

ARROCCHI ETEROGENEI

Vediamo quattro fondamentali regole da tenere sempre presenti quando sono presenti gli arroccchi eterogenei:

Nelle posizioni con arroccchi eterogenei è fondamentale conquistare l'iniziativa prima del nostro avversario.

Normalmente infatti, in questo tipo di posizioni, la vittoria va a chi per primo attacca e riduce sulla difensiva l'avversario.

Quindi:

1. Conquista l'iniziativa il prima possibile, anche a prezzo di eventuale sacrificio di materiale, ricorda infatti che ridursi sulla difensiva in queste posizioni significa spesso la sconfitta.

Normalmente l'attacco avviene attraverso la spinta dei propri pedoni sul lato dove il re nemico è arroccato, questo allo scopo di aprire una colonna per far partecipare all'attacco i pezzi pesanti. In queste situazioni l'ideale sarebbe giocare mosse che accelerano il nostro attacco e che ritardano l'attacco avversario sul lato opposto.

2. Apri il più rapidamente possibile una colonna di fronte al re nemico, ma ricorda anche, se possibile, di cercare di ritardare l'attacco dell'avversario sul tuo re.

Di solito muovere i pedoni di fronte al proprio re arroccato provoca solo delle debolezze, solamente quando queste spinte ritardano l'attacco nemico sono accettabili, comunque vanno effettuate con molta cautela perchè effettuare una spinta di pedone di fronte al proprio re può portare rapidamente al disastro.

3. Non muovere mai i pedoni di fronte al tuo re, a meno che tu non sia sicuro che ciò anzichè accelerare ritardi l'attacco avversario.

Anche in questo genere di posizioni è importante non dimenticarsi del centro che va sempre tenuto sotto 'stretta' osservazione, il vecchio detto che ad un attacco sull'ala si deve rispondere con un contrattacco al centro rimane comunque valido. Ne consegue che avere comunque un buon controllo del centro contribuisce alla riuscita del nostro attacco sul re.

4. Anche nel mezzo di furiosi attacchi e contrattacchi sulle ali non dimenticare mai il controllo del centro.

E finalmente passiamo dalla teoria alla pratica.

Studieremo insieme tre partite:

Cetverik - Krisanov USSR 1989

Toulzac,P - Corvi,M Montecatini 1998

Karpov - Korcnoj Mosca 1974

Cetverik,M - Krysanov USSR 1989 [D55]

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Ae7 5.Ag5 h6 6.Axf6 Axf6 7.e3 0-0 8.Dc2 Ca6 9.a3!? b6

[9...dxc4 è una possibile alternativa.]

10.0-0-0!?

Ed eccoci così alla nostra prima posizione con arroccchi eterogenei, già la prossima mossa del nero ci darà un interessante spunto su cui riflettere.

10...c6?

Secondo i principi che regolano questo genere di posizione questa mossa è un errore, *il nero deve infatti spingere il più rapidamente possibile i pedoni del lato di donna cercando di aprire delle colonne di fronte al re bianco.*

A tale scopo era opportuno giocare [10...c5 11.cxd5 exd5 12.h4] con partita tutta da giocare.

11.h4 dxc4 12.g4!

Giustamente il bianco non ha interesse a riprendere il pedone c4 in questo momento.

Come sappiamo *si deve cercare di prendere subito l'iniziativa, anche a costo di uno svantaggio di materiale.*

In caso di [12.Axc4?! b5 13.Ad3 b4] è ovvio che il nero avrebbe migliorato considerevolmente la sua posizione essendo ormai giunto alle porte del re bianco.

12...Ae7

13.Ce5 Dc7 14.g5 f6

Se [14...h5 15.g6 f6? dopo 16.De2!] il bianco deve vincere.

La posizione del diagramma è molto tesa, provate con il bianco a trovare il modo più incisivo di continuare l'attacco, *ricordate che la cosa migliore è prendere l'iniziativa e non permettere al nero di contrattaccare, anche a costo di perdite di materiale.*

15.gxh6!!

Il seguito più incisivo! Certo questo genere di mosse non sono facili da trovare e richiedono un certo lavoro di analisi, tuttavia il tratto del testo è perfettamente logico e soddisfa la maggior parte delle regole valide in questo tipo di posizioni.

