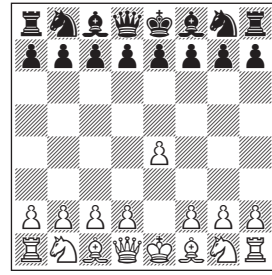


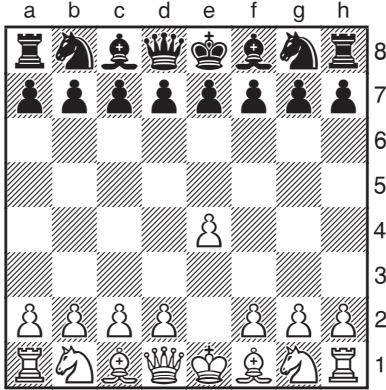
# Capitolo Quattro



## introduzione a 1.e4 e al gioco aperto

Facciamo una partita? Muovo io per primo.

### 1.e4



Spingere di due passi il pedone 'e' è il modo più antico e tuttora il più popolare di iniziare la partita. I principianti che conoscono appena le regole giocano orgogliosamente 1.e4 prima di iniziare a lasciare i pezzi in presa. Gli scacchi nei film sono dominati dalle partite di re. La maggior parte dei dieci giocatori più forti al mondo usa il più delle volte 1.e4.

Cos'ha di tanto straordinario? Al livello primordiale, 1.e4 lotta per il controllo dell'importantissima casa centrale d5 e libera l'alfiere f1, che ora può gettarsi nella mischia. In effetti nelle partite di gioco aperto, che hanno dominato la pratica scacchistica per lunghissimi anni, quest'alfiere viene sviluppato molto presto, il che sorprendentemente non si verifica in molte delle altre difese del Nero contro 1.e4. Quali sono gli altri vantaggi? Beh, spingere il pedone 'e' apre anche la diagonale d1-h5 per la donna bianca, che comunque in genere non ne approfitta nelle prime battute per evitare

di trovarsi esposta ad attacchi: già dalla casa di partenza, la donna bianca impedisce o scoraggia alcune disposizioni anomale delle forze nemiche, come quelle che prevedono le spinte avventate ...f6 o ...f5.

Tutto questo però non basta a spiegare l'ascesa di 1.e4 sul trono del regno delle aperture. Forse dobbiamo pensare a un livello ancora più primordiale. Qual è il primo obiettivo del gioco in apertura? Controllare il centro. E qual è il modo migliore per farlo? Costruire un centro ideale. Per farlo c'è bisogno di giocare soltanto due mosse: e2-e4 e d2-d4. In un certo senso, giocandone una si minaccia automaticamente l'altra, il che restringe il campo delle risposte logiche a disposizione del Nero e stabilisce già un qualche controllo. A questo punto, entrambe le mosse presentano alcuni vantaggi e in effetti 1.d4 è la seconda in ordine di frequenza, con ampio margine sulla terza. Il prevalere di 1.e4 nel computo totale si spiega quindi con fattori più sottili: ad esempio, ovviamente, nella stragrande maggioranza delle aperture 1.e4 prepara l'arrocco corto più velocemente che non 1.d4.

Ora le cose si complicano: osservate che il pedone e4 non è difeso. Non c'è da stupirsi che spesso il Nero lo attacchi e cerchi di costringere il Bianco a spendere una mossa per difenderlo. Questa immediata vulnerabilità non esiste dopo altre prime mosse molto giocate, come 1.d4, 1.c4, o 1.♘f3. Di qui le dichiarazioni di Breyer, che affermava: «dopo 1.e4, il Bianco è in punto di morte!» Naturalmente esagerava, ma l'idea rispecchia la direzione in cui generalmente si muove la difesa del Nero, che il più delle volte creerà minacce contro il pedone bianco 'e', spesso con ...♘f6 oppure ...d5. Simili attacchi al pedone e4 si incontrano in molte delle difese più importanti contro 1.e4,

di solito già nelle prime due o tre mosse. Ad esempio:

- a) nella Caro-Kann: 1.e4 c6 2.d4 d5;
- b) nell'Alekhine: 1.e4 ♟f6;
- c) nella Russa: 1.e4 e5 2.♟f3 ♟f6;
- d) nella Francese: 1.e4 e6 2.d4 d5 (e 3.♟c3 ♟f6 oppure 3.♟d2 ♟f6, solo per fare un esempio);
- e) nella Scandinava: 1.e4 d5;
- f) nella Pirc: 1.e4 d6 2.d4 ♟f6.

Dopo 1.e4 e5 il quadro non cambia: ad esempio, 2.f4 exf4 3.♟f3 d5 (oppure 3...♟f6). Dopo 1.e4 e5 2.♟f3 ♟c6 abbiamo invece 3.♟c4 ♟f6, 3.♟b5 ♟f6 e molte altre posizioni della Spagnola in cui il Nero gioca ...♟f6 già nelle prime battute.

In questo senso la difesa Siciliana rappresenta un'eccezione: dopo 1.e4 c5, generalmente la spinta del Nero in d5 è inferiore e nelle linee principali non si gioca quasi mai ...♟f6 prima della quarta o quinta mossa (ad esempio, 2.♟f3 d6 3.d4 cxd4 4.♟xd4 ♟f6), a volte anche più tardi (2.♟f3 e6 3.d4 cxd4 4.♟xd4 ♟c6 5.♟c3 a6 6.♟e2 ♟c7 7.0-0 ♟f6). Ciò nonostante, l'attacco sul pedone e4 è un tema ricorrente della strategia del Nero in queste varianti della Siciliana: molto spesso a ...♟f6 seguono mosse come ...♟b7, ...♟bd7-c5 e simili. Per finire, una delle principali alternative del Bianco a 1.e4 c5 2.♟f3 è 1.e4 c5 2.e3, a cui il Nero di solito replica 2...d5 oppure 2...♟f6, sempre attaccando e4.

L'osservazione potrà sembrare banale, ma in quante partite di donna (cioè quelle che iniziano con 1.d4) il Nero attacca il pedone d4? Non certo nelle fasi iniziali di aperture come:

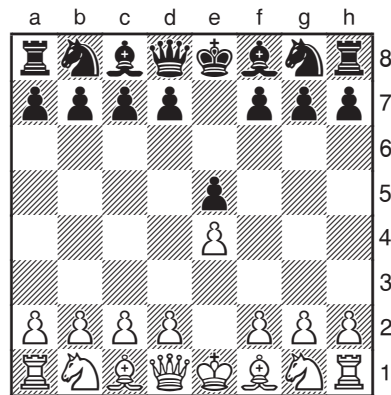
a) il Gambetto di donna rifiutato: 1.d4 d5 2.c4 e6 e adesso, ad esempio, 3.♟c3 ♟f6 4.♟g5 ♟e7 5.e3 0-0, ecc.;

b) l'Indiana di Nimzowitsch: 1.d4 ♟f6 2.c4 e6 3.♟c3 ♟b4;

c) le principali difese Indiane che iniziano con 1...♟f6 e poi 2...e6 oppure 2...g6, ad eccezione della Benoni (1.d4 ♟f6 2.c4 c5). Non sempre è così, ma nella maggior parte dei casi il pedone d4 non finisce subito sotto attacco. Dopo 1.♟f3, naturalmente, il cavallo bianco non può essere attaccato direttamente dal Nero; in pratica si può dire lo stesso del pedone 'c' dopo 1.c4. Abbiamo quindi una differenza fondamentale tra 1.e4 e le altre prime mosse del Bianco.

## Il gioco aperto

È interessante notare che 1.e4 è comunemente considerata una mossa "d'attacco". In una certa misura, la causa è proprio il fatto che il pedone e4 è esposto ad attacchi, il che può portare a uno scontro immediato e al dinamismo spesso associato alle partite di re. Ma questo non basta a giustificare il fatto che 1.e4 venga dipinta come un'apertura "d'attacco" e 1.d4 come un'apertura "posizionale". Le aperture che scaturiscono da 1.e4 e5 si chiamano "partite di gioco aperto" perché i pezzi tendono a uscire rapidamente e di solito almeno parte del centro di pedoni evapora. In particolare, l'associazione di 1.e4 al gioco aggressivo deriva in gran parte dai massacri tattici che tradizionalmente possono seguire 1.e4 e5. Questa posizione di partenza dà luogo ad aperture combattive sotto almeno un altro punto di vista: già nelle primissime mosse i giocatori attaccano spesso pedoni, pezzi, o persino il re avversario.



