

**Indice**

Legenda	5
Introduzione	6
L'idea base	8
<b>Partita n. 1 - Radovanovic-Wohl</b> Catalan Bay (Inghilterra), 2003	9
Perché giocare l'Ippopotamo	12
Le mosse dell'Ippopotamo	19
Familiarizzazione	21
<b>Partita n. 2 - Pedersen-Acey</b> Campionato inglese, 2006	21
<b>Partita n. 3 - Czapp-De Santis</b> Multicoop Open Budapest, 1991	23
<b>Partita n. 4 - Greet-Conquest</b> Ch Great Britain Douglas, 2005	26
<b>Partita n. 5 - Gallagher-Ponomariov</b> Biel (Svizzera), 2000	28
<b>Partita n. 6 - Gallo-De Santis</b> Padova, 2005	29
Strategia dell'Ippopotamo	32
Teoria dell'Ippopotamo	46
Partite illustrative	54
<b>Partita n. 7 - Barczay-Ivkov</b> Izt Sousse (Tunisia), 1967	54
<b>Partita n. 8 - Paoli-Ciocaltea</b> Reggio Emilia, 1968	55
<b>Partita n. 9 - Lindoerfer-Calapso</b> Imperia, 1973	56
<b>Partita n. 10 - Romagnoli-Bini</b> Caorle, 1989	57
<b>Partita n. 11 - Samaritani-Nielsen</b> Aarhus (Danimarca), 1993	58
<b>Partita n. 12 - Wirthensohn-Hort</b> Svizzera, 1993	60
<b>Partita n. 13 - Sahetchian-Gorbatov</b> Cappelle la Grande, 1995	62
<b>Partita n. 14 - Vadasz-Gorbatov</b> Paks (Ungheria), 1997	64
<b>Partita n. 15 - Toh Terry-Rogers</b> Ian Singapore, 1997	65
<b>Partita n. 16 - Cernik-Novotny</b> Repubblica Ceca, 1999	67
<b>Partita n. 17 - Dolezal Radoslav-Novotny Jiri</b> Repubblica Ceca, 1999	70
<b>Partita n. 18 - Farago-Khechumyan</b> Budapest, 2000	72
<b>Partita n. 19 - Zhang-Bologan</b> Cap d'Agde, 2000	74
<b>Partita n. 20 - Baburin-Miles</b> Campionato Inglese, 2000	76
<b>Partita n. 21 - Godena-Voiska</b> Bolzano, 2000	77
<b>Partita n. 22 - Herbrechtsmeier-Benoit</b> Campionato Francese, 2000	78
<b>Partita n. 23 - Wagman-Frank</b> Lido degli Estensi, 2000	79
<b>Partita n. 24 - Manca-Chatalbashev</b> Padova, 2000	81
<b>Partita n. 25 - Morriss-Hellmann</b> Canberra (Australia), 2001	82
<b>Partita n. 26 - Heidel-Siemes</b> Düsseldorf, 2001	84
<b>Partita n. 27 - Tregubov-Ivanov</b> Campionato Francese, 2001	85
<b>Partita n. 28 - Babula-Kengis</b> Bundesliga, 2001	86
<b>Partita n. 29 - Buhmann-McShane</b> Bundesliga, 2001	87
<b>Partita n. 30 - Vink-Radjabov</b> Wijk aan Zee, 2001	89
<b>Partita n. 31 - Sulskis-Spraggett</b> Olimpiadi Bled (Slovenia), 2002	91
<b>Partita n. 32 - Turov-Hillarp Persson</b> Copenhagen, 2002	93
<b>Partita n. 33 - De Prado-Wohl</b> Ferrol (Spagna), 2002	95
<b>Partita n. 34 - Tratar-Mukic</b> Opatija (Croazia), 2002	97
<b>Partita n. 35 - Bromann-Hillarp Persson</b> Stoccolma, 2002	98
<b>Partita n. 36 - Schmikli-Khechumyan</b> Campionato Ungherese, 2002	100
<b>Partita n. 37 - Czarnota-Skripchenko Almira</b> Cappelle la Grande, 2003	101

