

INDICE

Presentazione	5
Glossario	10
Introduzione	11
Indice delle partite	557

VARIE 1. d4

cap. 1.	Difese rare dopo 1. d4	pag. 15
2.	Sistemi minori dopo 1. d4	17
	- Pseudo Benoni 1... e6, 2... c5	17
	- Sistema Keres 1... e6, 2... ♗b4+	18
	- Difesa Inglese 1... e6, 2... b6	19
	- Difesa Moderna 1... g6 (con c4)	20
	- 1... d6	25
	- 1... c5 Franco Benoni & Schmid Benoni	28
	- Benoni Antica	29
3.	Difesa Olandese 1... f5	31
	- Sistema di Leningrado	37
	- Olandese Classica	45
4.	Partita di Donna senza c4	59
	- Blackmar Diemer	59
	- Sistema Pseudo-Trompowsky	62
	- Sistema Veresov	62
	- Apertura Trompowsky 2. ♗g5	67
	- Sistema Colle (con e3)	79
	- Attacco Torre (con ♗g5)	84
	- Sistema di Londra (con ♗f4)	90

GAMBETTO DI DONNA 1. d4 d5 2. c4

cap. 5.	Sistemi minori dopo 2. c4	95
	- Difesa Cigorin 2... ♘c6	96
	- Controgambetto Albin 2... e5	100
	- Difesa Baltica 2... ♗f5	105

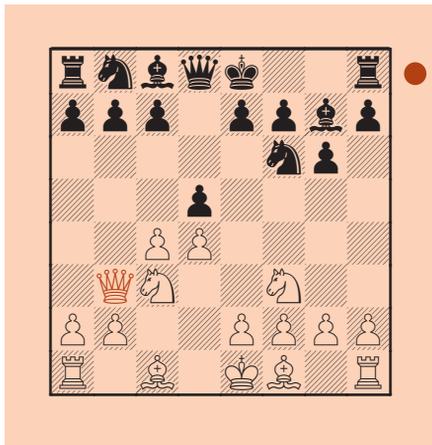
cap. 6.	Difesa Slava 2... c6	109
	- Variante 3. ♖c3	110
	- Variante di cambio 3. cxd5	112
	- Variante moderna 4... a6	118
	- Variante classica 4... dxc4	122
7.	Gambetto di Donna Accettato 2... dxc4	139
	- Variante 3. e4	141
	- Variante di gambetto 4. ♖c3	147
	- Variante classica 4. e3	149
8.	Difesa Tarrasch 3... c5	162
9.	Gambetto di Donna Rifiutato, Variante di cambio	179
10.	Gambetto di Donna con 5. ♕f4	187
11.	Gambetto di Donna con 4... ♕b4	193
	- Sistema Ragozin 5... h6	194
	- Sistema Westfalia 5... ♖bd7	195
-	- Sistema Pseudo-Westfalia 5... 0-0	198
	- Sistema Viennese 5... dxc4	199
12.	Difesa Semi-Tarrasch 4. ♖f3 c5	203
13.	Difesa Semi-Slava (con ... e6 e ... c6)	207
	- Gambetto Marshall/Alekhine 4. e4	208
	- Variante Noteboom	209
	- Anti-Merano 5. ♕g5	213
	- Variante di Mosca 5... h6	214
	- Sistema Botvinnik 5... dxc4	216
	- Anti-Merano 6. ♖c2	222
	- Difesa di Merano 5. e3 ♖bd7 6. ♕d3 dxc4	227
	- Cambridge Springs	234
14.	Gambetto di Donna Rifiutato con ... ♕e7	242
	- Gambetti Olandese & Peruviano	243
	- Sistemi con ♕xf6	245
	- Difesa Lasker 7... ♖e4	247
	- Variante Tartakower 7... b6	250
	- Difesa Ortodossa 6... ♖bd7	254

