

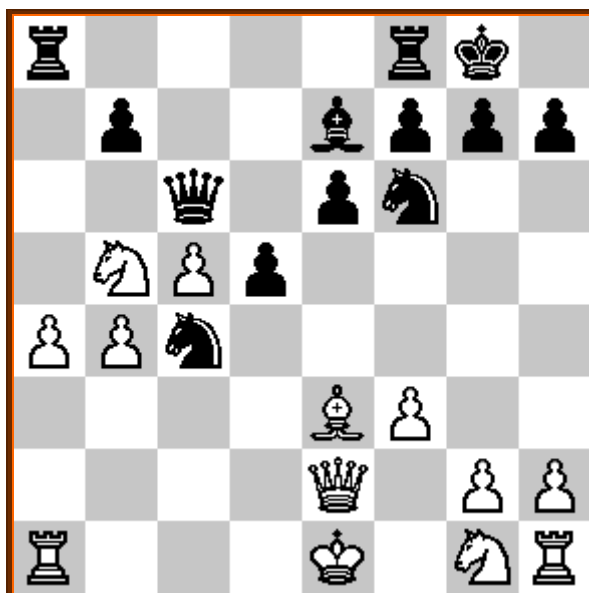
Per molti “puristi” (o “lentoni”, se visti dalla prospettiva opposta), il gioco rapido è una cosa da lasciare ai ragazzini esuberanti o, nei casi più estremi, una tara caratteriale che può provocare pericolose dipendenze. Ciò nondimeno, anche nel gioco veloce sono perfettamente valide le buone, sane, logiche regole generali necessarie per giocare una partita a scacchi decente, senza dover tirare in ballo tatticismi di dubbia correttezza. Senza l’applicazione di tali regole generali, possono capitare opere d’arte “al contrario”, degne della....

## *Premiata Ditta DI SASTRI & Co.*

- ideazione, progettazione ed esecuzione di cappelle (non funerarie!) -

(Gli esempi qui riportati sono tutti tratti da partite lampo giocate online su vari siti dedicati.)

Prima opera d’arte: Parigi, 1789.



Mossa al N.

Il B ha un po’ (eufemismo che spero tutti abbiano colto) tralasciato lo sviluppo per iniziare un assalto di pedoni sull’ala di Donna: peccato per lui che questa linea di gioco possa essere sostenuta avendo pezzi attivi e Re al sicuro... . L’ultima mossa del N (16.... Ce5-c4) minaccia la Db2 e l’Ae3 e il B, forse spazientito per dover momentaneamente interrompere il suo assalto di pedoni, pensa bene di parare la doppia minaccia con 17. Db2-e2.

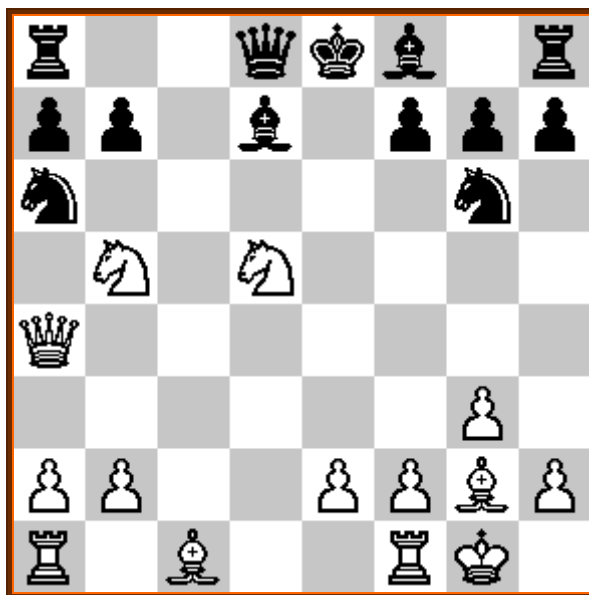
**17. ... Dxb5** – non merita nessun punto esclamativo, tanto palese è!

**18. axb5 Txa1+; 19. Rf2 Tfa8** – L’irruzione sulla scena della seconda T è come l’erezione della ghigliottina e, visto che all’epoca non c’era la televisione e gli spettacoli scarseggiavano, facciamo come il popolino d’allora: tutti a godersi lo spettacolo così com’è, senza tante analisi (è una lampo, dopotutto!).

