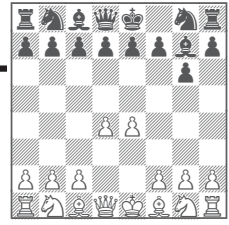


Introduzione



Quando Byron Jacobs mi chiese se fossi interessato a scrivere un libro sulla difesa Moderna, ne fui in parte preoccupato, in parte felice. Preoccupato perché pensavo che riavrebbe richiesto una mole smisurata di lavoro; felice perché era già qualche tempo che il mio repertorio di apertura richiedeva a gran voce una rinfrescata – ed è sempre piacevole essere pagato per un lavoro che non si può evitare.

Anche se verso fine anni Ottanta – inizio anni Novanta ero solito giocare il complesso Pirc-Moderna, negli ultimi anni l'ho abbandonato per i sistemi delle case bianche: la difesa Francese e la Caro-Kann contro 1.e4, con occasionali sortite verso la difesa Scandinava; e fin troppe incursioni nella Partita Inglese con 1.d4 e6 2.c4 b6 o 1.c4 b6 contro avversari che aprivano con il pedone di donna. Sebbene in particolar modo quest'ultima soluzione abbia confermato la mia predilezione per le posizioni contratte sì, ma anche potenzialmente dinamiche, era chiaramente giunto il momento di fare una visitina in armeria per aggiungere nuove frecce al mio arco.

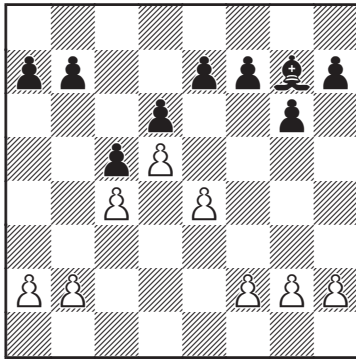
Il lavoro che vi accingete a leggere è il risultato di queste fatiche, un tentativo di spiegare quel cliente infido ma al contempo audace ed elastico che va sotto il nome di difesa Moderna, con il valido contributo di Neil McDonald, che ha scritto le sezioni dedicate a 1.e4.

Cos'è la difesa Moderna?

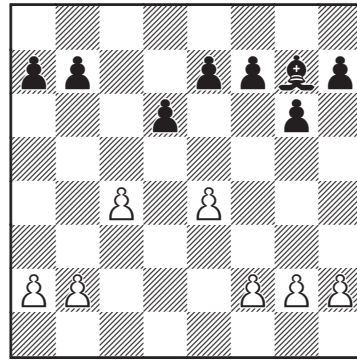
Mentre la maggior parte delle aperture è di facile definizione, una delle principali virtù della difesa Moderna è la sua estrema mutevolezza e versatilità. Tutte le partite di questo libro avrebbero potuto avere inizio con 1.e4 g6 o 1.d4 g6, ma ovviamente molte di essere sono iniziate con 1.e4/1.d4 d6 o 1.c4 g6 o ancora 1.d4 ♘f6 2.♗f3 g6 3.♕g5 (per poi trasporre al Capitolo 4, commenti alla Partita 20, dopo 3...♕g7 4.♗bd2 0-0 5.c3 d6 6.e4). Quindi, piuttosto che definire l'apertura delle sue mosse iniziali, sembra più sensato parlare della famiglia cui appartiene e dire che cosa esattamente *non* è.

La famiglia delle case nere

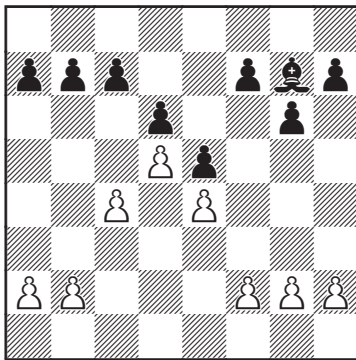
La difesa Moderna appartiene a una famiglia di aperture in cui il Nero fianchetta l'alfiere camposcuro e poi tipicamente spinge il pedone 'd' in d6 anziché in d5. Il suo controgio di solito si fonda sull'attività dell'alfiere di fianchetto lungo la grande diagonale dopo ...c5, d4-d5 (con una struttura di tipo Benoni) oppure sull'ala di re dopo ...e5, d4-d5 o occasionalmente contro il centro avversario con ...exd4 o ...cxd4 – con una struttura pedonale tipica del sistema Maróczy, che normalmente deriva dalla difesa Siciliana, 1.e4 c5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 g6 5.c4. Queste strutture, già familiari in altri contesti, sono protagoniste di questo libro.



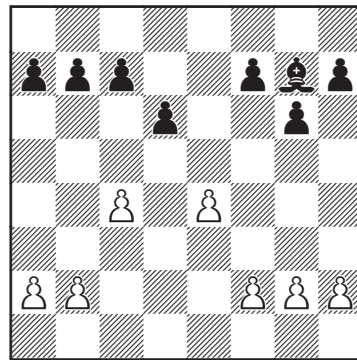
La struttura tipo Benoni



La struttura del sistema Maróczy



La struttura tipo dell'Indiana di re molto comune nel Capitolo 6



Un'altra tipica struttura dell'Indiana di re (spesso il pedone 'c' del Nero è in c6)

Il Nero evita...

