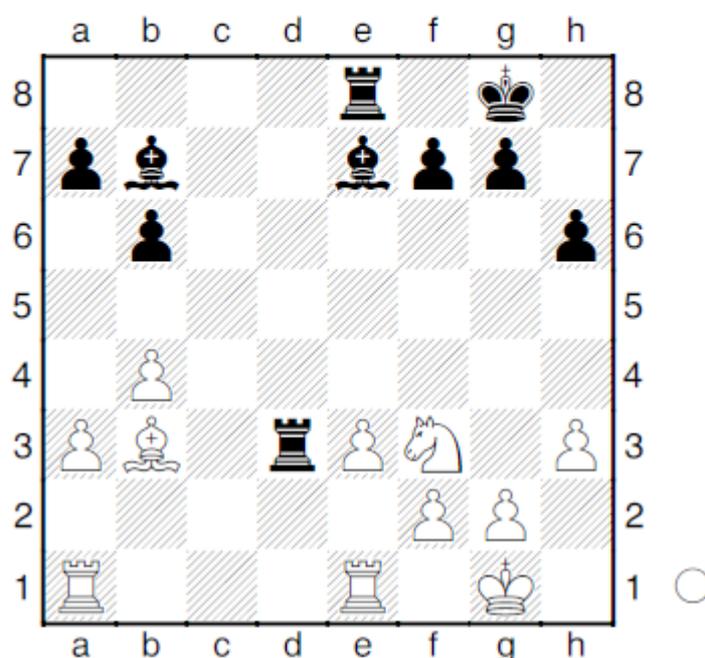


L'adescamento

[Lupo, Francesco]



Iniziamo a conoscere una nuova idea tattica: l'adescamento. L'idea si sviluppa attirando un pezzo avversario in una data posizione (quasi sempre tramite un sacrificio iniziale) per sfruttare poi la posizione "imposta" al pezzo avversario per piazzare un attacco vincente. Un esempio tipico di adescamento lo troviamo in questa posizione. **1.Axf7+ Rxf7** che altro? **2.Ce5+** con attacco doppio anche alla torre in d3. Il bianco guadagna un pedone ed una qualità con posizione vinta.

1-0

Un esempio tipico di adescamento si ebbe nella famosa partita giocata da Richard Reti contro Savielly Tartakower a Vienna nel 1910.

Come più volte detto i temi tattici sono intrecciati tra di loro, a classificare una posizione è il tema fondamentale, senza il quale la posizione stessa non si sarebbe mai verificata, anche se spesso il tema decisivo poi è un altro.

□ Reti, Richard

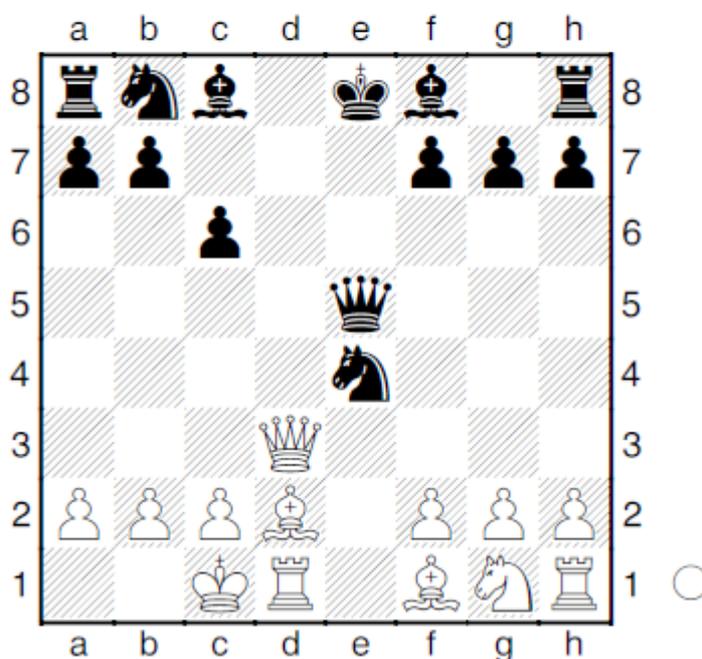
■ Tartakower, Savielly

Vienna

1910

[Lupo, Francesco]

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6
5.Dd3 e5 6.dxe5 Da5+ 7.Ad2 Dxe5
8.0-0-0 Cxe4 Diagramma



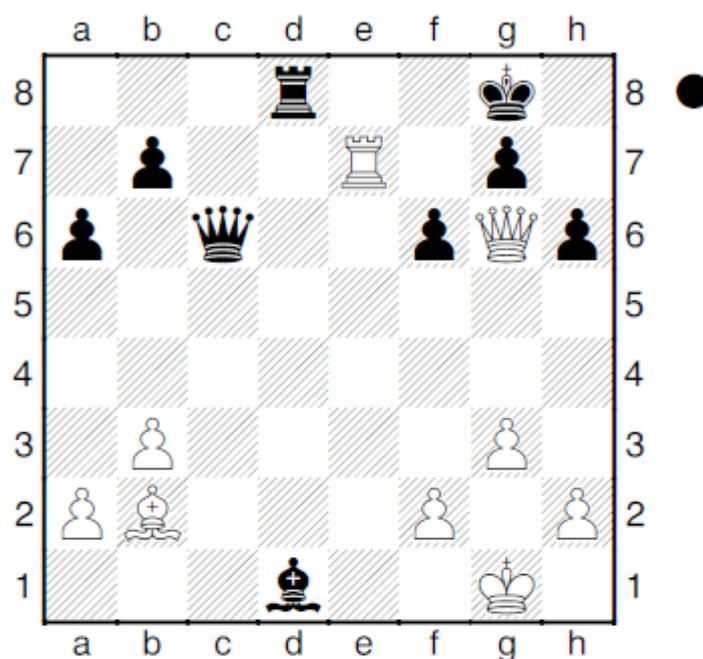
9.Dd8+

[Il nero metteva in conto 9.Te1 f5 10.f3 Ac5 11.fxe4 f4 ma non aveva certamente previsto la mossa giocata da Reti. Di fatto si tratta di un adescamento, il re nero è attirato nella casa d8 ed il bianco vince facilmente grazie ad un successivo attacco di scoperta con scacco e successivo matto.]

