

"La Rivista degli Scacchi" è stata la prima rivista scacchistica italiana di sempre.

Fondata a Roma da Serafino Dubois e Augusto Ferrante nel gennaio 1859, uscì con regolarità ogni quindici giorni, fino alla fine dello stesso anno, quando cessò le pubblicazioni.

In questa ristampa anastatica, oltre alle 192 pagine di tutta l'annata, troverete in fondo gli errata corrige e le soluzioni ai problemi che venivano, di numero in numero, proposti ai lettori. Essi si trovavano sulla seconda e terza di copertina dei fascicoli originali, ma senza che le copertine stesse fossero numerate, così da giustificare una loro presenza all'interno del volume rilegato.

È parso quindi opportuno raccogliarli in ordine e metterli tutti insieme alla fine, sempre in versione anastatica dall'originale.

In aggiunta, verranno fornite le soluzioni degli ultimi quattro quesiti di pag. 192, mai pubblicate; per le stesse è stata mantenuta la notazione descrittiva.

# LA RIVISTA DEGLI SCACCHI

COMPILATA

DA S. DUBOIS ED A. FERRANTE



## PROGRAMMA

Utile Dulci — *Horat. Poet.*

Questo elogio, che il Principe della Lirica poesia latina bellamente rivolge sotto forma di precetto a quanto toccasse il sommo della perfezione in fatto d'inventiva, ben si conviene all'incomparabile Giuoco degli Scacchi, uno dei più ingegnosi, ed antichi trovati dello spirito umano. Mentre la sua origine si perde nella notte de' secoli, esso non ha di comune cogli altri giuochi, nè l'avidità ed i rischi del guadagno, nè il concorso della cieca fortuna; chè anzi gli eventi, o prosperi od avversi, siccome quei della vita, che il Cervantes ebbe paragonata ad una partita di Scacchi, quivi in gran parte dipendono dal grado di una saggia e prudente antiveggenza.

Lo Scacchiere quindi può dirsi una palestra di sociale prudenza, in quanto che abituando la mente per via di analisi a calcolare e prevedere le possibili evenienze, e collegandosi alla perfezione di questo atto le probabilità tutte dei risultamenti, apprendiamo per tal guisa ad accagionare noi soli della nostra cecità e negligenza, ed insieme a governare l'animo nostro nel continuo, e necessario avvicinarsi de' buoni o de' tristi casi. Cui se arroggi il vantaggio di una lunga esperienza delle umane vicende fatta in breve spazio di tempo e di luogo, e l'acquistarla non a prezzo di cadute, e di errori fatali, ma sibbene con una sorte di fallare che tutto consentaneo alla umana condizione, e interamente scevro di sinistre conseguenze, ci rende ognor più saggi; quanta utilità esso giuoco non riunisce al diletto straordinario che deriva dalle svariate, e pressochè infinite sue combinazioni; dall'antiveduto buon successo di qualche tratto, dal felice accorgimento di una ascosa insidia, dalla soddisfazione e dal plauso della vittoria dopo i timori, e le apprensioni di una sconfitta? Ricco di tali pregi non poteva il nostro giuoco non essere tenuto in grandissimo onore in ogni età, e presso tutte le Nazioni. Difatti la Storia ne somministra una lungaschiera di Personaggi, di Principi, e di Letterati che l'approfondirono, e ne furono oltre ogni credere amantissimi, testimoniando quasi con ciò, che esso non è la cosa di sì poco momento, come da taluni potrebbe avvisarsi.

Ed invero egli è difficile di giuocarlo bene, ed è oggimai ammesso generalmente, che per addivenire perfetto giuocatore non basta la nuda pratica, ma si richiede eziandio, oltre la disposizione naturale, uno studio profondo delle *Aperture*, e dei *Finimenti di Giuoco*, che racchiudono per così dire, e compendiano la eccellenza di questa piccola scienza; la quale nata in Italia nel XVI secolo, cresciuta e stabilita su ferme basi nello