In questa famiglia di aperture la parte del leone la fanno l'Indiana di re (1.d4 ♘f6 2.c4 g6) e la difesa Pirc (1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♗c3 g6). Forse quel che più caratterizza la difesa Moderna è il ritardato sviluppo del cavallo g8, con il quale il Nero tenta di evitare le varianti principali di queste due aperture – o meglio di rientrarvi al momento opportuno in linee a lui favorevoli.

In particolare, nel giocare la Moderna il Nero evita senz'altro le varie linee principali dell'Indiana di re che seguono a 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♗c3 ♗g7 4.e4 d6 e l'attacco Austriaco contro la Pirc dopo 1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♗c3 g6 4.f4 ♗g7.

Parentele eccentriche

Laddove il Bianco tentasse di impiantare uno di questi sistemi, il giocatore Moderno può ricorrere a diversi astuti ordini di mosse per mettergli i bastoni tra le ruote. Alcuni di questi 'parenti eccentrici' sono tra i meno comuni, altri però sono stati giocati migliaia di volte, e costituiscono ormai linee indipendenti di notevole interesse teorico.

Questa pletera di varianti può effettivamente lasciare sconcertati e per questo ci siamo concentrati sulle più importanti, nel tentativo di evitare al lettore una matassa troppo intricata di idee. Ma se siete tra quella maggioranza di lettori che, nelle mie congetture se non altro, intende giocare la

Moderna con il Nero e vi sentite confusi, vi basterà pensare a come si debba sentire il Bianco: di solito infatti è il Nero a scegliere la variante e le probabilità sono che sia lui a conoscerne meglio le sottigliezze.

La Moderna con 1.e4

Nella prima parte del libro (Capitoli 1-4, scritti da Neil McDonald) ci occuperemo delle varianti in cui il Bianco non gioca c2-c4. Spesso queste partite cominciano con 1.e4 piuttosto che 1.d4. I più incalliti “giocatori di re” guardano a c2-c4 come a un alieno, a un oggetto incomprensibile e decisamente misterioso; istintivamente la evitano, specie se il Nero finge di voler rientrare nell'Indiana di re con le sue varianti principali da 30 mosse. Non sempre però è un bluff: Borvinnik è stato uno dei primi a usare la Pirc contro 1.e4 per poi rientrare nell'Indiana di re dopo c2-c4.

Una delle cose che ci piacciono della difesa Moderna è la sua flessibilità. Una flessibilità che tuttavia dà più di un grattacapo quando si tratta di dividere il materiale in capitoli organici. Sarà forse il caso di ricordare un divertente, per quanto probabilmente apocrifo, aneddoto su un tentativo di battere il record del mondo di simultanee alla cieca da parte dello scomparso Grande Maestro ungherese Janos Flesch. I suoi avversari, tutti dello stesso circolo, gliene fecero una davvero grossa! Metà rispose alla 1.d4 o 1.e4 di Flesch con 1...g6, l'altra metà rispose 1...d6; poi, alla seconda mossa, la metà di coloro che avevano giocato 1...g6 giocò 2...g7, mentre l'altra metà giocò 2...d6; nel frattempo, la metà che aveva giocato 1...d6 sceglieva liberamente tra 2...g6, 2...c6 e 2...d7. Alla terza mossa il Nero prese ad annunciare mosse tipo 3...g6, 3...c6, 3...g7, 3...d6 o 3...d7 e il povero Flesch, che ovviamente non poteva vedere le scacchiere, non riuscì più a capire quale mossa fosse stata giocata su quale scacchiera. In una delle versioni dell'aneddoto, il Nostro pare sia fuggito dalla finestra del bagno...

Vogliamo sperare che una simile disperazione non assalga mai i nostri lettori, tuttavia sarà bene tenere a mente le enormi possibilità di trasposizione della difesa Moderna. Le nostre

scuse vanno in primo luogo a quei giocatori la cui linea preferita contro la Moderna con il Bianco è stata ridotta a brandelli e poi allegramente scaraventata di qua e di là ora in questo ora in quel Capitolo.

Qualsiasi suddivisione del materiale sulla Moderna è arbitrario, ma una decisione va pur presa. Si noti che, in genere, sulla precoce ...f6 da parte del Nero è stato lanciato un anatema, poiché si invaderebbe il territorio della Pirc.

Al Capitolo 1 è trattata la linea principale della Gurgenzidze. Vi rientrano tutte le partite che iniziano con 1.e4 g6 2.d4 g7 3.c3 c6 4.f4 d5 5.e5 o 1.e4 d6 2.d4 g6 3.c3 c6 4.f4 d5. Si analizzano anche 4.f4 d6 e 4...b6, varianti in cui il Nero evita la Gurgenzidze. E fin qui, tutto facile...

