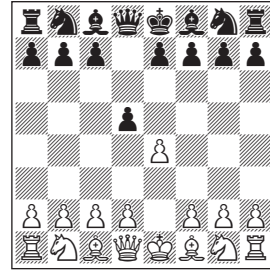




Introduzione



la difesa Scandinava

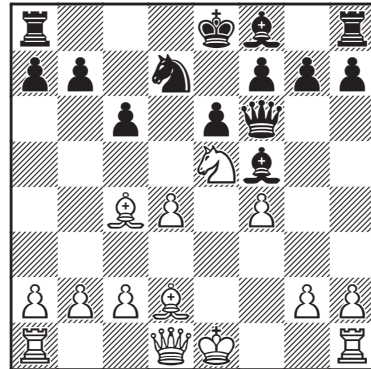
L'idea alla base della difesa Scandinava è piuttosto semplice: con 1...d5 il Nero apre subito le linee per i pezzi, il che gli permette di svilupparsi comodamente. Il prezzo da pagare è che dopo 1.e4 d5 2.exd5 dovrà perdere tempo per ristabilire la parità materiale prendendo in d5. Ci sono due modi per farlo. 2...♔xd5 è il più diretto: in questo caso il Bianco può guadagnare tempo attaccando la donna. L'alternativa è 2...♞f6, che può risultare più rischiosa in quanto il Bianco ha la possibilità di difendere il pedone, ma a rischiare saranno entrambi i colori. Direi che, almeno dal punto di vista del Nero, le varianti con 2...♔xd5 contengono idee più posizionali, mentre quelle con 2...♞f6 sono più tattiche. Prima di tuffarci nella teoria vera e propria, è importante soffermarci su alcune di queste idee. Tratteremo separatamente 2...♔xd5 e 2...♞f6, nonostante ci siano alcuni elementi comuni a entrambe.

a) 2...♔xd5

L'alfiere "scandinavo"

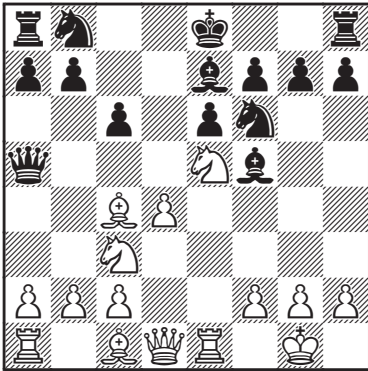
Nella Scandinava l'alfiere campochiaro è uno degli attori principali del Nero. Già dopo la prima mossa può scegliere tra le case f5, g4 e (più raramente) persino e6. Con l'approfondirsi della teoria di questa apertura, si è giunti poco alla volta alla conclusione che la diagonale b1-h7 è di solito la migliore per questo alfiere, che da qui esercita spesso

un'importante influenza sul lato di donna. In f5 la sua posizione risulta eccellente soprattutto se il Bianco ha giocato la consueta ♘c3 (per attaccare la donna) seguita dalla naturale d2-d4: il pedone bianco c2, già sotto tiro, potrebbe trasformarsi in un buon obiettivo di attacco.

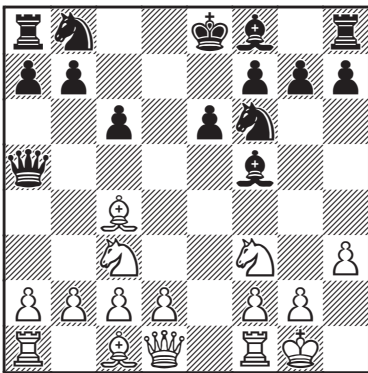


Qui la debolezza in c2 può essere sfruttata immediatamente. Dopo 11...♞xe5 12.fxe5 ♔g6! il Bianco non può evitare di perdere un pedone a causa dell'attacco doppio su c2 e g2.

