

L'INCHIODATURA

L'inchiodatura è un tema tattico che si realizza quando un nostro pezzo è sulla stessa linea di altri due pezzi nemici, il più vicino dei quali è il pezzo inchiodato, l'altro il pezzo retrostante. Se il pezzo inchiodato si sposta per vari motivi dalla linea, il pezzo retrostante può essere catturato. Questa semplice descrizione fa capire che non è possibile valutare gli effetti dell'inchiodatura da un bilancio di materiale. L'effetto dell'inchiodatura è tanto maggiore quanto meno vale il nostro pezzo più vale il pezzo retrostante meno il pezzo retrostante è difeso da altri pezzi; l'effetto dell'inchiodatura è massimo se il pezzo retrostante è indifeso. Ecco un semplice esempio.



B

La torre in d1 inchioda il pedone in d5 sulla Torre in d8. Il Bianco gioca 1.Cxc4 e guadagna un pezzo. Ovvio che se anziché il Cavallo in e3 ci fosse una Donna in g4, la mossa 1.Dxc4 guadagnerebbe sempre la Torre in d8, ma il Bianco avrebbe dato la Donna per Alfiere e Torre, rimettendoci.

I tipi di inchiodatura

L'esempio precedente è un esempio di *falsa difesa*: il pezzo inchiodato non difende bene un pezzo perché deve fare da scudo a un pezzo ben più importante. La falsa difesa è anche l'esempio più immediato di come nel caso si decida di sfruttare un'inchiodatura sia necessario eseguire un *bilancio* dell'operazione. Da notare che la falsa difesa può semplicemente consentire la disponibilità di una casa a un pezzo nemico. Nell'esempio che segue (Smyslov-Fuller, Hastings 1968) si usa la disponibilità classica della casa in g6 causata dall'inchiodatura sul Re del pedone f7.



B

1.Cf6+! Axf6 2.Dg6+ Ag7 3.Dxf7+ Rh8 4 Td7 (1-0).

Il secondo tipo di inchiodatura è il *superattacco quantitativo*: poiché il pezzo inchiodato non si può spostare dalla

linea, è semibloccato per cui, se lo attacco facilmente ancora una volta, cade.

Nella Kopjonkin-Arkhipov (Smolensk 2000) il Bianco decide di riattaccare il Cavallo, creando anche un'inchiodatura orizzontale sulla Donna.



B

1.Db5 Ac7 (per dare scacco in h2) 2.Txd5 (1-0). Dopo 2...Dh2+ 3. Rf1 Dh1+ 4Re2 gli scacchi sono finiti.

Il *superattacco qualitativo* si ha quando l'attacco funziona non per il numero maggiore di attaccanti, ma perché l'attacco viene portato con un pezzo (di solito un pedone o un pezzo leggero) che vale di meno del pezzo inchiodato: anche se questo potesse essere nuovamente difeso, la sua cattura in cambio del nostro ultimo pezzo attaccante di minor valore sarebbe comunque una perdita di materiale.



B

Nella Prie-Santo Roman (Narbonne 1997) il Bianco vince con la semplice 1.c4. L'Alfiere potrebbe essere difeso con 1...c6, ma il cambio del pedone c per un Alfiere è nettamente favorevole al Bianco.

L'ultimo esempio comune di inchiodatura è quella che funziona perché si costringe l'avversario a un'*autoscoperta* (di solito per parare danni al Re).



