
Sommario

Bibliografia	4		
Prefazione	5		
Capitolo 1 Capire gli attacchi da matto	6	Capitolo 4 La sicurezza del re	230
<i>Matti tipici e punti focali</i>	7	<i>Distruggere la struttura difensiva</i>	231
<i>Attacchi con tre pezzi</i>	20	<i>Apertura di linee</i>	241
<i>Polizze assicurative</i>	24	<i>Tagliare fuori le difese</i>	252
<i>Trasformazioni</i>	28	<i>Debolezza del re</i>	258
<i>Esercizi</i>	34	<i>Attirare il re allo scoperto</i>	269
<i>Soluzioni</i>	39	<i>Re in fuga</i>	276
		<i>Tagliare la via di fuga</i>	286
Capitolo 2 Il gioco di pezzi	48	<i>Il re bloccato al centro</i>	289
<i>La proporzione d'assalto</i>	51	<i>Lo sfondamento al centro</i>	295
<i>Deviazione</i>	60	<i>Due sacrifici tematici</i>	319
<i>Sovraccarico</i>	68		
<i>Guadagni di tempo</i>	73	Capitolo 5 Sacrifici intuitivi e iniziativa	
<i>Sacrifici di pezzo in cambio di tempo</i>	76	<i>prolungata</i>	325
<i>Casi di transizione</i>	80	<i>Il gioco creativo</i>	326
<i>Linee di comunicazione</i>	92	<i>Un'occasione improvvisa</i>	329
<i>Liberazione di case</i>	108	<i>Aggressività in apertura</i>	347
<i>Avamposti</i>	116	<i>Sacrifici intuitivi</i>	360
<i>Lancio</i>	124	<i>Iniziativa prolungata</i>	367
<i>Inchiodatura</i>	136		
<i>Migliorare le circostanze</i>	151	Capitolo 6 Esercizi	379
<i>Profilassi</i>	157	<i>Soluzioni</i>	388
<i>Le case f5/f4</i>	164		
		Indice delle partite e dei frammenti	419
Capitolo 3 Il gioco di pedoni	166		
<i>Spinte di rottura</i>	167		
<i>Pedoni che valgono pezzi</i>	176		
<i>Assalti pedonali</i>	190		
<i>Sacrifici di pedoni</i>	217		
<i>Provocare indebolimenti</i>	222		