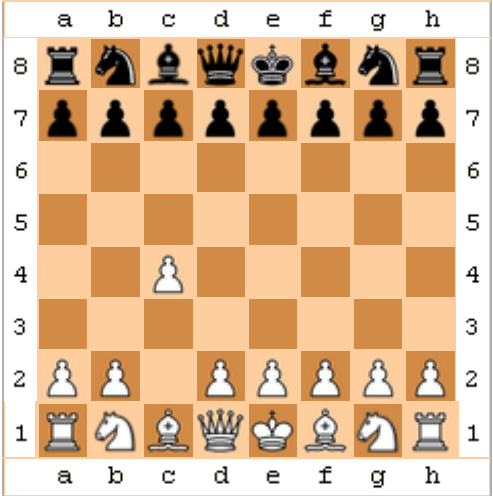


Partita inglese

Partita inglese



Mosse: 1.c4

Codice ECO: [A10-A39](#)

Origine del nome: [Howard Staunton](#)

La **partita inglese** è l'[apertura](#) del gioco degli [scacchi](#) caratterizzata dalla mossa:

1. c4

Essa prende il nome dall'[inglese](#) campione mondiale (ufficioso) [Howard Staunton](#) che la giocò nel [1843](#) ma rimase poco giocata fino al [XX secolo](#). Grandi campioni come [Anatolij Karpov](#), [Garry Kasparov](#) e [Mikhail Botvinnik](#) possiedono nel proprio repertorio - e hanno già giocato ad alti livelli - questo tipo di apertura. Tra le prime mosse del Bianco possibili 1.c4 è la quarta più giocata, secondo le statistiche e classificata con [codici ECO](#) da A10 ad A39

Indice

- [1 Analisi](#)
- [2 Varianti](#)
 - [2.1 Sistema anti-Grünfeld](#)
 - [2.2 Sistema anti-Nimzo](#)
 - [2.3 Inglese tipica](#)
 - [2.3.1 Variante principale](#)
 - [2.3.2 Variante del riccio](#)
 - [2.3.3 Variante simmetrica](#)
 - [2.4 Siciliana in contromossa](#)
 - [2.4.1 Variante tipo Dragone](#)
 - [2.4.2 Variante tipo Paulsen](#)
 - [2.4.3 Siciliana chiusa in contromossa](#)
- [3 Codici ECO](#)

Analisi

La **partita inglese** è un'apertura molto versatile. La spinta 1.c4 occupa una casa semicentrale, controlla la casella d5, libera parte della [diagonale](#) per la [donna](#) e permette il naturale sviluppo del [cavallo](#) in c3, proteggendolo. Il giocatore che utilizza questa apertura vuole generalmente addentrarsi nel territorio dei [giochi chiusi](#) evitando alcune delle difese possibili nel caso dell'apertura di [pedone](#) di donna 1.d4

Il Nero, infatti, potrà ancora giocare - per trasposizione di mosse - sistemi quali la [difesa olandese](#), il [gambetto Benko](#) o la [difesa Benoni](#), mentre il Bianco può impedire la [difesa Grünfeld](#) e la [difesa Nimzo-indiana](#).

Questa apertura può inoltre portare ad impianti originali quali l'[inglese tipica](#) e la [Siciliana in contromossa](#).

Di seguito saranno presentate le prime mosse di ciascuna delle varianti principali.

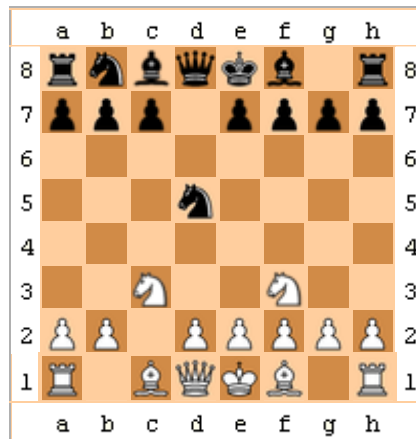
Varianti

Sistema anti-Grünfeld

Il *sistema anti-Grünfeld* è un impianto tipico della partita inglese, atto ad evitare la [difesa Grünfeld](#) tipica dei giochi chiusi. La sequenza che porta a tale impianto è:

1.c4 Cf6
2.Cc3 d5
3.cxd5 Cxd5

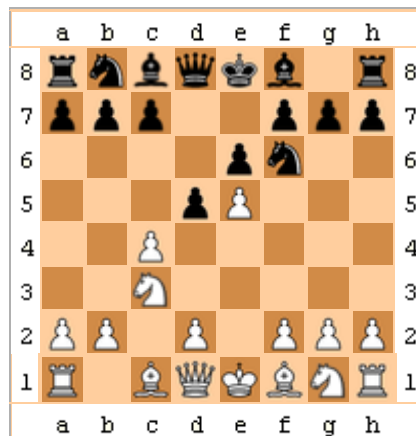
seguita poi da 4.Cf3 oppure da 4.g3.



