

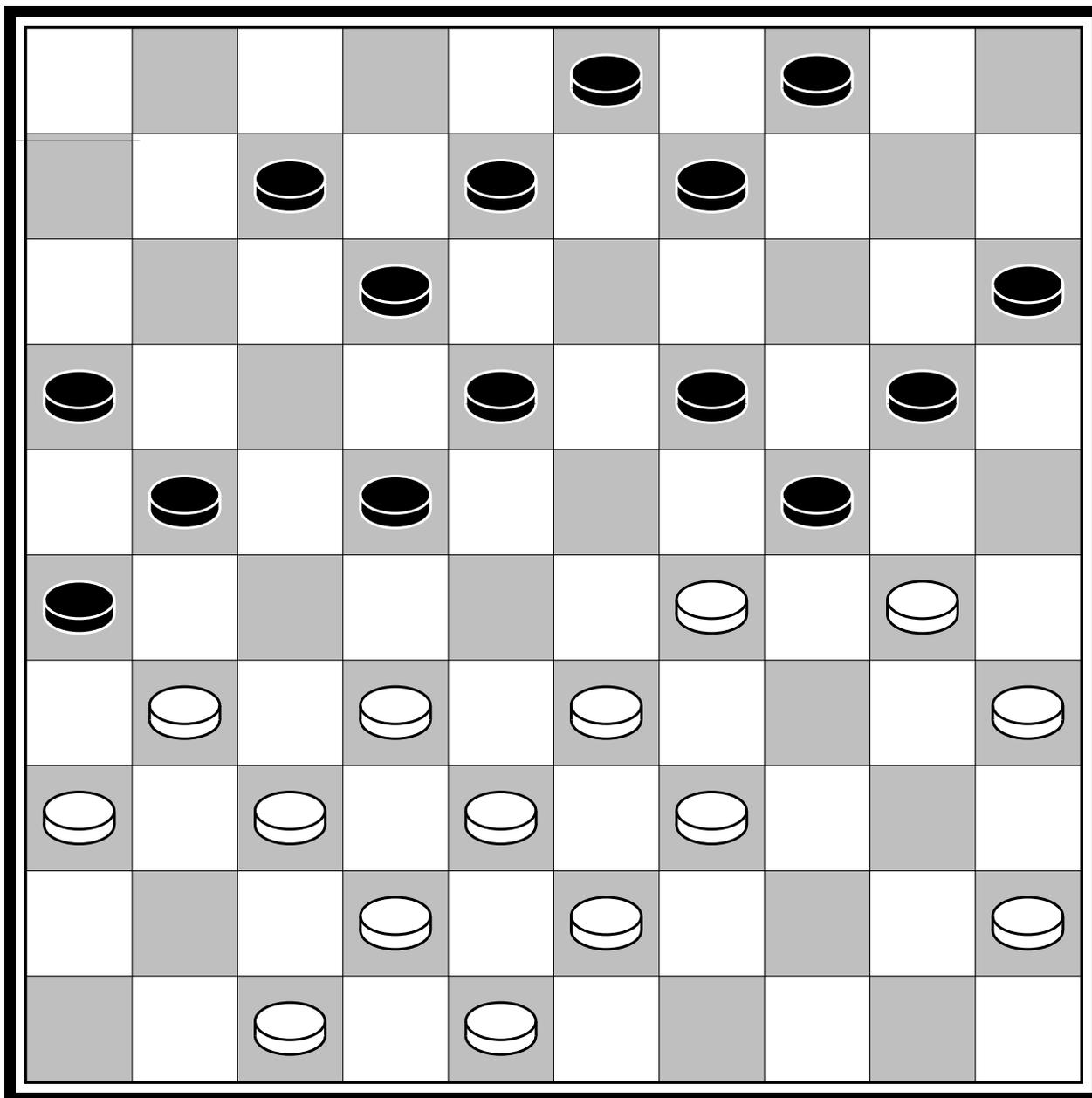
# Course in Draughts I

*Versione Italiana*



## *Corso di Dama Internazionale*

Rivolto ai giocatori di categoria “regionale” e “nazionale” della *Federazione Italiana Dama*.



Corso scritto da *Tjalling Goedmoed*  
Concluso a Dicembre 2008,  
Leeuwarden / Netherlands

Traduzione in Italiano a cura di  
*Milena Szatkowska*

*Il diagramma mostra una combinazione di A. Ermakov. Il bianco muove e vince!*

## Sommario

0. Introduzione
1. Notazione
2. Combinazioni
3. Coup Philippe
4. Tiro Harlem
5. Coup Royal
6. Tiro Kung Fu
7. Tiro Ping Pong
8. Trio della Bomba
9. Tiro dell'Arco
10. Coup Napoleon
11. Altre tipologie di tiro
12. Forcing
13. Mossa libera
14. Mossa collante
15. Mandare a dama l'avversario
16. Attaccare un'ala
17. Il sacrificio
18. Minacce forti
19. Pezzi di base
20. Intrappolare l'avversario
21. Tiri a dama
22. La cattura della dama
23. Formazioni
24. Bloccare l'avversario
25. Blocco tattico
26. Sfruttare una debolezza
27. I blocchi
28. Il mercante di legno
29. La legatura incrociata
30. Il blocco dell'ala corta
31. Altri blocchi
32. Il finale della partita
33. Opposizione
34. La dama contro le pedine
35. La diagonale principale
36. La zona Trictrac
37. I quadranti
38. Impostare una trappola
39. Tattica nel finale
40. Finali in pratica

*Appendice - Libro degli esercizi*

## Fonti

- Opleiding tot het Sijbrands diploma  
B. Dollekamp / H. Hylkema
- Prisma Damboek  
R.C. Keller
- Monografie van de Coup Royal  
Herman de Jongh
- DamMentor  
Tj. Goedemoed
- Slagzetten in het klassieke middenspel  
J. Stokkel / P. Levels
- Geforceerd winnen  
H. de Waard
- 500 Lokzetten op het dambord  
H. de Waard
- Kleine schuifdwangproblemen  
A. v.d. Stoep
- Strategie der honderd velden  
J. F. Moser
- Alle typezetjes  
A. van der Stoep
- Praktische damcombinaties (31) (34) (35)  
I. Koepman
- Turbo Dambase  
K. Bor
- Strategie en tactiek  
H. Wiersma / Tirion Sport
- Honderd praktische problemen  
V. Bulat

## Introduzione

Course in Draughts - parte I corso è destinato alle persone che vogliono provare a comprendere il gioco della dama internazionale ad un livello superiore. È il primo passo per i ragazzi che vogliono diventare dei buoni giocatori anche in campo internazionale, ma può essere anche un ripasso delle basi per dei giocatori esperti.

Il gioco della dama è caratterizzato da un numero illimitato di "trucchi" e di sorprese. Il trucco più importante del gioco è chiamato combinazione o tiro. Il numero di tiri è così enorme che anche i grandi maestri a volte perdono la loro partita per colpa di un tiro. I tiri, i sacrifici, le forzature e altri "trucchi" rendono il gioco molto interessante da giocare e praticare!

Insegnare come diventare un giocatore più forte non è l'unico obiettivo di questo corso, infatti il corso vuole anche mostrare alcuni aspetti affascinanti del gioco.

Ogni lezione è composta: da una parte teorica con degli esempi che si possono eseguire su una damiera e da una parte pratica con una serie di esercizi da svolgere.

È possibile annotare le soluzioni degli esercizi in un quaderno. Le soluzioni degli esercizi sono riportate ogni 10 lezioni.

Di solito il compito è quello di cercare una combinazione. Esercizi come questi sono contrassegnati con una C.

C 3.4 significa esercizio numero 4, lezione numero 3: bianco vince con una combinazione.

In questo corso viene trattato principalmente l'aspetto tattico del gioco. Per le tattiche ci si riferisce a: i tiri, le forzature e trappole.

Il secondo corso ha un approccio più strategico.

La mia speranza è che impariate molto da questo corso e che possiate cominciare a capire il fascino di questo gioco!

Tjalling Goedemoed, Giugno 2008

## Sull'autore



Tjalling Goedemoed è un allenatore esperto di dama. Ha lavorato con successo con molti giovani giocatori che hanno giocato in campionati mondiali ed europei.

Goedemoed è autore di un libro olandese di dama (tradotto): "Zio Ian insegna al nipote come giocare a dama"

Goedemoed ha creato cinque corsi di dama in cd-rom per i ragazzi e ha realizzato un programma che contiene migliaia di esercizi ed è chiamato DamMentor.

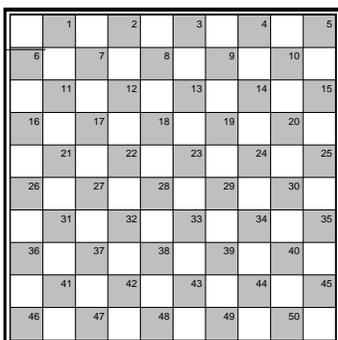
È possibile acquistare questi cd-rom scrivendo a: [bondsureau@kndb.nl](mailto:bondsureau@kndb.nl)

## Grazie!

Voglio ringraziare Edwin Twiest per il controllo della parte tecnica di questo corso, ringraziamenti sentiti anche per Martijn de Jong e Martijn van der Klis per il controllo del testo in inglese.

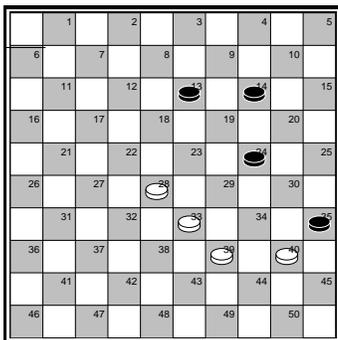
Ringrazio anche Frits Luteijn che ha reso possibile la distribuzione del corso a livello internazionale.

# 1. Notazione

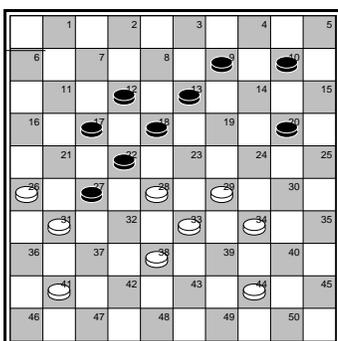


Le caselle della damiera sono numerate da 1 a 50, il diagramma mostra il modo in cui la damiera è numerata.

All'inizio della partita le pedine nere occupano le caselle dalla 1 alla 20 e le pedine bianche si trovano sulle caselle dalla 31 alla 50.



Possiamo scrivere le mosse che eseguiamo: 33 - 29 significa che il pezzo in < 33> si sposta in <29>. Dopo questa mossa il nero deve catturare 3 pezzi: 35 x 22 (regola della presa maggioritaria: dovete sempre prendere il maggior numero dei pezzi!). Il pezzo in <35> va in <22>. Dato che si tratta di "una cattura" scriviamo una "x" al posto di un "-" tra i numeri. Il bianco gioca 29 x 27, prendendo 4 pezzi e nello stesso tempo eliminando tutte le pedine nere dalla damiera.



In questo esempio il bianco esegue una bella combinazione il "Colpo Turco".

**Esercizio 1.1:** Metti la posizione sulla damiera e gioca le seguenti mosse:

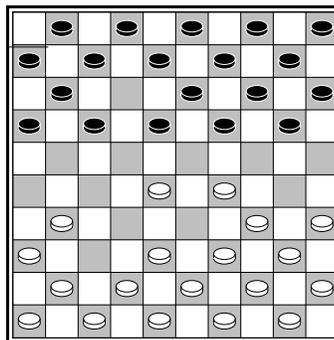
**26 – 21 17 x 46**  
**28 x 19 46 x 14**  
**29 – 23 14 x 29**

Scrivi sotto l'ultima cattura per il bianco!

**Esercizio 1.2:** Metti tutti i pezzi sulla damiera e cerca di seguire le mosse che scritte. Ricorda che davanti alle mosse c'è scritto un numero che indica quante mosse sono state giocate. 1.32 – 28 significa che alla prima mossa il bianco muove il pezzo in <32> e lo sposta in <28>.

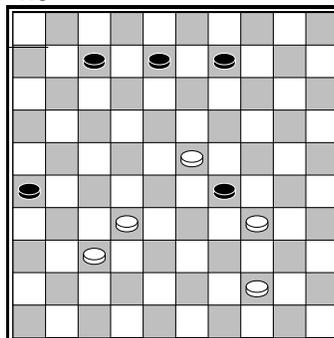
**1.32 – 28 18 – 23**  
**2.33 - 29 23 x 32**  
**3.37 x 28 12 – 18?**

Un punto interrogativo (?) significa che questa è una mossa debole o un errore. Un punto esclamativo significa invece una mossa forte.



Questa è la posizione che dovrebbe esserci sulla tua damiera. Il bianco può eseguire una combinazione, quindi devi regalare dei pezzi per ottenerne almeno uno in più. Prova a trovare la combinazione!

## Esercizio 1.3



Il nero ha appena giocato una mossa attaccando il bianco da due parti.

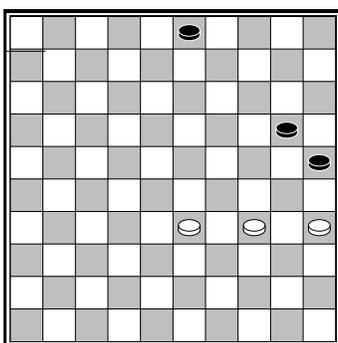
Qual è l'ultima mossa del nero?

Gioca la seguente mossa:

**1.37 – 31!**

Come deve catturare il nero adesso?  
 Scrivi sotto la mossa di cattura del nero e del bianco.

**Esercizio 1.4**



Il bianco attaccando può guadagnare il pezzo in <20>.

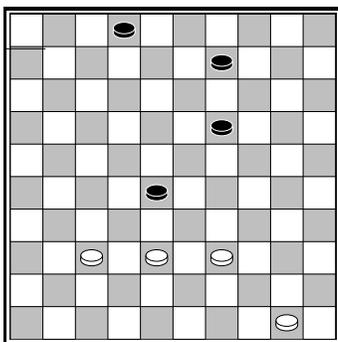
Scrivi sotto le 3 mosse che deve giocare il bianco. Ti scriviamo le mosse del nero:

..... 3 – 9

..... 9 – 14

.....

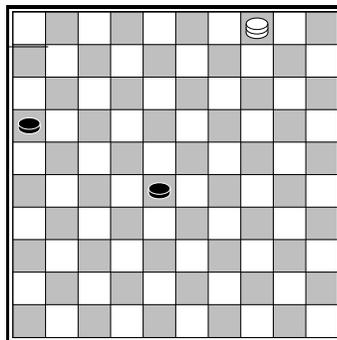
**Esercizio 1.5**



Il pezzo in <28> non è protetto bene. Il bianco attaccando può guadagnare un pezzo. Scrivi

sotto la mossa che permette al bianco di guadagnare il pezzo.

**Esercizio 1.6**



La dama bianca deve fermare le pedine nere. Ferma prima il pezzo in <16> e poi ferma l'altro pezzo.

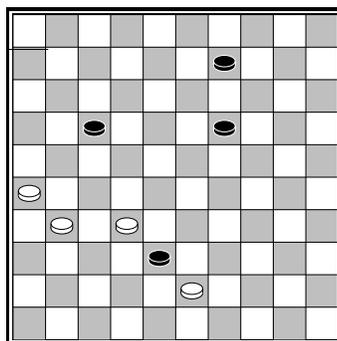
..... 28 – 33

..... 16 – 21

..... 33 – 39

.....

**Esercizio 1.7**

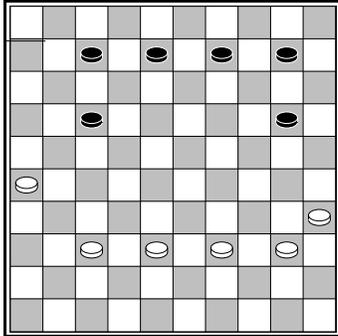


Il bianco muove lasciando in presa al suo avversario 3 pezzi. Dopo la presa del nero il bianco cattura 4 pezzi e va a dama.

Scrivi sotto le mosse di cui si parla nella precedente descrizione.

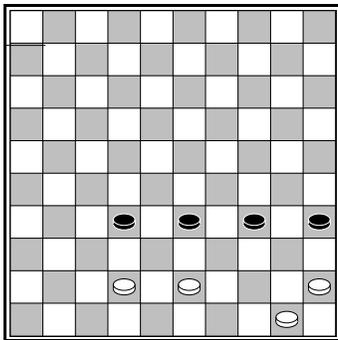
## 2. Combinazioni

Le Combinazioni (o i tiri) sono delle sequenze di mosse nelle quali il tuo avversario è obbligato a catturare dei pezzi, dopodiché riesci a catturare più pezzi di lui oppure riesci ad andare a dama.



Il bianco dà tutti i suoi pezzi per fare un tiro.

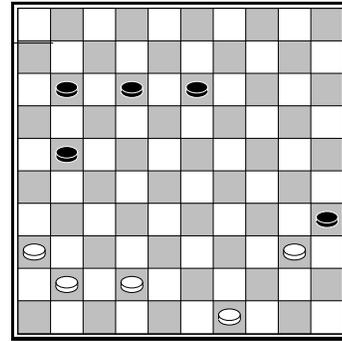
1.26 – 21 17 x 26  
 2.37 – 31 26 x 37  
 3.38 – 32 37 x 28  
 4.39 – 33 28 x 39  
 5.40 – 34 39 x 30  
 6.35 x 11



Nel precedente diagramma devi regalare i pezzi nella giusta sequenza. Per esempio dopo 1.45 – 40? il nero prenderebbe 34 x 45.

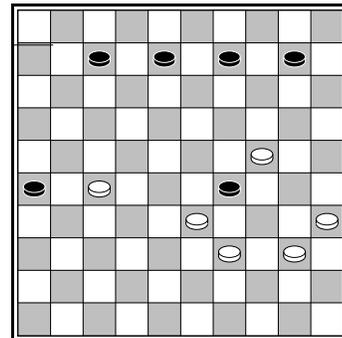
1.42 – 38 33 x 42  
 2.43 – 39 34 x 43  
 3.45 – 40 35 x 44  
 4.50 x 28

☀ Spesso è d'aiuto porsi questa domanda: dove voglio far arrivare il pezzo dell'avversario per fare un tiro?



Al bianco servirebbe un il pezzo nero in <31>! Per farlo arrivare in quella casella il bianco deve cominciare giocando 49 – 43 perché facendo altre mosse il bianco dovrebbe catturare a sua volta con 49 x 40 perdendo il suo turno!

1.49 – 43! 35 x 44  
 2.43 – 39 44 x 33  
 3.42 – 38 33 x 42  
 4.41 – 37 42 x 31  
 5.36 x 9

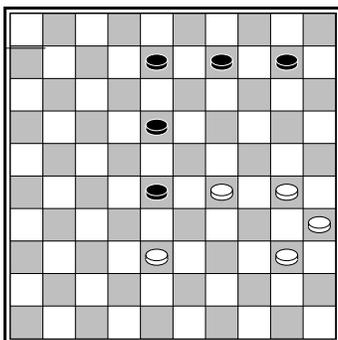


Al bianco servirebbe un pezzo nero in <20> per poi portare il pezzo in <26> fino in <30>. Siccome il nero alla prossima mossa deve catturare il bianco può sfruttare una mossa libera.

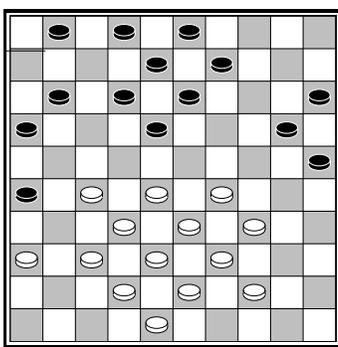
1.33 – 28! 29 x 20  
 2.27 – 21 26 x 17  
 3.28 – 22 17 x 28  
 4.39 – 33 28 x 39  
 5.40 – 34 39 x 30  
 6.35 x 11

☀ Quando cerchi di fare un tiro devi sempre guardare le mosse con cui puoi dare in presa dei pezzi!

**Esercizio 2.1**

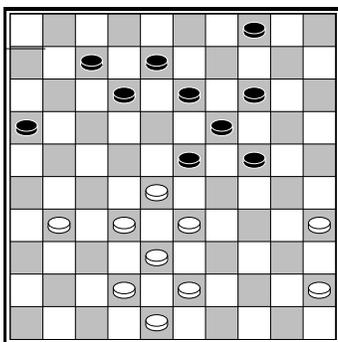


Scrivi sotto la combinazione per il bianco!



A volte chi vuole fare un tiro può catturare uno o più pezzi prima di arrivare alla combinazione finale, bisogna però essere certi che l'avversario deve catturare di nuovo. Il bianco toglie il pezzo in <13> per fare un tiro a dama.

- 1.34 – 30! 25 x 23
- 2.28 x 19 13 x 24
- 3.37 – 31 26 x 28
- 4.33 x 4



Il bianco regala 3 pezzi per ottenerne 4.

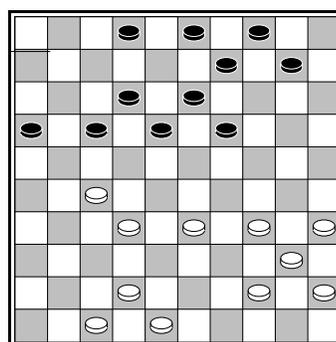
- 1.33 – 29 24 x 22

**2.32 – 28 ad lib.  
3.38 x 20**

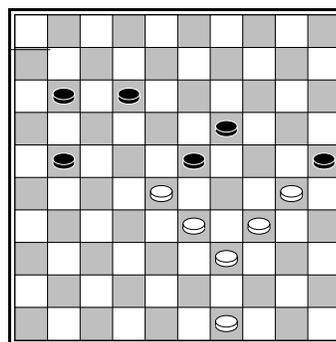
Alla prima mossa il nero deve prendere il maggior numero di pezzi. Alla seconda mossa il nero può scegliere come prendere il pezzo, ma questo non fa alcuna differenza.

☀ **La regola della presa maggioritaria è molto importante quando si fanno i tiri. Bisogna sempre prendere il maggior numero dei pezzi!**

**Esercizio 2.2**

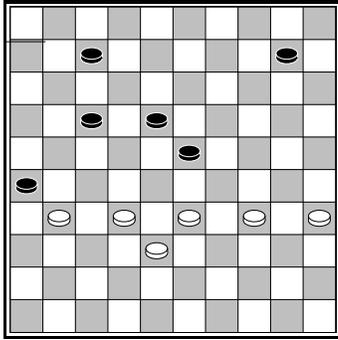


Il bianco muovendo può fare una combinazione. Alla prima mossa il nero deve catturare il maggior numero di pezzi. Scrivi sotto la combinazione!



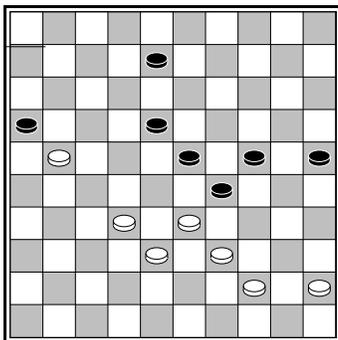
Il bianco porterà un pezzo nero in <34> sfruttando la presa all'indietro con 34 x 43.

- 1.33 – 29 23 x 32
- 2.29 – 23 19 x 28
- 3.39 – 33 28 x 39
- 4.34 x 43 25 x 34
- 5.43 – 39 34 x 43
- 6.49 x 18



Alla seconda mossa il bianco prende un pezzo ma il nero deve ancora proseguire con le prese. La combinazione è la seguente:

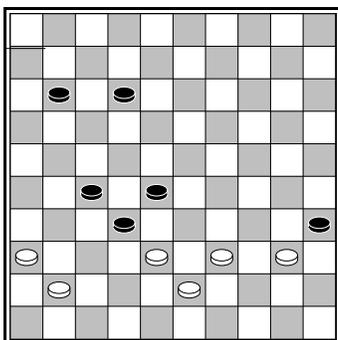
- 1.33 – 28 26 x 37
- 2.28 x 19 37 x 28
- 3.19 – 14 10 x 19
- 4.38 – 33 28 x 30
- 5.34 x 2



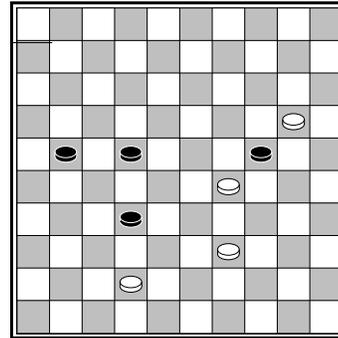
Durante la combinazione il bianco prende 2 pezzi. Rimuovendo il pezzo dalla casella <23> fa un tiro a dama 45 x 3.

- 1.33 – 28! 16 x 27
- 2.28 x 30 25 x 43
- 3.38 x 49 27 x 38
- 4.49 – 43 38 x 40
- 5.45 x 3

**Esercizio 2.3**

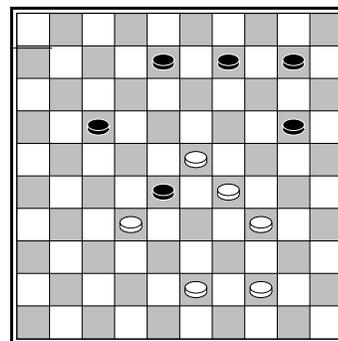


Scrivi sotto la combinazione che può eseguire il bianco!



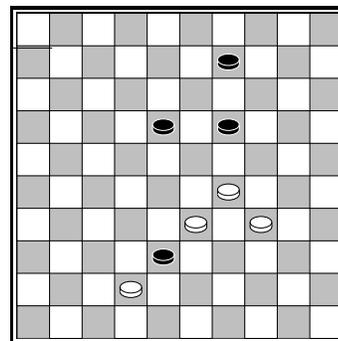
A volte ha senso guardare la mossa più strana che si potrebbe fare! Il nero muovendo potrebbe catturare uno o due pezzi (ovviamente deve prenderne 2 se la situazione non cambia). Dunque il bianco offre 3 pezzi!

- 1.42 – 38 32 x 23
- 2.20 x 16

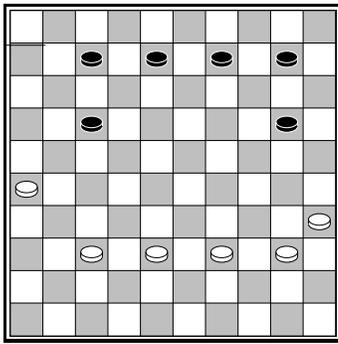


- 1.29 – 24! 20 x 27
- 2.23 x 5

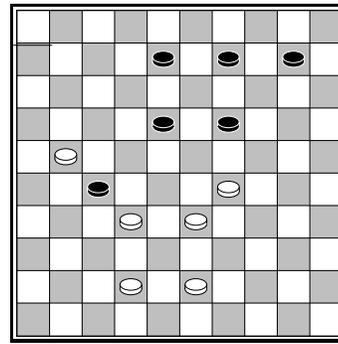
**Esercizio 2.4**



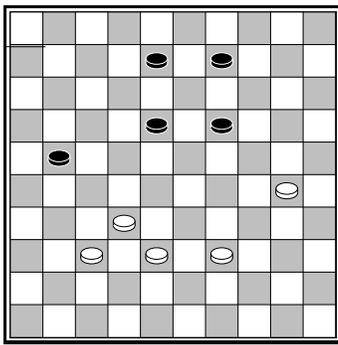
Scrivi sotto la combinazione che può eseguire il bianco!



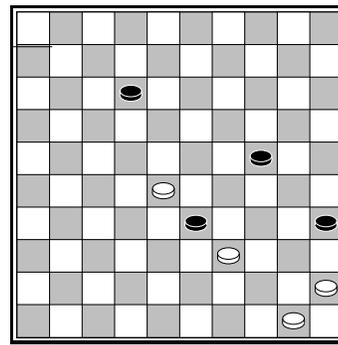
C 2.1



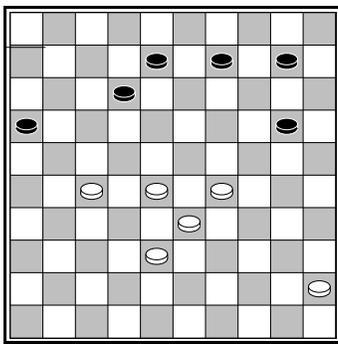
C 2.5



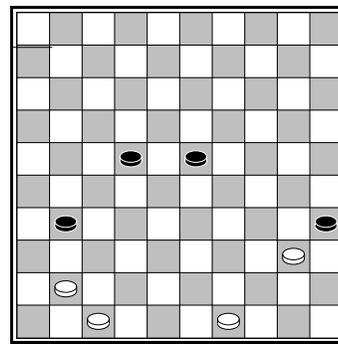
C 2.2



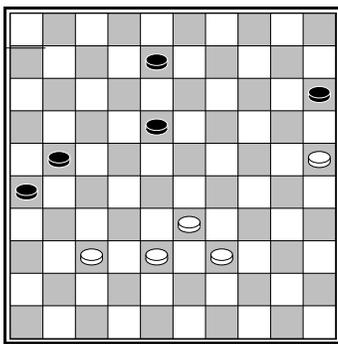
C 2.6



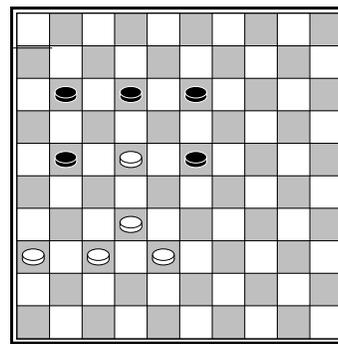
C 2.3



C 2.7



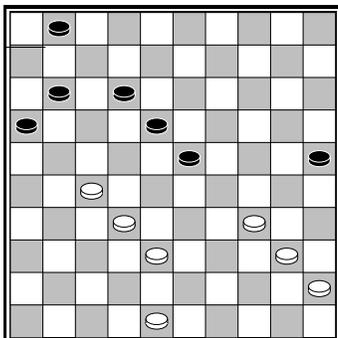
C 2.4



C 2.8

### 3. Coup Philippe

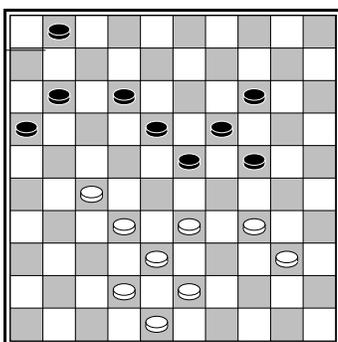
Il termine francese "**coup**" significa tiro. A molte combinazioni è stato dato un nome, la maggior parte dei nomi sono stati inventati dai giocatori francesi, che erano i più forti giocatori del mondo all'inizio del 20° secolo. Esiste un tipo di combinazione molto importante che si chiama Coup Philippe. In molte partite questa combinazione gioca un ruolo importante.



Il diagramma mostra lo schema di base del Coup Philippe: Il bianco esegue il tiro con il seguente schema:

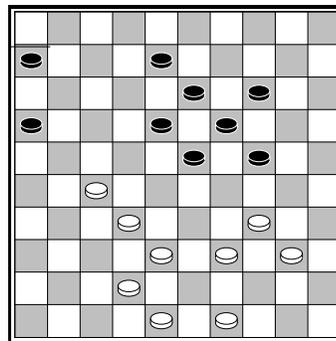
- Rimuove i pezzi in <18> e in <16>.
- Mette una pedina nera in <34>.
- Cattura 4 pedine nere con 40 x 16.

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 16 x 27  
 3.34 – 30 25 x 34  
 4.40 x 16



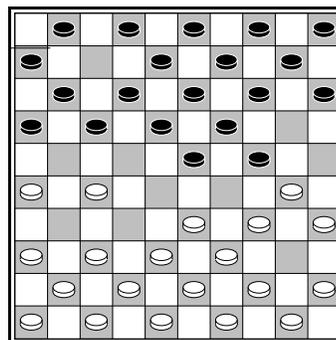
Lo stesso meccanismo ma questa volta il bianco cattura dalla <38> alla <16>.

**Esempio 3.1** Scrivi sotto come effettuare il Coup Philippe!



In questo caso il bianco eseguirà un tiro 38 x 20. La pedina in <20> andrà a dama.

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 16 x 27  
 3.34 – 30 24 x 33  
 4.38 x 20



In questo esempio i pezzi in <16> e <18> vengono rimossi in un modo differente:

1.26 – 21 17 x 26  
 2.27 – 22 18 x 27  
 3.37 – 31 16 x 37  
 4.41 x 21 16 x 27  
 5.33 – 29 24 x 33  
 6.38 x 16

Vediamo un'apertura in cui il Coup Philippe ha un ruolo decisivo:

1.33 – 28 18 – 23  
 2.39 – 33 12 – 18  
 3.44 – 39 7 – 12  
 4.31 – 26 20 – 25?

Il bianco mette un pezzo a sponda alla 4° mossa sperando che il suo avversario faccia lo stesso. Il bianco rimuove i pezzi in <18> e <16> dopodiché fa il tiro con 34 – 30.

5.28 – 22 17 x 28  
 6.33 x 22 18 x 27  
 7.32 x 21 16 x 27

8.34 – 30 25 x 34  
9.40 x 16

Vediamo un'altra apertura:

1.32 – 28 18 – 23  
2.38 – 32 12 – 18  
3.31 – 27 7 – 12  
4.43 – 38 20 – 24  
5.37 – 31 17 – 21

Di solito il bianco gioca 31 – 26 in questo tipo di situazioni ma in questa partita il bianco cerca di intrappolare il suo avversario:

6.27 – 22 18 x 27  
7.31 x 22 12 – 18?

Il nero attacca il pezzo in <22> ma il bianco ha preparato un bel tiro.

8.22 – 17! 21 x 12

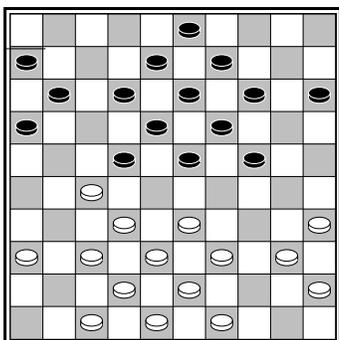
Dopo 11 x 22 9.28 x 26 il bianco guadagna un pezzo.

9.28 – 22 18 x 27  
10.32 x 21 16 x 27  
11.33 – 29 24 x 33  
12.38 x 16

Ora cambiamo la 4° mossa del nero. Facciamogli giocare:

4... 17 – 22  
5.28 x 17 11 x 31  
6.36 x 27 1 – 7  
7.49 – 43 20- 24  
8.41 – 36

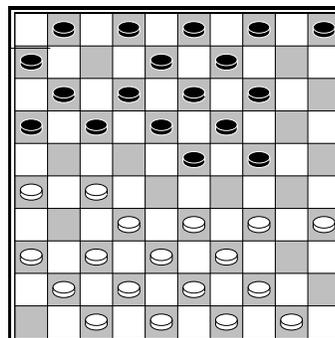
**Esercizio 3.2** Il bianco spera che il suo avversario commetta un errore dopo il quale potrà eseguire un Coup Philippe. Di quale mossa si tratta?



1.33 – 28! 22 x 44

Il nero deve prendere 2 pezzi dando al bianco la possibilità di rimuovere le pedine in <18> e <16>.

2.27 – 22 18 x 27  
3.32 x 21 16 x 27  
4.43 – 39 44 x 33  
5.38 x 16



In questa posizione effettuare il Coup Philippe è difficile perché il nero può scegliere come catturare. Cerca di concentrarti bene per capire cosa succede.

1.27 – 22!

Il nero ha la scelta. Se prende 18 x 27 la combinazione è semplice: 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16 e il bianco ha due pezzi in più. La scelta migliore per il nero è 17 x 28.

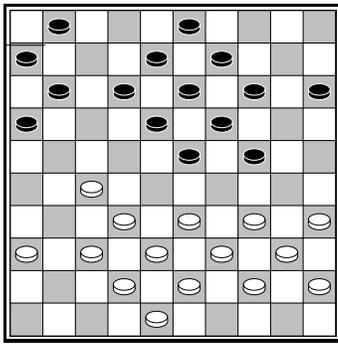
1... 17 x 28  
2.33 x 22 18 x 27  
3.32 x 21 16 x 27

Il primo obiettivo è stato raggiunto. I pezzi in <18> e <16> vengono rimossi. Ora il bianco deve portare una pedina nera in <33>. Il bianco regala 3 pezzi per fare questo!

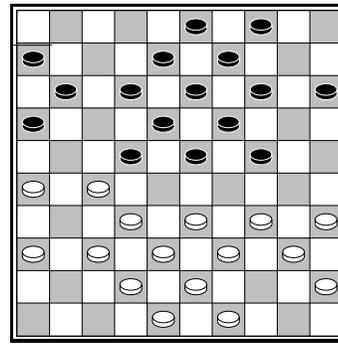
4.35 – 30! 24 x 35  
5.44 – 40 35 x 33  
6.38 x 16

La posizione sembra di pari ma se guardi bene è evidente che il pezzo in <27> non può essere difeso, quindi il bianco guadagnerà un pezzo. Prova ad analizzare come fare.

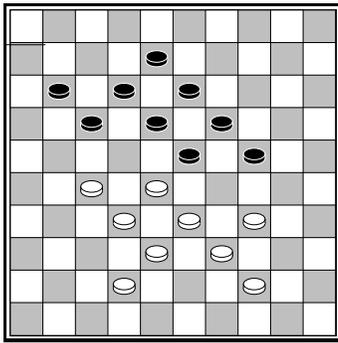
In questi esempi: 3.1 / 3.8 il bianco muovendo può eseguire un Coup Philippe.



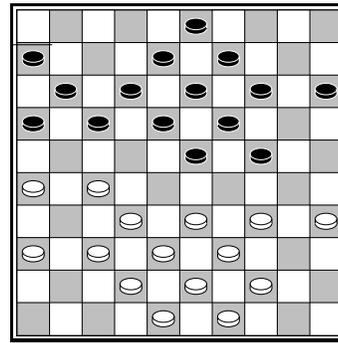
C 3.1



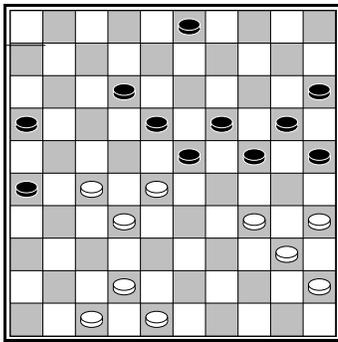
C 3.5



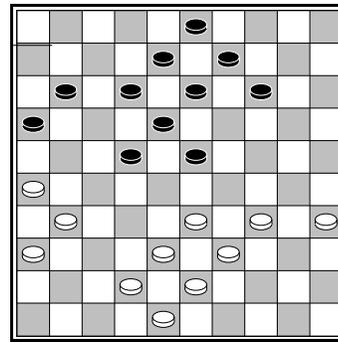
C 3.2



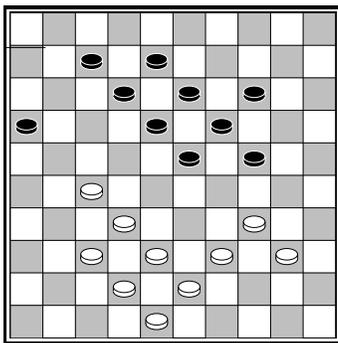
C 3.6



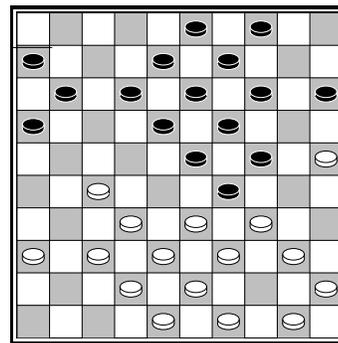
C 3.3



C 3.7



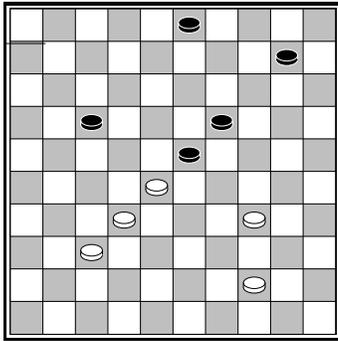
C 3.4



C 3.8

## 4. Tiro Harlem

Questo tipo di combinazione prende il nome da una città olandese, Harlem, si tratta di un tiro molto famoso.



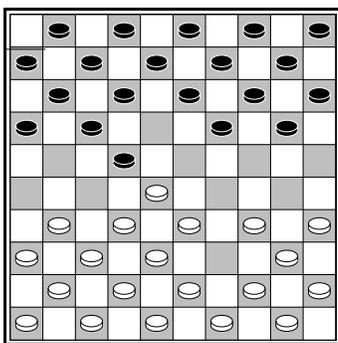
Il presente diagramma mostra l'idea di questa combinazione.

Il bianco porta 3 pezzi in fila: <19, 23 e 28> dopodiché rimuove la pedina centrale in <23> e prende 3 pezzi con 32 x 5.

1.28 – 22! 17 x 28  
2.34 – 29 23 x 34  
3.32 x 5

Il motivo per il quale questa combinazione è così famosa è per fatto che può apparire in partita già dopo 2 mosse! Guarda:

1.33 – 28 18 – 22  
2.39 – 33?



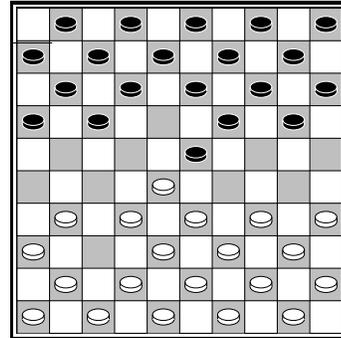
Un grave errore. Il nero guadagna 2 pezzi giocando:

2.... 22 – 27  
3.32 x 21 16 x 27  
4.31 x 22 19 – 23  
5.28 x 19 17 x 30  
6.35 x 24 20 x 29

Anche il pezzo in <19> è perso.

Lo stesso tipo di combinazione è possibile dopo:

1.32 – 28 18 – 23  
2.37 – 32?

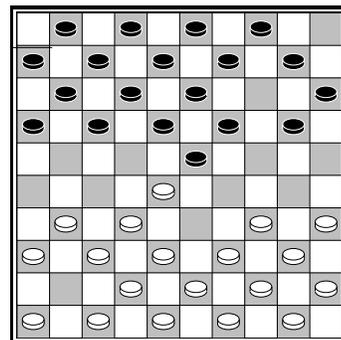


Il nero può mettere 3 pezzi in fila: <32, 28 e 23>, poi rimuove il pezzo in <28> prendendo così con 19 x 26.

1... 23 – 29!  
2.33 x 24 20 x 29  
3.34 x 23 17 – 22  
4.28 x 17 19 x 26

All'inizio di una partita il tiro Harlem può avere un ruolo decisivo. Vediamo una possibile apertura:

1.32 - 28 19 - 23  
2.28 x 19 14 x 23  
3.37 - 32 10 - 14  
4.41 - 37 14 - 19  
5.33 - 28 5 - 10?



Il meccanismo è lo stesso: il bianco mette 3 pezzi in fila <19, 23 e 32> e poi rimuove il pezzo centrale in <23>.

Riesci a vedere come viene eseguita la combinazione?

Vediamo un'altra apertura:

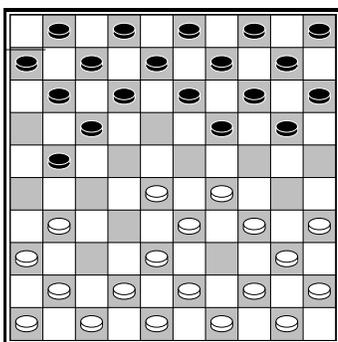
1.32 – 28 18 – 23  
 2.33 – 29 23 x 32  
 3.37 x 28 16 – 21

Il bianco può fare il cambio 4.28 – 23 19 x 28  
 5.29 – 24 20 x 29 6.34 x 32 o giocare 4.31 – 26  
 o 4.38 – 33.

La mossa che sembra più logica è la 4.39 – 33,  
 giocando verso il centro (che di solito è buono,  
 come vedrete più avanti).

4.39 – 33?

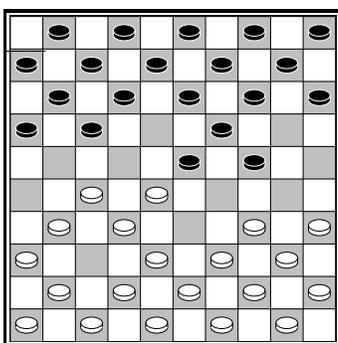
Trova come effettuare il tiro Harlem.



4... 21 – 27!  
 5.31 x 22 19 – 23  
 6.29 x 18 12 x 32  
 7.38 x 27 17 x 30

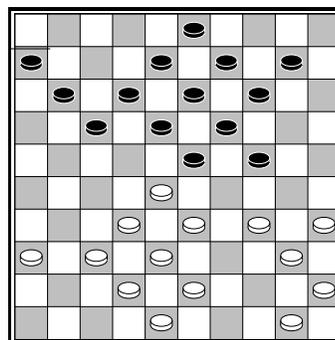
Un'altra apertura:

1.33 – 28 18 – 23  
 2.31 – 27 20 – 24  
 3.37 – 31?



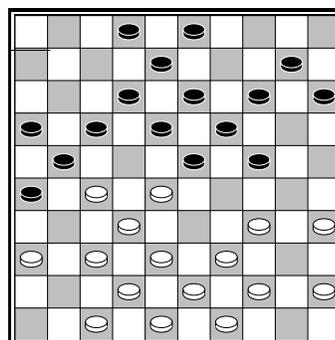
Il nero utilizza la regola della cattura maggioritaria (bisogna sempre catturare il maggior numero di pezzi) per eseguire il tiro Harlem.

1... 23 – 29!  
 2.34 x 23 17 – 22  
 3.27 x 18 13 x 33  
 4.38 x 20 19 x 26



Il bianco prima deve lasciare un spazio vuoto in <14> per poi portare un pezzo nero in <28> in un modo che è necessario ricordare.

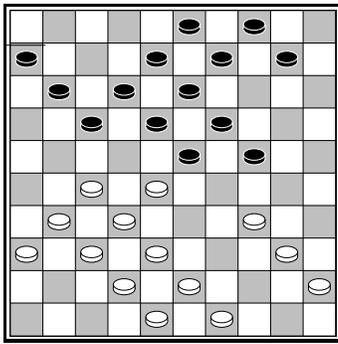
1.34 – 29 23 x 34  
 2.40 x 20 14 x 25  
 3.35 – 30 25 x 34  
 4.28 – 22 17 x 39  
 5.38 – 33 39 x 28  
 6.32 x 5



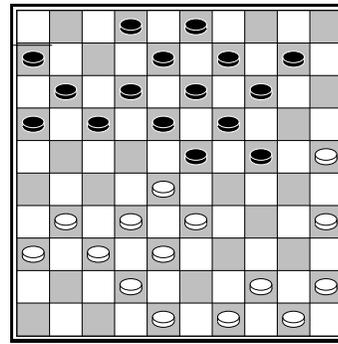
Il bianco deve sacrificare tanti pezzi prima di eseguire il tiro finale.

1.27 – 22 18 x 27  
 2.36 – 31 27 x 36  
 3.28 – 22 17 x 28  
 4.35 – 30 24 x 35  
 5.44 – 40 35 x 33  
 6.38 x 20 15 x 24  
 7.32 x 5

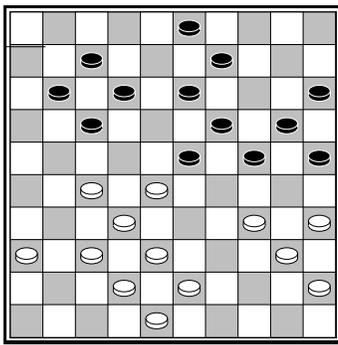
In ciascuno dei seguenti esercizi il bianco può eseguire un tiro Harlem. Trovalo.



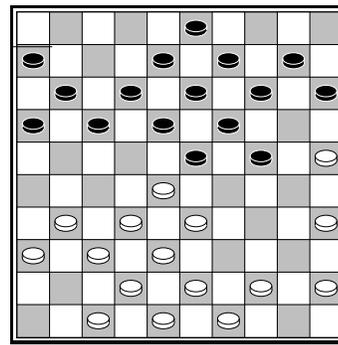
C 4.1



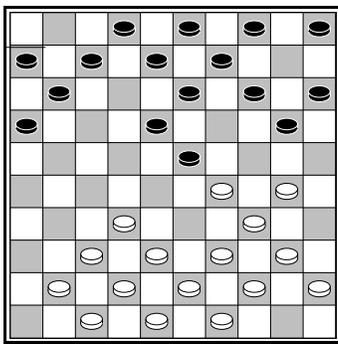
C 4.5



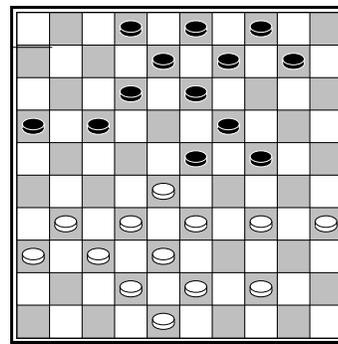
C 4.2



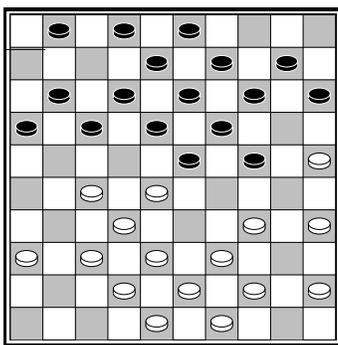
C 4.6



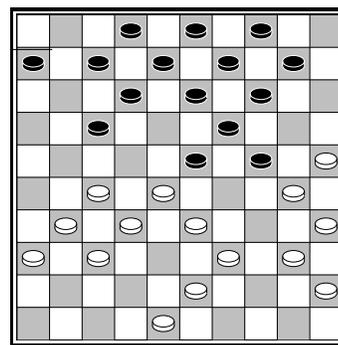
C 4.3



C 4.7

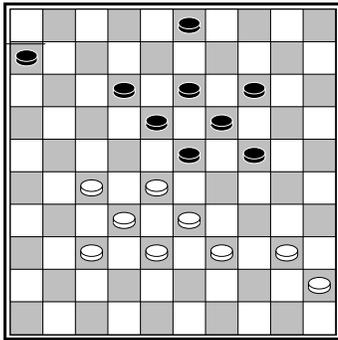


C 4.4



C 4.8

## 5. Coup Royal

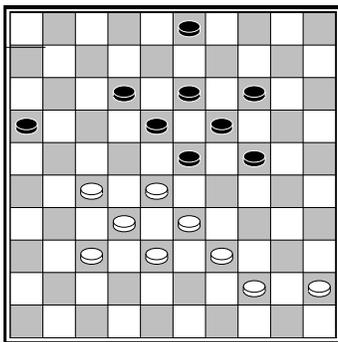


Un classico esempio che illustra il meccanismo del Coup Royal:

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 23 x 34  
 3.40 x 7

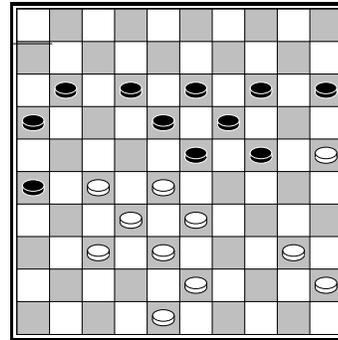
La prima mossa 27 - 22 aiuta a raggiungere diversi obiettivi: Il pezzo in <18> viene rimosso, siccome il pezzo in <32> sparisce il nero deve catturare 3 pezzi arrivando in <34>. Il bianco cattura cinque pezzi neri con la pedina in <40>.

☀ **Le pedine in <40> e <45> lavorano bene insieme, questi due pezzi insieme vengono chiamati “Formazione Olimpica”.**



In questo esempio la formazione Olimpica non è ancora completa. Durante la combinazione il bianco si procura una mossa libera, che gli permette di completare la formazione giocando 44 – 40.

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 23 x 34  
 3.44 – 40! 16 x 27  
 4.40 x 7



Questa posizione è molto vantaggiosa per il bianco, perché possiede la formazione Olimpica. Il bianco crea una minaccia giocando:

**1.43 – 39!**

Una minaccia significa una mossa forte, che di solito dà la possibilità di effettuare una combinazione, alla mossa successiva. In questo caso il bianco vuole giocare 27 – 22! alla mossa successiva. Possiamo dire: Il bianco minaccia un Coup Royal.

Che cosa può fare il nero per evitare questo Coup Royal vincente?

Se il nero gioca 11 – 17 o 12 – 17 il bianco risponde con la mossa vincente 27 – 22!

L'unica condotta con la quale il nero non deve sacrificare un pezzo è 15 – 20. Dopo questa mossa il bianco crea una formazione più lunga che <40>, <50> mettendo una pedina in più in <34>. Adesso la formazione è composta da <34, 40, 45>.

**1... 15 – 20 2.39 – 34!**

Ora c'è una nuova minaccia. Il bianco vuole fare il cambio 34 – 29 23 x 34 40 x 29 per essere “posizionalmente” vincente.

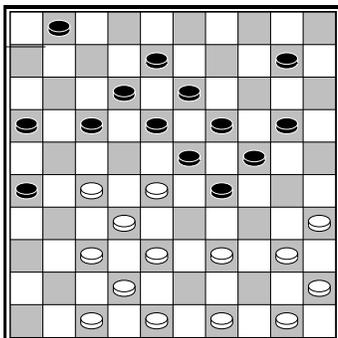
Per esempio: 2... 11 – 17 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 17 – 21 5.45 – 40 12 -17 6.40 – 35 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 7.32 – 28 12 – 17 8.38 – 32 17 – 22 (dopo 17 – 21 9.48 – 42 il nero è forzato a regalare dei pezzi) 9.28 x 17 19 – 23 10.27 – 22! 18 x 38 11.29 x 9 14 x 3 12.25 x 14 38 x 29 e il bianco vince.

Dopo 2... 24 – 30 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 30 - 35 c'è un tiro semplice 29 – 23 B+1.

Dopo 2... 23 – 29 3.34 x 23 18 x 29 il bianco gioca 4.48 – 43 11 - 17 (lo stesso piano per il bianco anche dopo 13 - 18) 5.43 – 39 17 – 21

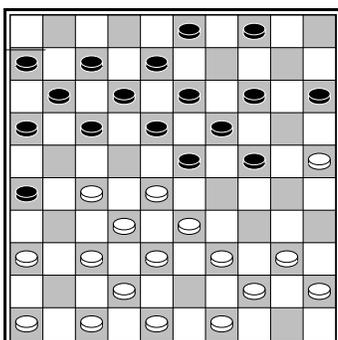
6.40 – 35 e alla mossa successiva il bianco gioca 35 – 30 +.

Questa posizione ti ha mostrato alcune idee pratiche in una situazione che capita spesso.

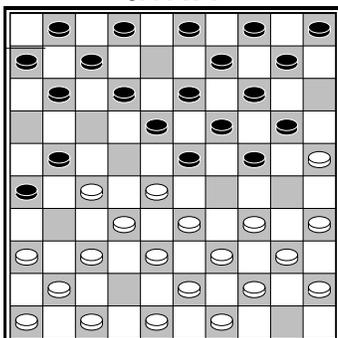


A volte un Coup Royal è solamente un inizio di una combinazione più profonda. In questo caso, il Coup Royal è seguita da un tiro a dama.

- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.32 x 21 23 x 34
- 3.35 – 30 20 x 40
- 4.50 x 30 16 x 27
- 5.37 – 32 27 x 38
- 6.42 x 4

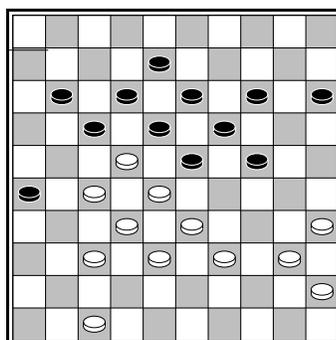


- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.32 x 21 23 x 34
- 3.40 x 18 16 x 27
- 4.47 – 41 12 x 23
- 5.37 – 31 26 x 37
- 6.41 x 1

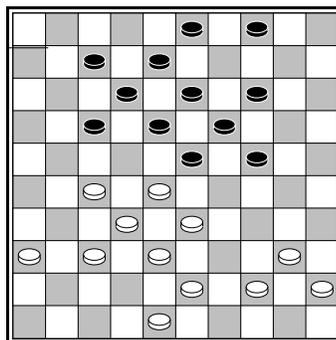


Già in apertura il bianco è caduto in una bella trappola, ha appena giocato 31 – 27 attaccando il pezzo in <21>. Ti aspetteresti che il nero giochi 11 – 16, invece non è così. Il nero esegue una bellissima combinazione:

- 1... 24 – 29!!
- 2.33 x 15 19 – 24
- 3.28 x 17 11 x 33
- 4.39 x 28 24 – 30
- 5.35 x 24 14 – 20
- 6.25 x 14 10 x 50

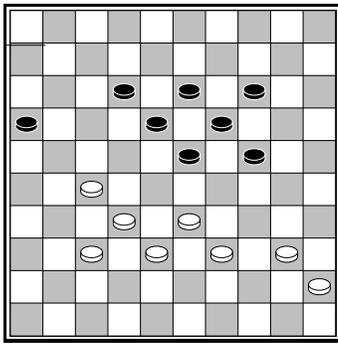


- 1.37 – 31 26 x 37
- 2.32 x 41 23 x 34
- 3.40 x 9 17 x 39
- 4.45 – 40 13 x 4
- 6.40 – 34 39 x 30
- 7.35 x 2

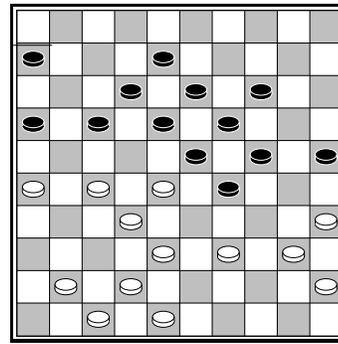


Il bianco forza un vincente Coup Royal. Dopo 37 – 31 nasce la minaccia 27 – 22.

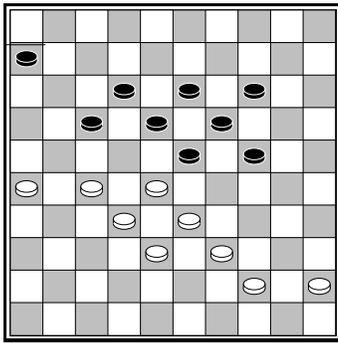
- 1.37 – 31! 7 – 11
- 2.27 – 22! 18 x 27
- 3.32 x 21 17 x 37
- 4.43 – 39 23 x 34
- 5.40 x 16



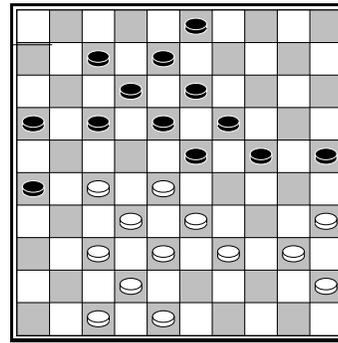
C 5.1



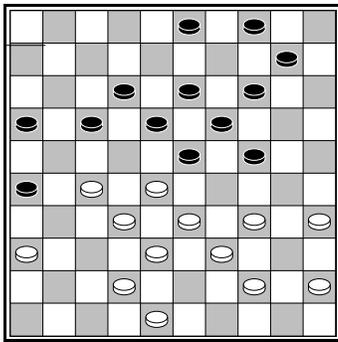
C 5.5



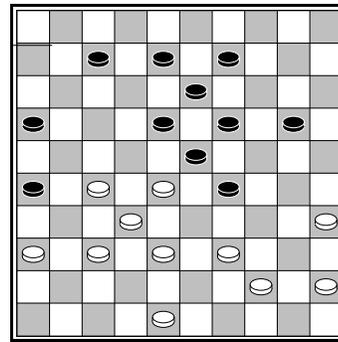
C 5.2



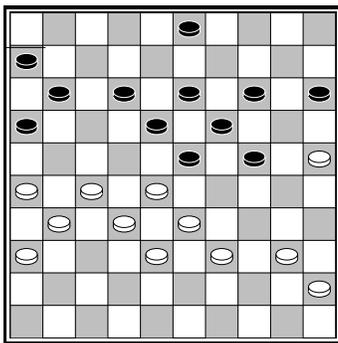
C 5.6



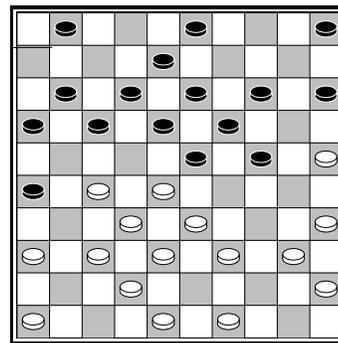
C 5.3



C 5.7

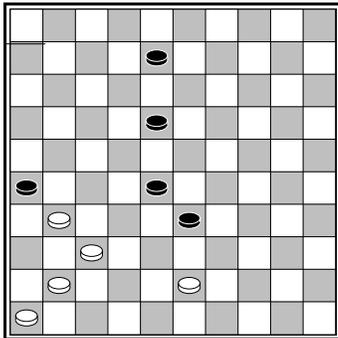


C 5.4



C 5.8

## 6. Tiro Kung Fu



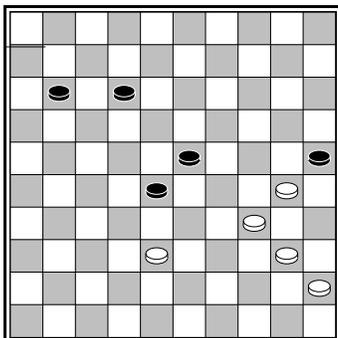
Il meccanismo più importante di questa tipologia di combinazione è che una casella (in questo caso la casella 37) si libera attraverso una presa all'indietro, che farà arrivare l'avversario proprio in quella casella appena liberata.

1.43 – 38! 33 x 42

2.37 x 48 26 x 37

4.41 x 3

La combinazione può essere eseguita in diversi punti della damiera.



In questo caso bisogna liberare la casella <34>.

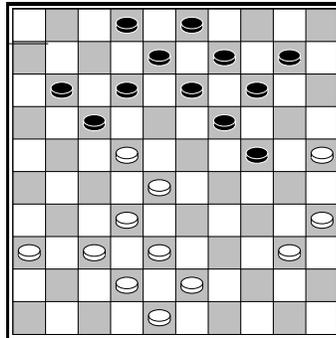
1.38 – 33! 28 x 39

2.34 x 43 25 x 34

3.40 x 16

A volte è necessario “aprirsi una strada” per fare in modo che il tiro Kung – fu sia proficuo.

☀ **Kung Fu si riferisce alla cattura all'indietro, che apre la strada alla presa dell'avversario proprio in quella casella!**



Il bianco arriva a dama in <5> attraverso le seguenti azioni:

- Il pezzo in <14> viene rimosso.
- Un pezzo nero viene trasportato in <33>.
- Il bianco può catturare all'indietro con 28 x 39 liberando la <28>.
- Il nero deve catturare il pezzo in <22> dopodiché il bianco va a dama in <5>.

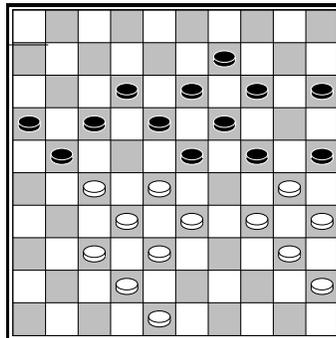
1.35 – 30! 24 x 44

2.25 – 20 14 x 25

3.43 – 39 44 x 33

4.28 x 39 17 x 28

5.32 x 5



Il bianco compie i seguenti passi:

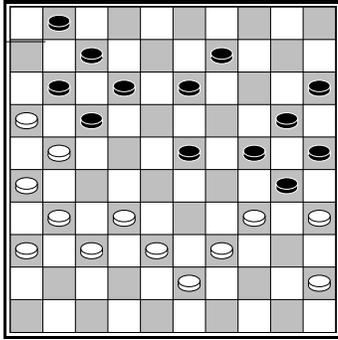
Il pezzo in <18> viene rimosso. La casella 34 si libera prendendo all'indietro 34 x 43. Il nero deve catturare con 25 x 34 dopodiché il bianco cattura fino in <7> e successivamente va a dama.

1.27 – 22! 18 x 27

2.28 – 22 17 x 39

3.34 x 43 25 x 34

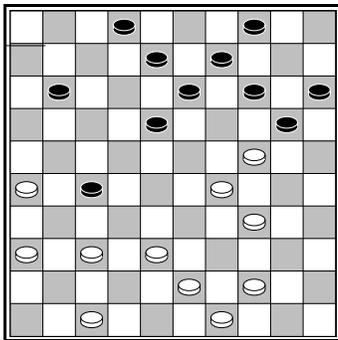
4.40 x 7



1.38 – 33?

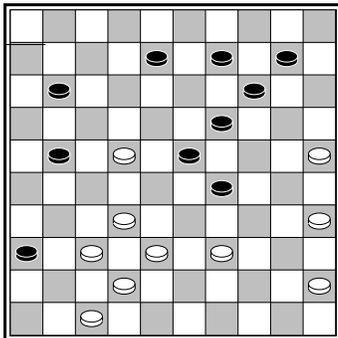
Una mossa molto pericolosa, che dà al nero la possibilità di eseguire un tiro:

1.... 23 – 29!  
 2.34 x 23 30 – 34  
 3.39 x 8 12 x 3  
 4.21 x 12 7 x 49  
 5.16 x 7 49 x 2



In questo esempio il bianco trasporta una dama in <33> e sfrutta una mossa libera per giocare 44 – 40.

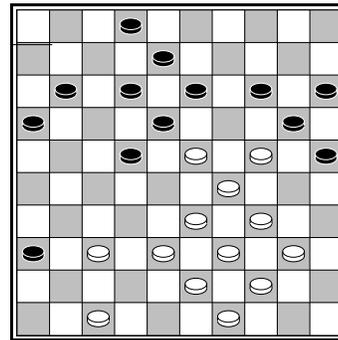
1.36 – 31! 27 x 36  
 2.47 – 41 36 x 47  
 3.44 – 40 47 x 33  
 4.29 x 38 20 x 29  
 5.34 x 3



Questa posizione si è verificata in una partita tra due Grande Maestri Internazionali: G. Jansen contro A. Gantwarg durante mondiale del 1992.

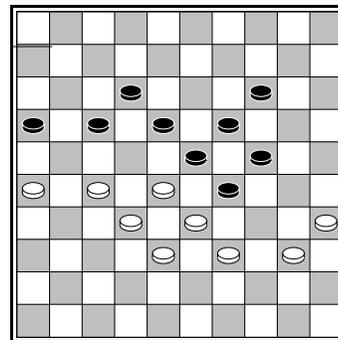
Il bianco porta un pezzo nero in <27> dopodiché trasporta un altro pezzo in <43> per fare il tiro Kung Fu. Vediamo come:

1.22 – 18! 22 x 13  
 2.37 – 31 36 x 27  
 3.25 – 20 14 x 25  
 4.35 – 30 25 x 43  
 5.38 x 49 27 x 38  
 6.42 x 15



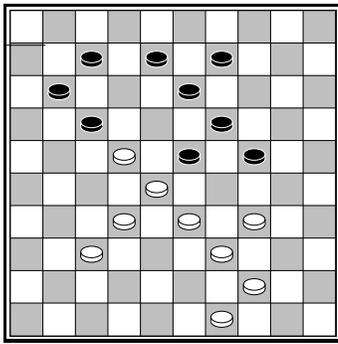
Il bianco effettua un tiro con la presa 39 x 6.

1.24 – 19! 13 x 24  
 2.37 – 31 36 x 27  
 3.38 – 32 27 x 38  
 4.33 x 42 24 x 33  
 5.39 x 6

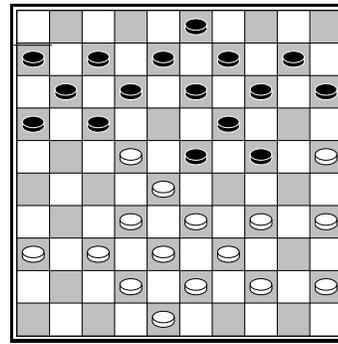


Questo è un caso molto particolare. La casella 33 viene liberata ma allo stesso tempo un pezzo in quella casella supporterà il tiro!