Spesso il Bianco prende alcune contromisure per contrastare l'alfiere nero sulla diagonale b1-h7. Una delle più dirette è attaccarlo con la spinta g2-g4 al momento opportuno, a cui potrebbe seguire anche h2-h4-h5. Il Nero deve fare attenzione ad alcuni tranelli che lo obbligherebbero a qualche concessione posizionale o, nei casi più estremi, a dire addio all'alfiere.

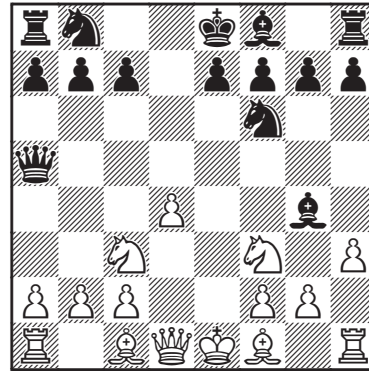


Se il Nero gioca tranquillamente 9...0-0?, la punizione non si farà attendere: dopo 10.g4! ♖g6 11.h4 la minaccia h4-h5 è estremamente fastidiosa. Il rimedio “standard”, che consiste nel creare una casa di fuga, conduce a un pesante svantaggio posizionale dopo 11...h6 12.♗xg6 fxg6. Nel caso specifico il Bianco può concretizzare subito giocando 13.♞xe6, con conseguenze devastanti. Un'altra idea per il Bianco è ritardare la spinta d2-d4.



Qui il Bianco può anche scegliere di rinunciare a d2-d4 preferendo la modesta 8.d3!?, che sbarra la strada all'alfiere “scandinavo” e lascia la casa d4 a disposizione dei pezzi. Va senz'altro considerata la possibilità di assillare ancora l'alfiere con ♗d4. Le continuazioni che prevedono questa idea si trovano nel Capitolo 4. In g4 l'alfiere inchioda il cavallo f3 davanti

alla donna. Il Bianco lo interroga sistematicamente giocando h2-h3 senza perdere tempo e obbligandolo a scegliere tra ...♞xf3 e ...♞h5. La presa non rientra quasi mai nei piani del Nero, perché questo cambio può facilmente condurre a una posizione passiva e senza alcuna prospettiva.

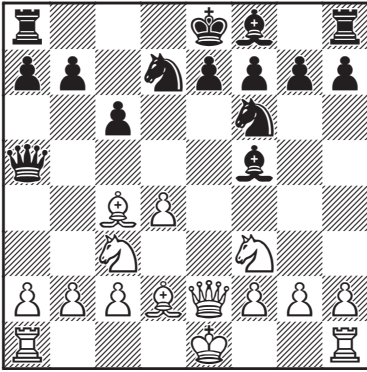


In questa posizione teorica fondamentale il Nero gioca quasi sempre 6...♞h5, poiché dopo 6...♞xf3 7.♞xf3 c6 8.♞d2 e6 9.0-0-0 il Bianco ha mano libera nell'attacco di pedoni sull'ala di re con g2-g4-g5 e h2-h4, mentre il Nero, nonostante una posizione apparentemente solida, non dà segni di controgio. Posizioni come questa sono ideali per il Bianco e di solito il Nero deve evitarle. Tornando a 6.h3 ♞h5, il Bianco prosegue spesso in modo aggressivo con 7.g4 ♞g6. L'alfiere “scandinavo” fa ritorno alla sua diagonale preferita, ma non prima di aver provocato h2-h3 e g2-g4. A volte queste spinte rappresentano un indebolimento, ma più spesso aiutano il Bianco a sferrare un rapido attacco sull'ala di re e al centro. Uno dei vantaggi è che l'alfiere f1 trova una buona casa in g2. Ci occuperemo di queste posizioni complesse nel Capitolo 3.

