

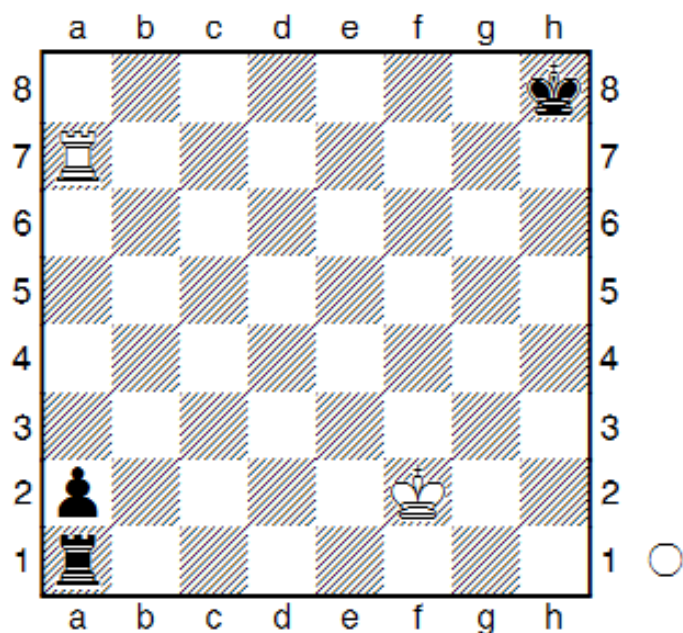


# I finali di Torre

## Le posizioni essenziali spiegate dal Maestro Fabrizio Ganci



## La trappola dell'infilata

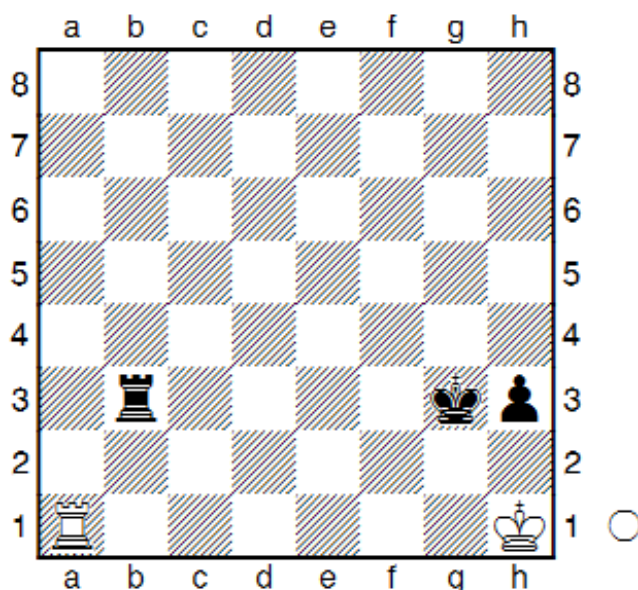


### 1.Rg2!

[ 1.Re2? avvicinarsi al pedone porta ad una rapidissima sconfitta Th1! 2.Txa2 Th2+ 3.Re3 Txa2 La casa in cui il Re bianco starebbe bene è c2 ]

**1...Rg8 2.Ta8+ Rf7 3.Ta7+ Re6 4.Ta6+ Rd5 5.Ta5+ Rc4 6.Ta8 Rb3 7.Tb8+ Rc2 8.Ta8** La torre bianca deve stare sempre sulla colonna a, tranne che per dare qualche scacco per allontanare il re dal contatto con il pedone. Il nero non può fare progressi e deve accontentarsi della patta  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

- Re difensore bloccante
- Pedone colonna a-h



Quando il pedone è bloccato dal re nemico, le chances di vittoria si riducono notevolmente. Soprattutto se il pedone è su colonna di torre.

