


Nella presente partita Steinitz impartisce una splendida dimostrazione di come si deve sfruttare il dominio della [penultima traversa](#). La combinazione operata dal Bianco per conquistare tale zona della scacchiera è una fra le più brillanti che la storia scacchistica ricordi.

[Steinitz - Bardeleben](#) (Hastings, 1895) 

[Partita Italiana](#), variante Greco

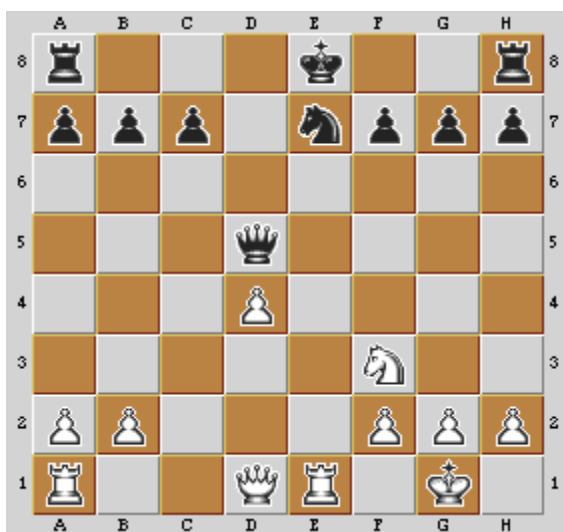
1 e4, e5; 2 Cf3, Cc6; 3 Ac4, Ac5; 4 c3, Cf6; 5 d4, e:d4; 6 c:d4, Ab4+; 7 Cc3, d5?!;

La mossa del Nero è dubbia ed in ogni caso concede al Bianco una robusta iniziativa. In questa posizione la migliore è 7 ..., *C:e4*, distruggendo il centro di Pedoni del Bianco...

8 e:d5, C:d5; 9 O-O!, Ae6;

Il Bianco arrocca velocemente per portare la sua Torre sulla colonna *e*, il Nero previene il piano chiudendo tale colonna col proprio Alfiere campochiaro. Non va invece 9 ..., *C:c3*; 10 *b:c3*, *A:c3??* per via di 11 *Db3!!*, *A:a1*; 12 *A:f7+*, *Rf8*; 13 *Aa3+*, *Ce7*; 14 *Ah5!*, *g6*; 15 *Cg5!* e il Bianco vince. Per esempio: 15 ..., *Rg7* (*De8*; 16 *Te1* e vince); 16 *Df7+*, *Rh6*; 17 *Ac1!*, *Df8*; 18 *Ce6+*, *R:h5*; 19 *Cf4+*, *Rg4*; 20 *f3+*, *Rg5*; 21 *Ce6++!*, *Rh5*; 22 *g4+*, *Rh4*; 23 *Ag5+*, *Rh3*; 24 *Cf4#*. Ora Steinitz lotta per aprire la posizione prima che il Re avversario abbia il tempo di arroccare:

10 Ag5!, Ae7; 11 A:d5, A:d5; 12 C:d5, D:d5; 13 A:e7, C:e7; 14 Te1, ...



Posizione dopo la mossa 14 Tf1-e1

Ecco il risultato della strategia di Steinitz: il Nero non può arroccare e portare al sicuro il Re perché il Cavallo è sotto il tiro della Torre bianca. Facendo di necessità virtù, Bardeleben decide allora di aprire un varco per il suo monarca allo scopo di togliere l'[inchiodatura](#) della *Te1* sul Cavallo nero:

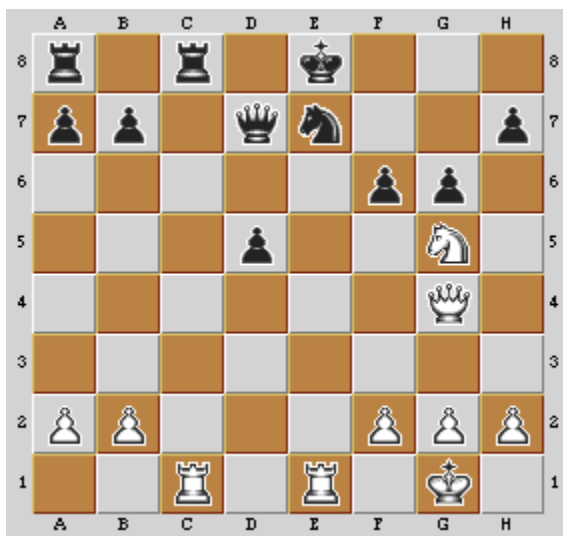
14 ... , f6; 15 De2 (minaccia sia *16 D:e7#* sia *16 Db5+*), **Dd7; 16 Tac1?! (meglio è 16 De4!), c6?;**

