

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.h4** il bianco può trovare protezione dagli scacchi laterali in H3 dopodichè rientra nello schema visto nel diagramma 81

[ 2.g4+ Kh6?? la variante proposta da smislov è sbagliata (verificata con le tabelle di Nalimov) 3.Th8+ Kg6 4.Th5

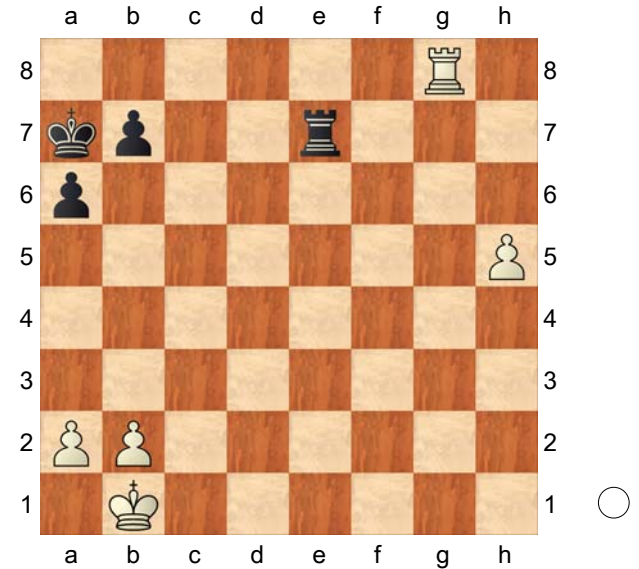
RIEPILOGANDO : Nei finali con 2 pedoni uniti si vince quasi sempre. Esistono alcune posizioni di patta in cui il re in svantaggio riesce a bloccare i pedoni oppure in cui la torre del giocatore in vantaggio è posizionata male e non ha il tempo per abbandonare la difesa dei pedoni ]

### 93 -Torre passiva

[Doe,John]

Nei finali di Torre ci sono alcuni principi che in generale sono validi :

1 - Mai giocare con la Torre Passiva (la



torre che blocca il pedone è una torre passiva)

2 - Avere un Re attivo

Nell'esempio il bianco ha un pedone in più e il finale si vince facilmente **1.Tg1** Il bianco mette la torre dietro il pedone e il nero blocca la torre con il pedone (il risultato è che il nero ha una torre passiva che non può muoversi altrimenti il pedone avanza mentre il bianco ha una torre un po' più attiva e vince facilmente

[ 1.h6?? Te1+ 2.Kc2 Th1

Il nero ha una Torre attiva e il finale è probabilmente pari 3.Tg6 a5

Se il bianco si dirige verso il pedone la torre nera può catturare uno dei pedoni bianchi ]

[ 1.Tg2?? permette al nero di farsi una Torre attiva Te1+ 2.Kc2 Th1 3.Tg5 ]

**1...Th7 2.Th1 Th6** La torre bianca è più attiva ed può fare alcune mosse mentre la torre nera non può muoversi altrimenti il pedone avanza. LA TORRE CHE BLOCCA IL PEDONE E' PASSIVA **3.a3** Vediamo una possibile continuazione **Kb6 4.Kc2 Kc5 5.Kd3 Kd5 6.a4 b5 7.axb5 axb5 8.b4 Ke5 9.Ke3 Kd5**

[ 9...Kf5 10.Kd4 ]

**10.Th2 Kc4**

[ 10...Ke5 11.Th4 ]

**11.Th4+ Kc3 12.Kf4 Txh5**

[ 12...Kxb4?? 13.Kg5+ ]

**13.Txh5 Kxb4 14.Ke3 Kc4 15.Kd2**

**b4 16.Kc1** - Quanto l'avversario ha un

pedone passato conviene METTERE

LA TORRE DIETRO AL PEDONE E

NON DAVANTI al pedone altrimenti

avrà una torre passiva

- Quando hai un pedone passato cerca

di mettere la torre dietro il pedone in

modo da forzare l'avversario a bloccare

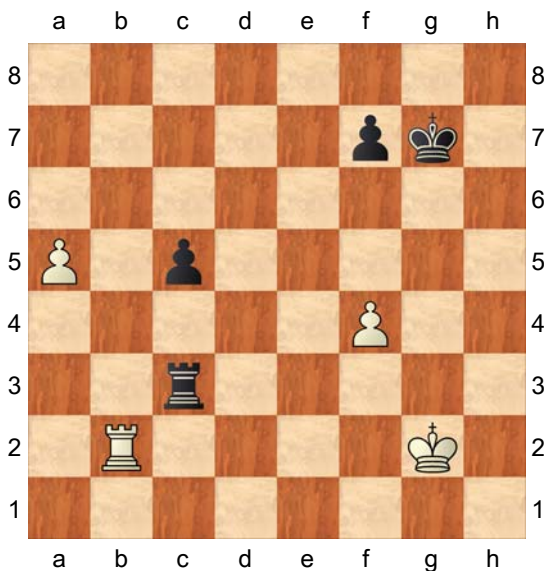
il pedone con la torre e giocare con una

torre passiva che non può muoversi

altrimenti il pedone avanza

### 93.1- Torre passiva

[Doe,John]



Se la mossa fosse al nero la partita terminerebbe patta dopo Ta3 Tb5 c4.

Nell'esempio il tratto è al bianco e dopo

Ta2 vince costringendo la torre nera ad

una difesa passiva **1.Ta2 Tb3 2.a6**

**Tb8 3.a7 Ta8** La torre nera è

fuorigioco **4.Ta6 f6 5.Kf3 Kg6 6.Ke4**

**c4 7.Kd4 Kf5 8.Kxc4 Kg4**

[ 8...Kxf4?? 9.Txf6+ Ke5 10.Ta6 ]

[ 8...Ke4 9.Kc5 f5 10.Ta4+ ]

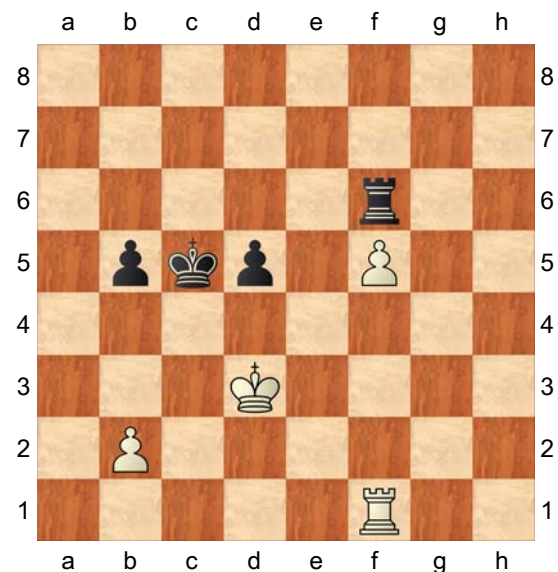
**9.Kd4 Td8+ 10.Ke4 Te8+ 11.Kd5**

**Ta8 12.Ke6 f5 13.Ke5 Te8+ 14.Te6**

**Tc8 15.Tg6+ Kf3 16.Ta6+-**

### 93.2- Torre passiva

[Doe,John]



Non è vantaggioso bloccare il pedone con la Torre.

Se la torre retrocede sulla colonna F il pedone avanza **1.Tf4 b4**

[ 1...Tf7 2.f6 Kd6 3.Kd4 Ke6

il finale di pedoni sarebbe vinto per il bianco ]

**2.b3 Tf7 3.f6 Kd6 4.Kd4 Ke6 5.Tf2**

**Kd6 6.Ta2** Il finale di pedoni è vinto

per il bianco **Tc7 7.Ta6+ Kd7 8.Tb6**

Il nero abbandona

### 93.3 - Torre passiva

Nottingham

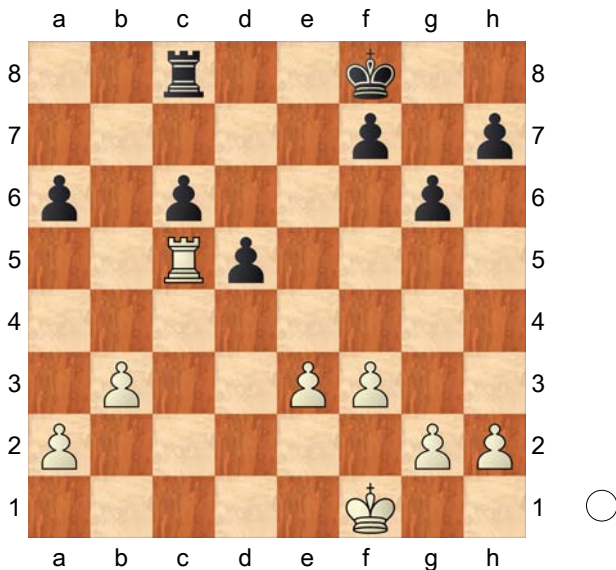
1936

[Mueller,Karsten]

Il bianco stà meglio poichè ha solo 2

isole di pedoni mentre il nero ne ha 3

inoltre i pedoni A e B sono deboli e



possono essere bloccati. **32.Ke2 Ke7 33.Kd3 Kd6 34.Ta5** In questa posizione uno dei problemi del nero è la torre Passiva che deve stare a difesa dei pedoni **Ta8 35.Kd4 f5 36.b4 Tb8?**