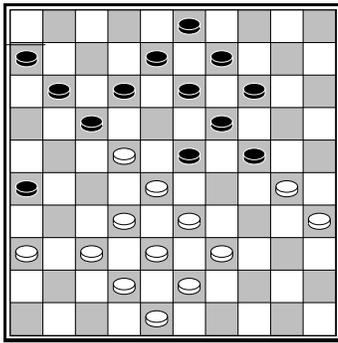
1.28 – 22! 17 x 37  
 2.27 – 21 16 x 27  
 3.35 – 30 24 x 44  
 4.33 x 42 44 x 33  
 5.38 x 7



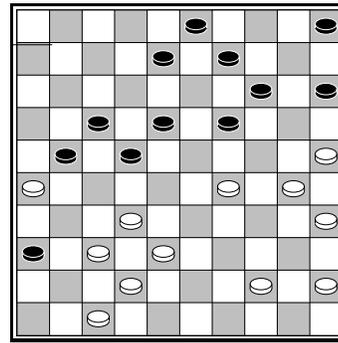
C 6.1



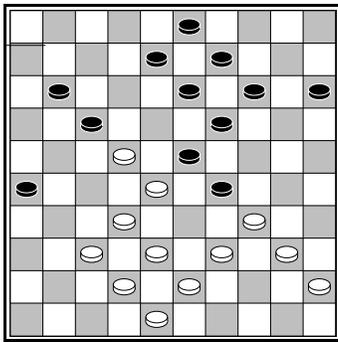
C 6.5



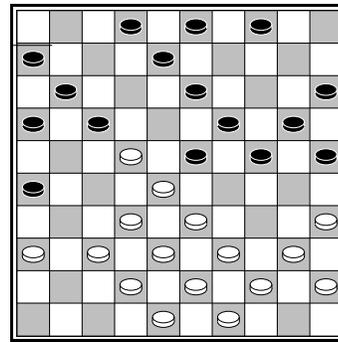
C 6.2



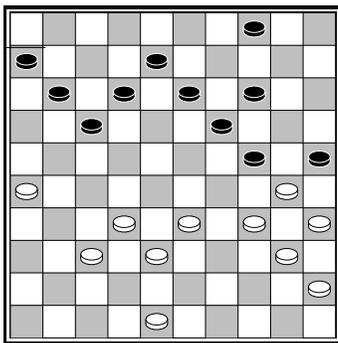
C 6.6



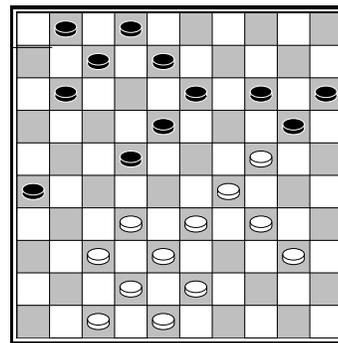
C 6.3



C 6.7



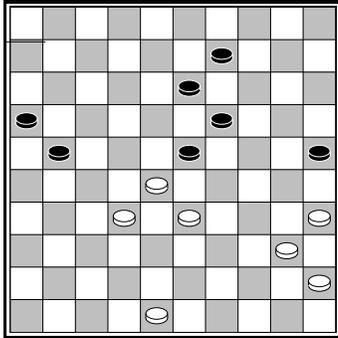
C 6.4



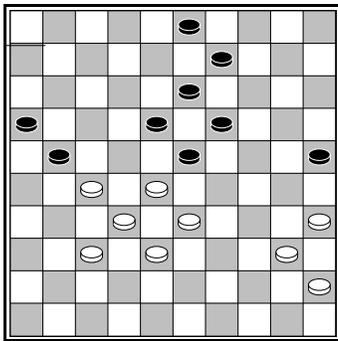
C 6.8

## 7. Tiro Ping Pong

Questo tiro viene chiamato Ping Pong perché ci sono una serie di prese consecutive che ricordano gli scambi veloci del tennis tavolo.

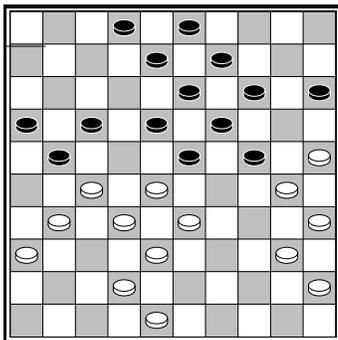


1.35 – 30! 25 x 34  
2.40 x 18 13 x 22  
3.28 x 26



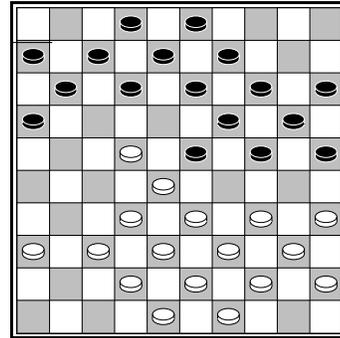
In questo esempio il bianco prima deve liberare la casella 18 e poi può fare il tiro Ping Pong.

1.27 – 22! 18 x 27  
2.35 - 30 25 x 34  
3.40 x 18 13 x 22  
4.28 x 26



Dopo aver rimosso i pezzi in <17 e 18> il bianco può eseguire il tiro Ping Pong guadagnando un pezzo.

1.27 – 22 18 x 27  
2.31 x 11 16 x 7  
3.25 – 20 14 x 34  
4.40 x 18 13 x 22  
5.28 x 26

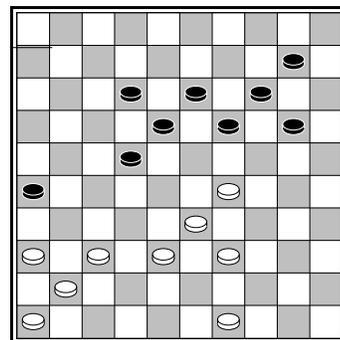


Qui la situazione è più complessa perché il nero alla prima mossa può scegliere.

1. 22 – 17!

Se il nero cattura con 1... 12 x 21 allora il bianco continua: 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 13 x 22 4.28 x 26 guadagnando un pezzo. L'altra cattura consente un tiro più lungo.

1.... 11 x 22  
2.28 x 17 12 x 21  
3.34 – 30 25 x 34  
4.40 x 18 13 x 22  
5.33 – 29 24 x 33  
6.39 x 26

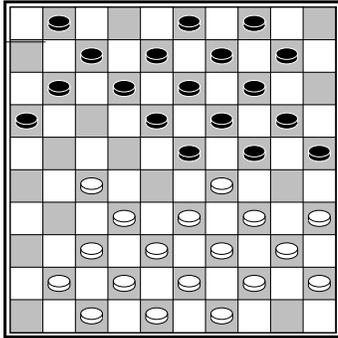


Vediamo un'idea simile in una posizione diversa della damiera. Alla prima mossa il nero ha una scelta, ma è obbligato a catturare verso il centro:

1.29 – 23! 19 x 28

2.37 – 31 26 x 37  
 4.41 x 23 18 x 29  
 5.33 x 4

☀ **Quando cerchi una combinazione non dimenticare mai di controllare le mosse con scelta di cattura!**

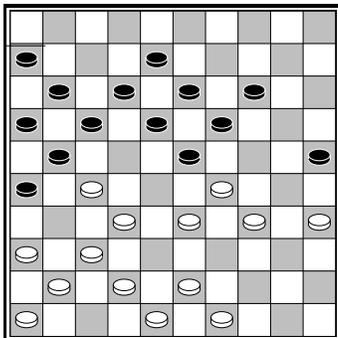


1.27 – 22 18 x 27  
 2.32 x 21 16 x 27  
 3.29 x 18 12 x 23

Dopo 13 x 22 il bianco guadagna un pezzo con 33 – 29 24 x 33 39 x 6.

4.34 – 30 25 x 34  
 5.40 x 18 13 x 22  
 6.33 – 29 24 x 33  
 7.39 x 6

Il bianco guadagna un pezzo.



1.35 - 30!

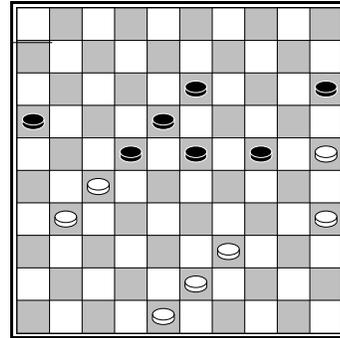
Il bianco ha una bella posizione che circonda il centro del nero. Il nero vuole ottenere lo spazio e fa un cambio in <28>. Tuttavia il bianco l'aveva previsto e si avvantaggia attraverso il tiro Ping Pong.

1... 23 – 28

2.33 x 22 17 x 28  
 3.32 x 23 19 x 28

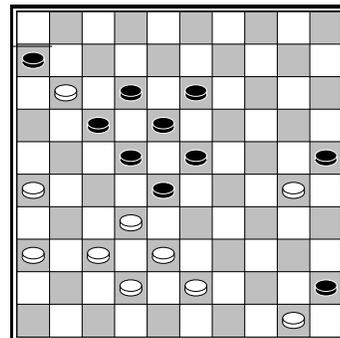
Il bianco ha una mossa libera che sfrutta per fare il tiro.

4.43 – 39! 21 x 32  
 5.39 – 33! 28 x 39  
 6.34 x 43 25 x 23  
 7.37 x 10



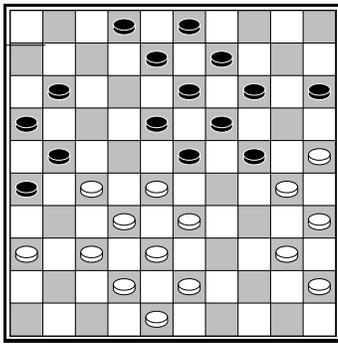
Il bianco pensava di giocare una mossa forte, ma ha commesso un errore di valutazione:

1.25 – 20? 24 – 30!  
 2.35 x 24 13 – 19  
 3.24 x 13 18 x 9  
 4.27 x 29 15 x 44

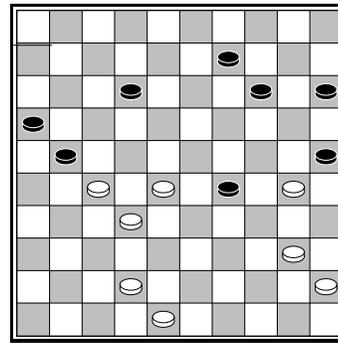


Questa è una composizione famosa dell'olandese Gortmans, in cui il bianco esegue un tiro Ping Pong e conclude la partita con una sorprendente posizione vincente.

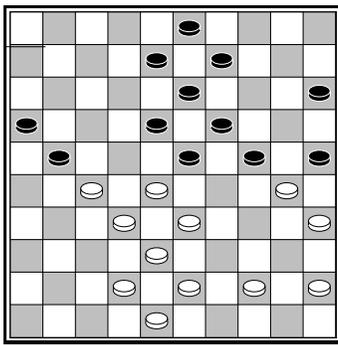
1.38 – 33! 28 x 48  
 2.50 – 44 25 x 34  
 3.44 – 39 34 x 43  
 4.42 – 38 48 x 31  
 5.36 x 27 22 x 31  
 6.11 x 22 18 x 27  
 7.32 x 21 43 x 32  
 8.26 x 17



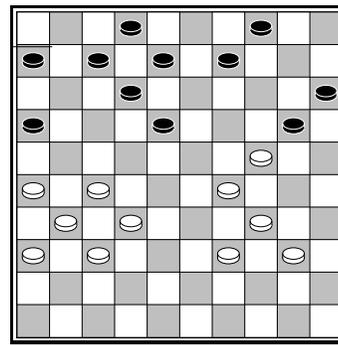
C 7.1



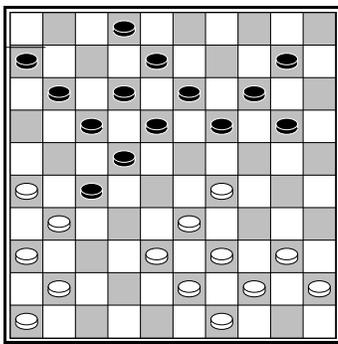
C 7.5



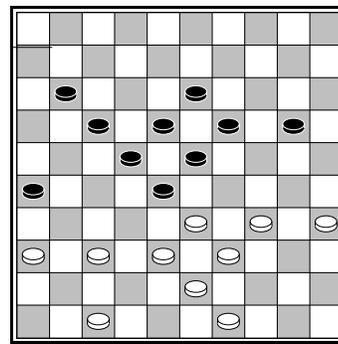
C 7.2



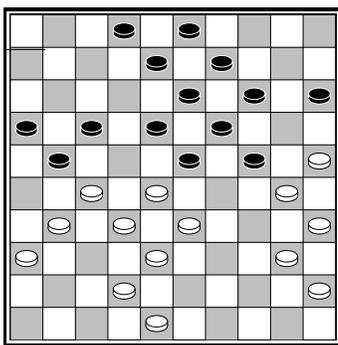
C 7.6



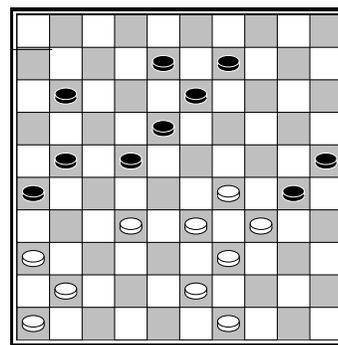
C 7.3



C 7.7

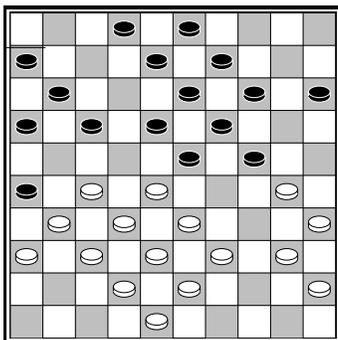


C 7.4



C 7.8

## 8. Tiro della Bomba



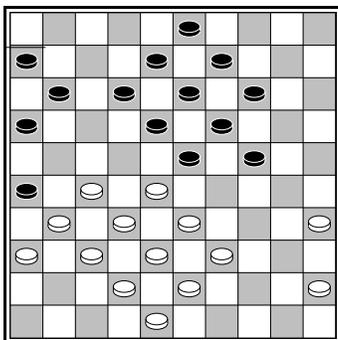
In questa posizione il bianco può vincere utilizzando il meccanismo del Tiro della Bomba:

**1.27 – 21! 16 x 27**  
**2.32 x 12 23 x 41**

Il nero è forzato a prendere 2 pezzi, quindi il pezzo bianco in <12> infliggerà dei danni al nero, facendo “esplosione” l’apparentemente solida posizione del nero.

**3.12 x 23 19 x 28**  
**4.30 x 10 15 x 4**  
**5.36 x 47 26 x 37**  
**6.33 x 22**

Il bianco guadagnerà anche il pezzo in <37>, avendo quindi un bilancio finale di due pezzi in favore a causa della “Bomba”.



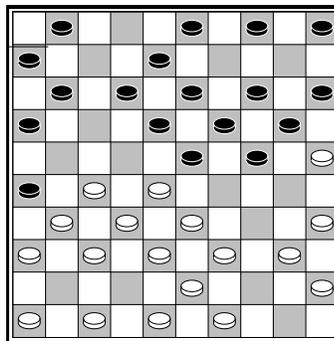
*Muove il nero*

Il nero gioca:

**1... 12 – 17?**

Il bianco può eseguire il tiro della Bomba giocando 27 – 21.

Questa è una situazione standard, il bianco guadagna un pezzo.



Spesso è complicato calcolare il tiro della Bomba. Questa è una posizione presa da una vera partita tra due giovani giocatori olandesi.

**1.39 – 34!**

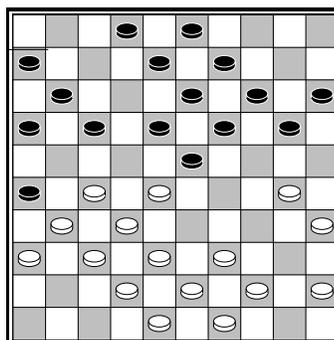
Sembra che il nero può eseguire una buona combinazione della Bomba ma il bianco ha calcolato più profondamente...

La casella aperta in 9 diventa un problema per nero.

**1... 24 – 30?**  
**2.35 x 24 19 x 39**  
**3.28 x 10 39 x 28**  
**4.25 x 14 4 – 9**  
**5.32 x 23 15 x 4**

Il bianco ora ha due mosse libere! Le utilizza per guadagnare un pezzo.

**6.43 – 39! 18 x 29**  
**7.39 – 33 9 x 20**  
**8.33 x 15**

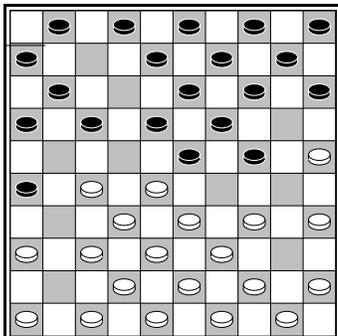


Eseguire il tiro della Bomba adesso con 27 – 21 sarebbe solo come effettuare un cambio di tanti pezzi. Il bianco dovrebbe dare un pezzo prima di eseguire il tiro.

**1.30 – 24! 20 x 29**  
**2.27 – 21 16 x 27**

3.32 x 12 23 x 41  
 4.12 x 34 26 x 37  
 5.36 x 47

Alla prossima mossa il bianco guadagnerà un pezzo.

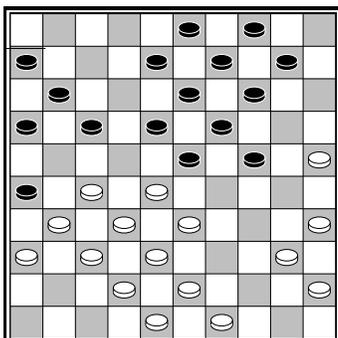


Il nero ha appena giocato 12 – 17, una mossa pericolosa. Il bianco ha calcolato che l'esito del tiro della Bomba sarebbe in parità di pezzi:

1.27 – 21? 16 x 27 2.32 x 12 23 x 41 3.12 x 23  
 19 x 28 4.33 x 22 13 – 19 5.46 x 37 24 – 29  
 6.34 x 23 19 x 17 =. Nonostante questa analisi, il nero ha fatto un grave errore, non basta guardare solo al tiro della Bomba! Bisognava controllare se il bianco poteva liberarsi dal pezzo in <34> per poi muovere 27 – 21.

1.25 – 20! 14 x 25  
 2.34 – 29 23 x 34  
 3.39 x 30 25 x 34  
 4.27 – 21 16 x 27  
 5.32 x 14 9 x 20

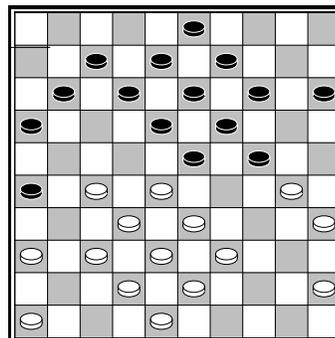
Dopo 6.44 – 39 13 – 19 7.39 x 30 20 – 25  
 8.50 – 44 25 x 34 9.44 – 39 etc. il bianco guadagna un pezzo.



Per rimuovere il pezzo in <23> e <14> il bianco deve prima rimuovere il pezzo in <24>.

1.33 – 29! 24 x 22  
 2.25 – 20 14 x 25  
 3.35 – 30 25 x 34

4.40 x 29 23 x 34  
 5.27 – 21 16 x 27  
 6.32 x 5

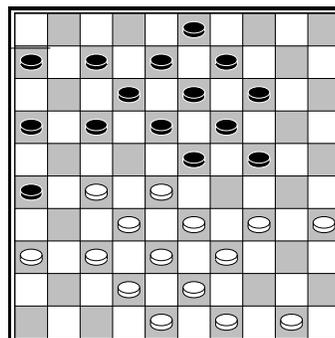


Se il nero gioca 11 – 17? In questo tipo di situazioni puoi cercare anche un altro tipo di tiro chiamato "Tiro della Bomba Atomica". Il motivo per cui si chiama così è semplice: il suo impatto è ancora maggiore del tiro della Bomba!

Il tiro della Bomba ha sempre come mossa 27 – 21.

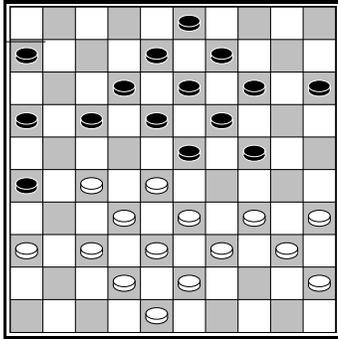
Il tiro della Bomba Atomica include le seguenti mosse 27 -22 16 x 27 32 x 21.

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 23 x 41  
 3.46 x 37 16 x 27  
 4.37 – 31 26 x 37  
 4.42 x 2

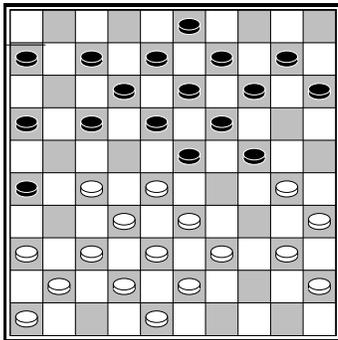


Iniziare il tiro con 27 – 22 ha successo solo se si possiede un pezzo in <46>. In questo caso il bianco rimuove il pezzo in <23> prima di giocare 27 – 22 etc.

1.35 – 30 24 x 35  
 2.34 – 29 23 x 34  
 3.39 x 30 35 x 24  
 4.27 – 22 18 x 27  
 5.32 x 21 16 x 27  
 6.37 – 31 26 x 37  
 7.42 x 2



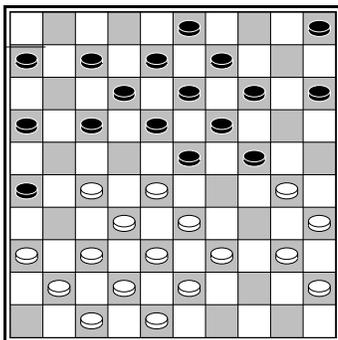
- 1.34 – 29 23 x 34
- 2.40 x 20 15 x 24
- 3.27- 22 18 x 27
- 4.32 x 21 16 x 27
- 5.37 – 31 26 x 37
- 6.42 x 11 6 x 17
- 7.28 – 23 19 x 28
- 8.33 x 11



Se il bianco ha un pezzo in <46> e in <41> giocare immediatamente 27 – 22 funziona.

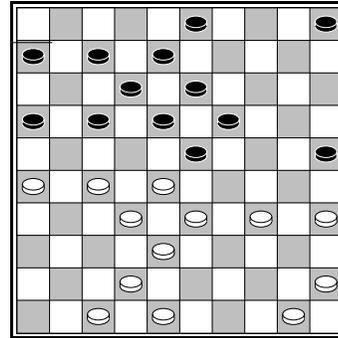
- 1.27 – 22 18 x 27
- 2.32 x 21

Il nero ha una spiacevole scelta tra 2... 16 x 27  
3.37 – 31 etc. o 2... 23 x 32 3.37 x 28 16 x 27  
4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2.



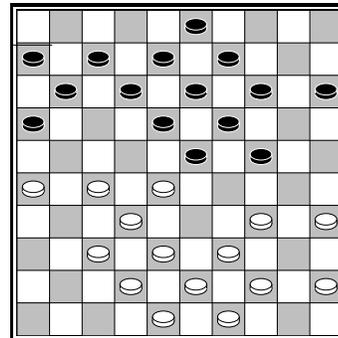
Avere un pezzo in <41> dà al bianco un'altra idea di come eseguire un tiro della Bomba Atomica:

- 1.27 – 22 18 x 27
- 2.32 x 21 16 x 27
- 3.37 – 31! 26 x 46
- 4.40 – 34 23 x 32
- 5.47 – 41 46 x 37
- 6.42 x 2

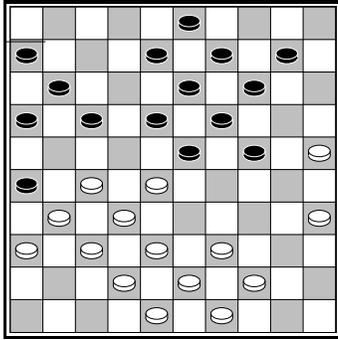


Il bianco utilizza il pezzo in <25> per due volte, per eliminare infine il pezzo in <23> con 33 – 29.

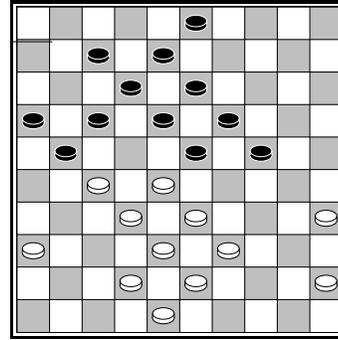
- 1.34 – 30 25 x 34
- 2.35 – 30 34 x 25
- 3.33 – 29 23 x 34
- 4.27 – 22 18 x 27
- 5.32 x 21 16 x 27
- 6.28 – 23 19 x 28
- 7.38 – 32 27 x 38
- 8.42 x 2



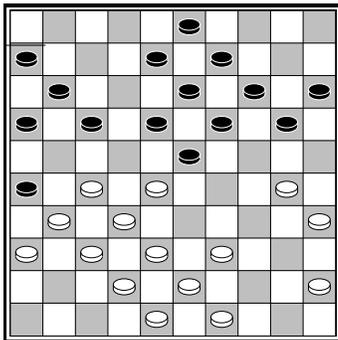
- 1 ... 11 – 17?
- 2.35 – 30 24 x 35
- 3.34 – 29 23 x 34
- 4.39 x 30 35 x 24
- 5.27 – 22 18 x 27
- 6.32 x 21 16 x 27
- 7.28 – 23 19 x 28
- 8.37 – 32 28 x 37
- 9.42 x 2



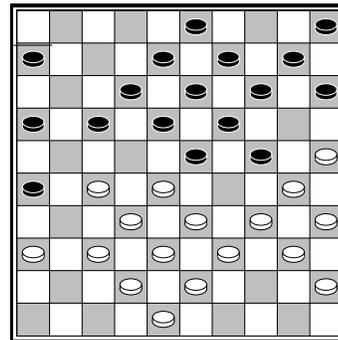
C 8.1



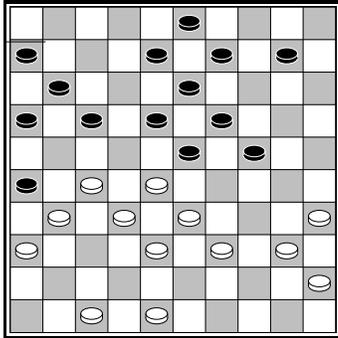
C 8.5



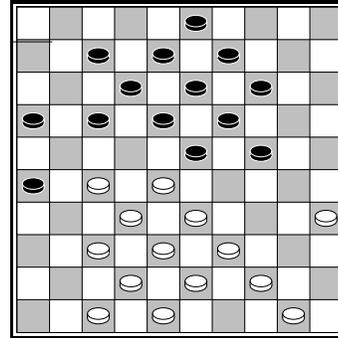
C 8.2



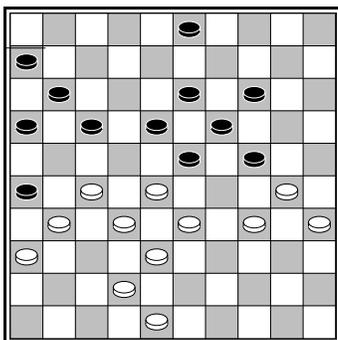
C 8.6



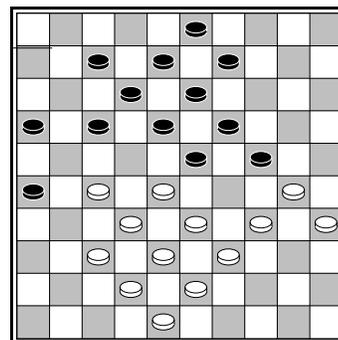
C 8.3



C 8.7

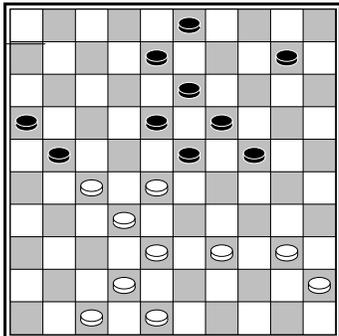


C 8.4



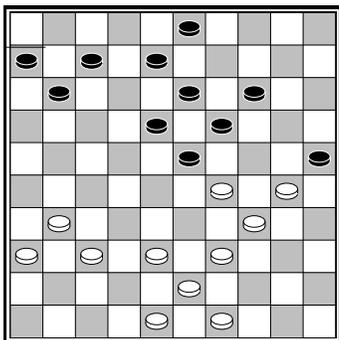
C 8.8

## 9. Tiro dell'arco



La pedina nera in <18> viene trasportata in <29>. Il pezzo si muove dalla casella 18 alla 29 con percorso che ricorda la forma di un arco. Facendo questo il bianco guadagna una mossa libera perché il pezzo in <23> dovrà catturare alla mossa seguente.

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.38 – 33 27 x 29  
 3.39 – 34 23 x 32  
 4.34 x 5



In questo esempio il meccanismo è identico ma è sviluppato dall'altra parte della damiera.

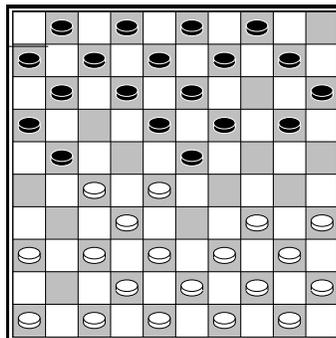
1.30 – 24 19 x 30  
 2.39 – 33 30 x 28  
 3.38 – 32 23 x 34  
 4.32 x 1

Metti tutti i pezzi sulla damiera e gioca le seguenti mosse:

1.32 – 28 19 – 23  
 2.28 x 19 14 x 23  
 3.37 – 32 10 – 14  
 4.41 – 37 14 – 19  
 5.33 – 28

In questo momento la mossa 5 – 10 è proibita a causa del Tiro di Harlem di cui abbiamo parlato nel capitolo 4. Il nero dovrebbe dare il cambio 17 – 22 28 x 17 11 x 22. Il nero gioca invece:

5.... 17 – 21  
 6.31 – 27 5 – 10?



Il bianco può eseguire un Tiro dell'arco. La pedina in <18> viene trasportata in <29>. Alla mossa successiva la cattura 23 x 32 dà al bianco una mossa libera.

7.27 – 22! 18 x 27  
 8.38 – 33 27 x 29  
 9.37 – 31!

Questo è il modo migliore per utilizzare la mossa libera. Ora il pezzo in <32> viene immediatamente attaccato dalla dama in <5>.

9... 23 x 32 10.34 x 5

Quando si va a dama così presto nella partita, è sempre consigliato nascondere la dama dietro ad altri vostri pezzi, così non può essere catturata facilmente. Solo dopo che la posizione dell'avversario si è indebolita, si può mettere la dama in gioco per fare qualche combinazione o attaccare dei pezzi.

Vediamo un'altra variante, se il nero gioca:

6... 21 – 26

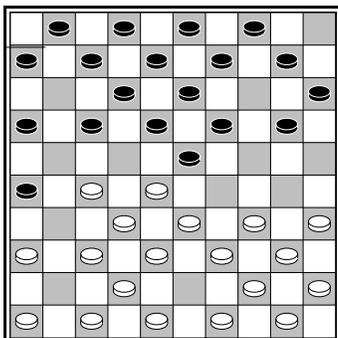
Il bianco cerca di intrappolare il nero di nuovo giocando:

7.38 – 33

Dopo questo il nero non può giocare 5 – 10 di nuovo. Riesci a individuare il Tiro dell'arco?

7... 11 – 17

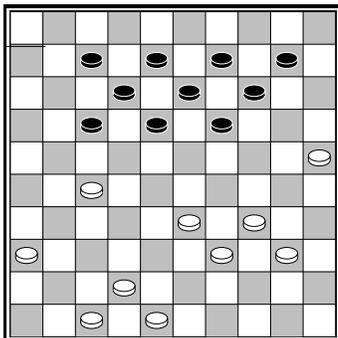
8.43 - 38 5 - 10?



Il bianco può fare un tiro a dama anche se non è vincente. Il nero ha una scelta alla seconda mossa della combinazione, ma in ogni caso il bianco finirà in <5>.

9.27 - 22 18 x 27  
 10.32 x 21 23 x 43  
 11.49 x 38 16 x 27  
 12.38 - 32 27 x 29  
 13.34 x 5

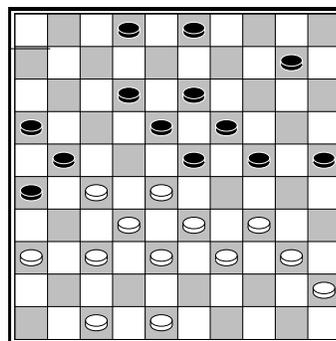
La dama viene catturata con 13... 13 - 19!  
 14.5 x 11 6 x 17 a pari pezzi.



L'arco in questa posizione è più grande, il pezzo in <18> arriva fino in <29>.

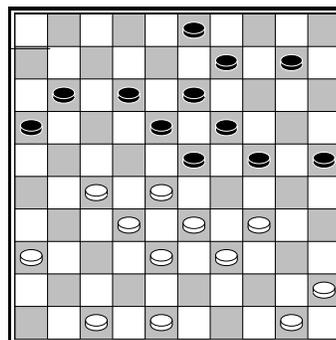
1.25 - 20! 14 x 25  
 2.27 - 22 17 x 28  
 3.33 x 22 18 x 27  
 4.36 - 31 27 x 36  
 5.47 - 41 36 x 38  
 6.39 - 33 38 x 29  
 5.34 x 1

Questo è un tiro molto difficile, ma molto bello. La pedina in <18> è trasportata in <29> in un modo particolare. Il nero va a dama in <47> mentre uno dei suoi pezzi è intrappolato in <43>. Dopo questo tiro a dama la dama bianca può catturare altri pezzi.



1.27 - 22 18 x 27  
 2.36 - 31 27 x 36  
 3.47 - 41 36 x 47  
 4.37 - 31 26 x 37  
 5.32 x 41 23 x 43  
 6.41 - 37 47 x 29  
 7.34 x 5 43 x 34  
 8.40 x 20 15 x 14  
 9.5 x 26

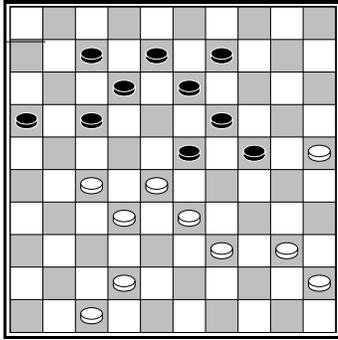
Questo è il tiro denominato "Grand Prix". Di seguito un altro esempio:



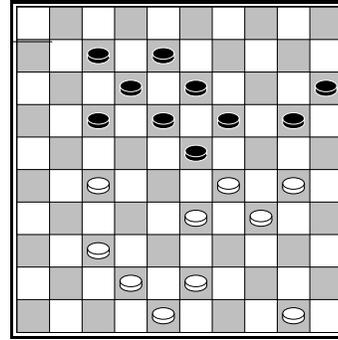
Tiro Grand Prix

Il bianco guadagna due mosse libere che gli permettono di costruire la formazione olimpica. Il pezzo intrappolato in <43>, entrerà in gioco solo nella seconda parte del tiro, infliggendo ulteriori danni alla posizione del nero.

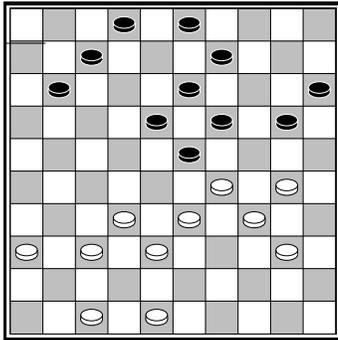
1.27 - 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 23 x 43  
 3.45 - 40 16 x 27  
 4.36 - 31 27 x 36  
 5.47 - 41 36 x 47  
 6.50 - 45 47 x 29  
 7.34 x 5 43 x 34  
 8.40 x 20 25 x 14  
 9.5 x 16



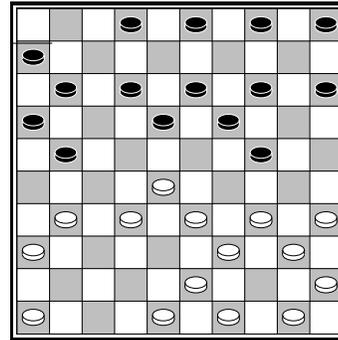
C 9.1



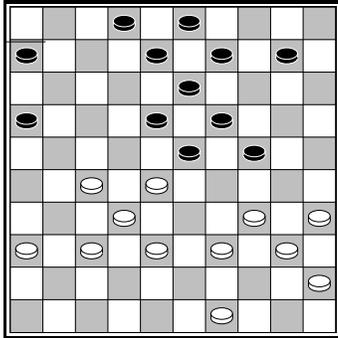
C 9.5



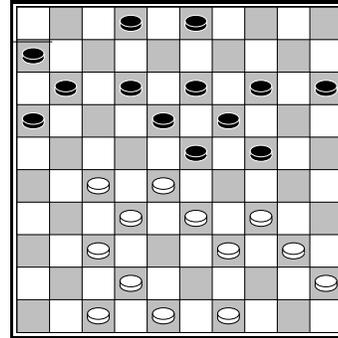
C 9.2



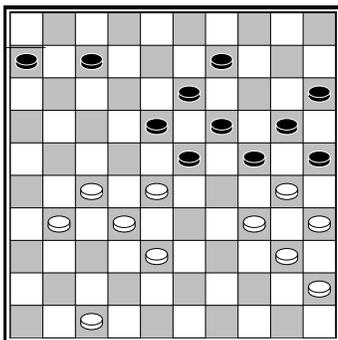
C 9.6



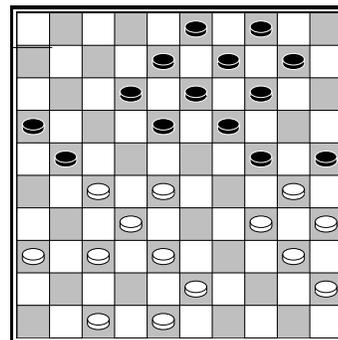
C 9.3



C 9.7



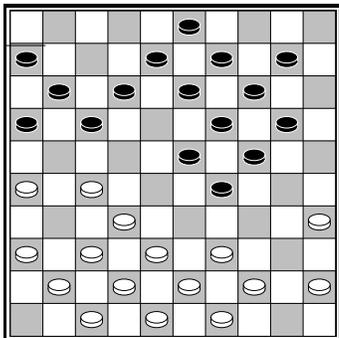
C 9.4



C 9.8

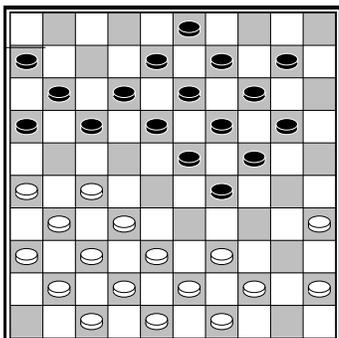
## 10. Coup Napoleon

Una leggenda dice che il famoso imperatore Napoleone amava giocare a dama con gli ufficiali ed i generali.



Una storia racconta che Napoleone una volta aveva raggiunto questa posizione contro uno dei suoi generali. Napoleone ha eseguito la seguente devastante combinazione:

1.27 – 22! 17 x 28  
 2.37 – 31 28 x 46  
 3.38 – 32 46 x 28  
 4.35 – 30 24 x 35  
 5.26 – 21 16 x 27  
 6.31 x 4



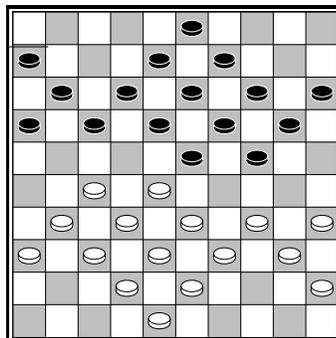
Se si aggiunge un pezzo nero in <18> e un pezzo bianco in <31>, la combinazione è ancora possibile:

1.27 - 22 18 x 27

Dopo 1... 17 x 28 l'obiettivo del bianco di portare un pezzo in <28> è immediatamente raggiunto. Il bianco continua semplicemente con 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4.

2.31 x 22 17 x 28

Ora la combinazione continua nello stesso modo dell'esempio precedente: 37 – 31 28 x 46 38 – 32 46 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4 +.



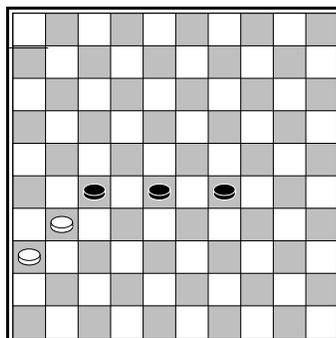
In questa posizione due giocatori che hanno la disposizione dei pezzi identica. Tale posizione è chiamata simmetrica.

Il nero commette un errore:

1... 24 – 29?  
 2.33 x 24 20 x 29

La casella 29 viene chiamata "cimitero", perché può essere pericoloso occupare tale casella, anche se a volte può essere anche molto forte! In questo caso il bianco può eseguire un piccolo Coup Napoleon, guadagnando un pezzo.

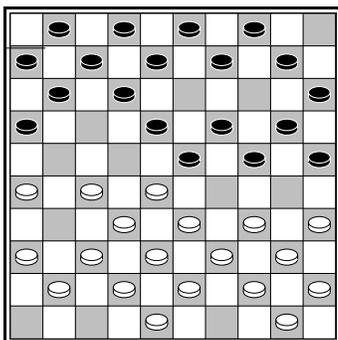
3.28 – 22! 17 x 28  
 4.27 – 21 16 x 27  
 5.31 x 24 19 x 30  
 6.34 x 25



Come avrete capito nel Coup Napoleon la cattura si esegue prendendo nell'ordine prima in avanti, poi indietro e da qui in poi ancora in avanti. Vediamo una partita in cui il nero ha vinto eseguendo un Coup Napoleon in apertura.

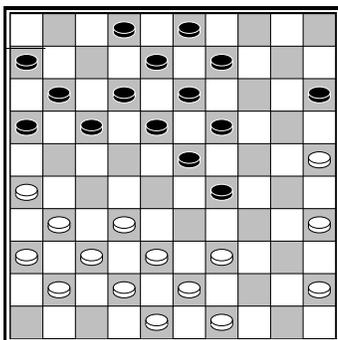
### Rabatel – Drost

1.32 - 28 20 - 25  
 2.38 - 32 14 - 20  
 3.31 - 27 17 - 21  
 4.43 - 38 21 - 26  
 5.37 - 31 26 x 37  
 6.42 x 31 10 - 14  
 7.47 - 42 5 - 10  
 8.41 - 37 20 - 24  
 9.46 - 41 18 - 23  
 10.49 - 43 14 - 20  
 11.31 - 26 13 - 18



Il bianco deve fare attenzione. Entrambe le mosse 37 – 31 e 36 – 31 vengono punite da un tiro. Con 12. 37 – 31 il nero fa il Tiro dell’arco 24 – 29 12.33 x 22 12 – 17 13.28 x 19 17 x 46 +. Il bianco gioca quindi 36 – 31? ma il nero esegue un bellissimo Coup Napoleon.

12.36 – 31 24 – 29!  
 13.33 x 22 23 – 29  
 14.34 x 23 16 – 21  
 15.27 x 16 25 – 30  
 16.35 x 24 20 x 47

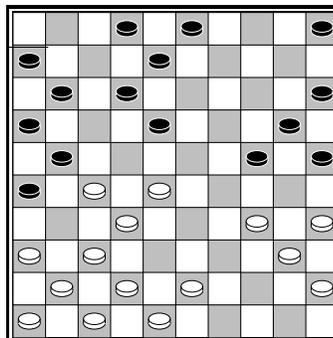


Il bianco forza un Coup Napoleon.

1.39 – 33! 19 – 24

Dopo 1... 29 – 34 2.33 – 29 la pedina in <34> viene persa.

2.33 – 28! 13 – 19  
 3.28 – 22! 18 x 27  
 4.31 x 22 17 x 28  
 5.37 – 31 28 x 46  
 6.38 – 32 46 x 28  
 7.35 - 30 24 x 35  
 8.26 – 21 16 x 27  
 9.31 x 4



Nella partita Hisard – Chiland (Yalta 1961) il bianco ha giocato una mossa apparentemente debole.

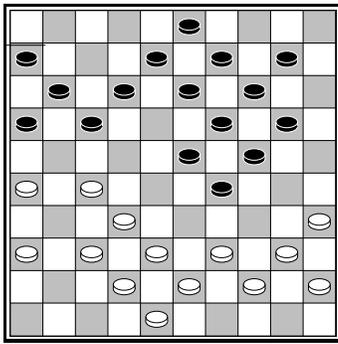
1.28 – 22?

Il nero ha risposto 1... 5 – 10 2.22 x 13 8 x 19 dopodiché 3.32 – 28! 21 x 23 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7. Su 1... 8 – 13 il bianco potrebbe giocare 2.32 – 28 21 x 23 3.42 – 38 18 x 27 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 16-21 6.7 x 16 dopo la quale il nero è in difficoltà.

Comunque il nero avrebbe potuto eseguire una combinazione fantastica, che è stata mostrata nel dopo partita dal leggendario Grande Maestro Baba Sy dal Senegal.

1... 3 – 9!!  
 2.22 x 4 26 – 31  
 3.37 x 17 11 x 31  
 4.36 x 27 12 – 18  
 5.4 x 22 16 – 21  
 6.27 x 16 24 – 29  
 7.34 x 23 25 – 30  
 8.35 x 24 20 x 49





# Soluzioni lezioni 1- 10

## Lezione 1: Notazione

**Esercizio 1.1** 33 x 31

**Esercizio 1.2** Il bianco può eseguire la combinazione in due modi:

- 1) 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 21  
16 x 27 31 x 22 B+2
- 2) 28 – 23 19 x 28 29 – 24 20 x 29 34 x 21  
16 x 27 31 x 33 B+2

**Esercizio 1.3:** Il nero ha giocato 24 – 29.  
37 – 31! 26 x 19 34 x 1

**Esercizio 1.4** 35 – 30 3 - 9 33 – 29 9 – 14 30 – 24

**Esercizio 1.5** 38 - 33

**Esercizio 1.6** 4 – 27 28 – 33 27 – 43 16 – 21 43  
x 16 33 – 39 16 – 49

**Esercizio 1.7** 26 – 21 17 x 28 43 x 3

## Lezione 2: Combinazioni

**Esercizio 2.1:** 38 – 33 28 x 39 29 – 23 18 x 29  
30 – 24 29 x 20 40 – 34 39 x 30 35 x 2

**Esercizio 2.2:** 27 – 21 16 x 29 34 x 5

**Esercizio 2.3** 38 – 33 35 x 44 33 x 31 44 x 33  
31 – 27 32 x 21 43 – 38 33 x 42 41 – 37 42 x 31  
36 x 18

**Esercizio 2.4** 29 – 24 19 x 28 42 x 4

**C 2.1** 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 38 – 32  
37 x 28 39 - 33 28 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 11

**C 2.2** 30 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 39 38 – 33  
39 x 28 32 x 14

**C 2.3** 27 – 21 16 x 27 28 – 22 27 x 18 29 – 23  
18 x 29 33 x 2

**C 2.4** 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2

**C 2.5** 29 – 23 19 x 28 21 x 5

**C 2.6** 39 – 34 33 x 22 34 – 29 24 x 33 45 – 40  
35 x 44 50 x 8

**C 2.7** 49 – 43 35 x 44 43 – 39 44 x 33 41 – 37  
31 x 42 47 x 27

**C 2.8** 22 – 18 13 x 22 32 – 28 22 x 31 36 x 29

## Lezione 3: Coup Phlippe

**Esercizio 3.1:** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27  
33 – 29 24 x 33 38 x 16

**Esercizio 3.2** Il bianco spera in 7 – 11? 27 – 22!  
18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.

**C 3.1** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24  
x 33 38 x 16

**C 3.2:** 27 – 21 17 x 26 28 – 22 18 x 27 32 x 21  
26 x 17 33 – 29 24 x 33 38 x 16

**C 3.3** 27 – 22 18 x 38 42 x 33 23 x 32 33 – 28  
37 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 7

**C 3.4** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30  
24 x 33 38 x 20

**C 3.5** 33 – 28 22 x 44 27 – 22 18 x 27 32 x 21  
16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16 guadagnando il  
pezzo in <27>.

**C 3.6** 27 – 22 17 x 28 33 x 22 18 x 27 32 x 21  
16 x 27 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 33 38 x 16  
guadagnando il pezzo in <27>.

**C 3.7** 26 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22  
18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

**C 3.8** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30  
24 x 44 33 x 24 19 x 30 25 x 34 44 x 33 38 x 16

## Lezione 4: Tiro Harlem

**C 4.1** 28 -22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23  
x 34 32 x 5

**C 4.2** 28 – 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 18  
13 x 31 32 x 25

**C 4.3** 29 - 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1

**C 4.4** 25 – 20 14 x 25 28 – 22 17 x 28 34 – 29  
24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

**C 4.5** 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 33 – 29  
23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

**C 4.6** 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 25 – 20  
15x 24 44 – 40 35 x 44 49 x 20 14 x 25 28 – 22  
18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

**C 4.7** 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 44 34 – 29  
23 x 34 33 – 29 34 x 23 28 – 22 17 x 28 43 – 39  
44 x 33 38 x 7 2 x 11 32 x 5

**C 4.8** 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 27 x 18  
12 x 23 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30  
35 x 24 28 – 22 17 x 28 32 x 5

### **Lezione 5: Coup Royal**

**C 5.1** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28  
23 x 34 40 x 7

**C 5.2** 26 – 21 17 x 26 27 – 22 18 x 27 32 x 21  
23 x 34 44 – 40 26 x 17 40 x 7

**C 5.3** 35 – 30 24 x 35 34 – 30 35 x 24 27 – 22  
18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 16 x 27 40 x 7

**C 5.4** 27 – 21 16 x 27 31 x 22 18 x 27 32 x 21  
23 x 34 40 x 16

**C 5.5** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 41 – 37  
16 x 27 37 – 32 27 x 38 42 x 33 29 x 38 40 x 7

**C 5.6** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 20  
25 x 14 33 – 28 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32  
28 x 37 42 x 2

**C 5.7** 27 – 22 18 x 27 23 x 34 37 – 32 16 x 38  
35 – 30 34 x 25 48 – 43 38 x 40 45 x 1

**C 5.8** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 7 1 x  
12 45 – 40 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 17 x  
39 40 – 34 39 x 30 35 x 2

### **Lezione 6: Tiro Kung Fu**

**C 6.1** 33 – 29 24 x 33 34 – 29 23 x 43 28 x 48  
17 x 28 32 x 1

**C 6.2** 22 – 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 32 x 41  
23 x 32 38 x 16

**C 6.3** 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27  
17 x 28 34 x 32

**C 6.4** 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 39 34 x 43  
25 x 34 40 x 16

**C 6.5** 35 – 30 24 x 35 34 – 29 23 x 34 39 x 30  
35 x 24 25 – 20 14 x 25 33 – 29 24 x 33 28 x 39  
17 x 28 32 x 5

**C 6.6** 29 – 23 18 x 29 37 – 31 36 x 27 25 – 20  
14 x 34 44 – 39 34 x 43 38 x 49 27 x 38 42 x 2  
(o 42 x 4)

**C 6.7** 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 40 x 29  
24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 25

**C 6.8** 33 – 28 22 x 33 37 – 31 26 x 28 38 – 32  
28 x 37 29 x 38 20 x 29 34 x 3

### **Lezione7: Tiro Ping Pong**

**C 7.1** 27 – 22 18 x 27 25 – 20 14 x 34 40 x 18  
13 x 22 28 x 6

**C 7.2** 27 – 22 x 44 – 40 x 40 x 18 13 x 22 28 x  
26

**C 7.3** 29 – 23 19 x 28 26 – 21 17 x 37 41 x 23  
18 x 29 33 x 4

**C 7.4** 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 25 – 20 14  
x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 26

**C 7.5** 42 – 38 25 x 34 38 – 33 29 x 38 32 x 43  
21 x 23 40 x 7

**C 7.6** 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 13 8  
x 30 34 x 3

**C 7.7** 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 30 – 25  
48 x 31 25 x 21 26 x 17 36 x 9

**C 7.8** 32 – 27 21 x 32 36 – 31 26 x 37 43 – 38  
32 x 43 39 x 48 30 x 28 41 x 14

### **Lezione 8: Tiro della Bomba**

**C 8.1** 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 27 – 21  
16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 5 26 x 37 36 x 47

**C 8.2** 30 – 24 20 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 12  
23 x 41 12 x 34 26 x 37 36 x 47

**C 8.3** 27 – 21

1) 16 x 27 32 x 12 23 x 34 12 x 5 26 x 37 40 x 20  
2) 26 x 37 32 x 41 23 x 34 12 x 5

**C 8.4** 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 43 12 x 23  
19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 26 x 37 48 x 39  
37 x 48 10 – 5 48 x 19 5 x 23

**C 8.5**  $35 - 30 \ 24 \times 35 \ 33 - 29 \ 23 \times 34 \ 39 \times 30$   
 $35 \times 24 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 28 - 23 \ 19 \times 37 \ 42 \times 2$

**C 8.6**  $34 - 29 \ 23 \times 34 \ 40 \times 20 \ 15 \times 24 \ 27 - 22$   
 $18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 16 \times 27 \ 37 - 31 \ 26 \times 37 \ 42 \times 11$   
 $6 \times 17 \ 28 - 23 \ 19 \times 28 \ 33 \times 11$

**C 8.7**  $35 - 30 \ 24 \times 35 \ 33 - 29 \ 23 \times 34 \ 39 \times 30$   
 $35 \times 24 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 16 \times 27 \ 28 - 23$   
 $19 \times 28 \ 37 - 32 \ 28 \times 37 \ 42 \times 2$

**C 8.8**  $34 - 29 \ 23 \times 25 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21$   
 $16 \times 27 \ 28 - 23 \ 19 \times 28 \ 33 \times 2$

**C 10.5**  $30 - 25 \ 29 \times 47 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30$   
 $24 \times 35 \ 27 - 22 \ 17 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

**C 10.6**  $39 - 34 \ 30 \times 28 \ 29 - 23 \ 18 \times 29 \ 27 \times 9 \ 3$   
 $\times 14 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$

**C 10.7**  $35 - 30 \ 24 \times 33 \ 28 \times 39 \ 17 \times 37 \ 38 - 32$   
 $37 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

**C 10.8**  $32 - 28 \ 23 \times 34 \ 25 - 20 \ 29 \times 47 \ 20 \times 7 \ 2$   
 $\times 11 \ 40 \times 20 \ 15 \times 24 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30 \ 24$   
 $\times 35 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$

### Lezione 9: Tiro dell'arco

**C 9.1**  $27 - 21 \ 16 \times 29 \ 39 - 34 \ 23 \times 32 \ 34 \times 3$

**C 9.2**  $30 - 24 \ 19 \times 28 \ 40 - 35 \ 23 \times 34 \ 32 \times 1$

**C 9.3**  $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 23 \times 43$  (o  $23 \times 41$   
con lo stesso tiro)  $49 \times 38 \ 16 \times 27 \ 38 - 32 \ 27 \times$   
 $38 \ 39 - 33 \ 38 \times 29 \ 34 \times 5$

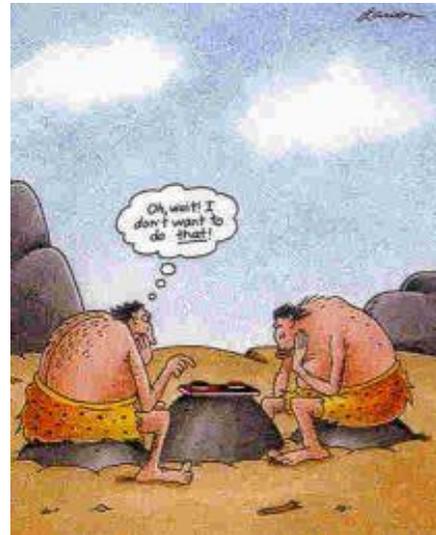
**C 9.4**  $27 - 22 \ 18 \times 36 \ 47 - 41 \ 36 \times 47 \ 38 - 33$   
 $47 \times 29 \ 32 - 27 \ 23 \times 21 \ 34 \times 3 \ 25 \times 34 \ 3 \times 30$

**C 9.5**  $30 - 24 \ 19 \times 28 \ 43 - 38 \ 23 \times 34 \ 27 - 22$   
 $18 \times 27 \ 37 - 32 \ 28 \times 37 \ 42 \times 2$

**C 9.6**  $28 - 22 \ 18 \times 29 \ 34 \times 23 \ 19 \times 28 \ 31 - 27$   
 $21 \times 32 \ 43 - 38 \ 32 \times 34 \ 40 \times 7$

**C 9.7**  $27 - 22 \ 18 \times 29 \ 37 - 31 \ 23 \times 32 \ 34 \times 23$   
 $19 \times 28 \ 42 - 38 \ 32 \times 34 \ 40 \times 7$

**C 9.8**  $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 36 - 31 \ 27 \times 36 \ 47 - 41$   
 $36 \times 47 \ 38 - 33 \ 47 \times 29 \ 34 \times 23 \ 25 \times 34 \ 40 \times 20$   
 $14 \times 25 \ 23 \times 5$



### Lezione 10: Coup Napoleon

**C 10.1**  $27 - 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31 \ 28 \times 37 \ 38 - 32$   
 $37 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

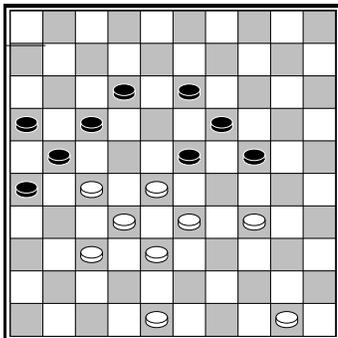
**C 10.2**  $27 - 22 \ 18 \times 29 \ 28 - 22 \ 17 \times 28 \ 35 - 30$   
 $24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

**C 10.3**  $26 - 21 \ 17 \times 26 \ 24 - 19 \ 14 \times 34 \ 33 - 29$   
 $34 \times 23 \ 25 - 20 \ 15 \times 24 \ 30 \times 6$

**C 10.4**  $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 31 \times 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31$   
 $28 \times 37 \ 38 - 32 \ 37 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21$   
 $16 \times 27 \ 31 \times 4$

## 11. Altre tipologie di tiro

Ci sono molte altre tipologie di combinazione che hanno un nome specifico. Non le mostreremo tutte, ma vi faremo vedere alcuni esempi bellissimi.

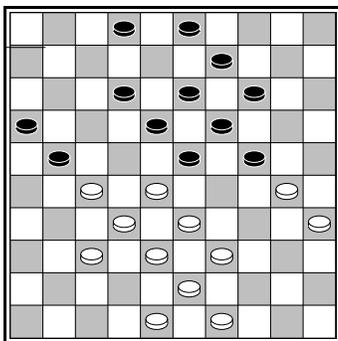


**Coup Raphael**

Questa combinazione è considerata una delle più belle da molti giocatori di dama.

1.34 – 29! 23 x 34  
 2.28 – 23 19 x 39  
 3.37 – 31 26 x 28  
 4.50 - 44 21 x 43  
 5.44 x 11 16 x 7  
 6.48 x 17

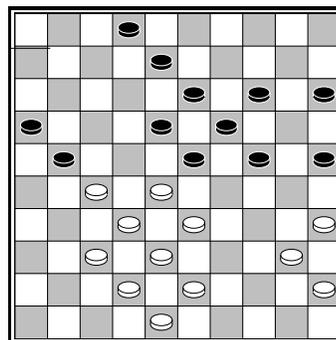
La posizione che rimane (pedina nera in <7>, pedina bianca in <17>) è vinta per opposizione. Il giocatore a cui spetta muovere perde, poiché ha un'opposizione sfavorevole.



**Tiro della Luna**

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.33 – 29 24 x 31  
 3.30 – 24 27 x 38  
 4.43 x 32 19 x 30  
 4.28 x 37

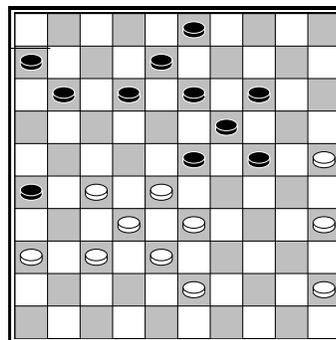
La pedina in <24> viene tolta in un modo particolare. L'ultima cattura del bianco ha la forma di una luna.



**Coup Raichenbach**

Questo tiro è simile al Coup Philippe. Il pezzo in <24> deve essere portato in <22> e viene utilizzato in seguito per la combinazione finale.

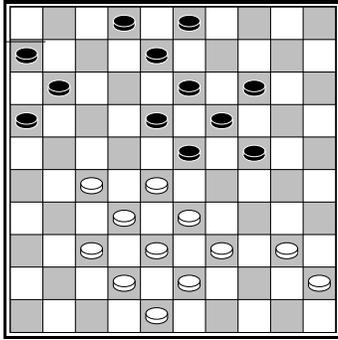
1.27 – 22! 18 x 27  
 2.33 – 29 24 x 22  
 3.35 – 30 25 x 34  
 4.40 x 20 15 x 24  
 5.32 – 28 22 x 33  
 6.38 x 20



**Coup Deslauriers**

Questa combinazione prende il nome da un ex-campione del Mondo, Marcel Deslauriers di origine canadese. La caratteristica di questo tiro è che il bianco trasporta il pezzo avversario dalla <23> alla <21> catturando all'indietro 32 x 41. Il pezzo in <24> viene portato in <31> e quello in <36> esegue il tiro:

1.37 – 31! 26 x 37  
 2.32 x 41 23 x 21  
 3.33 – 29 24 x 42  
 4.41 – 37 42 x 31  
 5.36 x 20

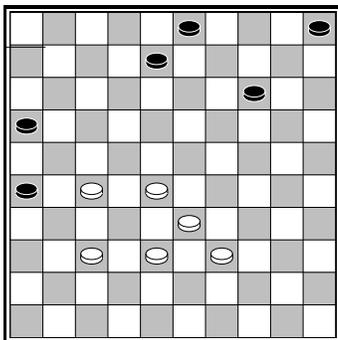


### Coup Springer

Questa combinazione prende il nome dall'ex Campione del Mondo Olandese del 1928, Benedictus Springer.

Dato che alla seconda mossa il nero deve catturare 2 pezzi, il bianco può muovere il pezzo dalla <21> alla <17>, portando in <22> una pedina nera. In seguito usa la pedina in <41> per eseguire un tiro:

1.27 – 22! 18 x 27  
 2.32 x 21 23 x 41  
 3.21 – 17 11 x 22  
 4.42 – 37 41 x 32  
 5.38 x 29



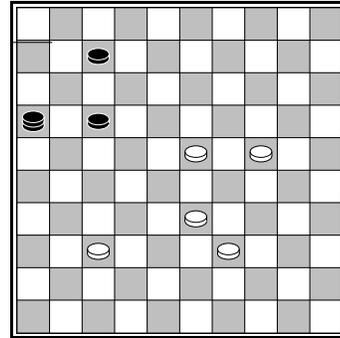
### Coup Weiss

Isidore Weiss è stato il primo campione del mondo di dama, all'inizio del 20° secolo. In quel periodo una partita di dama veniva spesso vinta a causa delle combinazioni, solos uccessivamente il gioco di posizione è diventato più importante.

1.37 – 31 26 x 37  
 2.27 – 21 16 x 27  
 3.28 – 22 27 x 18  
 4.38 – 32 37 x 28  
 5.33 x 2

Dopo che il nero cattura la dama, il bianco vince per opposizione:

5... 3 - 8 6.2 x 10  
 5 x 14 6.39 – 34



### Colpo Turco

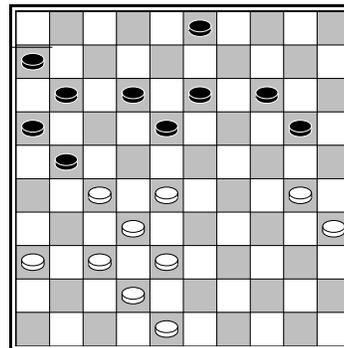
Questo è un colpo "speciale" nel quale la dama avversaria viene catturata.

1.37 – 32!!

Le caratteristiche del Colpo Turco:

- 1) La dama nera deve catturare il maggior numero di pezzi (regola della presa maggioritaria),
- 2) La dama può passare solo una volta sopra la pedina in <32> ,
- 3) Bisogna prima catturare tutti i pezzi e solo in seguito si è autorizzati a rimuoverli dalla damiera, così facendo il pezzo bianco in <33> rimane al suo posto ed esegue la cattura vincente fino in <2> .

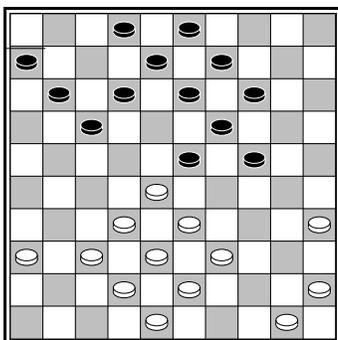
1... 16 x 28 2.33 x 2



### Semi Turco

1.30 – 24! 20 x 29  
 2.38 – 33 29 x 47  
 3.48 – 42 47 x 42  
 4.37 x 10

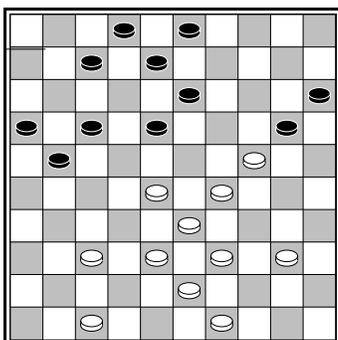
In questa posizione la seconda caratteristica non ha un ruolo, per questo la seguente combinazione è chiamata solamente colpo Semi-Turco. Dare solo tre pezzi non è mai un Colpo Turco completo.



**Tiro della Trappola**

Il pezzo in <24> viene portato in <44>, dove è intrappolato tra due pezzi bianchi. Il pezzo in <44> viene utilizzato per fare una combinazione simile al Coup Philippe.

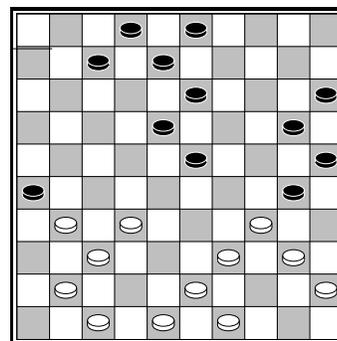
- 1.35 – 30 24 x 35
- 2.45 – 40 35 x 44
- 3.28 – 22 17 x 28
- 4.33 x 22 44 x 33
- 5.38 x 16



**Tiro della Catapulta**

La pedina in <18> viene messa tra i pezzi bianchi dopodiché viene riportata nel posto precedente consentendo al bianco di fare un tiro come se fosse una catapulta.

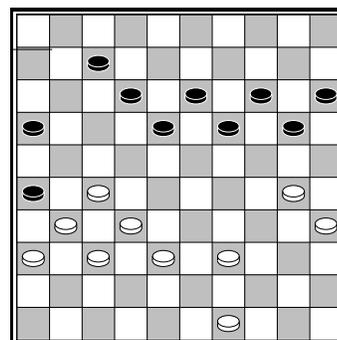
- 1.29 – 23! 18 x 29
- 2.28 – 23 29 x 18
- 3.39 – 34 20 x 29
- 4.34 x 1



**Coup Manoury**

- 1.32 – 28! 23 x 32
- 2.37 x 28 26 x 46
- 3.40 – 35 46 x 40
- 4.35 x 24 20 x 29
- 5.45 x 1

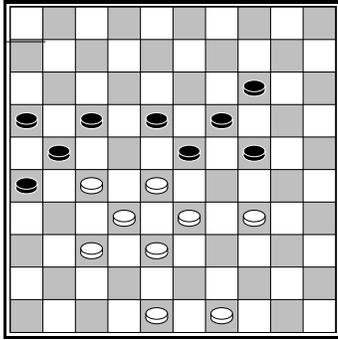
Il Coup Manoury è caratterizzato dalla cattura non immediata della dama avversaria ma prima viene presa una pedina e solo in seguito avviene la cattura della dama e degli altri pezzi.



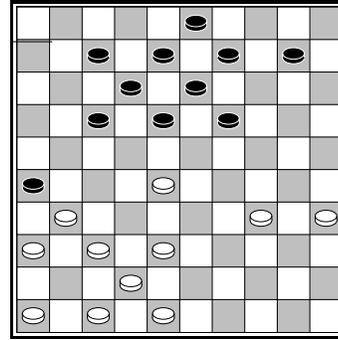
**Coup Ricou**

Dopo che il bianco porta una pedina nera in <29>, gioca 27 – 21 dando al nero una scelta, tipica del **Coup Ricou**. In ogni caso non importa dove il nero cattura, l'obiettivo è quello di portare un pezzo in <17> e in seguito trasportare il pezzo dalla <29> alla <27> per eseguire il tiro 31 x 2.

