

Alessio De Santis

SICILIANA

PAULSEN | KAN | TAIMANOV

Diversi schemi siciliani molto flessibili con ...e6
per sorprendere il Bianco, che grazie all'approccio *camaleontico*
consentono di cambiare *in corsa* la direzione del gioco

LEDUETORRI

Indice

Introduzione	7
Piano dell'opera e metodo di studio	9



FASE 1 **FASE VISIVA**

La Siciliana Kan in 60 secondi	12
Altri 60 secondi di strategia Siciliana	13
Perché giocare la Siciliana	15
Sistema Paulsen-Kan-Taimanov	25
Significato delle mosse	25
Come giocare la Siciliana per chi è alle prime armi	33
Excursus storico	43



FASE 2 **FASE RIFLESSIVA**

Familiarizzazione con i temi tipici	59
1. Importanza della casa e5 e trucchi	61
2. L'inchiodatura sulla diagonale c5-g1	66
3. Il contro trucco bianco ♞e3xc5	72
4. Trucchi sulla diagonale b4-e1	76
5. Guerra lampo del Nero, l'attacco da matto sulla diagonale c7-h2	79
6. Trucchi sulla diagonale b7-h1	84
7. Il faro nella nebbia: <i>setup</i> universale	87
8. Estorcere concessioni, coppia degli Alfieri	90
9. Estorcere concessioni, struttura di pedoni	93
10. Tatticismi precoci contro il <i>Maroczy bind</i>	95

11. I cambi in d4.....	100
12. La spinta ...b5.....	108
13. Debolezza della casa d6.....	113
14. Non portare il Cavallo in g6.....	116
15. Il sacrificio ♖xb5 o ♘xb5.....	118
16. Il salto ♖d5.....	126
17. Sacrificio di qualità in c3.....	129
18. Sacrificio di qualità in f6.....	132
19. La questione dell'arrocco.....	134
20. Il principio più importante: concentrazione vs. dispersione delle forze.....	139
Modificazioni della struttura di pedoni	143
Introduzione alla teoria della Siciliana Paulsen-Kan-Taimanov	151
Partite illustrative	163
Varianti poco teoriche.....	163
Variante f3.....	181
Variante g3.....	185
Variante ♖c3/♘d3.....	196
Variante ♘d3 - varie.....	207
Precoce spinta ♖f4.....	214
Struttura Maroczy.....	222



FASE 3

FASE APPROFONDIMENTO

Teoria della Paulsen-Kan-Taimanov	237
Teoria della Kan (e partite di approfondimento).....	239
Variante 5.♘e3.....	240
Variante 5.♘e2.....	246
Variante 5.f4.....	257
Variante 5.g3.....	260
Variante Maroczy 5.c4.....	262
Variante 5.♖c3.....	278
Variante 5.♘d3- Varie.....	306
Variante 5.♘d3+8.c4 Maroczy moderno.....	315
Teoria della Paulsen (e partite di approfondimento).....	343
Teoria della Taimanov (e partite di approfondimento).....	351
Indice dei nomi	373

Introduzione

La Siciliana, **1.e4 c5**, è la mossa migliore del Nero contro l'apertura di Re del Bianco. In effetti è più un contrattacco che una difesa e basa le proprie possibilità sull'equilibrio dinamico, tant'è vero che spesso anche i pareggi sono il frutto dell'annullamento reciproco di attacchi e contrattacchi furiosi. L'intero complesso di varianti siciliane realizza una *performance* del 49% di rendimento (calcolato su milioni di partite). La Paulsen, **2.♘f3 e6**, arriva all'ideale teorico del 50%, che sancisce la completa parità, mentre l'ulteriore diramazione nella Kan (4...a6) arriva al 51%! La Paulsen-Kan, cui aggiungo rami presi dalla Taimanov, è quindi la Siciliana più solida.

Nell'insieme le varianti formano il sistema Paulsen-Kan-Taimanov, così chiamato in onore dei tre giocatori più rappresentativi che hanno contribuito allo sviluppo del sistema. Louis Paulsen nell'800 introdusse la mossa **2...e6** nella Siciliana. Ilya Kan, nella prima metà del '900, aggiunse la mossa **4...a6**. Mark Taimanov, dagli anni '60, propugnò lo sviluppo **...♗c6**, talvolta accoppiato a **...♗ge7**. Nel nostro sistema queste mosse possono essere giocate in vario ordine, con ampie possibilità di trasposizione, e sulle mosse dei Cavalli c'è una certa elasticità (utilizzeremo spesso **...♗bd7**). Per essere più precisi, mi focalizzerò soprattutto sulla Siciliana "**Kan**", in quanto "Paulsen" è il termine generico che identifica tutte le varianti **1...c5/2...e6**, mentre la "Taimanov" ci interessa come bagaglio di idee, non come ordine di mosse diretto.

Perché è necessario imparare la Siciliana?

La Siciliana è il punto di arrivo del giocatore dopo essere cresciuto con le altre aperture e difese, in quanto è l'apertura più completa in risposta alla mossa **1.e4**.

Siciliana

Questo non significa sminuire le altre difese, né che sia obbligatorio giocare la Siciliana; tuttavia la comprensione della Siciliana determina un miglioramento nel giocare anche le altre difese, e viceversa la conoscenza ed esperienza maturata in altre difese arricchiscono il giocatore di Siciliana.

La Siciliana richiede comprensione delle strutture, abilità tattica, nervi saldi per sostenere situazioni di attacco e contrattacco continue, e proprio per tale motivo non è considerata adatta a tutti. Però, prima o poi, lo studio della Siciliana deve essere affrontato da qualsiasi scacchista degno di questo nome che ambisca a scalare le categorie. Lo studio della Siciliana serve anche per saperla fronteggiare quando si apre 1.e4, cosa che porta spesso ad apprezzarne i vantaggi e ad adottarla con il Nero.

È ora di metterci al lavoro, buono studio e buon divertimento!

Alessio De Santis

Piacenza 2022

Piano dell'opera e metodo di studio

Questo libro è strutturato per essere studiato in tre parti, corrispondenti a tre diversi livelli di approfondimento, in base alle tue necessità.

FASE 1



Fase visiva

La **prima fase** sfrutta la visualizzazione di posizioni, piuttosto che la memorizzazione di mosse. Qui troverai i rudimenti per giocare subito la Siciliana Kan con **pochi schemi base, vantaggi, svantaggi e un rapido compendio di temi strategici e manovre ricorrenti**. Per studiare questa sezione possono bastare 3-4 ore di applicazione, a seconda della tua forza di gioco e velocità di studio. Ad alcuni allievi ho insegnato la Siciliana in un paio d'ore, seguendo questa metodologia, grazie alla quale hanno vinto subito alcune Siciliane contro giocatori sulla carta più forti.

FASE 2



Fase riflessiva

La **seconda fase** ti introduce allo studio delle strategie complesse e ai problemi che oppone l'avversario di grado medio-evoluto. È la sezione più importante, ricca di **partite didattiche commentate**. Spesso le conoscenze comprese nelle prime due sezioni sono sufficienti per competere fino a livello internazionale, dato che la cosiddetta "teoria" del sistema Paulsen-Kan-Taimanov è molto meno vincolante rispetto a quella di altre varianti. Questo è uno dei pochi impianti in cui è possibile fantasia e improvvisazione.

FASE 3



Fase di approfondimento

Nella **terza fase** studieremo in maniera approfondita alcuni problemi teorici, rimanendo comunque in un ambito gestibile dal giocatore di circolo. Questa è la parte in cui la **teoria vera e propria** fa da padrone, in quanto è indispensabile conoscere i metodi di cui il Bianco dispone per contrastare specifiche idee del Nero. Accade anche che il Bianco eviti terreni scomodi, rinunciando a quel minimo vantaggio teorico cui potrebbe ambire. C'è da dire che nel sistema Paulsen-Kan sono rare le sequenze di 20 o più mosse teoriche, come invece accade in altre Siciliane (tipo il Dragone, tanto per intenderci). In genere dopo poco più di 10-12 mosse otterremo semplicemente delle posizioni standard, giocabili con ampia varietà di interpretazione. Fa un po' eccezione il sistema Taimanov impostato con l'ordine di mosse diretto, soggetto a preparazione profonda da parte del Bianco, che però è quello che ci interessa meno.

Ho adottato ulteriori accorgimenti per facilitare lo studio e la fruibilità dell'opera.

- L'utilizzo di numerosi diagrammi permette di studiare ampie parti del libro seguendo le mosse "alla cieca" tra un diagramma e l'altro.
- Poiché in questo libro prendo le parti della difesa, i diagrammi sono presentati dal punto di vista del Nero, per facilitare l'impatto visivo e la memorizzazione da parte del secondo giocatore.
- Ogni partita o tematica avrà un'icona che ne identifica il grado di difficoltà, sotto forma di 1 – 2 – 3 smile 😊 equivalenti a **livello facile, medio, difficile**.