Tatticismi e spinte di rottura

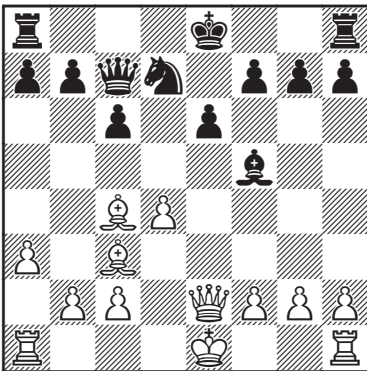
Dal momento che nella variante 2...♞xd5 il Nero deve perdere tempo con la donna, bisogna fare molta attenzione nelle prime mosse. Ci sono alcune trappole davvero sinistre che insidiano i giocatori ignari. Ne è

un esempio la posizione che scaturisce dalle plausibili mosse 1.e4 d5 2.exd5 ♖xd5 3.♘c3 ♗a5 4.d4 ♘f6 5.♘f3 c6 6.♗c4 ♗f5 7.♗d2 ♘bd7 8.♗e2



Il Nero è già in difficoltà. Segnaliamo prima di tutto che 8...♗xc2? viene severamente punita da 9.♘b5 ♗b6 10.♘d6+ ♔d8 11.♘xf7+. Ma perché non 8...e6, invece? Beh, nonostante sembri molto solida, il Bianco ha la fortissima spinta di rottura 9.d5! e dopo 9...cxd5 10.♘xd5 ♗d8 11.♘xf6+ ♗xf6 12.0-0-0 il suo vantaggio di sviluppo ha acquisito un peso decisamente maggiore a causa della natura aperta della posizione (si veda il Capitolo 1).

Il prossimo esempio è più semplice, ma comunque importante.

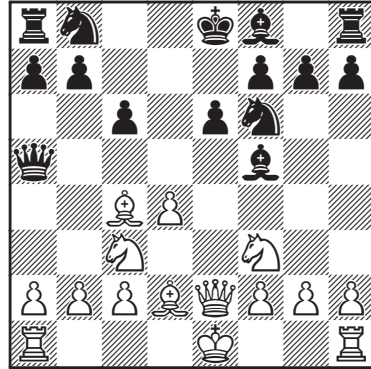


Il Bianco ha la coppia degli alfieri, che si esprime al meglio in posizioni aperte. 13.0-0-0 concede al Nero una partita abbastanza comoda. Più impegnativa è 13.d5! cxd5

14.♗xd5 0-0 15.♗f3 e il raggio d'azione degli alfieri è molto più ampio (cfr. Partita 3).

L'importanza di ...♗b4

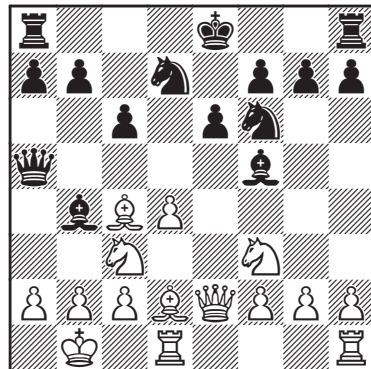
Impareremo già dal primo capitolo l'importanza della rapida ...♗b4.



In questa posizione è ormai assodato che il piano migliore per il Nero ha inizio con 8...♗b4!. Spesso l'alfiere verrà cambiato per il cavallo c3 lasciando al Bianco la coppia degli alfieri, ma in compenso il Nero otterrà un maggiore controllo sulle case chiare.

Dominio sulle case chiare

Tra le idee principali del Nero nella Scandina, soprattutto nelle varianti con 2...♗xd5, c'è quella di prendere il controllo delle case chiare usando la donna, l'alfiere campochiaro, i cavalli e anche i pedoni, molti dei quali normalmente si trovano su case chiare.