[ 36...Kc7 La soluzione migliore per il nero è di proteggere i pedoni con il re e attivare la torre **37.Kc5 Kb7 38.Kd6 Te8 39.Ta3 g5 40.g3 g4 41.f4 Te4 (Dvoretzky) 42.Tc3 Tc4** Con la torre attiva il nero ha buone speranze di pattare ]

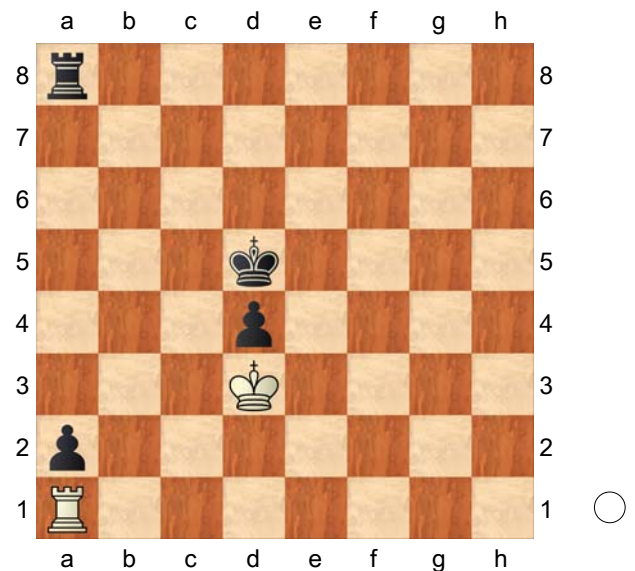
**37.a3 Ta8 38.e4** Il bianco apre un secondo fronte (se riesce a creare minacce anche sul lato di Re allora per il nero è improbabile riuscire a sostenere tutte le debolezze **fxe4 39.fxe4 dxe4 40.Kxe4 Ta7?!** mantenere la torre passiva è fatale

[ 40...Kc7 La soluzione migliore per il nero è di proteggere i pedoni con il re e attivare la torre **41.h4 Kb6 42.g4 Tf8 43.h5** Il bianco ha buone possibilità di vittoria ma il nero non ha ancora perso(Dvoretzky) ]

**41.Kf4 h6 42.h4 Ke6 43.Kg4 Ta8 44.h5 g5** Dopo la spina del pedone il re bianco può infiltrarsi nel campo avversario su entrambi i lati

[ 44...gxh5+ 45.Kxh5 Ci sono troppe debolezze e il nero è sovraccarico ]  
**45.g3 Ta7 46.Kf3 Ta8 47.Ke4 Ta7 48.Kd4 Kd6 49.Ke4 Ke6 50.Te5+**  
 Il re nero deve decidere da quale parte andare e il re bianco dalla parte opposta (il nero non può difendersi su entrambi i fronti) **Kd6 51.Te8 c5** sacrificio disperato (di solito si sacrifica qualcosa per ottenere un compenso ma in questo caso il nero non ottiene nessun compenso con continua ad avere la torre passiva e le debolezze)  
**52.Td8+ Kc6 53.Tc8+ Kb6 54.Txc5 Th7 55.Te5 Kc6 56.Te6+ Kb5 57.Kf5 Tf7+ 58.Tf6 1-0**

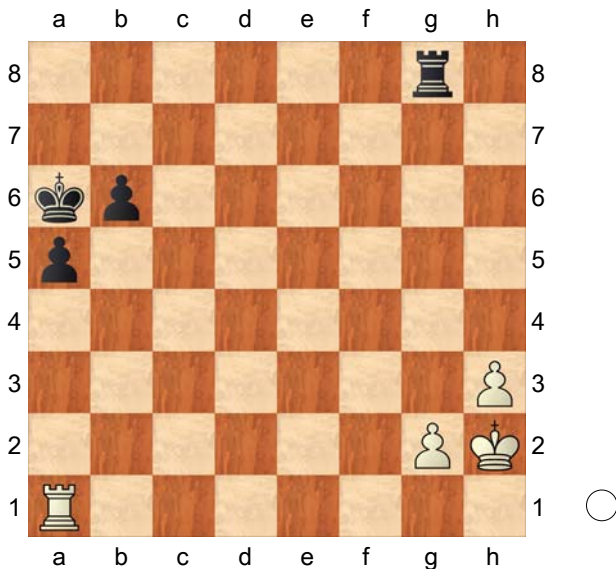
### 93.4- Eccezione T. passiva [Doe,John]



Come per tutti i principi degli sacchi esistono delle posizioni che sono delle eccezioni e bisogna sempre considerare le difficoltà che possono derivare dal calcolo e dai tatticismi. In linea di principio la posizione di esempio è totalmente vinta dal nero che ha 2 pedoni di vantaggio e la torre

attiva (il bianco ha la torre passiva) ma esiste il tatticismo che salva il bianco  
**1.Txa2 Txa2** stallo

### 94 -Vince chi promuove [Doe,John]

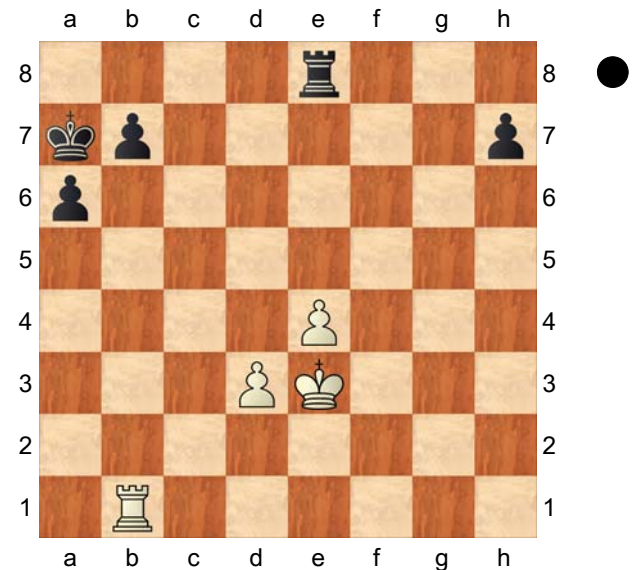


A gioco corretto 2 pedoni uniti passati e sostenuti dal re sono inarrestabili. Nella posizione di esempio entrambi i giocatori hanno 2 pedoni passati uniti perciò arriveranno a promozione. Vince chi arriva per primo a Donna e in questo caso il nero è più avanzato quindi vince

**1.g4 b5 2.Kg3 b4 3.h4 Kb5 4.g5 b3 5.Kg4 a4 6.h5** Il bianco è in ritardo di un paio di tempi rispetto al nero che promuoverà per primo e vince **b2 7.Tb1 a3 8.g6 Kc4 9.Kg5 a2**

### 95 -Vince chi promuove 1 [Doe,John]

I 2 pedoni passati e uniti sostenuti dal re sono inarrestabili quindi arriveranno a promozione. In questa posizione il bianco vince poiché arriva per primo a



promozione ed il pedone in più del nero è insignificante. VINCE CHI ARRIVA PER PRIMO A PROMOZIONE E NON CHI HA PIU MATERIALE **1...b5 2.d4 Kb6 3.e5 a5 4.Ke4 a4 5.d5 Ka5 6.d6 a3 7.d7 Td8 8.e6 b4 9.e7**

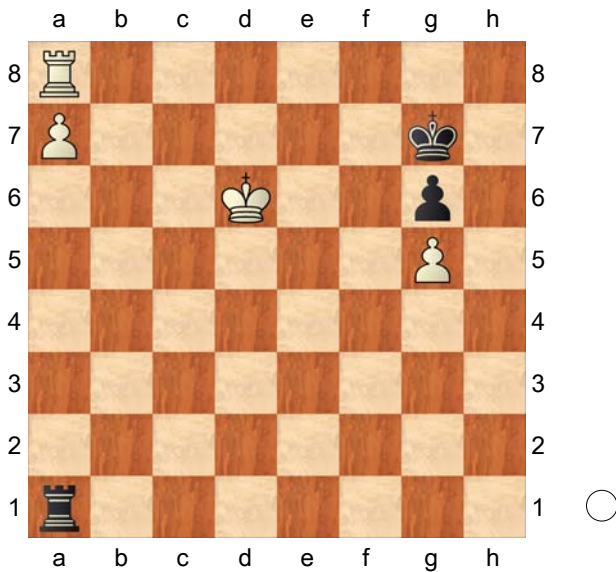
Il bianco arriva un tempo prima a promozione e il pedone di vantaggio è insignificante

Senza le torri il finale di pedoni sarebbe facilmente vinto per il nero ma con le torri in gioco il bianco vince. Quando si CAMBIANO i PEZZI bisogna stare molto attenti poichè si può CAMBIARE completamente il carattere del FINALE

### 96 - Rientrare in finali P. [Doe,John]

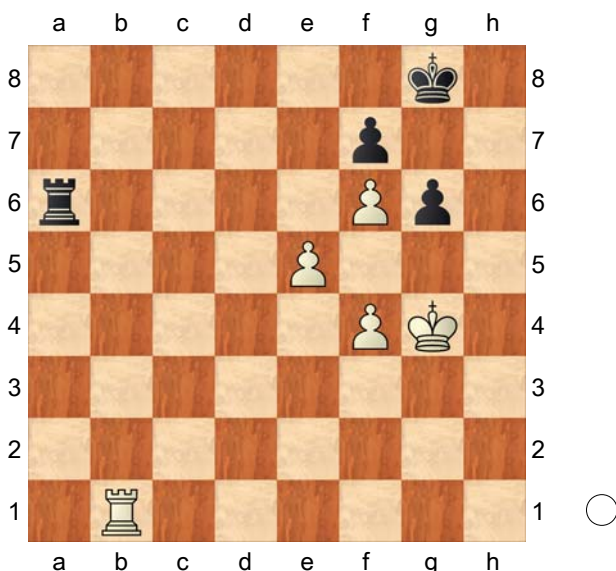
(Diagram)