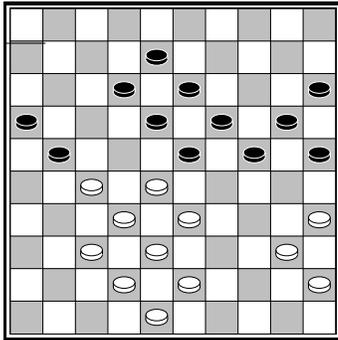
- 1.30 – 24! 19 x 30
- 2.35 x 24 20 x 29
- 3.27 – 21 16 x 27
- 4.32 x 21 26 x 17
- 5.38 – 33 29 x 38
- 6.37 – 32 38 x 27
- 7.31 x 2



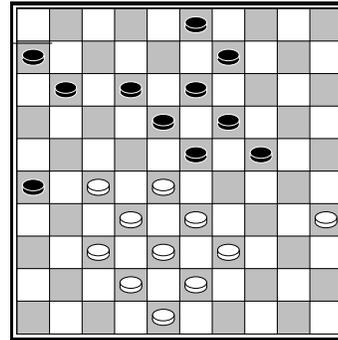
C 11.1



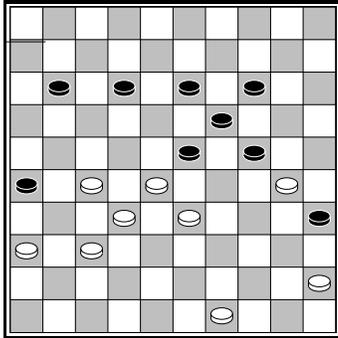
C 11.5



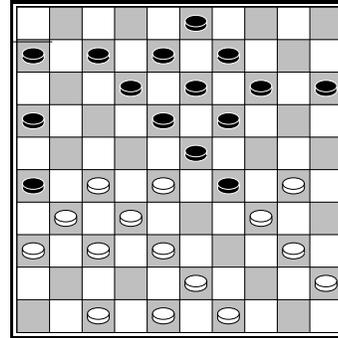
C 11.2



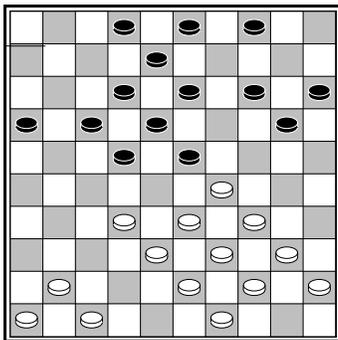
C 11.6



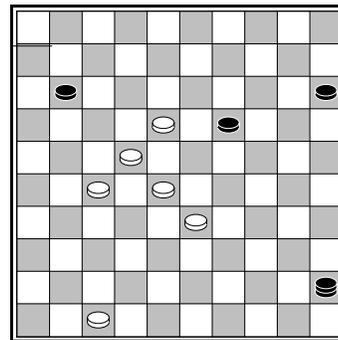
C 11.3



C 11.7



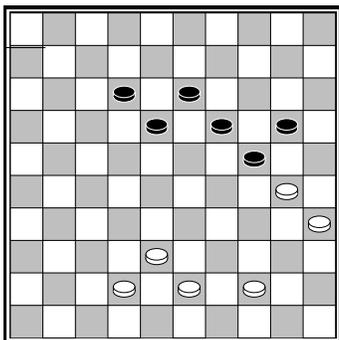
C 11.4



C 11.8

## 12. Forcing

In alcune situazioni è possibile forzare una combinazione. Viene giocata una mossa che costringe l'avversario a rispondere in un certo modo e solo dopo questa mossa forzata si può eseguire il tiro.

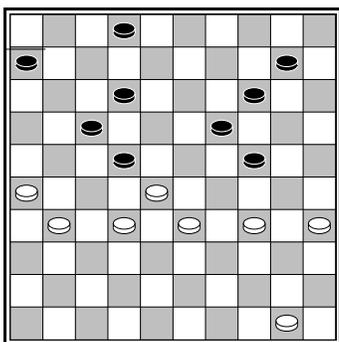


Il bianco attacca il pezzo in <20>.

**1.30 – 25!**

Adesso il nero può solo difendere il pezzo attaccato facendo un cambio con 18 – 23 25 x 14 19 x 10. Dopo questo il bianco può eseguire un Coup Philippe.

**1... 18 – 23  
2.25 x 14 19 x 10  
3.35 – 30! 24 x 35  
4.44 – 40 35 x 44  
5.43 – 39 44 x 33  
6.38 x 7**

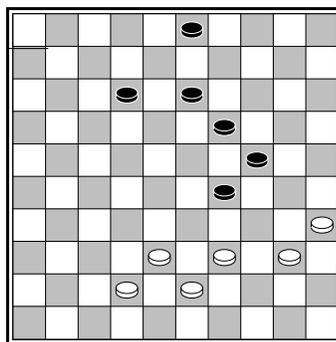


Il bianco inizia con una che forza l'avversario: attacca con 34 – 29, costringendo il nero a giocare 14 – 20.

**1.34 – 29! 14 – 20  
2.26 – 21! 17 x 37  
3.28 x 8 37 x 39**

Il bianco ha due mosse libere. Non va a dama ma sfrutta queste due mosse per eseguire un'altra combinazione:

**4.50 – 45 2 x 13  
5.45 – 40 24 x 33  
6.40 – 34 39 x 30  
7.35 x 2**

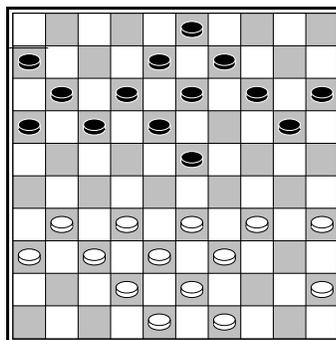


In questo esempio il bianco forza due mosse del nero prima di eseguire un tiro Kung Fu.

**1.39 – 34! 19 – 23\*  
2.34 – 30 13 – 19\***

Il simbolo \* significa che una mossa è forzata.

**3.40 – 34! 29 x 40  
4.35 x 44 24 x 35  
5.44 – 40 35 x 44  
6.43 – 39 44 x 33  
7.38 x 7**

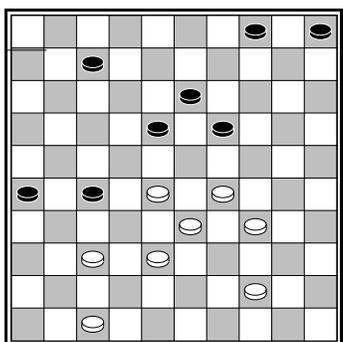


A volte l'avversario può rispondere in diversi modi ma perderà sempre.

In questo caso il nero non ha nessuna mossa buona dopo:

**1.33 – 28!!**

Esamina questa posizione per capire il perché!



Il bianco sfrutta i buchi nella posizione del nero.

**1.44 – 39!**

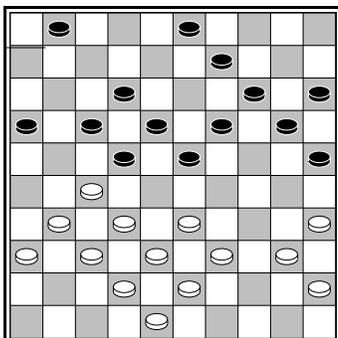
Minaccia 28 – 23 19 x 28 33 x 31 B+1.

**1... 27 – 31**  
**2.37 – 32! 7- 12**

Il bianco minaccia 28 – 22 18 x 27 32 x 21 29 – 23 19 x 28 33 x 2.

2... 7 – 11 non è possibile a causa di 32 – 27 31 x 22 28 x 6. Dopo 7 – 12 il bianco comunque riuscirà a sfondare.

**3.28 – 22 18 x 27**  
**4.32 x 21 26 x 17**  
**5.29 – 23 19 x 28**  
**6.33 x 11**

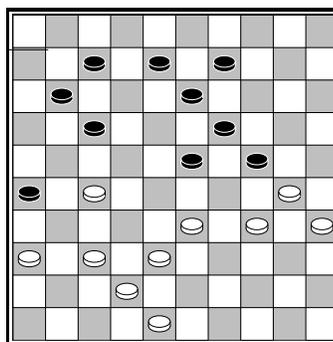


**1.31 – 26! 22 x 31**  
**2.36 x 27**

Il bianco minaccia 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 4 mentre 2... 9 – 13 viene punita dal Coup Philippe 3.27 – 22 17 x 28 4.33 x 22 18 x 27 5.35 – 30 25 x 34 6.40 x 9.

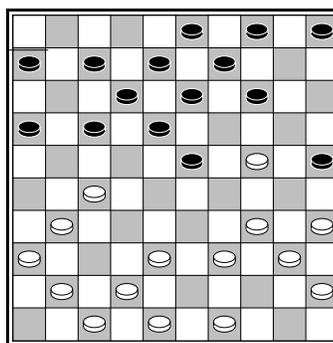
Allora il nero è forzato a giocare 17 – 22 dopodiché il bianco esegue un bellissimo Tiro della Trappola.

**2... 17 – 22**  
**3.35 – 30 25 x 34**  
**4.39 x 30 22 x 31**  
**5.30 – 24 19 x 30**  
**6.40 – 34 30 x 28**  
**7.26 – 21 16 x 27**  
**8.37 x 26 28 x 37**  
**9.42 x 4**



Il bianco riesce a rimuovere il pezzo in <13> e esegue un tiro utilizzando la dama avversaria.

**1.27 – 21 8 – 12**  
**2.33 – 29 24 x 33**  
**3.38 x 18 13 x 22**  
**4.37 – 31 26 x 37**  
**5.42 x 31 17 x 37**  
**6.48 – 42 37 x 48**  
**7.30 – 25 48 x 30**  
**8.35 x 4**

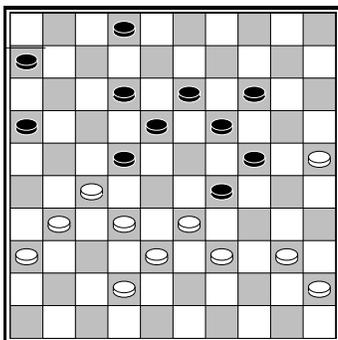


Il bianco costringe il suo avversario a giocare 14 – 19 dopodiché il pezzo in <19> viene portato in <28> permettendo al bianco di eseguire il tiro con 27 – 22.

**1.49 – 43! 14 – 19**

Il nero deve fermare la minaccia 24 – 19 13 x 24  
34 – 30.

2.39 – 33 19 x 28  
3.27 – 22 18 x 27  
4.31 x 2



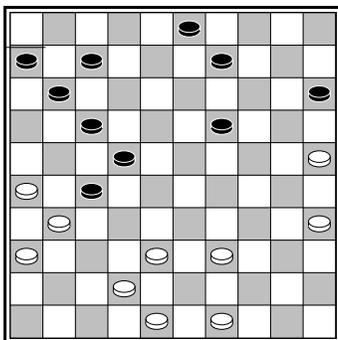
Il bianco forza una vittoria in un modo sorprendente.

1.32 – 28!! 2 – 8

Altre mosse non aiutano neanche:

1... 12 – 17 2.28 – 23 19 x 28 3.39 – 34 28 x 30  
4.25 x 21 B+1  
1.... 18 – 23 2.27 x 20 23 x34 3.42 – 38! 24 x 15  
4.33 x 13 +

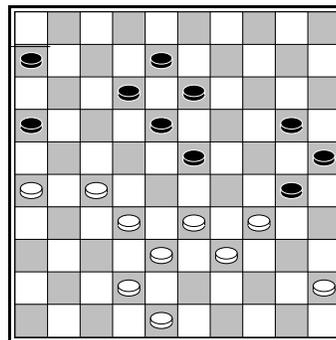
2.28 x 17 12 x 34  
3.42 – 37! 29 x 38  
4.40 x 9 13 x 4  
5.37 – 32 38 x 27  
6.31 x 2



La posizione del nero ha alcuni punti deboli. Ci sono degli spazi vuoti in <12 e 13>. Il bianco può forzare un tiro a dama attaccando la pedina in <27>.

1.42 – 37! 7 – 12  
2.37 – 32 11 – 16  
3.32 x 21 16 x 27  
4.26 – 21 17 x 37

5.48 – 42 37 x 48  
6.39 – 34 48 x 30  
7.35 x 4



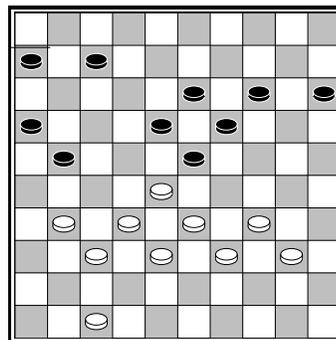
1.33 – 29!

A causa della minaccia 27 – 22 il nero è forzato a rispondere con un sacrificio apparentemente forte.

1.... 23 – 28  
2.32 x 23 30 – 35

Il nero pensava di essere messo bene a causa della minaccia 20 – 24 ma il bianco lo ha sorpreso di nuovo:

3.34 – 30! 25 x 21  
4.26 x 17 12 x 21  
5.23 x 3

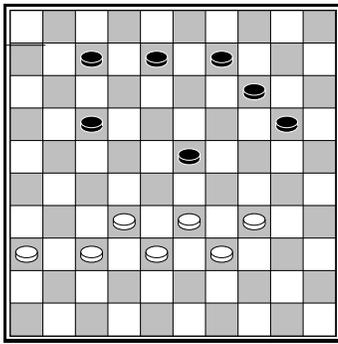


A prima vista sembra una sciocchezza, invece la prossima mossa del bianco forza un tiro vincente.

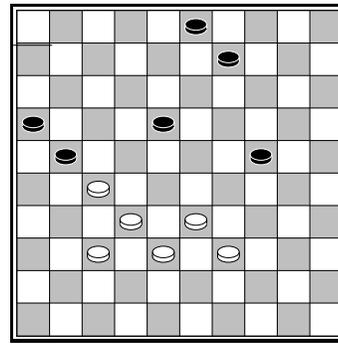
1.31 – 26!! 21 – 27

1... 18 – 22 verrebbe replicata da 2.26 x 17  
22 x 11 3.33 – 29! 13 – 18 4.29 – 24 19 x 30  
5.28 x 10 15 x 4 6.34 x 25 B+1.

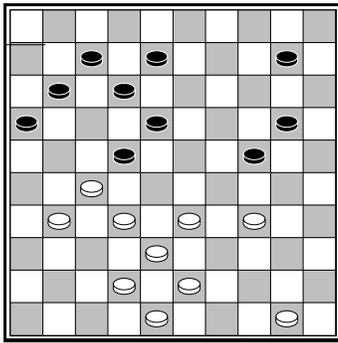
2.32 x 21 23 x 43  
3.39 x 48 16 x 27  
4.37 – 32 27 x 29  
5.34 x 1



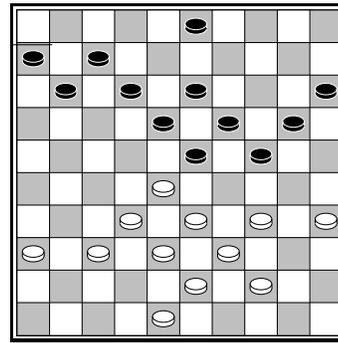
F 12.1



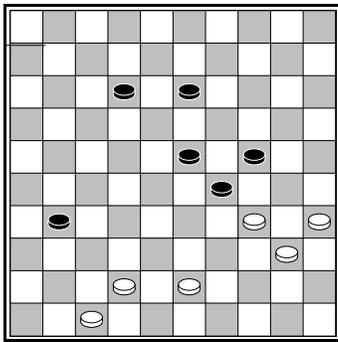
F 12.5



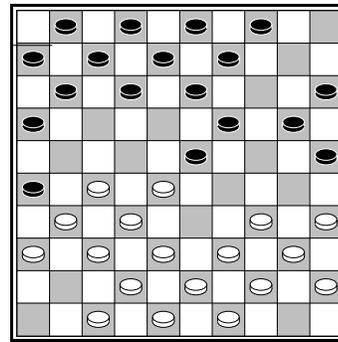
F 12.2



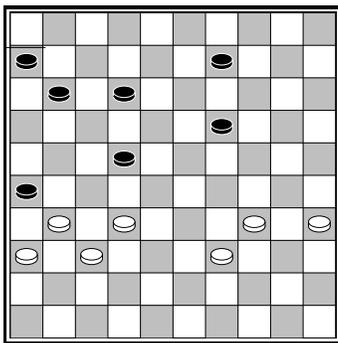
F 12.6



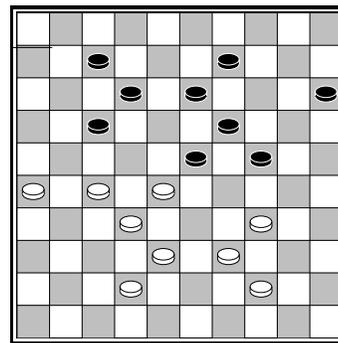
F 12.3



F 12.7

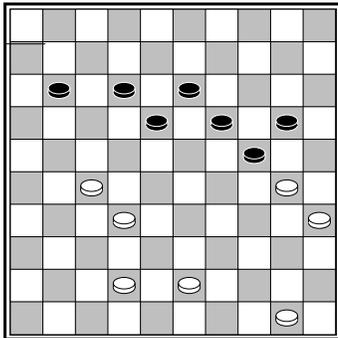


F 12.4



F 12.8

### 13. Mossa libera

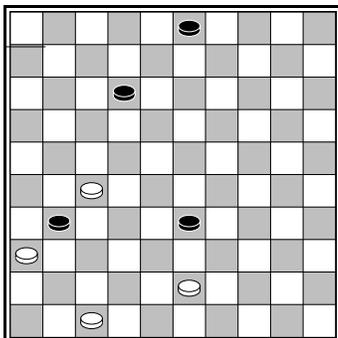


Nel primo esempio del precedente capitolo il bianco ha attaccato un pezzo, devi sapere che attaccare un pezzo dà al tuo avversario una mossa libera, pertanto è piuttosto pericoloso attaccare i pezzi. Se il bianco in questa posizione attacca con 30 – 25, il nero non è forzato a giocare 18 – 23. Il nero può sfruttare la sua mossa libera per eseguire un Coup Weiss.

1.30 – 25? 19 – 23!  
 2.25 x 14 24 – 30  
 3.35 x 24 23 – 29  
 4.24 x 33 13 – 19  
 5.14 x 23 18 x 47

Se il nero prende con 5... 18 x 49? la dama viene catturata con 50 – 44 49 x 40 35 x 44 B+1. Tornando alla posizione nel diagramma: Se il bianco non può giocare 30 – 25, che dovrebbe fare per difendersi dalla minaccia di attacco del nero con 20 – 25?

Il bianco può giocare 1.50 – 44 per poter fare un cambio dopo 20 - 25 giocando 2.44 – 39 25 x 34 3.39 x 30.



Il nero ha appena attaccato il pezzo in <27>. Il bianco ora ha un piano: il pezzo in <31> verrà trasportato in <22>, portando poi il pezzo <33> in <31> si effettuerà la combinazione.

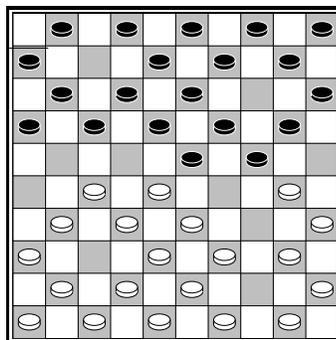
1.47 – 41! 31 x 22  
 2.43 – 38 33 x 42  
 3.41 – 37 42 x 31  
 4.36 x 7

Mettiamo tutte le pedine sulla damiera e giochiamo:

1.33 – 28 18 – 23  
 2.39 – 33 12 – 18  
 3.44 – 39 7 – 12  
 4.31 – 27 20 – 24

Questa è l'Apertura Olandese molto popolare qualche anno fa e ancora utilizzata in tante partite! Il bianco possiede le caselle forti 27 e 28, mentre il nero occupa le caselle 23 e 24, questa viene chiamata **struttura classica**. La posizione ora è simmetrica.

5.37 – 31 14 – 20  
 6.34 – 30



Il nero ora può giocare 20 – 25. Il bianco non può sfruttare la mossa libera che possiede. Una probabile continuazione dopo 20 – 25 è: 7.41 – 37 25 x 34 8.40 x 20 15 x 24.

Le cose cambiano dopo:

6... 17 – 21

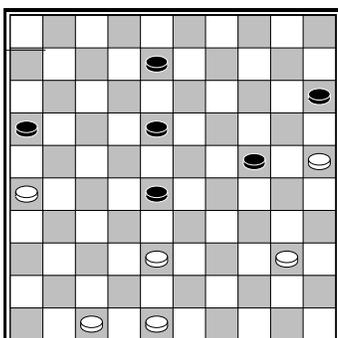
Ora il bianco deve resistere alla tentazione di attaccare con 31 – 26?

7.31 – 26? 24 – 29!!

Il nero utilizza la mossa libera per guadagnare un pezzo. Per esempio: 8.26 x 17 11 x 31 9.36 x 27 29 - 34! 10.40 x 29 23 x 25 N+1.

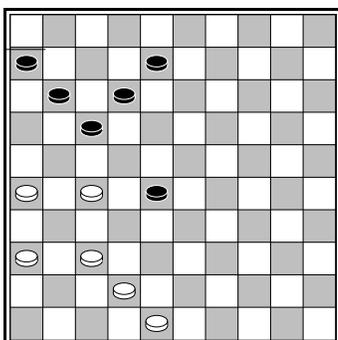
Dopo 7.41 - 37 è il nero che deve fare attenzione. Dopo 20 – 25 il bianco guadagna un pezzo con 27 – 22!

☀ **Attaccare un pezzo può essere pericoloso perché l'avversario ottiene una mossa libera!**



In questa composizione (Scheijen) il bianco forza una vittoria creando una mossa libera.

1.25 - 20! 24 - 30  
 2.38 - 32! 28 x 37  
 3.26 - 21 15 x 24  
 4.47 - 42 16 x 27  
 5.42 x 2 30 - 35  
 6.2 x 30 35 x 44  
 7.30 - 39 44 x 33  
 8.48 - 43



In questa composizione H. van Meggelen mostra un modo carino di utilizzare una mossa libera.

1.27 - 22! 28 - 33  
 2.26 - 21!

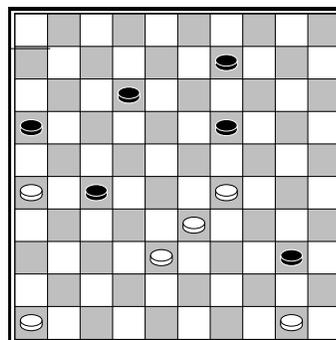
La pedina 21 o 22 verrà sacrificata in <17>. 2... 17 x 26 è la risposta migliore.

2... 17 x 26  
 3.22 - 17 ad lib.  
 4.42 - 38 33 x 31  
 5.36 x 7 6 - 11  
 6.7 x 16 26 - 31  
 7.48 - 42 31 - 36

8.42 - 37 8 - 12  
 9.16 - 11 12 - 18  
 10.11 - 7 18 - 22

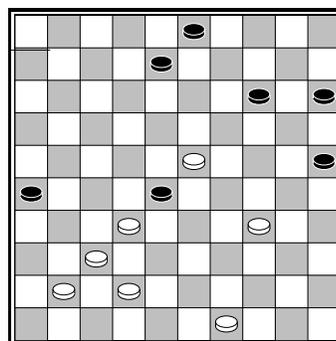
Il bianco deve fare attenzione: dopo 11.7 - 2? 22 - 28 è pari.

11.37 - 31! 36 x 27  
 12.7 - 2 27 - 32  
 13.2 - 11 22 - 27  
 14.11 - 16



In questa composizione il bianco (D. v.d. Berg) crea una mossa libera per poter eseguire un tiro.

1.26 - 21! 27 - 31  
 2.33 - 28 16 x 27  
 3.50 - 44 40 x 49  
 4.29 - 23 49 x 32  
 5.23 x 3 32 x 5  
 6.3 x 37 5 x 41  
 7.46 x 37

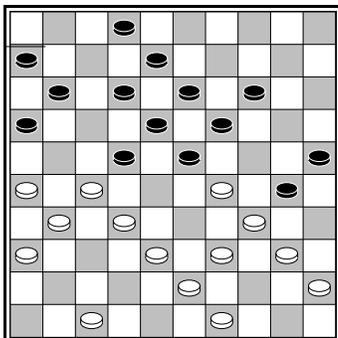


Il bianco crea 3 mosse libere e le utilizza per fare un tiro, spostandosi dalla <49> alla <35>.

1.37 - 31!!

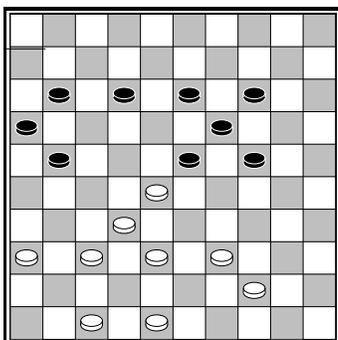
Non ha importanza con quale delle 4 catture il nero decide di iniziare. In ogni caso andrà a dama in <46> e <48>, dopodiché le dame finiranno per forza in <19> e <30> e saranno un buon pasto per il "marciante" pezzo in <49>.

- 1... 26 x 48
- 2.49 – 44 28 x 46
- 3.44 – 40 46 x 19
- 4.40 – 35 48 x 30
- 5.35 x 2



Il bianco crea una mossa libera ed esegue un bel tiro. Il bianco costringe il pezzo nero in <30> ad attaccare i pezzi bianchi.

- 1.29 – 24! 30 – 35
- 2.34 – 30!! 35 x 42
- 3.47 x 38 25 x 34
- 4.27 – 21! 16 x 27
- 5.32 x 21 19 x 30
- 6.21 – 17 12 x 21
- 7.26 x 10



Il nero ha appena giocato 17 – 21 minacciando 21 – 27.

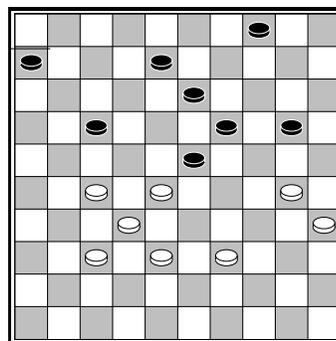
- 1.36 – 31 21 – 27?

Dopo 2.31 x 22 12 – 18 il bianco perde.

- 2.32 x 21! 23 x 34

Il bianco può sfruttare la mossa libera per eseguire un Coup Royal, perché il nero deve applicare la regola della cattura maggioritaria.

- 3.44 – 40 16 x 36
- 4.40 x 16



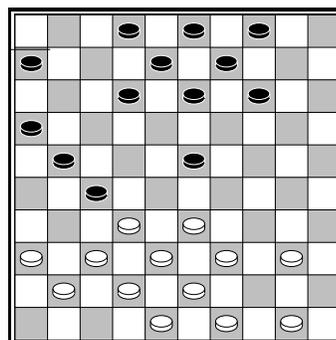
In questa posizione il bianco ha fatto un sacrificio sperando di ottenere vantaggio, ma il suo avversario ha ottenuto una mossa libera.

- 1.30- 24? 20 x 29
- 2.39 – 33 29 – 34
- 3.33 – 29

Dopo 3... 13 – 18? 4.29 x 40 il nero potrebbe trovarsi in difficoltà. Se 3... 34 – 39 4.29 x 9 4 x 13 5.28 – 22 etc. potrebbe finire pari.

Il nero ha invece la possibilità di eseguire un tiro vincente!

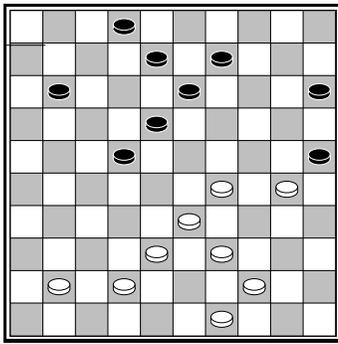
- 3.... 4 – 9!
- 4.29 x 40 17 – 22!
- 5.27 x 29 19 – 23
- 6.28 x 19 13 x 31



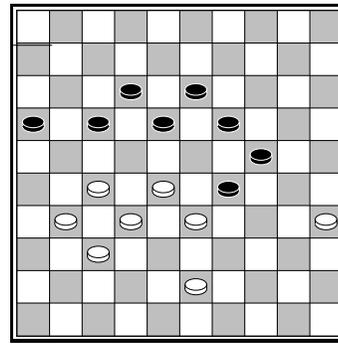
In questa partita il bianco ha giocato una mossa istintiva dando al suo avversario una mossa libera. Il nero utilizza l'idea di effettuare un tiro con la mangiate 6 x 46. Ha solo bisogno di portare un pezzo in <11>. Come può fare?

- 1.37 – 31? 2 – 7!
- 2.31 x 22 23 – 29
- 3.33 x 24 13 – 19
- 4.24 x 11 6 x 46

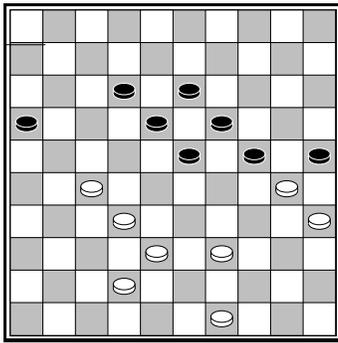
Negli esercizi 13. 7 - 13. 8 l'esercizio è indicato come F, quindi devi forzare la vittoria.



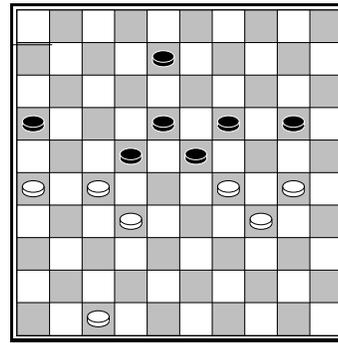
C 13.1



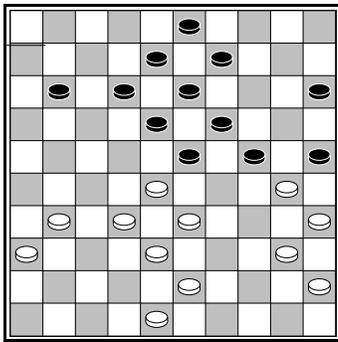
C 13.5



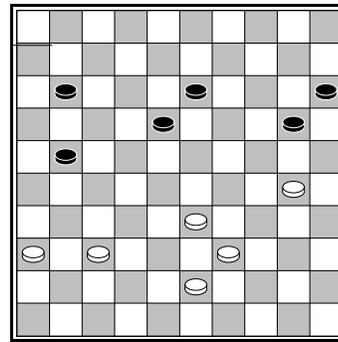
C 13.2



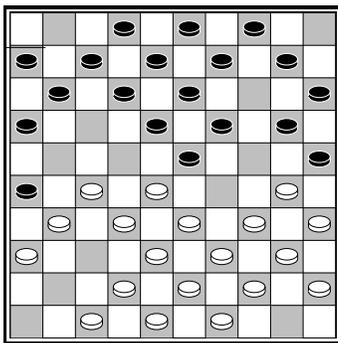
C 13.6



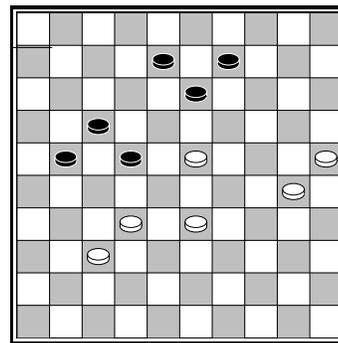
C 13.3



F 13.7



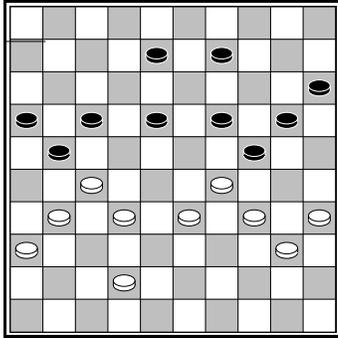
C 13.4



F 13.8

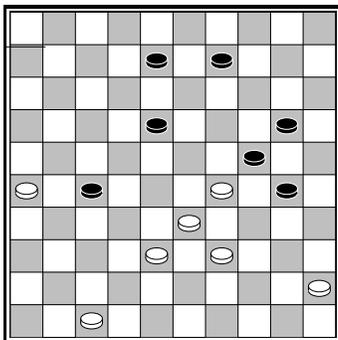
## 14. Mossa collante

Un attacco multiplo di pezzi può essere a volte ancora più pericoloso. L'avversario potrebbe impiegare una mossa collante.



In questa partita il nero ha giocato 21 – 26. Questa mossa è molto pericolosa non solo perché è un attacco multiplo, ma anche perché la posizione del nero ha tanti spazi vuoti. Il bianco esegue un tiro e ottiene due dame.

1... 21 – 26?  
 2.27 – 22! 26 x 30  
 3.22 x 2 24 x 33  
 4.35 x 4

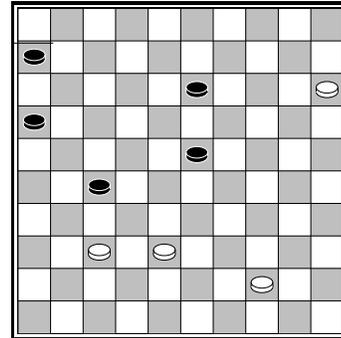


Il bianco può eseguire un tiro sfruttando la mossa collante.

1.39 – 34! 30 x 28  
 2.26 – 21! 24 x 42  
 3.21 x 25 42 – 48  
 4.45 – 40

La dama nera è intrappolata: 48 – 26 5.47 – 42  
 26 x 48 6.40 – 34 48 x 30 7.25 x 34 +

☀ Un attacco multiplo può essere pericoloso a causa di una possibile mossa collante!



Il bianco ha giocato 38 – 33 preoccupato della mossa collante che entra in gioco dopo 15 – 10 23 – 28 ma in questo caso il bianco poteva trovare una bella soluzione.

1.15 – 10 23 – 28

Il bianco non può andare subito a dama. Se va in <5> la dama viene catturata e dopo 2.10 – 4 la mossa 28 – 32 3.4 x 36 32 x 43 fa pari.

2.37 – 32!! 28 x 37  
 3.10 – 4!

Ora la mossa collante 27 – 32 non funziona:  
 4.4 x 48 32 x 43 5.48 x 25 +

3... 27 – 31  
 4.4 x 36 16 – 21  
 5.38 – 32 37 x 28  
 6.36 – 41

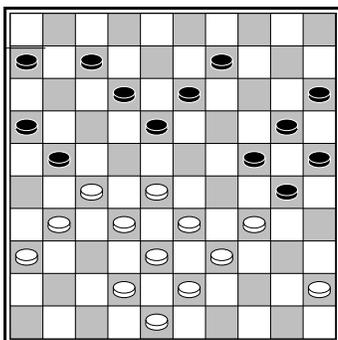
E' anche possibile a giocare prima 44 – 39 e fare un attacco con la dama alla prossima mossa.

6... 28 – 33  
 7.41 – 47 21 – 27  
 8.47 x 20 27 – 32

La partita non è ancora finita, bisogna sempre essere concentrati fino all'ultima mossa.

9.20 – 42 6 – 11  
 10.44 – 39! 11 – 17  
 11.39 – 33! 17 – 21  
 12.42 – 26! 21 – 27  
 13.26 – 48

☀ Quando ti devi difendere in un finale difficile spesso puoi utilizzare una mossa collante, soprattutto quando la dama avversaria attacca più pezzi.

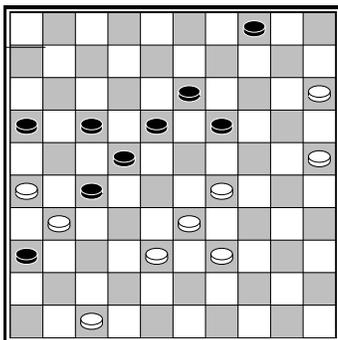


Questa posizione proviene dalla partita G. Kolk – H. Jansen. Il bianco forza un tiro utilizzando la mossa collante. Durante la combinazione il bianco crea una mossa libera che gli consente di completare il tiro con la dama.

1.28 - 22! 21 – 26

Il nero non può fermare la minaccia 31 – 26 muovendo 7 – 11 a causa di 2.22 – 17 11 x 22 3.31 – 26 22 x 31 4.26 x 19 24 x 13 5.36 x 27 B+1.

2.33 – 29!! 26 x 17  
3.27 – 22! 24 x 44  
4.22 x 2 30 x 39  
5. 2 x 49

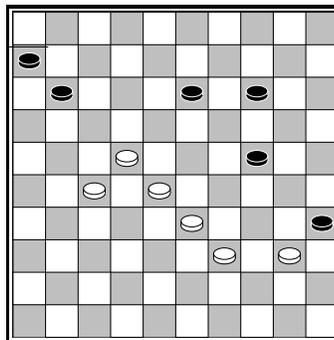


Il bianco può forzare un tiro vincente utilizzando una mossa collante.

1.25 – 20 19 – 23  
2.38 – 32! 23 x 43  
3.32 x 23 36 x 27

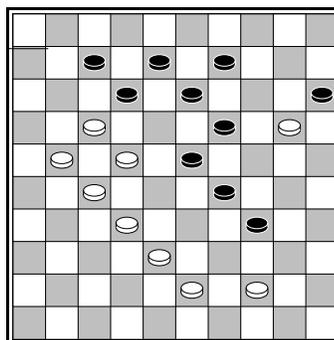
4.33 – 28 22 x 33  
5.23 – 19 13 x 24  
6.20 x 49

Nelle composizioni si vede spesso un particolare tipo di mossa collante.



1.22 – 17 11 x 31  
2.33 – 29! 35 x 22  
3.29 x 36

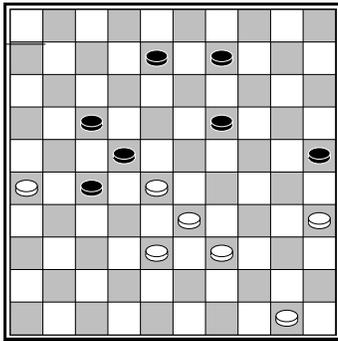
La seconda mossa 33 – 29 crea la cattura maggioritaria per il nero. Questa mossa viene chiamata “mossa collante africana”.



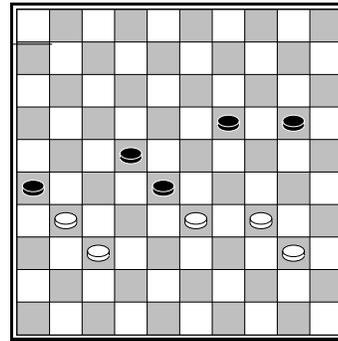
In questa composizione il bianco utilizza una mossa collante africana per eseguire un tiro che svuota la damiera.

1.17 – 11! 7 x 16\*  
2.22 – 18 13 x 31  
3.38 – 33 16 x 40  
4.33 x 2 15 x 24  
5.2 x 28 40 – 45  
6.28 – 50

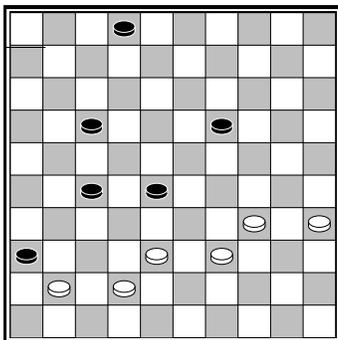
Esercizi C 14.1 – C 14.8



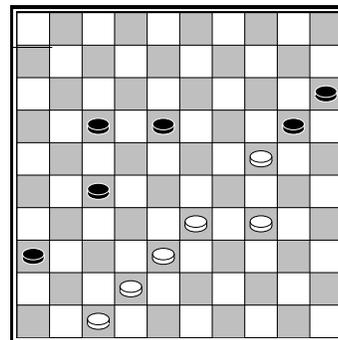
C 14.1



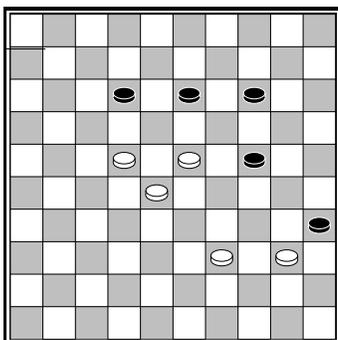
C 14.5



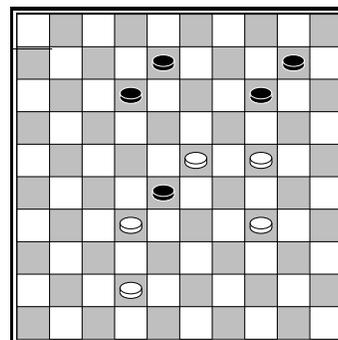
C 14.2



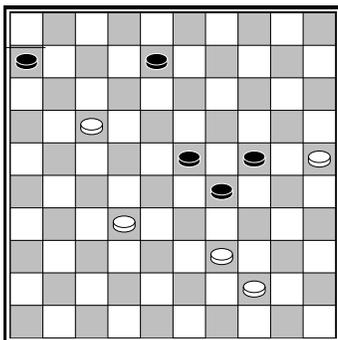
C 14.6



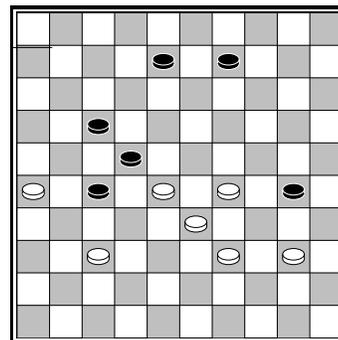
C 14.3



C 14.7



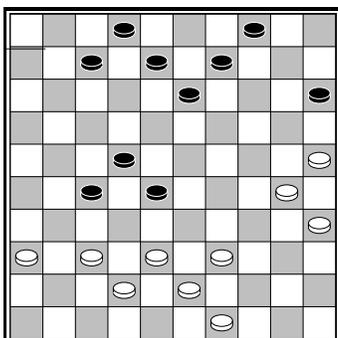
C 14.4



C 14.8

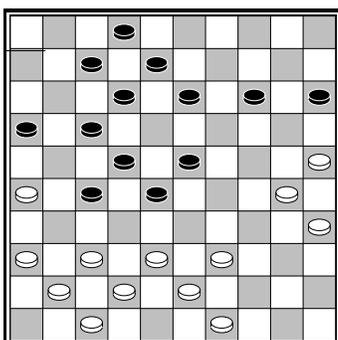
## 15. Mandare a dama l'avversario

A volte puoi eseguire un tiro mandando a dama il tuo avversario.



Il bianco ha bisogno di un pezzo nero in <20> per eseguire una combinazione. Per questo farà arrivare in quella casella una dama.

1.38 – 32! 27 x 47  
2.30 – 24 47 x 20  
3.25 x 1

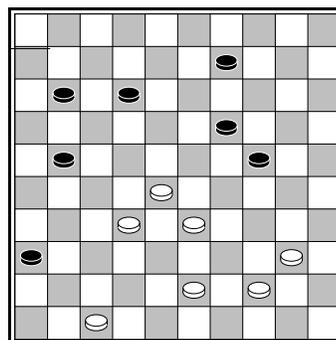


Il bianco manda il suo avversario a dama in <48>, successivamente porta la dama in <31> rimuovendo allo stesso tempo il pezzo in <27>.

1.39 – 33! 28 x 48  
2.38 – 32 27 x 38  
3.42 x 33 48 x 31  
4.36 x 20 15 x 24  
5.30 x 28

In alcune situazioni può esserci una buona ragione per cercare i tiri dopo aver mandato l'avversario a dama. Tale situazione si verifica quando il tuo avversario ha una pedina in <36>.

Vediamo ora una posizione composta da Swizinski.



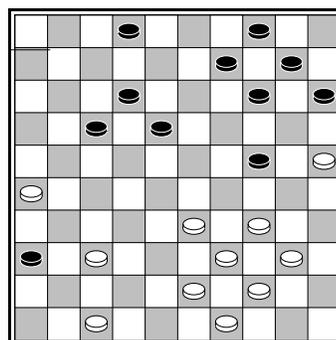
Ora bisogna guardare i tiri con 47 – 41.

In questo caso non c'è una combinazione immediata, ma il bianco può forzare un tiro.

1.40 – 34!

Il bianco introduce la minaccia 47 – 41 36 x 47 44 – 40 47 x 29 34 x 3. Di conseguenza il nero ha una sola risposta sensata dopo la quale il bianco fa un bel tiro sfruttando la regola della cattura maggioritaria.

1... 9 – 14  
2.47 – 41! 36 x 47  
3.32 – 27! 47 x 23  
4.27 x 9



*Muove il nero*

Questa posizione si è verificata nella partita tra Winkel – Heusdens durante il Campionato Olandese del 2008.

Il nero ha un grosso problema a causa dei possibili tiri con 47 – 41. Per questo motivo il nero non può giocare 14 – 19. Guarda bene quale tiro farebbe il bianco se il nero giocasse 14 - 19.

Su 1... 18 – 23 il bianco gioca 2.37 – 32! E dopo 2 – 7 (la mossa migliore) il bianco forza il tiro

con 3.40 – 35 minacciando 25 – 20 14 x 25  
 34 – 30 25 x 34 39 x 28 B+1. Quindi il nero  
 dovrebbe giocare 3... 14 – 19 e invece di  
 guadagnare un pezzo con 25 – 20 sembra più  
 convincente: 4.47 – 41! 36 x 47 5.44 – 40  
 47 x 29 6.32 – 28 23 x 32 7.34 x 5 B+.

**1... 15 – 20**

Questa mossa indebolisce la posizione del nero  
 ancora di più. La posizione del pezzo in <14> è  
 molto vulnerabile adesso. Il bianco dovrebbe  
 colpire questo punto debole:

**2.33 – 28!**

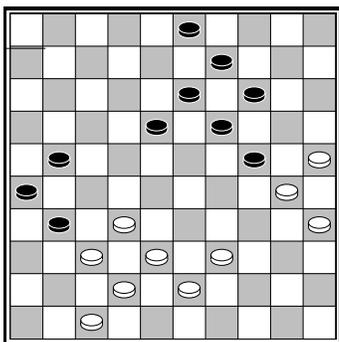
Il bianco prepara un cambio 28 – 23 18 x 29  
 34 x 23. Per esempio: 2... 10 – 15 3.28 – 23!  
 18 x 29 4.34 x 23 9 – 13 5.23 – 19 14 x 23  
 6.25 x 14 etc. sembra molto pericoloso per il  
 nero.

Se il nero previene 28 – 23 attraverso 9 – 13 il  
 bianco può eseguire un tiro nel quale utilizza la  
 dama in una maniera sorprendente.

**2... 9 – 13**

- 3.47 – 41! 36 x 47**
- 4.43 – 38! 47 x 22**
- 5.26 – 21 17 x 26**
- 6.34 – 29 24 x 33**
- 7.39 x 19 14 x 23**
- 8.25 x 5**

In alcuni situazioni è possibile anche mandare a  
 dama l'avversario due volte!



Il bianco può forzare un tiro in un modo  
 spettacolare.

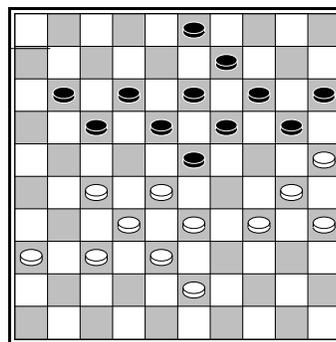
**1.47 - 41!!**

Minacciando di guadagnare il pezzo 31 con  
 41 – 36, quindi in realtà il nero non ha molta  
 scelta.

**1... 31 – 36**

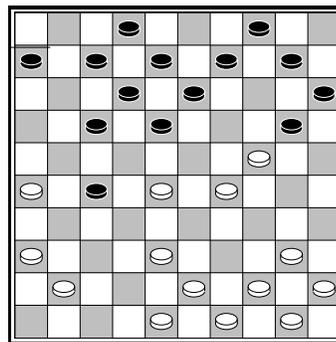
Il bianco utilizza la sua mossa libera facendo  
 fare due dame all'avversario!

- 2.32 – 28! 36 x 47**
- 3.37 – 31! 26 x 48**
- 3.38 – 33 47 x 29**
- 4.28 – 23 19 x 28**
- 5.30 x 8 3 x 12**
- 6.39 – 34 48 x 30**
- 7.35 x 4**



Questa tipologia di combinazione è piuttosto  
 diversa. La dama nera viene rimossa subito  
 dopo il tiro:

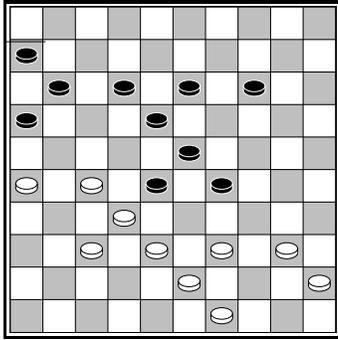
- 1.27 – 21! 17 x 26**
- 2.30 – 24! 19 x 48**
- 3.28 x 6 48 x 31**
- 4.36 x 27**



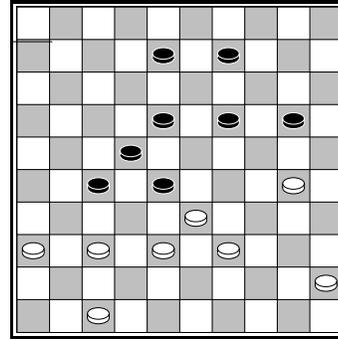
Mandando il suo avversario a dama il bianco  
 guadagna una mossa libera che utilizza per  
 liberare la casella 12 eseguendo infine un tiro a  
 dama.

- 1.28 – 22! 17 x 28**
- 2.36 – 31 27 x 47**

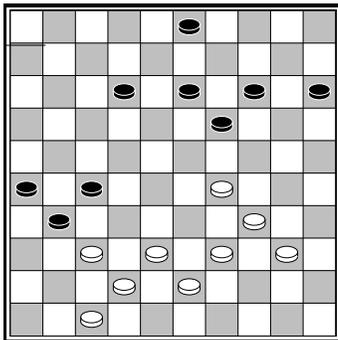




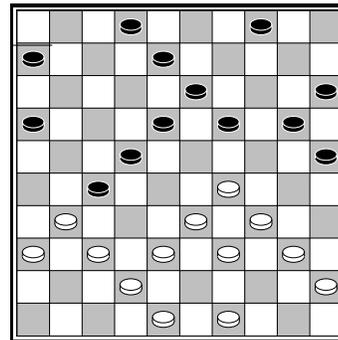
C 15.1



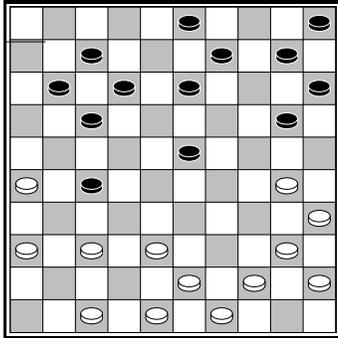
C 15.5



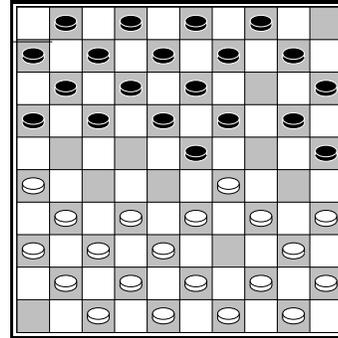
C 15.2



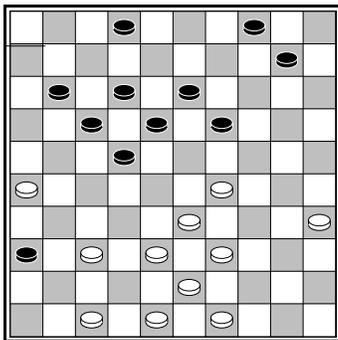
C 15.6



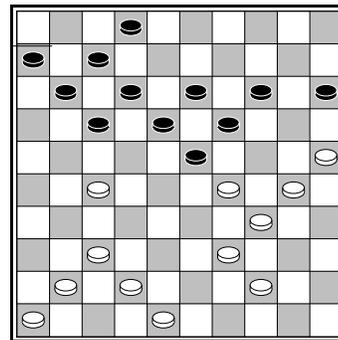
C 15.3



C 15.7



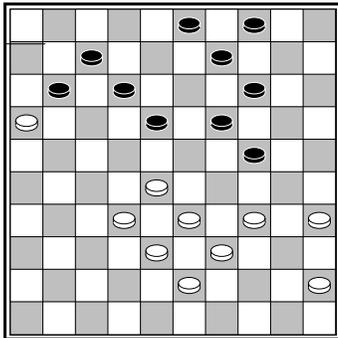
C 15.4



C 15.8



## 16. Attaccare un'ala



L'ala sinistra del bianco è debole. Troppo pochi pezzi difendono questa parte della damiera. Il nero decide di attaccare questa ala:

**1... 12 – 17!**

Il bianco non può proteggere la sua ala sinistra giocando 32 – 27, perché il nero risponderrebbe 18 – 23!! 38 - 32 (controlla da solo le altre mosse!) 23 – 29! 34 x 23 24 – 30 35 x 13 9 x 49 N+.

**2.34 – 29 18 – 22!  
3.29 x 20 14 x 25**

Il piano del nero è abbastanza semplice. Vuole portare una pedina in <12> per fare il cambio 22 – 27 32 x 21 17 x 26 per sfondare poi con il pezzo che arriverà in 26 con il piccolo aiuto degli altri pezzi.

Vediamo adesso come attuare questo piano:

**4.39 – 34 19 – 24**

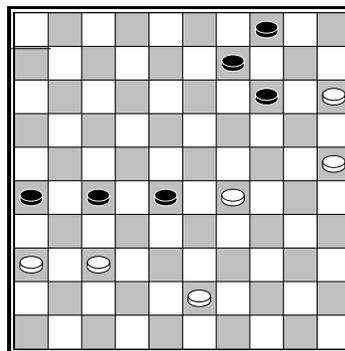
Ci vuole pazienza. Se il nero si affretta con 4... 3 – 8? Il bianco eseguirà un tiro: 5.32 – 27! 22 x 31 6.28 – 22 17 x 48 7.45 – 40 48 x 30 8.35 x 2 =. Il segno "=" indica che il risultato è di pari. La mossa 19 – 24 minaccia 25 – 30 34 x 25 24 – 29 33 x 24 22 x 44 e quindi la mossa successiva è forzata.

**5.34 – 29 3 – 8!  
6.29 x 20 25 x 14  
7.45 – 40 8 – 12  
8.40 – 34 22 – 27  
9.32 x 21 17 x 26  
10.38 – 32**

Ora muovere subito 26 – 31 sarebbe punito da 32 – 27 31 x 22 28 x 8, quindi il nero ha bisogno di rinforzarsi

**10... 12 – 17!**

11.32 – 27 viene punita da 17 – 21 12.27 – 22 21 – 27 13.22 x 31 26 x 37 con sfondamento. Altrimenti il nero va a dama con 26 – 31 etc.



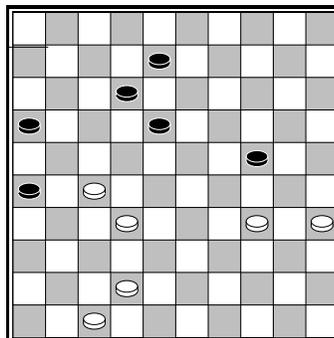
**Isjimbaev – Tsjizjow**

In questa posizione il dieci volte Campione del Mondo Tsjizjow attacca l'ala sinistra del suo avversario. Il suo attacco è inarrestabile.

**1... 27 - 32!**

**2.43 - 39 32 x 41  
3.36 x 47 26 - 31  
4.29 – 24 31 - 36  
5.39 - 34 28 - 32  
6.34 - 29 32 - 37  
7.29 - 23 37 - 41  
8.23 – 18 9 - 13!  
9.18 x 20 41 - 46  
10.47 - 41 46 x 30!  
11.25 x 34 36 – 41**

Siccome dopo 12.20 – 14 seguirebbe 41 – 46 13.15 – 10 4 x 15 14.14 – 9 46 – 14! 15.9 x 20 15 x 24 con opposizione, il bianco abbandona.

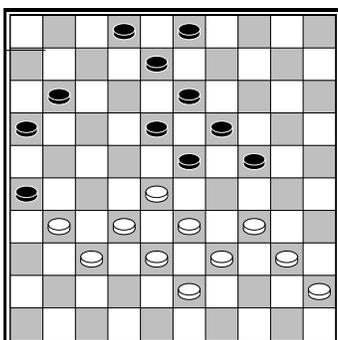


A volte un sacrificio aiuta a creare una via per andare a dama.

In questo caso il pezzo in <24> viene attaccato subito facendo seguente sacrificio:

**1.27 – 22!! 18 x 38  
2.42 x 33**

Il bianco riuscirà a sfondare a dama sull'ala destra.



I pezzi bianchi collaborano insieme in maniera perfetta. Sono tutti in contatto tra di loro e questo è molto positivo. Il bianco attacca il pezzo in <24>. Se gioca 34 – 29 23 x 34 40 x 20 il nero può riprendere il pezzo che ha perso con 19 – 23 28 x 19 13 x 15 =.

Il bianco può preparare l'attacco con una mossa molto forte.

**1.31 – 27!**

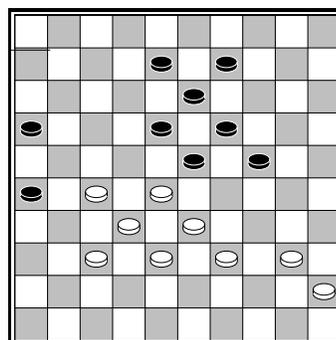
Ora il nero ha difficoltà a trovare una mossa. Non può giocare 8 – 12 perché il bianco guadagna un pezzo con 34 – 29 infatti se il nero gioca 1... 11 – 17 l'attacco con 34 – 29 23 x 34 40 x 20 ora è vincente, perché dopo 19 – 23 28 x 19 13 x 15 il bianco gioca 27 – 21! 16 x 27 32 x 23 +.

Quindi il nero deve giocare 2 – 7 o 3 – 9. In entrambi i casi 34 – 29 è vincente.

**1... 2 – 7  
2.34 – 29! 23 x 34  
3.40 x 20 19 – 23  
4.28 x 19 13 x 15  
5.37 – 31! 26 x 28  
6.33 x 2**

Il bianco ha aspettato ad con attaccare l'ala finché la posizione del nero si è indebolita debole, ed è stato premiato per la pazienza.

Nel prossimo diagramma sembra che il bianco non può giocare 39 – 34, a causa di 24 – 29. Tuttavia bisogna sempre analizzare cosa succede dopo.



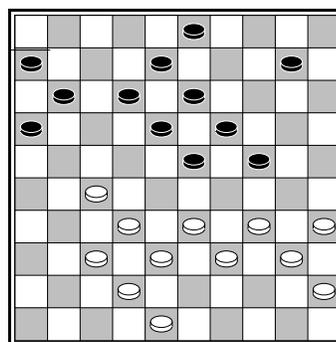
**1.39 – 34!**

Se il nero gioca 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24 il bianco risponde con 4.38 – 33! 39 x 28 5.32 x 14 +.

Bisogna considerare che il nero può sacrificare un pezzo prima di giocare 24 – 29, ma in questo caso entrambe le mosse 16 – 21 e 26 – 31 falliscono.

**1... 26 – 31 2.27 x 36!**

24 – 29 non è ancora possibile, il bianco vince.



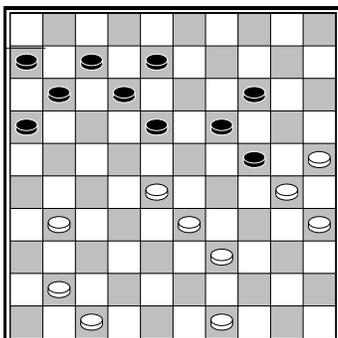
**1.48 – 43!**

Il bianco vuole attaccare il pezzo in <24>, minacciando adesso 34 – 29.

**1... 10 – 15  
2.34 – 29 23 x 34  
3.40 x 20 15 x 24  
4.39 – 34**

Il nero non può fermare l'attacco successivo giocando 18 – 23 a causa di 33 – 29 etc. Non può neanche giocare 19 – 23 a causa di un Coup Philippe: 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.

Questo significa che il bianco giocherà 34 – 29 alla prossima mossa guadagnando un pezzo con 24 – 30 35 x 24 19 x 30 29 – 23 18 x 29 33 x 35.

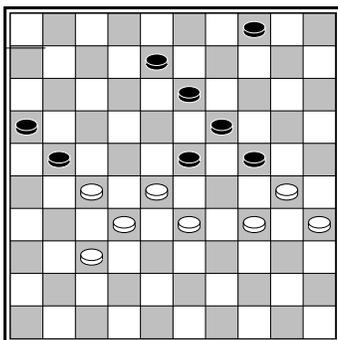


Scholma ha composto questo esempio di doppio sacrificio per ottenere un attacco vincente in <24>.

**1.28 – 22! 18 x 36**  
**2.39 – 34 12 – 18**  
**3.34 – 29 8 – 13**  
**4.29 x 9 13 x 4**

Non c'è nessun'altra difesa per il nero, ora il bianco esegue un tiro molto carino.

**5.47 – 42! 36 x 29**  
**6.30 – 24 ad lib.**  
**7.25 x 1**

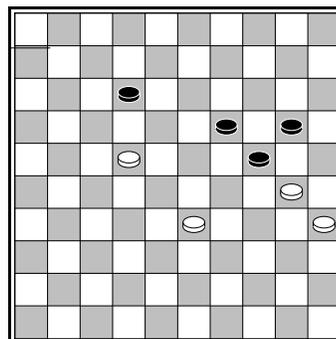


In questo esempio il bianco attacca l'ala destra del nero, il pezzo in <21> è isolato dagli altri pezzi.

**1.37 – 31!**

Il nero non può prevenire la minaccia 31 – 26. 1... 21 – 26 trova la risposta 2.33 – 29! 24 x 22 3.27 x 9 26 x 28 4.9 – 3 8 – 13 5.3 – 9! etc. B+. Il nero non può ne anche fare il sacrificio 24 – 29 2.33 x 24 21 – 26 per attaccare il pezzo in <31>.

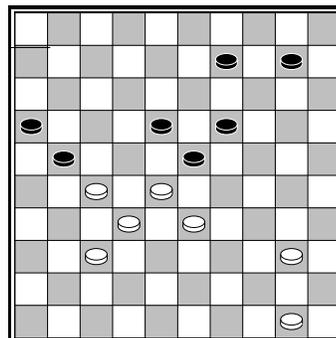
perché il bianco risponde con 3.27 – 22! 26 x 37 4.32 x 41 23 x 32 5.27 – 22 18 x 27 6.24 x 2 B+



Se il bianco attaccasse subito con 1.30 – 25? il nero giocherebbe la mossa collante 12 – 17 pareggiando la partita, ma il bianco ha vinto questa partita facendo un sacrificio sorprendente:

**1.22 – 18!! 12 x 23**  
**2.30 – 25!**

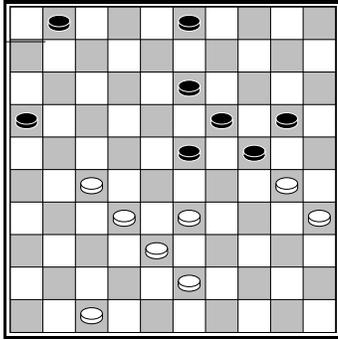
Il nero è costretto a muovere! Dopo 2... 24 – 29 3.33 x 15 il bianco vince.



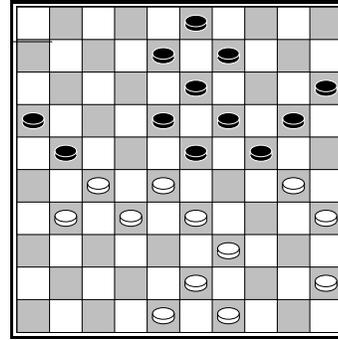
Il bianco forza una combinazione molto carina attaccando il pezzo in <21>:

**1.28 – 22! 9 – 13**  
**2.37 – 31! 21 – 26**  
**3.33 – 29 26 x 17**  
**4.27 – 21 23 x 45**  
**5.21 x 5**

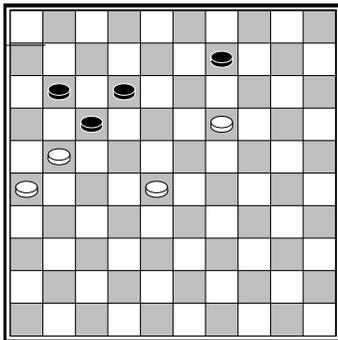
**☀ In ogni posizione è sempre necessario guardare quali sono le migliori mosse d'attacco. Non bisogna dimenticare di considerare i sacrifici e i tiri che devono sempre far la parte integrante del tuo piano!**



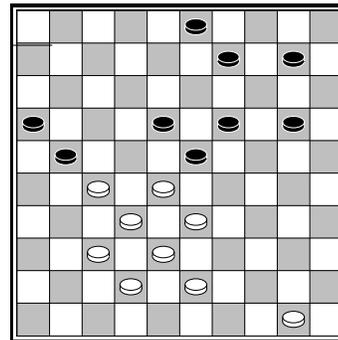
16.1



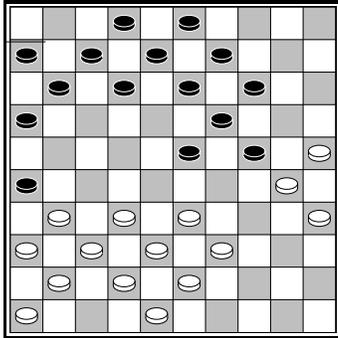
16.5



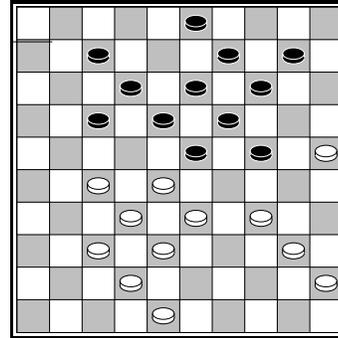
16.2



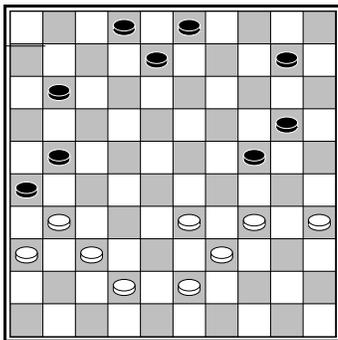
16.6



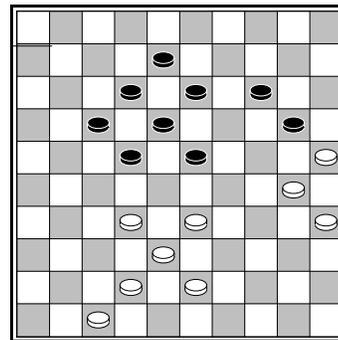
16.3



16.7



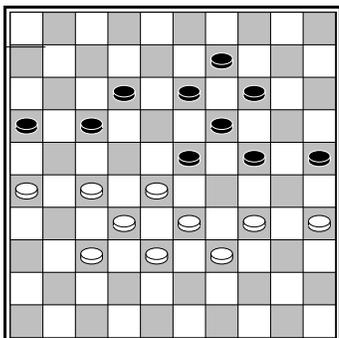
16.4



16.8

## 17. Il sacrificio

Come abbiamo visto in molte occasioni dare un pezzo all'avversario può essere molto intelligente. Ogni tanto ad un sacrificio segue un attacco con successo.

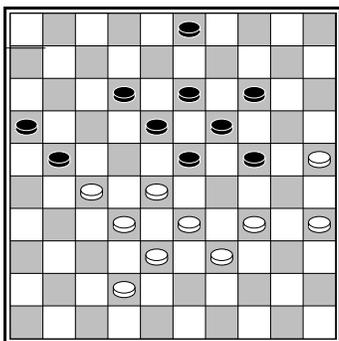


In questa partita il bianco fa un sacrificio seguito da un attacco. La pedina forte in <24> viene rimossa per attaccare il pezzo in <23>.

1.35 – 30! 24 x 35  
2.33 – 29

Ovviamente questa posizione è molto pericolosa, bisogna controllare attentamente se il nero ha una mossa collante o possibilità di eseguire un tiro. In questo caso il nero deve forzatamente chiudere la casella 18.

2... 12 – 18  
3.29 – 24 19 x 30  
4.28 x 10



Dussaut – De Heer 1886

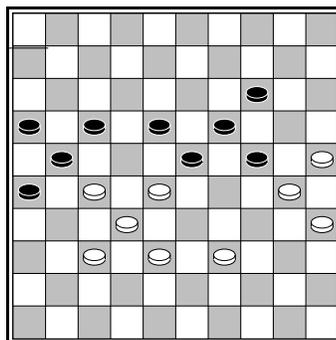
Una partita famosa nella quale il giocatore francese Dussaut ha eseguito un doppio sacrificio che ancora oggi viene chiamato "Sacrificio di Dussaut". Puoi notare che anche il primo esempio mostra un Sacrificio di Dussaut.

1.35 – 30! 24 x 35  
2.27 – 22! 18 x 27  
3.33 – 29

Nessuna mossa collante e nessuna possibilità di eseguire una combinazione per il nero.

3... 13 – 18  
4.29 – 24 19 x 30  
5.28 x 10

Il bianco ha vinto il finale.

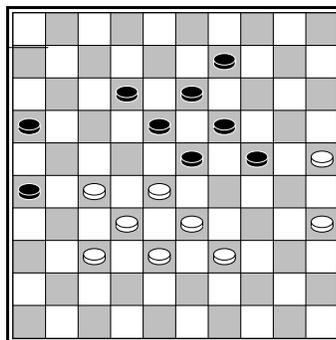


Il bianco attacca il pezzo vulnerabile in <19> facendo un sacrificio seguito da un attacco.

1.28 – 22! 17 x 28  
2.38 – 33

Anche la possibile mossa collante è perdente per il nero:

2... 26 – 31  
3.33 x 13 31 x 42  
4.32 – 28!!



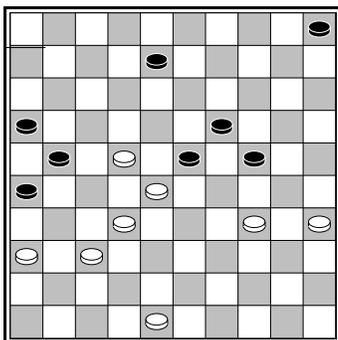
Il bianco rimuove il pezzo in <24> per poi attaccare il pezzo vulnerabile in <19>.

1.25 – 20! 24 x 15  
2.35 – 30!

Minaccia di giocare 30 – 24, che sarebbe comunque giocata anche dopo 15 – 20. Il nero non ha scelta, deve regalare un pezzo. Tuttavia questa manovra porterà il nero in una posizione molto debole.

