

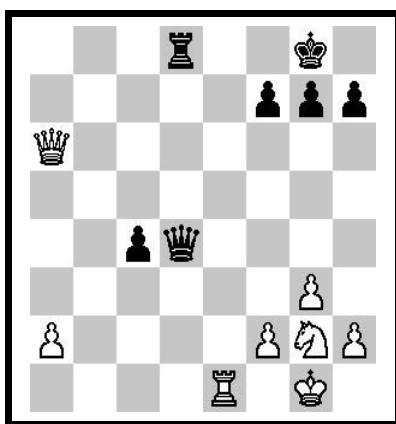
# ASPETTI DELLA TATTICA

## LA TRASFORMAZIONE DEI PEDONI

*A cura di Mario Andreoni*

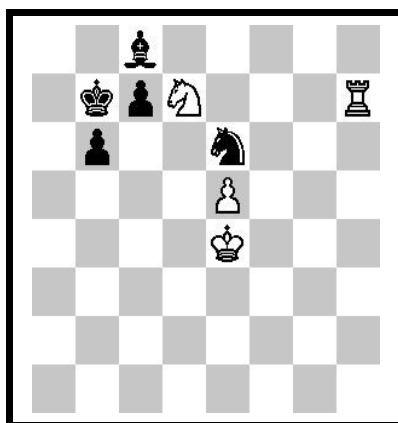
Una delle caratteristiche del nostro gioco è quella che ogni brutto anatroccolo può trasformarsi non in uno splendido cigno (sapete come muove? io no) bensì in una molto più utile Regina o, *ad libitum*, in Torre ecc.... Molti di voi obietteranno che queste sono cose da barbosi finali. Mica vero, almeno non sempre. Però, sia quando ciò è vero che quando ciò non lo è, spesso la trasformazione avviene con l'aiuto della tattica. Vediamo qualche esempio:

Primo esempio: Cistiakov - Vaksberg (Mosca 1938). Il B. ha un Cavallo in più e cerca di sfruttarlo per cambiare le Torri superstiti e vincere il finale:



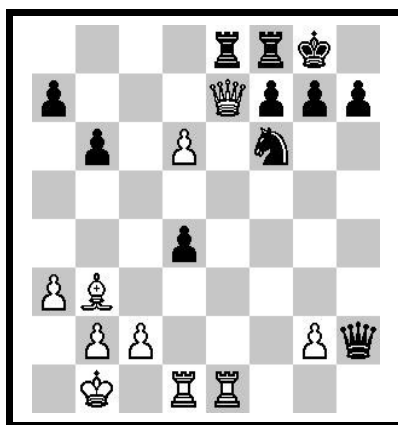
Il B. gioca 1. Ce3, con l'intenzione di 2. Td1. Il N imperterrito risponde con 1. ... c3 e il B esegue la sua "minaccia". Come andrà a finire?

Secondo esempio: (amichevole, Belgio 1968). Attenzione alle "false" sviste! Il N. è tutto contento perché il suo avversario non ha visto un doppio piuttosto elementare, ma la "pigrizia" gioca brutti scherzi...

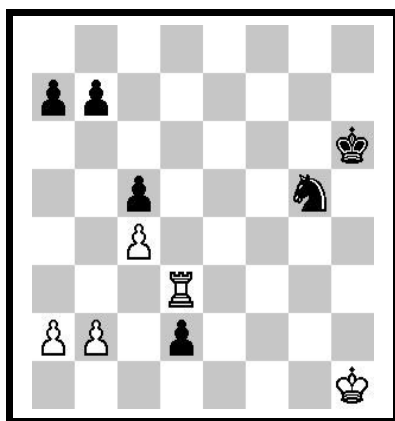


Il N smette di calcolare dopo 1. ... Axd7; 2. Txd7 Cc5+; 3. Rf5 Cxd7.

Terzo esempio: Velimirovic – Csom (Amsterdam 1974). Questo non è mica un finale! Con la sua ultima mossa il N. ha attaccato la Donna. Cosa si può fare?



Quarto esempio: Sternberg – Pavelczak (Berlino 1964). Addio sogni di gloria? Il Pd2 è attaccato, il Re è lontano, il N muove ...!



# SOLUZIONI

1° es.: 2. Td1? non avvedendosi che dopo 2. ... Dxd1+; 3. Cxd1 il N. non è obbligato a prendere la seconda volta (altrimenti giocheremmo a quello che si chiama “dama”!), ma con 3. ... c2! rimane in vantaggio della qualità.

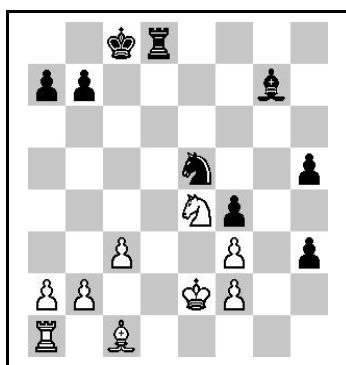
2° es.: 4. e6! Rc8; 5. e7! e tanti saluti! Appreziate la precisione di 2. Rf5, dove il Re bianco non è soggetto a “strani doppi”.

3° es.: La prima viene quasi spontanea: 1. Axf7+ Txf7; poi, visto che ci siamo: 2. Dxe8+ Cxe8; 3. Txe8+ Tf8; 4. d7 Dd6 [leggermente più precisa di 4. ... Dc7, perché difende la Tf8] ed ora 5. Tf1!! Cucù!

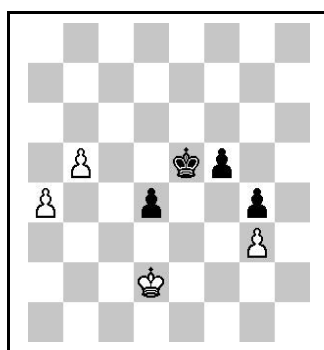
4° es.: ... e vince! 1. ... Cf3!! e il Re bianco è immobilizzato [2. Rg2 Cd1+ doppio]. Se 2. Td6+ Rg5 con l'idea 3. ... Cd4.

---

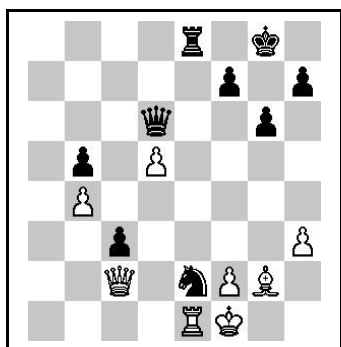
E ora provate a risolvere queste:



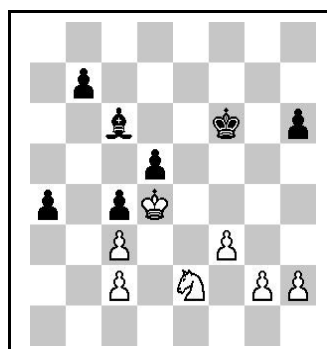
Il N muove e vince (vi ricordate l'interferenza?)



Il N. muove e vince (una perla di Nimzović)



Il N muove, cambia quasi tutto e vince



Dopo 1...a3; 2.Cc1, il N vince (questa è tosta sino alla fine).