Per giocare bene i finali di Torre bisogna conoscere i finali di pedoni. Giocando i finali di Torre tendenzialmente si rientra in finali di pedone **1.Tc8** Il finale di pedoni (con i pezzi indicati col colore rosso) sarebbe vinto per il bianco **Ta6+**



[ 1...Txa7 2.Tc7+ Txc7 3.Kxc7  
Il finale di pedoni è vinto a causa del  
pedone in 6 traversa ]  
**2.Tc6 Ta1 3.Tc7+ Kg8 4.Tc8+ Kg7**  
**5.a8D**

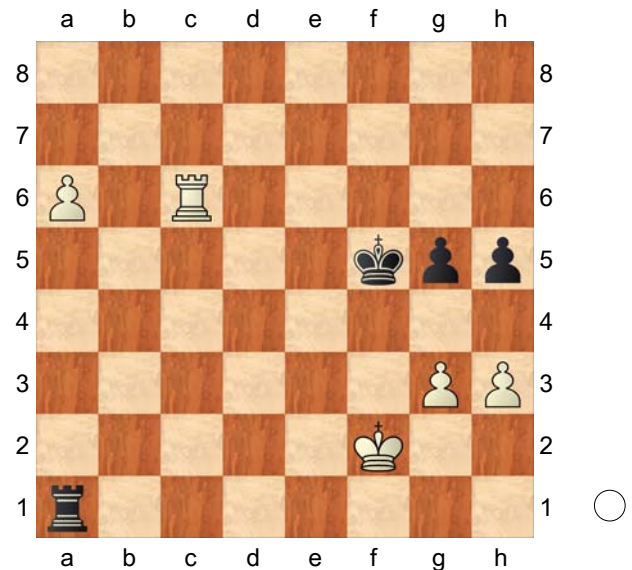
### 96bis- Rientrare in finali P. [Doe,John]



Un altro esempio di finale di torre che si  
trasforma in un finale di pedoni **1.Tb8+**  
**Kh7 2.Tf8 Ta7 3.e6 fxe6**  
forzata altrimenti il pedone arriva a  
promozione **4.Te8** il bianco minaccia di

entrare in finale di pedoni vinto **Kh6**  
[ 4...Tf7 5.Kg5 il nero è in zugwang ]  
**5.Th8+ Th7 6.Txh7+ Kxh7 7.Kg5**  
**Kh8 8.Kh6 Kg8 9.Kxg6 Kf8 10.f7**

### 97 - Tattica ne F. di Torre [Doe,John]

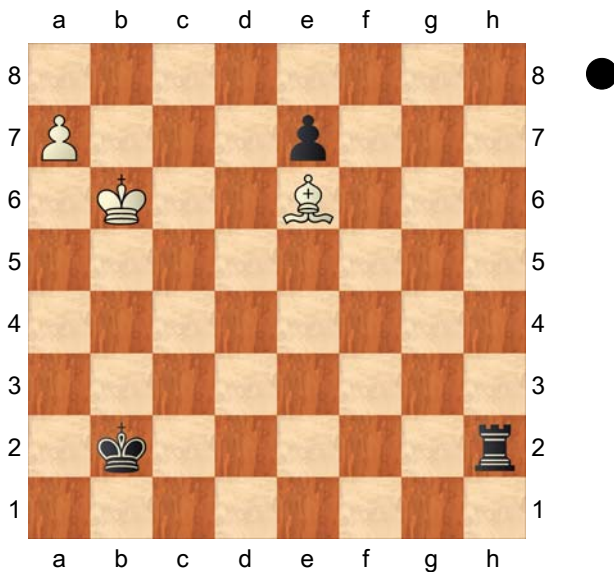


Il bianco può vincere portando il re  
vicino al pedone ed aiutandone la  
promozione. Ci sono 2 possibili tragitti  
per il re ma uno solo è quello che  
permette la vittoria. In questa posizione  
il re bianco deve stare lontano dalle  
case D4 E4 per evitare un tatticismo  
che permetterebbe al nero di  
pareggiare **1.Ke2**

[ 1.Ke3 g4 ( 1...Ta3+ 2.Kd4 Txg3  
3.Tc5+ Kf6 4.Ta5 ) 2.h4 ( 2.hxg4+  
Kxg4 ) 2...Ta3+ 3.Kd4 Txa6 ]  
**1...Ta2+ 2.Kd3** Il bianco deve stare  
lontano dalle case D4 E4 per evitare lo  
stallo **Ta3+ 3.Kc4 Txg3**  
[ 3...g4 4.h4 ]  
**4.Tc5+ Kf6 5.Ta5**

## 98 - Tattica ne F. di Torre 1

[Doe,John]



In questa posizione il bianco minaccia la promozione ma un tatticismo salva il nero che riesce a pattare **1...Th8!!**

**2.Kb7 Ka1 3.Lc8 Th2 4.a8D+**

[ 4.Le6 Th8 ]

**4...Ta2 5.Db8 Tb2+**

## 99 - Torre attiva

[Doe,John]

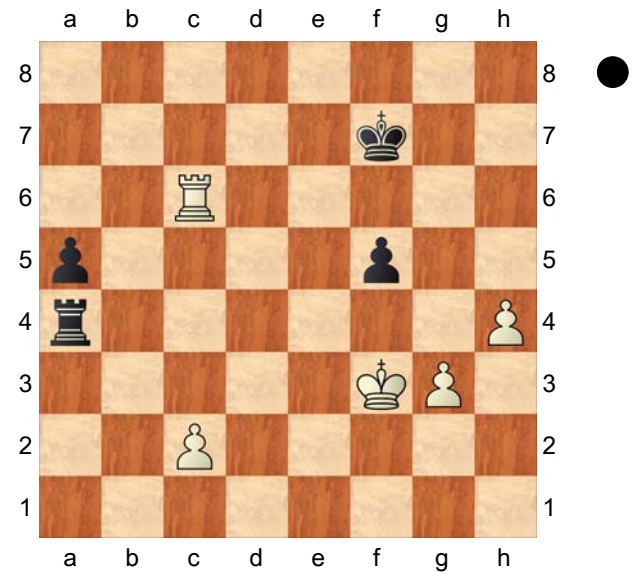
(Diagram)

**1...Td4** La posizione del nero sembra senza speranza ma giocando con la torre attiva riesce a pareggiare

[ 1...Ta1 2.Ta6 a4 3.Kf4 Tf1+ 4.Ke5 Tf3 5.Txa4 Txc3 6.Tf4 Kg6 7.Txf5 Tc3 8.Tf2 Kh5 9.Kd4 Tc8 10.c4

Si rientra in un finale con 1 pedone di vantaggio vinto per il bianco Td8+ 11.Kc3 Kxh4 12.c5 il pedone è inarrestabile e il bianco vince ]

**2.Tc5** Sacrifica il pedone per attivare la torre e legare la torre bianca alla difesa del pedone c2 **Kf6 3.Txa5 Tc4 4.Ta2**



**Tc3+ 5.Kg2 Ke5 6.Tb2 Kf6 7.Kh3 Tc6**

[ 7...f4?? 8.Tb3 Txc2 9.Tf3 Kg6 10.Txf4 il bianco vince con la tecnica vista nel diagramma 81 ]

**8.Tb8 Txc2 9.Tb6+ Kg7 10.h5 Tc4**

Per isolare il re bianco **11.h6+ Kh7**

**12.Tf6 Ta4** patta

## a1 - Il Re isolato

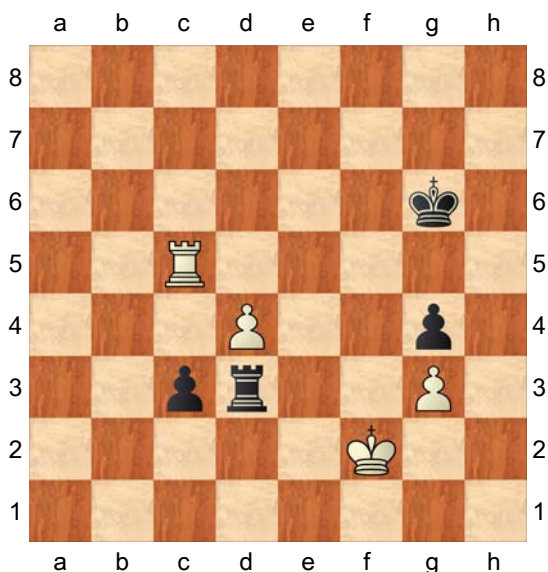
[Doe,John]

(Diagram)

Con una difesa passiva il bianco è condannato perciò decide di sacrificare il pedone G per giocare con i pezzi attivi e isolare il re nero che non parteciperà alla lotta **1.Ke2**