2... 23 – 29  
 3.33 x 24 9 – 14  
 4.38 – 33! 14 – 20  
 5.33 – 29 20 – 25  
 6.39 – 34

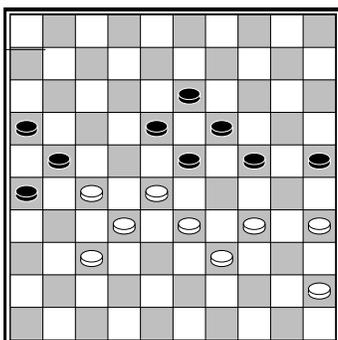
Il nero non ha nessuna mossa buona 12 - 17 sarebbe seguita da 28 – 22 B+.



In questo caso lo scopo del sacrificio è di sfondare verso dama.

1.37 – 31! 26 x 37  
 2.32 x 41 23 x 32  
 3.22 – 18!

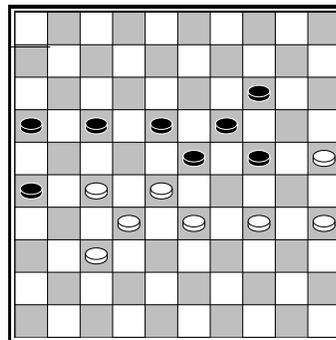
Il bianco vuole giocare 18 – 13 8 -12 13 – 9, non c'è niente che il nero può fare per evitarlo.



Entrambi i giocatori possiedono le caselle forti 27 – 28 per il bianco e 23 - 24 per il nero che caratterizzano la *posizione classica*. Nelle partite classiche i sacrifici svolgono un ruolo molto importante. Siccome il pezzo in <24> è molto forte viene spesso rimosso con un sacrificio, ad esempio:

1.35 – 30! 24 x 35  
 2.45 – 40 35 x 44  
 3.39 x 50

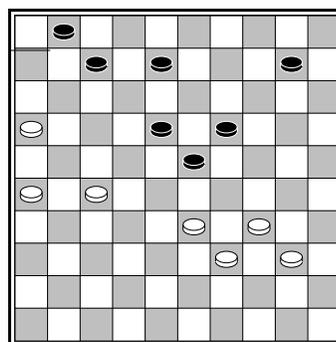
Il nero deve restituire almeno due pezzi e perde.



Questa posizione si verifica in molte partite, può essere importante quindi ricordare il modo con il quale verrà attaccato il pezzo in <24>.

1.37 – 31!! 26 x 37  
 2.32 x 41 23 x 21  
 3.34 – 29

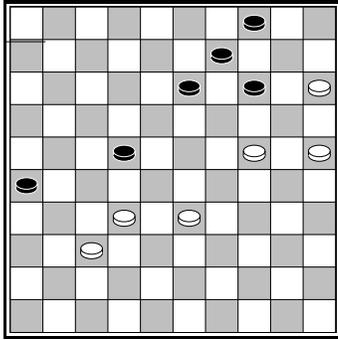
Il bianco ha sacrificato due pezzi per eseguire un attacco vincente.



Questa posizione è stata composta dall'ex Campione del Mondo Olandese Piet Roozenburg. In questo caso il sacrificio non è seguito da un attacco ma da una doppia minaccia!

1.16 – 11! 7 x 16  
 2.26 – 21!

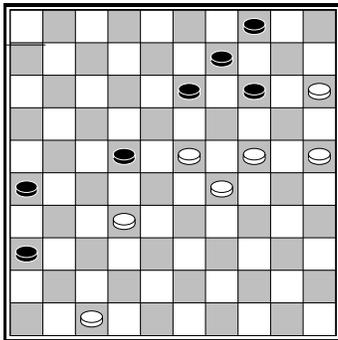
Il bianco minaccia di fare un tiro in 3 o 5 con 33 – 28 23 x 32 27 x 38 16 x 27 38 – 32 27 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 3 o 34 x 5 B+. Se 2...18 – 22 2.27 x 29 16 x 27 3.29 – 23 19 x 28 4.33 x 31 B+. Il nero è senza difesa.



In questa posizione il bianco ha giocato:

**1.32 – 28! 22 – 27**  
**2.28 – 22 27 x 18**  
**3.33 – 28**

Il nero non ha più nessuna mossa buona.  
 3... 14 – 19 è seguita da 4.32 – 28 18 x 20 5.25  
 x 3 +



Sembra che il bianco è in difficoltà, entrambe le mosse 24 – 20 e 32 – 28 22 x 33 29 x 38 sono perdenti a causa di 13 – 19.

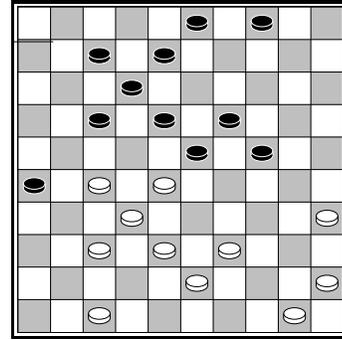
In questa partita il bianco perde giocando 1.25 – 20? 14 x 25 2.23 – 19 13 – 18 e non può sfondare a dama con 3.19 – 13 perché il nero risponderebbe 22 – 27 4.13 x 31 36 x 38 N+.

Il bianco doveva cercare distruggere la forte formazione del nero 4/9/13/14. Vediamo come:

**1.15 – 10!!**

Due possibilità:

- 1) 1... 14 x 5 2.23 – 19! 13 – 18 3.29 – 23 18 x 20 4.25 x 3 B+
- 2) 1... 4 x 15 2.32 – 28! 22 x 33 3.29 x 38 26 – 31 4.38 – 32 e il nero è costretto a regalare i propri pezzi.

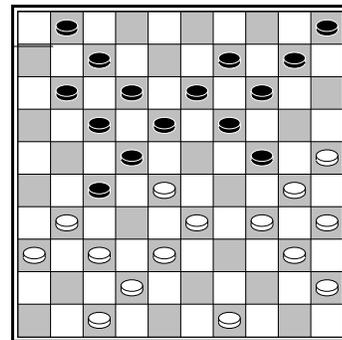


Questa è una bellissima composizione creata dal Grande Maestro Olandese A. Scholma nella quale un triplo sacrificio dà al bianco la possibilità di eseguire un bel tiro.

**1.28 – 22 17 x 28**  
**2.27 – 21 26 x 17**  
**3.35 – 30!! 24 x 35**

La mossa 3.38 – 33? sarebbe punita da 3 – 9!  
 4.33 x 22 24 – 30 5.35 x 13 9 x 49

**4.38 – 33 18 – 22**  
**5.45 – 40! 35 x 44**  
**6.32 – 27 22 x 42**  
**6.33 x 13 44 x 33**  
**7.47 x 7**



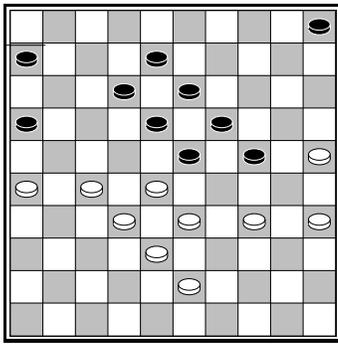
Anche questo sacrificio composto da ancora una volta dal GMI Scholma è sorprendente:

**1.25 – 20 24 x 15**

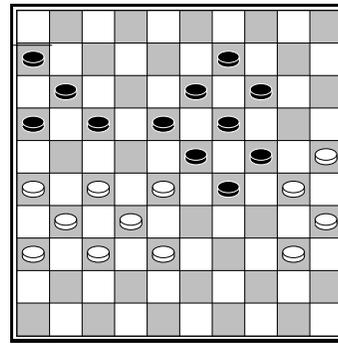
Se 1... 14 x 25 2.38 – 32 etc. B+.

**2.37 – 32!!**

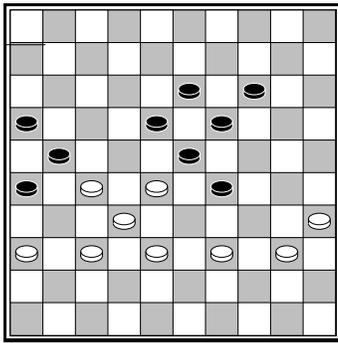
Scioccante! Il nero ottiene una dama e guadagna due pezzi, ma il bianco muoverà subito 30 – 25 48 x 30 35 x 4 Non c'è più alcuna via d'uscita per il nero. Il bianco vince.



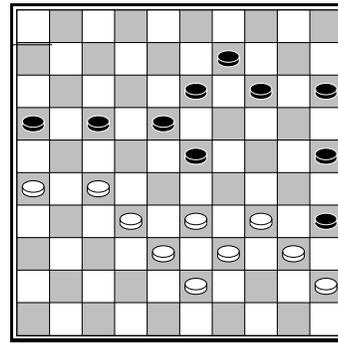
17.1



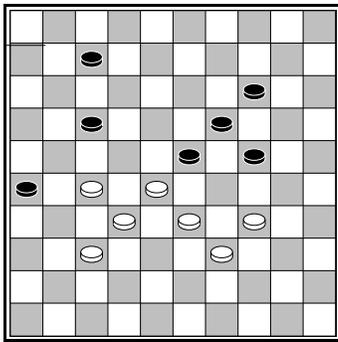
17.5



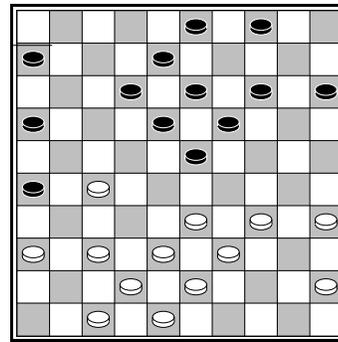
17.2



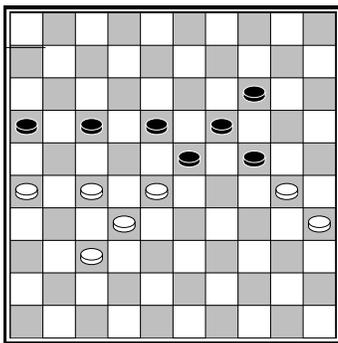
17.6



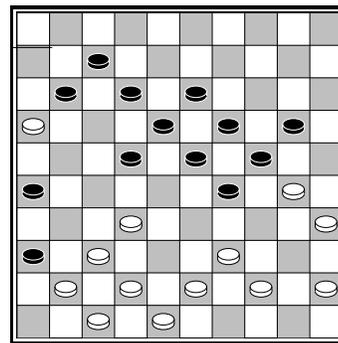
17.3



17.7



17.4

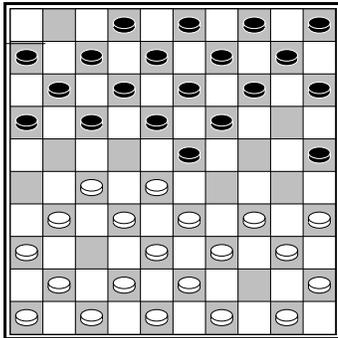


17.8

## 18. Minacce forti

Giochiamo la seguente apertura:

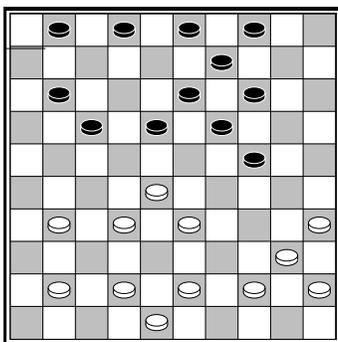
1.33 – 28 18 – 23  
 2.39 – 33 12 – 18  
 3.44 – 39 7 – 12  
 4.31 – 27 1 – 7  
 5.37 – 31 20 – 25?



Nell'ultima mossa il nero ha commesso un grande errore mettendo un pezzo a sponda. Ora il bianco può affrontare il suo avversario con una forte minaccia.

6.27 – 22! 18 x 27  
 7.31 x 22

Il bianco minaccia a giocare 22 – 18 13 x 22 34 – 30 25 x 34 40 x 27 B+1.  
 Non c'è nulla che il nero può fare.



Guarda gli spazi vuoti nella posizione del bianco! Il nero muovendo deve cercare un modo per sfruttare questa debolezza.

1... 18 – 23!!

Il piano del nero è di giocare 13 – 18 alla prossima mossa, minacciando di eseguire un

Tiro dell'arco con: 24 – 30 e 24 – 29. Per questo motivo il bianco deve chiudere le caselle 37 e 39 ma anche facendolo non può evitare un'altra combinazione del nero.

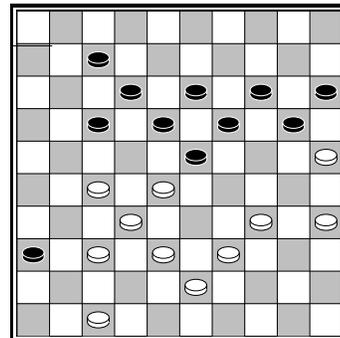
2.41 – 37 13 – 18!

Quindi se il bianco gioca 31 – 27 il nero esegue il Tiro dell'arco con 24 – 30! 35 x 22 14 – 20 28 x 19 17 x 50 N+.

3.44 – 39 24 – 30!

E' rimasta solo una casella vuota adesso: la 38.

4.35 x 22 23 – 29  
 5.33 x 24 14 – 19  
 6.24 x 13 9 x 49



Ti ricordi che il pezzo in <36> può essere spesso utilizzato per fare dei tiri? In questo caso il bianco affronta il suo avversario con una minaccia. Se il nero la evita, il bianco può eseguire un bel tiro.

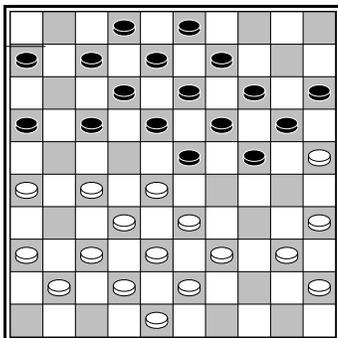
1.39 – 33!

Il bianco minaccia 33 – 29. Per esempio: 1... 7 – 11 2.33 – 29 11 – 16 3.27 – 22! etc. B+  
 1... 23 – 29 perde un pezzo, quindi c'è solo una possibile risposta per evitare che il bianco giochi 33 – 29.

1... 20 – 24  
 2.47 – 41! 36 x 47  
 3.33 – 29!! 47 x 30  
 4.29 x 9 13 x 4  
 5.35 x 2

Un tiro bellissimo con mangiata di sei pezzi della dama nera!

☀ **Lasciare delle caselle vuote rende la tua posizione pericolosa perché dà al tuo avversario la possibilità di eseguire dei tiri!**



**Hoogland - Molimard**

Questa partita è stata giocata al Campionato Mondiale del 1912. Il bianco ha fatto un cambio errato:

**1.27 - 21? 16 x 27  
2.32 x 21 23 x 32  
3.37 x 28**

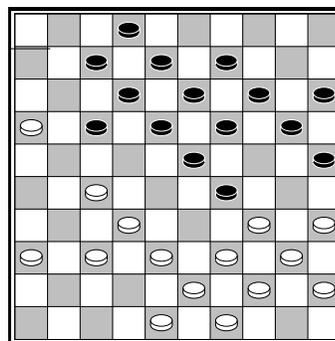
Il nero ha colto l'opportunità per affrontare il suo avversario con una minaccia forte:

**3... 18 - 22!**

Il nero minaccia a guadagnare un pezzo con 24 - 29 etc.

Se il bianco risponde 4.40 - 34 il nero vince con il Tiro Haarlem 24 - 29! 5.34 x 23 22 - 27 6.21 x 32 17 - 22 7.28 x 17 19 x 46 N+. Altrimenti il bianco diventa vittima di una combinazione ancora più devastante.

**4.39 - 34 22 - 27!  
5.21 x 32 17 - 22  
6.28 x 17 12 x 21  
7.26 x 17 24 - 30  
8.35 x 24 19 x 46**



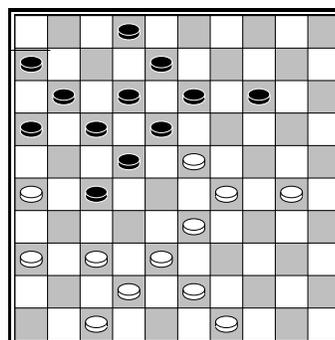
**Thijssen - Tsjizjow**

**1... 20 - 24!**

Il nero minaccia di forzare un tiro a dama in <50>. Per esempio: 2.37 - 31 15 - 20! E il bianco non ha nessuna risposta sensata contro la minaccia 29 - 33! 38 x 29 24 x 33 39 x 28 25 - 30 35 x 15 14 - 20 15 x 24 19 x 50 28 x 19 13 x 24 N+.

Se il bianco gioca 2.34 - 30 25 x 34 3.39 x 30 15 - 20! Il nero minaccia sia 29 - 33 che 29 - 34.

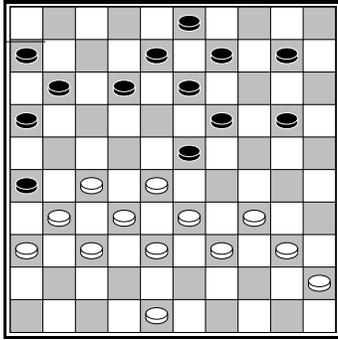
Il bianco non può evitare entrambe le minacce.



**1.30 - 24!!**

Minaccia 24 - 19, così il nero non può fare altro che andare a dama con l'1 x 4.

**1... 13 - 19  
2.24 x 13 8 x 48  
3.29 - 23 18 x 29  
4.38 - 32 27 x 38  
5.42 x 24 48 x 31  
6.36 x 7**

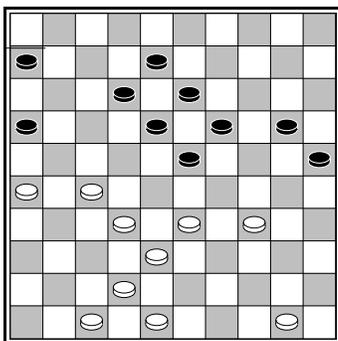


**33 – 29!!**

Sijbrands ha sorpreso il suo avversario durante una partita alla cieca. Il nero non può eseguire il tiro 12 – 17 29 x 18 o 11 – 17 29 x 7 8 – 12 a causa del contro tiro 27 – 22 17 x 28 32 x 5.

Su 12 – 18 il bianco esegue una combinazione giocando 29 – 24 20 x 29\* 27 – 22 18 x 27 32 x 21 etc. B+

**☀ Una mossa che non minaccia subito l'avversario ma che dà la possibilità di eseguire una combinazione ad ogni sua risposta viene chiamata "mossa silenziosa"**



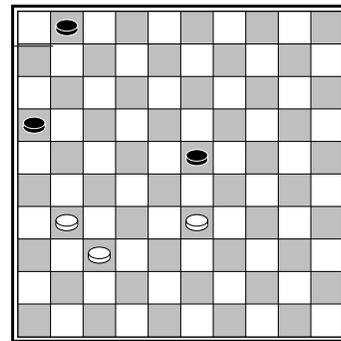
Questa partita è stata giocata tra due giovani giocatori olandesi, Rutger – Oskam. Il bianco (Rutger) stava pensando quale potrebbe essere la mossa successiva del suo avversario. Il bianco ha costruito una posizione che non permette al nero di giocare né 20 – 24 né 19 - 24 a causa di un Coup Philippe 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 9 (o 38 x 7) +. Il nero non può nemmeno giocare 12 – 17 perché il bianco risponderebbe 27 – 21 16 x 27 32 x 3 +.

L'unica mossa rimasta al nero è 6 – 11.

Quindi il bianco ha cercato una mossa che gli permettesse di eseguire una combinazione dopo la 6 – 11.

**1.48 – 43!!**

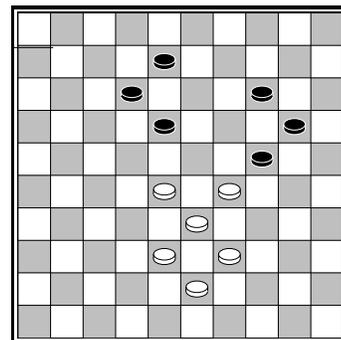
Una bellissima mossa del bianco! Si può notare che bianco non minaccia il suo avversario ma cerca "semplicemente" di fare un tiro su ogni mossa successiva. Su 6 – 11 il bianco gioca 32 – 28! 23 x 21 26 x 6 e quindi non c'è più nessuna mossa buona disponibile per il nero.



Una piccola posizione con una soluzione affascinante. Di solito è positivo muovere i pezzi verso il centro, ma in questa posizione il bianco dovrebbe giocare proprio al contrario!

**1.31 – 26! 1 – 7  
2.37 - 31**

Il nero può giocare 7 – 11 o 7 – 12 ma entrambe le mosse sono punite da 33 – 28 23 x 32 31 – 27 32 x 21 26 x 6 o 26 x 8 B+.

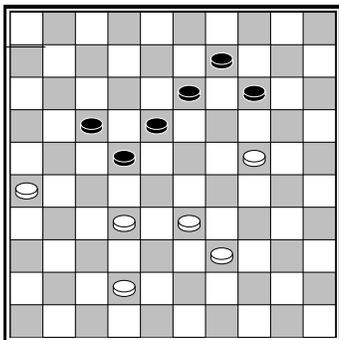


I pezzi bianchi lavorano meglio insieme rispetto ai pezzi neri. Il bianco lo dimostra con "una mossa silenziosa".

**1.28 – 23!!**

Il nero può rispondere in tre modi:

- 1) 1... 8 – 13 2.23 – 19 14 x 34 3.39 x 17
- 2) 1.. 18 – 22 2.23 – 18 12 x 34 3.39 x 10
- 3) 1... 24 – 30 2.29 – 24 30 x 28 3.33 x 2

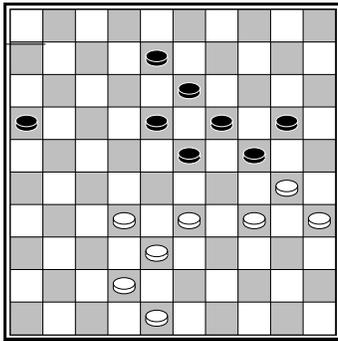


**1.33 – 29!!**

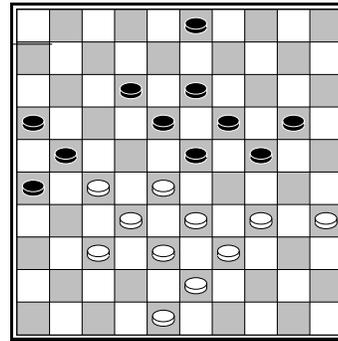
Non c'è nessuna minaccia, ma il nero ha solo una mossa dopo la quale il bianco esegue un tiro in cui prima regala una dama all'avversario dopodiché effettua una mossa collante.

- 1... 14 – 19
- 2.29 – 23! 19 x 48
- 3.26 – 21 49 x 19
- 4.21 x 3

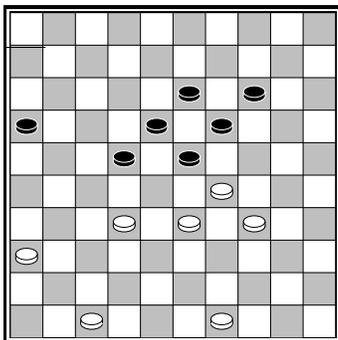
Eserc. 18.1 – 18.8: Trova la minaccia forte!



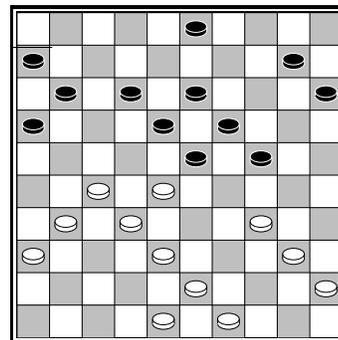
18.1



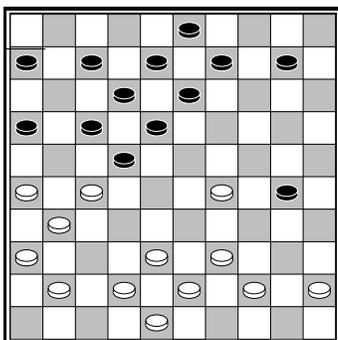
18.5



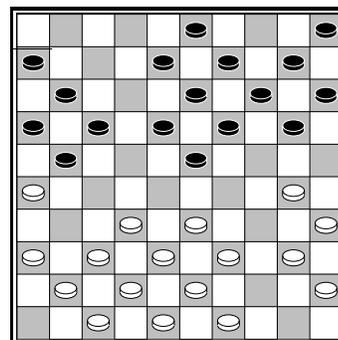
18.2



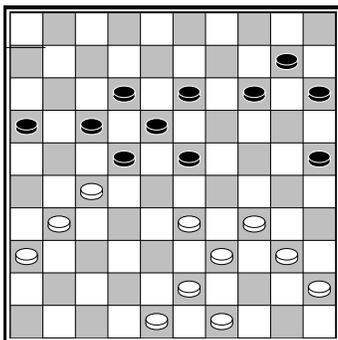
18.6



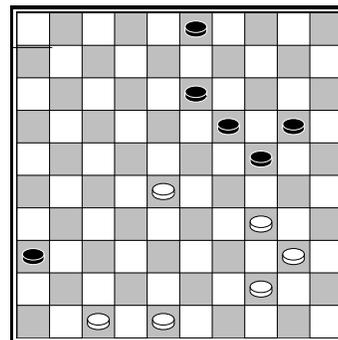
18.3



18.7

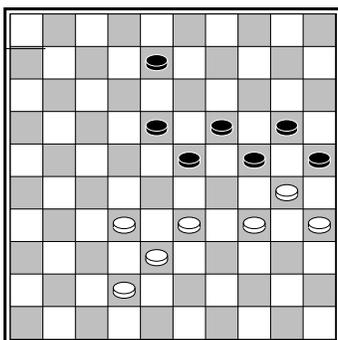


18.4

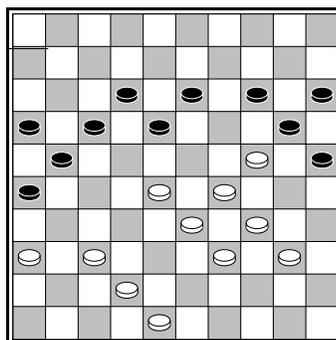


18.8

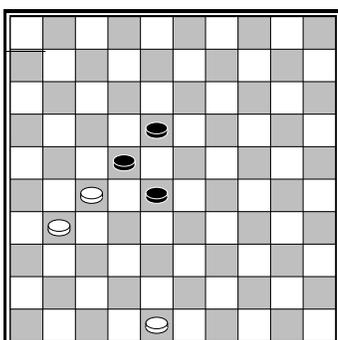
**Eserc. 18.9 – 18.16:** Trova la mossa silenziosa vincente!



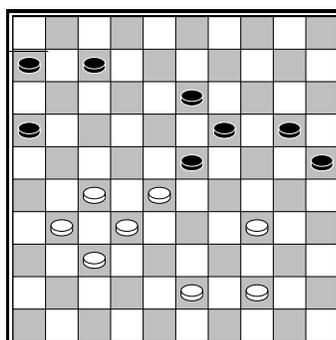
18.9



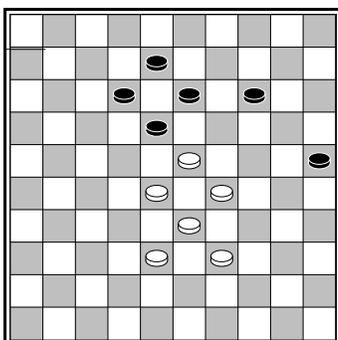
18.13



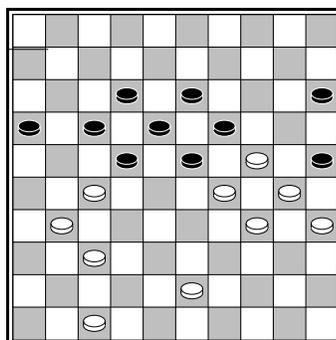
18.10



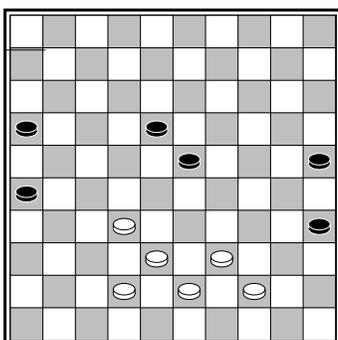
18.14



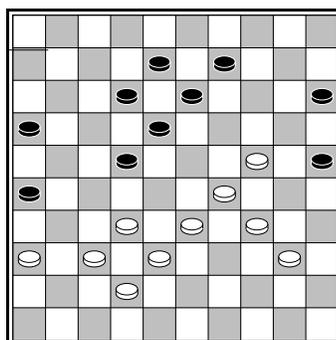
18.11



18.15

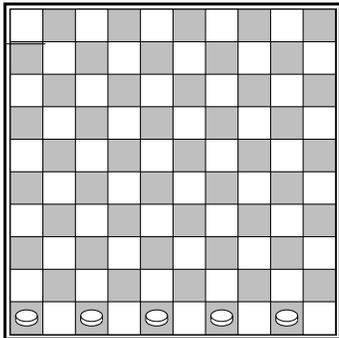


18.12

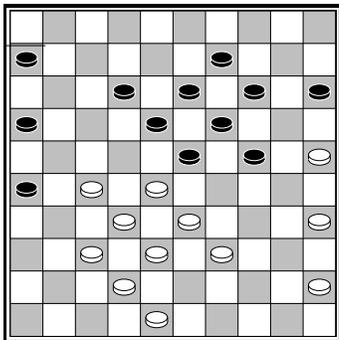


18.16

## 19. Pezzi di base



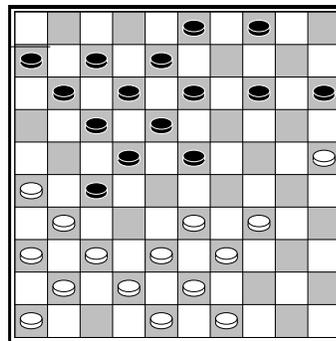
I pezzi 46 – 50 sono chiamati pezzi di base del bianco, i pezzi di base del nero sono dal 1 al 5. Di solito i pezzi di base si muovono solamente quando c'è un buon motivo per farlo. Considera che la pedina in <46> ha il minor valore e quindi viene spesso portata presto in gioco. La pedina in <48> invece è considerata come quella di maggior valore ed è chiamata *pedina sapiente*.



Vediamo una posizione classica quasi simmetrica. C'è una sola differenza: il bianco ha la pedina sapiente, invece il nero possiede un pezzo debole in <15>. Siccome il nero non ha la pedina sapiente, la pedina in <9> è debole ed è chiamata la pedina pendente. Entrambe le pedine: 9 e 15 non sono attive. Il bianco utilizza la formazione 37/42/48 per controllare l'ala sinistra del nero. Presto il nero rimarrà senza alcuna mossa buona.

**1.37 – 31 26 x 37**  
**2.42 x 31 6 – 11**  
**3.31 – 26 11 - 17**  
**4.48 – 42 23 – 29**  
**5.42 – 37**

E' già finita, su entrambe le mosse: 5...18 – 23 o 5... 15-20 il bianco risponde con 6.35 – 30 etc. +



**Wiersma – Sijbrands**

**1.49 – 44?**

Il nero gioca un attacco attraverso l'avamposto in <27>. In questo caso è pericoloso giocare senza il pezzo di base in <49>. Senza la formazione 38 / 43 / 49 il bianco non può più cambiare l'avamposto, inoltre il suo avversario può sfruttare la casella libera in <49> minacciando di fare un tiro a dama.

**1... 14 – 19!**

Il nero minaccia a giocare 27 – 32! Per eseguire un tiro è spesso necessario sacrificare le pedine più avanzate. Con 27 – 32 il nero rimuove il pezzo in <38> creandosi la possibilità di andare a dama.

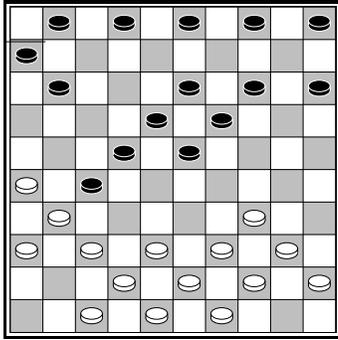
Prendiamo in considerazione le mosse proibite del bianco:

- 1) 2.37 – 32 23 – 28! 3.32 x 14 27 – 32 4.38 x 27 13 – 19 5.14 x 23 18 x 49 6.27 x 18 47 x 29
- 2) 2.34 – 29 23 x 34 3.39 x 30 17 – 21 4.26 x 28 27 – 32 5.38 x 27 15 – 20 6.25 x 23 18 x 40
- 3) 2.34 – 30 19 – 24! 3.30 x 28 27 – 32 4.38 x 27 15 – 20 5.25 x 14 13 – 19 6.14 x 23 18 x 40 7.27 x 18 12 x 32 8.37 x 28 17 – 21 9.26 x 17 11 x 44
- 4) 2.44 – 40 27 – 32 3.38 x 27 (37 x 28 23 x 32 38 x 27 15 – 20 N+) 23 – 29 4.34 x 14 13 – 19 5.14 x 23 18 x 49 6.27 x 18 49 x 35

Anche le mosse 2.33 – 28 o 2.33 – 29 non sono per niente convenienti.

Il bianco decide di fare il cambio 2.25 – 20 15 x 24 3.33 – 28 22 x 33 4.38 x 20.

Ora il nero ha un ottima posizione d'attacco e vince la partita. (4... 4 – 10! 5.31 x 22 18 x 27 6.43 – 38 [6.20 – 15 19 – 24 7.15 x 4 24 – 29 8.4 x 31 29 x 47 N+1] 10 – 15 7.39 – 33 15 x 24 8.33 – 29 24 x 33 9.38 x 9 3 x 14 10.42 – 38 17 – 22 con un vantaggio per il nero).



**Valneris - Hezemans**

Per dare un'idea di come è stata raggiunta questa posizione, vediamo come è stata giocata l'apertura di questa partita:

- 1. 32-28 18-23 2. 33-29 23x32
- 3. 37x28 17-22 4. 28x17 11x22
- 5. 39-33 12-18 6. 44-39 19-23
- 7. 50-44 14-19 8. 41-37 16-21
- 9. 31-26 21-27 10. 46-41 07-11
- 11. 29-24 20x29 12. 33x24 19x30
- 13. 35x24 10-14 14. 37-31 13-19
- 15. 24x13 08x19 16. 41-37 09-13

La situazione qui è un po' diversa rispetto all'esempio precedente. L'attacco del nero non è così forte. Il bianco ha già costruito la formazione corretta per neutralizzare l'attacco. Attacca l'avamposto e rimuove la pedina centrale in <23> facendo il cambio 34 – 29 x 29. Dopo aver rimosso l'avamposto del nero, il bianco sfonda a dama sfruttando l'ala sinistra. Ovviamente il bianco non poteva farlo senza la pedina in <49>! Guarda come il bianco ha portato a compimento il suo piano strategico:

- 17.37 – 32! 11 - 16**
- 18.32 x 21 16 x 27**
- 19.42 - 37 6 - 11**
- 20.37 - 32 11 - 16**
- 21.32 x 21 16 x 27**
- 22.47 - 42 2 – 7**

Il nero non può difendere l'avamposto giocando 23 – 28, perché il bianco risponderebbe 23.42 – 37 18 – 23 24.34 – 29! 23 x 34 25.40 x 29 (minacciando 29 – 23) il nero perde un pezzo.

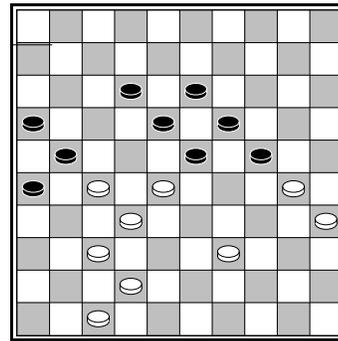
- 23.42 - 37 7 - 11**
- 24.37 - 32 11 - 16**
- 25.32 x 21 16 x 27**
- 26.48 - 42 1 - 7**

- 27.42 - 37 7 - 11**
- 28.34 – 29! 23 x 34**
- 29.40 x 29 3 - 8**
- 30.29 – 23! 18 x 29**
- 31.38 – 33 29 x 38**
- 32.43 x 21 11 - 16**
- 33.49 – 43! 16 x 27**
- 34.43 - 38 19 - 23**
- 35.37 - 32 13 – 18**
- 36.32 x 21 8 - 12**
- 37.31 - 27 22 x 31**
- 38.36 x 27 23 – 29**

Neanche 38... 12 – 17 39.21 x12 18 x 7 40.26 – 21 etc. riesce a fermare lo sfondamento a dama nell'ala sinistra.

**39.38 - 32**

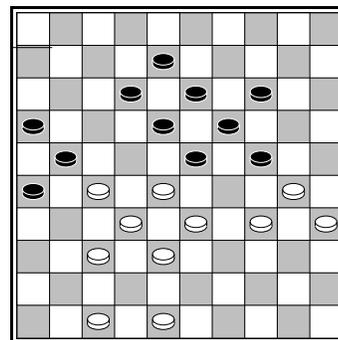
Il nero si arrende.



Il pezzo in <47> può avere un importante ruolo difensivo, specialmente nelle posizioni classiche. Grazie alla pedina 47 il bianco può forzare una bella vittoria.

- 1.42 – 38 12 – 17**
- 2.28 – 22! 17 x 28**
- 3.38 – 33!**

Il nero non ha una buona difesa. Dopo 3... 26 – 31 4.37 x 17 28 x 37 5.39 – 34 non ha più mosse a disposizione.



Il bianco ha due pezzi di base forti in questa posizione classica. Quale mossa giocare? Non c'è una regola generale che ti dice quale pedina muovere. Puoi capirlo solo se analizzi attentamente la posizione.

1.48 - 43 potrebbe essere buona solo se il nero poi giocasse 1... 12 - 17? 2.43 - 39 ma il nero può giocare 1... 23 - 29 2.34 x 23 18 x 29 guadagnando spazio. Il bianco non dovrebbe permetterglielo se vuole vincere. In tali posizioni di solito il pezzo in <47> viene spostato in <41>. E' una mossa logica, perché permette di giocare altre due mosse lungo questa ala (41 - 36 e 36 - 31), mentre dopo la mossa 47 - 42 la pedina rimarrebbe appesa. In questo caso muovere 47 - 41 ha un altro vantaggio. La mossa naturale del nero 12 - 17 è seguita da un tiro!

**1.47 - 41!**

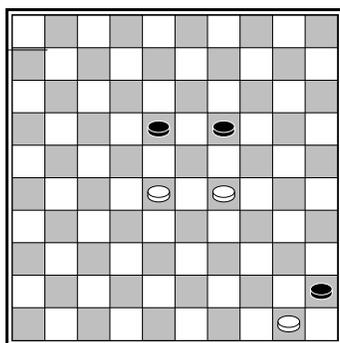
Se 1.12 - 17 la posizione del nero è annientata da 2.34 - 29! 23 x 25 3.28 - 23 19 x 39 4.38 - 33 39 x 28 5.32 x 3 21 x 32 6.3 x 19

**1... 23 - 29**  
**2.34 x 23 18 x 29**  
**3.41 - 36!!**

Una mossa eccellente e paziente. Il bianco prepara le condizioni ideali per il finale che sarà raggiunto dopo 28 - 23.

**3... 12 - 18**  
**4.28 - 23! 19 x 39**  
**5.30 x 10**

In questo momento il nero non può giocare 39 - 44 a causa del tiro 6.37 - 31! 26 x 28 7.10 - 5 21 x 43 8.5 x 3 +. Dopo 5... 29 - 33 6.38 x 29 39 - 44 Il bianco esegue il tiro 7.29 - 23 18 x 29 8.37 - 31 26 x 28 9.10 - 4 21 x 32 10.4 x 3 +. Dopo aver guadagnato 2 pezzi con 26 - 31 6.37 x 17 39 - 44 7.10 - 4 il bianco vince il finale.



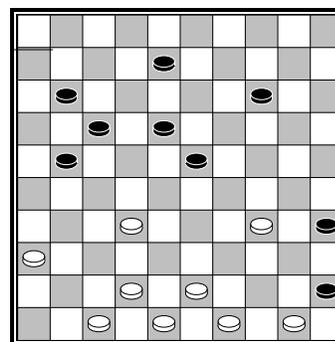
*Muove il nero*

Il pezzo in <45> è fermato dal pezzo in <50>, per questo sembra che il bianco non potrà mai giocare il pezzo in 50.

In questo finale (composto da V. Nicod) il nero perde a causa di alcuni trucchi.

Il nero può cercare di sfondare in 2 modi:

- 1) 1... 18 - 23 2.29 x 18 19 - 24 3.18 - 12 (andare in 3 è comunque vincente) 24 - 30 4.12 - 7 30 - 34 5.7 - 1 34 - 39 6.50 - 44! 39 x 50 7.1 - 6 B+
- 2) 1... 19 - 23 2.28 x 19 18 - 22 3.19 - 14 22 - 27 4.14 - 10 27 - 32 5.10 - 5 32 - 38 6.50 - 44!! Una mossa brillante! Il bianco minaccia a giocare 44 - 40 + mentre se 6... 45 - 50 7.29 - 23! B+



**Galkin**

Questa è una composizione molto famosa. Il bianco forza la vittoria in una maniera particolare:

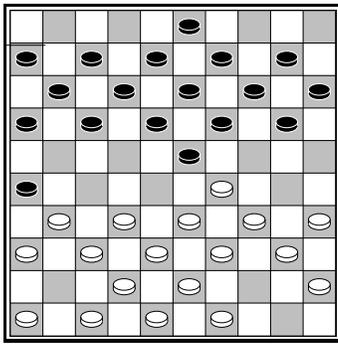
**1.34 - 30! 35 x 24**  
**2.50 - 44!!**

Il nero non può andare a dama: 45 - 50 32 - 27 50 x 31 36 x 7. Il bianco minaccia 44 - 40 45 x 34 32 - 27 21 x 32 43 - 38 32 x 43 48 x 10 + e 44 - 40 45 x 34 32 - 28 23 x 32 43 - 39 34 x 43 49 x 7.

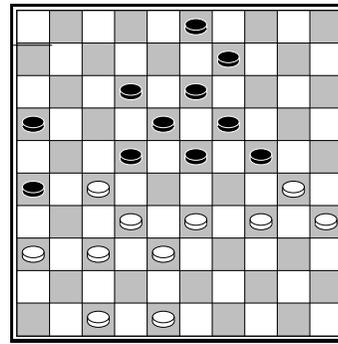
Su 18 - 22 il bianco può eseguire il tiro 3.44 - 40 45 x 34 4.32 - 27 21 x 32 5.43 - 39 34 x 43 6.49 x 9 + a 17 - 22 bisogna rispondere 3.44 - 40 45 x 34 4.32 - 28 22 x 33 5.43 - 39 33 x 44 6.49 x 9.

Il nero non ha nemmeno nessuna possibilità di sacrificare, quindi perde.

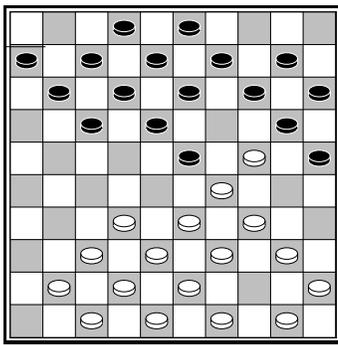
In questi esercizi devi indicare qual è la mossa migliore fra le due riportate.



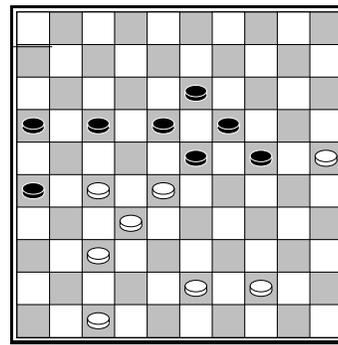
19.1 46 - 41 / 47 - 41



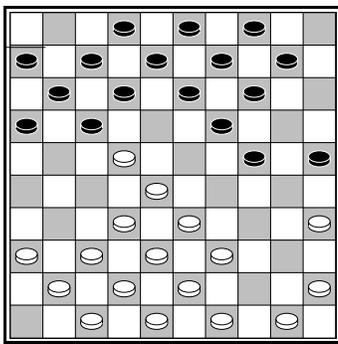
19.5 47 - 42 / 48 - 42



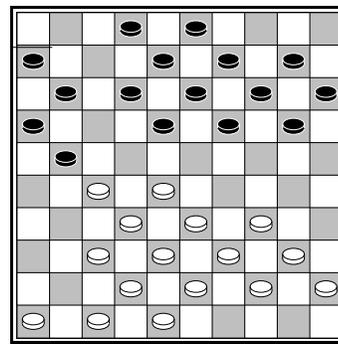
19.2 50 - 44 / 49 - 44



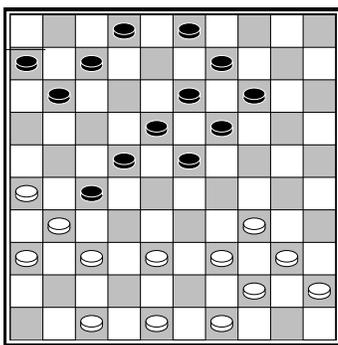
19.6 47 - 41 / 47 - 42



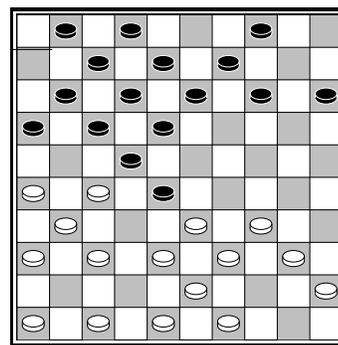
19.3 50 - 44 / 49 - 44



19.7 46 - 41 / 47 - 41

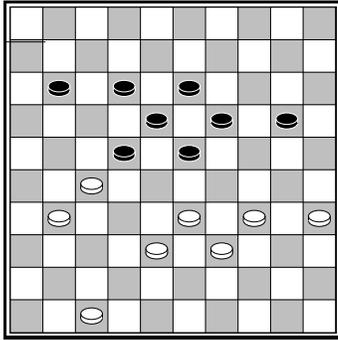


19.4 48 - 43 / 49 - 43



19.8 47 - 41 / 48 - 42

## 20. Intrappolare l'avversario



In seguente posizione il bianco vuole intrappolare il suo avversario.

**1.33 - 29?!**

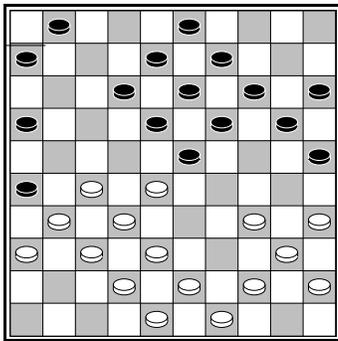
Il segno ?! – significa che il bianco sta cercando di far commettere all'avversario un errore, giocando una mossa che sembra debole ma che in realtà è buona. In questo caso sembra che il nero può forzare una vittoria con 19 – 24. Se il bianco chiude lo spazio vuoto con 39 – 33 il nero guadagna un pezzo giocando 22 – 28 33 x 22 24 x 42 47 x 38 12 – 17 N+1.

Tuttavia il bianco ha preparato una trappola!

**1... 19 – 24? 2.34 - 30!!**

Una bella sorpresa! Il nero deve catturare 4 pezzi con la pedina 23.

**2... 23 x 21 3.30 x 6**



**1.44 – 39?!**

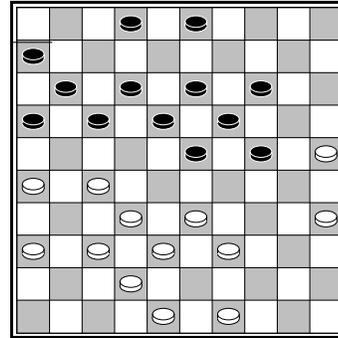
Il bianco sembra subire un Tiro della Trappola.

**1... 16 – 21?  
2.27 x 16 6 – 11  
3.16 x 7 23 – 29  
4.34 x 23 18 x 29  
5.7 x 18 13 x 44**

Il nero arriva in <44> con intenzione di ottenere una dama invece il bianco sfrutta la casella vuota <13> della posizione del nero.

**6.40 – 34! 29 x 40  
7.45 x 34**

Andare a dama con 44 – 50 non conviene assolutamente a causa di 8.49 – 44 50 x 30 9.35 x 2 +. E' meglio sacrificare un pezzo con 9 – 13 39 x 30 etc. per rimanere nel gioco.

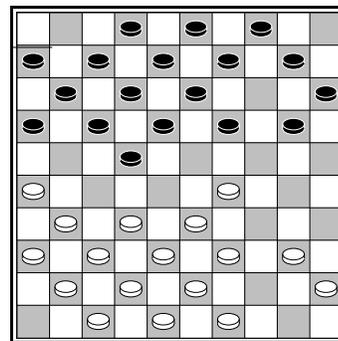


**1.49 – 44?!**

Il bianco ha offerto al suo avversario un tiro a dama, ma in questa partita il nero ha calcolato il tiro con precisione e non l'ha effettuato. Questo è il calcolo che ha fatto il nero:

**1... 24 – 30  
2.35 x 24 19 x 30  
3.25 x 34 23 – 28  
4.33 x 22 17 x 28  
5.32 x 23 18 x 49  
6.38 – 33! 49 x 21  
7.26 x 10**

Il nero ha giocato 1... 2 - 8 ed è andato in vantaggio posizionale.

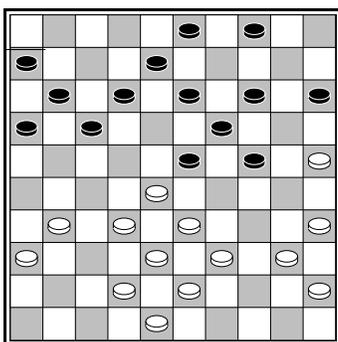


**1.39 – 34?!**

Il bianco gioca una mossa che tenta di sedurre l'avversario ad effettuare un tiro, dopo il quale invece subisce un micidiale tiro a dama.

- 1... 22 – 27?
- 2.32 x 21! 16 x 27
- 3.31 x 22 17 x 30
- 4.29 - 23 18 x 29
- 5.40 – 34 30 x 39
- 6.43 x 5

Il nero poteva scegliere alla 4° e 5° mossa. Controlla da solo se altre possibilità di cattura porteranno il bianco ad eseguire il tiro a dama.



1.39 – 34?!

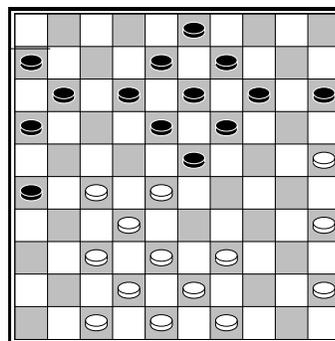
Sembra che il bianco abbia fatto un errore. Il nero può fare un Tiro Harlem! Ma il bianco ha calcolato molto più in profondità.

- 1... 23 – 29?
- 2.34 x 23 17 – 22
- 3.28 x 17 19 x 26
- 4.33 – 28!! 11 x 33
- 5.38 x 7

Il bianco deve fare attenzione anche agli altri tiri. Se il nero effettua il Tiro della Bomba con 1... 24 – 30 2.35 x 24 19 x 39 3.28 x 10 39 x 26 4.10 – 5 il bianco va a dama sacrificando 2 pezzi

Se il pezzo in <6> fosse in <1> in questa posizione, il bianco non potrebbe giocare 1.39 – 34 a causa di tiro 17 – 22! 2.28 x 6 24 – 30 3.35 x 24 19 x 26 N+2.

Se vuoi intrappolare il tuo avversario devi sempre fare prima attenzione a non intrappolare te stesso!



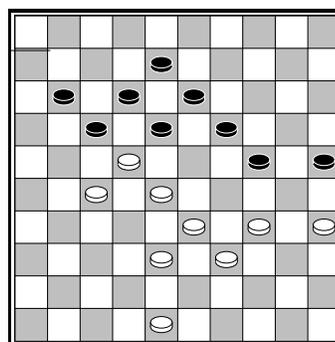
1.35 – 30?!

Può il nero resistere la tentazione di eseguire un Tiro Kung Fu? Facendo questo tiro il pezzo in <13> viene rimosso. Il bianco utilizzerà questo spazio vuoto per eseguire un tiro a dama.

- 1... 14 – 20?
- 2.25 x 14 19 x 10
- 3.28 x 19 13 x 35
- 4.37 – 31! 26 x 28
- 5.27 – 21 16 x 27
- 6.38 – 32 27 x 38
- 7.42 x 2

La dama bianca costa un pezzo ma dopo 11 – 16 8.2 – 8 8 – 13 9.8 – 13 il bianco riprende il pezzo e conclude la partita facilmente.

☀ **E' molto pericoloso avere una casella vuota in <38> o <13>**

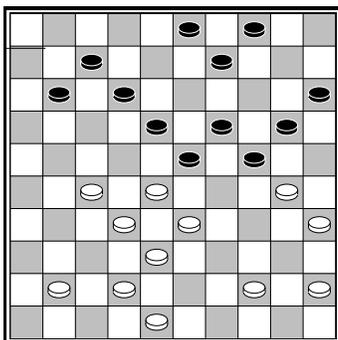


Il bianco sembra in grande difficoltà. Che cosa può fare per evitare la minaccia 18 – 23 38 – 32 seguita da 24 – 29?

Il bianco trova un tiro per risolvere il problema!

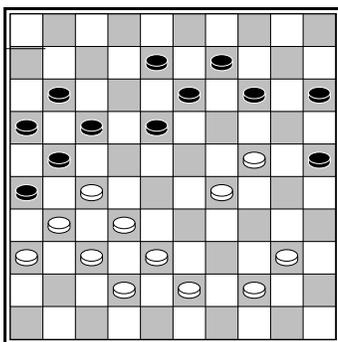
- 1.48 – 43?! 18 – 23?
- 2.35 – 30! 23 x 21
- 3.34 – 29 25 x 23

4.33 – 28 23 x 32  
 5.38 x 9 17 x 28  
 6. 9 – 3



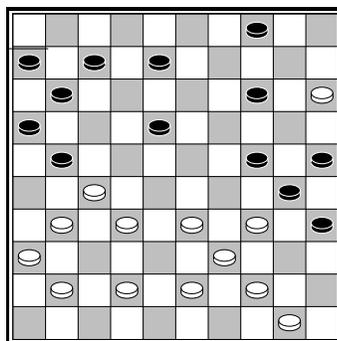
Il bianco ha giocato 1.46 – 41?! subendo un Tiro dell'arco.

1... 24 – 29?  
 2.33 x 22 12 – 17  
 3.28 x 19 17 x 46  
 4.19 – 13! 9 x 18  
 5.30 – 24 20 x 29  
 6.42 – 37 46 x 40  
 7.45 x 1



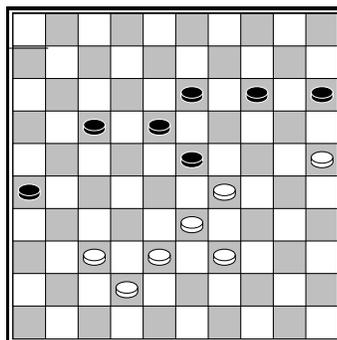
La trappola del nero è pronta. Il bianco voleva dare il cambio 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 23 ma è rimasto scioccato dalla cattura del nero 17 x 28 ...

1.27 – 22 17 x 28!  
 2.32 x 3 13 – 19  
 3.24 x 4 11 – 17  
 4.3 x 20 15 x 33  
 5.38 x 29 17 – 22  
 6.4 x 27 21 x 41  
 7.36 x 47 26 x 50



Il bianco si è accorto che l'avversario minacciava 4 – 10 15 x 4 21 – 26 4 x 22 26 x 17. quindi ha celato un tiro della trappola su quella condotta.

1.43 – 38?! 4 – 10?  
 2.15 x 4 21 – 26  
 3.4 x 22 26 x 17  
 4.44 – 40! 35 x 44  
 5.27 – 22 17 x 28  
 6.33 x 22 44 x 33  
 7.38 x 9 30 x 39  
 8.9 – 4

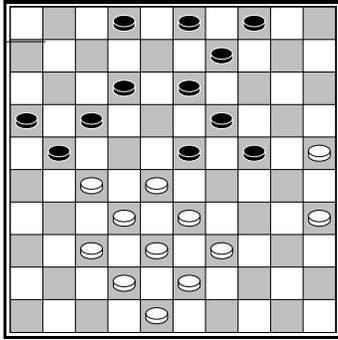


1.29 – 24?! 23 – 29?

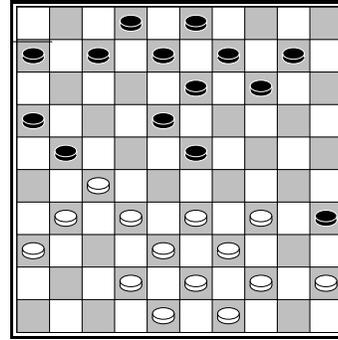
Il bianco ha preparato un tiro con un tema familiare: regala una dama all'avversario giocando poi una mossa collante per aprire la posizione.

2.37 – 31! 26 x 48  
 3.25 – 20 48 x 19  
 4.20 x 9 13 x 4  
 5.33 x 11

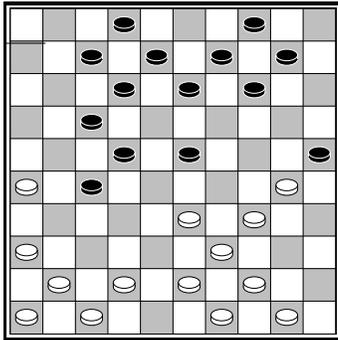
La cosa bella di questa combinazione è che il bianco esegue la mossa collante per fare il tiro ma per aprire la posizione effettuando solo dopo il micidiale tiro!



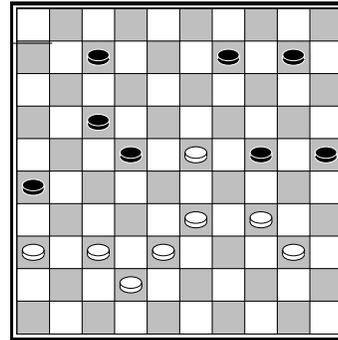
20.1 39 - 34?! 24 - 30?



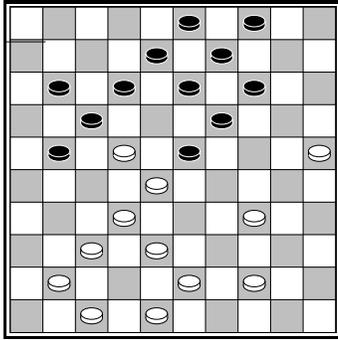
20.5 33 - 28?! 21 - 26?



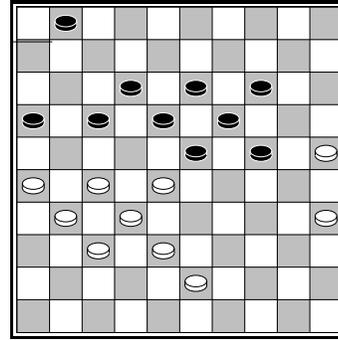
20.2 30 - 24?! 14 - 19?



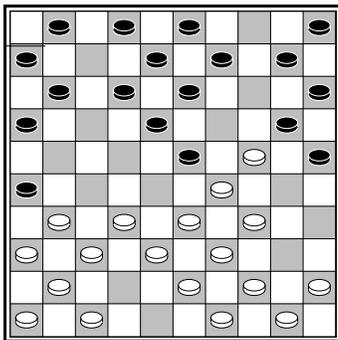
20.6 37 - 32?! 24 - 29? 33 x 24 22 - 28



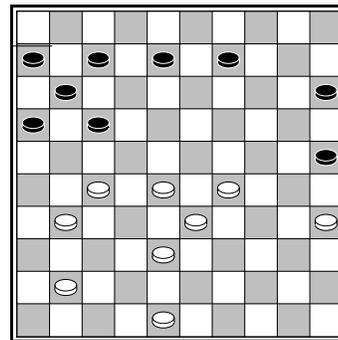
20.3 34 - 30?! 14 - 20 x 10?



20.7 38 - 33?! 23 - 29?



20.4 33 - 28?! 25 - 30?



20.8 29 - 24?! 25 - 30?

## Soluzioni lezioni 11 - 20

### Lezione 11: Altre tipologie di tiro

**C 11.1** 34 – 29 23 x 34 28 – 22! (28 – 23 etc =)  
17 x 39 37 – 31 26 x 28 49 – 44 21 x 43 44 x 13  
19 x 8 48 x 10 (Coup Raphael)

**C 11.2** 27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 22 35 – 30  
25 x 34 40 x 7 (Coup Raichenbach)

**C 11.3** 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 21 33 – 29  
24 x 33 49 – 43 35 x 24 43 – 38 33 x 42 41 – 37  
42 x 31 36 x 29 (Coup Deslauriers)

**C 11.4** 32 – 27 22 x 31 41 – 37 31 x 42 29 – 24  
20 x 29 33 x 24 41 x 33 39 x 10 (Tiro della  
Trappola)

**C 11.5** 28 – 22 17 x 28 37 – 32 28 x 37 38 – 32  
37 x 28 47 – 41 26 x 37 41 x 5 (Tiro della  
Catapulta)

**C 11.6** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17  
11 x 22 (or 12 x 21) 42 – 37 41 x 32 38 x 7  
(Coup Springer)

**C 11.7** 30 – 24 19 x 39 28 x 10 15 x 4 43 x 23  
18 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 21 26 x 17 38 – 33  
29 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 2 (Coup Ricou)

**C 11.8** 47 – 41 45 x 1 22 – 18 1 x 22 28 x 6 19 –  
23 6 – 1 23 – 28 1 – 29 28 – 32 29 – 42 etc. +

### Lezione 12: Forcing

**F 12.1** 33 – 28 14 – 19 28 – 22 17 x 28 34 – 29  
23 x 43 32 x 1 43 x 41 36 x 47

**F 12.2** 32 – 28 11 – 17 34 – 30 24 x 35 28 – 23  
18 x 29 33 x 4

**F 12.3** 34 – 30 13 – 19 40 – 34 29 x 40 35 x 44  
24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 42 – 37  
31 x 42 47 x 7

**F 12.4** 32 – 27 12 – 18 37 – 32 26 x 28 39 – 33  
28 x 30 35 x 4 22 x 31 4 x 22 11 – 17 22 x 11 6  
x 17 36 x 27

**F 12.5** 37 – 31 21 – 26 32 – 28 26 x 37 27 – 22  
18 x 27 28 – 22 27 x 18 38 – 32 37 x 28 33 x 4

**F 12.6** 34 – 29 23 x 34 39 x 30 20 – 25 28 – 23  
19 x 50 30 x 17 11 x 22 38 – 33 50 x 28 32 x 1

**F 12.7** 28 – 22 12 – 18 (11 – 17 22 x 11 6 x 17  
27 – 21 16 x 27 31 x 11 7 x 16 34 – 30 25 x 34  
40 x 7 1 x 12 B+1) 27 – 21 26 x 28 34 – 30 25 x  
34 40 x 29 23 x 34 32 x 25

**F 12.8** 27 – 22 24 – 29 (7 – 11 22 – 18 13 x 33  
38 x 16 +) 22 x 2 29 x 49 32 – 27 23 x 34 2 – 16  
49 x 21 16 x 17

### Lezione 13: Mossa libera

**C 13.1** 42 – 37 25 x 32 37 x 6

**C 13.2** 39 – 33 25 x 34 27 – 22 18 x 27 32 x 21  
16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 9 (o 38 x 7)

**C 13.3** 31 – 26 25 x 34 40 x 20 15 x 24 32 – 27  
23 x 21 26 x 6

**C 13.4** 33 – 29 26 x 37 32 x 41 23 x 21 29 – 24  
20 x 29 34 x 5

**C 13.5** 31 – 26 29 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 14  
49 x 21 26 x 30

**C 13.6** 26 – 21 22 x 31 32 – 28 ad lib. 30 – 25  
ad lib. 25 x 3

**C 13.7** 30 – 25 20 – 24 25 – 20 24 – 30 43 – 38  
15 x 24 33 – 29 24 x 31 36 x 7 18 – 22 39 – 34!  
30 x 39 7 – 2 13 – 18 2 – 7

**C 13.8** 23 – 18 22 – 27 37 – 31 27 x 29 31 – 26  
13 x 22 30 – 21 4 29 x 20 25 x 12 17 x 8 26 x 28  
+

### Lezione 14: Mossa collante

**C 14.1** 38 – 32 27 x 29 26 – 21 22 x 44 21 x 34  
44 – 49 34 – 30 25 x 34 50 – 44 49 x 40 35 x 44

**C 14.2** 39 – 33 28 x 30 35 x 13 36 x 47 38 – 32  
47 x 8 32 x 3

**C 14.3** 23 – 18 12 x 32 22 – 18 35 x 33 18 x 27

**C 14.4** 39 – 34 29 x 49 25 – 20 49 x 12 20 x 7  
(una occasione persa al Campionato Mondiale  
nel 2005, Georgiev – G. Jansen)

**C 14.5** 37 – 32 28 x 30 40 – 34 26 x 28 34 x 32

**C 14.6** 47 – 41 20 x 40 38 – 32 47 x 29 32 x 45

**C 14.7** 23 – 19 28 x 48 24 – 20 48 x 13 20 x 7

**C 14.8** 29 – 24 30 x 19 37 – 32 27 x 29 26 – 21  
22 x 35 21 x 34

### **Lezione 15: Mandare a dama l'avversario**

**C 15.1** 38 – 33 29 x 38 49 – 44 38 x 49 37 – 31  
28 x 37 31 x 42 49 x 21 26 x 10

**C 15.2** 38 – 32 27 x 49 39 – 33 49 x 35 34 – 30  
35 x 24 29 x 7

**C 15.3** 30 – 24 36 – 31 27 x 36 26 – 21 17 x 26  
47 – 41 36 x 47 43 – 39 47 x 33 39 x 6

**C 15.4** 26 – 21 17 x 26 47 – 41 36 x 47 37 – 31  
26 x 37 38 – 32 37 x 28 48 – 42 47 x 38 43 x 5

**C 15.5** 30 – 24 19 x 30 36 – 31 27 x 36 37 – 32  
28 x 37 38 – 32 37 x 28 47 – 41 36 x 47 39 – 34  
47 x 40 45 x 32

**C 15.6** 29 – 24 19 x 30 38 – 32 27 x 47 40 – 35  
47 x 40 35 x 24 20 x 29 45 x 3 (coup Manoury)

**C 15.7** 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 33 – 28  
23 x 32 37 x 28 26 x 46 29 – 23 18 x 29 34 x 5  
46 x 19 5 x 46

**C 15.8** 27 – 21 17 x 26 30 – 24 19 x 30 25 – 20  
15 x 33 39 x 17 30 x 50 42 – 38 11 x 22 38 – 33  
50 x 28 37 – 31 26 x 37 41 x 1

**C 15.9** 33 – 28 26 x 46 30 – 24 19 x 30 28 x 19  
13 x 44 40 x 49 46 x 40 35 x 24 20 x 29 45 x 1  
(coup Manoury)

**C 15.10** 38 – 32 27 x 38 28 – 22 17 x 28 49 – 43  
38 x 49 37 – 32 49 x 19 32 x 5

**C 15.11** 38 – 32 27 x 38 28 – 22 17 x 28 36 – 31  
26 x 37 49 – 43 38 x 49 46 – 41 49 x 19 41 x 5

**C 15.12** 38 – 33 29 x 49 30 – 24 19 x 30 28 x 19  
13 x 24 37 – 31 26 x 28 45 – 40 21 x 32 48 – 43  
49 x 38 42 x 2 con la minaccia letale 40 – 34 +

**C 15.13** 27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 33  
38 x 20 27 x 47 20 – 14 19 x 10 30 – 24 47 x 20  
25 x 5

**C 15.14** 47 – 41 36 x 47 40 – 35 47 x 29 39 – 33  
29 x 22 28 x 19 24 x 13 35 x 4 (Semi- Turco)

**C 15.15** 26 – 21 17 x 37 48 – 42 37 x 48 33 – 29  
24 x 42 43 – 38 42 33 39 x 6 48 x 30 35 x 11

**C 15.16** 37 – 31 26 x 48 47 – 41 36 x 47 38 – 33  
47 x 29 28 – 23 19 x 28 30 x 10 4 x 15 39 – 34  
48 x 30 35 x 4

### **Lezione 16: Attaccare un'ala**

**16.1** 32 – 28 23 x 21 30 – 25

**16.2** 19 – 13 9 x 18 21 - 16

**16.3** 32 – 28 23 x 32 37 x 28 26 x 37 41 x 32 e il  
nero non può resistere alla minaccia 28 – 23.

**16.4** 34 – 30 3 – 9 30 x 19 9 – 14 39 – 34 14 x  
23 33 – 28 23 x 41 36 x 47 26 x 30 35 x 4 +

**16.5** 31 - 26 24 – 29 (23 – 29 26 x 17 29 x 38 28  
– 23 19 x 37 43 x 41 seguita da 27 – 21 16 x 27  
17 – 11 con sfondamento) 26 x 17 29 x 38 17 –  
11 16 x 7 27 – 21 38 x 16 30 – 25 23 x 32 25 x 1

**16.6** 37 – 31 21 – 26 27 – 22

**16.7** 34 - 29 23 x 34 40 x 20 10 – 15 28 – 22 17  
x 39 27 – 21 15 x 24 21 – 17 12 x 21 38 – 33 39  
x 28 32 x 1

**16.8** 32 – 28 23 x 32 38 x 27 22 x 31 33 – 29 e  
30 – 24 con sfondamento.

### **Lezione 17: Sacrificio**

**17.1** 25 – 20 24 x 15 33 - 29

**17.2** 27 – 22 18 x 27 39 – 33

**17.3** 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 21 34 – 29 14  
-20 29 – 23 19 x 28 33 x 2

**17.4** 26 – 21 17 x 26 28 – 22

**17.5** 26 – 21 17 x 26 28 – 22 11 – 17 22 x 11 16  
x 7 27 – 21 26 x 17 38 – 33 29 x 27 31 x 2

**17.6** 34 – 30 35 x 44 (35 x 24 33 – 28 +)  
39 x 50 25 x 34 45 – 40 34 x 45 33 – 28

**17.7** 27 – 22 18 x 27 33 – 29 23 – 28 37 – 31 26  
x 37 42 x 33

**17.8** 32 – 27 22 x 31 30 – 25 11 – 17 25 x 14 19  
x 10 42 – 38 31 x 33 39 x 8 12 x 3 47 – 42 36 x  
40 45 x 1

### **Lesson 18: Minacce forti**

**18.1** 32 – 27 minacciando 27 – 22

**18.2** 32 – 27 22 x 31 36 x 27

**18.3** 39 - 33 minacciando entrambe 29 – 23 18 x 29 33 x 35 e 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 24 31 x 2

**18.4** 34 – 29 23 x 34 40 x 29 minacciando 29 – 23 (è possibile anche dopo 17 – 21)

**18.5** 34 – 29 23 x 34 39 x 30 (minacciando 30 – 25) 20 – 25 28 – 23 19 x 39 30 x 17 21 x 12 43 x 34

**18.6** 38 – 33 minacciando 27 – 21 etc. Con 10 – 14 si perde un pezzo.

**18.7** 30 – 24 20 x 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 (minacciando 24 – 19 32 – 27) 14 – 20 (14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 con la stessa minaccia) 39 – 34 20 x 29 32 – 27 21 x 32 37 x 19 13 x 24 34 x 21

**18.8** 44 – 39 minacciando 47 – 41 36 x 47 39 – 33 etc.

**18.9** 32 – 27 9 – 13/14 27 – 22 18 x 27 33 – 29 +

**18.10** 48 – 43! (48 – 42? 28 – 32! 27 x 38 22 – 28 =) 28 – 33 43 – 38 33 x 42 31 – 26 22 x 31 26 x 48

**18.11** 39 – 34 18 – 22 (14 – 20 or 13 – 19 39 34 +) 28 x 17 12 x 21 23 – 19 +

**18.12** 39 – 34

**18.13** 37 – 32 14 – 19 (18 – 22 24 – 19 13 x 24\* 32 – 27 21 x 23 29 x 7 +) 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 22 24 – 19 13 x 24 32 – 27 21 x 23 29 x 7

**18.14** 28 – 22 20 – 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 22 27 x 9

**18.15** 43 – 38 17 - 21 (23 – 28 29 – 23 +) 31 – 26 22 x 33 26 x 8 13 x 2 24 x 22 33 x 24 30 x 28

**18.16** 32 – 27 22 x 31 36 x 27 12 – 17 (9 – 14 27 – 22 18 x 27 24 – 20 15 x 24 29 x 7) 37 – 31 26 x 48 27 – 21 48 x 19 21 x 12

### **Lezione 19: Pezzi di base**

**19.1** 47 – 41! per poter fare il cambio 32 – 28 23 x 32 7 x 28 26 x 37 41 x 32.

**19.2** 50 – 44! 49 – 44? Permetterebbe 14 – 19! 40 – 35? 19 x 30 35 x 24 18 – 22 N+

**19.3** 49 – 44! At 50 – 44 il nero esegue il tiro 19 – 23 28 x 30 25 x 34 39 x 30 17 x 50 +

**19.4** 48 – 43!

**19.5** 48 – 42! 22 x 31 36 x 27 24 – 29 (12 – 17 27 – 21 16 x 27 32 x 12 18 x 7 33 – 29 24 x 33 38 x 18 13 x 22 27 – 31 26 x 48 30 – 25 48 x 30 35 x 4 +) 33 x 24 9 – 14 24 – 20! 14 x 25 38 – 33 (dopo aver giocato 47 – 42 questa mossa è impossibile! A causa di 23 – 28 etc.) 9 3 – 9 33 – 29! Con una buona posizione per il bianco.