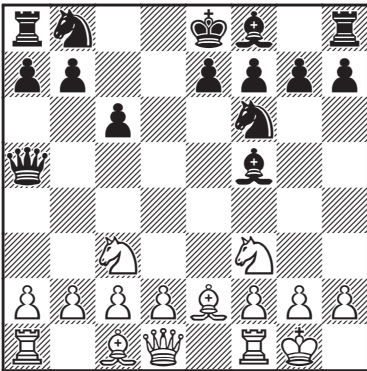


In questa posizione il GM danese Curt

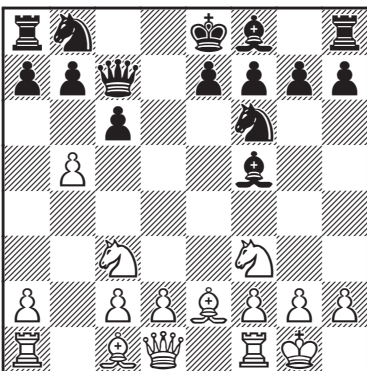
Hansen ha giocato l'illuminante 1...♘b6 2.♗b3 ♘xc3 3.♗xc3 ♖b5! 4.♗xb5 cxb5 e il Nero ha ottenuto ben presto una morsa terrificante sulle case chiare. Si noti come le importanti case e4, d5 e c4 siano tutte sotto il controllo del Nero. Si veda la Partita 2 per il resto di questo incontro istruttivo.

La rapida b2-b4

La spinta b2-b4 è un'arma di attacco molto comune per il Bianco, specialmente se la donna nera si trova in a5 e l'alfiere campochiaro si è già mosso.

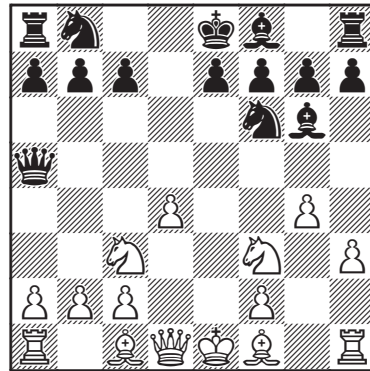


Dopo 7.b4! il Nero deve prendere il pedone o ritirarsi. In questa posizione 7...♗xb4 8.♞b1! si rivela ottima per il Bianco. Il pedone b7 cade, perciò il Bianco è riuscito ad attivare la torre senza inconvenienti. Se invece di prendere il pedone il Nero ritira la donna, ad esempio con 7...♗c7, il Bianco può continuare l'offensiva con 8.b5!



Qui le idee sono due: per prima cosa il Bianco mira ad aprire le linee per i pezzi, il che è sempre una buona idea se si è in leggero vantaggio di sviluppo. In secondo luogo, ci sono alcune considerazioni legate alla struttura. Se il Nero prende in b5, o consente la cattura in c6 per poi riprendere con un pezzo, una delle sentinelle al centro (il pedone c6) scompare, allentando il controllo sulle case centrali. Se il Nero riprende in c6 con il pedone 'b', questo stesso pedone diventa isolato e potenzialmente debole, anche se il Nero spera di liberarsi della debolezza spingendo in c5 al momento giusto.

A volte b2-b4 è possibile anche se comporta un sacrificio di pedone.

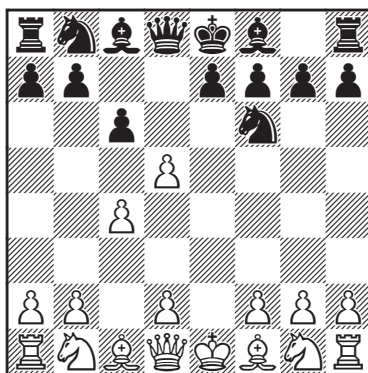
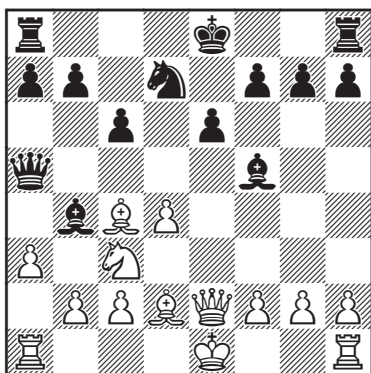


Dopo 8.b4 ♗xb4 9.♗d2 ♖d6 10.♞b1 b6 11.♗g2 c6 12.♘e5 il dinamismo dei pezzi offre al Bianco un compenso magnifico in cambio del pedone. Anche qui l'opzione più prudente per il Nero è rifiutare il pedone con 8...♗b6.