A sostegno di questa reputazione ci sono molte varianti standard: la mossa 2.♟f3 minaccia immediatamente il pedone 'e', e dopo 2...♟c6 3.♟c4 ♟f6, con 4.♟g5 il Bianco attacca già il re! Nulla di tutto questo avviene dopo 1.d4 d5.

Può essere utile esaminare alcune delle aperture più tradizionali dopo 1.e4 e5, tra cui abbiamo 2.f4 (il Gambetto di re, giocato praticamente da tutti i maestri del XIX secolo). Dopo 2...exf4 il Bianco cerca di attaccare il re lungo la colonna 'f' per mezzo di ♟c4, ♟f3 e 0-0. Un altro modo per attaccare il pedone e5 è 2.d4: dopo 2...exd4 3.c3 il Bianco tenta già di far saltare il centro con guadagno di tempo (dopo 3...dxc3, 4.♟c4!? cxb2 5.♟xb2 abbiamo il Gambetto

Danese, mentre 4. ♖xc3 è il Gambetto Göring). La partita Viennese con 2. ♖c3 ♗f6 3. ♙c4 ♗xe4 4. ♗h5 ha tutte le caratteristiche del gioco offensivo. Anche la linea principale della partita Italiana, 2. ♗f3 ♖c6 3. ♙c4 ♙c5 4.c3 (ma non dimentichiamo 4.b4, il Gambetto Evans) 4... ♗f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+, che pure generalmente è tranquilla, può sfociare in un gioco violento dopo 7. ♖c3!? ♗xe4 8.0-0 ♙xc3 9.d5 o altre varianti del genere. Ci sono innumerevoli altri esempi, come lo spregiudicato attacco Max Lange 2. ♗f3 ♖c6 3. ♙c4 ♗f6 4.d4 exd4 5.0-0 e dopo 5... ♙c5 6.e5 (una spinta tipica; vedi sotto) 6...d5 7.exf6 dxc4 8. ♖e1+ ♙e6 9. ♗g5 ♗d5 10. ♖c3 oppure 5... ♗xe4 6. ♖e1 d5 7. ♙xd5 ♗xd5 8. ♖c3 c'è roba in presa dappertutto!

In tutti questi esempi il centro si apre rapidamente, con conseguenze tattiche immediate: forse non basta a chiarire che nelle aperture con 1.e4 e5 domina il gioco offensivo? Eppure a quest'argomentazione manca qualcosa; poteva essere valida nel 1900, ma non oggi. Negli scacchi attuali, molte delle varianti sopra elencate sono molto rare (sebbene siano comunque istruttive e meritino di essere sperimentate), anche perché il loro dinamismo può sfumare facilmente con qualche cambio di troppo. In effetti l'insieme di tutte queste varianti non si avvicina nemmeno alla frequenza con cui si gioca la Spagnola (1.e4 e5 2. ♗f3 ♖c6 3. ♙b5). Non a caso, spesso nelle sue varianti più importanti non si cambia un solo pedone fino a mediogioco inoltrato e i pezzi, se possono, si tengono a distanza di sicurezza da quelli nemici. In questo senso, la regina delle partite di re non sembra affatto una partita di gioco aperto! Infatti le varianti della Spagnola che ho appena descritto sono impianti "chiusi", che non rappresentano l'apertura nella sua interezza. Tuttavia, spesso nella Spagnola il dinamismo viene rimandato a dopo l'esecuzione di qualche manovra importante, un metodo di gioco che diventa sempre più affascinante man mano che un giocatore migliora. Lo stesso dicasi per la difesa Russa (1.e4 e5 2. ♗f3 ♗f6), la seconda partita di gioco aperto in ordine di frequenza a livello internazionale: non si può dire che eviti lo scontro, ma tende a originare strutture semiaperte abbastanza stabili, in cui i tatticismi giocano un ruolo minore. La partita Italiana (1.e4 e5 2. ♗f3 ♖c6 3. ♙c4 ♙c5) e la Scozzese sono partite di gioco aperto che

possono dar luogo a battaglie sia tattiche che posizionali. Credo sia giusto descrivere 1.e4 e5 come un avvio né esageratamente dinamico né soporifero.

Si potrebbe affermare, in effetti, che la Siciliana aperta (1.e4 c5 2. ♗f3 e poi 3.d4) ha ereditato dal gioco aperto lo scettro del gioco romantico e offensivo. Non che il centro scompaia, anzi: nella maggior parte delle varianti è particolarmente stabile se si pensa a cosa accade negli altri settori. Però i pezzi sono particolarmente attivi: gli energici cavalli bianchi in c3 e in d4 sono spesso coadiuvati dagli alfieri in g5, e3, d3 e/o c4; la donna si porta in d2, in e2 o in f3; le torri sulle colonne centrali; i pedoni, infine, scattano in avanti per attaccare da case come f4, f5, g4, g5, h4, h5, ecc.

## 1.e4 o 1.d4?

Ma allora qual è *oggettivamente* migliore, 1.e4 o 1.d4? Potremmo limitarci a rispondere che dipende dai gusti di ciascun giocatore. Volendo andare oltre, dovremo fare ricorso allo stato attuale della teoria. Molti di voi ricorderanno che per un certo periodo l'apertura più giocata da Garry Kasparov è stata 1.d4, che gli serviva per creare attacchi. In effetti molte delle sue partite più belle e aggressive iniziano con 1.d4. Anche attaccanti come Shirov e il giovane Kramnik (più aggressivo che ai giorni nostri) hanno aperto di donna. Korchnoj si allontana di rado dalle aperture con 1.d4/1.c4 e naturalmente molti altri Grandi Maestri di vertice usano quasi esclusivamente 1.d4. Tuttavia, attualmente si nota una chiara preferenza per 1.e4 tra la maggior parte dei Grandi Maestri più forti al mondo. Forse che 1.d4 non è emozionante? Volete dire che la variante di cambio della Grünfeld, la variante Botvinnik della semi-Slava, la variante di cambio del Gambetto di donna rifiutato, la variante Tajmanov della Benoni e moltissime continuazioni dell'Indiana di re non sono aggressive e "d'attacco"? Il fatto è che in realtà, in epoche diverse, una *singola* difesa si dimostra temporaneamente capace di opporsi all'uso generalizzato di 1.e4 o 1.d4 ai massimi livelli del gioco. Ai giorni nostri direi che l'Indiana di Nimzowitsch (1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3. ♖c3 ♙b4) sta vivendo un momento simile; quando deve

affrontare 3.♟f3, il Nero la integra con l'Indiana di donna o il Gambetto di donna rifiutato. Recentemente però, il Bianco ha ottenuto buoni risultati contro l'Indiana di donna ed è sempre riuscito a creare possibilità di vittoria contro il Gambetto di donna. Inoltre i suoi risultati contro l'Indiana di Nimzowitsch sono leggermente migliori di quelli contro le altre aperture, comprese quelle contro 1.e4. Peraltro, nella Spagnola attualmente il Bianco evita l'Attacco Marshall, ad esempio giocando subito h2-h3 seguita da mosse come d2-d3, a2-a3, ♟c3 e ♙a2 (si veda il Capitolo 8). Visto l'aspetto modesto di questo metodo di gioco (che pure finora ha ottenuto risultati accettabili) viene da chiedersi se non sia imminente un ritorno a 1.d4. O forse tra qualche anno i gusti dei giocatori cambieranno, magari per motivi completamente diversi. Anche questo è il bello del tenersi aggiornati sulla teoria delle aperture. Comunque per il giocatore medio (e anche per i "normali" maestri) non è il caso di preoccuparsi di questi problemi; entrambe le mosse iniziali daranno luogo ad abbondanti opportunità di vittoria.