scorcio del XVIII, per le cure specialmente, e pel senno de' Modenesi, si è poi fatta gigante ai nostri giorui, mercè le dotte opere pubblicate in Francia, in Inghilterra, ed in Germania; nonchè per mezzo di Giornali e Riviste periodiche, le quali vanno tuttodì illustrandone le teorie con modelli di partite giuocate dai più forti giuocatori viventi. Per dissaventura però dopo l' Autor Modenese, ossia dal 1782 in qua, non si sono più fatti studii serii in Italia, e niun libro di vaglia è comparso che attestasse il valore dei discendenti di un Lolli, di un Del Rio ecc. tantochè noi ci troviamo molto addietro in fatto di teorie allè altre Nazioni, non avendo aggiunto nulla alla pingue eredità che ci pervenne dai nostri predecessori. Nè ci è dato valerci in tal difetto degli studii, e delle teorie che si trovano negli Autori stranieri, essendo che le differenze a tutti note dell' *Arroccatura*, del *passar battaglia*, e della *legge sul Pedone giunto all'8.<sup>a</sup>* modificano talmente il nostro Giuoco, e tanto lo dilungano da quello di Oltremonte, che le norme e le conclusioni di quella Scuola, sebbene giustissime a dipartirsi da quel loro punto di vista, non si potrebbero da noi accettare senza riserva, e senza gravi cangiamenti.

Fatto luogo quindi a queste ragioni, a riempire per quanto è da noi questa lacuna, fu divisata la pubblicazione di questo Periodico, il cui scopo è non solo di dilettere, ma ancora d'istruire, e direm quasi condur per mano coloro che si danno a questo dotto trattenimento. Noi presenteremo loro Studii analitici sulle teorie tanto delle *Aperture*, che dei *Finali*; le migliori partite giuocate fra i più valenti giuocatori dell'età nostra, corredate di note copiose, Partiti, o Problemi da risolversi, Notizie del giorno sui fatti d'arme più segnalati del nostro pacifico campo di battaglia, non che di quando in quando Articoli di varietà che strettamente in relazione col nostro Giuoco, conterranno la critica sulle opere che si van pubblicando in Italia e fuori, Aneddoti sul giuoco stesso, e Biografie di Scrittori e più distinti Giuocatori.

Ecco quanto hanno in mira i Redattori di questa Rivista nell'accingersi a questa pubblicazione, e sperano che il loro buon volere, e le cure loro saranno bene accolte dall'universale dei Dilettanti, al cui concorso e favore vogliansi raccomandati.

---

## TEORICA DELLE APERTURE

---

### IL GAMBITTO GRANDE

È cosa veramente meravigliosa quanto si è scritto in questi ultimi trent'anni sul giuoco degli Scacchi e specialmente sulle aperture. Quasi tutte le verità acquisite, quasi tutti i teoremi degli antichi sono stati rimessi in questione, e in buona parte modificati, onde s'ingannerebbe a partito chi presumesse colla sola guida dell' Autor Modenese e del Lolli di poter divenire giuocatore eccellente; tanto la scienza è oggi più avanzata e sicura di quello fosse nel XVIII secolo. Egli è dunque necessario anzitutto di conoscere codesti studj dei moderni, e noi verremo esponendo in ogni dispensa le novità principali in ordine alle varie aperture, incominciando dal *Gambitto Grande*, che intendiamo esaminare in una serie di articoli colla scorta de-

gli Autori più riputati, aggiungendo di tanto in tanto quelle osservazioni del nostro che l'esperienza ci avrà suggerite, e facendo risaltare soprattutto quelle modificazioni che scaturiscono dalla differenza del nostro sistema.

Questo Gambitto adunque, la cui base è

BIANCO 1 P4R 2 P4AR. 3 CR3A. 4 P4TR. 5 CR5R.	NERO 1 P4R. 2 Ppr.P. 3 P4CR. 4 P5CR.
-------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------

viene da tempo immemorabile chiamato in Roma il *Gambitto Grande*, siccome quello che, a preferenza degli altri Gambitti, apre un campo larghissimo alle più belle e svariate combinazioni. Egli è d'origine al tutto italiana, trovandosene esempj negli antichi Maestri Italiani, e segnatamente nel Salvio: *Sbaratto del gioco de' Scacchi*, Cap. XI, pag. 25 Napoli 1634. Tuttavia fuori d'Italia è conosciuto sotto altri nomi, chiamandolo a torto gli uni *Gambitto Allgaier* (Staunton Handbook, 1847 pag. 303), quandochè questo Scrittore non isviluppò se non le conseguenze che derivano dal salto del C a 5.<sup>a</sup> sua, ed altri *Gambitto Kieseritzky* (V. il Manuale di Bilguer e Von Der Lasa, 1858, pag. 297), per aver questo famoso giuocatore propugnata una sua Variante, che esamineremo più sotto.

