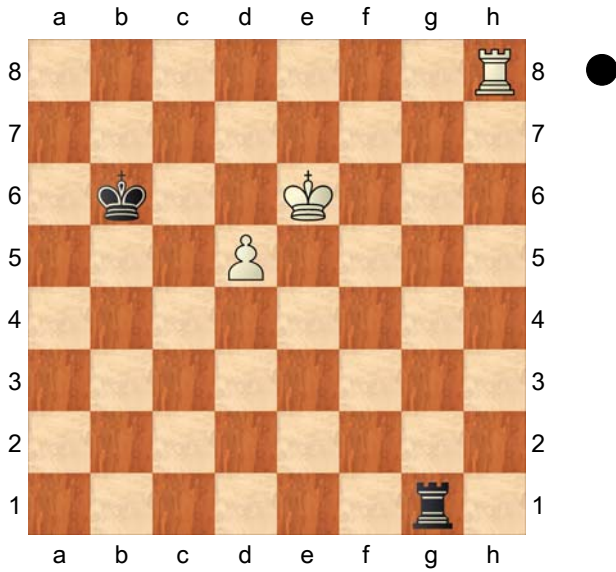


34 - Errata corrige

[Doe,John]



In una posizione come quella dell'esempio l'attacco laterale non dispone della colonna H che è occupata dalla colonna di Torre perciò a seguito di un attacco laterale il bianco riuscirebbe a spingere il pedone. Se il pedone fosse in 7 Traversa (con la torre bianca in 8 Traversa si vince anche con il pedone in 6 Traversa) il bianco vincerebbe ma essendo ancora in 5 Traversa il nero riesce a pareggiare avvicinando il re che non è tagliato (la torre bianca leva una colonna al lato lungo ma non taglia il re avversario) 3...Tg6+ 4.Kf5 Tg1 5.d6 Kc6

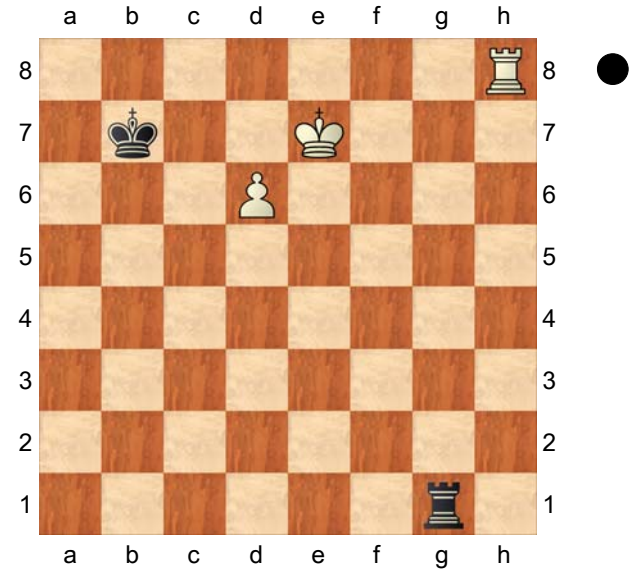
34 - Errata corrige - bis

[Doe,John]

(Diagram)

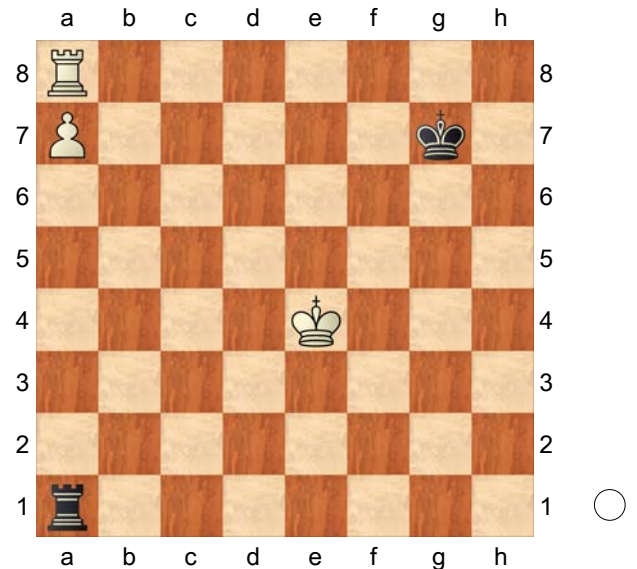
Errata corrige bis :

Nella posizione di esempio con il pedone in 6 Traversa e la torre bianca in 8 Traversa che toglie all'avversario una colonna del lato lungo il bianco vince 3...Tg7+ 4.Kf6 Tg1 5.d7



55 - Case sicure

[Doe,John]



Nelle posizioni come quella di esempio con la torre bianca completamente passiva occupata dalla difesa del pedone in 7 Traversa il Bianco deve portare il re a difesa del pedone dopodichè potrà liberare la torre. Appena il Re si avvicina al pedone la torre nera lo tempesta di scacchi. Il re bianco non ha protezione dagli scacchi e non può proteggere il proprio pedone

per liberare la torre quindi la partita finisce in parità. **1.Kd5 Kh7 2.Kc6 Kg7 3.Kb6 Tb1+ 4.Ka6 Ta1+ 5.Kb5 Tb1+ 6.Kc4 Tc1+ 7.Kb3 Ta1 8.Kb2 Ta6 9.Kb3 Ta1** Come si vede il bianco non progredisce.

Nelle posizioni come quella di esempio il nero può pattare se il proprio re si trova in una casa sicura (le case A6 B6 C6 B7 C7 sul lato di Donna e G7 e H7 sul lato di re) **10.Kb4 Kh7**

Vediamo cosa succederebbe se il re abbandonasse una delle case sicure

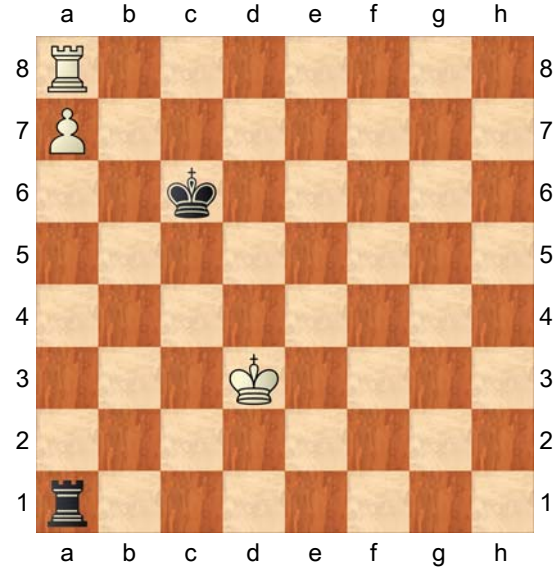
[10...Kf7 Se il Re nero si sposta in una delle case D7 E7 F7 allora la torre bianca si sposta in H8 e minaccia la promozione o di mangiarsi la Torre con l'infilata **11.Th8 Txa7 12.Th7+]**

[10...Kf6 Se il Re si trova in una qualsiasi delle case non sicure in 6 5 4 3 2 e 1 Traversa allora la torre libera la casa di promozione con scacco dopodichè il pedone viene promosso **11.Tf8+ Kg7]**

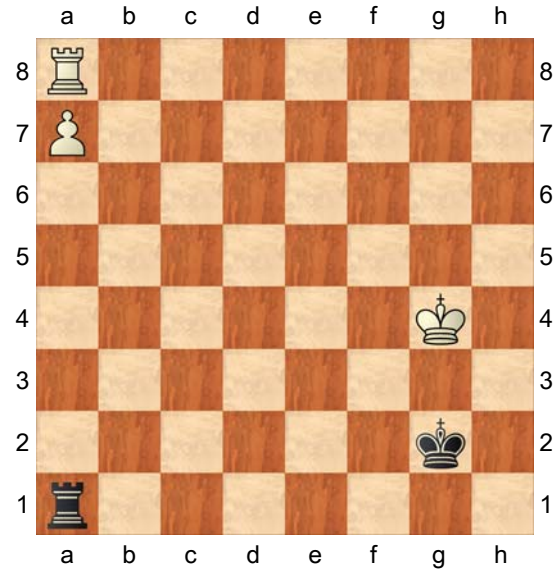
56 - Case sicure 1
[Doe,John]

(Diagram)

Se il Re del giocatore in svantaggio si trova in una delle case sicure del lato di Donna allora con una mossa si avvicina al pedone e lo cattura **11.Tc8+ Kb7**



57 - La manovra di Troitzky
[Doe,John]



Possono esserci posizioni in cui il re nero si trova in zona pericolosa, ma cercherà di proteggersi dagli scacchi nascondendosi dietro al re avversario

1.Kf4 Kf2 2.Ke4 Ke2

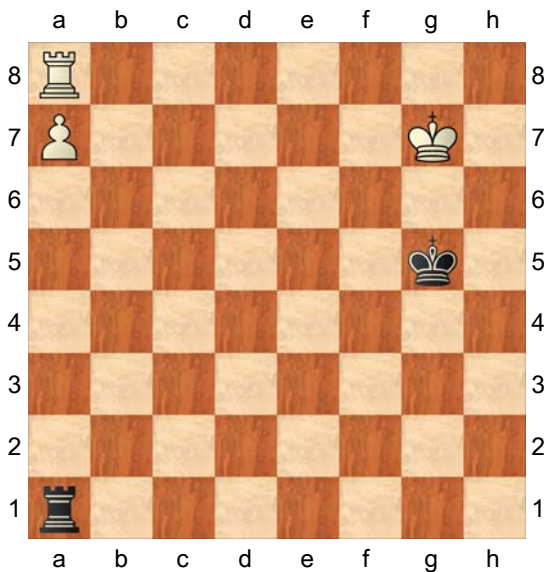
[2...Ta4+ dare gli scacchi non server poichè ad un certo punto gli scacchi finiscono e il re nero rimane scoperto **3.Kd3 Ta3+ 4.Kc2 Ta2+ 5.Kb1 Ta6 6.Tf8+]**

