

Indice

Legenda dei simboli scacchistici.....	8
Presentazione di Anish Giri.....	9
Introduzione.....	11
Come è organizzato questo libro.....	13
Ordini di mosse.....	15

Capitolo 1

Deviazioni alla terza mossa	17
Conclusioni.....	24

Capitolo 2

Partita Italiana: deviazioni alla quarta mossa	25
Conclusioni.....	29

Capitolo 3

Due Cavalli senza ...♘c5	31
Conclusioni.....	48

Capitolo 4

Il Nero gioca ...d7-d5	49
4.1 Il finale.....	49
4.2 6...d5, 8.a4.....	54
4.3 Il Nero gioca ...d7-d5 in un secondo momento.....	59
4.4 L'ordine di mosse con 6.♗bd2.....	62
Conclusioni.....	65

Capitolo 5

Linee minori a disposizione del Nero	67
5.1 Il Nero ritarda ...0-0.....	67
5.1.1 Il Nero gioca ...♘g4.....	67
5.1.2 Il Nero prova a giocare ...g7-g5 o ...h7-h5.....	70
5.2 Il Nero punta alla spinta ...f7-f5.....	72
5.3 Il Nero gioca ...♗f6-d7-c5-e6.....	74
5.4 Il Nero mantiene l'♘c5.....	75
5.4.1 Senza ...a7-a6.....	75
5.4.2 Con ...a7-a6.....	76
5.4.3 Il Nero gioca ...a7-a5.....	78
5.5 Il Nero gioca ...♘b6.....	80
Conclusioni.....	82

Capitolo 6

Il trasferimento del cavallo in g6	83
6.1 Il trasferimento diretto.....	83
6.2 Il Nero gioca prima ...♘b6.....	85
6.3 Il Nero gioca ...a7-a6 e ...♘a7.....	90
Conclusioni.....	100

Capitolo 7

Il Nero gioca ...♗h5	101
7.1 Senza ...h7-h6.....	101
7.2 Con ...h7-h6.....	104
Conclusioni.....	109

