

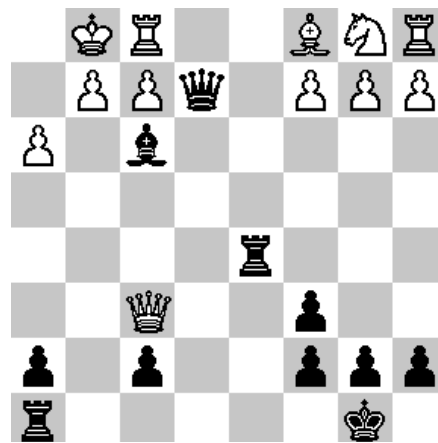
## La pratica de "Gli aspetti della tattica" - n. 3

A cura di Marco Maganuco

Eccoci alla terza puntata con la tattica in azione, che dopo la seconda dispensa di SuperMario, dedicata alle partite per corrispondenza, torna protagonista nel gioco lampo (da 5 a 15 minuti a capa).

### 1° Esempio

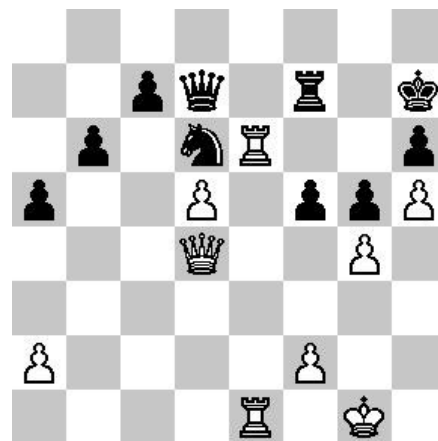
Questa posizione è tratta dal gioco rapid... da una partita del torneo esordienti e inclassificati 2012. Il N non l'ha vista e ha perso (goal magnato...goal subito), ma in fondo non era difficile (bastava conoscere i mattoni classici propinati nell'ultimo corso... ma c'è chi, come a scuola, alle lezioni dorme o legge Topolino!)



Muove il N

### 2° Esempio

Sempre preso dal gioco semilampo, questa era un po' meno evidente ma lo stesso facile... e di nuovo il B non ha visto tutto (solo la prima mossa, con occhio da teppistello), per poi pattare sul filo del timeout.



Muove il B

### 3° Esempio

Qui è il gioco lampo puro e semplice (5' da scacchisti.it mentre ci sono gli spaghetti in cottura). Il Re è nudo (o quasi)... basta applicare le dispense e la partita è chiusa in 7 mosse (giusto per l'ora di pranzo).



Muove il B

### 4° Esempio

Questo in realtà è un diagramma di analisi tratto da una partita fra GM ( Kasparov - Shirov) dove il B con una bella trovata chiude il N con ottimo matto. Uno schema di attacco sul Re che vale la pena ricordare.



Muove il B

### 5° Esempio

Cioè, il ritorno del teppistello dei 5 minuti... Anche qui preziosa una delle dispense del sito, con un paio di mosse "automatiche" buttate al lampo che si rivelano pienamente vincenti. Salta subito all'occhio la posizione precaria del Re (motivo) che viene sfruttata con due tratti tematici che conducono il B al successo.

