

Claudio Pantaleoni

IL LIBRO COMPLETO DELLE

APERTURE

apprendere bene e velocemente
le mosse, i piani, le idee

LE DUE TORRI

Prefazione

Nel corso della mia lunga carriera scacchistica, mi è capitato più volte di giocare dei tornei, nazionali e internazionali, insieme a Claudio Pantaleoni.

In quelle occasioni, sono sempre rimasto ammirato dalla sua conoscenza enciclopedica delle aperture, e dalla disinvoltura e curiosità con cui applicava poi questa sua cultura teorica nel gioco a tavolino, anche con avversari molto qualificati.

Forte del suo spirito di sperimentatore, non mancava di lanciarmi qualche frecciatina (con la consueta bonomia) per le mie scelte piuttosto conservative e un po' limitate nell'affrontare la fase iniziale della partita.

Visto lo sviluppo impetuoso che hanno avuto gli scacchi negli ultimi 15 – 20 anni grazie all'informatica e ad Internet, devo riconoscere che Claudio aveva ragione, e un repertorio di aperture più ampio mi sarebbe stato (e mi sarebbe tuttora) molto utile per affrontare gli avversari, sorprendendoli di tanto in tanto.

Claudio Pantaleoni ha sintetizzato il suo vasto sapere, già esposto brillantemente nei tre volumi della *Grande Enciclopedia "Capire le aperture"*, in questo testo, realizzando un libro che consente di avere un quadro preciso delle principali caratteristiche di un'apertura, valutare se si adatta al proprio stile di gioco ed, eventualmente, decidere di approfondirla.

Di ciascuna sono esposti con estrema chiarezza, e con un'impostazione volutamente didattica, gli elementi essenziali, in modo da agevolare una prima comprensione delle posizioni e dei loro possibili sviluppi.

Certamente si rivolge soprattutto a giocatori di livello medio, ma penso che chiunque (me compreso) possa trovare preziosi spunti per ampliare il proprio repertorio.

Oltre ad essere uno strumento utile e stimolante, *Il Libro completo delle aperture* è anche – cosa che non guasta mai - un'opera di piacevole lettura.

Michele Godena

Grande Maestro, cinque volte Campione Italiano Assoluto

Indice

Introduzione	pag. 11
1. e4	
Partita del Centro	52
Gambetto Danese	52
Partita di Alfiere	53
Partita Viennese	54
Gambetto di Re	56
Controgambetto Lettone e altre minori dopo 2. ♘f3	60
Difesa Philidor	62
Difesa Russa	63
Apertura Ponziani	66
Gambetto Göring e Gambetto Scozzese	67
Partita Scozzese	68
Partita dei Quattro Cavalli	70
Difesa Ungherese	71
Gambetto Evans	72
Gioco Piano	73
Partita Italiana	74
Difesa dei Due Cavalli	76
Partita Spagnola (Ruy Lopez)	79
- Spagnola senza ...a6	80
- Variante di Cambio	85
- Steinitz ritardata	88
- Arcangelo	89
- Spagnola Aperta	91
- Attacco Marshall	98
- Spagnola Chiusa	100
Difese minori dopo 1. e4	106
Difesa Nimzowitsch	107
Difesa Scandinava	108
Difesa Alekhine	110
Difesa Moderna (senza c4)	113
Difesa Pirc	115
Difesa Caro Kann	119

Difesa Francese	133
- Variante Tarrasch	138
- Variante Classica	145
- Variante Winawer	149
Difesa Siciliana	159
- Variante Alapin	161
- Siciliana Chiusa	165
- Rossolimo	169
- Löwenthal e Kalashnikov	172
- Sveshnikov/Lasker/Pelikan	173
- Dragone Accelerato	176
- Variante dell'inchiodatura	181
- Kan	182
- Paulsen Taimanov	185
- Siciliana Quattro Cavalli	190
- Variante Moskow	191
- Siciliana Classica	195
- Richter-Rauzer	196
- Dragone	199
- Scheveningen	205
- Sozin-Velimirovic	210
- Najdorf	214

1. d4

Sistemi minori dopo 1. d4	229
Difesa Olandese	237
Partita di Donna senza c4	251
Difesa Chigorin	269
Controgambetto Albin	271
Difesa Baltica	273
Difesa Slava	275
Gambetto di Donna Accettato	290
Difesa Tarrasch	300
Gambetto di Donna Rifiutato, Variante di cambio	309
Gambetto di Donna con 5. ♘f4	312
Gambetto di Donna con 4... ♙b4	315
Difesa Semi-Tarrasch	320

Difesa Semi-Slava	322
- Anti-Merano	325
- Difesa di Merano	331
- Cambridge Springs	337
Gambetto di Donna Rifiutato con ♔g5	339
Gambetto di Budapest	352
Vecchia Indiana	354
Gambetto Benko	357
Difesa Benoni Moderna	363
Apertura Catalana	375
Gambetto Blumenfeld	383
Difesa Bogó-Indiana	385
Difesa Ovest-Indiana	388
Difesa Nimzo-Indiana	402
Difesa Grünfeld	427
Difesa Est-Indiana	449

1. ♘f3

1... ♘f6	488
1... d5	489
Sistema Reti	491
Attacco Est-Indiano	499

1. c4

1... ♘f6	504
Inglese Simmetrica 1... c5	514
Inglese 1... e5	530

Minori

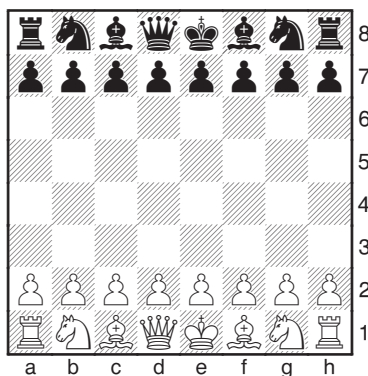
Apertura 1. g3	551
Apertura Larsen	552
Apertura Bird	555
Apertura Van Geet	558
Apertura Sokolsky	561
Attacco Grob	564
Aperture rare	565

Introduzione

Introduzione

Cosa sono le aperture?

Come dice il nome, le aperture trattano la prima fase della partita, cioè il modo in cui i due giocatori “aprono” il gioco.



La madre di tutte le posizioni

Da molti secoli questa posizione, da cui nasce tutto ciò che conosciamo ed amiamo degli scacchi, affascina i giocatori e gli studiosi desiderosi di penetrarne i segreti: una volta il Grande Maestro Bronstein pensò 45 minuti alla prima mossa e a quanti chiesero spiegazioni, rispose che era andato in estasi nella contemplazione delle sue infinite possibilità.

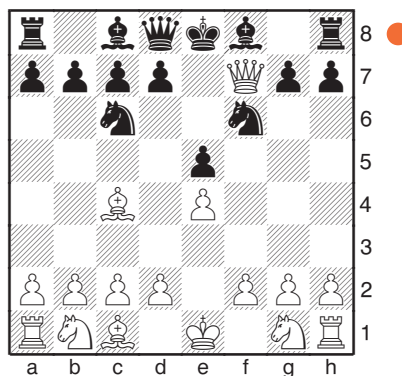
È normale che la teoria delle aperture, come tutte le “scienze”, si sia sviluppata inizialmente per tentativi e con uno scopo eminentemente pratico, e cioè quello di vincere velocemente, magari usando qualche **trucco** ben preparato.

Contro i principianti la cosa può anche funzionare. Pensiamo a quante migliaia di vittime ha fatto l’antico e celeberrimo **Matto del Barbiere** (*Scholar’s mate* per gli Inglesi e Matto del Pastore per i giocatori di lingua spagnola).

Vediamolo: **1. e4** la mossa che fin dal più lontano passato è apparsa la più naturale: il

Bianco occupa il centro ed apre la strada all’Alfiere e alla Donna

- 1... **e5** il Nero fa lo stesso
2. **♘c4** attacca il punto f7 che è difeso solo dal Re
- 2... **♗c6** una normale mossa di sviluppo
3. **♙h5** il Bianco ci prova
- 3... **♘f6??** sviluppa il Cavallo ed attacca la Donna... ma
4. **♙xf7** scacco matto.



Non è sempre così facile

Qual è il problema di questo approccio? Che un matto così il giocatore con i pezzi neri non se lo scorda più: la prossima volta giocherà **3... g6** e la mossa di Donna si rivelerà un’inutile perdita di tempo.

Imparate ad essere oggettivi, evitate la tentazione del trucco se volete migliorare il vostro livello di gioco.

La Teoria deve cercare, ammesso che ci sia, una verità oggettiva: le trappole non le interessano.

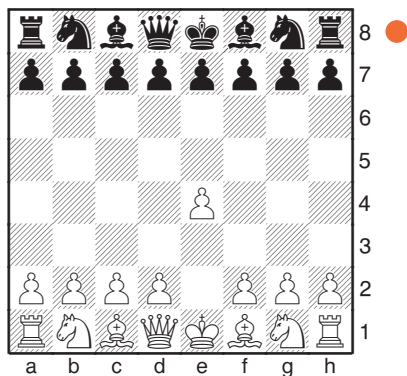
Preso atto che ogni tentativo di vincere precocemente veniva inevitabilmente frustrato in caso di risposta corretta dell’avversario, si provò ad esaminare tutte le alternative possibili. Ma un semplice calcolo matematico fu davvero scoraggiante.

Vediamo i numeri.

Introduzione

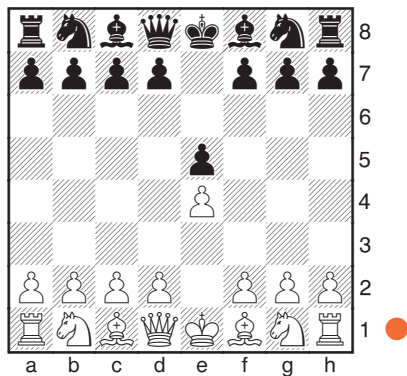
Diamo i numeri

All'inizio della partita il Bianco ha **20** mosse legali e lo stesso il Nero.



Una su 20

Quindi dopo la prima mossa - per **mossa** si intende quella del Bianco più quella del Nero, mentre per indicare la mossa di un singolo colore si parla di **semimossa** - le possibilità sono **400!**

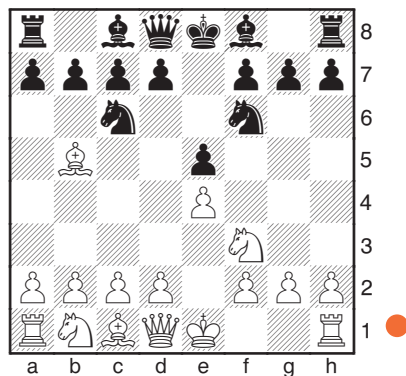


Una su 400

Una volta eseguite le prime due semimosse il calcolo delle mosse legali diventa estremamente complesso (esse tendono ad aumentare visto che, con la spinta dei pedoni, i pezzi hanno più spazio per muoversi) ma per semplicità facciamo finta che rimangano fisse al valore di 20 mosse possibili.

In questo caso dopo 2 mosse complete le possibilità sono già **160.000**.

Il numero si impenna alla mossa successiva e, ad esempio, la popolare **variante di Berlino** della **Spagnola** **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♗f6** rappresenta uno dei 64 milioni di possibili continuazioni!



Una su 64.000.000

È intuibile che con questa progressione si raggiungono presto numeri astronomici: basti dire che le possibilità dopo 40 mosse sono un numero più alto degli atomi nell'Universo!

Appare chiaro che un'analisi a tappeto non è facilmente praticabile!

Ma allora non c'è speranza? Il gioco degli scacchi è troppo difficile per l'essere umano?

A volte questo dubbio legittimo si fa strada nella nostra coscienza (specie dopo una brutta sconfitta) ma non disperiamo...

Solo mosse logiche

Se le possibili mosse sono un numero non gestibile da un cervello umano, per fortuna molto meno sono le **mosse logiche**, le uniche che meritano di essere prese in considerazione.

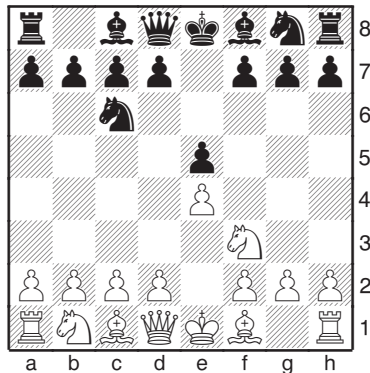
Certo il concetto di mossa logica è molto soggettivo... tanto è vero che i computer non di rado propongono delle mosse di cui noi esseri umani - almeno inizialmente - non vediamo il senso.

