

INDICE

Prefazione	pag.	3
Glossario e indice partite		6
Introduzione		9

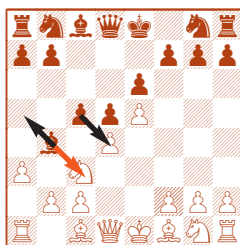
APERTURE APERTE

cap. 1.	Partita del Centro	pag.	13
2.	Gambetto Danese		15
3.	Partita di Alfiere		17
4.	Partita Viennese		19
5.	Gambetto di Re		22
6.	Controgambetto Lettone ed altre minori dopo 2. ♖f3		30
7.	Difesa Philidor		33
8.	Difesa Russa		35
9.	Apertura Ponziani		41
10.	Gambetto Göring e Gambetto Scozzese		42
11.	Partita Scozzese		44
12.	Partita dei Quattro Cavalli		48
13.	Difesa Ungherese		51
14.	Gambetto Evans		52
15.	Gioco Piano		55
16.	Partita Italiana		56
17.	Difesa dei Due Cavalli		59
18.	Partita Spagnola (Ruy Lopez)		63
	- Spagnola senza ...a6		65
	- Spagnola con ...a6		71
	- Variante di Cambio		72
	- Varianti minori dopo 4. ♙a4		76
	- Steinitz Ritardata		77
	- Arcangelo		79
	- Spagnola Aperta		81
	- Spagnola con a6 varianti minori su 5... ♙e7		89
	- Attacco Marshall		91
	- Spagnola Chiusa		96

APERTURE SEMIAPERTE

cap. 19.	Difese minori dopo 1. e4	pag. 107
20.	Difesa Nimzowitsch	108
21.	Difesa Scandinava	109
22.	Difesa Alekhine	112
23.	Difesa Moderna (senza c4)	117
24.	Difesa Pirc	121
25.	Difesa Caro Kann	129
	- Variante di Spinta	135
	- Variante di Cambio e Attacco Panov	138
	- Variante Principale	142
26.	Difesa Francese	153
	- Variante di Cambio	156
	- Variante di Spinta	157
	- Variante Tarrasch	161
	- Variante Rubinstein	169
	- Francese Classica	171
	- Winawer	177
27.	Difesa Siciliana	197
	- Varianti minori	198
	- Alapin	200
	- Siciliana Chiusa	207
	- Rossolimo	215
	- Löwenthal e Kalashnikov	221
	- Sveshnikov/Lasker/Pelikan	223
	- Dragone Accelerato	229
	- Variante dell'inchiodatura	239
	- Kan	241
	- Paulsen Tajmanov	246
	- Siciliana Quattro Cavalli	252
	- Variante Moscow	255
	- Siciliana Classica	261
	- Richter-Rauzer	264
	- Dragone	269
	- Scheveningen	280
	- Sozin-Velimirovic	290
	- Najdorf	299
	- Najdorf 6. ♖e3	303
	- Najdorf 6. ♖e2	306
	- Najdorf 6. ♖g5	308

Torniamo a **5. a3 (D)** che è la mossa più giocata.



A questo punto il seguito normale è **5... ♖xc3+**, che chiameremo **Winawer Classica**, ma lo esamineremo dopo due alternative esistenti per il Nero.

La prima **5... cxd4** è piuttosto rara, la seconda **5... ♖a5** sta diventando sempre più popolare.

A) 5... cxd4 una sequenza tattica tipica della **Nimzoindiana** quando su a3 il Nero prende in d4 per poter ritirare l'alfiere in e7.

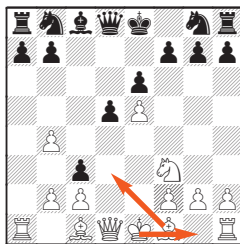
Ma qui il Bianco prende in b4, infatti **6. axb4!** pur rovinando la propria struttura pedonale, ottiene un gioco sulle case nere più promettente di quello che si verifica nella Winawer normale.

