

## TEMI DEL CENTRO PARTITA

### L'INCHIODATURA

L'idea di base è quella di attaccare un pezzo avversario che, avendo dietro un pezzo di maggior valore o, addirittura il Re, non può muoversi.

Dobbiamo distinguere tra due diversi gradi di inchiodatura:

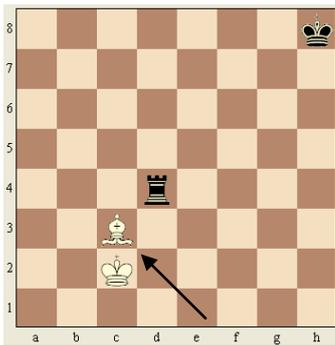
#### INCHIODATURA ASSOLUTA

Il pezzo attaccato ha dietro il proprio Re e quindi non può materialmente muoversi.

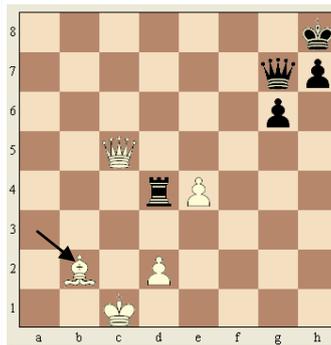
#### INCHIODATURA RELATIVA

Il pezzo attaccato ha dietro un pezzo di maggior valore, ad esempio la propria Regina, e quindi non gli conviene muoversi pur avendone la possibilità.

Vediamo due esempi:

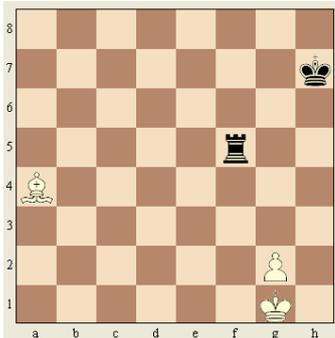


Il Bianco ha appena giocato Ac3, la Torre del Nero è inchiodata sul proprio Re e quindi non può muoversi. Con questa **inchiodatura assoluta** il Bianco alla mossa successiva potrà mangiare la Torre Nera ed ottenere la parità.



Il Bianco ha appena giocato Ab2 attaccando la Torre Nera in d4. La Torre è inchiodata sulla propria Regina e quindi se dovesse muovere, permetterebbe all'Ab2 di catturare la Dg7. Con questa **inchiodatura relativa** (la Torre, infatti, è libera di muoversi pur non convenendogli) il Bianco catturerà la Td4. **Da notare che dopo Axd4 il Bianco inchioderà anche la Regina Nera in g7 (inchiodatura assoluta): può il Nero salvarsi?**

Passiamo a qualche esempio pratico:



In questa posizione il Bianco può realizzare un'inchiodatura assoluta giocando **1. Ac2**, la Torre Nera non può muoversi.

Dopo la risposta del Nero **1. ... Rg6**; la migliore mossa del Bianco non è, tuttavia, **2. Axf5??** Perché in questo modo dopo **2. ... Rxf5**; il Nero si troverebbe a giocare un finale di Re contro Re e Pedone in cui può ottenere facilmente la parità.

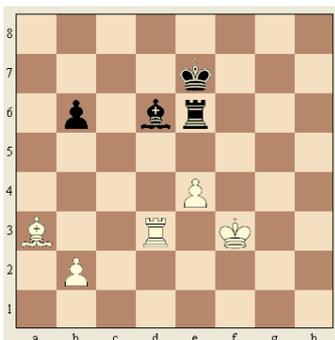
La mossa migliore per il Bianco è allora **2. g4**, attaccando ulteriormente la Torre Nera ed assicurandosi un facile finale di Re, Alfiere e Pedone contro Re.



Ecco adesso un esempio più complesso: il Nero muove e guadagna materiale sfruttando l'idea dell'inchiodatura.

**1. ... Axh3!!** Il Nero cattura un importante pedone del Bianco e minaccia scacco matto con Dxd4. Se il Bianco adesso dovesse giocare **2. g3**, seguirebbe semplicemente **2. ... Axf1** ed il Nero si ritroverebbe con una qualità ed un pedone in più. Sembrerebbe meglio o per il Bianco giocare **2. Cg3**, limitandosi a perdere un pedone, tuttavia questa mossa sarebbe un errore decisivo poiché il Nero, sfruttando ancora un'inchiodatura potrebbe giocare **2. ... Dxd3!!**, ed il pedone f2 inchiodato non potrebbe catturare la Donna Nera.

Chiudiamo con 2 esercizi:



Il Bianco muove ed ottiene un vantaggio decisivo:

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_



Il Nero dispone di una mossa con la quale, grazie all'inchiodatura ottiene un vantaggio decisivo. Qual è questa mossa?

1 ....., \_\_\_\_\_ !!