

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 alle 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.^a* 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 GAMBETTO 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 *Gambetto 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		NERO
1 P4R		1 P4R.
2 P4AR.		2 Ppr.P.
3 CR3A.		3 P4CR.
4 P4TR.		4 P5CR.
5 CR5R.		

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.^a 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 fatti³ 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.^o tr. il C off. a 5.^a R, mossa che costituisce propriamente il *Gambitto Grande*; mentre se l'avesse inoltrato a 5.^a 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.^a), 5. A2R (2.^a partita), 5. D2R (3.^a partita), 5. P4TR (4.^a partita), o finalmente 5. CR3A (5.^a 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.		6 A2R.
7 P4D. (migl.)		

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

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

con giuoco vantaggioso pel Nero.

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

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

E se per ultimo giuocasse:

- 7 P3D.
- 8 C2AR.
- 9 D3AR.
- 10 CD3A.
- 11 C5D.
- 12 Dc.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.CDeTe.D.

- 12 Rc.TDeTe.A.
- 13 CRpr.A.
- 14 Dpr.A.
- 15 Apr.D.
- 16 Tpr.PTR, con giuoco molto migliore pel Bianco.

- 11 TRe.CR.
- 12 AD5CR.
- 13 Cpr.C.
- 14 Ppr.D.
- 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.
2 P4AD.
3 CD3A.

- P4AR.
CR3A.
P3D.

(Molto meglio P3R.)

- 4 CR3A.

- A3R.

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

- 5 P3R.
6 AR3D.
7 P3CD.
8 AD2CD.
9 Rc.CeTc.R.

- P3TR.
P3CR.
AR2CR.
AD2AR.

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

- 9
10 P4R.
11 P3TR.

- Rc.TeTc.R.
P3R.
P5AR.

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

- 12 P5R.
13 D2AD.
14 TDc.D.
15 P3TD.
16 CD2R.
17 R2T.
18 P3CR.
19 P4CR.
20 TRc.TR.

- CR2TR.
CRc.AR.
CD3A.
P4D.
P4CR.
CD2R.
AD4TR.
AD3CR.

(Era più forte P4TR, subito)

- 20
21 Dpr.A.

- Apr.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.
23 Ppr.PD.

- Ppr.PTR, o (a)
Dpr.P dop.

È il tr: consigliato anche dal Sig. Discart.

- 24 Ac.AD.
25 Cpr.PAR.
26 Apr.C.

- TDc.D.
Cpr.C.
P4AD.

27 R2C, conservando un forte attacco sul R avv.

(a)22

- 23 Cpr.C.
24 Ppr.PD.
25 Cpr.PAR, e l'attacco dalla parte di R sus-

- Cpr.PTR.
Ppr.C.
Dpr.P.

siste sempre.)

- 22 P4TR.
23 PTpr.P.
24 R2C,sc.
25 TR5TR.
26 TDc.TR.
27 Ppr.P.
28 TRpr.PC.

- CD3CR.
PTpr.P.
Rc.C.
D2R.
PDpr.P.
TDc.D.
R2A.

(Portar quivi la D ci parrebbe più logico.)

- 29 D4R.
30 CDpr.P.
31 Dpr.C,sc.
32 D2TR.

- TD2D.
Cpr.C,sc.
Rc.C.

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

- 32
33 Cpr.D.
34 C4R.
35 D5TR.
36 C6AR,sc.
37 Ppr.A.
38 D8T,sc.
39 P5D.
40 Ppr.PR,sc.
41 T6T.
42 Dpr.T.
43 P5CR.
44 P6CR,sc.

- Dpr.T.
TR2R.
P3CD.
TR2AR.
Apr.C.
TRpr.P.
R2A.
TR3CR.
TRpr.PR.
Tpr.T.
P4AD.
T2R.
abbandona.

Le partite di questa sfida, quantunque giocata 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. | TDe.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. | TDe.D. |
| 30 A3D. | P3CR. |
| 31 TR3R. | TDe.AD. |
| 32 TR3TR. | |

(Minacciando di prendere il PCR coll'A)

- | | |
|-----------|--------|
| 32 | D2AD. |
| 33 D5CR. | P4R. |
| 34 TR3R. | TDe.D. |
| 35 P3AR. | TDe.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 7^a, il Nero avrebbe vinto il giuoco calando il Rocco a 8D.)

