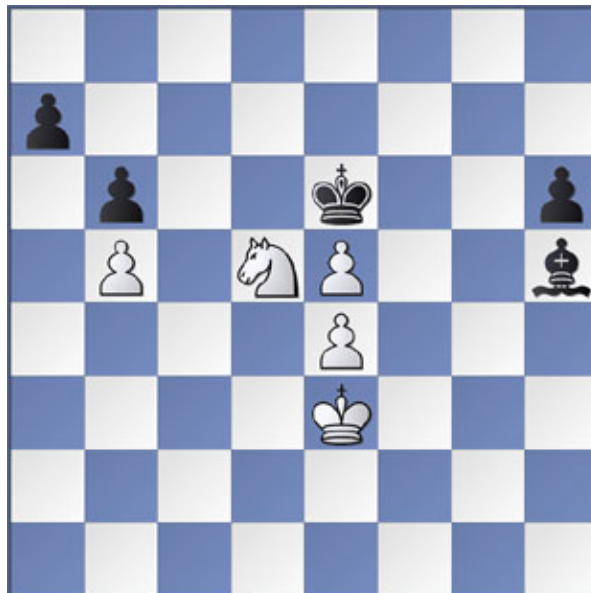


L'attacco doppio

L'**attacco doppio** è senza dubbio l'arma tattica più immediata: se si porta una minaccia l'avversario può pararla, ma se contemporaneamente si portano due minacce le possibilità di difesa diminuiscono notevolmente. Spesso la partita termina subito dopo l'attacco doppio.

Si esamini questa posizione (Papaioannou-Mastrovasilis, Atene 1998):



B

Il Bianco vince immediatamente con il doppio di Cavallo: 1. Cf4+.

Ovviamente non tutti gli attacchi doppi sono così facili (qui fra l'altro il Nero è obbligato a muovere il Re). Infatti spesso è necessario considerare il *bilancio globale*: per generare la doppia minaccia sono pronto a cedere qualcosa, l'avversario para una minaccia guadagnandoci X, ma attuando la seconda io guadagno Y, con $Y > X$ (a volte un semplice pedone). Si tratta quindi di imparare a *valutare le due strade* per parare le due minacce, verificando velocemente che in entrambi i casi l'avversario ci perda.

Nella Izeta Txabarri-Sanz Alonso (Elgoibar 1999) l'attacco doppio non è facilmente evidente (vedremo più avanti come identificare i punti deboli):



B

La mossa vincente è 1.Ce6+ che minaccia a) matto in g7 e b) il guadagno della qualità (Torre in c5). Per parare a) è possibile giocare diverse mosse, le più sensate delle quali sono 1...fxe6 e 1...Txc1+. Le altre infatti non parano la seconda minaccia e sono puramente difensive (cioè non attaccano nessun altro punto del Bianco). Dopo 1...fxe6 il Nero prende matto per 2.Axe6 Rf8 3.Dh8#. Dopo 1...Txc1+ 2.Txc1 il Nero si trova ancora sotto un attacco doppio peggiore: prendere matto o perdere la Donna per un pezzo nemico. Dopo 1.Ce6 il Nero ha abbandonato.

I pezzi per l'attacco

Donna e Cavallo sono sicuramente i pezzi più utilizzati negli attacchi doppi, probabilmente perché possono attaccare in otto direzioni contemporaneamente. Come vedremo nei molti esempi che seguiranno, questi due pezzi sono molto più efficaci degli altri. In questo paragrafo prenderemo in considerazione Torre, Alfiere, pedone e Re.

Torre – Una buona regola strategica suggerisce di *non sviluppare pezzi minori lungo una colonna aperta*. La regola vuole evitare facili inchiodature, ma anche il fatto che la Torre può facilmente attaccare due pezzi scoordinati lungo una colonna o una traversa. La posizione seguente è tratta dalla Vallejo Pons-Avrukh (Istanbul 2000), dopo che il Bianco ha catturato il pedone in e5 con il Cavallo:



N

Il Nero con 1.Tc5 guadagna un pezzo con un attacco doppio ad Alfiere e Cavallo.