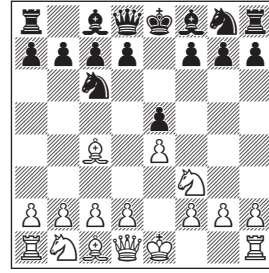
Non preoccupatevi se i nomi sciorinati negli ultimi paragrafi vi hanno confuso le idee. La mia intenzione è presentare 1.e4 da una prospettiva ampia: può essere valida sia per i giocatori posizionali che per gli attaccanti. Contro quasi tutte le risposte del Nero è possibile sia lottare per vantaggi piccolissimi e duraturi, sia tentare di mettere a ferro e fuoco il campo nemico attraverso i tatticismi. In quest'ultimo caso, spesso non è possibile raggiungere lo scopo se il Nero si difende adeguatamente oppure sfodera un contrattacco. Comunque, una volta calmatosi il polverone, un attacco audace può essere efficace quanto qualsiasi altro approccio che miri a un vantaggio leggero ma duraturo. Aniché misurare i diversi gradi di aggressività, un esame spassionato delle partite di re porta a una distinzione più interessante tra 1.e4 e 1.d4, che riguarda la conquista dello spazio attraverso la spinta in e5, una manovra di primo piano nelle partite di gioco semiaperto (quelle in cui a 1.e4 segue una mossa diversa da 1...e5) ma che può aversi anche nel gioco aperto. Basti pensare che il Bianco può spingere in e5 al terzo tratto sia nella Caro-Kann (1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5) che nella Francese (1.e4 e6 2.d4 d5

3.e5) e già al secondo nella difesa Alekhine (1.e4 ♟f6 2.e5). Contro la Pirc, e4-e5 si gioca molto spesso nella variante 1.e4 d6 2.d4 ♟f6 3.♟c3 g6 4.f4 e si incontra anche in diverse continuazioni con 4.♟f3 e 4.♙c4. Spingendoci appena un poco oltre nella Francese, troviamo 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♟c3 ♙b4 4.e5, oppure 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♟c3 ♟f6 4.♙g5 ♙e7 5.e5 e via dicendo. Dopo 1.e4 e5 esistono continuazioni come 2.♟f3 ♟c6 3.♙c4 ♟f6 4.d4 exd4 5.e5 o la più complessa 2.♟f3 ♟c6 3.d4 exd4 4.♟xd4 ♟f6 5.♟xc6 bxc6 6.e5, quest'ultima rispolverata e portata in auge dal Campione del mondo Kasparov.

Dove trovare spinte del genere nelle partite di gioco chiuso, o in qualsiasi partita di donna? Qui è raro che il Bianco giochi d4-d5 minacciando qualcosa entro le prime sei mosse. In effetti, minacce o non minacce, il pedone 'd' raggiunge la quinta traversa soltanto in poche aperture (come 1.d4 ♟f6 2.c4 c5 3.d5). Se è vero che d4-d5 si verifica abbastanza spesso nell'Indiana di re (ad esempio 1.d4 ♟f6 2.c4 g6 3.♟c3 ♙g7 4.e4 d6 5.♟f3 0-0 6.♙e2 e5 e adesso 7.d5 oppure 7.0-0 ♟c6 8.d5) e anche in qualche variante della Grünfeld, questa spinta è piuttosto rara dopo 1.d4 d5 e generalmente non si incontra mai prima di aver giocato parecchie mosse in apertura. Nelle partite di re, una situazione analoga potrebbe essere la spinta in d5 nella Spagnola, che di solito si gioca dopo la decima mossa.

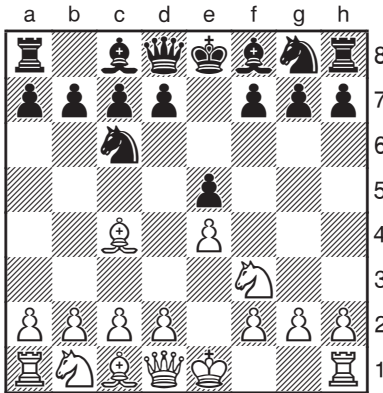
Che significa tutto ciò? Che giocando 1.e4, almeno in qualche apertura, il Bianco ha la possibilità di conquistare un vantaggio di spazio significativo già nelle prime battute: un atteggiamento indubbiamente aggressivo, che però esclude l'apertura del centro e le semplificazioni di massa, anzi punta nella direzione opposta. Non dimentichiamo inoltre che i pedoni, avanzando, possono diventare vulnerabili; eccoci tornati al Bianco "in punto di morte", come diceva Breyer. Se giocate 1.e4, quando spingete i pedoni dovete tenere conto di quest'eventualità: se non riuscirete a immobilizzare l'avversario o a creargli altri problemi, rischiate di finire sulla difensiva. Per contro, una presenza pedonale aggressiva nel campo nemico potrebbe regalarvi un vantaggio decisivo: nel corso del libro troveremo esempi di entrambi i casi.

# Capitolo Cinque



## la partita Italiana

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4



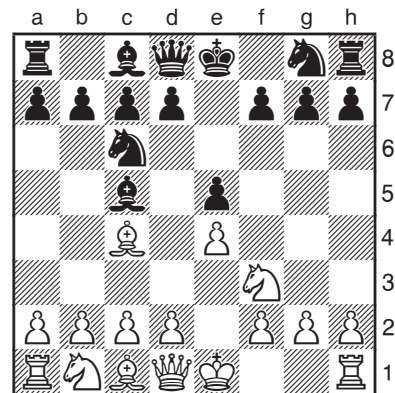
La mossa 3.♗c4 è stata giocata regolarmente fin dagli albori degli scacchi moderni. Anche se la distanza dalla Spagnola (3.♗b5) è abissale, 3.♗c4 è la seconda scelta del Bianco in ordine di frequenza. Collocare l'alfiere in c4 rispetta i principi dello sviluppo e della centralizzazione e prepara un rapido arrocco. Inoltre è la mossa che attacca più direttamente la posizione del Nero e soprattutto la casa f7, particolarmente delicata. Inoltre il Bianco mira a controllare la casa centrale d5, impedendo così la spinta liberatoria del Nero ...d5. In quest'ottica, 3.♗c4 svolge una funzione posizionale concreta che 3.♗e2, ad esempio, ignora.

Come sempre, esistono risvolti negativi che sulle prime non sono evidenti. Dal momento che l'alfiere c4 non minaccia nulla, il Nero ha la possibilità di svilupparsi liberamente. Sembrerebbe così anche dopo 3.♗b5, dato che anch'essa non porta minacce dirette; tuttavia, grazie alla potenziale minaccia ♗xc6 seguita da ♘xe5, 3.♗b5 funge da deterrente a un gran numero di impianti, a differenza di ♗c4.

Inoltre, come vedremo, se nella partita Italiana il Nero riesce a spingere in d5, il Bianco potrebbe perdere un tempo o restare con qualche svantaggio posizionale. Queste considerazioni sono piuttosto astratte, e possono essere illustrate soltanto attraverso gli esempi.

C'è da dire che la partita di Alfiere, 1.e4 e5 2.♗c4, è una scelta rispettabile che a volte rientra in 3.♗c4, ad esempio dopo 2...♗c5 3.♘f3 ♘c6. La continuazione indipendente 2.♗c4 ♘f6 3.d3 c6 4.♘f3 d5 5.♗b3 ♗d6 può condurre a gioco complesso e naturalmente il Nero può giocare ...♘c6 in una delle prime mosse. Uno degli inconvenienti di 2.♗c4 è che il Nero ha diversi modi per controllare l'andamento del gioco, il che interferisce con l'ambizione di alcuni giocatori di controllare la situazione con il Bianco, soprattutto se affrontano una variante simmetrica come 1...e5.

3...♗c5



Questo sviluppo dell'alfiere nero è la più antica risposta a 3.♗c4 analizzata a fondo. Il seguito 3...♗c5 dà vita alla partita Italiana, in

omaggio ai giocatori italiani che pubblicarono analisi su questa mossa a cavallo tra il XVI e il XVII secolo.

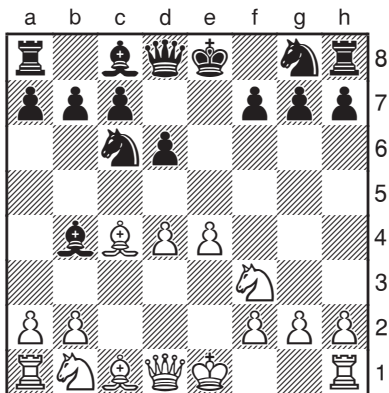
Con 3...♙c5 il Nero si oppone alla spinta del Bianco in d4, che mira a costruire un centro ideale. Inoltre è nell'aria ♖g5, che attaccherebbe due volte la casa f7, e in tal caso il Nero vuole essere pronto a difendersi arroccando. La posizione lineare dopo 3...♙c5 racchiude molte idee classiche sullo sviluppo, il centro e l'attacco, e per noi questo è un buon incentivo per esaminarla con un po' di attenzione.

