

Sommario

Legenda	4	Capitolo 3 - Il gioco attivo	89
Introduzione	5	23 La piaga della passività	92
		24 L'iniziativa	94
		25 Le colonne aperte	97
Saggi introduttivi	7	26 La settima traversa	26
Falsi miti del mediogioco	8	27 Gli avamposti	102
L'interconnessione	17	28 Il cavallo dominante	105
		29 Il pezzo fuori gioco	108
		30 Alfieri buoni e alfieri cattivi	110
Capitolo 1 - Squilibri nel materiale	24	31 Quando l'alfiere cattivo è buono	113
1 Il vantaggio della qualità	27	32 L'apertura delle linee	116
2 Torre contro due pezzi leggeri	29	33 Sacrifici posizionali di pedone	118
3 Tre pedoni per un pezzo	32	34 Spinte liberatorie	121
4 Donna contro torre e pezzo leggero	35	35 Sacrifici posizionali di qualità	124
5 Donna contro due torri	37	36 Altri sacrifici posizionali	126
6 Donna contro tre pezzi leggeri	40		
7 Donna contro due pezzi leggeri	43	Capitolo 4 - Il gioco d'attacco	130
8 Un pedone in più	45	37 Il re al centro	133
9 Un pedone in meno	48	38 Il sacrificio ♖xh7+ (1)	135
10 Alfiere contro cavallo (1)	50	39 Il sacrificio ♖xh7+ (2)	138
11 Alfiere contro cavallo (2)	53	40 Catastrofe in g7	141
12 La coppia degli alfieri	56	41 Il sacrificio ♖xh6	143
		42 La debolezza in f7	146
Capitolo 2 - La strategia	59	43 Il sacrificio ♘d5 nella Siciliana	148
13 Formulare un piano	62	44 Il sacrificio ♗xe6 nella Siciliana	151
14 E se non si trova un piano...	64	45 Il sacrificio ♘f5 nella Siciliana	154
15 I pedoni centrali	67	46 Il sacrificio ... ♗xc3 nella Siciliana	156
16 Migliorare la posizione dei pezzi	70	47 Gli arroccchi eterogenei	159
17 Il vantaggio di spazio	72	48 L'avanzata della torre	162
18 Il gioco manovrato	75	49 L'assalto dei pedoni contro il re	164
19 Il passaggio al finale	78	50 Chiamare a raccolta i rinforzi	167
20 Usare l'intera scacchiera	80	51 Impedire l'arrivo dei difensori	170
21 L'attacco di minoranza	83	52 Aprire le colonne verso il re	172
22 Difendere posizioni inferiori	86	53 Attaccare il fianchetto nemico	175

54	Diagonali micidiali	177
55	Sacrifici atipici	180
56	Sbaragliare le difese del re	183
57	L'attacco a oltranza	185
58	Mosse a sorpresa	188

Capitolo 5 - Il gioco in difesa 191

59	I rischi dell'attacco	194
60	Cambiare i pezzi più aggressivi	196
61	Evitare di indebolirsi	199
62	Il sacrificio difensivo	202
63	Non perdere la calma	204
64	L'allontanamento del re	207
65	Il contrattacco	209
66	Niente panico!	212

Capitolo 6 - La struttura pedonale 215

67	I pedoni isolati	218
68	Il pedone isolato 'd'	220
69	I pedoni sospesi	223
70	I pedoni doppiati	226
71	La coppia degli alfieri per un'impedonatura	228
72	I pedoni arretrati	231
73	Le isole di pedoni	233
74	La debolezza delle case chiare/scure	236
75	Il pedone passato centrale	239
76	Le maggioranze su ali opposte	241
77	Lo sfondamento pedonale	244

78	Le catene di pedoni	247
79	Catene di pedoni e vantaggio di spazio	249
80	Demolire la catena con un sacrificio	252

Capitolo 7 - I centri tipici 255

81	Il centro aperto	258
82	Il centro con colonna 'e' aperta	260
83	Il centro della Spagnola chiusa	263
84	La struttura della Francese Winawer	266
85	La struttura della Siciliana Scheveningen	268
86	La struttura della Siciliana Najdorf	271
87	La struttura della Caro-Kann	273
88	La struttura Sämisch (Indiana di re)	276
89	La struttura Benoni	279

Capitolo 8 - Gli errori tipici 282

90	Cadere in trappola	285
91	Sottovalutare l'attacco	287
92	Sopravalutare l'attacco	290
93	Non vedere un tatticismo difensivo	292
94	Sopravalutare il vantaggio di materiale	295
95	Sopravalutare la coppia degli alfieri	298
96	Accettare automaticamente i sacrifici	301
97	Disattenzioni tattiche	303
98	Attenti agli scippatori!	306
99	Perdere il filo	309
100	La resa prematura	311

Indice delle partite 316