- | | |
|--------------|-----------|
| 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>Bianco (BELLOTTI)</p> <p>1 P4R. 2 CR3A. 3 AR4AD. 4 P4CD. 5 P3AD. 6 Rc.TeTc.A.</p> <p>(P4D dà un attacco più immediato.)</p> <p>6 7 CR5CR. 8 P4AR. 9 P4D. 10 P5R. 11 AD3TD. 12 D4TD.</p> <p>(Per impedire al C di cuoprir la T. A noi pare che fosse meglio D3CD; perchè: 12 D3CD. 13 Cpr.PAR.</p>	<p>Nero (GAMURRINI)</p> <p>P4R. CD3A. AR4AD. Apr.PCD. A4TD.</p> <p>CR3A. Rc.C e Tc. A. P3D. Ppr.PD. Ppr.PR. Ppr.PAD.</p> <p>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.</p> <p>(Ben replica to. Il pezzo è guadagnato forzatamente.)</p> <p>14 ARpr.P.sc. Tpr.A. 15 D3CD. D5AD. 16 D2AD. CD5D. 17 Ppr.P.</p> <p>(Sottile, ma non solido.)</p> <p>17 CR5R.</p> <p>(Minacciando il matto in due colpi. Replica stupenda al tratto precedente del Bianco, cui toglie ogni risorsa.)</p> <p>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 ripetè il sorprendente spettacolo di quella sua straordinaria memoria, di cui fece già prova a Birmingham, giuocando 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.

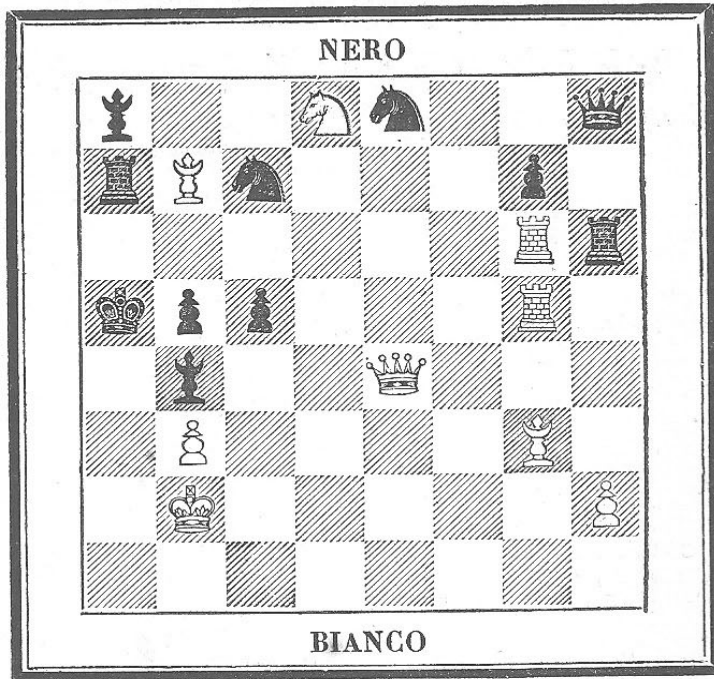
Promettiamo ai nostri lettori una Biografia di questo giovane Eroe, per un prossimo numero. Intanto diamo qui un quadro delle principali vittorie riportate da esso in Inghilterra ed in Francia.

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

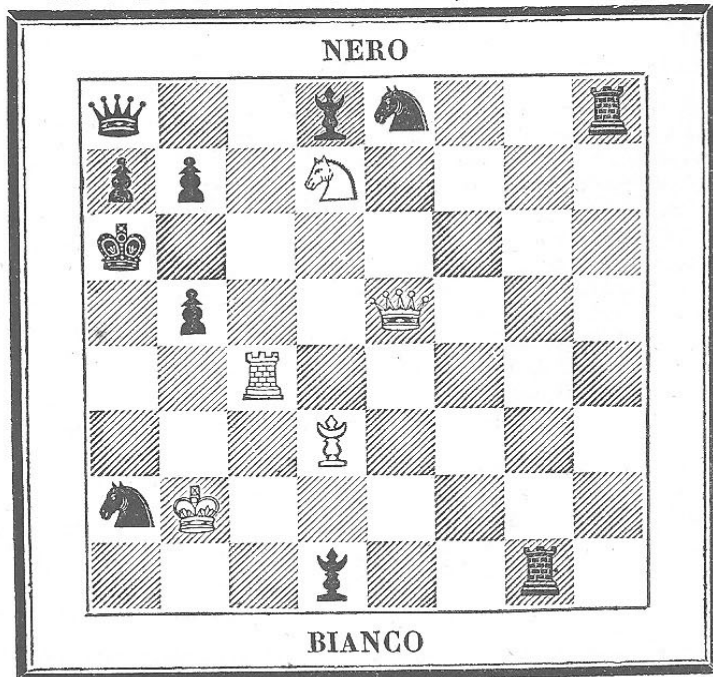
S. DUBOIS.

