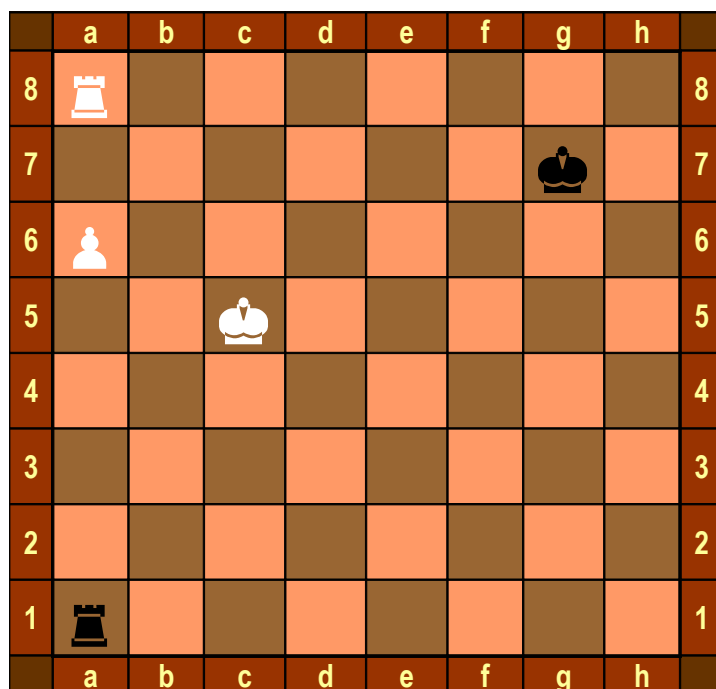


IL FINALE - A cura di Mario Andreoni

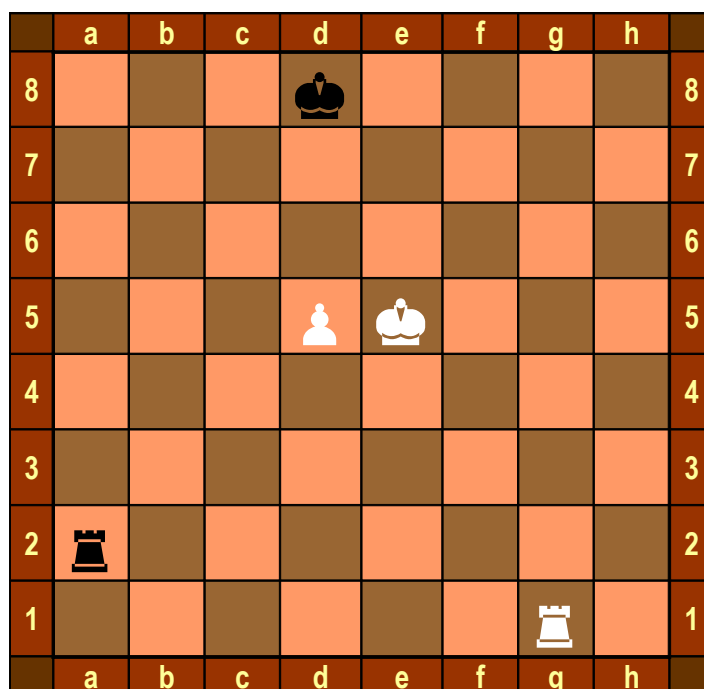
FINALI DI TORRE E PEDONE CONTRO TORRE: IL “PONTE”

Nella sua opera di sostegno ai propri pedoni lanciati verso la trasformazione, il Re può aver bisogno di un riparo dai fastidiosi scacchi dell'avversario. Il riparo è spesso una necessità nei finali di Torre, i più frequenti. Vediamo ora qualche esempio tipico.



