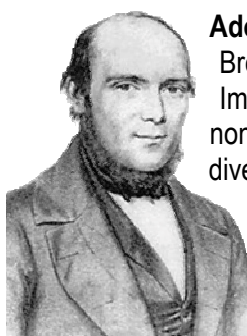


# Anderssen-Lange

Breslau (Germania) - 1859

Questa partita è un bellissimo esempio del gioco romantico degli scacchi, tipico 150 anni fa. Il Bianco cerca l'attacco fin dalle primissime mosse (6.e5?!) e si espone al contrattacco del Nero.



**Adolf Anderssen**, nasce a Breslau (Prussia) nel 1818. Impara a giocare a nove anni, ma non eccelle subito negli scacchi e diventa, invece, professore di matematica. Dal 1846 dirige una rivista di scacchi e comincia a rendersi noto. Per una serie di circostanze fortuite, viene mandato a

Londra a rappresentare, nel 1951, la Germania in un torneo fra i più forti giocatori dell'epoca, una sorta di campionato del mondo. Vince e gioca una delle partite più note al mondo, contro il forte maestro Lionel Kieseritzky, nella quale sacrifica un alfiere, le due torri e infine la donna. Dal 1851 viene considerato il più forte giocatore al mondo, ma perde 8-3 contro Paul Morphy nel 1858. Muore nel 1879.



**Max Lange** nasce in Germania nel 1832. Oltre che valente giocatore, fu grande studioso delle aperture (esiste ancora adesso il cosiddetto 'Attacco Max Lange': 1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.♙c4 ♘f6 4.d4 exd4 5.0-0 ♙c5 6.e5) e problemista. Vinse i tornei di Dusseldorf 1862, 1863 e 1864, Amburgo

1868 e Aquisgrana 1868. Come problemista fu inventore degli "automati". Successe ad Anderssen nella direzione della rivista 'Deutsche Schachzeitung'

Tu giocherai sia col Bianco che col Nero., cercando di emulare i due grandi giocatori



1. e4 e5  
2. ♘f3 ♗c6  
3. ♙b5 ...

La partita Spagnola o Ruy Lopez, dal nome del vescovo spagnolo che per primo la giocò sistematicamente.

3. ... ♗d4

Questa è la variante Bird, che oggi non è molto giocata nelle partite fra Grandi Maestri.

4. ♗xd4 exd4  
5. ♙c4 ♘f6  
6. e5?! ...

Troppo aggressive, ma tipica del gioco dell'epoca.

6. ... d5!  
7. ♙b3 ♙g4?

Lange reagisce con aggressività probabilmente eccessiva. Probabilmente, a gioco corretto, questa mossa fa perdere il Nero. ...o almeno così pensano i computer!

8. f3 ♗e4!

Ancora una volta Lange reagisce in modo violento e tattico alle minacce del Bianco.

A TE LA MOSSA!

9. 0-0 ...

1 punto.

Ovviamente non si può prendere in g4 (-2 punti se l'hai indicata come mossa). Perché?

9. fxc4?? ...

A TE LA MOSSA!

Segue semplicemente 9...♙h4+10.g3 ♘xf3

1 punto. (2 se avevi visto prima questo seguito)

E se dopo 9...♙h4+ il Bianco giocasse 10.♙e2 come proseguiresti col Nero?

A TE LA MOSSA!

Il Nero vince subito con 10...d3+! 11. cxd3 ♖f2# oppure  
11. ♕xd3 ♜f2+

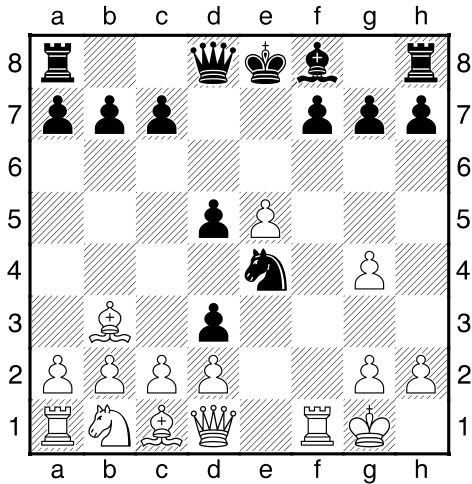
1 punto. (3 se l'avevi visto quando hai giocato 9. 0-0)

9. ... d3!

Il Nero cerca di bloccare il lato di donna del Bianco.