[ 1.Kg2 con una difesa passiva il bianco perde velocemente Td2+ 2.Kf1 c2 ]

**1...Txc3 2.Kf2** L'idea del bianco è di tenere la torre sulla colonna C da dove taglia il re nero e controlla l'avanzata del pedone e spostare il re sulla colonna G per impedire l'avanzata del pedone G **Th3 3.Kg2 Td3 4.Kh2 Kf6**



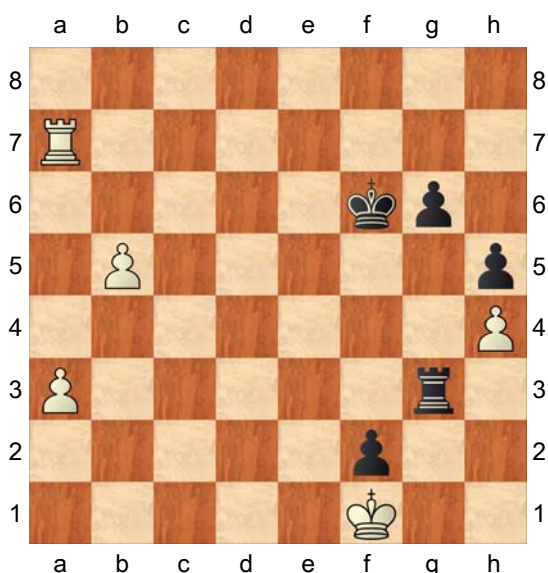
**5.Kg2 Ke6 6.Kh2 Kd6 7.Kg2 Td2+  
8.Kg3 c2 9.Kh4**

[ 9.Kxg4?? Txd4+ 10.Kf5 Kxc5 ]

**9...Tg2 10.Kg5 Tg1 11.Txc2 Kd5  
12.Kf4 Kxd4 13.Td2+ patta**

## a2 - Torre attiva

[Doe,John]



In questo esempio il bianco può ottenere una vantaggiosa collocazione della torre alle spalle del pedone passato. Sebbene il nero arrivi a bloccare i pedoni con il re non riuscirà a

salvarsi **1.Ta4!!** per giocare con la torre attiva !!

[ 1.Kxf2?? Perde l'occasione di mettere la torre bianca nella formazione ottimale dietro il pedone B Tb3 La disposizione della torre dietro il pedone avversario è la posizione difensiva ottimale 2.Ta6+ Kf5 3.a4 g5 4.hxg5 Kxg5 5.b6 Kf4 6.a5 Tb2+ 7.Ke1 h4 L'avanzata dei pedoni A e B è lenta 8.Ta7 h3 9.Th7 h2 10.Txh2 ( 10.b7 Txb7 ; 10.Kd1 Kg3 11.Kc1 Tb5 ) 10...Txh2 11.b7 Ke3 12.Kd1 Kd3 13.Ke1 Ke3 14.Kf1 Kf3 15.Ke1 ( 15.Kg1?? Tg2+ 16.Kh1 Tb2 17.a6 Kg3 ) 15...Ke3 ]

**1...Ke7 2.Kxf2 Tc3**

[ 2...Tb3 3.Tb4 Txa3 4.b6 Ta8 5.b7 Tb8 La torre passiva del nero assicura la vittoria al bianco 6.Ke3 Kd7 7.Kf4+- ]

**3.Tb4** La torre dietro al pedone è la formazione ottimale **Kd7 4.a4 Ta3 5.b6 Kc8 6.b7+ Kb8 7.Ke2 Tc3 8.a5 Ta3 9.Tb5 Ta4 10.Kd3 Txh4 11.a6 Ta4 12.Tb6**

## a3 - Re e Torre attivi

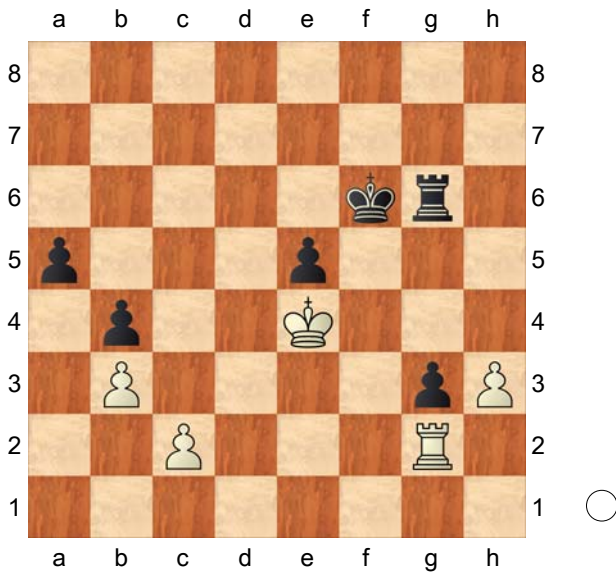
[Doe,John]

(Diagram)

Il pedone G3 è destinato a cadere ed un eventuale finale di pedoni è vantaggioso per il bianco che ha il pedone passato lontano.

In questo esempio il nero mette in pratica tutti i principi dei finali di torre che si possono riassumere nei seguenti punti :

- bisogna avere la torre attiva
- bisogna avere il re attivo
- vince chi arriva per primo a



promozione

**1.Tg1 g2 2.Kf3 Kf5 3.Txg2 e4+  
4.Kf2 Tc6 5.Ke1**

[ 5.Ke3± Tc3+ 6.Kd2 Txh3 7.Tg8  
Th2+ 8.Ke3 Txc2 9.Tf8+ Ke5  
10.Te8+ Kd6 11.Ta8 Tc3+ 12.Kxe4  
Txb3 13.Txa5 il finale con il pedone  
di vantaggio è vinto Kc6 14.Kd4 Tc3  
15.Th5 Tc1 16.Kd3 b3 ]

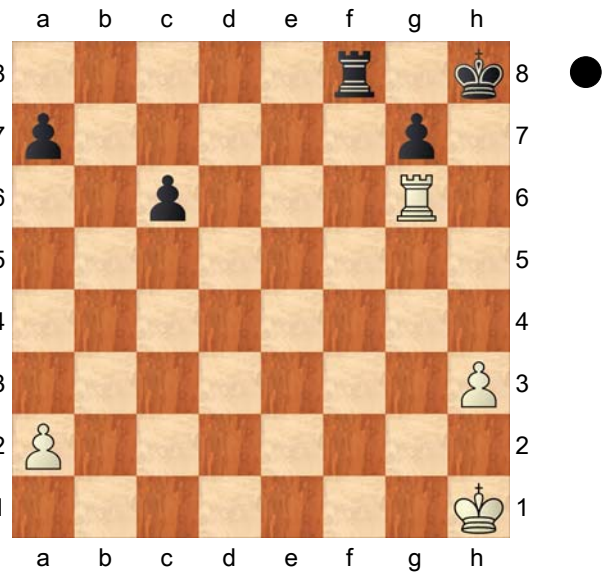
**5...e3 6.h4 Kf4 7.h5 a4 8.bxa4 b3  
9.cxb3 Kf3**

□ **a4 - Il blocco del pedone, I** **2404**  
 ■ **Mueller, Karsten** **2513**  
 72nd ch-GER Seebad Heringsdorf GER (6)  
 [Mueller, Karsten]

(Diagram)

In questo esempio il bianco deve bloccare il pedone. Il bianco decide giustamente di bloccare il pedone con il re per mantenere la torre attiva.

**38...Tc8!!** La disposizione ottimale della torre è dietro al pedone **39.Kg2**  
 [ 39.Tg4= Poteva pareggiare anche TG4 bloccando momentaneamente il pedone con la torre c5 40.Tc4 Kg8



**41.Kg2 Kf7 42.Kf3 Ke6 43.Ke4**  
 Il re cambia il ruolo di bloccatore con la torre che torna ad essere attiva ]  
**39...c5 40.Kf2 c4 41.Ke2 c3 42.Kd1 Kh7 43.Ta6 c2+ 44.Kc1 Tc7 45.Td6 g6 46.Td3 Kh6 47.Tf3 Kh5 48.Ta3 Kh4 49.Tf3 g5 50.Ta3 Tc5 51.Te3 Ta5 52.a3 Tc5 53.Tf3 Tc4 54.Te3 a5 55.Td3 a4 56.Te3 Kh5 57.Tg3 Kg6 58.Tf3 Tc5 59.Tg3 Tc4 60.Te3 Kf5 61.Td3 Kf4 62.Td8 Tc5**  
 [ 62...Kg3 63.Td3+ Kg2 64.Td5= ]  
 [ 62...Tc3 63.Td4+ Kf5 ( 63...Kg3 64.Tg4+ ) 64.Txa4 Txh3 65.Kxc2 g4 66.Kd2 ]  
**63.Td3 Tc4**  
 1/2-1/2