Gli arroccchi

La Scandinava con 2...♗xd5, più della maggior parte delle aperture, offre a entrambi i giocatori la possibilità di inasprire (oppure pacificare) la posizione scegliendo di arroccare su un lato piuttosto che sull'altro. Vediamo un esempio.

(diagramma pagina seguente)



Muove il Nero. L'alfiere b4 è attaccato, ma al momento la minaccia non è reale a causa dell'inchiodatura sulla torre a1. Il Nero può arroccare su entrambi i lati, dopodiché il Bianco potrà scegliere a sua volta tra 12.0-0 e 12.0-0-0(!). In una sola mossa potranno verificarsi tutte e quattro le possibili combinazioni degli arrocchi. D'altra parte, il Nero potrebbe riservarsi di decidere in seguito giocando una mossa interlocutoria, come ad esempio 11...♗f6 (cfr. Partite 3-4).

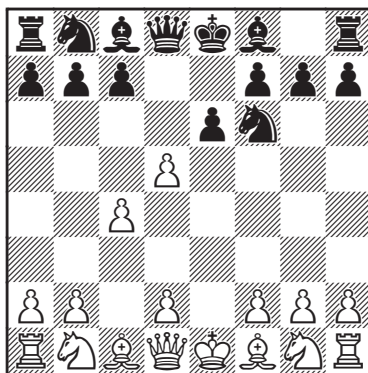
Dopo 4.dxc6 ♖xc6 5.♘f3 e5 il comodo sviluppo e le debolezze strutturali dell'avversario danno al Nero un compenso più che sufficiente per il pedone. Di conseguenza, la stragrande maggioranza dei giocatori evita questa variante con il Bianco e gioca invece 4.d4 cxd5 5.♗c3, rientrando nell'attacco Panov-Botvinnik della Caro-Kann (Capitolo 9).

Se il Nero è più avventuroso, potrebbe essere attratto anche dall'incerto gambetto Islandese, che ha inizio con 1.e4 d5 2.exd5 ♗f6 3.c4 e6.

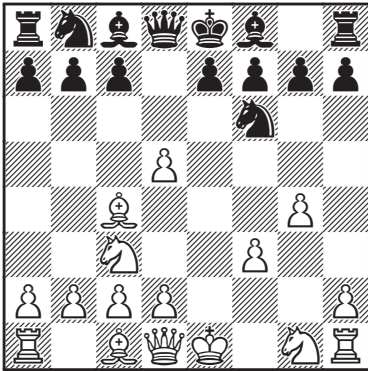
b) 2...♗f6

Idee di gambetto

Come ho già accennato in precedenza, 2...♗f6 può essere più rischiosa di 2...♙xd5 dal momento che il Bianco può tenersi stretto il pedone d5, sia per creare qualche fastidio a breve termine, sia con l'intenzione di conservare il vantaggio di materiale. Per questo motivo, in qualche caso, il Nero deve rinunciare a recuperare subito il pedone e dedicarsi invece a cercare compenso sotto forma di un gioco attivo. Comunque non è davvero il caso di disperarsi: ci sono molti gambetti efficaci che hanno anche il pregio di essere molto divertenti da giocare. Dopo 1.e4 d5 2.exd5 ♗f6 il tentativo più ovvio di conservare il pedone è 3.c4. Un'idea molto importante per il Nero è 3...c6!



