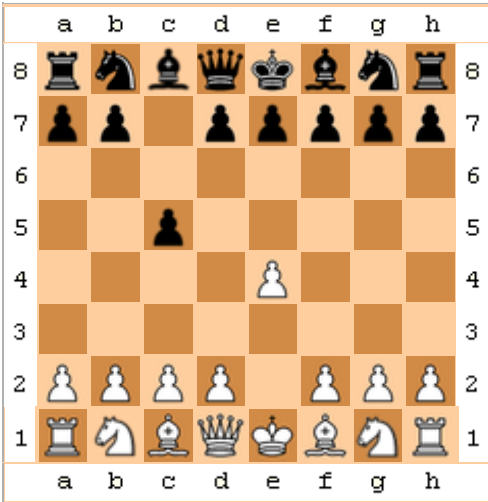


Difesa siciliana

Difesa siciliana



	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	♖	♘	♙	♚	♛	♜	♞	♟	8
7	♟	♞		♟	♞	♟	♞	♟	7
6									6
5			♟						5
4					♙				4
3									3
2	♙	♘	♙	♙		♙	♘	♙	2
1	♖	♘	♙	♚	♛	♜	♞	♟	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Mosse: 1.e4 c5

Codice ECO: B20-B99

Evoluzione di: [Apertura di re](#)

La **difesa siciliana** è un'[apertura](#) del gioco degli [scacchi](#), giocata per la prima volta nel [XVI secolo](#) in [Italia](#), caratterizzata dalle mosse:

1. e4 c5

Accennata già nel trattato di [Lucena](#), nel [manoscritto di Gottinga](#), in [Polerio](#) ed in [Gioacchino Greco](#), la successione delle mosse che la caratterizzano è riportata nel trattato di [Pietro Carrera](#) *Il gioco degli scacchi* (1617). Per più di due secoli tuttavia questa apertura rimase trascurata, sino a quando [Jänisch](#) e [Staunton](#) si espressero assai favorevolmente sul suo conto.

Nei primi anni dell'Ottocento lo scacchista inglese [Jacob Sarratt](#) chiamò questa apertura "difesa Siciliana" in onore della terra natale di Pietro Carrera.

Tuttavia l'apparizione ufficiale di questa apertura, con il relativo accompagnamento di risultati in grado di testimoniare la sua validità, risale intorno al [1870](#), quando il tedesco [Louis Paulsen](#), uno dei maggiori giocatori dell'epoca, ideò un sistema di sviluppo, ancora oggi considerato perfettamente valido.

Fa parte delle [aperture di gioco semiaperto](#). Il Nero con la sua prima mossa combatte subito per il centro, e in particolare per la casa d4, ma spingendo il pedone 'c' crea una posizione non simmetrica che porta solitamente a posizioni complesse, dove in generale il Bianco ha l'iniziativa sul lato di re (il pedone e4 guarda al lato di re), mentre il Nero su quello di donna, e in particolare sulla colonna semiaperta c qualora il pedone su questa colonna venisse cambiato con quello centrale d del Bianco (come nelle varianti della [Siciliana aperta](#)).

L'odierna vasta diffusione della difesa siciliana è paragonabile alla diffusione che ebbe la [Partita spagnola](#) nei primi decenni del 1900. Attualmente è la risposta più giocata contro 1. e4 a tutti i livelli. Non deve stupire pertanto che la sua estensione teorica sia enorme, con decine di migliaia di varianti.

Adottare nel proprio repertorio la difesa siciliana implica l'accettazione di un gioco tagliente, potenzialmente rivolto alla lotta senza compromessi.

Indice

- [1 Siciliana aperta](#)
 - [1.1 Dragone](#)
 - [1.2 Najdorf](#)
 - [1.3 Scheveningen](#)
 - [1.4 Classica](#)
 - [1.5 Sveshnikov](#)
 - [1.6 Paulsen](#)
 - [1.7 Tajmanov](#)
 - [1.8 Dragone accelerato](#)
 - [1.9 Kalashnikov](#)
- [2 Siciliana chiusa](#)
- [3 Miscellanea](#)
 - [3.1 Gambetto Morra](#)
 - [3.2 Alapin](#)
 - [3.3 Attacco Grand Prix](#)
 - [3.4 Variante Nimzowitsch](#)
- [4 Codici ECO](#)
- [5 Note](#)

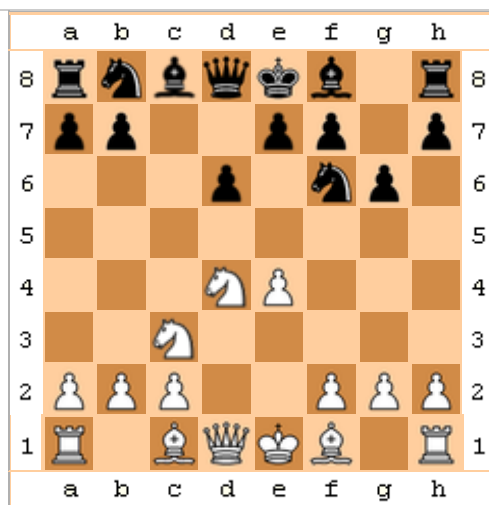
Siciliana aperta

Nella difesa siciliana i sistemi che scaturiscono dopo 2.Cf3 e 3.d4 vengono definiti "aperti". I vari impianti che ne possono scaturire dipendono dalla scelta dello sviluppo del nero. Le tre maggiori varianti derivano dalla seconda mossa del nero, con possibilità di rientri in una variante o in un'altra con differenti ordini di mosse, mentre il bianco ha una scelta di mosse più definita (solitamente 2. Cf3, 3. d4, 4. Cxd4). Tra le alternative più frequentemente giocate si hanno:

- 2. ...d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3
 - 5. ...a6 [variante Najdorf](#)
 - 5. ...g6 [variante del Dragone](#)
 - 5. ...e6 [variante Scheveningen](#)
 - 5. ...Cc6 [variante Classica](#)
- 2. ...e6 3. d4 cxd4 4. Cxd4
 - 4. ...Cf6 5. Cc3
 - 5. ...d6 [variante Scheveningen](#)
 - 5. ...Cc6 [variante Tajmanov](#)
 - 4. ...Cc6 [variante Tajmanov](#)
 - 4. ...a6 [variante Paulsen](#)
- 2. ...Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4
 - 4. ...Cf6 5. Cc3
 - 5. ...d6 [variante Classica](#)
 - 5. ...e6 [variante Tajmanov](#)
 - 5. ...e5 [variante Sveshnikov](#)
 - 4. ...e6
 - 5. Cc3
 - 5. ...Cf6 [variante Tajmanov](#)
 - 5. ...Dc7 [variante Tajmanov](#)
 - 5. ...a6 [variante Tajmanov](#)
 - 5. ...d6 una variante simile alla [variante Scheveningen](#) utilizzata per contrastare l'immediata 6. g4 che in questo caso non avrebbe il **Cf6** come obiettivo.
 - 5. Cb5
 - 4. ...e5 [Variante Kalashnikov](#)
 - 4. ...g6 [variante del Dragone accelerato](#)

Dragone

 Per approfondire, vedi la voce [Difesa Siciliana, variante Dragone](#).



Variante del dragone


- 1.e4 c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
- 4.Cxd4 Cf6
5. Cc3 g6

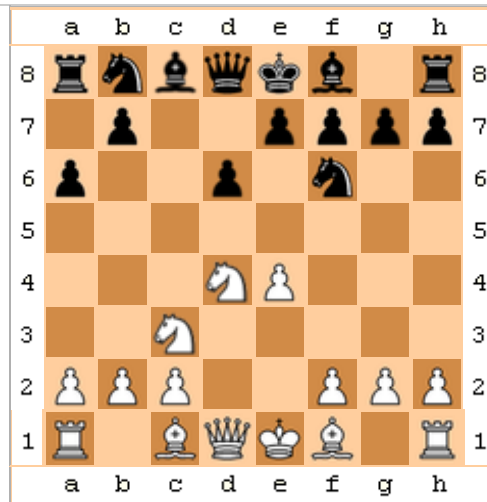
Questa variante, che vede il nero [fianchettare](#) l'alfiere sulla diagonale h8-a1, conduce generalmente a partite violente, caratterizzate da attacchi di entrambi i colori verso il re avversario: nella linea oggi considerata più critica (il cosiddetto *attacco jugoslavo*) il Bianco ricorre all'[arrocco](#) lungo e alle spinte dei pedoni *h* e *g* per attaccare il re avversario.

Il Nero, invece, tenta di sfruttare il proprio potente alfiere in g7 (il *dragone*) e la conseguente superiorità sulle case scure per attaccare l'ala di donna avversaria.

Tipicamente, dopo 7.Ae3 Ag7, il Bianco gioca 8.f3 per impedire l'attacco del cavallo nero sull'alfiere con ...Cg4.

Najdorf

 Per approfondire, vedi la voce [Difesa siciliana, variante Najdorf](#).



