

L' INCHIODATURA

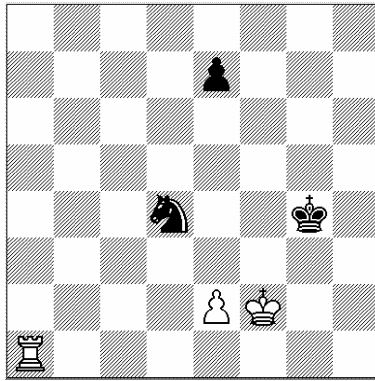
Come abbiamo avuto modo di vedere, l'infilata coinvolge tre pezzi: il pezzo che dà lo scacco e il pezzo alleato del Re che si trova sulla stessa linea (orizzontale, verticale o diagonale) e che diventa oggetto dell'attacco quando il Re si allontana dalla linea.

L'inchiodatura è simile all'infilata: l'unica differenza sta nel fatto che la posizione del Re e del pezzo suo alleato è invertita. Il pezzo attaccante (o inchiodante) non dà, quindi, lo scacco, ma immobilizza il pezzo intermedio grazie alla minaccia dello scacco.

Il pezzo che non si può muovere si dice inchiodato.

Nella posizione del diagramma 1 il Bianco muove e cattura il Cavallo grazie al motivo tattico dell'inchiodatura.

Diagramma 1



Si mostra la sequenza:

1. Ta4

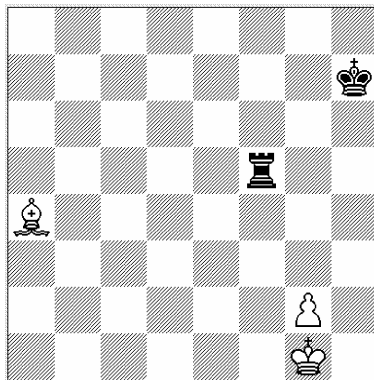
Si fa constatare che il Cavallo non può muoversi, ed è quindi inchiodato, perchè muovendosi esporrebbe il Re nero all'attacco della Torre bianca

1... e5 2. e3 e il Cavallo nero viene catturato dal Pedone.

Come per l'infilata, la Torre può inchiodare il pezzo sia verticalmente che orizzontalmente (come nell'esempio).

Si passa, poi, al diagramma 2 e si chiede: «Come può inchiodare un pezzo l'Alfiere?» (diagonalmente), «Come può vincere il Bianco in questa posizione grazie al motivo tattico dell'inchiodatura?»

Diagramma 2

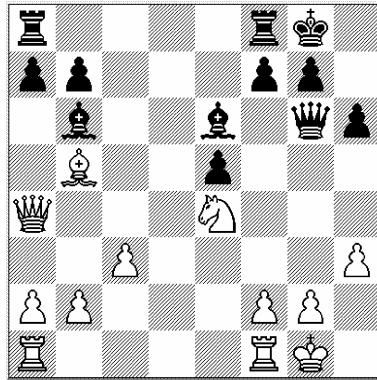


Si mostra la sequenza vincente: 1. Ac2 Rg6 2. g4 (molto più astuta di 2. Axf5??).

A questo punto vale la pena di soffermarsi sul fatto che si devono sfruttare tutte le risorse offerte dall'inchiodatura, in particolare, sull'efficacia dell'attacco del Pedone contro la figura inchiodata.

Si continua con la posizione del diagramma 3.

Diagramma 3



Questa posizione è più complessa delle precedenti e di quelle che abbiamo visto parlando dell'infilata, infatti l'inchiodatura è un motivo tattico che, diversamente dall'infilata (improbabile all'inizio del gioco), può essere realizzato sin dalle primissime mosse (vedi apertura Spagnola: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5).

Nella posizione, il Nero muove e guadagna materiale: come?

Si procede iniziando la sequenza che porta al vantaggio di materiale:

1... Axh3 e il Pedone bianco non può catturare l'Alfiere perchè è inchiodato sul Re.

