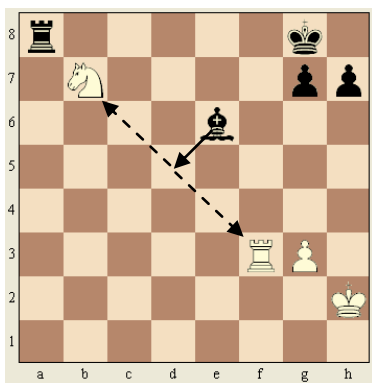
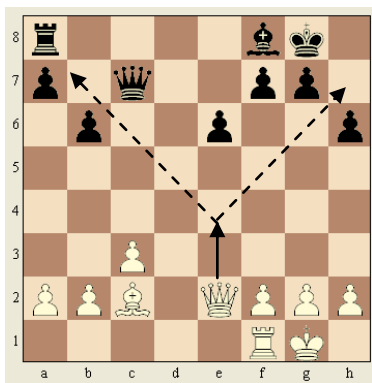


TEMI DEL CENTRO PARTITA: L'ATTACCO DOPPIO



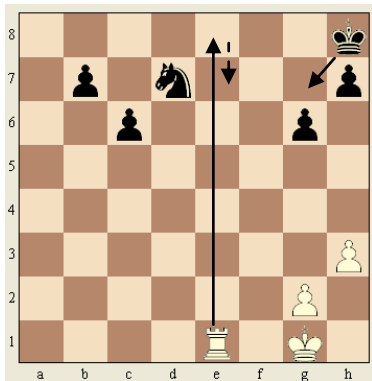
L'idea dell'attacco doppio è quella di sfruttare le possibilità di movimento in varie direzioni dei pezzi per realizzare, con un'unica mossa, due diverse minacce: un attacco simultaneo a più pezzi - ad esempio la forchetta di pedone - o una minaccia al Re avversario e ad un suo pezzo o, ancora, la minaccia di realizzare un successivo attacco sempre combinata con la minaccia ad un altro pezzo o al Re avversario.

Nella posizione del diagramma a lato il nero, cui tocca la mossa, può realizzare un semplice attacco doppio giocando 1. ... Ad5 attaccando così simultaneamente sia la Torre che il Cavallo avversari e catturandone forzatamente uno dei due conseguendo un vantaggio decisivo.



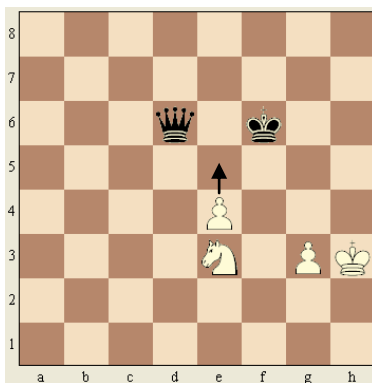
Nella posizione del diagramma a lato è il bianco, cui spetta la mossa, che può realizzare un attacco doppio, la mossa corretta è 1. De4, minacciando contemporaneamente lo scacco matto in h7 e la Torre nera in a8. È ovvio che, in questo caso, il nero dovrà salvarsi dallo scacco matto consentendo al bianco di catturare la Torre in a8 con grande vantaggio. In questo caso l'attacco doppio è stato realizzato portando contemporaneamente una minaccia ad un pezzo ed una ulteriore minaccia al Re avversario.

L'attacco doppio, così come tutte le altre possibilità tattiche, non sempre sono direttamente presenti sulla scacchiera e, quindi, realizzabili in una sola mossa, più spesso queste opportunità vanno ricercate e costruite sulla scacchiera con una serie di mosse che obblighino l'avversario ad entrare in una posizione a noi favorevole.

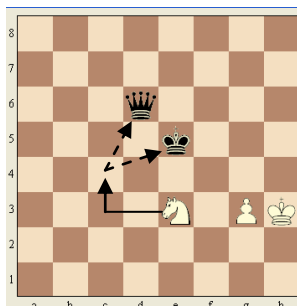


Nella posizione del diagramma a lato, ad esempio, il bianco, cui spetta la mossa, non ha la possibilità di realizzare in una sola mossa un attacco doppio efficace, tuttavia giocando 1. Te8+, egli obbliga il nero a giocare 1. ... Rg7; ed in questa nuova posizione il bianco può realizzare un attacco doppio giocando 2. Te7+, con doppia minaccia al re avversario ed al cavallo in d7 che non potrà essere salvato.

Un pezzo molto insidioso nel portare gli attacchi doppi è il Cavallo che, con il suo particolare modo di muoversi risulta particolarmente efficace, soprattutto nel portare attacchi doppi con scacco, infatti ricordiamo che lo scacco di Cavallo non può essere parato da alcun pezzo, quindi, a meno che il Cavallo che dà scacco non possa essere catturato, quando si subisce uno scacco di cavallo non resta che muovere il Re.



La posizione del diagramma a lato è un buon esempio di come mettere a frutto le potenzialità del cavallo. Il bianco è chiaramente in svantaggio, tuttavia può giocare una serie di mosse che gli consentirà di capovolgere la situazione: 1. e5+, un attacco doppio di pedone (forchetta) che però può essere evitato dal nero sia con 1. ... Dxe5, che con 1. ... Rxe5, a tutte e due le mosse, tuttavia, seguirebbe una mossa di Cavallo del bianco rispettivamente in g4 o in c4 con cui realizzerebbe un doppio attacco a Re e Regina avversaria entrando in un finale di Re e Pedone contro Re facilmente vinto.



Dopo 1. e5+, il bianco realizza un attacco doppio, infatti a 1. ... Rxe5; seguirebbe 2. Cc4+ (vedi diagramma a sinistra) e a 1. ... Dxe5; seguirebbe 2. Cg4+ (vedi diagramma a destra) realizzando in entrambi i casi un attacco doppio a Re e Regina avversari.