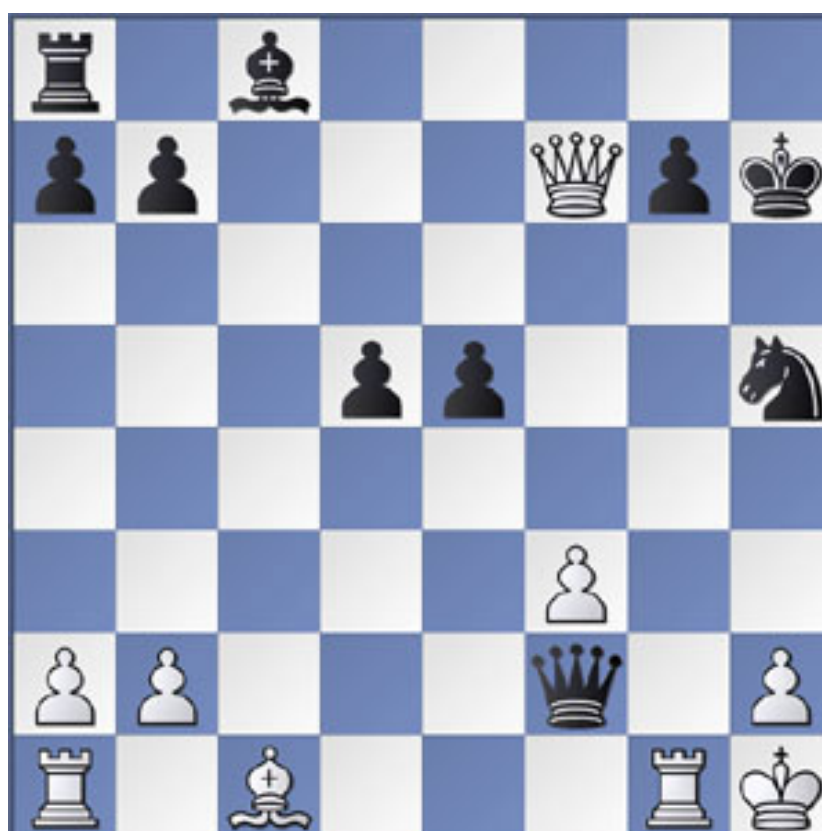
B

Nella Hracek-Oll (Rubinstein mem. 1996) il Nero è costretto ad autoscoprirsi per non prendere matto: 1.Ag5+ Rg7 2.Ae7+ (1-0); se 2...Rh6 3.Dg5# e se 2...Ag6 il Nero perde la Donna.

Creare l'inchiodatura

Ovviamente le inchiodature vanno create in accordo alla posizione. I giocatori tattici saranno più propensi a creare inchiodature anche quando la posizione non lo richiederebbe, ma anche i giocatori strategici devono imparare a riconoscerne l'efficacia.

Provate a trovare la soluzione dell'esempio, senza continuare la lettura.



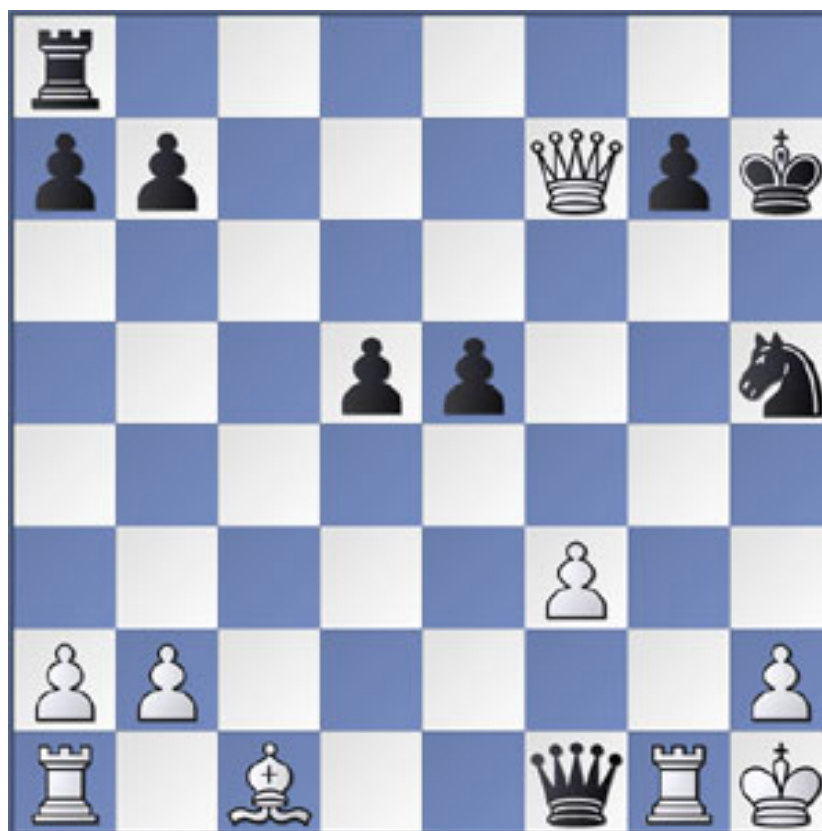
N

L'esempio (Pirrot-Hertneck, Bundesliga 1989) è un esempio stupendo. Provate a dare un'occhiata alla posizione: il

Nero sembrerebbe spacciato perché ha una minaccia di matto in g7, ha il Cavallo inamovibile, ma in presa, ha due pezzi non ancora sviluppati.

La soluzione è geniale: 1... Ag4!!, coprendo g7, difendendo il Cavallo e minacciando Axf3+. In effetti il Bianco non può prendere con il pedone f che è inchiodato sulla Donna in f7. Ma che problema c'è? Si prende di Torre e se la Donna dà scacco sulla prima traversa si torna indietro.

Vediamo. 2.Txg4 Df1+ 3.Tg1. Sembrerebbe tutto a posto, ma ora la Torre è inchiodata dalla Donna, anche se alla prossima mossa minaccia di catturarla. Visto il seguito del Nero? Partite dal diagramma della posizione.