3.Kd4 Kd2 4.Kc5 Kc3 5.Tc8

In queste posizioni è tipico nascondere la torre dietro al re per minacciare la scoperta (la manovra di questo esempio si chiama la manovra di Trosky) **Txa7 6.Kb6+**

58 - La manovra di Troitzky 1

[Doe,John]



Con i re in G7 e G5 la manovra di Troitzky non avrebbe effetto **1.Kf7 Kf5 2.Ke7 Ke5 3.Kd7 Kd5 4.Kc7 Kc5 5.Tc8**

[5.Kb7 Tb1+ 6.Kc8 Ta1 7.Kc7 Ta2]

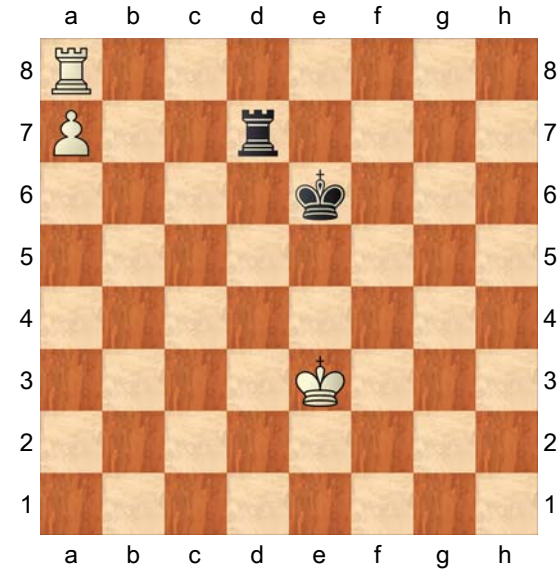
5...Txa7+ 6.Kb8+ Kb6

59 - Proteggersi con la Torre

[Doe,John]

(Diagram)

Ci sono posizioni in cui uno scacco rovinoso può essere impedito dalla torre che attacca nello stesso tempo il pedone **1...Kd5**



[1...Te7?? L unica speranza di vittoria del bianco stà nel portare il re in B6 **2.Kd4 Td7+ 3.Kc5 Te7 4.Kb6]**

[1...Kd6?? Il bianco guadagna lo spazio e impedirà (ostruzione) al re nero di raggiungere la casa C6 **2.Ke4 Te7+ 3.Kd4 Td7 (3...Ke6 4.Kc5 Ke5 5.Kc6 Te6+ 6.Kd7 Td6+ 7.Kc7) 4.Kc4 Tc7+ 5.Kb5**

La differenza dalla variante principale è che il Re nero non può andare in C6 **Td7 6.Kb6]**

2.Kf3 Kd4 3.Ke2

[3.Kf4 non porta a niente **Tf7+ 4.Kg5 Td7 5.Kf6 Kd5 6.Kf5 Tf7+ 7.Kg4 Td7]**

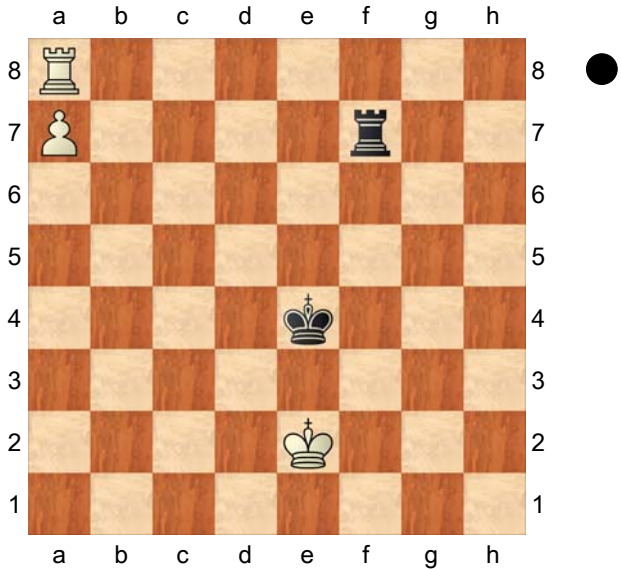
3...Te7+ 4.Kd2 Td7 Il Re bianco può passare sul lato di Donna ma non può raggiungere la casa B6 **5.Kc2 Tc7+ 6.Kb3 Kc5 7.Ka4 Kb6**

60 - Proteggersi con la Torre

[Doe,John]

1...Kf5

[1...Te7?? **2.Kd2 Td7+ 3.Kc3 Kd5 4.Kb4** Il re bianco raggiunge B6 e vince]



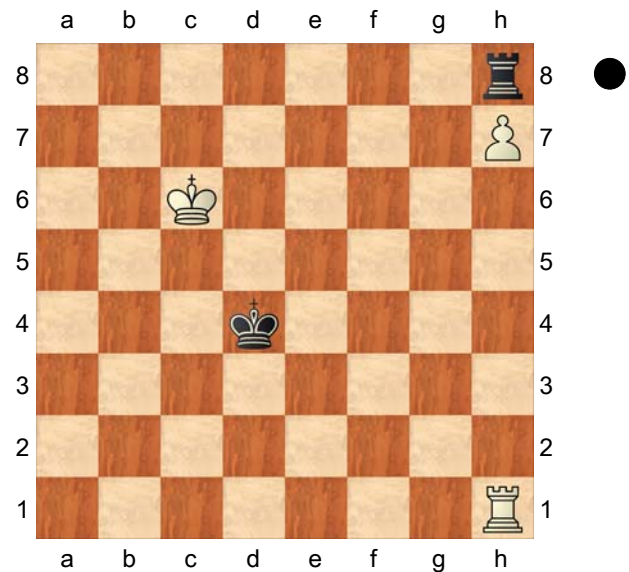
2.Kd3 Td7+ 3.Kc4 Tc7+ 4.Kb5 Tf7 5.Kc5 La torre nera con gli scacchi laterali impedisce al re bianco di avvicinarsi al pedone e quindi di liberare la torre **Kf4**

[5...Kf6?? ovviamente è sbagliata 6.Kb6]

6.Kb6 Tf6+ 7.Kc7 Tf7+ 8.Kd6 Kf5
 Negli ultimi 2 esempi abbiamo visto che se il Re nero si trova sulla colonna D può cercare di raggiungere il pedone avversario per catturarlo mentre se si trova sulle colonne F G H allora può impedire al re avversario di avvicinarsi al pedone con gli scacchi laterali.
 - Il risultato se il Re nero si trova sulla colonna E dipende dalla posizione del re Bianco.

- Se il re bianco si trova a destra della colonna 'E' la patta è inevitabile . Non appena il re bianco mette piede sulla colonna 'E' quello nero occupa la colonna F e si assicura la patta.
- Se il re bianco si trova a sinistra della colonna 'E' allora vince

61 - Blocco del P. con la T.
[Doe,John]

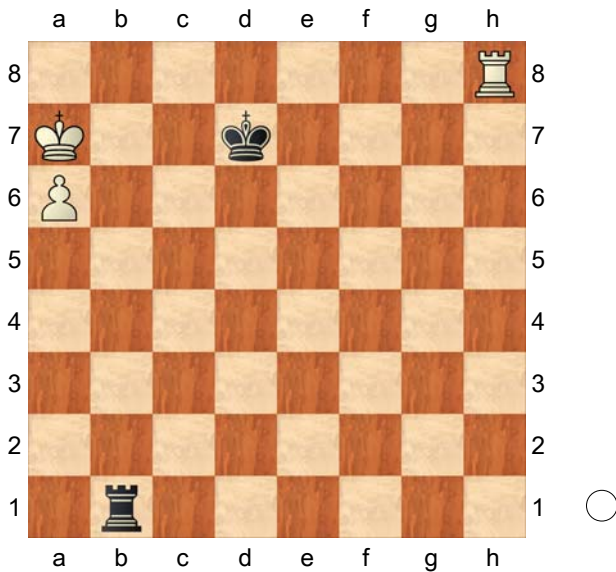


Effettuare il blocco del pedone con la Torre è svantaggioso sia quando questi è laterale sia quando è centrale, specialmente quando la torre può essere attaccata dal re nemico. Nella posizione di esempio se il tratto è al bianco vince (non ci sono difese contro Re d6-e6-f6-g7) mentre con il tratto al nero è patta 1...Ke5 2.Kd7 Kf6 3.Th2 Kg6 4.Ke6 Txb7 5.Tg2+ Kh5

62 - Il re imprigionato
[Doe,John]

(Diagram)

Con il pedone in 6 Traversa il Re Bianco può trovare rifugio dagli scacchi sulla colonna nascondendosi sotto il pedone . Se il Re nero è abbastanza vicino allora può collaborare con la torre per impedire al re avversario di uscire dall'angolo altrimenti l'unica possibilità per il nero consiste negli scacchi laterali. **1.Tb8 Tc1 2.Kb7**

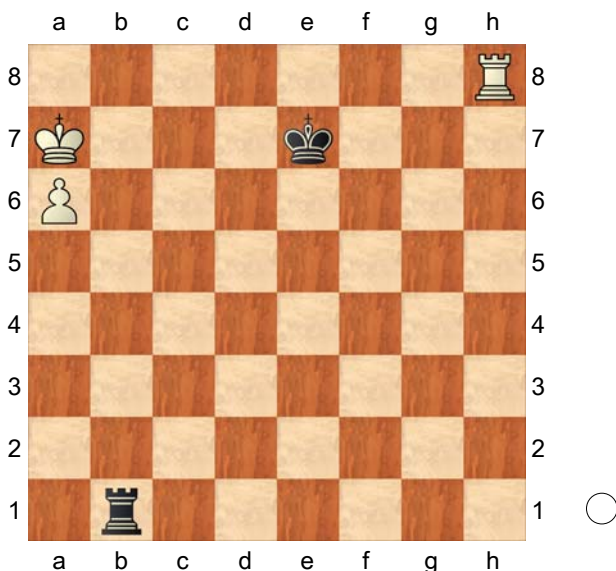


Tb1+ 3.Ka8 Ta1 4.Tb6 Kc7

Il re nero impedisce al re avversario di uscire dall'angolo (ostruzione)

