
Sommario

Introduzione		4
Parte I	Immergersi nella posizione	9
1	L'incanto delle combinazioni	10
2	Botanica scacchistica: il "tronco"	24
3	Botanica scacchistica: l'"arbusto"	31
4	Botanica scacchistica: il "bosco delle varianti"	37
5	Complicazioni irrazionali	48
6	Sorprese durante il calcolo delle varianti	60
7	Nuove sorprese (ovvero sorprese durante la valutazione delle varianti)	68
Parte II	Analizzare in finale	85
8	Due analisi del computer	86
9	Mosse intermedie nel finale	93
10	Giocate come una macchina	98
11	La verifica degli studi	105
12	Studi per il giocatore pratico	112
13	Giocare uno studio	118
14	Due finali di Anatolij Karpov	127
Parte III	Partite per allenarsi	147
15	I primi passi nell'allenamento	148
16	Quesiti sulle partite	154
17	Gli arrocchi eterogenei	163
18	Un poligono per allenarsi	170
19	A viso aperto	182
Parte IV	La psicologia nella pratica	207
20	Vale la pena sacrificare?	208
21	Addentrarsi nell'analisi	218
22	Caos sulla scacchiera	227
23	Prendere il pedone o attaccare?	241
24	La lotta tra due volontà opposte	257
25	Il livello dei Grandi Maestri	270
26	Esperienza contro gioventù	300
Parte V	Il grande Lasker	315
27	Come si gioca con un pedone in meno	317
28	Immergiamoci nei classici	323
29	Un'ingordigia giustificata	342
30	Un'ingordigia ingiustificata	350
31	Alla vittoria attraverso la sconfitta	360
32	Una lotta tra pezzi pesanti	372
33	Un serial storico	386
Elenchi e Legenda		414