Checkmate! Tattiche – i finali di torre e pedone

3 Giugno 2022



Quando si apre un libro di scacchi molto spesso ci si trova dinanzi ai finali di partita sin dalle primissime pagine, infatti secondo una delle teorie più note di apprendimento di questo gioco un allievo deve prima apprendere a dare scacco matto e poi passare – andando a ritroso – al medio gioco ed in fine concludere lo studio con le aperture, che spesso risulta essere la parte più noiosa.

Tra gli scacchisti a supporto di questo modus operandi nell'insegnamento degli scacchi vi è **Bobby Fischer**, infatti il suo libro *Bobby Fischer teaches chess* inizia da subito con i finali che i giocatori devono studiare per poi procedere in modo progressivo a posizioni più complicate. Tra i finali più comuni e che gran parte degli scacchisti, anche alle prime armi, si trova davanti è torre e pedone contro torre. A questo punto la situazione psicologica è la seguente:

Il bianco sa che ha la vittoria in pugno a meno che non faccia qualche cavolata, quindi è estremamente stressato e spesso anche stremato dalla lunghissima partita che ha portato a

questo finale.

Il nero vorrebbe a tutti i costi scambiare la sua torre per il pedone e la torre dell'avversario, rimettere a posto i pezzi ed andare a riposarsi con il sorriso.

Se una persona è appassionata di scacchi e segue le partite commentate spesso quando si arriva al finale uno dei commentatori dice che è una partita a due risultati/tre risultati.

Che vuol dire?

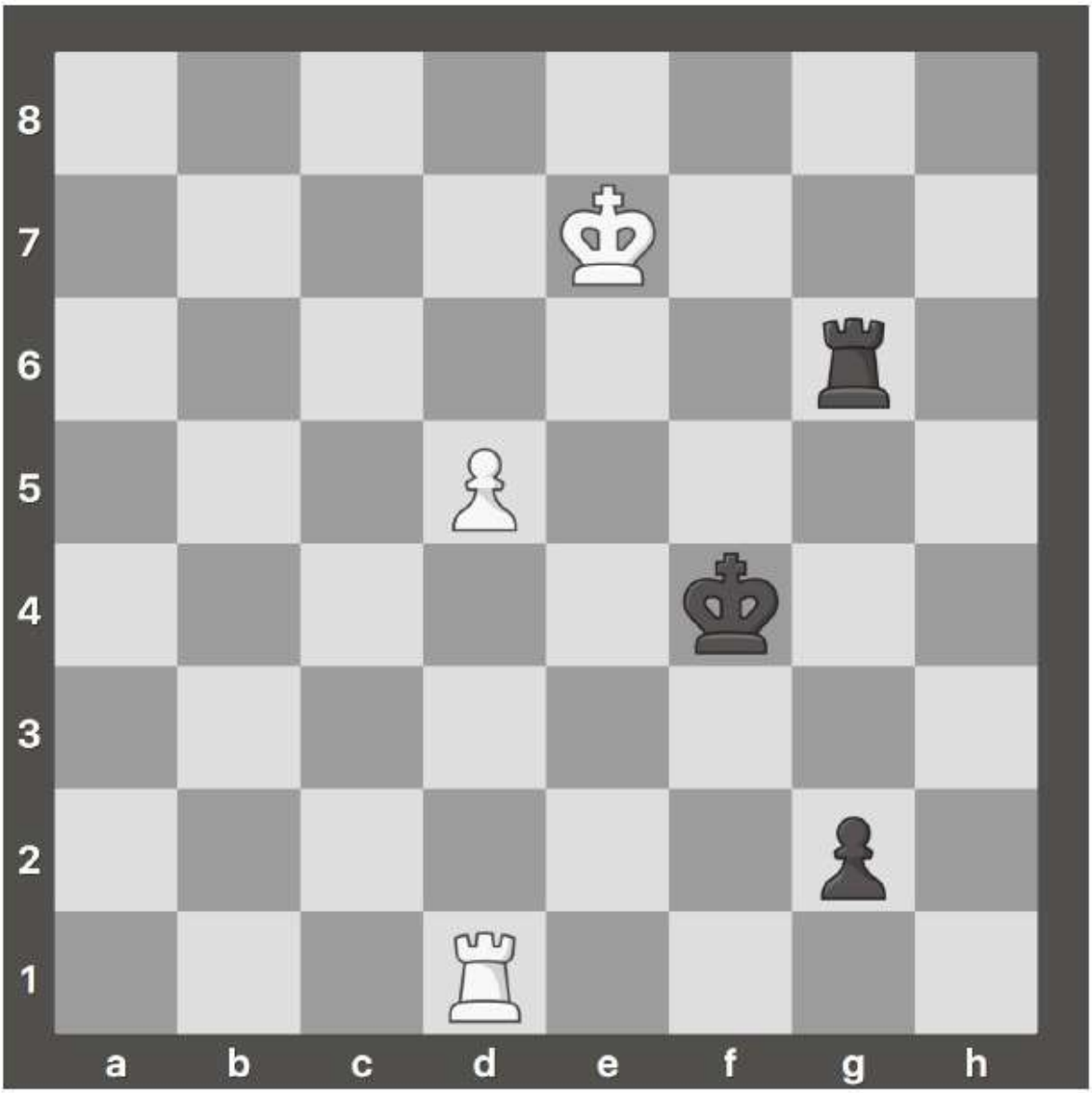
Una partita a due risultati è una partita che può essere vinta solo da uno dei due giocatori, e nel caso più pessimista per colui in vantaggio, ci sarà una patta.
Una partita a tre risultati è una partita che può essere ancora vinta da entrambi i giocatori.

