

L'ATTACCO A RAGGI X

L'attacco a raggi X è reso possibile dal controllo di una casa "attraverso" un nostro pezzo o uno avversario: il pezzo ostruente si sposta, allungando il raggio d'azione del pezzo che attacca che arriva sulla casa destinazione. Ecco un esempio (Magrin-Sawji, Spagna 1968) in cui il pezzo ostruente è uno avversario:



B

L' Af4 può controllare la casa h6 solo se il pezzo ostruente, l'Alfiere in g5, si sposta. Quindi: 1.Dh6! Axh6 2.Axh6 Rh7 3.Af8 e vince.

Quello che segue (Alekhine-Nestor, Trinidad 1939) invece è un esempio in cui il pezzo ostruente è un pezzo dell'attaccante:



B

Se la Torre in c5 si sposta, si allunga l'azione della Donna in a3. Dopo 1. Tc8! qualunque difesa del Nero è insufficiente. A 1...Db6 segue 2.Df8+; a 1...Dd7 segue sempre 2.Df8+; a 1...Txc8 segue 2.De7! Dc6 (ovviamente il Nero poteva rassegnarsi a perdere la Donna con 2...Dd7 3. Dxd7) 3.d8D+.