

Caro - kann – Variante di Spinta

1. e4, c6
2. d4, d5
3. e5, Af5 (La mossa più naturale)
4. h4, h5 la risposta più giocata)

con h4 Il Bianco guadagna spazio ad Est e minaccia di infastidire l' Af5: ad esempio la naturale

4. ...e6, perde l' Alfiere dopo g4, f3, h5

(se invece di h5, il Nero gioca 4., h6 5.g4 e se il Nero continua con la normale Ah7 (5. Ad7 è la mossa giusta)

5. e6, fxe6 7. Ad3 ed il Bianco ha un ottimo gioco sulle case chiare)).

5. c4 considerata la più efficace.

Se il nero prende in c4, ottiene un'ottima casa di d5 ma dà un altrettanto buona casa e4 al Bianco.

Se invece il Nero tergiversa, il Bianco può sperare in un'iniziativa sul lato di Donna.

Caro - kann – Variante di Spinta

1. e4, c6
2. d4, d5
3. e5, Af5 (La mossa più naturale)
4. h4, h5 la risposta più giocata)

con h4 Il Bianco guadagna spazio ad Est e minaccia di infastidire l' Af5: ad esempio la naturale

4. ...e6, perde l' Alfiere dopo g4, f3, h5

(se invece di h5, il Nero gioca 4., h6 5.g4 e se il Nero continua con la normale Ah7 (5. Ad7 è la mossa giusta)

5. e6, fxe6 7. Ad3 ed il Bianco ha un ottimo gioco sulle case chiare)).

5. c4 considerata la più efficace.

Se il nero prende in c4, ottiene un'ottima casa di d5 ma dà un altrettanto buona casa e4 al Bianco.

Se invece il Nero tergiversa, il Bianco può sperare in un'iniziativa sul lato di Donna.