9...Rxd8 10.Ag5+ Rc7

[10...Re8 11.Td8#]

11.Ad8#

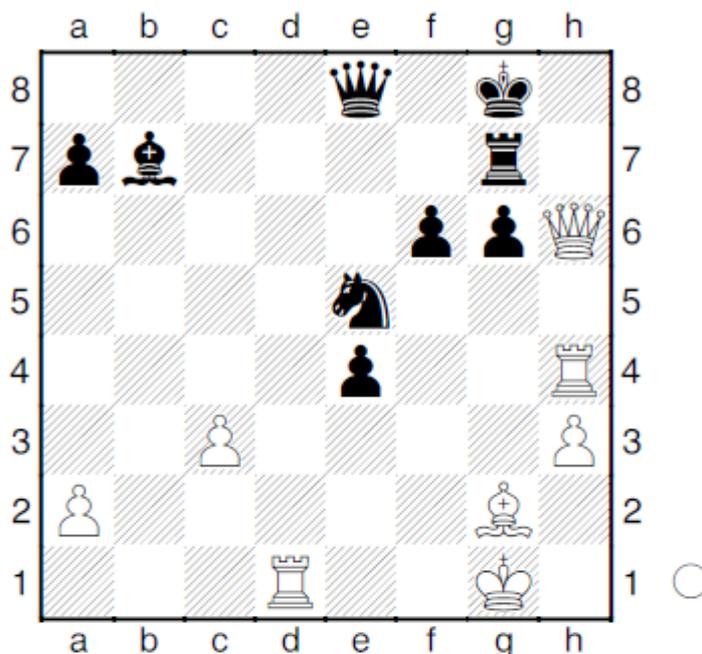
Adescamento 1*[Lupo, Francesco]*

Il nero è sotto pressione, il matto in g7 sembra imparabile. Di contro il re del bianco pare al sicuro da attacchi immediati. Eppure grazie ad un adescamento il nero riuscirà a capovolgere le sorti della posizione **1...Dh1+ 2.Rxh1** ecco che il re del bianco è adescato nella casa h1 e adesso, approfittando anche della debolezza della prima traversa, il nero da matto in 3 mosse con **Af3+ 3.Rg1 Td1+ 4.Te1 Txe1#** ancora una volta risulta decisivo un iniziale adescamento del re.

0-1

adescamento 2

[Lupo, Francesco]



Non sempre oggetto dell'adescamento è il re.
In questa posizione, ad esempio, Bronstejn in
evidente vantaggio concluse brillantemente
con **1.Td8**

[1.Dh8+ Rf7 2.Dxe8+ Rxe8 3.Axe4 Axe4
4.Txe4 avrebbe lasciato al bianco un grande
vantaggio, tuttavia la mossa giocata chiude
immediatamente la partita]

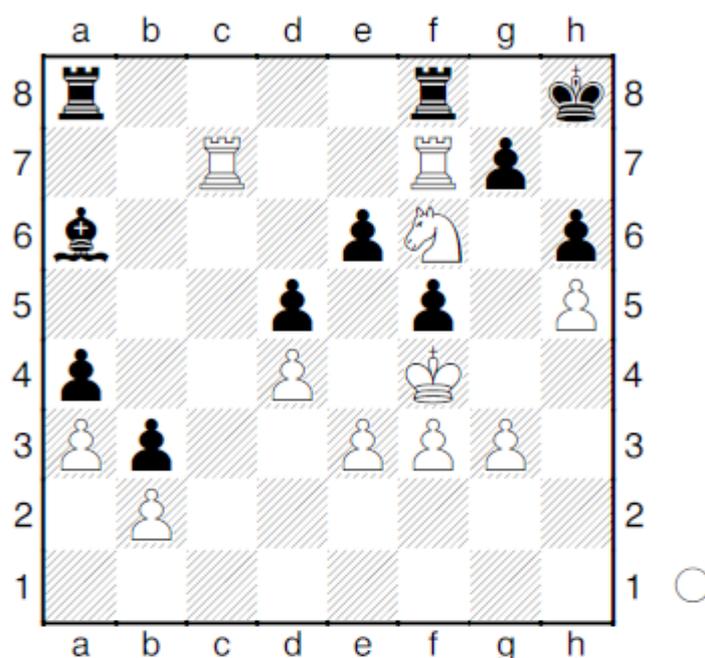
1...Dxd8 2.Dh8+ Rf7 3.Dxd8 g5

nel tentativo di intrappolare la torre bianca

4.Th6 vincendo facilmente. Ad essere

adescata in questo caso è stata la donna nera
in d8.

