

DIFESA CARO-KANN

VARIANTE GUNDERAM

A cura di Daniele Piovano

1. e4 c6

Questa difesa chiusa gode di una reputazione di solidità, dovuta in parte ai risultati da maestri dallo stile difensivo, come Capablanca e Botvinnik.

Molti giocatori tattici rabbriviscono alla vista della prima mossa del Nero 1. ... c6 “che noia” pensano “perché non se ne va a pescare invece che giocare a scacchi?”.

E’ vero che la Caro-Kann (nelle linee principali) offre al Bianco nessuna o poche prospettive di ottenere il tipo di posizioni in cui si rileva il giocatore tattico.

Ecco un’arma poco nota che, quasi forzatamente, crea posizioni taglienti contro la Variante di Cambio della Caro-Kann.

2. d4 d5 3. e:d5 c:d5 4. c4 ♘f6

Se 4... ♘c6 segue 5. c:d5! ♔:d5 6. ♘f3, ottenendo una posizione che può anche derivare dalla variante Alapin della Siciliana: 1. e4 c5 2. c3 d5 3. e:d5 ♔:d5 4. d4 c:d4?! 5. c:d4 ♘c6 6. ♘f3.

5. c5



Posizione dopo 5. c5

Questa mossa dà inizio all'attacco Gunderam. Il sistema del Bianco si basa sull'immediato sfruttamento della maggioranza di pedoni ad Ovest che, se spinta dal vento favorevole, può provocare rapidamente la formazione di almeno uno e spesso due pedoni passati. Ciò può causare lo sbandamento dell'esercito nero sull'ala di Donna. Le analisi che seguono sono dovute quasi interamente a Gunderam. Egli considera le possibili risposte del N:

- A: 5. ...b6
- B: 5. ...e5
- C: 5. ...a5
- D: 5. ...e6
- E: 5. ...♔c7
- F: 5. ...g6
- G: 5. ...♘c6

A: 5...b6

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♘:d5 4. c4 ♘f6 5. c5 b6

Questa linea e 5. ... e5 sono probabilmente i tentativi più logici poiché sono le uniche mosse che attaccano immediatamente la catena di pedoni bianca.

6. b4 a5

Sono anche possibili:

a) 6. ... e5 (un'altra mossa che persegue lo stesso intento di smantellamento) 7. d:e5 Ce4 (se 7. ... Cfd7 8. D:d5 e il Nero non ha alcun compenso dopo 8. ... De7 9. f4 oppure dopo 8. ... Dc7 9. f4; mentre 7. ... Cg4 è confutata ancora più drasticamente da 8. Ab5+ Ad7 9. c6! Perché su 9. ... A:b4+ Ad2 il Nero perde un pezzo) 8. Ab5+ Ad7 9. D:d5, con vantaggio di materiale decisivo: 9. ... A:b5 10. D:a8 Ac6 11. D:a7 ed ora:

a1) 11. ... Cc3 12. C:c3 A:g2 è confutata da 13. Ag5 Cc6 (altrimenti 14. Td1 sarebbe mortale) 14. A:d8 C:a7 15. A:b6 e il Bianco ha una Torre e 3 pedoni di vantaggio e nessun problema. Dopo 15. ... Cc8 16. Cge2 A:h1 (16. ... C:b6 17. Tg1) 17. 000 il Nero può abbandonare senza rimorsi.

a2) 11. ... b:c5 12. Ae3 e al momento opportuno la spinta in f3 causerà il totale collasso della posizione nera.

b) 6. ... e6 è troppo lenta: dopo 7. Ab2 seguita da a3 il Nero avrà troppe difficoltà ad arrestare la maggioranza di pedoni bianchi.

c) 6. ... b:c5 7. d:c5! e6 8. Ab2 ha conseguenze analoghe, per esempio: 8. ... a5 9. Da4+ Ad7 10. Ab5 Ca6 11. a3 con netto vantaggio del Bianco, oppure 8. ... Ad7 (o 8. ... Cc6) 9. Cf3 con un saldo controllo sul centro e netto vantaggio sull'ala di Donna.