La *anti-Grünfeld* con 4.Cf3

Nel primo caso il Bianco punterà ad un'attività precoce della donna, per esempio pianificando Da4+; il Nero, dal canto suo, aprirà il [fianchetto](#) di re, centralizzando l'alfiere [campochiaro](#). Nel caso di 4.g3, invece anche il bianco [fianchetterà](#) il suo alfiere ([campochiaro](#) però) e centralizzerà l'altro alfiere mentre il nero arroccerà rapidamente e terrà attivo il cavallo d5.

Sistema anti-Nimzo



La *anti-Nimzo* dopo 4.e5

Dopo le mosse:

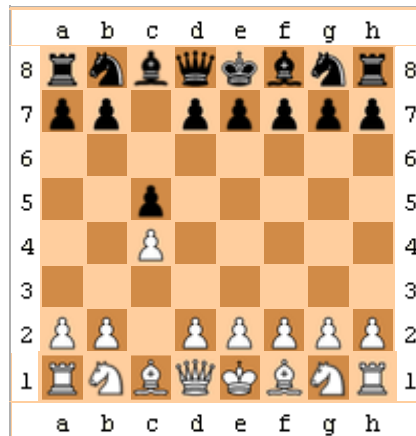
- 1.c4 Cf6
- 2.Cc3 e6

il Nero minaccia di rientrare nel [gambetto di donna](#) o nella [difesa Nimzo-indiana](#). Il Bianco però può evitare tali sistemi con la seguente serie di mosse:

- 3.e4!? (detto attacco Mikenas) d5
- 4.e5

Le risposte più usuali del Nero sono 4...d4 e 4...Ce4. In entrambi i casi, dopo il termine della battaglia al centro, la situazione è all'incirca pari dove l'attività del Bianco viene compensata dalla sua debole struttura pedonale sul lato di donna

Inglese tipica



L'inglese tipica

L'inglese tipica è determinata dalle mosse:

1. c4 c5

Che nella pratica sono seguite dalle mosse:

2.Cf3 Cf6

([variante principale](#) e [variante del riccio](#)) oppure da:

2.Cc3 Cc6

([variante simmetrica](#)) il tema principale dell'inglese tipica è la pressione sulle case d4 e d5 e la scelta del tempo per occuparle. Dopo le due mosse di cavallo, in teoria, ciascuno dei due giocatori può spingere uno dei propri pedoni ad occupare tali caselle. Nella pratica però il giocatore col Bianco potrebbe più opportunamente aspettare, mentre con la spinta del Nero in d5 nonostante un forte attacco del Bianco, spesso la posizione viene considerata pari. Ora ci addentreremo tra le tre linee più seguite di questa apertura.

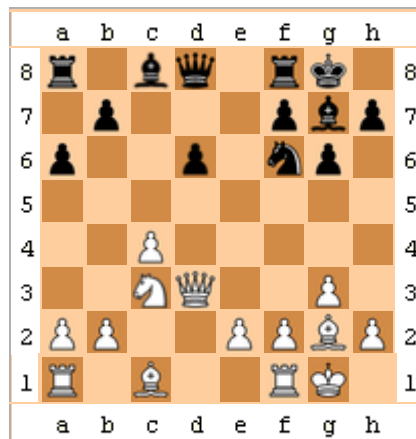
Variante principale

Dopo la sequenza di mosse:

1.c4 c5
2.Cf3 Cf6
3.Cc3 Cc6
4.g3 g6
5.Ag2 Ag7
6.0-0 0-0
7.d4 cxd4
8.Cxd4 Cxd4

siamo entrati nella *variante principale* dell'inglese tipica. Il Bianco decide, alla 7^a mossa, che il momento della spinta in d4 è finalmente giunto. Dopo la lunga preparazione iniziano le battaglie al centro. L'8^a mossa così scritta è solitamente seguita da:

9.Dxd4 d6
10.Dd3 a6



Variante principale dopo 10...a6

Ora la partita è pressoché pari. Il Bianco cercherà di sviluppare il proprio alfiere [camposcuro](#) mentre il Nero, a seconda della mossa del Bianco può accentrare la [torre](#) a, spingere in b5, oppure sviluppare l'alfiere. La partita, come abbiamo visto, è densa di tatticismi, pertanto sconsigliata, come tutte le varianti della partita inglese, ai giocatori principianti. In ogni caso la posizione può dare adito a continuazioni interessanti quali 11.Ae3 Af5

Variante del riccio

Come spesso capita nei giochi chiusi o [semiaperti](#), il Nero può adottare la cosiddetta struttura *a riccio* che si presenta con i pedoni in a6, b6, d6, e6. L'ordine di mosse con cui si arriva a tale formazione è variabile, a seconda di dove si voglia sviluppare l'alfiere [camposcuro](#). Le prime 5 mosse sono comunque sempre determinate:

- 1.c4 c5
- 2.Cf3 Cf6
- 3.g3 b6
- 4.Ag2 Ab7
- 5.0-0



L'impostazione del "Riccio"

Ora al Nero si presentano due alternative principali: sviluppare l'alfiere [camposcuro](#) in [fianchetto](#) - portando al cosiddetto *riccio doppio* - oppure svilupparlo nella casella e7 (*riccio semplice*). Nel primo caso egli spingerà in g6 per poi [fianchettare](#) l'alfiere, mentre nel secondo caso spingerà in e6

per poi accentrare l'alfiere. La teoria tende a considerare dubbia il *riccio semplice* in quanto il Bianco, tramite una serie di mosse buone, può portarsi in netto vantaggio rispetto al Nero. Per quanto riguarda il *riccio doppio* la teoria, invece, considera pari le posizioni che ne scaturiscono. Queste importanti varianti della partita inglese sono classificate con [codice ECO A17](#)

Variante simmetrica

In questa variante le prime quattro mosse del nero copiano quelle del bianco:

- 1.c4 c5
- 2.Cc3 Cc6
- 3.g3 g6
- 4.Ag2 Ag7

A questo punto il Bianco può evitare che il Nero ripeta le sue mosse fino alla patta con:

- 5.Cf3



La variante *simmetrica*

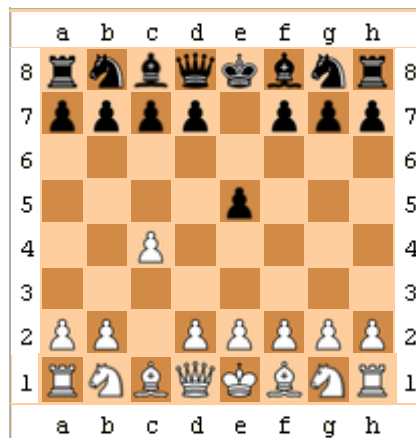
Ora il Nero utilizza principalmente uno dei tre seguenti:

- 5...d6
- 5...e6
- 5...e5

in ciascuno dei casi la partita è pressoché pari o porta ad un gioco incerto ed interessante, con possibilità da ambo le parti; questa variante è inclusa nei codici ECO da A30 ad A39

Siciliana in contromossa

L'apertura inglese è spesso seguita dalla risposta naturale 1...e5 che porta il Bianco a giocare una sorta di [difesa siciliana](#) col vantaggio di avere il tratto e quindi l'iniziativa.



La siciliana in contromossa

In un'apertura con possibilità ricche e complesse, come quelle che scaturiscono dalla [difesa siciliana](#), questo tempo di vantaggio può avere un notevole peso, pertanto il Nero spingerà verso varianti chiuse mentre il Bianco premerà per varianti simili al [dragone](#). Di questo tipo di apertura considereremo le tre varianti principali, ricordando che, come la siciliana, questa apertura presenta notevoli possibilità e varianti. Codice ECO A25

Variante tipo Dragone

Dopo la sequenza di mosse:

- 1.c4 e5
- 2.Cc3 Cf6
- 3.Cf3 Cc6
- 4.g3

il Bianco sta cercando di costruire un impianto simile a quello del Dragone della difesa siciliana.