63 - Il re imprigionato 1

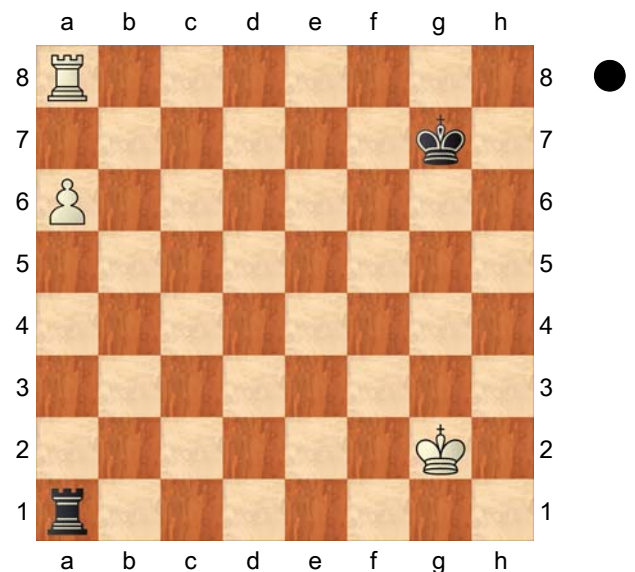
[Doe,John]



Con il re in E7 il bianco vince poichè il re non arriva in tempo ad ostruire l'uscita dall'angolo del re bianco **1.Tb8 Tc1 2.Kb7 Tb1+ 3.Ka8 Ta1 4.a7 Kd6 5.Kb7** Si rientra nella pos 54 che abbiamo già visto nella lezione precedente e in cui il bianco vince

64 - L errore di Tarasch

[Doe,John]



In questa posizione il re può trovare rifugio in A7 contro gli sacchi verticali. Prima di tutto le case non pericolose per il re nero sono : sul lato di Donna sono A6 B6 C6 B7 C7 e tutte le case che permettono di accedere con una mossa alle case menzionate , sul lato di re sono G7 H7 e tutte le case che permettono di accedere con una mossa alle case menzionate.

Tarasch studiò questa posizione e la definì vinta per il bianco poichè il re bianco trova rifugio dagli scacchi in a7 e il re nero non può avvicinarsi alla colonna A poichè appena transita sulla colonna 'E' il nero vince spingendo il pedone.

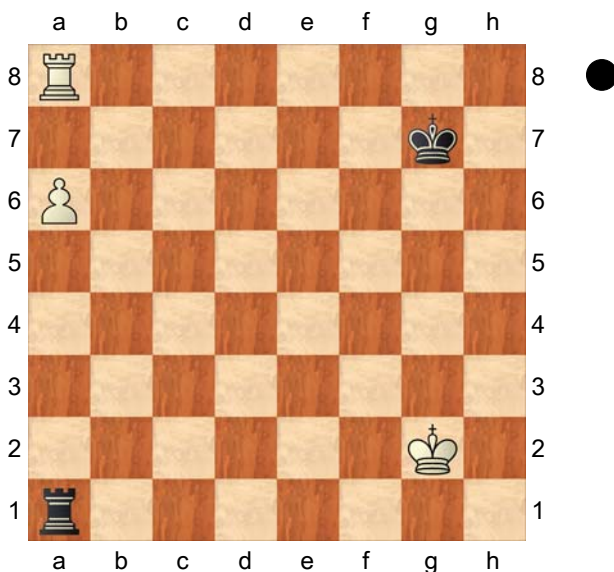
Analisi successive hanno dimostrato che Tarasch si sbagliava e il nero ha possibilità di pattare usando gli scacchi laterali da cui il re avversario non può proteggersi. Inizialmente guardiamo l'errore di Tarasch **1...Kf7 2.Kf3 Ta4** [2...Ke7 Il re nero non può raggiungere il pedone **3.a7 Kf7 4.Th8**] **3.Ke3 Kg7 4.Kd3 Kf7 5.Kc3 Kg7**

6.Kb3 Ta1 7.Kb4 Kf7 8.Kb5 Tb1+
 [8...Ta2 9.Td8 Ke7 (9...Tb2+
 10.Kc6 Tc2+ 11.Kb7 Tb2+ 12.Ka8
 Ke7 13.Tb8 Tc2 14.a7 Kd6 15.Kb7
 la nota posizione del diagramma 54)
 10.Td4 Ta1 11.Ta4 Tb1+ 12.Ka5]

9.Kc6 Tc1+ 10.Kb7 Tb1+ 11.Ka7
 Il re nero è troppo lontano per chiudere
 nell'angolo il re avversario come
 abbiamo visto nel diagramma 63 **Ke7**
12.Tb8 Tc1 13.Kb7 Tb1+ 14.Ka8
Ta1 15.a7 Kd6 16.Kb7 Si rientra
 nella nota posizione vinta dal bianco

65 - Attacco L. contro P. A6

[Doe,John]



Il pedone in A7 può proteggere il re
 solo dagli scacchi verticali ma non da
 quelli orizzontali **1...Ta5 2.Kf3 Tf5+**
 Grazie allo scacco la Torre si porta in
 F6 con guadagno di tempo **3.Ke4 Tf6**
 La torre attacca il pedone lateralmente
 per legare la torre bianca alla sua
 difesa e quando il re bianco si
 avvicinerà al pedone lo tempesterà di
 scacchi
 Le uniche case di sicurezza per il re
 nero sono G7 e H7 **4.Kd5**

[4.a7 spingendo il pedone si rientra
 in una nota posizione di patta Ta6]
4...Kh7

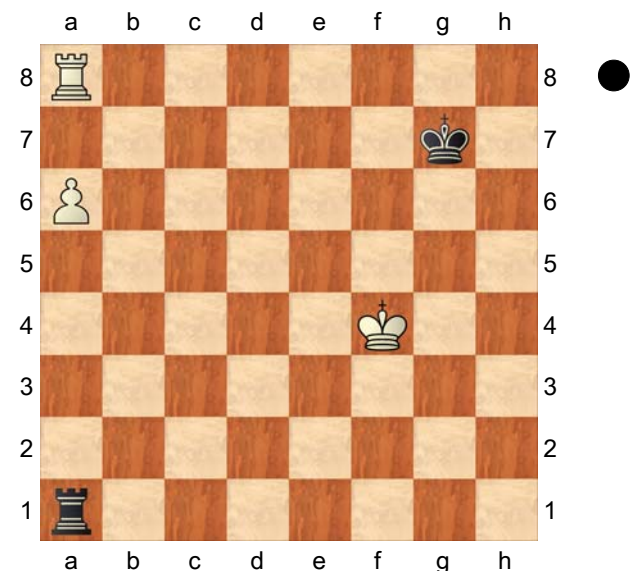
[4...Kg6 5.a7 uscendo dalle case
 sicure il nero perde (la torre non
 attacca più il pedone e il re è
 scoperto)]

5.Kc5 Tg6 6.Kb5 Tg5+ 7.Kb4 Tg6

Il re bianco non riesce a trovare rifugio
8.a7 Ta6 Si rientra nella nota posizione
 di patta **9.Kb5 Ta1 10.Kb6 Tb1+**

66 - Manovre contro P. in A6

[Doe,John]



Nell'esempio precedente il nero è
 riuscito a portare la torre 6 Traversa
 senza perdite di tempo costringendo
 così la torre bianca a riamnere in difesa
 del pedone. **1...Tc1** Con l'intenzione di
 portarsi in 6 Traversa e controllare il
 pedone lateralmente e impedire al re
 avversario di avvicinarsi al pedone con
 gli scacchi laterali

[1...Tf1+?? 2.Ke5 Tf6 3.Tg8+]

2.Tb8 Ta1 3.Tb6 Co la torre bianca in
 B6 il nero può tentare di avvicinarsi con
 il re ma prima bisogna limitare le
 manovre del re bianco tagliandolo sulla

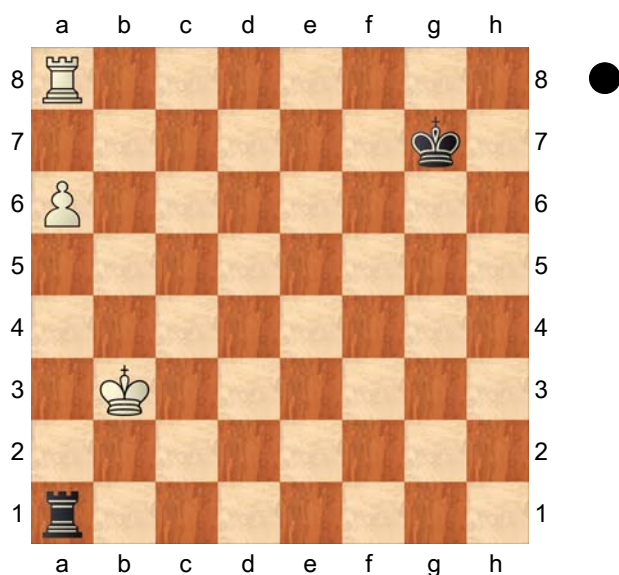
5 Traversa **Ta5** Il Tagli impedisce al re bianco di dirigersi direttamente verso il pedone. Il re bianco impiegherà qualche tempo in più per raggiungere il pedone e il re nero potrà posizionarsi meglio in modo da ostruire le manovre dell'avversario

