

□ Hamppe, Carl  
 ■ Meitner, Philipp  
 Vienne 1872

C25

21.04.2020

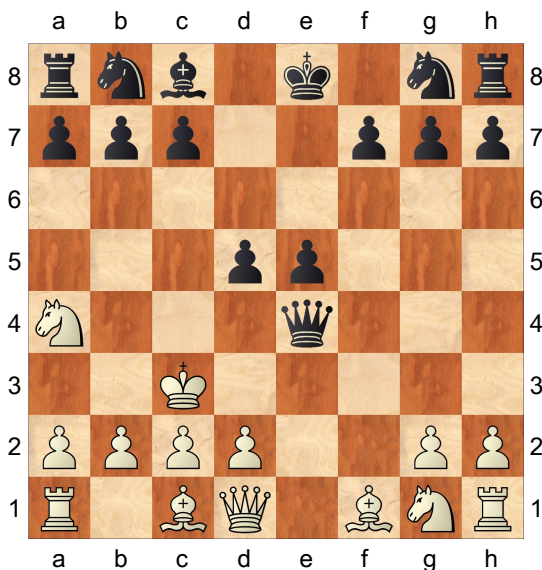
**1.e4 e5 2.Cc3** Ouverture Vienneise !  
**Fc5 3.Ca4 Fxf2+ Les Noirs sacrifient**  
**leur Fou au 3 ème coup pour obtenir**  
**une initiative folle ! 4.Rxf2 Dh4+**  
**5.Re3**

[ 5.Re2 Dxe4+ ]

**5...Df4+ 6.Rd3 d5** Les Noirs ouvrent  
 les lignes pour attaquer le Roi blanc  
 exposé en plein milieu de l'échiquier  
 tout en créant une menace. **7.Rc3**  
 Le Roi blanc veut se mettre à l'abri via  
 b3 Rb2.

[ 7.Cc3 dxe4+ 8.Cxe4 Ff5 9.Df3  
 Fxe4+ 10.Dxe4 Dxf1+ ]

**7...Dxe4** Diagramme

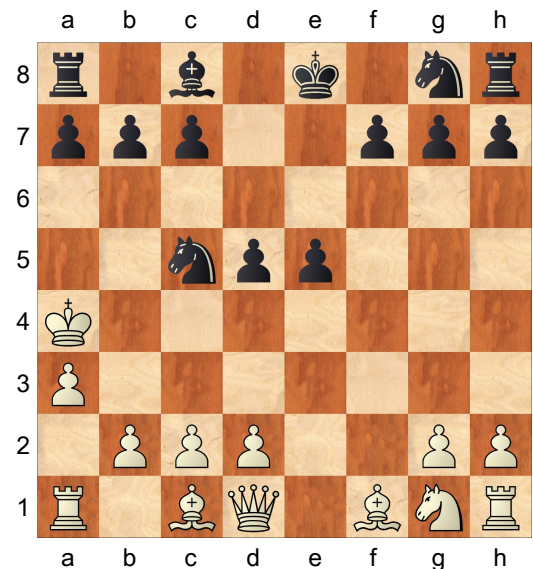


Très logique car maintenant si 8.b3  
 Dd4# ! Cependant meilleur était 7...d4  
 pour éviter la superbe défense des  
 Blancs ! **8.Rb3**

[ 8.d4!! exd4+ 9.Dxd4 De1+ 10.Fd2!  
 Dxa1 11.Cf3 Protège le Fou enf1,  
 menace Fb5+ suivi de Txa1, mais  
 aussi Dxg7 suivi de Dxh8. Rf8  
 12.Fc4 Dxh1 13.Dxd5 Re7  
 14.Dxf7+ Rd6 ( 14...Rd8 15.Df8+

*Rd7 16.Ce5# ) 15.Ff4+ Rc6  
 16.Dxc7# ]*

**8...Ca6 9.a3** Si le Roi blanc arrive en  
 a2 tout en conservant la pièce de plus,  
 la partie sera concrètement terminée.  
**Dxa4+! 10.Rxa4 Cc5+** Diagramme



Le Roi ne peut plus aller en b3 puis a2 !  
**11.Rb4**

[ 11.Rb5! Semble moins logique car  
 le Roi s'éloigne encore plus de son  
 camp tout en se positionnant sur les  
 cases blanches, sur lesquelles le Fou  
 pourrait l'attaquer.

Cependant 11...a5 ne fait pas échec !