Variante Najdorf

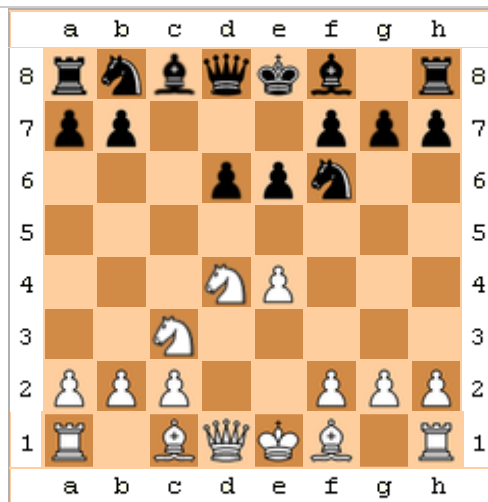
- 1.e4 c5
- 2.Cf3 d6
- 3.d4 cxd4
- 4.Cxd4 Cf6
- 5.Cc3 a6

Questa variante, detta *Najdorf* dal [Grande Maestro Miguel Najdorf](#), è stata giocata da molti giocatori, tra cui i campioni del mondo [Bobby Fischer](#) e [Garry Kasparov](#), ed è più posizionale rispetto alla precedente. L'obiettivo del Nero è impedire al bianco di dare scacco in b5 o di occupare la stessa casa con il cavallo, lasciandosi contemporaneamente aperte diverse possibilità a seconda del gioco del Bianco; un piano tipico è condurre un [attacco di minoranza](#) sul lato di donna attraverso le mosse ...b5, ...Ab7 e ...Cc5.

Le possibili risposte del Bianco a questo punto sono molte: tra le più giocate vi sono 6.Ag5, 6.Ae2, 6.Ae3 e 6.Ac4. In particolare, la prima è la linea più tagliente, che può portare (dopo 6...e6 7.f4 Db6) alla cosiddetta *variante del pedone avvelenato*, in cui il Nero accetta un ritardo di sviluppo in cambio di un pedone. 6.Ae2, invece, conduce a linee più tranquille, con possibilità di trasporre nella variante Scheveningen.

Scheveningen

 Per approfondire, vedi la voce [Difesa siciliana, variante Scheveningen](#).

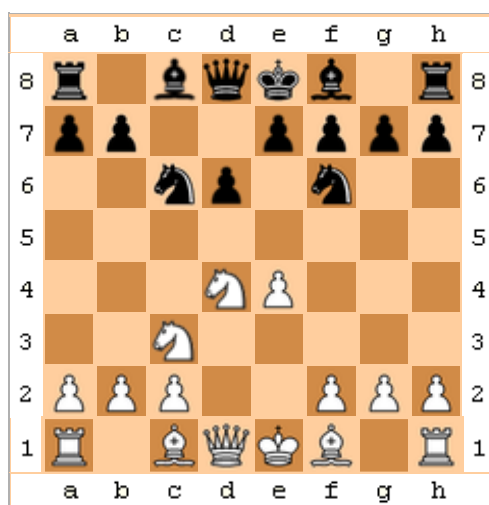


Variante Scheveningen

1. e4 c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 Cf6
5. Cc3 e6

Questa variante, dal carattere più posizionale, prende il nome dalla cittadina olandese di [Scheveningen](#), ed è oggi molto popolare. Il Nero, a differenza di altre varianti, imposta immediatamente la struttura pedonale del suo centro, pur lasciandosi la flessibilità di giocare ...d5 o ...e5; il Bianco, invece, può seguire diversi piani, tra cui la *variante classica* (6.Ae2), in cui il Bianco prepara un attacco sull'ala di re attraverso Ae3, f4, 0-0; l'*attacco Keres* (6.g4), cercando di costringere il Nero sulla difensiva; l'*attacco inglese*, simile per certi versi all'attacco jugoslavo nella variante del drago, in cui il Bianco arrocca lungo e avanza i pedoni *f*, *g* e *h*.

Classica



Variante Classica

1. e4 c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 Cf6
5. Cc3 Cc6

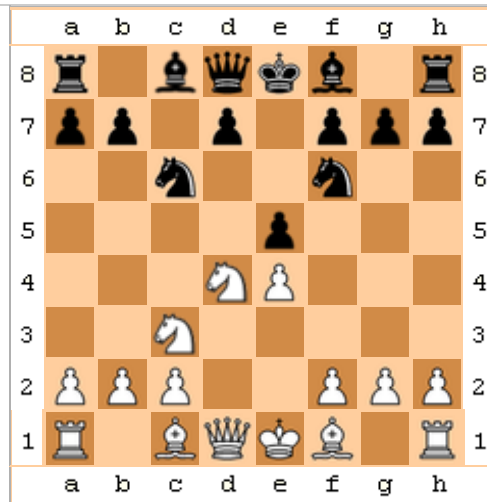
A differenza della [Najdorf](#) e della [Scheveningen](#) il nero non si compromette con spinte di pedone riservandosi di spingere o meno in a6 o in e6 (o addirittura in e5 in un colpo solo se possibile) e mette immediatamente sotto pressione il centro. Il principale svantaggio di questa variante è nel fatto che il nero determina immediatamente la casa di sviluppo del Cb8 perdendo così la possibilità di svilupparlo in d7.

Il bianco ha a disposizione numerose varianti. Tra le più giocate:

- 6. Ag5 (*attacco Richter-Rauzer*, codice [ECO](#) B63): secondo una statistica^[1] nell'arco degli anni dal 1935 al 2008 con questo impianto il bianco ha vinto il 38,3%, il nero 27,1% mentre le patte sono state il 34,6%.
- 6. Ac4 (*attacco Sozin*, [codice ECO](#) B88). Il Nero può continuare con 6...Db6 o 6...e6.
- 6. Ae2

Sveshnikov

 Per approfondire, vedi la voce [Difesa Siciliana, Variante Sveshnikov](#).



Variante Sveshnikov

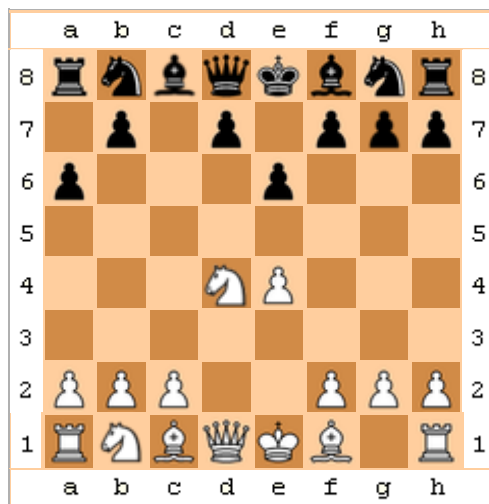
- 1.e4 c5
- 2.Cf3 Cc6
- 3.d4 cxd4
- 4.Cxd4 Cf6
- 5.Cc3 e5

In questa variante, che prende il nome del [Grande Maestro](#) sovietico [Evgeni Ellinovich Sveshnikov](#), il Nero accetta di crearsi un pedone arretrato (in d6) e un avamposto per il Bianco (in d5) per costringere il cavallo bianco a spostarsi in a3 (dopo 6.Cdb5 d6 7.Ag5 a6 8.Ca3 b5), dove è momentaneamente fuori dal gioco. Il Bianco a questo punto può continuare con 9.Cd5 oppure con la più aggressiva 9.Axf6.

Una variante simile è la [Kalashnikov](#).

Paulsen

- 1.e4 c5
2. Cf3 e6
- 3.d4 cxd4
4. Cxd4 a6



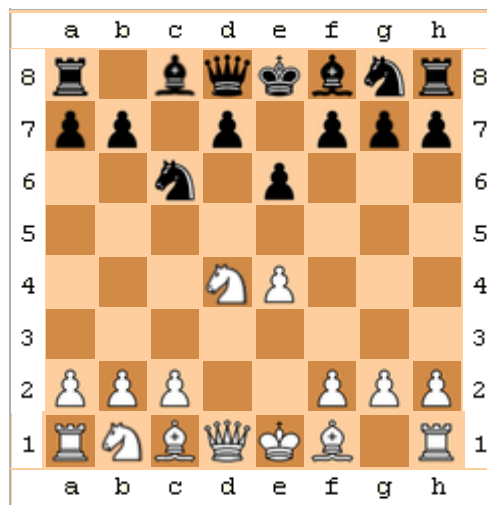
Paulsen

La siciliana Paulsen (spesso denominata anche **Kan**, in onore dell'omonimo giocatore sovietico degli anni '50) comprende la varianti ECO B41-B43. Una classificazione della materia può prevedere:

- sistema con 5.c4 (B41);
- sistema con 5.Ad3 (B42);
- sistemi con 5.Cc3 (B43)

A volte questa variante traspone nella [Tajmanov](#) o nella [Sveshnikov](#).

Tajmanov



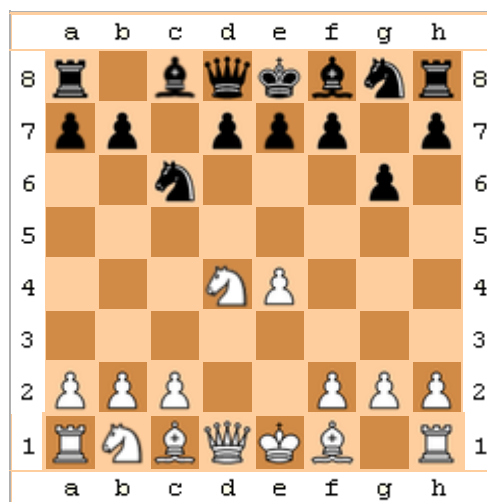
Tajmanov

- 1.e4 c5
2. Cf3 e6
- 3.d4 cxd4
4. Cxd4 Cc6

Porta il nome di [Mark Taimanov](#). Sviluppando il cavallo in una casa naturale, il Nero tiene aperte diverse opzioni, preparandosi a sviluppare l'alfiere campochiaro in b4 o in c5 invece che in e7 come avviene in altre varianti.