#### 4.c3

Qui ci concentreremo su questa continuazione, che rappresenta l'intento più puro dell'apertura: costruire un centro ideale e respingere i pezzi neri con guadagno di tempo. 4.c3 conduce a gioco simile ad altre aperture ed è quindi utile studiarla anche in prospettiva più ampia. Per motivi di organizzazione del testo, la continuazione 4.d3 ♖f6 verrà esaminata nel Capitolo 6 dedicato alla difesa dei Due cavalli, sotto l'ordine di mosse 1.e4 e5 2.♖f3 ♖c6 3.♙c4 ♙c5 4.d3 ♙c5. Invece 4.c3 ♖f6 5.d3, abbastanza simile, si trova alla fine di questo capitolo.

#### 4...♖f6

Con questa mossa il Nero sviluppa un pezzo e contrattacca. Le alternative permettono al Bianco di attuare il suo piano; ad esempio, 4...d6! 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ illustra la superiorità del Bianco al centro.



Qui il Bianco ha diverse continuazioni valide:

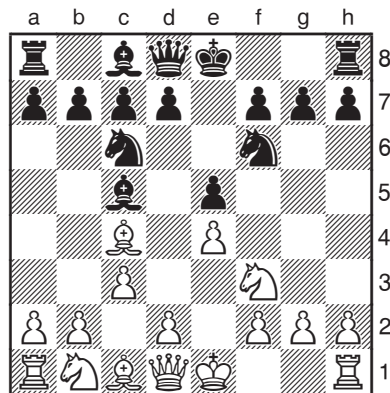
a) 7.♙f1!? (il modo più fantasioso di sottrarsi allo scacco: il Bianco minaccia 8.d5, e dopo una

mossa di cavallo guadagnerà l'alfiere con 9.♙a4+) 7...♙a5 8.d5 ♖ce7 9.b4! (dopo 9.♙a4+ c6 l'alfiere a5 è difeso) 9...♙b6 10.♙b2 e gli alfiere dominano la scacchiera. Possiamo confrontare questa posizione con il Gambetto Evans (1.e4 e5 2.♖f3 ♖c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 ♙xb4 5.c3), che può portare a qualcosa di simile ma in cui il Nero ha un pedone in più come compenso;

b) naturalmente 7.♖c3, che sviluppa un pezzo, non può essere cattiva: 7...♖f6 8.d5 ♙xc3+ (ancora attenzione a 8...♖e7?? 9.♙a4+, guadagnando un pezzo); è un tranello comune a molte aperture, comprese quelle che iniziano con 1.d4) 9.bxc3. La posizione risultante è favorevole al Bianco in virtù del suo dominio al centro;

c) 7.♙d2 ♙xd2+ 8.♙xd2 dà al Bianco uno sviluppo quantitativamente e qualitativamente migliore.

Torniamo ora a 4...♖f6:



#### 5.d4

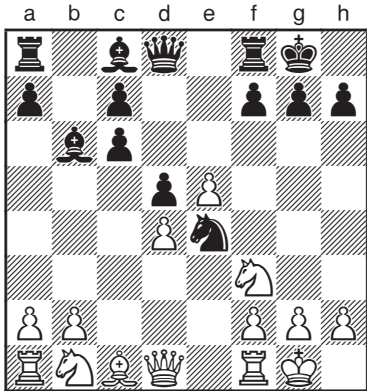
Indubbiamente la continuazione più impegnativa. Un'alternativa meno aggressiva ma comunque interessante è 5.d3, una mossa più tecnica che esamineremo alla fine del capitolo.

Il Bianco ha un'alternativa istruttiva in 5.0-0, dopodiché la migliore per il Nero è la presa 5...♖xe4 per poi ribattere a 6.d4 con 6...d5! (tenete a mente questa mossa: il Nero dovrebbe giocarla quasi sempre, quando gli viene consentito, cioè quando non perde tatticamente). 7.dxc5 dxc4 8.♙xd8+ ♖xd8. Per il Bianco questo finale è al massimo pari, ma più probabilmente finirà in posizione inferiore.

#### 5...exd4 6.cxd4

Alla spinta 6.e5, apparentemente incisiva, può

seguire anche qui 6...d5! (6...d4?!, sperando in 7.♖e2 d5 8.exd6 0-0, è controbattuta energicamente da 7.♙d5) 7.♙b5 (7.exf6? dxc4 8.fxg7 ♖g8 lascia tutti i pezzi neri attivi e pronti a entrare in azione, mentre il Bianco è indietro nello sviluppo e subisce pesantemente al centro; il Nero proteggerà il re arroccando lungo) 7...d4 8.cxd4. Ora il Nero può giocare sia 8...♙b4+ che la più comune 8...♙b6. In quest'ultimo caso può seguire 9.0-0 0-0 10.♙xc6?! (i libri riportano questa presa leggermente dubbia, motivata dal fatto che il Nero aveva in mente ...d4e7) 10...bxc6.



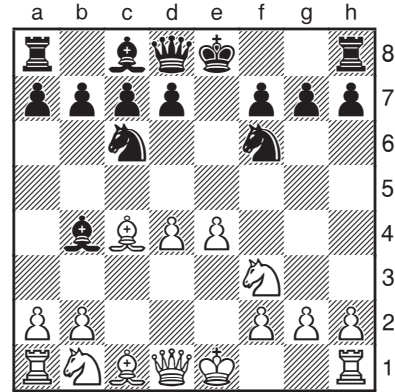
A prima vista la posizione dell'alfiere b6 può sembrare cattiva e inoltre il Nero ha due pedoni deboli sulla colonna 'c', ma ha anche la coppia degli alfieri ed è pronto ad assaltare il centro nemico con ...c5. Il Bianco può fare ben poco per opporsi; ad esempio, 11.b4!? (per impedire ...c5; le alternative sono 11.♖c2 ♙g4!; oppure 11.h3 c5! 12.♙e3 cxd4 13.dxd4 ♖e8!, preparando ...♖xe5 oppure ...c5 seguita da ...f6; infine, 11.♙e3 ♙a6 12.♖e1 c5 13.dxc5 dxc5 è buona per il Nero) 11...a5 12.♙a3 axb4 13.♙xb4 c5 14.dxc5 ♙xc5 15.♙xc5 dxc5 16.♖c2 d4e6 17.♖d1 c5; qui il Nero ha due pedoni passati e un'ottima posizione centralizzata.

Si noti l'accoppiata 13...c5 e 17...c5. Questa doppia mazzata dei pedoni 'c', che mira a smantellare il centro del Bianco, è un tema molto comune. Il Bianco deve tenerne conto, quando gioca ♙xc6. Simili posizioni si incontrano spesso anche in altre varianti di apertura.

### 6...♙b4+

Vale la pena di osservare quanto può essere micidiale un centro ideale incontrastato:

6...♙b6? 7.d5! d4e7 8.e5 d4e4 9.0-0-0 10.♖e2 d4c5 11.b4 d4a6 12.d6 cxd6 13.exd6 d4g6 14.♙g5 ♖e8 15.♙e7 ♗h8 16.d4c3 d4xb4 17.♖ae1 d4c6 18.♙xf8 ♖xe2 19.♖xe2 d4xf8 20.♖e8 ♗g8 21.d4d5 g6 22.d4e7+ 1-0 (Euwe-Jutte, Amsterdam 1927). Si veda anche la partita esemplificativa nel Capitolo 1.



### 7.♙d2

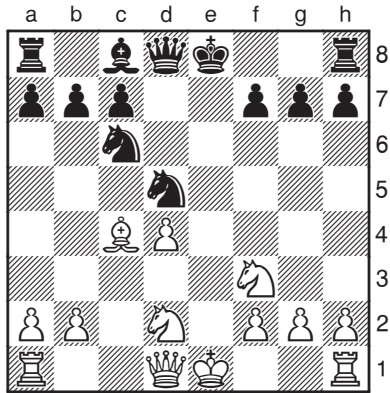
I tatticismi che derivano da 7.d4c3 d4xe4 8.0-0 ♙xc3 9.d5 danno origine a una ventina di mosse teoriche di cui non ci occupiamo in questa sede. Esistono diversi libri in cui potete trovare i dettagli. Alla "variante di Cracovia", 7.♗f1, il Nero deve rispondere con la tipica contospinta 7...d5! 8.exd5 d4xd5 e non si vede cosa stia facendo il re bianco in f1.

