Aperture degli scacchi

Il promemoria da tenere accanto alla scacchiera: principi, famiglie e notazione.

I cinque principi dell’apertura

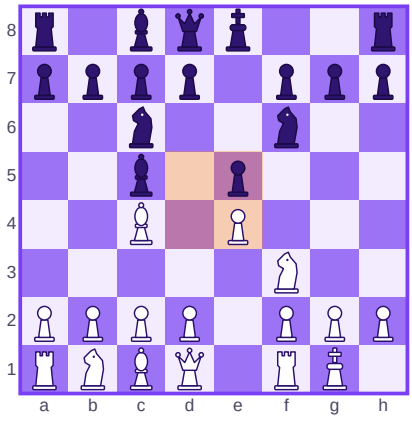
1. Controlla il centro (d4, e4, d5, e5) con pedoni e pezzi.
2. Sviluppa i pezzi leggeri: prima i cavalli, poi gli alfieri.
3. Arrocca presto, entro le prime dieci mosse.
4. Non muovere due volte lo stesso pezzo senza motivo.
5. Non uscire troppo presto con la donna.

La notazione

C cavallo · **A** alfiere · **T** torre · **D** donna · **R** re · il pedone non ha lettera. **x** cattura · **+** scacco · # matto · **O-O** arrocco corto · **O-O-O** arrocco lungo. Esempio: 3.Ac4 = l’alfiere va in c4.

Le famiglie di aperture e i codici ECO

Famiglia	Mosse tipiche	Idea	ECO
Aperte	1.e4 e5	Gioco aperto, sviluppo rapido	C
Semiaperte	1.e4 c5 / e6 / c6	Struttura asimmetrica	B, C
Chiuse	1.d4 d5	Gioco lento, catene di pedoni	D
Difese indiane	1.d4 Cf6	Il centro si attacca dopo	E
Di fianco	1.c4, 1.Cf3	Centro controllato a distanza	A



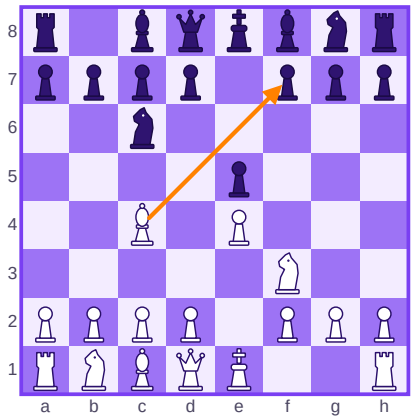
Un’apertura ben giocata

Dopo 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.O-O Cf6: pedoni al centro (case in arancione), cavalli e alfieri sviluppati, re bianco al sicuro.

Aperture per il bianco

Sei idee per cominciare. Il percorso conta più delle varianti.

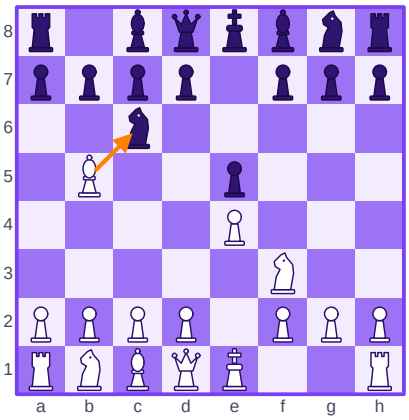
Partita italiana



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4

L’alfiere punta f7, il punto debole del nero. Sviluppa, arrocca, poi prendi il centro.

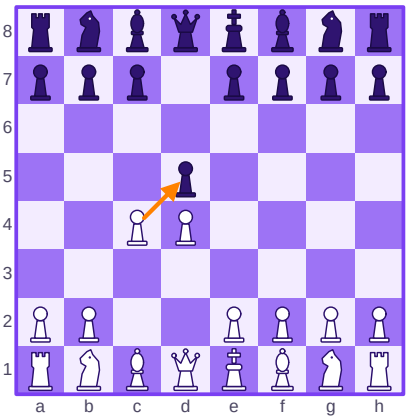
Partita spagnola



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5

L’alfiere preme sul cavallo che difende e5. Pressione lenta e costante.

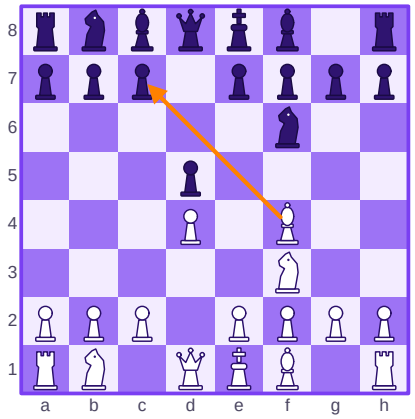
Gambetto di donna



1.d4 d5 2.c4

Il pedone c4 attacca d5: si offre un pedone per il centro, che di solito si riprende.

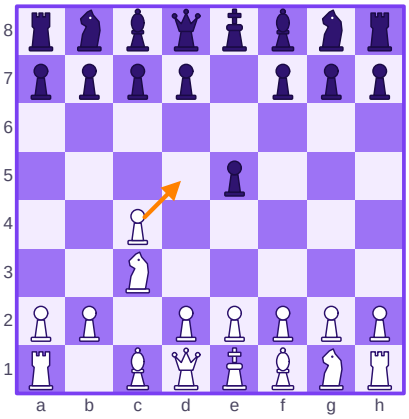
Sistema Londra



1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.Af4

L’alfiere esce prima di e3. Un solo schema da ripetere contro quasi tutto.

