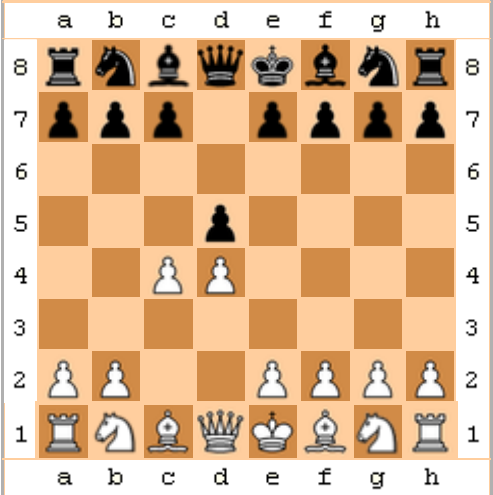


Gambetto di donna

Gambetto di donna



Mosse: 1.d4 d5
2.c4

Codice ECO: D06-D99

Evoluzione di: [Apertura di gioco chiuso](#)

Il **gambetto di donna** è l'[apertura](#) del gioco degli [scacchi](#) definita dalle [mosse](#)

1. d4 d5
2. c4

Indice

- [1 Storia](#)
- [2 Analisi](#)
- [3 Continuazioni](#)
- [4 Curiosità](#)

Storia

Il [gambetto di donna](#) è una delle aperture più antiche che si conoscano: si sa che [Lucena](#) ne parlò in un suo scritto del [1497](#) ed è già nominata in un [manoscritto precedente, conservato a Gottinga](#).

Durante il primo periodo degli scacchi moderni, le [aperture di donna](#) non erano di moda, ed il gambetto non divenne popolare finché non fu giocato nel [1873](#) ad un torneo a [Vienna](#). La sua popolarità crebbe molto in seguito alle teorie di [Steinitz](#) e [Tarrasch](#) sul [gioco posizionale](#).

Il picco di popolarità si ebbe negli [anni venti](#) e [trenta](#) del [XX secolo](#), e fu giocato in 32 su 34 partite al [Campionato del mondo di scacchi](#) del [1934](#). Da quella volta il giocatore nero ha usato via via più raramente le aperture simmetriche (come sarebbero *1.d4 d5* o *1.e4 e5*) tendendo a preferire le [difese indiane](#).

Il gambetto di donna è ancora giocato frequentemente e rimane parte del repertorio di molti [grandi maestri](#).

Analisi

Con *2.c4*, il Bianco minaccia di scambiare un [pedone](#) d'ala (il pedone c) con un pedone centrale (il pedone d nero) e di dominare il centro con *e2-e4*. Il tratto *c4* non può essere considerato un vero gambetto in quanto il Nero non può pensare di mantenere il vantaggio di un pedone.

Una delle trappole in apertura è: *1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 b5?* (il Nero tenta di tenere il pedone mentre dovrebbe svilupparsi con, per esempio, *3...e5!*) *4.a4 c6? 5.axb5 cxb5?? 6.Df3!* ed il Bianco vince un pezzo sul lato di donna nero.

Il gambetto di donna è diviso in due categorie principali basate sulla risposta del Nero: il [gambetto di donna accettato](#) ed il [gambetto di donna rifiutato](#). Nel primo il Nero gioca *2...dxc4*, lasciando temporaneamente il centro, nel secondo il Nero mantiene il suo pedone d5. Spesso il Nero sarà limitato nei movimenti dei suoi pezzi, e potrà svilupparsi più liberamente dopo le spinte di pedone *c5* o *e5*.

Continuazioni

Tecnicamente, ogni risposta del nero diversa da *2...dxc4* è considerata un [gambetto di donna rifiutato](#), ma le difese [slava](#), [Chigorin](#) ed il [controgambetto Albin](#) sono trattate a parte. La [partita ortodossa](#) e la [difesa Tarrasch](#) sono due linee importanti.

Dopo *1.d4 d5 2.c4* si possono avere:

- *2...dxc4* ([Gambetto di donna accettato](#))
- *2...Cc6* ([Difesa Chigorin](#)): la difesa Chigorin è inusuale, ma pur sempre giocabile per il Nero.
- *2...c5* ([Difesa simmetrica](#)): la difesa simmetrica è raramente giocata e sembra giocabile per il Bianco.
- *2...c6* ([Difesa slava](#)): la difesa slava è una risposta solida, nonostante molte sue varianti siano tattiche. Se il Nero gioca sia *...c6* che *...e6* (in qualsiasi ordine), l'apertura assume le caratteristiche sia della slava che della partita ortodossa, ed è considerata [semi-slava](#).