7. b5

la valanga di pedoni già comincia a muoversi.

7... b:c5 8. d:c5 ♖c7

Su 8. ... e5 9. c6 oppure 8. ... Cbd7 9. c6 seguita da Dd4, la situazione ad Ovest giustifica pienamente la mossa di Gunderam 5. c5.

9. ♕e3

Ora tutti e due i pedoni passati sono difesi e il Nero probabilmente è già senza difesa contro la loro azione combinata.

9... ♜bd7

Se 9. ... Cg4 10. c6! e il Cavallo di Donna nero è sotterrato, mentre 9. ... e5 10. Da4 Ad7 11. b6 ha effetti disastrosi sulla posizione nera.

10. b6 ♖e5

10. ... Db7 è confutata da 11. Ab5 (il seguito è ovvio) e 10. ... Dc6 da 11. a4 o 11. Cc3 seguita da Ab5 e c6.

11. ♜d2 ♜:c5 12. ♖c1!

Il Bianco, continuando nello spirito della variante, ha sviluppato l'ala di Donna lasciando a casa i pezzi dell'ala di Re. Le analisi di Gunderam suggeriscono che già a questo punto dell'apertura il Nero è perduto in tutte le varianti:

- a) **12. ... e6** 13. Cgf3 guadagnando un pezzo.
- b) **12. ... Cfe4** 13. C:e4 C:e4 14. Ab5+ Ad7 15. b7 Td8 (se 15. ... Tb8 16. Tc8+!!) 16. A:d7+ T:d7 17. Tc8+ Td8 18. Da4 Matto
- c) **12. ... Cce4** 13. Ab5+ Ad7 14. b7 Td8 15. Tc8 A:b5 16. Db3 d4 17. A:d4 C:d2+ 18. A:e5 C:b3 19. T:d8+ ecc...
- d) **12. ... Cfd7** 13. Ab5 e6 14. Cgf3 Db2 15. a4 Db4 (15. ... Cb7 16. Ad4) 16. Ce5 e il Nero è senza difesa contro la minaccia 17. b7.
- e) **12. ... Cb7** 13. Aa6 Cd6 (oppure 13. ... Db8 14. Ab5+ Ad7 15. Da4 Cd6 16. A:d7+ C:d7 17. Tc7 Dd8 18. Cgf3 e il Nero non può impedire l'ingresso di questo cavallo in e5 o in d4, che vince subito) 14. T:c8+ T:c8 15. A:c8 C:c8 16. b7 Ca7 17. Cgf3 Db8 18. A:a7 D:a7 19. Da4+ Rd8 (19. ... Cd7 20. Dc6) 20. Ce5 ecc.
- f) **12. ... Ccd7** 13. Db3 Db8 14. Tc7 Ab7 15. Ab5 e5 16. A:d7+ C:d7 17. Db5 Ac8 18. Ce2 con la terribile minaccia di T:c8+ seguita da b7. In ciascuna delle varianti che abbiamo analizzato il Nero perde per la vulnerabilità dell'ala di Donna e la forza del pedone "b" avanzato. Tutta questa linea di gioco serve a mettere in luce le risorse tattiche di cui il Bianco dispone in questo attacco.

B: 5...e5

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♖:d5 4. c4 ♗f6 5. c5 **e5**

6. ♗c3 e:d4

Dopo 6. ... e4? 7. b4, il blocco toglie al Nero ogni contro-gioco al centro mentre il Bianco può mobilitare senza ostacoli la maggioranza di pedoni sull'ala di Donna.