Uno smile 😊 = **livello facile**

Le partite sono facili quando va tutto bene per il Nero con le strategie basilari della Kan. Il Bianco non conosce bene le strategie o è debole tatticamente e non riesce a opporre nulla di significativo al tuo piano. Questo non significa che potrai sempre vincere: talvolta un basso impegno del Bianco gli permette di tenere il controllo della posizione e pattare agevolmente; in genere lo accetteremo perché col Nero è pur sempre un buon risultato. Starà a te decidere, caso per caso, se forzare.

Due smile 😊 😊 = **livello medio**

Le partite sono di media difficoltà quando il Bianco attacca, crea problemi concreti o ha una discreta abilità tattica. Egli conosce genericamente la Siciliana, ha studiato qualche variante d'apertura specifica, può impensierirti ma non ha confidenza con le sue sfumature. In tal caso tende a perdersi nei mediogiochi complicati e nel finale.

Tre smile 😊 😊 😊 = **livello difficile**

Le partite sono difficili quando il Bianco conosce bene tutte le strategie della Siciliana e sa come contrastarle, portando avanti nel contempo il proprio piano attivo. È normale che chi apre 1.e4 studi lunghe varianti d'apertura per cercare di forzare il gioco ed estrarre un vantaggio. In tal caso ti aspetta un compito arduo, al pari che in altre difese complesse, ma con la consapevolezza di stare giocando la "difesa" considerata migliore in assoluto.

Nota che il livello della partita corrisponde solo genericamente al livello dell'avversario. Più l'avversario è debole e meno difficoltà dovresti incontrare ma a volte capitano giocatori di livello intermedio che giocano benissimo in una determinata partita e giocatori forti che si sciolgono come burro sotto il sole in altre occasioni. Questo effetto è dovuto al fatto che la Siciliana è una delle ultime difese ad essere studiata e compresa (di solito si studiano prima Italiana, Spagnola, gambetti, ecc.), quindi molti giocatori ne hanno una comprensione lacunosa.



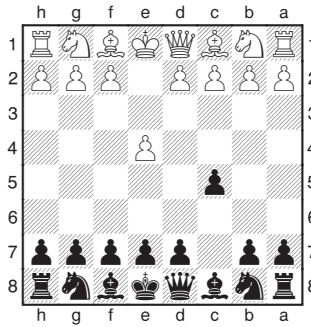
FASE 1 VISIVA

ARGOMENTI

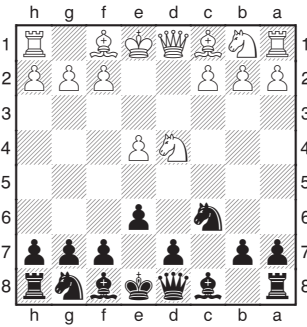
- La Siciliana Kan in 60 secondi
- Altri 60 secondi di strategia Siciliana
- Perché giocare la Siciliana?
- Sistema Paulsen-Kan-Taimanov, significato delle mosse
- Come condurre la Siciliana per chi è alle prime armi
- *Excursus* storico

La Siciliana Kan in 60 secondi

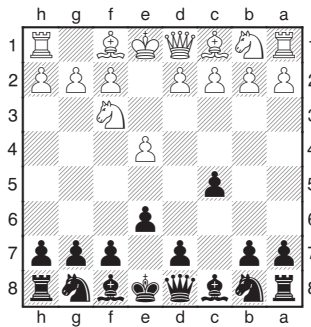
La Siciliana nasce dalla sequenza **1.e4 c5**



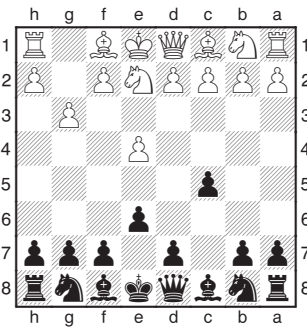
Oppure la variante **Taimanov 4...c6**



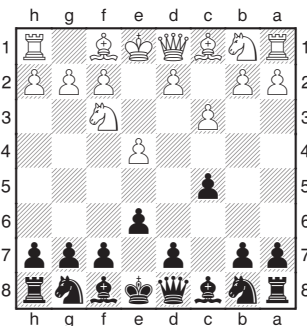
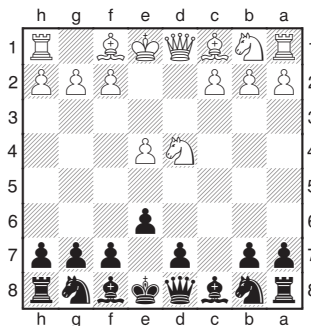
2.♘f3 e6 Mossa che identifica il sistema **Paulsen**.



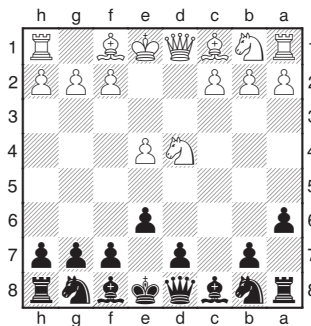
Il Bianco dispone anche di sistemi minori, troppo vasti per essere inclusi in questa monografia ma sui quali fornirò brevi idee



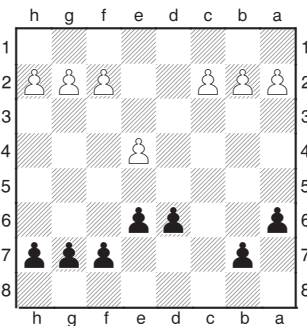
3.d4 Mossa che contraddistingue l'interpretazione aperta scelta dal Bianco. **3...cxd4 4.♗xd4**



A questo punto nasce la variante **Kan 4...a6**



La cosa più importante da capire è la struttura di pedoni, e le sue modificazioni



Perché giocare la Siciliana?

Perché è divertente, dinamica, tattica, adatta ai giocatori combattivi.

Noi accettiamo la sfida del Bianco, il gioco veloce, e cerchiamo di punirlo con la stessa guerra lampo che lui vorrebbe infliggere a noi.

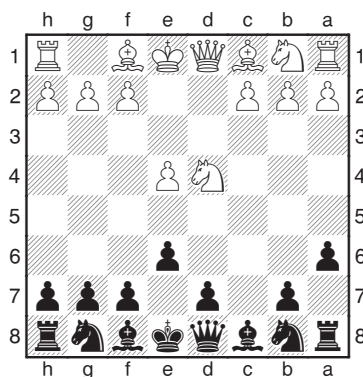
Perché il Bianco apre 1.e4, la cosiddetta partita di Re?

La risposta dovremmo conoscerla tutti, dato che qualunque scacchista impara il gioco partendo da questa mossa: “per vincere presto le partite”. A ognuno di noi è stato insegnato che con 1.e4 il Bianco attacca rapidamente e cerca di vincere con una miniatura, ma non viene in mente che lui stesso potrebbe subirne.

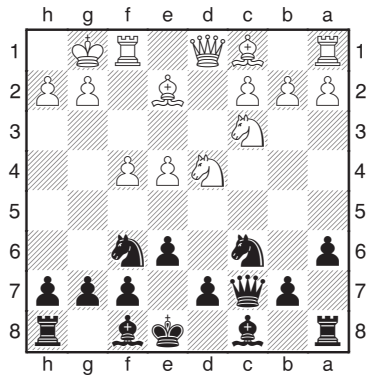
Ecco un esempio di cosa può capitare a un giocatore poco accorto.



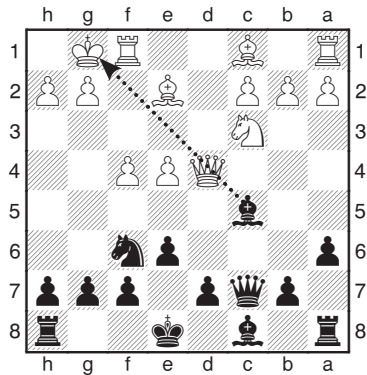
La prima trappola della Paulsen-Kan-Taimanov che si insegna al Nero, è insita nella disposizione naturale dei pezzi. **1.e4 c5 2.♟f3 e6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 a6** La posizione base della Kan.



Seguono alcune mosse di sviluppo sulle case naturali. **5.♞c3 ♞c7** La Donna nera prende posizione sulla diagonale critica, ma anche un controllo sulla colonna-c che tende a passare inosservato. **6.♙e2 ♟f6 7.0-0 ♞c6 8.f4??** Il Bianco inizia l'attacco con il ♟f, ma è troppo presto. Il Nero muove e vince.



8...Nxd4! 9.Qxd4 Qc5! Una delle micidiali diagonali critiche in azione.