1-0

Adescamento 3*[Lupo, Francesco]*

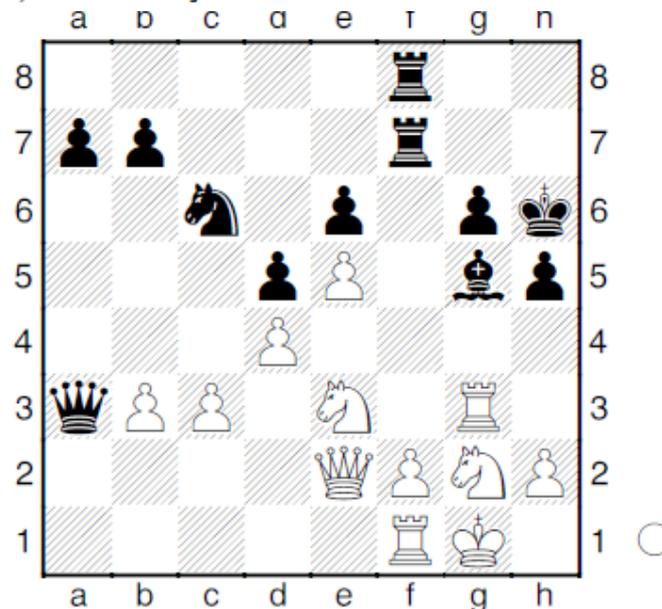
Vediamo una combinazione di Alekhine basata su un iniziale adescamento e realizzata con una collaborazione "speciale"... **1.Txg7 Txf6** la minaccia imparabile di **Th7#** costringe la torre nera ad essere adescata in **f6** **2.Re5** l'intervento del re è decisivo. Naturalmente il nero non può né ritirarsi in né difendere la torre con l'altra torre. La casa **F8** è infatti tabù a causa del matto delle torri in settima, ad esempio **Tf7**

[2...Taf8 3.Th7+ Rg8 4.Tcg7#]

[2...Tff8 3.Th7+ Rg8 4.Tcg7#]

3.Tcxf7 e non c'è difesa contro l'ulteriore avanzata del re bianco in **f6**. Ad esempio **Ac8**
4.Th7+ Rg8 5.Tfg7+ Rf8 6.Rf6
 e successivo matto con **Th8**

1-0

adescamento 4*[Lupo, Francesco]*

Vediamo un altro esempio di adescamento un po' più nascosto **1.Txg5** Il bianco vuole adescare il re del nero in g5. Perché? **Rxg5**
2.Dd2 le minacce date dalla scoperta tramite mossa del cavallo e3 sono fortissime
Tf4

[ad esempio 2...Dxb3 3.Cf5+ Attacco di scoperta con scacco. Da notare, ad introduzione del prossimo tema tattico che studieremo, l'azione di interferenza del cavallo in f5 che, di fatto, impedisce alle torri nere di intervenire. Rg4 (3...Rxf5 ancora un adescamento 4.Df4#) 4.Df4+ Rh3 5.Dg3#]

3.Cxf4 Txf4

[3...Rxf4 4.Cxd5+ Rg4 5.f3+ Rh4 (5...Rf5 6.Df4# ; 5...Txf3 6.Dg2+ Rh4 7.Dxf3 e successivo matto in g3)]

4.Cg2 Df8 l'unica che para il matto in f4 mantenendo la torre. **5.h4+** ecco intervenire anche una deviazione, il re viene allontanato dalla torre in f4 inchiodata **Rh6**

[non va meglio dopo 5...Rg4 6.Cxf4 Dxf4 7.f3+ Rf5 (7...Rg3 8.Dh2#) 8.Dd3+ De4 9.fxe4+ Rg4 10.Rg2 Rxh4 11.Dg3#]

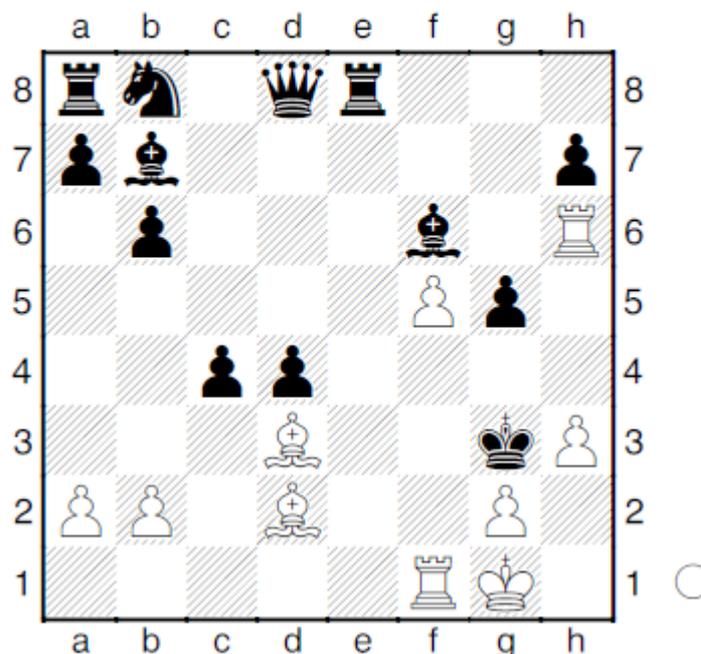
6.Cxf4

[o anche semplicemente 6.Dxf4+ restando con una torre in più]

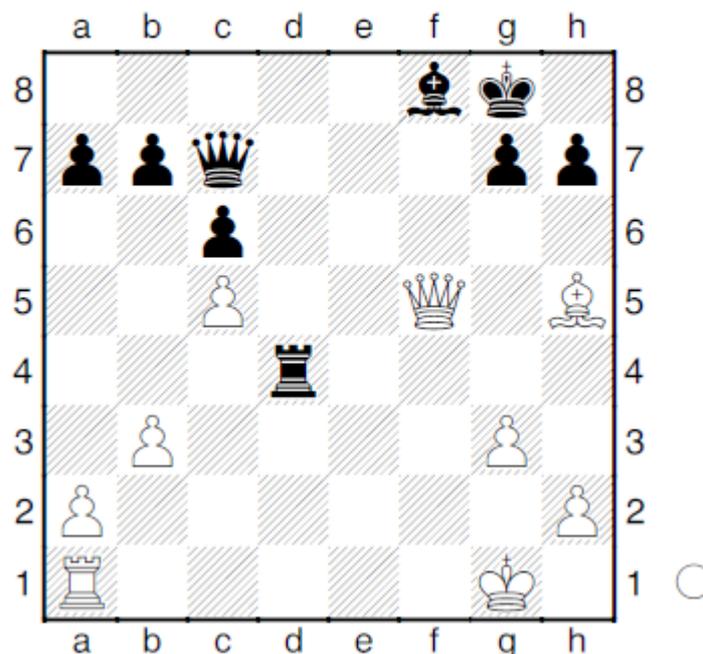
1-0

L'interferenza

[Lupo, Francesco]



