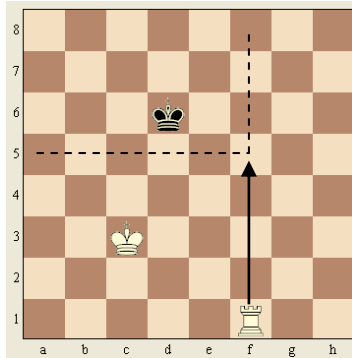


Finale Re e Torre contro Re

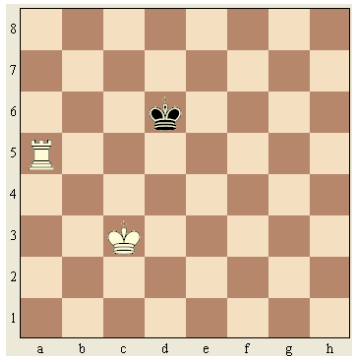


Il finale di Re e Torre contro Re è facilmente vinto per la parte in vantaggio che potrà giungere al matto in 20/25 mosse al massimo.

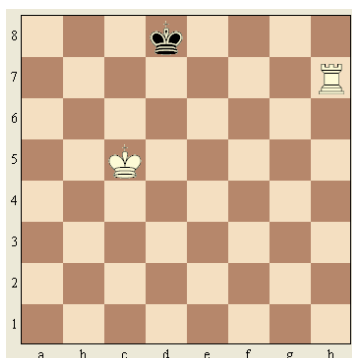
La strategia da seguire è uguale a quella adottata per il finale di Re e Donna contro Re: chiudere il Re avversario in un bordo della scacchiera e, con l'aiuto del proprio Re, dare scacco matto con la Torre.

Le difficoltà sono maggiori perché la Torre, non muovendo in diagonale, non può, da sola, spingere il Re avversario al bordo, quindi l'aiuto del Re della parte in vantaggio è

necessario da subito. Nella posizione del diagramma una buona mossa è certamente **1. Tf5**, che restringe di molto le possibilità di movimento del Re nero. Il nero potrebbe proseguire con **1. ... , Re6**; attaccando la Torre, in questo caso la miglior tecnica è quella di mantenere la Torre sulla linea conquistata allontanandola dal Re **2. Ta5, Rd6**; il nero tenta di tenersi al centro. Siamo nella posizione del secondo dia-



gramma, qui il bianco dovrà utilizzare una precisa tecnica per progredire nel finale, è infatti necessario conquistare l'opposizione, ossia ritrovarsi con il proprio Re di fronte a quello avversario, a distanza di una casella, in maniera da dare scacco con la Torre e costringerlo ad indietreggiare, ad esempio **3. Rc4!** (e non **3. Rd4** perché il nero muovendo, ad esempio **3. ... , Rc6** allo scacco di Torre in a6 potrebbe rispondere andando in b5) **3. ... , Rc6**; **4. Ta6+** [ed il nero è costretto a perdere una linea muovendo verso un bordo. Se il nero avesse giocato **3. ... , Re6**; il bianco avrebbe dovuto continuare con **4. Rd4, Rf6** (se **4. ... , Rd6**; allora **5. Ta6+**) **5. Re4, Rg6**; **6. Rf4, Rh6**; **7. Rg4** e adesso il nero non potrà evitare di cedere una linea o con **7. ... Rh7** seguita da **8. Ta6** o con **7. ... , Rg6** seguita ancora da **8. Ta6+**] **4. ... , Rb7**; **4. Th6**, (con la stessa tecnica usata prima) **4. ... , Rc7**; **5. Rd5!**, **Rb7**; (se **5. ... , Rd7** allora **6. Th7+**) **6. Rc5, Rc7**; **7. Th7+, Rd8**; raggiungendo la posizione del terzo diagramma. A questo punto il bianco dovrà continuare usando sempre la stessa tecnica, ossia obbligando il Re avversario a venirgli di fronte e quindi dargli scacco con la Torre, **8. Rc6, Re8**; (se **8. ... , Rc8**; **9. Th8#**) **9. Rd6, Rf8**; **10. Re6, Rg8**; **11. Ta7, Rf8**; **12. Tb7!**, l'ultimo accorgimento tecnico, il bianco perde volontariamente un tempo per raggiungere una posizione favorevole, adesso infatti segue **12. ... , Rg8**; (se **12. ... , Re8**; **13. Ta8#**) **13. Rf6, Rh8**; **14. Rg6, Rg8**; **15. Tb8#**



Ricapitoliamo i punti essenziali della strategia:

- **Guadagnare linee verso il bordo con la Torre;**
- **Avvicinare il Re;**
- **Obbligare il Re avversario a venire di fronte al proprio Re, quindi dare scacco con la Torre (raggiunto il bordo sarà scacco matto);**
- **Quando la Torre è attaccata spostarla il più lontano possibile dal Re avversario;**
- **Quando necessario perdere volontariamente un tempo con la Torre per raggiungere una posizione favorevole.**