Capitolo 8

Il Nero gioca ...♗e6 111

8.1 **Il Nero omette ...h7-h6** 111

8.1.1 10...♗xb3 111

8.1.2 10...♗d7 e 10...♗h5 114

8.1.3 Il Nero gioca ...d6-d5 115

8.2 **Il Nero gioca presto ...h7-h6** 118

8.2.1 Il Nero non cerca la spinta ...d6-d5... 118

8.2.2 Il Nero gioca una rapida ...d6-d5 125

Conclusioni 141

Capitolo 9

Alternative per il Bianco 143

9.1 **L'ordine delle prime mosse del Bianco** .. 143

9.1.1 La scelta fra 2...♗f3 e 2...♗c4 143

9.1.2 Alternative contro 4...♗e7 144

9.2 **Il Bianco ritarda 0-0** 144

9.3 **Il Bianco gioca 4.0-0** 145

9.3.1 6.h3 145

9.3.2 6.♖e1 146

9.4 **Il Bianco gioca presto a2-a4** 147

9.4.1 Il Nero gioca ...a7-a5 148

9.4.2 Il Nero gioca ...a7-a6 150

9.5 **Il Bianco gioca 0-0 e ♗g5** 153

Conclusioni 156

Capitolo 10

Repertori col Nero 157

Capitolo 11

Strategia 163

11.1 **L'incubo del Nero:**
il cavallo dominante in f5 163

11.1.1 Il pedone 'g' del Bianco usato
come ariete 163

11.1.2 Il sacrificio del ♗f5
con la ricattura gxf5 165

11.2 **Pressione sulle case bianche** 167

11.3 **Vantaggio di spazio** 174

11.4 **L'iniziativa** 180

11.5 **Strategie alternative per il Bianco** 207

11.5.1 Una precoce ♗e3 207

11.5.2 Il Bianco ritarda l'arrocco 211

Capitolo 12

Finali tipici 215

Capitolo 13

Esercizi di tattica 225

Strategie tipiche 238

Capitolo 14

Soluzioni 241

Soluzioni degli esercizi strategici 270

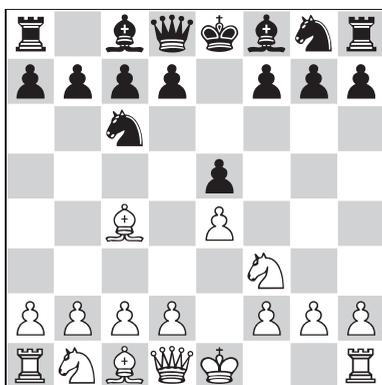
Bibliografia 277

Indice delle partite 279

Come è organizzato questo libro

L'idea della Partita Italiana è occupare il centro con i pedoni con c2-c3 e, al momento opportuno, d3-d4. Ai vecchi tempi, il Bianco giocava quasi esclusivamente d2-d4 in una sola mossa e in una fase molto precoce della partita, ma la pratica moderna e l'analisi con il sostegno dei computer hanno dimostrato che questa condotta non offre vantaggio, perché, dopo qualche fiammata iniziale, l'iniziativa del Bianco si spegne. Per questo motivo qui suggeriamo una cottura a fuoco più lento del precedente, con c2-c3 e, al principio, soltanto d2-d3. Questo approccio ha cominciato a fare breccia nella pratica di gioco dei grandi maestri relativamente tardi, negli anni Settanta, ma da allora sono stati fatti parecchi passi in avanti. Può essere paragonato alle varianti della Spagnola con c2-c3 e d2-d3, e di fatto talvolta vi si rientra per trasposizione.

1.e4 e5 2.♘f3 ♞c6 3.♙c4



Questa è la posizione di partenza che studieremo in questo libro. Il Bianco vuole arroccare corto, giocare c2-c3, d2-d3, h2-h3, ♖e1, ♘b1-d2-f1 e poi proseguire con ♘g3, ♙e3 o d3-d4. Il piano è semplicissimo da ricordare e anche le strategie per applicarlo sono estremamente chiare.

3...♔c5

Per le varianti minori come 3...g6 si veda il Capitolo 1.

3...♘f6 4.d3 ♕c5 (l'altra mossa principale, 4...♕e7, e le sottovarianti sono esaminate nel Capitolo 3) 5.c3 è una trasposizione.

4.c3

4.0-0, invertendo l'ordine di mosse, è analizzata nel Capitolo 9. In tal caso è molto importante che il Bianco non abbia giocato h2-h3 se l'avversario non ha ancora arroccato.

La mossa ha l'obiettivo di impedire una rapida ...d7-d5.

4...♘f6

Le varianti secondarie come 4...♞f6 sono esaminate nel Capitolo 2.

5.d3!?

La mossa che identifica la nostra linea del Gioco Piano.

5.d4, nello spirito dei tempi che furono, è la variante principale storica, oggi giorno resa obsoleta dalla mossa del testo.

5...d6

5...d5? è un errore tipico, a cui segue 6.exd5 ♘xd5 7.♞b3+-.

5...0-0 6.0-0 (per l'ordine di mosse 6.♘bd2, con l'idea di rispondere a una rapida ...d7-d5 con exd5 seguita da ♗e4, si veda il Capitolo 4.4) 6...d6 è una trasposizione (per 6...d5 si vedano i Capitoli 4.1 e 4.2, e per 6...a6 7.♘bd2 d5 il Capitolo 4.3).

5...a6 6.0-0 ♕a7 (6...0-0 7.♘bd2 ♕a7 8.h3 d5 è la stessa cosa) 7.♘bd2 0-0

8.h3 d5 è un altro ordine di mosse che ci riporta al Capitolo 4.3 (8...d6 rientra nella linea principale).

6.0-0 0-0

6...♕b6 con l'idea ...♘c6-e7-g6 è affrontata nel Capitolo 6.2.

6...♕g4 7.♘bd2: Capitolo 5.1.