- 2...e5 ([*controgambetto Albin*](#)): il controgambetto Albin è un tentativo del Nero di guadagnare l'[iniziativa](#). Non è comune ad alti livelli, ma può essere pericoloso nei tornei minori.
- 2...e6 ([*Gambetto di donna rifiutato*](#))
- 2...Af5 ([*Difesa baltica*](#)) o ([*Keres*](#))
- 2...Cf6 ([*Difesa Marshall*](#))

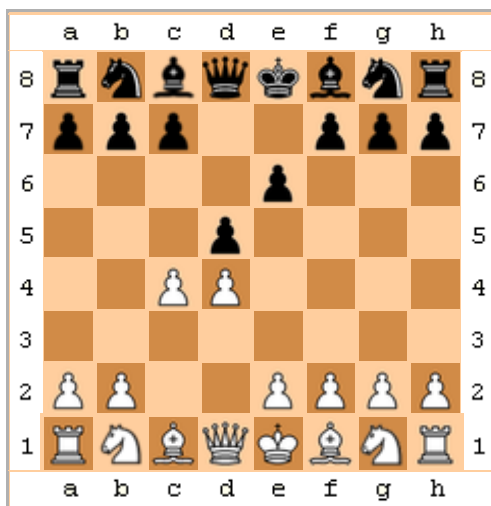
Se il Bianco decide di [fiancheggiare](#) l'[alfiere](#) di [re](#), il gioco rientra nella [partita catalana](#).

La [difesa Marshall](#), tra quelle elencate, è la più debole per il Nero. [Marshall](#) la giocò solo per un periodo negli [anni venti](#) del Novecento prima di abbandonarla.

Gambetto di donna rifiutato

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Gambetto di donna rifiutato



Mosse: 1.d4 d5
2.c4 e6

Codice ECO: D30-D69

Evoluzione di: [Gambetto di donna](#)

Il **gambetto di donna rifiutato** è, assieme alla [difesa slava](#), una delle più popolari [aperture di gioco chiuso](#) degli [scacchi](#). È caratterizzato dalla sequenza di mosse:

1. d4 d5
2. c4 e6

Analisi

In questo modo il Nero consolida in modo naturale il centro messo sotto pressione dal [pedone](#) c4. È vero che il pedone d5 è protetto dalla Dd8, ma se il Nero non portasse altri pezzi o pedoni a difesa, il Bianco potrebbe approfittarne per guadagnare [tempi](#) con la sequenza: 3. cxd5 Dxd5 4.Cc3 passando in vantaggio. In teoria sarebbe possibile anche difendere il pedone d5 con 2...Cf6, ma in questo caso il Bianco potrebbe continuare con 3.cxd5 Cxd5 4.e4 realizzando in pieno la sua idea [strategica](#) consistente nel completo controllo del centro mediante l'affiancamento dei pedoni d4-e4 (in realtà non è così semplice perché dopo 4...Cf6 5.Cc3 e5!, il Nero non sta affatto male. Il Bianco dovrebbe continuare più semplicemente con 4.Cf3 minacciando la spinta in e4 e passando in vantaggio).

Continuazioni

Tra le varianti principali del gambetto di donna rifiutato si hanno:

- 3.Cc3 c5 variante [Tarrasch](#) ([Difesa Tarrasch](#))
- 3.Cc3 c6 *difesa semislava*
- 3.Cc3 Cf6
 - 4.Cf3 c5 variante *semi-Tarrasch*
 - 4.cxd5 exd5 [variante di cambio](#)
 - 4.Ag5 Cbd7 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 [Difesa Cambridge-Springs](#)
 - 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 [Partita ortodossa](#)
 - 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 h6
 - 7.Axf6 sistema [Petrosian](#)
 - 7.Ah4 Ce4 variante [Lasker](#) ([Difesa Lasker](#))
 - 7.Ah4 b6 variante [Tartakower](#)