Attenzione, qui mi riferisco principalmente a partite tra GM, nel caso di gran parte dei lettori OGNI PARTITA, anche se Stockfish dice "Matto in 5", è una partita a 3 risultati. Sempre.

Un esempio? Nel torneo al Nino circolo tennis avevo matto in 3, 4 minuti in più del mio avversario che era rimasto a 12 secondi ed ho comunque trovato l'unica mossa sulle centinaia a mia disposizione che mi facesse prendere matto nell'ultima traversa. In breve, fate come il mio avversario, non mollate, c'è sempre spazio per gli errori.

Il finale di torre e pedone

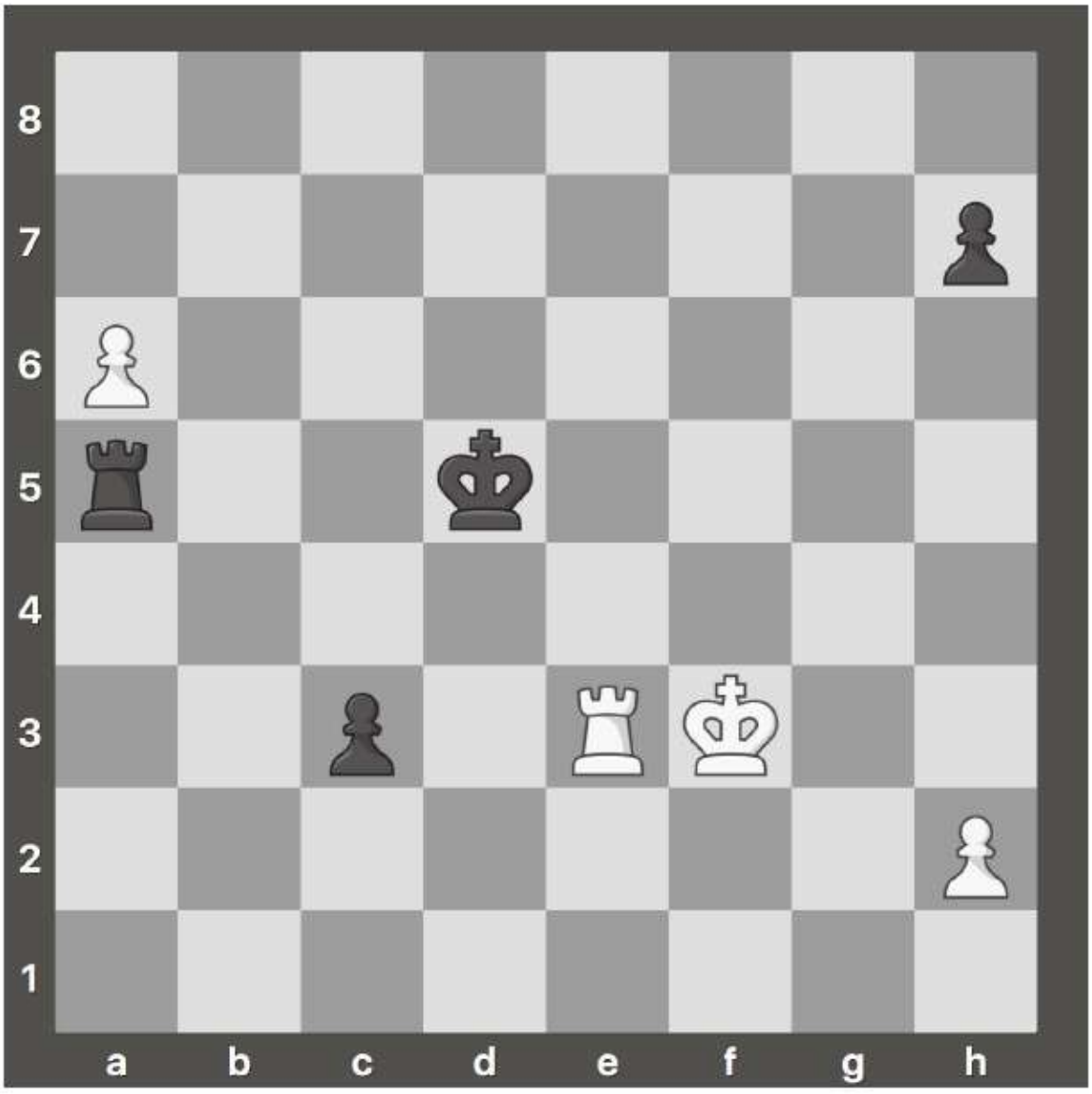
Quando si parla di questo tipo di finali, la prima cosa che ognuno di noi ha in mente è la lucerna, e indubbiamente se si gioca a scacchi è necessario sapere come giostrarsi una situazione simile. Per parlare dei finali di torre e pedone utilizzerò una posizione giocata dal GM **Garry Kasparov**, altro che viene inserito nella top 5 dei migliori giocatori mai esistiti insieme a **Fischer**, contro **Korchnoi**, il protagonista del campionato del mondo di scacchi più strano di sempre e discutibilmente una delle menti più ambigue della storia degli scacchi.



In questo esempio, se vi chiedessi quale dei due sta per vincere, chi mi rispondereste?

Esattamente, quello con il re più attivo. Qui infatti la posizione viene giocata in questo modo: 1…Re e5 2. d6 Te6+ 3. Red7 (3. Ref7 Txd6 4. Tg1 Td2 vince per il nero) 3…Txd6+ sfrutta il fatto che la torre bianca sia sovraccaricata.

Ora passiamo ad un'altra posizione, questa volta giocata contro **Topalov**, un giocatore di grandissima classe che è stato anche Campione del mondo di scacchi. Sapete trovare la sequenza che vince per il nero?



Dopo 1…c2 and se 2. Tc3 Tc5 è indubbiamente la risposta più facile da giocare, per citare il GM e commentatore scacchistico **Howell** “Le torri vanno sempre dietro ai pedoni passati.”