Introduzione

Comunque sia si tratta di mosse che hanno uno scopo, un obiettivo, magari dubbio, forse discutibile, ma sempre con dietro un'idea.

Vediamo ad esempio la classica posizione di apertura che deriva da:

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6:



Cinque su 26

Qui il Bianco ha a disposizione 26 mosse legali.

Ma di queste quante hanno un senso? Vediamole una per una.

Per cominciare scartiamo quelle palesemente cattive:

- 3. ♙a6
 - 3. ♘d4
 - 3. ♘xe5
 - 3. ♘h4
 - 3. ♘g5
 - 3. b4
- } queste lasciano pezzi o pedoni in presa

poi le mosse chiaramente dubbie:

- 3. ♘g1 *mossa di antisviluppo*
- 3. ♚e2
- 3. ♙d3
- 3. ♖g1 *non si può più arroccare*
- 3. g4 *3... ♘f6 attacca e4 e g4*
- 3. ♘a3 *3... ♙xa3 rovina la struttura pedonale bianca*

Scartiamo poi le mosse inutili:

- 3. a4 *non fanno danni ma non favoriscono in alcun modo lo sviluppo*
- 3. h4

Questo non va bene: negli scacchi la passività non paga.

Rimangono poi quelle con una parvenza di senso tipo:

- 3. b3 *per sviluppare i rispettivi alfieri in fianchetto*
- 3. g3
- 3. a3 *per impedire inchiodature in b4 o in g4*
- 3. h3
- 3. c4 *controlla due volte d5*

Troppo poco per essere prese in considerazione dalla Teoria.

Vi sono poi le due mosse

- 3. d3 *chiude l'alfiere f1*
- 3. ♙e2 *naturale ma passiva*

che pur essendo giocabili non sono abbastanza propositive per essere prese in considerazione. Infatti esse non fanno nulla per il controllo del centro nè pongono i presupposti per un attacco, o almeno per un'iniziativa, che nelle Aperture Aperte è uno storico atout nelle mani del Bianco.

Abbiamo quindi scartato (nel senso che non meritano di essere prese in considerazione) 21 mosse delle 26 possibili.

Ne rimangono quindi solo 5, che andiamo ad elencare in ordine crescente di popolarità:

- 3. c3 prepara d4: **Apertura Ponziani.**
- 3. ♘c3 una normale mossa di sviluppo: dopo 3... ♘f6 siamo nella **Partita dei Quattro Cavalli.**
- 3. d4 occupa il centro: **Partita Scozzese.**
- 3. ♙c4 adocchia il debole punto f7: introduce la **Partita Italiana** e la **Difesa dei due Cavalli.**
- 3. ♙b5 mette sotto pressione il ♙e5 attaccando il suo difensore: la **Partita Spagnola.**

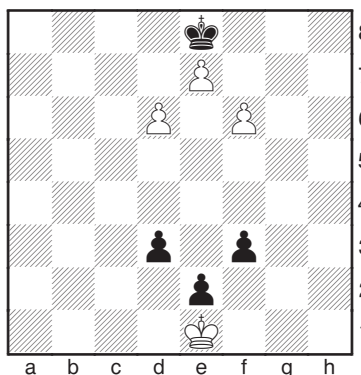
Introduzione

Come vediamo 5 mosse prese in considerazione dalla Teoria sulle 26 legali, rappresentano un valore inferiore al 20%, il che riduce di molto l'albero delle possibili varianti.

Vi è poi da tener conto che non sempre vi sono 4 o 5 mosse di pari valore, ma spesso una o due mosse sono talmente più forti da escludere tutte le altre alternative.

Pensiamo al caso non infrequente di una **sequenza di cambi**: è ovvio che ogni mossa in risposta alla cattura dell'avversario è forzata e unica.

Tutto questo fa sì che, rispetto ai numeri astronomici considerati all'inizio, la Teoria delle aperture possa essere ancora umanamente gestibile... anche perché, come vedremo, non è necessario conoscere tutto quanto ma è sufficiente specializzarsi unicamente su ciò che riguarda il proprio **repertorio** di aperture.



Chi muove perde, chi non muove vince!

Osserviamo il seguente finale: entrambi hanno 3 pedoni passati lanciati verso la promozione ed essendo la posizione **simmetrica**, intuitivamente partire per primo sembrerebbe un bel vantaggio.

Ed invece chi muove perde! Ad esempio col tratto al Bianco su **1. ♖d2** segue **f2** e su **1. ♜f2** con **d2** il Nero vince.

Della serie: la verità è complessa e l'intuizione a volte inganna!

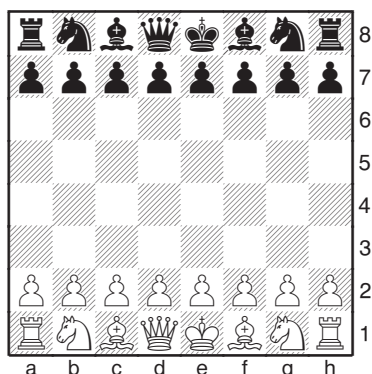
Si tratta di un caso, abbastanza frequente nei finali, di **Zugzwang**, termine tedesco che significa "svantaggio della mossa".

Chi ci dice che anche la posizione iniziale, ugualmente simmetrica, non sia anch'essa di **Zugzwang** e che a gioco corretto non sia il Nero a vincere?

Beh, una dimostrazione scientifica a favore o contro questa ipotesi, in mancanza di un computer che analizzi tutte le possibilità, non c'è.

Non ci resta che affidarsi al buon senso: sappiamo che le posizioni di **Zugzwang** sono prerogativa del finale e che a livello statistico il Bianco vince più partite del Nero e quindi, fino a prova contraria, è ragionevole sbilanciarsi ed affermare con relativa sicurezza che il **Bianco sta meglio**.

Chi sta meglio?



Meglio il Bianco?

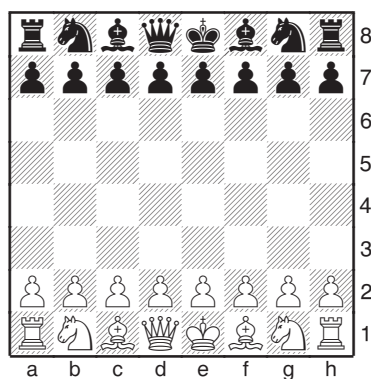
Il primo Teorico della Storia si sarà chiesto: chi sta meglio?

La risposta sembra ovvia: la posizione è simmetrica e chi muove per primo (che come sappiamo è il Bianco) può impostare il gioco e portare delle minacce.

Ma siamo sicuri che sia sempre vero?

Introduzione

Quanto meglio?



Vinta o patta?

Una volta stabilito che il Bianco sta meglio il nostro proto-teorico si sarà però sicuramente chiesto: ma quanto meglio?

In altre parole questo vantaggio è sufficiente per vincere? Anche qui la risposta è apodittica: no, non è sufficiente.

Si può quindi affermare che **la posizione iniziale** a gioco corretto è **patta**.

Si tratta di un'affermazione perentoria e non scientificamente dimostrabile (almeno per ora) ma vi è un consenso generale sulla sua correttezza e ci sentiamo di dire che è molto probabile che sia vera.

Anche la pratica sembra confermarlo: spesso non è sufficiente una sola mossa dubbia per perdere una partita se poi si è capaci di difendersi con precisione (questo ce l'hanno insegnato i computer).

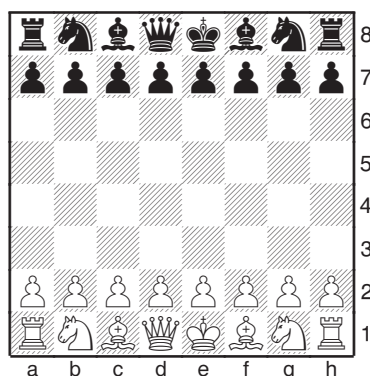
Inoltre l'esperienza insegna che non c'è partita persa senza errori e che con l'analisi è sempre possibile individuare lo sbaglio che ha portato alla sconfitta.

Ma naturalmente il fatto che il vantaggio iniziale del Bianco non sia sufficiente per vincere non vuol dire che esso non conti nulla! Anzi, a ben vedere, tutta la Teoria delle aperture ruota intorno ad esso: su come sfruttare o su come annullare questo vantaggio del Bianco.

Diciamo che il vantaggio del tratto è un aiutino.

Neppure così piccolo, se è vero come è vero, che il Bianco ottiene il 10% in più (55% contro 45%).

A che servono le aperture?



Perché studiare questa posizione?

La risposta è facile: lo scopo delle aperture è di ottenere un qualche vantaggio quando si ha il Bianco e di azzerarlo quando si ha il Nero.

Ma perché questa fatica se la posizione iniziale a gioco corretto è patta?

Anche qui la risposta è facile: se il destino della partita perfetta è di terminare in un poco eccitante pareggio (come dicono sia lo 0 a 0 nel calcio), per la fortuna degli appassionati noi esseri umani abbiamo una forte predisposizione all'errore!

In altre parole il famoso **gioco corretto** è quasi sempre una chimera. Quando **Tartakower** affermava che a scacchi vince chi fa il penultimo errore, sapeva quello che diceva!

In questo senso cercare di raggiungere una posizione anche leggermente favorevole ha senso in quanto aumenta statisticamente le probabilità di vittoria.

Questo non può sorprendere: è naturale che sia più facile mettere il piede in fallo

Introduzione

Stili diversi

Abbiamo già parlato, e spesso ripareremo, di stile dei giocatori.

Cos'è lo stile è abbastanza intuitivo: quando una mossa è chiaramente migliore di un'altra al di là delle nostre preferenze, giocheremo (o meglio "dovremmo" giocare) quella mossa. Invece quando davanti a noi si presenta un set di mosse più o meno equivalenti (o che ci sembrano tali!) entra in gioco lo **stile**.

In mancanza di elementi oggettivi che ci facciano propendere per una mossa specifica, inevitabilmente ci facciamo condizionare dai nostri gusti e dalle nostre aspettative. Ed è una fortuna che sia così!

Se negli scacchi una mossa fosse sempre "la migliore" il nostro nobile gioco si ridurrebbe - con tutto il rispetto - ad un gioco enigmistico del tipo "trova la mossa nascosta". Invece è proprio questa indeterminazione che permette a ciascuno di lasciare la propria impronta dando spazio alla creatività. Non per niente le partite dei campioni sono in una certa misura riconoscibili.

È quindi possibile "creare" una specie di opera d'arte (almeno ci si prova!) come se le mosse fossero i pennelli e la scacchiera la tela, e nei rari casi in cui ci riusciamo ne traiamo una gioia difficilmente comprensibile dall'esterno.

Ed è proprio nell'apertura, là dove i confini tra il "bene" e il "male" non sono così netti, che l'impatto dei diversi stili è molto evidente. Ma quanti stili ci sono?

In un modo un po' rigido si è soliti dividere lo stile dei giocatori tra **aggressivo** e **solido** (o **posizionale**). Ma è ovvio che nella realtà nessuno è sempre aggressivo o sempre solido, esistono tutta una serie di stili intermedi tra le due posizioni estreme.

Esiste poi un'altra tipologia di giocatore che è il giocatore **universale**.

Questo tipo di giocatore non ha una chiara preferenza per il gioco d'attacco o per il gioco strategico, ama tutti i tipi di posizioni e si trova a sua agio sia nelle posizioni chiuse che in quelle aperte. Ha una comprensione generale del gioco in tutti i suoi aspetti, conosce e gioca molte aperture e questo gli permette di meglio adeguarsi alle specifiche situazioni.

Come avrete capito la mia preferenza va a questo camaleontico tipo di giocatore, anche se sono ben consapevole delle controindicazioni. Il problema principale riguarda le aperture: il giocatore universale deve necessariamente avere un repertorio molto ampio e questo è un problema per quei giocatori che non possono o non vogliono allargare il repertorio secondario.

Inoltre il giocatore alle prime armi non può avere quella comprensione generale che è frutto dell'esperienza e quindi l'universalità, almeno all'inizio non è praticabile; ma è comunque bene che essa rimanga come aspirazione.

Va comunque detto che anche i giocatori che siano prevalentemente aggressivi o al contrario tendenzialmente posizionali, per essere giocatori completi devono avere nel proprio bagaglio tecnico elementi di universalità.

Lo stesso **Kasparov**, nato come giocatore esclusivamente aggressivo, è diventato giocoforza più universale dopo i suoi match con un **Karpov** che non gli consentiva di giocare le sue posizioni preferite. Questo lo ha reso un giocatore **aggressivo-universale**, più completo e ancora più forte.

Quale stile col Nero?

A proposito di stili diversi è ovvio che, sia col Bianco che col Nero, il giocatore aggressivo tenderà a scegliere aperture e difese aggressive e il giocatore solido aperture e difese solide.