[3...Kf7?? 4.Ke5 Ke7 5.Tb7+ Kd8 6.a7]

4.Ke4 Kf7 5.Kd4 Ke7 6.Kc4 Kd7 7.Kb4 Ta1 Il re nero è vicino al pedone e riesce a pattare inoltre con la sua presenza ostruisce le manovre del bianco

67 - Manovre contro P. in A6

[Doe,John]



1...Tb1+

[1...Te1 2.Ta7+ uno scacco decisivo che taglia il passo al re nero

(2.Tc8?? Ta1 3.Tc6 Kf7

La Torre è in B6 e il re nero può cercare di avvicinarsi 4.Kb4 Ke7 5.Kb5 Kd7 6.Tc4 Tb1+ 7.Ka5 Ta1+ 8.Kb6 Tb1+ 9.Ka7

Il re è imprigionato e si pareggia)

2...Kf6 3.Th7 Ke6 4.a7

Nella manovra tipica in cui si taglia il

re avversario orizzontalmente si vince se il proprio re raggiunge in tempo la casa B8 Ta1 5.Kb4 Kd6 6.Kb5 il re raggiunge B8 e vince]

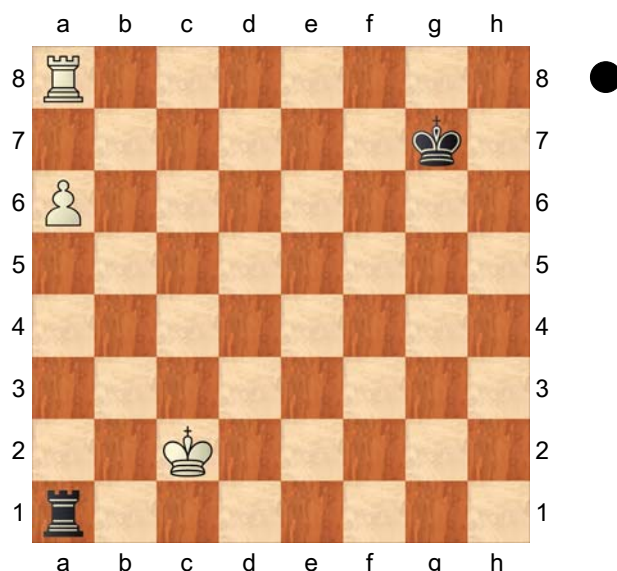
2.Ka4

[2.Kc4?? Permette al nero di portarsi in 6 Traversa Tb6]

2...Tb6 3.Ka5 Il bianco senza difficoltà libera la Torre e vince

68 - Manovre contro P. in A6

[Doe,John]



1...Ta5

[1...Te1+- 2.Ta7+ Kf6 3.Th7 Ke6 4.a7 Ta1 5.Kb2 Ta4 6.Kb3 Ta1

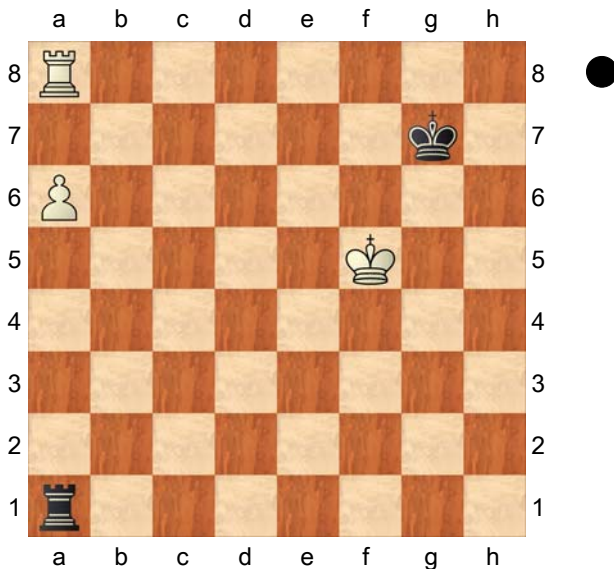
7.Kb4 Nella manovra in cui il bianco taglia orizzontalmente il re avversario si vince se il re bianco arriva in tempo ad occupare la casa B5 da cui la discesa in B8 è assicurata]

[1...Th1+- 2.Ta7+ Kf6 3.Kb3 Th8 (3...Ke6?? finchè la torre bianca è sotto al pedone non ci si può avvicinare al pedone 4.Ta8 Kf7 5.a7 Ta1 6.Th8) 4.Tb7 Ke6 5.a7 Ta8 6.Kb4 Kd6 con il re avversario tagliato orizzontalmente se si raggiunge la casa B5 allora la strada

verso B8 è aperta 7.Kb5]
2.Kb3 Tb5+ 3.Ka4 Il bianco libera la torre e vince

69 - Manovre contro P. in A6

[Doe,John]



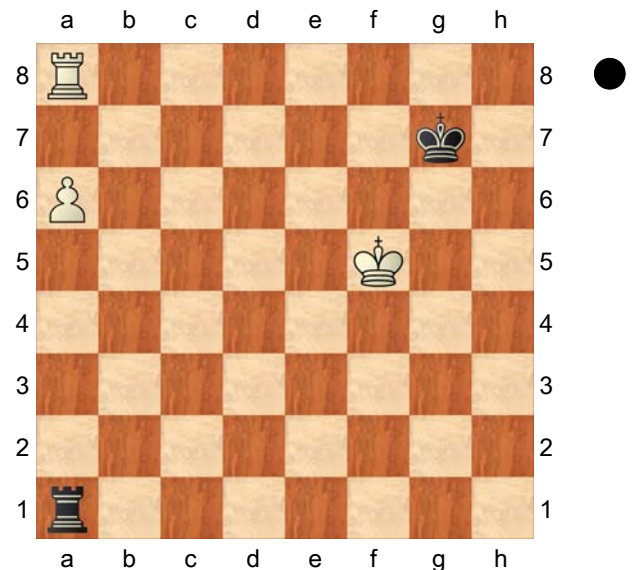
A prima vista la posizione sembra vinta per il bianco **1...Ta5+ 2.Ke6**

[2.Ke4 Tb5 3.Ta7+ Kg6 4.Tb7 Ta5 5.a7 Kf6 6.Kd4 Ke6 7.Kc4 Kd6 8.Kb4 Kc6 Ricapitolando nelle posizioni in cui il re nero è tagliato orizzontalmente il bianco ha possibilità di vincere se raggiunge la casa B5. Ha importanza decisiva la distanza tra il re bianco e la casa critica B5]

2...Th5 3.Ta7+ Kg8 4.Tf7 Ta5 5.Ta7 Th5 Il nero pareggia poiché occuperà la 6 Traversa e impedirà al re bianco di avvicinarsi al pedone dandogli scacchi laterali (uno schema precedentemente)

70 - Riassumendo

[Doe,John]



Riassumendo :

Se il Re bianco si trova in una delle case D2-E2-F2-G2-H2-E3-F3-G3-H3-F4-G4-H4-G5-H5-E6 il nero riesce a pareggiare

71 - Un esempio

[Doe,John]

(Diagram)

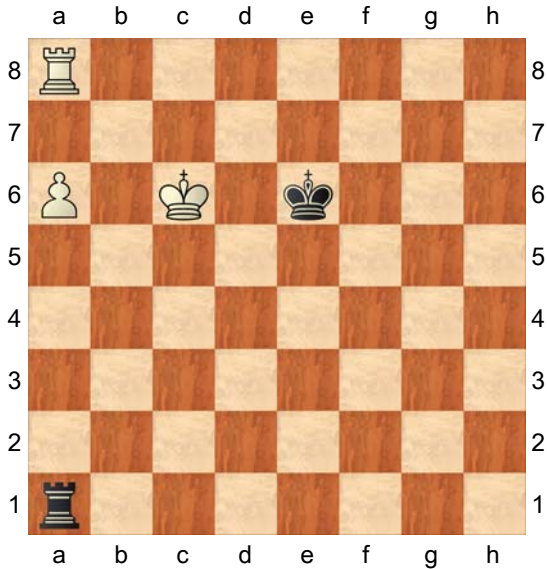
Il re nero si trova sulla minata colonna 'E'. Il bianco minaccia la spinta di pedone per rientrare nello schema in cui il re nero non occupa una casa sicura e perde. Se il nero giocasse Rf7 allora il bianco vincerebbe con Rb7.

1...Tc1+

[1...Kf7?? 2.Kb7 il bianco libera la torre e vince]

2.Kb5 Tb1+ 3.Kc4 Tc1+ 4.Kb3

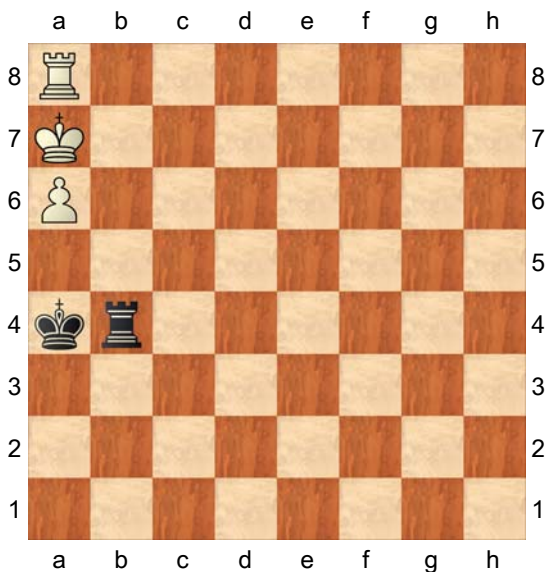
[4.Kd3 Td1+ 5.Kc2!! (5.Ke2?? Td7 6.a7 Kd5 siamo rientrati in una posizione già vista in cui con il re sulla colonna 'D' riesce a raggiungere



il pedone e a catturarlo 7.Kd3 Kc6+
8.Kc4 Kb7]