Dragone accelerato

1. e4 c5
2. Cf3 Cc6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 g6

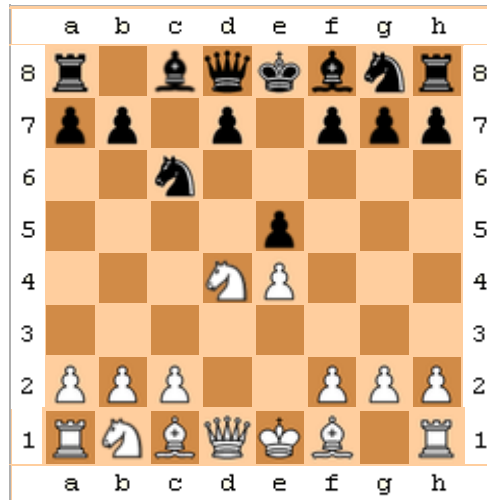


Variante del dragone accelerato

Il Nero conduce un piano simile alla più popolare [variante del dragone](#), ma riservandosi la possibilità di portare il pedone in d5 in una sola mossa, risparmiando un tempo.

Kalashnikov

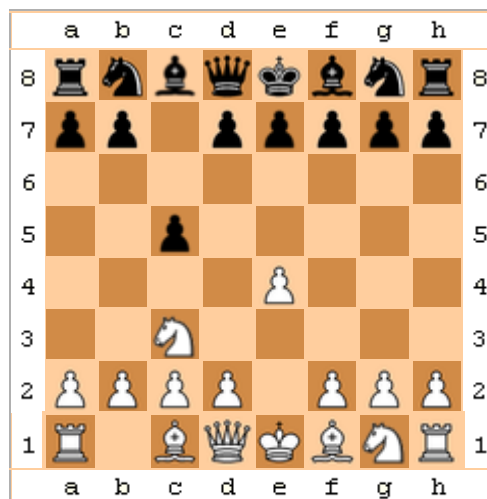
1. e4 c5
2. Cf3 Cc6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 e5



Variante Kalashnikov

L'idea fondamentale è quella della più popolare [variante Sveshnikov](#): il Nero guadagna un tempo costringendo il Cavallo a peregrinare per la scacchiera; il lato negativo è la debolezza della casa d5 e del pedone *d*. Meno popolare della Sveshnikov, è più tagliente.

Siciliana chiusa



Siciliana Chiusa

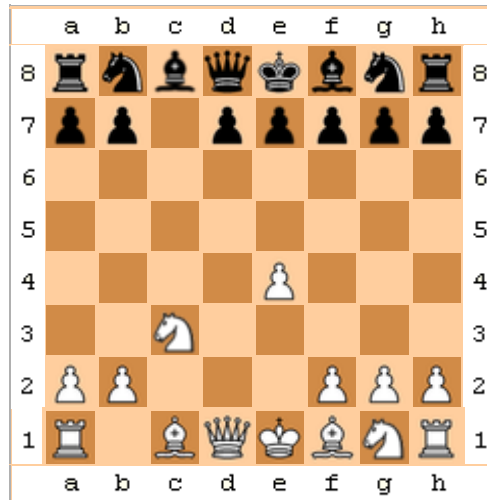
- 1.e4 c5
2. Cc3

Miscellanea

Qui di seguito vengono prese in considerazione tutte le mosse che seguono 1. e4 c5 e non appartengono alla siciliana aperta o alla siciliana chiusa.

Gambetto Morra

- 1.e4 c5
2. d4 cxd4
3. c3 dxc3
4. Cxc3



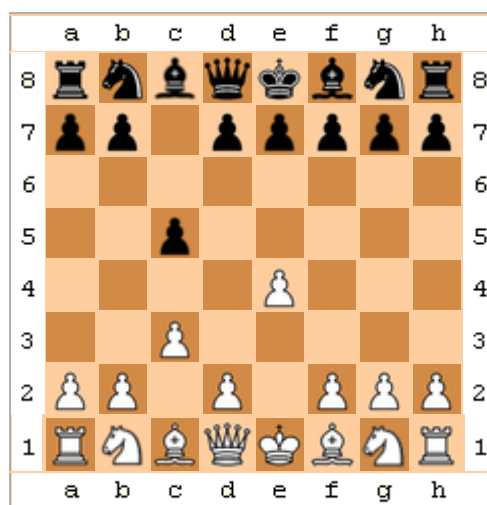
Gambetto Morra

In questo modo il bianco ottiene, in cambio del pedone sacrificato, un buon gioco di pezzi e le colonne c e d su cui posizionare comodamente le torri. È comunque un sistema che raramente viene adottato tra i top-players mentre più spesso trova spazio tra i giocatori di club, con l'obiettivo di limitare lo studio della teoria e di sorprendere l'avversario.

Alapin

 Per approfondire, vedi la voce [Difesa Siciliana, Variante Alapin](#).

1.e4 c5 2. c3



Variante Alapin

Negli ultimi anni ha assunto una dignità teorica importante, che ne fa la seconda variante più giocata tra le alternative alla siciliana aperta grazie anche all' "effetto sorpresa". Da segnalare l'inserimento di questa variante nel repertorio del Grande Maestro [Michele Godena](#). La partita può proseguire con due varianti principali:

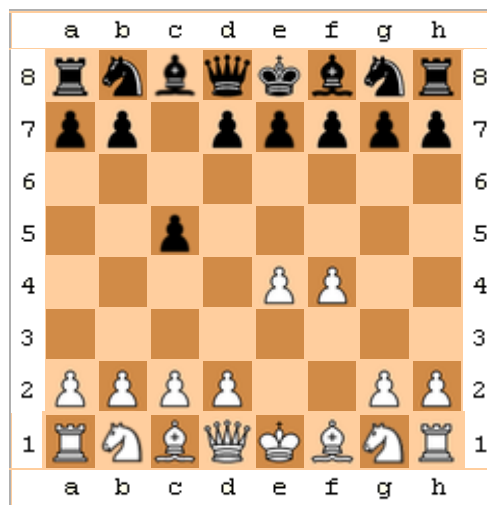
- 2...d5
- 2...Cf6

oppure con altre mosse meno usate come 2...d6, 2...e6, 2...g6. Lo scopo di questa variante è di permettere al Bianco di ottenere due pedoni centrali ("d" ed "e"), cosa che il Nero deve impedire. Spesso si giunge ad una posizione col pedone "d" bianco isolato sulla quarta traversa e il pedone "e" nero situato solitamente in e6.

La variante Alapin della Siciliana viene classificata dall' [Enciclopedia jugoslava delle aperture](#) col codice B22.

Attacco Grand Prix

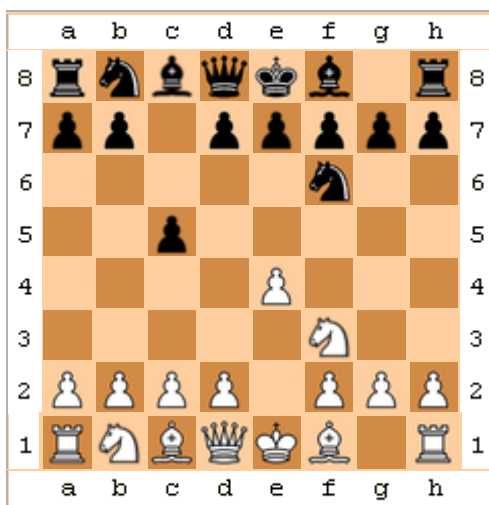
1.e4 c5 2. f4



Attacco Grand Prix

Variante Nimzowitsch

1.e4 c5 2. Cf3 Cf6



Variante Nimzowitsch

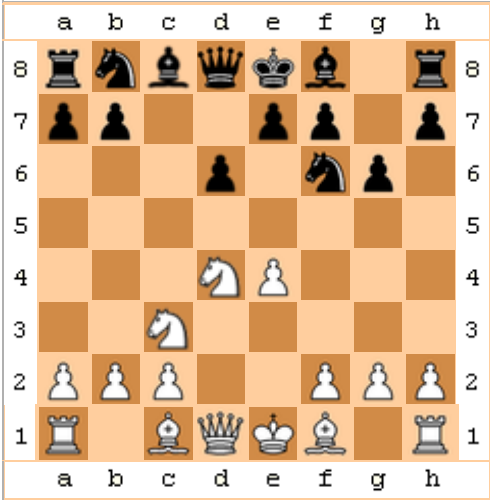
Codici ECO

- **B20** 1.e4 c5 (*varianti minori*)
 - **B21** 1.e4 c5 2.f4 ([attacco Grand Prix](#))
 - **B22** 1.e4 c5 2.c3 ([variante Alapin](#))
 - **B23-B26** 1.e4 c5 2.Cc3 ([Siciliana chiusa](#))
 - **B27-B28** 1.e4 c5 2.Cf3, risposte diverse da 2. ... d6, 2. ... e6, 2. ... Cc6, 2. ... Cf6
 - **B29** 1.e4 c5 2.Cf3 Cf6 ([variante Nimzowitsch](#))
 - **B30-B39** 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6
 - **B40-B49** 1.e4 c5 2.Cf3 e6
 - **B50** 1.e4 c5 2.Cf3 d6
 - **B51** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ab5+
 - **B52** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ab5+ Ad7
 - **B53** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4. Dxd4
 - **B54-B55** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.f3
 - **B56-B59** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3
 - **B60-B69** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 ([variante classica](#))
 - **B70-B79** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 ([variante del dragone](#))
 - **B80-B89** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 ([variante Scheveningen](#))
 - **B90-B99** 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 ([variante Najdorf](#))

Approfondimento

Difesa siciliana, variante Dragone

Difesa siciliana, variante Dragone



Variante del dragone

Mosse: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6

Codice ECO: B70-B79

Evoluzione di: [Difesa siciliana](#)

Nella difesa siciliana, la **variante del dragone** è caratterizzata dal [fianchetto](#) dell'alfiere di re sulla diagonale h8-a1. Prende il nome dalla disposizione dei pedoni neri sull'ala di re che ricordano la costellazione del Drago.