A questo proposito, sarebbe desiderabile che i nomi dati alle varie aperture fossero d'accordo colla verità dei fatti<sup>a</sup> e che si desse una volta a Cesare quel ch'è di Cesare. Così sparirebbe ogni incertezza nella nomenclatura del giuoco, e i dilettanti di tutti i paesi potrebbero intendersi facilmente.

Noi torneremo altra volta su questo importante argomento, e passiamo ora a dare un saggio delle varie difese di questo Gambitto.

Supposte dunque le prime quattro mosse come sopra, il Gambittante avanza al 5.<sup>o</sup> tr. il C off. a 5.<sup>a</sup> R, mossa che costituisce propriamente il *Gambitto Grande*; mentre se l'avesse inoltrato a 5.<sup>a</sup> sua, la partita prenderebbe allora il nome di *Gambitto Allgaier*. (V. Bilguer e Von Der Lasa, pag. 207. 1858; — e il mio opuscolo — *Les principales ouvertures du Jeu des Echecs*, Rome 1845—)

Qui il Nero può appigliarsi ad una delle seguenti difese, 5. P3D (V. partita 1.<sup>a</sup>), 5. A2R (2.<sup>a</sup> partita), 5. D2R (3.<sup>a</sup> partita), 5. P4TR (4.<sup>a</sup> partita), o finalmente 5. CR3A (5.<sup>a</sup> partita.)

### PRIMA PARTITA

BIANCO	NERO 5 P3D.
--------	----------------

Questa difesa è senza dubbio men buona delle altre, perdendosi forzatamente il P di Gambitto e restando il giuoco pari, come dalle seguenti Varianti tolte dall' *Analyse nouvelle* del celebre Jaenisch.

6 Cpr.PCR. 7 P4D. (migl.)	6 A2R.
------------------------------	--------

Giacchè, se 7 P5TR, per salvare il P off. allora:

8 C2AR. 9 P3D.	7 A5T, sc. 8 D4CR. 9 CR3A.
-------------------	----------------------------------

con giuoco vantaggioso pel Nero.

Se 7 A2R, ne viene sempre male al Bianco; perchè:

8 Rc.A. 9 P3D. 10 C2AR.	7 Apr.P, sc. 8 D4CR. 9 P4TR. 10 CR3A, ecc.
-------------------------------	-----------------------------------------------------

E se per ultimo giuocasse:

- 7 P3D.
- 8 C2AR.
- 9 D3AR.
- 10 CD3A.
- 11 C5D.
- 12 De.D.
- 13 Rpr.A.
- 14 Rc.C.
- 15 TR2TR.
- 16 AD4AR.
- 17 Rc.T.
- 18 Rpr.D.
- 19 Cpr PAD, sc.

- 7 Apr.P, sc.
- 8 D4CR.
- 9 A6CR.
- 10 CD3A. (tr. giusto)
- 11 C5D.
- 12 Apr.C, sc.
- 13 D6CR, sc.
- 14 P6AR.
- 15 A5CR.
- 16 P7A, sc.
- 17 Dpr.T, sc.
- 18 Apr.D.

Se prendesse ora l'A, il Nero difenderebbe il PAD col R a 2D, rimanendo col vantaggio della qualità.

20 Cpr.T.

- 19 R2D.
- 20 A5CR.

Il C bianco è chiuso e verrà preso in pochi tratti, ed il Nero resterà in vantaggio, avendo due pezzi minori contro Roc. e P.

8 C2AR.

- 7 Apr.PT, sc.
- 8 D4CR.

La portata di D a questa casa è certamente più forte della stessa D a 3AR, adottata un tempo dai giuocatori di Pesth, come pure dell'altra 8N. A6CR. In ambedue i casi si riperde il P di gambitto e il giuoco diventa eguale. (V. Bilguer, pag. 300, 1858.)

