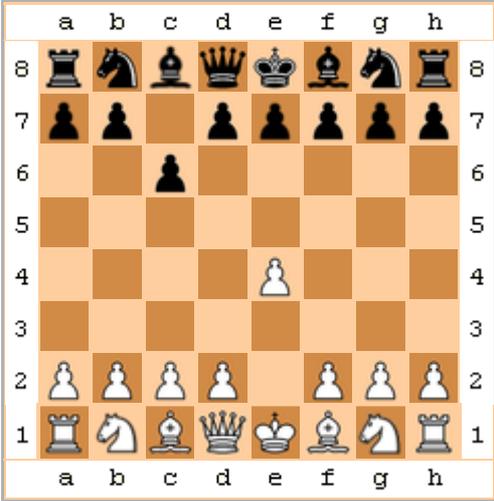


# Difesa Caro-Kann

**Difesa Caro-Kann**



**Mosse:** 1.e4 c6

**Codice ECO:** B10-B19

**Origine:** *Bruderschaft* (1886)

**Origine del nome:** [Horatio Caro](#) e [Markus Kann](#)

**Evoluzione di:** [Apertura di re](#)

La **difesa Caro-Kann** è una [apertura di gioco semiaperto](#) degli [scacchi](#) caratterizzata dalle mosse:

1. e4 c6

Fu propagandata e trovò una prima formulazione teorica nel [XIX secolo](#) dallo scacchista inglese [Horatio Caro](#), il quale svolse parte della sua attività in Germania, che pubblicò alcune analisi nel [1896](#), e da un giocatore di minore rilevanza, [Markus Kann](#), di origine viennese. Adottata da [Szymon Winawer](#) nel [1883](#), fu fatta conoscere ed apprezzare da [José Raul Capablanca](#).

Al campionato del mondo del 1958 fra [Vasilij Smyslov](#) e [Mikhail Botvinnik](#) fu adoperata molto spesso e negli anni '60 divenne di attualità. Oggi viene adottata da molti grandi maestri. [Anatolij Karpov](#) l'ha usata molte volte contro [Garrri Kasparov](#) per il match mondiale.

## Indice

- [1 Strategia](#)
- [2 Varianti](#)
  - [2.1 Variante dei due cavalli](#)
  - [2.2 Variante del cambio](#)
  - [2.3 Attacco Panov-Botvinnik](#)
  - [2.4 Variante di spinta](#)
  - [2.5 Variante aperta](#)
    - [2.5.1 4. ... Af5](#)
    - [2.5.2 4. ... Cf6](#)
    - [2.5.3 4. ... Cd7](#)
- [3 Miniatura](#)
- [4 Codici ECO](#)

## Strategia

L'idea base di questa difesa è la spinta in d5, analogamente alla [difesa francese](#), sostenuta in questo caso dal pedone c6. In questo modo, a differenza dell'altra apertura, si permette un libero sviluppo all'alfiere campochiaro del nero non bloccato fin dalla prima mossa da un pedone. Il rovescio della medaglia è rappresentato dal fatto che la spinta di liberazione in c5 non è attuabile con la stessa facilità con cui la si potrebbe fare nella difesa francese, a causa del tempo perso con c6; inoltre la stessa casa c6 non è accessibile a un cavallo che dovrà svilupparsi per lo più nella più passiva casa d7. Per questi motivi la difesa Caro-Kann è considerata un impianto solido, dove il Nero ha per lo più una posizione ristretta, con i pezzi disposti quasi sempre solo nelle sue prime tre traverse, ma senza debolezze e difficilmente attaccabile. È adatta a giocatori dallo stile posizionale che non hanno paura a giocare in posizioni in un certo modo passive.

