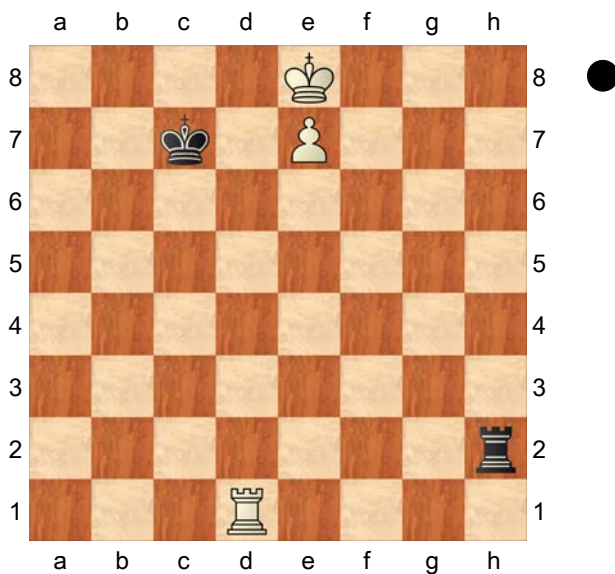
[Doe,John]



In questa posizione la torre nera si trova un po' troppo vicina al re avversario ma il lato alla sinistra del pedone è molto lungo e il nero riesce a pattare **1...Tc8+ 2.Ke7 Tc7+ 3.Ke6 Tc8 4.Kd7 Ta8** La torre si sposta distante da re per tempestarlo di scacchi **5.Ta1** Il sacrificio di Torre è tematico ma non basta per vincere poiché sul lato lungo ci sono molte case su cui muoversi **Tb8**

26 - Attacco L. like2

[Doe,John]



L attacco laterale sul lato corto non ha speranza **1...Th8+ 2.Kf7 Th7+ 3.Kf6 Th8 4.Kg7 Ta8 5.Kf7** la promozione è inevitabile

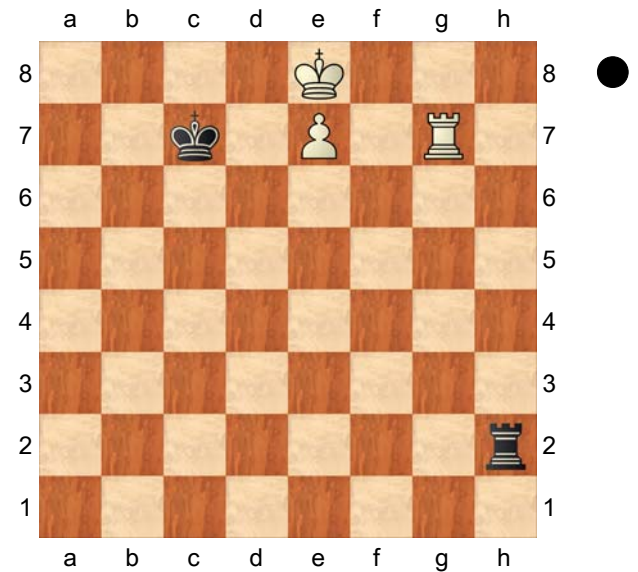
27 - Attacco L. like 3

[Doe,John]

(Diagram)

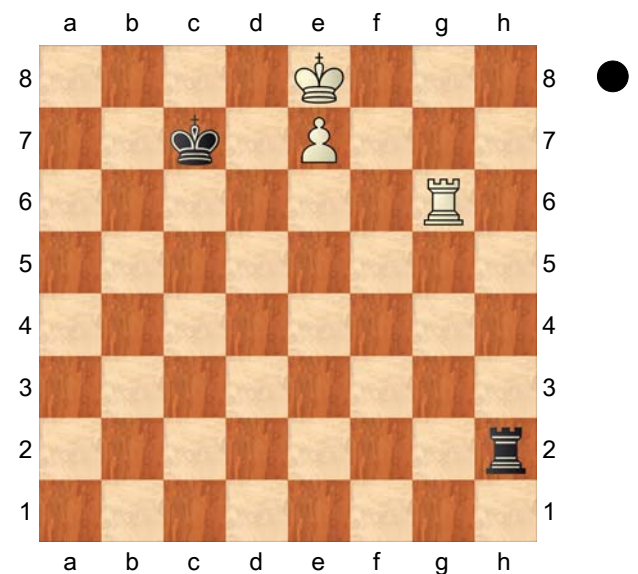
Con il tratto il bianco riuscirebbe a vincere posizionando la torre G1 per fare la manovra di Lucena poichè l' attacco laterale del nero (unico controgio) sul lato corto sarebbe inutile.

1...Th8+ Con il tratto il nero riesce a pareggiare poichè la torre bianca è posizionata male e l' attacco laterale funziona anche se la torre si trova sul lato corto **2.Kf7 Kd7 3.Tg1 Th7+ 4.Kf8 Th8+ 5.Kg7 Th2** La posizione è pari poichè il bianco non riesce a promuovere il pedone



28 - Attacco L. like 4

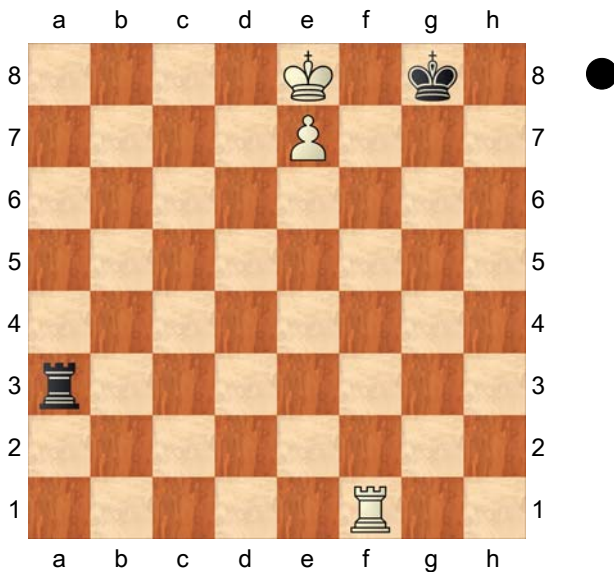
[Doe,John]



La torre bianca è posizionata meglio che nell' esempio precedente e tale differenza è sufficiente per vincere **1...Th8+ 2.Kf7 Kd7 3.Th6** sacrificio tipico di questi tipi di finali **Tc8 4.Te6** la promozione è inevitabile

29 - Attacco L. like 5

[Doe,John]



La posizione del re nero in G8 permette al bianco la nuova minaccia Tf8 per difendersi dalla quale la Torre del nero dovrà trovarsi sull'ottava traversa. L'attacco laterale non salva il nero a causa della cattiva posizione del re nero. **1...Ta8+ 2.Kd7 Ta7+ 3.Kd6 Ta6+ 4.Kc5 Ta8**

[4...Te6?? 5.Tf8+ la cattiva posizione del re permette di portare la torre in F8 con conseguente promozione Kg7 6.e8D]