10. fxg4?? ...

Il Bianco commette l'errore decisivo.

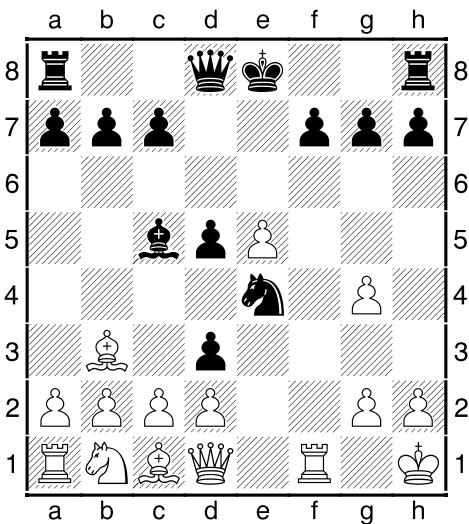


A TE LA MOSSA!

10 ... ♖c5+

1 punto.

11. ♔h1 ...



A TE LA MOSSA!

11. ... ♞g3+

4 punti.

12. hxg3 ...

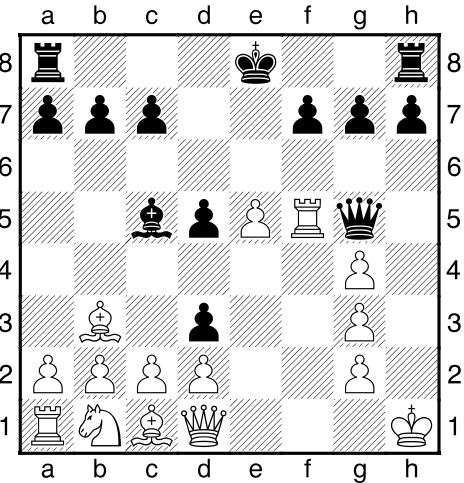
A TE LA MOSSA!

12. ... ♔g5

2 punti.

Minaccia 13...♖h6#

13. ♜f5 ...



A TE LA MOSSA!

13 ... h5

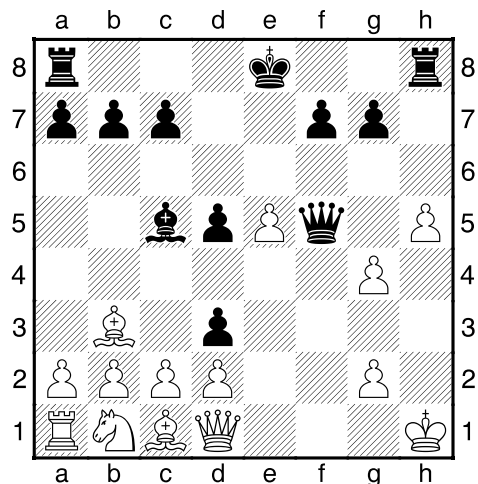
2 punti.

14. gxh5 ...

Se 14. ♜xg5 hxg4+ 15. ♜h5 ♜xh5#

14. ... ♔xf5

15. g4 ...



A TE LA MOSSA!

15. ... ♖xh5+

4 punti.

16. gxh5 ...

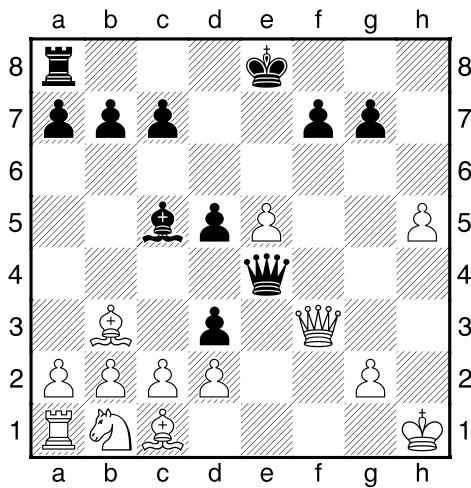
A TE LA MOSSA!

16. ... ♔e4

2 punti.

Minaccia 17... ♔h4#

17. ♔f3 ...



A TE LA MOSSA!

17. ... ♔h4+

2 punti che diventano 4 se hai visto la sequenza di matto.

-1 se 17... ♔e1+ perché impedisce la manovra corretta

18. ♔h3 ♔e1+

19. ♔h2 ♔g1+

20. ♔h1 ♔f2+

21. ♔h2 ♔g1#