

La partie italienne est l'une des ouvertures les plus anciennes . Elle a été décrite par Pedro DAMIANO dans un ouvrage publié à Rome en 1512.

Ces différentes variantes ont été analysées au XVIIème siècle par le moine italien Gioacchino GRECO.

*La partie italienne est une ouverture de la famille « **ouvertures du pion Roi** » car elle commence par l'avancée du pion placé devant le Roi. La partie italienne se joue aussi bien avec les Blancs qu'avec les Noirs. C'est pourquoi on la désigne par le terme « partie » et non par le terme « ouverture ».*

La partie italienne a comme caractéristique d'être une excellente illustration des principes fondamentaux de l'ouverture. Il faut néanmoins faire très attention aux coups joués par l'adversaire car ce dernier n'a bien sûr aucune obligation de connaître les coups « standards » des différentes variantes de la partie italienne, ni même de jouer une partie italienne.

Il ne faut donc pas chercher à jouer une série de coups appris par cœur sans se préoccuper des coups joués par l'adversaire.

Il est plus important de comprendre la logique qu'il y a derrière chaque coup « standard » de la partie italienne plutôt que d'en apprendre la liste par cœur, même si cela n'est pas totalement inutile pour les dix premiers coups tout au moins. Si l'adversaire ne joue pas les coups attendus, il faut revenir aux règles d'or de l'ouverture

Les premiers coups caractéristiques de la partie italienne.

1.	e4	e5	e4 : pour libérer le Ff1 (côté roque) ; pour occuper une case du centre; pour ne pas entraver la sortie future du Fc1. e5 : la réponse attendue de la part des Noirs dans la partie italienne.
2.	Cf3	Cc6	Cf3 : pour développer le Cg1 (côté roque) tout en menaçant le pion e5 des Noirs. Cc6 : les Noirs défendent leur pion e5, tout en développant un Cavalier.
3.	Fc4	Fc5	Fc4 : pour développer le Fou Ff1 (côté roque); en c4 le Fou menace le pion faible f7 des Noirs. Fc5 : Pour développer le Fou Ff8 (côté roque); en c5 le Fou menace « le pion faible » f2 des Blancs.



C'est la position de base (Tabīya) de la partie italienne.

Après 3 coups joués, les Blancs ont déjà la possibilité de roquer.

Les Noirs ont un coup de retard dans leur développement car ils ont été « obligés » de défendre leur pion e5.

Plusieurs variantes peuvent alors être enclenchées :

4.d3 Partie italienne – Giuoco Pianissimo

4.c3 Partie italienne – Giuoco Piano

4.b4 Gambit Evans

4.0-0 ? roque prématuré

La Partie italienne-Giuoco Pianissimo ci-après porte le code ECO C50.

Nota : le code ECO C50 identifie la variante principale de la partie italienne dans l'encyclopédie des ouvertures.

Bien d'autres variantes et sous-variantes sont bien sûr possibles en fonction des coups joués par les Blancs mais aussi par les Noirs

1. e4 e5 2. Cff3 Cc6 3. Fc4 Fc5

4.	d3	d6	d3 : pour soutenir le Fc4 et surtout le pion e4, tout en libérant le Fc1. Le roque serait ici prématuré car il est préférable de consolider la position. d6 : pour soutenir le Fc5 et le pion e5
5.	Cc3	Cf6	Cc3 : poursuite du déploiement et menace d'installer le Cavalier sur la case forte d5. Cf6 : pour contrôler la case d5 et empêcher le Cavalier Cc3 de s'y installer.
6.	Fg5	h6	Fg5 : pour clouer le Cf6 et l'empêcher de jouer son rôle de contrôle de la case d5 h6 : pour obliger le Fg5 à fuir.



Les Blancs menacent d'installer leur Cavalier Cf3 sur la case forte d5 (en rouge).

Il faut noter la totale symétrie des positions entre les Blancs et les Noirs. Les Noirs menacent eux aussi de mettre leur Fc1 sur la case g4 (en jaune) pour clouer le Cavalier Cf3, puis de mettre leur Cc6 sur la case forte d4 (en jaune).

Cela illustre l'importance de ne pas perdre de temps dans l'ouverture car la menace pourrait être inversée.



7.	Fxf6	Dxf6	Fxf6 : Les Blancs veulent supprimer le défenseur de la case d5. Ils acceptent pour cela d'échanger leur Cavalier contre un Fou de l'adversaire. Dxf6 : il était préférable pour les Noirs de reprendre avec la Dame car la reprise par le pion g2 aurait provoqué des pions doublés sur la colonne f.
8.	Cd5	Dd8	Cd5 : comme les Noirs ne contrôlent plus cette case, cela permet aux Blancs d'y installer leur Cavalier qui dans le même temps attaque la Df6 Dd8 : repli de la Dame sur sa case de départ.
9.	O-O	O-O	O-O : pour sécuriser le Roi est libérer la Th1 O-O : pour les mêmes motifs
10.	c3	Fg4	c3 : pour ne pas risquer de voir le Cc6 venir s'installer sur la case d4 Fg4 : clouage du Cf3. Heureusement que le coup c3 des Blancs empêche l'arrivée du Cc6 via la case d4.