1. e4 c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 Cf6
5. Cc3 g6

Questa variante porta spesso a partite violente, caratterizzate da arroccchi eterogenei, dove un unico tempo può segnare la sorte del giocatore.

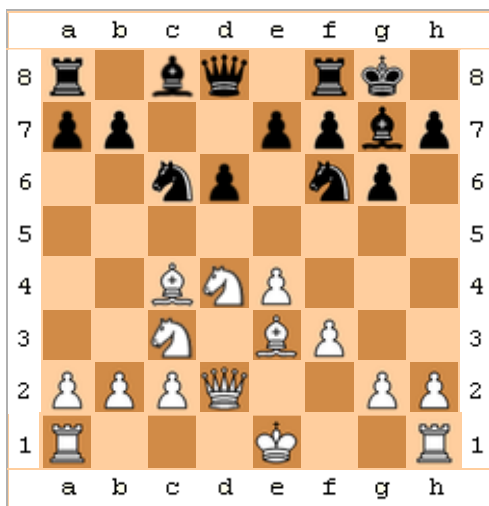
Esaminando la disposizione dei pedoni si può vedere come sia difficile per il nero arroccare sul lato di donna a causa delle colonne "c" e "d" semiaperte e del centro mobile. Una volta che il nero abbia arroccato sul lato di re il pedone g6 diviene immediatamente un punto di rottura a seguito delle

spinte h2-h4-h5 del bianco. Il bianco può scegliere tra molti piani di gioco diversi. Tra le continuazioni le più usate sono:

- **6. Ae3** (Attacco Yugoslavo)
- **6. f4** (variante Levenfish)
- **6. g3**
- **6. Ae2** (variante classica)
- **6. Ag5** (variante Ragozin)
- **6. Ab5+** (variante Alekhine)

Attacco iugoslavo

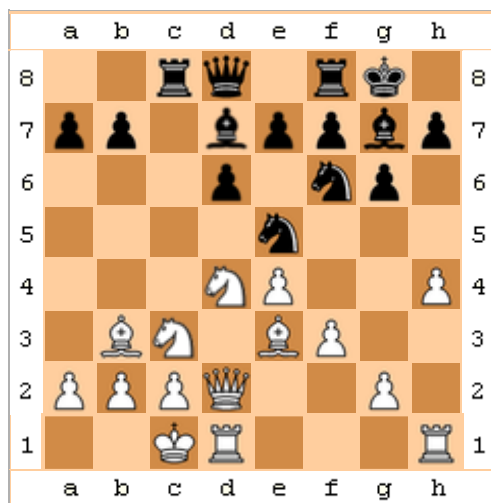
Nell'Attacco iugoslavo il piano del bianco prevede un ferreo controllo del centro per meglio supportare un violento attacco sull'ala di re, minimizzando nel contempo il rischio di controgioco nel settore centrale (il metodo più efficace per rispondere a un attacco sull'ala quando il centro non è bloccato è solitamente proprio quello di cercare controgioco al centro).



Variante del drago - Attacco Yugoslavo

Nella pratica moderna, migliorando la tecnica di difesa, l'attacco all'arma bianca contro il re nero è stato integrato da un gioco più posizionale basato sul controllo del centro e sull'occupazione della casa d5 con un cavallo. Esaminando la posizione dei pedoni e dei pezzi del nero si può vedere come questi non sia praticamente mai in grado di spingere il pedone e, spinta che indebolirebbe enormemente le case f6 e d6. Questa circostanza può essere sfruttata dal bianco per cercare di installare un cavallo in d5. L'eventuale cambio di questo cavallo creerebbe una struttura pedonale favorevole al bianco, in quanto dopo la cattura e4xd5 il pedone e7 del nero diventerebbe arretrato su una colonna semiaperta, e quindi potenzialmente sottoposto a grande pressione. Oltretutto il cavallo in f6 è anche il pezzo che protegge la casa debole h7. L'eventuale apertura della colonna h dopo h2-h4-h5 e la scomparsa del difensore in f6 porterebbero rapidamente a una posizione critica per il nero.

A seguito dell'arrocco del bianco sull'ala di donna il nero ha a disposizione un forte controgioco basato sul possesso della colonna c combinato con l'azione dell'alfiere camposcuro che punta direttamente contro l'arrocco bianco. Frequente è il caso in cui il nero per alimentare l'attacco arrivi a sacrificare la qualità contro il cavallo in c3 per indebolire seriamente la configurazione dei pedoni dell'arrocco avversario e per dare più forza all'alfiere camposcuro. Particolare rilievo assume in questo caso il controllo della casa d5, unico punto di rottura del nero al centro.



Variante del dragone - Attacco Yugoslavo

Il gioco continua abitualmente con:

6. Ae3 Ag7

Non è possibile 6. ...Cg4 per 7. Ab5+ e guadagna un pezzo;

7. f3

consolida il punto e4 e evita 7. ... Cg4, ora possibile perché il re nero ha una casa di fuga in f8.
Dopo

7. ... 0-0

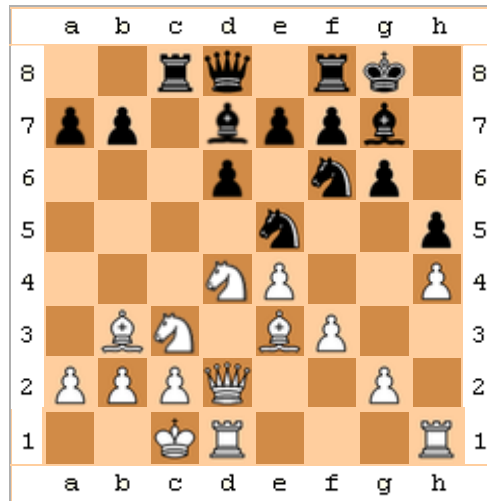
8. Dd2 Cc6

9. Ac4

l'alfiere Bianco viene così sviluppato in una casa dove può attaccare il punto f7 controllando al contempo la casa d5. Notare che il controllo della casa f7 fa sì che ad una eventuale cattura h5xg6 del bianco il nero sarebbe costretto a rispondere con h7xg6 e il pedone inchiodato in f7 lascerebbe la casa g6 molto debole.

Come di vede il bianco ha continuato metodicamente a consolidare il suo centro cercando di stabilire un controllo ferreo della casa d5. Il gioco può continuare con:

- 9. ...Ad7
- 10. 0-0-0 Tc8
- 11. Ab3 Ce5
- 12. h4



Variante del dragone - Attacco Yugoslavo

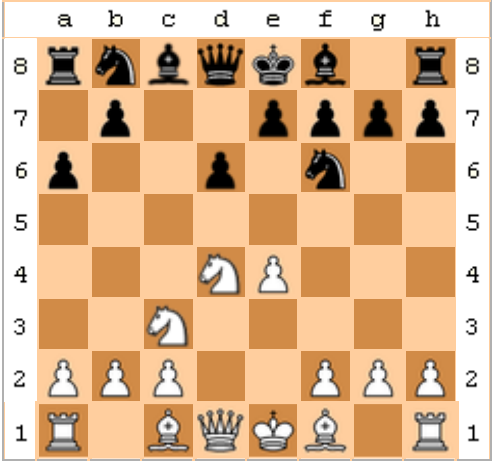
e il bianco lancia l'attacco contro il re nero. Benché la teoria non sia giunta a una risposta definitiva sulla valutazione delle posizioni che risultano dall'apertura della colonna h la pratica ha dimostrato che l'attacco del bianco arriva spesso prima di quello del nero. Nel corso degli anni il nero ha adottato una diversa strategia basata sul blocco della colonna h, anche a costo di indebolire il proprio arrocco, cosa che rallenta l'esecuzione del piano del bianco. In questo senso assume una logica la mossa oggi più giocata in questa posizione:

- 12. ...h5

A questo punto il bianco ha a disposizione due seguiti principali: può cercare di sfianchettare immediatamente con **13. Ah6** o giocare il seguito più posizionale **13. Ag5** che in congiunzione con un successivo salto di cavallo in d5 mette sotto pressione il centro avversario e in particolare la casa e7.