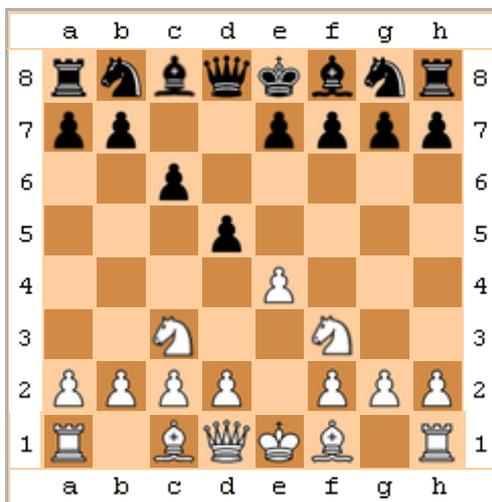
All'elaborazione teorica e pratica delle varianti hanno contribuito diversi scacchisti importanti, come [Nimzowitsch](#), [Tartakower](#), [Capablanca](#) e [Flohr](#). Verso il 1935 il russo Panov elaborò un nuovo sistema, che dischiuse insospettite possibilità di gioco. Sulla base di questo indirizzo presero l'avvio nuove ricerche, specie da parte della scuola sovietica.

Le varianti più giocate nella Difesa Caro-Kann sono:

- 1. e4 c6 2. Cc3 d5 3. Cf3 ([variante dei due cavalli](#))
- 1. e4 c6 2. d4 d5 3. exd5 cxd5 4. Ad3 ([variante del cambio](#))
- 1. e4 c6 2. d4 d5 3. exd5 cxd5 4. c4 ([attacco Panov-Botvinnik](#))
- 1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5 ([variante di spinta](#))
- 1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cd2 (o 3.Cc3) dxe4 4. Cxe4 ([variante aperta](#))

# Varianti

## [[modifica](#)] Variante dei due cavalli



Difesa Caro-Kann - Variante dei due cavalli

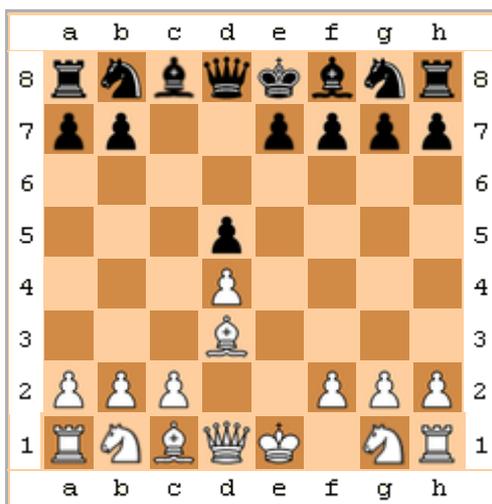
Si origina dalle mosse

1. e4 c6
2. Cc3 d5
3. Cf3

In questa variante il bianco non spinge immediatamente in d4, ma si riserva di decidere in futuro se eseguire la spinta d2-d3 o d2-d4. Il nero ha due continuazioni principali:

- 3. ... dxe4, rientrando nella [variante aperta](#), dato che il Bianco prima o poi sarà costretto a spingere in d4. Notare che con questo ordine di mosse non è possibile lo sviluppo Ac8-f5 tipico della variante aperta. In questo caso si può incorrere in varianti come 4. Cxe4 Af5? 5. Cg3 Ag6 6. h4 h6 7. Ce5 Ah7 8. Dh5 g6 9. Df3 Cf6 10. Db3 con vantaggio decisivo del Bianco.
- 3. ... Ag4 approfittando del fatto che, a differenza della [difesa francese](#), l'alfiere campochiaro non è bloccato da un pedone in e6. Quest'ultima continuazione da luogo solitamente a due sviluppi. Dopo 4. h3 **possono seguire**:
  - 4. ... Axf3 5. Dxf3 e6 (il Nero ha ceduto il suo alfiere campochiaro, ragion per cui cerca di impostare una posizione chiusa in cui i cavalli siano potenzialmente più forti degli alfieri, mettendo nello stesso tempo tutti i suoi pedoni su casa bianca in modo da non bloccare la strada al suo alfiere superstite) con gioco pari;
  - 4. ... Ah5 5. exd5 cxd5 6. Ab5+ Cc6 7. g4 Ag6 8. Ce5 con gioco poco chiaro.