Codici ECO

- **D30** 1.d4 d5 2.c4 e6
 - **D31** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3
 - **D32** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 ([Difesa Tarrasch](#))
 - **D33** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3
 - **D34** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Cf6 7.Ag2 Ae7
 - **D35** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.cxd5 (*variante di cambio*)
 - **D36** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.cxd5 exd5 5.Ag5 c6 6.Dc2
 - **D37** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3
 - **D38** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ab4 ([difesa Ragozin](#))
 - **D39** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ab4 5.Ag5 dxc4
 - **D40** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c5 (*difesa semi-Tarrasch*)
 - **D41** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c5 5.cxd5
 - **D42** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e3 Cc6 7.Ad3
 - **D43** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 (*difesa semi-slava*)
 - **D44** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 5.Ag5 dxc4
 - **D45** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 5.e3
 - **D46** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 5.e3 Cbd7 6.Ad3
 - **D47** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 5.e3 Cbd7 6.Ad3 dxc4 7.Axc4 b5 ([difesa di Merano](#))
 - **D48** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 5.e3 Cbd7 6.Ad3 dxc4 7.Axc4 b5 8.Ad3 a6
- **D49** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 c6 5.e3 Cbd7 6.Ad3 dxc4

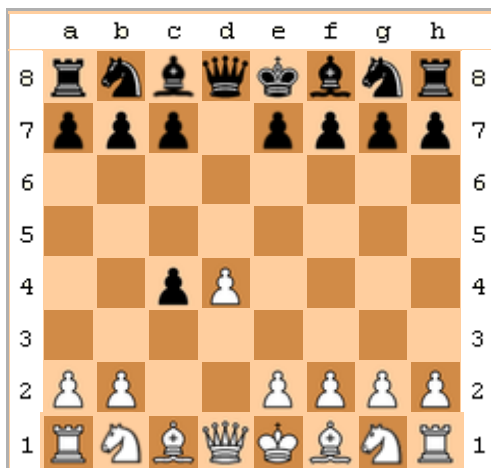
7.Axc4 b5 8.Ad3 a6 9.e4
c5 10.e5 cxd4 11.Cxb5

- **D50** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5
 - **D51** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Cbd7
 - **D52** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Cbd7 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 (*Difesa Cambridge-Springs*)
 - **D53** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7
 - **D54** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Tc1
 - **D55** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3
 - **D56** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 h6 7.Ah4 Ce4 (*Difesa Lasker*)
 - **D57** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 h6 7.Ah4 Ce4 8.Axe7 Dxe7 9.cxd5 Cxc3 10.bxc3
 - **D58** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 h6 7.Ah4 b6 (*variante Tartakover*)
 - **D59** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 h6 7.Ah4 b6 8.cxd5 Cxd5
 - **D60** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 (*Partita ortodossa*)
 - **D61** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Dc2
 - **D62** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Dc2 c5 8.cxd5
 - **D63** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1
 - **D64** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Dc2
 - **D65** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Dc2 a6 9.cxd5
 - **D66** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Ad3
 - **D67** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Ad3 dxc4 9.Axc4 Cd5
 - **D68** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Ad3 dxc4 9.Axc4 Cd5 10.Axe7 Dxe7 11.0-0 Cxc3 12.Txc3 e5
 - **D69** 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3

0-0 6.Cf3 Cbd7
7.Tc1 c6 8.Ad3
dxc4 9.Axc4 Cd5
10.Axe7 Dxe7
11.0-0 Cxc3
12.Txc3 e5
13.dxe5 Cxe5
14.Cxe5 15.Dxe5

Gambetto di donna accettato

Gambetto di donna accettato



Mosse: 1.d4 d5
2.c2 dxc4

Codice ECO: D20-D29

Evoluzione di: [Gambetto di donna](#)

Il **gambetto di donna accettato** è l'[apertura](#) del gioco degli [scacchi](#) caratterizzata dalle [mosse](#):

1. d4 d5
2. c4 dxc4

La cattura da parte del Nero del [pedone](#) c può anche avvenire una o due mosse più tardi.

Il gambetto di donna non è un vero e proprio [gambetto](#) dal momento che a gioco corretto il Nero non può contare di mantenere il pedone di vantaggio. Ad esempio il Bianco può riprenderlo immediatamente giocando 3.Da4+ Cc6 4.e3, anche se questa linea non è molto giocata in quanto l'uscita prematura della [donna](#) non può essere considerata un tempo di sviluppo dell'apertura. Il Bianco solitamente provvede alla ricattura del pedone dopo aver naturalmente sviluppato i propri pezzi.