12...fxe5 16.hxg7 Tf6

Se [16...Tf7 17.h5 Txc7 18.h6] e l'attacco del bianco compensa ampiamente il materiale sacrificato.

17.Axc4 Th6

A prima vista non si capisce perchè il nero non giochi l'ovvia [17...b5] con il seguito [18.Aa2 b4 19.Ab1 Th6 20.h5!!]

con la splendida idea di togliere la casa h5 alla torre.

Dopo [20...bxc3 21.Tdg1 cxb2+ 22.Rd1 Ab7 23.Tg6]

ed ora la torre nera non può andare in h5, certo la posizione è comunque complicata ma in ultima analisi, nonostante il materiale sacrificato, sembra essere buona per il bianco.

Riportiamo una variante di esempio:[23...Th7 24.Db3 Ac8 25.Axe6 Txe6 26.Dxe6+ Rxc7 27.Tg1+ Rh8 28.Axh7] e il bianco vince.

18.Tdg1 exd4

Ancora il nero non ha valide alternative, se[18...b5 19.Ad3 b4 20.Ah7+!]

Osservando in questo momento con attenzione la posizione si può notare come quasi tutti i pezzi bianchi svolgano un'azione di attacco nei confronti del re nemico, certo non si può dire altrettanto dei pezzi neri!

19.Tg6!

Ancora una mossa forte e incisiva, così la torre bianca entra ancora più prepotentemente in gioco.

19...Th5

Se[19...Tg6 20.Dxg6 dxc3 21.Ad3] e il bianco vince.

Ancora una volta provate a cercare la continuazione più incisiva per il bianco.

20.Txe6! Axe6

L'alternativa[20...Td5 21.Txe7 Dxe7 22.Cxd5 cxd5 23.Axd5] porta alla sconfitta.

21.Axe6+ Rxc7 22.Tg1+ Ag5[22...Tg5 23.hxg5 De5 24.Th1 Dxe6 (24...Th8 25.Txh8 Rxh8 26.Dg6 Dg7 27.Dh5+ Dh7 28.De8+-) 25.Dh7+ Rf8 26.Dh8+ Dg8 27.Th3 Axc5 28.Ce4±]

23.Dd1!!

Attaccando contemporaneamente la torre h5 e il pedone d4!

23... Tah8 24.Dxd4+ Rf8 25.Txc5 De7 26.De5 T5h6 27.Tg6! Th5?

L'ultimo errore per il nero che comunque era perduto anche dopo

[27...T6h7 28.Ce4 oppure 27...Cc7 28.Df4].

28.Dxh5 1-0

Il gioco del bianco in questa partita è stato impeccabile e va preso a modello per questo genere di posizioni.

Toulzac,P - Corvi,M Montecatini 1998

1.d4 f5 2.Cc3 Cf6 3.e4 fxe4 4.Ag5 Cc6 5.d5 Ce5 6.Dd4 Cf7 7.Axf6 exf6 8.Cxe4 f5 9.Cg3 g6 10.0-0-0 Ah6+ 11.f4 0-0 12.h4 Ag7 13.Dd2

L'attacco del bianco sul re nero sembra minaccioso, eppure si può fermare abbastanza facilmente, come?

13. ...h5!

Esatto!

Come abbiamo detto i pedoni davanti al proprio re in queste situazioni vanno mossi con molta cautela, ma qui è chiaro che con questa spinta il nero guadagna molti tempi.

Ora per il bianco è quasi impossibile aprire il gioco ad est con mezzi 'normali', ed il nero può partire con l'attacco ad ovest.

Inoltre è da segnalare lo splendido alfiere nero in g7 che ha un futuro da protagonista.

14. Cf3

Riflettete su questa posizione e cercate di trovare una risposta a questa domanda:

Qual'è il modo più rapido per il nero di iniziare l'attacco ad ovest?

14...b5!

Giusto, ora il pedone non si può prendere a causa dell'apertura della colonna b.

Il piano del nero è semplice e chiaro, basta posizionare la donna in f6, eventualmente un cavallo in d6 e poi spingere a valanga i pedoni sul lato di donna, la partita è in realtà strategicamente terminata.

15.Cg5?! Df6 16.c3 Cd6 17.Th3?! a5 18.Ae2 b4 19.Axh5

Il bianco è disperato e di fronte all'incalzante attacco del nero ad ovest non trova niente di meglio che sacrificare un pezzo... per niente.