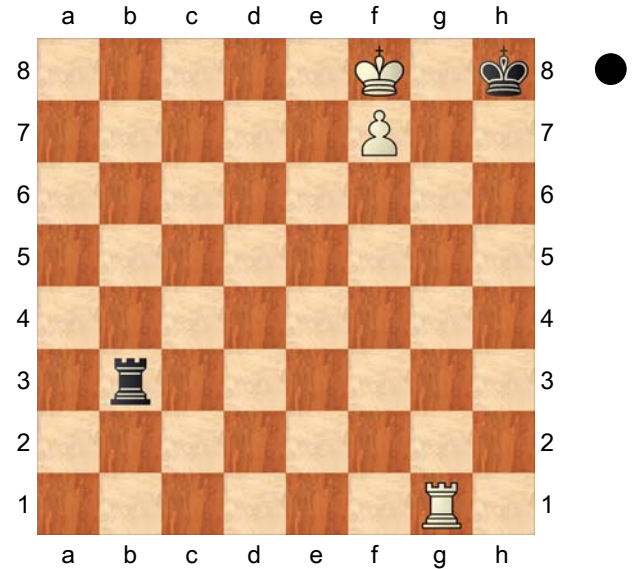
5.Kc6 Kg7 6.Ta1 il sacrificio tematico **Tb8 7.Kc7** la promozione è inevitabile

30 - Attacco L. like 6

[Doe,John]

(Diagram)

Il re nero è posizionato male come nell'esempio precedente ma il lato a sinistra del pedone è più lungo di 1 colonna e questo particolare permette al nero di pareggiare **1...Tb8+ 2.Ke7 Tb7+**



3.Kf6

[3.Ke6 Tb6+ 4.Kd5 Tb8 5.Kd6 Kh7 6.Tb1 Il lato a sinistra del pedone è molto lungo e il sacrificio tematico non funziona poichè la torre può spostarsi in aA8 Ta8]

3...Tb6+ 4.Kf5 Tb5+ 5.Kg6 Tb6+ 6.Kh5 Tb5+

[6...Th6+?? 7.Kg5 Tg6+ 8.Kf5]

7.Kh6 Tb6+ 8.Tg6 Tg6+ 9.Kxg6
Stallo

31 - Conclusioni 1

[Doe,John]

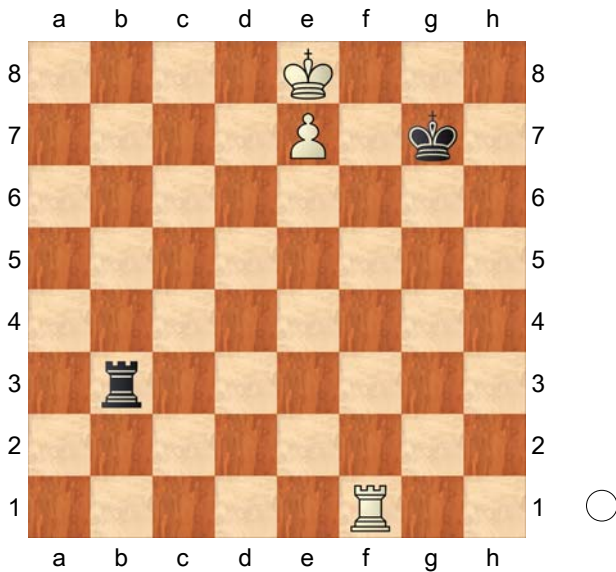
(Diagram)

CONCLUSIONI :

1 - Se il pedone della parte in vantaggio ha raggiunto la 7 traversa e il re avversario è tagliato fuori, allora la salvezza può trovarsi SOLO in un attacco laterale di Torre

2 - Perchè un attacco laterale di Torre possa avere successo è necessario avere almeno 3 case tra la Torre ed il pedone

3 - Per la riuscita di un attacco laterale

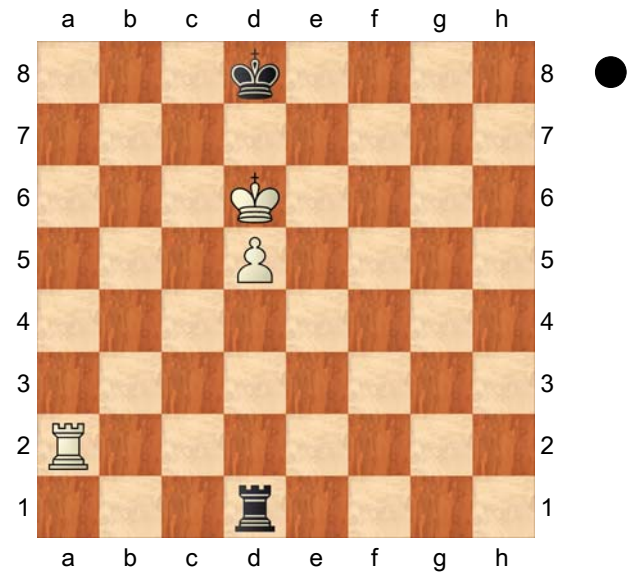


è necessario che il re della parte forte non disponga di protezione e che la torre sia mal piazzata **1.Tg1+ Kh7** Con un taglio di 2 colonne del re nero l'attacco laterale non ha alcun senso poichè il re bianco può proteggersi dietro il pedone e poi promuovere

32 - Concetti in azione [Doe,John]

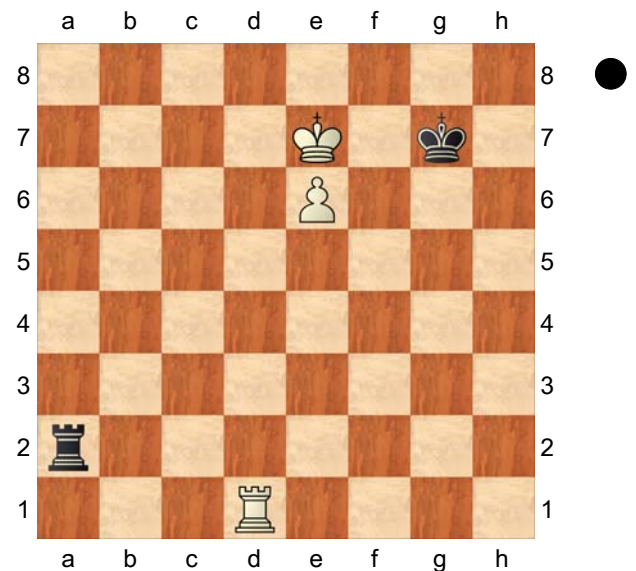
(Diagram)

I concetti di lato corto e lungo possono essere di aiuto nell'individuazione della mossa giusta. Nell'esempio seguente il re nero deve scegliere se spostarsi in C8 o E8 per evitare lo scacco matto **1...Kc8** Il re si sposta sul lato corto e lascia il lato lungo alla propria torre riservandosi la possibilità di un attacco laterale sul lato lungo. **2.Ta8+ Kb7** **3.Td8** Con l'idea di spostare il re e spingere il pedone **Th1** **4.Ke7** Sul lato lungo la torre può dare una serie di scacchi e costringe il re avversario ad allontanarsi dal pedone



dopodichè il re nero può avvicinarsi per catturarlo **Th7+**

33 - Attacco L. con Pedone in [Doe,John]



L'attacco laterale quando il pedone è in 6 traversa dà maggiori possibilità di patta rispetto al pedone in 7 traversa, per esempio con il pedone in 6 traversa il sacrificio tematico per deviare la torre dalla casa di promozione non ha senso, inoltre neanche la presenza della torre bianca sulle colonne C e D permette la

vittoria poichè la torre nera ha 2 traverse da cui ostacolare la promozione (la 7 o 8 traversa). Un'altra differenza (rispetto al pedone in 7 traversa) è che il pedone bianco deve muovere 2 volte per arrivare a promozione perciò il nero ha un tempo in più per ostacolarne la promozione (avvicinando il proprio re o posizionando meglio la torre).