Al Capitolo 2 si trattano le linee in cui è il Bianco a evitare la Gurgenzidze rispondendo a 1.e4 g6 2.d4 g7 3.c3 c6 con 4.f3 o 4.e3. Il Nero può rispondere 4...d6 o anche 4...d5.

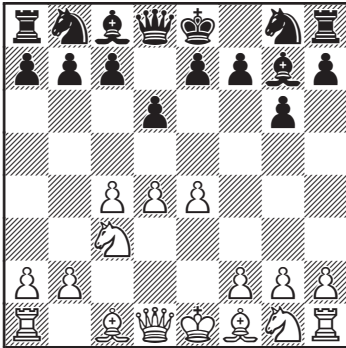
Al Capitolo 3 sono le varianti che cominciano con 1.e4 g6 2.d4 g7 3.c3 d6, e in cui dopo 4.f4, 4.f3 o 4.e3 il Nero gioca 4...a6 anziché 4...f6 (che ne farebbe in verità una Pirc) o 4...c6, con la quale si rientrerebbe per trasposizione nel Capitolo 2 (o eventualmente, dopo 4.f4, nel Capitolo 1), ma anche la “Pirceggiante” 4...f6.

Infine, nel Capitolo 4 vengono analizzate 1.e4 g6 2.d4 g7 3.c3 d6 (o 3...c6) 4.c4 e (su 3...d6) 4.g5, come anche due sistemi più tranquilli per il Bianco: dapprima il fianchetto con g2-g3 e subito dopo la solida c2-c3.

Sarà bene ricordare al lettore che 3...c6 può produrre una struttura pedonale significativamente diversa rispetto a quella che si otterrebbe con 3...d6, soprattutto se il Nero colpisce subito al centro con ...d5. Effettivamente, l'*Informatore* e l'*Enciclopedia delle aperture* trattano le posizioni con ...d5 come ibridi della Caro-Kann (spesso raggiunti con l'ordine di mosse 1.e4 c6 2.d4 d5 3.c3 g6 ecc.). Quindi, se voleste trovare del materiale su queste osannate pubblicazioni, ben farete a cercare sotto i codici B15 e B06!

La Moderna con 1.d4

Se il Bianco punta direttamente all'Indiana di re, il Nero potrebbe benissimo collaborare fino a raggiungere la posizione del diagramma, ad esempio con 1.d4 g6 2.c4 ♖g7 3.e4 d6 4.♘c3 – quella che Keene e Botterill nel loro fondamentale *The Modern Defence*, definiscono come il punto di partenza della variante Averbakh.

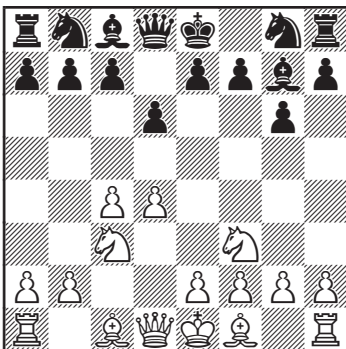


La variante Averbakh

Qui il Nero ha diverse possibilità indipendenti tra loro.

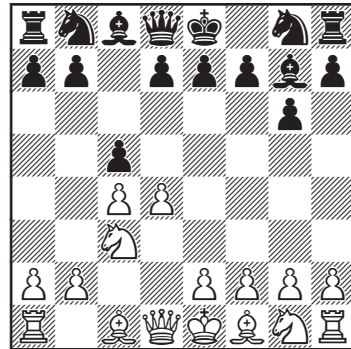
4...♘c6 è molto attiva e di gran lunga la più popolare (Capitoli 5 e 6), ma si può anche giocare 4...♘d7 (Capitolo 7) o una mossa più rara quali 4...c6, 4...e5 o perfino la piuttosto dubbia 4...f5 (tutte nel Capitolo 8).

Se il Bianco è più subdolo nel tentativo di imporre l'Indiana di re al Nero, questi ha a disposizione molte altre linee da provare. Ad esempio, dopo 1.d4 g6 2.c4 ♖g7 3.♘c3 d6 4.♘f3...



..ci sono molte linee interessanti, e tra queste soprattutto 4...♖g4 e 4...♘d7 5.g3 e5 (Capitolo 9, Partite 52-56).

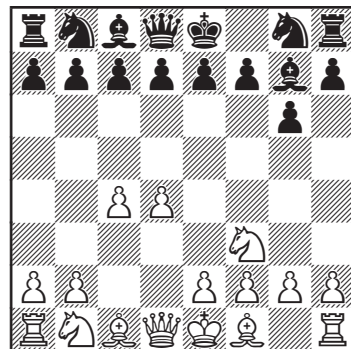
Con l'ordine di mosse di cui sopra – 1.d4 g6 2.c4 ♖g7 3.♘c3 il Nero può anche intorbidare le acque con 3...c5.



A questo punto dopo 4.d5 egli può scansare la Benoni classica con 4...f5 oppure interponendo 4...♖xc3+ 5.bxc3 f5 (Capitolo 9, Partita 59).