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.

TEORICA DELLE APERTURE

IL GAMBETTO GRANDE

(Continuazione — V. pag. 2 e seg.)

Abbiamo già provato nella 1.^a partita, che la difesa, del resto poco comune, Nero 5. P 3 D è debole, facendo essa perdere il P di gambetto in più o meno tratti. Ora ci converrà esaminare le conseguenze della seconda ipotesi, giuocando cioè il Nero 5. A 2 R. — Questa mossa, già indicata dal Salvio, dovette essere in gran voga a' tempi suoi, trovandosene esempj eziandio nel Manoscritto testè scoperto di Giulio Cesare Polerio, celebre giuocatore Romano del cinquecento. Varie sono le opinioni degli Autori sul merito di questa difesa. Lolli, nella sua grand'opera (pag. 218), sostiene, che per essa il Nero si forma buon giuoco di attacco; ma la Scuola di Berlino, tanto benemerita della scienza per le grandi scoperte fatte nel campo della teoria, la ritiene con ragione per insufficiente, riprendendosi anche qui il Pedone acquistato, come nella 1.^a difesa 5. P 3 D: il che ci accingiamo a dimostrare colla scorta del Manuale di Bilguer.

SECONDA PARTITA

BIANCO

- 1 P4R
- 2 P4AR.
- 3 CR3A.
- 4 P4TR.
- 5 C5R.

NERO

- 1 P4R.
- 2 Ppr.P.
- 3 P4CR.
- 4 P5CR.
- 5 A2R.

6 A4AD. Mossa giusta, che si deve al celebre Heydebrand Von Der Lasa. Se prendesse invece il PCR col C, come consiglia Walker (1841, pag. 128), ne verrebbe al più giuoco pari (*Prima Variante.*): e se il prendesse colla D, il giuoco assumerebbe un andamento più brillante sì, ma meno favorevole al gambittante (*Seconda Variante.*).

7 Rc.A.

- 6 Apr.PTR,sc.
- 7 P4D.

Il Nero sacrifica il PD per conservare quello di CR: se invece esce subito col CR a 3T, gliene vien peggio. Esempio:

- 8 Cpr.PCR.
- 9 Dpr.C.

- 7 CR3T.
- 8 Cpr.C.
- 9 P4D.

Sarebbe forse men male pel Nero A4CR; tuttavia il P di gambetto così isolato non si potrebbe sostenere a lungo.

- | | | |
|--|---|------------|
| 10 Dpr. P dop. | 1 | 10 Ppr. A. |
| 11 Tpr. AR, con vantaggio di posizione pel Bianco. | | |
| 8 Apr. PD. | | 8 CR3T. |
| 9 P4D. | | 9 A4CR. |

Se il Nero difendesse qui il P colla D a 4CR, ecco quel che ne seguirebbe:

- | | | |
|---|--|----------|
| 10 D2D | | 9 D4CR. |
| 11 CD3A, minacciando di portarlo a 2R, sicuro di riguadagnare il P di gambetto, con giuoco almeno del pari. | | 10 A6CR. |

10 P3CR.

10 D3AR. (migl.)

- Se
- 11 Tpr. C.
- 12 ARpr. PAR, sc.
- 13 ADpr. AR, con giuoco vinto pel Bianco.

- 10 Ppr. P.
- 11 Apr. T.
- 12 R2R.

11 Ppr. P.
12 R2CR.
13 Apr. A.
14 D2D.

11 Apr. P.
12 P3AD.
13 Dpr. A.

Potrebbe qui il Bianco attaccar subito la D col Roc.; il che però non sarebbe troppo vantaggioso per esso.