L'Alfiere nero inchioda la Donna bianca sul Re e quindi la cattura.
1-0

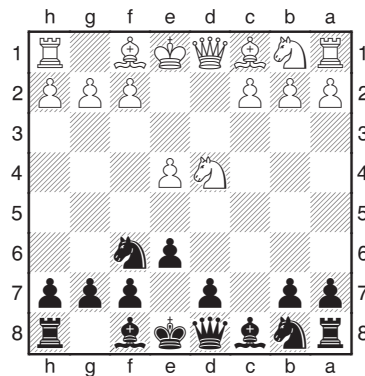
Questa esatta sequenza si è ripetuta almeno 20 volte nei tornei ufficiali, una persino alle Olimpiadi, e molte altre in situazioni simili. Il bello è che non tutti i giocatori del Nero hanno colto questa occasione!

Alcuni giocano solo 1.e4 perché non capiscono i giochi chiusi con 1.d4. Chi si fossilizza per tutta la propria carriera sulla mossa 1.e4 si perde una parte dello sviluppo scacchistico che un giocatore dovrebbe realizzare per completare la sua conoscenza. Aggiungi che, poiché la Siciliana è l'ultimo dei giochi aperti a essere studiato, (data la necessità di imparare Italiana, Scozzese, Spagnola, Gambetti vari ecc), la sua stessa comprensione arriva lacunosa e in ritardo.

Ecco un'altra "trappola" naturale.

☺
La Venia Stefano, 2005
Mrdja Milan, IM 2384
Mantova, 2012

1.e4 c5 2.f3 e6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6
Questo è uno dei tanti ordini di mosse possibili per puntare alle nostre posizioni standard.



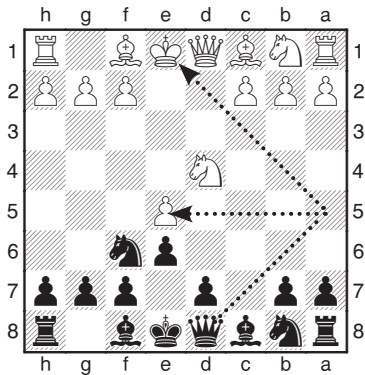


Perché giocare la Siciliana?

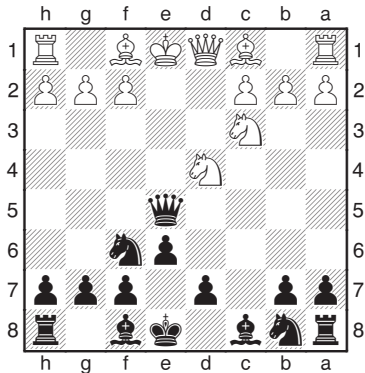
Il Nero usa un po' di malizia nello stuzzicare la naturale spinta del Bianco...

5.e5?? che è stata giocata in torneo circa 180 volte da ignari conduttori del Bianco.

Il Bianco vorrebbe mandare a spasso il ♖f6, in realtà perde il pedone.



5...♔a5+ Scacco e attacco doppio.
6.♘c3 ♖xe5+ Il Nero guadagna il pedone gratis.



In genere il Bianco non abbandona per non ammettere lo *shock* e cerca di trasformare il tutto in un gambetto "voluto".
7.♙e2 ♘c6 8.♘f3 ♗b8 9.0-0 ♙e7 10.a3 0-0 ecc.

0-1 in 34 mosse.

È ancora più curiosa la seguente trappola con tema "fotocopia" ma effetti più letali.

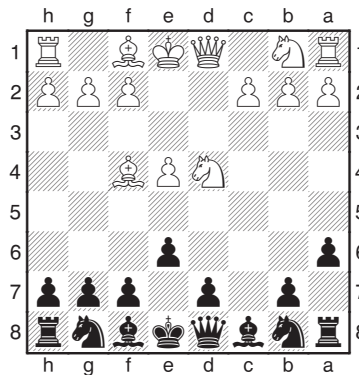


Coray Raffaele, 1621

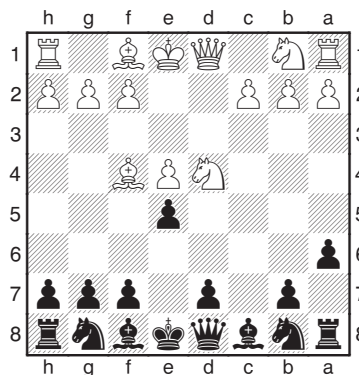
Curioni Franco, 2199

Lugano, 2007

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♙f4?? Questo errore è stato ripetuto "solo" una ventina di volte. Il Nero muove e vince.



Nella posizione di partenza della Kan, capita che il Bianco improvvisi la brillante idea di contestare subito la diagonale critica c7-h2, prima che venga occupata dalla Donna nera.
5...e5! Forchetta. La casa e5 è controllata indirettamente dal Nero. Ormai il Bianco non può ignorare la forchetta, altrimenti perde un pezzo.

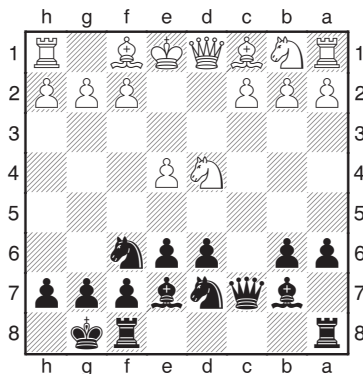


Come giocare la Siciliana per chi è alle prime armi

Supponiamo che tu abbia raggiunto uno qualsiasi dei diagrammi precedenti della Siciliana Kan... **“ma poi come procedi?”**. Giocare la Siciliana richiede la conoscenza di molti temi strategici e tattici il cui bagaglio teorico si forma nel tempo. Per il momento però puoi seguire due binari principali.

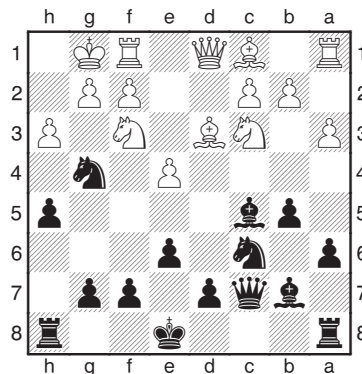
1° Setup universale

Ti sviluppi con calma secondo il seguente **schema universale** che rallenta il ritmo del gioco e l'entità della tattica. Alcuni pezzi neri potrebbero svilupparsi diversamente e, al momento, tralasciamo l'esatta disposizione dei pezzi avversari. Sappi comunque che la tua posizione è perfettamente solida: il Bianco non dispone di un modo sicuro per aggredirti precocemente. Il più abile in strategia vincerà.



2° Guerra lampo

Ti sviluppi inseguendo la tattica, in particolare sulle **diagonali critiche**, disinteressandoti dei particolari e noncurante dell'esattezza tecnica, prendi dei rischi ma avrai una partita attiva. Anche qui tralasciamo l'esatto *setup* bianco, sebbene in genere sia fondamentale che abbia arroccato o che il Re sia esposto sulle diagonali critiche. Nota invece i ruoli attivi dei tuoi pezzi.

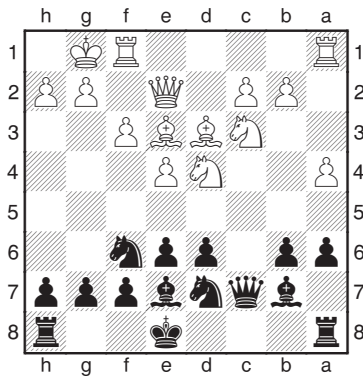




☺
Vranes Davorin, 2006
Atalik Suat, GM 2570
Novi Sad, 2016

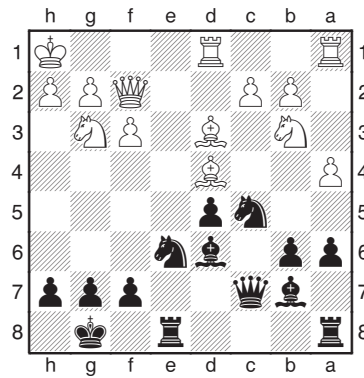
Tema: Setup universale

**1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6
 5.♗c3 ♖c7 6.♙d3 ♗f6 7.0-0 d6 8.a4
 b6 9.♗e2 ♗bd7 10.♙e3 ♙b7 11.f3 ♙e7**



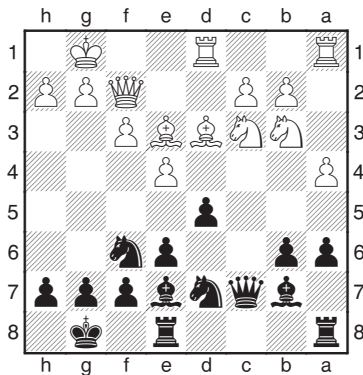
Nulla di speciale ma il Nero è ok. Nota che il Bianco non può bloccare con la spinta e4-e5 perché non ha alcun controllo su tale casa e, se mantiene la tensione aspettando i cambi sulla casa e4, rischia di finire con un pedone isolato.

Saltiamo le mosse della fase manovrata e andiamo al momento critico, con tratto al Nero.

