

La partita Italiana

La serie di mosse che introduce la partita italiana è: 1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; 3.Ac4 Ac5, dove l'ultima mossa del nero (3... Ac5) ha principalmente 2 scopi:

- sviluppa un pezzo nella casa naturale, portandolo fuori da una possibile struttura di pedoni con d6 ed e5
- controlla la casa d4, dove il bianco spingerà il pedone per conquistare il centro.

Lo sveniente che presenta questa mossa però è semplice: non attaccando il pedone e4, consente al bianco di supportare la spinta in d4 con il pedone c3, inoltre, quando il bianco dovesse spingere in d4, l'alfiere risulterà attaccato. Significa quindi che Ac5 è una mossa inutile? No, presenta degli svantaggi, certo, ma se il bianco cercasse di sfruttarli con 4.c3 anche al bianco si creerebbero degli inconvenienti.

Posto che altre mosse, come 4.d3 o 4.Cc3 rientrano in altri sistemi di gioco, veniamo alla mossa critica: 4.c3. Il bianco pone le basi per un'occupazione del centro con i pedoni in e4 e d4, ma si preclude la possibilità di difendere il pedone in e4 con il cavallo di donna. In più se il bianco non gioca davvero d4 in fretta, la spinta in d5 per il nero può lasciarlo con una brutta struttura e senza il caratteristico vantaggio iniziale.



Qui la teoria ci consegna due varianti: la Alekhine con 4...De7 e la variante principale con l'ovvia 4...Cf6.

4...Cf6. Il pedone in e4 è attaccato e non ci sono modi davvero validi per difenderlo... Quindi amen! Si punta sul rapido sviluppo dei pezzi.

5.d4 exd4; 6.cxd4 Ab4+; senza questo scacco, il bianco avrebbe conquistato il centro e con la prossima avrebbe potuto arroccare o semplicemente difendere il pedone. Così invece si creano più problemi al bianco. Come parare questo scacco?



Le alternative più giocate sono 2: con il cavallo 1) 7.Cc3 che perde il pedone in favore dello sviluppo, ma tuttavia non sembra essere del tutto corretta, oppure la più semplice e più giocata 2) 7.Ad2.

1) Partiamo da Cc3, una linea ritenuta aggressiva. Questa linea ha una lunga storia, piuttosto travagliata alle spalle. Già suggerita da Greco nel 1619, fu riutilizzata da Steinitz contro Lasker nel 1896.

Il nero cattura il pedone "e" il bianco si sviluppa schiodando il re: 7...Cxe4; 8.o-o e ora per il nero è pericoloso prendere 2 volte in c3 (8...Cxc3; 9.bxc3 Axc3; 10.Aa3), ma molto più comodo prendere di alfiere e spingere in d5: 8...Axc3; (9.bxc3 d5; darebbe buon gioco al nero) 9.d5



Il bianco evita che il nero spinga in d5, spingendo lui stesso in d5. E sì, i pezzi in presa del nero sono 2, ma il bianco invece non li prenderà, per prendere invece il cavallo in e4 dopo: 9...Afe6; 10.Te1 Ce7; 11.Txe4 con un pedone in più per il nero, ma una maggior attività dei pezzi bianchi.

2) Ad2, la linea tranquilla. Questa è l'ultima occasione per il nero di prendere il pedone in e4, ed effettivamente può farlo. Non commento la linea che ne segue ma ve la lascio: 7...Cxe4; 8.Axb4 Cxb4; 9.Axf7+ Rxf7; 10.Db3+ d5; 11.Ce5+ Re6; 12.Dxb4.

Tuttavia solitamente si prende l'alfiere: 7...Axd2+; 8.Cxd2. Dopodiché il nero esegue la spinta liberatoria 8...d5.



E dopo 9.exd5 Cxd5; 10.Db3 Cce7; 11.O-O O-O, si raggiunge una posizione in cui il bianco ha una leggera iniziativa e un lieve vantaggio di sviluppo, ma ha un pedone isolato in centro, debole nel finale. Il nero dal canto suo ha una posizione solida e un ottimo avamposto in d5 occupato dal cavallo.