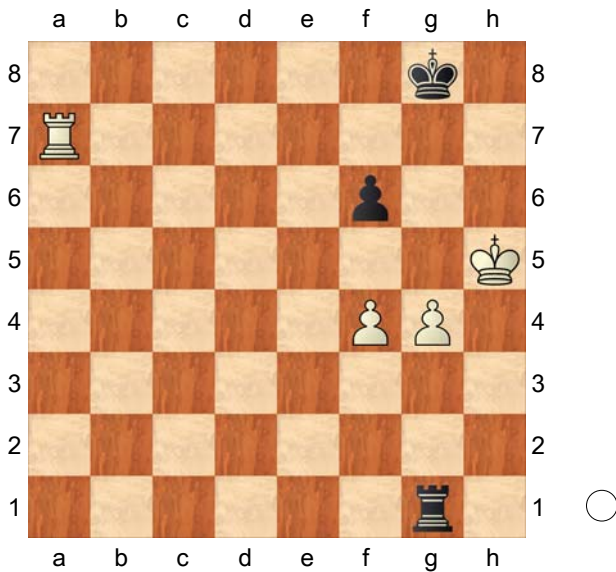
**a5 - L Ombrello**

[Mueller, Karsten]

(Diagram)

In alcune posizioni il Re può trovare rifugio dagli scacchi nascondendosi dietro ai pedoni o pezzi avversari **1.g5 fxg5 2.f5!** Nella Casa G6 il re bianco è protetto dagli scacchi laterali e dagli





scacchi alle spalle **Tb1 3.Kg6 Tb8**

Il nero non può fare altro che scegliere la difesa passiva ma la partita è persa poiché controgioco del nero è troppo lento e non può fare nulla contro la manovra tipica del bianco **4.f6 g4**

**5.Tg7+ Kf8**

[ 5...Kh8 6.Th7+ Kg8 7.f7+ Kf8  
8.Th8+-- ]

**6.Th7 Kg8 7.f7+--**

**C88**

**a6 - L attività**

San Luis ARG (7)

05.10.2005

[Mueller,Karsten]

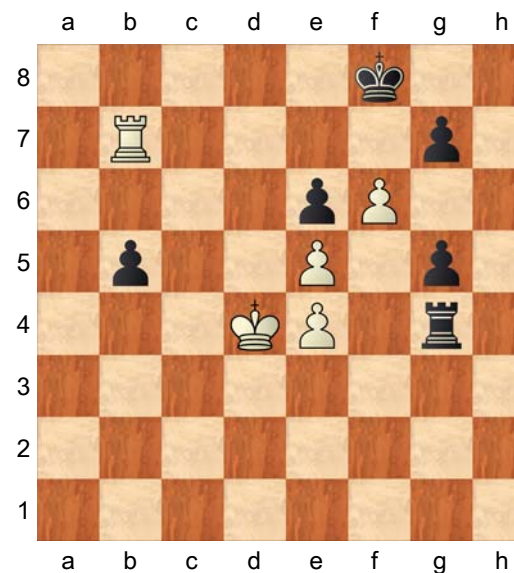
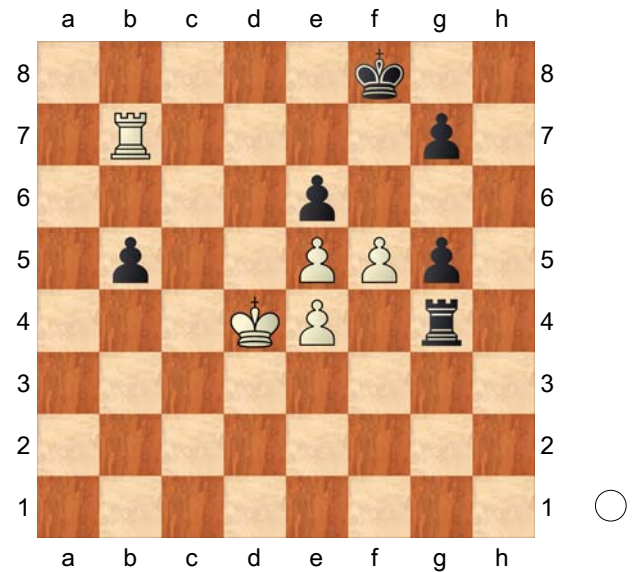
(Diagram)

Nella posizione di esempio l'attività dei pezzi bianchi e la passività del re nero sono le principali cause della vittoria del bianco. **57.f6**

(Diagram)

**Tg1!**

[ 57...gxf6? 58.exf6 b4 59.Ke5 b3  
60.Txb3 Kf7 61.Tb7+ Kg6 ( 61...Kf8



**62.Kxe6 Txe4+ 63.Kf5** un altro ombrello (senza il pedone nero la posizione sarebbe pari) **Te8 64.Kg6+--** **62.Tg7+ Kh6 63.Kd6!** il pedone E6 è un ombrello per il re **Txe4 64.Tg8 Tf4 65.Ke7 e5 66.f7+--** ]

**58.Txg7 b4?**

[ 58...Tc1! L'unica speranza per il nero è di giocare con la torre attiva **59.Txg5 Tc4+ 60.Kd3 Tc5 61.Tg7 b4** ( **61...Txe5?** c'è una continuazione forzata che costringe il nero ad una difesa passiva che porta alla sconfitta **62.Kd4 Th5 63.e5 b4**

64.Tb7 Th2 65.Txb4 Td2+ 66.Ke3  
Tc2 67.Tb8+ Kf7 68.Tb7+ Kf8  
69.Te7 Tc6 70.Kf4+- ) 62.Tb7 Txe5  
63.Kd4 Ta5 64.e5 Td5+ 65.Ke4  
Td1 66.Txb4 La torre nera è attiva e  
non dà il tempo al bianco di portare la  
torre in E7 Te1+ 67.Kf4 Tf1+  
68.Kg5 Tg1+ 69.Tg4 Tf1 70.Kg6  
Tf2 71.Tg1 Tf4 72.Ta1 Tg4+  
73.Kh5 Te4 74.Kg5 Kf7=  
Il bianco non potrà mai accedere a  
G6 per minacciare matto ed il pedone  
E5 rmane costantemente in presa ]

**59.Kc5 b3 60.Tb7 Ta1 61.Txb3  
Ta5+ 62.Kd4!? Ta4+ 63.Ke3 Ta5  
64.Tb8+! Kf7 65.Tb7+ Kf8 66.Kd4  
Ta4+ 67.Kc5 Ta5+ 68.Kd4 Ta4+  
69.Ke3 Ta3+**

[ 69...Ta5 70.Kf3 Txe5 71.Kg4  
Txe4+ un altro ombrello (senza il  
pedone G la posizione sarebbe pari)  
72.Kh5+- ]

**70.Kf2 Ta5 71.Kg3 Txe5**  
[ 71...Ta4 72.Kg4 Txe4+ 73.Kh5+-  
Ancora un ombrello ]

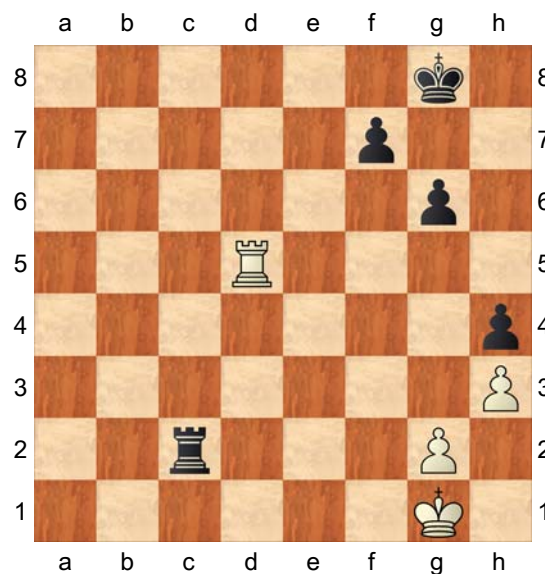
**72.Kg4 Txe4+ 73.Kh5!** un altro  
ombrello (senza il pedone G la  
posizione sarebbe pari) **Td4 74.Kg6  
Td8 75.Th7 Kg8 76.f7+ Kf8 77.Th8+**  
Ancora una volta non vince chi ha più  
materiale ma chi arriva per primo a  
promozione

**1-0**

**a7 - Pedoni dallo stesso Lato**  
[Doe,John]

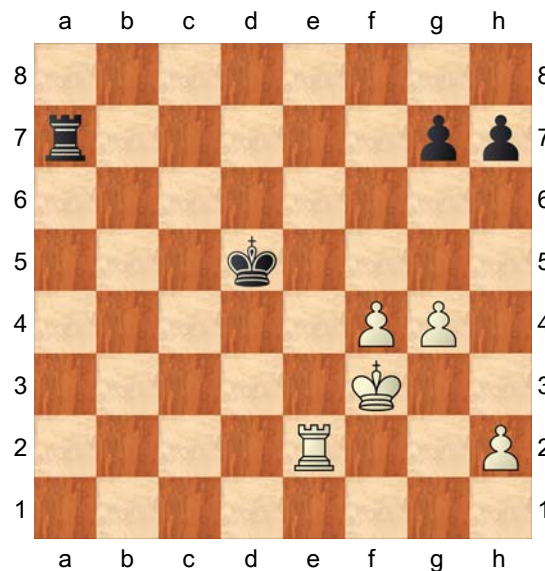
(Diagram)

Quando i pedoni sono dallo stesso lato  
ed il re non è tagliato allora c' è un  
elevata probabilità di pattare 1.Td4 g5



2.Tg4 f6 3.g3 hxg3 4.h4 Tc3 5.hxg5  
f5 6.Tf4

**a8 - Pedoni dallo stesso Lato**  
[Doe,John]



Se il re della parte debole è isolato dai  
propri pedoni cresce il pericolo di  
perdere la partita **1...Tb7?**

