

Lezione 1

Finali elementari (1)

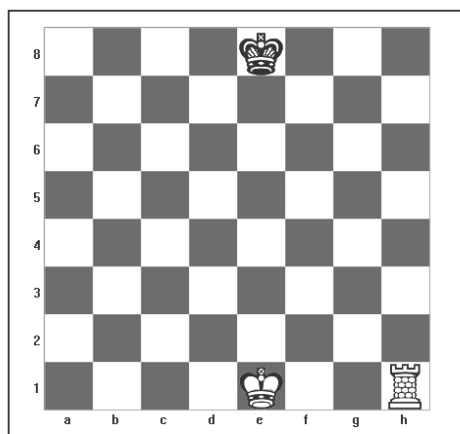
Una delle prime cose da fare, per chi volesse migliorare il proprio stile di gioco, è cercare familiarizzare con le potenzialità dei pezzi. Per questo è importante studiare alcuni finali elementari:

- Re e Torre vs Re
- Re e Regina vs Re
- Re e due Alfieri vs Re
- Re, Cavallo e Alfiere vs Re
- Re e Pedone vs Re

In questa prima lezione ci occuperemo di “Re e Torre vs Re” riservandoci di parlare degli altri finali in lezioni successive.

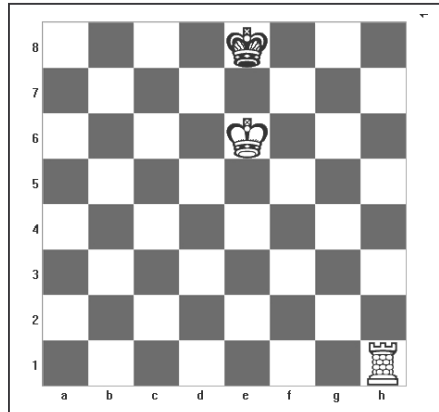
Finale Re e torre vs Re

La strategia vincente consiste nel portare il Re nero verso un lato della scacchiera. Una volta lì sarà semplice dargli matto grazie all'azione combinata del Re e della Torre.



Mossa al Bianco. Quale è in questa posizione la mossa migliore?

Analizziamo ora la seguente posizione vincente:

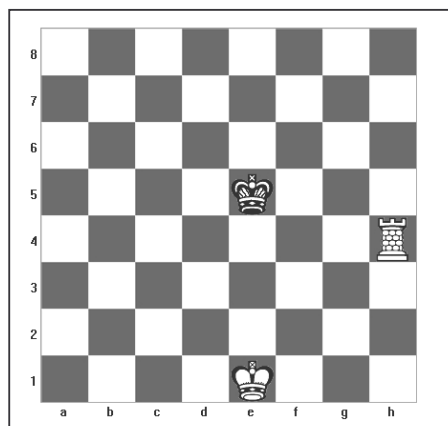


Mossa al Bianco. Quale è la mossa migliore?

Possiamo arrivare in una posizione analoga qualsiasi sia la disposizione dei Re e della Torre? Sicuramente sì!

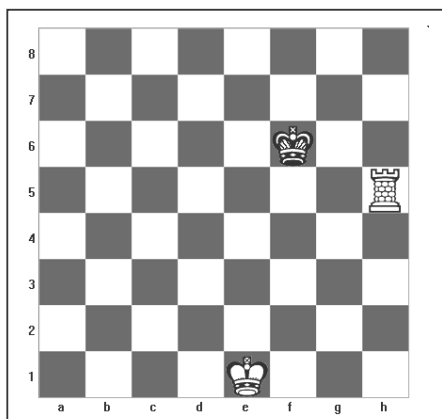
Tecnica per vincere un finale di Re e Torre vs Re

Prendiamo una posizione con il Re bianco in e1 e la torre bianca in h1 e il Re nero al centro della scacchiera (in e5) e quindi in ottima posizione.



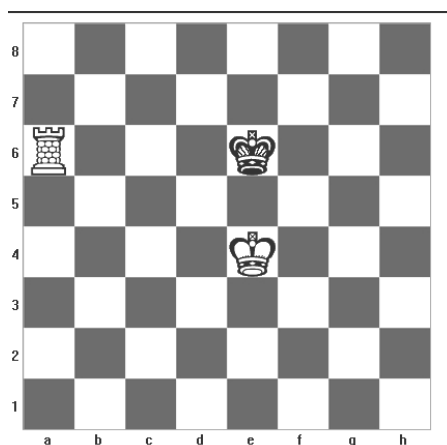
1. Th4!

Si limita il raggio d'azione del Re avversario ponendo la torre lungo una traversa o lungo una colonna adiacente al Re.



2. ... Rf6
3. Th5!

Fin tanto che il Re nero arretra la torre gli toglierà spazio ponendosi in una colonna o traversa adiacente.

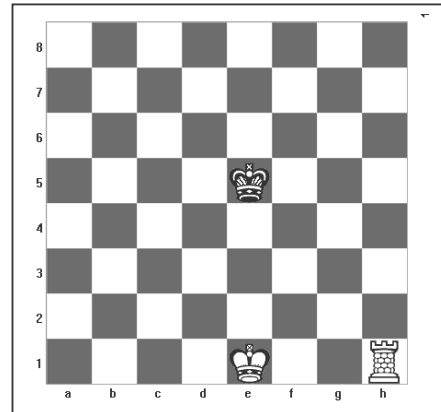


2. ... Rg6
3. Ta5 Rf6
4. Rf2 Rg6
5. Rf3 Rf6
6. Re4 Re6
7. Ta6+!

Finché il Re nero resta sulla stessa traversa o colonna dobbiamo avvicinarci con il Re. Quando il nostro Re e il Re avversario si troveranno uno di fronte all'altro con la mossa a noi potremo dare scacco di torre (come nel diagramma precedente) e costringere il nero ad indietreggiare di una traversa. Ripeteremo questo procedimento fino a che non si riproduca una posizione vincente simile a quella del secondo diagramma.

Vediamo come fare mossa per mossa partendo dalla posizione del diagramma:

1. Th4 Rf5
2. Re2 Rg5
3. Ta4 Rf5
4. Re3 Re5
5. Ta5+ Re6
6. Rd4 Rf6
7. Re4 Rg6
8. Rf4 Rf6
9. Ta6+ Re7
10. Th6 Rd7
11. Re5 Rc7
12. Rd5 Rb7
13. Rc5 Rc7
14. Th7+ Rd8
15. Rc6 Re8
16. Rd6 Rf8
17. Re6 Rg8
18. Ta7 Rf7
19. Tb7 Rg7
20. Rf6 Rh7
21. Rg7 Rg8
22. Tb8+-



Naturalmente questo è solo uno dei modi per dare scacco matto partendo da questa posizione ma i criteri usati in questa serie di mosse possono essere un'ottima guida per trovare altre serie di mosse vincenti.