

Italienische Partie

Wir betrachten die italienische Partie aus Sicht des Schwarzspielers. Die Frage ist: Was spiele ich auf den am häufigsten gespielten Anfangszug 1. e4. Das häufigste System im Turnierschach auf 1.e4 ist 1. ... c5, die sizilianische Partie. Diese gilt es zu vermeiden, da man ansonsten sehr detaillierte Kenntnisse der Eröffnungsphase braucht. Die italienische Partie zählt zu den Offenen Spielen und entwickelt sich aus dem Königsspringerspiel. Typischerweise beginnt sie mit den Zügen:

1. e2–e4 e7–e5
2. Sg1–f3 Sb8–c6
3. Lf1–c4 Lf8–c5

In der Italienischen Partie zielt Weiß mit seiner Läuferentwicklung nach c4 auf den empfindlichen Punkt f7 und setzt seine Entwicklung fort. In dieser Zugfolge gibt es sowohl sehr scharfe Varianten als auch besonders positionelle Fortsetzungen (das Giuoco pianissimo 4. d2–d3).



Variante 1: Greco Angriff

Der Greco-Angriff entsteht in der Hauptvariante 4. c2–c3 Sg8–f6 5. d2–d4 e5xd4 6. c3xd4 Lc5–b4+ durch 7. Sb1–c3



Variante 2: Giuoco pianissimo (sehr ruhiges Spiel)

Historisch wird darunter in erster Linie das symmetrische *Italienische Vierspringerspiel* mit 4. d2–d3 Sg8–f6 5. Sb1–c3 d7–d6 verstanden.



Variante 3: Die positionell nachhaltige Zugfolge 4. c2–c3 Sg8–f6 5. d2–d3, die auch durch 3. ... Sg8–f6 4. d2–d3 Lf8–c5 5. c2–c3 entstehen kann, wird gelegentlich ebenfalls als **Giucco pianissimo (2)** bezeichnet.



Variante 4: 4. 0–0 verschiebt die Entscheidung über die Bauernstruktur um 1 Zug. Nach 4. ... Sg8–f6 allerdings ist der Übergang in die Hauptvariante 4. c2–c3 nebst 5. d2–d4 nicht mehr möglich.



Variante 5: Evans Gambit – separate Trainingseinheit für Angriffsspieler



Variante 6: Italienisches Gambit: 4. d2–d4. Das Spiel geht nach 4. d2–d4 e5xd4 5. 0–0 Sg8–f6 6. e4–e5 als auch nach 4. 0–0 Sg8–f6 5. d2–d4 e5xd4 6. e4–e5 in den **Max-Lange-Angriff** über.