Il comportamento arrendevole del nero  
lo porta alla sconfitta

Nelle posizioni di questo tipo bisogna  
considerare anche la possibilità di farsi il  
pedone passato e rientrare in un

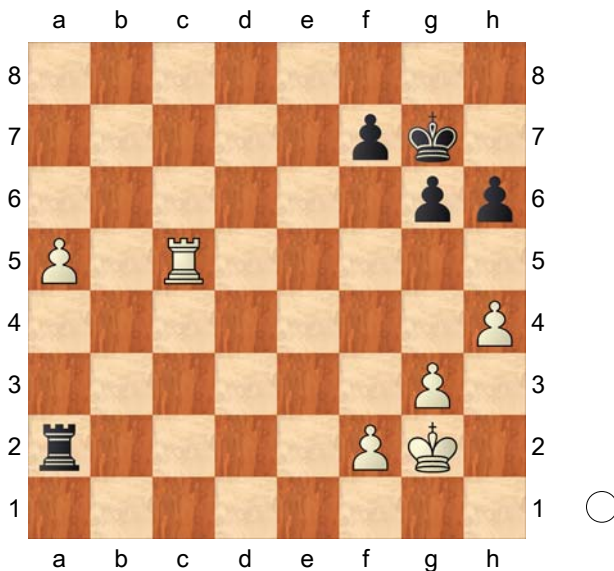
finale con il pedone di vantaggio di quelli che si sono visti

[ 1...Kd6!! Il piano migliore per il nero è prevenire la minaccia TE8 2.f5 Kd7 3.g5 Ta1 4.Te3 Tf1+ 5.Kg4 Tg1+ 6.Kh5 Tf1 7.Te5 Txf5 8.Txf5 g6+ 9.Kg4 gxf5+ 10.Kxf5 Ke7 ]

**2.f5 Ta7 3.g5 Kd6 4.h4 Ta4 5.Te4 Ta1 6.Te8 Tf1+ 7.Kg4 Th1 8.Kh5 Tf1 9.Tg8 Txf5 10.Txg7**

### a9 - Pedone passato sul lato

[Doe,John]



La posizione della torre nera è attiva e per il bianco non è facile vincere. Il piano del bianco è quello di portare il re ad aiutare il pedone A5 per arrivare a promozione. Il problema per il bianco è che se abbandona i pedoni sul lato di re allora la torre nera li catturerebbe **1.h5** L'idea è di proteggere i pedoni sul lato di Re prima di portare il RE in aiuto del pedone in A5

[ 1.Kf3 E' difficile per il bianco riuscire a vincere h5 2.Ke3 Kf6 3.f3 Ta3+ 4.Ke4 Ke6 Per il bianco è difficile portarsi sul lato di Donna senza perdere i pedoni sul lato di Re ]

### 1...Kf8

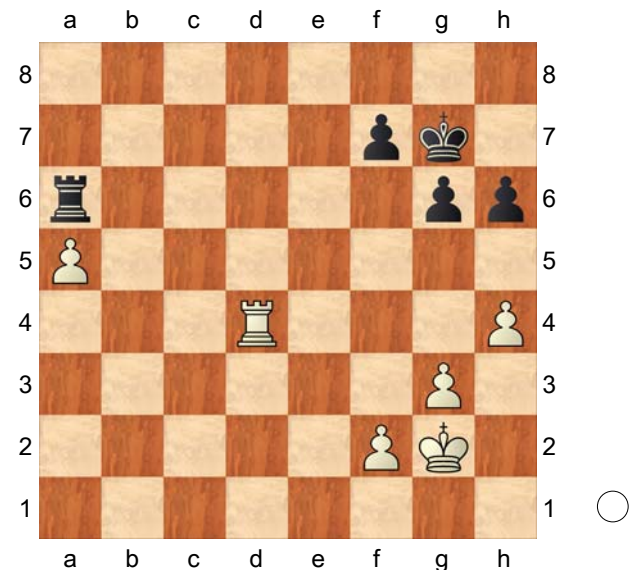
[ 1...g5 2.g4 Ta1 3.Tf5 Kg8 4.f3 ]  
[ 1...gxh5 2.Txh5 Kg6 3.g4 Ta1 4.f3 f6 5.Tf5 ]

### 2.g4 Kg7 3.Kg3 Kf8 4.f3 Kg7 5.Kf4 Ta3 6.Ke4 Kf6 7.Kd5 Txf3 8.Kc6

La posizione arretrata del re e dei pedoni neri è stata assicurata dalle precedenti spinte di pedoni e quando la torre si sacrificherà sul pedone A il nero non avrà la possibilità di portare a promozione uno dei pedoni del lato di re

### b1 - Pedone passato sul lato

[Doe,John]



Nelle posizioni con ugual numero di pedoni da un lato e un pedone passato dall'altro danno buone possibilità di vittoria. **1.Ta4** La regola di Tarash (la torre deve stare sempre dietro al pedone) **Kf6 2.Kf3 Ke5** Il nero vuole sostituire la propria torre nel compito di blocco del pedone in modo da riattivare la torre **3.Ke3 h5 4.Kd3 Kd5 5.Kc3 Kc5 6.Ta2 Kb5** dopo il cambio delle torri il re bianco arriverebbe per primo a catturare i pedoni e vincerebbe il finale

**7.Kd4 Td6+ 8.Ke5 Te6+ 9.Kf4 Ka6**

Il nero ha completato le manovre di riordinamento dei propri pezzi tuttavia il re bianco si infiltrerà tra i pedoni nemici

**10.Kg5 Te5+ 11.Kh6 Tf5 12.f4**

[ 12.Kg7 Tf3 13.Td2 ( 13.Ta4 Txf2  
14.Tf4 Tg2 15.Tf3 f5 16.Kxg6 f4  
17.Txf4 Txg3+ 18.Kxh5 Kxa5  
19.Tc4 Il finale è vinto dal bianco ) ]

**12...Tc5 13.Ta3 Tc7** Il nero ha

riorganizzato la propria difesa difendendo il pedone F7 dalla 7 traversa

**14.Kg7 Td7 15.f5 gxf5**

**16.Kh6 f4 17.gxf4 Td5 18.Kg7 Tf5**

**19.Ta4 Kb5 20.Te4 Ka6 21.Kh6**

**Txa5**

[ 21...Ka7! Per il nero era meglio  
22.Te7+ Ka6 23.Te5 Txf4 24.Kxh5  
f6 Il bianco è in vantaggio ma per vincere deve ancora superare diverse difficoltà ]

**22.Te5 Ta1 23.Kxh5 Tg1 24.Tg5**

**Th1 25.Tf5 Kb6 26.Txf7 Kc6**

**27.Te7+-** Il re nero è tagliato e il pedone F andrà a promozione (il finale si vincerebbe anche senza il pedone H)

## b2 - Pedone passato sul lato

[Doe,John]

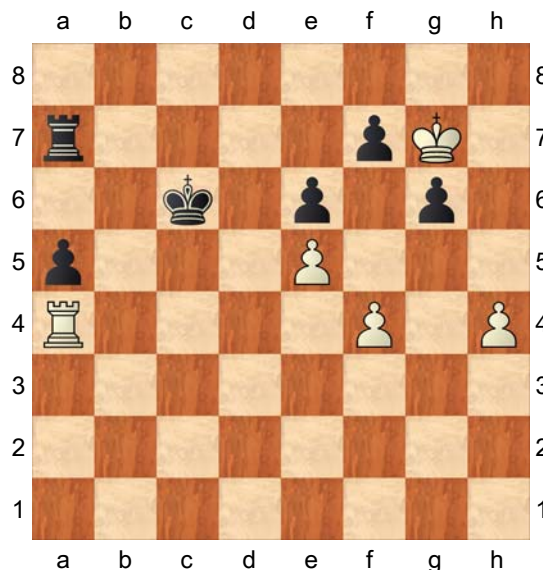
(Diagram)

I finali visti fin ora hanno mostrato quanto sia svantaggioso bloccare il pedone passato con la torre. In questi casi egli potrà salvare la partita solo creandosi un pedone passato sull'ala opposta in modo da deviare la torre avversaria

**1.f5 exf5 2.e6 fxe6+ 3.Kxg6**

nonostante i pedoni di vantaggio il binaco non può vincere **Kb5 4.Ta1 f4**

**5.h5 e5 6.Te1 Kc4**



[ 6...a4 7.Txe5+ Kc6 8.Te4 a3  
9.Txf4 a2 10.Tf1 a1D 11.Txa1  
Txa1 12.h6 patta ]

**7.Txe5 Kd3 8.h6 f3 9.h7 Txb7**

**10.Kxb7 f2 11.Tf5 Ke3 12.Tf8 a4**

**13.Te8+ Kf3 14.Tf8+ Kg2 15.Tg8+  
Kh2 16.Tf8 patta**

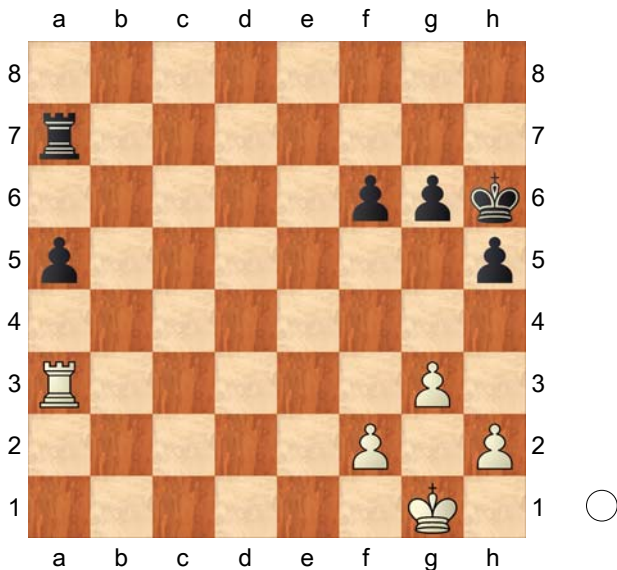
## b3 - Pedone passato sul lato

[Doe,John]