Alfiere – L’Alfiere può dare un attacco doppio lungo una o due diagonali (per esempio Ac6 con Re in e8 e Torre nera in a8). Ecco un esempio (Liublinsky-Kamishov, Mosca 1949):



B

1.Td1+ Re7 2.Txd8! (adescamento del Re) Rd8 3.Axb6+.

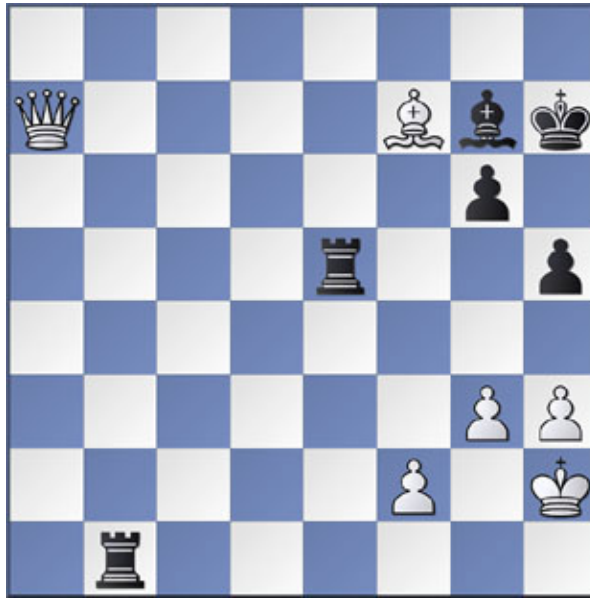
Pedone – L’attacco doppio di pedone è denominato *forchetta* e può avere effetti devastanti perché al prezzo di un solo pedone si può guadagnare un pezzo. Per esempio, due Torri in ottava vengono forchettate da un pedone in settima (Torri in c8 ed e8 e spinta di pedone in d7); idem per due Cavalli (per esempio Cavalli in c5 ed e5 e spinta del pedone in d4). La forchetta di pedone è utilizzata spesso anche in apertura, quando un pezzo che si sacrifica su un pedone viene recuperato con una forchetta. In altri casi si tratta di una vera e propria trappola d’apertura; per esempio in questa variante minore della Siciliana Paulsen:



B

se Il Bianco gioca 1.Ad3? per sviluppare l’ala di Re e difendere ulteriormente e4, segue 1...e5 con la terribile minaccia della forchetta in d4. L’esempio dimostra come un ammasso di pezzi sia facilmente attaccabile con una forchetta di pedone.

Un esempio più complesso di forchetta si ebbe nella partita Donner-Bouwmeester (Wageningen 1958):



B

Notando la posizione indifesa della Tb1, il Bianco si portò in vantaggio decisivo con 1.Axg6!. Dopo 1...Rxc6 2.Da6 se il Re va su una casa bianca (f7, h7 o f5) perde la Torre in b1 per lo scacco in a2 o in d3 (stesso discorso se para con Af6). Se invece va su casa nera, decide una forchetta di pedone: 2...Rg5 3.f4!.

Re – Può sembrare strano, ma anche il Re può dare attacchi doppi, quando per esempio muove a contatto di due pezzi che non gli danno scacco. Ecco un esempio di una certa complessità (Adams-Timman, Dortmund 1999):



B Anziché spostare il Re sotto scacco, il Bianco giocò 1.Txf6+!, perdendo temporaneamente la qualità. Dopo 1...Rxf6 2. Rd5! attacca sia l'Alfiere sia la Torre; poiché quest'ultima non può spostarsi su altra casa e difendere contemporaneamente l'Alfiere, questo è perso e alla fine il Bianco ha dato vantaggiosamente due pezzi per la Torre.

Individuare gli obiettivi

La difficoltà di impostare attacchi doppi risiede soprattutto nell'individuare i *due* obiettivi. Nella stragrande maggioranza dei casi sono 5 i fattori sulla scacchiera che devono attirare la nostra attenzione.

