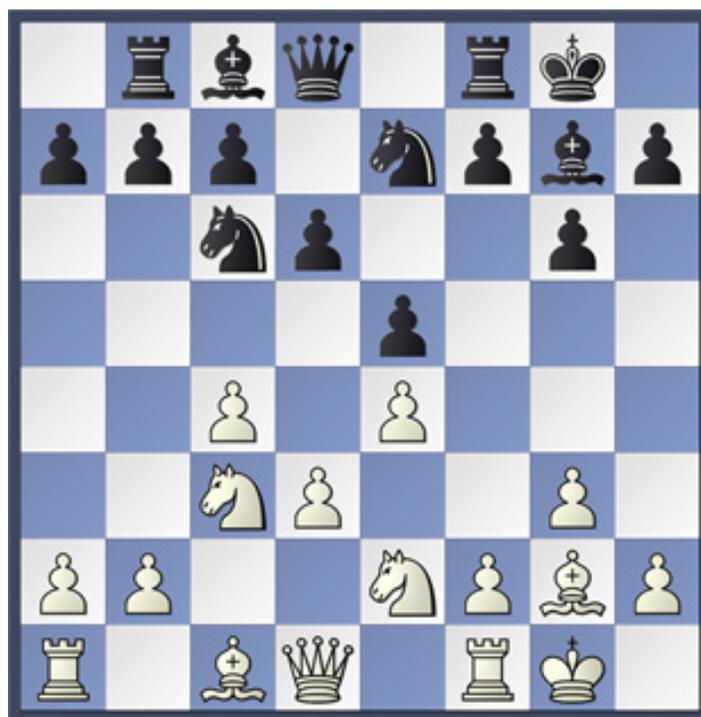


COLPO FANTASMA

Con colpo fantasma si indica l'idea strategica dello spostamento dell'Alfiere in una casa finale, passando per una intermedia dalla quale può essere scacciato (facilmente) dall'avversario, ma a prezzo di concessioni importanti. Un caso classico si ha quando per esempio si inchioda un Cavallo con mosse tipo Ag5, Ab5 o, per il Nero, Ag4 e Ab4.

Un colpo fantasma ovviamente può trasformarsi in un boomerang quando si è costretti a un cambio sfavorevole (per esempio perché la perdita della coppia degli Alfieri non compensa altri vantaggi) oppure quando l'Alfiere si deve ritirare in una casa non ottimale (in questo caso il colpo fantasma è semplicemente una perdita di tempo): questi errori sono tipici dei principianti. A livelli di gioco più alti, la valutazione si basa sul comparare la perdita di tempo del ritiro dell'Alfiere con la debolezza eventualmente indotta nello schieramento avversario.



B

In questa posizione il Bianco potrebbe sicuramente giocare 1. Ad2 o 1. Ae3, ma preferisce giocare il colpo fantasma 1. Ag5 h6 2. Ae3. Il vantaggio della mossa rispetto alla diretta Ae3 consiste nel fatto che una mossa diversa da 1... h6 è inferiore perché permette piani basati su Cd5 o sullo sfiancamento; l'interrogatorio con h6 di fatto indebolisce l'arrocco. Poiché la posizione è abbastanza chiusa, la perdita di tempo della ritirata è compensata.

Un esempio didattico è il seguente:

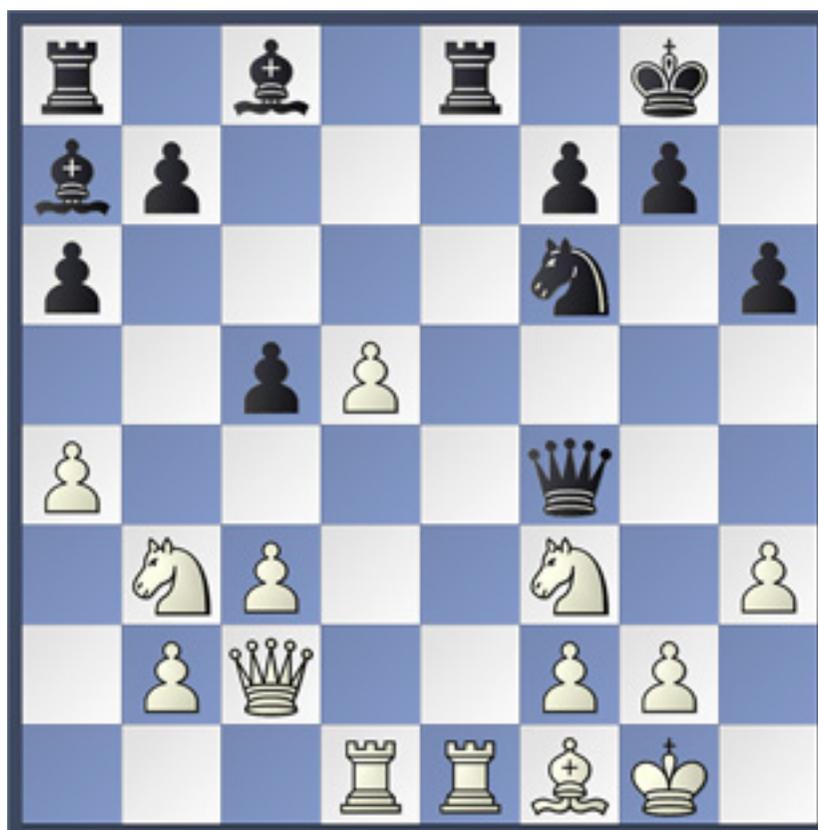


B

Si sta andando verso il finale; il Bianco può giocare la meccanica Aa8?, ristabilendo il materiale oppure il colpo

fantasma Ad5+. Lo scacco appare inutile, ma ricaccia il Re in h8, facendogli perdere un importante tempo per il finale.

La posizione che segue è molto didattica perché è un classico esempio di colpo fantasma in supporto a un'idea tattica.



N

Il Nero potrebbe lanciarsi nella tattica 1... Ah3, recuperando il pedone di svantaggio dopo 2. gh3 Df3 3. Ag2 con posizione pari. Molto più forte 1... Af5! Dopo tale mossa, il Nero perde o va a stare molto male: 2. Ad3 (2. Dd2 Da4 3. Cc1 c4 con netto vantaggio del Nero) 2... Ah3 3. gh3 Df3 4. Te8+?? (così si porta in gioco anche la Torre nera; meglio 4. Af1) Te8 5. Af1 Te5 6. c4 Tg5+ 7. Rh2 Cg4+ 8. hg4 Tg4 e il Bianco abbandonò per l'inevitabile matto (Tarrasch – Alekhine, Baden-Baden 1925).