Il Bianco ovviamente può giocare 4.♘f3, ma dopo 4...cxd4 5.♘xd4 ♘c6 6.♘c2 (6.e3 è giocabile ma leggermente passiva) è nuovamente possibile 6...♖xc3+ e come se non bastasse il Nero dispone di molte altre linee indipendenti con 6...d6 in cui può sfruttare il fatto di non aver giocato ...♘f6 per esercitare immediata pressione sul lato di donna.

Il Bianco però potrebbe leggere nei nostri pensieri e anticipare a sua volta ♘f3: 1.d4 g6 2.c4 ♖g7 3.♘f3.



In questo caso, se volessimo evitare le linee con 3...d6 4.♟c3 potremmo nuovamente tentare 3...c5 ma dopo 4.e4 il Bianco ci ha attratto quasi con l'inganno nel più normale dei Maróczy poiché 4...cxd4 5.♞xd4 certo ha poco di 'anormale'. Qui si potrebbe sgusciar via con 4...♞a5+ dopo la quale sia 5.♞d2 ♞b6, sia 5.♟c3 ♟c6, sia 5.♟c3 ♟f6 hanno ciascuna una loro importanza (Capitolo 9, Partita 58).

Per concludere, se non trovate la mossa o l'idea che intendente studiare, guardate la variante più simile a quella in cui ragionevolmente immaginate di incontrarla e senza fallo troverete qualcosa (almeno speriamo!).

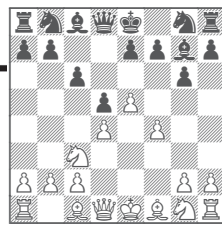
Dovremmo però aggiungere, in materia di singole mosse, che lo scopo di questo libro è di spiegare le idee in maniera amichevole e non di affliggere il lettore con un carico smisurato di varianti esaustive. Così si perderebbe di vista l'obiettivo primo della difesa Moderna, che è quello di rifuggire dalle tenaglie della teoria. La conoscenza di alcune varianti chiave e la comprensione dei motivi strategici che informano le mosse devono consentire al lettore di partire alla conquista del mondo delle sessantaquattro case con un gioco spontaneo e originale.

Jon Speelman



1

Parte I - 1.e4 g6 2.d4 ♖g7
3.♘c3 c6 e 4...d5
(variante Gurgenzidze, linee principali)



1.e4 g6 2.d4 ♖g7 3.♘c3 c6 4.f4 d5 5.e5

A prima vista si direbbe che 3...c6 non sia niente di speciale. Dopo tutto la successiva ...c5, che è la continuazione naturale per attaccare la casa d4 e rafforzare l'alfiere di fianchetto, comporterebbe la perdita di un tempo. Inoltre, al cavallo in b8 si nega l'attiva postazione in c6, da dove può fare pressione su d4.

Ad ogni modo, nella Gurgenzidze il Nero rifiuta il piano che prevede un attacco combinato su d4 e reclama subito spazio al centro con ...d5. Egli mira a un blocco delle case bianche dopo 4.f4 d5 5.e5, cosa che gli consente di ottenere una posizione molto solida, al riparo da minacce tattiche.

In effetti, per quanto riguarda trappole in apertura, taglianti varianti di attacco e spiacevoli sorprese, il centro di pedoni del Nero costituisce un rifugio virtualmente "a prova di bomba". Tutto ciò certo non significa che in questa apertura il Nero non subisca mai sconfitte in poche mosse, come dimostrano le partite riportate in seguito. Ad ogni modo le sconfitte in genere arrivano quando il Nero allenta deliberatamente il centro di pedoni, in cerca di controgio, al momento sbagliato.

Dopo 4.f4 d5 5.e5 il Bianco si impegna a mantenere un centro forte. Oggettivamente, questo dovrebbe garantirgli, nel lungo periodo, opportunità leggermente migliori: a parità di altre condizioni un vantaggio di spazio deve pur valere qualcosa. Ad ogni modo, non a tutti piace la posizione bloccata che necessariamente ne consegue. Chi predilige un gioco attivo al lento manovrare farebbe meglio a continuare semplicemente con 4.♗f3 o una delle altre mosse analizzate nel Capitolo 2.

Nella Partita 1 esamineremo il tradizionale sviluppo del Nero nella Gurgenzidze con 4.f4

d5 5.e5 h5!?. Il Nero si trincerava sul lato di re e si prepara a una guerra di logoramento. La Partita 2 illustra un tentativo di migliorare questo piano di base evitando ...♖g7 e proseguendo con la distintiva serie di mosse: 1.e4 g6 2.d4 d6!? 3.♘c3 c6 4.f4 d5!? 5.e5 h5. Il ragionamento che ne sta alla base viene spiegato nel preambolo alla Partita 2. Nella Partita 3 ci focalizzeremo sulla precoce ...♗b6 del Nero, con l'ordine di mosse 2.d4 ♖g7 3.♘c3 c6 4.f4 ♗b6 5.♗f3 d5 6.e5 ♖g4. Al contrario di 4...♗b6, 4...d5 5.e5 ♗h6!? è uno dei modi più attivi che il Nero ha per gestire la posizione. Dopo 6.♗f3 il Nero può decidersi per 6...♖g4 (Partita 4) oppure procrastinare questa mossa con 6...f6!? (Partita 5).

