

La difesa Siciliana

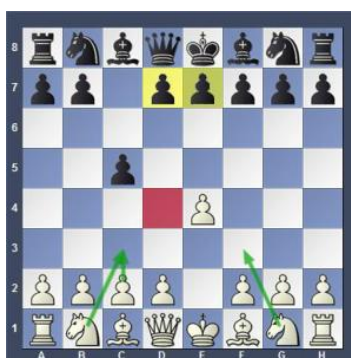
La difesa siciliana è in assoluto l'apertura più giocata e popolare dell'ultimo secolo.

Odiata da alcuni a tal punto da giocare 1.d4 invece che 1.e4, la filosofia di questa apertura è sicuramente moderna e pone le sue basi sulla dinamicità, il gioco dei pezzi e innumerevoli squilibri (sicuramente di spazio, di sviluppo e talvolta anche di materiale).

I piani a disposizione di entrambi i colori sono davvero molti ed ognuno di questi presenta delle complessità e delle idee uniche.

Perciò la siciliana si adatta bene ai giocatori che amano le battaglie aperte o in ogni caso le partite non troppo posizionali come si possono trovare nella spagnola, ed è amata anche da quei giocatori che amano sviluppare una propria strategia in modo relativamente autonomo rispetto al proprio avversario, anche a scapito di rischi superiori.

La mossa che introduce l'apertura è: 1...c5; il cui scopo fondamentale è quello di impedire l'affiancamento dei pedoni centrali del bianco, controllando la casa d4; nonché di poter giocare Cc6 senza aver bloccato il pedone "c".



Ma vediamo cosa questa mossa comporta. Il vantaggio principale di controllare la casa d4 con il pedone "c" invece che con il pedone "e" in sostanza è che, quando il bianco spingerà in d4, il nero cambierà il suo pedone laterale (il "c" appunto) con quello centrale del bianco, ottenendo così una maggioranza di pedoni al centro. Questa maggioranza in mediogioco può diventare un'arma molto pericolosa.

Inoltre il nero si troverà molto probabilmente con la semicolonna "c" aperta, sulla quale potrà sviluppare un rapido controgio; inoltre avrà più spazio sull'ala di donna, il che potrebbe dare molto fastidio al bianco in alcune varianti.

1...c5; apre la strada alla donna, ma non lascia intendere in che posizione verranno messi i pedoni centrali e quindi dove verranno sviluppati gli altri pezzi. Il che, da un certo punto di vista, è buono, ma se il nero tergiversa troppo, con ogni probabilità si troverà indietro nello sviluppo e in carenza di spazio.

Il bianco può apprezzare la siciliana in molti modi diversi, dal provare dei gambetti con 2.b4, o con 2.d4 cxd4; 3.c3 (gambetto Morra), difficilmente corretti ma insidiosi; all'affiancamento immediato in f4, oppure giocare le linee più corrette, evidenziate in verde nel diagramma di sopra.

Oggi tratteremo le 2 minori alternative alla siciliana classica (2.Cf3), della quale ci sarà moltissimo da dire nelle prossime due puntate. (A) 2.c3 introduce il sistema Alapin, mentre (B) 2.Cc3 imposta la siciliana chiusa (ma anche la camaleonte di cui non parlerò per i probabili rientri in altri sistemi, o anche l'attacco Gran Prix che comunque non tratterò).

A) c3. Sistema Alapin. Da un certo punto di vista questa mossa è la logica persecuzione dell'idea di creare il centro di pedoni classico, con e4 e d4: supporta la spinta in d4 appunto. Tuttavia il pedone in c3 occupa la casa del cavallo lasciando il pedone in e4 un po' indifeso. Di fatti il nero può ora cambiare idea e giocare una difesa diversa, attaccando il pedone in e4 subito o quasi, con 2...d5; rientrando in una scandinava, 2...e6; (e poi 3...d5;) rientrando in una francese, o direttamente 2...Cf6; rientrando in una Alekhine. In ogni caso rientrando in una variante migliorata di quella difesa.

Il nero può anche rimanere nello stile della siciliana, sviluppando un sistema tipo dragone cominciando con 2...d6; però, così facendo, lascia gioco sciolto al bianco e finisce in una posizione inferiore.