Passiamo adesso ad esaminare l'idea tattica dell'interferenza che consiste nel sacrificare un proprio pezzo per chiudere una linea d'azione di un pezzo avversario. Nella posizione seguente il nero ha un grande vantaggio di materiale (donna, cavallo e 2 pedoni in più), il suo re è però evidentemente in grande pericolo. Ecco come il bianco, grazie all'idea tattica dell'interferenza, riesce a decidere la partita **1.Ae4** in e4 l'alfiere interferisce sull'azione dell'alfiere nero in b7 che così non difende più il matto di torre in f3 ed interferisce con l'azione della torre in e8 che così non difende più il matto di alfiere in e1. Qualsiasi presa in e4 è letale. **Axe4**
 [1...Txe4 2.Tf3#]
2.Ae1#
 1-0

Interferenza 3*[Lupo, Francesco]*

nella seguente posizione Reti costruisce una
combinazione basata sull'interferenza grazie
ad una serie di minacce forzanti **1.Tf1**

minaccia matto in f8 **Td8**

[naturalmente non va **1...Dd8 2.Df7+ Rh8**
3.Dxf8+]

[**1...De7 2.Af7+ Rh8 3.Ad5** interferisce
sull'azione della torre. Il nero non si salva
neanche con **g6 4.Dxf8+ Dxf8 5.Txf8+**
Rg7 6.Tg8+ Rh6 o **f6 7.Ac4 Td1+ 8.Rf2**
Td2+ 9.Ae2 Txa2 10.h4 Tb2 11.g4]

2.Af7+ Rh8 3.Ae8 l'alfiere interferisce con
l'azione della torre. Adesso si minaccia matto
in f8 **h6**

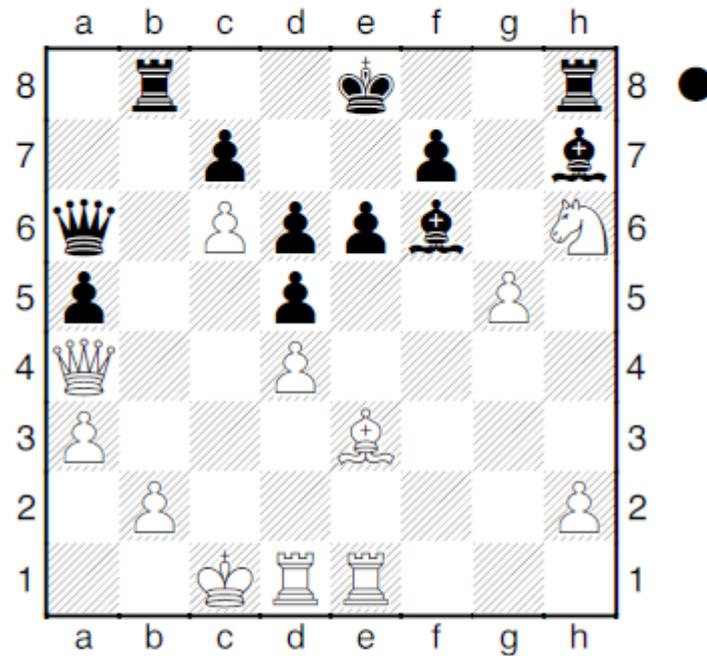
[**3...Axc5+ 4.Dxc5 h6 5.Tf8+ Rh7 6.Df5+**
g6 7.Dxg6#]

4.Dxf8+ Rh7 5.Ag6+ Rxc6 6.Df5#

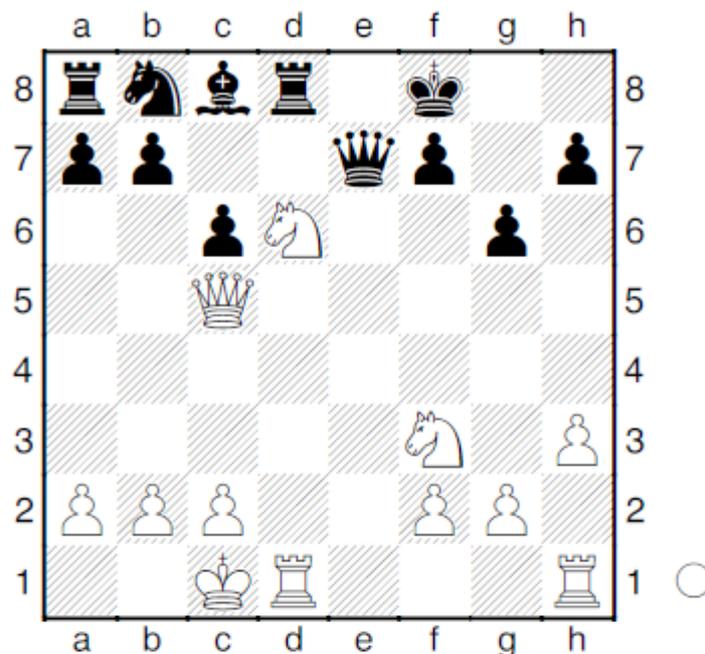
1-0

interferenza 4

[Lupo, Francesco]

