

La difesa francese

La difesa francese fu giocata per la prima volta nel 1834 in un match per corrispondenza tra Londra e Parigi (da cui il nome alla difesa) e ad oggi è la terza scelta in popolarità per i conduttori dei pezzi neri contro 1.e4.

L'idea è come nella scandinava di attaccare il centro bianco spingendo in d5, ma invece di dover riprendere con un pezzo sul cambio di pedoni e poi perdere tempi per spostarlo quando attaccato, la suddetta spinta è supportata con una preparatoria mossa di pedone: 1...e6.

Nel 90% dei casi il bianco affianca i pedoni centrali, poi il nero esegue la spinta tematica: 2.d4 d5.



Questa è una difesa molto ambiziosa e davvero caratteristica, da alcuni considerata buona a tal punto da giocarla in continuazione (vedi Uhlmann che non ha giocato altro in vita sua), da altri considerata pessima. Allo stesso modo anche i conduttori dei pezzi bianchi si dividono tra chi ama giocarci contro e tra chi la vede come una spina nel fianco. Si può certamente dire che questa è un'apertura che non lascia indifferenti.

Ma cominciamo ad analizzare gli elementi a svantaggio del nero:

Con la presente struttura pedonale il nero consente al bianco di guadagnare spazio al centro e sul lato di re spingendo il pedone in e5 (variante di spinta).

Lo spazio è carente e spesso il nero deve smistare più pezzi tramite singole case, come ad esempio cavallo e alfiere di re che si svilupperebbero volentieri entrambi nella casa e7. L'alfiere in c8 piange fortemente l'assenza di una casa di sviluppo utile, bloccando anche i pezzi pesanti che vorrebbero prendere possesso della colonna "c".

Uno ma molto importante è invece il punto a favore:

Il nero può effettuare molto rapidamente la spinta di rottura in e5, ottenendo un buon controgiooco sul centro e sull'ala di donna, permettendogli di attivare tutti i pezzi. Inoltre questa spinta porta il bianco ad avere un pedone debole in d4 avvantaggiando il nero nel finale.

Questa spinta è davvero vitale per il nero (freccia rossa) altrimenti si che la difesa francese sarebbe perdente.

Ora il bianco ha scelta tra diverse alternative in base al suo gusto personale, tutte legate al pedone in e4 attaccato. Spingerlo, cambiarlo, difenderlo.

Spingere il pedone (3.e5) porta alla variante di spinta, dove forse la spinta è un po' prematura ma non sbagliata; cambiarlo porta alla variante di cambio (3.exd5), una variante che più patta non si può (ma ci sono ancora 30 pezzi in gioco, non pensate di avere già il mezzo punto in tasca); infine il bianco può difendere il pedone in e4 con il cavallo in due modi: 3.Cc3 e 3.Cd2 che portano alla variante classica e Tarrasch rispettivamente.

3.Cc3. E' la variante classica, la più giocata e quella che porta a linee molto taglienti e complicate come la Winawer (B: 3...Ab4) o a linee più "tranquille" come la variante Steinitz (A: 3...Cf6).

Innanzitutto due considerazioni su 3.Cc3. E' la mossa naturale del cavallo, ma ha i suoi pro e contro: controlla meglio il centro rispetto a Cd2 portando a posizioni più taglienti e non si preoccupa di una possibile inchiodatura dell'alfiere camposcuro (3...Ab4), tuttavia blocca il pedone "c" che non potrà più andare in c3 per sostenere la catena di pedoni bianca dopo la spinta in e5 del nero.

Cominciamo dalla variante Steinitz.

Il nero reagisce con 3...Cf6; è vero che ora il bianco può spingere il pedone in e5 guadagnando tempo, ma è anche vero che la presenza del cavallo in c3 renderà più efficace la spinta in e5. Sono scelte alla fine. Il nero può sempre prendere lui in e4 (3...dxe4) entrando nella variante Rubinstein che non tratterò.

Sulla mossa in esame il bianco non è obbligato a spingere in e5, ma il pedone in e4 è attaccato due volte ora e difenderlo ancora non da molto vantaggio; l'alternativa è 3.Ag5 (la vecchia variante principale) che inchioda il cavallo in f6 e porta a posizioni molto taglienti. In ogni caso anche 4.e5 è caratteristica della francese e sicuramente ambiziosa: come detto conquista spazio, guadagna un tempo e indirizza la partita su dei binari definiti.

Il cavallo nero si ritira ovviamente nella casa più attiva, 4...Cd7; da cui supporta d4 e minaccia il pedone in e5 quando quello in d4 cadrà.



Il bianco prosegue logicamente con 5.f4 che guadagna altro spazio, difende e5 e getta le basi per una futura spinta in f5; e il nero esegue la spinta tematica: 5...c5.

Lo sviluppo poi prosegue tranquillamente con 6.Cf3 Cc6; 7.Ae3 con quest'ultima mossa bianca che attacca e5 ma soprattutto supporta l'occupazione della casa d4 con i pezzi bianchi.