Dopo **6... dxc3 7. ♘f3! (D) 7.**

bxc3?! ♙c7 dà al Nero miglior gioco

7... ♘e7 8.

♙d3 e, pur restando spesso col



♙ in meno, il Bianco ottiene gioco più sciolto e coppia d'alfieri.

Variante Armena

B) 5... ♖a5



Questa variante, di gran moda a partire dalla fine del XX secolo, minaccia il predominio storico nella **Winawer Classica**, e da poco si è anche guadagnata la dignità di un nome. È stata così sopranominata perché adottata più volte con successo dai GM **armeni Lputjan e Vaganjan**. In fondo è molto logica: invece di stabilizzare la posizione centrale con il cambio, il Nero mantiene la tensione costringendo il Bianco a misure estreme, ci riferiamo all'energica mossa di **Alekhine 6. b4!**

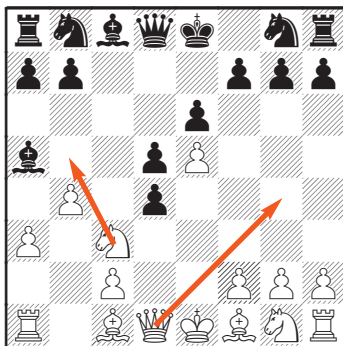
In passato questa replica era ritenuta così forte da scoraggiare l'uso di questo sistema, ma come spesso accade, molte vecchie conclusioni della Teoria sono state ribaltate. Se **6. b4** rimane co-

unque la mossa più giocata, sempre più spesso si cercano continuazioni alternative per ottenere un vantaggio dall'apertura, tipo 6. ♖d2!? od anche 6. dxc5!?

Tornando a **6. b4** l'idea è che dopo la ovvia ma probabilmente dubbia 6... cxb4 **7. ♘b5!** il Bianco ottiene un netto vantaggio... almeno secondo la vecchia teoria. Ma dopo 7... ♘c6! **8. axb4** ♖xb4+ **9. c3** ♖e7 **10. ♖a3** (*D*) si raggiunge

una versione sicuramente migliorata del **gambetto Wing della Siciliana**,

certo non facile da giocare per il Nero ... ma sarà sufficiente questo per parlare di oggettivo vantaggio bianco? Comunque sia, la migliore è sicuramente **6... cxd4!**

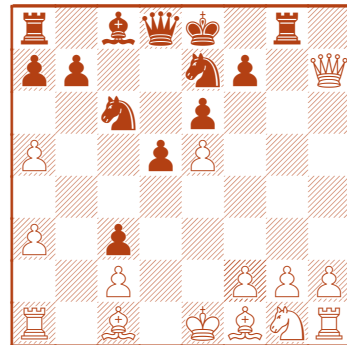


dopo di che il Bianco, come spesso succede nelle aperture, dispone di una continuazione aggressiva e di una solida.

B1) 7. ♖g4

L'immediata 7. bxa5 dxc3 **8. ♖g4** ♘e7 si risolve in una semplice trasposizione di mosse.

7... ♘e7 **8. bxa5** o subito 8. ♖xg7 con rientro 8... dxc3 **9. ♖xg7** ♖g8 **10. ♖xh7** ♘bc6



Osserviamo l'interessante posizione che ne è scaturita e che ricorda molto quella analoga della **Winawer Classica**.

Materialmente c'è equilibrio (il ♖a5 cadrà presto) ma strategicamente le posizioni di entrambi presentano evidenti pregi e difetti. Il Bianco è indietro con lo sviluppo e deve difendere e5 ma in compenso ha il controllo delle case nere ed in finale il ♖h può essere un

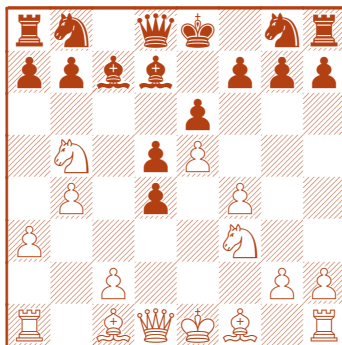
atout vincente. Il Nero da parte sua prepara velocemente l'0-0-0 con ♖c7/a5 e ♕d7, a volte anche sacrificando il ♜f7, ed attiva i pezzi, in particolare le torri ad Est ed il ♞e7 portandolo in f5 o in d5 dopo aver spinto il ♜d5 in d4.