### 7...♙xd2+

Recentemente il Nero ha tentato di nuovo la vecchia 7...d4xe4 8.♙xb4 d4xb4 9.♙xf7+ ♗xf7 10.♖b3+, a cui spesso segue 10...d5 11.d4e5+ con gioco complesso dopo 11...d4e6! 12.♖xb4 c5. Questa continuazione è ancora incerta: molti giocatori non si fidano perché il re nero finisce al centro; altri invece ne apprezzano la natura avventurosa. In ogni caso, è confortante sapere che anche varianti cadute in disuso ormai da tempo possono tornare in vita.

### 8.d4bx2 d5 9.exd5 d4xd5

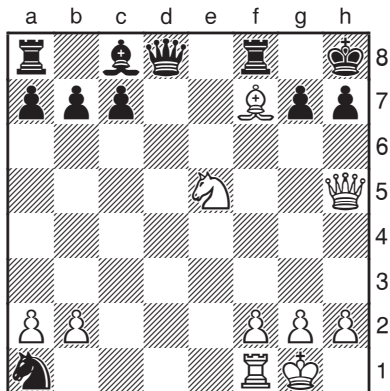
(diagramma pagina seguente)



### 10. ♖b3

Di solito il Bianco la gioca subito per attaccare il cavallo bloccatore in d5 prima che riceva il sostegno degli alleati e prima che il re nero si porti al sicuro. Ci sono due alternative istruttive, e la seconda porta a gioco interessante per entrambi:

a) 10.0-0 è giocabile, ma concede al Nero più scelta dopo 10...0-0, e se ora 11.♖b3?! ♘a5!, eliminando l'alfiere c4 senza pagare dazio. Una dimostrazione di come il Bianco può sfruttare la sua attività contro i vantaggi statici del Nero è 11.♘e5?! (oggettivamente è senz'altro migliore 11.♖c2!; confrontatela con 10.♖c2 nella variante 'b') 11...♘xd4!? (11...♘xe5 12.dxe5 ♖e6 13.♖b3 ♜b8 è pari, ma qui il Bianco non ha più il pedone isolato) 12.♘b3! ♘xb3 13.♖xd5! ♘xa1? (la migliore è 13...♖f6) 14.♖xf7+ ♔h8 15.♖h5! con attacco tremendo (Kluxen-Capablanca, simultanea, Amburgo 1911).

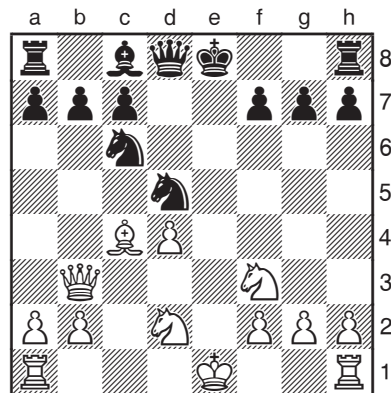


In partita seguì 15...♖f5 (15...h6 16.♜d1)

16.♖xf5 ♖f6 17.♘g6+! ♖xg6 (17...hxg6 18.♖h3+ è un trucco che vale la pena ricordare) 18.♖xg6 ♜xf5 19.♖xf5 g6 20.♖e4 1-0, perché il cavallo a1 è condannato. Se non si fosse trattato di una simultanea, ma di una partita seria di torneo, il nome di Kluxen sarebbe passato alla storia per aver sconfitto il leggendario Capablanca! Comunque la partita resta una bella dimostrazione del fascino del gioco aperto;

b) la seconda alternativa che ha resistito alla prova del tempo è 10.♖c2; ad esempio, 10...♘ce7 (dopo 10...♖e7+, 11.♔f1 è buona per il Bianco, come anche 10...♖e6 11.0-0 0-0 12.♜fe1 ♘db4 13.♖b3 ♖xc4 14.♘xc4) 11.0-0 0-0 12.♘e4 ♖g4 13.♜ac1 ♖xf3?! 14.♘g5 g6 15.♘xf3. Il Bianco quindi ha più modi a disposizione per continuare a giocare attivo.

Torniamo ora a 10.♖b3:



Questa posizione storicamente molto importante è contraddistinta dall'equilibrio tra due classici elementi posizionali: la maggiore attività e il vantaggio di spazio del Bianco, che fa pressione sulle colonne 'c' ed 'e', contro il solido blocco del pedone isolato potenzialmente debole in d4 da parte del Nero. Nel Capitolo 3 ho esaminato molti altri pedoni isolati 'd' nelle varie aperture. Che dire di questo? Come sempre, il blocco del Nero in d5 è fondamentale per tentare di tenere sotto controllo la posizione. Nel diagramma che abbiamo di fronte, il Bianco non può far saltare il blocco ma può "aggirare" il cavallo e creare minacce. Il cambio degli alfieri camposcuro dovrebbe favorire il Nero, perché le semplificazioni rendono più difficile il compito del Bianco di radunare le forze neces-

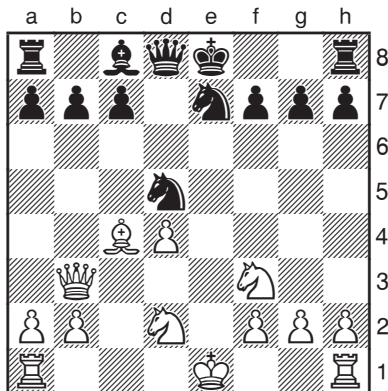


sarie per un attacco. Sorge così una domanda interessante: quanti pezzi bisogna cambiare per negare al giocatore più attivo il compenso per la debolezza del pedone isolato? Come vedremo, nel caso specifico il Bianco ha ancora buone risorse. Se è vero che alcuni cambi possono diminuire sensibilmente le sue possibilità, ce ne sono altri che possono permettergli di intensificare la pressione! Dipende tutto dal gioco dei pezzi: ad esempio, in altre aperture con il pedone isolato 'd' (come il Gambetto di donna accettato, l'Indiana di Nimzowitsch, la Caro-Kann e così via) il Nero ha la possibilità di espandersi sull'ala di donna con ...a6 e ...b5, oppure fianchettando l'alfiere con ...b6 e ...♞b7. Nella posizione che stiamo esaminando, tutto ciò non è possibile e il Nero non sembra avere un modo per alterare l'equilibrio. Se è così, forse dovrà lasciare tranquillo l'avversario per un po', concedendogli tempo prezioso per migliorare la posizione. In compenso, però, il Nero non ha debolezze che possano essere attaccate e non ne accetterà alcuna, a meno che non possa ottenere qualcosa in cambio.

Dopo 10.♖b3 il Nero ha due approcci basilari: rafforzare il blocco con 10...♗ce7, oppure cercare di forzare gli eventi con 10...♗a5. Esaminiamoli entrambi.

### Bloccare il pedone

10...♗ce7



In questa situazione la battaglia tra attività dei pezzi e fattori posizionali è incentrata sul pedone isolato e il suo bloccatore. Vediamo alcune possibili continuazioni.

## Partita I O'Kelly-Euwe Amsterdam 1950

11.0-0 c6 12.♞fe1 0-0

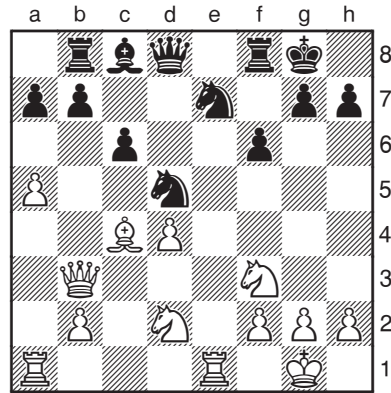
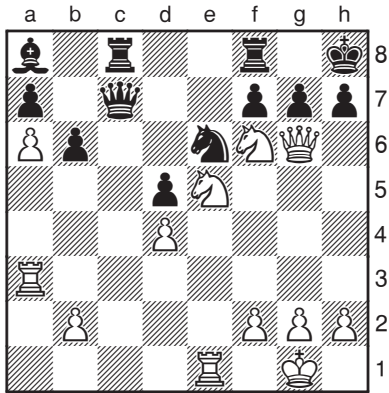
Il Nero ha puntellato d5 senza difficoltà; tuttavia i pezzi leggeri bianchi sono molto energici e possono creare problemi non trascurabili. Prima di tutto, il Bianco rivendica un po' di spazio.