9 D3AR.

1

9 A6CR.

10 CD3A, per portarlo poi a 2R sopra il P doppio: e qui, sia che il Nero esca col CD o coll'altro a 3A, il giuoco si parifica ben presto. Esempio:

11 A2D.

10 CR3A.

Tratto giusto, secondo Bilguer. Tuttavia anche la ritirata di C2R, per attaccare la tre il P di gambitto, dà buon giuoco al Bianco; poichè:

- 11 CD2R.
- 12 ADpr.PAR.
- 13 ADpr.D.
- 14 Rpr.A.
- 15 R3R. (tr. gius.)
- 16 Ppr.A.
- 17 P4AR.
- 18 P5D.
- 19 C3CR.
- 20 T6TR, con giuoco più sciolto.

- 11 AD5CR.
- 12 ADpr.D.
- 13 ARpr.CR, sc.
- 14 Cpr.PR, sc.
- 15 Cpr.A.
- 16 CD2D.
- 17 CR3R.
- 18 CR2CR.
- 19 Rc.CDeTc.D.

12 Rc.TDeTc.A.

11 TRc.CR.

13 CRpr.A.

12 AD5CR.

14 Dpr.A.

13 Cpr.C.

15 Apr.D.

14 Ppr.D.

16 Tpr.PTR, con giuoco molto migliore pel Bianco.

15 Tpr.A.

( continua )

S. DUBOIS.

# PARTITE FRA I PIU' FORTI GIUOCATORI CONTEMPORANEI

SFIDA TRA I SIGG. CAV. F. DISCART ED ING. C. BONETTI DI MODENA

## PARTITA N.° 1. GIUOCO IRREGOLARE.

*Tra i Sigg. DISCART e BONETTI, di Modena.*

**Bianco (DISCART)**

**Nero (BONETTI)**

1 P4D.

P4AR.

2 P4AD.

CR3A.

3 CD3A.

P3D.

(Molto meglio P3R.)

4 CR3A.

A3R.

(Tratto particolare del Sig. Bonetti, ma che non ci sembra troppo commendevole.)

5 P3R.

P3TR.

6 AR3D.

P3CR.

7 P3CD.

AR2CR.

8 AD2CD.

AD2AR.

9 Rc.CeTc.R.

(Noi pensiamo che codesto sia il più forte arroccamento adottabile in questo genere di aperture.)

9

Rc.TeTc.R.

10 P4R.

P3R.

11 P3TR.

P5AR.

(I P così avanzati in principio di giuoco sono difficilissimi a sostenersi.)

12 P5R.

CR2TR.

13 D2AD.

CRc.AR.

14 TDC.D.

CD3A.

15 P3TD.

P4D.

16 CD2R.

P4CR.

17 R2T.

CD2R.

18 P3CR.

AD4TR.

19 P4CR.

AD3CR.

20 TRc.TR.

(Era più forte P4TR, subito)

20

Apr.A.

21 Dpr.A.

P3AD.

(Qui il Sig. Discart pensa che il Nero giocando CD3CR avrebbe potuto frenare l'attacco dalla parte di R. Noi non possiamo dividere questa opinione dell'illustre Maestro; ed eccone il motivo:

21

CD3CR.

22 P4TR.

Ppr.PTR, o (a)

23 Ppr.PD.

Dpr.P dop.

È il tr: consigliato anche dal Sig. Discart.

24 Ac.AD.

TDC.D.

25 Cpr.PAR.

Cpr.C.

26 Apr.C.

P4AD.

27 R2C, conservando un forte attacco sul R avv.

(a)22

Cpr.PTR.

23 Cpr.C.

Ppr.C.

24 Ppr.PD.

Dpr.P.

25 Cpr.PAR, e l'attacco dalla parte di R sussempre.)

22 P4TR.

CD3CR.

23 PTpr.P.

PTpr.P.

24 R2C,sc.

Rc.C.

25 TR5TR.

D2R.

26 TDC.TR.

PDpr.P.

27 Ppr.P.

TDC.D.

28 TRpr.PC.

R2A.

(Portar quivi la D ci parrebbe più logico.)

29 D4R.

TD2D.

30 CDpr.P.

Cpr.C,sc.

31 Dpr.C,sc.

Rc.C.

32 D2TR.

(Eccellente mossa strategica, che impone il sacrificio della D.)

32

Dpr.T.

33 Cpr.D.

TR2R.

34 C4R.

P3CD.

35 D5TR.

TR2AR.

36 C6AR,sc.

Apr.C.

37 Ppr.A.

TRpr.P.

38 D8T,sc.

R2A.

39 P5D.

TR3CR.

40 Ppr.PR,sc.

TRpr.PR.