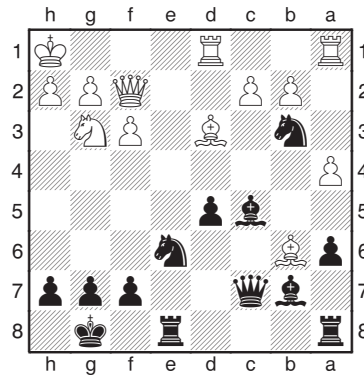


Questo è il *setup* universale che, più o meno, va bene contro qualsiasi variante del Bianco.

12.♗b3 0-0 13.♙fd1 ♙fe8 14.♗f2 d5!



21...♗xb3 22.♙xb6? Il Bianco ha un'allucinazione: crede di guadagnare un pedone con questa intermedia ma lo attende una sorpresa... **22...♙c5!** Contro-intermedia.



Il Bianco non è particolarmente attivo e il Nero procede all'apertura del centro.

Adesso molti pezzi sono in presa ma il Bianco non ha ancora recuperato



FASE RIFLESSIVA 2

ARGOMENTI

- Familiarizzazione con i temi tipici
- Modificazioni della struttura di pedoni.
- Introduzione alla teoria della Siciliana Paulsen-Kan-Taimanov.
- Partite illustrative.

Familiarizzazione con i temi tipici

Una carrellata dei temi strategico-tattici ci aiuterà a comprendere il significato della teoria.

Ogni preciso ordine di mosse del Bianco in apertura mira a prevenire alcuni temi del Nero, ma ne permette altri.

A sua volta il Nero dispone di risorse e manovre altrettanto precise, volte a contrastare o permettere idee del Bianco.

1. **Importanza della casa e5 e trucchi**
2. **L'inchiodatura sulla diagonale c5-g1**
3. **Il contro-trucco bianco ♖e3xc5**
4. **Trucchi sulla diagonale b4-e1**
5. **Guerra lampo del Nero, l'attacco da matto sulla diagonale c7-h2**
6. **Trucchi sulla diagonale b7-h1**
7. **Il faro nella nebbia: *setup* universale**
8. **Estorcere concessioni coppia degli Alfieri**
9. **Estorcere concessioni struttura di pedoni**
10. **Tatticismi precoci contro il *Maroczy bind***
11. **I cambi in d4**
12. **La spinta ...b5**
13. **Debolezza della casa d6**
14. **Non portare il Cavallo in g6**
15. **Il sacrificio ♘xb5 o ♙xb5**
16. **Il salto ♘d5!**
17. **Sacrificio di qualità in c3**
18. **Sacrificio di qualità in f6**
19. **La questione dell'arrocco**
20. **Il principio più importante: concentrazione vs. dispersione delle forze**



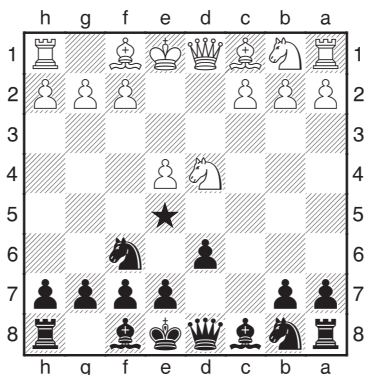
1. Importanza della casa e5 e trucchi

La casa e5 è di vitale importanza strategica ed è teatro di svariati trucchi tattici. Riguarda concetti fondamentali che talvolta non vengono assimilati correttamente dai giocatori.

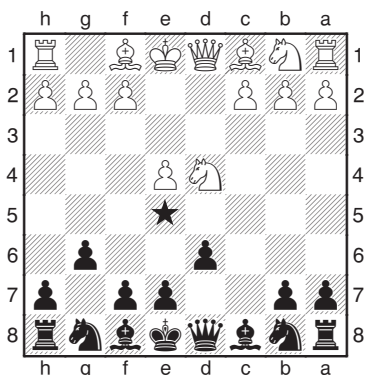


Nella maggioranza dei sistemi Siciliani il Nero adotta una strategia su "casa scura" (♞♞ in c5/d6/e7/e5) che di solito inizia con qualcosa del genere:

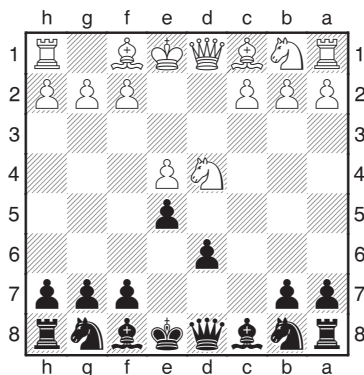
1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 ♟f6



Oppure **1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 g6** (ora o in altro momento)



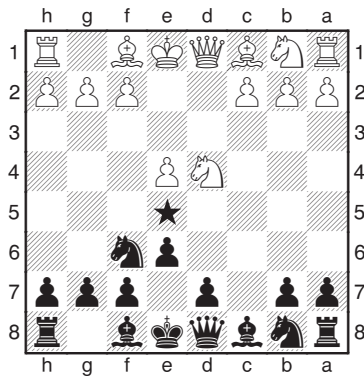
O ancora **1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 e5**



Ciò che accomuna questi e altri sistemi simili è che il Nero controlla saldamente la casa e5 o la blocca meccanicamente con il proprio pedone.

Invece la Siciliana Paulsen adotta una strategia "ibrida": un pedone su casa scura (c5) e uno su casa chiara (e6).

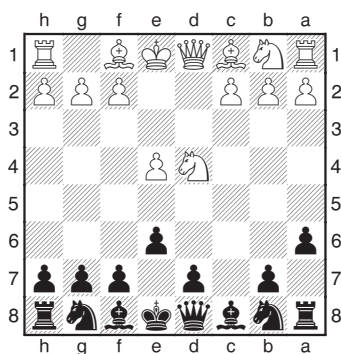
1.e4 c5 2.♟f3 e6 3.d4 cxd4 4.♞xd4 ♟f6



Modificazioni della struttura di pedoni

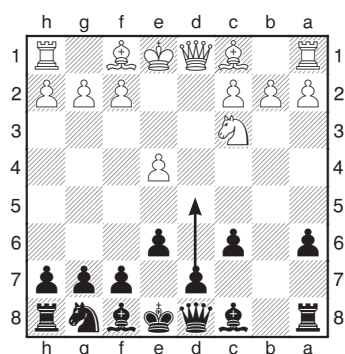
Nella Siciliana avvengono varie modificazioni della struttura di pedoni ed è importante capire come possa evolvere e avere un'idea di come si svolge il gioco in ciascuna di esse.

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 a6 Posizione base.



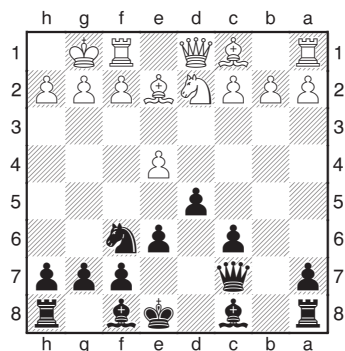
5.♗c3 ♘c6 6.♗xc6 La prima trasformazione importante della struttura si verifica quando il Bianco decide di cambiare il Cavallo in c6.

6...bxc6 Qui non sarebbe buona la presa ...dxc6 perché, dopo il cambio delle Donne, il Re nero perde il diritto all'arrocco.



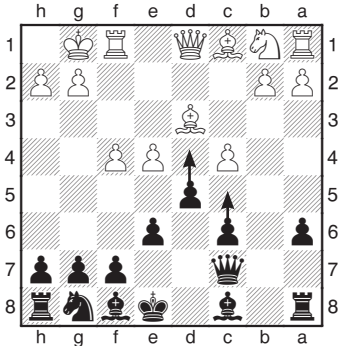
Questa posizione si verifica pure con l'inserimento delle mosse di sviluppo ... ♘f6 e/o ... ♖c7, cosa che può differenziare il gioco in modo significativo.

È importante non rimanere a lungo con la debolezza delle case scure. In genere il Nero spinge in d5 appena possibile, ma esistono anche varianti contorte in cui rimane con il pedone in d7. Questo è un esempio comune con ...d5.



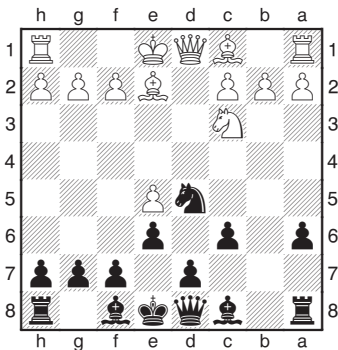


In certi casi il Bianco aumenta la pressione sul centro con **c2-c4**.