Ora il nero può giocare 7...a6 e poi 8...b5 cominciando un controgiooco sull'ala di donna ma il bianco conserva un po' di vantaggio controllando la casa d4, con una tempestiva 8.dxc5. Oppure può giocare 7...Db6 contrattaccando sul pedone in b2 lasciato indifeso, ma la situazione si fa poco chiara dopo 8.Ca4 Da5+; 9.c3 cxd4; 10.b4. Infine la solida 7...cxd4 è la linea di solito giocata. Segue 8.Cxd4 Ac5; 9.Dd2



La posizione è dinamicamente equilibrata, gli arroccchi eterogenei indirizzano la partita verso attacchi sulle due ali con pezzi e pedoni, il centro del bianco è solido ma non dà un vantaggio incisivo.

Una continuazione può essere: 9...0-0; 10.0-0 a6; 11.h4 Cxd4; 12.Axd4 b5; 13.Th3 b4; 14.Ca4 Axd5; 15.Dxd4 a5.

Ma veniamo ad un tema tipico della francese: inchiodatura del cavallo in c3 con l'alfiere delle case scure: variante Winawer B.

3...Ab4; Con questa mossa, non solo il nero inchioda il pezzo che difende il pedone in e4, riproponendo il problema al bianco, ma cambiando l'alfiere sul cavallo provocherà un'impedonatura che lo avvantaggerà nel finale (arrivarci al finale...). E' una mossa a suo modo critica, il nero non perde tempi sviluppando il cavallo in f6 per poi doverlo spostare, ma giocherà Ce7 avendo già sviluppato l'alfiere camposcuro. Per contro il nero vedrà un serio indebolimento delle case nere sul lato di re e un mediogioco da cuori freddi fatto di attacchi repentini.

La mossa più giocata è: 4.e5 sulla quale segue 4...c5. Esistono ovviamente molte alternative a queste mosse ma mi dilungherei troppo a citarle tutte. Accenno solamente ad un'idea che sembra paradossale: capita spesso che l'alfiere in b4 venga ritirato poco dopo in f8, il che sembra paradossale visto che lascia il bianco in vantaggio di sviluppo, ma con ciò il nero cerca di dimostrare che il cavallo in c3 sta male poiché blocca il suo pedone, inoltre da f8 l'alfiere torna a difendere il pedone debole in g7.

Dopo 5.a3 il nero può ancora scegliere se ritirare l'alfiere in a5 entrando nella variante armena che sta diventando sempre più di moda (si potrebbe proseguire con 5...Aa5; 6.b4 cxd4; 7.Dg4 Ce7; 8.bxa5 dxc3; 9.Dxg7 Tg8; 10.Dxh7) oppure classicamente cambiare il pezzo e sviluppare il cavallo: 5...Axc3+; 6.bxc3 Ce7;



Dalla posizione in diagramma le frecce verdi identificano i piani più comuni per il bianco, dal giocare tranquillamente mosse più posizionali come 7.h4 o 7.Cf3, a giocare 7.a4 che, oltre a togliere la casa a4 alla donna nera (spesso usata per attaccare il pedone in c2), permette di giocare Aa3 controllando la diagonale a3-f8 indebolita, oppure giocare mosse molto aggressive come 7.Dg4 che attacca immediatamente il pedone debole in g7.

Il nero può difenderlo, arroccando (7...0-0;) o giocando 7...Rf8; oppure lasciarlo al suo destino, portando poi la torre in g8 e cercando di dimostrare quanto il bianco sia in ritardo di sviluppo, con 7...cxd4; o 7...Dc7; che rimane la più giocata e prende il nome di variante del pedone avvelenato.

La donna in c7 occupa la casa migliore, da cui controlla le case e5 e minaccia lo scacco in c3, tipico tema della Winawer. Il bianco accetta la sfida e mangia il pedone: 8.Dxg7 Tg8; 9.Dxh7 cxd4; raggiungendo la posizione base della variante.



Da qui si vede come il re più al sicuro ora sia quello nero, i pedoni bianchi pur essendo in maggioranza sono divisi e deboli, tuttavia un pedone in più è sempre un pedone in più. Oltre alla poco comune 10.Rd1 il bianco ha un'unica alternativa per parare tutte le minacce: 10.Ce2 da qui il cavallo para gli scacchi di donna in e5, controlla le case c3 e d4 impedendo di fatti alla donna nera di catturare subito un pedone (su 10...Dxe5; 11.cxd4 il bianco ha semplicemente un pedone in più). Perciò il nero fa bene a continuare l'attacco con forze fresche: 10...Ce6; dopodiché il bianco difende il pedone e5 con 11.f4 e il nero prende quello in c3 dopo 11...Ad7; 12.Dd3 dxc3; pedone che comunque cadrà, lasciando al bianco il suo pedone in più, un pedone "h" passato e la coppia degli alfieri, ma dal canto suo il nero avrà una posizione molto più armonica e dei pezzi più coordinati, oltre che un re al sicuro dopo l'arrocco lungo.