4...Tc7 5.a7 Te7 Siamo rientrati in una
posizione che abbiamo visto in cui il re
nero si trova sulla colonna 'E' e perde
6.Kb4 Ke5 7.Kc5 Ke6 8.Kb6

72 - Un taglio orizzontale [Doe,John]



In questa posizione il bianco ha la
possibilità di tagliare orizzontalmente il
re avversario dopodichè la torre nera
sarà l'unico pezzo che potrà ostacolare

la promozione del pedone **1.Tc8 Tb2**
2.Tc5 Tb1 3.Ka8

[3.Tc2 Kb5 il re bianco non può
andare in 8 Traversa e neanche in B7
mentre se la torre bianca leva il taglio
il re nero si dirige in C7 e imprigiona il
re bianco 4.Kb7 Ka5+ 5.Kc6 Tb6+]

3...Tb2

[3...Kb4 4.Te5 Kc4 5.a7 Tb2 6.Te8
Kc5 7.Tb8 Ta2 8.Kb7]

4.a7 Tb1 5.Tc2

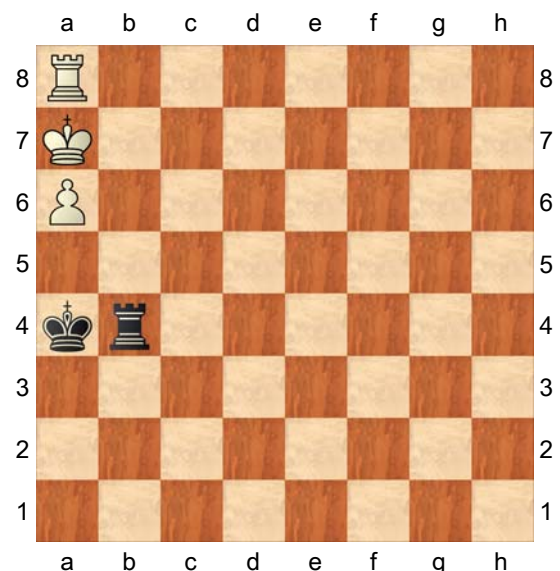
[5.Tc8?? La mossa naturale per
liberare il re è sbagliata poichè il re
nero è troppo vicino al pedone Ka5
6.Tb8 Th1 7.Kb7 Th7+ 8.Ka8 Ka6]

5...Ka5

[5...Ka3 Il re nero si allontana troppo
e permette la manovra T C8-B8]

6.Ta2+ Kb6 7.Kb8 Il bianco promuove
e vince

73 - Un taglio orizzontale 1 [Doe,John]

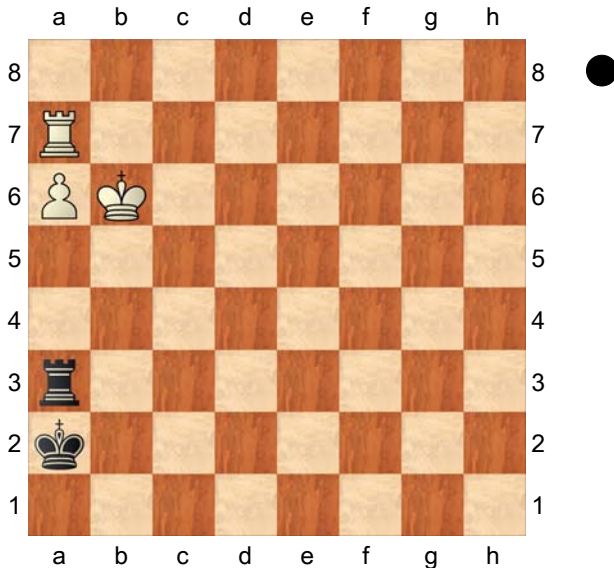


Nella stessa posizione dell'esempio
precedente con il tratto al nero finirebbe
in parità **1...Ka5 2.Tc8 Tb5!!**
per evitare il taglio orizzontale visto

nell esempio precedente **3.Tc1 Th5**
4.Ta1+ Kb5 5.Kb7 Th7+ 6.Kc8 Kb6

74 - Un taglio orizzontale 2

[Doe,John]



1...Tb3+ 2.Kc5 Tc3+ 3.Kd5

[3.Kd4?? permette alla torre nera di portarsi in 6 Traversa e rientrare nel noto schema in cui la torre impedisce al re bianco di avvicinarsi al pedone con gli scacchi laterali Tc6]

3...Ta3

[3...Td3+ Il bianco riesce a proteggere il pedone e a liberare la torre 4.Kc4 Td6 5.Kb5 Td5+ 6.Kc6 Ta5 7.Kb6]

4.Ta8 Ta4 5.Kc6 Ta3 6.Kb6 Tb3+

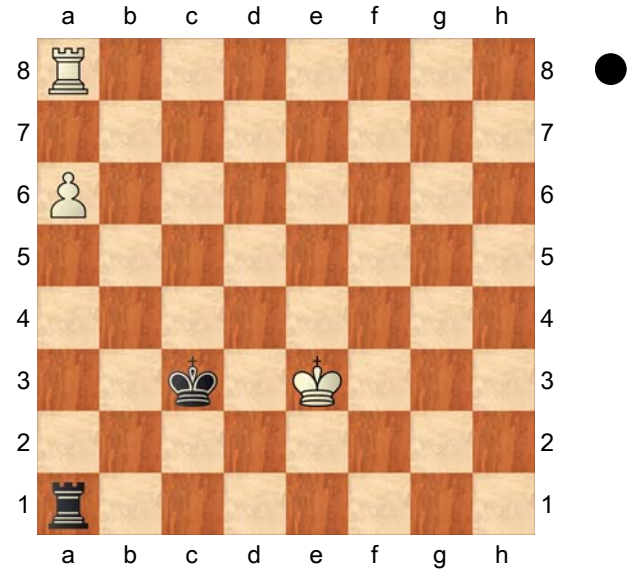
7.Ka7 Ka3 8.Tc8 vince come negli esempi precedenti applicando il taglio orizzontale

[8.Tb8!! è vincente anche TB8]

75 - Scacco di scoperta

[Doe,John]

In alcune posizioni può essere utile nasconde la torre dietro al proprio re



per minacciare uno scacco di scoperta come visto anche nel diagramma 57 (la manovra di Troitzky) **1...Ta3**

[1...Te1+?? 2.Kf4 Te7 3.a7 Tc7 4.Ke5 Il bianco caccia la torre dalla difesa del pedone o dalla difesa del re e vince]

2.Ke4

[2.a7 Lo scacco di scoperta permette di guadagnare 1 tempo per nascondere il re in A2 Kb2+ 3.Kd4 Ka2]

2...Kb4 3.Kd5

[3.a7 Ta4 4.Kd5 Ka3 Il nero riesce a pareggiare poichè il re bianco non può avvicinarsi al pedone per liberare la propria torre]

3...Ka5 4.Tb8 Td3+ 5.Kc5 Td7

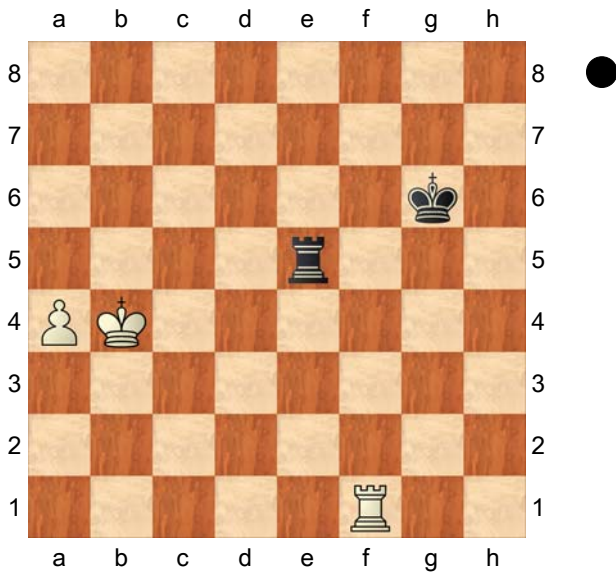
6.Tb7 Td8 7.a7 Ta8

76 - Pedone in 4 Traversa

[Doe,John]

(Diagram)

Contro il pedone di torre in 4 traversa o ancora più arretrato si possono utilizzare gli stessi procedimenti



difensivi studiati per gli altri pedoni (attacchi frontali, attacchi laterali, attacchi alle spalle, il taglio ...)

