

IL BLOCCO

Il blocco è un tema tattico molto evidente: una casa di fuga del Re viene fatta occupare da un suo stesso pezzo (spesso con il sacrificio di una nostra unità), in modo da rendere possibile un nostro attacco, spesso decisivo. Nella Springer-Ebersbach (Berlino 1958) appare subito evidente il matto con Dh8 se il Re non potesse fuggire in f7.



B

L'idea di bloccare la casa f7 è pertanto immediata: 1.f7+ Txf7 2.Dh8#.

Ecco un altro esempio (Kilander-Ceki, corrisp. 1961):



N

Se il Re Bianco non potesse fuggire in f6, la manovra Te5-Th5-Th3 mitterebbe. Quindi il Nero blocca la casa f6 con 1. ...f6+! Sia che il Bianco prenda di Donna sia che prenda di pedone, la manovra Te5-Th5-Th3 è vincente perché conduce alla perdita della Donna o al matto.

Non sempre però la casa bloccata è una casa di fuga del Re. Il tema tattico del blocco si ha anche quando una difesa da una minaccia di matto viene impedita con il blocco di una casa. Vediamo un esempio (Buza-Kovacs, Budapest 1964):



N

Se il Nero potesse giocare Rg6, minaccerebbe matto in h5. Purtroppo all'immediata Rg6, il Bianco risponde con lo scacco con De6+. L'idea del Nero è pertanto di bloccare la casa f6 con un pezzo Bianco (in realtà questo tema si potrebbe classificare anche come interferenza): 1...Af6+! 2.exf6 Rg6 3.g4 De1+ e matto a seguire.

Un particolare caso di locco è quello del **matto affogato**. Il matto affogato si ha quando il Re non ha praticamente case perché i suoi stessi pezzi bloccano le risorse di fuga. Si osservi questa posizione (Evans - Karaklajc, Reggio Emilia 1962):



N

Il Re bianco sembra in un bunker, anche se è sulla stessa diagonale di Donna e Alfiere e sulla stessa traversa della Torre in e4. Invece il Bianco perde un pedone perché se non vuole perderlo, prende matto affogato con un raro caso in cui il blocco della casa di fuga è effettuato da un pedone avversario difeso. Infatti dopo 1...Dxg5+! 2.Dxg5 Axc5+!, il Bianco deve accontentarsi della perdita del pedone e giocare 3.Rh3. Se invece prende l'Alfiere segue l'inaspettata 3...h4 e ora la casa h4 è impedita al Re bianco che viene poi mattato con Th5.