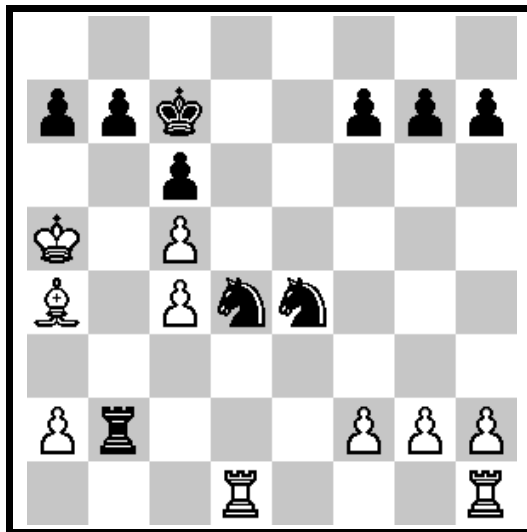


## LA PRATICA DE “GLI ASPETTI DELLA TATTICA” - 4

Quella che segue è una piccola raccolta di posizioni, tutte tratte dal gioco “giocato”, che vengono date da risolvere durante i nostri corsi per chi si è da poco accostato al gioco. Le soluzioni, che tutti con un po’ di concentrazione sono in grado di scoprire, possono essere di una sola o più mosse e devono (dovrebbero!) essere trovate entro i minuti indicati alla fine dell’introduzione, che vi suggerisce il “tema” della posizione. Buon divertimento!

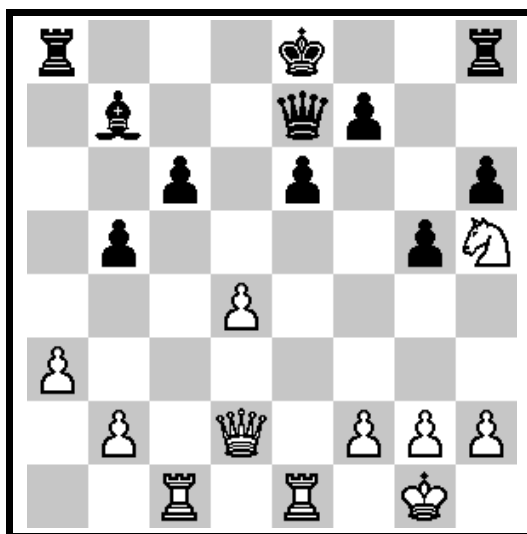
Esercizio n. 1 – Da una lampo giocata al circolo. **Tema: se al Re lasciamo le case di fuga, combina più guai del gas, non lo mattiamo più e perdiamo!** (sembra quasi una delle leggi di Murphy...). Il N muove e vince, nonostante - ma proprio per questo! - l’inferiorità di materiale (**3 minuti**).



Il N muove

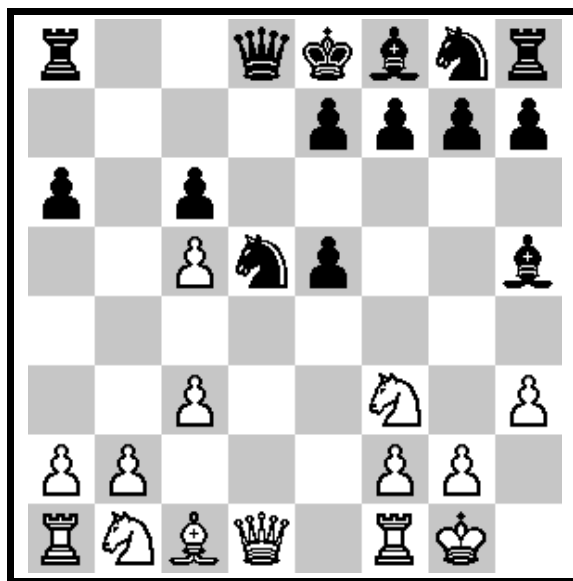
Esercizio n. 2 – Una lampo giocata su ajedrezonline.com. **Tema: un classico esempio di un aspetto della tattica che dovremmo conoscere bene!**

Il B muove e va in vantaggio decisivo (**3 minuti**).