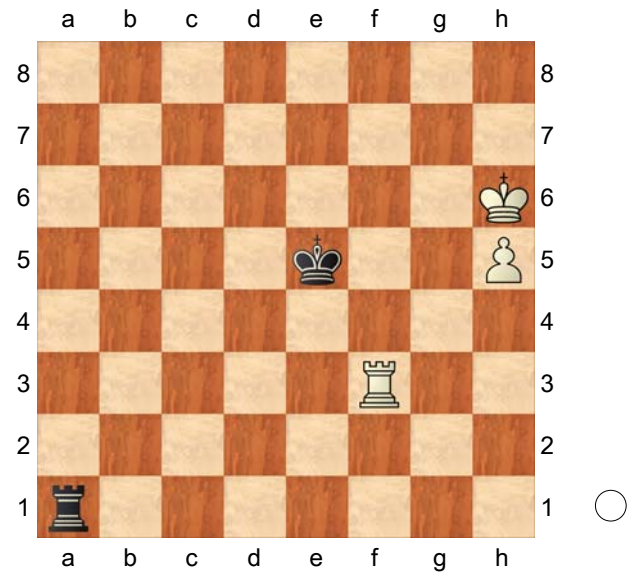
Nell'esempio che segue il nero non può impedire la manovra TA1 e l'avanzata del pedone poiché il re nero è tagliato di 5 colonne ed è troppo lontano per partecipare alla lotta. In genere non è vantaggioso il blocco frontale del pedone con la torre **1...Te4+ 2.Kb5 Te5+ 3.Kc6 Te6+ 4.Kd7 Ta6**

Il blocco frontale del pedone con la torre non è vantaggioso **5.Ta1 Kf6 6.a5 Ke5 7.Kc7 Kd5 8.Kb7 Th6 9.a6 Th7+ 10.Kb6 Th6+ 11.Kb5 Th8 12.a7 Ta8 13.Kb6** il bianco vince

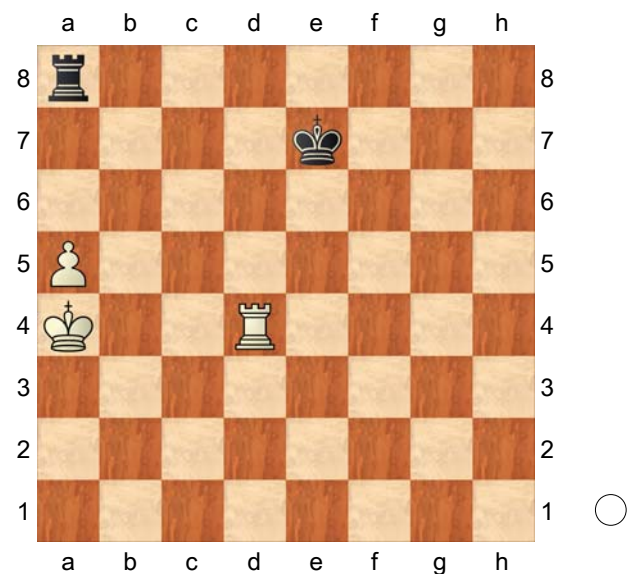
77 - Pedone in 4 Traversa 1 [Doe,John]

(Diagram)

In questo esempio il taglio del re bianco permette al nero di pareggiare **1.Kg6 Tg1+ 2.Kh7 Ke6 3.h6 Ke7** siamo rientrati nello schema del re imprigionato



78 - Eliminare il taglio [Doe,John]



In questo esempio il nero riesce a pattare poiché passa con il proprio re sul lato di donna **1.Kb5 Td8**

[1...Tb8+?? 2.Kc6 Tb1 3.a6 Ta1 4.Kb6 Tb1+ 5.Ka5 Ta1+ 6.Ta4]

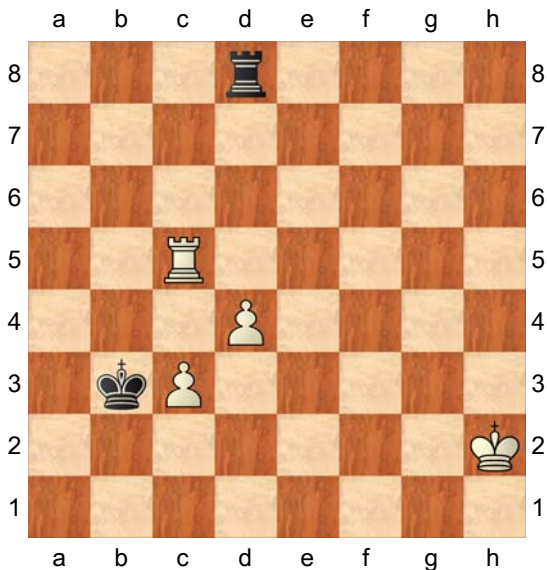
2.Tc4 Tb8+

[2...Kd7?? 3.a6 Ta8 (3...Tc8?? 4.a7) 4.Th4 Kc7 5.Th7+ Il re nero è tagliato orizzontalmente Kd6 6.a7 il bianco vince]

3.Ka4 Kd7 4.a6 Tc8 5.Tb4 Th8
6.Ka5 Kc7 7.a7 Il re bianco non può avvicinarsi al pedone e la partita finisce in parità

79 - T. e 2 pedoni

[Doe,John]



Il vantaggio dei 2 pedoni nella maggioranza dei casi è vincente, esistono comunque molte posizioni di patta.

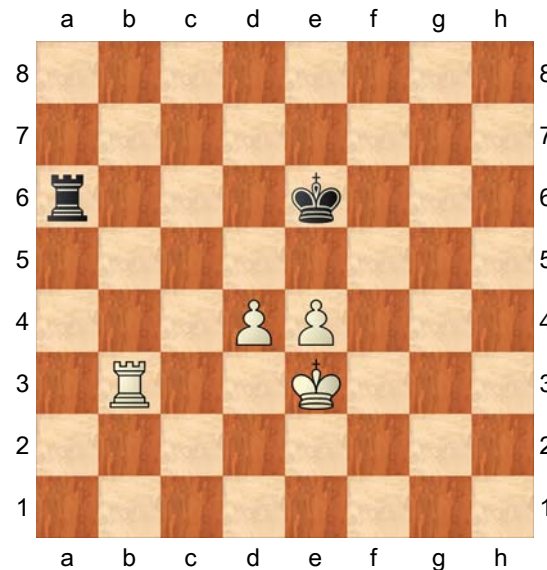
Quando il re nero è isolato verticalmente e orizzontalmente si può vincere senza l'aiuto del re mediante la seguente manovra **1.d5 Td7 2.c4 Td8 3.Tc6 Kb4 4.d6 Td7 5.c5 Td8 6.Tc7 Kb5 7.d7 Kb4 8.c6 Kb5 9.Tc8**

80 - T. e 2 pedoni 1

[Doe,John]

(Diagram)

Se il re in svantaggio non è tagliato orizzontalmente bisogna stare attenti a



non permettere che il re non blocchi i pedoni **1.Kf4**

[1.Tc3 un altro modo per vincere Tb6
 2.Tc6+ Txc6 3.d5+ Kd6 4.dxc6 Kxc6 5.Kf4 Kd6 6.Kf5 Ke7 7.Ke5]

[1.d5+?? Il re nero riesce a bloccare il pedone ed è protetto dagli scacchi laterali dal pedone sulla colonna D Ke5 2.Kf3 Tf6+ 3.Ke3 Ta6]

[1.e5?? la scelta del pedone da spingere può cambiare il risultato Kd5?? Con la spinta del pedone E non si può applicare il blocco (1...Kf5!!=) 2.Tb5+ Ke6 3.Ke4]

1...Td6

[1...Kf6 2.d5 Ke7 3.e5 il bianco vince]

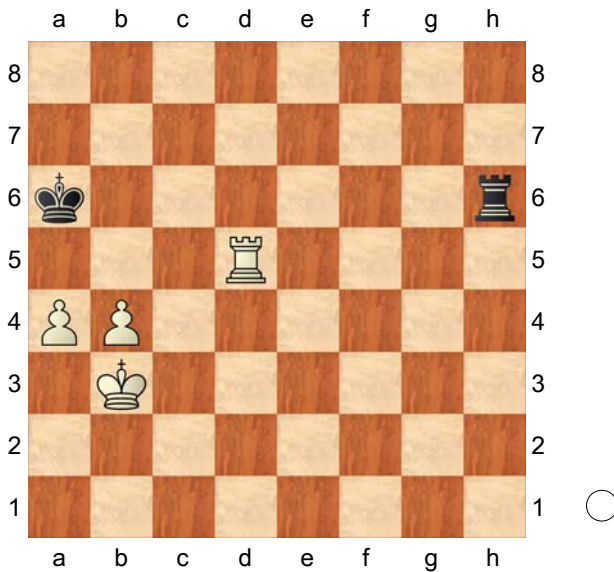
2.d5+ Ke7 3.Tb7+ il bianco vince facilmente

81 - T. e 2 pedoni 2

[Doe,John]

(Diagram)

Per fare avanzare la coppia di pedoni di Torre e cavallo ci sono alcune difficoltà da superare. In primo luogo bisogna



avanzare il pedone di torre mentre quello di cavallo resta a protezione degli scacchi laterali e si deve evitare che il re nero si inserisca tra i due pedoni

1.a5 Tg6 2.Ka4 Tg7

[2...Tg4 Se la torre nera abbandona la 6 trversa per inchiodare il pedone allora la torre bianca può dare scacco in 6 traversa ed allontanare ulteriormente il re nero dal pedone
3.Td6+ Kb7 4.a6+ Ka7 5.Ka5 Tg5+ 6.b5]

3.b5+ Ka7 4.a6 Kb6 5.Td6+ Ka7 6.Ka5 Tg8

[6...Kb8+- 7.Td8+ Kc7 8.a7]

7.b6+ Ka8 8.a7 Te8 9.Ka6

il matto è inevitabile

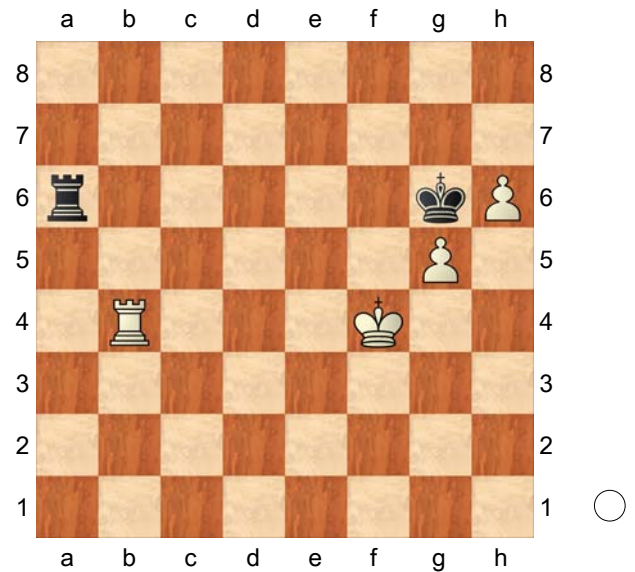
82 - T. e 2 pedoni 3

[Doe,John]