## DIFESA IPPOPOTAMO – Indice

<b>Partita n. 38 - Di Paolo-Mrdja</b> Genova, 2003 . . . . .	102
<b>Partita n. 39 - Radulski-Lazic</b> Pancevo (Iugoslavia), 2003 . . . . .	104
<b>Partita n. 40 - Murray-Hillarp Persson</b> Les Dicqs (Guernsey), 2003 . . . . .	105
<b>Partita n. 41 - Bilunova-Gaprindashvili</b> Cheliabinsk (Russia), 2004 . . . . .	106
<b>Partita n. 42 - Pace-Mrdja</b> Robecchetto, 2004 . . . . .	106
<b>Partita n. 43 - Sabia-Cacco</b> Campionato Italiano, Montecatini Terme, 2005 . . . . .	108
<b>Partita n. 44 - Jonkman-Gaprindashvili</b> Haarlem (Olanda), 2005 . . . . .	109
<b>Partita n. 45 - Rombaldoni A.-De Santis</b> Verona, 2006 . . . . .	109
<b>Partita n. 46 - Efimenko-De Santis</b> San Marino, 2006 . . . . .	111
<b>Partita n. 47- Bottino Alexiei-De Santis Alessio</b> San Marino, 2006 . . . . .	112
<b>Partita n. 48- Luciani V.-De Santis</b> Cortina D'Ampezzo, 2006 . . . . .	114
<b>Partita n. 49 - Di Fonzo-De Santis</b> Bratto della Presolana, 2006 . . . . .	115
<b>Partita n. 50 - Faraci-De Santis</b> Imperia, 2006 . . . . .	115

## Legenda

(si ringrazia la Šahovski Informator di Belgrado per la gentile concessione)

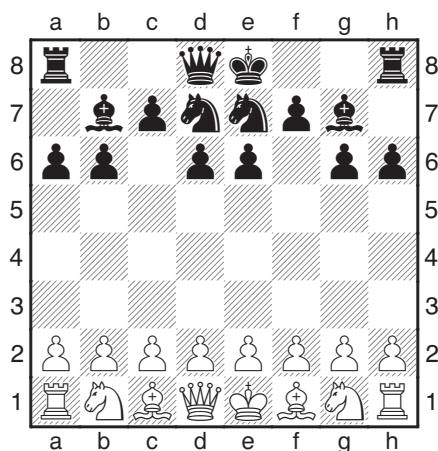
+	scacco
#	scacco matto
!	mossa buona
!!	mossa fortissima
?	errore
??	errore gravissimo
!?	mossa interessante
?!	mossa dubbia
=	parità
±	leggero vantaggio del Bianco
±	netto vantaggio del Bianco
∓	leggero vantaggio del Nero
∓	netto vantaggio del Nero
⇔	con controgio
∞	gioco incerto
∞	con compenso per il vantaggio materiale avversario
+−	vantaggio decisivo del Bianco
−+	vantaggio decisivo del Nero
Ch	campionato
Izt	torneo interzonale

# Introduzione

Cercavate una nuova difesa da adottare con il Nero? Facile e veloce da apprendere? Che richieda poco studio, ma assicuri buoni risultati?

L'Ippopotamo è ciò che fa per voi: un sistema strategico completo e affidabile, teoricamente buono al pari di altre difese, sufficiente contro i giocatori forti, ottimo a livello medio, ideale per il giocatore da torneo se inserito in un repertorio articolato.

La Difesa Ippopotamo è un sistema di sviluppo universale del Nero contro tutte le possibili aperture del Bianco. Più o meno il Nero intende giocare in sequenza queste mosse: **1...g6**, **2...♘g7**, **3...d6**, **4...♞d7**, **5...e6**, **6...♞e7**, **7...a6**, **8...b6**, **9...♘b7**, **10...h6**



Fantastico! 10 mosse giocate senza problemi teorici in pochi minuti.