Il B muove

Esercizio n. 3 – Da una partita di torneo tematico giocata su gameknot.com. **Tema: precipitazione nell'attacco mal si confà all'arretratezza di sviluppo!** (questa invece l'ho copiata dall'Ariosto!). Dopo 1. e4 c5; 2. Cf3 Cc6; 3. Ab5 d6; 4. c3 Cf6; 5. e5 Cd5; 6. O-O Ag4 (aggressiva); 7. h3 Ah5; 8. d4 a6; 9. Axc6+ bxc6; 10. dxc5 dxe5, il B muove e va in vantaggio (**3 minuti**)

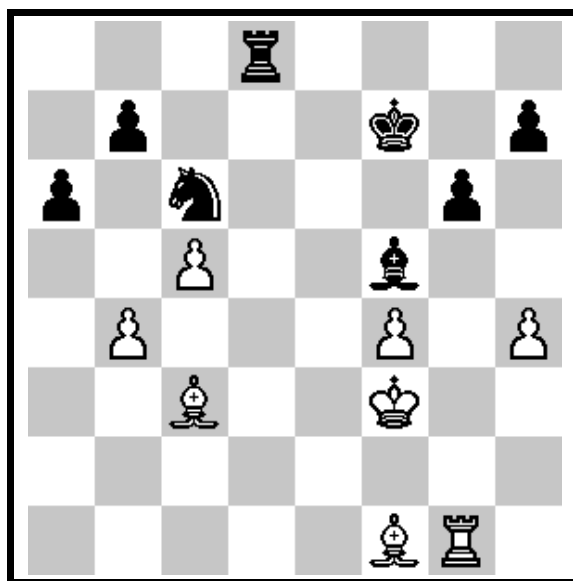


Il B muove

Esercizi n. 4 e n. 5. Dallo stesso torneo tematico su gameknot.com una partita dove il N sfrutta la mancanza di coordinazione dei pezzi avversari e la superiorità del proprio C sull'A “cattivo” del B.

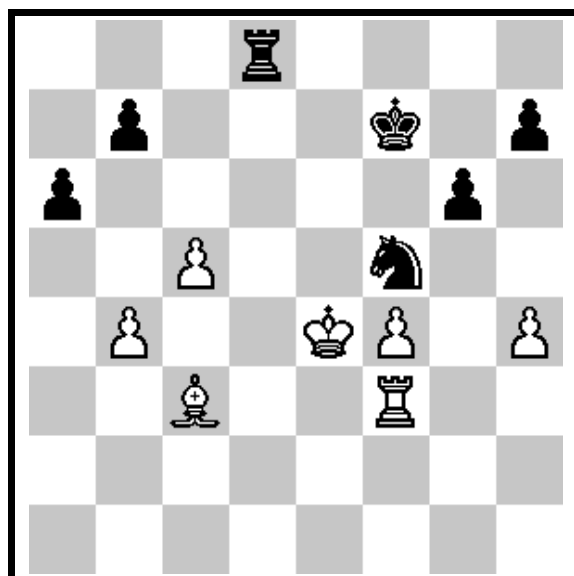
**Tema: quando il Cavallo, opportunamente manovrato, vale più dell'Alfiere.**

Dopo 1. e4 c5; 2. Cf3 Cc6; 3. d4 cxd4; 4. Cxd4 e5; 5. Cb5 a6; 6. Cd6+ Axd6; 7. Dxd6 Df6; 8. Dxf6 Cxf6; 9. Cc3 Cb4; 10. Rd2 d5; 11. a3 d4; 12. axb4 dxc3+; 13. Re3 Cg4+; 14. Re2 cxb2; 15. Axb2 Ae6; 16. h3 Tc8; 17. Tc1 Cf6; 18. Re3 Cd7; 19. c4 f6; 20. g3 Rf7; 21. f4 exf4+; 22. gxf4 The8; 23. Td1 f5; 24. Tg1 g6; 25. exf5 Axf5+; 26. Rf3 Cb8!; 27. c5 Cc6; 28. Ac3 Tcd8; 29. Txd8 Txd8; 30. h4, trovate la continuazione più incisiva per il N (esercizio n. 4 – **5 minuti**):



