

La partita spagnola

Una delle prime testimonianze scritte di questa apertura risale al 1561 quando il vescovo spagnolo Ruy Lopez la indicò come la miglior continuazione del bianco al terzo tratto. Ovviamente non esistono continuazioni migliori a prescindere, specialmente dopo le prime mosse sensate 1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; è tuttavia vero che qui, la mossa più giocata è appunto quella che introduce la spagnola.

Le partite che ne seguono sono molto complesse e i piani strategici sono davvero tanti, di conseguenza la quantità di teoria da sapere è enorme. Qui ci si limiterà a citare tutte le possibili linee e ad entrare nel dettaglio solo in quelle più popolari o più tipiche.



3...Ab5. A prima vista l'obiettivo di questa mossa può sembrare semplice: attaccare il cavallo che sta sostenendo il pedone, minacciando quindi di catturare il pezzo e prendere poi il pedone. Tuttavia, benché sia proprio questo lo scopo, la situazione non è così semplice; non soltanto perché la minaccia non funziona, ma perché i piani di gioco negli scacchi sono spesso molto più sottili e celati (3...a6; 4.Axc6 dxc6; 5.Cxe5 e ora sia 5...Dd4, sia 5...Dg5 recuperano il pedone con vantaggio).

Il bianco punta al controllo del centro e con l'ultima mossa minaccia di cambiare il cavallo al momento più opportuno. Ma non solo questo. Il bianco cerca di ottenere dei vantaggi posizionali: facendo avanzare i pedoni "a" e "b" del nero attaccandoli in seguito, minaccia sempre di creare una brutta impedonatura che porterà il nero ad un finale inferiore e infine porta la battaglia sul piano strategico e della lotta manovrata.

Le alternative del nero sono davvero tante, a cominciare da 3...a6 che scaccia l'alfiere e che porta in numerosi sistemi di gioco che tratterò nella prossima puntata; per continuare con le varianti qui sotto

3...Ac5, la variante classica. L'alfiere si sviluppa in una casa attiva ma concede al bianco la possibilità di guadagnare un tempo spingendo in d4 (4.c3 Cf6; 5.o-o o-o; 6.d4 Ab6).

3...f5, il gambetto Janisch. Attacca subito il centro bianco in stile gambetto di re, è visto con un po' di scetticismo dai professionisti poiché concede al bianco un discreto vantaggio, se questi però conosce tutte le complicazioni (4.Cc3 fxe4; 5.Cxe4 d5; 6.Cxe5 dxe4; 7.Cxc6).

3...d6, la variante Steinitz. Solida ma un po' passiva, chiude la diagonale all'alfiere ma consolida il centro (4.d4 Ad7; 5.Cc3 Cf6).

3...Cge7, la variante Cozio. Questa variante antica consente di poter riprendere con il cavallo in c6 e difendere ancora il pedone, ma questo cavallo starebbe meglio in f6, inoltre ancora una volta chiude l'alfiere (4.o-o g6; 5.c3 Ag7; 6.d4).

3...Cd4, la variante Bird. La struttura che ne deriva è atipica, le posizioni sono ancora manovriate ma l'impedonatura del nero e l'iniziativa del bianco sul lato di re lasciano al bianco un lievissimo vantaggio (4.Cxd4 exd4; 5.o-o Ac5; 6.d3).

3...g6, la variante Smyslov. E' una difesa molto solida ed affidabile, ma può lasciare al bianco un lieve vantaggio strutturale (4.d4 exd4; 5.Ag5 Ae7; 6.Axe7 Dxe7).

3...Cf6, la difesa Berlinese. Questa difesa è molto di moda ed è uno dei modi più efficaci del nero per pattare.

Tratteremo la variante Berlinese perché è davvero molto popolare e perché aiuta a spiegare alcuni concetti chiave.

3...Cf6. Quindi il bianco ha il pedone in e4 attaccato, ma difenderlo con 4.Cc3 blocca il pedone "c" e rientra nella 4 cavalli, mentre difenderlo con d3 rientra nella spagnola con d3 con idee più simili al gioco piano.

Perciò il bianco lascia il pedone, che riconquisterà comunque dopo che avrà arroccato: 4.o-o.