7.♘bd2

Questo ordine di mosse è impiegato dagli specialisti Giri e Nisipeanu.

L'alternativa è l'approccio moderno 7.a4!? con l'idea ♘b1-a3-c2 (Capitolo 9.4).

7...a6

7...♗e7: Capitolo 6.

7...♗a5 è controbattuta da 8.♕b5!? (il computer preferisce 8.♕xf7+ ♞xf7 9.b4±, ma è tutto più ingarbugliato)

8...a6 9.♕a4 b5 10.♕c2±;

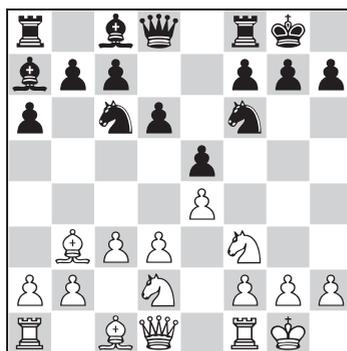
7...♕e6 8.b4: Capitolo 5.4.

7...a5: Capitolo 5.4.3.

8.♕b3

L'alfiere deve essere messo al riparo dalla minaccia potenziale ...♗a5.

8...♕a7



Per 8...♔e6 9.h3 o 9.♖e1, si vedano rispettivamente i Capitoli 8.1.3.2 e 8.1.3.3.

9.♙c2 è la mossa scelta da Anish Giri per tenere in gioco l'alfiere campochiaro – si veda la partita Giri-Anand nel Capitolo Strategia per un repertorio fondato sulla risposta ♙c2 contro ...♔e6 del Nero.

9.h3!

Un'idea importante da ricordare, perché 9.♖e1?! può andare incontro a 9...♗g4 10.♖e2 ♖h8 11.h3 ♗h6 (anche la diretta 11...f5!? è interessante) 12.♗f1 f5 e il Nero è nel suo elemento.

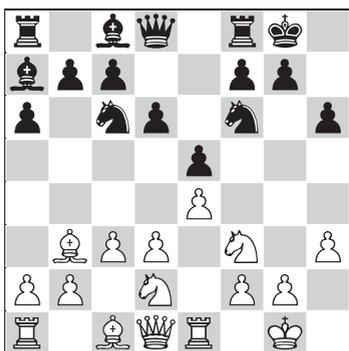
9...h6

9...♗e7: Capitolo 6.3.

9...♔e6 10.♖e1: Capitolo 8 (per l'interessante alternativa 10.♙c2, rimandiamo ancora alla Giri-Anand nel Capitolo Strategia).

Dopo 9...♗h5, è molto importante 10.♗c4!. Si veda il Capitolo 7.1.

10.♖e1



10...♖e8

10...♔e6 11.♗f1: Capitolo 8. 11.♙c2 è un ordine di mosse diverso.

10...♗h5: Capitolo 7.2.

11.♗f1 ♔e6 12.♗g3

12.♙c2 è un ordine di mosse diverso.

12...♗d7

12...d5: Capitolo 8. A 12...♙xb3 di solito si risponde con 13.♗xb3 (Capitolo 8), ma se il Nero ha giocato ...h7-h6 il Bianco può prendere seriamente in considerazione la ricattura 13.axb3!? (Capitolo 8).

13.♙c2 d5

Capitolo 8.

Ordini di mosse

In genere, lo schema di sviluppo principale 0-0, ♖e1, ♗bd2-f1-g3 (per l'approccio moderno con a2-a4 e ♗b1-a3-c2 si rimanda al Capitolo 9) e ♙b3-c2 è giocabile in qualsiasi ordine. A volte esistono mosse specifiche che consentono di creare maggiore pressione, ma il nostro schema è di solito sempre giocabile. Tuttavia, alcuni accorgimenti vanno tenuti bene a mente:

1. Prima di giocare ♖f1-e1 c'è da controllare che ...♗g4 non sia pericolosa. Altrimenti il Nero può proseguire rapidamente con ...f7-f5. Nella nostra linea principale di repertorio, ♖e1 è giocata molto tardi.
2. La spinta h2-h3 è da eseguire, generalmente, solo dopo che il Nero ha

arroccato, o si corre il rischio di subire l'assalto ...g7-g5-g4. Inoltre il Nero può sacrificare in h3 in svariate circostanze, soprattutto se l'alfiere camposcuro controlla la diagonale a7-g1. Quindi fate attenzione!