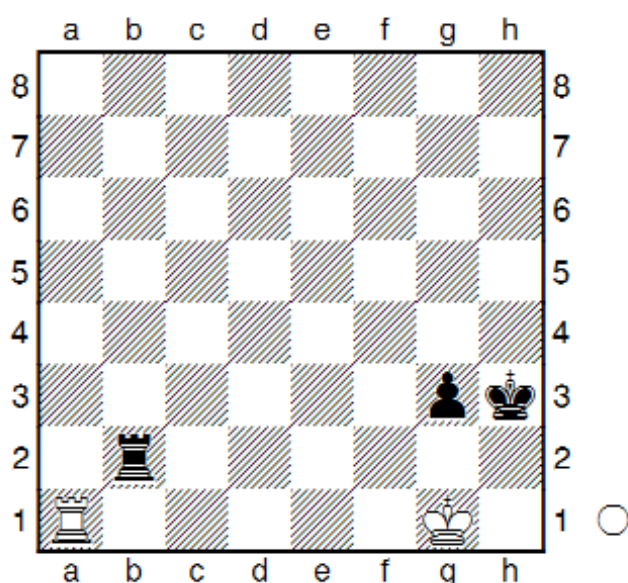
**1.Tc1** Il bianco non può migliorare la propria posizione, la torre bianca deve restare nella sua prima traversa per evitare lo scacco matto con **Tb1 Ta3 2.Tb1 Ta2 3.Tb3+**

[Il nero non sta minacciando nulla, la torre bianca potrebbe continuare a stare sulla prima traversa **3.Tc1 Th2+ 4.Rg1 Tg2+ 5.Rh1** e il nero non può fare progressi **Ta2 6.Rg1 h2+ 7.Rh1 Tf2 8.Te1=** ]

**3...Rg4 4.Tb4+ Rg3 5.Tb3+ Rg4 6.Tb4+ Rf5 7.Th4 Ta3 8.Rh2** e il bianco cattura il pedone

$\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

- Re difensore bloccante
- Pedone su colonna b-g



Il pedone su colonna di cavallo offre qualche possibilità in più al nero, ma le probabilità di vincita sono estremamente limitate. Per il nero è un pò meglio perchè il pedone nero funge da scudo su eventuali scacchi in terza traversa **1.Tc1** Una difesa perfettamente efficiente è quella di tenere il re sulla casa di promozione e la torre sempre a controllare la prima traversa per evitare il matto **Ta2 2.Tb1 Tg2+ 3.Rh1 Th2+ 4.Rg1 Ta2**

[Ovviamente è impossibile da giocare 4...g2?? 5.Tb3+ Rg4 6.Rxh2 e il bianco vince ]

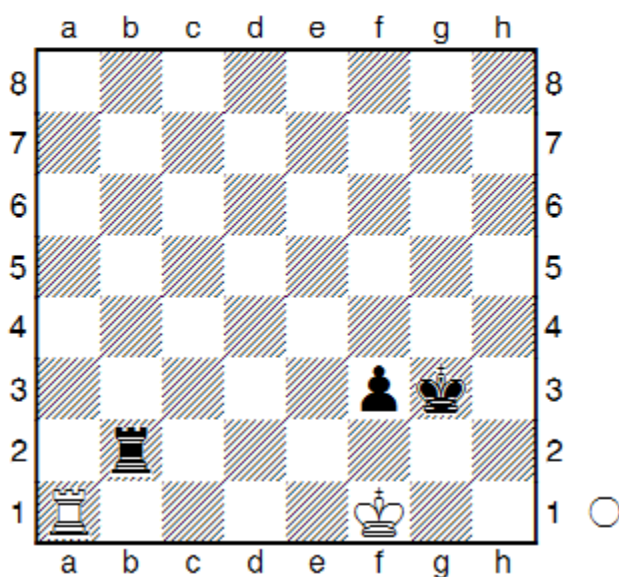
**5.Tc1 g2 6.Tc3+ Rg4 7.Tb3**

[Un altro modo per pattare è 7.Tc4+ Rh3 8.Tc3+ Rg4 9.Tc4+ Rf3 10.Tc3+ Rf4 11.Tc4+ Re3 12.Tc3+ Rd4 13.Tg3 ]

**7...Tc2 8.Ta3** e patta. Il re nero è tagliato fuori dalla difesa del pedone e non è possibile fare progressi

1/2-1/2

- Re difensore bloccante
- Pedone su colonna c-d-e-f



Con il pedone d'alfiere o con il pedone centrale, il finale è sempre vinto **1.Rg1**

[ 1.Tc1 Th2 2.Rg1 f2+ 3.Rf1 Th1+ 4.Re2 Txc1 e vince ]

**1...Tg2+!**

[ 1...Th2? 2.Ta3 Il nero non può migliorare la propria posizione Tb2 3.Ta1 il nero deve seguire la mossa del testo ]