Adesso il Bianco dispone di due risposte per parare la minaccia **2... Dxd2** matto.

Le risposte sono: **2. g3** e **2. Cg3**.

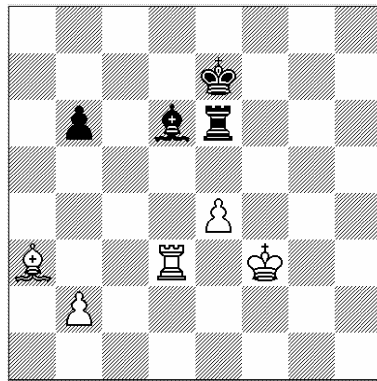
Dopo **2. g3** il Bianco perde la qualità, compromettendo la partita.

Si chiede: «Come continua il Nero dopo **2. Cg3**?»

Si mostra il seguito vincente: **2... Dxd3!** e si chiarisce che il Pedone bianco in f2 non può catturare la Donna perchè è a sua volta inchiodato sul Re dall'Alfiere camposcuro del Nero in b6.

Si procede proponendo la posizione del diagramma 4.

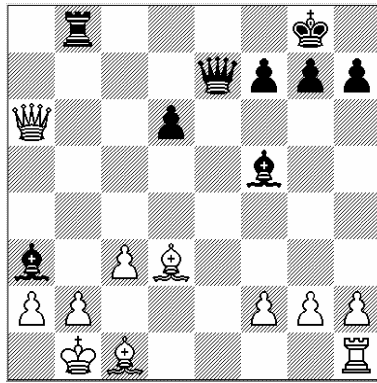
Diagramma 4



Questa posizione ha una caratteristica che la differenzia dalle precedenti: il pezzo inchiodato (l'Alfiere in d6) non è immobilizzato perchè attacca il pezzo inchiodante (l'Alfiere in a3) e, per di più, può muovere in c5. Che deve fare il Bianco, cui tocca la mossa, per sfruttare l'inchiodatura? Si enuncia il principio: «In linea generale, è redditizio trasformare, se è possibile, un'inchiodatura ibrida (come quella dell'esempio) in un'inchiodatura regolare (ossia, col pezzo inchiodato immobilizzato).

Si mostra la sequenza vincente: **1. Txd6 Txd6** (ora l'inchiodatura è regolare) **2. e5**.

Diagramma 5



Nella posizione del diagramma il Nero muove e vince grazie al motivo tattico dell'inchiodatura (in questo caso, multipla). Si fa notare che attualmente c'è un Pedone bianco in b2 inchiodato regolarmente dalla Torre nera in b8 e l'inchiodatura ibrida dell'Alfiere in d3 ad opera dell'Alfiere in f5. Si mostra la mossa vincente:

1... De2! Le minacce sono 2... Axd3+ ed eventualmente 2... Txb2.

A 2. Dxa3 segue 2... Dxd3+ e 3... Db1 matto. Si fa notare che nel gergo scacchistico è in uso chiamare inchiodatura anche l'immobilizzazione di un pezzo che, se mosso, esporrebbe un pezzo di valore maggiore: nel nostro caso, l'Alfiere in d3 è inchiodato sulla Donna in a6.

A 2. Axf5 seguirebbe il guadagno della Donna con 2... Dxa6.

COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, Ac2, Cf3, e7, f2, h2
Nero: Rg8, Tb5, Aa1, g6, h7

DOMANDA: nella partita Ragozin-Boleslavsky, Mosca 1945, il Nero ha erroneamente giocato 1...Rf7?. Come può sfruttare l'errore il Bianco?

2. Bianco: Rg3, Td1, Td4, d7
Nero: Rg6, Ta2, Ta7

DOMANDA: nella posizione il Nero ha giocato 1... T2a3+, ed il Bianco ha erroneamente risposto 2. T4d3. Come può sfruttare l'errore il Nero?