Prendere il pedone sembra essere l'opzione migliore: 4...Cxe4; 5.d4 mentre per il bianco, l'opzione migliore è aprire il centro per sfruttare la posizione esposta del re nero.

Ora il nero restituisce il pedone attaccando l'alfiere bianco con 5...Cd6; 6.Axc6 dxc6; dopodiché il bianco pareggerà il materiale prendendo il pedone in e5 e cambierà le donne: 7.dxe5 Cf5; 8.Dxd8 Rxd8; raggiungendo la posizione in diagramma.



I giocatori hanno cambiato le donne e la partita è passata al mediogioco. Il bianco ha la maggioranza di pedoni migliore, mentre il nero ha la coppia degli alfieri e un cavallo in f5 molto forte.

La sostanziale differenza tra una maggioranza forte e una debole è la possibilità di passare un pedone in finale. Quindi, se si giocasse senza pezzi, il bianco potrebbe vincere abbastanza facilmente il finale.

E' tuttavia molto difficile che il bianco riesca nel suo scopo, con i pezzi in gioco.

Una continuazione potrebbe essere: 9.Cc3 Re8; 10.h3 h5; 11.Af4 Ae7.

Seguendo lo stesso principio, il bianco potrebbe prendere subito il cavallo in c6, perciò come seconda variante di oggi vi propongo appunto la variante di cambio.

1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; 3.Ab5 a6; 4.Axc6 dxc6.



Secondo l'idea di crearsi la maggioranza di pedoni migliore il bianco ha spesso giocato 5.d4 per cambiare i pedoni e le donne velocemente, oppure 4.Cc3 rimandando questo cambio a poco dopo ma con la stessa idea. Tuttavia queste varianti non si sono rivelate per nulla pericolose per il nero. Si deve a Bobby Fischer invece la rivalutazione dell'intera variante di cambio, quando negli anni '60 la giocava inserendo a questo punto 5.o-o dimostrandone la forza.

La peculiarità di questa mossa è l'elasticità che ne segue: il bianco può ancora scegliere se spingere il pedone "d" di uno o due passi, con o senza il supporto di un pedone in c3, e come mossa di sviluppo, si appropria bene contro ogni alternativa del nero.

Secondo la statistica, le mosse più giocate del nero, sono ora :

5...Ce7; che chiude la colonna "e" per poter riprendere il pedone e4 con la donna, come accennato prima.

5...Ad6; è solida ma un po' passiva.

5...f6; la mossa classica, difende il pedone e mantiene l'avamposto in e5 con Ag4 o lo cambia in d4 in seguito a 6.d4 appunto del bianco.

5...Dd6; prepara un rapido arrocco lungo e vira verso una partita con arroccchi eterogenei.

5...Ag4; il modo più violento per contrattaccare.

Questa mossa inchioda il cavallo, però sembrerebbe perdere un pedone dopo 6.h3, o sembrerebbe costringere il nero a cambiare l'alfiere. Tuttavia con l'aiuto di un tatticismo il nero mantiene la tensione dopo 6...h5. Prendere l'alfiere porterebbe ad una catastrofe: 7.hxg5 hxg5; 8.Ch2 Dh4; e il matto sulla colonna "h" è imparabile; perciò il bianco mantiene la tensione e sviluppa i propri pezzi. 7.d3 Df6; 8.Cbd2 Ce7; 9.Te1 Cg6. Il nero sembra avere un'iniziativa pericolosa, però il suo re è ancora al centro, pertanto il bianco reagisce energicamente: 10.d4.



L'iniziativa del nero è forte ma il bianco ora minaccia davvero di prendere l'alfiere.

Una possibile linea di sviluppo è: 10...Cf4; 11.dxe5 Dg6; 12.Ch4 Axd1; 13.Cxg6 Cxg6; 14.Txe1 o-o-o.

Quindi, ricapitolando, la partita spagnola è una delle più complesse sotto il punto di vista della teoria, sia con idee posizionali, sia con sacrifici e attacchi al re. Vediamo ora, come linea aggressiva il famosissimo attacco Marshall del nero, mentre come linea tranquilla la molto manovriera variante Breyer della Spagnola Chiusa.

