

La difesa Philidor

La difesa Philidor è un sistema solido per il nero, in risposta al classico inizio di chi, con il bianco, comincia a conquistare il centro con 1.e4 e dopo 1... e5 gioca 2.Cf3. Si intende una difesa di pedone piuttosto precoce: 2...d6 che ha l'immediato svantaggio di chiudere la strada all'alfiere in f8, ma ha comunque alcuni vantaggi: innanzitutto è una mossa più che non crea debolezze nella struttura nera e che in moltissime linee bisogna prima o poi giocare; lo sviluppo dei pezzi neri che ne segue sarà piuttosto facile e naturale; infine uno studio ampio su molte linee teoriche che possono seguire, come avviene invece in altre aperture come la partita spagnola o la siciliana.



La mossa in esame del resto, difendendo e5, consente di sviluppare il cavallo di donna in d7 invece che in c6, lasciando al pedone c la libertà di avanzare. Per contro, il cavallo si muove ulteriormente la casa in d4. Infatti la continuazione più performante del bianco è la mossa indicata da Morphy: 3.d4.

Considerato che cambiare il pedone per il nero consente al bianco di accentrare un pezzo, il pedone in e5 va o difeso, o venduto a caro prezzo (qui il mio libro di teoria non mio database di partite: 3...exd4 è sicuramente più giocata e più performante, tuttavia continuerò con la linea del libro). Per difenderlo si gioca 3...Cd7, la variante Hannam questi tempi poiché porta ad un finale superiore per il bianco dopo: 4.Ac4 c6; 5.o-o Ae7; 6.dxe5 dxe5; 7.Cg5 Axc5; 8.Dh5 g6; 9.Dxc5 Dxc5; 10.Axc5, in cui il bianco ha la coppia mentre il nero ha delle case deboli sfruttabili, in particolar modo d6.

Ma la mossa migliore per il nero è: 3...Cf6, che contrattacca sul pedone in e4. Se il bianco prende il pedone in e5, il gioco può rientrare in una variante della difesa Rus semplicemente evolversi in un'apertura del centro che non porta vantaggio al bianco.

Ma più spesso il bianco difende e4 e di conseguenza il nero difenderà e5: 4.Cc3 Cd7. Per poi continuare con uno sviluppo naturale degli alfieri di re per arroccare velocemente: 6.o-o o-o; 7.Te1 c6.



Ora il nero è più "ingolfato", per terminare lo sviluppo deve muovere il cavallo in d7 e poi l'alfiere in f8. Posizionalmente parlando, il nero ha una debolezza in d6, difficilmente bianco, ma ha una struttura solida. Per attaccare la casa d6 il bianco dovrebbe cambiare il pedone d4 con quello in e5 ma questo ridurrebbe la mobilità all'alfiere in e7. Diciamo quindi che il bianco ha un vantaggio lieve e la partita tenderà a prendere le caratteristiche tipiche del gioco manovrato.