

# L'ATTACCO AL RE

L'attacco al Re è sicuramente uno dei piani più appetibili, soprattutto per i giocatori con spiccata indole tattica; in realtà, prima che si possano attivare tutte le proprie capacità combinate, strategicamente è essenziale capire quando il piano di attaccare il Re è sensato.

Nel caso di Re non arroccato è fondamentale capire se un sacrificio può portare il Re allo scoperto, di fatto rendendo la posizione insostenibile; ovvio che, se il difensore riesce a riportare al sicuro il Re, il sacrificio è stato un boomerang che ci porta in posizione persa. Spesso però la difesa è talmente difficile che anche un sacrificio non del tutto corretto può riuscire ad avere successo.

Nella Tal-Simagin (Leningrado 1956) si verificò questa posizione:



**B**

Il Bianco poteva giocare tranquillamente 10.Cd2, ma preferisce scoprire il Re con 10.Cg5 Axe2 11.Dxe2 h6 12.Cxf7! Rxf7 13.f5 dxe5 14.fxe6 Rxe6 15.**Tb1!!** Dxb1 16.**Dc4+** Rd6 17.**Aa3+** Rc7 18.**Txb1** Axa3 19.**Db3!** Ae7 20.**Dxb7+** Rd6 21.dxe5 Cxe5 22.**d1+** Re6 23.**Db3** Rf5 24.**Tf1+** Re4 25.Te1+ Rf5 26.**g4!** Rf6 27.**Tf1+** Rg6 28.**De6+** riprendendo un pezzo con posizione vinta.

Forse Tal giocò la combinazione a intuito perché sentiva che il re nero era senza speranza, ma sicuramente calcolò anche molte varianti. Sembra facile, ma il giocatore di club spesso sbaglia una mossa e il Re diventa un'anguilla impredibile che sfugge alla cattura: le mosse del Bianco in grassetto sono mosse uniche, cioè una qualunque altra mossa faceva perdere il vantaggio acquisito o era addirittura perdente!

Se quando il Re è allo scoperto è abbastanza facile capire che l'attacco è più che giustificato, diventa interessante puntualizzare quali condizioni strategiche rendono sensato agire contro il monarca avversario quando quest'ultimo è ancora sufficientemente sicuro.

## Il segnale d'attacco

Quando uno dei pedoni dell'arrocco è stato spinto, può essere sensato spingere i nostri pedoni per aggredire il segnale d'attacco. Infatti l'attacco ha un tempo di vantaggio (o due) per il semplice fatto che il nostro pedone può fare leva su quello avversario più velocemente che se quest'ultimo fosse nella posizione iniziale.

La posizione che segue (Botvinnik-Zagoriansky, Sverdlovsk 1943) è estremamente didattica:



## B

Il Nero ha dovuto mobilitare tutti i pezzi per difendere il pedone in d5. Il Bianco deve ora trovare una seconda debolezza per poter far breccia nella posizione del Nero. Botvinnik "vede" il segnale d'attacco in h6 e decide di attaccarlo. La spinta del pedone g non indebolisce l'arrocco bianco più di tanto perché il Nero ha tutti i pezzi in difesa di d5. Quindi: 25.g4!?

Il Nero smarrisce il filo del discorso e inanella una serie di mosse imprecise: 25...Dc6?! (migliore 25...Dc3) 26.g5!? hxg5 27.Dxg5 f6 28.Dg6 Af7 29.Dg3 f5? (una mossa che facilita l'attacco del Bianco, ora tutte le case nere nel campo del Nero sono deboli; meglio 29...Dc2) 30.Dg5 De6?! (meglio 30...Td6) 31.Rh1 De5 32.Tg1 Tf8 33.Dh6 Tb8?. Una mossa incomprensibile che mostra come chi deve solo difendersi ha un compito molto difficile: dopo l'attacco con g4, il Nero ha giocato spesso una mossa inferiore e ora ne gioca una decisamente perdente. Era decisamente meglio lasciare il pedone b6 al suo destino, cercando controgio con Tc8-Tc2. La partita non ha più storia: 34.Th4! Rf8 35.Dh8+ Ag8 36.Tf4 (ora il pedone f5 del Nero è debole) Tbb7 37.Tg5 Tf7 38.Dh5 Da1+ 39.Rg2 g6 40.Dxg6 Ah7 41.Dd6+ Tbe7 42.Dd8+ e il Nero abbandonò.

## Numero dei pezzi

Il matto del barbiere è sicuramente una delle prime trappole che si imparano. Si impara però subito a difendere correttamente il pedone f7, cosicché la strategia del Bianco dimostra tutta la sua fragilità. In base alla regola che

***per attaccare il Re occorre avere un numero di pezzi sufficiente,***

nessun giocatore esperto penserebbe di giocare il matto del barbiere.

Cosa significa "sufficiente"? Dipende dalla sicurezza del Re avversario; se è ben al sicuro spesso tre pezzi non bastano, se è esposto comunque due non sono sempre sufficienti. La regola sopraesposta è completata dall'altra:

***in attacco il numero dei pezzi conta più del loro valore.***

In questa posizione (Najer-Bocharov, Coppa di Russia 2000) il Bianco ha tre pezzi in attacco contro i tre in difesa del Nero (Db7, Ac5, Cf8). Trovare la combinazione (matto in sei) può non essere facile, ma se si applicano le due regole precedenti, il Bianco può pensare di eliminare un difensore (anche dando la qualità), passando a una

condizione di 3 attaccanti contro 2:



**B**

23. Tf8+ Af8 24. Tf1 e il Nero abbandona perché il matto è imparabile.

### **Attacchi ingiustificati**

Osserviamo questa posizione (Gelfand-Kramnik, Berlino 1996):



**B**

Il Bianco:

1. ha indebolito la propria ala di Re per attaccare il Re avversario (e del resto non può nemmeno arroccare lungo).
2. Non ha nessun segnale d'attacco, l'arrocco nero è sanissimo.

In base al punto 2, non ha pezzi sufficienti per l'attacco, visto che l'Ac3 è per ora ostruito e Donna e Cavallo sono

piuttosto "lontani".

Morale: l'assalto del Bianco è velleitario e Kramnik vinse dopo solo altre 14 mosse, dopo che il Bianco, per essere coerente, giocò mosse piuttosto deboli: 15.g5 Cd5 16.Ad2? f5 17.0-0-0? c5 18.Rb1 b5 19.Dxb5 Tab8 20.Da5 Tb3 21.Ra2? Tfb8 22.Tb1 e5 23.Thc1 De6 24.Ra1 exd4 25.Txc5?? Cxc5 26.Dxc5 Cc3! 27.Cxd4 Txb2! 28.Txb2 Da2+!  
(1-0).

## **Attacchi reciproci**

Quando entrambi i colori stanno attaccando il Re (per esempio in caso di arroccchi eterogenei) conta ovviamente chi arriva prima, per cui è immediato enunciare la regola seguente:

***nelle posizioni con attacchi reciproci non conviene mantenersi passivi.***

La passività di fatto fa perdere tempi nell'attacco; ciò non significa che non si devono eseguire mosse di difesa, ma occorre prestare attenzione al fatto che esse devono far perdere più tempi all'avversario (nell'attaccarci) di quanti ne abbiamo persi noi per eseguirle.