

SGOMBERO DI CASA

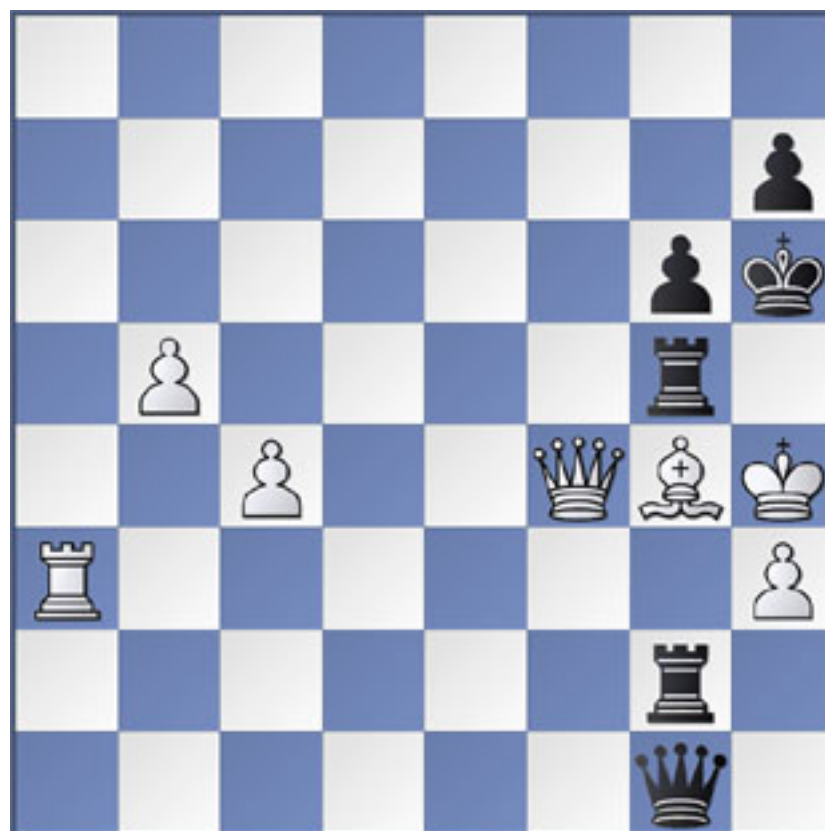
Lo sgombero di una casa è il tema tattico con cui l'attaccante sacrifica (al miglior prezzo possibile!) un proprio pezzo per liberare una casa da dove un altro pezzo sferra un attacco decisivo. Nella Tal-Parma (Bled 1961) l'infelice posizione della Donna e del Re nero (a salto di Cavallo) suggerisce facilmente la combinazione:



B

1.Dxf5! e il Nero abbandona perché 1...Txf5 2.Ce6+ guadagna un pezzo netto.

A volte lo sgombero della casa deve essere preparato. Nella Giorgadze-Kuindzhi (Tbilisi 1973) la Torre in g5 è inchiodata e impedisce l'avanzata con scacco del pedone g:



N

1... Df2+! 2.Dxf2 Th5+ e il Bianco abbandona in vista di 3.Axh5 g5#.

Vediamo un ultimo esempio più difficile (Egord-Lundin, 1972):



N

La posizione del Re bianco diventerebbe drammatica se si aprisse la diagonale bianca a8-h1; sembra però che muovere i due pedoni per fare spazio all'Alfiere in c6 sia pressoché impossibile. Il Nero però sfrutta la posizione dei pezzi neri per portare l'Alfiere in d5: 1...d4 (sgombero di casa) 2.Axd4 Cxd4 (secondo sgombero di casa) 3.Dxd4 Ae6 e vince perché il Cavallo in c5 che potrebbe catturare in e6 non può muoversi, essendo inchiodato sulla Donna.