**A)** 11...a5 Comme dans la partie.  
 12.b4 Pour prendre le pion a5,  
 libérant la case b4 pour le Roi  
 Blanc. Ce7 ( 12...Fd7+ 13.Rxc5  
 b6+ 14.Rxd5 ) 13.bxa5 Txa5+

**A1)** 14.Rxa5 N'est pas clair du  
 tout, et est très piégeux. Cc6+  
 15.Rb5 Ca6 On veut créer des  
 réseaux de mat avec Fd7. 16.d4  
 ( 16.Ra4 Cc5+ 17.Rb5 Ca6;  
 16.Fb2 Pour défendre la case d4.  
 Fd7 17.Dg4 Fxg4 18.Ra4 Cc5+  
 19.Rb5 Ca6 Et les Blancs  
 doivent accepter l'échec  
 perpétuel, sinon le Fou revient en  
 d7, recréant des réseaux de

mat. ) 16...Fd7 17.Dg4 ( 17.Cf3 Ccb4+ 18.Ra5 b6# ) 17...Fxc4 18.Ra4 Cxd4 19.Fxa6 bxa6 20.Ta2 f6 21.Cf3 Cxf3 22.Tb2 Re7 23.gxf3 Fxf3 24.Tg1 g5 La meilleure variante de l'ordinateur, qui donne une position pas claire.;

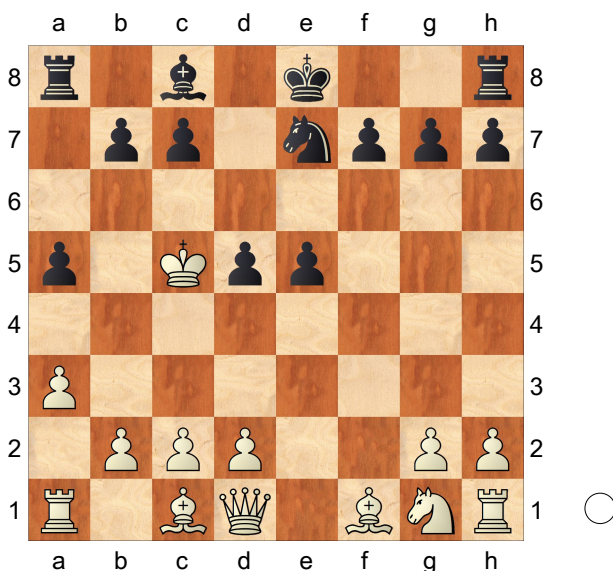
**A2)** 14.Rb4 d4 15.Fb5+ Txb5+ 16.Rxb5 Et avec cette configuration de pièces, les Noirs n'arrivent pas à créer suffisamment de menaces.;

**B)** 11...Ce7 12.c4 d4 13.Rxc5 a5 14.Da4+ Rd8 15.Dxa5 Txa5+ 16.Rb4 Cc6+ 17.Rb3 La meilleure variante de l'ordinateur. ]

### 11...a5+ 12.Rxc5

[ 12.Rc3?? d4+ 13.Rc4 Fe6+ 14.Rxc5 ( 14.Rb5 Cd7 Suivi de c6#. ) 14...Cf6 Menace mat ! 15.Fb5+ ( 15.Cf3 Cd7+ 16.Rb5 c6+ 17.Ra4 Cc5# ) 15...Re7 16.Df3 c6 Menace Cd7#. 17.Fxc6 Thc8 ]

### 12...Ce7! Diagramme



Défend le pion d5 ! Les pions noirs créent une barrière, empêchant le Roi blanc de rentrer à la maison ! **13.Fb5+**

[ 13.Cf3 b6+ 14.Rb5 Fd7# ]

**13...Rd8 14.Fc6!** Quelle défense ! Ce

coup libère la case b5 pour le Roi. **b6+** [ 14...bxc6 15.d4! Pour prendre en e5 et fuir vers f2 via d4 et e3. e4 16.c4 En c5, le Roi blanc ne peut être attaqué par le Fou des Noirs. Le Cavalier a besoin de 3 coups pour mettre le Roi en échec, ce qui laisserai aux Blancs le temps de se défendre. La seule idée serait a4 pour jouer Ta5+, mais cela libère la case b4. a4 17.Rb4 ]

**15.Rb5** Et le Roi blanc veut fuir en a2, via a4 et b3. **Cxc6 16.Rxc6** Menace Rxd5 et le Roi sera en sécurité.

[ 16.Ra4 Cd4 Protège b3 afin que le Roi ne puisse pas fuir et menace Fd7 ou b5 qui fera échec et mat. ]

### 16...Fb7+! Défend le pion d5 ! 17.Rb5

[ 17.Rxb7 Rd7! 18.Dg4+ Rd6 Incroyable configuration de pièces ! Les Blancs, qui ont une Dame et deux pièces de plus, ne peuvent protéger leur Roi en b7. De plus, le Roi noir en d6 protège la case c6 tout en étant parfaitement à l'abri ! ]

### 17...Fa6+ 18.Rc6

[ 18.Ra4 Fc4! Et b5# est imparable ! ]

**18...Fb7+** Et les Blancs ne peuvent échapper à l'échec perpétuel.

1/2-1/2