**20. Rg3 T8a2; 21. Dd3 Ta3; 22. Dc2 Cxe3; 23. De2 T1a2; 24. Dxa2 Txa2; 25. h3 Cf1+; 26. Rf4 Ch5+; 27. Rg4 g6; 28. h4 f5+; 29. Rh3 Cf4 matto!**

Seconda opera d'arte: *disaster move*.

Il N dimostra di non essere al passo con i tempi - quelli sfruttati dall'avversario e sprecati da lui -, che non solo gli fanno perdere un pedone... Dopo **1. c4 e5; 2. Cc3 Ce7; 3. g3 c6; 4. Ag2 Db6; 5. Cf3 Cg6; 6. 0-0 d6; 7. d4 d5; 8. cxd5 exd4; 9. Cxd4 cxd5; 10. Cxd5 Dd8; 11. Cb5 Ca6; 12. Da4 Ad7**, la situazione è la seguente ("Ahi ahi ahi!" direbbe l'indimenticabile Mike!):



Mossa al B.

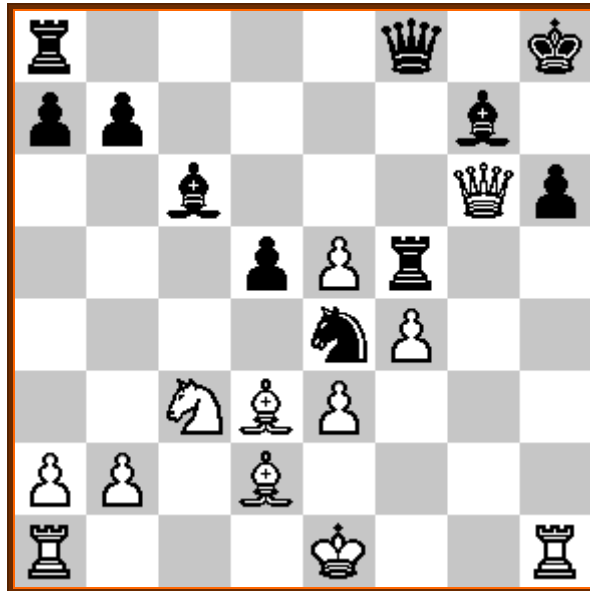
**13. Dxa6** – *Ça vient sans dire...*

**13. ... bxa6; 14. Cbc7+ Dxc7; 15. Cxc7+ Rd8; 16. Cxa8** – La partita è, come si dice, "bella che andata", ma il N continua a giocare come fosse sotto anestesia, incurante di quanto gli sta accadendo: allora, divertiamoci a vedere come prende matto!

**16. ... Ac5; 17. Ag5+ f6; 18. Ae3 Axe3; 19. fxe3 Te8; 20. Tad1 Txe3; 21. Ac6 Txe2; 22. Txd7+ Rc8; 23. Tc7+ Rb8; 24. Txc7 Ce5; 25. Tg8 matto.**

Terza opera d'arte: un *lampo* a ciel sereno.

Il B ha sin qui giocato una gagliarda partita d'attacco, come quei pugili stilisticamente belli a vedersi, che però alla prima "castagna" incassata, e nemmeno tanto secca, vanno in confusione [diagramma a pag. seguente].



Mossa al N.

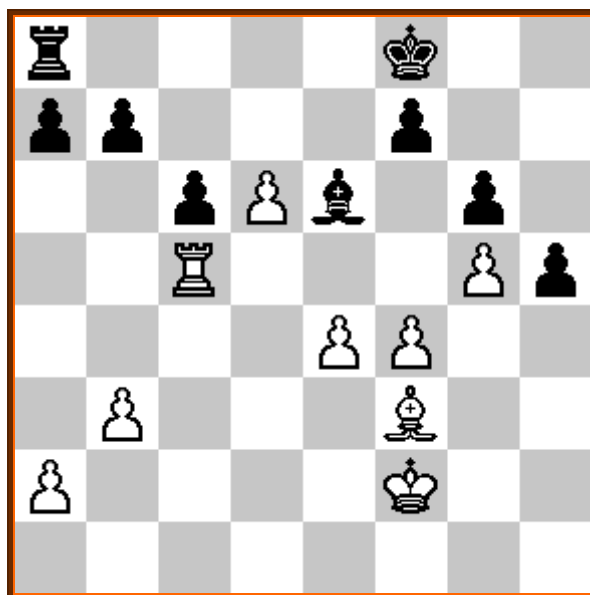
Nel bel mezzo dell'attacco del B, il N infila un "gancio sinistro" d'incontro (per così dire) che fa perdere al B prima l'equilibrio, poi la partita:

**23. ... Tg5** – ingegnosa mossa di sopravvivenza.

**24. fxg5??** – Dato che 24. De6 non funziona per il volgare doppiazzo 24. ... Cc5, era imperativo eliminare il Ce4 nero, unico pezzo attivo, rassegnandosi a proseguire la partita con T e A per D, ma con una buona posizione. Invece, tramortito dalla reazione del N, il B va in tilt e, incredibile a dirsi, prende matto in due!