15 Cpr. D.
16 Tpr. C.
17 P4AD, restando il Bianco con giuoco più sciolto.

14 Dpr. D, sc.
15 Ppr. A.
16 A3R.

Prima Variante

6 Cpr. PCR.
7 C2AR.
8 P4D.

6 Apr. PTR, sc.
7 P3D.
8 D4CR.

Rientrando in una delle giuocate esaminate nella prima partita.

Seconda Variante

6 Dpr. PCR.
7 D7CR.

6 P3D.
7 Apr. PT, sc. (migl.)

Diciamo migliore, perchè se il Nero pigliasse subito il C darebbe campo all'avversario di sciogliere il proprio giuoco, come dai seguenti tratti.

8 AR5CD, sc.
9 Dpr. T.
10 Rc. A.

7 Ppr. C.
8 P3AD.
9 Apr. PTR, sc.

Ora l'utilità dello sc. d'A bianco all'8° tr: si rende manifesta, potendo il R bianco ricoverarsi in c. d'A, e non essendo più tardi obbligato, come nelle varianti successive, o a passeggiare per lo scacchiere con pericolo di non tornare più a casa, od a subire uno scacco perpetuo.

8 Rc. D.
9 Dpr. T.

8 Ppr. C.

Se piuttosto 9 D pr. PR, sc.; allora:

10 Dpr. T.
11 A2R.
12 Rpr. A.
13 Rc. D.

9 D2R.
10 AD5CR, sc.
11 Apr. A, sc.
12 Dpr. PR, sc.
13 Dpr. PCR. ecc.

Con giuoco di gran vantaggio pel Nero.

10 A2R.

9 AD5CR, sc.
10 D4CR. (tr. giusto.)

Male avrebbe fatto il Nero di pigliar subito l'A per sc.; giacchè così darebbe campo al R avversario di ritirarsi a suo tempo in c. d'A, nè potrebbe sperare altro che il patto. Esempio:

11 Rpr. A.
12 Rc. A.
13 Ppr. P.
14 Tpr. A. (forzato.)

10 Apr. A. sc.
11 D4CR.
12 P6AR.
13 D6CR.
14 Dpr. PAR, dando sc. perpetuo, poichè il R bianco non potrebbe escire fuori delle sue linee senza gravissimo pericolo.

Ora alla 10.^a mossa del Nero, D4CR, il Bianco può rispondere in tre modi; o coll'A3AR, o col CD3A, o finalmente prendendo l'A colla T.

In primo luogo

11 A3AR.
12 Ppr. A.
13 Dpr. PR, sc.
14 D5AD, sc.

11 Apr. A, sc.
12 D7CR.
13 Rc. A.
14 C2R, e vince.

In secondo luogo

11 CD3A.
12 Tpr. A.
13 Cpr. A.
14 P3D.

11 CD3A.
12 Apr. A, sc.
13 Dpr. PCR.
14 P6AR, poi P7AR, vin-

cendo facilmente.

In terzo luogo

11 Tpr. A.
12 Rpr. A.
13 R3D.

11 Apr. A, sc.
12 Dpr. PCR, sc.
13 C2D, per arroccarsi poi

colla T in c. di D, avendo sempre bel giuoco d'offesa (*MS. di G. C. Polerio.*)

Da tutte codeste Varianti ci sembra dimostrato, che la difesa N. 5A2R, supposti i migliori tratti dall'una e dall'altra parte, non sia punto efficace a mantenere il Pedone di gambitto. Nel prossimo articolo ci occuperemo della 3.^a difesa, cioè N.5D2R.

(*Continua*)

S. DUBOIS.

LEGISLAZIONE

Al Sig. Serafino Dubois — ROMA

„ Amico pregiatissimo

In forza della mia lunga e grave malattia, che mi sopravvenne pochi giorni dopo che v'indirizzai l'ultima mia, io non vidi per più di quattro mesi l'*Album*, nè altro giornale di scacco.

Ora trovandomi in convalescenza e richiamando a poco a poco le mie abitudini, cominciai a sfogliare il detto Giornale, e con sommo piacere vi trovai l'appello del Sig. Ferrante ai Giuocatori Italiani (a), la proposta del Sig. Centurini (b), le opposizioni dei Signori Conte Ansidei (c) e Prof. Zaccari ecc. (d).