Introduzione

Riepiloghiamo

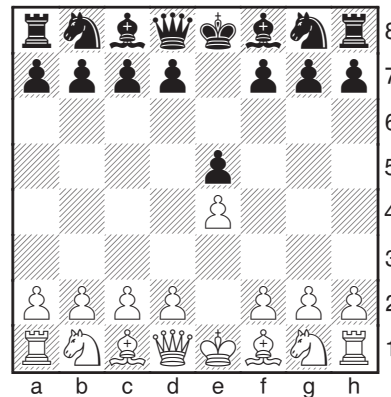
Prima di passare allo studio della Teoria vera e propria è bene fare un veloce riepilogo dei punti toccati in questo capitolo introduttivo.

- 1) Evitate la tentazione del trucco se volete migliorare il vostro gioco.
- 2) All'inizio della partita il Bianco sta un po' meglio.
- 3) Questo vantaggio a gioco corretto non è sufficiente per vincere.
- 4) Quando si sta un po' peggio a gioco corretto si può ancora pattare.
- 5) Non c'è una prima mossa migliore, né per il Bianco né per il Nero.
- 6) Tutte le aperture (e le difese) hanno pregi e difetti.
- 7) Non esistono aperture cattive ma solo aperture "non adatte".
- 8) Le aperture davvero cattive sono poche e hanno solo valore storico.
- 9) Esistono varianti cattive in aperture buone, e ovviamente vanno evitate.
- 10) L'approccio migliore col Bianco è quello di un'aggressività controllata.
- 11) Il Nero può scegliere: giocare solidamente per pattare o più aggressivamente per vincere.
- 12) Parità non vuol dire patta.
- 13) Non tutte le "parità" sono uguali.
- 14) A ognuno il suo repertorio.
- 15) È importante conoscere se stessi per scegliere l'apertura più adatta.
- 16) L'apertura finisce là dove non ha senso analizzare ulteriormente.
- 17) È meglio capire un'apertura che conoscerla a memoria. Ancora meglio entrambe le cose.
- 18) Giocare tutte le aperture o giocare una sola? Entrambe le scelte hanno pro e contro.
- 19) Avere un repertorio di base accompagnato da uno secondario più ampio offre i vantaggi di entrambi gli approcci.
- 20) Se siete principianti cominciate studiando 1. e4.
- 21) Quando avrete capito i vostri gusti ed il vostro stile createvi un repertorio di base definitivo.
- 22) Nel repertorio di base date la preferenza alle varianti principali.
- 23) Il repertorio di base va tenuto costantemente aggiornato.
- 24) Una volta consolidato un repertorio di base cominciate a studiare anche altre aperture.
- 25) Nel repertorio di 3^a fascia è possibile inserire qualche variante "borderline" per sorprendere l'avversario.
- 26) Il "giocatore" nell'immediato ha risultati migliori del "ricercatore", ma il ricercatore progredisce di più.
- 27) Non improvvisate nuove aperture senza conoscerle a sufficienza.
- 28) Ma neppure aspettate le calende greche prima di giocarle.
- 29) Se vi ritrovate "in una selva oscura" non abbiate paura di improvvisare.
- 30) Non abusate dell'effetto sorpresa.
- 31) Giocate aggressivamente contro avversari più forti.
- 32) Diffidate dei libri di teoria che offrono repertori vincenti col Bianco, o ancor peggio col Nero!
- 33) Non abbiate paura di perdere, è solo un gioco! Ricordate che divertirsi migliora i risultati.

Nella trattazione che segue manterremo la classica divisione in aperture aperte, semiaperte, chiuse e minori, che, se pur schematica e un po' datata, conserva la sua validità didattica.

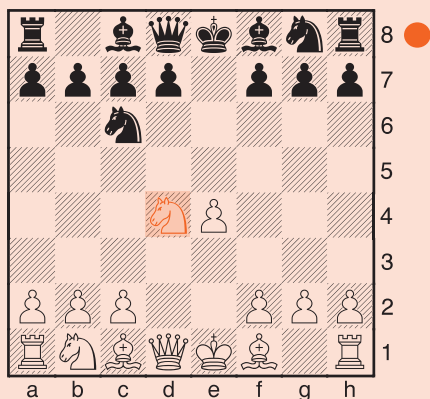
Aperture Aperte

Partita del Centro
Gambetto Danese
Partita di Alfiere
Partita Viennese
Gambetto di Re
Controgambetto Lettone
Difesa Philidor
Difesa Russa
Apertura Ponziani
Gambetto Göring e Gambetto Scozzese
Partita Scozzese
Partita dei Quattro Cavalli
Difesa Ungherese
Gambetto Evans
Gioco Piano
Partita Italiana
Difesa dei Due Cavalli
Partita Spagnola



Partita Scozzese

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4
exd4 4. ♘xd4



Un altro esempio di clamorosa riabilitazione di un'apertura: poco giocata fino alla sua fortunata adozione da parte di **Kasparov** a partire dal 1990, è oggi considerata, insieme alla **Spagnola**, l'unico tentativo serio di ottenere un vantaggio dopo 1. e4 e5.

In un certo senso 3. d4 è la mossa più logica: come nella **Siciliana Aperta** (quella con 3. d4) il Bianco ottiene il classico vantaggio di spazio (4 traverse contro 3) e non deve nemmeno preoccuparsi della maggioranza di pedoni centrali neri tipica della Siciliana. Ma c'è un ma: col ♖ in c7 invece che in e7 l'♗f8 è pronto ad entrare immediatamente in gioco in c5 o in b4 con una forte pressione sul centro del Bianco.

Ecco perché le continuazioni hanno una forte tensione posizionale: se il Bianco riesce a neutralizzare il buon gioco dei pezzi neri può cercare di sfruttare il vantaggio di spazio ed il possesso del centro.

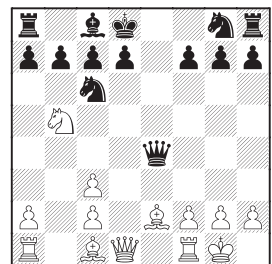
Dopo 4. ♘xd4 il Nero ha due difese principali e due minori.

A) 4... ♖h4 la **mossa di Steinitz** che approfitta dell'assenza del ♘f3 per attaccare il ♖e4, che in genere guadagna! Il prezzo da pagare è però eccessivo e questa continuazione rimane una rarità.

Dopo 5. ♘c3 ♗b4 6. ♗e2! ♖xe4 7. ♘b5 ♗xc3+ 8.

♗xc3 ♖d8 9. 0-0

(D) ed il vantaggio di sviluppo, la coppia degli alfieri ed il re nero in d8 sono un compenso più che sufficiente per il pedone.

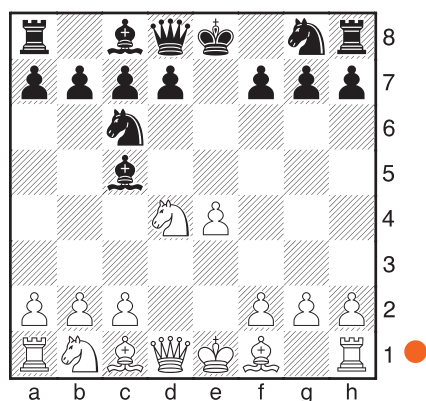


B) 4... ♗b4+ (D)

una mossa paradossale che sta prendendo sempre più piede. Su 5. ♘c3 con ♘f6 si rientra in 4... ♘f6

riducendo le opzioni del Bianco e su 5. c3 il Nero ritira l'♗ in e7 o in c5 nella speranza che la mossa c3, impedendo ♘c3, limiti le possibilità del Bianco.

C) 4... ♗c5



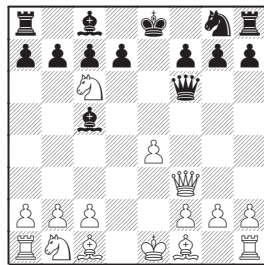
Partita Scozzese C45

C1) 5. ♖e3 ♜f6! la pressione su d4 obbliga il Bianco a giocare la passiva **6. c3** e dopo **6... ♞ge7** o **6... ♜g6** il Nero ha un buon gioco di pezzi con possibilità equilibrate.

C2) 5. ♞b3 ♖b6 6. a4 a6 7. ♞c3 d6 8. ♞d5 ♖a7 il Bianco ha vantaggio di spazio, ma il Nero non ha debolezze ed ha uno sviluppo più sciolto delle proprie forze.

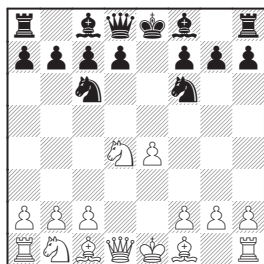
C3) 5. ♞xc6 un'altra mossa del tutto rivalutata: la vecchia teoria dopo **5... ♜f6!** dava buon gioco al Nero.

Poi si è scoperto che dopo **6. ♜d2** (brutta, visto l'♖ in c1) oppure **6. ♜f3!?** (D) (altrettanto brutta, vista l'impedonatura in f3) c'è ancora molto gioco per entrambi e la parità del Nero non è così scontata.

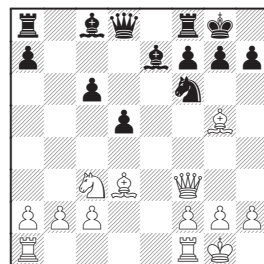


D) 4... ♞f6 (D)

Il Nero invita il Bianco a spingere in e5 (naturalmente dopo il cambio in c6), sperando in seguito di minare il centro.

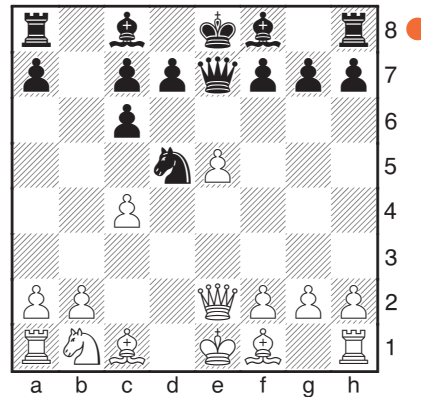


D1) 5. ♞c3 ♖b4 6. ♞xc6 per giocare **♖d3 bxc6 7. ♖d3 d5 8. exd5 cxd5 9. 0-0 10. ♖g5 c6 11. ♜f3 ♖e7 (D)** il Nero non ha problemi e alla lunga il buon centro può anche dargli qualche chance di vittoria.



D2) 5. ♞xc6 bxc6 6. e5

Ora il Nero, benché in questo modo ingabbia il proprio ♖f8, gioca **6... ♜e7** visto che anche il Bianco deve bloccare il proprio alfiere **7. ♜e2 ♞d5 8. c4**

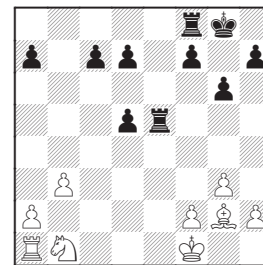


A questo punto il Nero può ritirare subito il ♞ con **8... ♞b6** ma più spesso inchioda il ♖c4 con **8... ♖a6**.

Il gioco è molto complesso: basti dire che sia il Bianco che il Nero possono arroccare corto o lungo, i pedoni e5 e c4 sono deboli ma possono anche soffocare l'avversario che è un po' carente di spazio.

Una possibile continuazione è **9. b3 g6 10. g3 ♖g7 11. ♖b2 0-0 12. ♖g2 ♜ae8 13. 0-0 ♖xe5** cede

2 pezzi minori per Torre e 2 pedoni **14. ♖xe5 ♜xe5 15. ♜xe5 ♜xe5 16. cxd5 ♖xf1 17. ♞xf1 cxd5 (D)** con finale difficile da valutare.



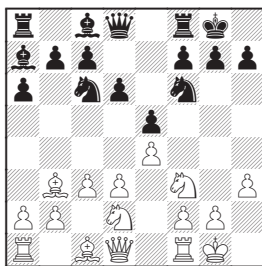
Materialmente il Nero è ok, ma se il Bianco riesce a coordinare i pezzi minori i pedoni neri possono diventare obiettivo di attacco.

Gioco Piano C50 / Partita Italiana C53-C54

massima: «non arroccchi il difendente prima dell'attaccante». In altre parole il Nero per evitare assalti spiacevoli farà bene ad aspettare che il Bianco arroccchi per arroccare a sua volta dalla stessa parte!

Un altro sistema sempre più frequente, in linea con la moderna tendenza "antiteorica" a raggiungere posizioni semplicemente giocabili, è quello che prevede la spinta in **c3**, con posizioni spesso raggiunte per trasposizione via **Due Cavalli** o **Italiana**.

