

## La difesa Caro-Kann

Come nella difesa francese il nero decide di supportare la spinta tematica con un pedone, ma stavolta con il pedone "c": 1...c6.

Questa apertura è molto ambiziosa, al punto che Tarrasch intorno agli anni 20 del secolo scorso ha scritto che la Caro-Kann confuta 1.e4. Ovviamente sapeva di esagerare. Il suo obiettivo era quello di smuovere una ristagnante "moda" di considerare 1...e5 l'unico modo per pareggiare il gioco.

Al di là di ciò, l'idea di base di quest'apertura è quella di portare l'alfiere campochiaro in f5 o g4 (fuori dalla struttura di pedoni), e impostare una struttura tipo francese con e6, d5 e spingere in e5, senza più il problema dell'alfiere cattivo.

2.d4 d5;



Come detto un punto a favore di questa difesa è la possibilità di attivare l'alfiere campo chiaro, inoltre resta una difesa molto solida poiché non concede alcun punto debole iniziale. Tuttavia non è tutto rose e fiori e oltre a concedere il consueto vantaggio di spazio al bianco, che specialmente in quest'apertura si fa sentire, il nero si trova spesso in ritardo con lo sviluppo e un re ancora al centro (basta pensare che per spingere in e5, cosa che nella francese si fa in un tempo solo, qui si impiegano due tempi). Infine lo stesso alfiere nero sviluppato in f5 può essere obiettivo d'attacco dei pedoni bianchi, con un ulteriore guadagno di spazio sul lato di re per il bianco.

Le continuazioni per il bianco sono principalmente 3, come di consueto legate alla difesa del pedone e4 attaccato: spingerlo (variante di spinta), difenderlo (variante principale) cambiarlo (variante di cambio e se il bianco vuole può spingere in c4 ed entrare nell'attacco Panov).

Qui tratteremo una variante aggressiva, la variante di spinta e una considerata tranquilla, cioè la classica.

3.e5, con questa mossa il bianco si assicura un buon vantaggio di spazio e indirizza la partita su strade agguerrite. Il nero prosegue con il piano, 3...Af5; e ora il bianco motiva le sue scelte secondo due idee: guadagnare spazio attaccando l'alfiere oppure svilupparsi normalmente e attaccare il nero in seguito.

Per sviluppare normalmente si intende dare luogo ad un piano con 4.Cf3, 5.Ae2, 6.o-o, 7.Ae3 e 8.c3 (talvolta in c4) contro il quale il nero spingerà in e5 e svilupperà i cavalli tra e7 (per arrivare in c6) e d7, l'alfiere in e7 e arrocherà corto. Il bianco così manterrà un piccolo ma duraturo vantaggio.

Un ulteriore piano prevede lo sviluppo dell'alfiere in e3 (4.Ae3) da dove ostacola la spinta e5 nera e rientra in seguito negli altri piani o simili.

Il piano che prevede l'attacco all'alfiere in f5 si serve delle spinte di pedoni "g" ed "h". Può cominciare con una diretta 4.h4 oppure con una più aggressiva 4.Cc3 che controlla la casa e4. Ora il nero prosegue con 4...e6; come da piano e solo ora che l'alfiere non può più tornare in d7 o c8 il bianco spinge in g4: 5.g4 Ag6; unica casa per l'alfiere. Quindi ora la mossa più giocata è 6.Cge2.



Il piano del bianco con l'ultima mossa è evidentemente quello di giocare Cf4 per guadagnare la coppia degli alfiere, inoltre da lì il cavallo potrà riprendere in d4 dopo che il nero giocherà e5 e cambierà i pedoni, inoltre l'alfiere campochiaro ancora non ha una casa dove andare e ostruirne il passaggio non dovrebbe dare alcun problema.

Il nero fa bene a giocare 6...c5; subito, per distogliere il bianco dalla sua idea (su 7.Cf4 il bianco guadagnerebbe sì l'alfiere ma dovrà riprendere in d4 con la donna, dando al nero la possibilità di svilupparsi guadagnando tempi mentre la struttura del bianco presenta alcuni punti deboli), ma anche 6...Ce7; e 6...f6; sono possibili.