Certamente la mossa più giocata del nero è 2...Cf6; seguita a ruota da 2...d5; a seconda dei gusti. La prima la vedremo subito, mentre la seconda porterà al tema tipico del pedone di donna isolato che avremo modo di vedere in seguito.



Il cavallo in f6, oltre a sviluppare un pezzo, attacca e4 con la stessa filosofia della difesa Alekhine: far avanzare i pedoni bianchi per attaccarli con comodo in seguito o occupare le case deboli che essi lasciano avanzando.

Ora difendere il pedone in e4 con 3.d3 non da praticamente nulla al bianco, quindi la mossa in assoluto più giocata è: 3.e5 che accetta la sfida. Il nero sposta il cavallo in d5, e il bianco continua con il piano originale e conquista il centro: 3...Cd5; 4.d4.

Quindi il nero cambia il pedone "c": 4...cxd4;

Il bianco dovrà ricatturare il pedone, con la donna o con il pedone "c" appunto, ma in realtà può anche dilazionare questa cattura, perché a ben guardare, il pedone nero in d4 è inchiodato (il cavallo in d5 è indifeso), quindi 5.Cf3 è una mossa elastica, che non lascia ancora intendere se catturerà in d4, appunto di donna o di pedone (riprendere con il cavallo in f3 rischia di lasciare delle debolezze, come il pedone in e5 ad esempio, e irrigidisce molto la struttura bianca).

Quindi il nero mantiene la tensione e sviluppa l'altro cavallo con 5...Cc6; impedendo al bianco di riprendere di donna o di cavallo. Infatti, di solito il bianco ora riprende di pedone: cxd4; tuttavia ultimamente sta prendendo piede l'idea di giocare 6.Ac4.



Questa mossa è piuttosto efficace e complessa; il pezzo si sviluppa attaccando il cavallo in d5 ma dovrà poi essere ricollocato dopo: 6...Cb6; 7.Ab3

Ora il nero deve giocare attivamente e fare la spinta di rottura tematica della Alekhine e di questo genere di strutture: 7...d6; o giocare 7...d5; con l'idea che quando il bianco prenderà il d4 (cxd4), svilupperà l'alfiere campochiaro e poi imposterà una struttura con i pedoni in e6 e d5, raggiungendo la parità.

In entrambi i casi, il bianco può prendere in d6, sul quale il nero riprende di donna: 8.exd6 Dxd6;

Con posizione molto complessa, dove spesso il bianco sacrifica il pedone in e3 e forse anche quello in b2, per sfruttare il dinamismo dei propri pezzi e l'arretratezza del nero nel portare al sicuro il re.

Una continuazione può essere: 9.o-o Ae6; 10.Ca3 dxc3; 11.De2 Axb3; 12.Cb5 Db8; 13.axb3 e5; con compenso per il pedone.

B) Cc3. Siciliana chiusa. Questo sistema è stato molto popolare nei decenni passati, come lo oggi, sia a livello dei principianti, sia a livello dei maestri.

Il bianco imposta la partita più tranquillamente rispetto alla siciliana aperta, rinunciando alla spinta in d4 ma non al controllo del centro. E' in definitiva un'apertura che non va sottovalutata, le cui potenzialità in mediogioco prevedono un buon attacco sul lato di re, quindi contro il re nero.

Il nero può giocare 2...e6; seguita da 3...d5; aprendo il centro e probabilmente trovandosi con un pedone isolato in mediogioco; oppure proseguire con 2...Cc6; più nello stile del giocatore della siciliana.

Quindi il bianco apre il fianchetto di re per consolidare il controllo del centro, in special modo la casa d5 utile perché il nero apra il gioco a suo vantaggio: 3.g3 (anche se la più giocata è 3.Cf3 con rientro nelle linee classiche). Il nero fa la stessa cosa per controllare d4: 3...g6; inoltre l'alfiere in fianchetto eserciterà pressione sull'ala di donna bianca, tipicamente il punto debole di molte linee che seguono in questa apertura. Quindi 4.Ag2 Ag7; 5.d3, che apre la strada all'alfiere in c1 e consolida il centro.