4... ♘f6 5. c3 d6
6. 0-0 a6 l'idea è ♗a5 7. ♙b3 ♙a7 toglie efficacia alla spinta in d4 8. ♗bd2 0-0 9. h3 (D) con lento gioco manovrato.



A volte si parla anche di **Gioco Pianissimo** per indicare le varianti in cui il Bianco gioca ♗c3 ma poi non prepara la spinta in d4, preferendo semplicemente sviluppare tutti i pezzi così come ci hanno insegnato al primo approccio con gli scacchi.

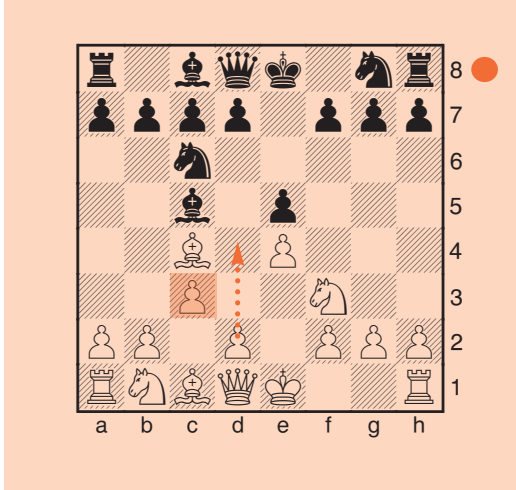
Ovviamente con un'impostazione così meccanica e priva di chiari obiettivi strategici il Bianco non può pretendere di mettere in difficoltà il Nero, che non ha problemi ad equilibrare il gioco.

Va però detto che queste varianti illustrano in modo chiaro il principio dello sviluppo dei pezzi e non a caso esse sono le più usate per spiegare ai principianti i primi rudimenti della Teoria delle aperture.

! Anche se il Gioco Piano non dà un vantaggio oggettivo al Bianco è didatticamente molto utile per imparare l'importanza dello sviluppo dei pezzi.

Partita Italiana

1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5
4.c3



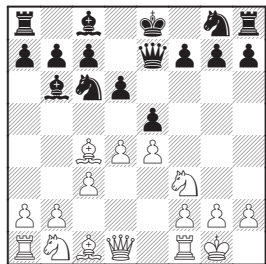
Una delle aperture più antiche. Basti dire che la continuazione migliore per il Nero (4... ♗f6) fu suggerita dal portoghese **Damiano** nel 1512!

Il Bianco si prefigge una rapida occupazione del centro con **c3** e **d4**, col vantaggio di guadagnare un tempo attaccando l'**♙c5**.

Infatti se il Nero risponde con la passiva 4... d6 dopo 5. d4 exd4 6. cxd4 ♙b6 7. h3! il Bianco raggiunge il suo obiettivo strategico di occupare il centro coi pedoni **e+d** senza subire pressione su di essi.

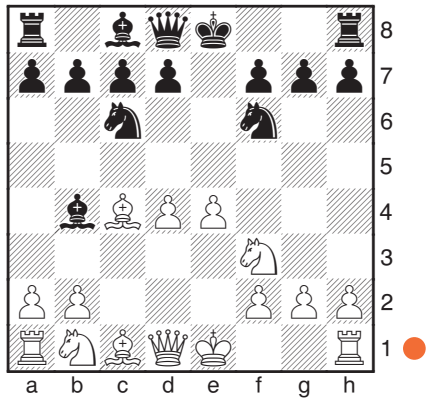
4... ♗f6 è la più logica in quanto attacca il ♗e4 non più difendibile con ♗c3.

Comunque è giocabile anche la mossa di **Alekhine** 4... ♙e7 che mantiene l'avamposto in **e5** senza concedere spazio al Bianco dopo 5. d4 ♙b6 6. 0-0 d6 (D).



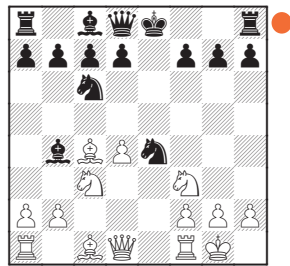
Partita Italiana C53-C54

5. **d4** La mossa storicamente critica, ma come detto **5. d3**, che riconduce a posizioni del **Gioco Piano**, è oggi molto più giocata **5... exd4 6. cxd4 ♖b4+** una posizione importante in cui il Bianco deve scegliere se sacrificare un pedone per l'iniziativa oppure indirizzare la partita verso una tranquilla lotta posizionale.



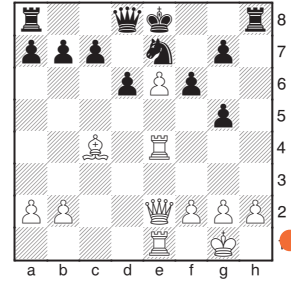
A) 7. ♘c3 più attraente ma probabilmente meno corretta di **♗d2**, ha alle spalle una storia affascinante: già suggerita da **Greco nel 1619** (!) fu riesumata da **Steinitz** nel suo match contro **Lasker** nel 1896.

Dopo **7... ♘xe4 8. 0-0!** (*D*) a questo punto già era noto quanto fosse pericoloso effettuare la doppia presa in **c3 8... ♗xc3!** l'idea, dopo **9. bxc3**, è di giocare **8... d5!** con buona partita del Nero.



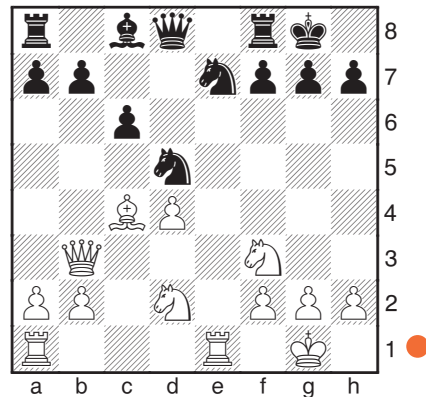
Steinitz cercò con scarso successo di infondere nuova linfa alla variante di Greco giocando la dubbia **10. ♗a3** ma l'interesse suscitato per questa linea portò alla straordinaria scoperta di **Möller 9. d5!?** invece di riprendere in **c3**.

Dopo anni di intense ricerche teoriche si è imposta come principale la continuazione **9... ♗f6 10. ♖e1 ♘e7 11. ♗xe4 d6 12. ♗g5 ♗xg5 13. ♘xg5 h6 14. ♖e2 hxg5 15. ♖e1** ora il Nero chiude la colonna



na **e** con **15... ♗e6! 16. dxe6 f6!** (*D*) con posizione che per anni è stata considerata vantaggiosa per il Nero. Ma in questa storia senza fine si scoprì poi che dopo **17. ♖e3!** con l'idea di **♗h3** e scacco di **♖** in **h5** la situazione non è poi così chiara... anche se a dire il vero la posizione bianca continua ad essere vista con un certo scetticismo.

B) 7. ♗d2 la più giocata: ora il Nero può scegliere la promettente **7... ♘xe4!?** **8. ♗xb4 ♘xb4 9. ♗xf7+ ♗xf7 10. ♖b3+ d5 11. ♘e5+ ♗e6!** ma più spesso opta per la solida **7... ♗xd2 8. ♘bxd2 d5** necessaria per liberare il gioco **9. exd5 ♘xd5 10. ♖b3 ♘ce7 11. 0-0 0-0 12. ♖fe1 c6**

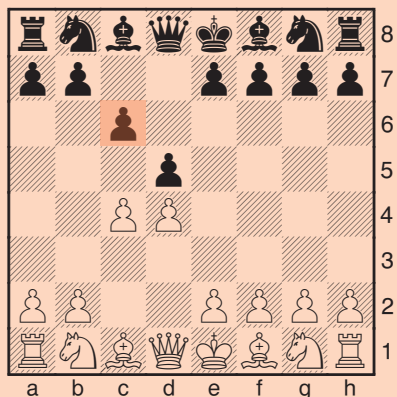


Il Bianco ha i pezzi più attivi ed una leggera iniziativa, ma il **♗d4** isolato e l'ottimo avamposto in **d5** danno al Nero risorse adeguate.

Difesa Slava D10-D19

Difesa Slava

1. d4 d5 2. c4 c6



Il Nero sostiene il Δ d5 con quello in c6; in tal modo lascia libera la diagonale bianca per l' Δ c8 che nel **Gambetto di Donna** con 2... e6 ha ovvie difficoltà di sviluppo.

Inoltre così si riserva, in alcune varianti, di prendere in c4 in una versione migliorata del **Gambetto di Donna Accettato**, vista la possibilità di difendere il Δ in più con b5.

Il primo esempio di Slava con 4... dxc4 è già presente in una partita di **Steinitz** del 1863 (!) ma solo negli anni '30 del XX secolo essa è diventata popolare dopo una famosa vittoria del 1926 dello slavo **Vidmar** (da cui il nome dell'apertura) contro **Alekhine**.

Per anni ha mantenuto una buona popolarità fino a diventare all'inizio del XXI secolo la difesa forse più giocata contro 1. d4. Va però detto che 2... c6 è molto spesso giocata con lo scopo di impiantare il popolare **Sistema di Merano** (vedi **Semi-Slava**) piuttosto che la **Slava** in senso stretto che prevede, dopo 3... Δ f6, 4... dxc4.

La popolare **Variante Moderna** 4... a6! (Chebanenko) viene invece considerata

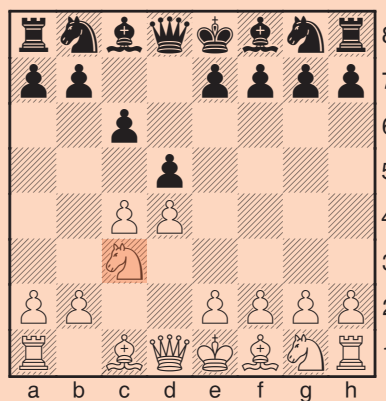
appartenente alla **Slava**.

Invece 4... e6 – che caratterizza appunto la **Semi-Slava** – e che nei vecchi libri di Teoria era classificata come semplice sottovariante della **Slava**, oggi giorno, per la sua enorme popolarità e per le diverse caratteristiche tattico strategiche, è considerata giustamente un'apertura a sé stante.

Prima di passare ad una disamina delle alternative bianche più frequenti è bene ricordare che se il Bianco difende il Δ c4 con la passiva 3. e3 il Nero può immediatamente sviluppare l' Δ in f5 senza particolari problemi: infatti qui la spinta in e3 limita le opzioni del Bianco.

Variante 3. Δ c3

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Δ c3



Recentemente questo sviluppo del Δ di donna è popolare come lo sviluppo dell'altro Δ . In genere il tutto si risolve in una trasposizione dopo 3... Δ f6 4. Δ f3, ma qui segnaleremo alcune varianti specifiche.

Rispetto a 3. Δ f3 ci sono, come sempre, vantaggi e svantaggi. Il principale vantaggio è che contro 3... e6, che intende introdurre la fastidiosa variante **Noteboom**, il

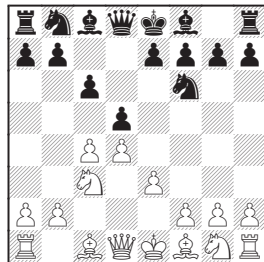
Difesa Slava: 3. ♘c3 D10

Bianco può continuare con l'insidioso gambetto **Marshall 4. e4!?**

Per questi due sistemi rimandiamo il lettore al capitolo sulla **Semi-Slava**.

Si è sempre pensato che il principale vantaggio di 3. ♘c3 stesse nel fatto che dopo la normale 3... ♘f6 4. e3! (D) la tematica 4... ♗f5 fosse dubbia per il cambio in d5 seguito da ♗b3.

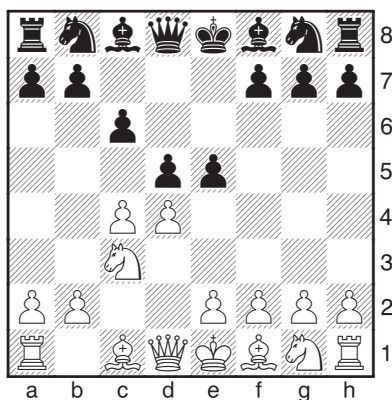
In realtà nel 2012 si è scoperto che dopo 5. cxd5 cxd5 6. ♗b3 ♘c6!! 7. ♗xb7 ♗d7 8. ♗b3 ♖b8 9. ♗d1 e5 il Nero ha un compenso più che sufficiente per il pedone.



Ancora una volta si conferma il trend della Teoria moderna per cui molte continuazioni considerate dubbie si stanno rivelando giocabili, più raro invece è che venga confutata una variante ritenuta buona.