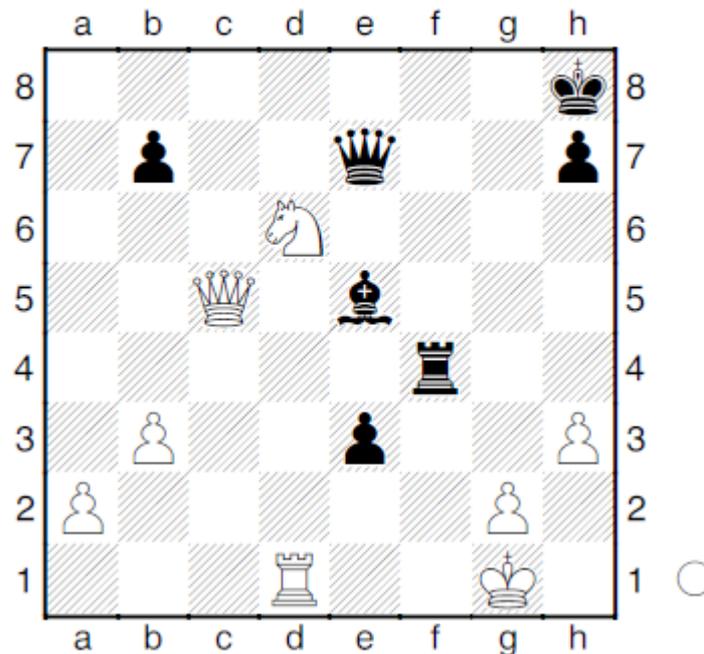


In questa tesissima posizione il nero vince grazie al tema dell'interferenza **1...Tb4** interrompendo il controllo della casa c4 da parte della donna bianca **2.axb4 Dc4+** **3.Rd2 Dd3+** **4.Rc1 Db1+** **5.Rd2 Dxb2+** **6.Dc2 Dxc2#**
0-1

il sovraccarico*[Lupo, Francesco]*

Il sovraccarico è un'idea tattica basata sullo sfruttamento della condizione di un pezzo avversario costretto a svolgere più funzioni difensive. In questi casi, di solito, basta far "saltare" una delle funzioni difensive per avere effetti dirompenti sulla posizione. Nella posizione del diagramma il bianco ha una posizione sicuramente più attiva. Come sempre in queste situazioni la parte che ha un vantaggio strategico e dinamico ha il problema di trasformarlo in vantaggio effettivo, duraturo nel tempo e decisivo per la partita. Vediamo come risolve il problema il bianco grazie al tema del sovraccarico. **1.Cf5** la donna del nero è in sovraccarico, deve infatti difendere la torre in e8 ed il re in f8 (risulta infatti inchiodata su di esso). **Txd1+** [naturalmente a 1...Dxc5 seguirebbe 2.Txd8#]

2.Txd1 Axf5 3.Td8+ Rg7 4.Dxe7
 da notare come un peso importante abbia avuto anche l'indebolimento dell'ottava causato da Cf5 che controlla la casa di fuga g7.
1-0

sovraccarico 2*[Lupo, Francesco]*

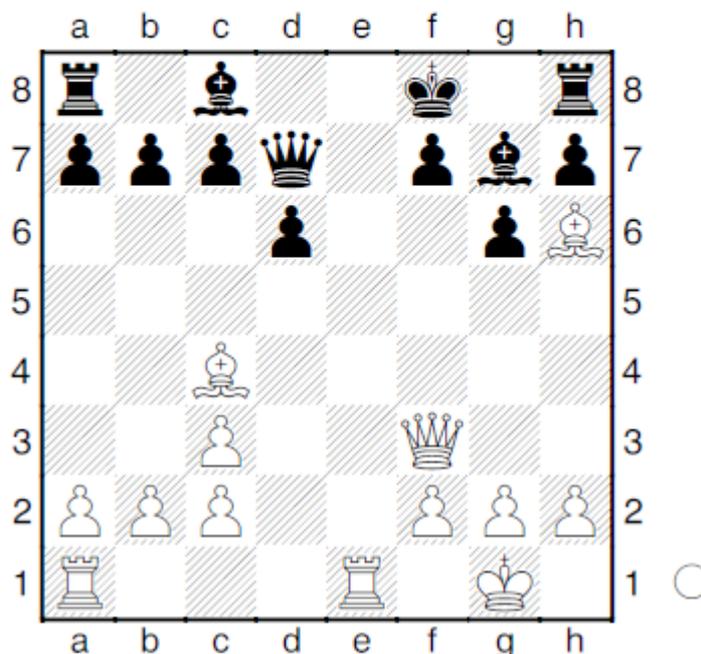
Un'idea simile si ebbe in questa posizione, tratta da una partita di Tajmanov. **1.Cf5** una mossa dalle molteplici implicazioni tattiche: attacca di scoperta la donna nera in e7, interferisce sul controllo della casa f8 da parte della torre nera in f4 e controlla la casa di fuga del re in g7 indebolendo di fatto l'ottava traversa. A causa di tutto ciò la donna nera si trova in sovraccarico, deve difendersi dall'attacco diretto dei pezzi bianchi, deve difendere le case f8 e d8 e deve difendere l'alfiere in e5 **Tf1+** unica possibilità di evitare il matto ma chiaramente perdente

[1...De8 2.Dxe5+ Dxe5 3.Td8+ De8
4.Txe8#]

[1...Txf5 2.Dxe7 Ac7 3.Td7 con matto
imparabile]