Abbiamo quindi raggiunto la posizione tipica della siciliana chiusa. Il piano del bianco ora è abbastanza meccanico, e le case dove può sviluppare i pezzi non sono molte: l'alfiere andrà in e3, il cavallo in f3 dopo la spinta del pedone "f"... Mentre il nero ha strategie diverse su cui puntare: sviluppare il cavallo in f6, giocare subito Tb8 e b5 oppure giocare le più comuni e5 (che entra in una linea della inglese ma a colori invertiti) o e6 (per sviluppare il cavallo in e7, senza ostruire l'alfiere in fianchetto e per controllare la casa f5).

Ma prima di cominciare ogni suo piano il nero gioca 5...d6; che è un utile mossa che controlla il centro, apre le linee per i propri pezzi e si riserva di scegliere quale dei suddetti piani adottare, solo dopo che il bianco abbia effettivamente spinto in f4.

Come detto il piano di sviluppo del bianco è piuttosto rigido, però non è privo di alternative. Ad esempio, a livello medio basso è molto giocata 6.Ae3 con l'idea di giocare Dd2, sfiancettare e spingere il pedone h, nello stile dell'attacco Jugoslavo.

Ma la mossa più giocata è 6.f4. Così facendo il bianco ottiene spazio sul lato di re, inoltre il pedone "f" se spinto ancora potrà scoperciare le difese del re nero.

Per questioni di statistica e di peculiarità della linea che segue, trattiamo l'idea di giocare 6...e6; e 7...Ce7; per il nero, ma anche 6...e5; 6...Tb8; 6...Cf6; sono alternative perfettamente giocabili.

Quindi 6...e6. Come detto questa mossa libera la casa e7 al cavallo di re, ma i suoi benefici non finiscono qui. Il pedone e6, soprattutto, controlla la casa f5 (come farà anche il cavallo in e7) dove il bianco cercherà di scardinare la posizione.

Il bianco prosegue nello sviluppo con 7.Cf3 e il nero con il suo piano 7...Cge7; quindi in genere si assiste ad arroccchi omogenei (sullo stesso lato): 8.o-o o-o; e il bianco completa lo sviluppo dei pezzi con 9.Ae3



Sia il bianco che il nero hanno fino ad ora manovrato all'interno della propria metà scacchiera, il super controllo nero su f5 porterà il gioco a focalizzarsi sul centro e in definitiva la posizione è pari.

Il nero qui gioca 9...Cd4; per evitare che il bianco giochi d4 egli stesso, poi il bianco ha 4 continuazioni, indicate con le frecce verdi.

Una continuazione può essere: 10.e5 Cef5; 11.Af2 Cxf3+; 12.Dxf3 Cd4; 13.Dd1 dxe5; 14.fxe5 Axe5; 15.Ce4 f5; 16.Cxe5 con possibilità per entrambi.

Dopo 1.e4 e5; la mossa in assoluto più giocata del bianco è: 2.Cf3, che introduce la siciliana aperta. Questa mossa sviluppa il cavallo in posizione attiva e prepara la spinta in d4.

Ora il nero vorrebbe giocare 2...Cf6; per attaccare il pedone e4, ma il bianco spingerebbe subito il pedone in e5, attaccando il cavallo (in stile Alekhine, prende il nome di variante Nimzowitsch); quindi le linee principali prevedono di bloccare la spinta in e5 del bianco, prima, e poi di giocare Cf6. La spinta si blocca generalmente con 2...d6; o con 2...Cc6; ma non è obbligatorio ed esistono altri piani.

Ma procediamo con ordine.



Abbiamo raggiunto la posizione in figura, da cui, come detto, il nero può giocare d6 o Cc6.

Esistono però delle alternative importanti come 2...g6; che introduce il dragone iperaccelerato oppure 2...e6; che introduce sistemi come il Kan o il Paulsen-Tajmanov, rinviando a data da destinarsi lo sviluppo del cavallo, ma dando molto respiro all'alfiere camposcuero che spesso nelle altre linee è bloccato da un pedone in d6.

Intorno al problema dello sviluppo dell'alfiere di re, infatti, si sviluppano diversi sistemi. Dai sistemi con e6 che danno la possibilità di sviluppare l'alfiere sulla diagonale lunga (anche se molto spesso non lo succede), al dragone che lo sviluppa in fianchetto. Anche se è ben lungi dall'essere così semplice.