Giocando ♘c3 al terzo tratto il Bianco deve anche considerare le due continuazioni che seguono.

A) 3... e5 l'insidioso **Gambetto Winawer**, giocato con successo già nel 1901!



4. dxe5 dopo 4. cxd5 cxd5 5. dxe5 d4 rispetto

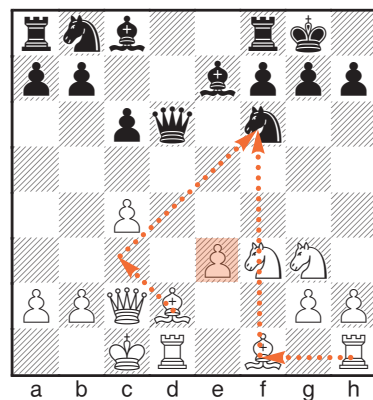
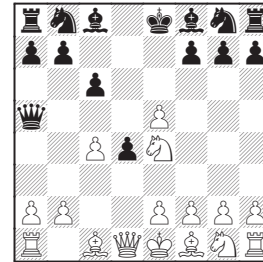
alla linea principale l'assenza dei ♖ ♗ c4 e c6 favorisce il Nero.

4... d4 5. ♘e4 ♗a5+ (D) così il Nero recupera il ♖

6. ♗d2!? più ambiziosa di 6. ♘d2

6... ♗xe5 guadagna un tempo attaccando il ♘.

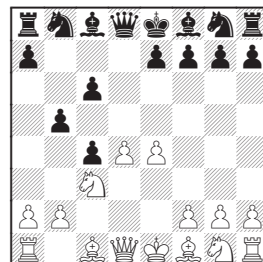
7. ♘g3 ♘f6 8. ♘f3 ♗d6 9. ♗c2 prepara l'arrocco lungo 9... ♗e7 10. 0-0-0 0-0 11. e3 si libera del ♖d4 che ostacola lo sviluppo bianco 11... dxe3 12. fxe3!?



Più promettente della ovvia 12. ♗xe3. È vero che così il Bianco rovina la propria struttura, ma dopo 12... ♗c7 13. ♗c3 le possibilità dinamiche offerte dalla colonna f aperta e dall'alfiere ben piazzato in c3 gli danno una pericolosa iniziativa.

B) 3... dxc4 4. e4 b5 (D) l'antica 4... e5

dà gioco poco chiaro dopo 5. ♘f3 cxd4 6. ♗c4!? dxc3 7. ♗xf7+ ♗e7 8. ♗b3 5. a4 b4 6. ♘a2 ♘f6 6... e5 7. ♘f3! 7. e5 ♘d5 8. ♗xc4 e6



Bogo-Indiana E11



La **difesa Bogo-Indiana** prende nome dal campione ucraino-tedesco **Efim Bogoljubov** che la giocò alcune volte negli anni '20 contro i migliori giocatori di allora.

Ha fama di difesa solida ma un po' passiva e questo probabilmente spiega il motivo della sua non eccessiva popolarità.

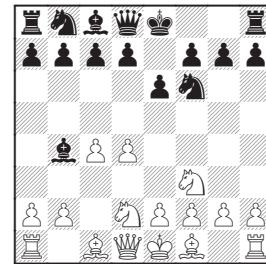
Ma d'altronde alcuni giocatori, e vengano in mente **Petrosjan** e **Smyslov**, sono stati attirati proprio dal fatto che una comprensione generale dei suoi temi strategici fosse sufficiente per adottarla senza la necessità di memorizzare lunghe sequenze di mosse. Altri, come **Keres** e più recentemente **Korchnoj**, hanno invece introdotto alcune linee taglienti dimostrando ancora una volta che il margine "interpretativo" di un'apertura è più ampio di quanto si pensi.

La Bogo-Indiana è considerata la sorella minore (in quanto meno giocata) della **Ovest-Indiana** (3... b6) di cui ricalca molti temi strategici e con cui sono possibili trasposizioni. È evidente anche una sua parentela ideologica con la **Nimzo-Indiana**

(3. Nc3 Bb4) in quanto il Nero si dimostra disposto a cedere la coppia degli alfieri.

Veniamo ora alle due principali continuazioni del Bianco, ma non dimentichiamo la possibilità di **4. Nc3!?** (la **variante Kasparov**) che, essendo quasi sempre giocata via **Nimzo-Indiana** (3. Nc3 e6 4. Nf3) sarà trattata a pag.404.

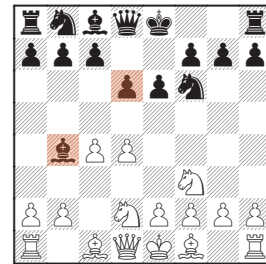
A) 4. Bbd2 (D) il Bianco evita il cambio degli alfieri. Curiosamente tale mossa, che ha la *performance* migliore, è molto meno giocata dell'alternativa di **B.**



4... b6 La mossa più naturale che lotta per il controllo della casa e4.

4... d5!? 5. e3 0-0 6. a3 B e7 non sembra nello spirito dell'apertura ma in compenso il Nd2 preferirebbe stare in c3, mentre **4... 0-0** 5. a3 B e7 6. e4 d5 7. e5 è rischiosa.

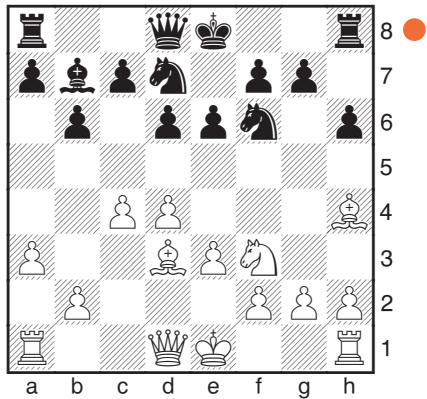
È possibile **4... d6 (D)** tema che ritroveremo spesso nella **Nimzo-Indiana**: il Nero sta per cedere l'Alfiere e quindi mette i suoi ♖♗ su case nere (di solito d6 ed e5) per rimanere con l'Alfiere buono. Ma dopo 5. a3 Bxd2+ 6. ♗xd2 Nbd7 7. e3 e5 8. dxe5 dxe5 9. b4 0-0 10. Bb2 il Bianco sta un po' meglio.



5. a3 è più nello spirito della variante della solida **5. e3 5... Bxd2+ 6. Bxd2** È giocata anche la ripresa di ♗ con l'idea di sviluppare l'Alfiere in b2, ma portare l'Alfiere in g5 in assenza della controparte nera sembra più logico.

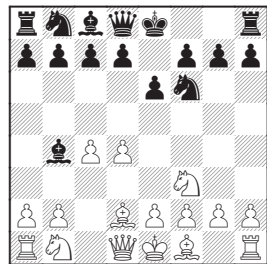
Bogo-Indiana E11

6... ♖b7 7. ♗g5 d6 8. e3 ♘bd7 9. ♗d3 h6 10. ♗h4 esistono posizioni simili nella **Ovest-Indiana** in cui il ♖b2 è però in c3 (differenza favorevole al Nero che può sperare in un finale superiore) mentre nella Bogo-Indiana il Nero non ha un compenso strutturale per la coppia degli alfiери.



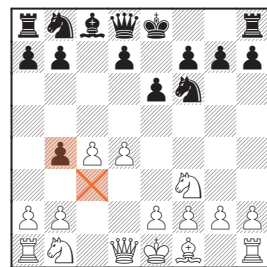
Comunque sia, dopo 10... g5 11. ♗g3 h5! nella pratica il Nero ha chance ragionevoli.

B) 4. ♗d2 (D) la risposta più naturale e probabilmente per questo nettamente la più giocata. Ora 4... ♗xd2+ 5. ♖xd2! d5 (D) è considerata troppo passiva per cui il Nero ha tre opzioni principali:



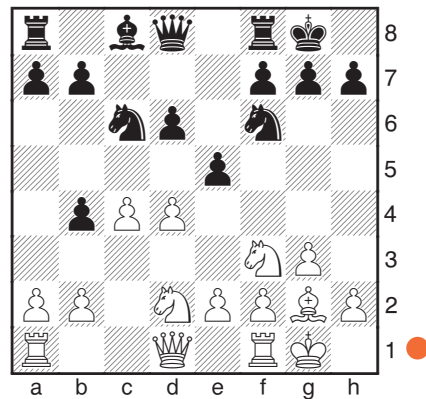
B1) 4... c5 un'idea di **Vitolinsh** degli anni '70 che ha resistito alla prova del tempo.

5. ♗xb4 cxb4 (D) questa doppiatura sulla colonna **b** non piacerà ai giocatori di impostazione classica, ma ha il vantaggio di privare il ♗b1 della



naturale casa di sviluppo in **c3**. Inoltre il ♗b4 di fatto si rivela così fastidioso che il Bianco spesso spinge in **a3** per liberarsene, ristabilendo in tal modo l'integrità della struttura nera.

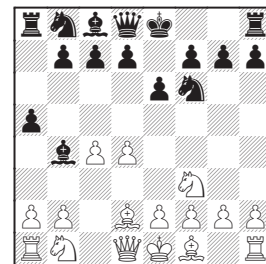
6. g3 la più giocata, anche se la solida 6. e3 è ovviamente possibile. Sbarazzarsi subito del ♗b4 con 6. a3!? bxa3 7. ♘xa3 è invece poco giocata nonostante i buoni risultati. **6... 0-0** oppure 6... b6!? con posizione raggiungibile anche via **Ovest-Indiana**. **7. ♗g2 d6** 8. 0-0 ♘c6 9. ♘bd2 è interessante 9. a3 bxa3 10. ♖xa3!? per sviluppare il ♗ in **c3** 9... e5 lotta per il possesso di **c5**.



10. d5 ♗b8 11. a3 ♗a6 con gioco equilibrato.

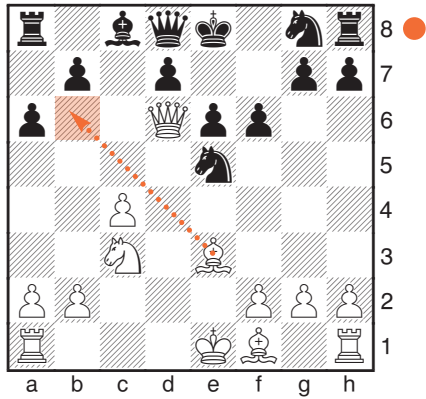
B2) 4... a5 (D)

5. g3 la presa in **b4** è improponibile (attiva la ♖a8 e priva il ♗ della casa c3) **5... b6** la mossa più nello spirito della difesa (controllo del centro piuttosto che sua occupazione) ma è importante anche **5... d5** 6. ♗g2 dxc4 in quanto questa posizione viene spesso raggiunta via **Catalana Aperta** (5... ♗b4+ pag 376).



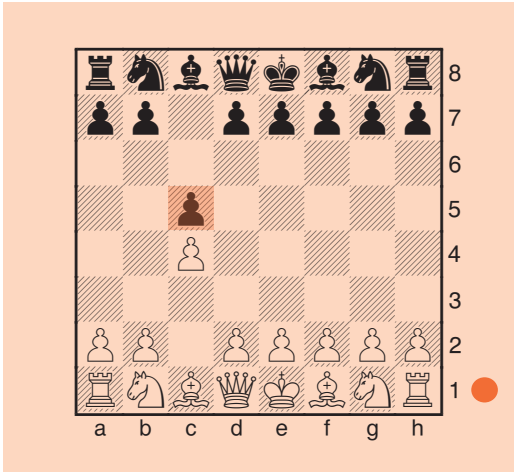
6. ♗g2 ♗b7 7. 0-0 0-0 8. ♗f4 minaccia di

Inglese 1... ♖f6: Attacco Flohr-Mikenas A18-A19 / Inglese simmetrica A30-A39

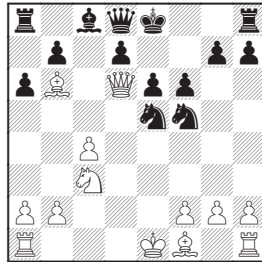


Inglese Simmetrica

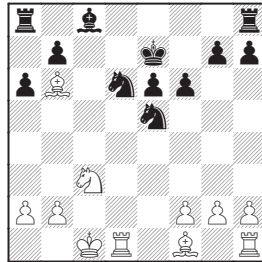
1. c4 c5



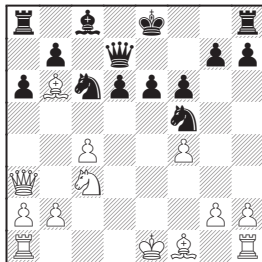
La debolezza di b6 comincia a farsi sentire, ma il Nero si difende attivando il ♖g8 11... ♕e7! 12. ♙b6 ♜f5! (D) con questa risorsa tattica salva la donna.