Aggiungiamo infine che il Bianco può eludere le varianti di questo capitolo, in particolare con 3.♗f3, dopodiché 3...c6 4.c3 (anche 4.c4 potrebbe essere una variante sgradevole, a seconda della preparazione del lettore; per questo bisogna forse preferire 3...d6) 4...d5?! 5.e5 costituisce una variante della Gurgenzidze favorevole al Bianco: l'aver giocato c2-c3, che consolida la struttura pedonale, è un vantaggio rispetto a ♗c3. A dire il vero per il Bianco è solo una vittoria di Pirro, poiché l'avversario può sempre giocare 4...d6 e non si otterrebbe altro che una trasposizione di mosse (si veda il Capitolo 4). Altrimenti una mossa prima il Nero potrebbe optare per 3...d6, e la precoce 3.♗f3 limita le possibilità di apertura del Bianco.

Partita 1

Hellers-Petursson

Malmö, 1993

1.e4 g6 2.d4 ♖g7

Un'alternativa degna di nota è la cosiddetta

Gurgeniidze accelerata: 2...d6!? 3. ♘c3 c6 4.f4 d5!? (si veda la Partita 2). Poiché queste due partite hanno molte idee in comune, è importante che il lettore le studi assieme.

3. ♘c3 c6

Questa mossa è oggetto di studio dei Capitoli 1 e 2, mentre 3...d6 viene affrontata nel Capitolo 3.

4.f4

Il Bianco si fa spazio al centro. Le alternative che coinvolgono i pezzi sono trattate nel Capitolo 2.

4...d5

Il Nero può mantenere una posizione più fluida con 4...d6. In realtà sembra che così il Bianco ottenga una posizione più promettente dopo 5. ♘f3 ♗g4 (il piano alternativo 5...b5, giocato nella Anand-Norwood, Oakham 1990, lasciò il Nero in posizione passiva dopo 6. ♗d3 ♗g4 7.e5! dxe5 8.dxe5 ♘h6 9.0-0 0-0 10.h3 ♗f5 11.♘e4, in primo luogo perché l'alfiere g7 è escluso dal gioco) 6. ♗e3 ♖b6 7.♗d2 ♗xf3 8.gxf3 ♘d7 9.0-0-0 ♖a5 10.♘b1, dopodiché il potenziale attacco del Bianco sul lato di re è più forte di qualsiasi cosa il Nero possa impiantare sul lato di donna. Ad esempio, 10...b5 11.f5 (anche 11.h4 è buona) 11...♘gf6 12.♗d3 b4 13.♘e2 c5 14.♗h6 0-0 (il re avrebbe fatto meglio a rimanere al centro) 15.♗xg7 ♘xg7 16.h4 ♗fc8 17.h5! c4 18.hxg6 cxd3 19.♗h6+ ♘h8 20.cxd3; a questo punto, nella partita per corrispondenza Franzen-McAlpine (1991), il Bianco, che mira a 21.gxf7 seguita da 22.♘f4 e 23.♘g6 matto, sferrò un attacco decisivo.

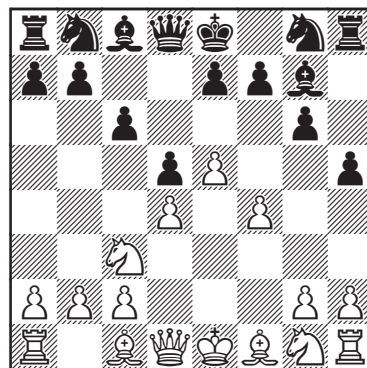
Naturalmente questa breve analisi non dà conto di tutte le possibilità del Nero dopo 4...d6, ma in compenso sembra spiegare perché bloccare il centro con 4...d5 è considerata dalla maggior parte dei giocatori la miglior opzione per il Nero.

5.e5

Il Bianco costruisce una poderosa catena pedonale al centro che emargina l'alfiere g7 e priva il cavallo g8 della sua casa naturale in f6. I

giocatori degli anni '20 sarebbero già inorriditi di fronte alla noncuranza del Nero avverso i principi basilari di spazio e di sviluppo, ma la mossa che segue li avrebbe completamente storditi!

5...h5



In effetti, una volta assodato che, chiuso il centro, la rapida mobilitazione dei pezzi passa in secondo piano, questa mossa è facilmente giustificabile in termini strategici.