(Diagram)

Quanto sia pericoloso permette al re nero di incunearsi tra i pedoni è illustrato in questo esempio in cui il nero riesce a pareggiare

1.Td4 Tb6 2.Td8



difende indirettamente il pedone G5
Tb4+ 3.Ke5 Tb7 ora si minaccia di catturare il pedone G5 e si impedisce la manovra TG8-G7

[3...Kxg5?? 4.h7]

[3...Tg4 4.Tg8+ Kh7 5.Kf5 Ta4 6.Tg7+ Kh8 7.Ta7]

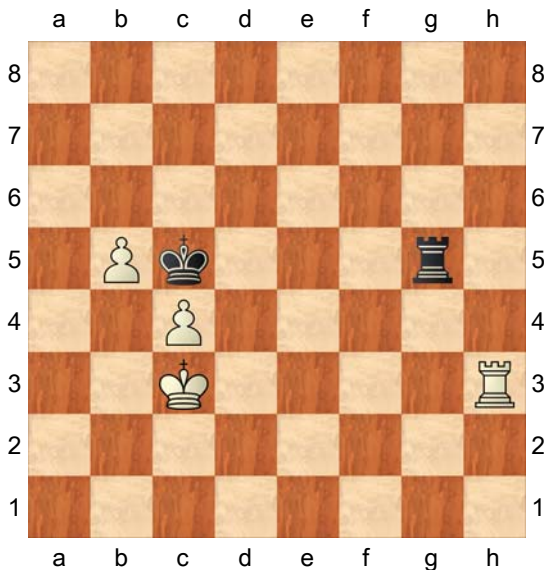
4.Tg8+ Kh7 5.Td8 Kg6 6.Kf4 Tb4+ 7.Ke3 Tb7 patta

82b - T. e 2 pedoni 4

[Doe,John]

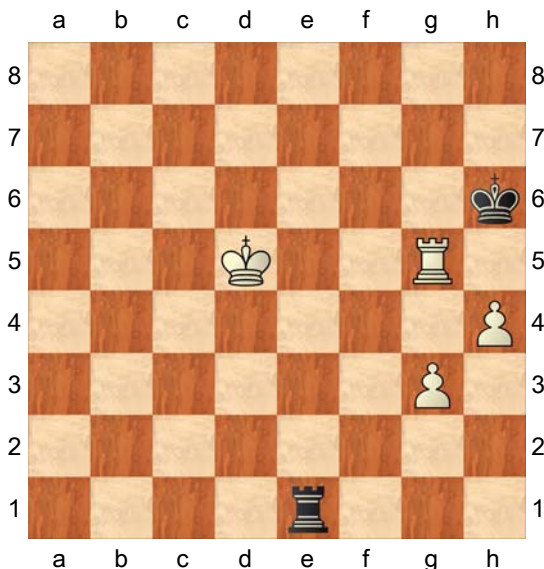
(Diagram)

1...Tf5 Le possibilità di patta del nero in genere sono riposte nel blocco del pedone. Per i pedoni H e G il blocco in genere assicura la patta mentre per gli altri pedoni se la torre si trova dal lato del pedone arretrato allora esiste la manovra tipica per eliminare il blocco
2.Td3 Th5 3.Td5+ Txd5 4.cxd5
Il bianco entra in un finale di pedoni vinto



83 - Il Triangolo

[Doe,John]



La posizione dopo la mossa G4 fu analizzata da Kasparjan che la definì "Triangolo"

1.g4 Il bianco minaccia di liberare la torre con TE5 per rientrare nello schema visto nel diagramma 81

[1.Tg8 Kh5 il re minaccia di incunearsi tra i pedoni]

[1.Te5 Tg1 2.Te3 Kh5 3.Ke5 Kg4 i pedoni non potranno più avanzare e

la partita finisce pari]

[1.Kd4 Te2 2.Kd3 Te1 3.Kd2 Te8 4.Tc5 Tg8 5.Tc3 Kh5 6.Ke2 Kg4 7.Kf2 Kh3 i pedoni non potranno più avanzare e la partita è patta]

1...Th1

[1...Tg1 2.Ke5 Tg2 3.Kf6 Tf2+ 4.Tf5]

[1...Kh7 2.Te5 Th1 3.Th5+ Kg6 4.Ke6 si rientra nella variante principale]

2.Th5+ Kg6 3.Ke6 Th3

[3...Ta1 è tardi per passare agli scacchi laterali poichè il bianco libera la propria torre 4.Tg5+ Kh6 5.Td5 Ta4 (5...Th1 6.Kf6 Txb4 7.g5+ Kh7 8.Td7+ Kg8 9.Kg6 Kf8 10.Td8+ Ke7 11.Tg8 Si rientra in un finale vinto del diagramma 37 che abbiamo visto) 6.Kf5]

4.Tg5+ Kh7

[4...Kh6 5.Kf6 Txb4 (5...Tf3+ 6.Tf5) 6.Tg7 Th3 7.g5+ Kh5 8.Th7+]

5.Kf7 Txb4 6.Tg6 Th1 7.g5 Tf1+

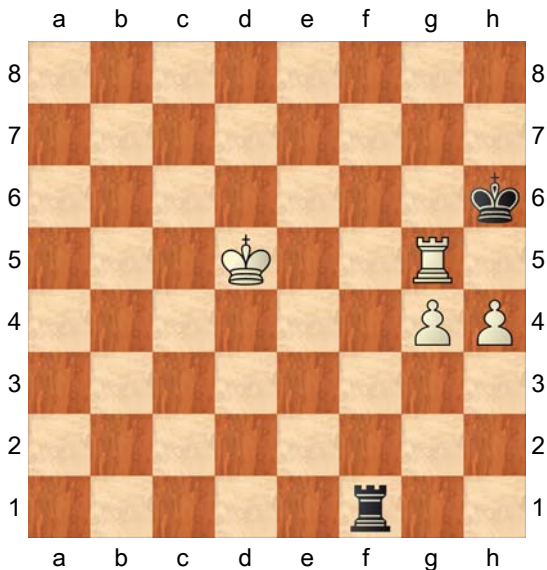
8.Tf6 Th1 9.g6+ Kh8 10.g7+ Kh7

84 -Difesa contro il Triangolo

[Doe,John]

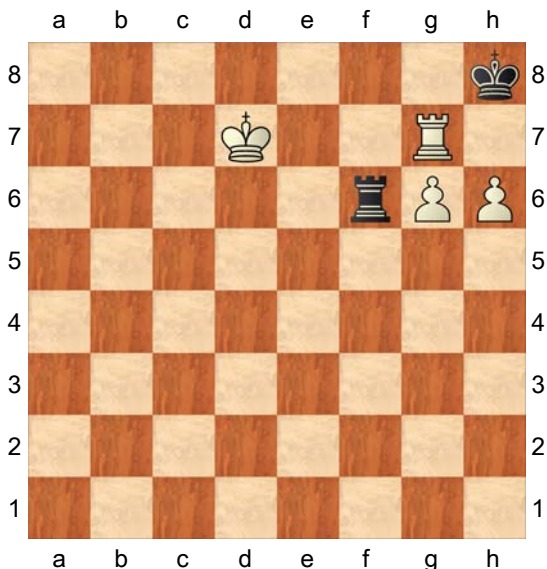
(Diagram)

Nella posizione vista precedentemente il nero non è riuscito a pareggiare perchè la sua torre era posizionata male. La manovra corretta contro la formazione a triangolo è di portare la torre sulla traversa dei pedoni per minacciare i pedoni, impedire alla torre bianca di liberarsi e impedire al re di avvicinarsi ai pedoni dandogli scacchi laterali. **1...Tf4 2.Ke5 Ta4 3.Kf5 Ta5+** il re non ha protezione dagli



scacchi **4.Ke6 Ta4** la torre in A4 paraliza la torre nera alla difesa del pedone G **5.Tg8 Kh7 6.Tg5 Kh6** il bianco non progredisce e pareggia

85 -Triangolo in 6 traversa [Doe,John]



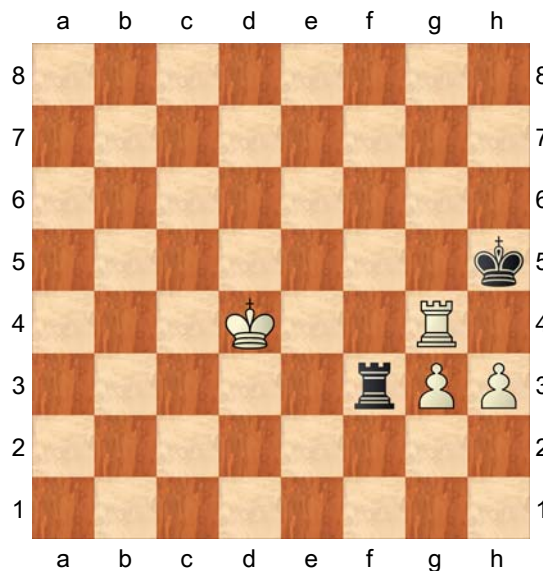
La manovra contro la formazione a Triangolo funziona se i pedoni sono in 4 5 oppure 6 traversa ma non funziona se i pedoni sono in 2 oppure 3 traversa poichè in tal caso c'è una manovra aggiuntiva che permette la bianco di

vincere

Con i pedoni in 6 traversa il nero pareggia sacrificando la torre erimanendo in stallo

Se il RE NERO FOSSE IN F8 IL BIANCO VINCEREBBE 1...Td6+ 2.Ke8 Td8+ 3.Ke7 Td7+ 4.Ke6 Td6+ 5.Kxd6

86 -Triangolo in 3 traversa [Doe,John]