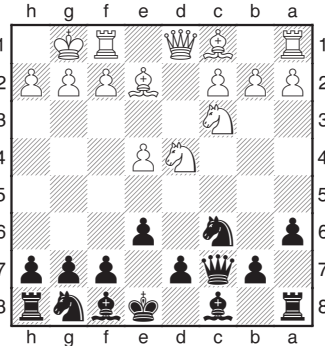
Qui il Nero spinge **...d5-d4** perché non è in posizione sufficientemente sviluppata da aspettare le liquidazioni centrali. Se invece cambia **...dxe4** o **...dxc4** finisce con il **♖c6** isolato.

Rimanere con il **♗d7** è molto rischioso se il Bianco può giocare **e4-e5**.



In genere non suggerirò questo tipo di posizione, che infrange il principio di non andare a spasso con il Cavallo di Re e crea debolezze sulle case scure, ma a qualcuno piace. Qui il Bianco gioca **♗e4**, sottraendosi al cambio e poi si porta in vantaggio con **c2-c4**.

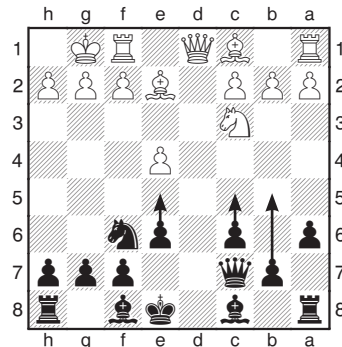
1.e4 c5 2.♗f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 a6 5.♗c3 ♖c7 6.♕e2 ♗c6



Se la Donna è già stata sviluppata in c7, il Nero può ricattare in c6 in tre maniere diverse.

7.0-0 Il Bianco può effettuare il cambio in c6 anche dopo diverse mosse, se aspetta tu potresti cambiare a tua volta in d4.

7...♗f6 8.♗xc6 dxc6



In questo caso la presa con il **♗d7** può essere preferibile per un gioco più tranquillo (simmetria di pedoni sulle ali); rimane possibile la presa **...bxc6** come al punto precedente, e talvolta **...♖xc6**. Nella Taimanov possiamo avere la stessa posizione con il **♗a7** a casa, risparmiandoci così una mossa.

Il Nero deciderà se sviluppare l'Alfiere in b7 e spingere **...c6-c5**, come nel presente caso.

Introduzione alla teoria della Siciliana Paulsen-Kan-Taimanov

Cosa significa oggi la parola “teoria”?

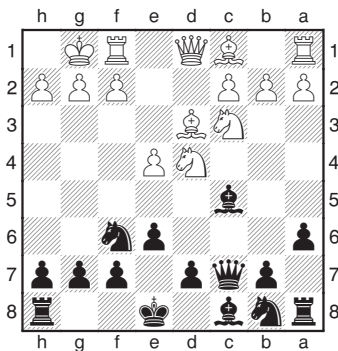
Se una partita è apparsa in qualche pubblicazione non significa che sia “vangelo”. In ogni apertura abbiamo una o due linee critiche, basate su un botta e risposta di mosse precise, ma molte linee sono poco impegnative e in esse prevale il gioco strategico generale e la contrapposizione di piani.



Kadric Denis, GM 2553
Caruana Fabiano, GM 2800
Batumi, 2018

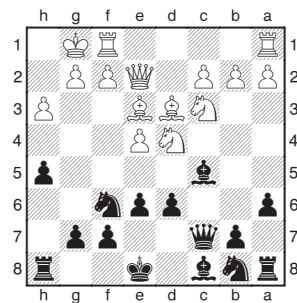
La Siciliana Kan è un’arma molto usata da Caruana.

1.e4 c5 2.♘c3 e6 3.♗f3 a6 4.d4 cxd4 5.♗xd4 ♔c7 6.♕d3 ♗f6 7.0-0 ♕c5 Questa mossa fu introdotta da Paulsen ma senza il ♖a6.



Una posizione di interesse teorico. L’Alfiere piazzato sulla diagonale critica rallenta la spinta tematica f4 del bianco. **8.♗b3** A mio avviso questa ritirata è una piccola concessione, anche se meno grave della ritirata in f3.

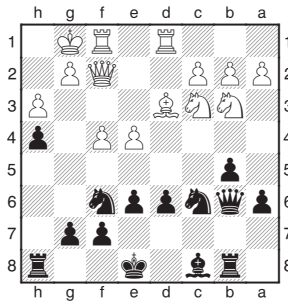
È importante la diramazione **8.♕e3!** che crea al Nero il problema di come proseguire lo sviluppo a causa del contro trucco sulla diagonale. A sua volta il Nero può insistere con **8...h5!?** **9.h3 d6 10.♔e2**



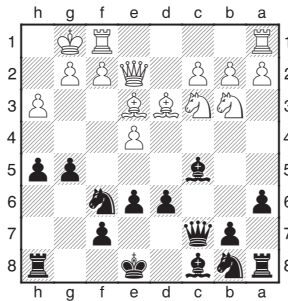
In questa posizione sono possibili vari seguiti:



- a. 10...b5 11.f4 ♖b7 12.a3 ♘bd7
13.♟ad1 ♔f8∞ ecc. 1/2-1/2 in 42.
- b. 10...♘c6 11.♘b3 ♙xc3 12.♚xc3
b5 13.f4 ♜b8 14.♟ad1 h4 15.♚f2
♚b6!? con buon finale per il Nero.



- c. 10...g5!N Una mia novità teorica importante senza che neanche conoscessi i precedenti. 11.♘b3



Qui il Nero si può portare subito in leggero vantaggio con la tematica 11...♙xc3 12.♚xc3 g4!!→

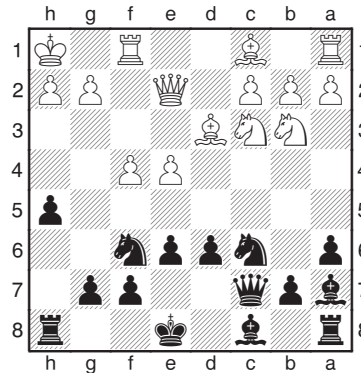
In partita spesi un tempo superfluo nella preparazione: 11...♟g8 12.♙xc5 dxc5 con un cambio di struttura che non facilita più il mio attacco, anzi subisco il contrattacco. 13.e5 ♘d5 14.♘xd5 exd5 15.e6 ♙xc6 16.♙f5 ♚e7 17.♟fe1 ♘d7 ma riuscii a pareggiare. 1/2-1/2 in 39 Gosio Denis 2152 - De Santis Alessio 2267, Bergamo 2002.

La Kan offre spesso l'interessante possibilità la possibilità di introdurre

molto presto novità teoriche significative.

Torniamo alla partita.

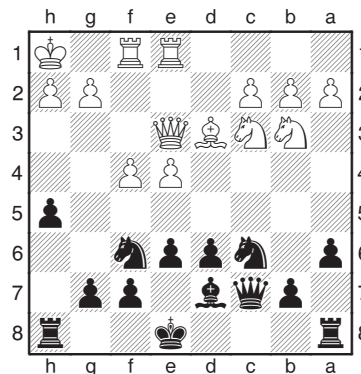
- 8...♙a7 9.♔h1 ♘c6 10.f4 d6
11.♚e2 h5!



Questa mossa può avere due scopi: una prima possibilità è appoggiare il salto ...♘g4; la seconda possibilità è spingere il pedone fino in h3 per indebolire la lunga diagonale campochiaro.

Capita spesso che giocatori minori inventino nuove idee. Io non ho la paternità di questa mossa, ma introdussi e divulgai questi concetti in Italia circa 25 anni fa. Ormai è tecnica standard, sia per i *top players* sia per i giocatori di club.

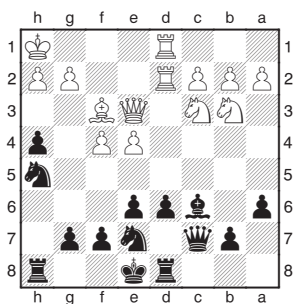
- 12.♙e3 ♙xc3 13.♚xc3 ♙d7
14.♟ae1N





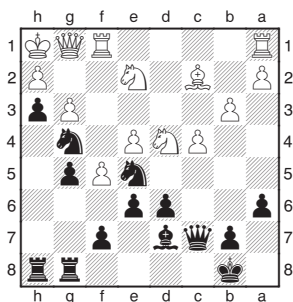
Anche qui c'erano precedenti. Per la cronaca era stato giocato:

- a. 14. ♖ad1 h4 15. ♕e2 ♜d8 16. ♕f3 ♟h5 17. ♜d2 ♞e7 18. ♞fd1 ♕c6



1/2-1/2 in 63. Fernandez Aguado 2280 - Schneider Bernd, Baden 2007.