Oggi vediamo i sistemi con 2...e6; (A) o che sviluppano l'alfiere in fianchetto (B).

A) 2...e6; con questa mossa il nero apre la diagonale all'alfiere di re, inoltre pone le basi per la spinta in d5, tematica in molte varianti per aprire il centro e pareggiare il gioco. Infine non è da sottovalutare la possibilità di sviluppare il cavallo in e7, invece che in f6, dove non è un bersaglio della spinta in e5.

La struttura nera rimane molto elastica ed è possibile rientrare in altri sistemi come la Sheveningen, una volta eseguita la spinta in d6.

Il bianco può evitare di entrare nelle linee principali di questa variante, giocando 3.d3 o cercando di raggiungere altri sistemi, ad esempio giocando 3.c3 in stile variante Alapin.

Ma la variante principale è sicuramente aprire il centro: 3.d4, su cui il nero deve cambiare il pedone "c" (era lì apposta); quindi: 3...cxd4;

Ora il bianco riprende sempre di cavallo seguendo il principio di non portare in gioco la donna troppo presto: 4.Cxd4



Abbiamo quindi raggiunto la posizione di partenza delle varianti con 2...e6;

In primo luogo osserviamo la debolezza del pedone "d" ma soprattutto della casa d6. Certo, la debolezza non è sfruttabile molto facilmente, ma c'è e alla lunga può farsi sentire, quindi spesso il nero spinge in e6, per rientrare in una Sheveningen, prima o poi, oppure punta a spingere direttamente in d5, contando su un gioco di pezzi.

Inoltre c'è da sottolineare il fatto che, a differenza di molte altre linee della siciliana, qui la spinta in e5 costerebbe un tempo supplementare, quindi difficilmente si vedrà in questo genere di partite (per capire bene questo concetto vedi gli altri sistemi), il che non è poi così banale come sembra. Qui ad esempio da al bianco la possibilità di difendere il pedone in e4 con Ad3, cosa che con un pedone in e5 sarebbe piuttosto passiva.

Il bianco dal canto suo ha le sue possibilità in più: ad esempio, l'assenza del cavallo in c3 gli consente di spingere un pedone in c4, adottando una formazione pedonale chiamata Maroczy (stupendamente pronunciata Marocci da molti commentatori on-line).

Tornando alla posizione, il nero ha 3 possibilità: 4...Cf6; che introduce la variante dell'inchiodatura o la variante 4 cavalli, se il nero gioca Ab4 o Cc6 rispettivamente; 4...Cc6; che introduce i giocati sistemi Paulsen e Tajmanov di cui non parlerò (ma eccovi una linea di sviluppo, del Paulsen in senso stretto: 5.Cc3 a6; 6.Ae2 Dc7; 7.o-o Cf6; 8.Ae3 Ab4); infine il nero può giocare 4...a6; che introduce la variante Kan.

4...a6; c'è da dire tantissimo su questa mossa, apparentemente da principianti (ma chiedete ad un tipico giocatore da siciliana a provare a fare tutta la partita senza a6...).

Innanzitutto bisogna sapere che è una mossa fondamentale in quasi tutti i sistemi della siciliana, dai più famosi alle linee secondarie. Sembra un controsenso, perdere un altro tempo in una posizione ristretta, ma le utilità di questa mossa sono davvero tante.

Innanzitutto la spinta in a6, evita che il bianco porti un cavallo in b5, da dove attacca le case c7 e d6, dove nella prima il nero vorrebbe sviluppare la donna mentre la seconda è il punto debole dello schieramento.

Inoltre questa spinta supporta il controgio tematico del nero sul lato di donna, preparando la spinta in b5 con tutti i suoi benefici.

Infine, il bianco ha un solo pezzo sviluppato dopotutto, quindi mobilitare i propri pezzi non è così pressante, e la spinta in a6, in questo specifico momento può rivelarsi un'utile mossa d'attesa.

Per contro lascia al bianco più scelte a disposizione. Questi può spingere in c4 in stile Maroczy, come accennato sopra, può giocare Cc3 che comunque è una naturale mossa di sviluppo, oppure può sviluppare tranquillamente l'alfiere di re in e2 (Ae2). Ma la mossa in assoluto più giocata del bianco è: 5.Ad3.