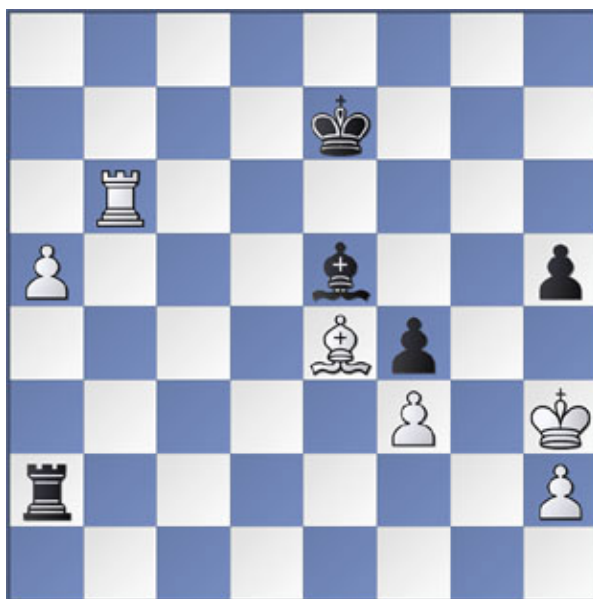
Il pezzo indifeso – Si tratta della situazione più semplice e che il giocatore esperto non si lascia sfuggire perché un'analisi concreta della posizione non può prescindere dall'esame dei pezzi (pedoni compresi!) indifesi dell'avversario (e dei nostri!). Nel diagramma che segue (J. Polgar-Macieja, Budapest 2002) l'attacco doppio consiste addirittura nell'attacco a due pezzi indifesi, cioè entrambi gli obiettivi sono pezzi indifesi:



N

Con 1...Da4 il Nero costringe il Bianco all'abbandono perché non si può evitare la perdita di una Torre.

In casi più complessi, la prima mossa della combinazione serve per controllare la casa nella quale il pezzo indifeso verrà sottoposto ad attacco. Nel diagramma seguente (Kramnik-Kasparov, Camp. mondo 2000) si sfrutta l'attacco alla Torre in a2 per controllare la casa e6 dalla quale si attaccheranno il Re e l'indifeso Ae5:



B

1.Ad5!. Se la Torre muove per ricatturare il pezzo che si sta per perdere (1...Td2), segue 2.Te6+; la successiva presa dell'Alfiere difende il proprio Alfiere: 2...Rd7 3.Txe5 Rd6 4.Txh5 con finale facilmente vinto.

Attacco a pezzo di maggior valore – In alcuni esempi precedenti abbiamo visto l'azione del Cavallo su pezzi pesanti oppure del pedone sui pezzi durante micidiali attacchi doppi. Un obiettivo dell'attacco doppio può cioè consistere nella minaccia di cambiare un pezzo con uno di maggior valore. Ovvio che per esempio la Torre ha meno possibilità perché può rivolgere la sua attenzione solo alla Donna.

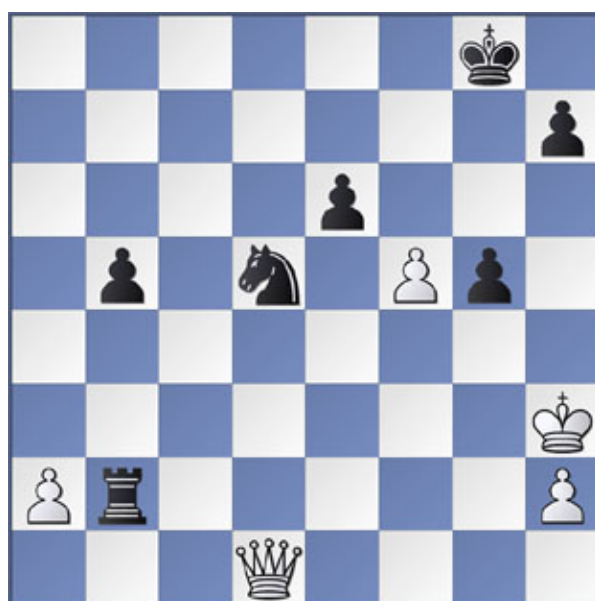
Scacco – Poiché non si può ignorare uno scacco, ecco che molto spesso uno degli obiettivi dell'attacco doppio è rappresentato dallo scacco. Ecco un semplice esempio (Buckley-Lane, Torquay 2002):



N

Il Nero guadagna l'Alfiere in d5 con la semplice 1...Dc5+.