**19.6** 47 – 42! impedisce 16 – 21 18 – 22 a causa di 43 – 38. Dopo 47 – 42 il bianco ha una posizione vincente.

**19.7** 46 – 41! In tali situazioni bisognerebbe semplicemente accentarsi con i pezzi.

**19.8** 47 – 41 dà al bianco l'opportunità di rimuovere il pezzo 28 con 37 – 32 x 32.

### **Lezione 20: Intrappolare l'avversario**

**20.1** 39 – 34?! 24 – 30? 35 x 24 19 x 39 28 x 8 39 x 28 32 x 23 21 x 41 23 – 18! 2 x 22 42 – 37 41 x 32 38 x 7

**20.2** 30 – 24?! 14 – 19? 33 – 29! 19 x 30 29 x 18 12 x 23 39 – 33 30 x 37 41 x 5

**20.3** 34 – 30?! 14 – 20 25 x 14 19 x 10? 28 x 19 13 x 35 22 – 18! 12 x 23 32 – 28 23 x 32 38 x 7

**20.4** 33 – 28?! 25 – 30 34 x 14 10 x 30 28 x 19 13 x 42 37 x 48! 26 x 28 39 – 34 30 x 39 44 x 4

**20.5** 33 – 28?! 21 – 26? 28 x 19 26 x 28 42 – 37 14 x 23 34 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 43 x 1

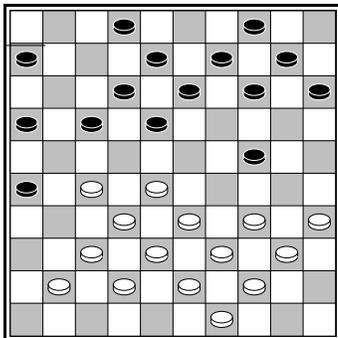
**20.6** 37 – 32?! 24 – 29? 33 x 24 23 – 19 28 x 48 40 – 35 48 x 30 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 19 – 14 9 x 29

**20.7** 38 – 33?! 23 – 29? 35 – 30! 29 x 49 25 – 20 14 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21 26 x 39

**20.8** 29 – 24?! 25 – 30 28 – 22 17 x 39 27 – 21 16 x 47 48 – 43 47 x 20 43 x 1

## 21. Tiri a dama

Le combinazioni che portano una pedina a dama sono importanti e spesso affascinanti da guardare.



Il bianco voleva attaccare e ha giocato:

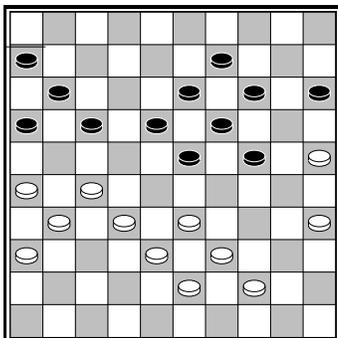
1.28 – 23? 18 x 29  
2.34 x 23

Per individuare un tiro è spesso utile cercare il percorso che può portare dama, in questo caso è 8 x 19 x 28 x 37 x 46.

Ecco come puoi fare per aprirti questo percorso: Rimuovi il pezzo in <37>, porta un pezzo in <13>.

2... 16 – 21!  
3.27 x 16 26 – 31  
4.37 x 26 24 – 30  
5.35 x 24 13 – 19  
6.24 x 13 8 x 46

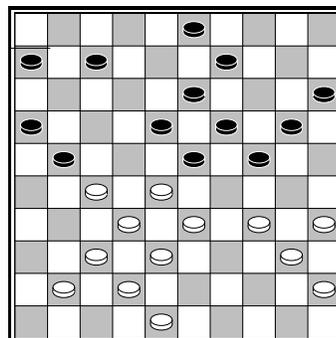
La dama è stata ottenuta a pari pezzi, il nero vince con facilità.



Il nero ha appena giocato 12 – 18 e il bianco ha notato un percorso che potrebbe portarlo a dama, che sarebbe 32 x 21 x 12 x 23 x 14 x 3.

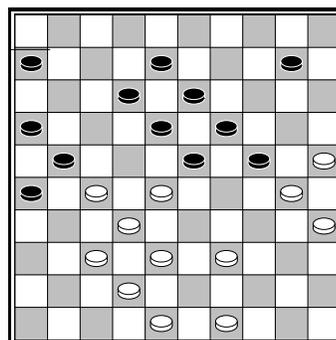
Che dovresti fare per effettuare questa mangiata? Rimuovi il pezzo 14 e in 23, esegui il tiro con 27 – 21.

1.35 – 30 24 x 35  
2.33 – 29 23 x 34  
3.39 x 30 35 x 24  
4.25 – 20 14 x 25  
5.27 – 21 16 x 27  
6.32 x 3



Il bianco ha visto un modo per arrivare a dama: 32 x 1. Per eseguire questo tiro devi rimuovere il pezzo in <23> e portare una pedina in <28>. Apparentemente questo costerebbero al bianco troppi pezzi ma in questo caso può fare una presa finale di 3 pezzi con la dama!

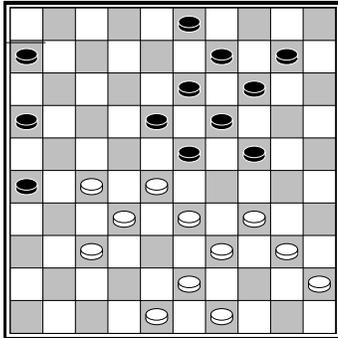
1.35 – 30! 24 x 44  
2.34 – 29 23 x 34  
3.28 – 23 19 x 39  
4.38 – 33 39 x 28  
5.32 x 1 21 x 32  
6.1 x 27



In questa posizione il bianco vuole rimuovere il pezzo 13. Per raggiungere questo obiettivo deve prima eliminare il pezzo in 24. Dopo aver liberato la casella 13, il bianco può guadagnare una mossa libera giocando 37 – 31 che gli permette di eseguire il tiro 33 x 2.

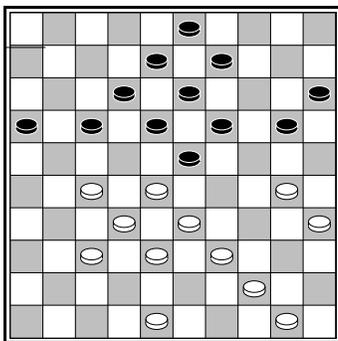
**1.25 – 20! 24 x 15**  
**2.30 – 24 19 x 30**  
**3.28 x 19 13 x 24**  
**4.37 – 31 26 x 28**  
**5.38 – 33 21 x 32**  
**6.33 x 2**

Il bianco va a dama sacrificando 2 pezzi, ma a causa della minaccia 39 – 34 il bianco vince agevolmente.



Il bianco utilizza un Tiro della Trappola per arrivare a dama. Le caselle 14 e 23 sono aperte. Un pezzo nero viene portato in <38> e con 37 – 31 il bianco esegue un tiro a dama.

**1.34 – 29! 23 x 34**  
**2.40 x 20 14 x 25**  
**3.28 – 23 18 x 38**  
**4.37 – 31 26 x 28**  
**5.43 x 5**



Non dimenticare mai di controllare le mosse che permettono all'avversario di scegliere dove catturare! In questa posizione il bianco può rimuovere il pezzo 13 con 30 – 24 e portare un pezzo in <28>. Dopodiché il pezzo in 30 dà la possibilità al nero di eseguire un tiro a dama. Il nero sembra avere diverse scelte, ma l'idea chiave di cattura finale rimane la stessa.

**1.30 – 24 20 x 29**  
**2.33 x 24 19 x 30**  
**3.28 x 19 13 x 24**  
**4.27 – 21 16 x 27**  
**5.32 x 21 17 x 26**  
**6.37 – 31 26 x 37**  
**7.38 – 32 37 x 28**  
**8.39 – 34 30 x 39**  
**9.44 x 2**

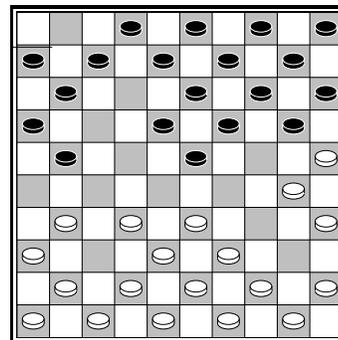
Controlla da solo se altre possibilità di cattura per il nero sono comunque vincenti per il bianco.

A volte bisogna cercare i tiri a dama già in apertura della partita.

**1.34 – 30 18 – 23**  
**2.30 – 25 12 – 18**  
**3.40 – 34 7 – 12**  
**4.34 – 30 1 – 7**

Il nero gioca le mosse logiche verso il centro, ma il bianco sta preparando una trappola:

**5.31 – 26 17 – 21**  
**6.26 x 17 12 x 21**  
**7.37 – 31?!?**



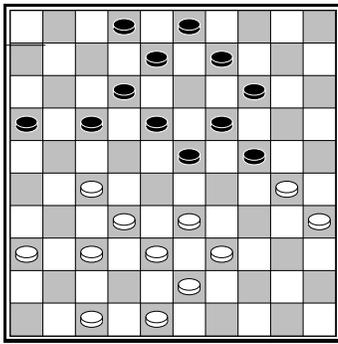
Adesso se il nero sbaglia, giocando:

**7... 21 – 26?**  
**8.33 – 29!! 26 x 28**  
**9.30 – 24! 19 x 30**

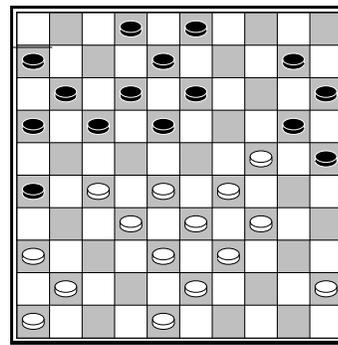
9... 23 x 34 10.39 x 30 20 x 29 11.38 – 33 +

**10.35 x 24 23 x 34**  
**11.39 x 30 20 x 29**  
**12.38 – 33 28 x 39**  
**13.43 x 1**

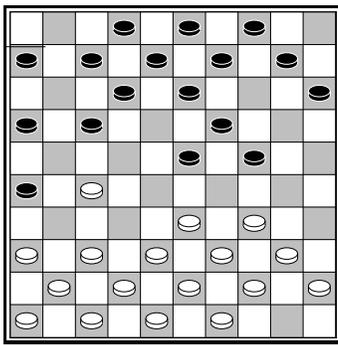
Le possibilità di scegliere per avversario rendono la combinazione più sorprendente.



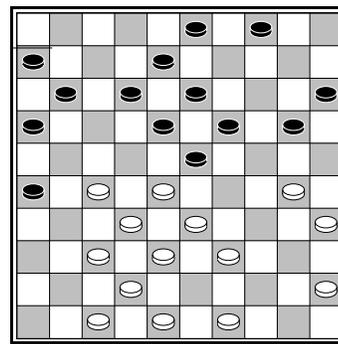
C 21.1



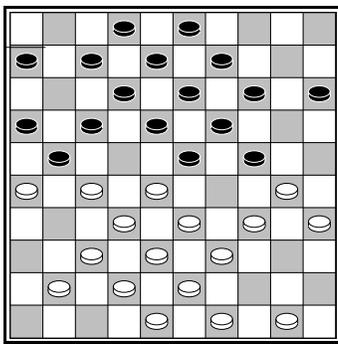
C 21.5



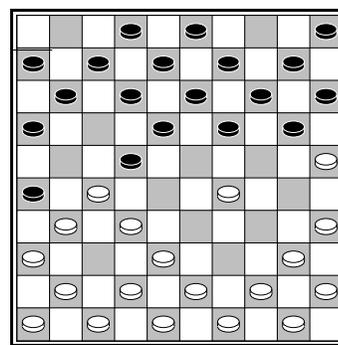
C 21.2



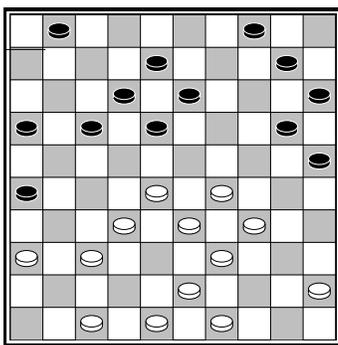
C 21.6



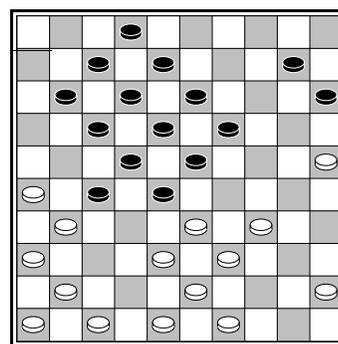
C 21.3



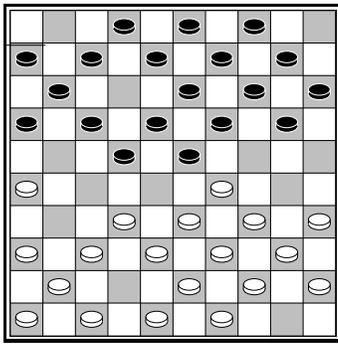
C 21.7



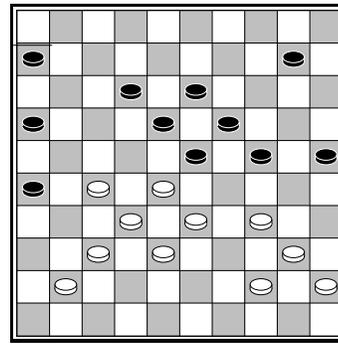
C 21.4



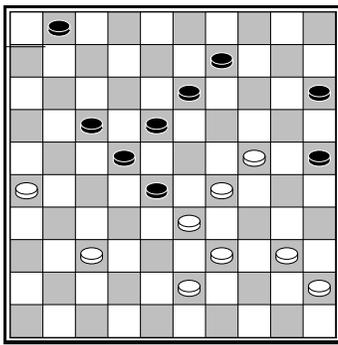
C 21.8



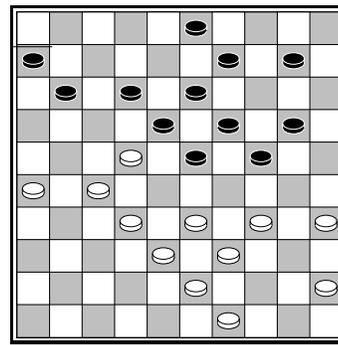
C 21.9



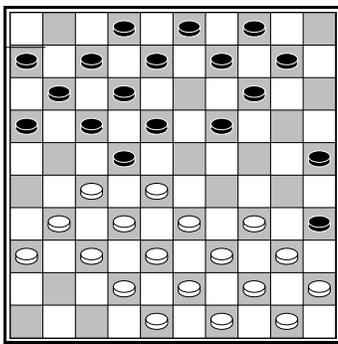
C 21.13



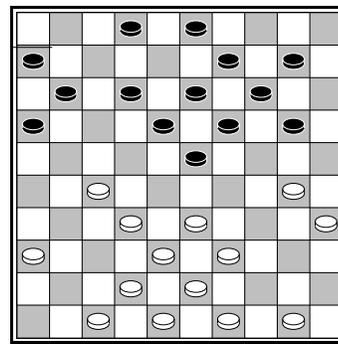
C 21.10



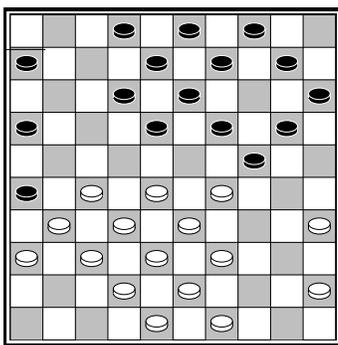
C 21.14



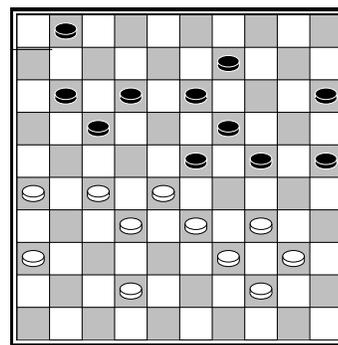
C 21.11



C 21.15



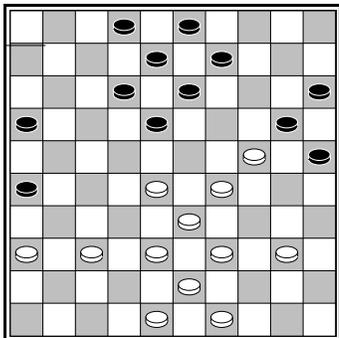
C 21.12



C 21.16

## 22. La cattura della dama

Quando vedi un tiro a dama è sempre necessario controllare se il tuo avversario la può catturare.



Il bianco può eseguire un tiro a dama, ma prima di farlo bisogna considerare: può il nero catturarla? Valutarlo non è affatto facile, devi essere in grado di visualizzare la posizione dopo la combinazione. In ogni caso anche se il nero può catturare la dama, devi sapere di stabilire il **valore** della posizione che rimane sulla damiera dopo che la dama è stata catturata.

In questo caso il bianco decide di non andare a dama ma di giocare 38-32 (e 43 - 38 per costruire un centro forte a supporto dell'avamposto in <24>).

Il bianco ha calcolato:

1.24 - 19 13 x 24  
 2.29 - 23 18 x 29  
 3.28 - 23 29 x 18  
 4.37 - 31 26 x 37  
 5.38 - 32 37 x 28  
 6.33 x 4

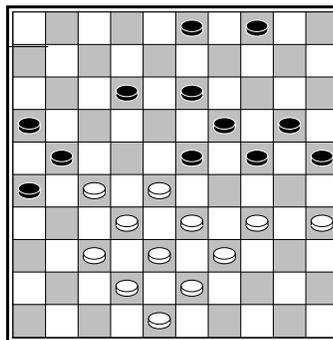
Con il Coup Weiss il bianco è andato a dama sacrificando due pezzi (contiamo la dama come un pezzo). Il nero può catturare la dama a pari pezzi.

6... 2 - 7!

Il nero sta minacciando 3 - 9 3 x 11 16 x 7. Se il bianco sposta la dama sulla diagonale 4/31, ad esempio 7.4 - 31 il nero cattura la dama con 12 - 18 8.31 x 11 16 x 7. La posizione dopo la cattura della dama è ancora leggermente migliore per il bianco ma il nero può pareggiare abbastanza facilmente.

Se puoi effettuare uno sfondamento a dama devi effettuare lo stesso ragionamento. Devi

controllare se l'avversario può evitare lo sfondamento o se può catturare la futura dama.



In questa partita il bianco non si è accorto di poter effettuare un tiro con uno sfondamento vincente con 1.34 - 29!! 23 x 34 2.39 x 30 25 x 34 3.37 - 31 26 x 37 4.32 x 41 21 x 23 5.33 - 29 24 x 33 6.38 x 7.

Il bianco ha invece giocato:

1.28 - 22? 12 - 18

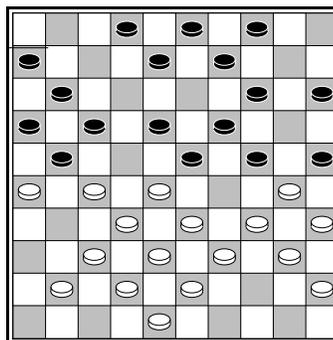
Il bianco ha fatto un tiro a dama in 7 che gli è costato 2 pezzi, ma è perdente.

2.22 - 17? 21 x 12  
 3.27 - 22 18 x 27  
 4.32 x 21 16 x 27  
 5.33 - 29 24 x 44  
 6.43 - 39 44 x 33  
 7.38 x 7

Il nero adesso ha due pezzi in più e può catturare il pezzo in <7>.

7.... 27 - 32!  
 8.37 x 28 19 - 23  
 9.28 x 8 3 x 1

Con un pezzo di meno il bianco perde.



Gantwarg - H. Jansen

Questa è una posizione che è capitata in una partita del Campionato Mondiale nel 1976. Il nero ha cercato di intrappolare l'avversario:

**1... 4 – 10?**

Il nero ha scoperto una controcombinazione dopo 2.28 – 22 etc. ma i calcoli del bianco sono stati più profondi e precisi:

**2.28 – 22! 17 x 28**  
**3.33 x 4 3 – 9(!)**

Il nero esegue un colpo Semi-Turco, seguito da un tiro a dama.

**4.4 x 20 15 x 24**  
**5.26 x 17 11 x 31**  
**6.37 x 26 24 – 29**  
**7.34 x 23 19 x 46**

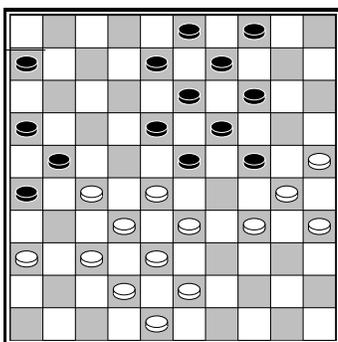
La dama nera è costata due pezzi e il bianco ha calcolato che avrebbe potuto catturare la dama perdendo solo un pezzo.

**8.38 – 33! 25 x 34**  
**9.40 x 29**

Non c'è nulla che da fare contro la minaccia 33 – 28.

**9... 46 – 32 10.33 – 28**

Il nero abbandona.



E' difficile calcolare efficientemente nella dama! In questa posizione il bianco deve calcolare in profondità se il cambio 27 - 22 18 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 è buono o no.

Il bianco deve la seguente variante:

**1.27 – 22 18 x 27**  
**2.37 – 31 26 x 37**

**3.42 x 22**

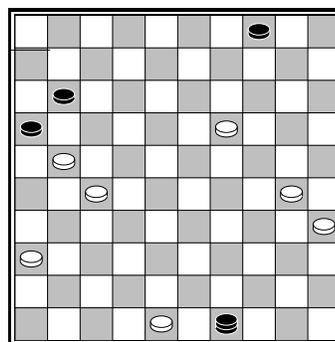
Il nero può eseguire un tiro a dama. Se il pezzo in <34> fosse in <40>, come nella partita del Campionato Mondiale nel 1980 fra Letsjinski - Gantwarg, la successiva combinazione sarebbe vinta.

**3... 13 – 18?**

**4.22 x 2 21 – 27**  
**5.32 x 21 23 x 32**  
**6.38 x 27 14 – 20**  
**7.25 x 23 6 – 11**  
**8.30 x 19 3 – 8**  
**9. 2 x 13 8 x 48**

Per andare a dama il nero ha dovuto regalare 3 pezzi. Poiché nella partita Letsjinski – Gantwarg il pezzo in 34 era in 40, 11 – 17 era letale, ma in questo caso il bianco ha una risposta forte.

**10.34 – 30!**



Ora 11 – 17 non funziona più. In più il bianco minaccia a giocare 21 – 17!! 49 x 24 30 x 19 B+.

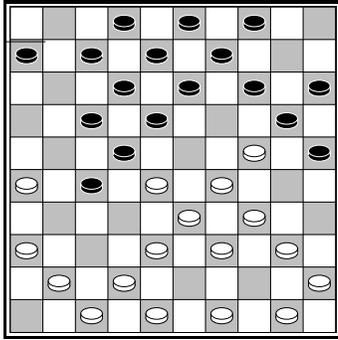
**10... 49 – 44**

Il bianco non può catturare la dama avversaria ma avendo 3 pezzi in più è sufficiente andare a dama.

**11.19 – 13!**

Il bianco ha un vantaggio vincente nel finale.

☀ **Prima di eseguire un tiro a dama bisogna controllare se la dama può essere catturata e quale sarebbe il risultato finale!**



### Sijbrands – Andreiko

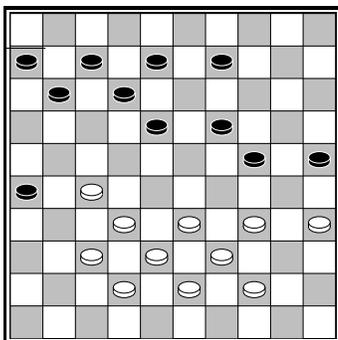
Una partita famosa nella quale il leggendario Andris Andreiko ha fatto un tiro a dama perdente e perdendo così il Match Mondiale contro Sijbrands.

1... 14 – 19  
 2.41 – 37 19 x 30  
 3.38 – 32?

Il bianco dovrebbe giocare: 3.37 – 32.

3... 27 x 38  
 4.26 – 21 17 x 26  
 5.28 x 17 12 x 21  
 6.29 – 24 30 x 19  
 7.36 – 31 38 x 29  
 8.34 x 1 9 – 14!

Il bianco ha considerato solamente 8... 20 – 24?  
 9.1 – 34 8 – 12 10.34 x 1 19 – 23 11.1 x 20  
 15 x 24 con lo stesso numero di pezzi e una posizione leggermente superiore per il bianco.  
 E' rimasto completamente sorpreso da 9 – 14, ora perde un pezzo! Il nero minaccia con 8 – 12 su 1 – 34 cattura la dama giocando 19 – 23.



Nella partita Tsjizjow - Mol, il nero ha appena giocato 1... 13 – 19? Tsjizjow ora potrebbe eseguire un tiro a dama ma ha calcolato che

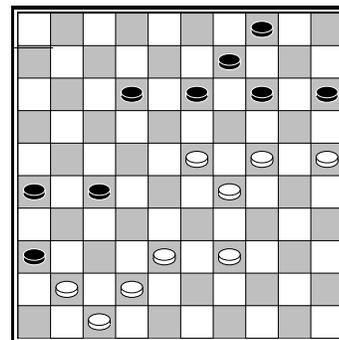
questa manovra non è vincente. Tuttavia il suo calcolo è sbagliato!

1.37 – 31! 26 x 48  
 2.33 – 29 24 x 42  
 3.43 – 38 42 x 33  
 4.39 x 28 48 x 30  
 5.35 x 4 11 – 16  
 6.4 x 22 7 – 11

Sembra che se il nero cattura la dama, pareggia la partita. Il bianco non ha visto il seguente sacrificio con il quale avrebbe vinto la partita.

7.22 – 18!! 12 x 23  
 8.28 x 19

Con il pezzo 19 il bianco farà una nuova dama.

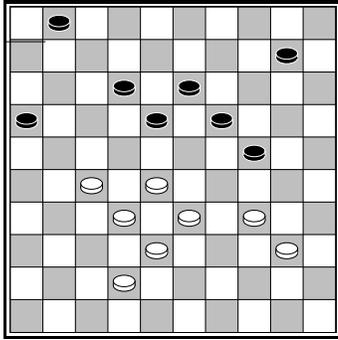


Questa posizione della partita J. Lemstra – G. Postma contiene un'enorme sorpresa. Il nero ha eseguito un tiro a dama errato ed è stato punito attraverso uno sbarramento della dama!

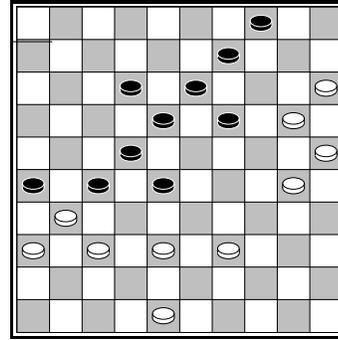
1.... 15 – 20  
 2.24 x 15 4 – 10  
 3.15 x 4 13 – 18  
 4.4 x 31 26 x 46  
 5.23 – 19!! 14 x 32  
 6.42 – 37 32 x 41  
 7.25 – 20

Il pezzo 12 è fermato appena in tempo dalla dama bianca. Il nero poteva vincere la partita, se avesse giocato correttamente eseguendo un altro tipo di tiro: doveva mandare a dama l'avversario a dama e in seguito giocare una mossa collante!

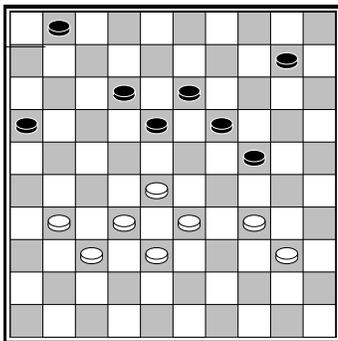
1.... 14 – 20!! 2.25 x 3 13 – 19 3.3 x 32  
 19 x 46 N+.



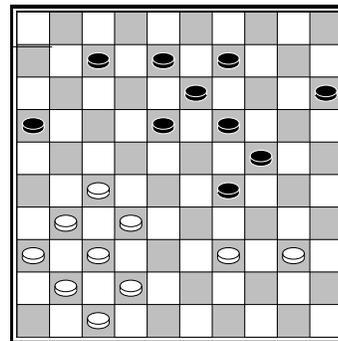
22.1 Il tiro del bianco è vincente?



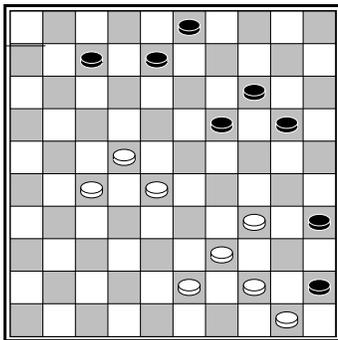
22.5 Il tiro a dama fino in <5> è buono?



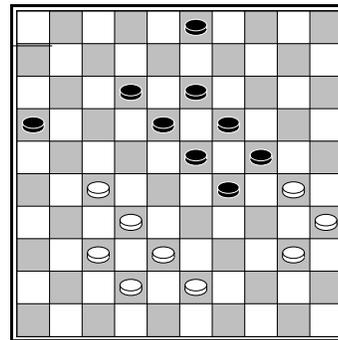
22.2 Il tiro del bianco è vincente?



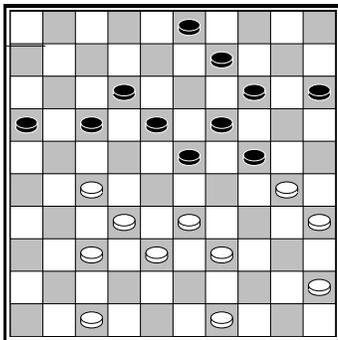
22.6 Il bianco può forzare un tiro fino in <1>. Questo tiro è buono?



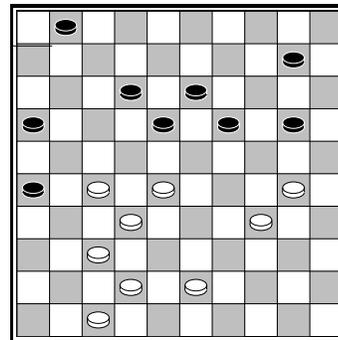
22.3 Il tiro del bianco in <10> è vincente?



22.7 Sapresti eseguire il Coup Philippe?



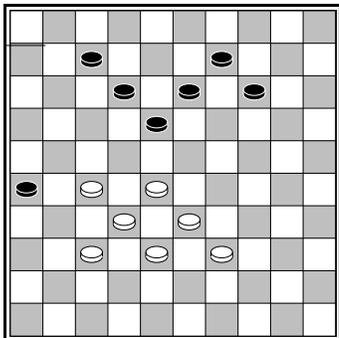
22.4 Il tiro a dama del bianco è buono?



22.8 Calcola il tiro fino in <4>!

## 23. Formazioni

Le pedine che sono in contatto tra loro, vengono chiamate formazioni. E' molto positivo avere una posizione che contiene tante formazioni.



Muove il nero

I pezzi del bianco lavorano insieme al centro, tutti i pezzi bianchi sono in contatto fra loro. La posizione del nero è meno forte, anche se il nero ha un solo pezzo sulla sponda della damiera (26), ha poco controllo sul centro a causa della mancanza di formazioni efficaci. In questa posizione (Sijbrands – Andreiko) al nero è rimasta solo una mossa.

**Esercizio 23.1** Scopri come vince il bianco dopo le seguenti mosse:

- 1) 1... 14 – 20?
- 2) 1... 14 – 19?
- 3) 1... 13 – 19?
- 4) 1... 12 – 17?

Il nero ha giocato:

**1... 7 – 11 2.39 – 34**

Gioca la seguente variante sulla tua damiera.

2... 11 – 16 2.33 – 29 14 – 20 3.34 – 30 13 – 19  
4.28 – 23 19 x 28 5.32 x 23 9 – 13 6.30 – 24  
20 – 25 7.38 – 32

**Esercizio 23.2** Disegna la posizione che rimane sulla damiera.

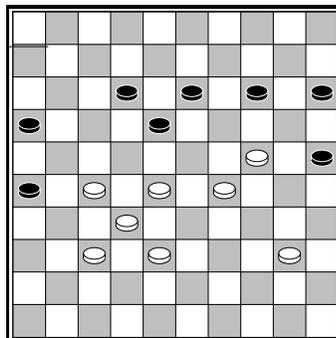
Il nero ha perso. Può solo regalare i propri pezzi.

Devi ricordare che di solito controllare o possedere le caselle 23, 24 e 27 è molto forte!

**2... 13 – 19 3.34 – 30**

**Esercizio 23.3** Scrivi il tiro per il bianco dopo 3... 14 – 20?

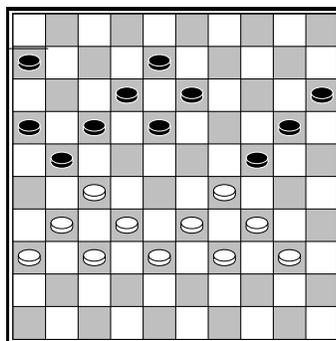
In questa partita il nero non ha giocato 3... 18 – 23 e il bianco ha vinto il finale dopo 4.30 – 24 19 x 30 5.28 x 10 etc.



In questa posizione l'avamposto <24> combinato con la formazione a croce 27/28/32/37/38 è molto forte. Il nero muovendo deve arrendersi alla sconfitta, non ha nessuna formazione. Se il nero attacca l'avamposto con 1... 14 – 19 dopo 2.40 – 35 19 x 30 3.35 x 24 non ha nessuna mossa buona.

In questo caso le *caselle strategiche* per il bianco sono 24, 27 e 28.

☀ **Le caselle 27, 28 e 24 sono strategicamente importanti per il bianco!**



Tutti i pezzi bianchi sono in contatto fra loro. Il bianco ha due forti triangoli con vertici nelle

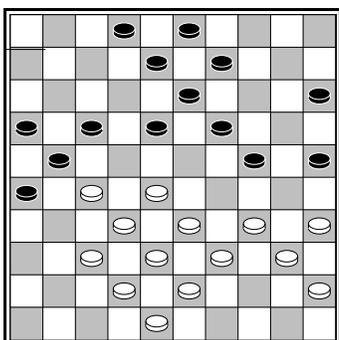
caselle <27> e <29>. La posizione del nero è molto più debole, non ha le formazioni forti. Il bianco può forzare la vittoria:

**1.31 – 26!**

Questa mossa minimizza il numero delle possibili risposte del nero. Dopo 1... 13 – 19 il bianco gioca 2.29 – 23! +  
Una mossa come 1... 6 – 11 non ha senso perchè indebolirebbe la posizione del nero ancora di più, il pezzo in 17 diventerebbe estremamente vulnerabile.

**1... 20 – 25**  
**2.29 x 20 15 x 24**  
**3.33 – 28!**

Il bianco minaccia 28 – 22 17 x 28 26 x 17 12 x 21 32 x 3 B+. Il nero non ha nessuna mossa a disposizione per impedirla.



Le pedine bianche lavorano assieme grazie alle formazioni. Il bianco ha un centro forte ed ha il controllo sulle caselle strategiche 27 e 28. Il bianco esegue una bella combinazione utilizzando le formazioni!

**1.34 – 30! 25 x 34**  
**2.40 x 20 15 x 24**  
**3.28 – 23! 18 x 29**

Se il nero prende 3...19 x 28 il bianco guadagna un pezzo: 4.33 x 11 16 x 7 5.27 x 16 B+1.

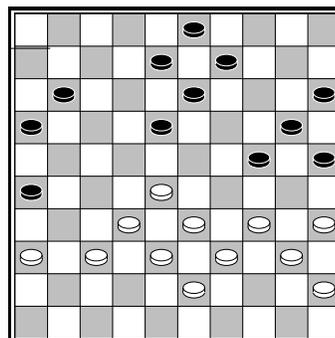
**4.27 – 22 17 x 28**  
**5.32 x 14 9 x 20**  
**6.35 – 30 24 x 35**  
**7.33 x 15**

La combinazione non è ancora finita, il nero cerca di difendersi dallo sfondamento.

**7... 3 – 9**

**8.15 – 10 9 – 14**  
**9.10 x 19 13 x 24**  
**10.45 – 40! 35 x 33**  
**11.38 x 20**

Ci vogliono ben 10 mosse dimostrare che questa condotta porta alla vittoria!



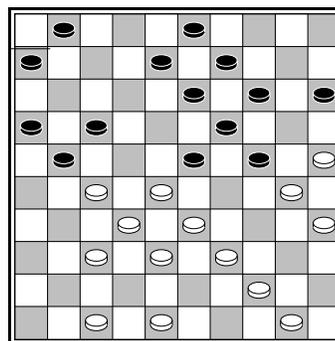
I pezzi bianchi lavorano insieme al centro, la scelta del nero è fortemente limitata. Il bianco sfrutta il pezzo debole in <25> per minacciare dei tiri.

**1.32 – 27!**

Lascia il nero con solo una mossa. Su 1...8 – 12 o 1...9 – 14 il bianco gioca 2.34 – 30 etc.  
Su 1... 13 – 19 segue un Coup Weiss con 2.27 – 22 18 x 27 3.28 – 22 27 x 18 4.37 – 31 26 x 37 5.38 – 32 37 x 28 6.33 x 4 B+.

**1... 11 – 17**  
**2.28 – 22 17 x 28**  
**3.33 x 22**

Ora che il bianco ha occupato la casella 22, il nero deve affrontare la fastidiosa minaccia 34 – 30 etc. Se il nero cambia con 3... 24 – 29 4.34 x 12 8 x 28 il bianco guadagna il pezzo giocando 5.38 – 33 ( 16 – 21 6.33 x 22! 21 x 41 7.36 x 47 etc. B+).



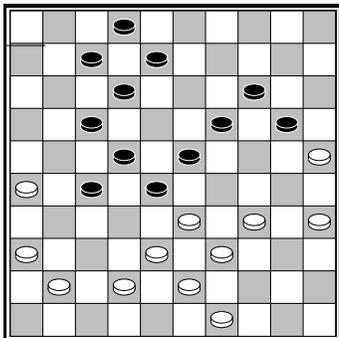
Nella partita Wiersma – Bronstring (1997) il bianco cerca di costruire una formazione forte sulla sua ala destra. Il pezzo centrale del nero in <23> non è supportato dal pezzo in <18> e quindi il nero gioca 1 – 7 – 12 - 18.

**1.44 – 40 1 – 7**  
**2.50 – 45 7 – 12**  
**3.39 – 34 12 – 18**

Ora il bianco fa “esplodere” la posizione nera.

**4.34 – 29! 23 x 34**  
**5.40 x 20 15 x 24**  
**6.27 – 22!! 18 x 27**  
**7.45 - 40**

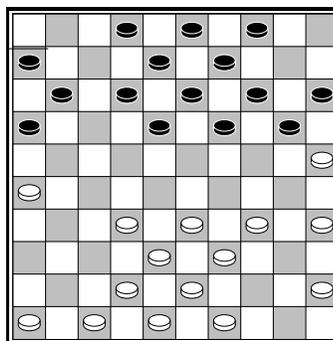
La rimozione del pezzo in <18> permette al bianco di attaccare nuovamente il pezzo <24>. Il nero ha dato indietro il pezzo tramite la 24 – 29 dopodiché il bianco è andato in <15> sfondando poco dopo a dama. Dopo 7...13 – 18 seguirebbe 8.28 – 23! B+



Nella partita Baljakin – Kalk, il nero aveva un attacco forte, avrebbe potuto vincere la partita rafforzando l’attacco, chiudendo gli spazi vuoti e costruendo più formazioni. Questo è il modo migliore di come giocare in questa posizione:

**32... 12 – 18!**

- 1) 33.49 – 44 7 - 12 34.41 - 37 20 - 24 35.37 - 31 e il nero esegue il tiro 27 - 32 38 x 27 28 - 32 27 x 38 17 - 21 26 x 28 23 x 32 38 x 27 14 - 20 25 x 23 18 x 47 N+
- 2) 33.41 - 37 20 - 24 34.37 - 31 7 - 12 35.42 - 37 (49 - 44 porta alla prima variante) 8 – 13 e il bianco ha finito le mosse perché non può cambiare all’indietro con 37 – 32 x 42 a causa di tiro a dama con 27 – 32!



Il Grande Maestro Olandese Thijssen ha mostrato la forza delle formazioni giocando con il nero questa posizione contro Kosior nel 2002.

**1... 16 – 21**  
**2.26 x 17 11 x 22**  
**3.46 – 41 12 – 17**  
**4.41 – 37 6 – 11**  
**5.34 – 29 8 – 12**

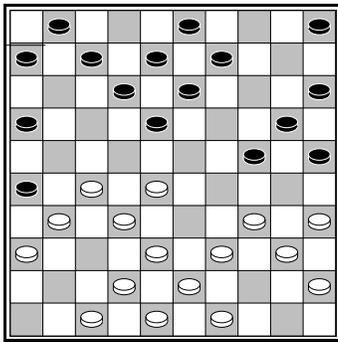
Il nero ha costruito il forte triangolo 11/12/17/18/22.

**6.32 – 28 2 – 7!**  
**7.47 – 41 20 – 24!**  
**8.29 x 20 15 x 24**  
**9.49 – 44 11 – 16**  
**10.37 – 31**

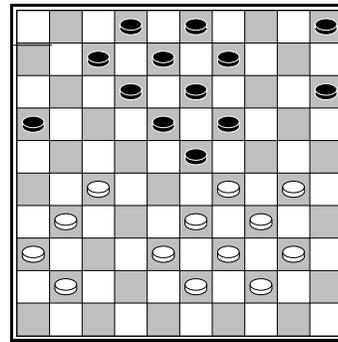
Sulla 10.44 – 40 16 – 21 11.39 – 34 22 – 27! il bianco non può giocare 34 – 29 a causa di 27 – 32! 38 x 16 14 – 20 25 x 23 9 – 14! 29 x 9 18 x 36 9 x 18 12 x 41 +.

**16 – 21**  
**11.31 – 26 21 – 27**  
**12.44 – 40 4 – 10**  
**13.39 – 34 27 – 32!**

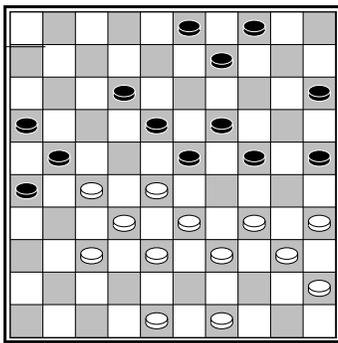
Il colpo decisivo. Il nero può sfondare dopo 14.38 x 27 22 x 31 15.26 x 37 14 – 20 16.25 x 5 17 – 21 5 x 23 18 x 36, il nero ha vinto la partita.



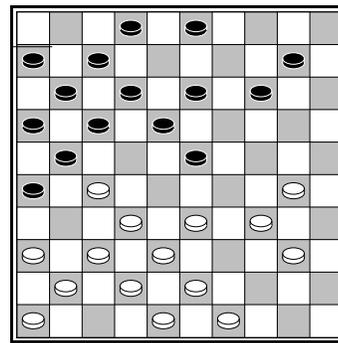
C 23.1



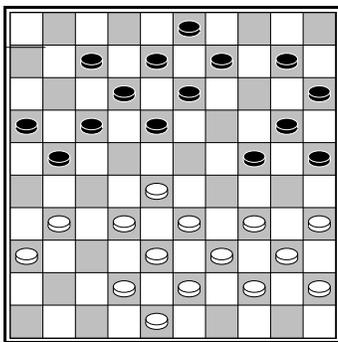
C 23.5



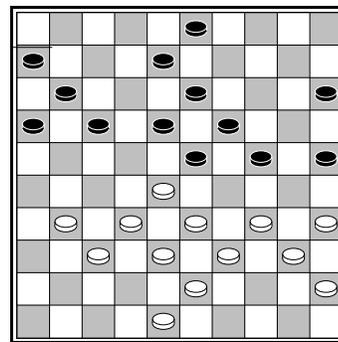
F 23.2 Forcing!



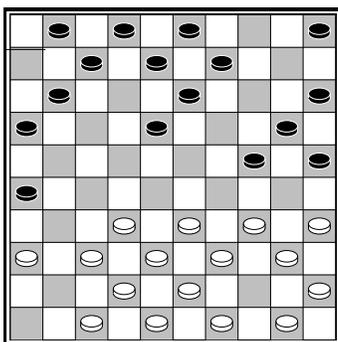
C 23.6



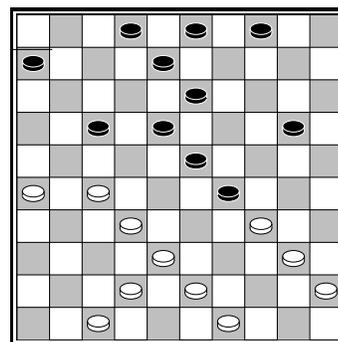
C 23.3



C 23.7



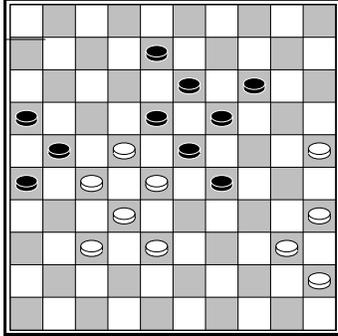
F 23.4



C 23.8

## 24. Bloccare l'avversario

Un modo molto attraente ed importante per vincere una partita è lasciare il tuo avversario senza la possibilità di giocare mosse sensate.



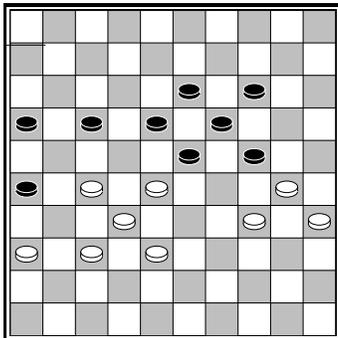
Il bianco può bloccare l'avversario.

**1.40 – 34! 29 x 40**  
**2.45 x 34 8 – 12**

L'unica mossa possibile, ora il bianco deve fermare il cambio del nero 23 – 29 x 29.

**3.25 – 20!! 14 x 25**  
**4.38 - 33**

La soluzione per il bianco è un sacrificio! Il nero è completamente bloccato. Ridare i pezzi indietro non cambierà la situazione.



**Ricou - Bonnard**

Questa è una famosa posizione classica nella quale inizia giocare il nero, che rimarrà bloccato. Guardiamo le sue possibilità:

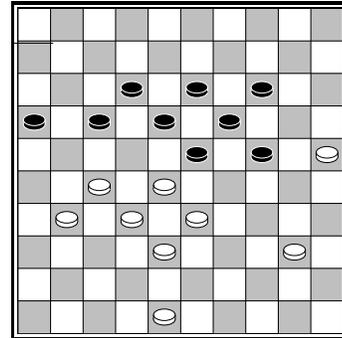
- 1) 1... 17 – 21 2.38 – 33 e siccome 14 – 20 perde con 30 – 25 il nero è rimasto senza mosse.

- 2) 1... 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 il sacrificio di Dussaut viene punito da 3.34 – 29! 22 x 31 (24 x 31 è ancora peggio) 4.29 x 29 B+

- 3) 1... 24 – 29 2.30 – 25 29 x 40 3.35 x 44

3.1) 3... 17 – 21 4.38 – 33 il nero è bloccato.

- 3.2) 3... 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 3.25 – 20 22 x 31 4.20 x 29 B+



**1.31 – 26! 23 - 29**

In questa posizione classica il bianco prende il controllo di entrambe le ali. I pezzi 25 e 26 sono molto forti, il piano è quello di bloccare l'avversario, un'idea molto importante nel prefinale delle posizioni classiche.

Il bianco deve decidere in quale direzione giocare il pezzo 48. In questa partita il bianco ha scelto la direzione sbagliata.

**2.48 – 42? 18 – 23**  
**3.42 – 37 12 – 18**  
**4.37 - 31**

Il bianco possiede ciò che noi chiamiamo "l'ultimo tempo", questo spesso non basta per vincere a causa dei sacrifici che possono portare la partita ad un pareggio. In questo caso il nero fa un doppio sacrificio e acquisisce una posizione migliore!

**4... 29 – 34!!**  
**5.40 x 9 13 x 4**

Sorprendente: il bianco ha due pezzi in più ma ha difficoltà ad ottenere un pareggio! Dovrebbe difendersi giocando: 6.25 – 20 4 - 9 7.20 – 15 9 – 14 8.33 - 29 23 x 34 9.26 – 21 17 x 37 10.32 x 41 34 – 40 11.28 – 22 etc.

Il bianco avrebbe dovuto immaginare che la posizione del pezzo in 31 senza alcun appoggio

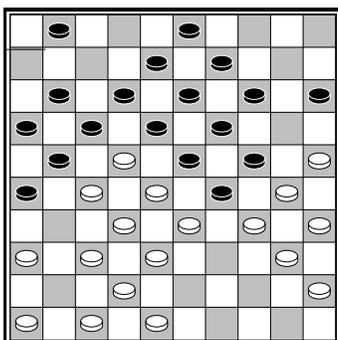
è tremenda e difficile da sostenere... Per questo era più logico muovere il pezzo in 48 nell'altra direzione.

**2.48 – 43! 18 – 23**  
**3.43 – 39 13 – 18**

Dopo 3... 12 – 18 4.40 – 35 29 – 34 5.39 x 30 il nero rimane senza mosse (23 – 29 27 – 21 etc.). Se 3... 13 – 18 la mossa 4.40 – 35 è vincente. Dopo 29 – 34 5.39 x 30 23 – 29 6.28 – 23! il finale è vincente, specialmente a causa della posizione debole dei pezzi 12, 17 e 18. Muovere subito 3.39 – 34 sarebbe punito da Tiro Kong Fu con 17 – 22 4.28 x 8 18 – 22 5.27 x 18 23 x 3 6.34 x 23 19 x 37 N+, Tuttavia il bianco ha preparato una piccola sorpresa, un modo ancora più veloce per vincere la partita!

**4.25 – 20!! 14 x 25**  
**5.39 – 34!**

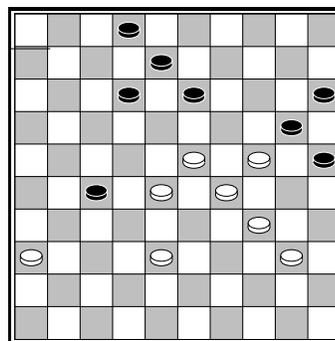
Il nero è bloccato, è costretto a regalare tanti pezzi, e il bianco vince agevolmente.



In questa posizione il bianco può vincere la partita grazie ad un blocco spettacolare!

**1.25 – 20!! 14 x 25**  
**2.36 - 31**

Il bianco ha l'ultimo tempo. Ad esempio: 9 – 14 3.46 – 41 14 – 20 4.41 – 36 3 – 9 5.47 – 41 9 – 14 6.48 – 43 1 – 6 7.43 - 39 B+.



Entrambi i giocatori hanno lo stesso piano. Il nero ha cercato di bloccare l'attacco del bianco, sembra che la sua strategia stia funzionando. Ad esempio: 1.40 – 35 12 – 17 2.23 – 19 2 - 7 3.28 – 23 7 – 12 4.38 – 33 17 – 22 5.35 – 30 13 – 18 e il bianco è completamente bloccato.

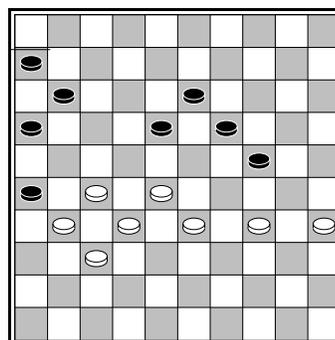
Tuttavia, il bianco fa un sacrificio dopo quale la partita si capovolgerà e il nero rimarrà bloccato!

**1.28 – 22! 27 x 18**

Il nero ha solo una pedina che può giocare. Il bianco ha un compito semplicissimo, deve cambiare l'ultimo pezzo del nero.

**2.38 – 32 2 – 7**  
**3.36 – 31 7 – 11**  
**4.31 – 26 11 – 17**  
**5.32 – 27 17 – 22**  
**6.40 – 35 22 x 31**  
**7.26 x 37**

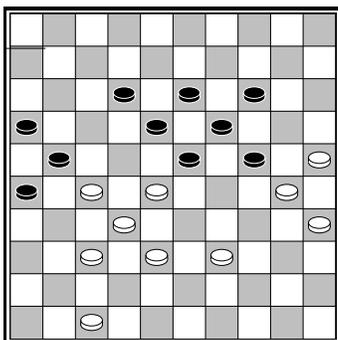
Al nero non è rimasta nessuna mossa buona. Dopo 7... 18 – 22 8.23 – 18 12 x 23 9.29 x 9 20 x 40 10.35 x 44 il bianco va a dama e vince.



Nella partita Schalley – Clerc durante il Campionato Mondiale nel 2001 il bianco avrebbe potuto forzare un blocco. In realtà il bianco poteva scegliere fra due sacrifici vincenti.

1.34 – 29! 24 – 30  
 2.35 x 24 19 x 30  
 3.29 – 24! 30 x 19  
 4.33 – 29

Il bianco avrebbe potuto giocare anche: 1.35 – 30! 24 x 35 2.33 – 29 +.



Il piano principale nei prefinali classici è il blocco dell'avversario. Nella partita Baljakin – Ba durante Campionato Mondiale Rapid del 1999 il blocco ha avuto successo.

1.28 – 22!

Quando il nero ha la formazione 16/21/26 il bianco può giocare spesso questa mossa forte per guadagnare lo spazio e privare il nero di qualche tempo. Dopo 28 – 22 il pezzo 12 non può muoversi più. Questo viene chiamato blocco **Ghestem**. Ghestem è un ex Campione del Mondo di origine Francese che ha inventato questo modo di giocare.

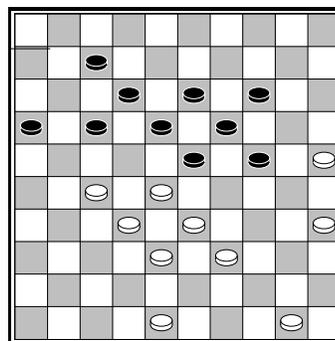
Se il nero risponde 1...23 – 29 rimarrà semplicemente bloccato: 2.39 – 33 18 – 23 3.33 – 28 12 – 18 4.47 – 41 e il nero ha finito le mosse.

1.... 24 – 29  
 2.47 – 41! 29 – 34

2... 14 – 20 3.25 x 14 19 x 10 sarebbe punita dal Tiro Kung Fu 4.38 – 33 29 x 38 5.32 x 43 21 x 32 6.37 x 17 +.

3.30 – 24! 19 x 30  
 4.35 x 24 34 x 43  
 5.38 x 49

Il nero non ha nessuna mossa sensata.  
 5... 13 – 19 4.22 x 13 19 x 8 5.24 – 19 B+



Il nero ha sacrificato un pezzo (T. Kooistra – T. Goedemoed) privando il bianco del pezzo strategico in <27>. Il bianco è forzato a ridare questo pezzo dopodiché rimane bloccato.

1... 16 – 21!  
 2.27 x 16 7 – 11  
 3.16 x 7 12 x 1  
 4.48 – 42 17 – 21

Il bianco è costretto a ridare il pezzo per fermare la minaccia 21 – 27. La pedina nera in <27> è molto forte.

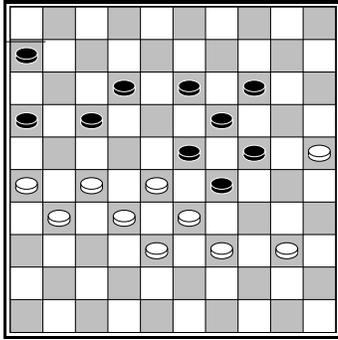
5.28 – 22 18 x 27  
 6.42 – 37 1 – 7  
 7.50 – 44 7 – 11  
 8.44 – 40 11 – 16  
 9.40 – 34 13 – 18  
 10.34 – 30 23 – 29

Il bianco non ha nessuna mossa sensata. Dopo 33 – 28 18 – 23 il bianco deve affrontare la temibile minaccia 21 – 26.

11.37 – 31 27 x 36  
 12.32 – 28 18 – 22  
 13.28 x 26 36 – 41  
 14.33 – 28 41 – 46  
 15.28 – 22 46 – 41  
 16.39 – 33

16.22 – 18 è seguita da 14 – 20! 17.25 x 34 41 – 47 18.30 x 19 47 x 44

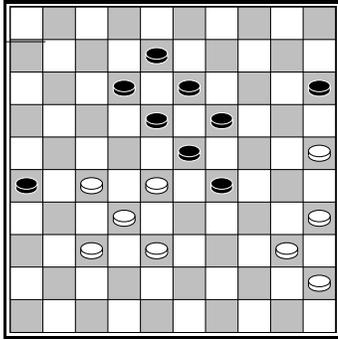
16... 14 – 20  
 17.25 x 34 41 – 28  
 18.30 x 19 28 x 43



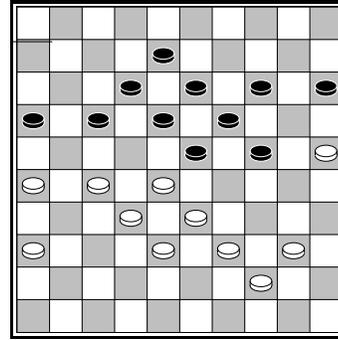
Il bianco guadagna un pezzo ma perde la partita:

**1.40 – 35? 29 – 34!**  
**2. 39 x 30 12 - 18**

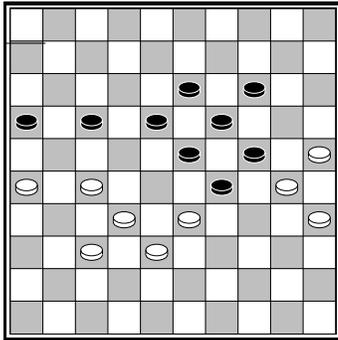
La posizione del bianco è senza speranza.



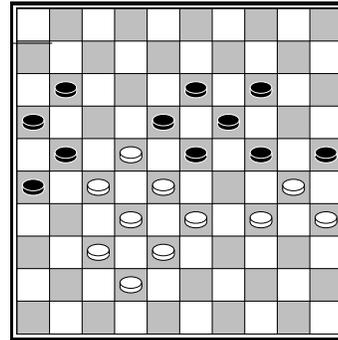
24.1



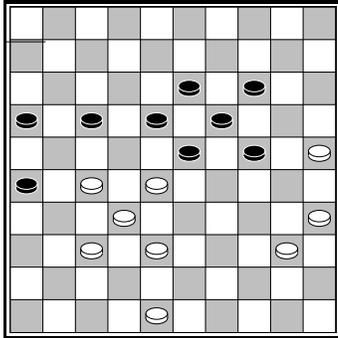
24.5



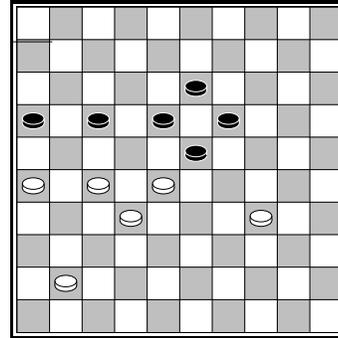
24.2



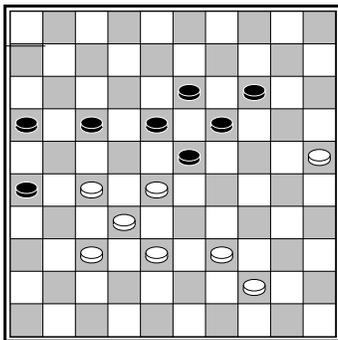
24.6



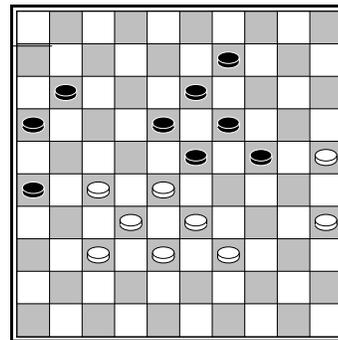
24.3



24.7



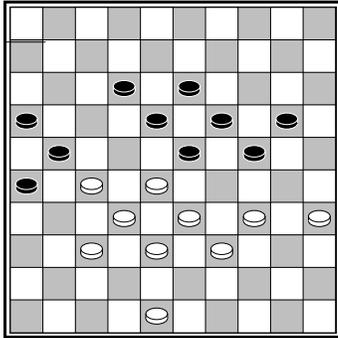
24.4



24.8

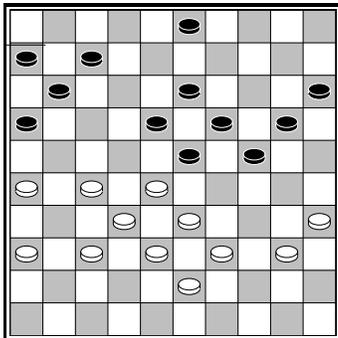
## 25. Blocco tattico

Un modo bellissimo per vincere una partita è quello di ottenere una posizione in cui tutte le mosse del tuo avversario vengono punite tatticamente.



**1.34 – 30! 20 – 25**  
**2.39 – 34 12 – 17**  
**3.48 – 42!**

Il nero è bloccato tatticamente. 17 – 22 è seguita da un Coup Philippe, quindi il nero non ha nessuna mossa buona.



**Mensonidus – Baba Sy**

Il famoso giocatore del Senegal ha giocato una mossa molto intelligente, che si basa su diverse combinazioni.

**1... 3 – 9!!**

Ora guardiamo tutte le possibili mosse per il bianco:

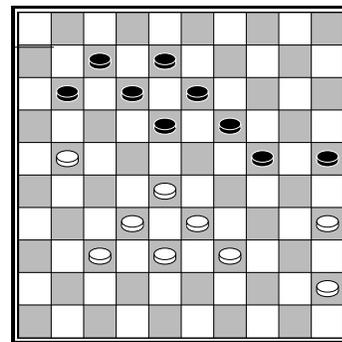
- 1) 2.39 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 19 x 48 4.28 x 8 48 x 22 e il nero vince, ad esempio: 5.8 – 3 22 – 31! 6.3 x 25 15 – 20! 7.25 x 22 31 x 45 N+.

- 2) 2.40 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 20 x 40 4.35 x 44 18 – 22 5.27 x 29 16 – 21 6.26 x 17 11 x 31 7.36 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 31 (Coup Raichenbach) N+.

- 3) 2.26 – 21 24 – 30! 3.35 x 24 20 x 29 (è possibile anche 19 x 30 28 x 8 7 – 12 8 x 17 11 x 42 38 x 47 16 x 49 N+) 4.33 x 24 19 x 30 5.28 x 17 11 x 35 (Coup Royal) N+.

- 4) 2.37 – 31 24 – 30 3.35 x 24 20 x 29 4.28 x 8 9 – 13 8 x 19 18 – 22 27 x 18 30 – 34 39 x 30 (o 40 x 29) 16 – 21 26 x 17 11 x 44 N+.

La mossa migliore è 2.28 – 22 dopo la quale il nero cercherà di sfruttare la posizione debole dell'avversario 22. 2.28 – 22 7 – 12 3.37 – 31 9 – 14 4.33 – 28 20 – 25 5.40 – 34 23 – 29! 6.34 x 23 18 x 29 7.39 – 34 29 x 40 8.35 x 44 12 – 17! 9.43 – 39 (dopo 9.38 – 33 24 – 29! 10.33 x 24 19 x 30 11.43 – 39 30 – 34 12.39 x 30 25 x 34 il bianco è bloccato) 17 – 21 12.26 x 17 13 – 18 13.22 x 13 11 x 42 14.13 – 8 42 – 48 e il nero vince il finale.



Il bianco ha un triangolo al centro ma l'aspetto più importante è che il nero ha il controllo su entrambe le ali! Con l'aiuto di un tiro il nero può bloccare l'avversario che deve muovere. In questa partita il bianco ha giocato 37 – 31 permettendo al suo avversario di forzare la vittoria.

**1.37 – 31 11 – 16!**

Il cambio con 2.31 – 26 16 x 27 3.32 x 21 permette al nero di eseguire il tiro 19 – 23! 4.28 x 30 25 x 32 N+.

2.31 – 27 18 – 22!  
 3.27 x 9 16 x 27  
 4.32 x 21 8 - 13  
 5.9 x 18 12 x 34

L'unica mossa sensata per il bianco era 1.21 – 16. Non era possibile 1.45 – 40 o 1.32 - 27 a causa di 19 – 23! etc. N+.  
 1.39 – 34 18 – 23 e il bianco viene punito dalla terribile minaccia 24 – 29 +.

1.21 – 16 18 – 23!

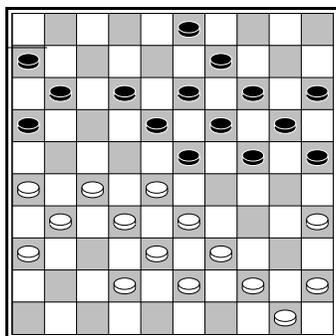
Ora 2.28 – 22 è punita da 12 – 18!!  
 3.45 – 40 (3.32 – 27 23 – 28 N+1) 18 x 27  
 4.32 x 21 23 – 28 5.33 x 22 13 – 18 5.22 x 2  
 19 - 23 6.2 x 30 25 x 41 N+.

2.45 – 40 12 – 18

Il bianco ancora non può rompere questo schema classico con 28 – 22 x 21 a causa dello stesso tiro di prima.