13.a4

In assenza di bersagli evidenti, guadagnare spazio è spesso la politica migliore. Il Bianco si oppone a ...b5 ma prepara anche a4-a5, che ha il doppio scopo di preparare un attacco su b7 e impedire ai cavalli neri di occupare b6. L'altra strategia è insistere sul gioco dei pezzi, ad esempio con 13.♗e4. Il Bianco può anche svilupparsi immediatamente con 13.♞ac1, che in effetti è stata giocata in qualche partita; ad esempio, 13...a5!? (oppure 13...♖b6 14.♖a3 ♗e6 15.♗e4, con pressione fastidiosa in vista di mosse come ♗d6, ♗c5 e ♗fg5, Rossolimo-O'Kelly, Amsterdam 1950; con ogni probabilità, il Nero farebbe meglio a giocare 13...♗b6 14.♗d3 ♗f5 15.♗e4 ♖c7 con un certo equilibrio dinamico) 14.♗e4 a4 15.♖a3 ♗f5 (Renner-Gabriel, Bundesliga, 2ª divisione 2000/1); a questo punto il Bianco aveva l'opportunità 16.♗xd5!? ♖xd5 17.♞c5 ♖d8 18.♖b4 e il Nero è legato; ad esempio, 18...♞e8 19.♞e5!.

13...♖b6!

La risposta di Euwe è probabilmente la più logica: le semplificazioni dovrebbero agevolare il difensore e inoltre il Nero evita debolezze. Gli effetti irritanti dell'eventuale spinta in a5 sono evidenti nella bella partita Rossolimo-Reissman, Portorico 1967: 13...b6 14.♗e5 ♗b7 15.a5! ♞c8?! (la strategia coerente è 15...f6! 16.♗d3 ♗h8, sorvegliando d5; il Nero deve sfruttare i suoi punti di forza) 16.♗e4 ♖c7 17.a6 ♗a8 18.♖h3 ♗f4 19.♖g4 ♗ed5 20.♞a3!. Ora il re nero finisce sotto un pericoloso attacco senza avere il tempo di giocare ...c5 liberando l'alfiere a8. In partita seguì 20...♗e6? (debole, ma anche 20...c5 21.g3 ♗g6 22.♗xg6 hxg6 23.♖h4 è buona per il Bianco, che ha idee come 24.♗g5 ♗f6 25.♞ae3!) 21.♗xd5 cxd5 22.♗f6+ ♗h8 23.♖g6!!.



Naturalmente si resta subito colpiti dalla bellezza di questa mossa (che ricorda la celebre partita Levitsky-Marshall con ...♖g3!!) ma a un occhio attento ai particolari non sfugge l'alfiere nero murato vivo dal pedone in d5, proprio la casa che rappresentava il fiore all'occhiello della posizione del Nero. La partita si concluse con 23...♖c2 (il Bianco minaccia matto in h7, ma accattare il sacrificio di donna perde subito: 23...fxg6 24.♘xg6+ hxg6 25.♙h3#; oppure 23...hxg6 24.♙h3#; o infine 23...gxf6 24.♗xf6+ ♘g7 25.♙g3 ♙g8 26.♘xf7+) 24.♙h3! 1-0. Il Bianco minaccia matto in h7 alla prossima, di torre o di donna, ma anche dopo 24...♗xg6 25.♘xg6+ fxg6 26.♙xh7# il Nero prende matto.

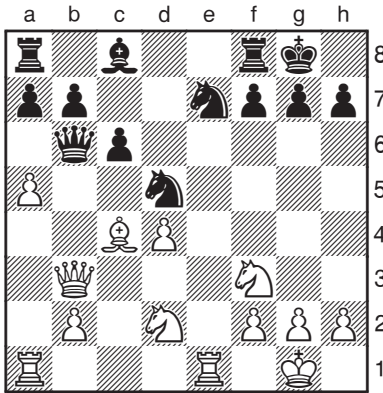
Anziché 13...♗b6 o 13...b6, una difesa che evita l'indebolimento dell'ala di donna e lascia l'alfiere sulla diagonale h3-c8 è 13...♙b8; ad esempio, 14.a5 f6!?. Tutte le spinte del pedone f7 sono a doppio taglio: perché il Nero dovrebbe accettare un buco in e6? Perché difendendo e5 prepara ...♙g4 senza dover temere ♘e5 e può giocare anche ...♘h8 senza preoccuparsi di un eventuale attacco del cavallo su f7. Il Nero pensa di potersi permettere la debolezza in e6 in cambio di un rapido sviluppo. Un'alternativa apparentemente più sicura è 14...h6, preparando ...♙e6 o ...♙f5, ma ora 15.a6! b5 16.♙xd5 ♘xd5 17.♘e4 ♙b6 18.♘c5 ♘c7 19.♗c3! ♘xa6 20.b4 serra una morsa ferrea che vale più di un pedone.

(diagramma)

Nella Garcia Fernandez-Korneev, Madrid 2002 si è avuta 15.♘e4 (15.a6 b5 16.♘e4 ♙g4!) 15...♘h8 16.♗a3 ♙g4 17.h3 ♙h5 18.♘c5 ♙e8 19.♘e6 (una casa straordinaria, ma non ci sono obiettivi d'attacco!) 19...♗d7 20.♘c5 ♗c8 21.♙xd5 ♘xd5 22.♙xe8+ ♗xe8 23.♙e1 ♗d8. Il Nero ha ottenuto la semplificazione sperata conservando l'importantissimo blocco in d5. Se ora il cavallo si rifà sotto con 24.♘e6, segue 24...♗g8 minacciando ...♙e8, ...♙f7, ecc. Comunque, ci vuole coraggio per giocare così.

#### 14.a5!?

Rossolimo insiste con la sua ottima idea. Incredibilmente il Bianco può permettersi il cambio delle donne, che in teoria dovrebbe bastare al Nero per consolidare l'avamposto in d5 e attaccare il pedone d4. Qui possiamo imparare una lezione sui pedoni isolati 'd': anche se ci sono delle eccezioni, spesso chi ha il pedone isolato può sopportare semplificazioni anche notevoli se i suoi pezzi trovano buone case. 14.♗a3 invece è tematica, ma non mette in crisi la struttura pedonale del Nero dopo 14...♙e6 (è stata giocata 14...♘f5, ma 15.♙xd5! cxd5 16.♘b3 dovrebbe dare un piccolo vantaggio al Bianco in virtù dei cavalli forti e dell'alfiere cattivo del Nero) 15.a5?! (15.♘e4 è a doppio taglio) 15...♗c7 16.♘e4 (16.♘g5 ♙f5) 16...♙ad8 17.♘c5 ♙c8!. Qui il Bianco è a corto di idee, mentre la casa d5 è il fulcro della partita. Questa continuazione è esemplare per quanto riguarda il gioco del Nero.



14... ♖xb3 15. ♗xb3 ♕f5

Anche se probabilmente sviluppare l'alfiere è soddisfacente, è più chiara 15... ♖d8 dopodiché, se il Bianco è troppo ambizioso, tutti i pezzi neri troveranno una coordinazione favorevole; ad esempio, 16. ♗c5!? ♖b8! 17. ♗e5 (il Bianco può tentare 17. ♖ac1 b6 18. ♗d3!, ma il Nero pareggia dopo 18... ♕d7 19. axb6 axb6; ad esempio, 20. ♕d5! ♗xd5 21. ♗fe5 ♗e7 22. ♗b4 f6! 23. ♗xd7 ♖xd7 24. ♗xc6 ♗xc6 25. ♖xc6 ♖xd4 26. f3 ♖b7 con gioco pari) 17... ♗f8 (17... ♗f6? 18. ♗ed7!) - Rossolimo-Unzicker, Heidelberg 1949; se ora il Bianco gioca 18. ♖a3? (18. ♗f3 è pari e il Bianco non può fare di meglio) 18...b6 19. axb6 axb6 20. ♗e4, il Nero lo ricaccia indietro con 20...f6 21. ♗f3 ♕d7!.

16. ♗e5

Con l'idea 17.a6.

16... ♗b4!?