Il Nero impedisce g2-g4, o per lo meno la ostacola seriamente, facendo di f5 un avamposto interessante per il cavallo, che normalmente vi giunge via h6. Inoltre egli attende che il Bianco giochi ♘f3, per poi inchiodarlo con ...♗g4. Per lungo tempo ...h5 è stata considerata la mossa standard in questa posizione. Tuttavia, al tempo della stesura del libro, il Nero aveva volto la sua attenzione a idee con ...♘h6, pianificando ...f6 o ...♖b6 (si vedano le Partite 3-5 di seguito). Forse il sistema con ...h5, pur solido, è leggermente troppo passivo e inflessibile per i gusti odierni. Ciò suona piuttosto ironico se pensiamo che, al tempo in cui la Gurgeniidze venne sviluppata, cioè negli anni '60, esso sarebbe stato salutato come l'apoteosi della "impresa moderna". Devono averne fatta di strada gli scacchi se quella che una volta era considerata "l'avanguardia" oggi appare poco vitale! Oppure siamo davanti all'ennesimo corso e ricorso storico?

6. ♘f3

È anche possibile 6. ♗e3 ♘h6 7. ♘f3 ♗g4

8.h3 ♗xf3 9.♞xf3 ♘f5 10.♗f2 h4 11.♗d3 e6 12.♘e2 ♘a6 13.c3 ♘c7 14.0-0, con un discreto margine per il Bianco nella De Firmian-Rashkovskij (Reykjavik 1994). Analizzeremo meriti e demeriti del piano con ...h4, come nella sequenza, alla mossa 10. Forse il Nero avrebbe dovuto provare a giocare ...♞b6!? alla mossa sei o sette per ostacolare i piani fin troppo comodi del Bianco. Si faccia il confronto con la Partita 3.

6...♗g4

Dato il blocco del centro, il Nero cambia volentieri l'alfiere con il cavallo. Dopo tutto si sbarazza dell'alfiere per così dire "cattivo" prima di completare la sua opera di blocco delle case bianche centrali con ...e6. Di certo il cambio dovrebbe essere in suo favore. In realtà, dal punto di vista strategico le cose non sono così semplici. Il problema è che le posizioni chiuse tendono a diventare aperte a un certo punto. Questo è il dilemma del Nero: in caso di controgio con una successiva ...c5 o ...f6, la posizione si aprirebbe e gli alfieri bianchi diventerebbero pericolosamente forti. D'altro canto, se il Nero rimanesse trincerato nel suo solido rifugio, il Bianco tenterebbe di infiltrarsi ulteriormente al centro con le spinte b2-b3 e c2-c4 sul lato di donna oppure h2-h3 e g2-g4 sul lato di re (chiaramente, dopo aver preparato attentamente entrambe le manovre). In tal caso il Nero rimarrebbe ben trincerato e il Bianco non avrebbe vita facile a sfruttare il vantaggio di spazio senza perdere il controllo della posizione. In realtà un approccio totalmente passivo da parte del Nero può funzionare in partite di circolo o di livello intermedio, in cui il Bianco solitamente perde la pazienza finendo per autodistruggersi. Ma a livelli più elevati, dove i giocatori hanno una percezione posizionale più sviluppata, il Nero rischia di venire progressivamente soffocato finché il carapace di pedoni non diventa il suo sarcofago. Questo è il motivo per cui, dopo essersi sistemato al centro, il Nero cerca controgio con ...f6 o con ...c5, sebbene aprire la posizione comporti qualche rischio.

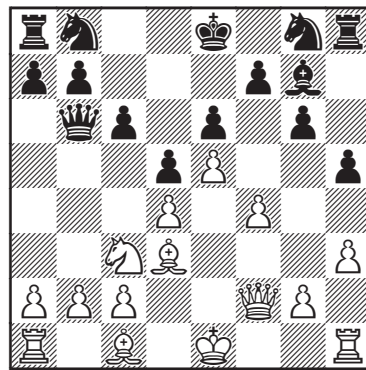
7.h3!

Al Bianco conviene cercare il cambio perché la donna sta bene in f3. Al contrario, dopo 7.♗e2 (a cui segue 7...♘h6, ecc.) una eventuale ...♗xf3 obbligherebbe l'alfiere bianco a ricattare in f3 e collocarsi su una diagonale bloccata.

7...♗xf3 8.♞xf3 ♞b6

Lo sviluppo della donna in b6 è un'idea molto importante che verrà ulteriormente trattata nella Partita 3. Qui obbliga la donna bianca a difendere il pedone 'd', scongiurando la precoce g2-g4 e anche eventuali piani di arrocco lungo, in quanto 9.♗e3? lascia il pedone b2 in presa.