3.40 – 34 8 – 12  
 4.37 – 31 11 - 17  
 5.31 – 27 17 - 21  
 6.28 – 22 21 – 26

Questo è un blocco tattico. L'unica mossa del bianco 7.33 – 28 trova pronta la risposta 26 – 31 27 x 36 18 x 27 32 x 21 23 x 43 39 x 48 24 – 30 35 x 24 19 x 39 N+.



1... 24 - 29?  
 2.33 x 24 20 x 29

Il nero è andato nella casella denominata "cimitero" (29), con il cambio successivo il bianco prende il controllo della situazione.

3.35 - 30! 25 x 34  
 4.39 x 30

Il nero non può giocare sulla sua ala sinistra. Dopo 14 – 20 or 15 – 20 il bianco gioca 30 – 24 +. Il nero è costretto a muovere il suo pezzo difensivo più forte, la pedina sapiente (48)

4... 3 - 8  
 5.44 - 40 11 – 17

Il nero non può giocare 14 – 20 a causa del tiro 6.30 – 24! 19 x 30 7.28 x 19 13 x 24 8.27 – 21 16 x 27 9.31 x 4 +. Il prossimo cambio indebolisce ulteriormente l'ala destra del nero.

6.27 - 21! 16 x 27  
 7.31 x 11 06 x 17  
 8.36 – 31!

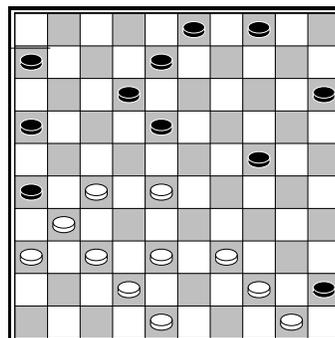
Le mosse del nero si stanno esaurendo. Questa volta 14 – 20 trova pronta la risposta 9.30 – 24 19 x 30 10.28 x 19 13 x 24 11.26 – 21! 17 x 39 12.40 – 34 29 x 40 13.45 x 3 (24 – 29 14.3 - 25) +. Così, al nero non è rimasta nessuna mossa giocabile perché nessuna mossa risolverebbe i problemi del nero.

8... 17 - 21  
 9.26 x 17 12 x 21  
 10.31 - 26! 18 - 22  
 11.28 x 17! 21 x 12  
 12.26 - 21

Minacciando con 21 – 17 12 x 21 32 – 28 23 x 32 38 x 16 con uno sfondamento.

12... 12 - 18  
 13.21 - 16 18 - 22  
 14.32 - 28 22 x 33  
 15.40 – 34 29 x 40  
 16.38 x 18 13 x 22  
 17.45 x 34

Il pezzo 16 è andato a dama e il bianco ha vinto.



L'ultima mossa del nero 10 – 15 è troppo lenta. Ha dimenticato di chiudere lo spazio vuoto in <13> ed ora il bianco può bloccare l'avversario in una maniera istruttiva.

**1.37 – 32! 26 x 37**  
**2.42 x 31 8 – 13**  
**3.48 – 43!**

Il bianco utilizza il pezzo 45 per minacciare 44 – 40. La minaccia non può essere respinta da 3 - 8 a causa di 44 – 40 e poi 27 – 21 +.

**3... 24 – 30 4.39 – 33!**

Minacciando entrambe 28 – 23 e 44 – 40.

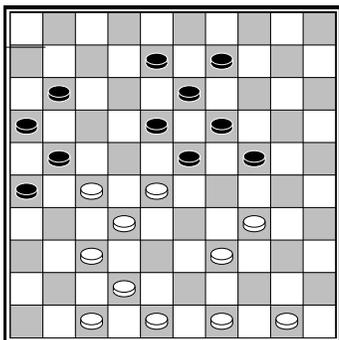
**4... 30 – 35**  
**5.33 – 29! 3 - 8**

5... 15 – 20 6.44 – 40! etc. +

**6.29 – 24!**

Il bianco è paziente. Non fa il tiro a dama con 44 – 40? 45 x 23 28 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 perché la dama viene catturata: 15 – 20 2 x 30 35 x 24 =.

Dopo 29 – 24 il nero è bloccato tatticamente, non ha nessuna risposta possibile alla minaccia 24 – 19.



**Tsjizjow - Keisels**

Tsjizjow ha usato un paio di tiri per bloccare il suo avversario, Nota come il bianco possiede tutti i pezzi di base più importanti.

**1.39 – 33!**

Il nero non può giocare 1... 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24 a causa di 4.37 – 31! 26 x 28 5.49 – 44 21 x 32 6.44 x 4 +

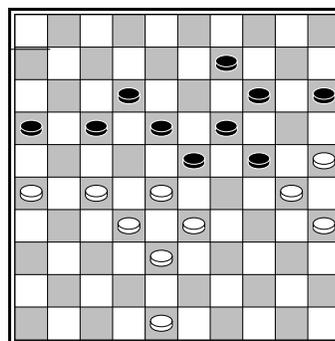
1... 11 – 17 è seguita da 2.34 – 30 24 x 35 3.33 – 29 23 x 34 4.28 – 22 17 x 28 5.32 x 23 21 x 41 6.47 x 36 B+1.

**1... 9 - 14 2.42 – 38!**

Sulla 11 – 17 il bianco esegue un Coup Raphael: 3.34 – 29! 23 x 34 4.28 – 23 19 x 39 5.37 – 31 26 x 28 6.50 – 44 21 x 43 7.50 x 11 16 x 7 8.48 x 10 +. Sulla 8 – 12 può eseguire un Coup Raphael.

**2... 14 – 20 3.28 – 22!!**

Il blocco Ghestem completerà il blocco della posizione. Dopo 14 – 20 4.33 – 28 il nero finirà presto le mosse.



Il nero muovendo può scegliere tra 9 – 13 e 23 – 29. Per scoprire quale mossa è migliore il nero deve vedere il seguente blocco tattico.

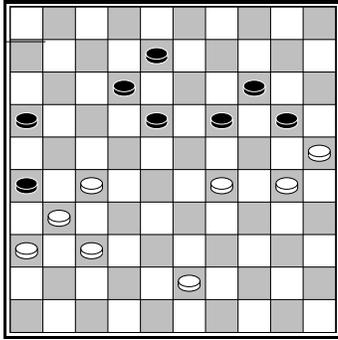
**1... 9 – 13? 2.48 – 43!**

La mossa naturale del nero 23 – 29 è seguita dal tiro 3.28 – 23! 19 x 48 4.30 x 8 12 x 3 5.27 – 21 16 x 27 6.32 x 34 48 x 30 7.35 x 24 B+.

2... 15 – 20 3.27 – 21! 16 x 27 4.32 x 21 23 x 32 5.38 x 27 risulta vincente per il bianco.

La migliore difesa è 2... 16 – 21 23 – 29 anche se questa posizione probabilmente è persa.

Per evitare questi problemi il nero deve giocare 1... 23 – 29! 2.48 – 42 (2.48 – 43 15 – 20!) 18 – 23.

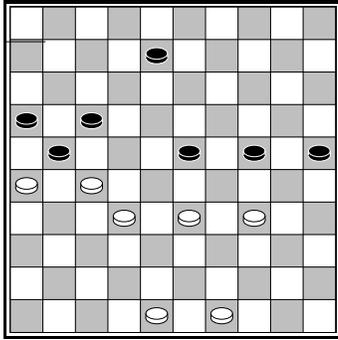


**1.43 – 39! 8 – 13**

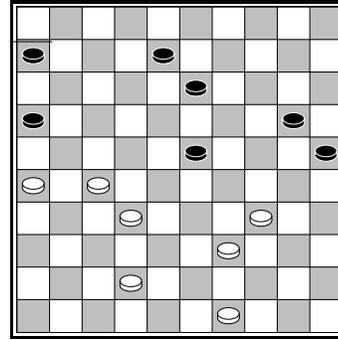
Sulla 1... 19 – 23 segue il Coup Ricou  
 2.29 – 24! 20 x 29 3.27 – 21 26 x 17 4.39 – 33  
 29 x 38 5.37 – 32 38 x 27 6.31 x 2.

**2.39 – 34!**

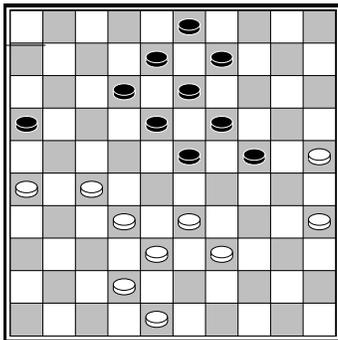
Il nero è completamente bloccato!



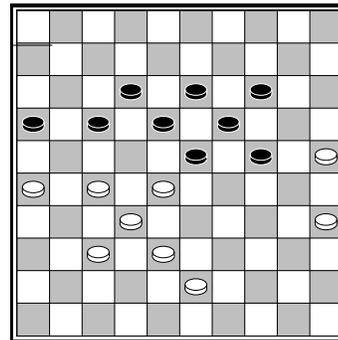
25.1



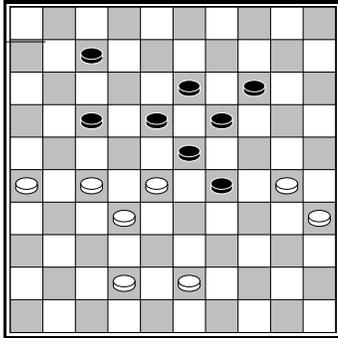
25.5



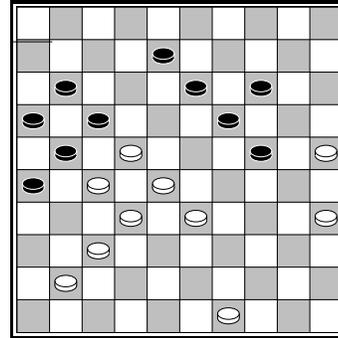
25.2



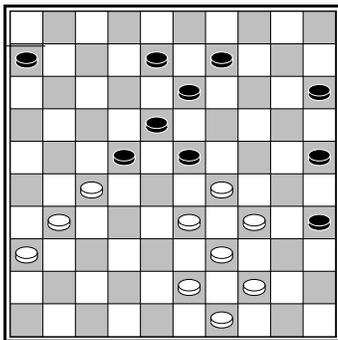
25.6



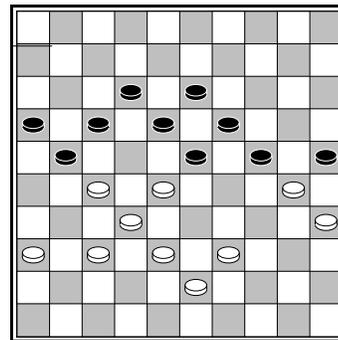
25.3



25.7

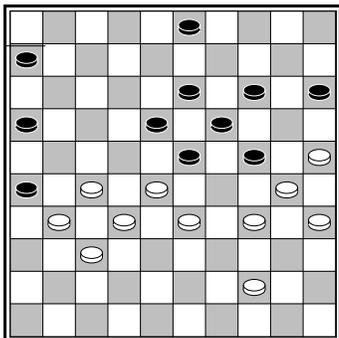


25.4



25.8

## 26. Sfruttare una debolezza



In questa posizione classica il bianco ha un punto debole in <38>. Non c'è nessun pezzo in questa casella importantissima e nessun pezzo può arrivarci. Neanche i pezzi 31 e 44 sono posizionati bene, perché non fanno la parte di alcuna formazione, inoltre il bianco ha poche mosse a disposizione.

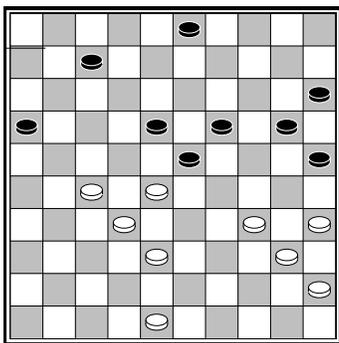
L'unica mossa sensata che può giocare è:

**1.34 – 29 23 x 34**  
**2.30 x 39**

Il nero può sfruttare la debolezza in <38> con un piano semplice ma efficace: portando un pezzo in <12> e minacciando con un tiro.

**2... 3 – 8**  
**3.44 – 40 8 – 12**

Il nero minaccia con 16 – 21 27 x 16 14 – 20 25 x 23 18 x 36. Il bianco non ha una difesa sensata, la mossa 28 – 22 viene punita da 16 – 21 27 x 16 18 x 29 N+2.



Il nero è privo del pezzo in <13>. Il bianco non ha avuto la pazienza necessaria per sfruttare questa grande debolezza.

La partita è stata giocata nel modo seguente:  
 1.28 – 22? 19 – 24 2.22 x 13 23 – 29 3.34 x 23  
 24 – 30 4.35 x 24 20 x 9 =.

Il bianco avrebbe dovuto giocare:

**1.48 – 42! 7 – 11**

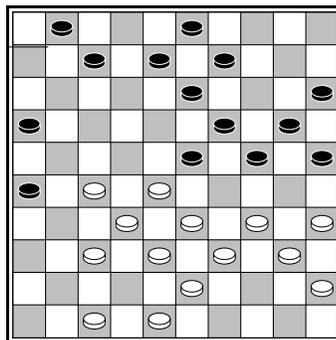
Le altre mosse non possono essere giocate.

Sulla 1... 20 – 24 il bianco risponde con 28 – 22! e dopo le catture (ad esempio 7 – 11 22 x 13 19 x 8) il bianco guadagna un pezzo con 34 – 30 25 x 34 40 x 18.

Se il nero gioca 3 – 8 (o 3 – 9) il bianco forza un Coup Philippe: 1... 3 – 8 2.28 – 22! 8 - 13 3.27 – 21! 16 x 27 (se 18 x 27 34 – 30 etc.) 4.32 x 21 18 x 16 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 7 B+.

**2.42 – 37!**

Ora il nero non ha nessuna mossa a giocabile. 2... 11 – 17 è punita dal Tiro Harlem 3.28 – 22 17 x 28 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 29 23 x 34 6.32 x 25 +, mentre 20 – 24 e 3 – 8 e 3 – 9 sono seguite dalle stesse varianti mostrate in precedenza. La posizione del nero è persa.



Una posizione classica nella quale il pezzo nero in <25> dà qualche opportunità di salvezza in più. I pezzi bianchi lavorano bene insieme, il suo piano è quello di creare dei danni nella posizione dell'avversario, per poi sfruttarli.

**1.27 – 22 8 – 12**

Dopo 1 ... 16 – 21 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 8 – 12 il bianco esegue un tiro con 4.28 – 23! 19 x 17 5.37 – 31 26 x 28 6.33 x 2 13 x 22 7.2x 30 B+.

Il bianco non può andare nella casella del cimitero (29): 1 ... 24 – 29 2.33 x 24 20 x 29 a causa di un piccolo Tiro Kung Fu 3.37 – 31 26 x 37 4.32 x 41 23 x 32 5.34 x 14 9 x 20 6.38 x 27 B+1.

Il nero può dare un cambio in 30 con: 1...24 – 30  
 2.35 x 24 20 x 29 3.33x24 19 x 30 4.28 x 19  
 13 x 24 ma dopo 5.32 – 27 il bianco può  
 costruire una posizione centrale forte, ma  
 questa è la variante migliore per il nero.

**2.22 – 18! 13 x 22**  
**3.28 x 8 3 x 12**

Guarda che cosa succede alla posizione del  
 nero: la sua difesa è gravemente indebolita!  
 I suoi pezzi sono sparsi sulla damiera e non  
 riescono a lavorare insieme!

**4.47 - 42**

E' anche buono giocare 4.32 – 27 9 – 14  
 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 18 12 x 23 perché la  
 posizione del nero rimarrebbe definitivamente  
 spaccata.

**4... 16 – 21?**

Dopo questa mossa il bianco riesce a sfruttare  
 la spaccatura dell'avversario facilmente.  
 Vediamo le alte mosse.

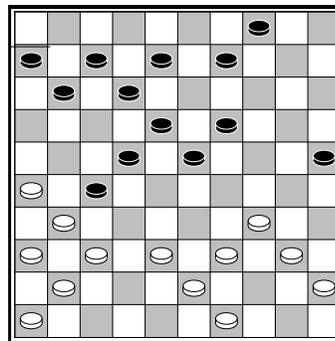
Non è possibile collegare i due gruppi di pezzi  
 neri con 4... 12 – 18? a causa del tiro 37 - 31.

L'unica difesa era 4... 9 – 14 5.32 – 27 con una  
 posizione difficile. Dopo 5... 23 – 28 6.33 x 22  
 24 – 29 7.34 x 23 19 x 17 8.37 – 32 la posizione  
 del nero rimane divisa.

**5. 34 – 30! 25 x 34**  
**6.40 x 18 12 x 23**  
**7.39 – 34**

Il nero non ha nessuna mossa per evitare  
 33 – 29 24 x 33 38 x 18 B+1, il bianco ha vinto la  
 partita.

Questo esempio dimostra quanto è importante  
 far lavorare i pezzi assieme attraverso delle  
 formazioni!



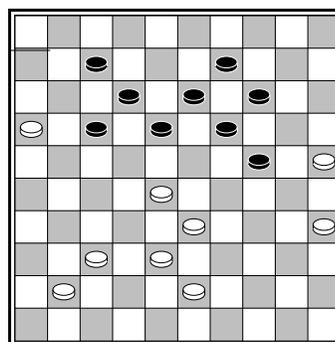
Il nero ha giocato una mossa che ha indebolito  
 la sua posizione.

**1... 8 – 13?**

Ora il bianco sfrutta lo spazio in <8>.

**2.40 - 35!**

Minacciando 34 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34  
 43 – 39 34 x 32 37 x 8 13 x 2 31 x 24. Se il nero  
 gioca 2... 11 – 17 le stesse mosse permettono  
 al bianco di eseguire un tiro a dama in <2>.  
 L'unica mossa per evitare la combinazione era  
 12 – 17 ma così facendo il bianco avrebbe  
 potuto attaccare con successo l'avamposto del  
 nero con 3.37 – 32!



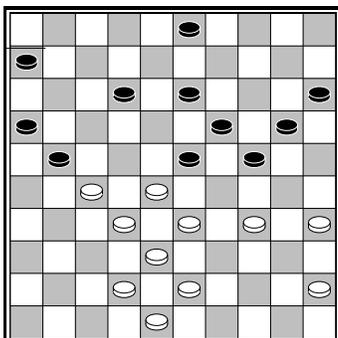
Il bianco ha un punto debole, il pezzo 28 non è  
 supportato da un centro forte, soprattutto la  
 mancanza di controllo della casella 42 rende la  
 posizione del bianco vulnerabile.  
 Il bianco ha giocato 1.43 – 39 perché ha visto la  
 possibilità di un sacrificio dopo 18 – 22.  
 Per questo motivo il nero non ha giocato 18 – 22  
 ma si è sbagliato, non si è accorto che poteva  
 utilizzare il pezzo in <16> per eseguire un tiro!

**1.43 – 39 18 – 22!**  
**2.28 – 23 19 x 28**  
**3.37 – 31**

Sembra che il bianco sta bene a causa della mossa 31 – 27, ma il nero lo sorprende!

**3... 24 – 29!!**  
**4.33 x 24 19 x 30**  
**5.35 x 24 28 – 33!**  
**6.38 x 29 17 – 21**  
**7.16 x 18 12 x 43**

Con sfondamento vincente.



Il bianco punta le sue forze sull'ala sinistra del nero, che in questo momento è debole:

**1.34 – 30!**

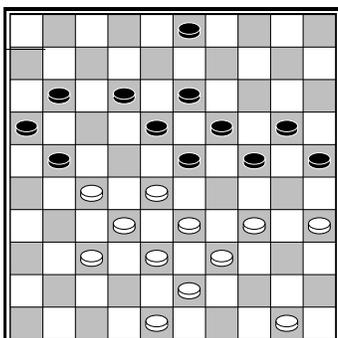
Il nero ha molti spazi vuoti nella posizione. Perciò non può giocare 20 – 25? a causa di 2.28 – 22 25 x 34 3.33 – 29 24 x 33 4.38 x 7 B+. Dopo 1... 24 – 29 2.33 x 24 20 x 29 Il bianco cattura l'avamposto con 3.43 – 39 & 4.39 – 33.

**1... 3 - 9 2.27 – 22!**

L'avamposto del bianco in 22 non può essere attaccato (12 – 18 30 – 25 +).

2... 24 – 29 3.33 x 24 20 x 29 è seguita da 4.22 – 18 13 x 33 5.30 – 24 etc. +

Fare il cambio 2... 12 – 17 3.22 x 13 6 x 17 (o 16 x 7) dà al bianco un'opportunità di forcing 4.30 – 25! 9 – 14 5.33 – 29 24 x 22 6.32 – 28 a scelta 7.38 x 9 13 x 4 8.25 x 23 B+1.



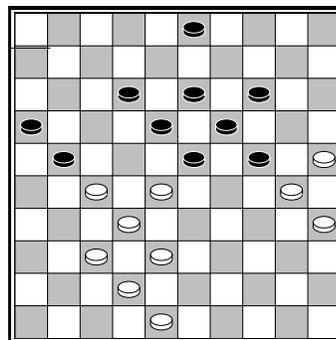
Il pezzo senza appoggi in <20> sembra essere solo temporaneo, perché dopo il cambio 34 – 30 x 30 il nero giocherebbe 20 – 25. Tuttavia, questa non è una via di salvezza, perché a causa delle caselle vuote lasciate dal nero sull'altra ala, il bianco può sfruttare la situazione:

**1.34 – 30! 25 x 34**  
**2.39 x 30 3 - 9**

2... 20 – 25 dà al bianco una mossa libera che utilizza per andare a dama con: 3.48 – 42 25 x 34 4.33 – 29 24 x 31 5.37 x 6

**3.27 – 22! 18 x 27**  
**4.33 – 29 24 x 31**  
**5.30 – 25 27 x 49**  
**6.25 x 3 23 x 32**  
**7.3 x 14**

Alla prossima mossa la dama nera viene catturata!



La posizione del bianco è spaccata in 2, il nero isola pezzi 25/30/35.

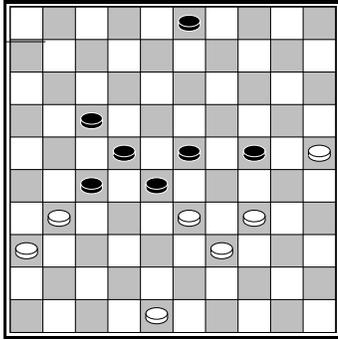
**1... 24 – 29!**

Dopo 2.37 – 31 21 – 26 il bianco non ha il tempo necessario a fare il cambio, quindi è costretto a chiudere 3.42 – 37 12 – 17 4.48 – 43 3 – 8! E il bianco è bloccato (43 – 39 è seguita da 16 -21 27 x 16 17 – 21 16 x 27 29 – 33 38 x 29 23 x 43 N+).

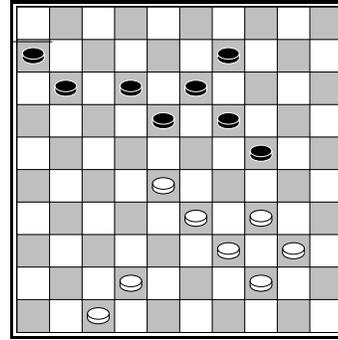
**2.48 – 43 21 – 26**  
**3.28 – 22 29 - 33**

Anche 3 – 8 4.43 – 39 29 – 33 5.39 x 28 16 – 21 è vincente.

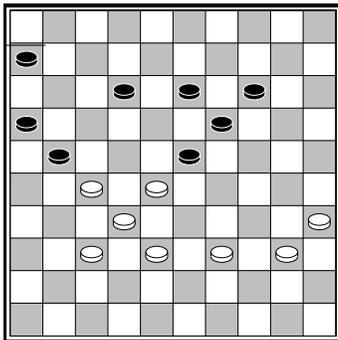
**4.38 x 29 23 x 34**  
**5.30 x 39 16 – 21**  
**6.27 x 16 18 x 47**



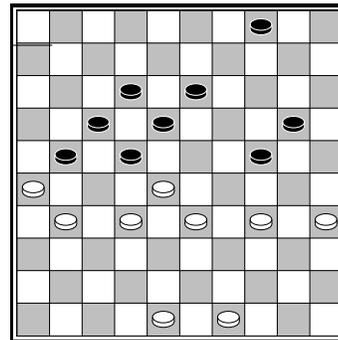
F 26.1



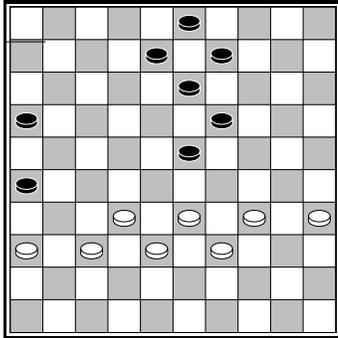
F 26.5



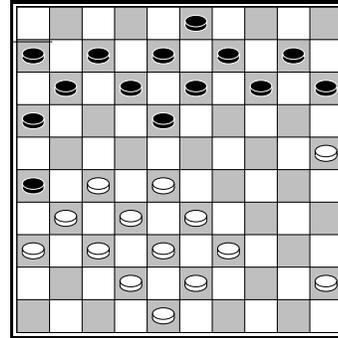
F 26.2



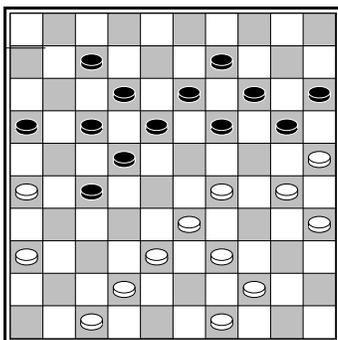
F 26.6



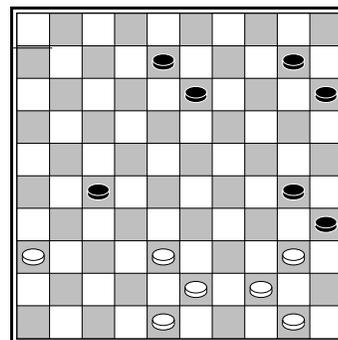
F 26.3



F 26.7



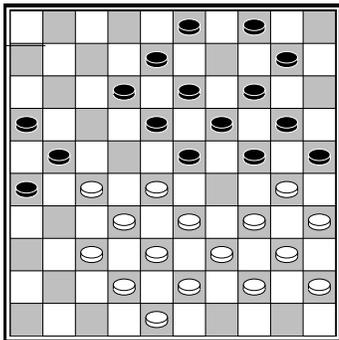
F 26.4



F 26.8

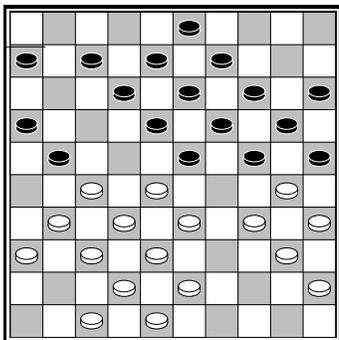
## 27. I blocchi

Quando un gruppo di pezzi non si può muovere, questi vengono definiti pezzi bloccati. I blocchi sono molto importanti nella strategia della dama internazionale. Esistono diversi tipi di blocco, alcuni di questi li vedremo in questa lezione.



**Blocco dell'ala destra**

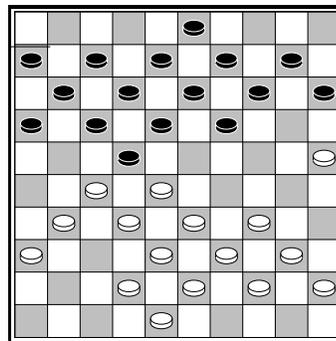
I pezzi bianchi sulla sua ala destra (detta anche ala corta) sono bloccati. La mossa 34 – 29 non è possibile, perché perderebbe due pezzi. In questo caso il blocco è decisivo, il bianco non ha spazio per muovere né al centro né sulla sua ala sinistra (ala lunga).



**1.34 – 29!**

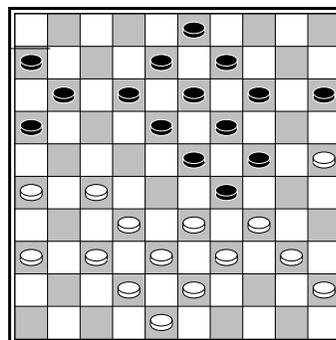
Il bianco riesce a liberarsi dal blocco. Il nero deve prendere 23 x 34 30 x 39. La cattura 25 x 34 viene punita da Tiro Ping Pong.

- 1... 25 x 34?
- 2.27 – 22 18 x 27
- 3.29 x 18 12 x 23
- 4.40 x 18 13 x 22
- 5.28 x 26



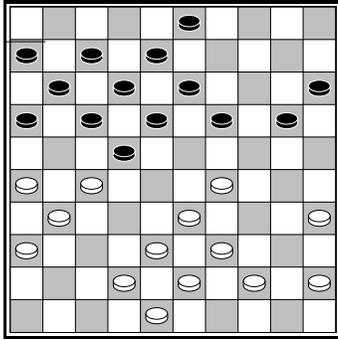
**Legatura incrociata**

Il gruppo di pezzi dietro la pedina 22 sono bloccati. La legatura è data dai pezzi 27/ 31 e 28/33 che legano il gruppo di pezzi 6/7/11/12/16/17/18/22. Il nero non può muovere le pedine 17 e 18, se il nero cercherà di rompere la legatura incrociata con 1... 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23 il bianco guadagnerà un pezzo con 3.25 – 20! 15 x 24 4.33 – 28 22 x 33 5.39 x 30.



La legatura incrociata può verificarsi anche da altre parti della damiera, qui per esempio i pezzi 33/38/34/40 legano il gruppo dei pezzi neri dietro la pedina 29. Il bianco muovendo può eseguire un Coup Philippe.

- 1.27 – 22 18 x 27
- 2.32 x 21 16 x 27
- 3.34 – 30 24 x 44
- 4.33 x 24 19 x 30
- 5.25 x 34 44 x 33
- 6.38 x 16



### Il mercante di legno

Il mercante è formato dai pezzi 26/27/31/36 e blocca il gruppo di pezzi 6/7/11/12/16/17/18/22.

Il bianco può rendere vincente questa posizione con mercante di legno cambiando i pezzi sull'altra ala.

**1.29 – 24! 20 x 29**  
**2.33 x 24 19 x 30**  
**3.35 x 24**

Il nero non può togliere il pezzo 2, l'unica pedina che può muovere è quella in <3>. Dopo 3 – 9 45 – 40 9 – 14 42 – 37 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 il nero rimane bloccato.

### Gantwarg - Andreiko

**1.32 – 28 19 – 23**  
**2.28 x 19 14 x 23**  
**3.37 – 32 10 – 14**  
**4.41 – 37 14 – 19**  
**5.46 – 41 5 – 10**  
**6.35 – 30 20 – 25**  
**7.33 – 29 10 – 14**  
**8.40 – 35 17 – 22**  
**9.44 – 40**

Di solito si gioca 9.31 – 27 22 x 31 10.36 x 27.

**11 – 17**  
**10.38 – 33 6 - 11**  
**11.32 – 28 23 x 32**  
**12.37 x 28 16 – 21**  
**13.41 – 37?**

Il bianco avrebbe dovuto chiudere la casella 38 (42 – 38 o 43 – 38), ora il bianco subisce il mercante di legno.

**13... 11 – 16!**

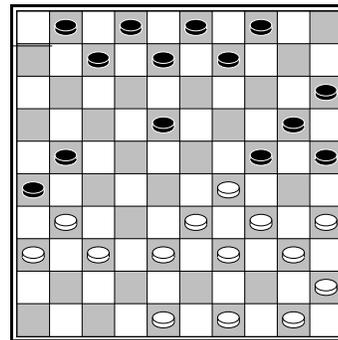
Minacciando 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 23 29 x 27 21 x 41.

**14.37 – 32 21 – 27!**  
**15.32 x 21 17 x 37**  
**16.42 x 31 14 – 20**  
**17.28 x 17 12 x 21**  
**18.43 – 38 19 - 24**

Il nero avrebbe potuto giocare anche 20 – 24 x 24 bloccando l'ala destra del bianco, ma in questo caso costruire il mercante di legno è più forte!

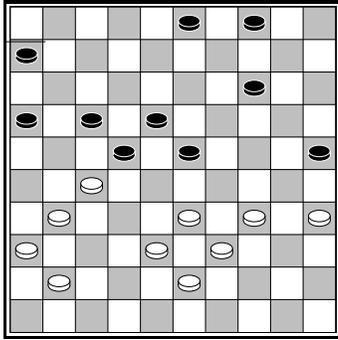
**19.30 x 19 13 x 24**  
**20.47 – 42 21 – 26**  
**21.42 – 37 16 – 21!**

In partita è stata giocata la 21... 8 – 13? ma noi mostriamo la continuazione più forte per il nero.



La posizione del bianco è terribile, non potrà mai giocare 38 – 32, perché il nero risponderrebbe 18 – 23 23.29 x 18 24 – 30 24.35 x 24 20 x 27 25.31 x 22 9 – 13! (il nero cambia il pezzo in 18 per catturare quello in 22!) 26.18 x 9 4 x 13 27.49 - 43 e 7 – 12 & 12 – 18 N+1.

Invece di giocare 22.38 – 32 24 – 30 il nero può proseguire anche con 22... 9 – 13 e il mercante di legno dovrebbe essere comunque vincente. Puoi provare a giocare questa posizione con qualcun altro, ma ricorda il nero deve cercare di dare i cambi sulla sua ala destra (ala corta) per acquisire un vantaggio con il mercante di legno!



### Il finto mercante di legno

Il finto mercante di legno è un blocco solo parziale, perché permette all'avversario di attaccare il pezzo avversario tramite 17 – 21. Il finto mercante di legno è spesso utilizzato solo come un strumento per ottenere dei vantaggi posizionali nel resto della damiera. L'obiettivo è quello di bloccare la posizione centrale dell'avversario o di controattaccare, per questo motivo spesso il finto mercante di legno è solo temporaneo.

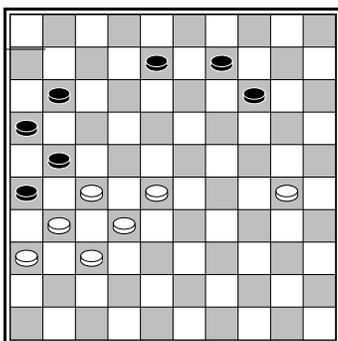
Il bianco può rompere il finto mercante in ogni momento con 31 – 26 x 27 o 31 – 26 x 37.

1.31 – 26! 22 x 31  
 2.36 x 27 6 – 11  
 3.41 – 36 17 – 22  
 4.35 – 30! 22 x 31  
 4.36 x 27

Il nero non può fermare il pezzo in <30> dall'andare nella forte casella 24, perché 14 – 19 verrebbe punita da 32 – 28 23 x 21 26 x 6 B+.

4... 11 – 17 5.30 – 24!

Non esiste nessuna difesa possibile contro la minaccia 24 – 19 B+1, il bianco vince.



### Legatura a trifoglio

I pezzi bianchi 27/31/32/36/37 sono bloccati dai 3 pezzi 16/21/26. Questo significa che il nero gioca con 2 pedine di vantaggio sul resto della damiera.

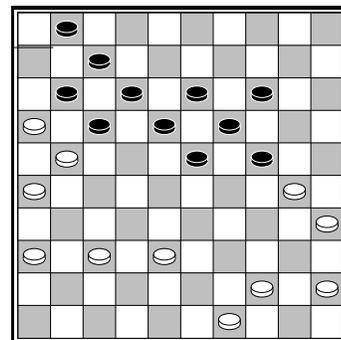
In questa partita il nero ha commesso un errore, ha giocato 1... 14 – 19? Permettendo al bianco di liberarsi del blocco sacrificando un pezzo: 2.28 – 23! 19 x 28 3.32 x 23 21 x 41 4.36 x 47 26 x 37 5.23 – 19 e andando a dama il bianco raggiunge il pareggio.

Il nero poteva bloccare l'avversario con:

1... 14 – 20!  
 2.28 – 23 9 – 14  
 3.23 – 18 8 – 12  
 4.18 x 7 11 x 2

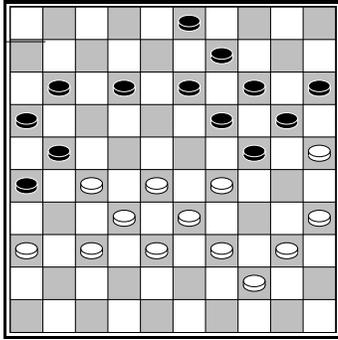
Il bianco ha finito le mosse ed è costretto alla resa.

Una legatura a trifoglio è possibile anche dall'altra parte della damiera.



I 3 pezzi 16/21/26 bloccano i pezzi 17/11/12/17. Questo blocco non è sempre buono in assoluto, perché devi fare attenzione a far rimanere al suo posto il pezzo <17>, altrimenti il vantaggio passa all'avversario.

Se il bianco gioca 1.44 – 39 il nero può rispondere 17 – 22 liberandosi dal blocco, poiché il bianco non può giocare 21 – 17 12 x 21 26 x 6 a causa di 7 – 11 6 x 28 23 x 25 N+.



### Blocco dell'ala lunga

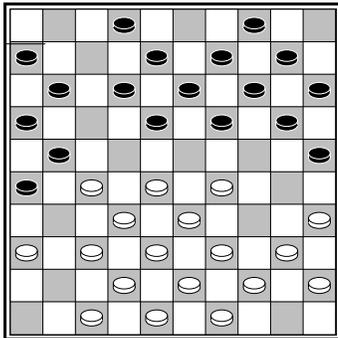
L'ala lunga del nero è bloccata dai pezzi 29 e 25 che stanno facendo un'ottimo lavoro. Sijbrands ha vinto in modo semplice questa partita, con:

- 1... 12 – 18
- 2.29 – 23! 18 x 29
- 3.27 – 22 11 – 17
- 4.22 x 11 16 x 7
- 5.36 - 31

Il nero si è arreso perché dopo 7 – 11 6.31 – 27 11 – 16 7.27 – 22 la posizione del nero è critica anche avendo un pezzo in più.  
 7... 3 – 8 viene punita da 8.22 – 18 13 x 22 9.28 x 17 21 x 12 10.35 – 30 24 x 35 11.33 x 4 B+.  
 Restituire il pezzo con 7... 29 – 34 8.40 x 29 3 – 8 9.29 – 23 non cambia la situazione, il nero perderebbe comunque.



## 28. Il mercante di legno



In questa posizione il bianco ha giocato 1.40 – 34? permettendo all'avversario di ottenere un forte mercante di legno. Sarebbe stato meglio per il bianco attaccare con 29 – 24, collocando un avamposto in <24>.

**1.40 – 34? 19 – 23!  
2.28 x 19 13 x 24**

Questo cambio è molto più forte di 1...19 – 24, sulla quale il bianco può liberarsi dal mercante di legno con 2.34 – 30 25 x 23 3.28 x 30.

I pezzi 27 e 29 in questa posizione sono una pessima accoppiata.

Il bianco non può più raggiungere il centro, è bloccato su entrambe le ali.

**3.44 – 40 12 – 17  
4.49 – 44**

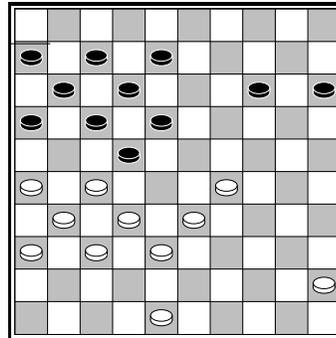
Adesso il bianco sta minacciando il tiro a dama 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 3.

**4... 8 – 13 5.47 – 41?**

Ora il nero esegue un tiro, dopo 5.36 – 31 14 – 19! 6.47 – 41 (29 – 23 19 x 28 etc. N+1) 10 – 14 7.41 – 36 17 – 22 il bianco deve sacrificare un pezzo.

**5... 26 – 31!  
6.37 x 26 24 – 30  
7.35 x 24 13 – 19  
8.24 x 22 17 x 46  
9.26 x 17 11 x 31  
10.36 x 27**

Il nero vince facilmente.

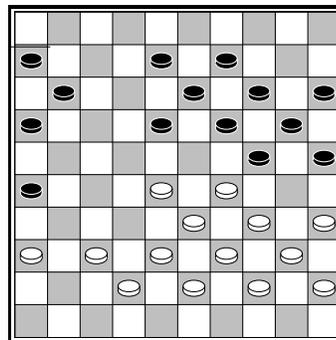


Il bianco può bloccare tatticamente l'avversario:

**1.48 – 42!**

Questa mossa attiva la minaccia 33 – 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 +.

Su 1... 18 – 23 seguirebbe 2.27 x 18! 23 x 34 3.31 – 27! 12 x 23 4.27 – 21 16 x 27 5.32 x 1 B+. Su 1... 8 – 13 2.29 – 23 etc. B+.



Il nero ha costruito delle formazioni sulla sua ala destra per poter dare dei cambi.

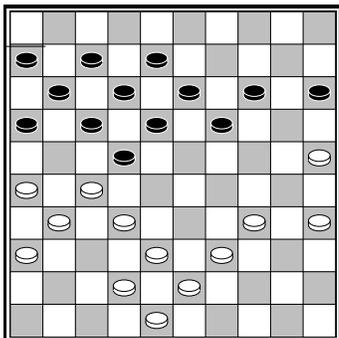
**1.38 – 32 18 – 22!!  
2.28 x 17 11 x 22**

Dopo 3.32 – 28 il nero può eseguire il tiro 26 – 31!! 4.36 x 18 13 x 22 5.28 x 17 19 – 23 6.29 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 47 con un grande vantaggio.

**3.43 – 38 16 – 21!  
4.32 – 28 21 – 27!  
5.28 x 17 26 – 31  
6.37 x 26 27 – 32  
7.38 x 27 19 – 23  
8.29 x 18 13 x 31  
9.36 x 27 24 – 30  
10.35 x 24 20 x 47**

Dopo 11.27 – 21 47 – 38! 12.21 – 16 38 – 27 il nero vince il finale.

Nella posizione del diagramma precedente il bianco avrebbe dovuto dare il cambio 1.28 – 22 18 x 27 2.29 – 23 19 x 28 3.33 x 31 con una posizione leggermente migliore per il nero.



Il bianco forza la vittoria:

**1.34 – 29! 19 – 23**

1... 15 – 20 2.38 – 33 19 – 23 3.42 – 38 23 x 34 4.39 x 30 lascia il nero senza mosse buone a disposizione (13 – 19 5.30 – 24! B+)

**2.35 – 30 23 x 34**  
**3.25 – 20 15 x 35**  
**4.39 x 30 35 x 24**  
**5.32 – 28 22 x 33**  
**6.38 x 9 13 x 4**  
**7.27 – 21 16 x 27**  
**8.31 x 2**

**Sijbrands – Morsink**

**1.34 – 30 18 – 22**  
**2.31 – 26 12 – 18**  
**3.37 – 31 7 – 12**  
**4.30 – 25 1 – 7**

4... 22 – 27 porta ad un gioco più attivo.

**5.32 – 27 19 – 23**  
**6.33 – 29 23 x 34**  
**7.40 x 29 13 – 19**

E' logico giocare 7... 20 – 24 8.29 x 20 15 x 24 9.45 – 40 13 – 19 10.40 – 34 19 – 23 11.34 – 29 23 x 34 12.39 x 19 14 x 23 13.38 – 33.

**8.39 – 34 8 – 13**

Il nero può sfuggire dal mercante di legno facendo il cambio 17 – 21 9. x 28 19 – 23

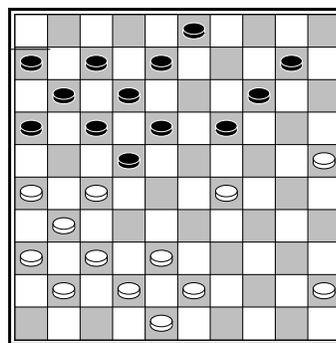
10.29 x 18 12x 21 ma questo lo porta in una posizione remissiva con un'altra sinistra non sviluppata.

**9.34 – 30 2 – 8?**

Il nero doveva giocare 19 – 23, ora rimane tatticamente bloccato!

**10.30 – 24! 19 x 30**  
**11.35 x 24**

Il nero ha sacrificato un pezzo con 16 – 21 etc. perché non può giocare la mossa che aveva programmato, ovvero: 11... 18 – 23 12.29 x 18 20 x 29 13.27 – 21! 16 x 27 14.41 – 37 12 x 23 15.38 – 33 29 x 38 16.43 x 1 +.



La seguente posizione è piena di tatticismi. Il bianco non può giocare 1.45 – 40? a causa di 17 – 21 26 x 28 19 – 23 28 x 19 14 x 45 N+.

Il bianco deve cercare di utilizzare lo spazio vuoto del nero in <13> in modo da evitare che il nero possa giocare 19 – 23.

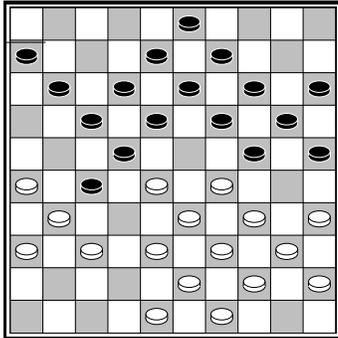
La variante 1.37 – 32 8 – 13 non porterebbe nessun vantaggio al bianco che quindi decide di giocare l'unica mossa che non da la possibilità al nero di giocare 8-13.

**1.38 - 32**

Non la centrale 37 – 32 ma l'apparentemente debole 38 – 32 fa raggiungere al bianco il suo obiettivo. 1... 8 – 13 sarebbe risposta da 2.29 – 23!

Se il nero gioca 1... 10 – 15 il bianco non dovrebbe fare il tiro a dama 2.32 – 28 22 x 24 3.27 – 21 16 x 27 31 x 2 perché la dama verrebbe catturata con 3 – 8 =; il bianco dovrebbe eseguire il tiro usando un pezzo "intrappolato" in <42> con 2.25 – 20!! 15 x 33 3.42 – 38 33 x 42 4.32 – 28 22 x 33 5.27 – 21 16 x 27 6.31 x 2 42 x 31 7.2 x 47 +.

- 1... 19 – 23
- 2.42 – 38 23 x 34
- 3.32 – 28 22 x 42
- 4.27 – 21 16 x 27
- 5.31 x 2 42 x 31
- 6.36 x 27



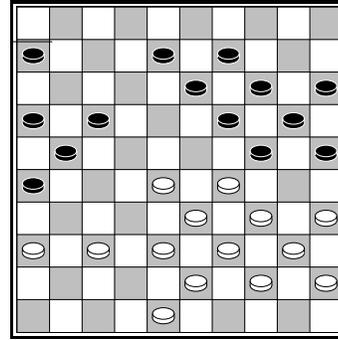
Se hai un mercante di legno devi cercare di dare dei cambi nell'altra parte della damiera. In questo caso il nero ha un mercante di legno ma da sull'altra ala ha pochissimo spazio per giocare, di solito in queste posizioni il mercante di legno non è buono.

Il bianco può forzare uno sfondamento:

- 1.37 – 32! 11 – 16
- 2.32 x 21 16 x 27
- 3.48 – 42 6 – 11
- 4.42 – 37 11 – 16
- 5.35 – 30! 24 x 35
- 6.28 – 23 19 x 28
- 7.29 – 24 20 x 29
- 8.34 x 21 16 x 27
- 9.33 – 28! 22 x 42
- 10.31 x 11 42 x 31
- 11.36 x 27 12 – 17
- 12.11 x 22 8 - 12

**☀ Quando stai decidendo se impostare un mercante di legno devi porti la seguente domanda: posso dare dei cambi dall'altra parte della damiera?**

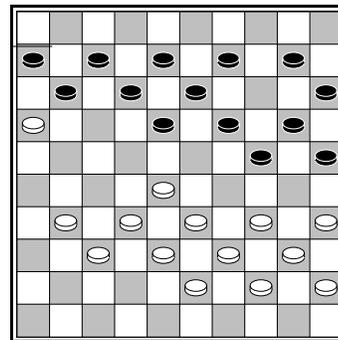
Il bianco può arrivare allo sfondamento con 26 – 21 – 16 etc. o giocando 38 - 32 – 27 seguito da 22 – 17 x 16.



Di solito il giocatore che subisce il mercante di legno, cerca di costruire un centro forte. Il nero alla prossima mossa darebbe il cambio 17 – 22 28 x 17 21 x 12, ma il bianco non glielo consente, grazie ad una famosa combinazione:

- 1.37 – 31! 26 x 37
- 2.48 – 42 37 x 48
- 3.28 – 22 17 x 28
- 4.33 x 22 24 x 42
- 5.22 – 18 13 x 22
- 6.43 – 38 42 x 33
- 6.39 x 26 48 x 30
- 7.35 x 2

Questo è un tiro teorico da utilizzare contro il mercante di legno!



Il bianco pensa di avere un centro abbastanza forte per permettere la costruzione del mercante di legno all'avversario, ma lo spazio vuoto in <42> e il pezzo in <16> permettono in realtà al nero di bloccare tatticamente l'avversario utilizzando delle formazioni.

- 1.34 – 29? 10 – 14

Dopo 2.40 – 34 il nero riesce a rimuovere il pezzo in 29 facendo un tiro a dama con 24 – 30: 18 – 22! 3.28 x 17 12 x 21 4.16 x 27 19 – 23 5.29 x 18 13 x 22 6.27 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 +.

2.28 - 23 19 x 28 3.32 x 23 sarebbe seguita da  
25 - 30 20 - 25 x 24 guadagnando il pezzo 23.

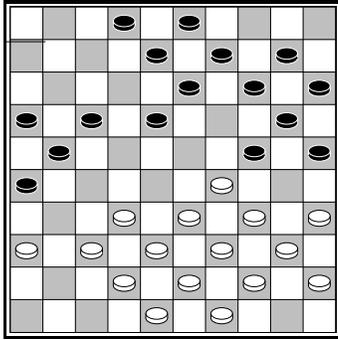
**2.31 - 26 18 - 22!**

**3.28 x 17 12 x 21!**

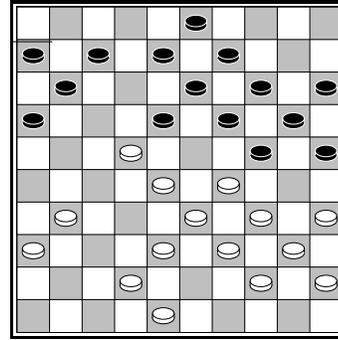
**4.26 x 17 11 x 22**

Dopo 4.16 x 27 il nero esegue il tiro 19 - 23  
5.29 x 18 13 x 42 6.38 x 47 24 - 30 7.35 x 24  
20 x 49 +.

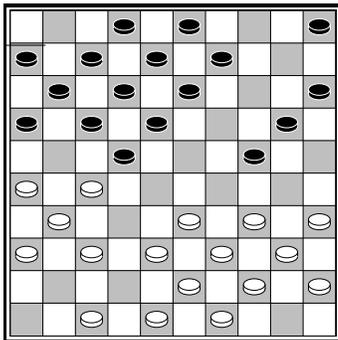
Ora il bianco non ha nessuna buona risposta  
alla minaccia del nero 22 - 28 etc. +. Il punto è  
che 5.32 - 28 viene punita da 7 - 12! 6.28 x 17  
12 x 21 7.16 x 27 19 - 23 8.29 x 18 13 x 42  
9.38 x 47 24 - 30 10.35 x 24 20 x 49 N+.



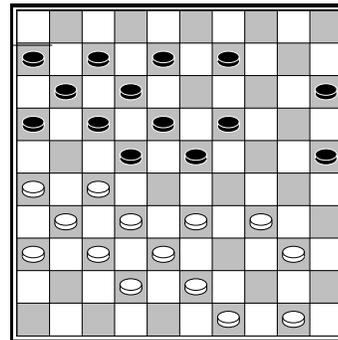
C 28.1



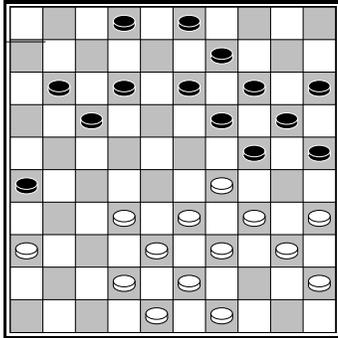
C 28.5



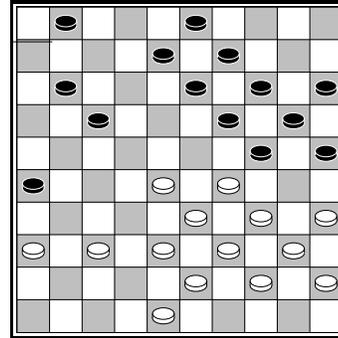
C 28.2



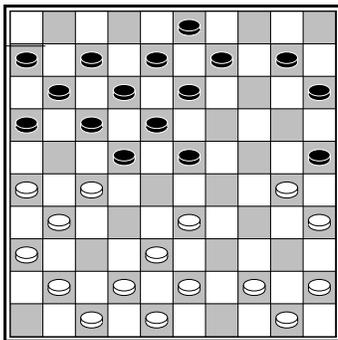
C 28.6



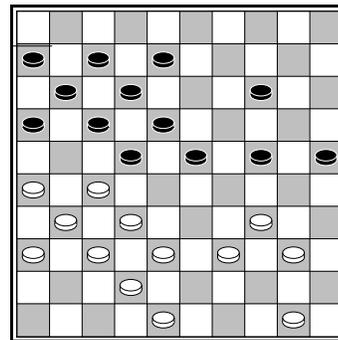
C 28.3



C 28.7

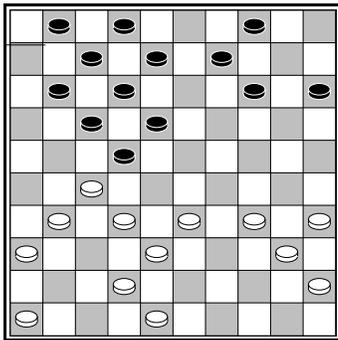


C 28.4



C 28.8

## 29. La legatura incrociata



Lewina - Wanders

Il bianco ha le condizioni ideali per costruire una legatura incrociata: ci sono tanti pezzi dietro la pedina 22, che può essere rimarebbe bloccata, inoltre il nero non ha delle formazioni che possono rompere la legatura.

**1.32 – 28! 11 – 16**

Il nero risponde alla minaccia 27 – 21 17 x 37 28 x 6 B+1.

**2.38 – 32 9 – 13  
3.42 – 38 13 – 19**

Il nero sta costruendo la formazione 10/14/19 per poter eliminare il pezzo bianco in 28, ma il bianco ha previsto questo piano e ha preso delle precauzioni.

**4.35 – 30! 4 – 10  
5.30 – 25!**

Con l'idea di rispondere a 19 – 23 6.28 x 19 14 x 23 la forte mossa 7.25 – 20 15 x 24 8.34 – 29 23 x 34 9.40 x 20. Il bianco riesce a far arrivare un pezzo in <15> che successivamente andrà a dama con l'aiuto degli altri pezzi.

**5 ... 1 - 6  
6. 46 – 41 19 – 23**

In realta il nero non ha scelta, ad esempio: 6... 8 – 13 7.34 – 29! con la minaccia letale 29 – 23 +.

**7.28 x 19 14 x 23  
8.25 – 20 15 x 24  
9.34 – 29 23 x 34**

**10.40 x 20 8 – 13  
11.41 – 37 2 – 8  
12.33 – 29!**

Con la minaccia 20 -15 10 – 14 29 – 23 18 x 29 27 x 20 +.

Il nero non può più liberarsi del pezzo in <20>: dopo 12 ... 10 – 14 13.20 x 9 13 x 4 seguirebbe il tiro 14.29 – 23! 18 x 29 15.27 x 18 12 x 23 16.38 – 33 29 x 27 17.31 x 13 +.

La prossima partita è stata giocata da due giovani giocatori e mostra come la legatura incrociata può essere pericolosa già nell'apertura della partita.

**1.32 – 28 18 – 22  
2.37 – 32 13 – 18**

E' meglio giocare verso il centro 12 – 18 7 – 12 e 1 – 7.

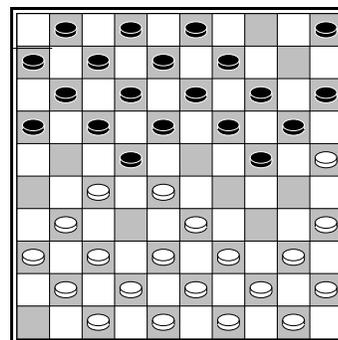
**3.41 – 37 9 – 13  
4.46 – 41 4 – 9  
5.34 – 30 20 – 24**

Dopo 5 mosse la posizione del nero è strategicamente persa! Il bianco utilizza la legatura incrociata per bloccare l'avversario.

**6.32 – 27! 14 – 20  
7.30 – 25**

Il bianco prima di muovere ha controllato se c'era qualche tiro per il nero, ma in questa posizione ha analizzato che non c'era.

**7... 10 – 14**



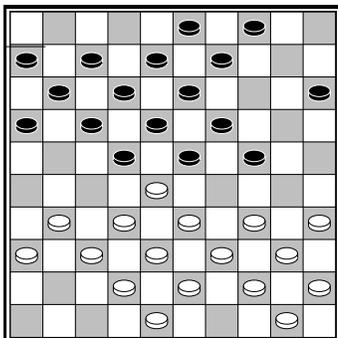
Il bianco deve riuscire ad evitare il prossimo sviluppo del nero con mossa 24 – 29 x 29.

**8.38 – 32!**

Il bianco costruisce la formazione 28/32/37 per punire il cambio 24 – 29 x 29. Aspettare non aiuta il nero perché dopo 5 – 10 9.43 – 38 la situazione non cambia.

8... 24 – 29  
9.33 x 24 20 x 29  
7.28 – 23 19 x 28  
8.32 x 34

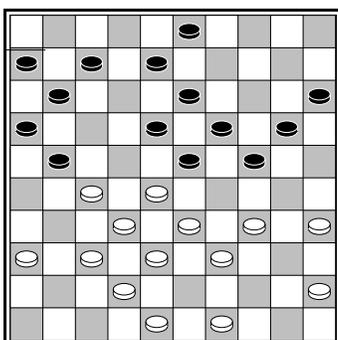
Il bianco guadagna un pezzo.



Il nero ha bloccato il centro del bianco con la legatura 17/22/19/23. Il bianco vuole liberarsi dalla legatura incrociata, e riesce non solo riesce a rompere la legatura del nero, ma a legarlo a sua volta

1.34 – 29! 23 x 34  
2.40 x 20 15 x 24  
3.32 – 27!

Con una posizione molto buona per il bianco.



Il nero ha dato un cambio:

1... 24 – 29  
2.33 x 24 20 x 40

Di solito nelle posizioni classiche dare un cambio all'indietro è sensato perché permette di ottenere dei tempi (mosse) da giocare, ma in

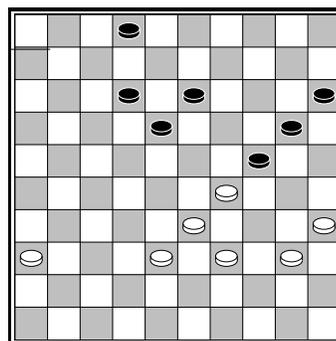
questa posizione catturare in avanti è molto più forte perché il bianco riesce a costruire una legatura incrociata e a prendere il controllo della posizione.

3.45 x 34! 15 – 20  
4.39 – 33! 7 – 12

Il nero non può giocare la mossa naturale 20 – 24, a causa del tiro a dama: 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1 21 x 41 36 x 47 B+.

5.33 – 29!

La legatura incrociata del nero è molto forte, ad esempio: 5... 20 – 25 6.35 – 30 21 – 26 7.37 – 31 26 x 37 8.42 x 31 e 27 – 22 guadagna un pezzo alla prossima mossa.



Il nero ha già un finto mercante di legno e toccando a lui, vede un'ottima opportunità di costruire una legatura incrociata

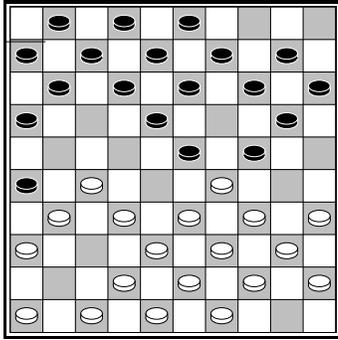
1... 13 – 19!!

Se il bianco consente la legatura perde con: 2.38 – 32 19 – 23 3.40 – 34 2 – 7 4.36 – 31 7 – 11 5.31 – 26 12 – 17 6.32 – 27 17 – 22 e il bianco è bloccato.

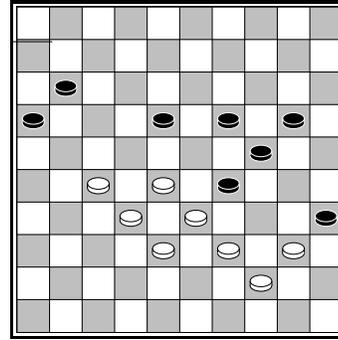
Il bianco pensava di poter fuggire dal blocco con 2.29 – 23 18 x 29 3.39 – 34 19 – 23 4.34 – 30 = ma è stato sorpreso da:

2.29 – 23 19 x 28  
3.33 x 13 2 – 8!!  
4.13 x 2 20 – 25  
5. 2 x 30 25 x 32

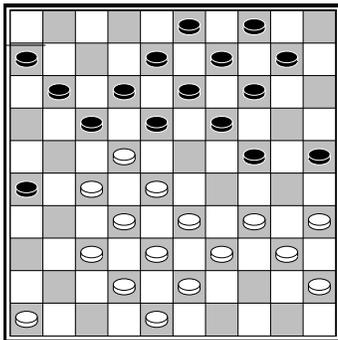
Il bianco si è arreso.



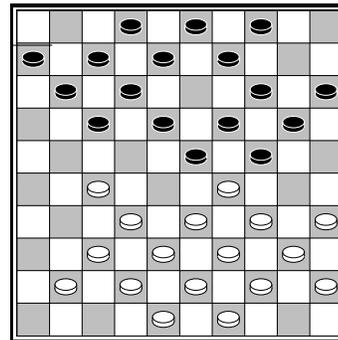
C 29.1



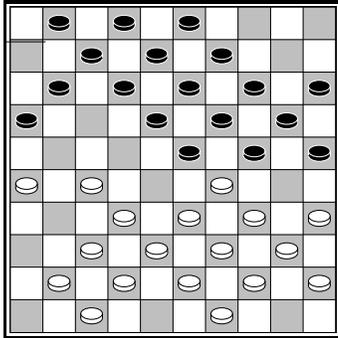
F 29.5



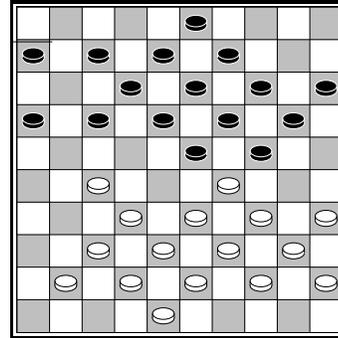
C 29.2



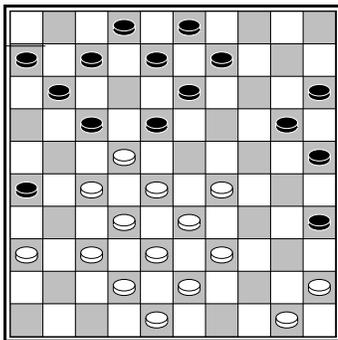
C 29.6



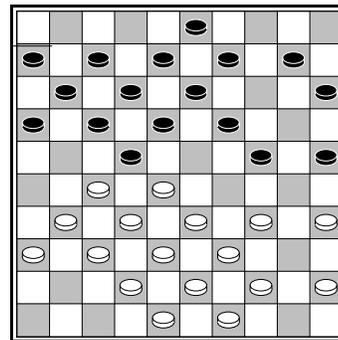
C 29.3



C 29.7

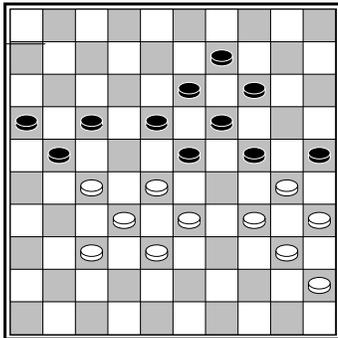


C 29.4



C 29.8

### 30. Il blocco dell'ala corta

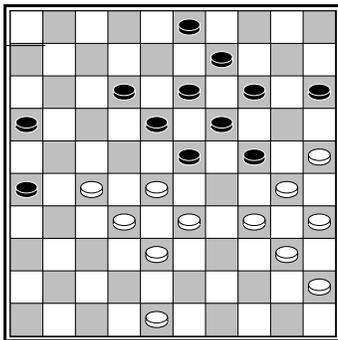


Il gioco del bianco è fortemente limitato dal blocco dell'ala corta ( ovvero l'ala del biscacco), cerca di liberarsi da questo blocco, ma rimane bloccato nuovamente:

1.34 – 29 25 x 34  
 2.29 x 20 14 x 25  
 3.40 x 29 23 x 34  
 4.35 – 30 34 – 40!  
 5.45 x 34 18 – 22!

Il nero limita il gioco del bianco nel modo corretto, l'unico pezzo che può giocare è il 37.

6.27 x 18 13 x 22  
 7.37 – 31 9 – 13  
 8.31 – 26 13 - 18



In questa posizione il nero ha trovato un piano forte per bloccare un gruppo di pezzi bianchi.

1... 14 – 20!  
 2.25 x 14 9 x 20

Il nero utilizza il Tiro della Bomba per punire la mossa logica 30 – 25:

3.30 – 25 24 – 30!!

1) 4.25 x 14 19 x 10 5.28 x 17 30 x 37 N+

2) 4.35 x 24 19 x 39 5.28 x 17 39 x 37 6.25 x 14 37 – 41 N+

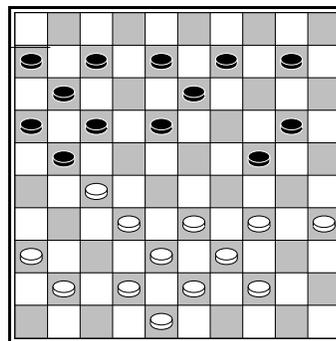
Quindi il bianco non può giocare 30 – 25 e deve concedere la legatura della sua ala corta.

3.48 – 42 20 – 25  
 4.42 – 37 3 – 8  
 5.28 – 22 15 - 20

6.33 – 28 sarebbe seguita da 16 – 21! 7.27 x 16 18 x 27 8.32 x 21 23 x 41 N+.

Il bianco prova ad eseguire un tiro che non funziona.

6.34 – 29 25 x 34  
 7.22 – 17 12 x 21  
 8.27 – 22 18 x 27  
 9.29 x 9 34 – 39!  
 10.33 x 44 8 – 13  
 11. 9 x 18 19 – 23  
 12.18 x 29 24 x 31



Il Grande Maestro Podolski ha sfruttato il punto debole nella posizione del nero (gli spazi vuoti) con l'aiuto di un tiro.

1.36 – 31!!

Una mossa eccellente! Il nero non può giocare 21 – 26 a causa di 2.33 – 28! 26 x 46 3.35 – 30 (Il bianco vuole liberarsi del pezzo 34) 24 x 35 4.34 – 30 35 x 24 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 5 e la dama nera viene catturata. E quindi l'ala corta del nero viene bloccata.

1... 10 – 15  
 2.31 – 26 13 – 19  
 3.42 – 37 8 – 13  
 4.41 – 36 20 – 25  
 5.48 – 42 9 - 14?

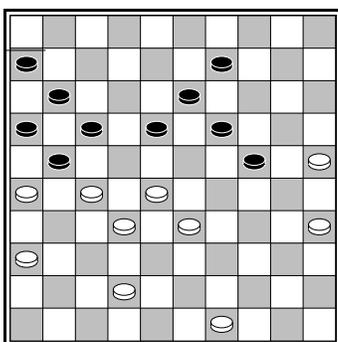
Ora il bianco blocca tatticamente il suo avversario:

**6.34 – 29! 14 – 20**  
**7.36 – 31!**

Tutte le mosse del nero trovano come risposta un tiro:

- 1) 7... 19 – 23 8.27 – 22 18 x 36 9.29 x 9
- 2) 7... 7 – 12 8.27 – 22 18 x 36 9.29 – 23  
 19 x 28 10.33 x 22 17 x 28 11.26 x 30  
 25 x 34 12.39 x 30
- 3) 7... 25 – 30 8.29 – 23 18 x 29 9.27 – 22  
 17 x 28 10.32 x 23

Il nero si arrende!



Il bianco ha un buon blocco ma in questa partita ha perso.

**1.49 – 43? 18 – 23**  
**2.42 – 38 13 – 18**  
**3.43 – 39 9 – 13**

Il bianco non riesce a bloccare l'avversario perché a 4.36 – 31 seguirebbe 17 – 22! con due possibilità:

- 1) 5.26 x 17 24 – 29 6.33 x 24 22 x 44 N+
- 2) 6.28 x 17 21 x 12 7.33 – 28 12 – 17 8.39  
 33 23 – 29! N+ (Controlla perché  
 25 – 20 non è una buona mossa per il  
 bianco!)

Il bianco doveva giocare 4.25 – 20! 24 x 15 5.35 – 30 17 – 22 6.26 x 17! 22 x 31 7.36 x 27 11 x 31 8.30 – 24 19 x 30 9.28 x 8 =. Il bianco ha giocato 4.35 – 30 24 x 35 5.25 – 20 e ha perso il finale della partita dopo 23 – 29 etc.