41 T6T.

Tpr.T.

42 Dpr.T.

P4AD.

43 P5CR.

T2R.

44 P6CR,sc.

abbandona.

Le partite di questa sfida, quantunque giuocata buon tempo fa, sono tuttavia inedite. Questa fu la prima partita della sfida: durò un'ora e dieci minuti. Il risultato di codesto incontro fu: partite vinte dal Sig. Bonetti 11 - dal Sig. Discart 9 - patta 1:

## PARTITA N.° 2. GIUOCO PIANO

*Tra gli stessi GIUOCATORI.*

**Bianco (BONETTI)      Nero (DISCART.)**

- |              |        |
|--------------|--------|
| 1 P4R.       | P4R.   |
| 2 CR3A.      | CD3A.  |
| 3 AR4AD.     | AR4AD. |
| 4 P3AD.      | D2R.   |
| 5 Rc.CeTc.R. | AR3CD. |
| 6 P4D.       | Ppr.P. |
| 7 Ppr.P.     | D5CD.  |

(A questo punto il Ponziani dice che il Nero dee acquistare un P ; il che è chiaro. Ma non val'esso l'attacco che acquista il Bianco ? Ecco ciò che merita uno schiarimento. Torneremo quanto prima su questo importante argomento)

- |          |         |
|----------|---------|
| 8 P3CD.  | Apr.PD. |
| 9 Cpr.A. | Cpr.C.  |
| 10 AD3T. | D3CD.   |

(Pare che fosse meglio a 4TD, onde impedire l'uscita al C, e guadagnare così un tempo. Crediamo che sia l'unico caso, in cui potrebbesi conservare il P.)

- |            |            |
|------------|------------|
| 11 CD3A.   | CD3R.      |
| 12 C5D.    | D3AD.      |
| 13 Tc.AD.  | P4CD.      |
| 14 ARc.AR. | D2CD.      |
| 15 AD2CD.  | P3AD.      |
| 16 C4CD.   | CR2R.      |
| 17 AD5R.   | Rc.CeTc.R. |
| 18 AD6D.   | D3CD.      |
| 19 CD2AD.  |            |

(Contromarcia da maestro.)

- |    |       |
|----|-------|
| 19 | P4AD. |
|----|-------|

(Errore consigliato forse dall'impazienza di sciogliere il proprio giuoco. Ma supponendo pure che avesse giuocato A2CD, che sembra il meglio che possa fare, e che il Sig. Discart duolsi di non aver fatto, ecco probabilmente cosa sarebbe avvenuto :

- |                                                        |               |
|--------------------------------------------------------|---------------|
| 19                                                     | A2CD.         |
| 20 C3R.                                                | CRc.AD. o (a) |
| 21 C5AR                                                | P3CR.         |
| 22 D4CR, con deciso vantaggio di posizione.            |               |
| (a)20                                                  | P3CR.         |
| 21 C4CR, dovendo in ogni caso guadagnar qualche cosa ) |               |
| 20 C3R.                                                | A2CD.         |
| 21 ADpr.C.                                             | Tpr.A.        |
| 22 C5D.                                                | Apr.C.        |

(Giucando Dc.D si sarebbe potuto salvar il pezzo, perdendo la qualità ed un P.)

- |           |        |
|-----------|--------|
| 23 Ppr.A. | TDc.R. |
|-----------|--------|

Questa fu la seconda partita della sfida: durò un'ora e trenta minuti.

(Bisogna credere che il Nero abbia perduto, come suol dirsi, la scrima ; giacchè è chiaro, che se il Bianco avesse spinto il P sulla T la avrebbe guadagnata.)

- |           |         |
|-----------|---------|
| 24 Ppr.C. | PApr.P. |
| 25 D3D.   | P3TD.   |
| 26 D3R.   | P3D.    |
| 27 P4CD.  | D3AD.   |
| 28 Ppr.P. | P4D.    |
| 29 D5R.   | TDc.D.  |
| 30 A3D.   | P3CR.   |
| 31 TR3R.  | TDc.AD. |
| 32 TR3TR. |         |

(Minacciando di prendere il PCR coll'A)

- |           |        |
|-----------|--------|
| 32        | D2AD.  |
| 33 D5CR.  | P4R.   |
| 34 TR3R.  | TDc.D. |
| 35 P3AR.  | TDc.R. |
| 36 P4AR.  | R2C.   |
| 37 Ppr.P. |        |

(Molto meglio P5AR.)