Questa mossa è la più giocata perché è una mossa elastica, nel senso che non lascia capire come disporrà i pezzi in seguito. Difende preventivamente il pedone e4 e prepara un arrocco rapido. Inoltre l'alfiere in d3, in mediogioco, potrà diventare un'arma pericolosa quando il pedone in e4 verrà spinto, poiché punta dritto sull'arrocco nero.

Ora le alternative giocabili del nero sono davvero molte: 5...Cf6; 5...b5; 5...Db6; 5...Ae5; 5...g6; di cui la prima è attualmente la più giocata.

La mossa in esame sfrutta l'impossibilità del bianco di scacciarlo con e5 (seguirebbe Da5+), sviluppa un pezzo dal lato dell'arrocco corto e lascia aperta la diagonale dell'alfiere f8.

Dopodiché il bianco può arroccare tranquillamente, non rivelando ancora se vuole spingere il pedone "c" o mettere un cavallo in c3. 6.0-0



A questo punto il nero può rinviare ancora di una mossa la spinta in d6 per proteggersi da e5, giocando 6...Dc7; alla quale però segue 7.De2, del bianco. Quindi 7...d6; e anche il bianco ha finito le mosse utili e deve decidersi su come sviluppare gli altri pezzi. Una linea usata è: 8.c4 g6; 9.Cc3 Ag7; 10.Ae3 che porta a una posizione che vede il bianco con una notevole occupazione del centro, mentre il nero ha una struttura solida. La partita prosegue su binari posizionali, ma può aprirsi improvvisamente.

B) E ora veniamo alla seconda spinta: 2...g6;

In realtà questa spinta è giocata più spesso alle mosse successive che qui, e i sistemi più giocati caratterizzati da questa spinta sono il Dragone (1.e4 e5; 2.Cf3 d6; 3.d4 cxd4; 4.Cxd4 Cf6; 5.Cc3 g6;) e il Dragone Accelerato (1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; 3.d4 cxd4; 4.Cxd4 g6;). Purtroppo non ho il tempo di spiegarli entrambi, quindi ho deciso di lasciare che il Dragone venga spiegato da un video che troverete in fondo. Mentre a quello Accelerato rientreremo dalla spinta immediata.

Il sistema con la spinta immediata prende il nome di Dragone Iperaccelerato, poiché apre il fianchetto subito. Da qui il bianco gioca 3.d4 come solito per conquistare il centro, quindi il nero può cambiare il pedone "c": 3...cxd4; da cui, se il bianco riprende di cavallo come accade di solito si rientra nel dragone accelerato, mentre se in d4 prende di donna si raggiungono posizioni meno esplorate della teoria. Perché questa sequenza di mosse per rientrare poi nel Dragone Accelerato? Perché così facendo il nero cerca di evitare che il bianco spinga in c4, con formazioni stile Maroczy.

Ma ho già parlato abbastanza di varianti posizionali, quindi guardiamo cose più "aggressive".

Tornando all'apertura: 4.Cxd4 Cc6;



Il nero ha raggiunto la variante del Dragone Accelerato. Il termine "accelerato" è dovuto al fatto che, rispetto al dragone normale, il pedone "d" non è stato ancora mosso. E questo cambia parecchie cose. Innanzitutto il nero può sempre rientrare in un dragone normale spingendo in d6, tuttavia qui ha la possibilità di spingere in d5 direttamente con una mossa sola. Ciò è possibile grazie al fatto che la casa e5 è subito controllata dal cavallo c6, mentre nella sequenza classica del dragone è il pedone in d6 ad essere il primo baluardo difensivo contro la spinta in e5 del bianco.

Il cavallo in c6 è sviluppato nella sua casa naturale, inoltre sta attaccando il cavallo in d4, per ora difeso dalla donna bianca, ma che il nero si appresta ad attaccare nuovamente con l'alfiere in fianchetto.

Ora il bianco ha fondamentalmente due approcci diversi: giocare 5.c4 e impostare una struttura tipo Maroczy (posizionale), oppure giocare 5.Cc3 per difendere e4 e controllare d5.