Quindi il bianco può giocare 7.Ae3 controllando d4 e c5, oppure cambiare piano e attaccare l'alfiere: 7.h4 contro la quale il nero non è del tutto obbligato a creare una casa libera per l'alfiere (h5 minaccia di guadagnarla, ma in e4 il pezzo si salva temporaneamente), tuttavia è la prassi giocare 7...cxd5; 8.Cxd4 h5; che serve appunto a lasciare la casa h7 per l'alfiere, anche perdendo il pedone in talune linee.

Ma qui il bianco può cominciare con l'ennesimo piano di aggressione: 9.f4



Quindi, siamo alla nona mossa e il bianco ha sviluppato solo due pezzi e ha lanciato tutti i pedoni dell'ala di re, il nero invece ha sviluppato un pezzo e ha mosso pedoni solo per difenderlo, tuttavia la struttura pedonale del nero è lievemente migliore, il che gli può dare vantaggi nel finale.

Una continuazione può essere: 9...hxg4; 10.Axb5 Cd7; 11.f5 Txb4; 12.Tf1 Th5; con l'idea di spingere in e6 su exf5.

La variante classica è più tranquilla solo sulla carta, dipende sempre dalle scelte dei giocatori. Dopo 3.Cc3 dxe4; necessaria per poter sviluppare l'alfiere oltre e6, 4.Cxe4, il nero può scegliere tra 3 diverse continuazioni: 4...Cf6; si sottopone ad una brutta impedonatura ma ha il pregio di essere davvero molto solida; 4...Cd7; la variante Smyslov, considera di sviluppare il cavallo in f6 al tratto successivo e di poter riprendere con il cavallo; 4...Af5; la variante classica della variante classica: continua con il piano originario. Non guadagna davvero un tempo attaccando il cavallo perché il bianco recupererà il tempo attaccando l'alfiere che si ritirerà in g6 come di consueto: 5.Cg3 Ag6.



Tipicamente il bianco conquista spazio sul lato di re con la spinta del pedone "h" nel tentativo di creare delle debolezze e il nero deve giocare molto accorto. Non è raro che una mossa sbagliata o una serie di mosse sbagliate si tramutino in catastrofe in questa linea. Spesso il nero deve anche stare attento a non arroccare corto troppo presto, o più saggiamente arroccare lungo.

6.Cf3 Cd7; il bianco minacciava di giocare Ce5 e il nero ha parato la minaccia. Poi su 7.h4 che minaccia di prendere l'alfiere alla prossima mossa il nero deve giocare 7...h6; su cui segue 8.h5 Ah7; La caccia è finita. L'alfiere campochiaro nero ha conquistato la sua libertà in una casa dove non può più essere attaccato facilmente, quindi il bianco si rassegna a cambiare il suo alfiere migliore con 9.Ad3.

L'alfiere campochiaro bianco effettivamente è il migliore dei due, ma la posizione aperta non dà al nero alcun vantaggio dopo il cambio, inoltre il bianco con il suo piano di caccia ha conquistato dei piccoli ma persistenti vantaggi territoriali. 9...Axd3; rimandare il cambio non porta a nulla, 10.Dxd3.



I pezzi del nero sono congestionati ma non c'è modo di impedire un normale sviluppo dopo e6. Ma il nero forse fa bene a giocare prima 10...Dc7; per evitare Af4. Quindi 11.Ad2 e6; 12.0-0-0 Cgf6; 13.Ce4 con l'idea di giocare g3 e Af4, si rivela il piano più aggressivo per il bianco. Ma altri piani sono possibili, con De2 o prima ancora con l'arrocco corto e c4. Un possibile piano per il nero può essere quello di cambiare il cavallo in e4 per giocare Ad6 e arroccare lungo, per poi preparare una spinta di rottura tra e5 e c5 senza perdere troppo tempo.