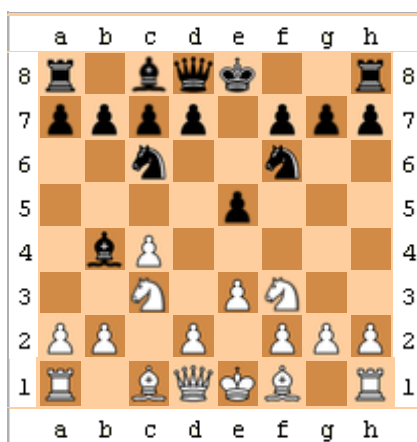
La variante del Dragone

Ora il Nero potrà spingere in d5, cercando di aprire la posizione, oppure ricorrere ad impianti più tranquilli come 4...Ab4, 4...Ac5, 4...Cd4 che portano ad un gioco alla pari. Nonostante il Nero dovrebbe preferire impianti chiusi per sminuire lo svantaggio del tratto, anche la trasposizione in una siciliana aperta con 4...d5 porta, a gioco corretto, ad una situazione in cui il Nero non è del tutto svantaggiato, ma il cui unico problema è legato allo sviluppo dell'alfiere [campochiaro](#).

Variante tipo Paulsen

Un altro impianto simile a quelli della difesa siciliana può essere mutuato dal bianco tramite la sequenza di mosse:

- 1.c4 e5
- 2.Cc3 Cf6
- 3.Cf3 Cc6
- 4.e3 Ab4



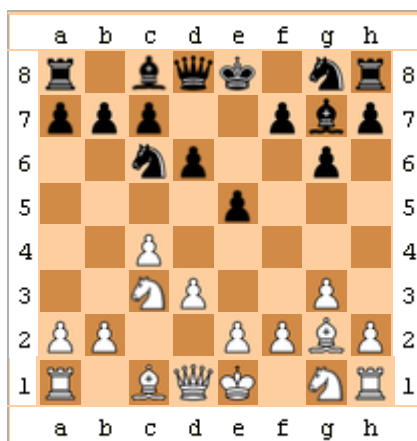
La variante tipo Paulsen

che rispecchia, per la struttura pedonale bianca, l'[omonima variante della difesa Siciliana](#). Dopo queste mosse il Bianco punterà ad espandersi sul lato di donna, mentre il Nero cercherà di contrastarlo con pedoni e pezzi, per poi attivarsi centralmente con Ae6 e lungo la colonna d. Entrambi hanno possibilità.

Siciliana chiusa in contromossa

Coperta dal codice ECO A27, questa apertura è determinata dalle seguenti mosse:

- 1.c4 e5
- 2.Cc3 Cc6
- 3.g3 g6
- 4.Ag2 Ag7
- 5.d3 d6



La variante chiusa

Ambedue i giocatori puntano all'[arrocco](#) corto e, mentre il Bianco cercherà di espandersi sul lato di donna, tramite i suoi pedoni, il Nero cercherà di contrattaccare sul lato di re.

Codici ECO

- **A10** 1.c4 (varianti minori)
 - **A11** 1.c4 c6 (variante Caro-Kann)
 - **A12** 1.c4 c6 2.Cf3 d5 3.b3 (variante Reti)
 - **A13** 1.c4 e6 (varianti minori)
 - **A14** 1.c4 e6 2.Cf3 d5 3.g3 Cf6 4.Ag2 Ae7 5.0-0
 - **A15** 1.c4 Cf6
 - **A16** 1.c4 Cf6 2.Cc3
 - **A17** 1.c4 Cf6 2.Cc3 e6
 - **A18** 1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.e4 (variante Mikenas-Carls)
 - **A19** 1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.e4 c5
 - **A20** 1.c4 e5 ([siciliana in contromossa](#))
 - **A21** 1.c4 e5 2.Cc3
 - **A22** 1.c4 e5 2.Cc3 Cf6
 - **A23** 1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.g3 c6 (sistema di Brema, variante Keres)
 - **A24** 1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.g3 g6 (sistema di Brema, con 3...g6)
 - **A25** 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6
 - **A26** 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.d3 d6
 - **A27** 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.Cf3 (sistema dei 3 cavalli)
 - **A28** 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.Cf3 Cf6 (sistema dei 4 cavalli)
 - **A29** 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6 3.Cf3 Cf6 4.g3 (sistema dei 4 cavalli, fianchetto di re)
 - **A30** 1.c4 c5 ([inglese tipica](#))

- **A31** 1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.d4 (*formazione Benoni*)
 - **A32** 1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e6
 - **A33** 1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e6 5.Cc3 Cc6
- **A34** 1.c4 c5 2.Cc3
 - **A35** 1.c4 c5 2.Cc3 Cc6
 - **A36** 1.c4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3
 - **A37** 1.c4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.Cf3
 - **A38** 1.c4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.Cf3 Cf6
 - **A39** 1.c4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ag2 Ag7 5.Cf3 Cf6 6.0-0 0-0 7.d4