(Diagram)

Il bianco ha la torre passiva che blocca il pedone, in queste posizioni in genere l'unica speranza di pareggiare è nel farsi un pedone passato sul lato opposto **1.Ta4!!** Quanto più lontano si trattiene il pedone dalla casa di promozione tanto più aumentano le possibilità di organizzare un controgio **Kg5?** Permette al nero di semplificare sul lato di donna (un maggior numero di pedoni dà maggiori possibilità di vittoria per il nero) **2.f3 Kf5 3.g4+ hxg4 4.fxg4+ Ke5**

[ 4...Kg5 5.Kg2 Kh4 6.Kg1 Kh3



7.Kh1 f5 ( 7...Te7 8.Ta3+ Kxg4  
9.Txa5 ) 8.gxf5 gxf5 9.Kg1 f4  
10.Kf2 la patta è inevitabile ]

**5.h4 Kd5 6.h5 gxh5 7.gxh5 Ke6**  
[ 7...Kc5 8.h6 Kb5 9.Th4 Th7  
10.Th5+ Kb4 11.Th4+ Kb3 12.Th3+  
Kb2 13.Th4 il nero non riesce ad  
avanzare i pedoni ed è patta ]

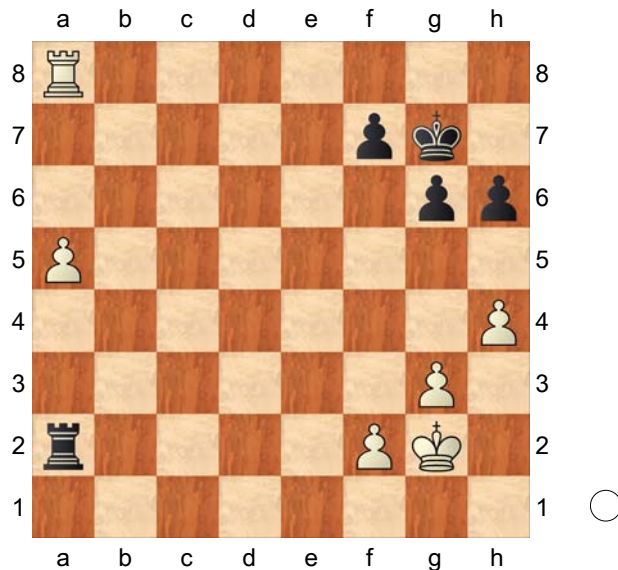
**8.h6 Kf7 9.Tg4 Kf8 10.Tf4 Ta6**  
**11.Tg4 Ta7 12.Tf4 Kg8 13.Txf6 a4**  
**14.Tf2 Kh7 15.Ta2 Kxh6 16.Kf2**  
**Kg5 17.Ke3= patta**

#### **b4 - Pedone passato sul lato** [Doe,John]

(Diagram)

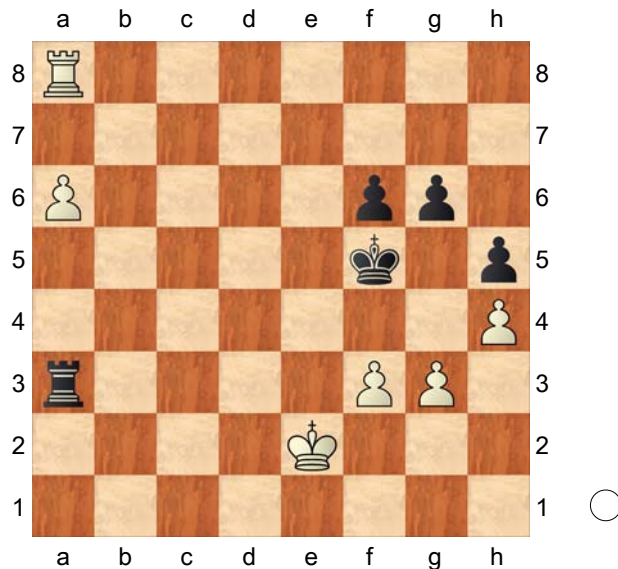
In questo tipo di posizioni il piano del  
bianco di portare il re ad aiutare il  
pedone per arrivare a promozione ha l'  
inconveniente di lasciare i pedoni del  
lato di re indifesi. Vediamo una  
possibile continuazione

**1.a6 h5 2.Kf3 Kf6 3.Ke4 Ke6**  
**4.Kd4 Kf5 5.Kc5 Kg4 6.Kb6 Tb2+**  
**7.Ka7 Txf2 8.Tc8 Kxg3 9.Tc4 Ta2**  
Il nero minaccia di farsi 2 pedoni passati



sul lato di re e il bianco rischia di  
perdere

#### **b5 - Pedone passato sul lato** [Doe,John]

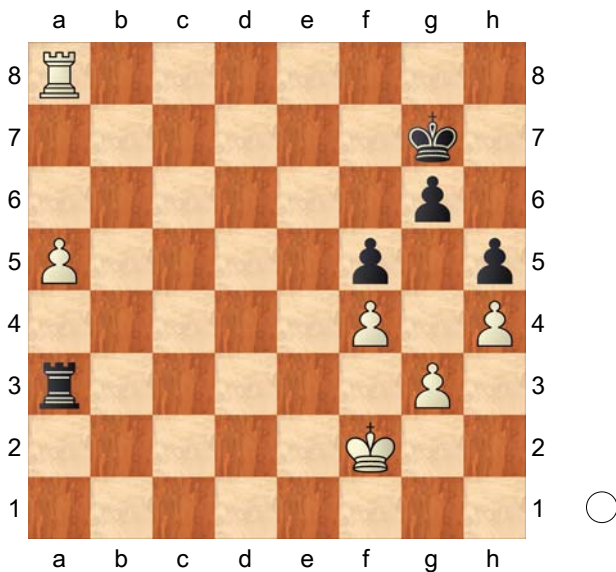


Il piano di portare il re in A7 è sbagliato  
poiché il re nero è troppo vicino ai  
pedoni del lato di re e li catturerebbe  
**1.a7** Il bianco spinge il pedone in A7  
per forzare la torre nera a restare sulla  
colonna A e quindi con la spinta A7  
protegge indirettamente i pedoni del  
lato di re **Ta2+ 2.Kd3 Ta1**

[ 2...Ta3+ 3.Kc4 Txf3 4.Tb8 ]  
**3.Kd4 Ta5 4.Kc4 Ta3 5.Kc5 Ta1**  
**6.Kd6 Ta3 7.Ke7 Ta6 8.Kf7 Ta3**  
**9.Kg7 Ta1 10.Kh6 Ta6 11.Tb8 Txa7**  
**12.Tb5+ Ke6 13.Kxg6 Ta8 14.Kxh5**  
**Tg8 15.g4 Th8+ 16.Kg6 Txf4**  
**17.Tb6+ Ke7 18.Txf6+-**

### b6 - Pedone passato sul lato

[Doe,John]

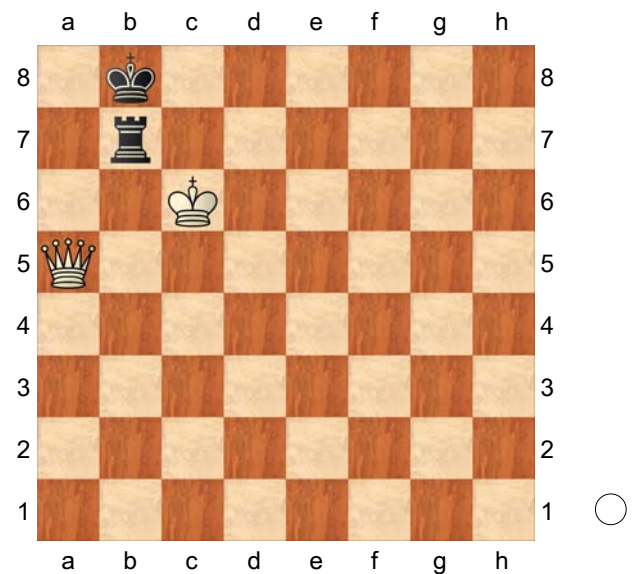


Se i pedoni si bloccano a vicenda e si rende difficile la creazione del pedone passato per il nero allora aumentano le possibilità di vittoria del bianco.