- |             |         |
|-------------|---------|
| 37          | Tpr.P.  |
| 38 Tpr.T.   | Tpr.T.  |
| 39 D3CR.    | T2R.    |
| 40 D6D.     | T2D.    |
| 41 Dpr.PTD. | D5AR.   |
| 42 D3TD.    | D6R,sc. |
| 43 Rc.T.    | P5CD.   |
| 44 D2CD,sc. | P5D.    |
| 45 Tc.D.    | T2AR.   |
| 46 D2D.     | T7AR.   |
| 47 Dpr.D.   | Ppr.D.  |
| 48 P6AD.    | P7R.    |
| 49 Tc.R.    | T3AR.   |
| 50 A5CD.    | T3D.    |
| 51 Rc.C.    |         |

(Un'ultima trama mandata a vuoto. Se il Bianco avesse spinto il P alla 7ª, il Nero avrebbe vinto il giuoco calando il Rocco a 3D.)

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 51           | T4D.      |
| 52 Apr.P.    | T4AD.     |
| 53 A3AR.     | R3A.      |
| 54 R2A.      | P4TR.     |
| 55 P4TR.     | P4CR.     |
| 56 Ppr.P,sc. | Rpr.P.    |
| 57 T2R.      | P5T.      |
| 58 R3R.      | T6AD,sc.  |
| 59 R4D.      | R5A.      |
| 60 A5D.      | T8AD.     |
| 61 A4AD.     | P6T.      |
| 62 Ppr.P.    | abbandona |

## PARTITA N.° 3. GAMBETTO EVANS.

*Tra il Sig. L. BELLOTTI ed il Sig. F. GAMURRINI, di Arezzo.*

<p><b>Bianco (BELLOTTI)</b></p> <p>1 P4R. 2 CR3A. 3 AR4AD. 4 P4CD. 5 P3AD. 6 Rc.TeTc.A. (P4D dà un attacco più immediato.) 6 7 CR5CR. 8 P4AR. 9 P4D. 10 P5R. 11 AD3TD. 12 D3CD. 13 Cpr.PAR.</p>	<p><b>Nero (GAMURRINI)</b></p> <p>P4R. CD3A. AR4AD. Apr.PCD. A4TD. CR3A. Rc.C e Tc.A. P3D. Ppr.PD. Ppr.PR. Ppr.PAD. CD2R, o (a) Tpr.C.(migl.)</p>	<p>14 Apr.T.sc. 15 Ppr.PR, con buona costituzione di giuoco. (a)12 CD5D. 13 Apr.P.sc., e poi 14 D4TD.) 12 D5D. 13 Tc.D. P4CD. (Ben replica to. Il pezzo è guadagnato forzatamente.) 14 ARpr.P.sc. Tpr.A. 15 D3CD. D5AD. 16 D2AD. CD5D. 17 Ppr.P. (Sottile, ma non solido.) 17 CR5R. (Minacciando il matto in due colpi. Replica stupenda al tratto precedente del Bianco, cui toglie ogni risorsa.) 18 CDpr.P. Cpr.CR.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Il Bianco abbassa la bandiera.

Questa bella partita fu giocata la sera del 2 Dicembre 1858, al *Caffè degli Scacchi*.

### CRONACA DEL GIORNO

*L'avvenimento più rilevante* che gli annali del nostro giuoco abbiano mai segnalato da lungo tempo, è senz'altro la venuta in Europa del giovine americano Paolo Morphy. Dopo le vittorie da lui riportate in Inghilterra, delle quali fu già dato un cenno nell'*Album*, si recò egli in Parigi, ove ripeté il sorprendente spettacolo di quella sua straordinaria memoria, di cui fece già prova a Birmingham, giocando a mente, cioè senza vedere nè Scacchieri nè Pezzi, otto partite ad un tempo, contro valenti giuocatori e vincendole quasi tutte. Quivi ebbe ancora a sostenere due sfide contro i famosi giuocatori Harrwitz e Anderssen, nelle quali restò parimente vincitore.