13. ♖c5 Mantenere la pressione è logico, ma il Bianco può anche cambiare le donne: 13. ♙xd8



♜xd6 14. ♙c7 ♕e7 15. c5 ♜e8 16. ♙b6 d5 17. cxd6 ♜xd6 18. 0-0 (D) e il compenso per il ♖ è buono. Di recente è molto giocata la finezza 13. ♖b4!? ♜c6 14. ♖c5



13... d6! 14. ♖a5 ♖d7 15. f4 ♜c6 16. ♖a3 (D) il Bianco prepara l'arrocco lungo con un'iniziativa pericolosa... ma certo un ♖ è sempre un ♖!

Nell'**Inglese Simmetrica** il Nero, come avviene nella **Siciliana**, controlla l'importante casa d4 con 1... c5. E di fatto, qualora il Bianco spinga in d4 si possono verificare dei veri e propri rientri, solitamente nel **Dragone Accelerato** o nella **Siciliana Kan**.

Ma il Bianco può anche ignorare o ritardare la spinta in d4, preferendo sviluppare prima il lato di re, di solito con l'♙ in g2 a prendere possesso della lunga diagonale bianca. Più rara è la spinta in e3 per proseguire con d4, che però può diventare molto insidiosa in alcune linee in cui il Nero sviluppa prematuramente il ♜ in c6.

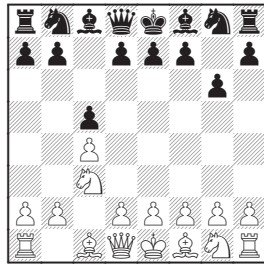
L'**Inglese simmetrica** è da molti considerata una difesa affidabile ma sostanzialmente arida e con scarse prospettive di vittoria. In realtà si tratta di un pregiudizio: non necessariamente una simmetria iniziale porta a posizioni prive di vita: ricordiamo che anche la posizione iniziale è simmetrica!

Nella trattazione teorica che segue bisogna tener presente la tendenza alle trasposizioni di mosse di queste varianti, il che a

Inglese simmetrica: Variante 2. g3 A30

volte ne rende problematica la classificazione. Nel caso specifico del fianchetto di re le mosse di ♘ in c3 e f3 sono giocate e giocabili in vario ordine.

Ora 2. ♘f3 è considerata la variante principale, in quanto secondo la Teoria lo sviluppo dell'altro cavallo con 2. ♘c3 consentirebbe al Nero di ottenere un gioco comodo con 2... g6! (D) in quanto il controllo della casa d4 non dà al Bianco il tempo di instaurare la fastidiosa **formazione Maroczy** (vedi pag. 177).

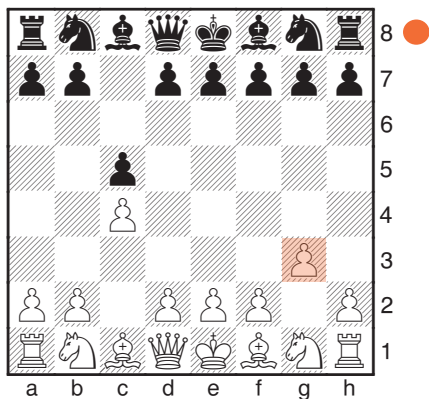


Certo è difficile credere che una mossa naturale come 2. ♘c3 possa essere dubbia... tanto è vero che 2... g6 non è la risposta più giocata e il tutto in genere si risolve in una trasposizione di mosse.

Ma prima di affrontare 2. ♘f3 approfondiamo un'interessante alternativa.

Variante 2. g3

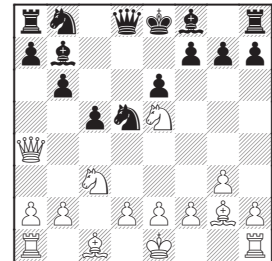
1. c4 c5 2. g3



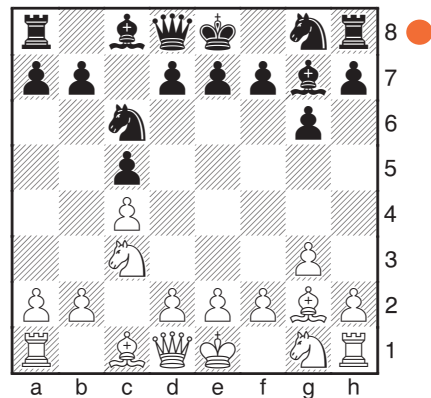
Qui tratteremo gli impianti in cui il Bianco **non** gioca ♘f3.

2. g3 ha il pregio di impedire il popolare sistema **Riccio** (o **Hedgehog** come lo chiamano gli inglesi) che vedremo in seguito.

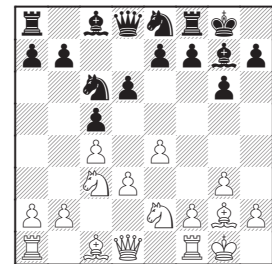
Infatti b6 qui non è buona: dopo 2... ♘f6 3. ♖g2 e6 4. ♘f3 non va 4... b6? per 5. ♘e5 d5 6. cxd5 ♘xd5 7. ♘c3 ♖b7 8. ♗a4+! (D) ♘d7 9. ♘xd5 ♖xd5 10. ♖xd5 exd5 11. ♗c6 e il Bianco guadagna un ♖.



2... g6 copiare le mosse del Bianco è il piano più popolare 3. ♖g2 ♖g7 4. ♘c3 ♘c6



Ora il **Sistema Botvinnik** 5. e4 è meno efficace rispetto alle varianti con la spinta in e5 (pag. 509) per via del buco in d4: comunque dopo 5... d6 6. ♘ge2 ♘f6 7. d3 0-0 8. 0-0 ♘e8! (D) 9. ♖e3 ♘d4 10. ♗b1 ♘c7 la posizione è complessa.



Anche 5. e3 (continuare lo sviluppo con ♘ge2 e 0-0 è un piano molto naturale) è innocua se il Nero mantiene la simmetria:

Partite storiche

Partite storiche

Riportiamo qui di seguito le partite citate nel testo e alcune altre che sono di grande importanza storica per lo sviluppo della apertura in oggetto.

Esse sono disposte in ordine crescente di codice ECO, per cui basterà guardare il rispettivo codice nell'intestazione della pagina per trovare facilmente la partita citata nel testo.

A

Benko, P - Fischer, R [A00]

Curacao 1962

1.g3 ♘f6 2.♙g2 g6 3.e4 d6 4.d4 ♙g7 5. ♘e2 0-0 6.0-0 e5 7.♗bc3 c6 8.a4 ♗bd7 9. a5 exd4 10.♗xd4 ♗c5 11.h3 ♖e8 12. ♖e1 ♗fd7 13.♙e3 ♗c7 14.f4 ♖b8 15. ♗d2 b5 16.axb6 axb6 17.b4 ♗e6 18.b5 ♗xd4 19. ♙xd4 ♙xd4+ 20.♗xd4 c5 21. ♗d2 ♙b7 22.♖ad1 ♖e6 23.e5 ♙xg2 24. ♗xg2 ♗b7+ 25.♗f2 ♖d8 26.exd6 ♗f6 27.♖xe6 fxe6 28.♗e3 ♗f7 29.♗f3 ♗b8 30.♗e4 ♗xe4+ 31.♗xe4 ♖d7 32.♗c6 ♗d8 33.♗f3 ♗g7 34.g4 e5 35.fxe5 ♖f7+ 36.♗g2 ♗h4 37. ♖f1 ♖xf1 38.♗xf1 ♗xh3+ 39.♗g2 1-0

Fischer, R - Mecking, H [A03]

Palma de Mallorca 1970

1.b3 d5 2.♙b2 c5 3.♗f3 ♗c6 4.e3 ♗f6 5. ♙b5 ♙d7 6.0-0 e6 7.d3 ♙e7 8.♙xc6 ♙xc6 9.♗e5 ♖c8 10.♗d2 0-0 11.f4 ♗d7 12.♗g4 ♗xe5 13.♙xe5 ♙f6 14.♖f3 ♗e7 15.♖af1 a5 16.♖g3 ♙xe5 17.fxe5 f5 18. exf6 ♖xf6 19.♗xg7+ ♗xg7 20.♖xf6 ♗xg3 21.hxg3 ♖e8 22.g4 a4 23.♗f3 axb3 24. axb3 ♗g7 25.g5 e5 26.♗h4 ♙d7 27. ♖d6 ♙e6 28.♗f2 ♗f7 29.♖b6 ♖e7 30. e4 dxe4 31.dxe4 c4 32.b4 ♙g4 33.♗e3 ♖d7 34.g6+ ♗f8 35.gxh7 ♖xh7 36. ♗g6+ ♗e8

37.♗xe5 ♙c8 38.♗xc4 ♗d8 39.♗d6 ♖g7 40.♗f2 ♗c7 41.♗xc8 ♗xc8 42.♖d6 1-0

Nimzowitsch, A - Spielmann, R [A03]

New York 1927

1.♗f3 d5 2.b3 c5 3.♙b2 ♗c6 4.e3 ♗f6 5.♙b5 ♙d7 6.0-0 e6 7.d3 ♙e7 8.♗bd2 0-0 9.♙xc6 ♙xc6 10.♗e5 ♖c8 11.f4 ♗d7 12.♗g4 ♗xe5 13.♙xe5 ♙f6 14.♖f3 ♙xe5 15.fxe5 ♗c7 16.♗h5 h6 17.♖af1 g6 18. ♗xh6 ♗xe5 19.♖f6 ♗h5 20.♗xh5 gxh5 21.♗f3 ♖c7 22.♖h6 f6 23.♗h4 ♙e8 24. ♖hxf6 ♖xf6 25.♖xf6 ♖e7 26.♗f2 ♗g7 27.♖f4 ♙d7 28.♗e2 e5 29.♖f5 ♖e8 30. ♖f2 e4 31.♖f4 ♖e5 32.♗d2 b5 33.g3 ♙h3 34.d4 cxd4 35.exd4 ♖g5 36.c3 a5 37.♖f2 a4 38.♗e3 a3 39.♖c2 ♙f1 40.♖c1 ♙d3 41.♗g2 ♖f5 42.♗f4 ♗f7 43.♖d1 ♗e7 44. ♗xd3 exd3 45.b4 ♗d6 46.♗xd3 ♖f2 47. ♖d2 ♖f3+ 48.♗c2 ♗e6 49.♖e2+ ♗d6 50.♗b3 ♖d3 51.♖e5 h4 52.gxh4 ♖h3 53.♖h5 ♗c6 54.♖h6+ ♗b7 55.h5 1-0

Capablanca, J - Lilienthal, A [A12]

Mosca 1936

1.♗f3 d5 2.c4 c6 3.b3 ♙f5 4.♙b2 e6 5.g3 ♗f6 6.♙g2 ♗bd7 7.0-0 h6 8.d3 ♙e7 9. ♗bd2 0-0 10.♖c1 a5 11.a3 ♖e8 12.♖c2 ♙h7 13.♗a1 ♙f8 14.♖e1 ♗b6 15.♙h3 ♙c5 16.♖f1 ♙f8 17.♖cc1 ♖ad8 18.♖fe1 ♙c5 19.♖f1 ♙f8 20.♙g2 ♙d6 21.♗e5 ♙xe5 22.♙xe5 ♗xe5 23.♗xe5 ♗d7 24. ♗b2 ♗f6 25.b4 axb4 26.♗xb4 ♗xb4 27. axb4 ♖a8 28.♖a1 ♗d7 29.♗b3 ♗f8 30. ♖a5 dxc4 31.dxc4 ♗b6 32.♖xa8 ♖xa8 33. ♗a5 ♖a7 34.♖d1 ♗e8 35.♗xb7 ♖xb7 36.♙xc6+ ♖d7 37.c5 ♗e7 38.♙xd7 ♗xd7 39.c6 ♗b6 40.c7 ♙f5 41.♖d8 e5 42.♖b8 ♗c8 43.b5 ♗d6 44.b6 ♗e7 45.♖f8 ♙c8 46.♖xf7 ♗d5 47.♖xg7 ♗xb6 48.♖h7

Partite storiche

♠d5 49.♠xh6+ ♠xc7 50.e4 ♠e7 51.f3
♠d7 52.h4 ♠e8 53.♠f6 ♠g8 54.♠c6 1-0

Reti, R - Capablanca, J [A15]