1.49 – 44! è una mossa più flessibile di 1.49 – 43? Questo significa che dopo 49 – 44 il bianco ha più scelte per decidere come costruire la sua

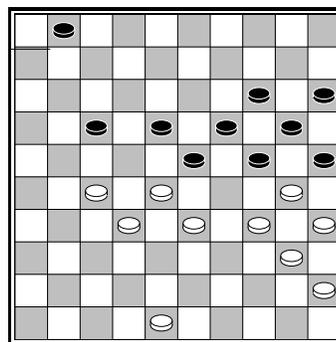
posizione. Il pezzo 44 può andare non solo in <39> ma anche in <40>. In realtà per utilizzare questo blocco in modo efficace non ci dovrebbe essere un pezzo in <39>. Ora vediamo il perché.

**1.49 – 44! 18 – 23**  
**2.42 – 38 13 – 18**  
**3.44 – 40! 9 – 13**  
**4.36 – 31!**

Ora la grande differenza è visibile: il nero non può giocare l'importante mossa 17 – 22.

**4... 17 – 22**  
**5.26 x 17! 24 – 29**  
**6.33 x 24 22 x 42**  
**7.25 – 20! 19 x 30**  
**8.35 x 24 11 x 22**  
**9.31 – 26! 22 x 31**  
**10.26 x 48**

Il nero ha ancora un'altra mossa: 4... 23 – 29 dopo la quale il bianco vince in un modo carino: 5.25 – 20! 24 x 15 6.33 x 24 19 x 30 7.35 x 24 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 9.38 – 33 12 – 17 10.33 – 29! e la partita è finita perché dopo la giocata in 22 seguirebbe 29 – 23 +.



In alcune situazioni il blocco è vantaggioso per il giocatore bloccato, questo avviene quando troppi pezzi sono utilizzati per bloccare. In questo caso il nero utilizza 6 pezzi per bloccare 5 pezzi. Il bianco muovendo può forzare la vittoria.

**1.48 – 43!**

1.48 – 42? dà al nero l'opportunità di pareggiare la partita con il tiro 17 – 22! 2.28 x 17 23 – 29 3.34 x 12 25 x 34 4.40 x 29 19 – 23 5.29 x 18 24 – 30 6.35 x 24 20x47, questa combinazione è perdente dopo 1.48 – 43.

Sia dopo 1.48 – 42 che dopo 1.48 – 43 il nero non dovrebbe eseguire il tiro 17 – 21? 27 x 16 18 – 22 28 x 17 23 – 29 34 x 23 19 x 48 30 x 10 15 x 4 40 – 34! 48 x 30 35 x 15 B+.

**1... 1 – 7**  
**2.43 – 38 7 - 11**

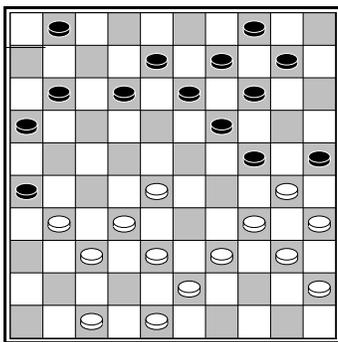
2... 7 – 12 3.34 – 29! 23 x 34 (25 x 34 4.27 – 22! +) 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 (anche 40 – 34 12 – 18 45 – 40 vince) 12 – 18 6.34 – 29 23 x 34 7.40 x 29 B+.

**3.34 – 29! 25 x 34**

3... 23 x 34 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 B+

**4.27 – 22! 18 x 27**  
**5.32 x 12 23 x 43**  
**6.35 – 30!! 24 x 44**  
**7.29 x 38**

Il punto della posizione è celato fino a quando non viene scoperto tramite il tiro 35 – 30. Proprio questo tipo di sorprese rende il gioco delle dama internazionale così difficile e interessante.



Le partite con con i blocchi dell'ala corta sono caratterizzate da una grande possibilità di combinazioni.

**1.32 – 27!**

Minacciando di eseguire il Tiro dell'arco 27 – 21 16 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5.

Dopo 1... 13 – 18 il bianco esegue il Tiro dell'arco in un altro modo: 27 – 22! 18 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5 +.

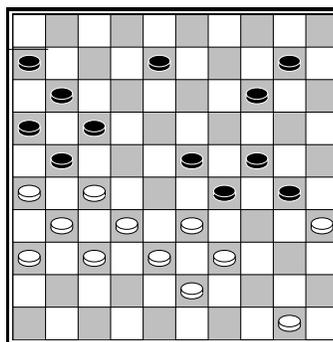
**1... 11 – 17!**

La risposta corretta, dopo il tiro a dama la dama bianca viene catturata con una posizione equa.

**2.27 – 21 16 x 36**  
**3.47 – 41 36 x 47**  
**4.38 – 33 47 x 29**  
**5.34 x 23 25 x 34**  
**6.40 x 20 14 x 25**  
**7.23 x 5**

Dopo 6.23 x 3? 10 – 14 7.3 x 20 25 x 14 N+1.

**7... 9 – 14**  
**8.5 x 7 1 x 12**

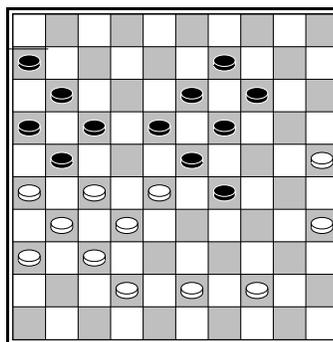


In questa posizione il bianco poteva forzare un tiro vincente.

**1.33 – 28! 29 – 34**

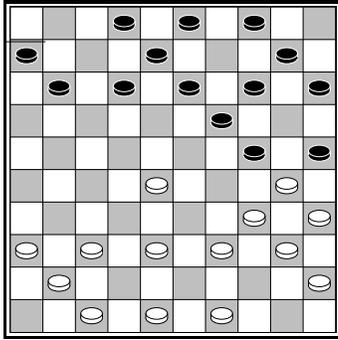
L'unica risposta sensata del nero perché 14 – 19 viene punita da 2.28 – 22 17 x 28 3.26 x 17 11 x 22 4.27 x 18 23 x 12 5.32 x 5 +.

**2.28 x 19 14 x 23**  
**3.27 – 22! 17 x 28**  
**4.26 x 17 11 x 22**  
**5.39 – 33 28 x 48**  
**6.31 – 26 48 x 31**  
**7.36 x 20**

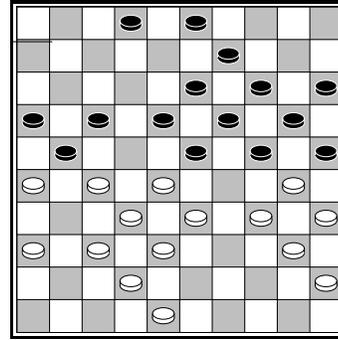


Il nero ha costituito le formazioni ma la sua posizione non è affatto flessibile, ha solo una mossa a disposizione da giocare ovvero: 18 – 22, il bianco lo anticipa in un modo molto intelligente:

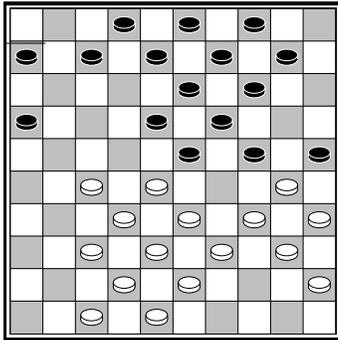
**1.35 – 30! 18 – 22**  
**2.27 x 18 13 x 33**  
**3.31 – 27! 9 – 13**  
**4.27 – 22! 17 x 28**  
**5.26 x 17 11 x 22**  
**6.42 – 38 33 x 31**  
**7.36 x 20 28 x 37**  
**8.20 – 14 19 x 10**  
**9.30 – 24 29 x 20**  
**10.25 x 5**



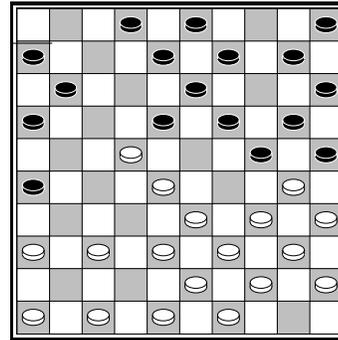
C 30.1



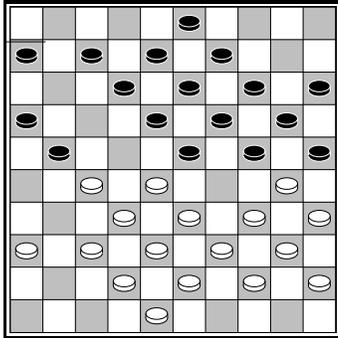
C 30.5



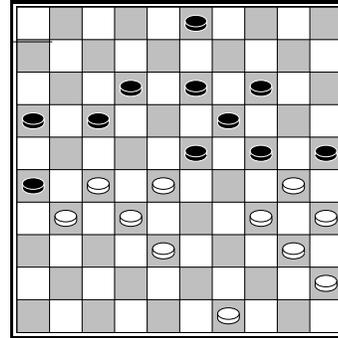
C 30.2



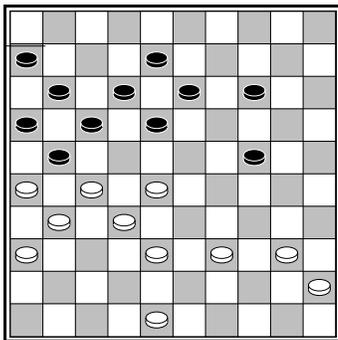
C 30.6



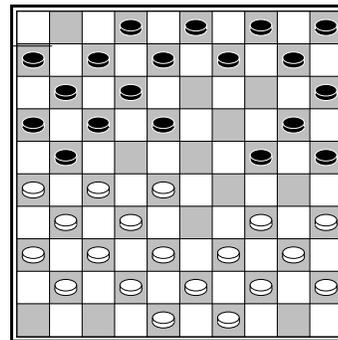
C 30.3



C 30.7



C 30.4



C 30.8

## Soluzioni lezioni 21 – 30

### Lezione 21: Tiri a dama

**C 21.1** 27 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 37 – 31  
26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4

**C 21.2** 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30  
35 x 24 27 – 22 17 x 28 37 – 31 26 x 37 41 x 5

**C 21.3** 34 – 29 23 x 25 28 – 22 17 x 28 26 x 17  
12 x 21 32 x 1

**C 21.4** 34 – 30 25 x 23 28 x 19 13 x 24 37 – 31  
26 x 28 33 x 2

**C 21.5** 36 – 31 26 x 37 24 – 19 13 x 24 34 – 30  
25 x 23 28 x 30 37 x 28 33 x 13 8 x 19 27 – 22  
17 x 28 30 – 24 scelta 39 – 33 28 x 39 43 x 5

**C 21.6** 30 – 24 20 x 29 33 x 24 19 x 30 28 x 19  
13 x 24 37 – 31 26 x 28 27 – 21 16 x 27 38 – 32  
27 x 38 (o 28 x 37) 42 x 2

**C 21.7** 27 – 21 26 x 28 21 – 17 12 x 21 29 – 24  
19 x 30 35 x 24 20 x 29 38 – 33 28 x 39 (o 29 x  
38) 43 x 1

**C 21.8** 25 – 20 15 x 24 34 – 30 24 x 35 33 – 29  
23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 41 x 5

**C 21.9** 26 – 21 17 x 26 32 – 28 23 x 32 37 x 17  
11 x 22 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 1

**C 21.10** 29 – 23 18 x 49 37 – 32 49 x 19 32 x 3

**C 21.11** 33 – 29 22 x 24 34 – 30 25 x 34 40 x 20  
14 x 25 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

**C 21.12** 27 – 21 16 x 27 (26 x 17 29 – 23 18 x  
29 28 – 22 17 x 28 32 x 5 +) 32 x 21 26 x 17 29  
– 23 18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 24 scelta 28 –  
22 17 x 28 39 – 33 28 x 39 43 x 5

**C 21.13** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 43 37 – 31  
16 x 47 44 – 39 47 x 29 34 x 5 43 x 34 40 x 20  
25 x 14 5 x 17 (Tiro Grand Prix)

**C 21.14** 32 – 28 23 x 21 26 x 8 3 x 12 45 – 40  
18 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5

**C 21.15** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32  
27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4

**C 21.16** 28 – 22 17 x 48 33 – 29 24 x 33 39 x 28  
23 x 21 26 x 8 13 x 2 40 – 35 48 x 30 35 x 4

### Lezione 22: La cattura della dama

**22.1** 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27  
x 47 28 – 22 47 x 29 34 x 5 13 – 19 5 x 7 1 x 12  
40 – 34 è vincente per il bianco (doppia  
opposizione).

**22.2** 28 – 22? 18 x 36 37 – 31 36 x 27 32 x 21  
16 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5 13 – 19 5 x 7 1 x  
12 è vincente per il nero.

**22.3** 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 44 – 40?  
45 x 34 39 x 10 17 – 22! 27 x 18 8 – 13 18 x 9 3  
x 5 porta a pareggio. Però 28 – 23 19 x 17 34 –  
30 35 x 24 27 – 22! 17 x 28 44 – 40 45 x 34 39 x  
10 è vincente per il bianco.

**22.4** 27 – 21? 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 4 3 –  
9! 4 x 20 14 x 32 è vincente per il nero.

**22.5** 20 – 14? 19 x 10 38 – 32 27 x 38 48 – 42  
38 x 47 30 – 24 47 x 20 25 x 5 28 – 33!! 39 x 19  
9 – 14 19 x 10 18 – 22 N+

**22.6** 39 – 34! 29 – 33 27 – 21 16 x 38 37 – 32  
38 x 27 31 x 22 18 x 27 36 – 31 27 x 36 42 – 38  
33 x 42 47 x 38 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 1  
13 – 18 1 x 20 15 x 24 40 – 34 (opposizione) B+

**22.7** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 40 – 34 29  
x 40 35 x 44 24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44  
x 33 38 x 7 27 – 32 37 x 28 19 – 23 28 x 8 3 x 1  
42 - 38 = risulta in un pareggio.

**22.8** 30 – 24 19 x 48 28 – 23 18 x 29 27 – 21 16  
x 38 42 x 4 48 x 31 4 x 36 26 – 31 36 x 7 1 x 12  
47 – 42 (opposizione) B+

### Lezione 23: Formazioni

#### **Esercizio 23.1**

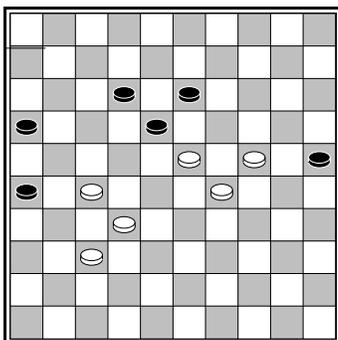
1... 14 – 20 2.28 – 23 18 x 29 3.33 x 15 B+1

1... 14 – 19 2.27 – 22! 18 x 27 3.32 x 21 26 x 17  
4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2 +

1... 13 – 19 2.28 – 23 18 x 29 (o 19 x 28) 3.33 x  
4 +

1... 12 – 17 2.28 – 22 17 x 28 3.32 x 1

### Esercizio 23.2



**Esercizio 23.3** 27 – 21 26 x 17 28 – 22 17 x 39  
38 – 33 39 x 28 32 x 3

**C 23.1** 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 27 – 21  
26 x 17 28 – 23 18 x 29 38 – 33 29 x 27 31 x 4

**F 23.2** 49 – 43 (o 48 – 43) 12 – 17 28 – 22 17 x  
28 33 x 13 9 x 18 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x  
32 33 x 13 19 x 8 34 – 30 25 x 34 39 x 37

**C 23.3** 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 28 – 23  
18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 24 20 x 29 40 – 34  
29 x 49 45 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 38 x 29  
49 x 27 31 x 4

**F 23.4** 49 - 44! Ad esempio 7 – 12 34 – 30 25 x  
34 39 x 19 13 x 24 35 – 30 24 x 35 44 – 39 35 x  
44 37 – 31 26 x 28 33 x 4 44 x 33 38 x 29

**C 23.5** 30 – 24 19 x 30 34 x 25 23 x 45 25 – 20  
15 x 24 44 – 40 45 x 34 39 x 19 13 x 24 27 – 21  
16 x 27 31 x 4

**C 23.6** 27 – 22 17 x 39 32 – 27 21 x 32 37 x 17  
11 x 22 38 – 33 39 x 28 36 – 31 26 x 37 41 x 1

**C 23.7** 28 – 22 18 x 36 34 – 30 25 x 34 40 x 9 3  
x 14 37 – 31 36 x 27 32 x 3

**C 23.8** 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x 17 32 – 28  
23 x 32 34 x 21

### Lezione 24: Bloccare l'avversario

**24.1** 25 – 20! 15 x 24 28 – 22 +

**24.2** 26 – 21! 17 x 26 33 - 28

**24.3** 1.48 – 42! (Dopo 1.48 – 43? Il nero  
giocherà il Sacrificio di Dussaut: 16 – 21 2.27 x  
16 18 – 22 3.38 – 33 22 – 27 =) 24 – 29 (1... 17  
– 21 2.38 – 33 23 – 29 3.42 – 38 18 – 23 4.27 –

22 +) 2.40 – 34 29 x 40 3.35 x 44 17 – 21 4.38 –  
33

Il nero può ancora continuare con 18 – 22 5.27 x  
20 21 – 27 6.32 x 21 23 x 41 7.42 – 37! 41 x 32  
8.20 – 15 16 x 27 9.15 – 10 ma la dama in <5>  
vince il finale.

**24.4** 1.38 – 33 17 – 21 ora il bianco deve evitare  
il tiro 18 – 22 27 x 20 21 – 27: 2.25 – 20 14 x 25  
3.39 – 34 B+.

**24.5** 36 – 31! 23 – 29 40 – 35 (18 – 23 35 – 30)  
+

**24.6** 33 – 29 24 x 33 38 x 29 14 – 20 42 – 38 20  
– 24 29 x 20 25 x 14 30 – 25! (38 – 33? 26 – 31!  
37 x 6 16 – 21 etc. =) +

**24.7** 26 – 21 17 x 26 41 – 37

**24.8** 25 – 20 24 x 15 35 – 30 23 – 29 33 x 24 9 –  
14 38 – 33 14 – 20 33 – 29 20 – 25 39 – 34 +

### Lezione 25: Blocco tattico

**25.1** 48 – 43 24 – 30 (con 8 – 12 o 8 – 13  
segue 33 – 29 24 x 33 34 – 30 25 x 34 43 – 39  
33 x 44 49 x 7/9) 43 – 39 30 – 35 (8 – 13 33 –  
28 13 – 19 27 – 22 B+) 49 – 44 8 – 13 44 – 40  
35 x 44 39 x 50 13 – 19 33 – 28 +

**25.2** 48 – 43! 23 – 29 (at 9 - 14 27 – 22 Coup  
Philippe, dopo 12 – 17 35 – 30 24 x 35 33 – 29  
23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 21 16 x 27 32 x 14  
9 x 20 25 x 14 +) 27 – 21 16 x 27 32 x 21 9 – 14  
33 – 28 3 – 9 21 – 16! 12 – 17 28 – 23! 19 x 28  
38 – 32 28 x 48 39 – 34 48 x 30 25 x 3 +

**25.3** 27 – 21 7 – 12 (7 – 11 21 x 12 18 x 7 32 –  
27 +) 21 – 16 18 – 22 43 – 38 22 x 33 30 – 24  
19 x 30 35 x 24 29 x 20 38 x 7 +

**25.4** 29 – 24! 8 – 12 (9 – 14 24 – 20 15 x 24 34  
– 29 of 33 – 29 +. Dopo 23 – 28 24 – 19 13 x 24  
31 – 26 22 x 31 33 x 4 +) 24 – 20! 25 x 14 34 –  
30 35 x 24 33 – 29 23 x 34 39 x 28 +

**25.5** 42 - 38! 20 - 24 38 - 33 13 - 19 (24 - 30 49 -  
44 30 - 35 33 - 29! 13 - 18\* 29 - 24 +) 49 - 44 8  
- 13 44 - 40!! 24 - 30 40 - 35 19 - 24 33 - 28 13 -  
19 28 - 22 +

**25.6** 38 – 33 23 – 29 35 – 30 29 x 49 25 – 20 14  
x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21 26 x 39 +

**25.7** 41 – 36 8 – 12 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x  
23 25 – 20 17 x 39 20 x 20

**25.8** 39 – 34 24 – 29 (21 – 26 38 – 33 17 – 21  
28 – 22 +) 36 – 31 29 x 40 35 x 44 25 x 34 31 –  
26 +

### **Lesson 26: Sfruttare una debolezza**

**26.1** 25 – 20 24 x 15 33 – 29 +

**26.2** 35 – 30 14 – 20 30 – 24 20 x 29 39 – 33 +

**26.3** 33 – 29 (attaccando il pezzo 13) 13 – 18 37  
– 31 26 x 28 39 – 33 28 x 30 35 x 2 23 x 34 2 -  
7 +

**26.4** 38 – 32! 27 x 38 30 – 24 19 x 30 35 x 24 e  
alla mossa successiva il bianco gioca 24 – 19 etc.  
+

**26.5** 34 – 29 24 – 30 42 – 38 30 – 35 39 – 34 9  
– 14 28 – 22 18 x 27 34 – 30 35 x 24 29 x 16

**26.6** 34 – 30 13 – 19 32 – 27 21 x 23 30 – 25

**26.7** 28 – 22 15 – 20 27 – 21 26 x 28 32 x 23 18  
x 29 33 x 4

**26.8** 48 – 42 8 – 12 42 – 37 12 – 17 37 - 32 17 –  
21 43 – 39 15 – 20 38 – 33 27 x 29 39 – 34 30 x  
39 44 x 4 35 x 44 4 x 16 44 – 49 36 – 31 49 – 35  
50 – 44 35 x 49 31 – 27 +

### **Lezione 27: I blocchi**

**27.1** Legatura a trifoglio

**27.2** Blocco dell'ala corta

**27.3** Mercante di legno

**27.4** Legatura incrociata

**27.5** Legatura a trifoglio

**27.6** Mercante di legno

**27.7** Legatura incrociata

**27.8** Finto mercante di legno

### **Lesson 28: Il mercante di legno**

**C 28.1** 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 28 33 x 11  
16 x 7 29 – 24 20 x 29 34 x 1

**C 28.2** 26 – 21 17 x 26 37 – 32 26 x 28 34 – 30  
22 x 31 30 x 19 13 x 24 33 x 4

**C 28.3** 29 – 23 19 x 37 42 x 31 26 x 37 38 – 32  
37 x 28 33 x 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 39 x 6

**C 28.4** 42 – 37 25 x 34 27 – 21 16 x 27 43 – 39  
34 x 32 37 x 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 4  
(o 31 x 2)

**C 28.5** 28 – 23 19 x 17 35 – 30 24 x 35 29 – 24  
20 x 29 34 x 1

**C 28.6** 34 – 30 25 x 45 33 – 29 23 x 34 32 –  
28 22 x 33 38 x 40 45 x 34 27 – 21 16 x 27  
31 x 2

**C 28.7** 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 28 – 22  
17 x 28 33 x 22 24 x 42 22 – 18 13 x 22 43 – 38  
42 x 33 39 x 6 48 x 30 35 x 2

**C 28.8** 34 – 30 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 – 28  
22 x 33 27 – 21 16 x 27 31 x 2

### **Lezione 29: La legatura incrociata**

**C 29.1** 35 – 30 26 x 28 30 x 19 13 x 24 33 x 4

**C 29.2** 34 – 30 25 x 34 40 x 20 14 x 25 27 – 21  
18 x 16 28 – 22 17 x 28 32 x 5

**C 29.3** 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 29 x 18  
12 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 33 – 29  
24 x 33 39 x 6 (Tiro Ping Pong)

**C 29.4** 45 – 40 35 x 44 29 – 24 20 x 29 33 x 24  
44 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 1 (Tiro Kung Fu)

**F 29.5** 28 – 22! 18 – 23 22 – 18 23 x 12 39 – 34  
19 – 23 34 – 30 (o 33 – 28) B+1

**C 29.6** 35 – 30 24 x 35 27 – 22 18 x 27 (o 17 x  
28 33 x 24 B+1) 29 x 18 12 x 23 32 x 1

**C 29.7** 32 – 28 23 x 21 29 – 23 18 x 29 34 x 23  
19 x 28 33 x 2

**C 29.8** 35 – 30 24 x 35 33 – 29 22 x 24 27 – 22  
18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

### **Lezione 30: Il blocco dell'ala corta**

**C 30.1** 34 – 29 25 x 34 40 x 16

**C 30.2** 34 – 29 23 x 34 40 x 20 25 x 34 39 x 30  
14 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1

**C 30.3** 33 – 29 24 x 31 37 x 17 12 x 21 30 – 24  
19 x 30 35 x 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1  
(Tiro Haarlem)

**C 30.4** 28 – 23 18 x 29 32 – 28 21 x 34 28 – 22  
17 x 28 26 – 21 16 x 27 31 x 33 29 x 38 40 x 16  
(Coup Royal)

**C 30.5** 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 39 34 x 43  
25 x 34 40 x 18 13 x 22 26 x 28 (Tiro Ping Pong)

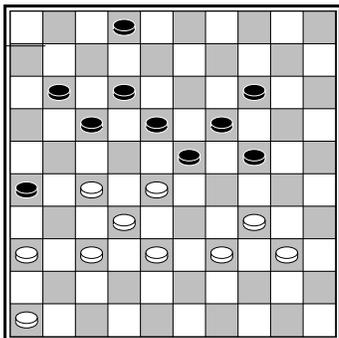
**C 30.6** 28 – 23 19 x 17 30 x 19 13 x 24 37 – 31  
26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4 (Coup Weiss)

**C 30.7** 27 – 22 26 x 37 32 x 41 23 x 43 49 x 38  
17 x 28 38 – 33 28 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 7  
(Tiro Kung Fu)

**C 30.8** 28 – 22 17 x 28 26 x 17 11 x 22 32 x 23  
18 x 29 27 x 18 12 x 23 34 – 30 25 x 34 39 x 28



## 31. Altri blocchi



L'ala lunga (sinistra) del bianco non è sviluppata bene, i pezzi 36 e 46 non sono attivi. Per attivarli il bianco ha giocato 46 – 41 36 – 31 41 - 36 costruendo la formazione 27/31/36. Il nero ( il russo Ainur Shaibakov) ha anticipato questo piano bloccando l'ala lunga del bianco.

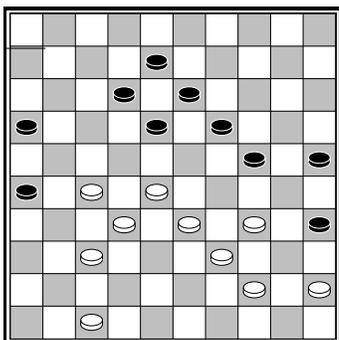
**1... 2 – 8!**  
**2.46 – 41 11 – 16**  
**3.36 – 31 17 – 21**  
**4.41 – 36 8 – 13**  
**5.40 – 35**

Andando nella casella 22 con 27 – 22? 18 x 27 31 x 22 12 – 18 si perde semplicemente il pezzo.

Ora il nero dà un cambio forte guadagnando spazio, dopo di questo cambio lui ha ancora tante possibilità mentre il bianco è a corto di mosse.

**5... 23 – 29!**  
**6.34 x 23 18 x 29**

Il bianco viene bloccato, ad esempio: 7.39 – 34 29 x 40 8.35 x 44 24 – 29 44 – 40 14 – 20 40 – 35 20 – 24 28 – 22 12 - 18 N+



**1.45 – 40?**

Il bianco ha giocato questa mossa per creare la formazione 34/40.

Sulla 24 – 30 può giocare 27 – 22 18 x 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 8 – 13 40 – 34 12 – 17 34 – 29 con la minaccia vincente– 24 +.

Il nero prepara un blocco.

**1... 18 – 23**

Il bianco ha poco spazio per giocare, deve muoversi in 22.

**2.28 – 22 24 – 29!**  
**3.33 x 24 19 x 30**

Finché il bianco è rimane bloccato, avrà solo un pezzo giocabile.

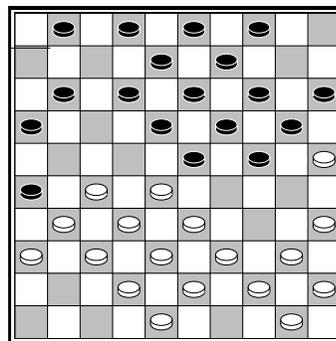
**4.47 – 42 12- 17**  
**5.22 x 11 16 x 7**

6.27 – 22 perde a causa di 8 – 12 7.42 – 38 (7.32 – 27 7 - 11 8.42 – 38 13 – 19 9.38 – 33 12 – 17 etc. N+) 12 – 17! 8.22 x 2 26 – 31 9.2 x 28 31 x 22 e il nero vince: 10.34 – 29 30 – 34 11.39 x 30 25 x 45 12.29 – 24 45 – 50 13.44 – 40 35 x 44 14.24 – 19 22 – 28! 15.32 x 23 44 – 49 16.23 – 18 50 – 17 17.19 – 14 49 – 27 +

**6.42 – 38**

Il nero poteva forzare la vittoria giocando:

- 6... 13 – 18! 7.38 – 33 8 – 13
- 1) 8.33 – 28 13 – 19 9.28 – 22 26 – 31! (mossa collante) 10.22 x 24 31 x 42 N+
  - 2) 8.33 – 29 13 – 19 9.29 – 24 26 – 31! (mossa collante) 10.24 x 22 31 x 42 N+



**1.39 – 34!**

In questa situazione il nero non può eseguire il Tiro della Bomba, se il pezzo 4 si fosse trovato

in <5> il nero avrebbe potuto guadagnare un pezzo con il Tiro della Bomba. Il nero dovrebbe anticipare le mosse successive del bianco: 34 – 29 23 x 34 40 x 29 e giocare 2 – 7.

Così può rimuovere il pezzo pericoloso in < 29>: 18 – 23 29 x 18 12 x 23.

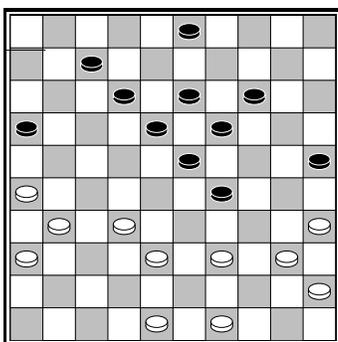
Dopo 1.39 – 34 2 – 7 2.44 – 39 (o 2.34 – 30) Il nero può andare nella casella “cimitero” (ovvero la 22) senza problemi: 24 – 29 33 x 24 20 x 29.

**1... 1 – 6?**  
**2.34 – 29 23 x 34**  
**3.40 x 29 2 – 7**

Ora è troppo tardi per questa mossa. Il bianco blocca l'avversario.

**4.28 – 22!**

Il nero ha lasciato solo 4... 4 – 9, ma dopo 5.44 – 39 19 – 23? non è buona e il nero deve fare un sacrificio.



**1.39 – 34!**

Il bianco costruisce un mercante di legno dall'altra parte della damiera.

Il bianco minaccia il Coup Philippe 34 – 30 25 x 34 38 – 33 29 x 27 31 x 22 18 x 27 40 x 20.

1... 19 – 24 sarebbe seguita da 34 – 30 25 x 34 32 – 28 23 x 43 48 x 17 +.

**1... 3 – 9**  
**2.32 – 27! 14 – 20**

2... 19 – 24 seguita da 3.38 – 33 29 x 38 4.49 – 43 38 x 49 5.48 – 32 49 x 21 6.26 x 10 +.

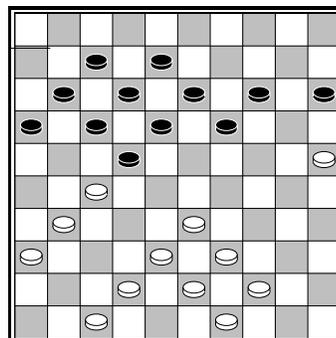
Sulla 2... 7 – 11 il bianco può eseguire Coup Philippe di nuovo.

**3.38 – 32!**

La minaccia 32 – 28 non viene fermata da 19 – 24 e neppure da 9-14.

**3... 18 – 22**  
**4.27 x 18 13 x 22**  
**5.31 – 27! 22 x 31**  
**6.36 x 27**

Il colpo di grazia, non c'è più nessuna mossa buona per rispondere alla minaccia 32 – 28.



Il bianco ha un finto mercante di legno che funziona qui come un blocco perfetto perché il bianco ha preparato un tiro su 17 – 21.

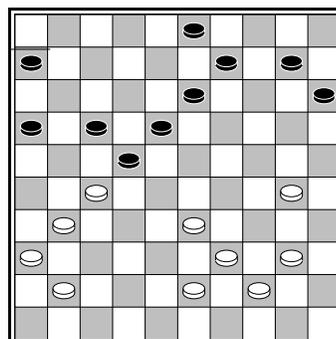
**1.33 – 29! 15 – 20**

L'unica mossa possibile, entrambe le mosse 17 – 21 e 19 – 23 trovano come risposta 2.25 – 20!

**2.42 – 37!!**

Il nero è bloccato tatticamente.

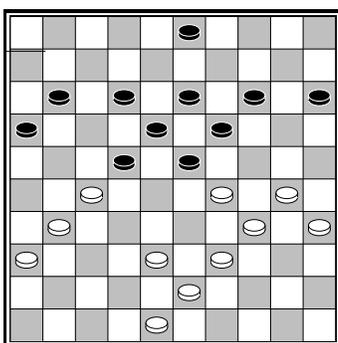
**2... 19 – 23**  
**3.29 – 24! 20 x 29**  
**4.31 – 26 22 x 33**  
**5.39 x 10**



Il nero ha attaccato il pezzo 27 diverse volte con 17 – 21, il bianco adesso può fermare l'attacco tatticamente.

1.41 – 37! 17 – 21?  
 2.37 – 32 21 – 26  
 3.30 – 24! 26 x 28  
 4.24 – 19 22 x 31  
 5.36 x 27 13 x 24  
 6.33 x 4

Quindi il nero non può giocare 17 – 21, una variante logica sarebbe 1.41 – 37 13 – 19 2.37 – 32 9 – 14 dopo quale la posizione del bianco è molto superiore.



**Gantwarg – Galkin**

1.30 – 24 19 x 30  
 2.34 x 25 23 x 34  
 3.39 x 30 11 – 17?

Troppo lento, l'unica difesa era 3... 13 – 19.

**4.30 – 24**

La strategia del bianco viene aiutata dalla tattica, il nero non può giocare 4... 17 – 21 a causa di un tiro carino 5.38 – 33! 21 x 32 6.24 – 20 15 x 24 7.33 – 29 24 x 33 8.43 – 38 a scelta 9.48 x 10 +.

Su 4... 14 – 19 il bianco forza la vittoria giocando 5.38 – 33! 19 x 30 6.35 x 24 3 – 9 ( a 17 – 21 seguirebbe il tiro 33 – 29 24 – 20 43 – 38) 7.33 – 29! Con la minaccia decisiva 29 – 23 +.

4... 3 – 8  
 5.43 – 39 17 – 21  
 6.48 – 43 21 x 32  
 7.38 x 27 12 – 17  
 8.39 – 34 8 – 12

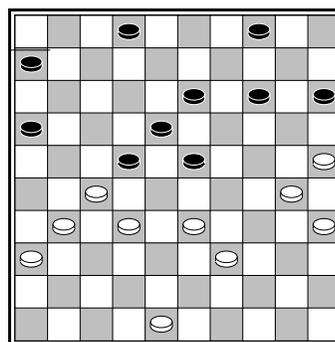
Il bianco potrebbe utilizzare la mossa libera dopo 8... 17 – 21 per giocare 9.34 – 30 21 x 32 10.24 – 20 15 x 24 11.30 x 10 +.

**9.34 – 29**

Il nero non poteva evitare la minaccia 29 - 23 e ha abbandonato.

Il bianco rompe il finto mercante di legno per circondare i pezzi centrali del nero.

1.31 – 26! 22 x 31  
 2.36 x 27



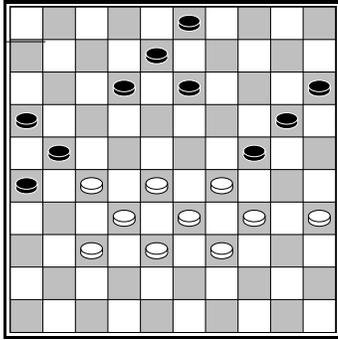
Il bianco minaccia di attaccare il centro giocando 33 – 28, sulla 23 – 29 il bianco attacca di nuovo con 28 – 23, invece su 14 – 19 30 – 24 è decisiva.

2... 2 – 8  
 3.33 – 28! 4 – 10  
 4.28 x 19 13 x 24  
 5.30 x 19 14 x 23  
 6.35 – 30!

Questo pezzo è sulla strada giusta per andare nella casella strategica 24, il nero rimarrà bloccato. Non potrà mai giocare il pezzo in <6> a causa di 32 – 28 +.

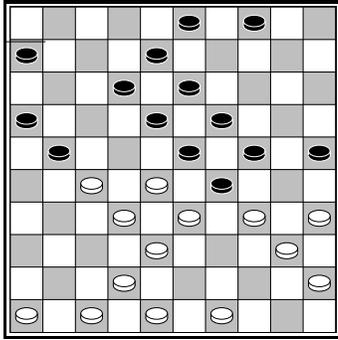
6... 10 – 14  
 7.30 – 24 8 – 13  
 8.39 – 34 14 – 19  
 9.34 – 30

Il lavoro è concluso, il nero non ha più mosse giocabili.

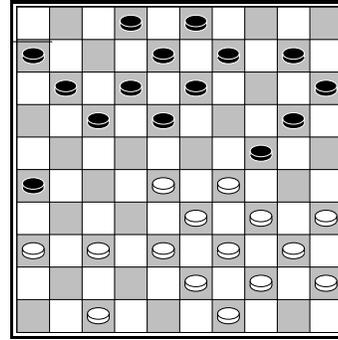


Il bianco non ha visto che la sua posizione aveva dei problemi, ma dopo 1. 28 – 23? è rimasto intrappolato in un modo molto istruttivo:

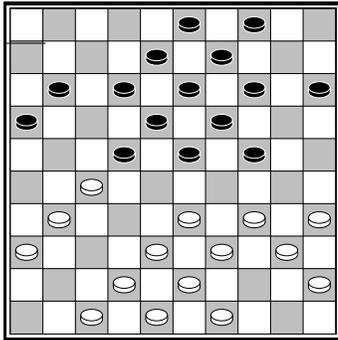
- 1.28 – 23? 13 – 18**
- 2.34 – 30? 20 – 25!**
- 3.30 x 19 12 – 17!**
- 4.23 x 12 8 – 13**
- 5.19 x 8 17 – 22**
- 6.27 x 18 21 – 27**
- 7.32 x 21 26 x 17**
- 8.12 x 21 3 x 41**



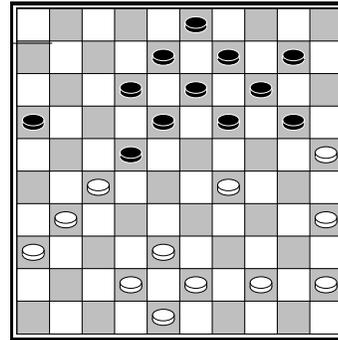
C 31.1



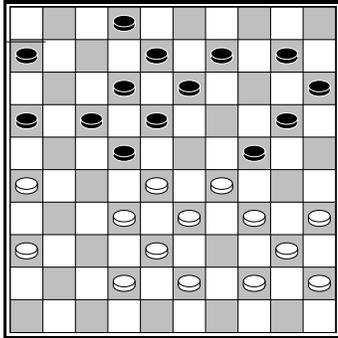
C 31.5



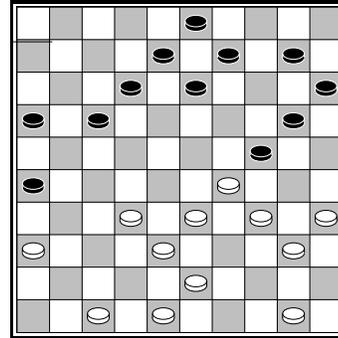
C 31.2



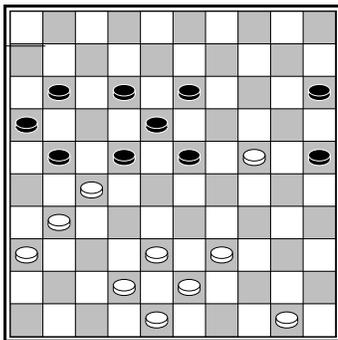
C 31.6



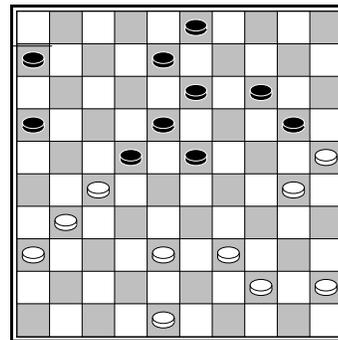
C 31.3



C 31.7



C 31.4



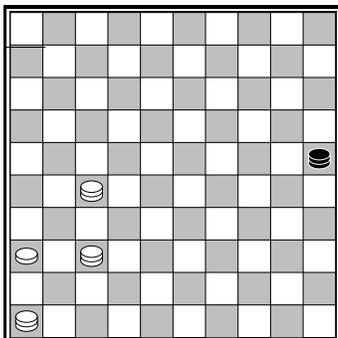
C 31.8

## 32. Il finale della partita

Di solito quando il numero di pezzi diminuisce e entrano in gioco le dame, la partita diventa più difficile di quanto sia già stata.

Quando l'avversario ottiene una dama che non può essere catturata, solo avendo un netto predominio si può vincere la partita.

Il dominio è possibile solo se si hanno almeno quattro pezzi.

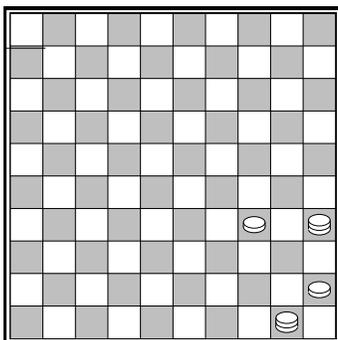


**Il bianco è dominante**

3 dame e una pedina possono sempre catturare una dama avversaria, non è necessario ottenere la quarta dama. Si risparmia tempo facendo una costruzione di cattura subito.

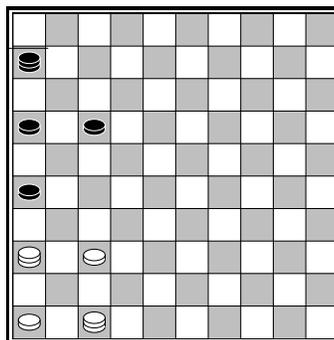
In questa posizione la dama nera non può salvarsi in nessuna casella.

In <25> viene catturata con 37 – 14 25 x 31 36 x 27 +. In <3> viene catturata con 27 – 9 3 x 41 46 x 37 +. In <26> viene catturata con 36 – 31 26 – 3 27 – 9 + (o 27 – 21 3 x 26 37 – 48 +). In <48> viene catturata con 37 – 26 (o 36 – 31) seguita da 27 – 43 46 – 37 +.



Nel caso in cui i pezzi bianchi lavorano insieme è sufficiente avere 2 dame per catturare la dama avversaria.

La dama nera non si può salvare in nessuna casella! In <48> viene catturata con 50 – 39 etc. in <25> viene catturata con 35 – 30 etc.



Il pezzi extra del nero non lo aiutano più di tanto, dopo aver catturato la dama nera, la dama bianca rimasta, fermerà i pezzi neri.

Le pedine 46 e 37 sono molto forti, basta un po' di pazienza per vincere questa posizione dominante.

**1.36 – 4 6 - 11**

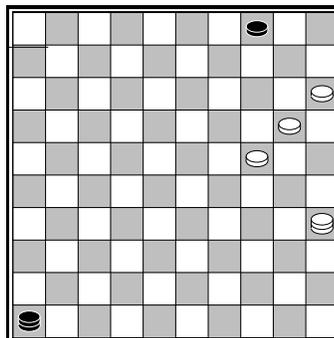
Se il nero gioca 1... 16 – 21 il bianco può attaccare il pezzo con 2.47 – 38. Sulla 1 – 6 la dama viene catturata con 4 – 18 +.

**2.47 – 33! 16 – 21**

Dopo 2... 11 – 6 3.33 x 11 il nero è obbligato a catturare 6 x 41 4.46 x 37 B+.

**3.4 - 36**

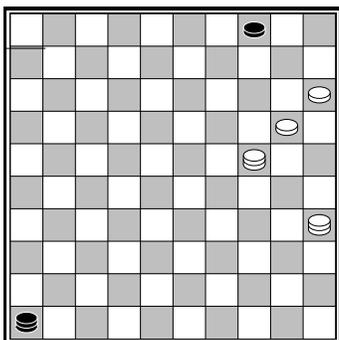
Il nero non ha una difesa possibile e perde.



**Pareggio strategico**

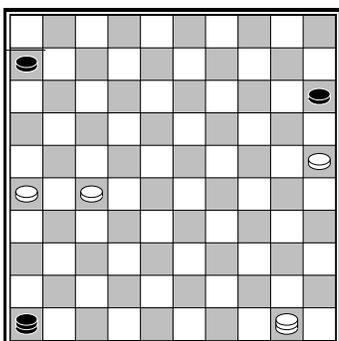
Se il nero ha una dama e una pedina la situazione diventa più complessa.

Il nero mantiene la diagonale principale 46/5. Per poter portare un altro pezzo a dama, il bianco deve conquistare la diagonale principale. In questa posizione l'obiettivo del bianco non può essere raggiunto perché non riesce a cacciare la dama nera dalla diagonale principale.



Con 2 dame il bianco riesce a cacciare la dama nera dalla diagonale principale, Il nero che deve muovere non ha una mossa buona. In <41, 37, 32, 28 o 23> il bianco cattura la dama con 15 - 10! 4 x 15 (se la prende con dama segue 20 - 14 +) 24 - 30 15 x 24 35 x 46 +.

Se il bianco muovendo gioca 1.15 - 10! 4 x 15\* 2.35 - 49 (la dama nera non può fermarsi in una casella centrale a causa di 24 - 35 +) 46 - 5 3.49 - 44 5 - 46 4.44 - 35 e il nero non ha più una casella disponibile dove fermarsi.



**L'accoppiata 15 / 25**

Il nero può pareggiare in questa posizione se riesce a cambiare un pezzo, con solo 3 pezzi rimasti teoreticamente il bianco non può vincere. Il pezzo nero in <15> crea un problema per il bianco, opponendosi al pezzo in 25, crea la minaccia 15 - 20 25 x 14 46 x 5 che porta al pareggio.

La posizione 15 / 25 è un esempio di accoppiata. Il bianco cerca di fermare il cambio 15 - 20.

**1.50 - 33**

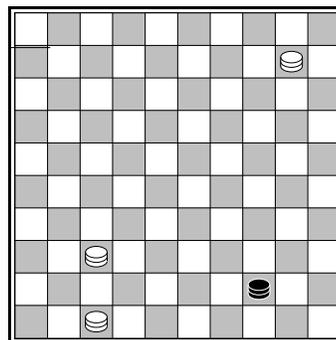
Ora sulla 15 - 20 il bianco cattura con la dama 33 x 15.

**1... 6 - 11!  
2.33 x 6 15 - 20  
3.25 x 14 46 x 5**

Di solito viene concordato un pareggio in queste posizioni. Se il bianco vuole ancora giocare per vincere ti devi ricordare una regola importantissima:

☀ **In una situazione in cui si possiedono 3 pezzi e almeno uno di questi è una dama, la partita è pari dopo 16 mosse.**

In questa situazione il nero è sulla diagonale principale, quindi la probabilità di vincere è davvero molto piccola.



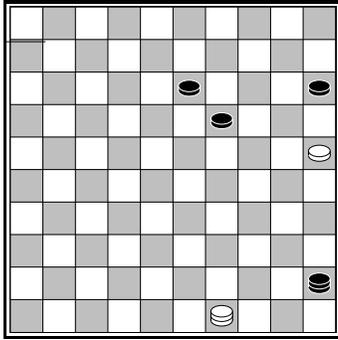
Nel 3 contro 1 è necessario conoscere alcuni trucchi standard. Il nero deve muovere ma si trova davanti la minaccia 47 - 33!

- 1) 44 x 46 10 - 5 B+
- 2) 44 x 5 37 - 46 +

Il nero dovrebbe spostarsi dall'altra parte della diagonale principale, ad esempio in <11>. Tuttavia, in diverse partite il nero è rimasto intrappolato:

**1... 44 - 22?  
2.37 - 31! 22 x 36  
3.10 - 4**

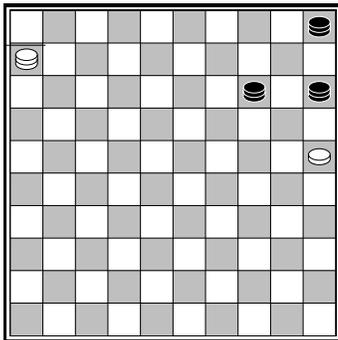
La dama nera è bloccata!



Il bianco può forzare la pari.  
Attaccando subito con 49 – 27? si perde la partita a causa di 15 – 20! N+.

- 1.25 – 20 15 x 24
- 2.49 – 27 45 – 22
- 3.27 – 32 22 – 28
- 4.32 – 27

Il nero non può fare altro che difendere il pezzo con la sua dama. Dopo che la posizione si è ripetuta per tre volte il bianco può esigere il pareggio.



Il bianco si è rifiutato di sacrificare il pezzo in <25> da diverse mosse. Questo può essere molto pericoloso!

- 1.6 – 1 15 – 33

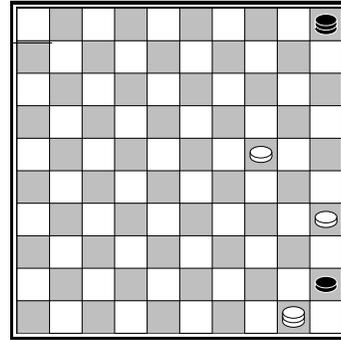
Ora sacrificare il pezzo è obbligatorio ma il bianco ha rifiutato di farlo!

- 2.1 – 6?? 33 – 22!

Il bianco ha perso.

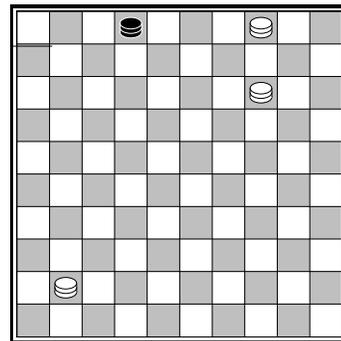
**Esercizio 32.1** Nel seguente diagramma manca una dama bianca, mettila sulla damiera!

Trova dove mettere la seconda dama bianca facendo in modo che la dama nera non avrà caselle libere disponibili dove muovere sulla grande diagonale!

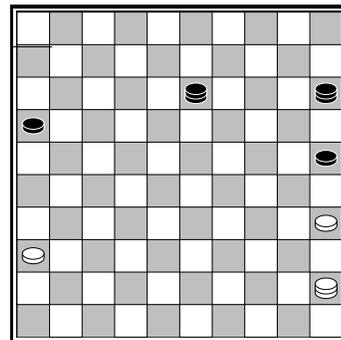


**Esercizio 32.2** Nel seguente diagramma manca una dama bianca, mettila sulla damiera!

Trova dove mettere la seconda dama bianca facendo in modo che la dama nera non avrà caselle libere disponibili dove muovere sulla grande diagonale!

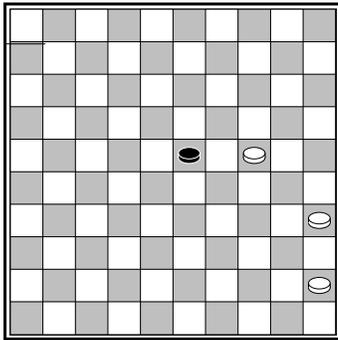


**Esercizio 32.3** Il bianco muove e vince! Come? Se il nero muovendo gioca 2 – 24, il bianco vince comunque, come?



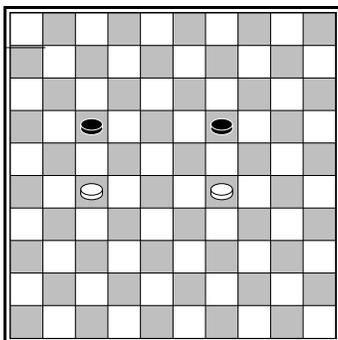
**Esercizio 32. 4** Il bianco muove e forza il pareggio.

### 33. Opposizione



Il bianco può forzare una vittoria per opposizione con un doppio sacrificio.

**1.24 – 19! 23 x 14**  
**2.35 – 30 14 – 19**  
**3.30 – 24 19 x 30**  
**4.45 – 40**



A volte si vince per doppia opposizione o anche con l'opposizione di 3, 4 o 5 pezzi.  
 Sul diagramma i pezzi del nero possono ancora lavorare insieme, quindi la partita non è ancora finita:

**1... 17 – 22**  
**2.27 x 18 19 – 23**

Secondo la regola della quarta fila il bianco vince. La quarta fila è composta dalle caselle 16, 17, 18, 19 e 20. Se due pezzi (uno bianco e uno nero) si trovano su quella fila, se muove il bianco vince, se muove il nero è pari.

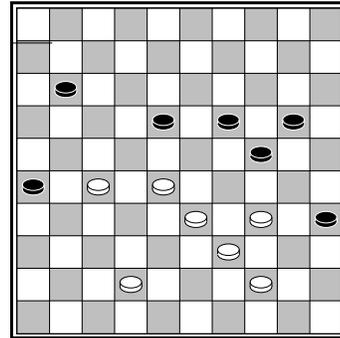
**3.29 – 24 23 x 12**  
**4.24 – 19**

Scopri da solo come fermare il pezzo nero in tempo.

Se nel diagramma toccasse al bianco, la partita sarebbe pari giocando:

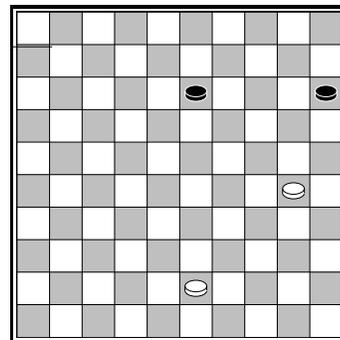
**1.27 – 22 17 x 28**  
**2.29 – 23**

E' anche possibile pareggiare con: 1.29 – 23  
 19 x 28 2.27 – 22 =.



**1.28 – 22!**

Il bianco ha calcolato che dopo 1... 20 – 25  
 2.22 x 13 19 x 8 3.33 – 29! 24 x 33 4.39 x 28 il nero avrebbe perso con un'opposizione 5 vs 5.  
 Ad esempio: 11 – 17 5.28 – 23 8 – 13 6.42 – 37 e il nero deve arrendersi.



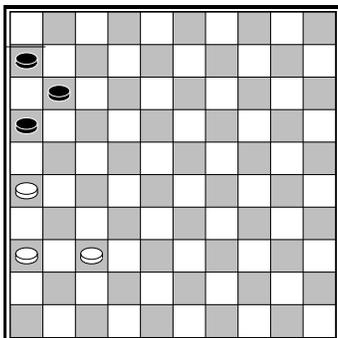
Questa è una composizione famosa di un fortissimo giocatore olandese: Keller. Il bianco può vincere con una doppia opposizione. Quasi tutte le persone che vedono questa posizione per la prima volta tendono a giocare 1.30 – 24? Sembra una mossa naturale, ma il nero raggiunge la pari con 13 – 18 2.43 – 38 18 – 23 34.38 – 32 15 – 20 35.24 x 15 23 – 29 =.

**1.30 – 25! 13 – 19**  
**2.43 – 39 19 – 24**

Il bianco non deve cercare di opporsi adesso al nero: 3.39 – 34? 24 – 30 permette al nero di pareggiare.

**3.25 – 20! 24 – 30**  
**4.20 - 14**

E il bianco vince per doppia opposizione.

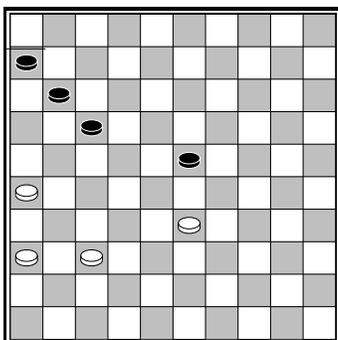


Il bianco ha solo una mossa vincente:

**1.36 – 31!**

Il nero può rispondere in due modi:

- 1) 1... 16 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.37 – 32 6 – 11 4.31 – 26 11 – 17 5.32 – 27 22 x 31 6.26 x 37 e il bianco vince per opposizione.
- 2) 1... 11 – 17 2.31 – 27 e il nero viene bloccato semplicemente.

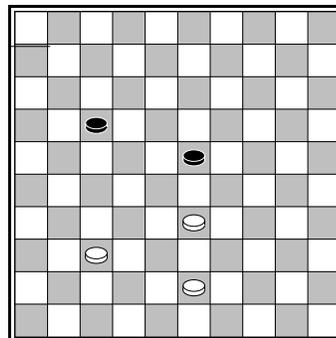


**1.37 – 32!**

Il nero può difendere in 3 modi. In tutti i casi il bianco vince in maniera affascinante:

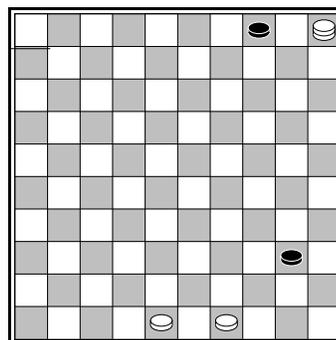
- 1) 1... 17 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.32 – 27 22 x 31 4.36 x 27 6 – 11 5.27 – 21 doppia opposizione.
- 2) 1... 11 – 16 2.32 – 27 6 – 11 3.36 – 31 23 – 28 4.33 x 22 17 x 28 5.27 – 22! 28 x 17 6.31 – 27 e poi 17 – 22 7.27 x 18 11 – 17 8.18 – 13 17 – 22 9.13 – 9 22 – 28 10.9 – 4 28 – 33 11.4 – 27 33 – 39 12.27 – 49 il bianco è giusto in tempo per fermare il pezzo.

- 3) 1... 17 – 22 2.32 – 27 22 x 31 3.36 x 27 11 – 17 4.27 – 21 17 – 22 5.21 – 17! 22 x 11 6.16 – 11 11 – 16 7.21 – 17 i due pezzi bianchi vincono sui tre pezzi neri.



Con un pezzo in più il bianco può cercare di sacrificare per forzare una doppia opposizione:

**1.43 – 39 17 – 22**  
**2.39 – 34 23 – 28**  
**3.33 – 29 22 – 27**  
**4.29 – 23! 28 x 19**  
**5.34 - 29**



Il bianco impedisce al nero di andare a dama dopodiché forza un'opposizione vincente.

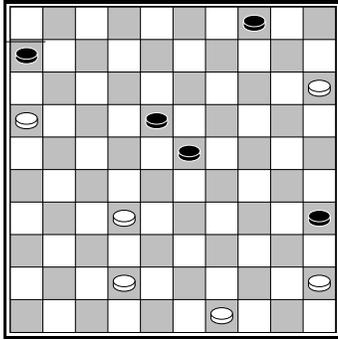
**1.5 – 23! 40 – 45**  
**2.23 – 40! 45 x 34**  
**3.49 – 44 4 - 9**  
**4.44 – 39 34 x 43**  
**5.48 x 39**

**Esercizi:**

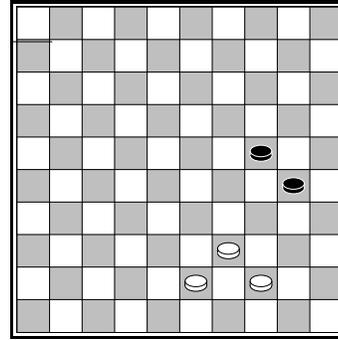
**33.1** Dalla partita Tsjizjow – Schwarzman, Campionato Mondiale nel 2003.

Come il bianco ha fatto vincere velocemente?

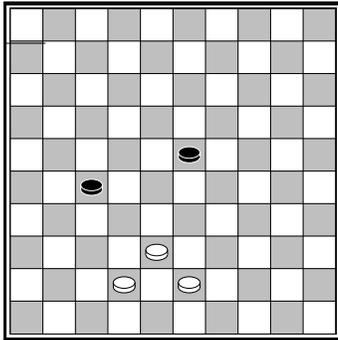
**33.2 – 33.8** Il bianco muove e vince!



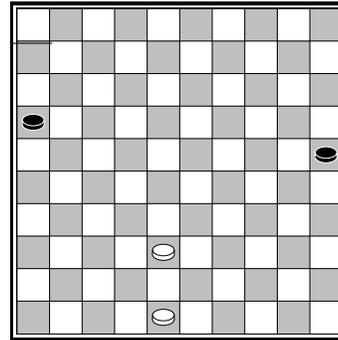
33.1



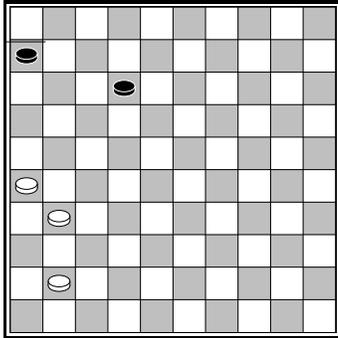
33.5



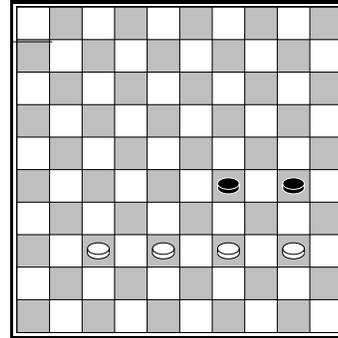
33.2



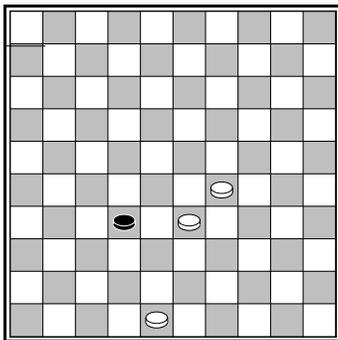
33.6



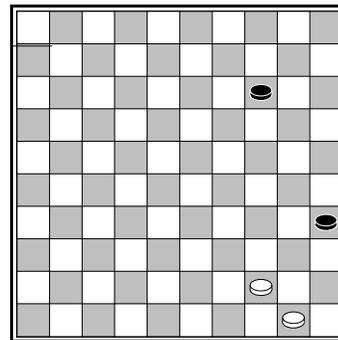
33.3



33.7

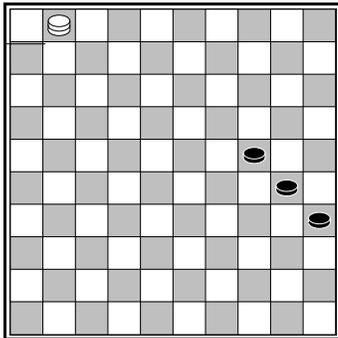


33.4



33.8

### 34. La dama contro le pedine

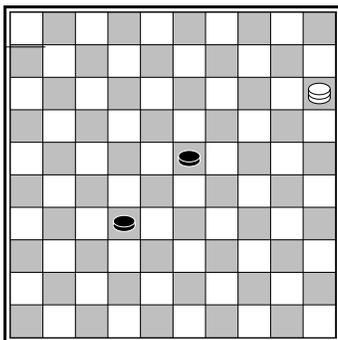


La dama bianca controlla la diagonale 1/45. Il nero muovendo deve sacrificare 2 pezzi per passare la diagonale, ma la partita è comunque persa.

- 1... 24 – 29
- 2. 1 x 25 35 – 40
- 3. 25 – 39 40 – 45
- 4. 39 – 50

Se toccasse muovere al bianco, per vincere basterebbe restare sulla diagonale 1/45.

Se i pezzi neri sono in mezzo alla damiera, la dama deve cercare di catturare una di queste pedine o di bloccarle.



Se deve muovere il nero ci sono due varianti:

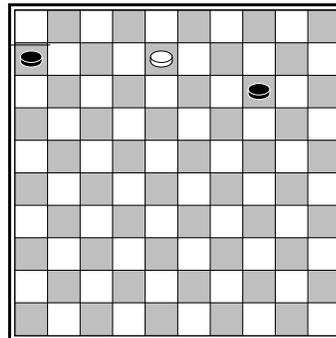
- 1) 1... 32 – 37 2. 15 – 10 +
- 2) 1... 23 – 28 2. 15 – 42 etc. +

Se muove il bianco deve essere paziente: se 1. 15 – 10? 23 – 28 2. 10 – 14 seguirebbe 28 – 33 3. 14 x 37 33 – 39 con una pari. Il bianco non dovrebbe neppure andare in <42> perché dopo 1. 15 – 42 23 – 28 il bianco deve muovere la dama di nuovo lasciando passare le pedine

nere. Allora, come risolve il problema il bianco? Non facendo nulla! Ovvero perdendo un tempo.

**1.15 – 20!**

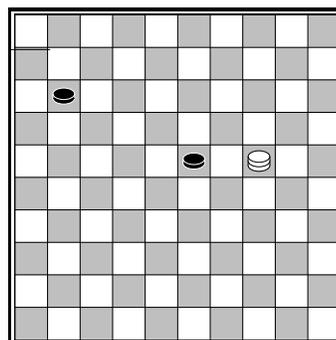
Ora sulla 32 – 37 il bianco attacca da indietro con 20 – 14 + e dopo 23 – 28 blocca i pezzi neri con 20 – 42 +.



*Muove il nero*

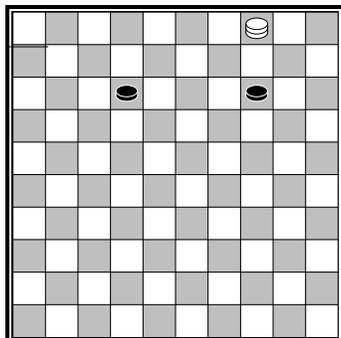
Questo finale è istruttivo perché mostra alcuni modi importanti per vincere in un finale con una dama contro due pedine.

- 1) 1... 14 – 20 2. 8 – 2 20 – 25 3. 2 – 19 6 – 11 3. 19 – 28 11 – 16 4. 28 – 32 25 – 30 5. 32 – 43 30 – 35 6. 43 – 49 +
- 2) 1... 14 – 19 2. 8 – 3 19 – 24 (6 – 11 verranno trattati nella variante successiva) 3. 3 – 8 24 – 29 4. 8 – 17 29 – 34 5. 7 – 44 +
- 3) 1... 6 – 11 2. 8 – 3 14 – 19 3. 3 – 8 19 – 23 4. 8 – 24!



- 3.1) 4... 11 – 17 5. 24 – 8 17 – 22 6. 8 – 13 22 – 28 7. 13 – 24 28 – 32 8. 24 – 15 + (guarda il secondo diagramma di questa lezione)
- 3.2) 4... 23 – 28 5. 24 – 38 11 – 17 6. 38 – 16 28 – 33 7. 16 – 43 17 – 22 8. 43 – 16. Sulla 22 – 28 seguirebbe 9. 16 – 43 + (blocco) e

33 - 39 sarebbe seguita da 9.16 - 11  
(attaccano da dietro) +.  
3.3) 4... 11 - 16 5.24 - 38 23 - 28 6.38 - 27  
28 - 33 7.27 - 43 +



**1.4 - 15! 12 - 17**

Il bianco vuole portare i pezzi neri sulla stessa diagonale, le altre mosse del nero renderebbero questo compito più facile.

Sulla 1... 12 - 18 il bianco gioca 2.15 - 4 18 - 23  
3.4 - 15 23 - 28 4.15 - 38 14 - 19 5.38 - 15 +  
Sulla 1.. 14 - 19 il bianco ha molte scelte, ad esempio: 2.15 - 33 12 - 18 3.33 - 11 19 - 24  
4.11 - 2 24 - 29 5.2 - 7 18 - 23 6.7 - 12 +

**2.15 - 42! 17 - 21**

2... 17 - 22 3.42 - 38 14 - 19 4.38 - 15 22 - 27  
5.15 - 4 27 - 32 6.4 - 10 +

**3.42 - 26! 21 - 27**

**4.26 - 3 14 - 19**

**5. 3 - 9 27 - 32**

Il bianco ha realizzato il suo primo obiettivo, i pezzi bianchi sono stati portati entrambi sulla diagonale principale.

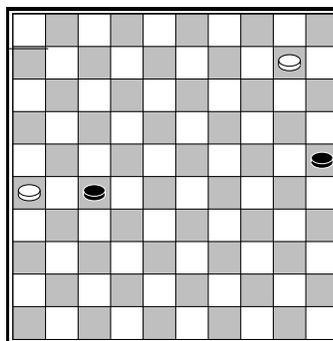
Ora il bianco per vincere deve semplicemente utilizzare nel modo corretto il metodo del blocco & attacco da dietro.

**6. 9 - 4 19 - 23**

**7.4 - 15**

Con l'attacco da dietro (32 - 37 15 - 10 +) o un blocco (23 - 28 15 - 42 +) alla prossima mossa.

La dama bianca ha fatto un viaggio su tutta la damiera: 4 - 15 - 42 - 26 - 3 - 9 - 4 - 15 finendo nella casella da dove ha iniziato!