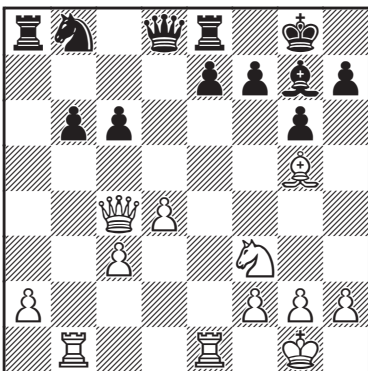
Dopo 4.dxe6 ♗xe6 abbiamo un gambetto allo stato puro: il Nero ha un certo compenso per il pedone, ma dovrà passarne di acqua sotto i ponti prima che si possa arrivare a una valutazione attendibile (si veda il Capitolo 10).



Questa posizione può verificarsi nella variante 3. ♖b5+. Il Nero potrebbe tentare 7... ♗bd7 cercando di recuperare il pedone con ... ♗bd7-b6-d5, ma l'idea più dinamica è 7... c6!? 8. dxc6 ♗xc6 e ancora una volta il Nero ha evidente compenso in cambio del pedone.

Controllo delle case chiare

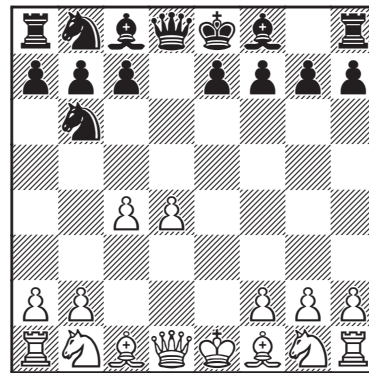
Come nelle linee con 2... ♗xd5, spesso il Nero può sperare di prendere il controllo delle case chiare, soprattutto sull'ala di donna. Questa può sembrare un'affermazione eccessiva, ma se il Nero riesce a stringere una morsa sulle case chiare, probabilmente ha tutte le ragioni di aspettarsi una comoda partita. Prendiamo l'esempio che segue, dopo le mosse di apertura 1. e4 d5 2. exd5 ♗f6 3. d4 ♗xd5 4. c4 ♗b6 5. ♗f3 g6 6. c5 ♗d5 7. ♖c4 ♖g7 8. ♗b3 c6 9. ♗c3 0-0 10. 0-0 ♗xc3 11. bxc3 b5 12. cxb6 axb6 13. ♖e1 ♖a6 14. ♖g5 ♖xc4 15. ♗xc4 ♖e8 16. ♖ab1.



In questa posizione Sergej Smagin, grande esperto della Scandinava con 2... ♗f6, ha giocato 16... b5! 17. ♗b3 ♖a4 18. ♗e5 ♖xe5!? 19. dxe5 ♗a6 avviandosi a prendere il sopravvento sulle case chiare. Dopo 20. ♖bd1 ♗c8 21. e6 f6! 22. ♖e3 ♗c7 23. ♖d7 ♖c4! la strategia audace del Nero ha pagato.

Il centro di pedoni d4/c4

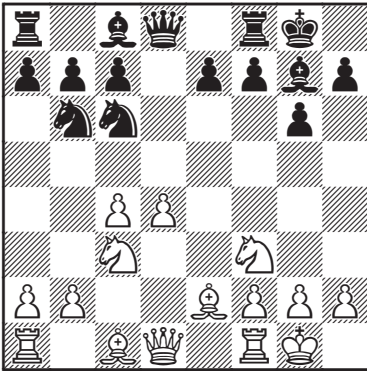
Dopo 1. e4 d5 2. exd5 ♗f6 3. d4 ♗xd5 4. c4 ♗b6 abbiamo raggiunto una posizione fondamentale nella variante 2... ♗f6.