New York 1924

1.♠f3 ♠f6 2.c4 g6 3.b4 ♠g7 4.♠b2 0-0
5.g3 b6 6.♠g2 ♠b7 7.0-0 d6 8.d3 ♠bd7
9.♠bd2 e5 10.♠c2 ♠e8 11.♠fd1 a5 12.a3
h6 13.♠f1 c5 14.b5 ♠f8 15.e3 ♠c7 16.d4
♠e4 17.♠c3 exd4 18.exd4 ♠6d7 19.♠d2
cxd4 20.♠xd4 ♠xc4 21.♠xg7 ♠xg7 22.
♠b2+ ♠g8 23.♠xd6 ♠c5 24.♠ad1 ♠a7
25.♠e3 ♠h5 26.♠d4 ♠xg2 27.♠xg2 ♠e5
28.♠c4 ♠c5 29.♠c6 ♠c7 30.♠e3 ♠e5
31.♠1d5 1-0

Saidy, A - Fischer, R [A25]

New York 1969

1.c4 e5 2.♠c3 ♠c6 3.g3 f5 4.♠g2 ♠f6 5.e3
♠c5 6.d3 f4 7.exf4 0-0 8.♠ge2 ♠e8 9.0-0
d6 10.♠a4 ♠d4 11.♠xd4 exd4 12.h3 h5
13. a3 a5 14.b3 ♠g6 15.♠b2 ♠f5 16.♠c2
♠d7 17.♠e1 ♠c5 18.♠f1 ♠a6 19.♠d2
♠b6 20.♠xa5 ♠xb3 21.♠d2 ♠a8 22.a4
♠a6 23.a5 ♠h7 24.♠ed1 b6 25.♠e1 bxa5
26.♠a4 ♠xd3 27.♠xd3 ♠xd3 28.♠a2
♠b4 29.♠a3 ♠c2 30.♠b2 ♠xa1 31.♠xa1
♠xa4 32.♠xa4 ♠e4 33.♠xa5 ♠xa5 34.
♠xa5 ♠e1+ 35.♠h2 ♠xa5 36.♠xd4 0-1

Kasparov, G - Karpov, A [A29]

Campionato del mondo Siviglia (2) 1987

1.c4 e5 2.♠c3 ♠f6 3.♠f3 ♠c6 4.g3 ♠b4 5.
♠g2 0-0 6. 0-0 e4 7.♠g5 ♠xc3 8.bxc3
♠e8 9.f3 e3 10.d3 d5 11.♠b3 ♠a5 12.
♠a3 c6 13.cxd5 cxd5 14.f4 ♠c6 15.♠b1
♠c7 16.♠b2 ♠g4 17.c4 dxc4 18.♠xf6
gxf6 19.♠e4 ♠g7 20.dxc4 ♠ad8 21.♠b3
♠d4 22.♠xe3 ♠xc4 23.♠h1 ♠f5 24.♠d3
♠xe2 25.♠xd8 ♠xd8 26.♠e1 ♠e8 27. ♠a5
b5 28.♠d2 ♠d3 29.♠b3 ♠f3 30.♠xf3
♠xf3+ 31.♠g1 ♠xe1+ 32.♠xe1 ♠e3 0-1

Giri, Anish - Aronian, L [A29]

Leuven rapid 2017

1.c4 ♠f6 2.♠c3 e5 3.♠f3 ♠c6 4.g3 ♠b4
5.♠d5 e4 6.♠h4 0-0 7.♠g2 d6 8.b3 g5
9.♠b2 ♠xd5 10.cxd5 ♠b8 11.♠c2 gxh4
12.♠xe4 ♠e8 13.♠xh7+ ♠f8 14.♠c4
♠a6 15.gxh4 ♠e5 16.♠f4 ♠e7 17.♠g1
♠xe2+ 18.♠d1 ♠xd2+ 19.♠xd2 ♠xh4
20.♠g8+ ♠e7 21.♠e3+ ♠e6 22.dxe6
♠h5+ 23.♠c1 ♠xg8 24.exf7+ ♠xf7 25.
♠f4+ ♠e8 26.♠xg8 ♠c5 27.♠c4 d5 28.
♠b5+ c6 29.♠xb4 ♠g5+ 30.♠d2 1-0

Svidler, P - Karjakin, S [A29]

FIDE Candidates Moscow 2016

1.c4 ♠f6 2.♠c3 e5 3.♠f3 ♠c6 4.g3 ♠b4
5.♠g2 0-0 6.0-0 e4 7.♠g5 ♠xc3 8.bxc3
♠e8 9.f3 e3 10.d3 d5 11.♠a4 h6 12.cxd5
♠xd5 13.♠e4 f5 14.♠c5 f4 15.♠b2 ♠b8
16.c4 ♠de7 17.g4 b6 18.♠e4 ♠e6 19.g5
h5 20.♠fd1 ♠d4 21.♠xd4 ♠xd4 22.
♠xa7 ♠d7 23.♠a3 h4 24.♠c3 ♠f5 25.h3
♠xh3 26.♠e5 ♠g6 27.♠d5+ ♠e6 28.
♠xd7 ♠xd7 29.♠h2 ♠a8 30.♠h3 ♠xh3
31.♠xh3 ♠a3 32.♠dc1 ♠ea8 33.♠c2
♠f7 34.d4 ♠d8 35.d5 ♠e5 36.♠b1 ♠g6
37.d6 cxd6 38.♠xb6 ♠h5 39.♠xd6 ♠da8
40.♠b5 ♠c6 41.g6+ ♠xg6 42.♠c1 ♠h7
43.♠g1 ♠3a7 44.♠g4 ♠g8 45.♠h5 ♠e7
46.♠gxh4 ♠g6 47.♠g4 ♠f8 48.♠xf4
♠xa2 49.♠fh4 g6 50.♠e5 1/2-1/2

Karjakin, S - Adams, M [A45]

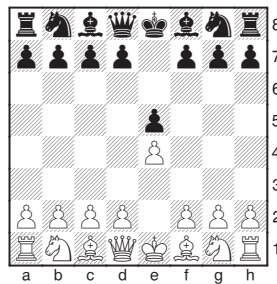
78th Wijk aan Zee 2016

1.d4 ♠f6 2.♠f4 d5 3.e3 e6 4.♠f3 c5 5.c3
♠c6 6.♠bd2 ♠d6 7.♠g3 0-0 8.♠d3 b6
9.♠e5 ♠b7 10.f4 ♠e7 11.♠f3 ♠f5 12.
♠f2 ♠e7 13.g4 ♠d6 14.g5 ♠fe4 15. 0-0-
0 c4 16.♠c2 b5 17.♠h3 b4 18.♠xe4 dxe4
19.♠e1 ♠d5 20.♠g1 b3 21.axb3 cxb3
22.♠b1 f5 23.gxf6 ♠xf6 24.♠g4 ♠f5
25.♠d2 ♠a5 26.♠e2 ♠xe5 27.dxe5 ♠ad8

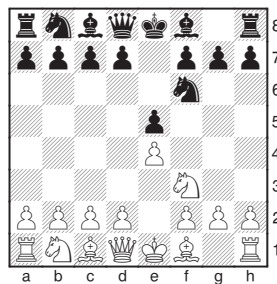
Indice delle varianti

Indice delle varianti

1. e4 e5

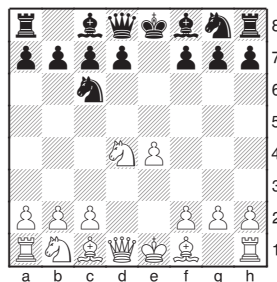


- 2. d4 52 / 2. ♖c4 53 / 2. ♘c3 54/
- 2. f4 **Gambetto di Re** 56
- 2. ♘f3 f5 60 / 2. ♘f3 d6 62
- 2. ♘f3 ♘f6 **Russa** 63



- 2. ♘f3 ♘c6 3. c3 **Ponziani** 66
- 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 **Scozzese** 68

- 4... ♖c5 68
- 4... ♘f6 69

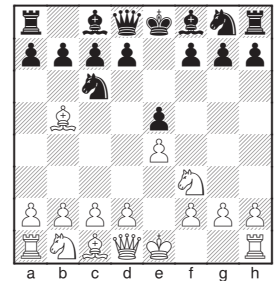


- 3. ♘c3 ♘f6 **Quattro cavalli** 70
- 3. ♖c4 ♖e7 **Ungherese** 71
- 3. ♖c4 ♖c5 4. b4 **Evans** 72

- 3. ♖c4 ♖c5 4. c3 **Italiana** 74
- 3. ♖c4 ♘f6 **Due Cavalli** 76

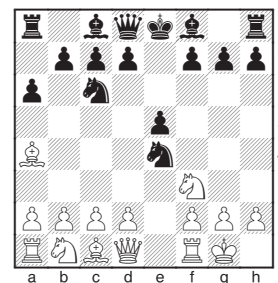
Spagnola

- 3. ♖b5 79

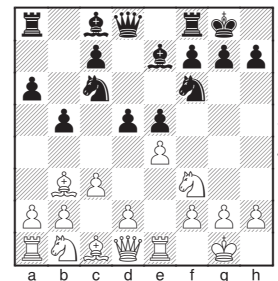


- 3... varie 81
- 3... f5 82
- 3... ♘f6 **Muro di Berlino** 83

- 3... a6 85 4. ♖xc6 **Variante di cambio** 85
- 4. ♖a4 f5 87 / 4. ♖a4 d6 88 / 4... ♘f6
- 5. 0-0 b5 6. ♖b3 ♖b7 **Arcangelo** 89
- 6... ♖c5 **Neo Arcangelo** 90
- 5. 0-0 ♘xe4 **Spagnola Aperta** 91



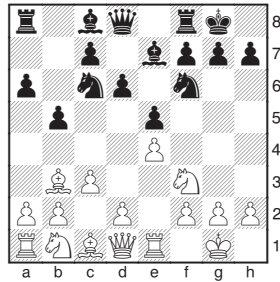
- 5. 0-0 ♖e7 6. ♖e1 b5 7. ♖b3 0-0 8. c3 d5 **Marshall** 98



- 7. ♖b3 d6 8. c3 0-0 **Spagnola chiusa**

Indice delle varianti

- 9. d4 100
- 9. h3 varie 101
- 9... ♖b7 102
- 9... ♜b8 103
- 9... ♜a5 103

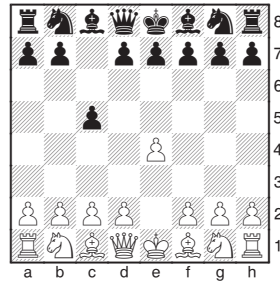


- 3. e5 136 / 3. ♞d2 **Tarrasch** 138
- 3. ♞c3 (d2) dxe4 **Rubinstein** 144
- 3. ♞c3 ♞f6 **Classica** 145
- 3... ♖b4 **Winawer** 149

1. e4 c5
Siciliana

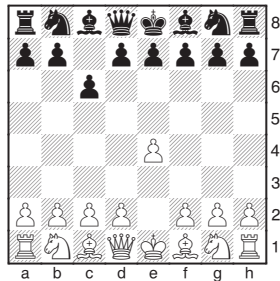
1. e4 varie

- 1. e4 b6 106 / 1. e4 ♞c6 106
- 1. e4 d5 **Scandinava** 108
- 1. e4 ♞f6 **Alekhine** 110
- 1. e4 g6 **Moderna** 113
- 1. e4 d6 **Pirc** 115
- 1. e4 c6 **Caro Kann** 119



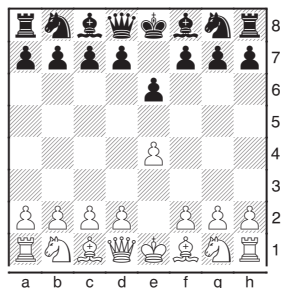
- 1. e4 c5 159 / minori 160
- 2. c3 **Alapin** 161 / 2. ♞c3 **Chiusa** 165
- 2. ♞f3 minori 168
- 2... ♞c6 3. ♖b5 **Rossolimo** 169
- 3. d4 cxd4 4. ♞xd4 e5 172
- 4... ♞f6 5. ♞c3 e5 **Sveshnikov** 173
- 4... g6 **Dragone Accelerato** 176
- 2... e6 3. d4 cxd4
- 4. ♞xd4 ♞f6 5. ♞c3 ♖b4 181
- 5. ♞c3 ♞c6 190
- 4. ♞xd4 a6 **Kan** 182
- 4. ♞xd4 ♞c6 **Paulsen Taimanov** 185
- 2... d6 3. ♖b5 191
- 3. d4 cxd4 4. ♞xd4 ♞f6 5. ♞c3 ♞c6 **Classica** 195

- 2. d4 d5 3. e5 119
- 3. cxd5 exd5 4. c4 **Panov** 119
- 3. ♞c3 dxe4
- 4. ♞xe4 ♖f5 131