Per il momento abbiamo fatto astrazione da come si pone il Bianco, giusto per capire il sistema base; se il Bianco non attacca, nulla impedisce al Nero di sistemarsi con comodo ottenendo una valida posizione per il mediogioco. Ogni mossa ha un significato preciso che vedremo dopo, ma già così avete imparato il set-up ideale per fronteggiare la maggior parte dei sistemi del Bianco.

Ok, il Bianco cercherà di mettere i bastoni tra le ruote sulla strada che il Nero intende percorrere, ma al momento non esiste alcuna confutazione diretta dell'impianto, anzi, i tentativi iper-aggressivi tendono ad avere un effetto boomerang contro di lui. Viceversa, un atteggiamento remissivo del Bianco, frequente quando gioca contro qualcuno più forte, con sviluppi lenti e tranquilli non gli garantisce alcun vantaggio.

L'unico inconveniente dell'Ippopotamo è che, trattandosi di uno sviluppo arretrato, se il Bianco è un giocatore capace, può gestire il vantaggio di spazio iniziale fino al momento più propizio per dar sfogo alla crisi tattica o posizionale. Ciò significa dover "soffrire", ma non avviene in tutte le difese se il Bianco è un forte giocatore?

Qui avete il vantaggio che non esistono linee che rischiano di "miniaturizzarvi" e potete ragionevolmente affrontare tutte e tre le fasi di una buona partita a scacchi: apertura, mediogioco e finale.

Personalmente ho scoperto l'Ippopotamo in un periodo in cui avevo poco tempo per prepararmi: con il Nero avevo già la mia apertura storica (il Coccodrillo, su cui pure ho scritto un libro), cui avevo già affiancato Siciliana e Francese (tutte aperture su cui il Bianco si prepara molto). L'aggiunta di questa quarta difesa al mio repertorio di Nero ha avuto un ottimo effetto: improvvisamente i miei avversari non avevano più alcun punto di riferimento per prepararsi

## **DIFESA IPPOPOTAMO – Introduzione**

contro di me, i miei risultati sono rimasti in linea (anzi leggermente migliorati) pur non studiando praticamente più, lasciandomi il tempo che mi serviva per dedicarmi ad altri argomenti.

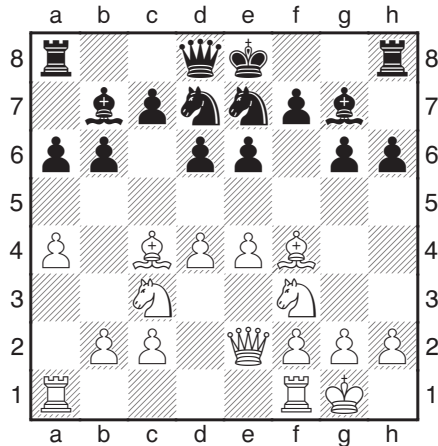
In sostanza qui avete una nuova difesa da aggiungere alle altre del vostro repertorio, facile da imparare, che aggiungerà varietà al vostro gioco e non richiederà continui studi spossanti per essere aggiornata. Anzi vi potrà seguire per il resto della vostra carriera agonistica praticamente così com'è, appena la imparerete. Buon divertimento!