## Variante del cambio



Difesa Caro-Kann - Variante del cambio

Caratterizzata da

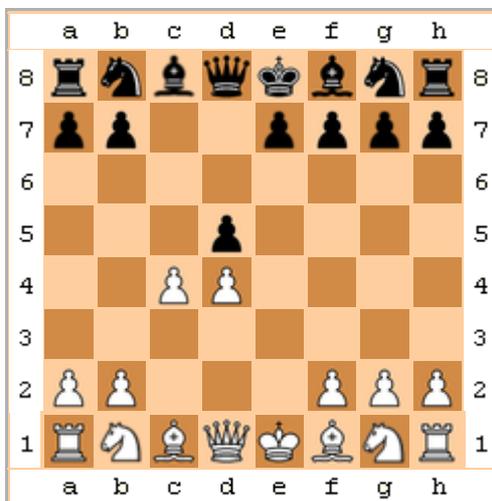
1. e4 c6
2. d4 d5
3. exd5 cxd5
4. Ad3

La variante del cambio è una variante considerata non molto pericolosa per il nero.

Per un breve periodo negli anni '60 del secolo scorso venne riportata in auge da [Fischer](#). In questa variante il bianco cercherà un gioco di pezzi al centro mentre il nero ha un chiaro piano di gioco basato sull'attacco di minoranza sull'ala di donna.

Uno svolgimento tipico può essere 4. ... Cc6 5. c3 Cf6 6. Af4 Ag4 7. Db3 Dd7 8. Cd2 e6 9. Cgf3 Axf3 10. Cxf3 Ad6 11. Axd6 Dxd6 12. 0-0 0-0 13. Tae1 Tab8 14. Ce5 b5 con gioco pari.

## Attacco Panov-Botvinnik



Difesa Caro-Kann - Attacco Panov

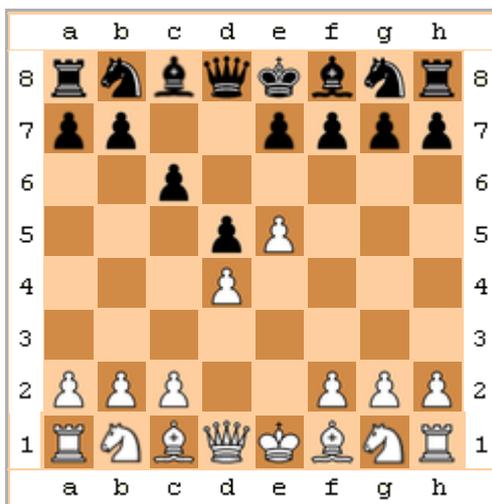
Si arriva a questa variante dalle mosse

1. e4 c6
2. d4 d5
3. exd5 cxd5
4. c4

Con l'attacco Panov-Botvinnik (o semplicemente [Panov](#)) il Bianco mette immediatamente sotto pressione il centro nero, cercando di creare una posizione sbilanciata, accettando la possibilità di ottenere una struttura di pedoni che preveda il pedone d4 isolato, cosa che darebbe un maggiore dinamismo e la possibilità di prendere l'iniziativa nel mediogioco, ma che si rivelerebbe una rilevante debolezza in finale.

In questa linea di gioco non è infrequente entrare in posizioni che possono essere raggiunte anche dal [gambetto di donna](#) e dalla [difesa Nimzo-Indiana](#). Nella variante principale il gioco prosegue con 4. ... Cf6 5. Cc3 e6 6. Cf3 Ab4 7. cxd5 Cxd5 8. Ad2 Cc6 9. Ad3 0-0 10. 0-0 Ae7 con gioco pari