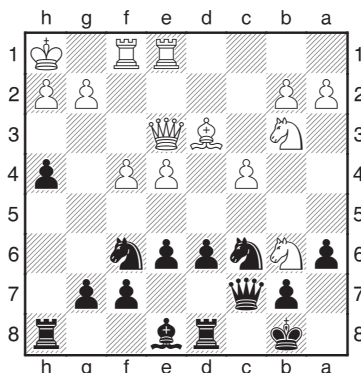
- b. 14. ♞e2 0-0-0 15. ♞bd4 ♟g4 16. ♞g1 ♞dg8 17. c4 g5 18. f5 ♞ce5 19. ♕b1 ♟b8 20. b3 h4 21. ♕c2 h3 22. g3



0-1 in 42. Dobschat Benjamin 2094 - Schneider Bernd 2293, Eppingen 2004

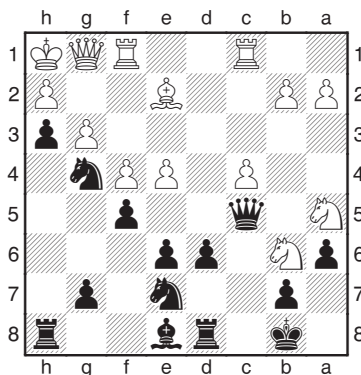
Torniamo a Caruana.

- 14...0-0-0 15. ♞a4 ♟b8 16. ♞b6 ♕e8 17. c4 h4



Il Bianco è riuscito a impostare la formazione Maroczy.

- 18. ♜c1 h3 Il Nero spinge il ♞h per indebolire l'arrocco bianco. 19. g3 ♞g4 20. ♞g1 f5 21. ♕e2 ♞e7 22. ♞a5 ♞c5=



Un momento critico: il Nero forza il cambio delle Donne ed entra in finale. Da qui in poi il Nero ha giocato meglio e vinto.

- 23. ♞xc5 dxc5 24. ♕xg4 fxg4 25. ♞fd1? ♕g6 26. ♞d7? ♕xe4+ Guadagnando un pedone importante e la partita. 27. ♟g1 ♞f5 28. ♞e1 ♕f3 29. ♞xe6 ♟a7 30. ♞c7 ♞d1+ 31. ♟f2 ♞d2+ 32. ♟e1 ♞xh2 33. b4 ♞xa2

Partite illustrative

Varianti poco teoriche

♙e2, a3, a4, ♚xd4, ♙e3, ecc.

Ora che abbiamo le idee un po' più chiare, possiamo studiare le partite esemplificative partendo da quelle meno precise. Vedere cosa può succedere sulle imperfezioni di entrambi i giocatori, serve per meglio apprezzare gli svolgimenti strettamente teorici della terza parte.

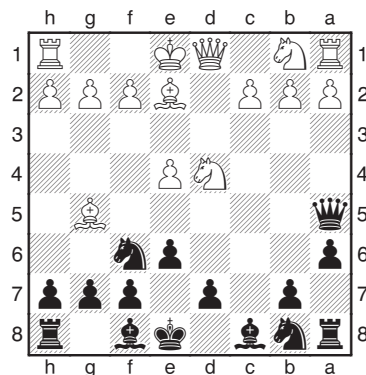


Ferri Fabio, 1845
Trampetti Luca, 2018
Foligno, 2008

Tema:
variazione trucco ... ♚a5+

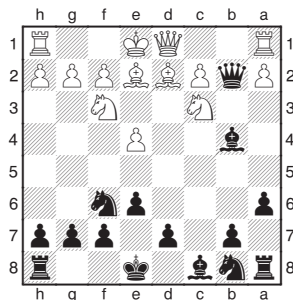
1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4
 4.♘xd4 a6 5.♙e2 Uno sviluppo ricorrente. 5...♘f6 Questa, anziché 5...♚c7, sembra stimolare gli errori più banali da parte del Bianco.

6.♙g5? Un errore, ripetuto 25 volte sui database, che perde il pedone. 6...♚a5+



7.♙d2 ♚b6

È valida anche 7...♚e5 ma più delicata perché dopo 8.♘f3 ♚xb2 (8...♚xc4∞) la Donna nera è costretta a girovagare per la scacchiera. 9.♘c3 ♙b4?

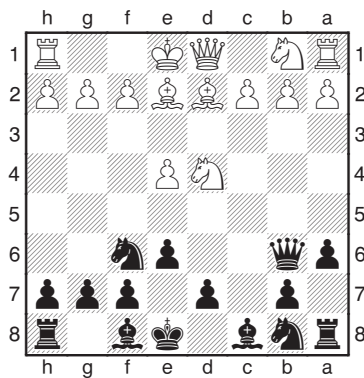




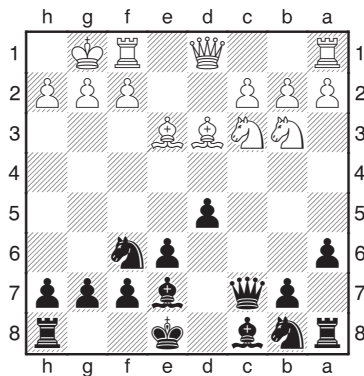
Un contro-errore dopodiché la posizione del Nero passa da vincente a perdente. Era necessario rientrare con la Donna in b6.

10. ♖b1 ♔a3 11. ♗xb4 ♕xb4 12. ♘d5 ♖xc4 13. ♘c7+ ♔f8 14. ♘xa8+-. Con un pezzo in più e posizione migliore il Bianco vinse. 1-0 in 31. Verrelli Adriano (1900) - Megli Massimo (1736), Modena 2010.

Torniamo alla partita principale dopo 7... ♖b6

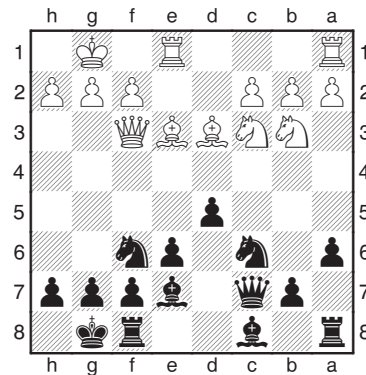


La differenza rispetto alla variante in nota è che la Donna attacca due obiettivi e il ♘f6 che ne attacca un altro. 8. ♘b3 ♘xe4 Il Nero guadagna un pedone. 9. ♗e3 ♖c7 10. ♗d3 ♘f6 11. 0-0 ♗e7 12. ♘c3 d5?



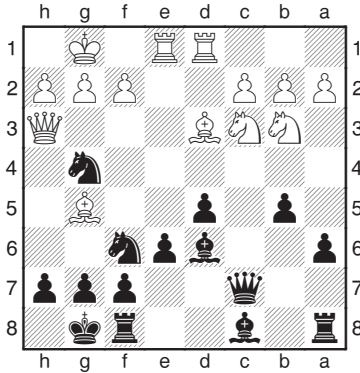
Un piccolo errore che complica lo sfruttamento del vantaggio. Tecnicamente questa non è più una spinta liberatoria perché non c'è alcun pedone centrale bianco da far saltare. Io avrei completato lo sviluppo con ...b5/♗b7.

13. ♖f3 ♘c6 14. ♗fe1 0-0



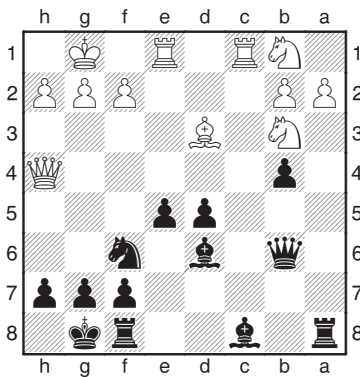
La posizione si è stabilizzata: il Bianco ha un minimo compenso in termini di linee aperte e sviluppo. Nota che il Nero non ha ancora risolto lo sviluppo dell'Alfiere di Donna a causa dell'imprecisione 12...d5.

15. ♗ad1 b5 Il Nero decide per lo sviluppo alternativo dell'♗c8. 16. ♗f4 ♗d6 17. ♗g5 ♘e5 18. ♖h3 Il sacrificio 18. ♗x5 ♗xe5 19. ♖h3, sia pure oggettivamente insufficiente, avrebbe intorbidito le acque, a dimostrazione che è meglio non rimanere indietro nello sviluppo. 18... ♘eg4∞



Il Nero rimane in vantaggio, ma la sua difesa è legata a un filo. In effetti il Bianco avrebbe potuto rientrare in partita se avesse visto 19.♙xh7! ♜xh7 20.♚xg4 ♙xh2+ 21.♜h1: il Nero conserva il pedone ma la posizione è un caos totale.