9.♞f2 e6 10.♗d3



Ecco che si presenta un'importante questione strategica. Il Nero sembra poter impedire per sempre g2-g4 giocando ...h4. Poi può proseguire con ...♘e7 e ...♘f5, impiantando stabilmente il cavallo in f5 al riparo da attacchi pedonali. Nella Mas-Kasimdzhanov, Malesia 1998, al Bianco premeva impedire questa possibilità e così gioco subito 10.g3?!, alla quale seguì 10...♘e7 11.♗d3 ♘f5 12.♘e2 ♗f8! (si noti l'efficacia della ritirata 12...♗f8!, che prepara ...c5) 13.c3 c5 14.dxc5 ♗xc5 15.♞f3 ♘c6 e il Nero come minimo non ha problemi. Di regola, il Bianco non deve preoccuparsi che ...h4 metta fuori gioco la sua ala di re. Il pedone h4 si rivela spesso debole e può persino essere catturato ad esempio con ♗d3x♘f5 seguita da ♞xh4. Il Nero può lasciare la torre in h8 a difesa del pedone, ma

in questo caso come potrà arroccare o portare la torre in gioco? Quindi, se da un punto di vista strategico è utile frenare il pedone ‘g’ del Bianco, altre considerazioni posizionali di solito rendono dubbia questa mossa. Ad ogni modo, in diversi casi, e soprattutto quando il Nero gioca la Gurgenzidze accelerata e può sostenere il pedone anche con ...♗e7, la spinta può risultare attraente. Un esempio convincente è dato alla Partita 2, mossa 19.

10...♗e7 11.0-0 ♘d7 12.b3 ♗f5 13.♗e2 c5?

La questione centrale per il Nero nella Gurgenzidze riguarda i tempi della sua ricerca di gioco attivo. Abbiamo già toccato questo tema nel commento alla sesta mossa *supra*. Il Nero deve minare il centro del Bianco per ottenere controgio, ma nel farlo può darsi la zappa sui piedi perché apre le linee per i pezzi avversari. Alla mossa 10 dello spezzone della Mas-Kasimdzhanov, il Nero è riuscito a giocare ...c5 in situazione favorevole. L’alfiere sostiene la spinta da f8, una soluzione più utile che non il cavallo in d7 in questa partita, e il Bianco ha giocato l’inutile g2-g3. Per contro, in partita Hellers ha giocato b2-b3!, tratto assai più prezioso che sostiene la spinta c2-c4, vero spauracchio di tutti i giocatori della Gurgenzidze. Questo confronto suggerisce che il Nero debba giocare 13...♗f8! a questo punto. Il Bianco può tentare l’assalto con 14.g4, ma 14...hxg4 15.hxg4 ♗h4 dà gioco incerto, poiché il cavallo può essere sostenuto da ...♗e7 se necessario. Ad esempio, su 16.c4 il Nero ha già in canna la facile 16...♗c5!?, mentre su 16.f5? segue 16...♗xe5! ecc., in entrambi i casi facendo leva sulla potenziale infilata donna-re con ...♗c5.

Hellers invece consiglia la più cauta 13...h4, che lascia al Bianco un leggero vantaggio dopo 14.c4 ♗f8.

14.c4!

Svellendo il centro. Non c’è bisogno di scomodare la coppia degli alfieri per rendersi conto che questa è la migliore strategia per il Bianco: è evidente che il passaggio da una battaglia di logoramento a una di campo non può che favorirlo, in quanto il re nero è ancora nel centro e l’alfiere muto in g7 non prende parte all’azione.

14...dxc4

Se il Nero prende in d4 prima o poi ♗b2 riprende il pedone con gli interessi.

15.♗xf5!

Elimina il miglior pezzo leggero del Nero e lo obbliga a compromettere la struttura pedonale.

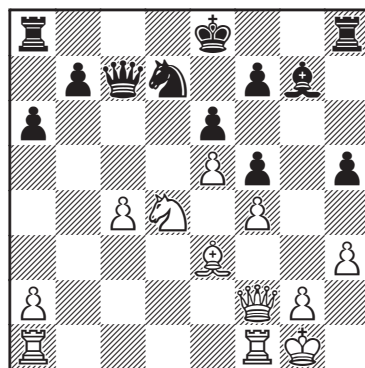
15...gxf5?

Il giusto commento è di Hellers, il quale poi consiglia 15...exf5, che a suo dire dà solo leggero vantaggio al Bianco. Dopo 16.bxc4 cxd4 (altrimenti segue 17.d5) 17.♗xd4 (con l’idea ♗e3, o anche ♗a3, associata a ♗b5, ♗d6 e ♗ab1), il Nero può ancora difendersi con 17...a6! 18.♗e3 ♖c7, lo stesso piano adottato in partita, con gioco tutt’affatto chiaro dopo 19.e6 ♗f6. Dopo il testo il re nero non può mai arroccare verso la sicurezza a est, il che significa anche che la torre di re non può essere portata a rinforzo del centro. Si può pertanto concludere che il Nero ha partita persa dal punto di vista posizionale.

16.bxc4 cxd4 17.♗xd4 a6

Una precauzione necessaria contro 18.♗e3 seguita da ♗b5.

18.♗e3 ♖c7



Se il Nero riuscisse a giocare ...♗c5 e ...♗e4 (dopo la preparatoria ...♗f8 per scongiurare la replica ♗xf5) se la caverebbe bene, ma la prossima mossa del Bianco gli tarpa le ali.

19.c5!

