

Graj 1.d4 d5 – Gambit Hetmański Nieprzyjęty - spis treści

- I. Wariant Tartakowera: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Ge7 5.Gg5 h6 6.Gh4 0-0 7.e3 b6
 - A. 8.cxd5, 9.Sxd5 i 9.Gg3
 - B. 8.cxd5, 9.Gxe7 (warianty boczne)
 - C. 8.cxd5, 9.Gxe7 (główne linie)
 - D. 8.Ge2, 9.Gxf6
 - E. 8.Gd3, 9.Gxf6
 - F. 8.Gd3, 10.Gg3
 - G. 8.Gd3, 10.He2
 - H. Systemy z Wc1 i Gd3 albo Ge2
 - I. 8.Hb3
 - J. 8.Hc2
- II. Wariant Anty-Tartakowera: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Ge7 5.Gg5 h6 6.Gxf6 Gxf6
 - A. 7.e4 i 7.cxd5
 - B. 7.Hb3
 - C. 7.Hc2
 - D. 7.Hd2
 - E. 7.e3, 8.Hd2
 - F. 7.e3, 8.Hc2
 - G. 7.e3, 8.Hb3
 - H. 7.e3, 8.Wc1
 - I. 7.e3, 8.cxd5
- III. Boczne warianty: 1.d4 d5 2.c4 e6 - dalsza kolejność zależna od białych
 - A. boczne 7.ruchy
 - B. 4.Gg5 Ge7 5.e3
 - C. 4.Gg5 Ge7 boczne 5.ruchy
 - D. 3.Sf3, 4.Gg5 (bez Sc3)
 - E. 3.Sf3, 4.Sc3, 5.Hc2
 - F. 3.Sf3, 4.Sc3, boczne 5.ruchy
 - G. 3.Sf3, 4.e3, 5.Sc3
 - H. 3.Sf3, 4.e3, 5.b3
 - I. 3.Sf3, boczne 4.ruchy
- IV. Warianty z 5.Gf4: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Ge7 5.Gf4 0-0
 - A. 5.Gf4, 6.Hc2 i a3
 - B. 5.Gf4, 6.e3, 7.dxc5, 8.cxd5
 - C. 5.Gf4, 6.e3, 7.dxc5, 8.Wc1
 - D. 5.Gf4, 6.e3, 7.dxc5, 8.Hc2
 - E. 5.Gf4, 6.e3, 7.dxc5, 8.Ge2
 - F. 5.Gf4, 8.a3, 9.Wc1
 - G. 5.Gf4, 8.a3, 9.Ge2
 - H. 5.Gf4 – 10.Sd2
 - I. 5.Gf4 – 10.0-0-0
 - J. 5.Gf4 – 10.Wa2
 - K. 5.Gf4 – 10.Wd1
 - L. Żongler

V. Wariant Wymienny: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.cxd5 exd5

- A. 5.Sf3
- B. 5.Gf4
- C. 5.Gg5, 8.h3
- D. 5.Gg5, 8.Hc2
- E. 5.Gg5, 8.Sf3 – atak mniejszościowy
- F. 5.Gg5 Sf3 - atak w centrum
- G. 5.Gg5, Sge2 – atak mniejszościowy
- H. 5.Gg5, Sge2 – gra w centrum