### Variante di spinta



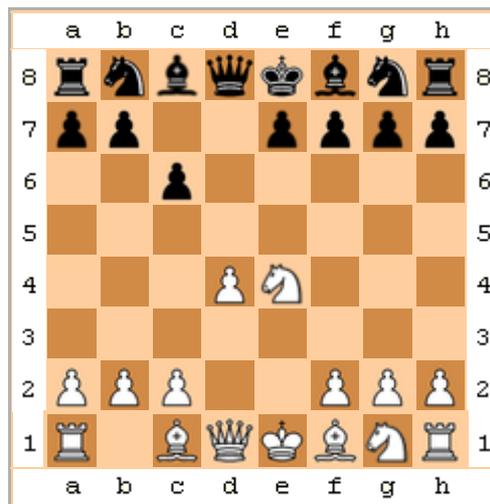
Difesa Caro-Kann - Variante di spinta

1. e4 c6
2. d4 d5
3. e5

Con questa spinta il Bianco chiude il centro, guadagnando spazio e ponendo le basi per una pericolosa iniziativa sul lato di Re, analogamente a quanto avviene in molte varianti aggressive della difesa francese, con in più il vantaggio che la classica spinta di rottura in c5 (per minare il centro Bianco) qui costerebbe un tempo. D'altra parte con 3. ... Af5 il Nero si ritrova con un alfiere attivo che, a differenza della difesa francese, può entrare subito in mischia. Nelle varianti più taglienti il Bianco gioca 4. Cc3 (impedendo Ae4) per infastidire successivamente l'Alfiere del Nero con le spinte di pedone g4 ed h4. Il Nero deve giocare con energia e attenzione per non cadere in posizioni passive.

Un seguito potrebbe essere 4. ... e6 5. g4 Ag6 6. h4 h5 con gioco complesso.

## Variante aperta



### Difesa Caro-Kann - Variante aperta

Si origina da

1. e4 c6
2. d4 d5
3. Cd2 (o 3. Cc3) dxe4
4. Cxe4

La variante aperta è forse la più giocata tra le varianti citate sopra. Il nero liquida parzialmente il gioco al centro per impostare un sistema solido, chiuso, senza debolezze in cui siano i suoi pezzi e non i pedoni a controllare il settore centrale, riservandosi di giocare al centro in seguito in circostanze più favorevoli mediante le spinte c6-c5 e/o e7-e5.

Il nero a questo punto ha tre continuazioni principali:

- 4. ... Af5
- 4. ... Cf6
- 4. ... Cd7

### 4. ... Af5



## Difesa Caro-Kann - Variante aperta 4. ... Af5

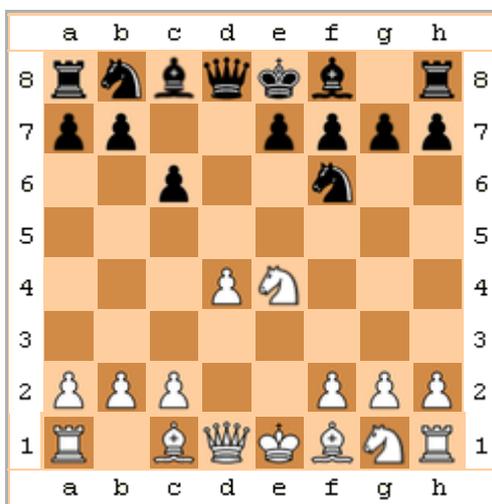
In questa variante il Nero mette immediatamente sotto pressione il cavallo centrale del Bianco sviluppando un pezzo leggero. Solitamente il gioco prosegue con:

5. Cg3 Ag6

6. h4 h6

Il Bianco cercherà di guadagnare spazio sul lato di re. Questo può essere contrastato anche dalla presenza dell'alfiere campochiaro del Nero ben posizionato sulla diagonale b1-h7. Per questo motivo quasi sempre in questa variante il bianco cambia l'alfiere avversario con la manovra Af1-d3, anche se il cambio dei pezzi in generale può essere favorevole al giocatore che si difende (in questo caso il Nero), sia perché alleggerisce la posizione, sia perché il Nero tenderà a posizionare i suoi pedoni su casa bianca.