I pedoni d4/c4 si stagliano imponenti al centro, assicurando al Bianco un comodo vantaggio di spazio. In qualche caso uno dei pedoni (o anche entrambi) potrebbe avanzare e magari guadagnare tempo attaccando un pezzo nemico. Naturalmente il Bianco deve essere molto attento nella gestione di questa risorsa: in caso contrario i pedoni potrebbero trasformarsi in una debolezza anziché in un punto di forza. Il Nero, dal canto suo, deve giocare attivamente se non vuole rischiare di farsi schiacciare al centro. A sua disposizione ha diversi modi per lottare contro il centro del Bianco:

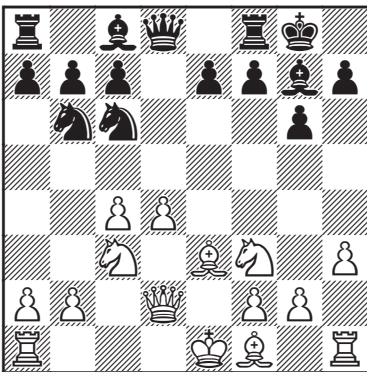
a) g7-g6, ... ♖g7 e ... 0-0, per poi mettere pressione sul pedone d4 con ... ♗c6 e/o ... ♖g4. Di solito il Bianco è costretto a spingere uno dei pedoni e il Nero spera di poter occupare con i pezzi lo spazio vuoto venutosi a creare al centro.

(diagramma pagina seguente)



Il diagramma mostra una tipica posizione teorica (si veda in proposito il Capitolo 6). Se ora 9.♙e3 il Nero incrementa la pressione sui pedoni centrali con 9...♜g4, mentre dopo 9.d5 ♞e5 10.♞xe5 ♜xe5 il Bianco conserva il centro di pedoni, ma il raggio d'azione dell'alfiere camposcuro del Nero è aumentato. In seguito il Nero potrà rosicchiare il centro bianco con c7-c6 e e7-e6;

b) la stessa idea di sviluppo appena vista, ma coadiuvata da una spinta di rottura al centro, e cioè e7-e5 oppure c7-c5. Generalmente questa idea è più efficace se il Bianco ha speso tempo in giocate profilattiche come h2-h3.



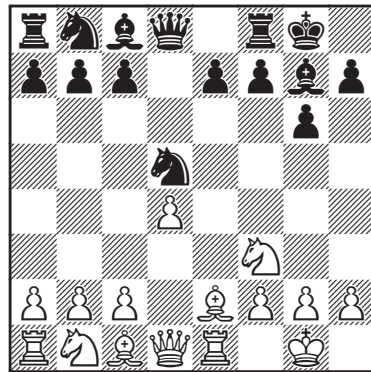
Qui il Nero può colpire con 9...e5!. Dopo 10.d5 ♞a5 (oppure 10...♞e7) il Nero ha una forte posizione al centro e l'“ombrello”

dei suoi pedoni potrebbe aprirsi ancora al momento buono con f7-f5;

c) ...♜g4 seguita da e7-e6, ...♙e7, ...0-0 e quindi una scelta tra ...♞c6 o c7-c5 e la più contenuta c7-c6 seguita da ...♞bd7. Questo è il meno ambizioso tra i diversi impianti del Nero.

Il centro di pedoni con d4

Naturalmente il Bianco può anche decidere di non giocare c2-c4, accontentandosi di un solo pedone al centro. Uno dei vantaggi di questo impianto ristretto è che il pedone d4 potrebbe essere consolidato con c2-c3. Inoltre i pezzi bianchi hanno anche un raggio d'azione più ampio: l'alfiere campochiaro, ad esempio, ottiene anche una casa più attiva in c4. Anche in questo caso il Nero dovrebbe essere in condizione di organizzare una rapida controffensiva al centro. In queste varianti le spinte di rottura sono particolarmente importanti.



Un'altra posizione tipica nella variante 2...♞f6. Tra le opzioni del Nero abbiamo 7...c6 seguita da ...♞bd7, ...♙c7 e c6-c5 o e7-e5, oppure l'immediata 7...c5, più ambiziosa. Dopo 8.dxc5 ♞a6 il Bianco può tentare di conservare il pedone in più con 9.♙xa6 bxa6, ma come vedremo nel Capitolo 6 le linee aperte e la coppia degli alfiere offrono al Nero un certo compenso.