Minaccia di matto – Ne abbiamo visto un esempio nel secondo diagramma dell'articolo. Ecco uno stupendo esempio molto più difficile (Bellon Lopez-G. Garcia, Cienfuegos 1976):



N

Il Nero vince con la sorprendente 1...Tg2 che minaccia 2...Cf4#. La difficoltà non consiste solo nel trovare la mossa giusta a scapito di altre (che non sono vincenti), ma anche nell'esaminare le possibilità del Bianco di parare la

brillante mossa. Quanti sono quelli che hanno valutato che la replica 2.Dxd5 exd5 3.Rxg2 è comunque insoddisfacente per il Bianco (il finale è perso)?

Combinazione con altri temi tattici

Il quinto fattore è più complesso dei precedenti e riguarda il caso in cui l'attacco doppio è reso possibile dallo sfruttamento di un altro tema tattico. Vediamo alcuni temi che ricorrono comunemente come propedeutici allo svilupparsi di un attacco doppio.

Adescamento – Comunissimo con i Cavalli. Un pezzo forte (di solito il Re) viene attirato in una casa dove può subire un attacco doppio. Nella posizione seguente (Loskutov-Chuprikov, Smolensk 2000) si nota facilmente la posizione *a salto di Cavallo* di Donna e Torre. Se il Re fosse al posto della Torre, il pedone f7 sarebbe indifeso e Donna e Re subirebbero un doppio di Cavallo.



B

La soluzione è pertanto facile: 1.Dd8+ Rg7 2.Dxh8+! Rxh8 3.Cxf7+ e successiva cattura della Donna.

Si deve sempre tenere presente la possibilità di costringere pezzi pesanti a posizioni a salto di Cavallo quando c'è un nostro Cavallo nei pressi. Questa considerazione mette in risalto il fatto che un Cavallo a ridosso dello schieramento nemico è sempre una spina nel fianco e non è molto saggio lasciarcelo.

In genere non si possono perdere tempi per "costruire un doppio di Cavallo" perché l'avversario ha la possibilità di contrattaccare e comunque di cambiare la disposizione dei pezzi. Un Cavallo può manovrare in funzione di un doppio solo se le mosse dell'avversario sono forzate (come per uno scacco). Ecco un esempio (Dueckstein-Johannsson, Mosca 1956):



B

La prima mossa avvicina ulteriormente il Cavallo in modo forzante: 1.Cf6+ Rf7 2.Dxg7+ Rxc7 3.Ce8+.

Sgombero di spazio – Si sacrifica un pezzo per un attacco doppio nel quale lo si recupera con gli interessi. Nella Reshevsky-Weinstein (New York 1963):



N

il Nero giocò 1...Dxf3+ per lasciare spazio al Cavallo in e3: 2.Axf3 Ce3+ guadagnando la Donna e rimanendo con un pezzo in più.

Rimozione del difensore – Se un pezzo difende la casa in cui potrebbe aver luogo un attacco doppio lo si elimina. Nella De Firmian-Kobalia (Camp. mondo FIDE 1999):



N

Il Nero adescò (altro tema tattico) la Donna in e3 eliminando nello stesso tempo il difensore del punto g4: 1...Dxe3
 2. Dxe3 Cxg4+ guadagnando la Donna con finale vinto (due pedoni di vantaggio).