Il nero quindi sviluppa il tematico alfiere in fianchetto e il bianco difende il cavallo attaccato: 5...Ag7; 6.Ae3

Quindi il nero sviluppa il cavallo in f6; 6...Cf6; apprestandosi a spingere in d5, o almeno per preparare la spinta.

Ora il bianco ha 3 approcci: giocare la pseudoattiva 7.Cxc6, seguita da 8.e5, che guadagna spazio e sviluppo (il cavallo f6 deve tornare in g8), ma il nero non dovrebbe avere grosse difficoltà a pareggiare il gioco; può giocare 7.Ae2 secondo un approccio più "classico" e manovriero, ricordandosi di impedire d5 con Cb3 al tratto successivo; oppure può giocare la più aggressiva 7.Ac4, che è di gran lunga la più selezionata.



L'alfiere in c4 ha il pregio di impedire d5 per un considerevole po', ma ha il difetto di essere un bersaglio piuttosto facile per il nero in alcune varianti molto aggressive (ricordo che il nero sviluppa gioco sul lato di donna oltre che in centro).

Quindi il nero può giocare 7...D5; che grazie alla minaccia di Cxe4 obbliga il bianco ad arroccare corto, portando la partita in acque più tranquille; o continuare con la naturale 7...0-0;

Ora il bianco può continuare sui temi dell'attacco Jugoslavo (si veda il video sul Dragone), giocando f3 e Dd2, ma prima deve giocare 8.Ab3 per difendere il pedone in b2 da Db6. E ora generalmente il nero rientra nel Dragone giocando 8...d6; quindi il bianco può proseguire con il piano d'attacco sopra citato, cominciando con: 9.f3, e dopo: 9...Ad7; 10.Dd2 si può considerare terminato lo sviluppo dei pezzi.

Il bianco molto probabilmente arroccerà lungo e spingerà i pedoni del lato di re contro il re avversario, il nero dal canto suo genererà controgioco sul lato di donna, quindi contro il re bianco spingendo i pedoni "a" e/o "b". La partita è ricca di possibilità per entrambi e la percentuale di patte è bassa.

Una possibile continuazione (che prende il nome di variante Parma) è: 10...Cxd4; 11.Axd4 b5; 12.h4 a5; 13.a4 bxa4; 14.Cxa4.

Vediamo ora due dei maggiori sistemi del nero: Sheveningen e Najdorf; con almeno una citazione ai sistemi con e5 (Sveshnikov e Kalashnikov).

Il bianco apre con 1.e4 e il nero risponde con 1...e5; per controllare d4. Quindi il bianco gioca 2.Cf3 per rinforzare il controllo sul centro. Ora il nero introduce questi sistemi con la mossa 2...d6;

Questa mossa, come accennato nella puntata precedente, controlla e5 e consente al nero di attaccare il pedone in e4 con il cavallo in f6 alla mossa successiva.

Il bianco prosegue con la tematica 3.d4 e il nero cambia il pedone: 3...cxd4; 4.Cxd4
E il nero prosegue attaccando il pedone in e4: 4...Cf6; cui segue 5.Cc3 per difenderlo.

Abbiamo raggiunto una posizione chiave, forse LA posizione chiave della Difesa Siciliana. Molto gira attorno a ciò che il nero sceglie di fare qui, da dove è possibile entrare e poi rientrare in moltissimi sistemi, almeno nei più comuni e giocati.



Come già detto, 5...g6; introduce la variante del Dragone; mentre una speciale menzione va fatta per la mossa 5...Cc6; giocabile anche al secondo tratto invece che 2...d6;

Mettere il cavallo in c6 per il nero è una mossa molto naturale, soprattutto ora, dopo che il cavallo in c6 non ostacola più l'avanzare del pedone "c". Può introdurre sistemi come il Lowenthal, il Kalashnikov e lo Sveshnikov (chiamato anche Lasker Pelikan), che prevedono di spingere direttamente in e5 il pedone nero al tratto successivo introducendo un tema importante di cui parlerò più tardi (pedone "d" arretrato). Oppure Cc6 con g6 porta al dragone accelerato di cui abbiamo parlato la volta scorsa. Sempre la volta scorsa, inoltre, abbiamo visto che introduce i sistemi Paulsen e Tajmanov che prevedono la spinta in e6. Quindi anche la 4 cavalli della siciliana e la siciliana classica, con d6 e Cf6.