DIFESE INDIANE 1. d4 ♖f6 2. c4

cap. 15.	Gambetto di Budapest 2... e5 & Vecchia Indiana	264
16.	Gambetto Benko (Volga) 2... c5 3. d5 b5	275
17.	Difesa Benoni Moderna 2... c5 3. d5 e6	288
18.	Apertura Catalana 2... e6 3. g3	315
	- Aperta	316
	- Semiaperta	322
	- Chiusa	327
19.	Gambetto Blumenfeld 2... e6 3. ♖f3 c5 4. d5 b5	331
20.	Difesa Bogo-Indiana 2... e6 3. ♖f3 ♗b4+	335
21.	Difesa Ovest-Indiana 2... e6 3. ♖f3 b6	343
	- Variante Petrosjan 4. a3	351
	- Variante di fianchetto 4. g3	359
22.	Difesa Nimzo-Indiana 2... e6 3. ♖c3 ♗b4	379
	- Variante Kasparov 4. ♖f3	385
	- Variante Sämisch 4. a3	389
	- Variante 4. f3	394
	- Variante Capablanca 4. ♖c2	401
	- Variante Rubinstein 4. e3	413
23.	Difesa Grünfeld 2... g6 3. ♖c3 d5	433
	- Variante di fianchetto con g3	435
	- Variante di cambio 4. cxd5	445
	- Variante principale del sistema 7. ♗c4	462
	- Variante Russa 4. ♖f3 0-0 5. ♖b3	469
24.	Difesa Est-Indiana 2... g6 3. ♖c3 ♗g7	479
	- Variante di fianchetto con g3	480
	- Variante Averbakh 5. ♗e2 0-0 6. ♗g5	502
	- Variante Sämisch 5. f3	507
	- Variante Classica 5. ♖f3 0-0 6. ♗e2	525
	- Variante Mar del Plata 6. ♗e2 e5 7. 0-0 ♖c6	537

Variante Russa

1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5
4. ♘f3 ♗g7 5. ♖b3



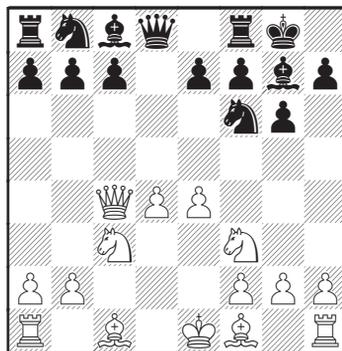
E' chiamata **Variante Russa** in quanto giocata a partire dagli anni '30 da grandi giocatori russi quali **Botvinnik, Smyslov** e **Bronstein**.

È rimasta sempre molto popolare anche nei decenni successivi ed è seconda come frequenza solo alla variante di cambio.

Modernamente giocatori come **Bareev, Karpov, Kozul, Piket** e **Sonsonko** hanno contribuito al suo sviluppo.

Con **5. ♖b3** il Bianco attacca per la **terza** volta il ♗d5 ed il Nero, se non vuole proseguire passivamente con la difensivistica **5... c6**, si trova "costretto" a prendere in **c4**

5... dxc4 6. ♖xc4 0-0 7. e4



Il centro è nelle mani del Bianco, ma questo non può preoccupare il Nero: cedere il centro è nello spirito della **Difesa Grünfeld**.

La questione sempre aperta nella Grünfeld è valutare l'entità del controgio nero sul centro bianco.

Rispetto alla **variante di cambio**, ci sono vantaggi e svantaggi.

Vediamo prima i punti a **favore**:

- Tutti i pezzi sono rimasti sulla scacchiera, il che favorisce chi ha più spazio, cioè il Bianco

- La ♖ in **c4** rende più difficile la spinta di reazione in **c5** costringendo il Nero a piani più involuti, o comunque per lui più rischiosi, per trovare un controgio adeguato

- La presenza del ♘ in **f6** rende la spinta in **e5** una possibilità latente

- In molte linee il Bianco ha l'opzione dell'arrocco lungo, possibilità non presente nella variante di cambio

Ed ora gli elementi **negativi**:

° La ♔ in c4 è un po' esposta ed i pezzi neri possono guadagnare tempi importanti importunandola.

° Nella variante di cambio il ♞f6 veniva cambiato col ♞c3, il che sguarniva l'ala di re e rendeva possibili pericolosi attacchi sulla colonna h: qui l'arrocco nero è leggermente più solido.

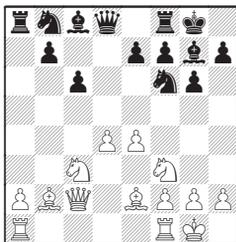
° Il Nero ha un leggero vantaggio di sviluppo che gli permette, almeno nella fase iniziale, di essere molto attivo.

Veniamo alle mosse: il Nero dispone di 5 risposte oltre a 7... ♞fd7!? che di solito rientra in B) o in E).