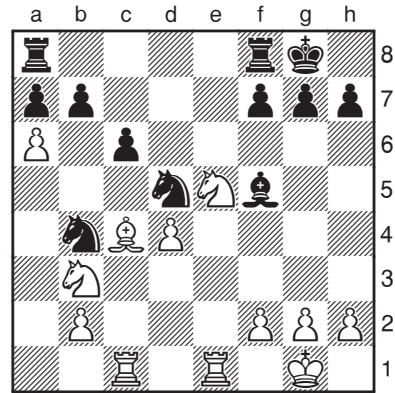
16... ♖fe8 dà l'impressione di essere più solida. Probabilmente qui il Nero è vicino alla parità, ma non è facile contrastare la pressione del Bianco sull'ala di donna. 16...a6? crea un'ottima casa in c5, che il Bianco può immediatamente occupare con buoni risultati.

17. ♖ac1

Dopo 17. ♗xf7 il Nero ha il tranello 17... ♗ed5!, minacciando sia ... ♖xf7 che ... ♗c2.

17... ♗ed5 18.a6!

Il Bianco distrugge le fondamenta della barriera del Nero sulle case chiare.



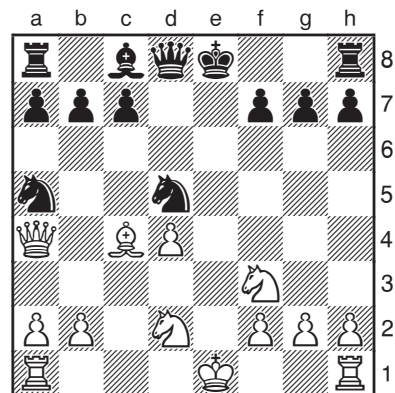
18...b5 19. ♕xd5 cxd5 20. ♗c6 ♗xc6 21. ♖xc6 ♖fe8 patta

Pachman analizzò questa posizione, dimostrando che il Bianco sta molto meglio e confermando l'idea diffusa che il cavallo bianco sia migliore dell'alfiere nero: 22. ♖xe8+ ♖xe8 23. f3 (è buona anche 23.h3) 23... ♖e1+ (23... ♖c8 24. ♖d6 ♕e6 25. ♗c5) 24. ♗f2 ♖b1 25. ♗c5 ♖xb2+ 26. ♗g3 g5 27. ♖c7 ♗g7 28. ♖xa7 ♖a2 29. ♖b7 ♕c8 30. ♖xb5 ♕xa6 31. ♗xa6 ♖xa6 32. ♖xd5 con posizione tecnicamente vinta.

Tutto il materiale appena visto è davvero molto istruttivo per i giocatori in fase di apprendimento, ma queste idee potrebbero interessare anche qualche maestro.

## Dare la caccia ai pezzi

10... ♗a5 11. ♖a4+



11... ♗c6

Si è ritenuto a lungo che questa manovra of-

frisse al Nero una continuazione estremamente pattaiola, se non la patta immediata. Invece 11...c6? difende d5 ma è decisamente cattiva perché dopo 12.♙xd5! ♖xd5 13.♜c1 il Bianco minaccia sia ♜c5 che b2-b4. A questo punto 13...♗b5! è forzata, ma il Bianco domina dopo 14.♗a3! (minacciando ♜c5 e ♘e4) 14...b6 15.♘e4 ♘b7 16.♘e5 ♙d7 17.♘c4 ♗d5 18.0-0 0-0-0 19.♗xa7! ♗xe4 20.d5! e la posizione del Nero crolla a pezzi.

Dopo il testo il Nero minaccia ...♘b6 per eliminare il miglior attaccante del Bianco, l'alfiere c4. Vediamo un possibile sviluppo da questa posizione.

## Partita 2 Kuprejchik-Aleksandrov Bad Wörishofen 2001

### 12.0-0!

Arroccare è la continuazione più interessante. In parecchie partite si è avuta 12.♗b3 ♘a5 13.♗a4+ ♘c6 14.♗b3 ♘a5 patta, un esito che sicuramente era ben accetto a entrambi i giocatori, probabilmente già prima dell'inizio della partita. Quindi se il Nero vuole giocare per vincere deve tentare 12...♘ce7 (si veda 10...♘ce7 nella sezione precedente), ma il Bianco non è obbligato ad accettare la patta e può tenere vivo il gioco con 12.0-0. Inoltre in precedenza aveva anche l'alternativa 10.0-0 0-0 11.♗c2, segnalata nel commento alla decima del Bianco.

Le alternative sono 12.♙b5, giocabile ma non molto convincente dopo 12...♙d7, e 12.♘e5?!, che si imbatte in problemi sorprendenti dopo 12...0-0! 13.♘xc6 ♗e8+! 14.♚f1 ♘b6! 15.♗b3 (15.♗b5 bxc6 16.♗c5 ♘xc4) 15...♗xc6 (Karkocha-Swerin, corrispondenza 1985). Il Nero ha un grande vantaggio per via della posizione orrenda del re bianco.

### 12...0-0

Dopo 12.0-0 il Nero "minacciava" 12...♘b6 attaccando donna e alfiere, ma può seguire 13.♜fe1+ ♙e6 14.♗a3! e il Bianco impedisce l'arrocco all'avversario; dopo 14...♘xc4 (che altro?) 15.♘xc4 i pezzi bianchi sono magnificamente piazzati e il Nero non può ancora portare il re al sicuro. Un piano semplice è ♜ad1 seguita da d4-d5. Se il Nero prende il pedone 'd' con 15...♘xd4 finisce sotto un tipico attacco in posizione aperta dopo 16.♜ad1

♘xf3+ 17.♗xf3. Se ora 17...♗c8?! 18.♗a3 e il Bianco ha impedito l'arrocco e minaccia f4-f5. Il Nero deve giocare l'attiva 17...♗h4, ma il Bianco resta in vantaggio con 18.♗xb7.

### 13.♙xd5!?

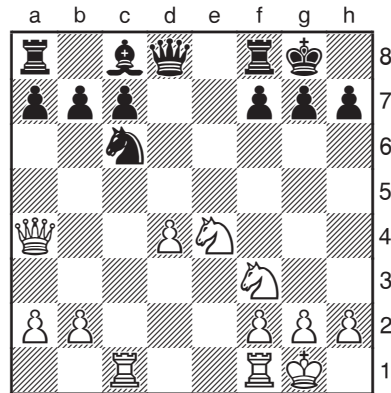
Leggermente passiva. Per evitare semplificazioni, il Bianco farebbe bene a tentare 13.♗c2! ♙e6 (13...♘b6 14.♙d3 h6 15.♗c5!?) 14.♜fe1 ♘db4 15.♗c3 e la lotta tra il suo vantaggio di spazio e la pressione del Nero sul pedone 'd' continua; una possibile continuazione è 15...♙xc4 16.♘xc4 ♘d5 17.♗b3 ♘b6 18.♜ac1!? ♘xd4 19.♘xd4 ♗xd4 20.♘a5 con vantaggio del Bianco. Questa continuazione ricorda lo stesso tipo di gioco della linea principale con 10.♗b3 ♘ce7 (vedi sopra).

### 13...♗xd5 14.♜ac1 ♗d8

Anche 14...♙e6, con blocco in d5, non è affatto male; ad esempio, 15.♜c5 ♗d8! (15...♗xa2 16.♗xa2 ♙xa2 17.b3) 16.♜e1 ♙d5.

### 15.♘e4

Una strada più complessa è 15.♘b3, con l'idea ♜fe1 e ♘c5. Ora potrebbe seguire 15...♘e7 16.♜fe1 ♘d5 17.♘c5 c6 con gioco incerto.



### 15...♘e7! 16.♜fe1 ♘d5

L'apertura è finita e le possibilità sembrano all'incirca pari. Nonostante il sensibile vantaggio di sviluppo del Bianco, la morsa del Nero su d5 e l'assoluta mancanza di debolezze lo mettono al riparo da attacchi immediati.

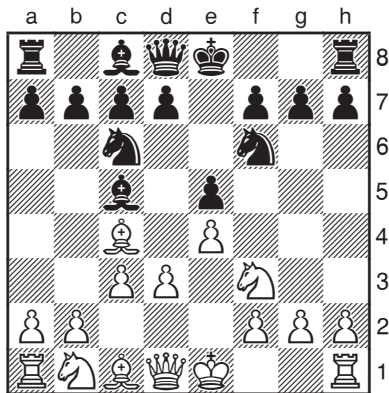
Le continuazioni più antiche del Gioco Piano possono ancora mettere alla prova la comprensione scacchistica di entrambi i giocatori. Non c'è apertura migliore che possa servire da mo-

dello per le classiche partite di gioco aperto. Per i meno esperti nel gioco, studiare attentamente e giocare quest'apertura si rivelerà particolarmente prezioso, ma anche i più esperti potranno mettere a frutto il tempo dedicato a esaminarne le caratteristiche uniche.