**24. ... Df2+; 25. Rd1 Dxd2 matto!**

Quarta opera d'arte: la qualità della vita!



Mossa al B.

Questo interessante finale meriterebbe di essere giocato a tempo lento. Invece, le insidie nascoste di questa posizione vengono sfruttate a piene mani dal B, grazie anche alla fattiva collaborazione del suo avversario.

**31. f5 gxf5** – Essendo in posizione un po' ristretta, sarebbe stato meglio giocare subito 31. ... Ad7, che opponeva una buona resistenza.

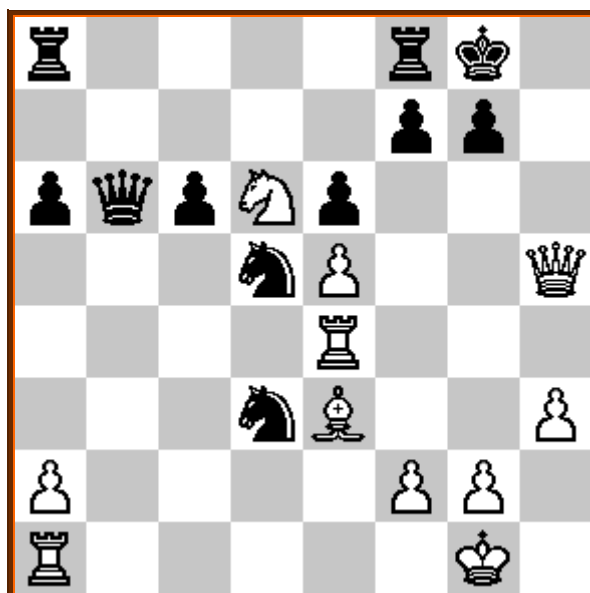
**32. exf5 b6** – Mossa che al N deve essere apparsa risolutrice. Se ora 33. Txc6 Axf5 risolvendo parecchi problemi. La mossa giocata è sì risolutrice, ma non come pensa il N!

**33. fxe6! bxc5; 34. e7+ Re8** – “Per una volta tanto che si applicano i principi generali [il Re va a bloccare il pedone passato], guarda che guaio!...”

**35. Axc6 matto!!!**

Quinta opera d'arte: “Prendere è sempre giusto!” – Mica tanto (non è dama!)

Spesso, non solo nelle partite a tempo rapido, durante gli scambi l'ansia di “riprendere subito il maltolto” impedisce di scoprire che forse ci sono altre mosse più incisive (le cosiddette “mosse intermedie”). Inversamente, anche chi inizia lo scambio deve essere cosciente che a scacchi non è obbligatorio (ri)prendere, e che quindi si può andare incontro a spiacevoli sorprese...



Mossa al N (ahilui!)

Le ultime mosse sono state: 25. ... Dd8-b6? (con l'effimero attacco a f2) e 26. Ad2-e3, parando l'attacco. Ora il N deve parare (se ci riesce!) la serissima minaccia del matto sulla colonna h, ma deve aver pensato di avere il tempo per uno scambio di pezzi “di alleggerimento”.

**26. ... Cxe3?; 27. Th4** e buonanotte ai suonatori.

Ho voluto illustrare questa galleria degli orrori perché tutti sono stati resi possibili grazie (!) all'inosservanza dei concetti basilari del gioco (sviluppo dei pezzi, sicurezza del Re, pezzi che si difendono vicendevolmente, case deboli e case forti, ecc....). Spero quindi che questa “rassegna tampe” possa essere un “aiutino”, per coloro che hanno ancora scarsa esperienza del gioco giocato, a ricordare che è sempre bene applicare i concetti generali del gioco alle proprie partite. Ed ora un consiglio per gli acquisti: giocate (anche) lampo, qualcosa di buono e utile, nel subconscio scacchistico, vi rimane!

*Mario Andreoni*