2.Rxf1 e2+ 3.Rxe2 Ad6+ 4.Cxe7 Axc5
ed il bianco vince facilmente

1-0

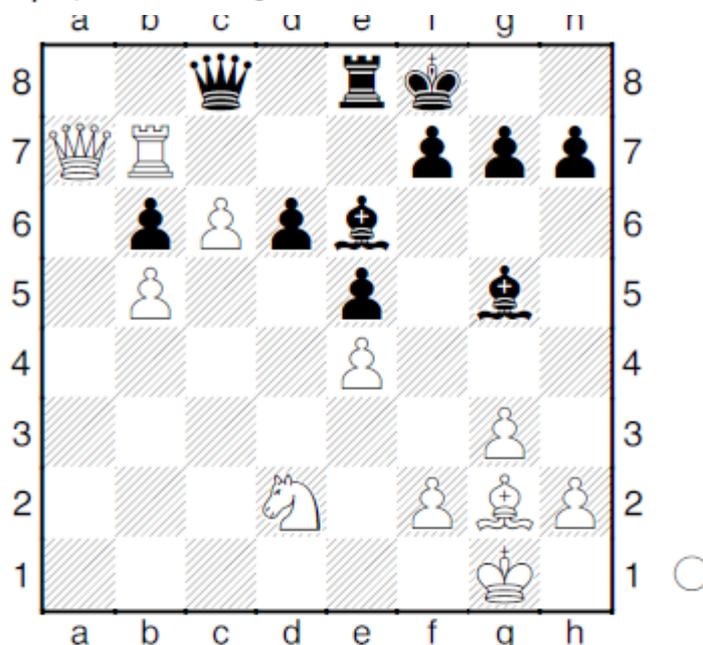
sovraccarico 3*[Lupo, Francesco]*

Vediamo adesso una posizione tratta da una partita di Nimzowitsch. **1.Df6** L'alfiere in g7 è doppiamente inchiodato, non può catturare la donna bianca in f6 e non può catturare l'alfiere in h6 a causa di Dh8#. Il bianco minaccia anche il matto con **Dxg7**, non resta quindi che **Tg8** **2.Axf7** adesso è la donna nera ad essere in difficoltà, deve infatti difendere sia la casa d8 che la casa e7 ed infine la stessa casa f7, missione impossibile, ad esempio **Dd8**

[oppure **2...Axf6** **3.Ae8+** **Df7** **4.Dxf7#**]

3.Dxd8+ **Rxf7** **4.De7#**

1-0

sovraccarico 4*[Lupo, Francesco]*

Chiudiamo con il sovraccarico con una posizione da una partita di Averbakh che in questa posizione giocò **1.Ah3** mettendo in sovraccarico l'alfiere nero in e6 che deve proteggere la donna in c8 e mantenere il controllo della casa f7. **Da8** la meno peggio.

[1...Axf3 2.Txf7+ Rg8 3.Txg7+ Rh8 4.Txh7+ Rg8 5.Dg7#]

[1...Axd2 2.Axe6 (naturalmente è buona anche 2.Txf7+ Axf7 3.Axc8) 2...Dxe6 3.Tb8 e diventa decisivo il pedone c, ad esempio Ae3 4.c7 Ac5 5.Txe8+ Dxe8 6.Db8]

[1...f5 2.Axf5 Axf5 3.Tf7+ Rg8 4.exf5 Ah6 5.Ce4 Da8 6.Cxd6 ed ancora una volta è decisivo il pedone c]

2.Axe6 Dxa7 3.Txa7 fxe6 4.Cc4 d5 5.Cxb6 Ad8 6.c7 Axc7 7.Txc7 d4 8.Cd7+ Rg8

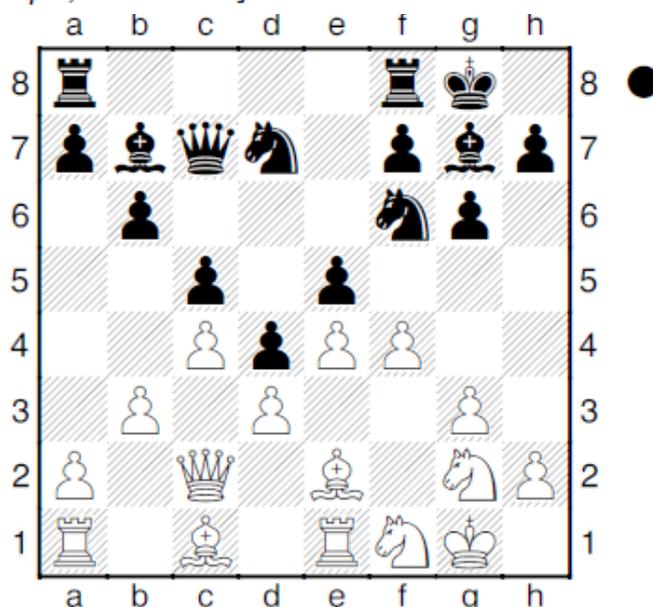
[8...Re7 9.b6 d3 10.Cxe5+ Rf8 (10...Rd6 11.Cf7# ; 10...Rf6 11.f4 Te7 12.Cxd3 con facile vittoria)]

9.b6 d3 10.Tc3 d2 11.Td3 Tc8 12.b7 Tc1+ 13.Rg2 Tb1 14.b8D+ vincendo facilmente

1-0

L'attacco a raggi X

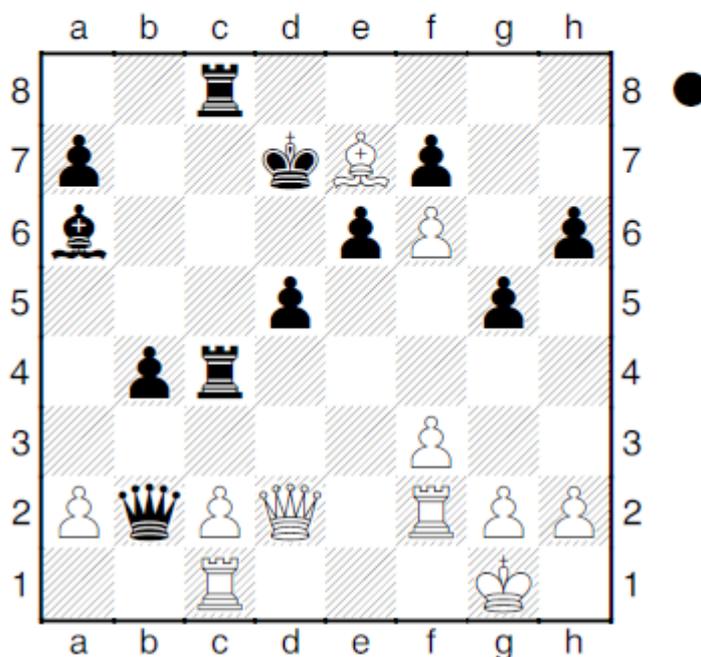
[Lupo, Francesco]