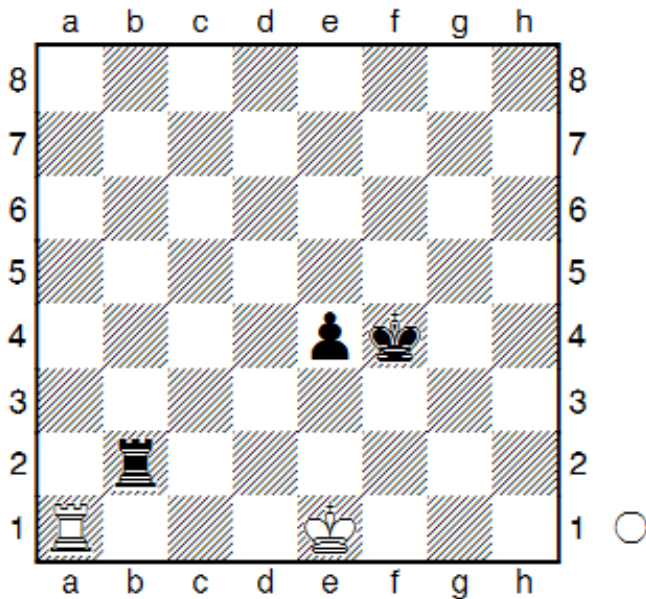
**2.Rf1**

[ 2.Rh1 Th2+ 3.Rg1 f2+ si va nella variante principale ]

**2...Th2** Ecco la differenza rispetto ai precedenti esempi. La torre bianca è incapace di coprire l'intera prima traversa e il nero minaccia di dare matto dall'altro lato del pedone **3.Rg1 f2+ 4.Rf1 Th1+** e il nero vince

**0-1**

- Posizione di Philidor
  - Pedone su colonna c-d-e-f
- Pedone e Re in 5a traversa



### 1. Ta3!

[La mossa del testo previene l'avanzamento del Re nemico. La difesa passiva soccombe  
1.Tc1?

**A)** 1...Re3? 2.Tc3+ Rf4 ( 2...Rd4  
3.Ta3= ) 3.Ta3= ;

**B)** 1...Rf3

**B1)** è troppo tardi per 2.Tc8 e ora Tb1+  
3.Rd2 e3+ 4.Rd3 ( 4.Rc2 e2 5.Rxb1  
e1D+-+ ) 4...Td1+ 5.Rc2 e2 6.Tf8+  
Rg4 e vince ;

**B2)** 2.Ta1 e3 3.Tc1 Th2 4.Rd1 Th1+  
e vince ]

**1...e3** Il nero non può fare altrimenti **2. Ta8!**

Il bianco deve continuare a giocare attivamente **Rf3**

[Lo scacco al re non porta a nulla 2...Tb1+  
3.Re2 Tb2+ 4.Re1 ]

**3. Tf8+ Re4 4. Te8+ Rd3 5. Td8+**

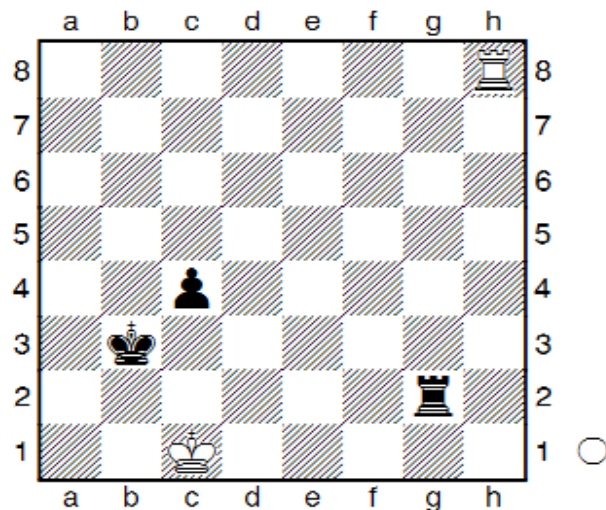
non c'è nessun nascondiglio per il re nero

1/2-1/2

□ Re difensore bloccante

■ Pedone in c-d-e-f

Pedone in 5a e Re in 6a traversa



E' importantissimo intanto capire che questa non è la posizione di Philidor, perchè il re nero è in 6a traversa e non in 5a **1.Tc8!**

[ 1.Th3+? perde per c3 Il nero minaccia matto e il bianco deve fare 2.Th1 Ta2 3.Rb1 c2+ 4.Rc1 Ta1+ 5.Rd2-+ ]