Era necessario giocare subito *16 ... , Rf7; 17 Dc4+, Cd5!* con posizione confusa. La mossa scelta da Bardeleben intende prevenire la spinta *Pd4-d5* e sembra relativamente solida. Sembra...

17 d5!!, ...

Steinitz effettua un inatteso [sacrificio](#) di Pedone pur di ottenere una [colonna aperta](#) per la *Tc1* e la casa *d4* libera per il suo Cavallo...

17 ... , c:d5; 18 Cd4, Rf7; 19 Ce6, Thc8 (*Cc6?; 20 Cc5!, Dc7??; 21 Dh5+, g6; 22 D:d5+, Rg7; 23 Ce6+* e vince); **20 Dg4!, g6; 21 Cg5+, Re8;**



Posizione dopo la mossa 21 ... , Rf7-e8

In questa posizione il Bianco cosa deve fare? La Donna bianca è in presa, come pure il Cavallo bianco! Come salvare entrambi i pezzi? Bardeleben qui aveva quasi sicuramente calcolato solo continuazioni come *22 D:d7+, R:d7; 23 C:h7?*, confidando in questo caso di rispondere con la forte mossa *23 ... , Cg8!*. Ma Steinitz aveva in mente ben altro:

22 T:e7+!!, ...

Altro sacrificio inaspettato! Bardeleben dovette immergersi in lunghe riflessioni. Ora non va bene 22 ..., *D:e7??* per l'ovvia 23 *T:c8+*, *T:c8*; 24 *D:c8+*, *Dd8*; 25 *D:d8+*, *R:d8*; 26 *Cf3!* (*C:h7??*, *Re7!*) e il Bianco rimane con un Cavallo in più. Non va nemmeno bene 22 ..., *Re7??* a causa di 23 *Te1+*, *Rd6* (*Rd8*; 24 *Ce6+!*, *Re7*; 25 *Cc5+*); 24 *Db4+!*, *Rc7* (*Tc5*; 25 *Te6+!*); 25 *Ce6+*, *Rb8*; 26 *Df4+*, *Tc7*; 27 *Tc1!* e il Bianco vince. Bardeleben si accorse però che poteva sfruttare un tatticismo per salvare la sua Donna:

22 ..., Rf8!;

Ovviamente Steinitz si avvide subito che 23 *T:d7??* era un gravissimo errore per via di 23 ..., *Tc1+*; 24 *Dd1*, *T:d1#*. Per vincere doveva semmai catturare la Donna avversaria dando contemporaneamente scacco, in modo che il Nero non avesse il tempo di scendere sulla prima traversa dando il matto al Re bianco. Ma come fare? Steinitz trovò la soluzione:

23 Tf7+!, Rg8 (*Re8??*; 24 *D:d7#*); **24 Tg7+!, Rh8** (*D:g7?*; 25 *T:c1+!* oppure 24 ..., *Rf8?*; 25 *C:h7+!*, *R:g7*; 26 *D:d7+*); **25 Th7+!!**, abbandona. **1-0**

Infatti, per esempio, segue 25 ..., *Rg8*; 26 *Tg7+*, *Rh8*; 27 *Dh4+*, *R:g7*; 28 *Dh7+*, *Rf8*; 29 *Dh8+*, *Re7*; 30 *Dg7+*, *Re8*; 31 *Dg8+*, *Re7*; 32 *Df7+*, *Rd8*; 33 *Df8+*, *De8*; 34 *Cf7+*, *Rd7*; 35 *Dd6#*. Niente male, vero?