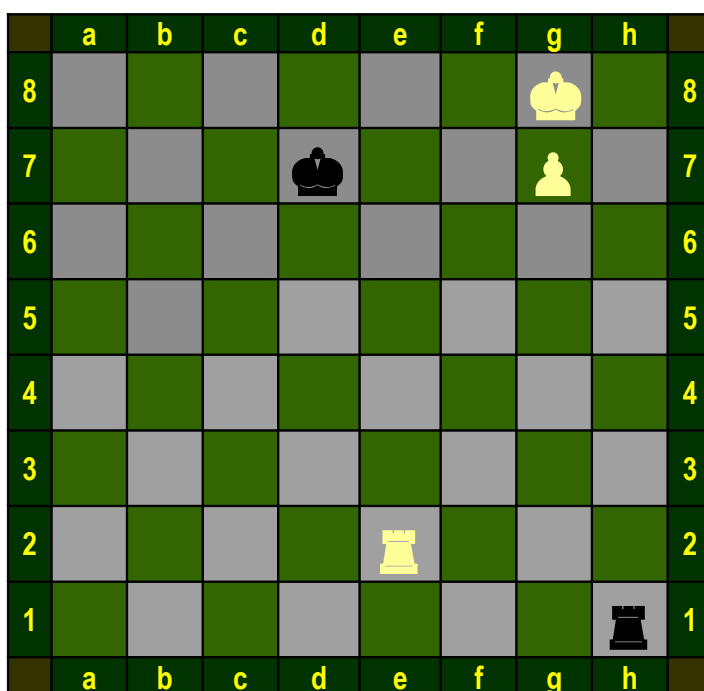
Il B muove e vince.

Qui 1. a7 sarebbe un grave errore, perché dopo 1. ... ♔a2; 2. ♔b6 (per svincolare la ♖ dalla difesa del ♙) ... la ♖ nera potrà bersagliare di scacchi alle spalle il ♔ bianco. Il procedimento esatto è considerare la casa a7 il riparo ideale per il proprio ♔. Quindi: 1. ♔b6 ♖b1+ (che altro?); 2. ♔a7 ♖b2; 3. ♖b8 ♖a2; 4. ♖b6 ♖a1; 5. ♔b7 e vince. Un simile procedimento si attua nella posizione seguente:



Qual è la casa-rifugio? La casa è d6. Il procedimento esatto è: 1. ♔e6!, e se 1. ... ♖e2+; 2. ♔d6: il N ha finito gli scacchi. Se 1. ... ♖d2, allora 2. ♔d6 (minacciando matto!). Il N è quindi costretto a muovere il suo ♗ e lasciare via libera al ♙ bianco, che verrà portato a promozione con il metodo del “ponte”.

Per essere in grado di vincere i finali, tutti dovrebbero conoscere il metodo, appunto, del “ponte”, che consiste nel costruire la casa-rifugio al proprio ♗ quando questa, semplicemente, non c’è! Ecco un esempio tipico (il B muove e vince):



La miglior mossa per vincere è 1. ♖e4. Segue 1. ... ♜g1; 2. ♕f7 ♜f1+; 3. ♕g6 ♜g1+; 4. ♕f6! ♜f1+; 5. ♕g5! (ecco la casa-rifugio. Il perché alla prossima mossa); 5. ... ♜g1+; 6. ♜g4: la ♜ ripara il suo ♕, fine degli scacchi e promozione del pedone!

Dopo 4. ♕f6! il N avrebbe potuto giocare 4. ... ♜g2, dopodiché segue una manovrina da far invidia agli ingegneri edili: 5. ♜e5!!, spostando tutto il ponte da g5 a g6!

Anche 1. ♜e5 vince, ma vediamo ora perché 1. ♖e4 è più precisa. Dopo 1. ♜e5, segue 1. ... ♕d6; 2. ♕f7 ♜g1+; 3. ♕e8 ♜g1; 4. ♜e7 ♜c1; 5. ♜d7+ e vince, oppure 4. ... ♜g2; 5. ♕f8 ♜g1; 6. ♜f7 e vince, dato che il N deve dare la ♜ per il ♠.