**1...Rc3**

[Dopo 1...c3 il bianco dà sempre scacco 2.Tb8+ Rc4 3.Tc8+ Rd3 4.Td8+ ]

[Dopo 1...Tg1+ 2.Rd2 sia il re bianco che la torre difendono la casa c3, così il pedone non può essere spinto Tg2+ 3.Rc1 . ]

**2.Rb1!**

[ 2.Td8 Tg1+ 3.Td1 Txd1+ 4.Rxd1 Rb2 e vince ]

Attenzione: per una difesa efficiente, il re bianco deve andare nel lato corto, ovvero dove ci sono meno colonne a disposizione per dare scacco

**2...Tg1+ 3.Ra2 Tc1**

[se il re nero si sposta, il re bianco va nuovamente a difendere la casa c3 3...Rd3 4.Rb2 Tg2+ 5.Rc1 Rc3 6.Rb1 ]

**4.Th8! Td1** preparando la copertura dello scacco

[ 4...Rd2 5.Th2+ Rd3 6.Th3+ Re2 7.Rb2 Td1 8.Rc3 Tc1+ 9.Rb2 Tg1 10.Rc3 Tg4 11.Th8 Re3 12.Tc8 ]

**5.Tc8! Rd3 6.Rb2 Td2+ 7.Rc1 Th2 8.Tc7! Rc3 9.Rb1!**

[E' importante sapere come vincere il finale nel caso in cui il re bianco va dal lato lungo

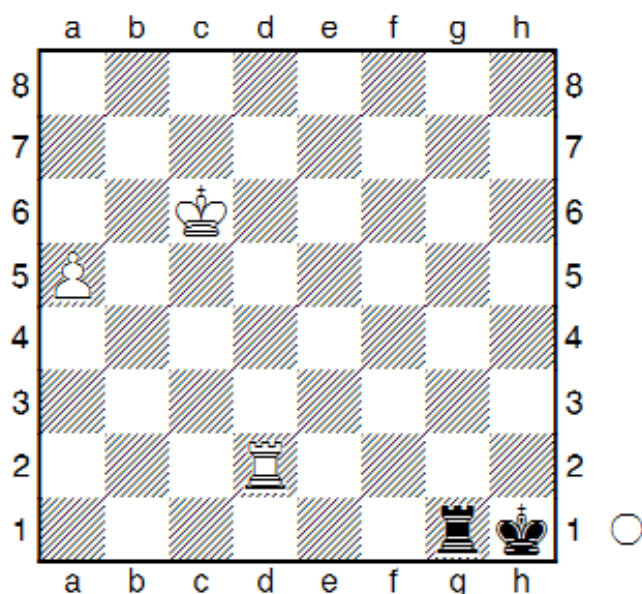
9.Rd1 Th1+ 10.Re2 Tc1! ( 10...Rb3? 11.Rd2 non fa progressi dopo Th2+ 12.Rc1 Rc3 13.Rb1! )

**A)** Il problema è che 11.Th7 impedisce al bianco di dare scacco in seconda traversa per la presenza del proprio re Rc2 12.Th2 c3 13.Re3+ Rb1 14.Th8 Td1 15.Tb8+ ( 15.Re2 c2 ) 15...Rc1 16.Tc8 c2 17.Tb8 Tf1 18.Re2 Tf7 19.Re1 Te7+ 20.Rf2 Te5 21.Rf1 Rd2 22.Td8+ Rc3 23.Tc8+ Rd3 24.Td8+ Rc4 25.Tc8+ Tc5 ;

**B)** e il nero vince dopo 11.Ta7 Rb2 12.Tb7+ ( 12.Rd2 c3+ 13.Re2 Ta1 14.Tb7+ Rc1 15.Rd3 c2 16.Th7 Ta3+ 17.Re4 Rb2 18.Th2 Rb1 ) 12...Rc2 13.Ta7 c3 14.Ta8 Tb1 15.Tc8 Tb7 16.Tc6 Rb2 17.Rd3 Td7+ 18.Rc4 ( 18.Re2 c2 19.Tb6+ Rc1 20.Tc6 Te7+ 21.Rf3 Tb7 22.Re3 Rb2 ) 18...c2 19.Tb6+ Rc1 20.Th6 ( o 20.Rc3 Rd1 ) 20...Tb7 21.Rc3 Rb1 ]