Nella posizione di questo esempio se la mossa toccasse al bianco vincerebbe facilmente dando scacco in G1 (il taglio di 2 colonne rende l'attacco laterale inutile) dopodichè può applicare il ponte di Lucena **1...Ta7+** Il nero deve dare subito scacco poichè ad una mossa di attesa seguirebbe TG1 del bianco con il taglio di 2 colonne del re nero e quindi facile vittoria **2.Td7 Ta8!** Impedisce RE8 seguito dalla spinta del pedone

[2...Ta1! L'unica mossa sbagliata in questa posizione sarebbe TA6

A) 3.Td6 Anche questa sottovariante porta alla patta ma il nero deve evitare alcune insidie Ta8!! unica difesa (3...Ta7+?? **4.Ke8 Ta8+ 5.Td8 Ta7 6.e7 Kf6 7.Td6+ Kg7 8.Kd8** con promozione inevitabile) **4.Td8 Ta7+ 5.Ke8 Kf6 ;**

B) 3.Ke8+ Kf6 4.e7 Ke6 Il nero ottiene la patta per la sfavorevole posizione della Torre bianca **5.Kf8 Tf1+ 6.Ke8 Ta1]**

3.Td8

[3.Tb7= Ta1 4.Kd7 Ta8 5.e7 Kf7]
[3.Td6 E' una posizione insidiosa poichè la torre nera deve resare in 8 traversa e l'unica mossa che salva è RG6 Kg6 (3...Tc8? 4.Td1 Minaccia TG1 Tc7+ 5.Kd8 Ta7 6.Te1)]

3...Ta7+ 4.Kd6

[4.Ke8? Kf6 Il pedone viene

catturato]

4...Ta6+

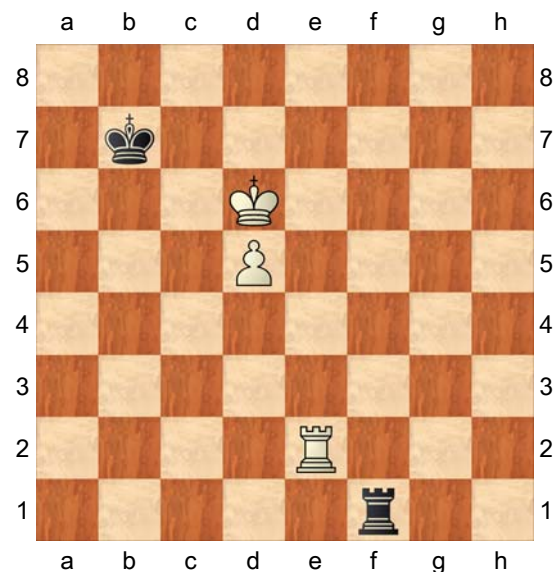
[4...Kf6?? 5.Tf8+ Kg7 6.e7 con promozione]

5.Ke5 Ta5+ 6.Td5 Ta8 7.Td7+ Kg6

[7...Kf8?? 8.Kf6]

34 - Attacco da Retro

[Doe,John]



Con il pedone in 5 Traversa il giocatore in svantaggio può provare a fermare il pedone con un ATTACCO DA RETRO

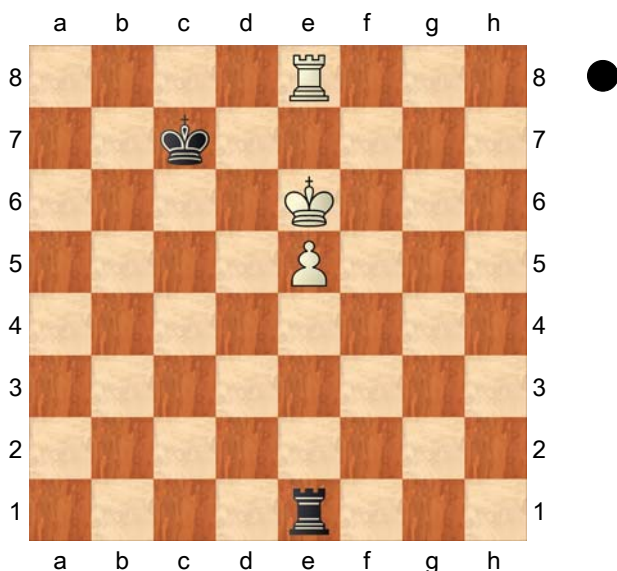
1...Kc8 Il nero cerca di occupare la casa di promozione e rientrare in posizioni simili a quella di Philidor **2.Te8+ Kb7 3.Th8** Il controllo della colonna H vanifica le possibilità di un attacco laterale del nero poichè la torre nera non avrebbe le 3 colonne di distanza dal pedone per assicurare il successo dell'attacco laterale **Td1** la Torre ATTACCA DA RETRO per impedire l'avanzata del pedone **4.Ke6 Kc7** impedisce l'avanzata del pedone [4...Te1+?? 5.Kd7]

5.Th7+ Kd8 6.Kd6 Kc8 7.Th8+ Kb7 Il nero attaccando il pedone alle spalle e coordinando l'azione del re e della

torre riesce ad impedire l'avanzata del pedone, il bianco non progredisce e la posizione finisce pari

35 - Attacco da Retro 1

[Doe,John]



1...Th1 2.Tf8 Per evitare la spinta del pedone si passa all'attacco laterale **Te1**

[2...Th6+ 3.Ke7 Th7+ 4.Tf7]

3.Tf2 Il bianco vuole tagliare il re nero sulla colonna D per rendere ineffice l'attacco da retro ed al nero rimarrebbe solo un attacco laterale sul lato corto che sarebbe perdente **Kd8**

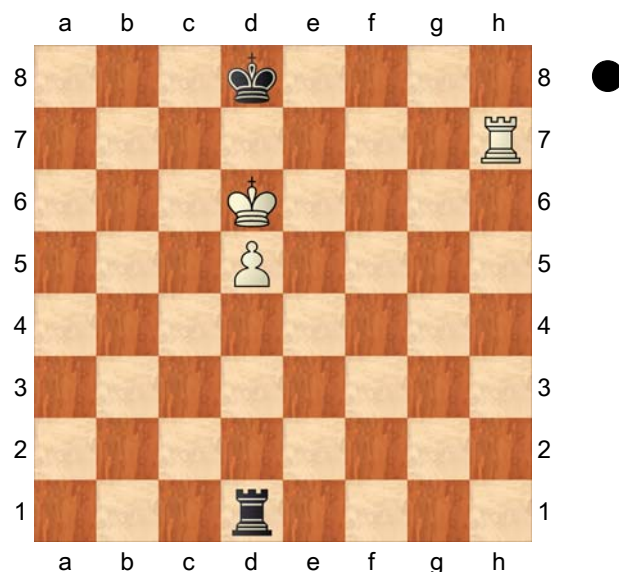
In nero impedisce la spinta del pedone con l'attacco da retro e la partita finisce pari