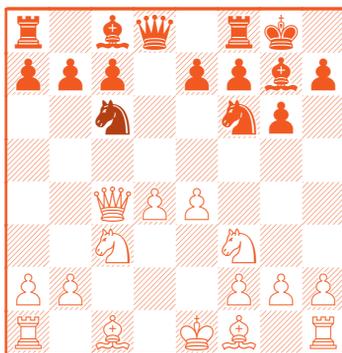
A) 7... c6 prepara ♚b6 o la spinta in b5 e poi in a5, ma senza c5 è difficile raggiungere la parità

8. ♚b3 questa mossa preventiva è spesso adottata nella Variante Russa. **8... a5!?** **9. ♙e2 a4** **10. ♚c2 a3** **11. 0-0!?** **axb2** **12. ♙xb2 (D)**

E' poco credibile che sia valsa la pena di usare tre tempi per cambiare un ♙a. Il Bianco sta un po' meglio ma la posizione del Nero rimane comunque giocabile.



B) 7... ♞c6 è una mossa che ha sempre avuto i suoi sostenitori: il Nero provoca la spinta del ♙d che irrigidisce il centro e si riserva ♙g4 e la tipica manovra ♞f6-d7-b6.



Naturalmente si tratta di una strategia rischiosa, ma che ben si adatta al tipico giocatore da Grünfeld.

8. ♙e2 la più giocata, ma merita attenzione anche **8. e5!?** Uno dei vantaggi di 7... ♞c6 rispetto a 7... ♙g4 è che su **8. ♙e3** è forte **8... ♞g4!**

8... ♙g4 più naturale di **8... ♞d7** che comunque è giocabile **9. ♙e3** (**9. d5!?** è più ambiziosa) **9... ♞b6** **10. ♚c5 ♞d7!?** (**Djuric**) **11. ♚a3 e5** con posizione di difficile valutazione.

9. d5 su **9. ♙e3 ♙xf3!** seguita da **10. ... e5** dà un buon gioco al Nero.

9... ♞a5! (D)



nella Grünfeld il Nero non teme queste mosse laterali.

9... ♖xf3 10. gxf3! ♜e5 11. ♚b3 dà vantaggio al Bianco.

10. ♚a4!? se 10. ♚b4 ♖xf3 11. ♖xf3 c6 12. 0-0 ♚b6!? con gioco equilibrato 10... ♖xf3 su 10... c6?? 11. e5 guadagna un pezzo.

11. ♖xf3 c6

12. 0-0 (D) 12.

b4? ♜xd5!

12...cxd5 dopo

la mossa di

Botvinnik

12... b5 13.

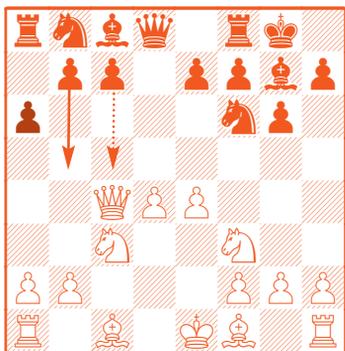
♚b4 a6 14.

♞d1 ♜d7 contro la minaccia c5 è ottima 15. ♜b1!! con vantaggio bianco

13. ♞d1 ♜c6 14. exd5 ♜e5 15.

♞e2 con coppia degli ♞♞ e vantaggio di spazio il Bianco sta po' meglio.

C) 7... a6



Già giocata nel 1935 da **Alekhine**

è detta **variante ungherese** perché molto usata dai magiari **Adorjan, Sax** e ultimamente da **Leko**.

L'idea è di allontanare la ♚ con b5 per poter poi spingere in c5, inoltre l'♞ può essere sviluppato in b7 da dove attacca e4. L'inconveniente è che attaccando la ♚ con i pedoni e non con i pezzi non si fa niente per lo sviluppo ed il Bianco può lanciare pericolosi attacchi.

Ora è inutile 8. a4 perché dopo 8... b5 il Bianco non può prendere in b5 e dopo 9. ♚b3 c5! il Nero sta bene, per cui il Bianco ha due alternative valide.

C1) 8. ♞e2 la continuazione più classica e solida 8... b5 9. ♚b3 c5! **D)** è importante rompere il fronte dei ♞ neri.

9... ♚b7

10. e5 ♜d5

11. 0-0 ha dato buoni risultati al Bianco.

10. dxc5

♞b7! 11. 0-0!

Il Bianco cede il ♞e4 ma intende mantenere il ♞c5; d'altronde 11. e5 ♜fd7 dà buon gioco al Nero.

11... ♜xe4 12. ♜xe4 ♞xe4 13. ♞g5

13. ♞f4!? potrebbe essere un miglioramento 13... ♜c6 14. ♚e3 ♚d5!?