Difesa siciliana, variante Najdorf

Difesa siciliana, variante Najdorf



Mosse:

- 1.e5 c5
- 2.Cf3 d6
- 3.d4 cxd4
- 4.Cxd4 Cf6
- 5.Cc3 a6

Codice ECO: B90-B99

Origine del nome: [Miguel Najdorf](#)

Evoluzione di: [Difesa siciliana](#)

La **variante Najdorf** della difesa siciliana è caratterizzata dalla sequenza di mosse:

1. e4 c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 Cf6
5. Cc3 a6

Questa variante della difesa siciliana prende il nome dal [Grande Maestro argentino](#) di origine polacca [Miguel Najdorf](#). È una delle più popolari dell'intera teoria delle aperture. Negli [anni sessanta](#) e [settanta](#) del [XX secolo](#) è stata impiegata con successo dal 14° [Campione del mondo](#) [Bobby Fischer](#) a più riprese. Negli [anni novanta](#) è stata l'arma preferita contro 1.e4 del 16° campione del mondo [Gari Kasparov](#).

Indice

- [1 Analisi](#)
- [2 Continuazioni](#)
 - [2.1 Varianti che impediscono e5](#)
 - [2.1.1 6.Ac4](#)
 - [2.1.2 6.Ag5](#)
 - [2.2 Varianti che permettono e5](#)
 - [2.2.1 6.Ae2](#)
 - [2.2.2 6.Ae3](#)
 - [2.2.3 6.f4](#)
 - [2.2.4 6.a4](#)
 - [2.2.5 6.g3](#)
 - [2.3 Varianti minori](#)
 - [2.3.1 6.h3](#)
 - [2.3.2 6.Tg1](#)
- [3 Codici ECO](#)

Analisi

L'idea [strategica](#) della Najdorf è quella di giungere alla spinta in e5 senza temere la risposta Ab5+ del Bianco. A prima vista la spinta in e5 del Nero può sembrare bizzarra: mette il [pedone](#) d6 in posizione arretrata su una colonna semiaperta e soprattutto lascia una casa vistosamente debole in d5. La pratica ha dimostrato che il Nero può difendere con successo tale posizione, giungendo anche a sviluppare un pericoloso controgioco qualora il Bianco non trattasse l'apertura con la dovuta energia. In generale se il Nero può spingere con successo in d5 spesso il controgioco che ne deriva si dimostra irresistibile. La spinta del pedone in a6 è anche propedeutica ad un altro scopo strategico del Nero. Esaminando la struttura pedonale si vede come il Bianco abbia una maggioranza 3 contro 2 sull'ala di [donna](#). Questo fa da richiamo un possibile attacco di minoranza da parte del Nero, attacco di minoranza che solitamente parte proprio con le spinte in a6 e b5. L'ala di donna è il naturale sbocco del gioco del Nero, in quest'ottica qualora il Bianco giocasse passivamente e non riuscisse a reagire efficacemente al centro o sull'ala di [re](#) rischierebbe di essere rapidamente travolto.

Continuazioni

Nel corso degli anni sono state tentate praticamente tutte le mosse disponibili per il Bianco portando la Najdorf ad essere una delle aperture più estesamente teorizzate se non la più teorizzata in assoluto, con sviluppi che arrivano anche ben oltre le 20 mosse.

Ci sono due gruppi di continuazioni più comuni per contrastare la Najdorf, a seconda che il Bianco permetta la spinta in e5 o meno. Tra le continuazioni che si propongono di impedire la spinta in e5 si hanno:

- 6.Ag5
- 6. Ac4

dove la spinta in e5 va incontro a problemi di tipo tattico.

Tra le continuazioni che permettono la spinta in e5 si hanno:

- 6.Ae2
- 6.Ae3
- 6.f4
- 6.a4
- 6.g3

Qualora il Nero in queste varianti optasse per la spinta e7-e6 rientrerebbe nella [variante Scheveningen](#) con svolgimenti strategici diversi (es. mancata debolezza della casa d5, minore controllo del centro e della casa d4 e altro) dalla variante Najdorf.

Nel corso degli anni sono state poi giocate anche varianti minori quali:

- 6.h3
- 6.Tg1

Varianti che impediscono e5

6.Ac4



Variante Najdorf - 6.Ac4

Assieme a 6.Ag5 è una delle varianti più teorizzate di tutto l'insieme delle aperture, con sviluppi che arrivano oltre le 20 mosse. Lo scopo strategico di questa variante è quello di impedire le spinte e5 e d5 del Nero, mettendo sotto forte pressione il centro. L'[alfiere](#) da c4 esercita una certa pressione sulla [diagonale](#) a2-g8 e sul punto f7 in particolare. Il piano del Bianco è quello di riuscire ad aprire la colonna f con le spinte f2-f4-f5 per lanciare un violento attacco sull'ala di re. Se il Nero non reagisce con prontezza al centro e sull'ala di donna può finire rapidamente travolto.

La principale contromossa del Nero è data dal tentativo di chiudere la diagonale immediatamente con:

6...e6

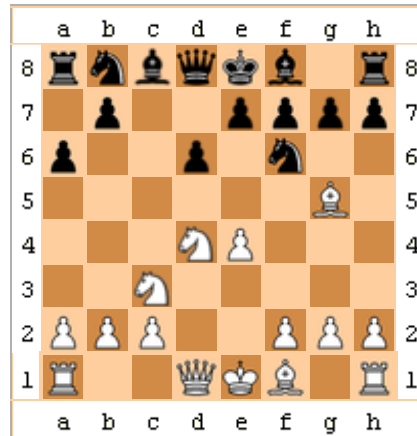
A questo punto è possibile lo pseudosacrificio 7...Cxe4 8.Cxe4 d5 che semplifica di molto la posizione. Per questa ragione la mossa più giocata dal Bianco in questa posizione è:

7.Ab3

in deroga alla regola del "non muovere due volte lo stesso pezzo in apertura". Il Nero a questo punto ha la scelta tra un gran numero di mosse possibili. Tra le più usate:

7...b5
7...Ae7
7...Cbd7

6.Ag5



Variante Najdorf - 6.Ag5

Questa variante porta ad alcune tra le continuazioni più violente dell'intero insieme delle aperture. Per il suo carattere fortemente [tattico](#) è stata oggetto di studio per decenni nelle sue innumerevoli sottovarianti. Esistono perfino interi libri che trattano di sottovarianti di 6.Ag5.

La mossa di alfiere contiene una certa dose di veleno:

- attacca il centro e in particolare la casa d5
- minaccia di danneggiare la struttura pedonale del nero prendendo in f6
- attacca indirettamente la donna in d8
- sviluppa un pezzo dell'ala di donna: il Bianco in due mosse è in grado di [arroccare](#) lungo con l'idea di lanciare un violento e immediato attacco sul centro e sull'ala di re.

Per tutte queste ragioni la mossa più naturale in questa posizione per il Nero è:

6...e6

in questo modo il Nero ristabilisce un controllo sulla casa d5 e apre la possibilità di sviluppare l'alfiere camposcuro in e7 restituendo mobilità al Cf6.

Ora il Bianco ha la possibilità di giocare subito 7.Dd2 e di arroccare lungo. Tuttavia l'approccio più comune in questa posizione è quello sviluppare la donna in una posizione più aggressiva in f3, dove preme sull'ala di re e sulla [grande diagonale](#) h1-a8. Nel fare questo il Bianco solitamente premette la mossa:

7.f4

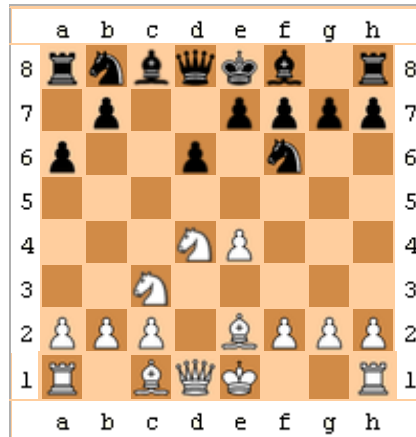
Il Nero a questo punto ha una vasta gamma di mosse tra cui scegliere:

7...Ae7

7...Cbd7
7...Db6 (*variante del pedone avvelenato*)
7...b5 (*variante Polugaevsky*)

Varianti che permettono e5

6.Ae2



Variante Najdorf - 6.Ae2

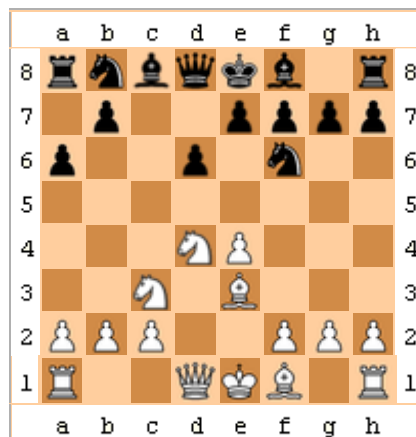
Come segnalato sopra a rigore si parla di variante Najdorf solamente se il Nero risponde 6...e5. Se il Nero rispondesse 6...e6 si rientrerebbe nella [variante Scheveningen](#).

In risposta a 6...e5 il Bianco generalmente gioca 7.Cb3, portando il [cavallo](#) sull'ala di donna per attaccare sull'ala di re. Sembra un paradosso ma, se il Bianco ritirasse il cavallo in f3, questi intralcherebbe il naturale sviluppo teso all'attacco sull'ala di re basato sulla spinta f2-f4. Nella variante principale il gioco continua con: 6.Ae2 e5 7.Cb3 Ae7 8.0-0 0-0 con gioco pari.

Il Bianco cercherà di giocare per lo più sull'ala di re con la spinta in f4 che minaccia di aprire la colonna f. Una utile mossa preventiva tesa a contrastare il controgio del Nero sull'ala di donna è poi anche la spinta a2-a4, che impedendo la spinta in b5 impedisce al Nero di guadagnare spazio sul suo teatro di battaglia.