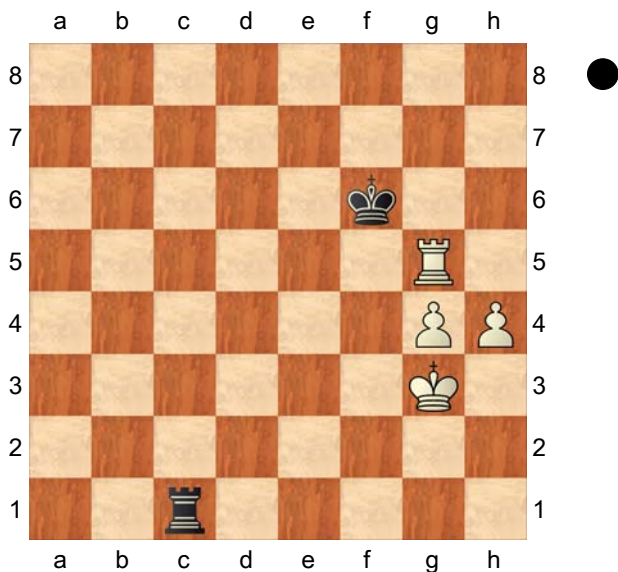


La manovra contro il pedone a triangolo non funziona se i pedoni sono in 2 oppure 3 traversa poichè il bianco dispone di una manovra vincente **1.Tg8 Ta3 2.g4+ Kh6 3.Th8+ Kg6 4.Th5** il bianco vince (si rientra nello schema visto nel diagramma 81)

87 -Triangolo con re su col F [Doe,John]

(Diagram)

Nelle posizioni con la formazione a triangolo se il re nero è sulla colonna F



allora il bianco dispone dello scacco TF5 con cui libera la torre senza perdere tempi **1...Tc3+ 2.Kf2 Tc2+ 3.Ke3 Tc3+ 4.Kd4 Th3 5.Tf5+ Kg6 6.h5+ Kh6 7.Ke4 Ta3 8.Tf6+ Kh7 9.Kf4** Il re bianco troverà protezione in G5 o H4 e rientra nello schema vincente visto nel diagramma 81

88 -pedoni uniti centrali

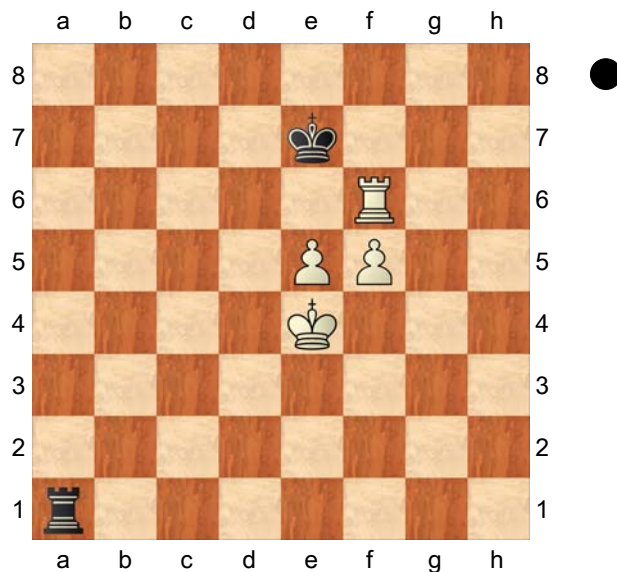
[Doe,John]

(Diagram)

Con la coppia di pedoni centrale il finale è quasi sempre vinto

1...Te1+ 2.Kf4

[2.Kd5 E vincente anche questa variante Td1+ 3.Kc6 Tc1+ 4.Kb7 Te1 5.Te6+ Kf7 6.Kc7 Tf1 7.Tf6+ Ke7 8.Te6+ Kf7 9.Kd7 Txf5 10.Te8 Kg7 11.Kd6 Tf1 12.Ta8 Tb1 13.e6 Il bianco vince poichè sul lato lungo controlla la colonna A perciò l'attacco laterale permette comunque di spingere il pedone almeno 1 volta (se il pedone fosse stato più arretrato l'attacco laterale avrebbe permesso la



patta)]
2...Tf1+ 3.Kg5 Te1 4.Ta6 Txe5 5.Kg6 Te1 6.f6+ Kd7 7.Ta7+ Kd6 8.f7 Tg1+ 9.Kh7 Tf1 10.Kg8 Tg1+
 Il bianco è rientrato nel finale con 1 pedone di vantaggio che si vince con la manovra di Lucena

89 -pedoni isolati

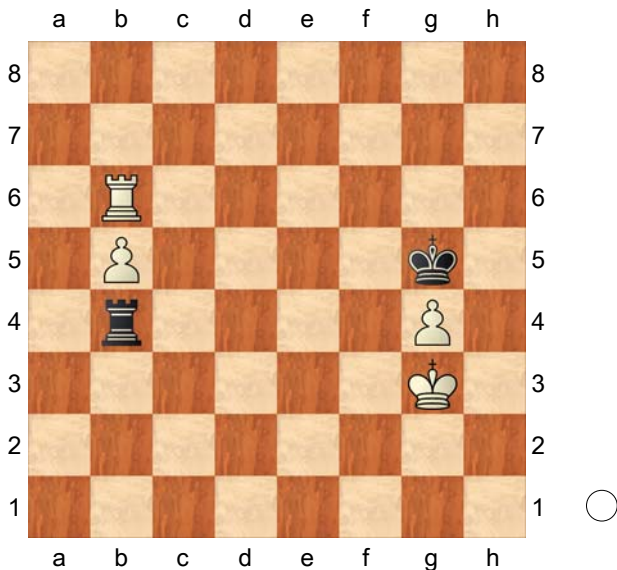
[Doe,John]

(Diagram)

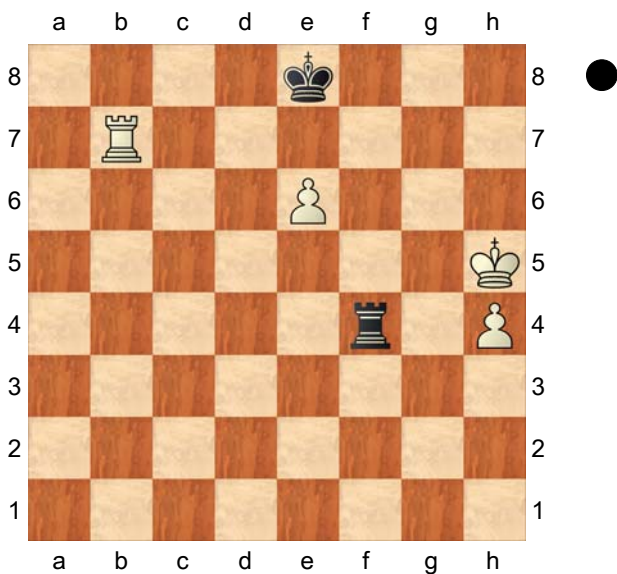
La difesa contro i pedoni isolati e lontani è più difficile di quella dei pedoni legati. Nella maggior parte dei casi si vince. Spesso il cammino per la vittoria passa attraverso il sacrificio di 1 pedone per entrare in un finale favorevole di torre e pedone contro torre **1.Kf3 Tf4+**

[1...Tb3+ 2.Ke4 Kxg4 3.Kd5 Kf5 4.Kc6 Ke6 5.Tb8 Il bianco è sul lato corto e vince]

2.Ke3 Txc4 3.Kd3 Kf5 4.Kc3 Ke5 5.Tc6 Kd5 6.Tc8 Il nero è tagliato verticalmente e il bianco vince



90 -pedoni isolati 1

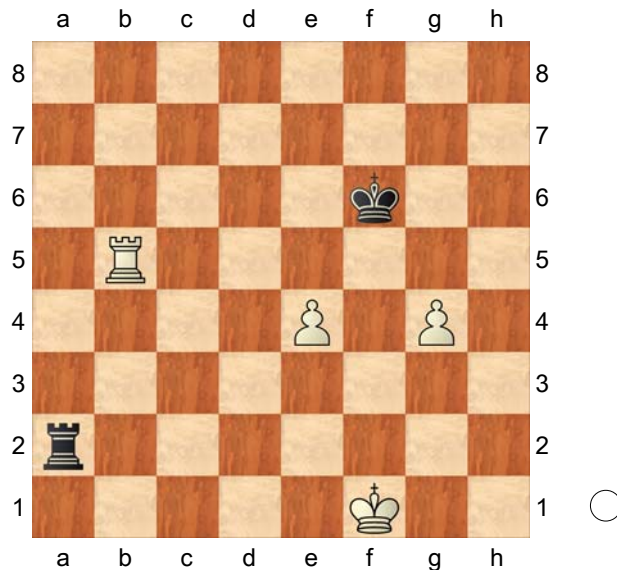


1...Te4 2.Tb6 Te1 3.Kg6 Tg1+ 4.Kh6
Ke7 5.h5 Kf6 6.Kh7 Ta1 7.h6 Ta7+
8.e7+ Kxe7 9.Kg6

91 -pedoni isolati 2

[Doe,John]

Il taglio del re sulla 2 traversa non
permette al bianco di vincere poichè i
pedoni isolati non riescono ad arrivare



a promozione con il solo aiuto della
torre **1.Tf5+ Kg6 2.Tf2** Il bianco leva
il taglio ma così anche il re nero potrà
avvicinarsi ai pedoni per catturarli **Ta4**
3.Te2 Kg5 4.Kf2 Kxg4 5.Ke3 Ta3+
il finale è pari a causa degli attacchi
laterali sul lato lungo della torre nera

92 -pedoni isolati 3

[Doe,John]

(Diagram)

Nella posizione dell esempio Il re
bianco è isolato dai pedoni e il nero
ottiene facilmente la patta **1...Tc2**
2.Kb4

[2.g6 Tg2]
2...Tc1 3.Kb3 Tc6 4.Kb4 Txd6