## 4. ... Cf6



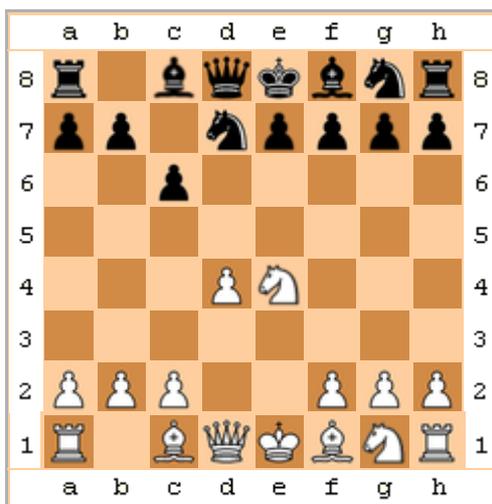
## Difesa Caro-Kann - Variante aperta 4. ... Cf6

A differenza di 4. ... Af5, in questa variante il Nero mette sotto pressione il Ce4 con il cavallo, rendendosi anche disponibile a rovinare la propria struttura pedonale dopo la naturale 5. Cxf6. Il nero ha due alternative:

- 5. ... gxf6
- 5. ... exf6

La cattura verso il centro 5. ... gxf6 è più lenta, ma più solida, mentre la cattura 5. ... exf6 può portare a un finale difficile, ma a un mediogioco dove il Nero non è certamente in ritardo di sviluppo e ha le colonne centrali aperte a disposizione.

## 4. ... Cd7



### Difesa Caro-Kann - Variante aperta 4. ... Cd7

Questo variante è la più usata nella Difesa Caro-Kann. Fu giocata per la prima volta da [Aaron Nimzowitsch](#) contro Smorodskij in Russia nel 1914 e per questo in alcuni testi è chiamata variante Nimzowitsch.

Secondo alcuni tradisce lo spirito strategico della difesa in quanto l'alfiere di donna (Ac8) potrà avere difficoltà ad essere sviluppato. Per esempio dopo 5. Ac4 Cf6 6. Cg5, il Nero è praticamente costretto a giocare 6. ... e6, "murando" così il proprio alfiere campochiaro. Spesso però il nero adotta un impianto cosiddetto *a riccio*, dove tutti i pezzi sono sviluppati sulle prime tre traverse, i pedoni in c6 ed e6, i cavalli in f6 e d7, mettendosi in una posizione ristretta ma molto difficile da espugnare e preparando un violento controgio in cui i pezzi possano uscire come molle a seguito delle spinte di liberazione in c5 o e5 effettuate al momento opportuno. Una strategia adatta a giocatori che non temono di finire in posizione passiva e che amano manovrare per linee interne. In questo tipo di posizioni il fatto che l'alfiere sia in c8 potrebbe non essere rilevante, a patto che il nero sia in grado di imbastire un controgio al momento opportuno.

## Miniatura

A testimonianza dei pericoli nei quali può incorrere il nero in caso di gioco avventato si può vedere in questa famosa miniatura.

Botvinnik - Spielmann (Mosca 1935) 1.c4 c6 2.e4 d5 3.exd5 cxd5 4.d4 Nf6 5.Nc3 Nc6 6.Bg5 Qb6 7.cxd5 Qxb2 8.Rc1 Nb4 9.Na4 Qxa2 10.Bc4 Bg4 11.Nf3 Bxf3 12.gxf3 1-0

## Codici ECO

- **B10** 1.e4 c6
  - **B11** 1 e4 c6 2.Cc3 d5 3.Cf3 ([variante dei due cavalli](#))
  - **B12** 1.e4 c6 2.d4
    - **B13** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 ([variante del cambio](#))
      - **B14** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ([attacco Panov-Botvinnik](#))
    - **B15** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3
      - **B16** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6 gxf6 ([sistema Bronstein](#))
      - **B17** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 ([variante Steinitz](#))
      - **B18** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Af5 ([variante classica](#))
        - **B19** 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Af5 5.Cg3 Ag6 6.h4