36 - Attacco da Retro 2

[Doe,John]

(Diagram)

1...Kc8 Il re nero si sposta sul lato corto e si riserva la possibilità di un attacco laterale sul lato lungo **2.Th8+ Kb7**



3.Td8 MANOVRA TIPICA CONTRO L'ATTACCO DA RETRO (si minaccia R E7 e la spinta di pedone) **Th1 4.Ke7**
[4.Te8 Se il bianco toglie la torre da D8 allora il nero continua con l'attacco da retro Td1]

4...Th7+ 5.Kf6 Th6+ 6.Kg5 Th1 7.Kf5 Kc7

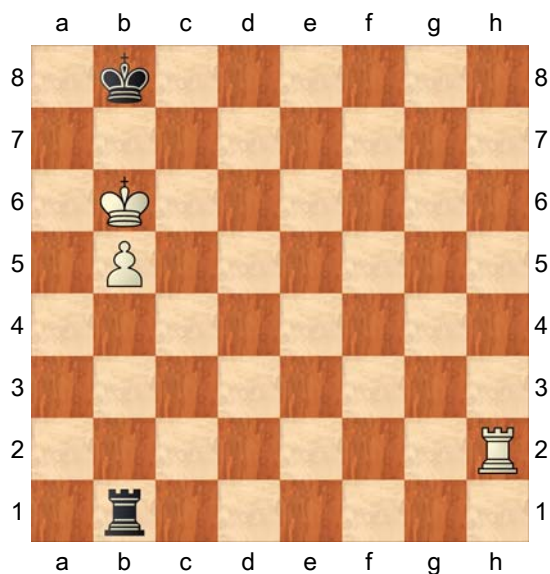
37 - Attacco da Retro 3

[Doe,John]

(Diagram)

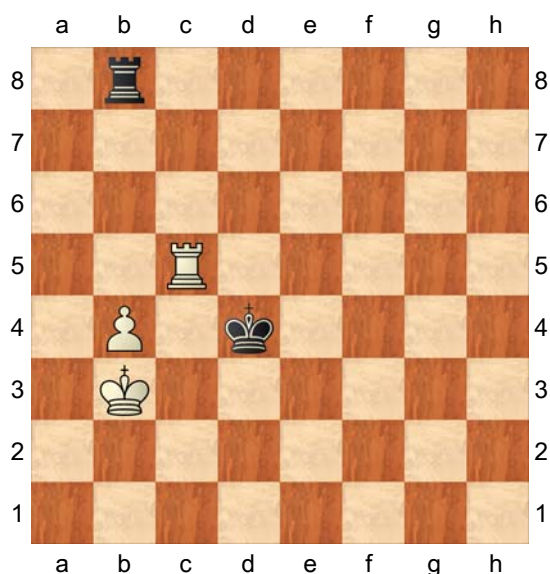
L'ATTACCO DA RETRO non funziona contro i pedoni nelle colonne A B G H
1...Kc8 2.Th8+ Kd7 3.Tb8

La manovra tipica contro l'attacco da retro funziona poiché il nero non può passare ad un attacco laterale come nell'esempio precedente **Tb2 4.Ka7 Kc7 5.b6+ Kd7 6.Kb7 Tb1 7.Th8 Tb2 8.Ka7 Ta2+ 9.Kb8 Tb2 10.b7 Tb1** Il bianco taglia verticalmente il re avversario e rientra nelle posizioni vincenti dello schema di Lucena



38 - Taglio Vert e Orizz

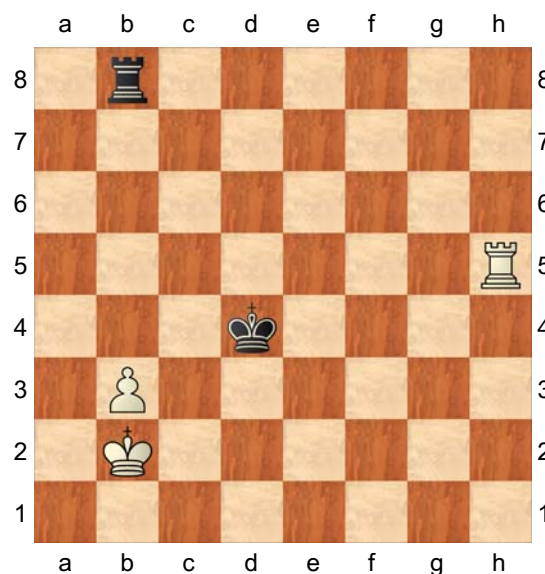
[Doe,John]



Se il re avversario è tagliato sia Verticalmente che orizzontalmente il seguente metodo permette di vincere facilmente **1...Ta8 2.Tc6 Tb8**
 [2...Ta1 3.b5 Kd5 4.Kb4 Ta2 5.Tc7 Kd6 6.b6]
3.Ta6 Kd5 4.Ka4 Kc4 5.Tc6+ Kd5 6.b5 Ta8+ 7.Kb4

40 - Taglio Vert e Orizz 1

[Doe,John]



Il pedone è ancora arretrato rispetto al re nero perciò se toccasse al nero riuscirebbe a pattare con **Ra8 1.Ka3 Ta8+ 2.Kb4 Tb8+ 3.Tb5 Ta8 4.Ta5 Tb8+ 5.Ka4 Tc8 6.b4 Kc4 7.Ta7 Kd5 8.b5 Kc5 9.Ka5 Kd6 10.b6 Kc6 11.Ka6 Kd6 12.Th7 Ta8+ 13.Kb7 Ta1 14.Kb8 Tb1 15.b7 Tb2**

Il bianco rientra nello schema di Lucena e vince

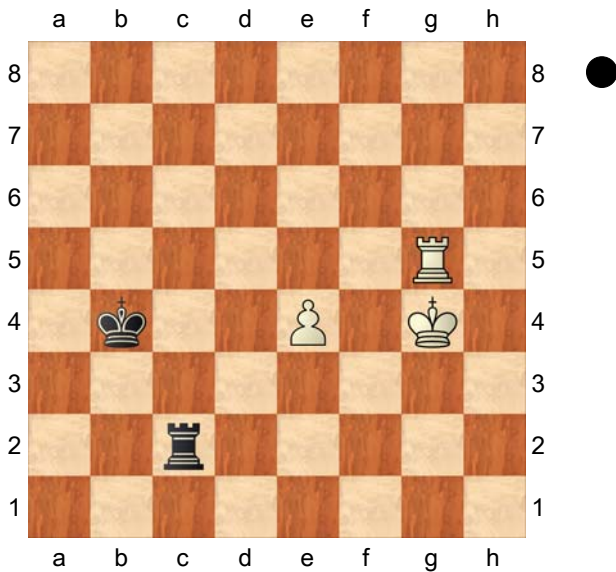
41 - Attacco L. in 4 Traversa

[Doe,John]

(Diagram)