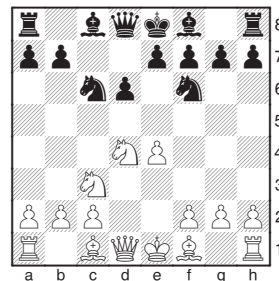


1. e4 e6
Francese

- 1. e4 e6 133 2. d4 d5
- 3. exd5 exd5 135



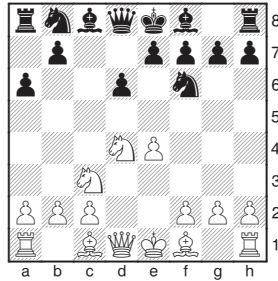
- 6. ♖e2 e5 **Boleslavsky** 195
- 6. ♖g5 **Richter-Rauzer** 196
- 6. ♖c4 **Sozin** 210



Indice delle varianti

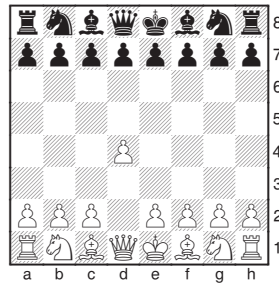
- 4... ♖f6 5. ♘c3 g6 **Dragone** 199
- 6. ♗e3 ♗g7 7. f3 **Attacco jugoslavo** 201
- 4... ♖f6 5. ♘c3 e6 **Scheveningen** 205
- 4... ♖f6 5. ♘c3 a6 **Najdorf** 214

- 6. ♗e3 216
- 6. ♗e2 217
- 6. ♗g5 218

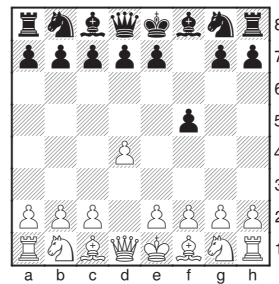


1. d4 varie

- 1. d4 minori 229
- 1... e6 2. c4 b6 230
- Difesa Inglese/**
- 1... g6 **Moderna** 231 / 1... d6 234 /
- 1... c5 235 / 1... c5
- 2. d5 e5 236



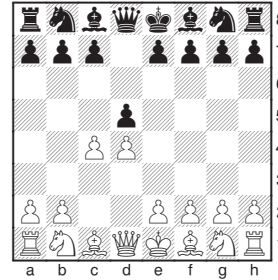
- 1... f5 **Olandese** 235 / 2. varie 236
- 2. g3 ♖f6 3. ♗g2 g6 **Leningrado** 240
- 3... e6 **Classica** 244 4.c4 d5 **Stonewall** 247



- 1... d5 2. e4 251 / 2. ♗g5 253
- 2. ♘c3 ♖f6 3. ♗g5 **Veresov** 253
- 2. ♖f3 ♖f6 3. e3 **Colle** 260
- 2. ♖f3 ♖f6 3. ♗f4 **Londra** 266
- 1... ♖f6 2. ♗g5 **Trompovsky** 255
- 2. ♖f3 e6 3. ♗g5 **Torre** 263

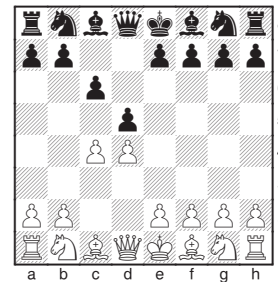
1. d4 d5 2. c4
Gambetto di Donna

- 1. d4 d5 2. c4
- 2... ♘c6 **Chigorin** 269
- 2... e5 **Albin** 271
- 2... ♗f5 **Baltica** 273



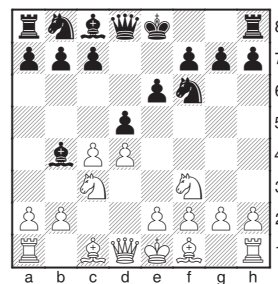
2... c6 **Slava** 275

- 3... ♘c3 275
- 3. cxd5 cxd5 275
- 3. ♖f3 ♖f6
- 4. ♘c3 a6 280
- 4. ♘c3 dxc4 283
- 5. a4 ♗f5 6. e3 286 / 6. ♘e5 287



- 2... dxc4 **G. Donna Accettato** 275
- 3. e4 291 / 3. ♖f3 ♖f6 4. e3 **Classica** 296
- 2... e6 3. ♘c3 c5 **Tarrasch** 300
- 3... ♖f6 4.cxd5 **V. Cambio** 309
- 4. ♖f3 ♗e7 5. ♗f4 312

- 4. ♖f3 ♗b4 315
- 5. ♗g5 h6 **Ragozin** 315
- 5... ♘bd7 **Westfalia** 316
- 5... 0-0 316
- 5... dxc4 **Viennese** 318



4. ♖f3 c5 **Semi-Tarrasch** 320

Semi-Slava

- 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♖f6 4. ♖f3 c6 322
- 3. ♘c3 c6 4. e4 **Marshall** 322

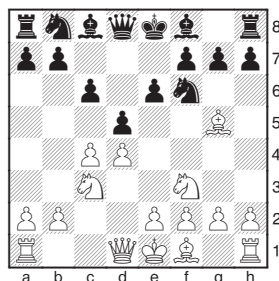
Indice delle varianti

4. ♖f3 dxc4 **Noteboom 323**
 3. ♗c3 ♗f6 4. ♗f3 c6 5. ♔g5 **325**

5... h6 **Mosca 325**

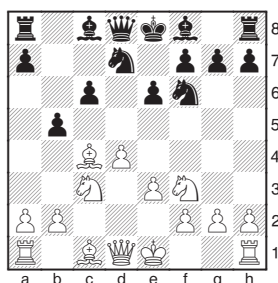
5... dxc4
Botvinnik 327

5... ♗bd7 6. e3
 ♖a5 **Cambridge Springs 337**

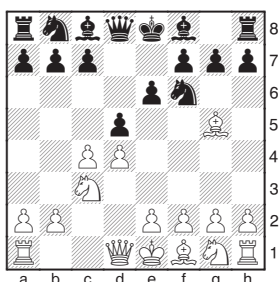


5. e3 ♗bd7 6. ♖c2 **329**

6. ♔d3 dxc4
 7. ♔xc4 b5
Merano 331

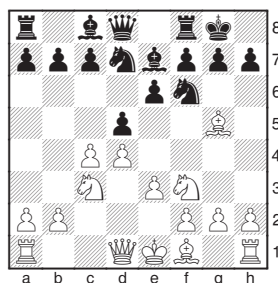


1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♔g5 **339**



4... ♔e7 5. e3 0-0 6. ♗f3 h6 7. ♔xf6 **341**
 7. ♔h4 ♗e4 **Lasker 342** / 7... b6
Tartakower 344

6... ♗bd7
Ortodossa 346



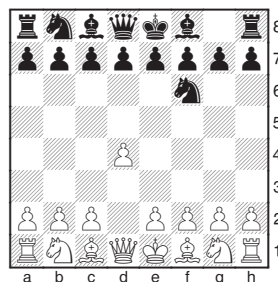
1. d4 ♗f6

Indiane

1. d4 ♗f6
 2. c4 minori **351**

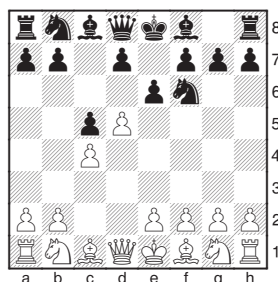
2... e5
Budapest 352
 2... d6 **Vecchia Indiana 354**

2...c5 3.d5 e5 **356**



1. d4 ♗f6 2. c4 c5 3. d5 b5 **Benko 357**
 3. d5 e6 **Benoni 363** 4. ♗c3 exd5 5. cxd5 d6

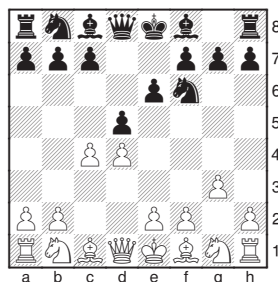
6. g3 **363**
 6. ♗f3 **365**
 6. e4 g6 7. f4 **367**
 7. ♗f3 **372**



1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. g3 d5 **Catalana 375**
 4. ♔g2 dxc4
aperta 376

4... dxc4 5. ♗f3
 ♔e7 **semiaperta 380**

4... ♔e7 **chiusa 382**



3. ♗f3 c5 4. d5 b5 **Blumenfeld 383**

3... ♔b4+ **Bogo-Indiana 385**

3... b6 **Ovest-Indiana 388**

4. ♗c3 ♔b4 **389**

4. a3 **Petrosjan 391**

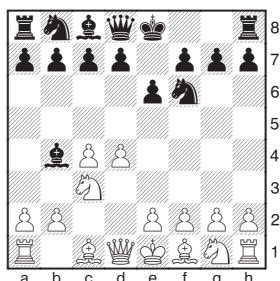
4. g3 ♔b7 **395**

4. g3 ♔a6 **398**

Indice delle varianti

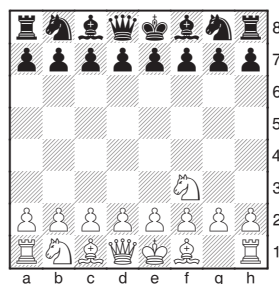
Nimzo-Indiana

- 1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♙b4 402
- 4. ♙g5 402
- 4. ♘f3 404
- 4. a3 406
- 4. f3 408
- 4. ♖c2 411
- 4. e3 **Rubinstein** 417



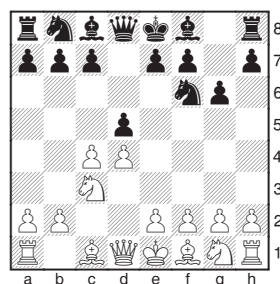
1. ♘f3

- 1. ♘f3 varie 488
- 1... ♘f6 488
- 1... d5 2. g3 489
- 1... d5 2. c4 **Reti** 491/ 1. ♘f3 2. g3
- 3. ♙g2 4. 0-0 5. d3 **Attacco Est Indiano** 499



Grünfeld

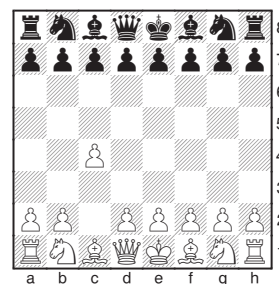
- 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5 427
- 4. minori 430
- 4. cxd5 ♘xd5 **V. di cambio** 5. e4 ♘xc3 6. bxc3 ♙g7 7. ♘f3 434
- 7. ♙c4 438
- 4. ♘f3 ♙g7 5. ♖b3 **V. russa** 444



1. c4

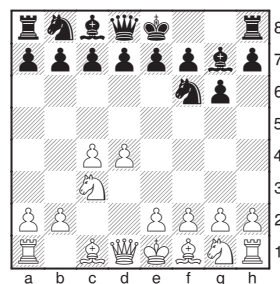
Apertura Inglese

- 1. c4 ♘f6 504
- 2. ♘c3 e6 3. e4 512 **Flohr-Mikenas**
- 1...c5 514 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘c3 d5 520 / 3. ♘c3 e6 4. g3 b6 **Riccio** 525
- 1...e5 2. ♘c3 ♙b4 533/ 2... d6 534/2... ♘c6 3. g3 536 / 2... ♘f6 3. g3 541/ 3. ♘f3 ♘c6 543



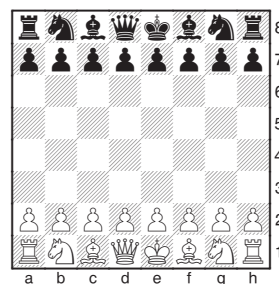
Est-Indiana

- 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♙g7 449 (3. g3) 449
- 4. e4 d6
- 5. minori 455
- 5. f4 458
- Quattro pedoni**
- 5. ♙e2 0-0 6. ♙g5 **Averbakh** 460
- 5. f3 **Sämisch** 462
- 5. ♘f3 0-0 6. ♙e2 **Classica** 470 6... e5
- 7. dxe5 **V. di cambio** 471
- 7. ♙e3 **Gligoric** 471
- 7. d5 **Petrosjan** 472
- 7. 0-0 ♘c6 **Mar del Plata** 476



Aperture minori

- 1. g3 551
- 1. b3 552
- 1. f4 **Bird** 555
- 1. ♘c3 558
- 1. b4 **Sokolsky** 561
- 1. g4 **Grob** 564



Aperture rare

- 1. d3 565 / 1. e3 / 1. a3 / 1. c3 / 1. h3 / 1. ♘h3 / 1. ♘a3 / 1. h4 / 1. a4 / 1. f3 570