Il Nero viceversa cercherà di imbastire quanto prima un controgio sull'ala di donna mediante la spinta in b5 che guadagna spazio e minaccia la spinta in b4 per minare il forte pedone centrale in e4 e contrastare il controllo del Bianco sulla casa d5. Il Nero spesso ricorre all'arma dell'[attacco di minoranza](#) per raggiungere il suo scopo. Da non dimenticare che come sempre nella difesa siciliana l'obiettivo del nero è la spinta in d5.

6.Ae3



Variante Najdorf - 6. Ae3

Questa variante, a lungo poco giocata, è diventata molto di moda negli ultimi anni. Il piano del Bianco è quello di risolvere la lotta lanciando un violentissimo attacco sull'ala di re con le spinte f3-g4-h4, dopo aver arroccato lungo con Dd2 e O-O-O.

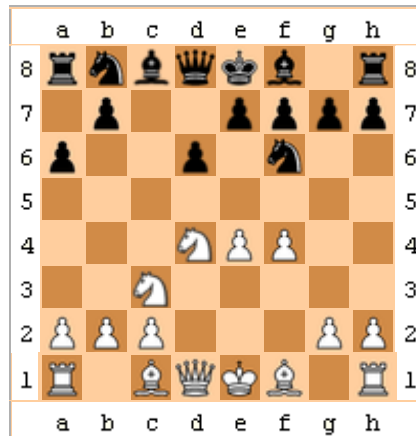
Tale strategia si è dimostrata particolarmente pericolosa e ha portato a uno studio molto approfondito della teoria di questa variante negli ultimi anni. Praticamente qualunque [Grande Maestro](#) tra i primi 10 del mondo negli ultimi anni si è cimentato in questa variante, con il Bianco e/o il Nero.

Un antidoto alla impostazione di cui sopra è la reazione immediata del nero mediante la mossa 6...Cg4. Attaccando l'importante alfiere camposcuro avversario, il Nero obbliga questi a muovere di nuovo questo pezzo. Il gioco può proseguire con le varianti:

- 7.Ag5 h6 8.Ah4 g5 9.Ag3 Ag7
 - 10.f3 Ce5
 - 10.Ae2 h5
 - 11.h3 h4!
 - 11.Axg4 hxg4

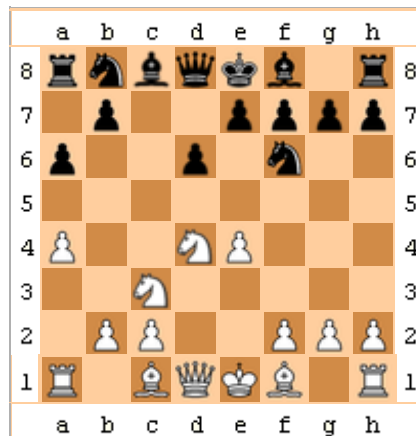
che danno luogo a una partita molto sbilanciata.

6.f4



Variante Najdorf - 6.f4

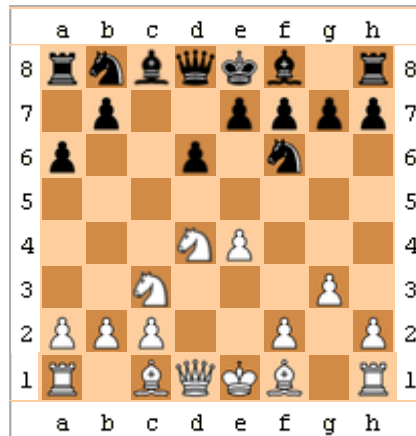
6.a4



Variante Najdorf - 6.a4

È evidentemente diretta contro la spinta in b5 del Nero ed è una mossa che spesso il Bianco finisce comunque per giocare. In questo caso il Bianco non vuole pronunciarsi sulla posizione dei suoi alfieri o del pedone f e aspetta che la situazione al centro si consolidi per decidere quali sono le case migliori per sviluppare i propri pezzi.

6.g3



Variante Najdorf - 6.g3

In questa variante il Bianco sviluppa il proprio alfiere sulla grande diagonale invece che in e2 o in c4. Questa idea contiene una certa dose di veleno. L'alfiere controlla indirettamente la casa d5 e rafforza il pedone e4, rendendo la spinta di liberazione d6-d5 del Nero più difficile. Per fare questo tuttavia il Bianco impiega due tempi, cosa che dà al Nero tempo per posizionare i propri pezzi. Conduce ad un gioco più manovrato, [posizionale](#).

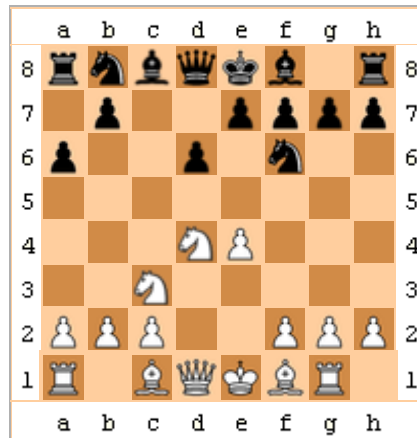
Varianti minori

6.h3



Variante Najdorf - 6.h3

6.Tg1



Variante Najdorf - 6.Tg1

Codici ECO

- **B90** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6
 - **B91** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.g3
 - **B92** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae2
 - **B93** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.f4
 - **B94** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5
 - **B95** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6
 - **B96** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4
 - **B97** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Db6
 - **B98** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7
 - **B99** 1.e5 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Ae7 8.Df3 Dc7 9.O-O-O Cbd7

Difesa siciliana, variante Scheveningen

Variante Scheveningen

Variante Scheveningen

1. e4 c5 2. Cf3 d6

Mosse: 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6

5. Cc3 e6

Codice ECO: B80-B89

Origine del nome: [Scheveningen](#)

Evoluzione di: [difesa siciliana](#)

La **variante Scheveningen** è un'[apertura scacchistica](#), variante della [difesa siciliana](#), caratterizzata dalle mosse

1. e4^(?) c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 Cf6
5. Cc3 e6

Fa parte delle varianti della siciliana aperta ed è una linea molto ambiziosa, sebbene più posizionale rispetto ad altre (come la [variante del dragone](#)). È un'apertura molto popolare, giocata da molti forti giocatori, tra cui [Garry Kasparov](#).

Il Nero, con 5...e6, imposta subito la sua struttura pedonale al centro, controllando entrambe le case d5 ed e5, lasciandosi tuttavia aperta la possibilità di una spinta di rottura di uno dei due pedoni centrali. Il Bianco ha diverse possibili repliche, che danno origine a diverse varianti.

Indice

- [1 Variante classica](#)
 - [1.1 Continuazioni](#)
- [2 Attacco Keres](#)
- [3 Attacco inglese](#)

Variante classica

La cosiddetta *variante classica*, giocata tra gli altri da [Anatoly Karpov](#), è caratterizzata da 6.Ae2. Il Bianco prepara un attacco sul lato di re: il suo piano consiste nel giocare l'[arrocco](#) corto, Ae3, f4, a4 (generalmente in quest'ordine), per poi continuare con la spinta del pedone g (dopo aver giocato Rh1), con il trasferimento della donna in h4 e dell'alfiere in f3.

Il Nero, per contrastare questo attacco, generalmente ricorre alla pressione sulla colonna c, già semi-aperta, sviluppando la donna in c7 e successivamente portando anche una torre su questa colonna. Il piano generalmente include le spinte di pedone in a6 e b5.

Continuazioni

- 6...Ae7 7 0-0 0-0 8 f4 a6 9 Ae3 Dc7 10 a4 Cc6 11 Rh1 Te8 12 Ad3 Cb4 13 a5 Ad7 14 Df3 Ac6 15 Dg3 Cxd3 16 cxd3 Tac8 17 f5 e5 18 Cf3 con uguaglianza.
 - - 13..e5 14 fxe5 dxe5 15 Cf5 Axf5 16 Txf5 Dd6 17 De2 Cxd3 18 cxd3 Tad8 19 Td1 de6 20 Ag5 Cd5 21 Cxd5 22 Txd5 Axe7 23 Txe7 con parità
- 6..Ae7 7 0-0 0-0 8 f4 a6 9 Ae3 Dc7 10 a4 Cc6 11 Rh1 Te8 12 Ad3 Cb4 13 a5 Ad7 14 Df3 Ac6 15 Dg3 Cxd3 16 cxd3 Cd7 17 f5 Af6 18 Cde2 con pari opportunità.
 - - 17 Cf3 Af6 18 Df2 g6 19 Cd2 Ag7 20 Cc4 Ab5 21 Cxb5 axb5 22 Cb6 Cxb6 23 Axb6 con parità.
- 6..a6 7 0-0 Ae7 8 a4 Cc6 9 Ae3 0-0 10 f4 Dc7 11 De1 Cxd4 12 Axd4 e5 13 Ae3 exf4 14 Txf4 Ae6 15 Dg3 Cd7 (o Tfd8) 16 Ad4 Ce5 17 Ad3 con gioco pari.

