

La pratica de “Gli aspetti della Tattica”

A cura di Marco Maganuco

Avendo studiato le ottime dispense del nostro amico Mario Andreoni (che ogni giocatore desideroso di migliorare il proprio gioco dovrebbe avere nella propria biblioteca scacchistica) mi è venuto in mente di mettere a disposizione di tutti alcune posizioni tratte da partite reali e giocate nelle quali i colpi tattici in esse illustrati vengono messi in pratica. Spero che chi legge possa trovare divertente e utile questo materiale!

Partite dalla 1 alla 4. Qualche anno fa non mi convinceva per nulla giocare a cadenza lampo, che per me poi non era veramente giocare: lo ritenevo diseducativo perché abitua a muovere “a muzzo” senza soffermarsi troppo sulle complicazioni strategiche... gli scacchi però sono anche tattica, e se è vero che giocare blitz non allena all’analisi accurata, è altrettanto vero che si rivela un ottimo mezzo per affinare la visione tattica delle posizioni (che possono poi ripetersi in partite a cadenza lunga). Serve a far venire un po’ l’occhio tattico che aiuta la crescita di qualsiasi tipo giocatore, sia egli posizionale o combinativo. Riporto qui 4 partite che sono state risolte (come spesso accade nella cadenza blitz) con i colpi tattici che superMario ci ha illustrato nei suoi “Aspetti della Tattica”.

Partita 1 - Scacchisti.it, cadenza blitz 5'

Un finale risolto da un tatticismo tipico e ricorrente. Il B muove e vince.



Partita 2 - Scacchisti.it, cadenza blitz 10'

Una situazione assai bordellosa risolta da un tatticismo banzai... il N muove e vince.



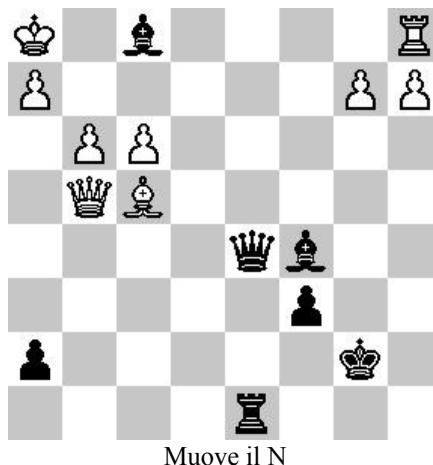
Partita 3 - Scacchisti.it, cadenza blitz 5'

Il N muove e guadagna del materiale decisivo. Certo che a 5' è difficile analizzare tutte le conseguenze di un mossa azzardata... (ma d'altra parte lo è anche per l'avversario che spesso finisce per cascare nella trappola tesa). Ma il "senso tattico" in questo caso si rivela dopotutto corretto anche alla luce di un'analisi più accurata.



Partita 4 – Scacchisti.it cadenza blitz 5'

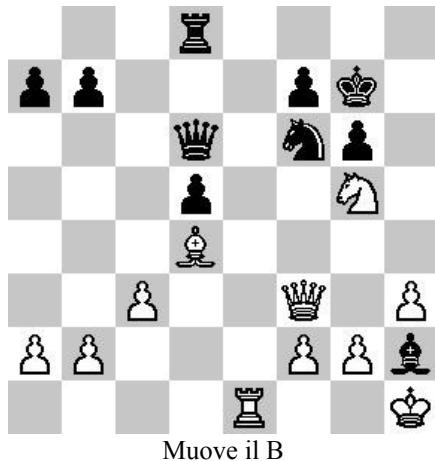
È vero che il N ha un pezzo in più, ma con un bel colpo la partita finisce in poche mosse... Il N muove e vince.



Partite dalla 5 alla 7. Ecco come su cadenze più lunghe (30' o 60') gli aspetti della tattica vengono in aiuto... vi propongo posizioni tratte da 3 partite giocate presso il nostro circolo.

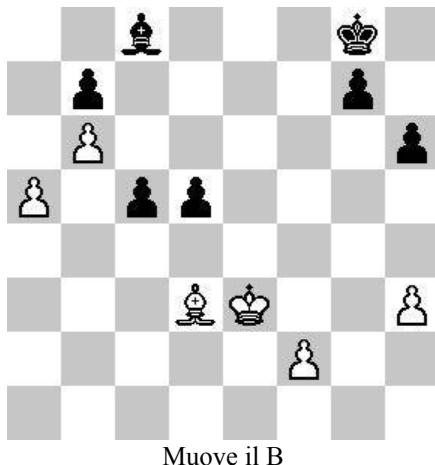
Partita 5

In questo esempio il B deve conquistare una casa fondamentale per portare un attacco decisivo. Il B muove e vince.