Alessio De Santis  
Piacenza, 2006

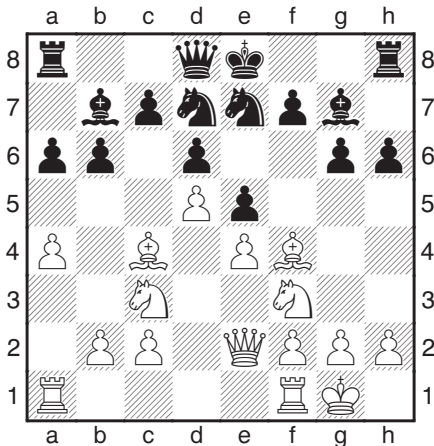
## DIFESA IPPOPOTAMO

### L'idea base

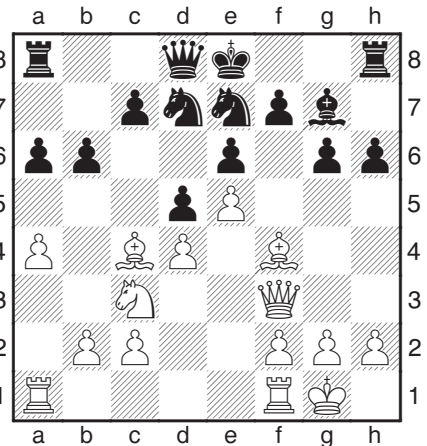
La Difesa Ippopotamo è un impianto di sviluppo sulle prime tre traverse che mira ad una doppia strategia, su casa chiara o casa scura. Aspetta le condizioni ideali per bloccare il centro ottenendo la catena di pedoni dell'Indiana di Re (casa scura) o della Francese (casa chiara) in un momento favorevole, evitando la teoria tipica di tali aperture.



*L'Ippopotamo – Doppia strategia in attesa*



*Strategia su casa scura*



*Strategia su casa chiara*

In alternativa ci sono sviluppi autonomi, dinamici e brillanti per giocare per vincere contro giocatori più deboli o non preparati.

## DIFESA IPPOPOTAMO – L'idea base

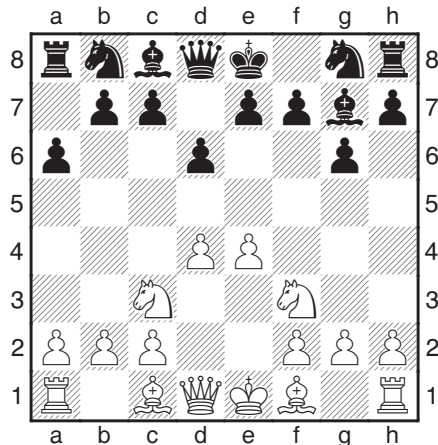
### Partita n. 1

Radovanovic Jovica (SCG)  
Wohl Aleksandar H. (AUS)  
Catalan Bay (Inghilterra), 2003

1.e4

Il Bianco può iniziare con qualsiasi mossa, il Nero apre il fianchetto di Re.

1...g6 2.d4 ♖g7 3.♗c3 d6 4.♘f3 a6



Il Bianco occupa il centro classico come contro una Pirc o Moderna.

5.a4

Previene ...b5.

5...♘d7

Il Nero rimane elastico sviluppandosi in modo da minacciare sempre ...e5 o ...c5. Così costringe il Bianco ad essere pronto per varie difese, inducendolo ad un atteggiamento guardingo. Se aveste iniziato con una Siciliana o una Pirc, il Bianco avrebbe potuto dirigere il gioco in determinate varianti.

6.♙c4

Una buona casa per l'Alfiere, minaccia il sacrificio in f7. Ad esempio: su mossa indifferente tipo 6...b6? 7.♙:f7+ ♖:f7 8.♘g5+ ♙f6 (8...♙e8 o f8 perde la Donna per 9.♘e6) 9.♙f3#. Attenzione, il sacrificio è fattibile anche contro la mossa naturale 6...♘gf6? 7.♙:f7+ ♖:f7 8.♘g5+ ♙g8 (le altre ritirate di Re perdono la Donna) 9.♘e6 ♙e8 10.♘:c7 ♙d8 11.♘:a8 e il Bianco sta meglio. Così abbiamo fatto subito conoscenza con l'unico trucco rilevante di cui dispone il Bianco in questa apertura.