Attacco Keres

L'*attacco Keres* (da [Paul Keres](#)) si sviluppa da 6.g4, con cui il Bianco progetta un attacco più rapido di quello con la variante classica: in questa variante il Nero è spesso costretto ad una posizione piuttosto passiva, in quanto il suo unico pezzo sviluppato (il cavallo in f6) viene minacciato dall'avanzata dei pedoni (il Bianco generalmente continua con h4 e g5). Il Nero risponde quindi generalmente con 6...h6, e la variante continua con

7.h4 Cc6
8.Tg1 d5
9.Ab5 Ad7

Per evitare questa variante, a volte il Nero gioca 5...a6, entrando momentaneamente nella [variante Najdorf](#), per poi giocare ...e6 alla sesta mossa. Questo, naturalmente, offre al Bianco la possibilità di deviare verso altre linee.

Attacco inglese

L'*attacco inglese* (6.Ae3) è per certi versi analogo all'attacco jugoslavo nella [variante del dragone](#): il Bianco progetta di giocare f3, g4, h4 e di arroccare sul lato di donna. Questo causa un gioco spesso molto tattico e tagliente, in quanto il Nero non è costretto alla passività ma ha diverse possibilità di contrattacco, che comprendono la possibilità di effettuare dei sacrifici sul lato di donna. La linea principale continua con

6.Ae3 a6
7.f3 b5
8.g4 h6
9.Dd2 Cbd7
10.0-0-0 Ab7

Difesa siciliana, variante Svešnikov

Difesa siciliana, variante Svešnikov

Mosse: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5

Codice ECO: B33

Origine del nome: [Evgenij Svešnikov](#)

Evoluzione di: [Difesa siciliana](#) aperta

Sinonimi: Variante Lasker-Pelikan

La **variante Svešnikov** è un'[apertura scacchistica](#), variante della [difesa siciliana](#), caratterizzata dalle mosse

- 1.e4^(?) c5
- 2.Cf3 Cc6
- 3.d4 cxd4
- 4.Cxd4 Cf6
- 5.Cc3 e5

Detta anche [Lasker-Pelikan](#), è una tra le più importanti opzioni di gioco nella [Siciliana](#) aperta; questa variante si incontra spesso ai massimi livelli, e si possono annoverare diverse partite di giocatori di spicco quali [Garry Kasparov](#), [Veselin Topalov](#), [Vladimir Kramnik](#), [Péter Lékó](#), [Sergei Karjakin](#), [Magnus Carlsen](#) e molti altri ancora.

Indice

- [1 Caratteristiche](#)
- [2 Sviluppi principali](#)
 - [2.1 6.Cdb5](#)
 - [2.1.1 Variante posizionale con 9.Cd5](#)
 - [2.1.2 Variante tagliente con 9.Axf6](#)
- [3 Trasposizioni](#)
- [4 Situazione attuale ad alto livello](#)
- [5 Esempi di partite](#)
 - [5.1 Karjakin - Topalov, Wijk aan Zee, 2006](#)
 - [5.2 Anand - Kasparov, Linares, 2005](#)
 - [5.3 Kramnik, Van Wely, Monte Carlo, 2006](#)
 - [5.4 Anand - Lékó, Wijk aan Zee, 2001](#)
- [6 Note](#)

Caratteristiche

La quinta mossa del Nero (5... e5), è apparentemente [anti-posizionale](#), in quanto spingendo il pedone *e* la casa d5 viene indebolita, creando un [pedone arretrato](#) sulla colonna semi-aperta *d*, e permettendo al Bianco di installare un prezioso [avamposto](#) in d5 (generalmente occupato da un [cavallo](#)).

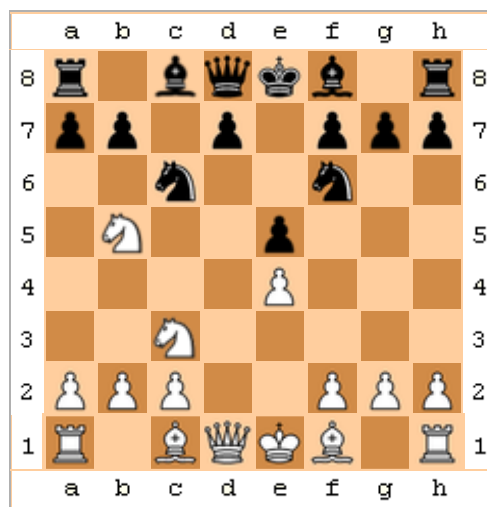
Analisi teoriche accurate e anni di pratica ad altissimo livello hanno però dimostrato che il nero può avvalersi di un compenso basato su un gioco di pezzi attivo, sulla coppia degli alfieri (che nelle varianti principali viene conservata), e di opportunità di [controgioco](#) fondate spesso sulla spinta f7-f5. Inoltre, il Bianco deve perdere diversi tempi con il cavallo d4, che è generalmente costretto a portarsi momentaneamente fuori gioco (in a3 via b5) a causa delle minacce dirette operate dai pedoni neri.

Sviluppi principali

Come ogni variante di apertura, anche la Svešnikov lascia ampie opzioni a entrambi i colori. A seconda delle scelte, la partita può assumere un carattere più posizionale o più tattico.

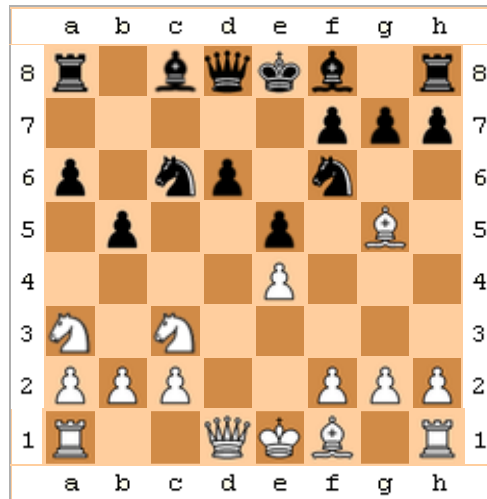
Il Bianco è costretto a muovere il cavallo: se gioca 6.Cb3 o 6.Cf3 il Nero può rispondere efficacemente con 6...Ab4 (minacciando di infliggere dei pedoni doppiati con Axc3 e favorendo la spinta liberatrice d7-d5); allo stesso modo 6.Cf5 è poco soddisfacente, poiché il seguito 6...d5 7.exd5 Axf5 8.dxc6 bxc6 garantisce al Nero un buon gioco.

6.Cdb5



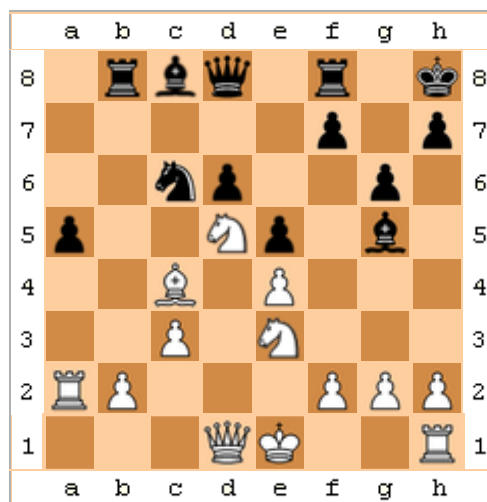
Dopo 6...d6 (per impedire lo scacco in d6), il Bianco generalmente gioca 7.Ag5, inchiodando il cavallo f6 e progettando di cambiarlo con l'alfiere per garantirsi il controllo di d5. La mossa 7.Cd5, invece, è meno popolare, in quanto dopo 6...Cxd5 8.exd5 Cb8 o Ce7, il Nero ha la possibilità di giocare f7-f5 garantendosi il controllo del centro. Un'altra possibilità è 7.a4, che però è ancora meno giocata.

Dopo 7...a6 8.Ca3 b5 (guadagnando spazio e minacciando b5-b4, guadagnando un cavallo), il Bianco ha la scelta tra due varianti principali. La variante posizionale deriva da 9.Cd5 mentre 9.Axf6 porta a un gioco generalmente più tagliente.



Posizione dopo 8...b5

Variante posizionale con 9.Cd5



Posizione dopo 17...g6

- 9.Cd5 Ae7 (evitando la doppiatura dei pedoni dopo 10...Axf6)
- 10.Axf6 Axf6
- 11.c3 Ag5

Il Bianco ha eliminato l'influenza del cavallo f6 sul centro, e adesso offre al cavallo a3 una via per rientrare in gioco; il Nero, invece, sposta l'alfiere su una diagonale (c1-h6) dove è più attivo, e potrà in futuro essere cambiato con il cavallo in e3 (dopo Ca3-c2-e3); contemporaneamente libera la strada all'avanzata del pedone f. Un'altra possibilità è giocare prima l'[arrocco](#).

- 12.Cc2 0-0
- 13.a4 bxa4
- 14.Txa4 a5

15.Ac4

Il Bianco prosegue il suo sviluppo esercitando pressione sulla diagonale a2-g8: in questo modo contrasta i piani del Nero basati sulla reazione tematica f7-f5.

15...Tb8

16.Ta2

In a2, la torre protegge il pedone e si prepara ad entrare in azione sul lato di re in caso in cui il Bianco decidesse di proseguire aggressivamente con le ambiziose spinte di pedone h2-h4, g2-g3, f2-f4, b2-b4. Si può giocare anche 16.b3 ma in questo caso il bianco si preclude la possibilità di giocare b2-b4 in un solo tratto.