19.♙xf6? Cessione gratuita della coppia degli Alfieri. 19...♜xf6+ Il Nero domina senza più problemi. 20.♚h4 b4 21.♜b1 e5 22.c3 a5 23.cxb4? axb4 24.♞c1 ♞b6



25.a3? Crollo. 25...bxa3 C'è il ♜b3 in presa. 26.♜1d2 e4 27.♙f1 axb2 28.♞b1 ♙e5 0-1



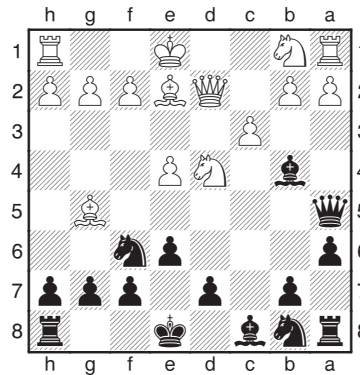
Derevianchenko Ilia, 2303
Bernadskiy Vitaliy, GM 2544
Nikolaev, 2006

Tema:
variazione trucco ...♞a5+

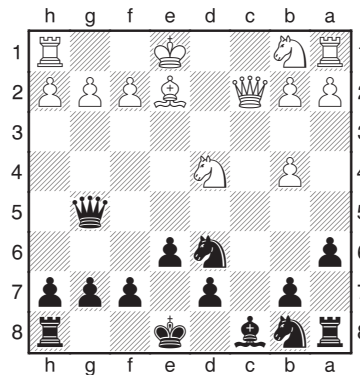
1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♙e2 ♘f6 6.♙g5? È sorprendente la ripetitività di certe “auto-trappole” dovute all’esecuzione meccanica di mosse naturali.

6...♞a5+ 7.♞d2 Stavolta il Bianco pensa di aver trovato l’antidoto.

7...♞b4! 8.c3 È difficile vedere in anticipo che il Nero guadagna comunque il pedone.

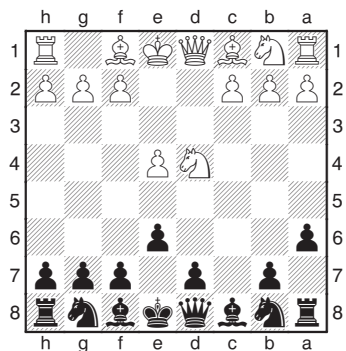


8...♜xe4! 9.cxb4 ♞xg5 10.♞c2 Evita il cambio delle Donne per complicare il gioco. 10...♜d6?



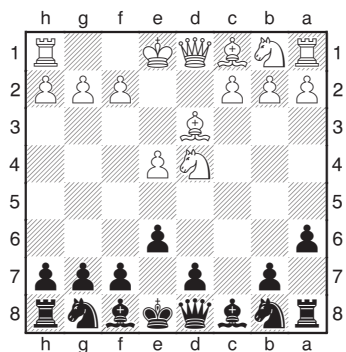
Teoria della Kan

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 a6



Il *Tabya* base della Siciliana Kan. 4...♘c6 Taimanov e 4...♗c5 Paulsen originale, sono trattate a parte.

5.♗d3



La *main line* moderna.

Le alternative al 5° tratto sono:

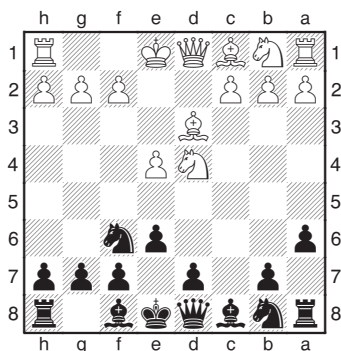
5.♗e3, 5.♗e2, 5.f4, 5.g3, 5.c4 e

5.♘c3, la variante più giocata.

Dopo 5.♘c3 si ritiene che il seguito principale sia la risposta 5...♖c7, ma siccome può seguire 6.g3 (con l'idea di sfruttare la posizione della nostra Donna), dobbiamo conoscere anche le possibilità 5...♘c6; 5...b5; 5...d6;

5...♘e7; 5...♗c5 e adattarle al singolo avversario. Naturalmente dopo 5...♖c7 possono seguire tutte le altre risposte più comuni del Bianco: 6.♗d3; 6.♗e2; 6.♗e3; 6.a3; 6.f3; 6.f4

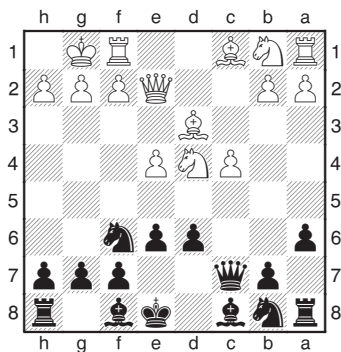
5...♗f6



Questa attacca il ♗e4 ma crea il problema della spinta e4-e5, la cui soluzione porta al Maroczy.

Se il Nero proprio vuole evitare il Maroczy moderno, può provare le alternative 5...♗c5; 5...♖c7; 5...♘c6; 5...♖b6.

Segue **6.0-0** 6.♘c3; 6.♖e2. **6...♖c7** 6...d6; 6...e5; 6...♗c5. **7.♖e2 d6 8.c4**

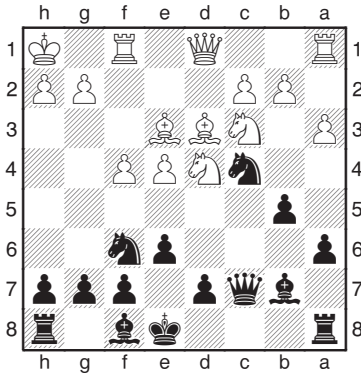


Il *Tabya* del Maroczy moderno.



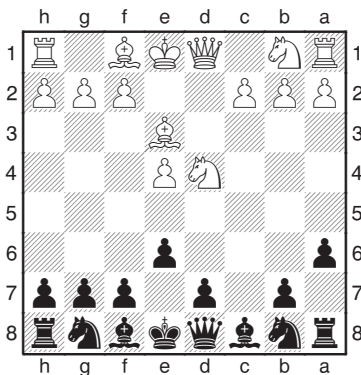
Variante 5. ♘e3

1.e4 c5 2.♖f3 e6 3.d4 cxd4
4.♗xd4 a6 5.♘e3 ♗f6 6.♘d3
♙c7 7.♗c3 b5 8.a3 ♘b7 9.0-0
♗c6 10.♔h1 ♗e5 11.f4 ♗c4



Come e perché si raggiunge tale posizione?

1.e4 c5 2.♖f3 e6 3.d4 cxd4
4.♗xd4 a6 5.♘e3



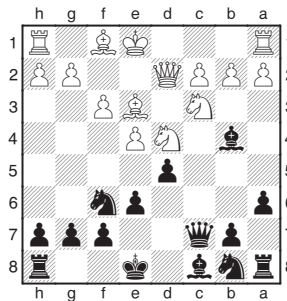
Questa mossa non è debolissima come si potrebbe pensare: è l'accoppiata con altre mosse deboli che la rende facilmente perdente, ma il Nero deve essere incisivo.

Contro il miglior gioco del Nero, il Bianco deve seguire un filo logico sottile per rimanere a galla.

5...♗f6 Attacca il ♖e4. 6.♘d3 La difesa migliore (6.e5 ♙a5+).

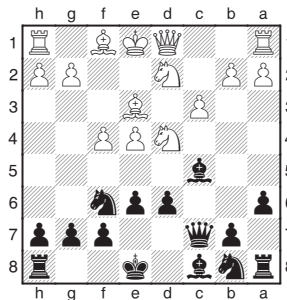
Alcuni manuali mostrano la facile vittoria dopo l'errore

a. 6.♗c3? ♘b4! 7.f3 ♙c7 (7...d5 8.e5 ♗fd7 9.f4) 8.♙d2 d5!



9.♘d3? e5 10.♗de2 d4 forchetta che guadagna un pezzo. Ma è buona la passiva

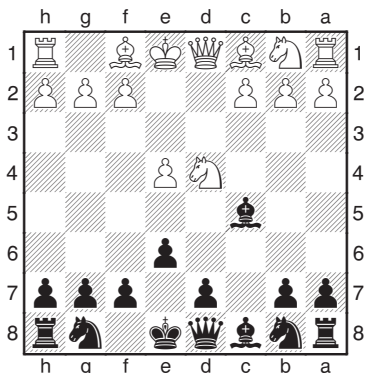
b. 6.♗d2 ♙c7 (non 6...d5? 7.e5 ♗fd7 8.f4 che è una buona forma di Francese per il Bianco.) 7.f4 ♘c5 (7...d6) 8.c3 d6



Il Bianco ha una posizione ragionevole. Per es. 9.♙f3 0-0 10.♘d3 ♗bd7 11.0-0 è una partita normale con un *setup* universale del Nero, che ora ha spaccato con 11...e5 12.♗f5? exf4

Teoria della Paulsen

La Paulsen originale veniva giocata dal suo ideatore con la mossa 4...♙c5 invece della nostra 4...a6.



All'inizio i suoi risultati non furono incoraggianti, ma solo perché il suo avversario era Morphy.

L'idea base è di prendere possesso della diagonale c5-g1 anche se il Bianco può opporsi facilmente.

La seconda idea è rientrare nelle nostre linee avendo risparmiato la mossa ...a6 oppure trasportare in linee con ...a6 ma vantaggiose.

