



Agosto 2026

Ivano_{scacchi}

Il cavallo g3

La casa g3 (b3 o g6 e b6 per quanto riguarda il Nero) è una casa delicata per il cavallo bianco. Al Nero basta un pedone in g6, per controllare le case f5 e h5. Se poi al Nero riesce anche di controllare anche e4, questo cavallo potrebbe solo indietreggiare, sordinando spesso le proprie forze.

Non dovrebbe quindi stupire che contro un simile cavallo il Nero opti spesso per delle espansioni di pedone, il cui scopo sarebbe quello di peggiorarne la posizione.

La partita seguente illustra questo tema...

Romanovsky - Flohr

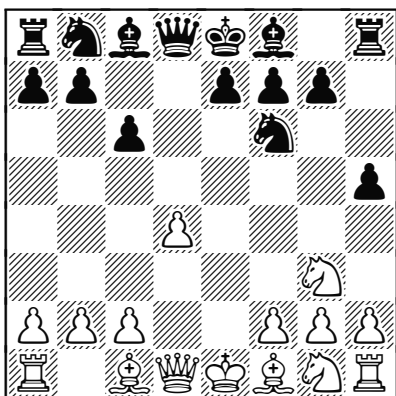
Mosca, 1944

Caro-Kann (B15)

1 e4 c6
2 d4 d5
3 ♘c3 dxe4
4 ♘xe4 ♘f6
5 ♘g3

La teoria preferisce il cambio in f6. Il Bianco danneggia la struttura nemica e evita di retrocedere col cavallo in g3.

5 ... h5!



Le case g3 e b3 (g6 e b6 per quanto riguarda il Nero) sono difficilmente le case preferite dai cavalli bianchi, soprattutto in caso di gioco aperto. Da lì infatti hanno spesso dei problemi ad attivarsi (e4, f5 e h5 sono di solito ben sorvegliati dal Nero) e, se attaccati, devono quasi sempre ripiegare, danneggiando spesso la coordinazione dei propri pezzi.

Con la mossa del testo Flohr intende attaccare il cavallo nemico, obbligandolo appunto a un goffo ripiegamento.

6 ♙c4

Era preferibile la spinta del pedone in h4.

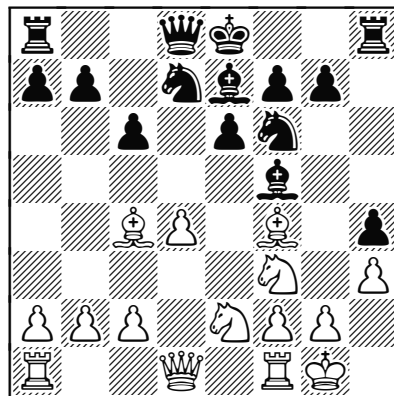
6 ... h4

7 ♘3e2 ♙f5
8 ♘f3 e6

Si poteva spingere il pedone in h3; si sarebbe rivelato una presenza ingombrante nel lato di re nemico.

Flohr però difficilmente prendeva delle iniziative con lo sviluppo ancora da completare, tanto più che il pedone nero sta bene anche in h4. Se il Bianco deciderà di contenerlo, spungendo a sua volta il pedone in h3, si ritroverà coll'aver investito un tempo di sviluppo, creandosi inoltre un segnale d'attacco.

9 h3 ♙e7
10 ♙f4 ♘bd7
11 0-0?



Il segnale d'attacco è il pedone più avanzato del proprio arrocco; in questo caso il pedone h3.

Questi potrebbe essere vittima di un sacrificio; in alternativa potrebbe venire attaccato dai pedoni nemici. Un pedone servirebbe per immobilizzarlo (h4), un altro avanzerebbe fino in g4, per aprire delle linee contro un eventuale re nemico.

Dati simili presupposti, è evidente che arroccare sul lato di re non sembra una grande idea. Era piuttosto il caso di arroccare sull'altro lato.

11 ... ♖d5

12 ♙d3

Avrei mantenuto l'alfiere camposcuro. Adesso, dopo la sua eliminazione, il Nero attiverà il proprio alfiere in d6.

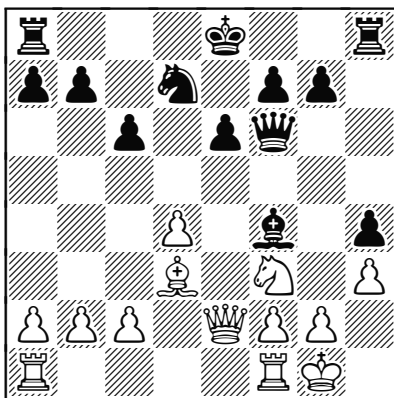
12 ... ♘xf4

13 ♘xf4 ♙d6

14 ♙xf5 ♙xf4

15 ♖e2 ♖f6

16 ♙d3 ♖



La partita si è evoluta in un mediogioco di alfiere di colore contrario. Si tratta di un tipo di posizione nella quale viene premiata l'iniziativa. Dato l'imminente attacco contro l'arrocco bianco, non è difficile capire chi ce l'abbia.

16 ... g5

Una spinta logica, ma prima avrei arroccato sul lato di donna. Adesso il Bianco potrebbe sacrificare un pedone, nel tentativo d'indebolire la posizione del re nero.

17 ♖fe1

17.d5!? cxd5 18.♙b5 0-0-0 19.c4 ♖

17 ... 0-0-0

18 ♘e5 ♘xe5

19 dxe5 ♖e7

20 ♙c4

Il Nero stava minacciando di portare la torre in d5, all'assalto del pedone e5.

20 ... ♖d4

21 a4

21.♖ad1 ♖hd8 22.♖xd4 ♖xd4 23.♖d1 ♖xd1+ 24.♖xd1 ♙xe5 ♖

21 ... ♖hd8

22 c3?

L'avvio di una serie di sviste. Come al solito, queste non si presentano da sole...

22 ... ♖d2

23 ♖e4 ♖xb2 ♖

24 a5 ♙c7

25 ♖a2 ♖xa2

26 ♙xa2 ♖f8

27 a6? ♖a3

28 axb7?? ♖xa2

0 1