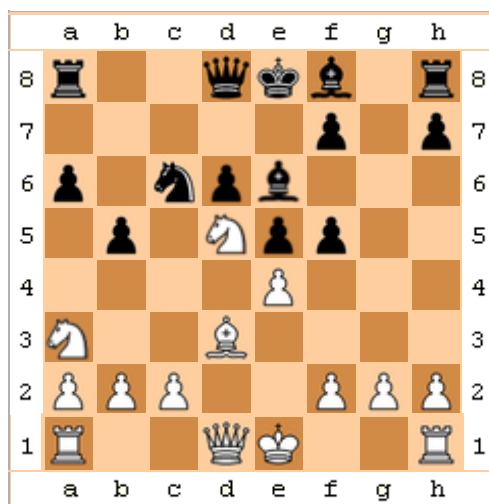
16...Rh8 (per giocare f7-f5 senza subire uno scacco di scoperta)

17.Ce3 g6

Il cavallo vuole far pressione sulla casella f5 per contrastare la spinta del pedone; il Nero la vuole invece sostenere.

Un'altra variante è 17....Axe3, cambiando l'alfiere cattivo per il Cavallo, continuando con 18.Cxe3 Ce7, controllando la casa d5.

Variante tagliente con 9.Axf6



Posizione dopo 11...Ae6

9.Axf6 gxf6

Il cambio diminuisce il controllo del Nero su d5, rovina la sua struttura pedonale e rende insicuro l'arrocco corto; il Nero deve accettare la doppiatura dei Pedoni, a causa della variante 9...Dxf6 10.Cd5 Dd8 11.c4 b4 (11...bxc4 12.Cxc4 minaccia 13.Da4) 12.Da4 Ad7 13 Cb5! axb5 14.Dxa8 Dxa8 15.Cxc7+ Rd8 16.Cxa8 e il Cavallo torna in gioco attraverso b6.

Dopo 10.Cd5 (installando saldamente un cavallo al centro), si possono avere due varianti: 10...f5 oppure 10...Ag7.

Con 10...f5, il Nero cerca controgioco al centro minando e4, ma il Bianco sembra avere risorse sufficienti per contrastarlo; la partita prosegue generalmente con 11. Ad3 Ae6, oppure con 11.Axb5!? axb5 12.Cxb5, con la minaccia di 13.Cc7+.

Con 10...Ag7, il Nero si concentra sulla lotta per d5; dopo 11.Ad3, che sostiene il centro e cerca di scoraggiare la spinta liberatrice in f5, il Nero offre il cambio di cavalli con

11...Ce7!?

12. Cxe7 Dxe7 dove la posizione del Nero diventa già molto tagliente. Il Bianco, se vuole, può rifugiarsi in acque relativamente più tranquille con 13. 0-0, o accettare la sfida. In quest'ultimo caso seguirebbe:

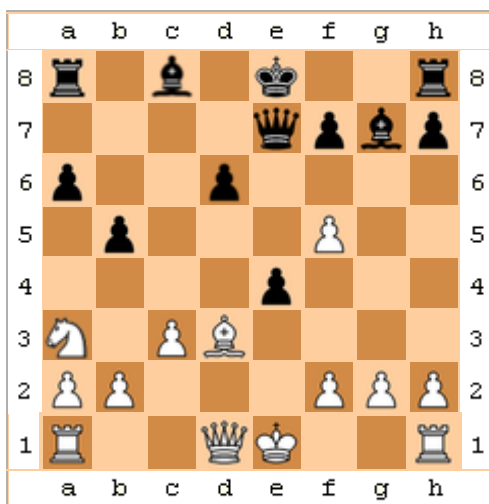
13.c3 f5

La spinta di liberazione mina il centro Bianco, e al contempo l'Ag7 diventa molto attivo. Infatti dopo:

14. exf5 e4!

l'Ad3 è costretto a ritirarsi. In questa posizione sono minacciate sia 15...b4 (che attacca il lato di Donna e rende l'Ag7 un'arma pericolosissima nelle mani del Nero) sia 15...Axf5 (garantendo al Nero il dominio del centro).

Il Nero, avendo una pessima struttura pedonale, è quasi sempre costretto a giocare tutte le sue carte nel [mediogioco](#), talvolta sacrificando uno dei pedoni centrali o sul lato di Donna per garantirsi l'iniziativa. Se il Bianco riesce a uscire indenne dal centro-partita e a neutralizzare il forte Alfiere camposcuro del Nero, può tentare di colpire in contropiede approfittando del Re avversario al centro, oppure può assicurarsi un finale superiore.



Posizione dopo 14...e4

Trasposizioni

È possibile ottenere la posizione base della Sveshnikov anche a partire dalla [Paulsen](#):

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Cdb5 d6 7.Af4 e5 8.Ag5

Situazione attuale ad alto livello

Oggi giorno ([2008](#)), la variante più in voga ad alto livello è la variante posizionale^[1]:

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cdb5 d6 7.Ag5 a6 8.Ca3 b5 9.Cd5 Ae7
10.Axf6 Axf6 11.c3 Ag5 12.Cc2 O-O 13.a4 bxa4 14.Txa4 a5 15.Ac4 Tb8

Esempi di partite

Karjakin - Topalov, Wijk aan Zee, 2006

1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 e5 6.Ndb5 d6 7.Bg5 a6 8.Na3 b5 9.Nd5 Be7
10.Bxf6 Bxf6 11.c3 Bg5 12.Nc2 O-O 13.a4 bxa4 14.Rxa4 a5 15.Bc4 Rb8 16.Ra2 Kh8 17.Nce3
Bxe3 18.Nxe3 Ne7 19.b3 f5 20.exf5 Nxf5 21.Nd5 Bb7 22.O-O Rc8 23.Qd3 Nh4 24.Rd1 h6 25.Qg3
Nf5 26.Qg4 Rc5 27.Rad2 Bc8 28.Qe4 Bb7 29.h3 Nh4 30.Bd3 Rf5 31.Bb1 Rxc3 32.Qg4 h5 33.Qe2
Qg5 34.f4 Rxf4 35.Kh1 Nhg2 36.Qxg2 Rg3 37.Nxf4 Bxg2+ 38.Nxg2 Rxh3+ 39.Kg1 Rg3 40.Rf2
Kg8 41.Rxd6 h4 42.Rc6 Qg4 43.Bf5 Rxg2+ 44.Rxg2 Qxf5 45.Rcg6 Qf7 46.R6g4 Qf6 47.Kh2 Kf7
48.Kh3 e4 49.Rg5 e3 50.Kxh4 g6 0-1

Anand - Kasparov, Linares, 2005

1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 e5 6.Ndb5 d6 7.Bg5 a6 8.Na3 b5 9.Nd5 Be7
10.Bxf6 Bxf6 11.c3 O-O 12.Nc2 Bg5 13.a4 bxa4 14.Rxa4 a5 15.Bc4 Rb8 16.Ra2 Kh8 17.Nce3 g6
18.O-O f5 19.Qa4 Bd7 20.Bb5 Rxb5 21.Qxb5 Nb4 22.Qxa5 Nxa2 23.Qxa2 fxe4 24.b4 Be6 25.c4
Qc8 26.Qb3 Kg7 27.Rb1 Rf7 28.Rd1 h5 29.Qc2 Qa8 30.h3 Bh4 31.Rf1 Qf8 32.b5 Bc8 33.Nc3 Bb7
34.Ned5 Qc8 35.Qe2 Bxd5 36.Nxd5 Qc5 37.b6 Qd4 38.Qc2 Kh7 39.Kh2 Rxf2 40.Rxf2 Bxf2
41.Qc1 e3 42.b7 Qa7 43.Qb1 e2 44.Ne7 Bg3+ 1/2-1/2

Kramnik, Van Wely, Monte Carlo, 2006

1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 e5 6.Ndb5 d6 7.Bg5 a6 8.Na3 b5 9.Nd5 Be7
10.Bxf6 Bxf6 11.c3 Bg5 12.Nc2 O-O 13.a4 bxa4 14.Rxa4 a5 15.Bc4 Rb8 16.Ra2 Kh8 17.Nce3 g6
18.h4 Bxh4 19.g3 Bg5 20.f4 exf4 21.gxf4 Bh4+ 22.Kf1 f5 23.b4 fxe4 24.Rah2 g5 25.b5 Ne5
26.Qd4 Rb7 27.Rxh4 gxh4 28.Ke2 Re8 29.fxe5 Rxe5 30.Nf4 Qg5 31.Qxd6 Bg4+ 32.Ke1 Qxf4
33.Qd8+ Kg7 34.Qg8+ Kh6 35.Rxh4+ 1-0

Anand - Lékó, Wijk aan Zee, 2001

1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 Nc6 6.Ndb5 d6 7.Bf4 e5 8.Bg5 a6 9.Na3 b5 10.Bxf6
gxf6 11.Nd5 f5 12.Bd3 Be6 13.c3 Bg7 14.Qh5 O-O 15.O-O f4 16.Rad1 Kh8 17.g3 Rg8 18.Kh1 Bf8
19.Be2 Rg5 20.Qf3 f5 21.gxf4 fxe4 22.Qxe4 Bf5 23.Qe3 exf4 24.Nxf4 Ne5 25.Nd5 Ng4 26.Bxg4
Rxg4 27.Rg1 Bg7 28.f3 Rxg1+ 29.Rxg1 Qf8 30.Qe7 Qxe7 31.Nxe7 Be6 32.Rd1 Bxa2 33.Nc6 Bf8
34.Nc2 Re8 1/2-1/2