

La difesa Alekhine

Questa difesa è stata una delle più rivoluzionarie dell'inizio del XX secolo, quando Alekhine, appunto, la adottò. Correva l'anno 1921.

La connotazione rivoluzionaria di questa apertura sta nel suo concetto chiave: provocare l'avanzamento dei pedoni bianchi, per attaccarli in seguito, dimostrando quanto siano deboli così tanto avanzati.

Ma sono davvero deboli?

Chi gioca la Alekhine deve essere pronto a giocare con il fuoco, perché per quanto più "fragili" i pedoni del centro bianco sono un'arma potente dritta contro il re nero. Farli avanzare troppo quindi potrebbe essere fatale.

Ma veniamo alle mosse:

1.e4 Cf6;

Come detto prima la mossa del nero provoca il bianco a spingere in e5. Il bianco effettivamente non è obbligato, potrebbe semplicemente difendere il pedone attaccato con 2.Cc3 rientrando probabilmente in una Viennese dopo 2...e5; però la mossa più giocata è senza dubbio 2.e5: spingere il pedone e accettare la sfida.



Il nero è obbligato a ricollocare il cavallo, provocando ulteriormente il bianco a conquistare il centro. Quindi: 2...Cd5; 3.d4. Il bianco può giocare c4 ora oppure alla prossima mossa, o anche non giocarla affatto.

Il nero deve attaccare il centro avanzato del bianco il prima possibile, altrimenti il bianco lo consolida e a quel punto il nero sta davvero peggio. La mossa necessaria per il nero è quindi: 3...d6; che attacca la punta della catena dei pedoni bianchi.

Da qui il bianco ha sostanzialmente 3 diversi piani a disposizione:

- 4.exd6, su cui il nero sceglierà con quale pedone ricattare, e a cui seguirà probabilmente 5.c4 per guadagnare spazio. La partita sarà tranquilla, il bianco ha un leggero vantaggio di spazio e una migliore manovrabilità dei pezzi, ma il nero non dovrebbe avere troppi problemi a pareggiare il gioco.

- 4.Cf3, sviluppa il cavallo nella sua casa naturale e controlla e5, dove andrà a ricattare il pedone se il nero dovesse giocare: 4...dxe5; (riprendere di pedone non da molto al bianco, anzi, il pedone in e5 che rimarrebbe è effettivamente piuttosto debole). Questa è la linea più tranquilla di oggi.

- 4.c4, in stile aggressivo questa mossa è seguita da 5.f4 creando un centro di pedoni davvero espanso e imponente. Questa invece è la linea più aggressiva.

4.Cf3, il bianco decide di occupare il centro ma senza esagerare. La partita prende dei connotati più strategici e manovrieri.

Il nero può ora giocare diverse mosse, ma le più giocate sono: 4...g6; che prende il nome di variante Albur, giocata da Fischer contro Spassky nel 1972; 4...dxe5; su cui il bianco come detto deve riprendere di cavallo; e 4...Ag4; che è la variante classica e la più giocata.

Con la mossa in esame il nero attacca il difensore di e5, riproponendo il tema della sua cattura. Questa mossa ha inoltre lo scopo di sviluppare l'alfiere subito, per poter spingere immediatamente dopo in e6 liberando l'altro alfiere.



Il piano del nero come detto è di giocare e6 per sviluppare l'altro alfiere e arroccare, dopodiché potrà prendere in e5 senza temere il cambio delle donne.

Il bianco dal canto suo cerca di risolvere i suoi problemi risolvendo l'inchiodatura del cavallo in e3 con l'alfiere, per poi arroccare e cominciare un piano di gioco che prevede la conquista di spazio e possibilmente l'attacco al re nero.