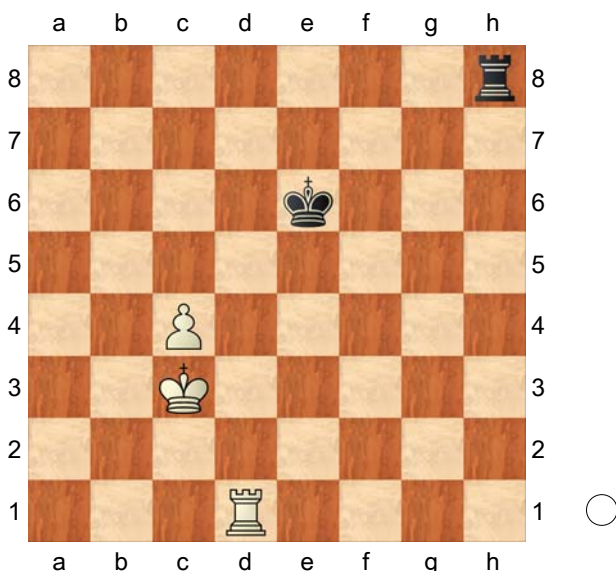
Attacco laterale con pedone in 4 Traversa (niente di nuovo):

In questa posizione il bianco manovra per tagliare verticalmente il re avversario dopodichè trovandosi sul lato corto riesce ad aiutare il pedone ad arrivare a promozione (gli attacchi laterali del nero sono inefficaci) **1...Td2 2.Kf5 Kc5 3.Ke6+ Kc6 4.Td5 Th2 5.Td1**



**Th6+ 6.Kf5 Th5+ 7.Kf6 Th6+ 8.Kg5
Te6 9.Kf5 Te8 10.e5 Tf8+ 11.Kg6
Tg8+ 12.Kf7 Tg2 13.e6** Il bianco
vince rientrando nelle posizioni tipiche
in cui si vince con lo schema di Lucena

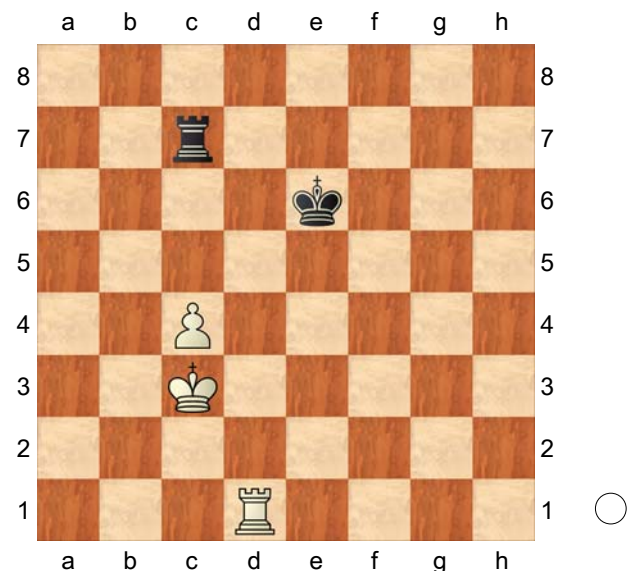
42 - Attacco Frontale [Doe,John]



Con il pedone in 4 traversa diventa
possibile una nuova risorsa difensiva : l
ATTACCO FRONTALE 1.Kb4
[1.c5 Ke7 2.Kc4 Td8
Manovra tipica per eliminare il taglio

(se il bianco non cambia le torri il re
nero occupa la casa di promozione
3.Txd8 Kxd8 4.Kb5 Kc7 finale di
pedoni pari]
1...Tb8+ Gli scacchi della torre
allontanano il re dal pedone
dopodichè la torre torna ad attaccare il
pedone **2.Ka5 Tc8**
[2...Ta8+?? 3.Kb6]
3.Kb5 Tb8+ 4.Ka6 Tc8 5.Td4
Manovra tipica contro l attacco frontale
(in questo esempio non funziona
poichè il re nero è posizionato bene)
**Ke5 6.Td5+ Ke6 7.Kb5 Tb8+ 8.Ka4
Tc8 9.Kb4 Tb8+ 10.Tb5 Th8 11.Tb7
Kd6 12.Kb5 Th5+ 13.Kb6 Tc5
14.Td7+ Kxd7 15.Kxc5 Kc7**
Il finale di pedoni è pari

43 - Attacco Frontale 1 [Doe,John]

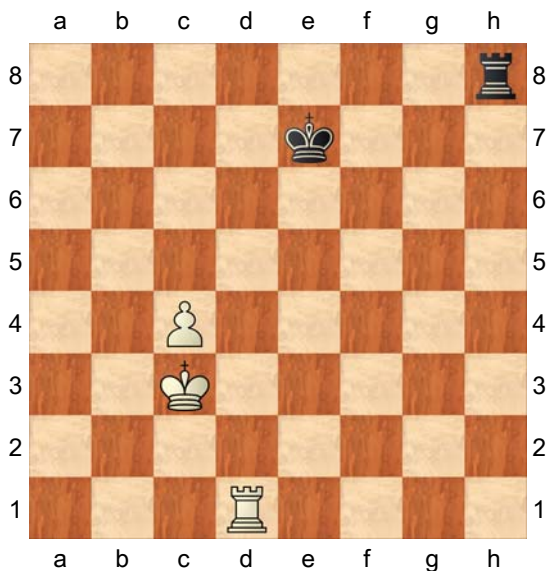


L attacco Frontale può essere efficace
solo se la torre si trova ad almeno 3
case di distanza dal pedone altrimenti
la vittoria per il giocatore in vantaggio è
facile **1.Kb4 Tb7+ 2.Ka5 Tc7 3.Kb5
Tb7+ 4.Kc6 Tb8 5.c5** Con il pedone
in 5 Traversa l attacco frontale è inutile.

In questa posizione il nero non ha altre risorse difensive ed il bianco vince facilmente

44 - Attacco Frontale 2

[Doe,John]



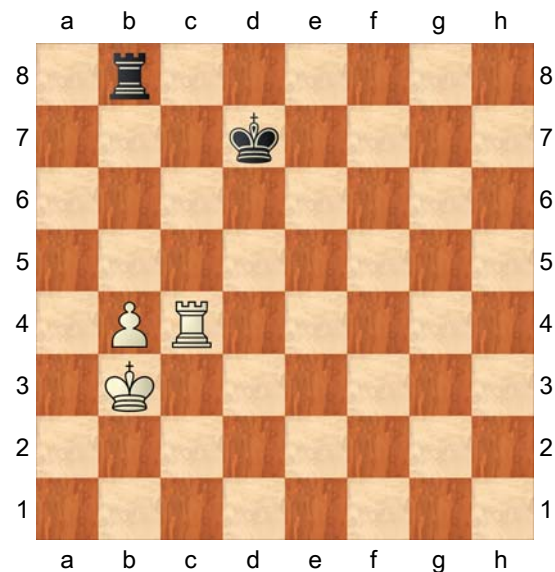
1.Kb4 La manovra tipica contro l'attacco frontale funziona solo se il re nero è posizionato male **Tb8+** **2.Ka5 Tc8** **3.Kb5 Tb8+** **4.Ka6 Tc8** **5.Td4** Manovra tipica usata contro l'attacco frontale **Ke6** **6.Kb7 Tc5** **7.Kb6 Tc8** **8.c5** Il bianco vince poiché il pedone ha raggiunto la 5 Traversa e l'attacco frontale non serve più a nulla

45 - Attacco Frontale 3

[Doe,John]

(Diagram)