### Un approccio tecnico: 5.d3

E se il Bianco non volesse ingaggiare uno scontro a viso aperto come quelli appena visti? Diamo uno sguardo a cosa succede se evita le continuazioni relativamente forzate dopo 5.d4 e gioca invece 5.d3.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♘f6 5.d3



Mosse lente come questa servono tipicamente al Bianco quando non vuole correre rischi e preferisce sfidare il Nero in una battaglia di abilità posizionale. Le idee alla base di questa struttura sono:

- difendere il pedone e4;
- controllare la casa d4 evitando l'ingresso di un pezzo nero (generalmente un cavallo);
- infine, rimandare la spinta in d4 finché i pezzi non saranno più sviluppati, evitando così le varianti forzate che abbiamo visto nella linea principale dopo 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+, a cui segue ben presto la spinta ...d5, che chiarisce la situazione al centro.

In compenso però, ora il Nero ha molta più libertà nello sviluppo. Senza dover temere la spinta in d4, potrà svilupparsi attivamente e dovrebbe riuscire a pareggiare, ma non aspettatevi una partita facile per nessuno dei due colori. Ora vi mostrerò una partita tra le tante giocate

in questa continuazione, allo scopo di esaminare alcune idee generali che potranno essere applicate anche ad altre posizioni simili.

## Partita 3 Karpov-Korchnoj

Campionato mondiale (8), Merano 1981

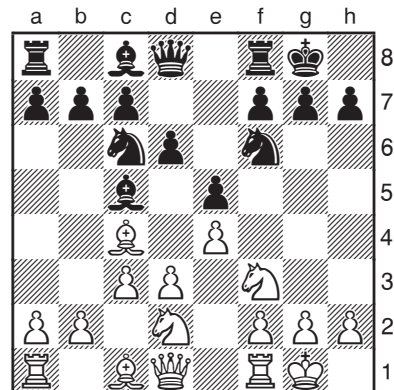
### 5...d6

Consolidando il pedone e5 in vista di minacce come b2-b4-b5. In generale il Nero non deve avere troppa fretta di giocare l'allettante ...d5, perché il suo centro può diventare troppo vulnerabile; ad esempio, 5...d5?! 6.exd5 ♘xd5 7.b4 (anche 7.♖b3 è pericolosa) 7...♙b6 8.b5 ♘a5 9.♘xe5. Si noti che inchiodare il cavallo con 9...♗e7?! è del tutto inutile dopo 10.0-0!, perché 10...♗xe5?? perde da 11.♙e1. Anche 5...0-0 6.0-0 d5?! 7.exd5 ♘xd5 8.b4! seguita da 9.b5 è debole per il Nero. Queste continuazioni evidenziano uno dei vantaggi che il Bianco ricava dalla spinta in c3.

### 6.0-0 0-0

Anche 6...♙g4 è possibile e porta più o meno allo stesso tipo di posizione che esamineremo nel Capitolo 6, quando studieremo 4.d3 nella difesa dei Due cavalli.

### 7.♘bd2

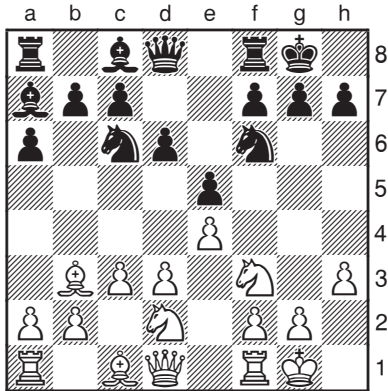


### 7...a6!?

La spinta di un solo passo del pedone 'a' si basa su due idee: ritirare l'alfiere al sicuro in a7 e poter catturare l'alfiere c4 dopo ...♘a5, un cambio che offrirebbe al Nero il vantaggio della coppia degli alfieri senza concedere nulla all'avversario.

Si noti che l'immediata 7...♖a5 avrebbe consentito 8.♙b5! a6 9.♙a4 b5 10.♙c2, evitando il cambio dell'alfiere bianco e minacciando b2-b4. Ecco dunque un altro vantaggio della spinta in c3. Dopo il testo la minaccia posizionale 8...♗a5 prende corpo: può seguire quindi...

**8.♙b3 ♙a7 9.h3!?**



Il tratto di Karpov impedisce ...♙g4 in alcuni casi, ma soprattutto prepara ♜e1 senza dover temere ...♗g4. Ora il Bianco è pronto a riorganizzarsi con la manovra ♘c4-e3, oppure a giocare ♜e1 seguita da ♗f1 e quindi da ♗g3 o ♗e3. Forse conoscete già questa sequenza di mosse, ma se non l'avete mai vista vi sembrerà piuttosto strana. In realtà la manovra di cavallo ♘bd2-f1-g3/e3 è del tutto normale. Non scenderò nei dettagli in questa sede, ma l'idea è che se il centro è stabile i pezzi possono imbarcarsi in lunghi viaggi senza conseguenze negative. Da g3 il cavallo bianco mette gli occhi sulla magnifica casa f5 e difende e4; invece un cavallo in e3 punta sia su d5 che su f5 (anche a costo di sbarrare la strada all'alfiere di donna). Nel capitolo sulla Spagnola vedremo spessissimo questa manovra ♘bd2-f1-g3/e3 ed è bene iniziare fin da ora a familiarizzare con essa.

**9...♙e6**

9...h6 è una valida alternativa. Incontreremo molte di queste "mossetine" nelle varianti con d2-d3 e ...d6. L'idea è impedire ♙g5 dopo che il Bianco avrà mosso il cavallo d2. A 10.♜e1 può seguire 10...♗h5!. Confrontatela con la partita e i commenti che seguono.

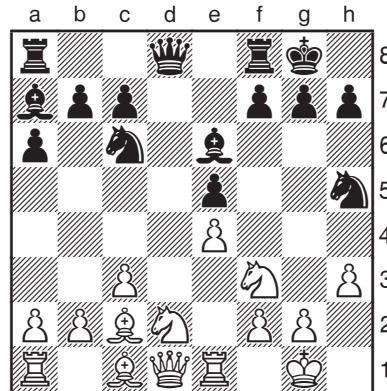
A questo punto è giocabile anche 9...d5!?, ma 10.♜e1 è stranamente solida per il Bianco e

ora il Nero deve trovare qualcosa da fare, il che non è facile.

**10.♙c2 d5!?** **11.♜e1 dxe4**

Ripperger riporta l'affascinante 11...d4 12.♗c4 dxc3 13.bxc3 ♙xc4 14.dxc4, dopodiché la struttura del Bianco è completamente distrutta, ma in compenso c'è la coppia degli alfieri e il gioco sulle colonne 'b' e 'd'.

**12.dxe4 ♗h5!**



Non certo l'unica, ma questa mossa segue una "mini-regola" che può essere applicata a qualsiasi apertura con i pedoni in e4 e in e5: se il Bianco gioca h2-h3, la mossa ...♗h5 merita seria considerazione. L'idea è che dopo ...♗f4 il cavallo non può essere allontanato con g2-g3 perché seguirebbe ...♗xh3. Se però il Bianco lo cambia con il suo alfiere (♙xf4), avrà ceduto la coppia degli alfieri; non che sia una tragedia, ma generalmente non è un bene per il Bianco (non dimenticate quanto è importante avere i due alfieri). Si noti che nel commento a 9...h6 (vedi sopra) la colonna 'd' era chiusa. Qui invece siamo vicini al cambio delle donne.

Naturalmente queste direttive tecniche valgono soltanto in determinate situazioni, ma possono essere applicate anche alla Spagnola e alla difesa Philidor; inoltre la stessa idea si incontra spesso anche nell'Indiana di donna, un'apertura completamente diversa!

**13.♗f1 ♞xd1 14.♜xd1 ♜ad8 15.♙e3 f6 16.♙xa7 ♗xa7 17.♗e3 ♗f4 18.h4 ♙f7 19.♗e1**

A questo punto Polugaevskij propone 19...♗e6 20.♙b3 ♗c5, che sembra pari.