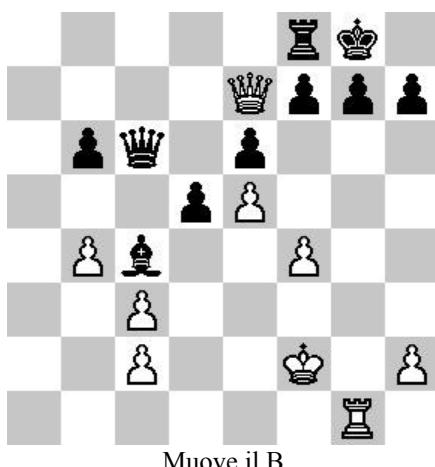
Partita 6

In questo finale, nonostante lo svantaggio di materiale e il $\Delta a5$ arretrato, il B trova un'ottima mossa per dare la mazzata decisiva! Muove il B.



Partita 7

Il B sotto di materiale e con pessime prospettive di finale, prima di abbandonare tira un brutto scherzo al N, che aveva naturalmente cercato il cambio delle donne con Dc6, giocando 1.Dd7-e7 (per sfuggire al cambio) Ab5-c4 (pensando di entrare in a4 con la D... e invece no!). Il B muove e strappa il mezzo punto.



Soluzioni

Partita 1 - Promozione dei pedoni

1. $\mathbb{B} \times b6$ $c \times b6$ 2. $c7$
2... $\mathbb{B} a1+$ 3. $\mathbb{W} f1$ $\mathbb{B} \times f1+$ 4. $\mathbb{Q} \times f1$
2... $\mathbb{B} a8$ 3. $\mathbb{W} a6$

Partita 2 - Apertura delle linee e scacco di scoperta

- 1... $\mathbb{Q} \times e4$ il B deve parare la minaccia immediata $\mathbb{Q} c3$
2. $\mathbb{Q} b2$ $\mathbb{W} \times a2+$ 3. $\mathbb{Q} c2$ $\mathbb{Q} f6$ 4. $\mathbb{B} b1$ $\mathbb{Q} c3$ la posizione del N collassa
2. $d \times e4$ $\mathbb{Q} \times e4+$ 3. $\mathbb{Q} a1$ $\mathbb{Q} f6+$ 4. $\mathbb{Q} fd4$ $c \times d4$ 5. $\mathbb{W} d2$ (in vista della scoperta $d3+$) $d3+$
6. $\mathbb{Q} b1$ $\mathbb{W} \times b2+$ 7. $\mathbb{W} \times b2$ $d2+$ 8. $\mathbb{W} c2$ $\mathbb{Q} a1\#$

Partita 3 - Eliminazione del difensore e adescamento

- 1... $\mathbb{B} \times g2+$
2. $\mathbb{Q} h1$ $\mathbb{Q} f4$ 3. $\mathbb{B} fe1$ $\mathbb{Q} c6$ e il difensore della casa $h2$ cade lasciando spazio all'attacco del B
(eliminazione del difensore)
2. $\mathbb{Q} \times g2$ $\mathbb{Q} h3+$
3. $\mathbb{Q} \times h3$ $\mathbb{W} \times f3+$ 4. $\mathbb{Q} h4$ $\mathbb{Q} e7+$ 5. $\mathbb{Q} g5$ $\mathbb{Q} \times g5+$ 6. $\mathbb{Q} \times g5$ $h6+$ 7. $\mathbb{Q} h4$ $g5\#$ (adescamento,
nella fattispecie del \mathbb{Q} avversario... vieni, vieni, che ti mazzuolo!).
3. $\mathbb{Q} g1$ $\mathbb{W} \times f3$ 4. $\mathbb{Q} \times h7+$ $\mathbb{Q} h8$ 5. $\mathbb{W} e4$ $\mathbb{Q} h5$ 6. $\mathbb{B} e1$ $\mathbb{Q} \times h2+$ 7. $\mathbb{Q} \times h2$ $\mathbb{Q} f5+$ con guadagno di
materiale decisivo

Partita 4 - Deviazione

- 1.... $\mathbb{Q} h3$ con deviazione e sequenza di matto

Partita 5 - Interferenza

1. $\mathbb{Q} e6+$
1... $c \times e6$ 2. $\mathbb{W} f6+$ e su ogni replica matto in 1 mossa
1... $\mathbb{Q} h7$ 2. $\mathbb{W} \times f6$ e si ripete la stessa minaccia
1... $\mathbb{W} \times e6$ 2. $\mathbb{B} \times e6$ $f \times e6$ 3. $\mathbb{W} \times f6+$ matto in 1 mossa

Partita 6 - Deviazione

1. $\mathbb{Q} f5$ e la seguente 2.a6 portano uno dei due pedoni bianchi in promozione.

Partita 7 - Salvataggio

1. $\mathbb{B} \times g7+$ $\mathbb{Q} \times g7$ 2. $\mathbb{W} f6+$ con scacco perpetuo