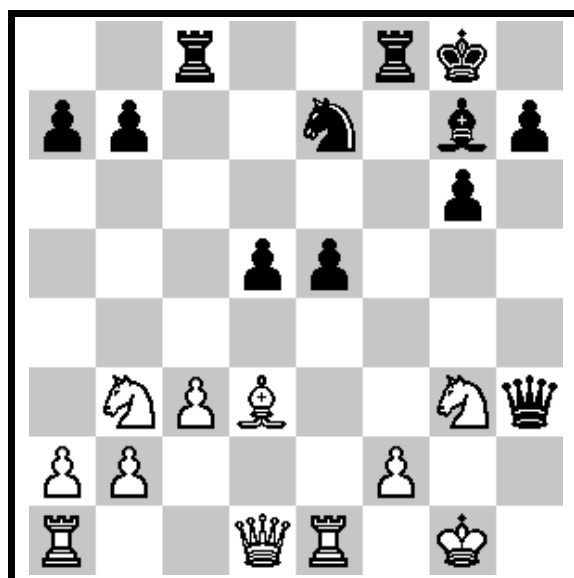
Il N muove

Qualche mossa dopo, la situazione è la seguente, dove muove il N dopo 34. Tf3 (esercizio n. 5 – **3 minuti**). **Tema: le debolezze prima o poi si pagano** (miiiiiii...!!!).



Il N muove

Esercizio n. 6 – Sempre da gameknot.com, una partita terminata brutalmente, anche perché il B non **si cura** della **sicurezza** (*oh là là, quel calembour!*) del suo Re. Qui il N ha già sacrificato un A per due pedoni e l'attacco, quindi il B dovrebbe stare con gli occhi ben aperti... **Tema: occhio ai punti deboli** (cioè quelli difesi insufficientemente). E' talmente evidente che 30 secondi basterebbero, ma con **2 minuti** si valuta meglio quale **seconda** mossa del N sia più precisa.



Il N muove

Per stavolta basta. Alla prossima!

# SOLUZIONI

- N. 1: 1. ... Cxc5 – minaccia 2. ... b6 matto;  
2. Ab3 unica che para (ora su 2. ... b6? 3. Rb4 e sfugge);  
2. ... Cc2! tiene per l'attimo che serve la casa b4 rendendo ora imparabile il matto.
- N. 2: Un classico caso di sgombero che sfrutta l'arretratezza di sviluppo del N (guardate le sue TT dove sono, mentre quelle del B martellano su punti deboli e colonne semiaperte!): 1. d5! ecc. (l'entrata della D in d4 con attacco sulla Th8 dà al B quel tempo vitale in più per l'attacco finale. Provare per credere).
- N. 3: L'uscita prematura dell'Ac8 (6. ... Ag4 e poi . 7. ... Ah5 non eliminando il Cf3) ha indebolito l'ala di Donna del N ed il B ne approfitta prontamente: 11. Da4 Dc7 (sembra che difenda tutto); 12. Cxe5! Tc8 13. Te1 ed il N, sconsolato e con un pedone in meno, ha abbandonato!
- N. 4: 30. ... Ad3! Toglie la coppia degli Alfieri al B lasciandolo con quello "cattivo", quello cioè dello stesso colore delle case dove si trovano i propri pedoni. La partita è proseguita: 31. Re3 (se 31. Ah3, allora 31. ... Ac4 e l'entrata in terza traversa dà al N un'iniziativa che pare decisiva) Axf1; 32. Txf1 Ce7; 33. Re4 Cf5 raggiungendo una posizione inattaccabile da dove controlla case vitali nella metacampo avversaria; 34. Tf3, e poi passiamo al n. 5!
- N. 5: 34. ... h5, fissando le debolezze del B: A cattivo, tre "isole" pedonali. Con gioco preciso, il N è in vantaggio sufficiente a vincere. Infatti la partita è proseguita così: 35. Th3 Re6; 36. Ae5 Td1; 37. Ac3 Tc1; 38. Td3 Tc2; 39. Ae5 Tc4+; 40. Rf3 Cxh4+; 41. Re2 Cf5; 42. Td8 Txb4; 43. Te8+ Rd5; 44. Ac3 Txf4; 45. abbandona.
- N. 6: 1. ... Txf2; 2. Rxf2 Dh2+ (più precisa di 2. ... Tf8+) 3. abbandona. L'attacco del N è inarrestabile.