Tornando alle continuazioni concrete, il Bianco di solito difende e5 con l'ambiziosa **11. f4** che, se non favorisce uno sviluppo già arretrato e rende cattivo l'♞c1, rende però più solido il centro e prepara l'insidiosa ♞f3-g5. Anche **11. ♞f3** è giocabile e dopo 11... ♖c7! che impedisce ♞g5 **12. ♕f4** o **12. ♕b5** ne scaturiscono continuazioni a doppio taglio e con possibilità per entrambi, basti pensare alla famosa patta tra Fischer e Tal del 1960.

Torniamo alla posizione dopo **11. f4**, segue **11... ♖xa5 12. ♞f3 ♕d7 13. ♞g5!?** o più solidamente **13. ♜b1** 0-0-0 **14. ♖d3 13... ♜xg5!?** **14. fxg5** 0-0-0 con un compenso per la qualità difficile da valutare.

B2) 7. ♞b5 questa è l'alternativa più solida **7... ♕c7 8. f4 (8. ♞f3** dà un controllo del centro meno robusto, in vista di **8... ♞c6 9. ♕f4**

♞ge7 con idea **♞g6) 8... ♕d7!** l'ultimo grido: l'idea è cambiare l'alfiere cattivo se il cavallo bianco non prende in c7 **9. ♞f3 (D)**



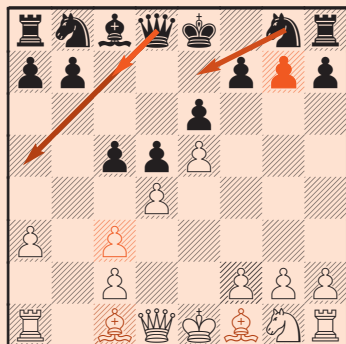
se **9. ♞xc7+ ♖xc7 10. ♞f3 ♞e7 11. ♕d3 a6** con l'idea di ... ♕b5 il Nero mantiene l'equilibrio. **9... ♕xb5 10. ♕xb5+ ♞d7!** qui il cavallo ha migliori prospettive che in c6 potendosi trasferire in c4 via b6 **11. 0-0 ♞e7 12. ♞xd4 0-0 13. ♕d3 g6!**

Il Bianco ha un buon vantaggio di spazio e la coppia degli alfieri ma il Nero ha una posizione solida sul lato di re e può ragionevolmente sperare di sfruttare le debolezze del lato di donna bianco create dalla spinta in b4.

Se il pedone fosse in **b2** anziché in **b4** probabilmente starebbe meglio il Bianco, ma così la posizione è dinamicamente equilibrata.

Winawer Classica

Dopo 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗b4 4. e5 c5 5. a3 la continuazio-
ne più giocata resta 5... ♕xc3+.
Dopo 6. bxc3 si raggiunge la tipica
struttura della Winawer classica.



Il centro bianco per il momento è sufficientemente solido e la classica pressione nera su d4, tipica di tante varianti della Francese, qui è meno efficace dato che il Bianco dispone di un secondo ♖c per sostenere il centro.

Gli atout del Nero stanno nella debolezza del ♖a, del ♖c2 e della casa c4 che può essere efficacemente occupata da un cavallo, inoltre il Nero potrà esercitare una forte pressione lungo la colonna 'c'. Il gioco assumerà i caratteri di lenta lotta manovrata.

