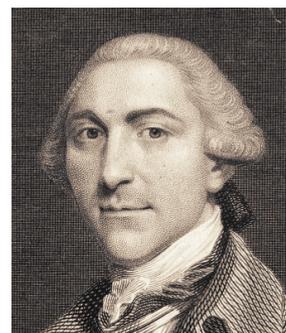




VS



Thomas Bowdler



Henry Seymour
Conway

All'incirca nel 1788 (l'anno esatto non è noto con precisione) in uno dei tanti Caffè della capitale britannica s'incontrarono per una partita amichevole il Lord inglese Henry Seymour Conway (1721 - 1795) ed un suo connazionale, il Dr. Thomas Bowdler (1754 - 1825). Il primo fu un generale e politico di primo piano del governo, il secondo un fisico e letterato divenuto famoso per aver curato un'edizione critica dei testi shakespeariani nella quale aveva epurato tutte le parole del celebre bardo ritenute da lui troppo esplicite e sconvenienti per la rigida morale della sua epoca, tanto che in seguito venne coniato il termine inglese *bowdlerized* per indicare un qualsiasi testo che ha subito questo tipo di censura. Sebbene entrambi non fossero giocatori professionisti, erano abituali frequentatori dei ritrovi scacchisti della città e passarono alla storia del *Nobil Giuoco* anche per la seguente movimentata partita, che per certi aspetti precorre la celebre Immortale di Anderssen giocata nel 1851:

IL NOBIL GIUOCO NEL SETTECENTO

Bowdler - Conway (Londra, ~1788)

[C23] Partita d'Alfiere

1. e4 e5 2. Ac4 Ac5 (la *Difesa classica*) **3. d3 c6 4. De2?!** (più interessante appare 4. Dg4) **d6 5. f4 exf4?!** (cedendo il centro, ma era meglio sostenerlo con 5. ... Cd7) **6. Axf4 Db6?**

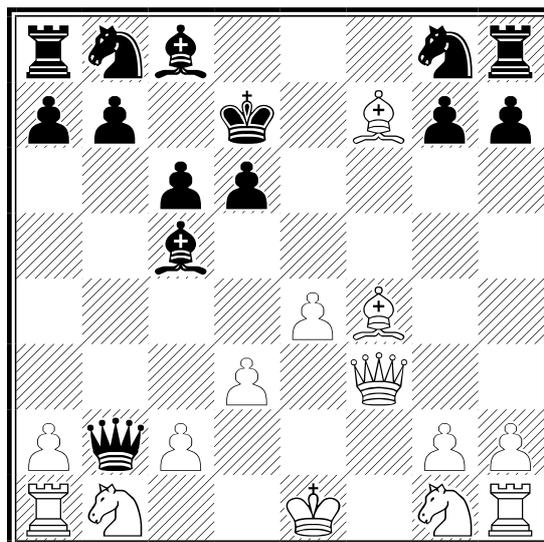
Il generale inglese parte all'attacco sull'ala di Donna. Sarebbe stato preferibile mantenere il suo pezzo più potente nei dintorni del suo Re, per esempio con la più difensiva 6. ... Df6. Bowdler, infatti, non indugia nell'organizzare un contrattacco in direzione del monarca avversario, ma anche lui facendo le cose con troppa fretta:

7. Df3?? ...

Bisognava prima proteggere il Pb2 con la ritirata 7. Ab3 e poi giocare 8. Df3. Conway ne approfitta e si lancia all'assalto:

7. ... Dxb2 8. Axf7+ Rd7 (Rxf7?? 9. Ae5+ Cf6 10. Axb2 ed il Bianco vince)

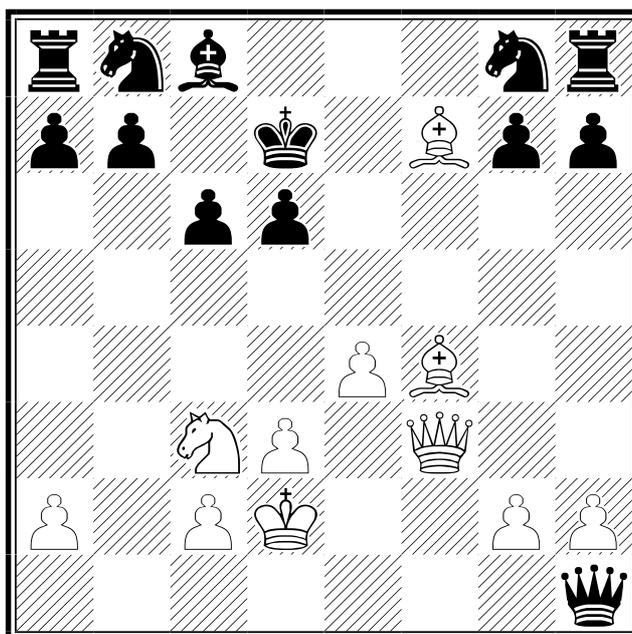
La situazione è estremamente ingrovigliata, come è tipico nelle partite del Settecento, dove la strategia era ancora tenuta in scarsa considerazione...



