

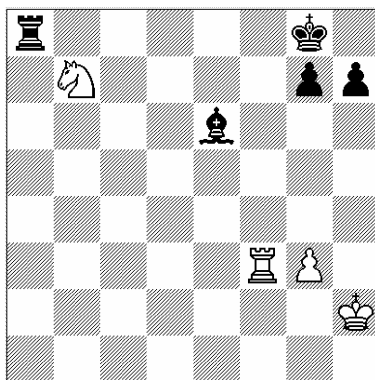
L'ATTACCO DOPPIO

Abbiamo parlato del concetto e dell'importanza dei motivi tattici. Oltre all'infilata, all'inchiodatura e alla schiodatura, esiste un'altro motivo tattico suggerito dai movimenti dei pezzi: l'attacco doppio.

Alla base dell'attacco doppio sta la constatazione che ciascun pezzo può muovere (o catturare) in direzioni diverse. Lo stesso pedone, la cenerentola della scacchiera, se gliene viene data la possibilità, può catturare in due direzioni. La Torre e l'Alfiere possono muovere (e catturare) in quattro direzioni. La Donna e il Cavallo possono muovere e catturare in otto direzioni. In realtà anche il Re può muovere e catturare in otto direzioni, ma in linea di massima è preferibile non considerare le sue possibilità tattiche prima del finale.

L'attacco doppio lo si realizza muovendo un pezzo in una casa da cui attacca contemporaneamente due o più pezzi avversari, oppure attacca un pezzo avversario e nel contempo minaccia lo scacco matto.

Diagramma 1



Ad esempio, nella posizione del diagramma 1 il nero, a cui tocca la mossa, può realizzare un attacco doppio (Reti-Alekhine, Baden-Baden 1925).

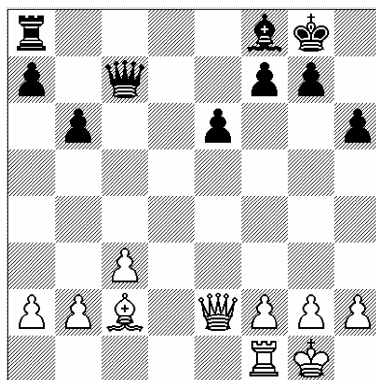
Si mostra il tratto vincente:

1... Ad5

Si fa constatare che il Bianco non può evitare di perdere il Cavallo oppure la Torre. A questo punto, vale la pena di far notare che se l'Alfiere del Nero si fosse trovato inizialmente in d7, l'attacco doppio che sarebbe seguito a 1... Ac6 sarebbe stato fittizio perchè il Bianco avrebbe potuto sottrarre la Torre all'attacco difendendo nel contempo il Cavallo con 2. Tb3.

Si passa, poi, al diagramma 2 e si chiede: «È possibile realizzare un attacco doppio?»

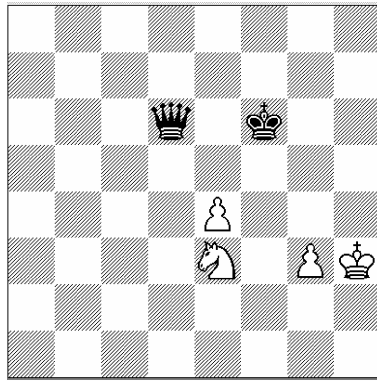
Diagramma 2



Si mostra il tratto **1. De4** che minaccia 2. Dh7 matto e 2. Dxa8. Si fa notare che l'attacco doppio che minaccia il matto o dà lo scacco è più efficace perchè non lascia scelte all'avversario.

Si prosegue mostrando la posizione del diagramma 3.

Diagramma 6



Il Bianco muove e vince grazie al motivo tattico dell'attacco doppio.
Si mostra la sequenza vincente: **1. e5+ Dxe5** (1... Rxe5 2. Cc4+) **2.Cg4+**.

COMPITO A CASA

1. Bianco: Ra2, Tf2

Nero: Rc3, De4

Domanda: Quante mosse occorrono (al minimo) al Nero per realizzare un attacco doppio?

2. Bianco: Rh3, h2

Nero: Rg7, Ae1, g2

Domanda: Qual'è l'unica possibilità di vittoria del Nero e come patta il Bianco?

3. Bianco: Rf3, Af1, Cd5, g3

Nero: Re8, Dc6, e6

Domanda: Il Bianco muove e vince, come?