

# L'ATTACCO DI SCOPERTA

L'attacco di scoperta è un tatticismo che crea contemporaneamente due minacce utilizzando due pezzi (anziché uno come nell'attacco doppio). Ecco un semplice esempio (Euwe-Thomas, Hastings 1934):



**B**

1.Ad5! La scoperta sulla Torre in f8, attaccando contemporaneamente la Donna, chiude la partita; se 1...Txf2 segue 2.Dg8#. Il Nero ha creato addirittura tre minacce, una sulla Donna, l'altra sul punto f8 e l'ultima sul punto g8.

Il pezzo che effettua la mossa (che si sposta consentendo la scoperta) è il **pezzo offensivo**, mentre il pezzo che si trova sulla linea d'attacco è il **pezzo retrostante**. Nell'esempio l'Alfiere è il pezzo offensivo e la Tf2 è il pezzo retrostante.

Si deve rilevare che la minaccia del pezzo offensivo può essere attuata anche con un *investimento* (in materiale); in questo caso quanto più il pezzo attaccato con la scoperta è di valore tanto più la combinazione promette di essere vantaggiosa. L'investimento può avvenire anche per rendere possibile la scoperta (Portisch-Karpov, 1996):



**N**

1...Txb5! 2.Axb5 Tg4 e il Nero guadagna la Torre in h1 recuperando con gli interessi la qualità sacrificata con Tb5.

A volte l'attacco di scoperta serve semplicemente come premessa a un altro tema tattico.

Nella Gaidarov-Vitolinsh, Riga 1978)



**N**

il Nero giocò 1...Axc4! L'attacco di scoperta è facilmente parato, basta cambiare la Torre: 2.Txa8 Dxa8 3.bxc5. Se ora l'Alfiere prende la Torre, il Nero ha dato due pezzi per una Torre e un pedone, ma se invece 3...Da6! giocando sulla Torre non sufficientemente difesa, chiude la partita. Come si vede l'attacco di scoperta è servito per portare in gioco la Donna.

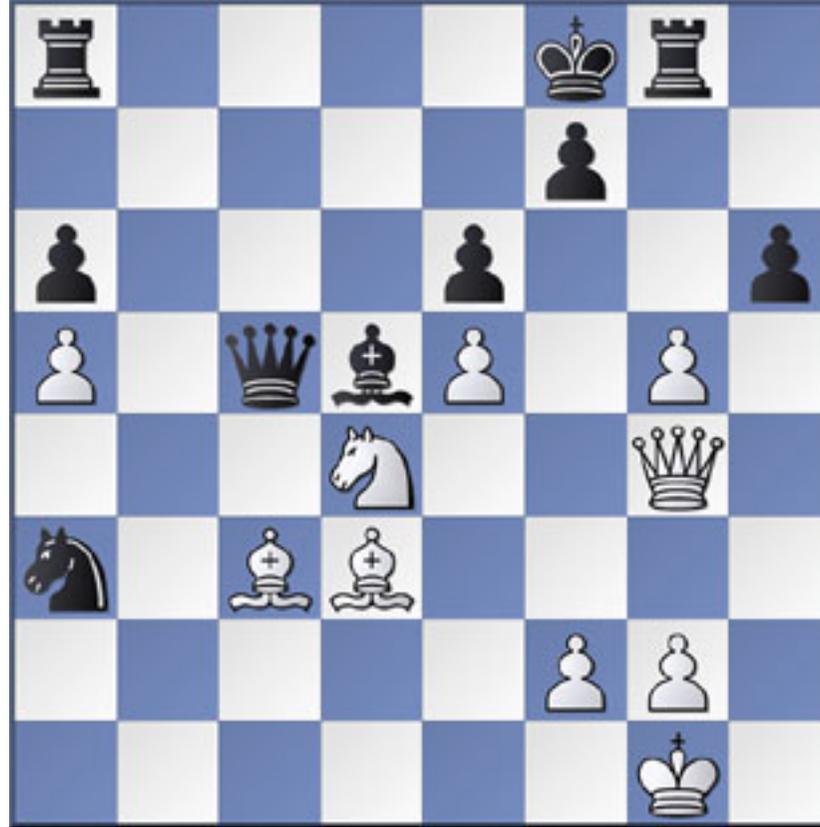
Ovviamente l'attacco di scoperta può essere preparato in modo anche molto complicato. Ecco un esempio (Pelc-Belouskin, 1975):



**N**

L'esempio è molto complesso perché non è immediato vedere che il pezzo offensivo è il Ce5 e quello retrostante l'Ag7, ma solo dopo che si è cambiato in d4, portando l'Alfiere in d4 (attrazione). La combinazione è resa possibile infine dall'infelice posizione della Ta1: 1...Cxd4 2 Axd4 Cd3+! 3.exd3 (3.Dxd3 Dc1 4.Dd1 Dxd1 5.Rxd1 Ad4 +-) Adx4 e vince.

Ecco un altro esempio di attrazione per preparare la scoperta (Szilagyi-Van Steenis, Budapest 1949):



**B**

1.Ab4! e il Nero abbandona perché seguirebbe 2...Dxb4 3.Cxe6+.

### Scoperta non sul Re

Con l'analisi della casistica più comune si può affermare che gli *attacchi di scoperta non sul Re* si suddividono in due classi.

- le due minacce sono **su pezzi**
- una minaccia è **sul Re** (matto) e l'altra **su un pezzo**.

Ecco un esempio della seconda classe (Antoshin-Rabar, Baku 1964).



**B**

Con la mossa 1.Ce6 si minaccia un mortale scacco in h3 e contemporaneamente la donna nera (1...Dg5 2.Th3 Dh5 3.g5#).

La minaccia di seconda classe può essere preparata da un'opportuna manovra. Nella Bryntse-Eriksen (1950)



**B**

la mossa 1.Ce7+ ha lo scopo di spingere il Re nell'angolo, dopodiché segue la scoperta: 1...Rh8 2.Txf7!

### Scoperta sul Re

Se un attacco di scoperta dà anche *scacco* la sua forza cresce notevolmente perché si limita il numero di possibili difese (lo scacco deve essere parato). Lo scacco può essere dato dal pezzo offensivo oppure dal pezzo retrostante; in quest'ultimo caso si parla di *scacco di scoperta*.

Se infine, sia il pezzo difensore sia quello retrostante danno scacco ecco che si parla di *scacco doppio*, la forma più efficace di scoperta perché le uniche mosse legali sono quelle di Re.

Un esempio di scoperta con scacco in apertura.



**N**

La posizione del Nero non è affatto buona, ma pensa di rifarsi sul pedone d4 e gioca 1...Cd4?? cui segue 2.Cxd4 e se 2...Dxd4 3.Axh7+ guadagnando la Donna.

Un esempio di scacco di scoperta, preparato da una manovra che crea le condizioni della scoperta (Bunoch-Matocha, 1968):



**B**

Dopo 1.Ae7! Rh6 (non va 1...Txe7 per 2.Dxe7+ Rh6 3.Txh7#) il Re è attirato in h7. 2.Txh7+ Rxh7 3.Af8+ e matto in g7.

Infine un esempio di scacco doppio (Serebrisky-Solmanis, 1946):



**N**

1...Axf2+ (attrazione) 2.Rxf2 Db6! (si creano le condizioni per la scoperta) 3.Txe6? (era migliore 3.Te3) Tf4++ 4.Rg3 fxe6 5.Txf4 g5 e vince.