

La pratica de “Gli aspetti della Tattica”

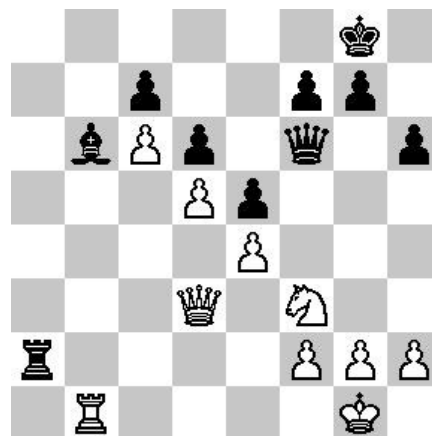
A cura di Marco Maganuco

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'

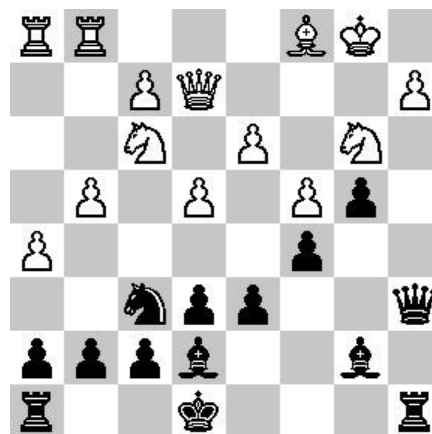
Un finale risolto da un tatticismo tipico e ricorrente. Il B muove e vince.



Muove il B

Partita 2 - Scacchisti.it, cadenza blitz 10'

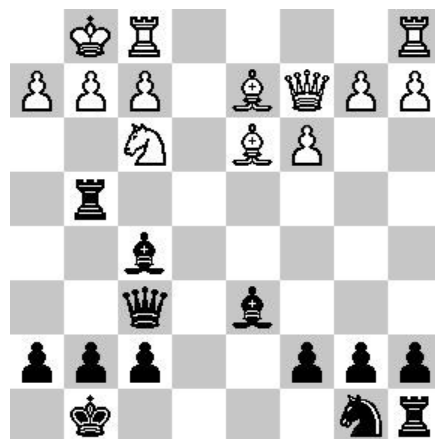
Una situazione assai bordellosa risolta da un tatticismo banzai... il N muove e vince.



Muove il N

Partita 3 - Scacchisti.it, cadenza blitz 5'

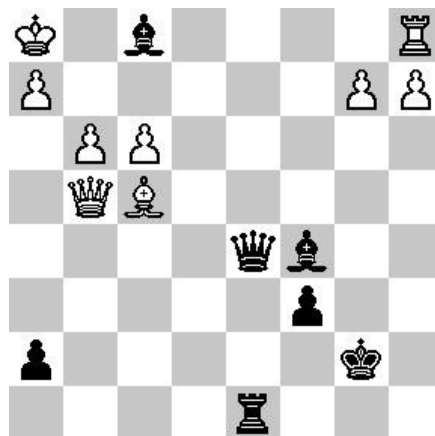
Il N muove e guadagna del materiale decisivo. Certo che a 5' è difficile analizzare tutte le conseguenze di una mossa azzardata... (ma d'altra parte lo è anche per l'avversario che spesso finisce per cascare nella trappola tesa). Ma il “senso tattico” in questo caso si rivela dopotutto corretto anche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



Muove il N

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.



Muove il N

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

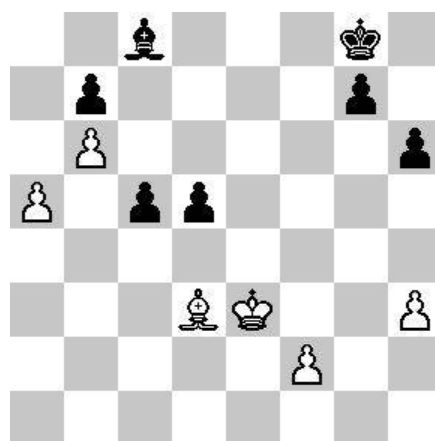
In questo esempio il B deve conquistare una casa fondamentale per portare un attacco decisivo. Il B muove e vince.



Muove il B

Partita 6

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



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.



Muove il B

Soluzioni

Partita 1 - Promozione dei pedoni

1. ♖xb6 cxb6 2. c7
2...♖a1+ 3. ♜f1 ♖xf1+ 4. ♔xf1
2...♖a8 3. ♜a6

Partita 2 - Apertura delle linee e scacco di scoperta

- 1...♗xe4 il B deve parare la minaccia immediata ♗c3
2. ♖b2 ♜xa2+ 3. ♔c2 ♖f6 4. ♖b1 ♗c3 la posizione del N collassa
2. dxe4 ♖xe4+ 3. ♔a1 ♖f6+ 4. ♗fd4 cxd4 5. ♜d2 (in vista della scoperta d3+) d3+
6. ♖b1 ♜xb2+ 7. ♜xb2 d2+ 8. ♜c2 ♖a1#

Partita 3 - Eliminazione del difensore e adescamento

- 1...♖xg2+
2. ♔h1 ♖f4 3. ♖fe1 ♗c6 e il difensore della casa h2 cade lasciando spazio all'attacco del B (eliminazione del difensore)
2. ♔xg2 ♖h3+
3. ♔xh3 ♜xf3+ 4. ♔h4 ♖e7+ 5. ♖g5 ♖xg5+ 6. ♔xg5 h6+ 7. ♔h4 g5# (adescamento, nella fattispecie del ♔ avversario... vieni, vieni, che ti mazzuolo!).
3. ♔g1 ♜xf3 4. ♖xh7+ ♔h8 5. ♜e4 ♜h5 6. ♖e1 ♖xh2+ 7. ♔xh2 ♖f5+ con guadagno di materiale decisivo

Partita 4 – Deviazione

- 1...♖h3 con deviazione e sequenza di matto

Partita 5 - Interferenza

1. ♗e6+
1... cxe6 2. ♜f6+ e su ogni replica matto in 1 mossa
1...♔h7 2. ♜xf6 e si ripete la stessa minaccia
1...♜xe6 2. ♖xe6 fxe6 3. ♜xf6+ matto in 1 mossa

Partita 6 - Deviazione

1. ♖f5 e la seguente 2.a6 portano uno dei due pedoni bianchi in promozione.

Partita 7 - Salvataggio

1. ♖xg7+ ♔xg7 2. ♜f6+ con scacco perpetuo