Infine è sempre possibile giocare qui questa mossa (5...Cc6); e rientrare in varianti più o meno principali di altri sistemi, come il Sozin-Velimirovic (se il bianco gioca Ac4), il Richter-Rauzer (il bianco gioca Ag5), e la Sheveningen e la Najdorf di cui parlerò.

Appunto, dalla posizione in diagramma, il nero può giocare 5...e6; (A) Sheveningen, oppure 5...a6; (B), la Najdorf.

A) Cominciamo da questa spinta: 5...e6;

Questa spinta porta un secondo pedone centrale sulla sesta traversa, creando una barriera contro le successive avanzate del bianco. Questo darà spazio al nero per mobilitare le forze e il gioco sul lato di donna, ma minaccia anche di spingere in d5, se il bianco lo concede, pareggiando possibilmente il gioco. E' vero che il pedone d6 resta debole così, ma quasi mai il bianco riesce a sfruttare questa debolezza, se il nero sta ben attento. E' inoltre vero che il nero resta con poco spazio per la manovrabilità dei propri pezzi, ma in questa struttura ogni pezzo avrà la sua collocazione. Un piano potrebbe essere: mettere un alfiere in e7 e sviluppare l'altro in b7, dopo aver spinto i pedoni in b5 e a6. Infine il cavallo di donna verrà sviluppato in d7 da cui potrà andare in e5 (o in e5). Forse avete già capito: l'obiettivo d'attacco è il pedone in e4.

Ma ovviamente il nero non gioca da solo.

Il bianco ha molti piani, da quelli aggressivi a piani più tranquilli.

Ad esempio: 6.g3, apre il fianchetto ma non rinuncerà alle spinte in f4 o anche in g4 in seguito.

6.Ae3, comincia l'attacco inglese il cui piano è di mettere la donna in d2 e arroccare lungo nello stile dell'attacco Jugoslavo del dragone.

6.g4, introduce il temuto attacco Keres: il bianco si sviluppa rapidamente sul lato di re e la partita viaggia su temi tattici, con il nero che deve reagire energicamente per non stare peggio (si veda un pedone nero che viene spinto in h6 e in h5 ai tratti 6 e 8).

6.f4, che pur non aggressiva come l'attacco Keres resta un'alternativa da non sottovalutare.

6.Ae2, variante classica della Sheveningen, prevede un rapido arrocco corto e dopo la spinta in f4, si sposta l'alfiere in f3 per meglio difendere il pedone in e4 (non obbligatoriamente nei tratti immediatamente successivi)

6.Ac4 è la linea che approfondiremo

La mossa che ho scelto non è la più giocata contro la Sheveningen, ma può essere giocata allo stesso modo contro la Najdorf (a6 invece di e6) o contro la Siciliana Classica (Cc6 invece di e6), mantenendo lo stesso filo logico: impedire d5, ma soprattutto mettere pressione sul pedone in e6. Inoltre, toglie al nero la voglia di spingere in e5, poiché controlla subito la casa che rimarrebbe debole: d5.

La mossa più giocata ora dal nero è 6...a6; ma anche 6...Cc6; merita attenzione ed entra in una variante chiamata Attacco Sozin-Velimirovic (La posizione può essere raggiunta invertendo le

mosse e6 e Cc6).

Lo sviluppo dei pezzi è naturale, non serve dare sfogo a strane idee. Ora il bianco può arroccare corto oppure puntare a dei piani più ambiziosi, come giocare 7.Ae3 per spostare la donna senza perdere il cavallo in d4 e arroccare lungo. Il nero giocherà 7...Ae7; per arroccare corto e organizzare in seguito un controgioco sul lato di donna, con a6, Dc7 e b5.

Quindi il bianco prosegue nel piano e gioca 8.De2. La donna da qui sostiene la spinta in e5, consente al bianco di arroccare lungo e sostiene anche la spinta in g4 (senza il bisogno di giocare f3), per aggredire l'arrocco nero con una valanga di pedoni.

Il nero invece può aspettare ad arroccare e cominciare subito l'espansione ad ovest con 8...a6; che sostiene b5 e consente di posizionare la donna in c7 senza subire un doppio attacco a c7 e d6 con Cdb5.