3. Assicuratevi di poter rispondere alla spinta ...d7-d5 nel modo che volete voi, o in alternativa impedite-la con ♖e1. Nel nostro ordine di mosse con ♜bd2 il Bianco in genere dispone di ♜e4 o ♖e1 come contromisure a una precoce ...d7-d5, ma sono linee da studiare approfonditamente perché è importante sfruttare l'iniziativa in modo diretto.
4. Sugeriamo di mantenere l'alfiere campochiaro in b3 il più a lungo possibile, e di ritirarlo soltanto alla 13^a mossa – Capitolo 8 – ma è buona anche l'idea di rispondere con ♙c2 ogni qual volta il Nero gioca ...♙e6 (alcune linee guida per co-
5. L'alfiere campochiaro di solito rimane in c4 finché non c'è la minaccia ...♜a5. A quel punto ♙b3 è da giocare.
6. L'avanzata centrale d3-d4 non va fatta troppo presto, ma dopo adeguata preparazione, e solitamente dopo che il ♜b1 si è già trasferito in g3.
7. ...♙g4 non è in genere pericolosa, anzi può fare il gioco del Bianco.
8. Ricordate di rispondere a 9...♜h5 con 10.♜c4!. Questa è un'eccezione al nostro schema standard (Capitolo 7.1).

Un modo per farsi un'impressione generale di un'apertura può essere quello di scegliersi un eroe e studiare le sue partite. In questo caso vi suggeriamo per esempio Giri, Nisipeanu, Saric, Delchev, Short, Socko, Tiviakov, Areschenko, Anna Muzychuk e Hou Yifan.

1

Deviazioni alla terza mossa

Nel primo capitolo esamineremo le mosse più o meno sensate a eccezione di 3...♔c5 e 3...♞f6.

Tre di queste – 3...f5?!, 3...♞d4?! and 3...h6?! – sono dubbie perché il Nero trascura lo sviluppo. Il Bianco va in vantaggio con risposte naturali. Dopo 3...d6 o 3...♙e7, il Bianco può rientrare in linee esaminate nel Capitolo 3, ma offriremo anche una possibilità indipendente che può portare il Bianco in vantaggio. 3...g6 è un tentativo interessante di evitare sentieri teorici troppo battuti. Il piano del Nero è un po' lento, e dunque il Bianco deve giocare energicamente al centro: con un bel sacrificio di pedone può conquistare l'iniziativa e assicurarsi una posizione migliore dopo la fase d'apertura.

1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.♙c4

Le prossime mosse sono giocate perlopiù a livello amatoriale.

3...g6

Questa è una possibilità da prendere in seria considerazione. Il Nero vuole sviluppare l'alfiere in g7 e il cavallo g8 in e7.

A) 3...f5?!

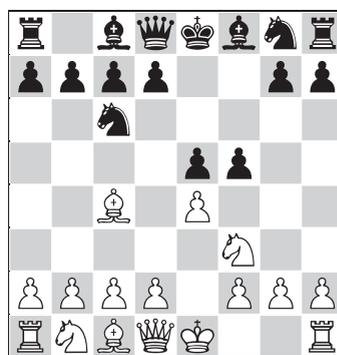


diagramma d'analisi

Una mossa estremamente aggressiva che indebolisce il lato di re e va contro i principi generali dell'apertura. Il Bianco ottiene un grande vantaggio sia con 4.d4 che con 4.d3.