Vediamo una possibile continuazione  
**1.a6 Ta2+ 2.Ke3 Ta3+ 3.Kd4 Txf3**  
 La perdita del pedone G3 non è grave poichè il nero non può farsi il pedone passato a causa del pedone G6 arretrato **4.Tc8 Ta3 5.Tc7+**  
 la torre nera non potrà più abbandonare la colonna A **Kf6 6.a7 Ke6 7.Kc5 Ta1 8.Kb6 Tb1+ 9.Kc6 Ta1 10.Kb7 Kd5 11.a8D Txa8 12.Kxa8 Ke4 13.Tg7 Kxf4 14.Txf4 Ke3 15.Tg5**

### d1 - Regina vs Torre Philidor

[Mueller,Karsten]



#### 1.De5+

[ 1.Da6? Tc7+ 2.Kd6 Td7+ 3.Ke6 ]

#### 1...Ka8 2.Da1+ Kb8

[ 2...Ta7?! 3.Dh8# ]

#### 3.Da5 Tb1

[ 3...Th7 4.De5+ Ka8 5.Da1+ Kb8 ( 5...Ta7 6.Dh8# ) 6.Db1+- ]

[ 3...Tg7 4.De5+- ]

[ 3...Tf7 4.Db4+

**A) 4...Ka8 5.Da3+ Kb8 ( 5...Ta7 6.Df8# ) 6.Db3+- ;**

**B) 4...Kc8 5.Dd6+- ]**

[ 3...Te7?! 4.Db4+- ]

[ 3...Tb2?! 4.De5+- ]

[ 3...Tb3 4.De5+ Ka7 5.Dg7+ Ka8 6.Dg8+- Tb8 7.Da2# ]

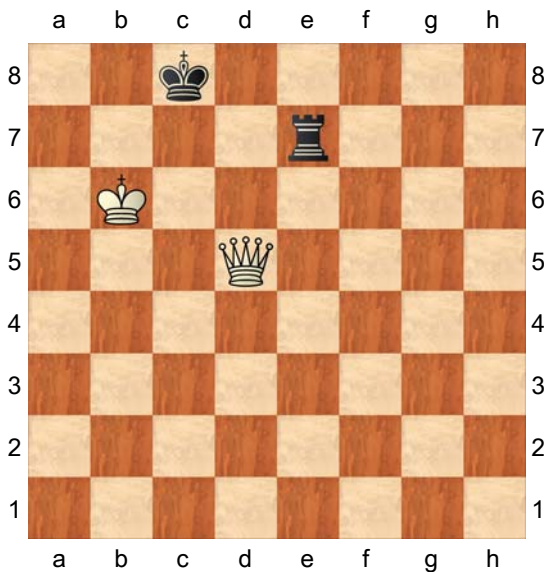
[ 3...Kc8 4.Da6 ]

#### 4.Dd8+ Ka7 5.Dd4+ Ka8 6.Dh8+ Ka7

[ 6...Tb8 7.Da1# ]

#### 7.Dh7+ Kb8 8.Dxb1+ Kc8 9.Db7+ Kd8 10.Dd7#

## d2 - Donna vs Torre pos. Euw [Mueller, Karsten]



Difesa sulla 2 traversa **1.Df5+ Kd8**  
**2.Kc5** Con il controllo della casa D7 si  
minaccia RD6 **Kc7**

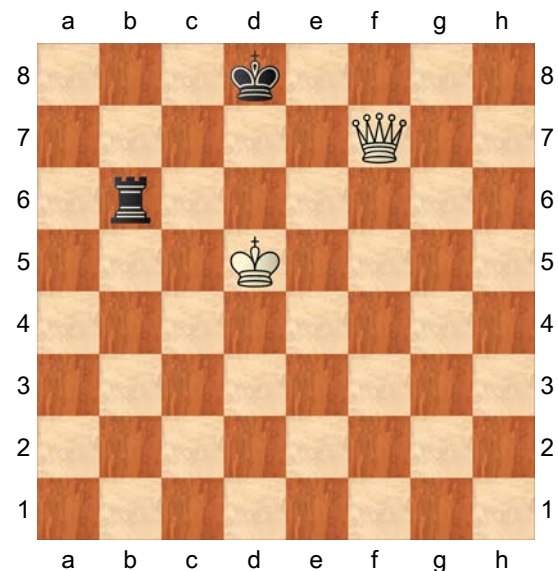
[ 2...Ke8 3.Dc8+ Kf7 4.Kd6  
Tipica formazione in cui il nero è in  
zugwang e deve allontanare la torre  
Ta7 5.Dc4+ Kf8 6.Ke6 Protegge lo  
scacco e minaccia la casa davanti al  
re (è uno schema ricorrente) Tf7  
7.Dc5+ Kg8 8.Dd5 Tg7 ( 8...Kf8  
9.Dh5 ) 9.Kf6+ Kh8 10.De5 Kg8  
11.Dh5+- siamo rientrati nella  
posizione di Philidor ]

[ 2...Te1 Se la torre si allontana dal re  
bisogna cercare di non farla più  
ritornare vicino al proprio re 3.Dd3+  
Ke7 4.Kd5 Kf7 ( 4...Te6 5.Dh7+ )  
5.Df3+ il re nero non può spostarsi  
sulla colonna G Ke7 6.Dg4  
controlla lo scacco e impedisce alla  
torre di ricongiungersi al re Kf7  
7.Df4+ Ke8 8.Kd6 Td1+ 9.Ke6  
Te1+ 10.Kf6+- Kd7 ( 10...Te7  
la torre non può ricongiungersi al re  
11.Db8+ Kd7 12.Db7+ ) 11.Dd2+ ]

**3.Dd5 Td7 4.De5+ Kb7 5.Kb5 Tc7**  
**6.De8 Ka7**

[ 6...Tc1 Quando la torre si allontana  
si cerca di non farla più ricongiungere  
al proprio re 7.De4+ Kc8 8.Kb6 Kd7  
( 8...Tc7 9.De8# ) 9.Dd3+ Kc8  
10.Df5+ Kd8 ( 10...Kb8 11.De5+  
Kc8 12.De8# ) 11.Dg5+- ]  
**7.De4 Tb7+ 8.Kc6 Ka8 9.Dd5 Ka7**  
**10.Dd8+-** è la posizione di Philidor

□ **d3 - Donna vs Torre 3 trav di**  
■ **Defense**  
[Mueller, Karsten]



Difesa sulla 3 traversa : la torre nera  
impedisce al re di accedere alla 6  
Traversa e il re nero cerca di restare  
nelle 2 case centrali D8 E8.

In questo schema difensivo esistono il  
pericolo di finire in zugwang (se  
toccasse al nero giocare dovrebbe  
togliere il taglio dalla 6 traversa)

**1.Df4!?** La torre non può muoversi  
sulla 6 traversa

[ 1.Kc5?! non porta a niente se il nero  
si difende bene Ta6 Se in questa  
posizione toccasse muovere al nero  
allora il nero sarebbe in zugwang e  
dovrebbe togliere il taglio dalla 6  
traversa ( 1...Th6 2.Df8+ ) 2.Kb5

Td6 3.Kc5 Ta6 4.Dg7 La mossa di donna cerca di guadagnare tempo per mettere in zugwand il nero e forzarlo ad abbandonare la 6 traversa Ke8 5.Db7 Tg6 6.Kd5 Th6 7.Ke5 Kd8 8.Df7 ( 8.Kf5 Td6 )

**A)** 8...Tb6?! 9.Kd5⊙ Ta6 10.Kc5 Il nero è in zugwang e deve levare il taglio sulla 6 traversa Kc8 11.Dh7 Kb8 ( 11...Kd8?! 12.Dd3+-- )

12.De7 Kc8 13.Kb5+– la torre viene catturata ;

**B)** 8...Ta6 9.Kd5 Tb6 ]

### 1...Kd7

[ 1...Kc8 2.Kc5 Ta6 unica casa per la torre (il bianco vuole eliminare il taglio sulla 6 traversa) ( 2...Te6 3.Df5 Kd7 4.Kd5 ; 2...Tg6 3.Df8+ Kc7 4.Df7+ ) 3.Dc4 Kb7 ( 3...Tf6

Il nero è costretto a rientrare nello schema di difesa sulla 2 traversa 4.Dc3 Tf7 5.Kd6+ Kb8 6.Dg3 Tc7 7.De5+– ) 4.Db5+ Ka7 5.Dd7+ Kb8 6.Kb5+– Ta7 7.Dd4 Tb7+ ( 7...Kb7 8.Df4 Kc8 9.Kb6 si rientra nello schema della difesa sulla 2 traversa Te7 10.Df5+ Kd8 ) 8.Ka6 ]

### 2.Da4+ Kc7

[ 2...Kd8?! 3.Da5 Kc7 4.Kc5+– ]  
[ 2...Ke7 3.Da7+ ]

**3.Da7+ Tb7 4.Dc5+** Il bianco è riuscito a eliminare il taglio dalla 6 traversa **Kb8**

### 5.Kd6 Tg7

[ 5...Ka8 6.Dd5 Ka7 ( 6...Kb8 7.Kc6 si rientra nella posizione di Philidor ) 7.Da5+ Kb8 8.Kc6 siamo rientrati nella posizione di Philidor ]

### 6.Db4+ Tb7

[ 6...Ka8 7.De4+ Kb8 8.Kc6 ci sono troppe minacce e al nero non resta che perdere rientrando nella posizione di Philidor o perdere immediatamente la torre ]

**7.De4 Tb6+ 8.Kc5** La difesa sulla 6 traversa non si può ripristinare **Ka7**

**9.Dd4 Tb7 10.Kc6+ Ka8 11.Dd5 Kb8 12.Da5+–** siamo rientrati nella posizione di Philidor