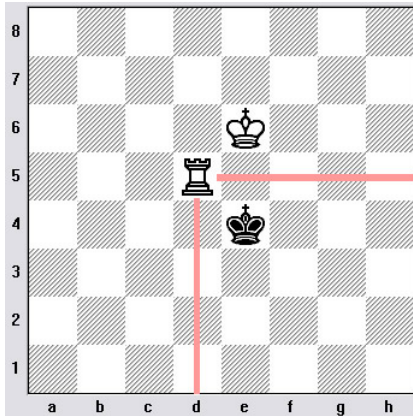




Mate de Torre.

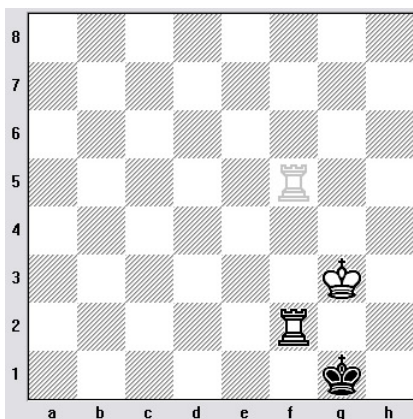
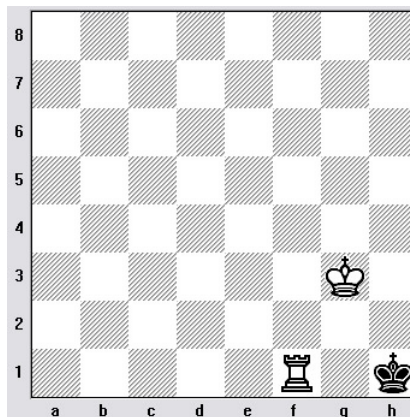
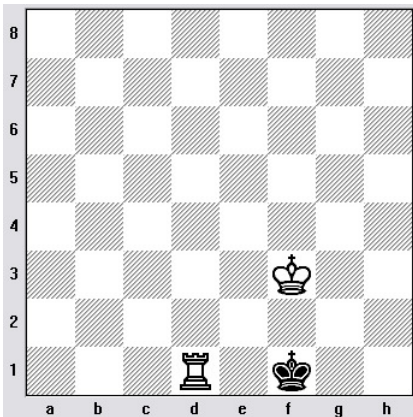
El mate de torre es más similar al mate de dama que al mate de dos torres, pues nuevamente necesitamos la ayuda del Rey. La primera posición buscada debe ser similar a la siguiente.



La torre debe formar dos muros por donde no puede pasar el Rey enemigo, pero necesita el apoyo su Rey para que la defienda. Si es el turno de Blanco, lo que procede es 1.-Rd6, si negro juega Re3, (si 1.-... Rf4, 2.-Te5 para cortar una fila más) 2.- Re5 Rf3 intentando escapar, pero blanco con 3.-Td4 se le quita una nueva fila.

Después 3.-...Re3.llegamos a una posición parecida a la inicial pero se nota que existió un progreso al estar el Rey contrario mas cerca de orilla.

Cuando el Rey llegue a la orilla se van a buscar dos posiciones de Mate y estas se dan de acorde a como mueve el Rey negro.



En algunas ocasiones se llega a esta posición, donde muchos jugadores poco experimentados no saben como culminar este mate. La respuesta es muy sencilla, se necesita mover la torre de manera que no permita escapar al Rey al mantener el dominio sobre la columna f y obligándolo a mover a h1, para posteriormente bajar a f1 a dar mate. A este tipo de jugadas se les llama perder un tiempo pues mientras mantenemos lo básico de la posición cambiamos el turno de juego para nuestro beneficio.