6...e6

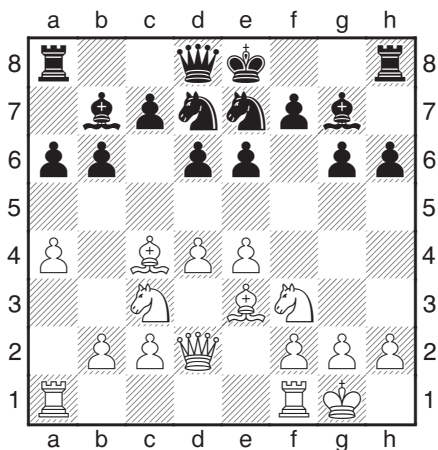
Sbarra la diagonale all'♙c4.

7.♙g5

Mossa aggressiva, ma perderà un tempo. Il

Bianco forse non immaginava che ...h6 rientra nei nostri schemi.

7...♘e7 8.0-0 h6 9.♙e3 b6 10.♙d2 ♙b7



Completando l'Ippopotamo. I pezzi leggeri e i pedoni sono a posto, ora bisogna pensare ad un piano di mediogioco. L'idea principale è aspettare! Se il Bianco spinge 11.d5, allora 11...e5 crea una posizione tipo Indiana di Re, in cui il Nero è al sicuro e si trova avanti nella prossima realizzazione dell'affiancamento ...f5.

Se invece il Bianco spinge in e5 (quando non è in presa), allora il Nero blocca con ...d5, magari scambiando prima l'♙b7 sul ♘f3, ed ottiene una struttura tipo Francese in cui non ha più l'Alfiere cattivo.

Infine se il Bianco non si decide, il Nero in genere spinge ...e5 invitando il rientro nell'Indiana di Re, che è uno dei migliori per questo sistema, ma può anche spingere ...c5, ...g5, ...d5 o talvolta ...f5. A voi la scelta!

11.♙fe1 ♘f6

Quando il Cavallo transita in f6, se il Bianco spinge in e5 non avete il tempo di bloccare, in tal caso dovete aver già calcolato di avere un salto utile di Cavallo; in questo caso va in d5 o g4 ad attaccare il prezioso Alfiere camposcuro del Bianco.

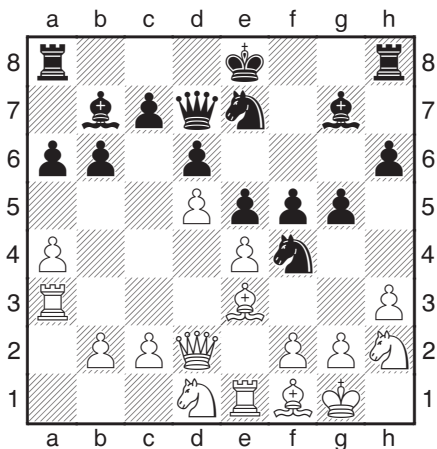
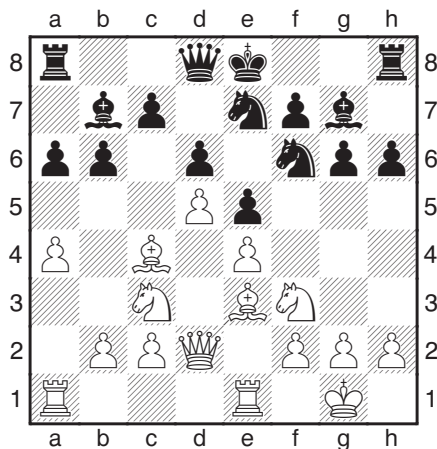
12.d5

Il Bianco rompe gli indugi e decide la struttura.

12...e5

(vedi diagramma pagina seguente)

## DIFESA IPPOPOTAMO – L'idea base



Come già detto, questa rientra nell'Indiana di Re; il ♘f6 dovrà essere nuovamente spostato per far posto all'avanzata ...f5, ma il Bianco deve perdere ancora più tempi con l'♙c4 e il ♘c3 per lasciare posto all'avanzata c2-c4.