A1) **4.d4** e adesso:

A11) **4...fxe4 5.♞xe5 d5 6.♙b5 ♞d6 7.c4! a6 8.♙xc6+ 8.♙a4 b5 9.cxb5 ♞xe5 10.dxe5 ♞xe5 11.b6+ ♙d7 12.♙xd7+ ♙xd7 13.♙e3 ♙b4+ 14.♞c3 ♙xc3+ 15.bxc3 cxb6 16.♙d4±** Wosch-Daenen, LSS email 2007. **8...bxc6 9.0-0 ♞f6 10.♞c3 ♙e7 11.♙f4 ♞e6 12.f3±** Stanitz-Daenen, ICCF email 2009;

6

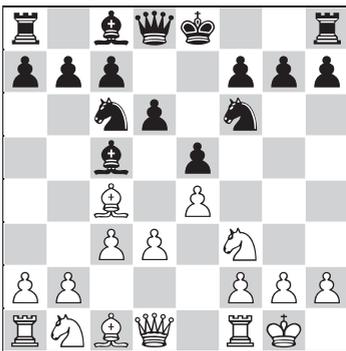
Il trasferimento del cavallo in g6

Il Nero vuole copiare la nostra strategia e trasferire il cavallo da c6 al lato di re. In c6 infatti non è ottimamente piazzato, perché il pedone c3 ne limita l'azione, mentre da g6 può prima o poi saltare in f4. L'idea può essere implementata direttamente oppure dopo ...♖b6 o ...a7-a6 seguita da ...♗a7. Il problema è che servono molti tempi per portarla a compimento, durante i quali il Bianco può trasferire il cavallo dal lato di donna in g3 e realizzare la spinta d3-d4.

6.1 Il trasferimento diretto

Qualche volta Sergey Karjakin ha messo in atto questo piano, quindi non è da sottovalutare. Vi suggeriamo di utilizzare l'ordine di mosse seguente, che ad ogni modo corrisponde al nostro approccio principale:

1.e4 e5 2.♗f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3
♘f6 5.d3 d6 6.0-0



6...0-0

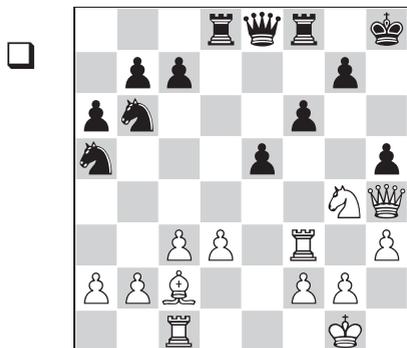
Alla diretta 6...♗e7 si può rispondere in modo analogo con l'immediata 7.d4 ♖b6?! 7...exd4N 8.cxd4 ♖b6 9.♗c3±. 8.dxe5 ♗xe4 9.♞a4+ ♗f8 (la partita Moller-Abersten, Goteborg 1901, proseguì 9...c6N 10.♙xf7+ ♗xf7 11.♞xe4 ♙f5 12.♞f4±) 10.♙xf7N ♗c5 11.♞f4 ♗d3 12.♞c4±.

7.♗bd2

7.h3 ♗e7 8.♞e1 ♗g6 9.♗bd2 c6 10.♗f1 d5 11.exd5 ♗xd5 12.♗g3 h6 è stata giocata nella Ivanchuk-Karjakin, Medias 2011 e qui il suggerimento di Viorel Iordachescu 13.♗h5!?N merita grande attenzione.

7...♗e7

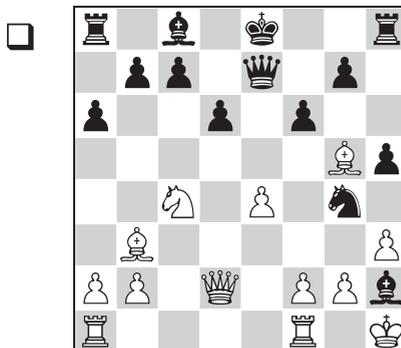
Esercizio 43



Il Bianco ha concentrato gran parte delle truppe sul lato di re. In che modo ha proseguito l'attacco?

