

La difesa Russa

Dopo le mosse 1.e4 e5; 2.Cf3 Cf6; si raggiunge la posizione iniziale della difesa russa o Petrov. Il bianco muovendo il cavallo in f3 sta attaccando il pedone in e5, mentre il nero invece di difenderlo ha controgiocato attaccando il pedone in e4.

A un primo sguardo può sembrare quindi che il nero stia provando un modo aggressivo per pareggiare il gioco e condurre la partita, ma non è così. Questa è un'apertura con un elevato numero di pareggi, con linee mediamente non molto taglienti e posizioni il più delle volte simmetriche.



Il bianco ha 3 opzioni ora: 3.Cc3, che non accetta il pedone e rientra in una 4 cavalli; 3.d4 che negli anni '70 era considerata la mossa migliore, ma che oggi non è più molto giocata; oppure accettare il cambio di pedoni: 3.Cxe5.

Ma adesso il nero non deve avere fretta di riprendere il pedone. Prima si gioca 3...d6; e dopo 4.Cf3 allora si può prendere in e4: 4...Cxe4. Perché? Perché altrimenti il nero perde un pedone dopo 3...Cxe4; 4.De2 De7 (spostare il cavallo porta a perdere la donna dopo 5.Cc6!!); 5.Dxe4 d6; 6.d4 dxe5; 7.dxe5.

Esiste in realtà la possibilità che vi troviate di fronte ad un avversario temerario, che invece di ritirare il cavallo in f3, lo sacrifica in f7 (gambetto Cochrane, giocato soprattutto nelle partite lampo e bullet): 4.Cxf7, tuttavia a gioco corretto del nero, il bianco difficilmente ottiene un compenso per il pezzo sacrificato. Ma non voglio dilungarmi.

Ma torniamo a noi. Il bianco ha preso il pedone ed ha rimesso a posto il suo cavallo, il nero ha preso il pedone e rimetterà a posto il suo cavallo. La domanda è: qual è il modo migliore per i due schieramenti di sviluppare i pezzi?

La via classica è la spinta in d4: libera la strada all'alfiere, conquista il centro e lo spazio necessario alle manovre dei propri pezzi, l'alfiere campochiaro andrà in d3 da dove attaccherà il cavallo nero e libererà la strada per l'arrocco.

L'altra via è la meno giocata Cc3: si punta ad aprire violentemente il centro dopo lo scambio di cavalli, ad estrarre l'alfiere camposcuro, probabilmente in f4 e ad arroccare lungo.

La prima via:

5.d4 : non serve in realtà giocare prima d3 per cacciare il cavallo, tanto prima o poi il nero sarà obbligato a spostarlo e noi avremmo solo perso un tempo. Quindi 5.d4 è la mossa migliore per portare avanti lo sviluppo, così come lo è 5...d5 per il nero. Poi 6.Ad3, da dove l'alfiere già minaccia il cavallo e dove lascia libertà al pedone "c" di essere spinto in c4 per attaccare il sostegno del cavallo.



Da qui il nero ha tre possibilità: 6...Cc6, che attacca il pedone in d4, spesso seguita da 7...Ag4 che vuole minare il principale difensore di quel pedone; oppure 6...Ad6 che sviluppa l'alfiere in una casa più attiva di e7, prepara l'arrocco e si preparerà a difendere il pedone d5 con il pedone che andrà in c6; oppure 6...Ae7: mossa solida che prepara l'arrocco, lascia il pedone in d5 difeso dalla donna e porta a posizioni tipiche di questa apertura. 7.o-o Cc6; 8.e4 Cb4; ad esempio portano ad una tipica situazione in cui il buon centro bianco è compensato dal gioco sciolto dei pezzi neri.

La seconda via:

5...Cc3, con le motivazioni sopra riportate, 5...Cxc3; 6.dxc3 Ae7;



Il bianco arroccerà lungo entro 3 mosse e si appresterà ad attaccare l'arrocco corto nero con una falange di pedoni; il nero farà quindi bene a sviluppare in fretta i pezzi e arroccare lungo

anch'egli.

Una linea può essere: 7.Af4 Cc6; 8.Dd2 Ae6; 9.o-o-o Dd7. Il nero ora sembra fuori pericolo e la posizione tutto sommato è pari, tuttavia molti giocatori di livello più alto del loro avversario scelgono questa linea invece di quella classica che comunque resta più facile da pattare per il nero; quindi statisticamente il bianco vince più spesso perché c'è qualche differenza tra la forza dei giocatori.