**13.h3 g5!?**

Il Nero decide per un diverso schema d'attacco, vuole ancorare un Cavallo in f4. Ciò non esclude una successiva ...f5.

**14.♘h2**

Ricordiamoci di questa ritirata, sarà il pezzo che fa perdere il Bianco.

**14...♘h5 15.♙f1 ♘f4 16.♖a3 ♙d7 17.♘d1**

Notate come ben altri due pezzi minori del Bianco si siano ritirati in prima traversa (raramente una buona idea) per lasciare spazio all'avanzata del pedone "c". Ciò si è reso necessario semplicemente perché il Nero è molto più avanti nella realizzazione del suo piano strategico rispetto ad una normale Indiana di Re.

**17...f5!?**

La strategia del Nero è stata un successo su tutta la linea. Nessuna difficoltà in apertura, sviluppo fluido, e ora è più avanti dell'avversario con l'attacco.

*(vedi diagramma seguente)*

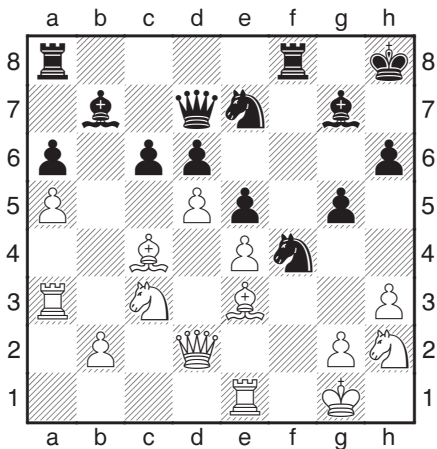
**18.f3 0-0 19.a5**

La prima piccola reazione del Bianco.

**19...b5 20.c4 f:e4 21.f:e4 b:c4 22.♙:c4 ♘h8!**

Con un'idea legata alle mosse precedenti e alla prossima: prendere di mira il ♙e4.

**23.♘c3 c6!**



Per isolare un pedone Bianco in e4 o in d5. Inoltre apre il gioco e linee di attacco sul Re bianco.

**24.d:c6 ♙:c6 25.♙a2 ♖ad8 26.♙b6 ♖d7 27.♖c1 d5**

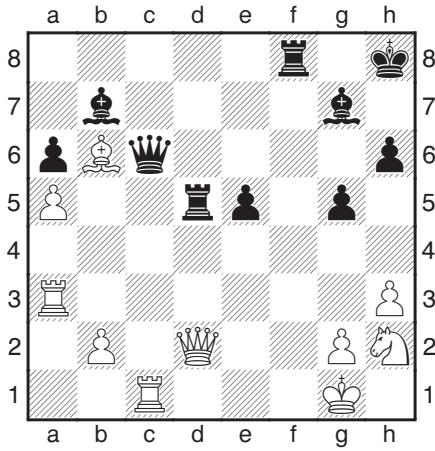
Liberandosi dell'unica debolezza e sgombrando le diagonali.

**28.e:d5 [28.♘:d5 perde una Torre a causa di 28...♙:c1+ 29.♙:c1 ♘e2+] 28...♘e:d5 29.♙:d5 ♘:d5 30.♘:d5 ♖:d5**

*(vedi diagramma pagina seguente)*



## DIFESA IPPOPOTAMO – L'idea base



L'attacco del Nero è basato sull'infelice posizione del Cavallo in h2 che chiude il Re in una rete di matto dopo 31. ♖:c6 ♜:d2.

**31. ♞f3**

Il Cavallo riemerge in difesa ma è tardi.

**31... ♜:d2 32. ♖:c6 ♜d1+**

Guadagnando la Torre in c6.

**0-1**

Una partita di una semplicità disarmante. Non saranno tutte così, ma questo è un buon inizio per sapere dove dirigere il gioco se il Bianco è troppo accondiscendente.