19...bxc3 20.bxc3 Cc4 21.De1 Dd6

[21...Db6] Ora questa mossa avrebbe posto subito fine alla partita, la posizione del bianco rimane comunque senza speranza, riportiamo il seguito per dovere di cronaca:

22.Axg6 Dxg6 23.De2 Aa6 24.Dh5 Dxh5 25.Cxh5 Tae8 26.Tg3 Te3 27.Td3 Txd3 28.Txd3 Te8 29.Tg3 Te1+ 30.Rc2 Ce3+ 31.Rb2 Te2+

**32.Rc1 Cg4 33.Cxg7 Rxg7 34.Cf3 Rf6 35.h5 Txa2 36.Ch2 Ae2
37.h6 Cxh6 38.Th3 Cf7 39.Te3 Ac4 . 0-1**

Karpov - Korchnoi Mosca 1974 seconda partita del match

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ae3 Ag7 7.f3 Cc6 8.Dd2 0-0 9.Ac4 Ad7 10.h4 Tc8
11.Ab3 Ce5 12.0-0-0**

La conosciutissima variante del dragone della difesa siciliana che dà spesso luogo a posizioni con gli arroccchi eterogenei.

12...Cc4 13.Axc4 Txc4 14.h5!

Come abbiamo già visto ripetutamente in questo tipo di posizione bisogna essere disposti appena possibile a cedere materiale in cambio di apertura di linee sul re nemico.

14...Cxh5 15.g4 Cf6 16.Cde2!

Una mossa molto importante che serve ad impedire al nero di sacrificare a sua volta sul lato ovest per aprire le linee sul re bianco, per esempio:

16.Ah6 Cxe4! 17.De3 Txc3! 18.bxc3 Cf6 19.Axg7 Rxg7 20.Th2 Rh8! Con la paradossale idea di giocare Tf8-g8-g7.

In questo caso la torre nera sarebbe del tutto inattiva, tuttavia essa svolgerebbe un ruolo importantissimo in questo tipo di posizioni.

Con il re al sicuro infatti, il nero può pensare con tranquillità a sviluppare il suo attacco sul re bianco.

In sostanza il nero ha sacrificato una qualità e ha una torre in posizione passiva, ma tutto ciò gli permetterà di sfruttare la debole posizione del re bianco. (20...Da5 21.Cb3 Dxa2 22.Dxe7 con equilibrio.)

16...Da5 17.Ah6 Axb6 18.Dxb6 Tfc8 19.Td3!

Migliore di 19.g5 Ch5 20.Txh5 gxh5 21.Cd5 Txc2+ 22.Rb1 Rh8 23.g6 fxg6 24.Cxe7 Txb2+ 25.Rxb2 De5+ Ed è il nero ha vincere.

19...T4c5

L'idea di questa mossa è di impedire al bianco la spinta g5 con la quale si allontanerebbe il cavallo da f6 e quindi dalla difesa di h7.

E' vero, il cavallo nero potrebbe saltare in h5, ma allora il bianco potrebbe pensare seriamente a sacrifici di qualità (Txh5) oppure a mosse come Cg3 al momento opportuno.

Purtroppo per il nero la sua ultima mossa non è sufficiente per scoraggiare il bianco.

20.g5! Txb5

[20...Ch5 21.Cf4 Txb5 22.Ccd5]

21.Td5! Txd5 22.Cxd5

Ecco svelata l'idea del bianco ora i suoi pezzi sono ad un passo dal re nemico.

22...Te8 23.Cef4!

Se il bianco avesse preso ora in f6 e poi in h7 il re nero avrebbe potuto tentare una rocambolesca fuga attraverso la casa e7.

23...Ac6 24.e5!

Il colpo di grazia.

24...Axd5

Se [24...dxe5 25.Cxf6+ exf6 26.Ch5!] con matto imparabile.

25.exf6 exf6 26.Dxh7+ Rf8 27.Dh8+

E il nero abbandona, infatti se 27...Re7 28.Cxd5+ Dxd5 29.Te1+ e il nero è perduto.

Una partita esemplare che mostra molto chiaramente l'importanza dell'iniziativa nelle posizioni con arroccchi eterogenei.

Viktor Korchnoi rimase tanto impressionato da questa sconfitta che in questo match non giocò più la difesa siciliana contro Karpov!