Preso quindi sott'occhio il codice di Pietroburgo, del quale per diverse vie gentilmente me ne pervenivano due esemplari dall'Autore, e raccolto il parere dei nostri più forti Amatori sulla concessione da farsi e sui vantaggi che possonsi ripromettere, vengo ad esternarvi la mia opinione in proposito.

Voi già sapete con quanta fermezza io abbia sostenuto mai sempre le nostre leggi, ed anche dall'ultima memoria che vi diressi sull'arroccamento in opposizione alle note del Codice russo del 1854 avrete rilevato che io non sono tanto facile nel concedere la maggior anomalia delle nostre leggi.

Ora però che non si tratta più di sole polemiche sulle maggiori o minori anomalie, ma che dalla parte avversaria si comincia per via di fatto a convenire in nostro favore, non ostante il sacrificio di tante opere di rilievo che in gran parte non le saranno più utili e che con molta fatica dovrà rifare, a me sembra che a questo punto non si debba cavillare altrimenti sul più o sul meno, ma che si abbia a riflettere alla possibilità di un ravvicinamento, che possa un giorno condurci ad avere un codice solo.

Considerando adunque se sia o nò conveniente l'abrogare la legge attuale del *Pedone sospeso*, in compenso di quella che abrogheranno gli Stranieri del *Passar battaglia*, osserviamo se fatta la reciproca concessione vi fosse probabilità di veder col tempo trionfare anche l'arroccamento nostro.

Il sacrificio che noi saremmo per imporci (fatta astrazione che in questa legge la maggior anomalia penda dal canto nostro) è di gran lunga minore a quello che fanno gli Stranieri relativamente alle opere stampate sull'analisi del Giuoco; essendo che, oltre di averne essi in maggior copia di noi, la legge che abrogano è di tanta entità nelle loro aperture che ne paralizza una gran parte; mentre che il caso della

nostra legge è così raro praticamente da non alterare quasi nulla delle opere nostre.

Fattasi poi la reciproca concessione e non rimanendo più allora se non che la differenza dell'arroccamento, ritengo che rifulgerà chiaramente alla vista di tutto il Mondo essere il nostro da preferirsi; perchè accresce molto il Giuoco di brillanti combinazioni e per esser questo il primo arroccamento sostituito al salto del Re, che si usava prima del XVI secolo.

E non ostante tutta la cicalata del Maggior Jaenisch nel codice russo del 1854 sull'arroccamento all'italiana, (alla quale credo aver risposto a sufficienza in quello scritto, di cui ve ne mandai copia, e che ripulirò per pubblicarlo all'opportunità), sarà facile agl'Italiani di dimostrare in seguito:

1) Che l'arroccamento libero nelle sue sedici permutazioni è più in relazione all'antico salto del Re che ne avea nove, di quello che sia l'arroccamento ristretto che ne ha sol due.

2) Che in una riforma di legge sul Giuoco, era più logico l'aumentare le brillanti combinazioni che il restringerle.

3) Che l'arroccamento libero vanta la sua istituzione da Autorità scacchistiche di prim'ordine, quali furono Gianutio, Leonardo da Cutri, Paolo Boi, Salvio ecc: che più tardi fu constatata dai migliori Scrittori italiani del secolo passato, Ercole del Rio, Lolli, e Ponziani.

4) Che l'arroccamento ristretto invece, non si sa da chi sia stato istituito; giacchè è ora abbastanza noto che i primi Manoscritti di Gioacchino Greco del 1621, 1623 e 1625 in lingua italiana ancora esistenti, hanno la legge ed i giuochi coll'arroccamento libero. (Si veda - Gazzetta scacchistica di Berlino Anno 1856, pag. 252.)

5) Che essendo stato più tardi improvvisamente cambiato l'arroccamento in altri ulteriori manoscritti attribuiti a Gioacchino Greco, dai quali venne fatta la traduzione, e stampata nell'Anno 1656 soltanto (22 e più anni dopo la sua morte) cosí non potrassi con fondamento più asserire che Gioacchino Greco sia stato il mutilatore dell'arroccamento, ma bensí sarà attribuibile a chi lo tradusse e stampò dopo la sua morte.