Il bianco arrocca lungo: 9.0-0-0 e il nero gioca appunto 9...Dc7; che prende controllo della colonna "c" e costringe il bianco a spostare l'alfiere da c4: 10.Ab3.



Quindi l'apertura potrà dirsi chiusa dopo che il re nero arrocca corto. La posizione da un lieve vantaggio al bianco ma la statistica dice che vincono entrambi i colori con ugual probabilità.

Una continuazione può essere: 10...0-0; 11.g4 Cxd4; 12.Txd4 b5; 13.g5 Cd7; 14.Tg1 Ce5; con posizione complessa.

B) Najdorf: 5...a6; questa variante è in assoluto la più giocata dai grandi campioni.

La mossa in questione è una mossa che si rivela spesso (facciamo sempre) utile nella siciliana, mantenendo la struttura elastica. Inoltre il nero mantiene aperta la possibilità di spingere il pedone "e" in e6 o in e5 a seconda delle circostanze e dei suoi gusti, mentre più raramente si rientra in sistemi in stile dragone.

Se il nero giocasse e6 in seguito si rientrerebbe in strutture in stile Sheveningen, quindi parleremo di strutture con e5.

C'è tuttavia da fare una premessa per capire fino in fondo molte idee.

Il nero vuole spingere in e5 per bloccare il pedone in e4 e attaccarlo in seguito, anche a costo di lasciare delle debolezze.

Ma consideriamo questa sequenza di mosse: 1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; 3.d4 cxd4; 4.Cxd4 e5;

I sistemi che si raggiungono da queste posizioni prendono il nome di Lowenthal e Kalashnikov, a seconda della prossima mossa del nero. Il bianco ora è costretto a spostare il cavallo dal centro, ma spostandolo in b5 (5.Cb5) attaccherà il punto debole d6. Le posizioni sono giocabili e teoriche, poi il cavallo verrà presto fatto spostare da b5 in a3. La lotta diventerà manovrata e il gioco si concentrerà su d5 prima e sulle ali poi.



Ciò che bisogna vedere nella struttura sono due cose: una di carattere posizionale e una di carattere tattico.

Posizionalmente parlando si osserva subito una cosa: la spinta in e5 rende debole e arretrato il pedone "d"; inoltre se il bianco riuscisse a mettere un pezzo in d5 conquisterebbe un avamposto davvero molto importante.

Dal punto di vista tattico, il cavallo in d4 può raggiungere d5 più facilmente passando per b5 (un giro consueto è: b5-a3-c2-e3-d5, qualora c3 fosse occupata dall'altro cavallo).

Quindi, tornando alla Najdorf, la mossa 5...a6; ha l'ulteriore scopo di evitare questi giri di cavallo sulla spinta in e5. Il cavallo in d4 si dovrà comunque spostare, ma potrà andare in b3 o f3, da dove farà molta più fatica ad arrivare in d5 (generalmente non ci arriva proprio).

Ma torniamo alle mosse: 5...a6;

Ora il bianco ha almeno 5 alternative importanti: 6.Ae4 i cui temi abbiamo visto prima; 6.Ae3; 6.f4; 6.Ag5; 6.Ae2.

Ho scelto la mossa in grassetto perché ancora oggi è molto giocata ed è la variante classica. Il bianco decide di sviluppare i pezzi in modo naturale e di puntare al gioco attivo nel mediogioco.

Il nero continua con il piano: 6...e5; raggiungendo la posizione in diagramma.



Il piano del bianco generalmente comprende lo sviluppo naturale dei suoi ultimi pezzi; se vuole spinge in a4 per frenare il controgioco nero (e guadagnare spazio sul lato di donna), oppure spinge in f4 per attaccare sul lato di re.

Il nero invece sviluppa i pezzi in modo da attaccare il pedone in e4, ma soprattutto per controllare d5 e, se possibile, spingere egli stesso in d5 per liberarsi dalla debolezza.

Una linea di sviluppo può essere: 7.Cb3 Ae7; 8.o-o o-o; 9.Ae3 Ae6; 10.Dd2 Cbd7; 11.a4, con posizioni strategicamente complesse e possibilità per entrambi.