9. Ce2 Dxa1 10. Rd2 Ab4+?

Uno scacco inutile. Conway non si cura minimamente della sicurezza del suo Re e cerca solo di continuare in qualche maniera l'assalto al monarca bianco. Più prudente era ritirare la Donna con 10. ... Df6, incassando il bottino di una Torre senza rischiare di dare appigli all'avversario per una possibile rivalse, come in effetti accadrà...

11. Cbc3? (c3! Db2+ 12. Re3, impedendo la ritirata della Donna nera) **Axc3+?** (altro scacco inutile che si poteva eventualmente rimandare. Con il cambio, infatti, non si fa altro che portare in gioco l'altro Cavallo di Bowdler) **12. Cxc3 Dxh1**



Conway è adesso in vantaggio di addirittura due Torri, tuttavia sottovaluta le capacità offensive di

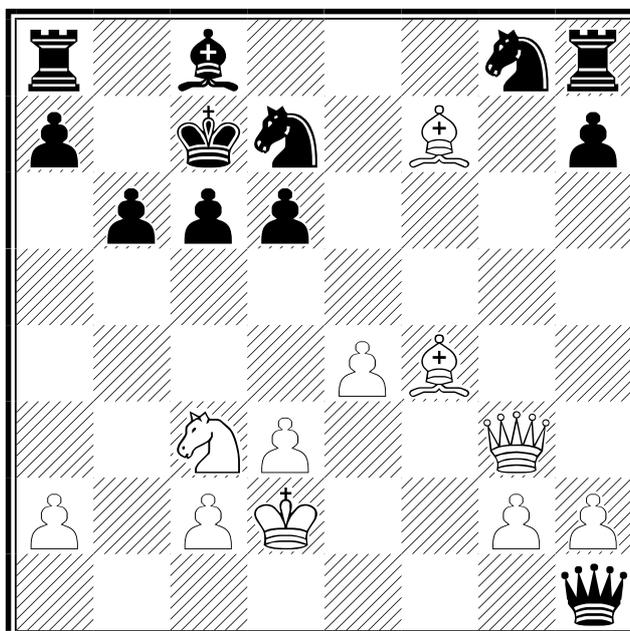
Bowdler.

13. Dg4+ Rc7 14. Dxc7 Cd7 15. Dg3? ...

La maggior parte dei giocatori avrebbe scelto 15. Dxc7 per ripianare almeno in parte lo svantaggio materiale, tuttavia dopo 15. ... Dxc7+ 16. Ce2 Cgf6 non si vede come continuare l'attacco del Bianco. Bowdler deve averlo visto, quindi riporta indietro la Donna per attaccare il debole Pd6. Molti anni più tardi il campione mondiale Steinitz commentò la partita affermando che 15. Dg3 fu sicuramente giocata senza un calcolo preciso ma... incrociando le dita e sperando nella buona sorte! La migliore sarebbe stata 15. Axc3 Txg3 16. Dxc3, però entrando ugualmente in una posizione vincente per il Nero: 16. ... Ce5! Dg7+ Rb6, eccetera.

15. ... b6??

Conway finalmente inizia a temere per il suo Re, ma la mossa scelta per dargli aria è errata! Urgeva lo sviluppo di un altro pezzo con 15. ... Cgf6.



16. Cb5+! (se il Nero non avesse giocato 11. ... Axc3+ questo Cavallo sarebbe ancora inchiodato e non libero di muoversi) **cxb5??**

L'errore fatale. Con 16. ... Rb8 17. Cxd6 a5 il Nero si sarebbe assicurato spazio vitale attorno al suo Re e avrebbe potuto giocare ancora per la vittoria. Bowdler da qui in poi non sbaglia praticamente un colpo e chiude la partita con un attacco di matto implacabile:

17. Axd6+ Rb7 (Rc6?? 18. Ad5#) 18. Ad5+ Ra6 19. d4! (minacciando Dg3-a3#) **b4? (Cc5) 20. Axb4 Rb5 21. c4+ Rxb4 22. Db3+ Ra5 23. Db5# 1-0**

Fonte: *Scacchi64* (www.scacchi64.com)