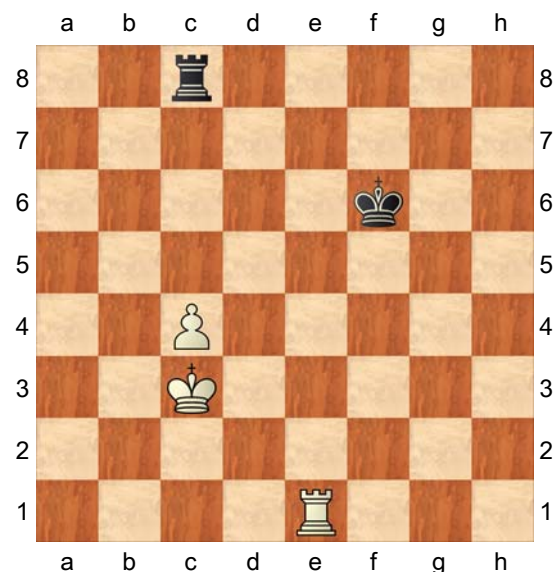
Se il pedone si trova su colonna di Cavallo aumentano le possibilità di difesa. Il re Bianco è limitato nelle manovre dal bordo della scacchiera perciò prima di avanzare con il re deve



avere messo la torre a difesa del pedone. **1.Ka4 Ta8+** **2.Kb5 Kd6** **3.Kb6 Kd5** **4.Tc5+ Kd4** **5.Tc6 Tb8+** **6.Ka5 Ta8+** **7.Ta6 Tc8** **8.b5 Kd5** Il bianco vince nel modo che abbiamo visto nel diagramma 38

46 - Metodo Cobinato

[Doe,John]



Se il bianco sposta la torre in E4 il re nero la attacca immediatamente perciò con tale manovra si rientrerebbe in quelle posizioni in cui l'attacco frontale

ha successo.

In questa posizione il bianco può usare un altro metodo (detto METODO COMBINATO) che consiste nei seguenti passaggi :

1 - Il re bianco si posiziona in una delle caselle poste in diagonale dal pedone e separate da esso

2- La Torre si posiziona dietro il pedone e ne appoggia l'avanzata **1.Kb4**

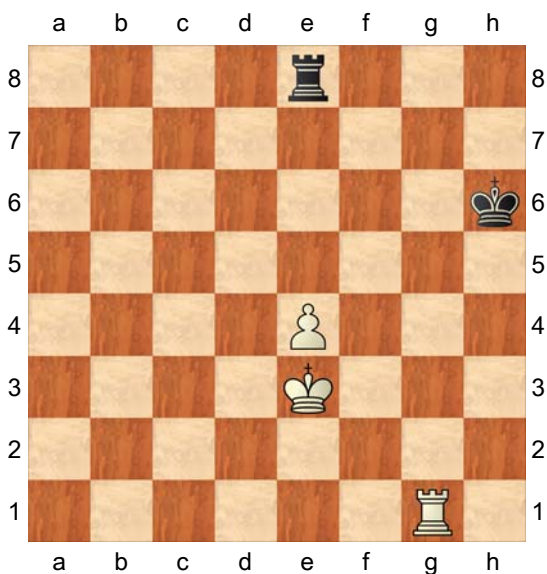
Il re si dirige verso A6 poichè dall'altro lato la casella E6 è inaccessibile **Tb8+ 2.Ka5 Tc8 3.Kb5 Tb8+ 4.Ka6 Tc8 5.Tc1 Ke7 6.Kb7 Tc5 7.Kb6 Th5 8.c5**

[8.Td1!! Si vinceva anche tagliando il re sulla colonna D]

8...Kd8 9.Td1+ Kc8 10.Tg1 Th8 11.c6 La difesa passiva contro il pedone di Alfiere perde

47 - Metodo Combinato 1

[Doe,John]



In alcune posizioni si può sfruttare il cattivo posizionamento del re avversario per creare minacce di matto e avanzare il pedone **1.Kd4 Td8+ 2.Kc5 Te8 3.Kd5 Td8+ 4.Ke6**

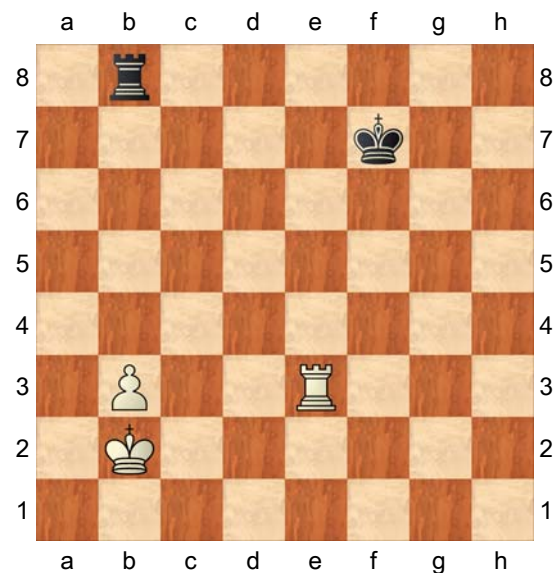
[4.Kc6 L applicazione meccanica del metodo combinato non funzionerebbe poichè il nero potrebbe passare ad un attacco laterale sul lato lungo **Te8 5.Te1 Kg7 6.Kd7 Te5 7.Kd6 Ta5 8.Tf1 Ta6+]**

4...Te8+ 5.Kf6 La spinta del pedone è inevitabile **Tf8+ 6.Ke7 Ta8 7.e5**

Con il pedone in 5 Traversa e il re nero tagliato di 2 Traversa la vittoria è facile per il bianco

48 - Pedone in 3 Traversa

[Doe,John]



Con il pedone in 3 Traversa il difensore ha maggiori probabilità di salvarsi. In questa posizione il metodo combinato non funzionerebbe poichè levando il taglio il re nero andrebbe ad occupare la casa di promozione **1...Kf6 2.Kc3 Tc8+ 3.Kd4 Tb8 4.Kc5 Tc8+ 5.Kd6 Tb8 6.Tf3+** Scacco tematico per allonare il re dal pedone **Kg5**

Se il re nero andasse in G6 (invece di attaccare la torre con RG5 e RG4)) allora con il Taglio di 4 colonne si vincerebbe anche con il metodo combinato **7.Kc5**

[7.Kc7 non servirebbe Tb4 8.Kc6 Tb8]

7...Kg4 8.Td3 Tc8+

[8...Kf5 9.b4 Ke4 10.Td6 Ke5 11.Tc6]

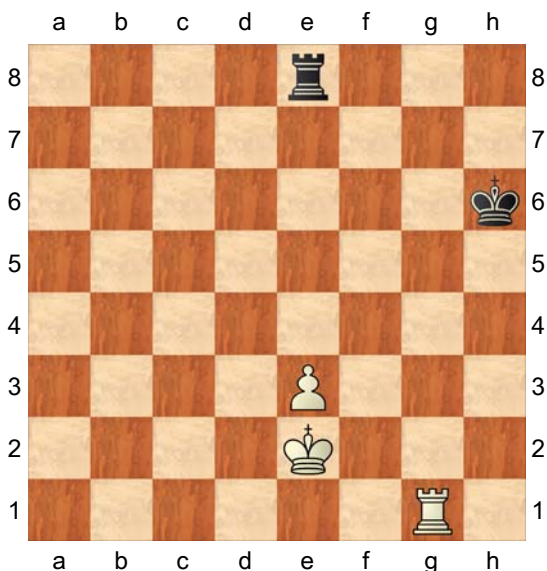
9.Kb6 Tb8+ 10.Kc7 Tb4 11.Kc6 Tb8

12.Td4+ lo scacco è tematico in queste posizioni e permette di avanzare il pedone **Kf5 13.b4 Ke5 14.Th4**