**9...Th1+ 10.Ra2 Tc1 11.Th7 Td1 12.Tc7!**  
½-½

- Re difensore lontano
- Pedone a-h



Se il Re del difensore è tagliato fuori dall'occupazione della casa di promozione, allora il finale difficilmente si può salvare. **1.a6**

**Ta1** La torre bianca è ben posizionata, in quanto taglia fuori il re nemico. Inoltre, se possibile, si può posizionare per evitare scacchi nemici **2.Rb7 Tb1+ 3.Ra8 Rg1 4.a7**

**Rf1 5.Td8** Preparando Tb8

[Un'altra linea per vincere, visto che il re nero è lontano, è **5.Td7 Tb2 6.Tb7 Th2 7.Rb8 Th8+ 8.Rc7 Th7+ 9.Rb6 Th6+ 10.Ra5 Th5+ 11.Tb5 Th8 12.Tb8 Th5+ 13.Rb4 Th4+ 14.Rc5** ]

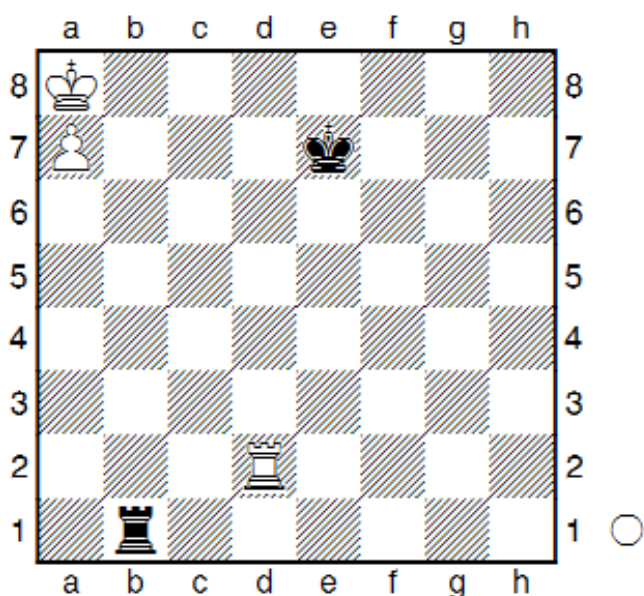
**5...Re2 6.Tb8 Ta1 7.Rb7 Tb1+ 8.Rc6**

**Tc1+ 9.Rd5 Td1+ 10.Re4**

**1-0**



- Re difensore a 4 colonne
- Pedone a-h



Se il re nero è vicino, il risultato è differente

**1.Td3 Tb2 2.Td1 Re8** Sappiamo che la manovra per provare a vincere è portare la torre in b8 **3.Th1 Rd7 4.Th8 Rc7 5.Tb8 Th2 6.Tb7+ Rc6**

[ 6...Rc8 7.Tb1 Tc2 va bene pure ]

**7.Tb1 Th8+**

[Or 7...Th3 8.Tc1+ (assolutamente non 8.Rb8?? Th8#) 8...Rb6 9.Tb1+ Ra6 10.Ta1+ Rb6 11.Tb1+ Rc7 Il re nero sta bene sia in a6 che in c7 ]

**8.Tb8 Th7**

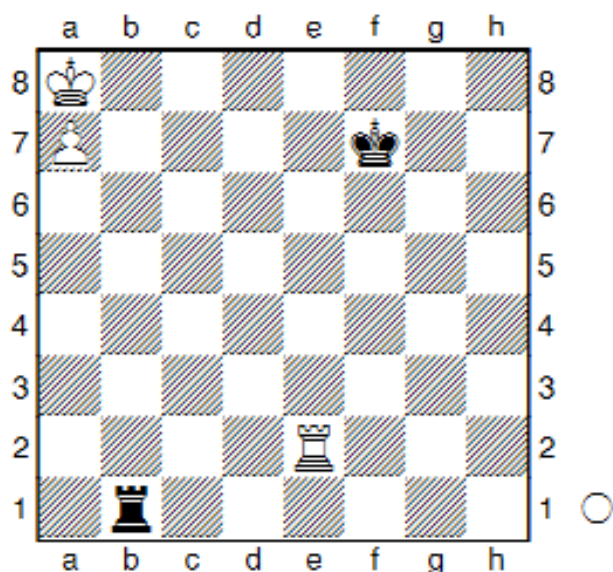
[patta anche 8...Th1 9.Tc8+ Rd7 10.Rb7 Tb1+ 11.Ra6 Ta1+ 12.Rb7 Txa7+ .]