Passiamo per chiudere il nostro viaggio nella tattica ad un tema più complesso, coadiuvato sempre da alti temi tattici e per questo spesso "confuso", il così detto Attacco a Raggi X, ovvero lo sfruttamento di un attacco potenziale tramite un pezzo che in quel momento non può portare il colpo vincente ma lo potrà fare dopo una opportuna apertura delle linee. Questa insidia è spesso presente, vediamo ad esempio la seguente posizione. Tutti i pezzi sono presenti sulla scacchiera e l'unico aspetto strategico di risalto è il maggiore spazio del nero. Notiamo come l'alfiere in g7 ha sulla sua diagonale una torre avversaria (in a1), naturalmente ciò non costituisce un attacco diretto, ma se si dovessero aprire le linee? **1...exf4 2.gxf4?** un errore, qui il bianco avrebbe dovuto riprendere di alfiere

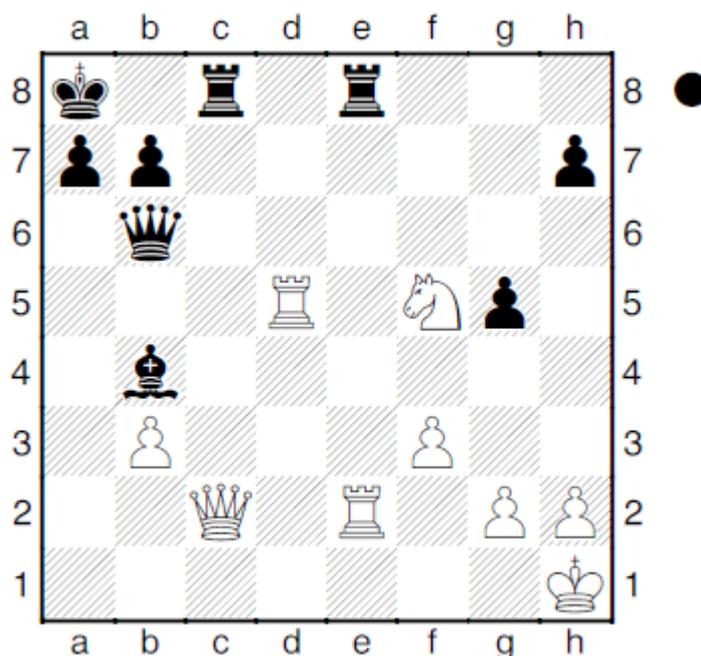
[2.Axf4 e dopo Ce5 il nero continua ad avere vantaggio di spazio ma la partita è tutta da giocare. Con la mossa giocata dal bianco il nero ha invece l'opportunità di sfruttare una possibilità prima impensabile]

2...Cxe4 guadagnando il pedone centrale, infatti a **3.dxe4** seguirebbe **d3 4.Axd3 Axa1** naturalmente questo è solo un esempio, per altro evitabile, tuttavia opportunità del genere in partita possono capitare abbastanza frequentemente.

Attacco a raggi X 1*[Lupo, Francesco]*

Vediamo un esempio semplice ma molto istruttivo. Le torri nere attaccano a raggi x la torre in c1, anche da donna nera svolge una funzione di attacco potenziale sulla seconda traversa. Il fulcro difensivo del bianco pare essere il pedone c2, eppure basta eliminarlo
1...Txc2 e adesso **2.Dxc2**

[non va meglio in caso di 2.Txc2 Db1+
 3.Tc1 Dxc1+ 4.Dxc1 Txc1+ 5.Tf1 Txf1#]
2...Dxc1+ 3.Dxc1 Txc1+ 4.Tf1 Txf1#
0-1



Non necessariamente l'attacco a raggi X deve essere rivolto ad un pezzo avversario, a volte basta attaccare una singola casa. Nella seguente posizione se il nero potesse attaccare la casa e1 con un pezzo pesante vincerebbe immediatamente, da qui l'idea di giocare **1...Df2** tecnicamente il nero utilizza la deviazione in caso di **2.Txf2**

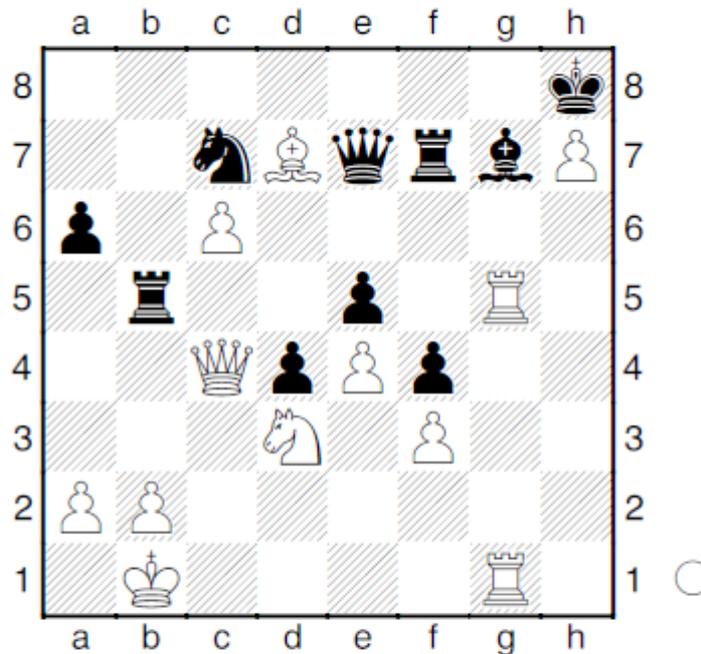
[2.Dxc8+ Txc8 e la donna nera è intoccabile a causa di 3.Txf2 Tc1+ e successivo matto]

2...Te1+ 3.Tf1 Txf1# da notare che dopo Df2 si realizza anche una inchiodatura sulla torre in e2 e la minaccia di Df1# a causa della debolezza della prima traversa. Tanti temi tattici presenti ma l'idea decisiva è l'attacco a raggi X alla casa e1.