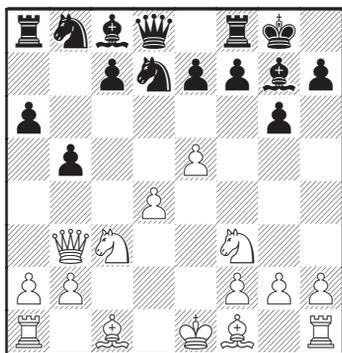
14... ♞f5 15. ♞h6!? dà un leggero



vantaggio del Bianco 15. ♖ad1
 ♗e6 la posizione è equilibrata.

C2) 8. e5 questo approccio diretto è altrettanto giocato.

8... b5! 9. ♗b3 ♘fd7



La posizione del diagramma è stata raggiunta in decine di partite ad alto livello, eppure non si sa ancora quale delle tre mosse qui giocabili sia la migliore.

10. h4 almeno da un punto di vista formale è la mossa più conseguente alla spinta in e5.

È un po' passata di moda la solida 10. ♗e3 ma rimane molto interessante 10. e6! fxe6 11. ♗xe6+ (11. ♗e3!? ♘b6 12. a4 è forse migliore) 11... ♔h8 12. ♗e4 ♘b6 13. ♗h4 5 mosse di donna per arrivare in h4 sembrano un impiego eccessivo di tempo per una manovra 13... ♘c6 14. ♗h6 e5 15. ♘g5 ♗e7 ed il Nero si difende agevolmente.

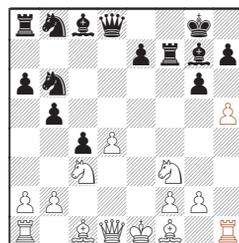
10... c5! 10... ♘b6 permette 11.h5 c5 12. hxg6 hxg6 13. dxc5 ♗e6 14. ♗c2! ♗f5 15. ♗d2! ♘6d7 16. ♗f4 ♘xc5 17. ♗h4 con forte attacco sulla colonna h

11. e6 c4 11... fxe6 12. h5 cxd4 13. hxg6 ♘c5 14.gxh7+ ♔h8 15. ♘h4 sembra troppo rischiosa per il Nero.

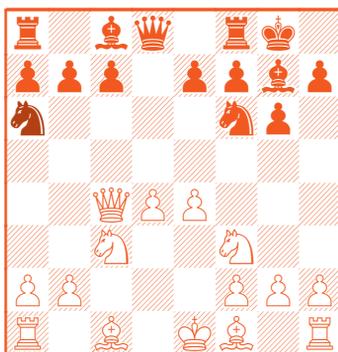
12. ♗d1 ♘b6

13. exf7+ ♖xf7 14. h5

(D) con gioco incerto

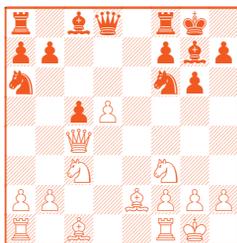


D) 7... ♘a6 (D) la variante Prins è diventata popolare negli anni '80 in seguito alla sua adozione da parte di Kasparov.



L'idea è di spingere in c5 e, dopo la conseguente avanzata in d5 da parte del Bianco, di attaccare con e6 il centro avversario, ottenendo

un vivace gioco di pezzi. Il ♖d passato può essere un'arma importante nelle mani del Bianco ma può anche diventare una debolezza
8. ♖e2 c5 9. d5 dopo **9. dxc5 ♖a5** il Nero recupera il ♖ e non ha problemi
9... e6 10. 0-0 exd5 11. exd5 (D)
 fin qui ci si arriva quasi forzatamente, ma a questo punto il Nero ha può scegliere tra diverse opzioni:



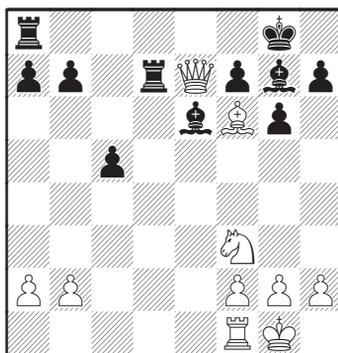
D1) 11... ♖e8 12. ♖d1 ♗b6 13. d6!? ♖e6 **14. ♗b5** necessita verifiche ma sembra buona per il Bianco.

D2) 11... ♖f5 12. ♖e3 se **12. ♖f4 ♖e8** (12... ♗b6!?) **13. ♖ad1 ♗e4 14. ♗b5** con gioco poco chiaro.