7. ♖:d4 ♗e7

Se 7. ... **Cc6** il Nero è in difficoltà dopo 8. Ab5 Ad7 9. A:c6! Per es.: 9. ... A:c6 10. b4 a6 11. Cge2 g6 12. Ab2 Ag7 13. Td1 00 14. 00 Ce4 15. Dd3 e se ora 15. ... f5 allora 16. Cd4 seguita eventualmente da f3. Anche 9. ... b:c6 10. Cge2 dà problemi al Nero, per es.: 10. ... g6 11. Af4! E l'Alfiere di Donna nero è "cattivo", oppure 10. ... De7 11. Ca4 Ce4 12. b4 a5 13. a3 a:b4 14. a:b4 seguita da Ab2 e il Bianco ha prospettive di un finale di Cavallo "buono" contro Alfiere "cattivo".

8. ♗e3 00 9. ♖d1 ♗c6 10. ♖a4

Il Nero non ha sufficiente compenso per il pedone d5 isolato e per la mobilità della maggioranza bianca sull'ala di Donna. Il Bianco può completare lo sviluppo con facilità e dopo 10. ... Te8 11. Ae2, oppure 10. ... Ae6 11. Cf3, mantiene un chiaro vantaggio.

C: 5...a5

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♖:d5 4. c4 ♗f6 5. c5 **a5**

per prevenire 6. b4.

6. ♗c3 b6

6. ... e5 7. d:e5 è buona per il Bianco almeno quanto nelle posizioni simili già esaminate, per es.: 7. ... Cfd7 8. D:d5 A:c5 9. Cf3 e il Nero non ha compenso per il pedone in meno, oppure 7. ... Cg4 8. Ab5+ Cc6 9. h3 C:f2 (o 9. ... C:e5 10. D:d5) 10. R:f2 A:c5+ 11. Rf1 Dh4 12. De1! E il Bianco vince.

7. ♗a4 b:c5 8. d:c5 e6 9. a3 ♗d7

9. ... Ce4 10. b4 Df6 è confutata da 11. Ab5+ Ad7 12. A:d7+ C:d7 13. Ae3 Ce5 14. Tc1! Cc4 15. Cf3 e il Nero non ha mezzi adeguati per contenere l'avanzata dei pedoni bianchi ad Ovest.

10. b4 a:b4 11. a:b4 ♖c6 12. ♕a3 ♜:a4

Altrimenti il Bianco potrebbe continuare con 13. Cb6! E cambiare in d7 al momento opportuno, cioè quando le spinte b5 e c6 avranno massima efficacia.

13. ♜:a4 ♖e4

Minacciando 14. ... C:f2 15. R:f2 Df6+.

14. ♜c1 ♜f6

14. ... Cd4 15. b5 Df6 16. Da8+ Dd8 17. D:d8+ R:d8 18. b6 e il Bianco, con la qualità di vantaggio e 2 pedoni passati uniti, ha chiaramente partita vinta.

15. ♖f3 ♖d4 16. b5! ♖:f3+ 17. g:f3

E il Nero può abbandonare dopo 17. ... Cg5 18. Ae2.

D: 5...e6

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♖:d5 4. c4 ♖f6 5. c5 e6

Una mossa passiva che non si oppone all'avanzata del Bianco sull'ala di Donna.

6. b4 a5 7. b5 e5

Così il Nero ha già regalato un tempo.

8. ♖c3 e:d4 9. ♜:d4 ♜e7+

9. ... Dc7 10. Ca4 Ce4 11. Ae3 seguita da Tc1, e i pedoni passati del Bianco risultano saldamente sostenuti.

10. ♕e3 ♕e6 11. f3

Il Re Bianco troverà una posizione sicura in f2 e, con Ca4 seguita da Tc1, si raggiungerà una posizione simile a quella della nota precedente. I pedoni bianchi avanzati b5 e c5 ancora una volta costituiscono il perno delle operazioni.