Quindi: 5.Ae2 e6; 6.c4 Cb6; 7.o-o Ae7; Per il bianco è ora utile sviluppare l'altro cavallo anche se non obbligatorio, senza preoccuparsi del pedone in c4 (se il nero prendesse in f3 con l'alfiere: 7...Axf3; il bianco riprenderebbe di alfiere tranquillamente perché se poi il nero prende in c4, il pedone in b7 cade: 8.Axf3 Cxc4; 9.Axb7, con vantaggio bianco): 8.Cc3, e il nero arrocca 8...o-o;



Il bianco ha ovviamente più spazio e il nero non ha un controgiooco immediato e sicuro, però la sua posizione è solida. Una continuazione potrebbe essere: 9.h3 Ah5; 10.Ae3 d5; 11.c5 Axf3; 12.gxf3 (l'alfiere serve in e2, da dove controlla la casa c4 utile al cavallo nero) Cc8; 13.f4.

Veniamo ora alla linea aggressiva.

4.c4 Cb6; 5.f4, guadagna spazio e sostiene il pedone e5. Questa linea è senza dubbio la linea più critica, almeno da un punto di vista strategico-filosofico. Il bianco ha un centro imponente e si appresta a dare matto al re nero aprendo linee e punti deboli nella formazione nera, il nero invece creerà delle debolezze nel centro bianco per farlo crollare. Non si può dire chi dei due abbia ragione o il gioco più facile, però la statistica dice che accadono con frequenza entrambe le cose. Di sicuro le partite che ne seguono sono emozionanti, adatte ai cuori forti.



Il nero ha sostanzialmente 3 piani ora: mettere sotto pressione il pedone in d4 aprendo un po' le linee con 5...dxe5; giocare 5...Af5; per poi spingere in e6 (prima che il bianco spinga egli stesso in e6); oppure aprire il fianchetto di re con 5...g6. Io mi accontenterò di analizzare il più giocato.

Il bianco riprende con il pedone "f" per non cambiare le donne e mantenere la tensione centrale: 6.fxg5 eil nero attacca il pedone in d4 con: 6...Cc6. Il pedone in d4 non può ancora essere spinto, si perderebbe quello in e5, e non può essere nemmeno difeso dal cavallo (7.Cf3) perché 7...Ag4; metterebbe sotto una pressione insostenibile tutto il centro bianco; pertanto l'unica alternativa efficace è la difesa con l'alfiere: 7.Ae3 su cui il nero gioca spessissimo 7...Af5; per giocare e6 (bisogna fermare la spinta in d5 del bianco) senza il problema dell'alfiere cattivo intrappolato. Da f5 inoltre, l'alfiere "minaccia" di saltare con il cavallo in b4 per andare a fare un attacco doppio in c2; e anche se questa minaccia è piuttosto irrealizzabile, il bianco fa bene a giocare 8.Cc3 che sviluppa un pezzo, prepara d5 e non si preoccupa minimamente di Cb4 su cui seguirebbe Tc1 e il nero avrebbe solo perso tempi.

Quindi il nero gioca 8...e6; per consolidare il centro, permettere all'alfiere delle case scure di uscire, e soprattutto per rendere difficili le avanzate dei pedoni centrali bianchi.

A questo punto il bianco difende il pedone e5 con 9.Cf3 minacciando seriamente di spingere in d5.



Se il nero vuole evitare che il bianco spinga in d5, molto probabilmente deve giocare 9...Ag4; e prepararsi a concedere la coppia degli alfieri dopo 10.Ae2.

Ovviamente non è costretto e può addirittura concedere al bianco di giocare la tanto agognata spinta di pedone, con 9...Dd7; con l'idea di arroccare lungo, oppure con 9...Ae7; sulla quale una continuazione piuttosto forzata è: 10.d5 exd5; 11.cxd5 Cb4; 12.Cd4 Ad7; 13.e6 fxe6; 14.dxe6 Ac6; 15.Dg4 (qui in realtà l'amico Fritz consiglia Cxc6) Ah4+; 16.g3 Axb1; 17.0-0-0 con posizione molto complessa dove il re nero al centro compensa la torre di svantaggio.