E ad appoggiare questo supposto si veda la nota del nuovo codice russo dell'Anno 1858 alla pag. 13, nella quale parlando di diverse edizioni dell'Opera del Greco, osserva che il librajo editore, il quale stampò l'edizione del 1668, tante volte poscia ristampata, non avendo che un manoscritto incompleto nel quale mancava l'introduzione che espone le leggi, fu obbligato di ricorrere ad un Giuocatore anonimo incaricandolo di comporre,, *un précis de ces règles, pour le mettre en tete du livre. Le joueur anonyme, par ignorance de la matiere, a omis la restriction essentielle, de ne pouvoir donner échec en roquant. Il enseigne aussi qu'un pion ne peut pas être poussé deux pas à son début, quand la case qu'il doit passer est vue par quelque pion de l'adversaire.*.,

Stante ciò ne consegua, che si potrà rivendicare la taccia data a Gioacchino Greco di avere disertata la bandiera italiana e di essere stato il promotore di questo storpio sistema di arroccamento, e si potrà dimostrare agli Stranieri, i quali ne dovranno convenire, che il loro arroccamento è nato nel bujo e non ha origine da alcuna celebrità scacchistica.

Dal suesposto quindi voi avrete già rilevato che io propendo all' opinione del Sig. Centurini, sempre però che le altre Nazioni si associno al principio russo; e questa è pure l'opinione dei nostri più forti Amatori, quali sono: il Cav. Parisi, l'Ingegnere Bonetti, il Conte Salimbeni, il Conte Guicciardi, Luppi ecc:

Credetemi sempre il vostro

Affmo Devmo Amico
CAV. FRANCESCO DISCART.

Modena 4 Gennajo 1859.,

(a) Vedasi *Album*, Anno XXV, dist. 26, pag. 208.

(b) Ivi, dist. 27, pag. 216—17, e dist. 28, pag. 224—25.

(c) Ivi, dist. 31, pag. 247—48.

(d) Ivi dist. 32, pag. 256—57. V. in oltre dist. 34, pag. 273—74; dist. 36, pag. 291—92; dist. 37, pag. 299; e dist. 39, pag. 313—14, dello stesso Anno.

Note della REDAZIONE.

PARTITE FRA I PIU' FORTI GIUOCATORI CONTEMPORANEI

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

PARTITA N.° 4. GAMBETTO DI DONNA.

Tra i Sigg. DISCART e BONETTI, di Modena.

Bianco (DISCART) Nero (BONETTI)

1 P4D. P4D.
2 P4AD. CD3A.

(P3R è il tratto giusto.)

3 CR3A. CR3A.
4 CD3A. P3R.
5 P3R AR2R.
6 AR3D. Rc.TeTeA.
7 P3TD. P3TD.
8 Rc.TeTeA. P3CD.
9 1/2 P4CD. AD2CD.
10 P5AD.

(Per non fare aprire la diagonale che è venuto ad occupare l'AD, colla presa di questo P. Ben giuocato.)

10 P4CD.
11 CD2R.

(È principio fondamentale, quando si ha una superior posizione, di far bene attenzione di non fornire al nemico l'opportunità di svilupparsi dalla stretta. Il tratto del Bianco n'è una prova luminosa. Si doveva proseguire a svolgere il giuoco regolarmente con 11AD2CD, 12D2AD, 13TDc. Decc.)

11 CR5R.
12 CD3CR. P4AR.

(Il Nero profitta molto abilmente dell'errore dell'avversario.)

13 AD2CD. Dc.R.
14 CRc.CR. TR3AR.
15 CR3TR. TR3TR.
16 ARpr.C. PApr.A.
17 P4AR. AR3AR.
18 AD3AD. C2R.
19 TD2TD. AD3AD.
20 P5AR. AD2D.
21 Ppr.P. ADpr.P.
22 CR4AR. AD2D.
23 Ac.R. Dc.AD.
24 D3CD. P3AD.

25 CR5TR. D2AD.
26 CRpr.A.

(Ecco quel che a noi parrebbe m. migliore di questo cambio :

26 TD2AR. TDc.AR.
27 TD4AR.)

26 Ppr.C.
27 TR4AR. TDc.CR.
28 Cc.AR. C4AR.
29 TD2AR. TD4CR.
30 Dc.D. Dc.D.
31 TD2TD. Dc.CR.
32 Rc.C. TR6TR.

(Se non erriamo, il Nero qui fallisce l'attacco. Ci sembra che giuocando TR3CR, e spingendo poi arditamente il PTR, l'attacco divenisse irresistibile.)