(Soluzione a pagina 264)

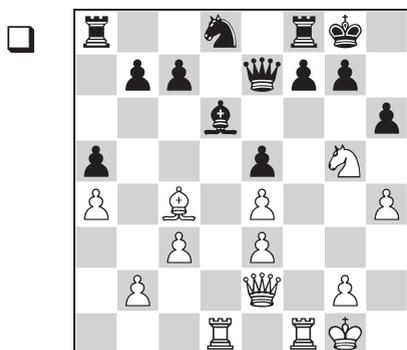
Esercizio 45



Come può il Bianco sfruttare il suo vantaggio di sviluppo in questa caotica posizione?

(Soluzione a pagina 265)

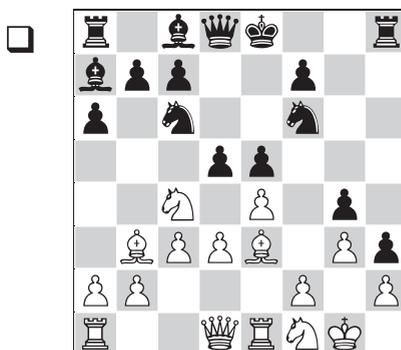
Esercizio 44



Un giovane Grande maestro ungherese ci dà un assaggio delle sue doti combinate. Siete in grado di fare altrettanto?

(Soluzione a pagina 265)

Esercizio 46

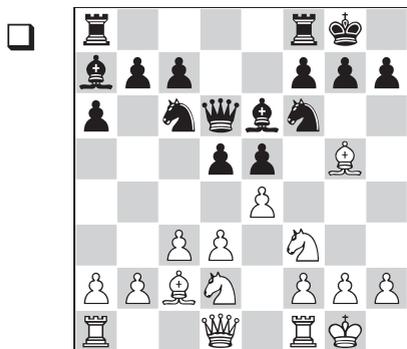


Il Nero si è lanciato in un attacco alla garibaldina. Come può il Bianco punire tale avventatezza?

(Soluzione a pagina 266)

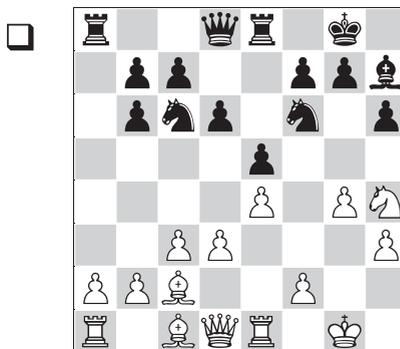
Strategie tipiche

Esercizio 50



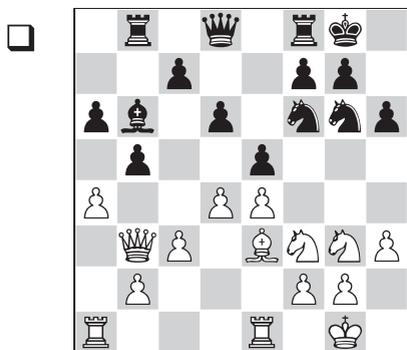
Come proseguire?
(Soluzione a pagina 270)

Esercizio 52



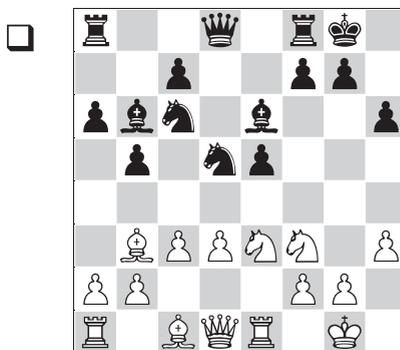
Si deve giocare staticamente o dinamicamente?
(Soluzione a pagina 271)

Esercizio 51



Come mettere a frutto l'iniziativa del Bianco?
(Soluzione a pagina 270)

Esercizio 53



Come mettere a frutto l'iniziativa del Bianco?
(Soluzione a pagina 271)