

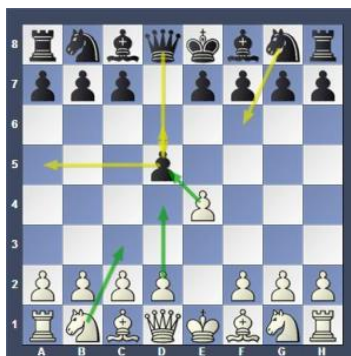
La difesa scandinava

La difesa scandinava è caratterizzata dalla mossa 1...d5.

1.e4 d5;

Innanzitutto l'idea che ci sta dietro: la rottura centrale in d5 è la mossa chiave per liberare il gioco del nero in molte aperture, quindi perché non giocarla subito?

Inoltre questa mossa libera la strada all'alfiere in c8 che può essere sviluppato in fretta fuori dalla catena di pedoni, per poi spingere il pedone "e" solamente in e6, dando aria anche all'alfiere camposcuro.



Dopotutto il pedone in d5 è difeso dalla donna e il bianco non ha molte alternative a cambiarlo, infatti difenderlo con 2.Cc3 porta a vagare con quel cavallo dopo 2...d4, lasciando al nero un buon vantaggio, mentre spingere il pedone è una mossa che sembra piuttosto prematura (e rientra in altre difese come francese e caro-kann).

Quindi il cambio: 2.exd5. Il nero può riprendere subito il pedone: A) 2...Dxd5; oppure riprenderlo in seguito dopo B) 2...Cf6.

Per contro, il nero deve portare in gioco la donna molto presto che spessissimo significa arrivare ritardo di sviluppo al mediogioco, oppure il cavallo, che concederà al bianco di guadagnare spazio attaccandolo.

Ma andiamo con ordine e cominciamo dalla ripresa di donna.

A) 2...Dxd5; portare la donna in mezzo alla scacchiera significa concedere al nostro avversario di guadagnare tempi, ma anche portare la donna in una casa più attiva. La partita diventerà complessa e ricca di motivi tattici.

Il bianco ne approfitta: 3.Cc3 Da5 (ultimamente la donna si ritira anche in d6); 4.d4 e occupa il centro naturalmente.



Ora nero e bianco possono sviluppare i pezzi in modo diverso, ma le idee sono piuttosto simili e rientri nella linea principale sono frequenti. L'idea del nero è di sviluppare l'alfiere camposcuro e di spingere i pedoni in e6 e c6, per poi riposizionare i pezzi e aprire il centro al momento opportuno. Il bianco invece cercherà di guadagnare più tempi possibili e spesso guadagna la coppia degli alfieri.

Ad esempio una linea può essere: 4...Cf6; 5.Cf3 c6 (anche Ag4 va bene qui); 6.Ac4 Af5; 7.Ad2 e6; 8.De2 con l'idea di spingere in d5 (oppure si può giocare Cd5 con l'idea di cambiarlo su quello in e6 e giocare De2 in seguito).



Il re nero è ancora al centro e il bianco vorrebbe davvero aprire il centro con d5, tuttavia il nero concedendo la coppia degli alfieri riesce a sventare la minaccia togliendo il cavallo in e3 che appoggia appunto d5. 8...Ab4; 9.o-o-o Cbd7; 10.a3 Axc3; 11.Axc3 De7. La posizione del nero è solida benché il bianco abbia un po' più di spazio al centro e la coppia degli alfieri.

In B) invece il nero preferisce non portare in gioco la donna così presto: 2...Cf6; e con questa mossa progetta di riprendere il pedone al tratto successivo. Pedone che il bianco fa bene a lasciare poiché una difesa prolungata dello stesso dà molto controgio al nero, specialmente con l'accesso alla casa d4.

Quindi la mossa migliore per occupare il centro resta 3.d4, alla quale segue la ricattura del pedone (adesso si che e4 avrebbe senso): 3...Cxd5; 4.c4 Cb6; Ed ecco che qui il cavallo ha aiutato la conquista del centro per il bianco, ma ci sarà controgio in seguito.



Dal diagramma il nero ha 2 opzioni radicalmente diverse: 5...Ag4; che attacca subito il centro bianco che però tiene dopo 6.Ae2 e6; 7.o-o Cc6; 8.Cc3 Ae7; 9.d5, oppure 5...g6; che prepara il fianchetto.

Il bianco difenderà il pedone in d4 con l'alfiere da e3, e aspetta ad arroccare.

6.h3 utile mossa di attesa che evita l'inchiodatura sul cavallo in f3, 6...Ag7; 7.Cc3 o-o; 8.Ae3 Cc6; 9.Dd2 che prepara l'arrocco lungo, ma anche 9.Ae2 preparando quello corto va bene.



L'unico piano efficace per il nero qui è 9...e5; al quale il bianco risponde spingendo il pedone, arroccando lungo e attaccando l'arrocco nero spingendo i pedoni 10.d5 Ca5 (anche Ce7 è giocabile); 11.b3.

La posizione è lievemente migliore per il bianco ma il nero può difendersi molto bene.