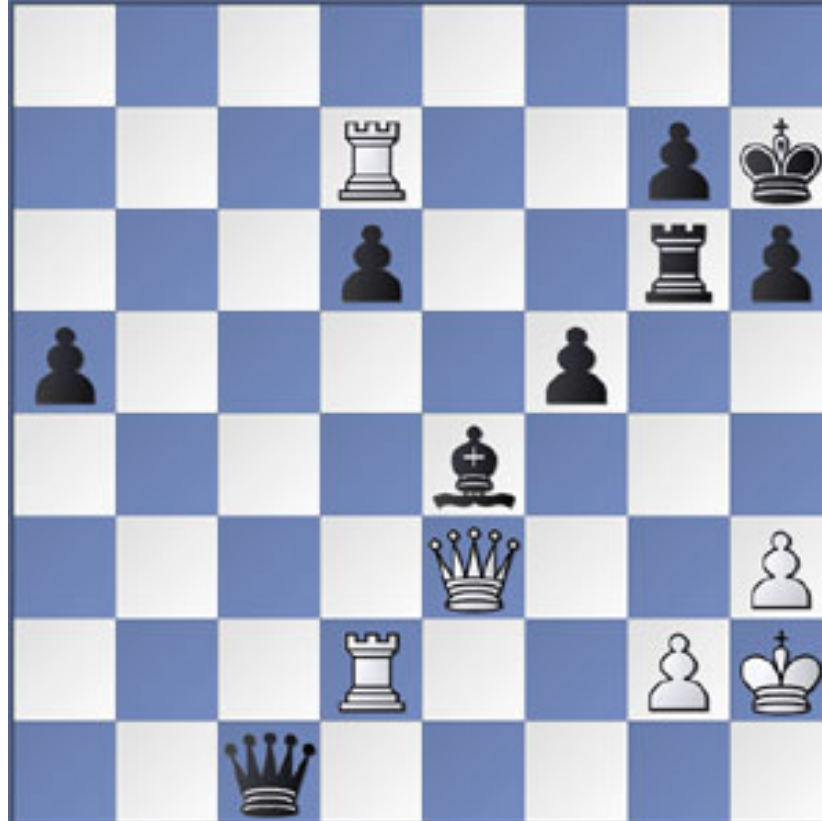
N

Poiché la Donna è in presa, urgono maniere forti e cosa c'è di più forte che uno scacco? Proviamo 3...Cg3+. OK, la Torre non può prendere perché è inchiodata, si prende di pedone: 4.hxg3. Sembra tutto finito, peccato che la donna dia matto in una mossa: 4...Dh3#.

Vedere la combinazione in partita (molto più facile sapere che *il Nero muove e vince*) e dall'inizio è notevole.

Ignorare l'inchiodatura

Non si deve però pensare che ogni inchiodatura sia vincente. Infatti è anche possibile che l'iniziativa dell'avversario sia così forte che possa permettersi di subire gli affetti di un'inchiodatura e portarsi in vantaggio.



N

Nella Anh Dung-Maiwald (1999) si nota che l'inchiodatura sulla Donna in e3 rende nulla l'azione della Td2, di fatto rendendo indifeso il punto g2. Si deve però notare che il Bianco possiede comunque del controgioco. La soluzione della posizione è infatti 1...Axf2, dopodiché non si può evitare il matto in h1 o la perdita della Donna. Se il Nero giocasse l'erronea 1...Txf2+?? seguirebbe 2.Txf2! (si ignora l'inchiodatura) Dxe3 2.Tdxg7+ Rh8 3.Tg8+ Rh7 4.T2g7#.

Un esempio ancora più evidente della *violazione dell'inchiodatura* è rappresentato da molte aperture in cui un colore ha ottimisticamente inchiodato (con un pezzo indifeso!) un pezzo sulla Donna. Per esempio (Conde Rodriguez- Munoz Palmerin, Vila de Padron 2000):



B

Il Bianco gioca 1.Cxe5 e se 1...Axd1 2.Axf7+ Re7 3.Cd5#.

Togliere l'inchiodatura

La violazione dell'inchiodatura è un caso della necessità di verificare attentamente se l'avversario non può in

qualche modo controbattere con la mossa successiva lo sfruttamento dell'inchiodatura. In particolare, può rigiocare (anche sacrificandolo opportunamente) il pezzo retrostante oppure può togliere l'inchiodatura attaccando il pezzo che inchioda. Un esempio è offerto dalla Machulsky-Pavlovic (Belgrado-Mosca 1998):



N

Il Nero ha giocato 1...Txd4?, pensando di guadagnare un pedone perché i pedoni c ed e del Bianco sono per ora inchiodati. Gli è sfuggita la facile: 2.f4! con cui si schioda il pedone e che può pertanto catturare la Torre.