**9.Tc8+ Rb6 10.Tb8+ Ra6** La partita è patta.

Per il difensore, la patta o la sconfitta dipende dalla posizione del proprio re

1/2-1/2

- Re difensore a 5 colonne
- Pedone a-h



Cosa succede se spostiamo il re nero di una colonna più lontano da pedone? **1.Tc2 Re7**

**2.Tc8 Rd6**

[Dopo 2...Rd7 3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5 e vince]

**3.Tb8 Th1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8!** Il bianco deve andare qui per vincere

[Nota che 5.Ra6?! Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra5 Ta1+! non fa progressi]

**5...Tc1+ 6.Rd8 Th1** Attenzione che il nero minaccia matto **7.Tb6+!**

[7.Re8? perde il pedone dopo Th8+ 8.Rf7 Th7+!]

**7...Rc5 8.Tc6+!**

[Il nero patta dopo 8.Ta6? Th8+ 9.Rd7 Th7+ 10.Re8 Th8+ 11.Rf7 Ta8 12.Re7 Rb5 13.Ta1 Rb6]

**8...Rd5**

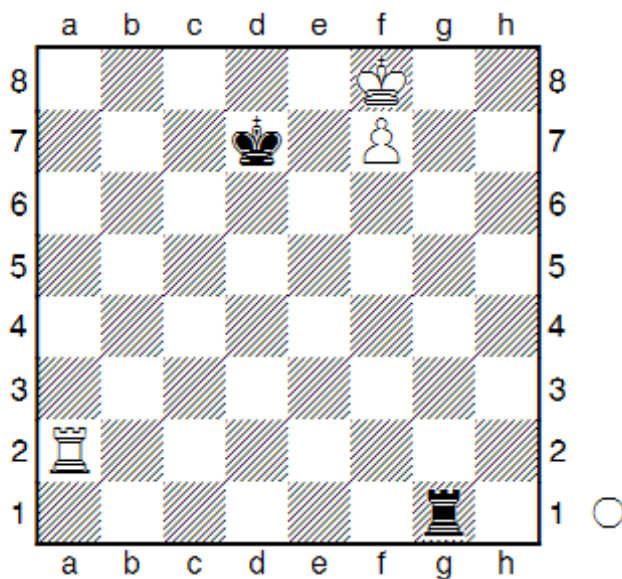
[8...Rb5 9.Tc8! Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb8 Rb6 12.a8D]

**9.Ta6 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb6 Th6+**

**12.Rb5** e vince

**1-0**

- Re difensore a 1 colonna
- Pedone c-d-e-f



Proviamo a compiere la manovra fatta prima e vediamo se funziona. Per "estrarre" il proprio re da f8, il bianco deve portare la torre in g7 o g8 **1.Th2!**

[Chiaramente 1.Ta7+ Rd8 2.Ta8+ Rd7 non migliora le cose ]

[E nemmeno 1.Td2+ Rc7 2.Re7 Te1+ 3.Rf6 Tf1+ 4.Rg6 Tg1+ 5.Rf5 Tf1+ 6.Re6 Te1+ 7.Rf6 Tf1+ 8.Rg7 Tg1+ 9.Rf8 ]

**1...Tg3 2.Th7**

[Anche 2.Th8 Tg1 3.Tg8 Tf1 4.Rg7 Tg1+ 5.Rh6 Th1+ 6.Rg5 Tg1+ 7.Rh4 Th1+ 8.Rg3 Tg1+ 9.Rh2 va bene ]

**2...Re6**

[2...Tg1 3.Tg7 Tf1 4.Rg8 Re7 5.f8D+ ]

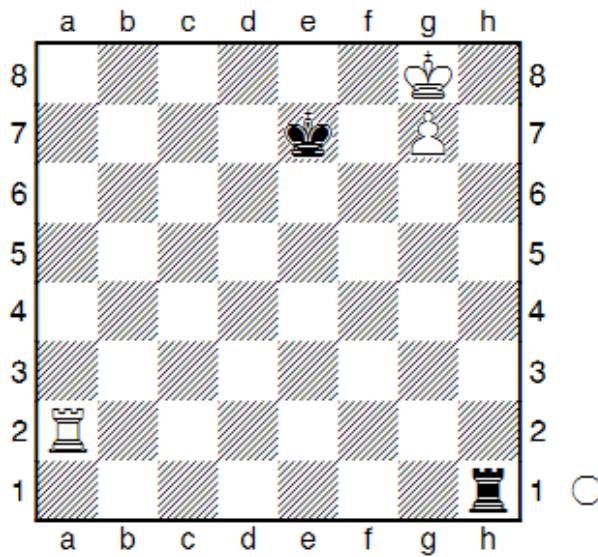
**3.Tg7**

[ 3.Re8 Ta3 4.Th6+! e vince ]

