

## **Anderssen - Dufresne 1852**

(Gambetto Evans)

### **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4**

Questo è il "Gambetto Evans", un'apertura popolare nel 19esimo secolo ed in certe occasioni riproposta di recente. Il bianco rinuncia a del vantaggio materiale per guadagnare un vantaggio di sviluppo dei pezzi.

### **4...Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0-0 d3?!**

Questa non è considerata una buona risposta. Delle alternative potevano essere 7...dxc3 o 7...d6. Oggi la migliore è considerata 7... Cge7.

### **8.Db3!?**

Attacca immediatamente il pedone f7, ma il Maestro FIDE Graham Burgess suggerisce invece 8.Te1.

### **8...Df6 9.e5 Dg6**

Il pedone bianco in e5 non può essere catturato: se 9...Cxe5, segue 10.Te1 d6 11.Da4+ con forchetta al re e all'alfiere guadagnando un pezzo.

### **10.Te1! Cge7 11.Aa3 b5?!**

Invece di difendere le sue posizioni, il Nero offre un contro-sacrificio per attivare la sua torre di donna guadagnando tempo. Burgess suggerisce invece 11...a6 per consentire in seguito al pedone b di avanzare.

### **12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Ab6**

Il Nero non può arroccare adesso per 14.Axe7 che guadagnerebbe un pezzo, dato che il cavallo in c6 non può difendere contemporaneamente quello in e7 e l'alfiere in a5.

### **14.Cbd2 Ab7?**

Il Nero doveva assolutamente arroccare.

### **15.Ce4 Df5? 16.Axd3 Dh5 17.Cf6+!?**

Questo è un bellissimo sacrificio, sebbene Burgess nota che 17.Cg3 Dh6 18.Ac1 De6 19.Ac4 guadagni materiale in modo molto più semplice.

Il Nero guadagna però un forte controgioco sul Re Bianco.

### **17...gxf6 18.exf6 Tg8 19.Tad1!**

Il Bianco completa il suo sviluppo lasciando al nero una mossa spettacolare ma ... sbagliata !

### **19.... Dxf3?**

La donna nera non può essere presa perché la torre in g8 inchioda il pedone bianco in g2. Il Nero minaccia ora di prendere sia in f2 che in g2, entrambe minacce notevoli al re bianco. Negli anni sono state analizzate varie alternative, tra cui 19....Tg4, con qualche possibilità di patta per il Nero.

Il Bianco ora può iniziare la combinazione finale.

### **20.Txe7+! Cxe7?**

Questa mossa perde subito, prolungava la partita la risposta alternativa più passiva 20...Rd8, ma dopo 21.Txd7+ Rc8 22. Td8+ (22...Txd8 23.gxf3 +-) Rxd8 23.Af5+ Dxd1 24.Dxd1+ Cd4 25.g3 il Bianco sta meglio.

### **21.Dxd7+! Rxd7 22.Af5+**

Lo scacco doppio è sempre pericoloso perché costringe il re a muoversi. Qui oltre che pericoloso è decisivo.

### **22...Re8**

(22...Rc6 perde per 23.Ad7 scacco matto)

### **23.Ad7+ Rf8 24.Axe7#**

(23...Rd8 subisce matto da 24.Axe7# o 24.fxe7#)

**1-0**