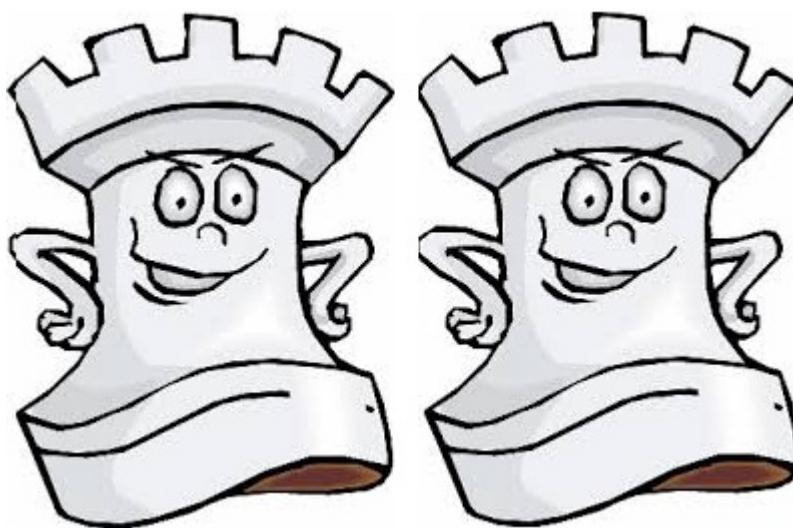


# FINALES. REY Y DOS TORRES CONTRA REY

March 18, 2020

Categorías: Ajedrez, Finales

Etiquetas: Ajedrez, Ajedrez en el Colegio, Ajedrez en la escuela, Aprender Ajedrez, Ataque con rayos X, Ataque Doble, Ataque Doble con Jaque, Caballo y Alfil contra Rey, Chess, Clavada, Coronación, Coronación del Peón, Dama contra Peón de Torre en séptima, Dama contra Peón en Séptima, Dama contra Peón en sexta, de Alfil en séptima, Enseñanza del Ajedrez, Finales, Finales de Ajedrez, Finales de Torres, Innovación Educativa, Jaque, Jaque Mate, Lecciones Ajedrez, Oposición, Oposición en Ajedrez, Partida de Ajedrez, Pedagogía del Ajedrez, Philidor, Piezas de Ajedrez, Posición Philidor, Promoción a Dama, Promoción a otra Pieza, Puente de Lucena, Regla del Cuadrado, Rey y Dama contra Rey, Rey y dos Alfiles contra Rey, Rey y dos Torres contra Rey, Rey y Peón contra Rey, Rey y Torre contra Rey, Tablero Ajedrez, Táctica, Táctica de Ajedrez, Táctica y Estrategia, Táctica y Estrategia en el Ajedrez



El mate con las dos torres es muy simple, ya que las dos torres van haciendo una escalera encerrando al rey rival, dominando dos filas o columnas, una torre domina una fila o columna y la otra la próxima. El rey propio ni siquiera hace falta que apoye a nuestras torres.



El plan es ir ocupando las filas o columnas del Rey enemigo mientras se le presiona hacia un lado del tablero, y mantener las torres tan lejos como sea posible. Su meta atrapar al Rey en una banda. Poniendo distancia del Rey negro para que la Torre pueda dar jaque sin ser atacada. Las torres siempre deben ir en la casilla del mismo color, como una pequeña escalera, y moveremos la torre con la cuál, moviendo dos casillas demos jaque, siempre y cuando no vayamos a una casilla amenazada. En este caso moveremos la torre dentro de la misma columna o fila (dependiendo donde estemos acorralando al rey) a la casilla del mismo color en la cual esta mas alejada posible.

**1.Ta5!** Una torre corta al rey en la fila más próxima. **1...Rf6 2.Th6+**



**1...Rf6 2.Th6+** La otra lo obliga a ceder otra fila.



**2...Rg7 3.Tb6!** El típico tema de la pérdida de un tiempo. Ahora el mate llega rápidamente. **3...Rf7 4.Ta7+ Re8 5.Tb8#** Jaque Mate



Aquí os ponemos otro ejemplo de como hacer este sencillo mate