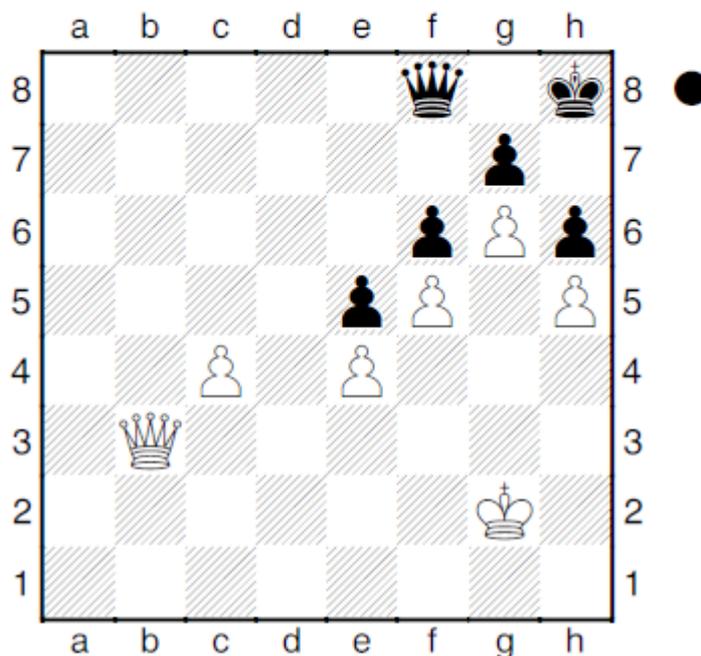
0-1

Attacco a raggi X 3

[Lupo, Francesco]



Vediamo un altro esempio di attacco a raggi X ad una casa. Nella seguente posizione il bianco giocò **1.Txg7** vincendo immediatamente, non va infatti **Txg7 2.Dg8+ Txg8 3.hxg8D#**
1-0

Attacco a raggi X 4*[Lupo, Francesco]*

Chiudiamo con una combinazione difensiva. Il bianco ha un pedone in più e sembra poter vincere facilmente, anche perché la donna nera è vincolata alla difesa dell'ottava traversa. Eppure il nero trovò la maniera di pareggiare con **1...Dg8** inchioda il pedone ed attacca a raggi X la donna bianca e così dopo ad esempio **2.Db5** seguì **Dxc4** **3.Db8+**
 [3.Dxc4 stallo]
3...Dg8 e non c'è modo di vincere per il bianco.

1/2-1/2

per richiedere il file in formato CBH (database per Chessbase) inviare una e-mail a fr_lupo@hotmail.com

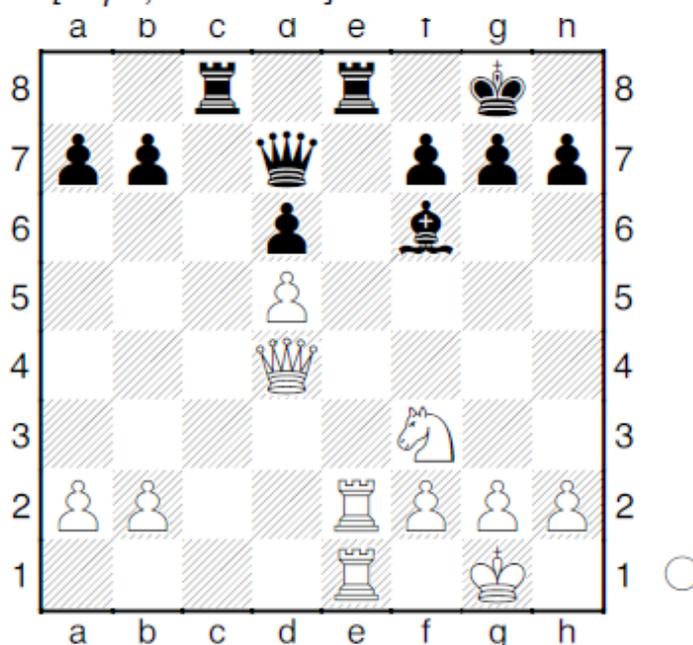
□ Adams

■ Torre

New Orleans

1920

[Lupo, Francesco]



Per chiudere, facendo un passo indietro, voglio presentarvi una delle più belle combinazioni mai giocate in una partita a scacchi. La partita in questione è Adams-Torre, giocata a New Orleans nel 1920. Raggiunta la seguente posizione il bianco, in una situazione apparentemente tranquilla da il via ad una spettacolare combinazione basata sul sovraccarico della donna avversaria **1.Dg4 Db5** la donna nera è costretta a tenersi in difesa della casa e8 per la debolezza dell'ottava traversa

[1...Dd8 2.Txe8+ Dxe8 3.Txe8+ Txe8 4.Dd7 ed il bianco vince facilmente]

2.Dc4 Dd7 3.Dc7 Db5 4.a4

[l'immediata 4.Dxb7?? capovolgerebbe la situazione Dxe2 ed ora ad esempio 5.Dxc8 Dxe1+ 6.Cxe1 Txc8]

4...Dxa4 5.Te4 Db5

[5...Txe4 6.Dxc8+ Ad8 7.Dxd8+ Te8 8.Dxe8+ Dxe8 9.Txe8#]

[5...Dxe4 6.Txe4 Ted8 7.Dxb7]

6.Dxb7 il nero è costretto a lasciare la diagonale a4-d8 o a dare la donna.

1-0