**3...Tf3 4.Rg8 Re7 5.f8D+**

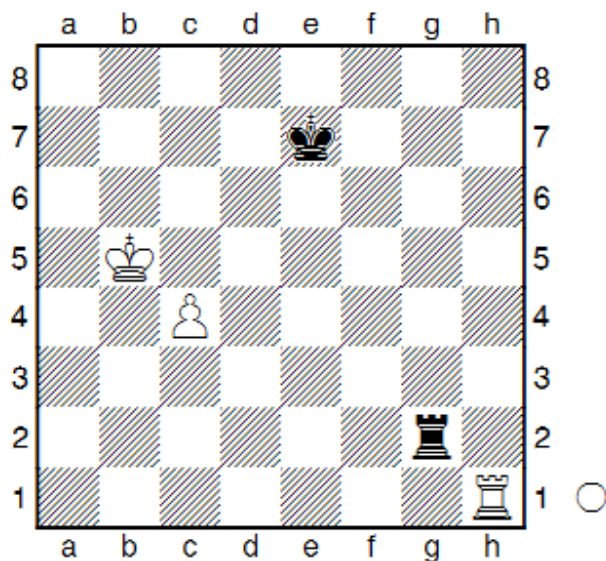
**1-0**

- Re difensore a una colonna
- Pedone b-g Tecnica di Lucena



Spostando tutto di una colonna (pedone su colonna di cavallo), la manovra precedente si complica. La colonna i non esiste e quindi come facciamo a portare la torre in h8? Da dove esce il re bianco? **1.Te2+ Rd7 2.Te4!**  
 Il ponte! Questa è chiamata come tecnica di Lucena, e questa posizione prende il nome di finale di Lucena **Th2 3.Rf7 Tf2+ 4.Rg6 Tg2+ 5.Rf6 Rd6**  
 [ 5...Tg1 6.Te5! ]  
 [ 5...Tf2+ 6.Rg5 Tg2+ 7.Tg4 ]  
**6.Te6+!**  
 [Il nero spera in 6.Te5? Txc7! 7.Te6+ Rd7= ]  
**6...Rd7**  
 [ 6...Rd5 7.Te5+! è uguale ]  
**7.Te5! Tg1 8.Tg5 Tf1+ 9.Re5** e il bianco vince  
 [ 9.Rg6 ]  
**1-0**

- Entrambi i re lontani
- Il tagliafuori



**1.Td1!** La prima operazione da fare per provare a vincere un finale è tagliare fuori il re avversario dall'avvicinarsi alla casa di promozione del pedone

[Nota che 1.c5? permette al re nero di bloccare il pedone e raggiungere una posizione di parità Rd7! 2.Th7+ Rc8 3.Rb6 Tc2! 4.Rc6 Rb8! Il re va dal lato corto e patta per l'esempio visto precedentemente ]

**1... Tb2+**

[ 1...Tg8 2.c5 Tb8+ 3.Ra6 Tc8 4.Rb6 Tb8+ 5.Rc7 Tb2 6.c6 non cambia molto rispetto alla mossa del testo ]

**2.Rc6 Tc2 3.c5 Tc3 4.Rb6 Tb3+ 5.Rc7**

Lentamente il re bianco si avvicina alla casa di promozione **Tc3 6.c6 Tb3 7.Rc8 Tb2 8.c7**