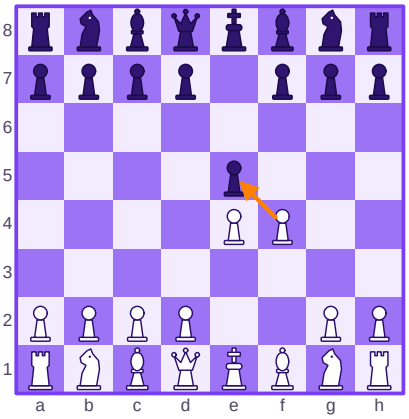
Apertura inglese



1.c4 e5 2.Cc3

Il centro si controlla dal fianco: pedone c4 e cavallo c3 guardano d5.

Gambetto di re



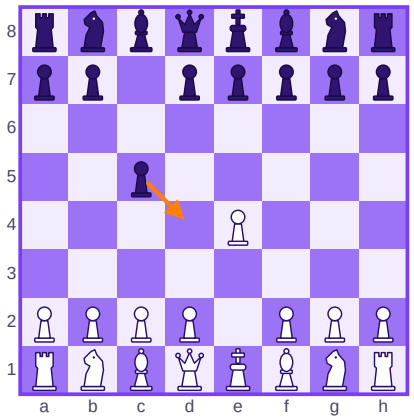
1.e4 e5 2.f4

Si offre il pedone f per aprire la colonna f e attaccare. Aggressivo, ma espone il re.

Difese per il nero e trappole

Cinque difese solide, poi tre trappole da riconoscere (non da giocare).

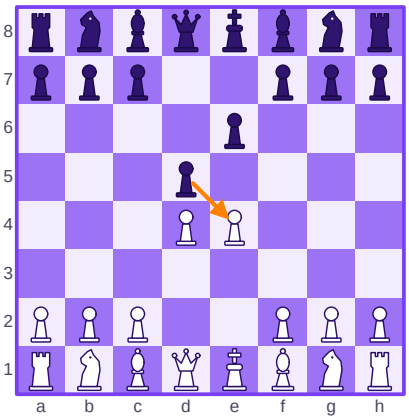
Difesa siciliana



1.e4 c5

Il pedone c5 controlla d4: partita asimmetrica e combattuta.

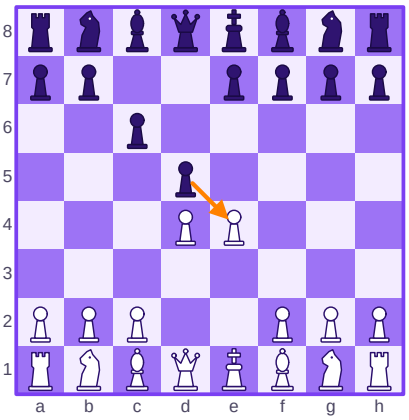
Difesa francese



1.e4 e6 2.d4 d5

Catena e6-d5 solida. Attenzione all'alfiere in c8, che resta chiuso.

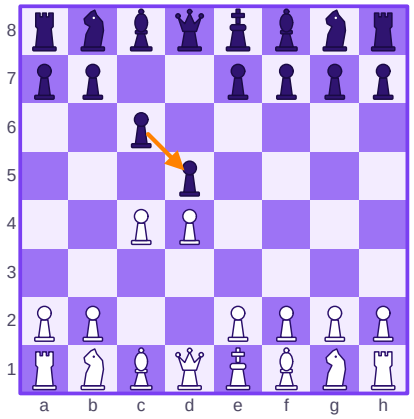
Difesa Caro-Kann



1.e4 c6 2.d4 d5

Come la francese, ma c6 lascia libero l'alfiere. Molto solida.

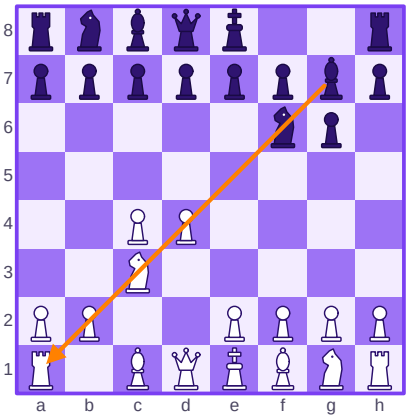
Difesa slava



1.d4 d5 2.c4 c6

c6 protegge d5 senza chiudere l'alfiere. Facile da capire, affidabile.

Indiana di re



1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7

Si lascia il centro al bianco e lo si attacca dopo, con l'alfiere in g7.

Trappole da riconoscere

Matto dello sciocco

1.f3 e5 2.g4 Dh4#

Matto del pastore

1.e4 e5 2.Ac4 Cc6 3.Dh5 Cf6?? 4.Dxf7#

Trappola di Légal

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.Cc3 g6 5.Cxe5 Axd1 6.Axf7+ Re7 7.Cd5#