Indice

- [1 Analisi](#)
- [2 Continuazioni](#)
 - [2.1 3.Cf3](#)
 - [2.2 3.e3](#)
 - [2.3 3.e4](#)
- [3 Codici ECO](#)

Analisi

Con la mossa 2...dxc4 il Nero abbandona il centro, che il Bianco cercherà invece di occupare con più pezzi possibile per lanciare il proprio attacco. Il gioco del Nero non è però privo di [iniziative](#). Infatti, se è vero che il Bianco controlla il centro, il Nero può minacciarlo attaccando i pedoni in vista del [finale](#). Solitamente per fare ciò il Nero gioca ...c5 e ...cxd4 e se il Bianco risponde con exd4 ottiene un [pedone isolato](#) sulla colonna d. Tale posizione garantisce una posizione pari per entrambi i giocatori. Il Bianco può anche evitare di isolarsi il pedone, rompendo però la struttura del suo centro.

Il gambetto di donna accettato è una delle linee più giocate dopo 1. d4 d5 2. c4: è infatti la terza opzione più popolare dietro al [gambetto di donna rifiutato](#) (2...e6) e alla [difesa slava](#) (2...c6). Mentre in queste ultime varianti sono necessarie manovre lente e sottili per completare lo sviluppo, nel gambetto di donna accettato il ritmo della lotta è generalmente più sostenuto, le posizioni sono più aperte e anche una singola imprecisione può portare problemi a uno o all'altro colore. In generale il Bianco cercherà di guadagnare un vantaggio in termini di spazio e sviluppo, mentre il Nero difenderà la posizione e cercherà un controgioco nell'attacco sul lato di Donna.

In buona parte delle varianti il Nero deve contendere con molta attenzione ed energia il controllo delle case nere al suo avversario, specialmente le case d4 ed e5.

Continuazioni

Dopo 1.d4 d5 2.c4 dxc4 il Bianco ha diverse continuazioni possibili:

3.Cf3

Viene considerata la variante principale. Da un punto di vista [strategico](#) il Bianco gioca sullo sviluppo dei pezzi impedendo al Nero di reagire al centro con 3...e5. Nella maggior parte delle varianti il Nero non è in grado di mantenere il pedone di vantaggio, a meno che il Bianco non glielo permetta rientrando in varianti di gambetto molto tattiche e complicate. Il gioco può proseguire con:

- 3...Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 (*variante classica*)
- 3...Cf6 4.e3 Ag4 (*variante moderna*)

3.e3

Una mossa apparentemente remissiva che contiene però una certa dose di veleno. Questa mossa prepara l'immediato recupero del pedone con l'[alfiere](#) e permette eventualmente al Bianco di rientrare nella prima linea della variante precedente posticipando lo sviluppo del [cavallo](#) di re. In questo modo il Bianco limita le possibili risposte del Nero nella variante principale. Come detto sopra il Nero non è in grado di tenere a tutti i costi il pedone (3...b5? 4.a4 c6 5.axb5 cxb5?? 6.Df3! vince un pezzo). Il gioco può proseguire con:

- 3...Cf6 4.Axc4 e6 5.Cf3 c5 rientrando nella variante di cui sopra
- 3...e5 4.Axc4 exd4 5.exd4 Ad6 dal momento che il Bianco non l'ha impedita il Nero ha reagito immediatamente al centro con la spinta tematica in e5. Questo porta in posizione in cui il Bianco ha una evidente debolezza [posizionale](#) (il [pedone isolato](#) in d4) compensata dal controllo del centro, dal vantaggio di spazio e dallo sviluppo. Se il Bianco saprà sfruttare questi elementi dinamici avrà un buon gioco, altrimenti alla lunga potrebbero prevalere gli elementi statici della posizione a vantaggio del Nero.

3.e4

Una variante classica riportata in scena, che punta all'occupazione immediata del centro. Il Nero in questa variante deve giocare con energia cercando di minare immediatamente il centro del Bianco, cosa che può essere fatta con la pronta spinta tematica 3...e5 con controgio. Proprio a causa di questa spinta per lungo tempo tale variante è stata quasi dimenticata a favore della variante 3.Cf3. Il gioco può proseguire con:

- 3...e5 4.Cf3 exd4 5.Axc4 Cc6 6.0-0 Ae6 7.Axe6 fxe6 8.Db3 Dd7 9.Dxb7 Tb8 10.Da6 con buone possibilità per entrambi.

Codici ECO

- **D20** 1.d4 d5 2.c4 dxc4
 - **D21** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3
 - **D22** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 a6
 - **D23** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6
 - **D24** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.Cc3
 - **D25** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3
 - **D26** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6
 - **D27** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0 a6
 - **D28** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0 a6 7.De2
 - **D29** 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0 a6 7.De2 b5