Per dirigere in porto un attacco i pedoni sono quasi sempre necessari, anche se la maggior parte del lavoro lo svolgono i pezzi. Il Nero ora è strategicamente perduto, in quanto non può permettere l'apertura della posizione con 19...♗xc5 20.♙ac1 b6 21.♗b3 seguita dalla presa in c5. Né tanto meno il suo re può sfuggire dal suo destino al centro, poiché 19...0-0 20.♙h4 prelude a un massacro con ♙xh5, ♙f3 e ♙g3, oppure ♗f3 e ♗g5.

19...♗f8 20.♙ab1

Il Bianco prepara 21.♙b6 seguita dal raddoppio delle torri e ♙f3 per catturare il pedone 'b'. Il Nero quindi è costretto a mendicare attività e incorre ineluttabilmente nel suo destino.

20...f6 21.♙f3 ♙b8 22.♙b6 fxe5 23.♗xe6 ♗xe6 24.♙xe6+ ♗f8 25.fxe5 ♗g8 26.♙d5 1-0

Il lettore che abbia rigiocato la Partita 1 avrà notato che l'alfiere g7, per usare la felice espressione di Nimzowitsch, "mordeva il granito". Nella Gurgenzidze, il pedone bianco in e5 è solidamente sostenuto dai suoi colleghi in f4 e d4; non può più essere attaccato con ...d6, mentre il tentativo ...f6 (di cui alle Partite 4 e 5 *infra*) raramente riesce a scalarlo. Esso è più prezioso per aprire la colonna 'f' alla torre che non per dare vita all'alfiere g7. Pertanto, per attivare l'alfiere, alle volte il Nero ricorre a ...♗h6, ma più spesso lo ritira in f8. Uno dei vantaggi di ...♗f8 è che l'alfiere sostiene la spinta ...c5, principale fonte di controgio del Nero, nel caso in cui questi eviti la linea con ...f6. Il pedone d4 è il punto più vulnerabile del centro del Bianco, in quanto costituisce la base della catena di pedoni e non può essere facilmente difeso da un altro pedone, a meno che il Bianco non trovi il tempo di spostare il cavallo e poi giocare c2-c3. Un buon esempio dell'efficacia della ritirata di alfiere è dato dalla Mas-Kasimdzhanov di cui al commento alla mossa 10 della Partita 1. Ma se il Nero arriva a desiderare la ritirata di alfiere, una domanda sorge spontanea: se si consente al Bianco di creare un blocco pedo-

nale in d4, e5 e f4 che mura l'alfiere camposcuro, perché mai bisogna svilupparlo prima in g7? Perché non lasciarlo piuttosto in f8 e sviluppare un altro pezzo? Il ragionamento non è fallace e sembra proprio che con un ordine di mosse giudizioso il Nero possa guadagnare un tempo trattenendo l'alfiere in f8. Anzi, due tempi, visto che per lasciare l'alfiere in f8 non ne serve nessuno e ben due per andare in g7 e poi tornare a casa!

Purtroppo, la ricerca della sequenza ideale è vana. Si provi ad esempio 1.e4 g6 2.d4 c6 3.♗c3 d5 4.e5. Cosa deve giocare ora il Nero se non vuole sviluppare l'alfiere in g7? La spinta 4...h5?! è decisamente inferiore, visto che il Bianco non si è ancora deciso per f2-f4. Il Bianco potrebbe tentare di sfruttare la debolezza della casa g5 giocando prima o poi ♗g5 con ♗d3, ♙f3 e perfino e5-e6 se il Nero glielo consente. Un'alternativa per il Nero è 4...♗f5, ma è possibile che in un secondo momento voglia giocare ...♗g4 per inchiodare il cavallo e così si finirebbe per perdere il tempo che stiamo tentando di guadagnare. Un terzo tentativo è 4...♗h6, ma così si blocca il pedone 'h' e quindi il Nero dovrebbe ripiegare sul piano con ...f6, che richiede ...♗g7. L'avanguardia 4...♙b6 è l'opzione più intrigante, ma ovviamente il Bianco non è affatto costretto a giocare 5.f4.

Un'altra obiezione pratica a quest'ordine di mosse è che non tutti sono disposti a consentire al Bianco di giocare c2-c4 senza poter rientrare nell'Indiana di re (ad esempio dopo 1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.c4 d6 4.♗c3 ♗f6). Non appena gioca 2...c6 il Nero è legato all'impianto della Moderna, anche se il Bianco gioca 3.c4. Vogliamo sperare che i primi quattro capitoli di questo libro dimostrino che non vi è nulla di male in ciò ma i sostenitori dell'Indiana di re si devono ritenere avvertiti!

Quindi il tentativo di guadagnare tempo omettendo ...♗g7 è una grande idea fintantoché non la si mette in pratica. Ricordiamoci però che stiamo tentando di guadagnare due tempi. Se il Nero è meno ingordo scoprirà di avere a disposizione una mossa sorprendente che guadagna un tempo, che vedremo nella partita che segue.