33 C3CR. TR3TR.
34 Cpr.C. Apr.C.
35 A3CR. TD4TR.

(Minacciando di penetrare coi Roc. nel giuoco del Bianco, prendendo l'A colla D.)

36 Dc.AR. D3CR.
37 P4TD. Ac.AD.
38 Ppr.P. PApr.P.
39 D2AR. P4AR.
40 T4TR. Tpr.T.
41 Apr.T. D5CR.
42 A3CR. D8D,sc.
43 Dc.R. Dpr.D,sc.
44 Apr.D. R2C.
45 A3CR. R2A.
46 T2AR. T3AD.
47 A6D. P4TR.
48 P3TR. R3C.
49 R2T. A3R.
50 R3C. R3A.
51 R4A. A2D.
52 T2TD. Ac.AD.
53 Tc.TD. A3R.
54 Tc.TR. A2D.
55 P4TR.

(Il Bianco per voler vincere una partita evidentemente patta, la perde: è ciò che accade sovente in posizioni così delicate.)

55 T.cAD.
56 A5R,sc.

(Noi non vediamo lo scopo di questo scacco, che serve anzi a render più facile la vittoria)

Questa fu la terza partita della sfida, durò due ore.

ria del Nero: ma la partita era perduta in ogni modo.)

56 R3D.
57 T3TR. Tc.CR.
58 T3CR. Tpr.T.
59 Rpr.T. P4TD.

Il Bianco si arrende.

PARTITA N.° 5. GIUOCO D' ALFIERE DI RE.

Tra gli stessi GIUOCATORI.

Bianco (BONETTI) *Nero* (DISCART)

1 P4R. P4R.
2 A4AD. CR3A.
3 P3D.

(Debole. CR3A si crede più forte. Ecco un piccolo saggio:

3 CR3A. CRpr.P.
4 CD3A. (migl.) CR3AR.(tr. g.)
5 CRpr.P. P4D.
6 Rc.CeTc.R. AD3R.
7 AR3CD ; giuoco pari.)

3 CD3A.

(Debole ancor questo. Ecco come ci sembra che avesse dovuto giocare.

3 P3AD.
4 AD5CR. AR4AD.
5 CR3A. Rc.CeTc.R.

Il giuoco del Nero ci pare preferibile.)

4 AD3R. P3D.
5 CR3A. AD3R.
6 AR5CD. P3TD.

7 AR4TD. P4CD.
8 AR3CD. Apr.A.
9 PTpr.A. P4D.
10 Ppr.P. CRpr.P.
11 Rc.TeTc.R. A3D.
12 CD3A. Cpr.A.
13 Ppr.C. Rc.TeTc.A.
14 CD5D. P4AR.
15 P4R. C2R.
16 CR5CR.

(Attacco intempestivo, che va a costar il pezzo e la partita; mentre poteva benissimo cambiare il C, o ritirarlo a 3R., come osserva il Sig. Discart.)

16 Cpr.C.
17 D5TR. C3AR.
18 C7AR,sc. Rc.C.
19 Cpr.D. Cpr.D.
20 C6R. TR3AR.
21 Ppr.P. TRpr.P.
22 P4CR. TR3AR.
23 C5CR. C5AR.
24 P4D. Ppr.P.

Il Bianco abbandona.

Questa fu la quarta partita della sfida: durò quarantacinque minuti.

PARTITA N.° 6. GAMBETTO EVANS.

Tra i Sigg. P. MORPHY, di Nuova York, e H. ANDERSSEN, di Breslavia.

Bianco (MORPHY) *Nero* (ANDERSSEN) Anderssen.)

1 P4R. P4R. 8 P5R. P4D.
2 CR3A. CD3A. 9 AR5CD. CR5R.
3 AR4AD. AR4AD. 10 Ppr.P. Rc.CeTc.A.
4 P4CD. Apr.PCD. 11 ARpr.C. Ppr.A.
5 P3AD. A4TD. 12 D4TD. AR3CD.
6 P4D. Ppr.P. 13 Dpr.Pdop. AD5CR.
7 Rc.CeTc.A. CR3A. 14 A2CD. ADpr.C.

(La difesa è mirabilmente giocata dal Sig.