

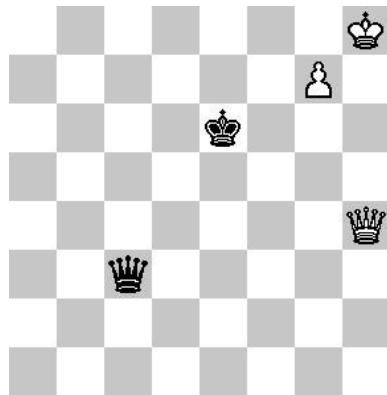
ASPETTI DELLA TATTICA

L'ADESCAMENTO

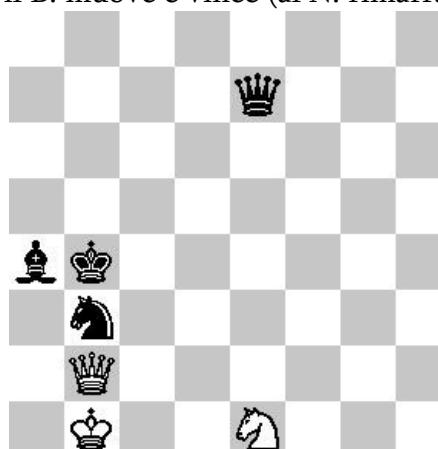
A cura di Mario Andreoni

Si dice adescamento quel procedimento tattico per il quale un pezzo od un pedone viene attirato su una determinata casella, come per la deviazione per motivi che possono essere differenti (ottenere una rete di matto, un vantaggio materiale, oppure anche disorganizzare la cooperazione fra i pezzi avversari). Ecco l'antipasto: Mihailic – Ivanka (Subotica 1976), il B. muove e vince

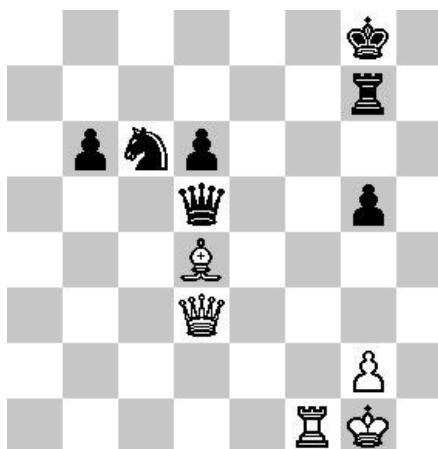
1. Dc4+ e tutti a casa!



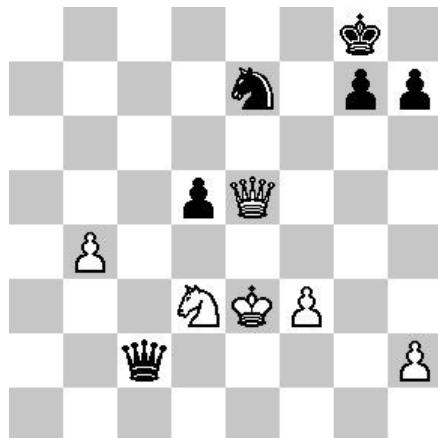
Primo esempio - (facile facile): il B. muove e vince (al N. rimarranno solo alcuni scacchi):



Secondo esempio - analizzare dapprima la posizione (cioè la dislocazione dei pezzi!), individuandone la caratteristica, poi cercare l'adescamento. Stanciu – Drimer (Bucarest 1969), il B. muove e vince:



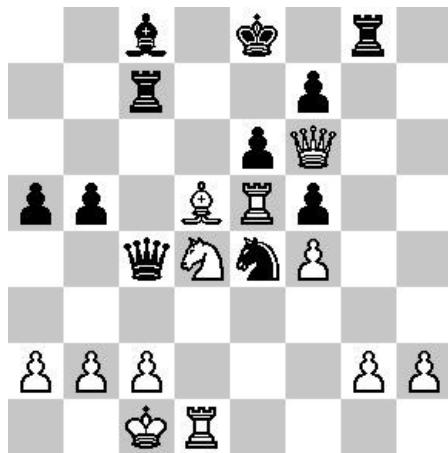
Terzo esempio – della serie “anche nelle posizioni più banali si annidano i pericoli!”:
Raitza – Casper (Brandeburgo 1973), il N. muove e vince:



Vi è poi una casistica di adescamenti mediante scacco di scoperta che si rifanno tutti, con le dovute differenze, al cosiddetto “tema Réti”, dalla seguente famosa partita:
Réti – Tartakower (Vienna 1910): 1. e4 c6; 2. d4 d5; 3. Cc3 dx4; 4. Cxe4 Cf6; 5. Dd3 e5; 6. dx5 Da5+; 7. Ad2 Dxe5; 8. 0-0-0! Cxe4; ed ora?..... 9. Dd8+!! Rxd8; 10. Ag5++ e matto alla successiva.
Vediamo l'esempio che segue:

Quarto esempio – “Madonna che traffico che c’è in centro stasera!”

Katalimov – Muhin (Aktiubinsk 1976), il B. muove e vince in quattro mosse (incredibile ma vero!):



SOLUZIONI

1° es.: 1. Da3+!! e il N perde la D o prende matto (1. ... Rxa3 2. Cc2 matto!)

2° es.: 1. Tf8+ provocando la venuta del Re nero su casa nera. Voi direte “perché?”. Risposta: “Perché il Bianco ha ancora l’Alfiere <>!” 1. ... Rxf8; 2. Axg7+, così il N. deve parare lo scacco e non ha tempo per difendere la sua D adesso attaccata dalla D bianca.

3° es.: 1. ... d4+! e a voi il divertimento di scoprire in quanti modi il B è forzato a sottomettersi allo scacco doppio.

4° es.: Invece dell’A. nella Réti – Tartakower, qui è il C. che cala la mannaia! 1. Axe4 e il B prende due piccioni con una fava: elimina la minaccia sulla sua D e apre la colonna “d”. 1. fxe4; 2. Dd8+!! una donna che porta alla rovina un re! Ecco perché è importante aprire la colonna alla T in d1! 2. ... Rxd8; 3. Cc6+ scacco doppio, quindi la sola cosa che il N può fare è muovere il Re. 3. ... Re8; 4. Td8 matto!