12... ♗b6! (D) qui sono state provate molte mosse ma migliore pare **13. b3! ♖fe8 14. ♖ad1 ♖ad8 15. h3** il Bianco ha il vantaggio teorico di un ♖ passato ben sostenuto, ma l'attività dei pezzi neri ne rende difficile la concretizzazione.

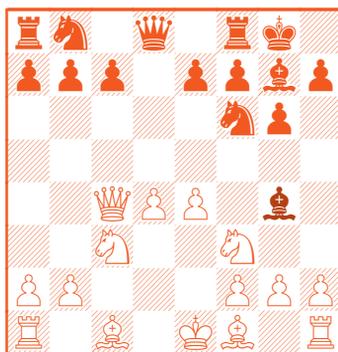


D3) 11... ♗b4!?(D) attacca **d5** e prepara **b6** e **♖a6**. Subito **11... b6!?** si è rivelata infatti insufficiente per **12. ♗h4! ♗xd5 13. ♖g5. 12. ♖g5 12. ♖d1 b6 13. ♗h4 ♗c2! 14. ♖b1 ♖f5** dà buon gioco la Nero **12... ♗bxd5 13. ♖ad1 ♗xc3 14. ♖xd8 ♗xe2+ 15. ♗xe2 ♖xd8 16. ♗e7 ♖e6! 17. ♖xf6 ♖d7**



18. ♗xc5 ♖xf6 la potente coppia degli ♖♗ fa sì che il Bianco non possa far valere il vantaggio materiale.

E) 7... ♖g4 è la **variante Smyslov**

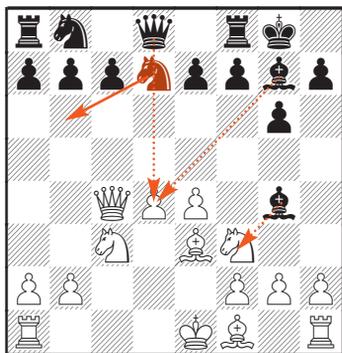


Anche se ormai superata in popolarità dai due sistemi appena visti, per la sua storia rimane fondamentale per la comprensione della variante Russa.

Basti pensare alla celeberrima **Botvinnik-Fischer** del 1962 che purtroppo è rimasta l'unica partita tra i due ex campioni del mondo.

La mossa d'♗ è abbastanza ovvia: si sviluppa un pezzo e si fa pressione sul centro; il difficile viene dopo.

Il Bianco prosegue con **8. ♗e3** (8. ♗e2 ♖c6 rientra nella variante B) e qui arriva il vero contributo di **Smyslov**, e cioè **8... ♜fd7!** (D) da lui giocata già nel 1947.



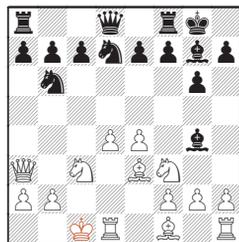
La mossa non è molto naturale, tanto è vero che lo stesso **Smyslov** in precedenza aveva giocato la dubbia **8... ♖c6** che dopo **9. d5!** dà vantaggio al Bianco. La ritirata del ♖ fa pressione immediata sul ♗d4: ad esempio su **9. ♗e2 ♜b6** **10. ♖b3?**

(10. ♖d3 o 10. ♖c5 sono necessarie) **10... ♗xf3** **11. ♗xf3 ♗xd4** ed il Bianco non ha sufficiente compenso dopo **12. ♖d1 e5**. Ora il Bianco dispone di tre opzioni principali:

E1) 9.0-0-0 usata con successo da **Smyslov** (col Bianco!) contro **Botvinnik** nel match del 1957, non è mai stata popolare eppure la performance è ottima. Evidentemente il tipico giocatore da 1. d4 ha qualche resistenza ad arroccare lungo!

Va però detto che col nuovo millennio questa mossa spavalda si vede un po' più spesso. In terreno ancora così poco esplorato è difficile indicare una linea tipica: quella che segue è solo una delle tante continuazioni possibili: **9... ♜b6** **9... c6!?** **10.**

♖c5 ♜8d7
10... e6!? **11.**
♖a3 (D) e5!?
12. d5 ♗xf3
13. gxf3 ♖h4
 con gioco poco chiaro.



E2) 9. ♖d1 rientra in E3) qualora il nero giochi **♜b6** ed il Bianco ritiri la ♖ in **b3** **9... ♜c6!** **9... ♜b6** **10. ♖c5!?** **10. ♗e2** **10. ♖b3 e5!** **10... ♜b6** **11. ♖c5** ora è tardi per andare in **b3** perché si perde il ♗d4, mentre è possibile **11. ♖d3!?**