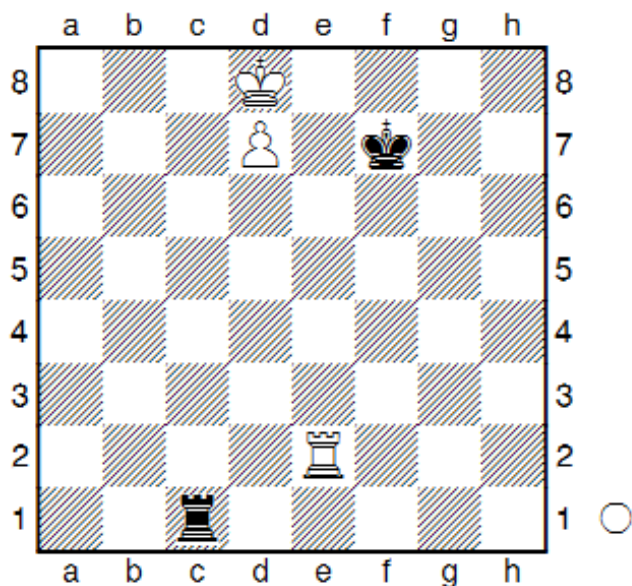
**Tb3 9.Ta1!**

[ 9.Td4 Re8 10.Te4+ Rf7 11.Rd7 Td3+ 12.Rc6 Tc3+ 13.Rd6 Rf6 14.Te6+ Rf7 15.Te5 e vince con il ponte ]

**9... Tb2 10.Ta7!** seguita da Tb7 e vince

**1-0**

## Posizione di Lucena



Posizione di Lucena: la chiave di tutti i finali di Torre!

Il bianco vince se riesce a spostare il Re dalla casa d8 e poi promuovere il suo pedone

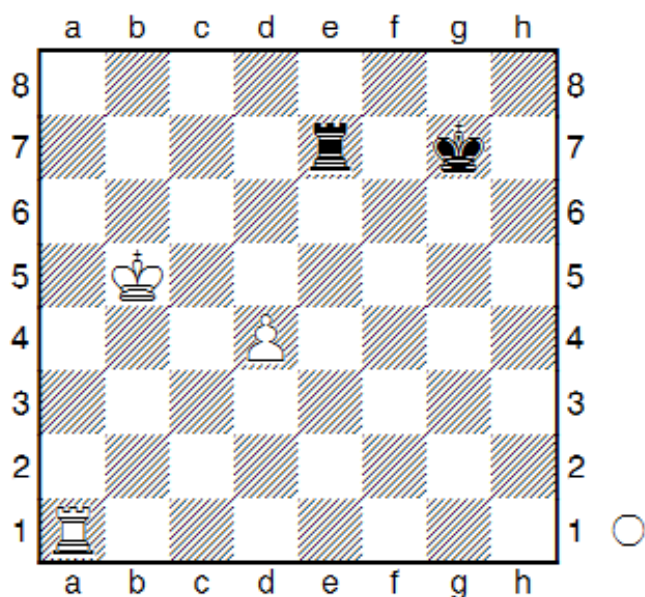
**1.Tf2+** Il Re bianco è in stallo, occorre quindi dare scacco per allontanare il Re avversario e dare spazio al proprio **Rg7** **2.Tf4!!** il ponte  
[ 2.Tg2+? Rf7 la posizione è peggiorata ]  
[ 2.Re8 Te1+ 3.Rd8 Tc1 la posizione non è cambiata ]  
[ 2.Re7 Te1+ 3.Rd6 Td1+ 4.Re6 Te1+ 5.Rd5 Td1+ 6.Re6 ]

**2...Tc2 3.Re7 Te2+ 4.Rd6 Td2+ 5.Re6 Te2+ 6.Rd5 Td2+ 7.Td4** Ecco le 4 idee vincenti:

- 1) Dare scacco e allontanare il re avversario
- 2) Costruzione del ponte
- 3) Togliere il Re dalla casa di promozione
- 4) Parare con la torre la valanga di scacchi

**1-0**

## Esercizio sul finale di Lucena



**1.Tf1** L'unica chance di vincere si ottiene se il bianco riesce a tagliare fuori il re nero **Te2**  
 [ 1...Td7 2.Rc5 Rg6 3.d5 Rg7 4.Rc6 Td8 5.d6 ]

[ 1...Tf7? 2.Txf7+ Rxf7 3.Rc6 casa chiave! ]

**2.d5 Td2**

[ 2...Tb2+ 3.Rc6 Ta2 4.d6 Ta6+ 5.Rc7 Ta7+ 6.Rd8 Ta8+ 7.Re7 Ta7+ 8.d7 ]

**3.Rc6 Tc2+ 4.Rd7 Td2 5.d6 Tc2 6.Re8 Te2+ 7.Rd8 Td2 8.d7** e poi il bianco vince con il ponte

**1-0**