Le ultime notizie ci assicurano che sia per recarsi a Berlino, onde misurarsi cogli altri *matadori* dello Scacchiere Alemanno. Dubitiamo assai però che l'esito sia diverso; giacchè siamo d'avviso che il Morphy sia non solo il primo giuocatore dell'età nostra, ma eziandio il più grande che sia mai comparso al mondo, dal *Puttino* in qua. Questa è pure l'opinione del celebre Anderssen.

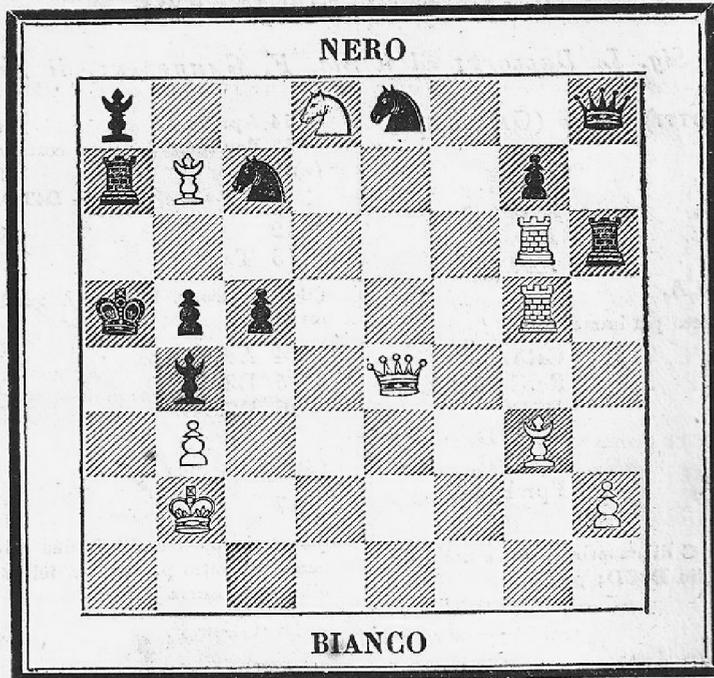
Promettiamo ai nostri lettori una Biografia di questo giovane Eroe, per un prossimo numero. Intanto diamo qui un quadro delle principali vittorie riportate da esso in Inghilterra ed in Francia.

Morphy	9 —	Lowenthal	3 —	patte	1.
„	13 —	Barnes	6 —	„	0.
„	5 —	Boden	1 —	„	3.
„	5 —	Harrwitz	3 —	„	2.
„	12 —	Anderssen	3 —	„	2.

*Il Direttore Responsabile*

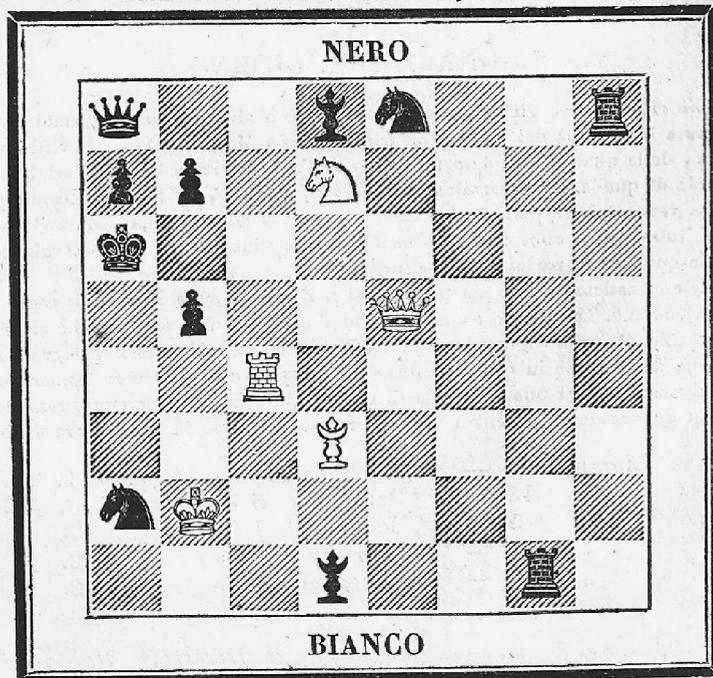
S. DUBOIS.

**PARTITO — I. DI A. FERRANTE**



*Il Bianco dà scaccomatto in quattro tiri.*

**II. DEL SIG. C. BONETTI, DI MODENA.**



*Il Bianco dà scaccomatto in cinque mosse.*