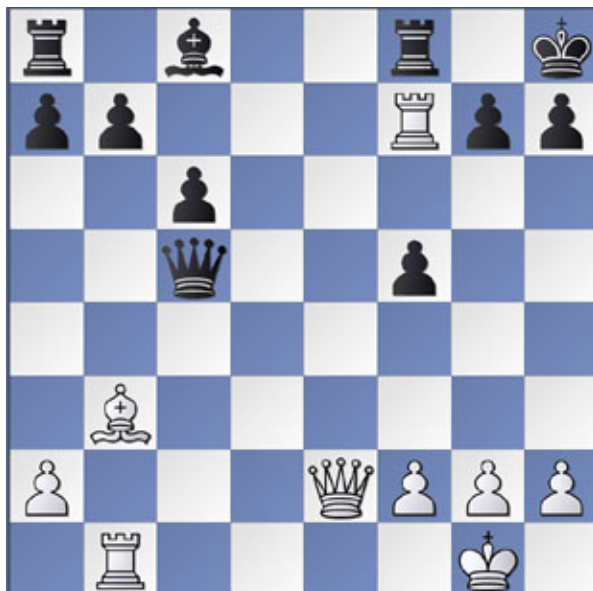
Chiusura (apertura) di linee – Gli obiettivi vengono creati chiudendo o aprendo linee. Singolare l'esempio che segue (Duenhaupt-Kunert, corr. 1952):



B

Con la sorprendente 1.Ad8! (si trattava di una partita per corrispondenza quando non esistevano ancora i computer...) il Bianco chiude l'ottava traversa rendendo la Ta8 indifesa e apre la pressione sul punto f minacciando matto in due. Non c'è difesa (1...Tf8 2.Dxa8; 1...Tad8 2.Dxf7+).

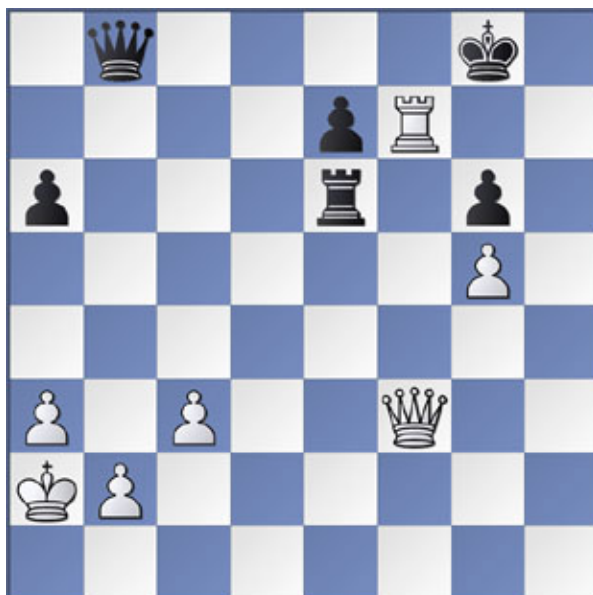
Deviazione – Si tratta di un attacco doppio che può essere parato solo deviando un pezzo da un suo compito fondamentale. Nella Book-Saila (Stoccolma 1946):



B

L'attacco doppio con 1.De5 minaccia sia il matto in g7 sia la donna nera indifesa in c5. Entrambi gli attacchi possono essere parati semplicemente prendendo la Donna, ma ecco che la Tf8 resta in difesa e segue il matto in f8!

Infilata – Nell'esempio che segue si sfrutta sempre il doppio obiettivo classico (pezzo indifeso, la Donna in b8) e la minaccia di matto (in h7), ma la combinazione è resa possibile dall'infilata finale a Re e Donna (R. Byrne-Tarjan, 1975):



B

1.Dh3 (Dh1) Rxf7 2.Dh7+ Re8 3.Dh8+.

Attacco doppio e strategia

Gli esempi mostrati potrebbero far pensare che utilizzando la potente arma dell'attacco doppio si sia in grado di vincere o salvare molte partite. In realtà, perché si possano verificare le condizioni per un attacco doppio (come per molti altri tipi di tatticismi) è necessario che la posizione dell'avversario sia veramente poco felice, cioè che sia stato surclassato anche strategicamente: la posizione del Re indifesa oppure il mancato sviluppo dell'ala di Re con la minaccia di un matto del corridoio, pezzi mal messi o scarsamente coordinati (indifesi), pezzi avversari troppo vicini ai nostri punti critici ecc. Si potrebbe affermare che un attacco doppio è spesso la naturale conseguenza di un'ottima condotta strategica.