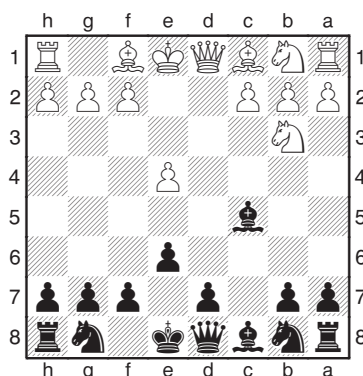
La terza idea è trascinare l'avversario in posizioni irrazionali e innaturali, difficili da gestire a tavolino.

Negli ultimi 15 anni la sua mossa, inserita ai tratti successivi, ha ricevuto un impulso di popolarità, anche se ultimamente sta calando perché è finito l'effetto sorpresa. Comunque ha uno score decente del 46%.



Egorov Anatoly, 1842
Saldusov Alexander, 1993
Elista, 2006

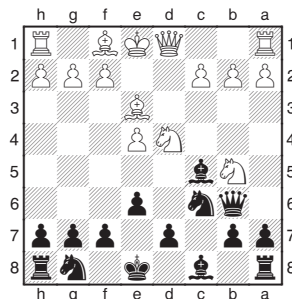
1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♙c5
5.♘b3



La reazione più naturale.

In alternativa:

- 5.♙e3 ♗b6 6.♘b5? è la Morphy-Paulsen, già vista nella parte didattica, in cui il Nero poteva giocare 6...♙xc3.
- 5.♘c3 ♗b6 6.♙e3 ♘c6 7.♘cb5



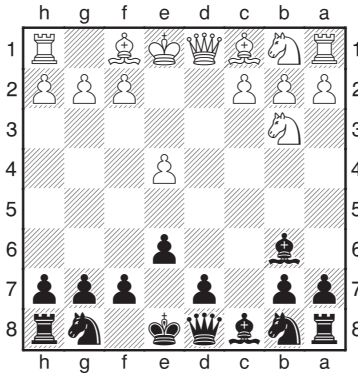
Questo è un *tabya* della variante.

7...♘f6 8.♘xc6 ♙xc3 9.♘d6+ ♔f8 10.fxc3 ♗xc3+ 11.♙e2 bxc6 12.♖f1 ♔e7 13.♘c4



♖c5 14.e5 ♘d5 15.♗d2 f6 16.0-0-0 ♕a6
17.cxf6+ gxf6 18.♗h6 ♜hf8 19.♗xh7+
♜f7 20.♗h4 ♕xc4 0-1 in 31, Kozlov-Oni-
schuk, Ekaterinburg 2008.

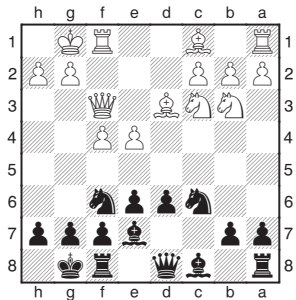
5...♕b6



Questa è la ritirata che porta al gioco più astruso. Nota che rispetto alla Kan ci manca la casa a7.

La ritirata in e7 è più tranquilla, con gioco più simile alle nostre varianti usuali:

5...♕e7 6.♕d3 ♘c6 7.0-0 ♘f6 8.♘c3 0-0 9.f4 d6 10.♗f3=



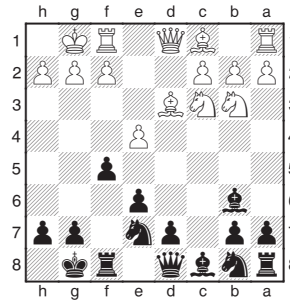
Il Nero è avvantaggiato dall'aver risparmiato la mossa ...a6 e ha avuto uno sviluppo più rapido.

10...♘b4 11.♖h1 ♘xd3 12.cxd3 ♜d7
13.♕e3 b5 14.♘e2 b4 15.♘ed4 e5 16.♘f5
♕xf5 ecc 0-1 in 31, Leburgue-Epishin,
Bratto 2008.

6.♘c3

Alternative:

- a. 6.♗g4 non è pericolosa per via di 6...♘f6 7.♗xg7 ♜g8 8.♗h6 ♕xf2+ 9.♖xf2 ♘g4+.
- b. È confusionaria ma inesplorata 6.e5 ♘c6 7.♗g4 g6∞
- c. 6.♕d3 ♘e7 7.♘c3 0-0 8.0-0 f5

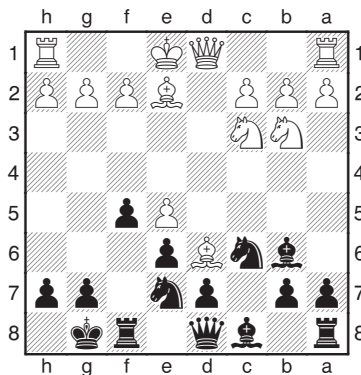


L'attacco tipico di questa variante.

- d. 6.♕f4 può essere controbattuta sia da 6...d5 che da 6...♗f6.

6...♘c6 7.♕f4 Questa preme sulla casa debole d6, quindi sembra la mossa principale del Bianco. Nella pratica la maggior parte dei giocatori non cercherà questo scontro diretto.

7...♘ge7 8.♕d6 0-0 9.♕e2 f5 10.e5





Nonostante abbia le case scure deboli e bloccate, il Nero ha i migliori risultati. Il computer conferma che il Bianco non ha vantaggio, ma il gioco del Nero non è per tutti.

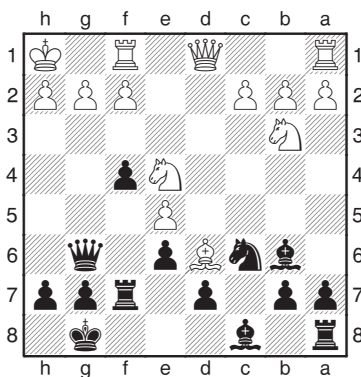
10...♖f7!

10...♘g6 Sacrifica la qualità per un pedone. 11.♙xf8 ♖xf8 12.♚d6 ♘gxe5 13.♚xf8+ ♔xf8 14.0-0 d5 15.♘a4 ♙c7 16.♞ad1 ♔e7 17.♘ac5 a5 18.a4 b6 19.♘d3 ♘c4 20.♞fel g5 21.♙f1 ♔f6 22.♘bc1 e5 Il Nero ha vinto con un'espansione centrale. 0-1 in 52, Roesli-Welling, Biel 1981.

11.0-0 ♘g6 Il Nero gioca attorno al blocco centrale.

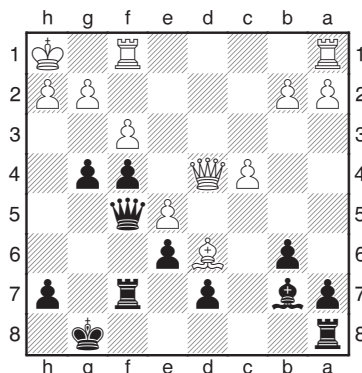
12.♙h5? 12.a4±

12...♞g5 13.♔h1 f4 14.♘e4 ♞f5 15.♙xg6 ♞xg6∞



16.♘ed2 ♞f5 17.♘f3 g5 18.c4 g4 19.♘fd4 ♙xd4 Il Nero inizia una manovra per terminare lo sviluppo. Mi chiedo come avrebbe fatto senza la possibilità di cambiare in d4.

20.♘xd4 ♘xd4 21.♞xd4 b6 22.f3 ♙b7



Et voilà, lo sviluppo è terminato. Il Nero è in vantaggio di spazio e di attacco, mentre l'♙d6 bianco è uno spettatore passivo.

23.a4 ♞h5 24.♞d3 ♞g7 25.a5 bxa5 26.♞e2 ♔h8 27.fxg4 ♞xg4 28.♞f2 ♞xg2 29.♞xh5 ♞g4+ 30.♞g2 ♞xg2 0-1

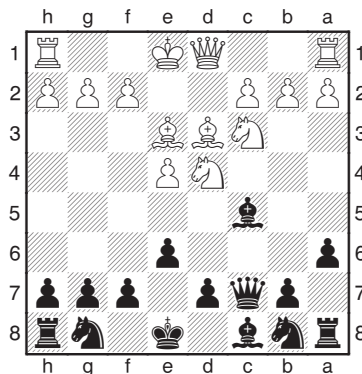
Ecco ora un paio di partite in cui la mossa ...♙c5 è inserita nella nostra Kan.



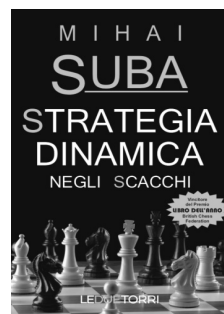
Confalonieri Luca, 1694
Rambaldi Francesco, 2340
Courmayeur, 2013

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♘c3 ♞c7 6.♙d3 ♙c5 7.♙e3

Qui è teorica 7.♘b3 ♙e7 8.♞g4 g6.



SCACCO.IT



SCACCO.IT