E : 5...♜c7

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♖:d5 4. c4 ♖f6 5. c5 ♜c7

6. ♖c3! a6

Il Nero deve proteggere la casa b5, per es.: **6. ... e5** 7. Cb5 Dd8 8. d:e5 Ce4 9. Cd6+ A:d6 10. c:d6 con leggero vantaggio Bianco, oppure **6. ... Ad7** 7. Cf3 Cc6 8. Ab5+ e se 8. ... a6 allora 9. A:c6 b:c6 10. Ce5 seguita da Af4 e il vantaggio del Bianco risiederà nel finale di Cavallo “buono” contro alfiere “cattivo”. Lo svantaggio della mossa del testo è dato dal fatto che non contribuisce allo sviluppo e indebolisce sensibilmente le case Nere.

7. ♜f3 ♜c6

7. ... Ag4? e 7. ... Cc6? Perdonano entrambe un pedone per 8. C:d5, mentre 7. ... e6 8. Af4 conferisce al Bianco una superiorità posizionale per il vantaggio di spazio ad Ovest e il controllo delle case nere.

8. b4 ♖g4

Non 8. ... e5 9. b5

9. ♖g3 ♗c8

9. ... De6+ 10. De5 seguita da D:e6, a4, Ab2 e b5.

Il punto saliente della mossa del testo risiede nel fatto che superprotegge l'alfiere di Donna. Un'altra mossa che persegue questo scopo è 9. ... h5 ma dopo 10. h3 Af5 11. Af4 il Bianco ha il completo controllo delle case nere.

10. h3 ♖f5 11. a3

Questa posizione è tipica dell'intero impianto: il Bianco prosegue tranquillamente con Ab2, Cf3 ed eventualmente a4 e b5. Questo piano, unitamente al controllo delle case nere, garantisce al Bianco un duraturo vantaggio.

F: 5...g6

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♖:d5 4. c4 ♖f6 5. c5 g6

Una mossa insipida che non fa nulla per opporsi alla strategia del Bianco.

6. ♖c3 ♖g7 7. ♖b5+ ♖c6 8. ♖ge2 00 9. 00 ♖g4 10. f3 ♖d7 11. ♖g5 e6 12. ♖b1 h6
13. Ae3 a6 14. A:c6 A:c6 15. b4 e il Bianco ha la meglio.

G: 5...♖c6

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e:d5 ♖:d5 4. c4 ♖f6 5. c5 ♖c6

6. ♖b5 a5

Essenzialmente per prevenire 7. b4. Se invece il Nero tenta l'usuale contro gioco al centro con 6. ... e5 si ottiene una posizione simile a quelle esaminate nella variante B e nella variante E: 7. Cf3 e:d4 8. D:d4 Ce4 9. b4 Ae7 10. Af4 00 11. A:c6 b:c6 12. 00 Aa6 13. Te1 Af6 14. Ae5. I pedoni neri c6 e d5 formano una struttura intrinsecamente debole che concede al Bianco le case forti d4 ed e5 per i suoi Cavalli.

7. a3 e5 8. ♖f3 e:d4 9. ♖:d4 ♖d7 10. ♖:c6 ♖:c6

10. ... b:c6 riporta al tipo di posizione trattato nella nota precedente.

11. 00 ♖e4 12. b4 ♖e7 13. ♖b2! ♖f6 14. ♖d4

Il Nero ha giocato tutte le sue carte e il Bianco è libero di completare lo sviluppo con Ae3 e Cd2.

CONCLUSIONE: l'Attacco Gunderam è un sistema insolitamente vigoroso per contrapporsi alla difesa Caro-Kann. Il Bianco installa fin dall'inizio un forte pedone nel territorio avversario e dispone di svariate possibilità basate sulla spinta di sostenimento b4 e sull'eventuale avanzata di uno o entrambi i pedoni b4 e c5. Poiché le analisi di Gunderam sono per lo più teoriche, il lettore ha una buona occasione di effettuare un originale lavoro creativo nell'ambito di questo impianto.