La spinta in B5 è inevitabile e il bianco vince facilmente

49 - Pedone in 3 TRaversa bis

[Doe,John]



In questa posizione il bianco sfrutta la posizione del re nero per avanzare con il pedone e il nero si salva dalla sconfitta grazie all'attacco laterale sul lato lungo **1.Kd3 Td8+ 2.Kc4 Te8 3.Kd4 Td8+ 4.Ke5 Te8+ 5.Kf6 Kh5**
[5...Tf8+?? 6.Ke7 Tf5 7.e4 Te5+ 8.Kf6]

6.Te1 Tf8+ Il nero passa all'attacco laterale ma prima leva il re bianco dalla colonna F poichè il re bianco sulla colonna F potrebbe proteggersi dagli scacchi laterali avanzando il pedone **7.Ke7 Ta8 8.e4**

[8.Tg1 Il pedone è troppo lontano dal proprio re e viene catturato Ta3 9.e4 Te3 10.Ke6 Txe4+ 11.Kf5 Ta4]

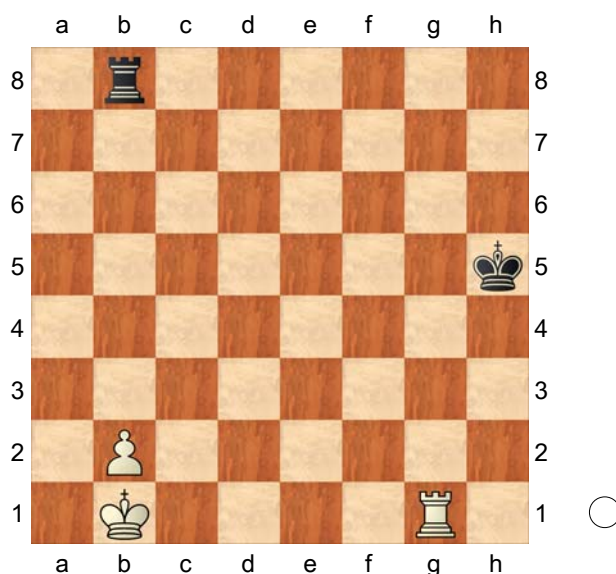
8...Kg5 9.e5 Ta7+ 10.Ke6 Ta6+

11.Kd5 Ta5+ 12.Kc6 Ta6+ 13.Kb5

Ta8 Il bianco non ha difese contro l'attacco laterale e la partita finisce pari

50 - Pedone in 2 Traversa

[Doe,John]



Quando il pedone si trova ancora in 2 Traversa le probabilità di patta aumentano. Il pedone deve fare almeno 5 mosse per arrivare a promozione quindi l'avversario ha un pò di tempi per posizionare meglio la propria torre o per avvicinare il re al pedone avversario.

Nella posizione di esempio il re nero è tagliato di 5 colonne e il bianco riesce a vincere **10.Kc2 Tc8+ 11.Kd3 Td8+ 12.Kc4 Tc8+ 13.Kd4 Td8+**

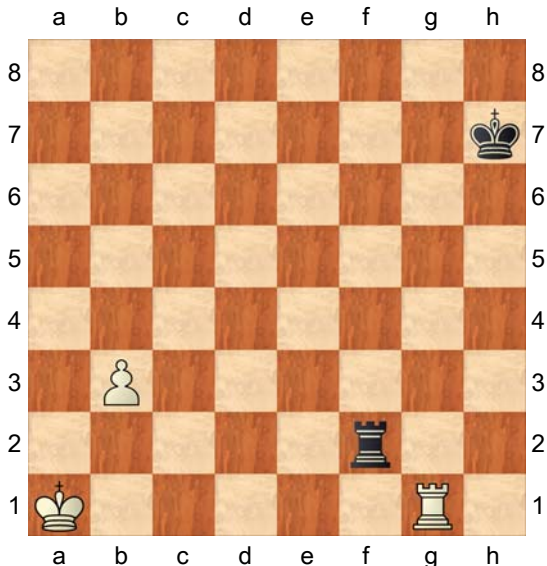
[13...Tb8 Il bianco vince anche in questa variante 14.Tb1 Kg6 15.b4 Kf7 16.Kc5 Ke7 17.Kc6 Kd8 18.Td1+ Kc8 19.Th1]

14.Kc5 Tc8+ 15.Kd6 Td8+ 16.Kc7 Td3 17.Tg8

[17.Tb1 porta alla patta Tb3]
17...Tb3 18.Tb8 Tf3 19.b4

51 - Pedone in 2 Traversa 1

[Doe,John]



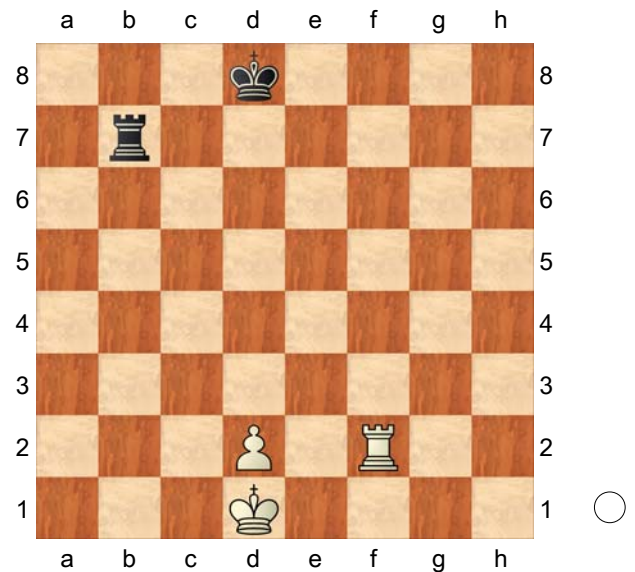
1.b4 Il bianco vince poichè il re nero è tagliato di 5 colonne **Tf4** Il nero non può disinteressarsi del pedone **2.Tb1 Kg6 3.Ka2 Kf6 4.Kb3 Ke7 5.Td1 Tg4**

[5...Tf8 anche questa variante è vinta per il bianco 6.Td4]

6.b5 Tf4 7.Ka3 Tg4 Nelle posizioni di questo tipo con re bianco in 3 Traversa e il re nero tagliato di 2 colonne il bianco riesce a vincere spingendo il pedone in 7 Traversa e poi avvicinando il re al pedone (al re bianco servono 3 tempi per raggiungere il pedone mentre al re nero servono 2 tempi ma se il re bianco parte per primo allora arriva in tempo a proteggere il proprio pedone)
8.b6 Tg6 9.Tb1 Tg8 10.b7 Tb8 11.Ka4 Kd7 12.Ka5 Kc7 13.Ka6 Th8 14.Ka7 La promozione è inevitabile e il bianco vince