Naturalmente anche il Bianco ha le sue carte da giocare: cercherà

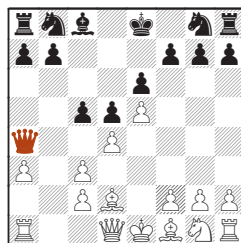
di sfruttare la debolezza di g7 portando la donna in g4, o più solidamente svilupperà i pezzi in modo naturale sperando di far valere l'alfiere delle case nere quando il gioco inevitabilmente si aprirà. Considerando che il Nero può arroccare sia corto che lungo, attaccare la punta della catena con f6 o in alcune varianti in cui arrocca lungo, spingere in c4 per premunirsi da apertura di linee, e che il Bianco a volte apre il gioco con la "sacrilega" dxc5, appare evidente come la Winawer classica sia un'apertura strategicamente molto complessa.
6... ♖e7

Questa mossa naturale dimostra che il Nero non teme che il Bianco attacchi il punto g7 con ♗g4. Comunque, se vuole evitare le complicazioni dispone di due alternative:

A) 6... ♗a5 un ulteriore caso di recente riabilitazione 7. ♕d2 ♗a4!

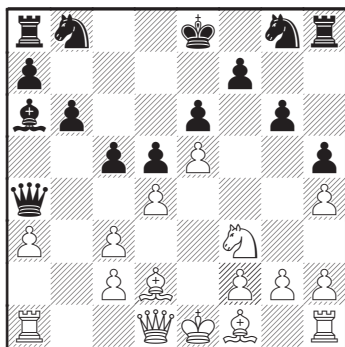
(D) Non tanto per attaccare d4, quanto per impedire a4.
8. ♗g4!

Non dà nulla di particolare 8. ♗b1 dopo



8... c4 mentre su 8. ♖f3 b6! il Nero si libera dell'alfiere cattivo con ♙a6 con parità.

8... g6!? ecco la difficoltà e la bellezza degli scacchi: ogni posizione ha una sua specificità. Questa mossa, sempre ritenuta inferiore alla tematica ♖e7, che cede il pedone g7 per l'iniziativa, qui è la migliore. La differenza sta nel ♖c2 attaccato che non si difende agevolmente, tanto che la mossa migliore sembra essere la paradossale 9. ♙d1! una **manovra a pedone** presente anche in altre varianti della Winawer 9... b6! *più sicura della vorace* 9... cxd4?! *che aprendo le linee mette troppo in evidenza la debolezza delle case nere* 10. h4 h5 11. ♖f3 ♙a6

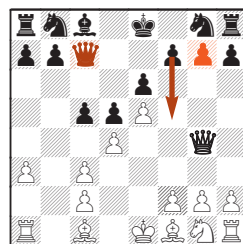


e la posizione è equilibrata.

B) 6... ♙c7 il Nero, come nella variante 4... ♙d7, prende provvedi-

menti contro ♙g4 difendendo orizzontalmente g7, con la differenza che c7 è una casa più naturale. 7.

♙g4 (D) il Bianco la gioca egualmente. Però qui sarebbe interessante rientrare con



7. ♖f3 nelle linee posizionali della variante principale considerando che la donna nera là di solito viene giocata più attivamente in a5.

7... f5

Con 7... ♖e7 si rientra nella cosiddetta variante del pedone avvelenato che vedremo tra poco, ma in genere 6... ♙c7 è giocata proprio per evitare quella variante.

8. ♙g3 cxd4

Se subito 8... ♖e7?! è buona 9. ♙xg7 ♖g8 10. ♙xh7 cxd4 11. ♖d1!

9. cxd4 ♖e7 10. ♙d2 (ora naturalmente 10. ♙xg7?? perderebbe una torre) 10... 0-0 11. ♙d3 b6 12. ♖e2 la casa f4! 12... ♙a6 13. ♖f4 ♙d7 14. h4 il Bianco ha una fastidiosa iniziativa ad Est, ma se il Nero gioca la Francese la cosa non dovrebbe preoccuparlo più di tanto.