Dopo le mosse 1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; 3.Ab5 ci introduciamo nella spagnola, di cui abbiamo già accennato alle varianti senza 3...a6; e alla variante di cambio, che in seguito ad 3...a6; cambia l'alfiere con il cavallo.

Tuttavia la maggior parte delle partite continua con 4.Aa4, e il desiderio di non concedere la coppia degli alfieri così presto.

Qui un capitolo importante si apre con la mossa 4...d6; che introduce la variante Steinitz ritardata, la quale va giocata in modo diverso dalla Steinitz normale (senza 3...a6) a causa di un tatticismo: infatti se il bianco prosegue con 5.d4 come da copione, perde un pezzo dopo 5...b5; 6.Ab3 exd4; 7.Cxd4 Cxd4; 8.Dxd4 e5; che intrappola l'alfiere con la successiva 9.c4 (per questo si gioca 5.c3 invece di 5.d4).

Ma la mossa più giocata è 4...Cf6; che attacca il pedone in e4, seguita da 5.o-o.

Prima o dopo il nero gioca 5...b5; che toglie la pressione dell'alfiere bianco dal proprio cavallo in c6, e il bianco appunto lo sposta: 6.Ab3. Spesso lo gioca alla mossa successiva, ma si tratta solo di trasposizioni, pertanto preferisco inserire subito queste mosse per motivi "tecnici".



Dalla posizione in diagramma il nero si può introdurre ai sistemi Arcangelo e Neorcarangelo, rispettivamente con le mosse 6...Ab7, 6...Ac5; oppure può virare verso la Spagnola Aperta con 6...Cxe4 considerata da Tarrasch come l'unico modo per pareggiare il gioco questa variante non ha mai raggiunto la popolarità della spagnola chiusa. Infine il nero più spesso gioca 6...Ae7; entrando nella spagnola chiusa o introducendo l'attacco Marshall a seconda delle sue scelte future.

La mossa in esame chiude la colonna "e" rendendo più efficace la minaccia di guadagnare il pedone e4, pertanto il bianco lo difende sviluppando la torre su una colonna semiaperta: 7.Te1; il nero arrocca 7...o-o; e il bianco prepara la spinta d4 e crea una casa di fuga per il proprio alfiere campochiaro con 8.c3.

E qui il bivio.

Il nero ha completato lo sviluppo, ha una posizione solida ed è pronto se vuole ad aprire il centro.

Si osservi la posizione in diagramma.



I pezzi del bianco non sono ancora sviluppati, inoltre sono molto lontani dal proprio re. Da cui il nero può sacrificare il pedone in e5 per provare a far valere il suo sviluppo migliore, scegliendo appunto l'attacco Marshall. 8...d5; 9.exd5 Cxd5; 10.Cxe5 Cxe5; 11.Txe5



Le mosse sono state fin qui piuttosto forzate, e ancora lo saranno. Il cavallo nero in d5 è attaccato e va difeso, sebbene questa variante sia stata giocata per la prima volta da Marshall contro Capablanca che aveva il bianco e che poi vinse, e in quella partita Marshall ritirò il cavallo in f6 (si sposterà in g4 per attaccare h2 ed f2).

E' vero che difendere il cavallo fa perdere un tempo al nero, ma anche il bianco sarà costretto a perderne uno per spostare la torre mal piazzata: 11...c6; 12.d4 (molti giocatori forti qui giocano 12.d3, con idee poi non del tutto dissimili ma posizioni più elastiche) Ad6; 13.Te1 Dh4 (per attaccare l'arrocco); 14.g3 (14.h3 non funziona per 14...Axf3) Dh3.

I pezzi bianchi sono ancora al loro posto, l'arrocco è indebolito soprattutto sulle case bianche, però la posizione può reggere. Il bianco dovrà giocare a4 al momento opportuno per sviluppare un controgiooco sull'ala di donna, mentre il nero porterà in gioco le torri via e8-e6-h6 magari, o attaccherà spingendo il pedone "f". Una continuazione può essere: 15.Te4 (con l'idea di spostare