52 - Le regole di Smyslov

[Doe,John]

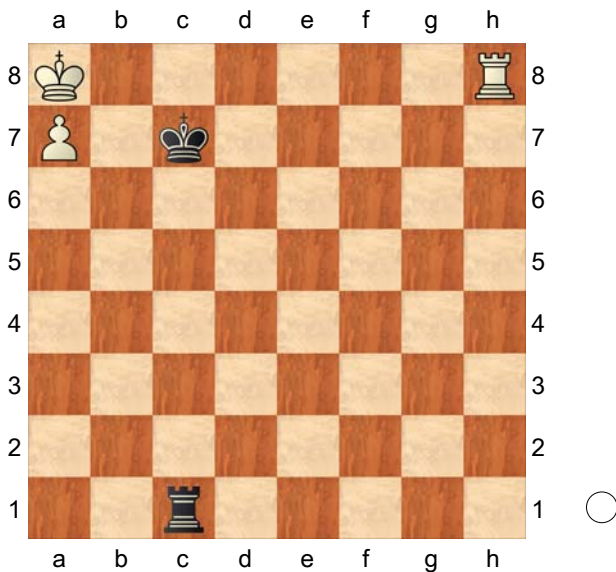


Ricapitolando gli esempi di attacco frontale:

- 1) - L attacco Frontale non avrà buon esito se il pedone ha già raggiunto la 5 Traversa
- 2) - Quando il pedone di Cavallo si trova in 4 Traversa, anche se il re nemico è isolato di 2 colonne, non si riuscirà a vincere. Ma se il pedone in 4 traversa è centrale (colonne C,D,E,F) allora, sempre con il re avversario isolato di 2 colonne, l attacco frontale risulterà insufficiente a causa del metodo combinato
- 3) - Se il pedone è in 3 Traversa, per poter vincere è indispensabile che il re della parte debole sia isolato di almeno 3 colonne
- 4) - Se il pedone si trova in 2 Traversa, allora è necessario che il re nemico sia da questi isolato di almeno 5 colonne
- 5) - In presenza di pedoni centrali la posizione del re della parte debole sul bordo della scacchiera renderà difficile la difesa poichè verranno a crearsi supplementari combinazioni di matto

53 - Torre Vs P. di Torre

[Mueller, Karsten]



Con i pedoni di torre le possibilità di vittoria diminuiscono considerevolmente. Nella posizione di esempio il re nero non può essere cacciato da C7 o C8 e quindi il re bianco rimane imprigionato in A8 quindi la posizione è patta. **1.Th7+**

[1.Tg8 Tc2= il nero può fare mosse di attesa]

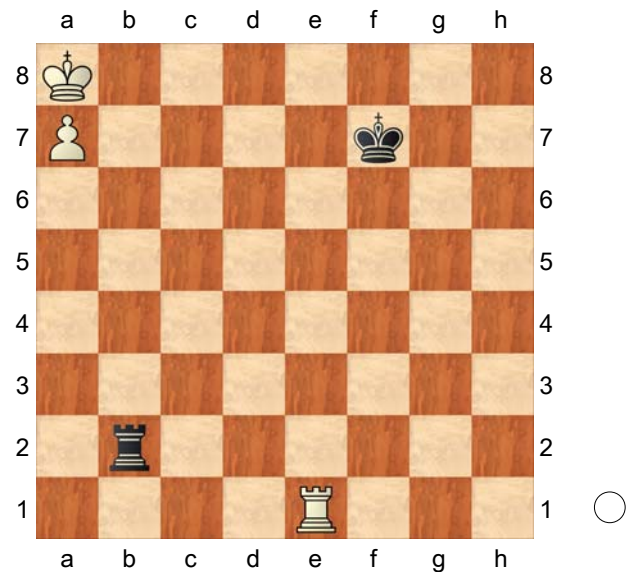
1...Kc8!=

[1...Kc6? Sarebbe un errore per il nero poichè permette al bianco di uscire dall'angolo 2.Kb8! Tb1+ 3.Kc8! Ta1 4.Th6+ Kc5 5.Kb7 Tb1+ 6.Kc7 Ta1 7.Th5+!+- Kc4 8.Kb6 Tb1+ 9.Kc6 Ta1 10.Th4+ Kc3 11.Kb6 Tb1+ 12.Kc5 Ta1 13.Th3+ Kc2 14.Th7 Ora il bianco vince facilmente Kc3 15.Kb6 Kc4 16.Kb7 Tb1+ 17.Kc8 Ta1 18.Kb8 Tb1+ 19.Tb7]

2.Th8+ Kc7 3.Th7+ Kc8 4.Tg7 Tc2

54 - Torre vs P. di Torre 1

[Mueller, Karsten]



1.Tc1 Nelle posizioni in cui il re è chiuso nell'angolo e il re avversario è tagliato almeno di 4 colonne il giocatore in vantaggio può vincere. Il bianco per vincere deve portare la torre in B8 e poi spostare il re per liberare la casa di promozione

[1.Td1?? un errore che permette al nero di pareggiare Ke7 2.Th1 Kd7 3.Th8 Kc7 4.Tb8 Th2]

1...Ke7 2.Tc8! Kd6!?

[2...Kd7 E' più debole di Rd6 poichè il bianco ha un metodo semplice per vincere, ossia al bianco basta uscire con il re ed avanzare verso la torre nemica che ad un certo punto non potrà più dare scacchi e il bianco promuove 3.Tb8! Ta2 4.Kb7! Tb2+ 5.Ka6! Ta2+ 6.Kb6! Tb2+ 7.Kc5!+- Tc2+ 8.Kd4 Td2+ 9.Kc3]

3.Tb8! Ta2 4.Kb7! Tb2+ 5.Kc8!

[5.Ka6?! Con il re avversario in D6 il bianco non riesce a sottrarsi agli scacchi avanzando sul lato di Donna ma deve passare per C8 e D8 Ta2+ 6.Kb6 Tb2+ 7.Ka5 Ta2+ 8.Kb6 Tb2+ Il Re bianco non ha accesso ala

casa C6 e non può sottrarsi agli
 scacchi avanzando sul lato di Donna
 9.Ka6 Ta2+ 10.Kb7 Tb2+ 11.Kc8]

5...Tc2+ 6.Kd8! Th2

[6...Tg2?! 7.Ke8 Ke6 (7...Tg8+
 8.Kf7) 8.Kf8+-]

7.Tb6+! L'unica mossa valida per il
 bianco

[7.Ke8?? perde il pedone Th8+!
 8.Kf7 Th7+!=]

[7.Kc8?! il bianco non progredisce
 Tc2+ 8.Kd8 Th2]

7...Kc5 8.Tc6+!? Kb5

[8...Kd5 9.Ta6 Th8+ 10.Kc7 Th7+
 11.Kb6!+- Th6+ 12.Kb5 Th5]

[8...Kxc6 La Donna cattura
 forzatamente la Torre e il bianco
 vince vince 9.a8D+! Kc5 10.Dc8+
 Kd4 11.Dg4+!? Kd5 12.Df5+ Kc6
 13.De6+ Kb7 14.Dc8+ Ka7
 15.Dc7+ +-]

**9.Tc8 Th8+ 10.Kc7! Th7+ 11.Kb8!
 Kb6 12.a8D+-**