Per vincere il bianco deve sacrificare un pezzo nel momento giusto.

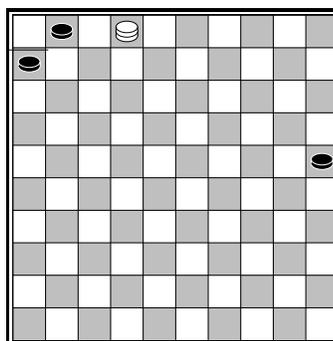
**1.10 - 5 25 - 30**

**2.5 - 23! 30 - 35**

**3.26 - 21 27 x 16**

**4.23 - 12!**

I pezzi 16 e 35 sono entrambi bloccati.

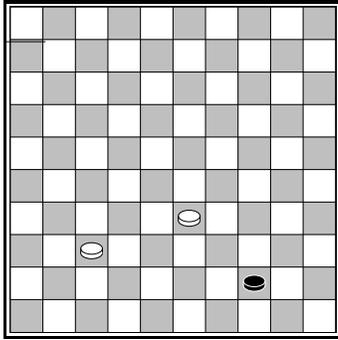


**Guerra** (muove il nero)

Questo è un finale famoso, che era già conosciuto nel gioco della dama a 64 caselle. Guerra era un autore spagnolo che ha pubblicato questo finale per primo. Ci sono due varianti in quale il bianco deve bloccare entrambi i pezzi neri.

1) 1... 1 - 7 2.2 x 16 25 - 30 3.16 - 43 30 - 35 4.43 - 49 6 - 11 5.49 - 44 11 - 16 6.44 - 49 con un blocco.

2) 1... 6 - 11 2.2 x 16 25 - 30 3.16 - 43 30 - 35 4.43 - 34 1 - 6 5.34 - 7 con un blocco.



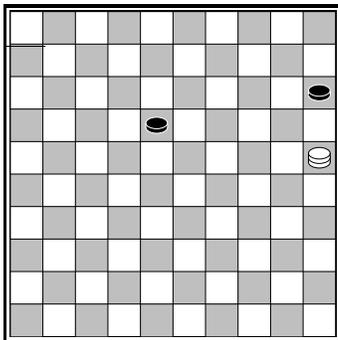
In questo diagramma, derivante da una partita reale, il bianco ha commesso un errore decisivo mettendo i suoi due pezzi sulla stessa linea:

**1.33 - 28? 44 - 50**

Il bianco avrebbe dovuto giocare 33 - 29 o 37 - 31 cercando di distanziare i propri pezzi.

**2. 28 - 23 50 - 22**  
**3. 23 - 19 22 - 9**  
**4. 37 - 32 9 - 36**  
**5. 32 - 28 36 - 31!**

Il bianco vince, nel modo visto in precedenza.



**1.25 - 39 15 - 20**

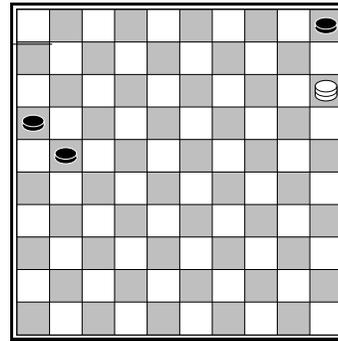
1... 18 - 23 2.38 - 33 +

**2.39 - 25! 20 - 24**  
**3.25 - 9 18 - 23**  
**4.9 - 13 24 - 29**  
**5.13 - 9!**

I pezzi neri sono stati avvicinati, adesso si passa alla seconda fase, il bianco gioca una mossa che gli permetterà di attaccare i pezzi da dietro.

**5... 29 - 33**  
**6. 9 - 14 23 - 29**  
**7.14 - 20 29 - 34**

**8.20 x 38**



In questa situazione la dama bianca batte i 3 pezzi neri.

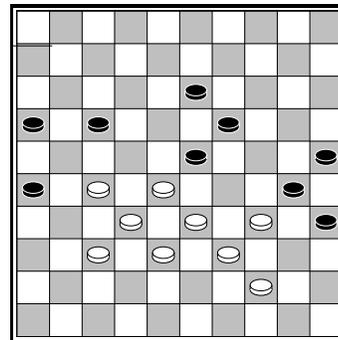
**1.15 - 4 21 - 26**  
**2. 4 - 15 26 - 31**

Dopo 2... 16 - 21 3.15 - 4 tutti i pezzi rimangono bloccati. Dopo 3... 26 - 31 4.4 x 36 5 - 10 5.36 - 41 10 - 15 6.41 - 32 21 - 26 7.32 - 37 15 - 20 8.37 - 42 20 - 25 9.42 - 48 il nero rimane comunque bloccato.

**3.15 - 42 31 - 36**  
**4.42 - 37**

Mantenere la diagonale principale è vincente perché il pezzo in <5> non può essere attivato.

### Esercizio 34.1

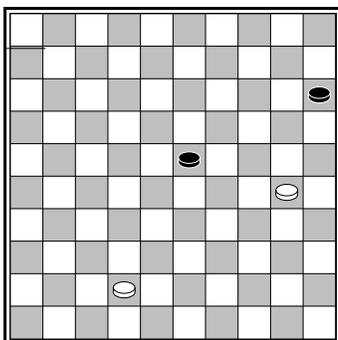


In questa partita, il bianco voleva indurre all'errore l'avversario e ha continuato così:

**1.33 - 29 26 - 31?**

Il bianco può effettuare una combinazione che porta ad un finale di una dama contro due pezzi vincente! Scopri come.

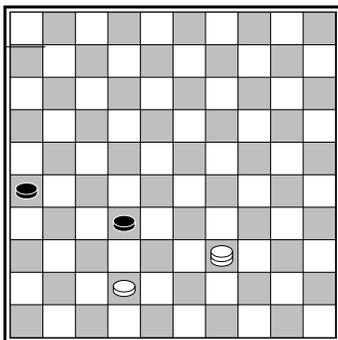
Negli esempi che abbiamo visto, la dama bianca ha dovuto eseguire tutto il lavoro da sola. Ora vedremo i metodi per vincere quando una dama è accompagnata nel finale da uno o più pezzi.



1.30 – 24 15 – 20  
 2.24 x 15 23 – 29  
 3.15 – 10 29 – 34  
 4.10 – 4!

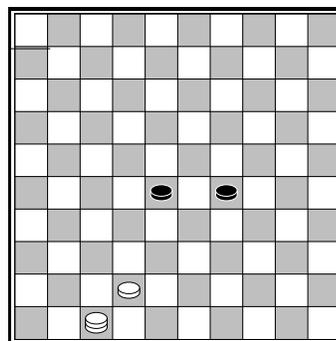
Ora il pezzo in <42> aiuterà a dama.

34 – 39  
 5.4 – 22 39 – 43  
 6.42 – 38 43 x 32  
 7.22 – 33 32 – 37  
 8.44 – 47



### Esercizio 34.2

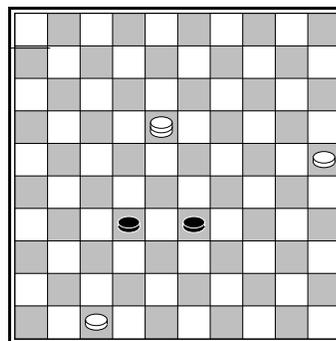
Il bianco vince con l'aiuto del pezzo in <42>. Scopri come.



L'attacco da dietro è un'arma molto pericolosa nel finale della partita.

1.47 – 41! 28 – 33  
 2.41 – 36! 33 – 39  
 3.36 – 18 29 – 33  
 4.18 – 22

La dama e il pezzo 42 lavorano insieme in maniera perfetta e riescono a fermare i pezzi neri!

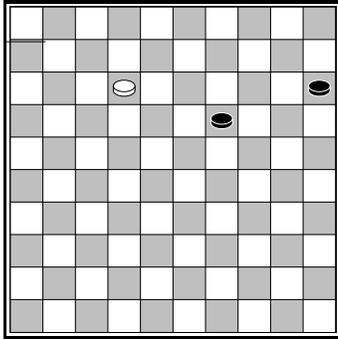


Il bianco ha pensato per 20 minuti ma non ha trovato la continuazione vincente. Non si è ricordato dell'importanza di attaccare i pezzi da dietro. Probabilmente si è concentrato solo su mosse come 18 – 34 o 18 – 31.

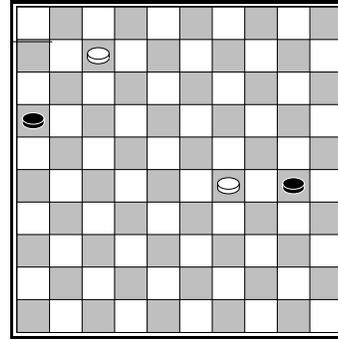
1.18 – 12!

Il bianco può giocare anche 1.18 – 7. Il punto è che dopo 29 – 33 il bianco ferma i pezzi con 12 – 21 32 – 37 21 x 49 +.

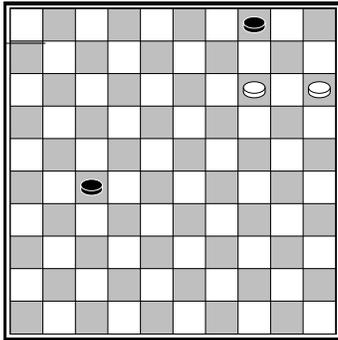
Il bianco potrebbe vincere quindi anche senza il pezzo in 25!



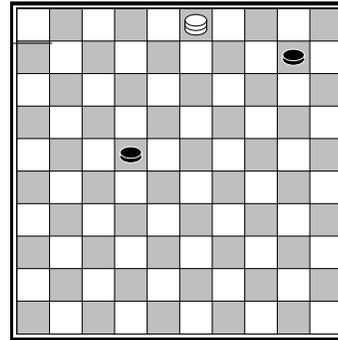
34.1



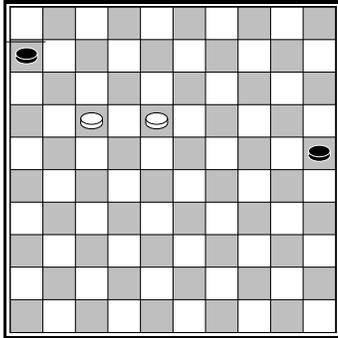
34.5



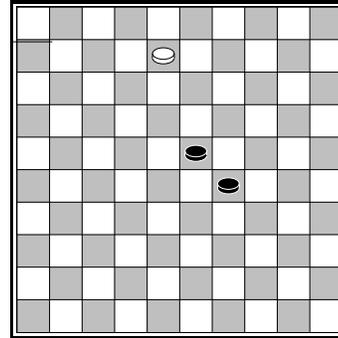
34.2



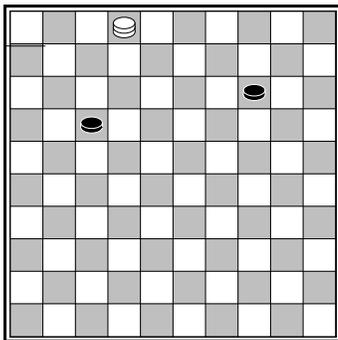
34.6



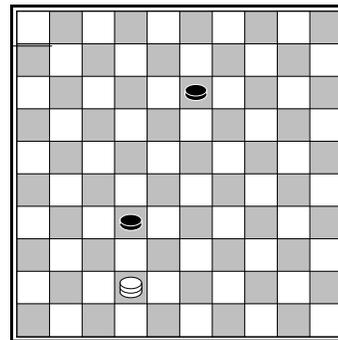
34.3



34.7

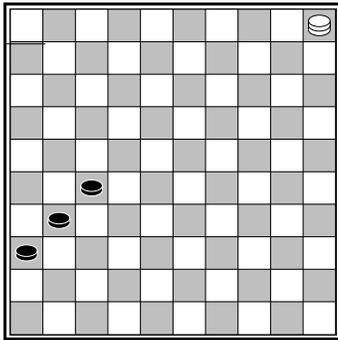


34.4



34.8

### 35. La diagonale principale

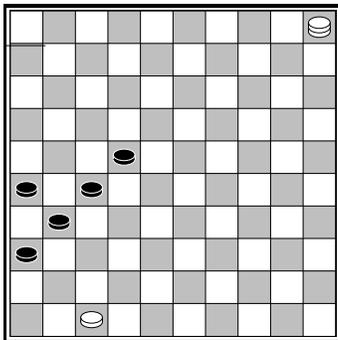


Il bianco ha bisogno di un ulteriore pezzo per poter vincere questo finale.

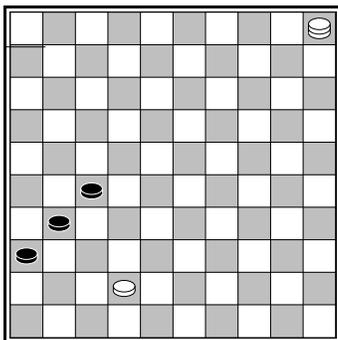
Se tocca muovere al nero potrebbe pareggiare la partita con  $27 - 32$   $5 \times 26$   $36 - 41 =$ .

Il bianco muovendo non può impedirlo ( $5 - 46$   $31 - 37 =$ ).

Il pezzo in <47> è un grande aiuto.

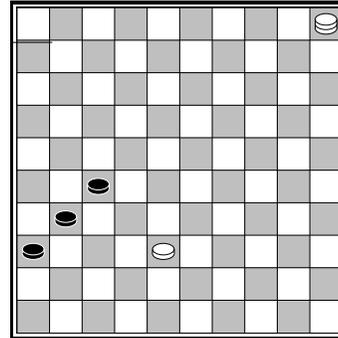


- 1.5 - 41! 27 - 32
- 2.41 x 17 31 - 37
- 3.17 - 28 36 - 41
- 4.47 x 36 37 - 42
- 5.28 - 37 42 x 31
- 6.36 x 27



Con l'aiuto del pezzo 42 il risultato è una vittoria molto facile.

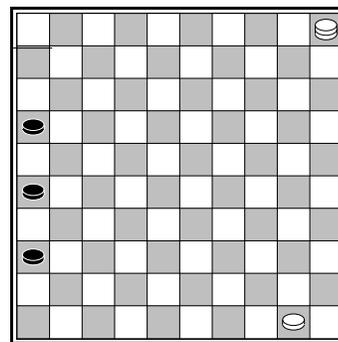
- 1... 27 - 32
- 2.5 x 26 36 - 41
- 3.42 - 37 41 x 32
- 4.26 - 42



Il bianco può attaccare il pezzo 32 perché il nero non ha un tempo d'attesa da utilizzare per scacciare la dama bianca dalla diagonale principale

- 1. 5 - 32!

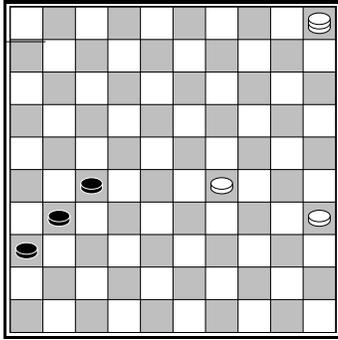
Sulla 31 - 37 o 36 - 41 il bianco prende 32 x 46 +



Il pezzo bianco arriva giusto in tempo per aiutare la dama.

- 1.50 - 44 16 - 21
- 2.44 - 39 21 - 27
- 3.39 - 33 26 - 31
- 4.33 - 28!

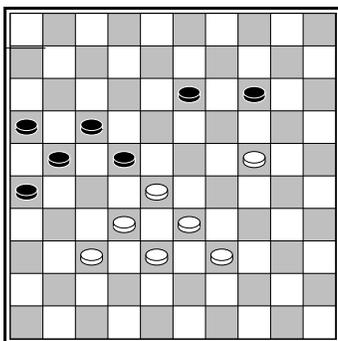
Sulla 31 - 37 o 36 - 41 il bianco gioca 28 - 22!  $27 \times 18$   $5 \times 46$  riducendo il numero di pezzi neri a solo due e vincendo senza problemi.



A volte si può permettere all'avversario di andare a dama per catturarla poco dopo.

**1.29 – 24! 27 – 32**  
**2. 5 x 26 36 – 41**  
**3.26 – 12!**

Su 3... 41 – 46 segue 4.12 – 23 + mentre su 3... 41 – 47 segue 4.12 - 29! 47 - 36 5.29 - 18 +. Controllare da solo che anche la mossa 3.26 - 42 è vincente.



Il bianco ha vinto la partita riuscendo a forzare un finale nel quale controlla la diagonale principale.

**1.39 – 34! 22 – 27**  
**2.24 – 20 14 x 25**  
**3.34 – 30 25 x 34**  
**4.33 – 29 34 x 23**  
**5.28 x 8 17 – 22**

Dopo 5... 27 – 31 6.8 – 3! 31 x 33 7.32 -27 21 x 32 8.3 x 24 26 – 31 9.24 – 19 +.

**6. 8 - 3 27 – 31**

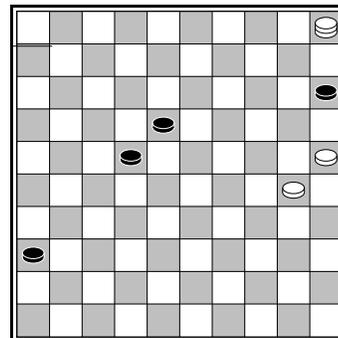
Il bianco può vincere in due modi diversi, li mostreremo entrambi:

1) 7.32 – 28 22 x 42 (31 x 33 8.28 x 17 21 x 12 9.3 x 39 seguita da 39 – 28 +)

8.37 x 48 31 – 36 (dopo 31 – 37 il pezzo 37 3 – 14) 9.3 – 14 31 – 36 10.48 – 42 26 – 31 11.14 – 46 etc. +

2) 7.3 – 17 31 x 33 8.17 x 39 26 - 31 9.39 – 28 31 – 36 10.28 – 5 21 - 26 11.32 – 27! 26 – 31 12.27 – 22 16 - 21 13.5 – 23! 21 – 27 14.23 – 1! 27 x 18 15.1 x 23 +

Nella seconda variante è possibile giocare: 10.28 – 23 21 – 26 11.32 – 27 26 – 31 12.27 – 22 16 – 21 13.23 – 1! 21 - 26 14.1 - 23 +



Il bianco vince con l'aiuto di alcune condotte in grado di fargli catturare la dama avversaria forzatamente.

Sulla 1.30 – 24? il nero potrebbe pareggiare giocando 15 – 20! 24 x 15 18 – 23 5 x 17 36 – 41 =.

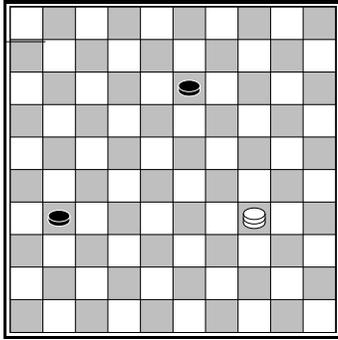
**1.5 – 19! 22 – 27**

Dopo 1... 18 – 23 2.19 x 17! entrambe le mosse sono perdenti: 2... 36 – 41 17 – 28! + e 2... 15 – 20 3.25 x 14 36 – 41 4.30 – 24! 41 – 46 (41 – 47 17 – 3 +) 5.24 – 19! seguita da 17 – 28 +

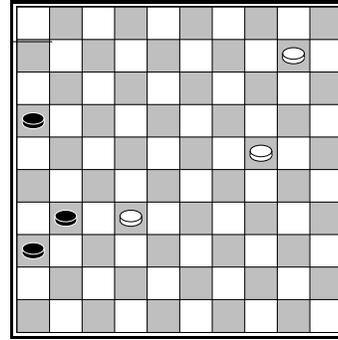
**2.30 – 24 27 - 31**

Dopo 2... 18 – 23 3.19 x 21 15 – 20 4.25 x 14 36 – 41 sia 5.21 – 17 che 5.21 – 8 (41 – 46 6.8 – 13) sono vincenti.

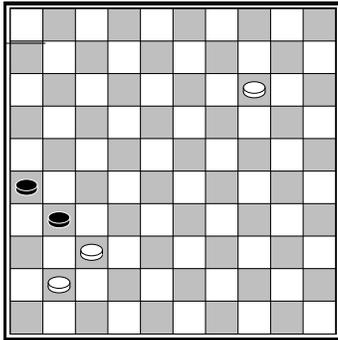
**3.19 – 32 18 – 22**  
**4.32 – 46 22 – 27**  
**5.25 – 20! 31 – 37**  
**6.46 x 21 36 – 41**  
**7.21 – 32 41 – 47**  
**8.32 – 10 15 x 4**  
**9.20 – 15 47 x 20**  
**10.15 x 24**



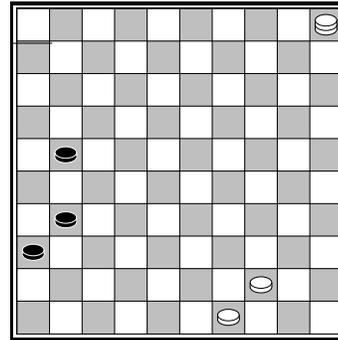
35.1



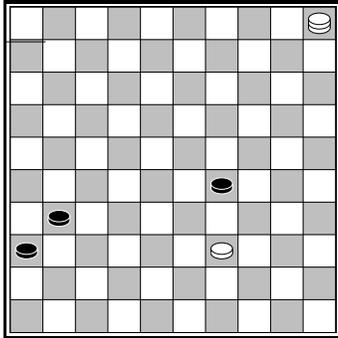
35.5



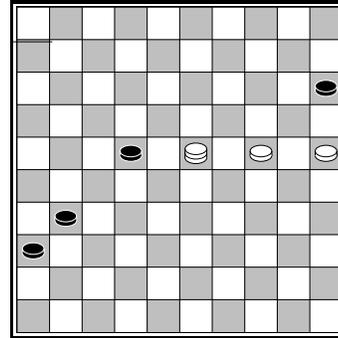
35.2



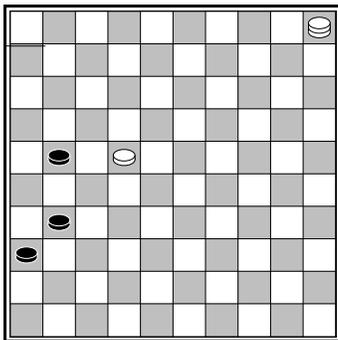
35.6



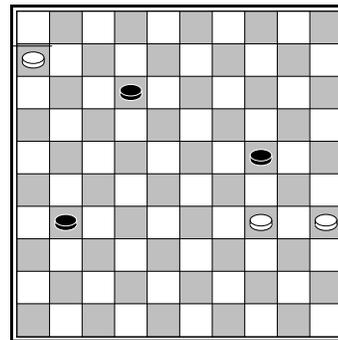
35.3



35.7



35.4

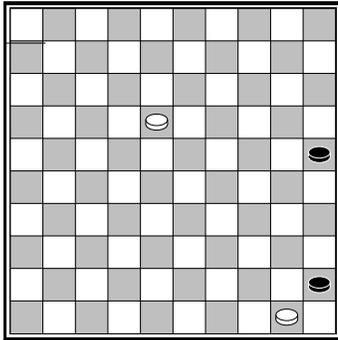


35.8

## 36. La zona Trictrac

Le diagonali 6/45 e 1/50 sono molto speciali nel finale della partita.

In francese queste diagonali vengono chiamate *trictrac*, che significa letteralmente uno di fronte all'altro. Sono possibili molte combinazioni e trucchi nella zona Trictrac, ne vedremo alcune.

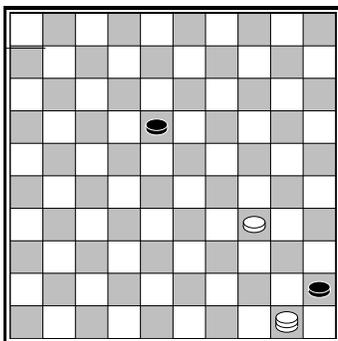


**1.18 - 12 25 - 30**  
**2.12 - 7 30 - 34**  
**3.7 - 1 34 - 39**

Dopo 3... 34 - 40 4.1 - 6 40 - 44 5.50 x 39  
 44 - 50 6.39 - 33 la dama nera viene catturata.

**4.50 - 44! 39 x 50**  
**5.1 - 6**

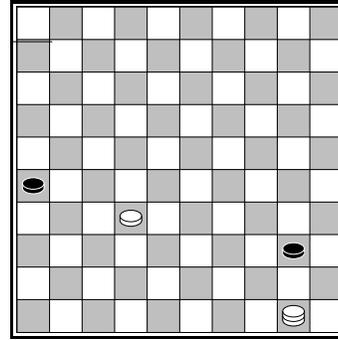
Il nero deve giocare con la dama che verrà catturata fino alla casella 50 e il bianco vince.



Avere il controllo della zona trictrac garantisce al bianco la vittoria in questa posizione:

**1.34 - 29 18 - 22**  
**2.50 x 6 45 - 50**  
**3.29 - 23**

Dopo 50 - 45 4.6 - 1 la dama nera viene catturata.



Il bianco deve perdere un tempo per raggiungere la posizione vincente.

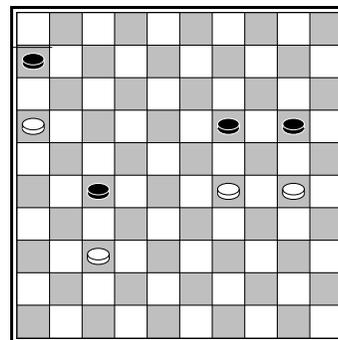
**1.50 - 39! 40 - 45**

1... 26 - 31 2.32 - 27 31 x 22 4.39 x 6 40 - 45  
 6.6 - 50 +

**2.39 - 6!**

Il bianco si sposta nella casella 6 al momento giusto!

2... 26 - 31 3.32 - 27 31 x 22 4.6 x 50 +  
 2... 45 - 50 3.32 - 28 etc. +



In questa partita il bianco ha commesso un grave errore, ha permesso al nero di giocare una mossa collante con la quale si arriva in un famoso finale vincente! Vediamo come:

**1.30 - 25?**

Il bianco potrebbe semplicemente pareggiare la partita con 1.30 - 24 19 x 30 2.29 - 23 =.

**1... 27 - 31**  
**2.25 x 23 31 x 42**  
**3.23 - 19 42 - 47**  
**4.29 - 23 47 - 41**

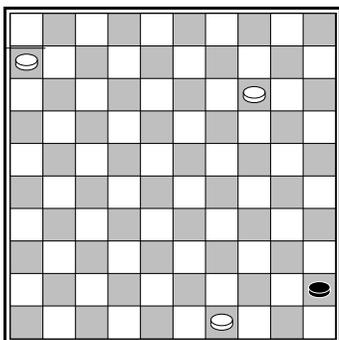
I pezzi bianchi sono bloccati.

**5.23 – 18 41 x 14**  
**6.18 – 12 14 – 19!**

Dovresti ricordare il meccanismo di questo finale perché è molto pratico ed utile.

**7.12 – 7 19 – 23!**

8... 7 – 1 23 – 45 +  
 8... 7 – 2 23 – 7 +



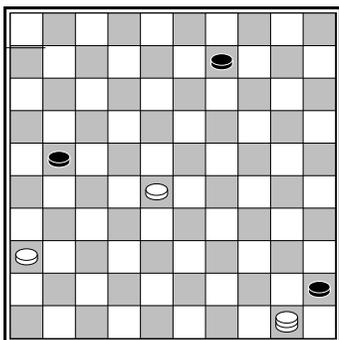
I pezzi 6 e 49 danno al bianco già un parziale controllo sulla zona trictrac, ma anche l'altro pezzo verrà portato in quella zona per vincere:

**1.14 – 9! 45 – 50**  
**2. 9 – 3 50 – 45**

Obbligatorio a causa della minaccia 3 – 17 +.

**3.6 – 1 45 – 50**  
**4.3 – 12 50 – 28**  
**5.49 – 44! 28 x 50**  
**6.1 – 6**

Come hai visto il ruolo del pezzo 49 è quello di far ritornare la dama nera sul bordo della zona trictrac.



Un finale pratico.

**1.36 – 31 9 – 14**

Il nero deve evitare l'opposizione dopo 9 – 13  
 2.28 – 23 +.

**2.28 – 23 14 – 20**  
**3.23 – 19 20 – 25**  
**4.19 – 13 25 – 30**  
**5.13 – 8 30 – 34**

Ora il nero sta minacciando 34 – 39 50 x 26 45 – 50.

**6.31 – 26!!**

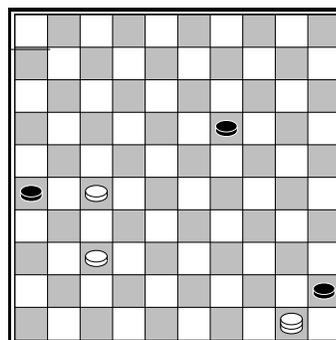
6... 34 – 39 sarebbe seguita da 7.50 x 6 45 – 50  
 8.26 x 17 +.  
 6... 21 – 27 7.26 – 21 27 x 16 8.8 – 3 +

**6... 34 – 40**  
**7.26 x 17 40 – 44**  
**8.50 x 22 45 – 50**  
**9.8 – 2!**

La dama in casella <2> aiuterà a riportare la dama nera indietro, fino al bordo della zona trictrac.

**9... 50 – 45**  
**10.22 – 50 45 – 23**  
**11.2 – 7! 23 x 1**  
**12.50 – 45**

Il nero è intrappolato nella zona trictrac.

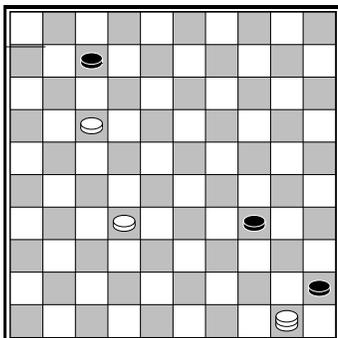


In questo finale il bianco ha giocato 37 – 32? e il nero si è arreso! Ma dopo 1.37 – 32 19 – 23! è pari, perché il bianco non ha più il tempo necessario per attendere.

Dopo 2.50 – 6 26 – 31 3.27 x 36 45 – 50 è pari.

**1.50 – 6!**

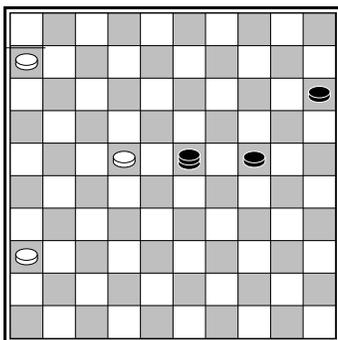
Il bianco avrebbe dovuto solo andare su e giù con la dama. Dopo 26 – 31 può sempre prendere 37 x 26, facendo in modo che la futura dama in <50> sia immediatamente catturata.



In questa partita in bianco ha giocato 1.32 – 27? e dopo 34 - 39 2.50 x 33 7 – 12 3.17 x 8 45 – 50 questo è pari.

1.32 – 28! 34 – 39  
 2.50 x 33 7 – 12  
 3.17 x 8 45 – 50  
 4. 8 – 2 50 – 45  
 5.33 – 50 45 – 34  
 6.2 – 7! 34 x 1  
 7.50 - 45

**Esercizio 36.1** Come il bianco vince dopo 1.32 – 28 34 – 40 ?



I pezzi neri 15 e 24 sono in attesa di catturare la futura dama bianca in <1>.

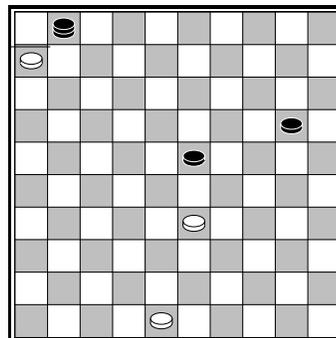
1... 23 – 1?

Il bianco avrebbe potuto forzare un pareggio ora con: 1.36 – 31 1 – 45 2.31 – 26 45 – 1 3.22 – 17! 1 - 45 4.6 - 1!

Il bianco può utilizzare la posizione di cattura formata dai pezzi 17 e 26! Per evitare questa formazione il nero avrebbe dovuto cambiare di un tempo la posizione, con:

1... 23 – 45!

Dopo 1.36 – 31 45 – 1 2.31 – 26 1 – 45 3.22 – 17 il nero torna in <1>.



In una partita del Campionato Mondiale Femminile il bianco ha giocato:

1.48 – 43?

Il bianco avrebbe dovuto giocare 1.48 – 42 20 – 24 2.42 – 37 24 – 30 3.37 – 32 30 – 35 ora:

- 1) 4.33 – 28? 23 – 29 e si arriva alla posizione accaduta in gioco vivo.
- 2) 4.32 – 28! 23 x 32 5.33 – 29 =

1... 20 – 24

2.43 – 38 24 – 30?

2.43 – 39 è completamente persa. Dopo 2.43 – 38 il nero poteva giocare 2... 23 – 29! 3.33 – 28 24 – 30! 4.28 – 22 (o 4.38 – 32 30 – 35 5.28 – 22 35 – 40 come in gioco vivo) 29 – 33, un cambio importante! 6.38 x 28 1 x 45 e il bianco vince: 7.22 – 17 45 – 1 8.17 – 11 1 – 45 +

3.38 – 32 30 – 35

4.33 – 28?

Al bianco è sfuggita la variante di pari con 4.32 – 28 23 x 32 5.33 – 29 =

4... 23 – 29

5.28 – 22 35 – 40

6.22 – 18 1 x 37

7. 6 – 1 37 – 23!

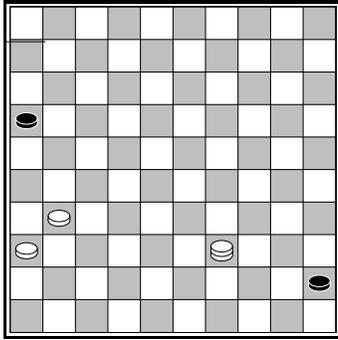
8.1 – 6 23 – 1!

9.1 – 28 40 – 44!

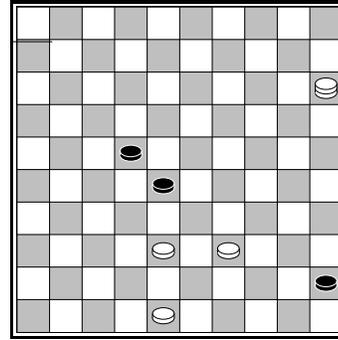
10.28 x 50 1 – 6

Un bellissimo finale!

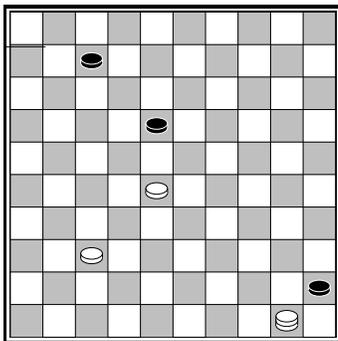
**36.6 Kalmakov–Schwarzman** Camp. del Mondo 2001. Al bianco sfugge la mossa vincente!



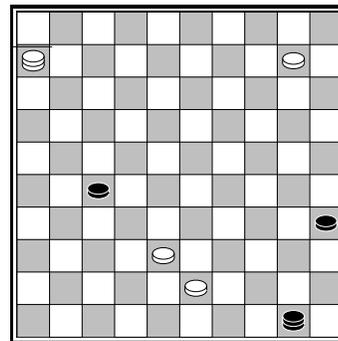
36.1



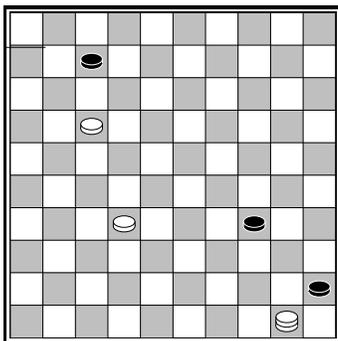
36.5



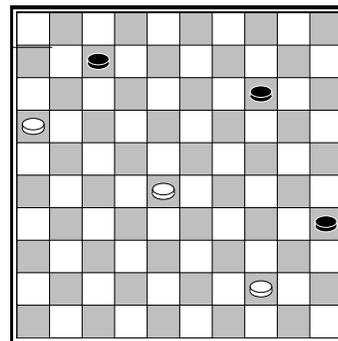
36.2



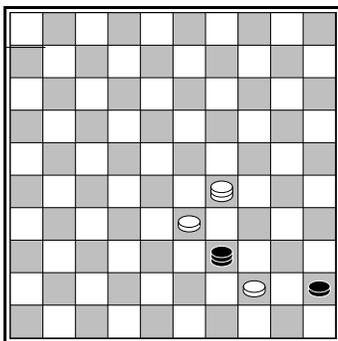
36.6



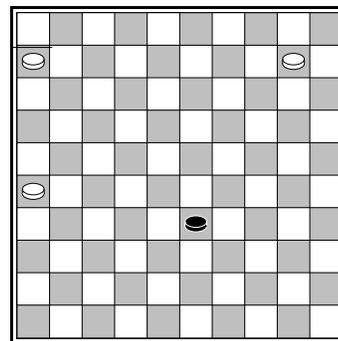
36.3



36.7

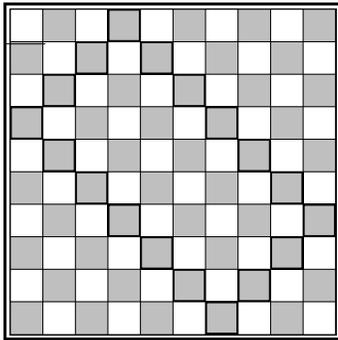


36.4



36.8

## 37. I quadranti

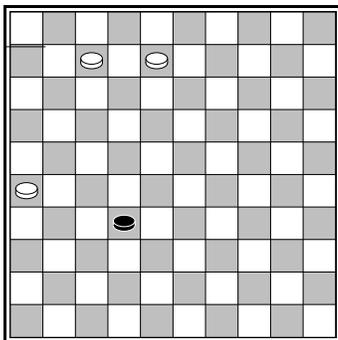


La damiera è divisa in 5 quadranti. I quadranti sono delle zone di forma rettangolare.

La damiera è composta da 5 quadranti:

- la diagonale principale (10 x 1)
- la zona Trictrac (9 x 2)
- 4/15/47/36 (8 x 3)
- 2/35/49/16 (7 x 4)
- 3/25/48/26 (6 x 5)

Mentre si gioca un finale spesso è molto utile considerare i quadranti.



Due pezzi bianchi stanno nel quadrante 2/35/49/16.

Il pezzo 26 ha anche una funzione nel quadrante come vedremo tra poco.

Il bianco vuole intrappolare l'avversario nel quadrante 2/35/49/16.

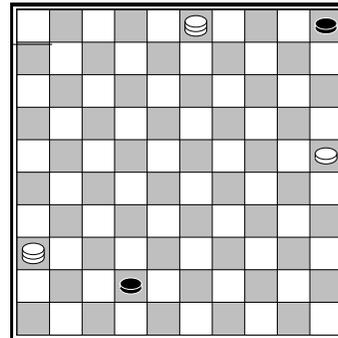
**1.8 - 2! 32 - 38**

Il nero non può andare in <37>: 32 - 37  
2. 2 - 19 37 - 42 3.19 - 37! 42 x31 4.26 x 37 +.

**2.2 - 19 38 - 43  
3.7 - 2! 43 - 49**

Il bianco ha aggiunto la seconda dama nello stesso quadrante! Ora intrappola la dama nera utilizzando il pezzo in <26>.

**4.19 - 35 49 - 32  
5.26 - 21! 32 x 16  
6.35 - 49**



Nella maggior parte dei casi è necessario valutare cosa giocare non su un solo quadrante ma su due. Nel diagramma il nero otterrà una dama in <47> o <48>, bisogna valutare entrambe le alternative:

**1.3 - 20!**

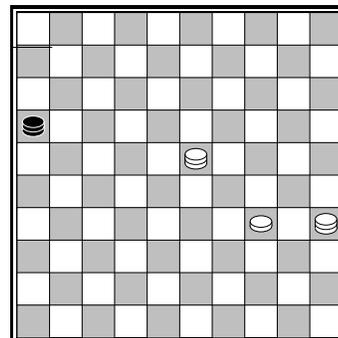
Il bianco ha due dame nel quadrante 4/15/47/36. Dopo 1... 42 - 47 2.20 - 15 5 - 10 3.15 x 4 47 - 33 il bianco blocca l'avversario con 4.25 - 20 33 x 15 5.36 - 47 +

**1... 42 - 48**

Ora il bianco deve costruire una posizione di cattura con il pezzo 25, deve considerare entrambe le mosse 20 - 29 e 36 - 18.

**2.36 - 18!**

Il nero viene catturato nel quadrante 3/25/48/26 Sulla 48 - 26 il bianco cattura la dama con 3.20 - 42! 26 x 48 4.18 - 34 48 x 30 5.25 x 34 +



Il gioco si svolge in due quadranti: la zona 2/35/49/16 e la zona trictrac.

**1.35 – 49! 16 - 11**

Sulla 1... 16 – 2 la dama viene catturata con 2.34 – 30 2 x 35 2.23 – 40 +

**2.23 - 1!**

Una mossa molto importante in questo tipo di finale, la dama in <49> protegge la zona trictrac. Se il nero rimane nella zona trictrac il bianco giocherà 49 – 44 e 1 – 6 +. Il nero è costretto ad abbandonare la zona trictrac.

**2... 11 - 16**

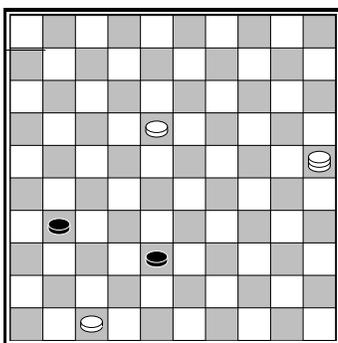
**3.34 – 29 16 - 2**

**3.49 – 35 2 - 16**

**4.1 - 7 16 x 2**

**5.29 - 24 2 x 30**

**6.35 x 24**



E' molto intelligente prendere in considerazione quello che vuole fare l'avversario: il nero vuole giocare 31 – 37 così avrà due modi per andare a dama (il nero non potrà giocare 37 – 42 a causa di 25 – 48):

1) 37 – 41 47 x 36 37 – 42

2) 38 – 42 47 x 38 37 – 41

E' logico ottenere la seconda dama in <4> perché sarà attiva nel quadrante 4/15/47/36.

**1.18 – 13 31 – 37**

**2.13 – 9 37 – 41**

2... 38 – 42 3.47 x 38 37 – 41 4.25 – 14! 41 – 47 5.9 – 3! +

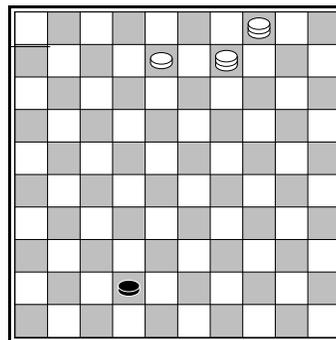
**3.47 x 36 38 – 42**

**4.25 – 48 42 – 47**

**5.9 – 4 47 – 33**

**6.48 – 42 33 x 47**

**7.4 – 15**



Nel finale di 3 dame contro 1 è essenziale tenere in conto i quadranti, infatti è pericoloso posizionare una dama in un quadrante in cui sono presenti le dame dell'avversario.

Il nero alla prossima mossa dovrà andare nel quadrante 4/15/47/36 o nel quadrante 3/25/48/26, quindi il bianco posiziona due dame in entrambi i quadranti!

**1.8 - 3!**

La dama in <9> è attiva in entrambi i quadranti.

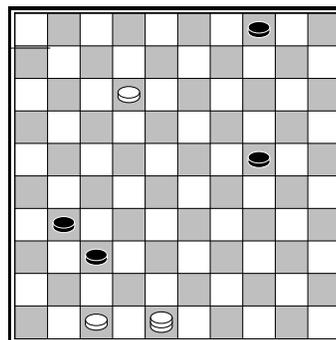
**1... 42 – 47**

1... 42 – 48 2.9 – 25 48 – 37 3.4 – 31 48 x 26 4.25 – 48 +

**2.9 – 36 47 – 33**

**3.3 – 20 33 x 15**

**4.36 – 47**

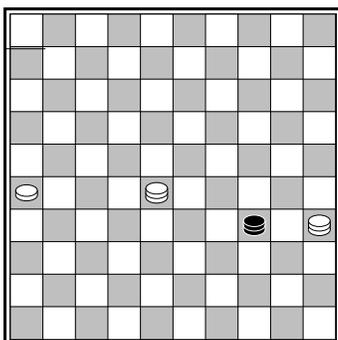


Una posizione molto interessante. Il bianco deve scoprire il piano del nero con: 24 – 30 48 x 25 31 – 36 35 – 14 37 – 42 47 x 38 4 – 9 14 x 3 36 – 41. Questa conoscenza lo aiuta a stabilire se giocare 12 – 7 o 12 – 8.

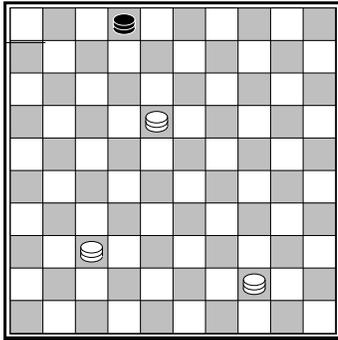
In questa partita il bianco ha ignorato questa possibilità e ha giocato distrattamente 12 - 7, pareggiando la partita.

1.12 - 8! 24 - 30  
 2.48 x 25 31 - 36  
 3.25 - 14 37 - 42  
 4.47 x 38 4 - 9  
 5.14 x 3 36 - 41  
 6.3 - 14!

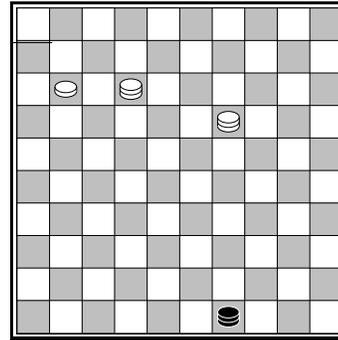
Il punto del finale: sulla 41 - 47 la dama nera viene catturata con 8 - 3 +.



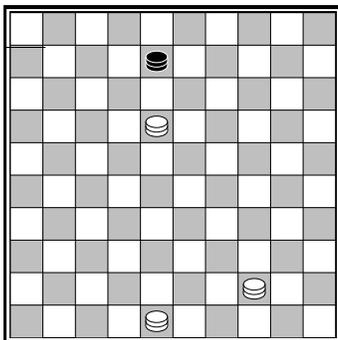
37.1 – 37.8 Il bianco vince il finale. Guarda i quadranti!



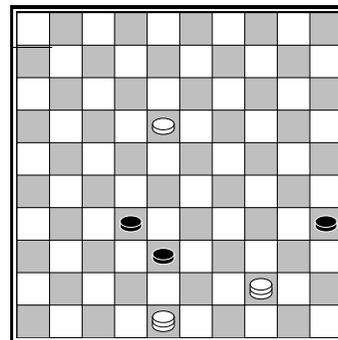
37.1



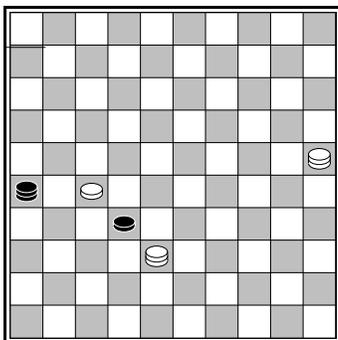
37.5



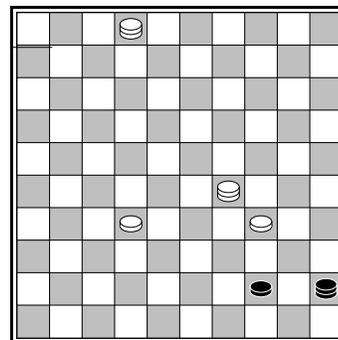
37.2



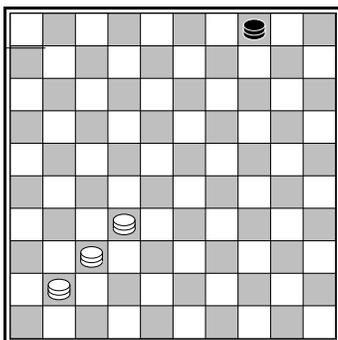
37.6



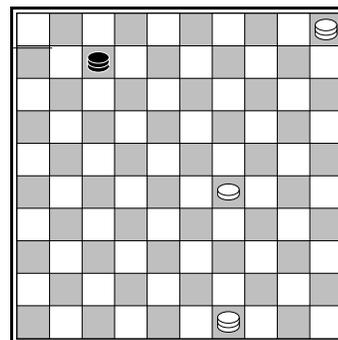
37.3



37.7



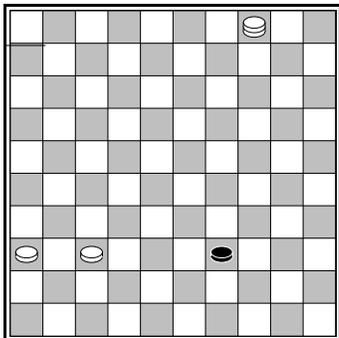
37.4



37.8

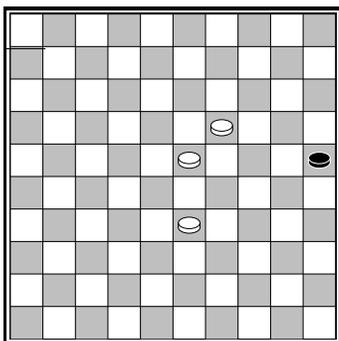
## 38. Impostare una trappola

A volte il tuo avversario ottiene una dama ma tu la puoi catturare subito, questa situazione viene chiamata trappola.



**1.4 – 27 39 – 44**  
**2.37 – 32**

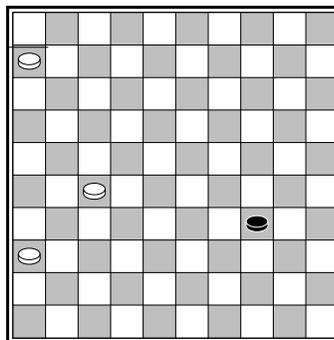
Il nero viene intrappolato. Sulla 44 – 49 il bianco cattura con 27 – 16 +. Sulla 44 – 50 La dama viene catturata con 32 – 28 50 x 31 36 x 27.



Il bianco può solo catturare la futura dama in <50> e quindi deve impedire che il nero possa andare in <49>.

**1.19 – 13 25 – 30**  
**2.13 – 8 30 – 34**  
**3.8 – 2 34 – 40**  
**4.2 – 35! 40 – 45**  
**5.35 – 19 45 – 50**  
**6.23 – 5 50 x 19**  
**7.5 x 23**

Ci sono due cose necessarie per catturare la dama avversaria: devi forzare l'avversario a portare il proprio pezzo nelle caselle giuste e devi impostare una trappola (attraverso una formazione di cattura) in quelle caselle!



Il bianco vuole forzare il nero ad andare in <44>. E' necessario non dare la possibilità al nero di andare a dama in <48>. Il bianco prepara una trappola, che gli fa catturare la dama avversaria sia in <49> che in <50>.

**1.6 – 1 34 – 39**  
**2.1 – 29!**

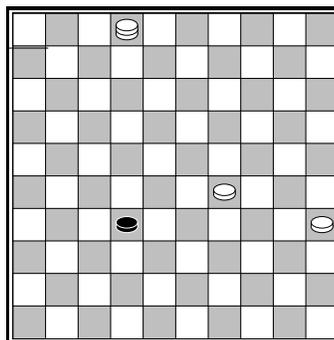
Impedisce al nero di andare in <43>, a causa di 29 – 38! 43 x 21 36 – 31 con opposizione.

**2... 39 – 44**  
**3.29 – 38 44 – 49**

La trappola era pronta per la casella 50 (38 – 33) ma se il nero va in <49> la cattura della dama viene ritardata di una mossa. Questa condotta è da ricordare perché è molto utile!

**4.38 – 32!**

Alla prossima mossa la dama nera verrà catturata. Ad esempio: 49 – 35 5.32 – 19 +.

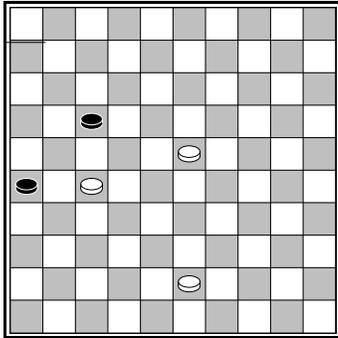


Una situazione simile, il nero viene guidato in <41> quindi la dama viene catturata con una trappola ritardata di una mossa:

**1.2 – 16 32 – 37**

2.16 – 38 37 – 41  
 3.29 – 24 41 – 47  
 4.33 – 29

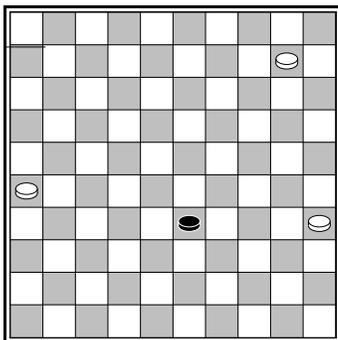
E alla prossima mossa la dama viene catturata.



Di solito si va a dama con il pezzo più vicino alla promozione, ma questa non è sempre la cosa migliore da fare. In alcuni casi come in questo, bisogna concentrarsi su come creare la trappola giusta.

1.43 – 38! 17 – 21  
 2.27 x 16 26 – 31  
 3.16 – 11 31 – 36  
 4.11 – 7 36 – 41  
 5.7 – 2!

Sulla 5... 41 – 46 6.2 – 19 alla mossa successiva il bianco cattura la dama con 19 – 5.  
 Sulla 5... 41 – 47 la dama viene catturata con 6.23 – 19 +.



Questo è un finale molto pratico, si è verificato in almeno 5 partite ufficiali registrati nel database del Turbo Dabase. In 3 su 5 casi il bianco ha commesso un errore e ha giocato 10 – 5? pareggiando la partita.

1.10 – 4! 33 – 38

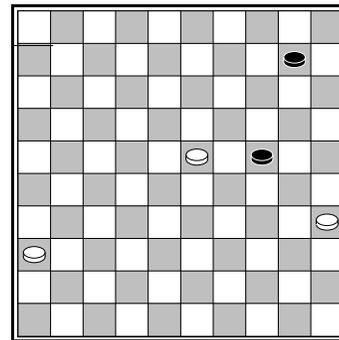
1... 33 – 39 2.4 – 22 39 – 43 3.22 – 28  
 con una trappola perfetta.

2.4 – 10! 38 – 43

Il bianco ha perso un tempo per ottenere la posizione giusta al momento giusto. Il nero non poteva andare in <42> a causa di 10 – 37 +.

3.10 – 28

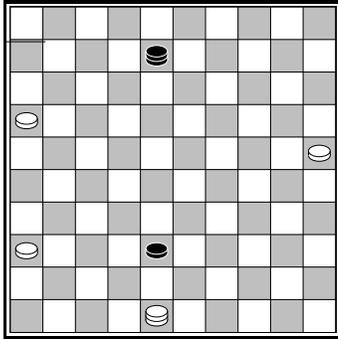
La trappola è servita!



In questa posizione il giovane giocatore russo Ainur Shaibakov non aveva fretta di andare a dama con il pezzo 23 ma ha giocato la mossa vincente:

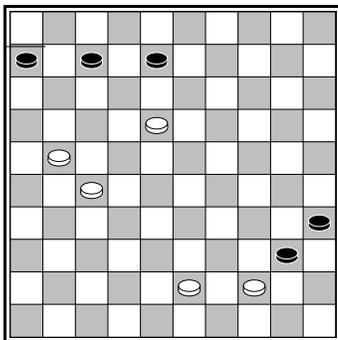
1.36 – 31! 10 – 14  
 2.31 – 26! 14 – 19  
 3.23 x 14 24 – 29  
 4.14 – 10 29 – 33  
 5.10 – 5?

Un errore madornale! Il bianco è stato troppo impaziente, avrebbe dovuto calcolare il finale della partita fino alla fine prima di decidere come giocare. Il nero riesce a pareggiare, perché dopo 33 – 39! 6.5 – 28 39 – 43 il bianco è nel posto giusto al momento sbagliato!



Il nero muovendo voleva forzare un pareggio ma è stato impaziente. Avrebbe dovuto aspettare che il pezzo 16 o 25 fosse giocato prima di andare in <26>. Dopo essere andato in <26> il nero è stato subito intrappolato.

1... 8 – 26?  
 2.36 – 31! 26 x 37  
 3.48 x 31 38 – 43  
 4.31 – 18!



Il bianco era in crisi di tempo, non avendo tempo per calcolare bene ha giocato:

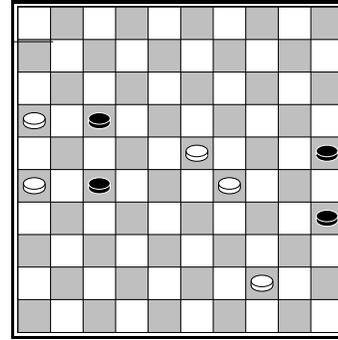
1.18 – 13?

Il bianco avrebbe dovuto difendere giocando 1.44 – 39 40 – 45 2.21 – 17 con la mossa collante dopo 45 – 50.

2... 40 x 38  
 2.13 x 11 6 x 26

Il bianco si è accorto dell'errore ma era troppo tardi era già intrappolato:

3.27 – 22 38 – 42 4.22 – 18 42 – 47 5.18 – 13  
 (5.18 – 12 47 – 29 6.12 – 8 29 – 33 +) 47 – 20  
 6.13 – 8 20 – 33! +



Il bianco (J.P. Drost) ha calcolato bene vincendo questo finale in una bellissima maniera:

1.16 – 11! 17 x 6  
 2.26 – 21 27 x 16  
 3.23 – 19 16 – 21  
 4.19 – 14 21 – 27  
 5.14 – 10

Dopo 5... 27 – 32 6.10 – 5 32 – 38 7.29 – 24 il nero non si può difendere dalla minaccia 24 – 20 quindi è costretto a sacrificare due pezzi.

5... 35 – 40  
 6.44 x 35 25 – 30  
 7.35 x 24 27 – 32  
 8.10 – 4 32 – 37

La formazione 24/29 aiuta il bianco. Dopo 32 – 38 il pezzo poteva essere cambiato con 4 – 27 38 – 42 27 – 38 42 x 33 29 x 38 +.

9.4 – 27 6 – 11

9... 37 – 41 10.27 – 32 +

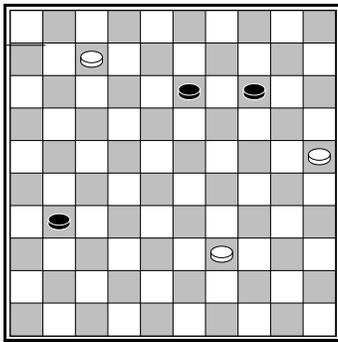
10.27 – 38 11 – 17  
 11.38 – 47 17 – 22  
 12.24 – 20 22 – 28  
 13.20 – 15 28 – 32  
 15.15 – 10 37 – 41

15... 37 – 42 16.47 x 33 37 – 41 17.33 – 47  
 41 – 46 18.10 – 5 +.

Il bianco poteva giocare anche 15.29 – 24 37 – 41 16.47 x 36 32 – 38 17.36 – 31 38 – 43 18.16 – 49 43 – 49 19.48 – 43 +.

16.47 x 36 32 – 38  
 17.36 – 27 38 – 42  
 18.27 – 38 42 x 24

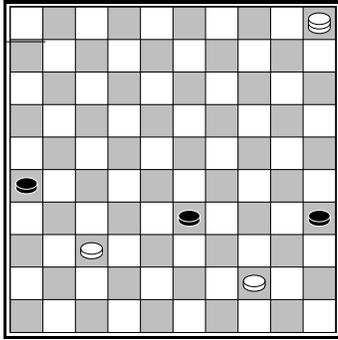
Il nero ha abbandonato.



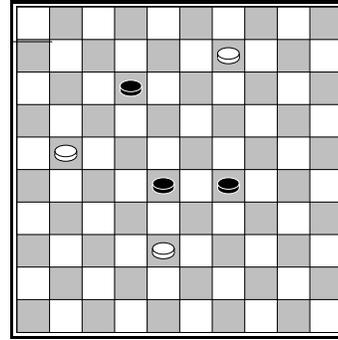
Il bianco poteva forzare una trappola, formando una formazione di cattura.

1.7 - 2! 14 - 19  
 2.25 - 20 19 - 24  
 3.2 x 30 31 - 37  
 3.20 - 15!

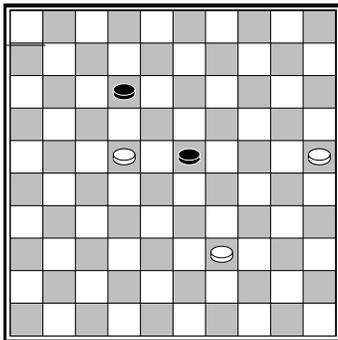
Sulla 37 - 41 4.30 - 19 B+.  
 Sulla 37 - 42 4.39 - 34 + B+.



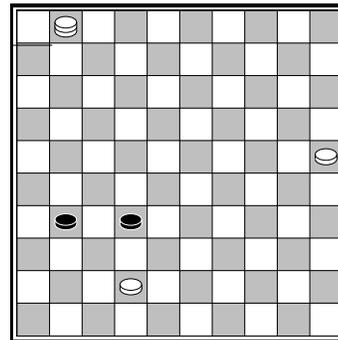
38.1



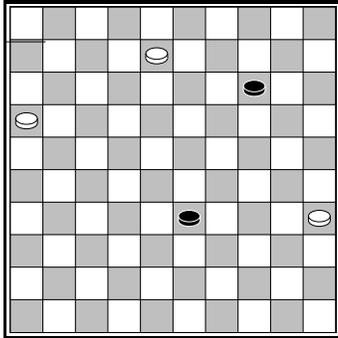
38.5



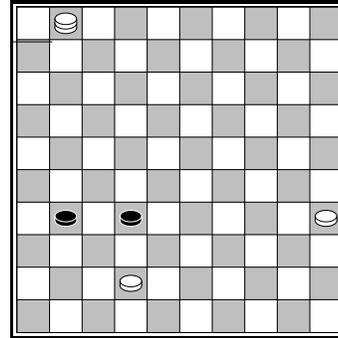
38.2



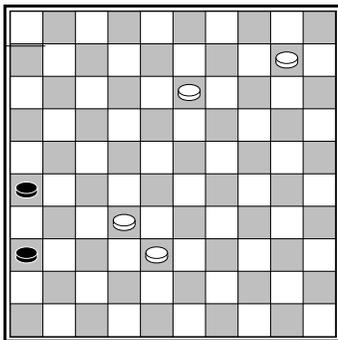
38.6



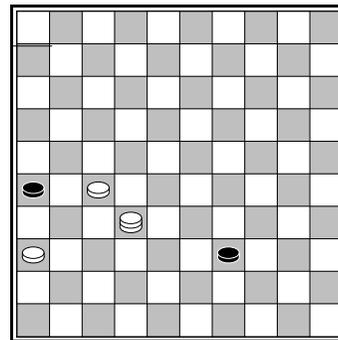
38.3



38.7



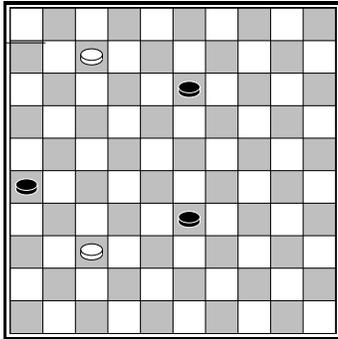
38.4



38.8

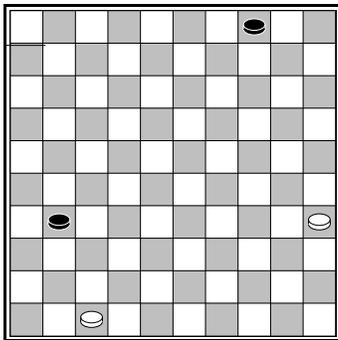
### 39. Tattica nel finale

Nel finale della partita le combinazioni, i forcing ed i sacrifici hanno un ruolo molto importante.



Il bianco ha attaccato entrambi i pezzi neri finendo la partita con una piccola combinazione.

1.7 - 2! 13 - 18  
 2.2 - 11 33 - 38  
 3.11 - 7 18 - 22  
 4.7 - 16! 26 - 31  
 5.37 x 26 38 - 42  
 6.16 - 27! 22 x 31  
 7.26 x 48



Solo due pezzi per ciascuno ma il bianco può ancora vincere effettuando una combinazione:

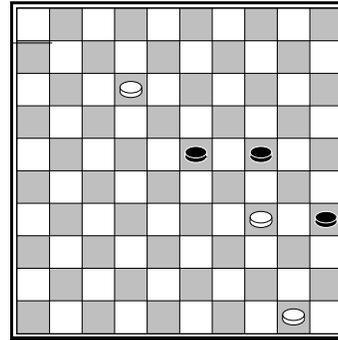
1.35 - 30 4 - 9

Il nero deve scappare da una sconfitta per opposizione (4 - 10 47 - 41 B+).

2.30 - 24 9 - 13  
 3.24 - 20 13 - 19  
 4.20 - 15 19 - 23  
 5.15 - 10 23 - 29  
 6.10 - 5 29 - 34

Sulla 6... 29 - 33 il bianco gioca 7.5 - 37 31 x 42 8.47 x 29 ora il bianco può forzare un tatticismo.

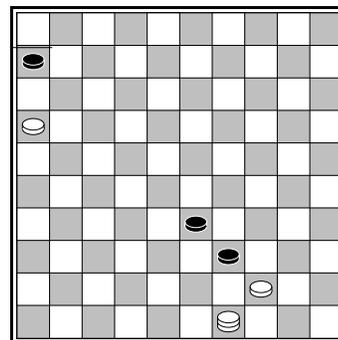
7.5 - 23 34 - 39  
 8.23 - 28 39 - 43  
 9.28 - 37 31 x 42  
 10.47 x 49



1.12 - 7 23 - 28  
 2.7 - 1

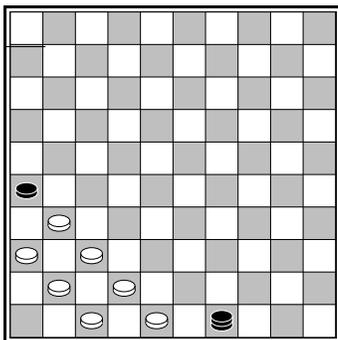
Il nero non può continuare con 2... 28 - 32 perché c'è il tiro 3.34 - 29 24 x 33 4.1 - 40 35 x 44 5.50 x 37 +. Sulla 2... 24 - 30 3.34 x 25 28 - 32 il bianco vince con 4.1 - 23 32 - 38 5.23 - 29 38 - 43 6.29 - 40 35 x 44 7.50 x 48 +.

2... 35 - 40  
 3.34 x 45 28 - 32  
 4.1 - 23 32 - 38  
 5.23 - 37 38 - 43  
 6.37 - 48 43 - 49  
 7.48 - 30! 24 x 35  
 8.50 - 44 49 x 40  
 9.45 x 34



1.44 - 40 39 - 44  
 2.49 - 21! 44 x 35  
 3.21 - 17 33 - 38  
 4.16 - 11!

Il bianco vuole utilizzare il pezzo 16 per eseguire un tiro, ma il nero non può sacrificare il pezzo!

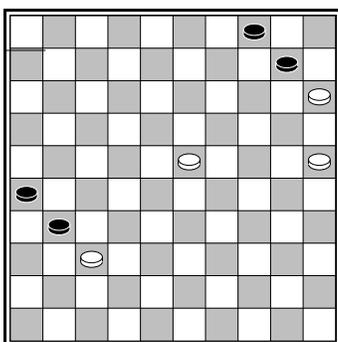


La posizione del bianco sembra persa, tutti i suoi pezzi sono dietro la linea 16/49 controllati dalla dama nera.

Ma c'è una soluzione sorprendente: il bianco può bloccare la dama avversaria!

1.31 – 27! 49 x 16  
 2.37 – 32 16 x 49  
 3.42 – 38 49 x 46  
 4.36 – 31 26 x 37  
 5.47 – 41 37 – 42  
 6.48 x 37

La dama nera viene “soffocata” nel cantone.

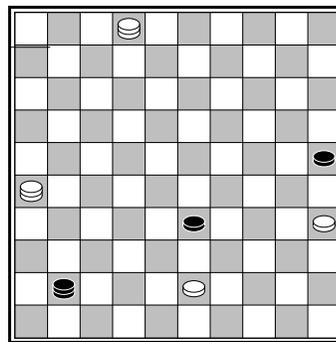


Il bianco poteva pareggiare la partita dopo 1.37 – 32 ma pensava di poter forzare un pareggio più velocemente.

1.23 – 19 31 x 42  
 2.25 – 20?

Il nero ha visto come vincere la partita con un blocco classico sul cantone:

2... 42 – 48  
 3.20 – 14 48 – 25!  
 4.14 x 5 25 – 14  
 5.19 x 10 26 – 31



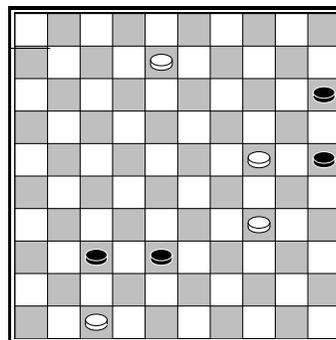
1.26 - 42

Ora sembra che il nero può forzare un pareggio ma c'è un trucco per il bianco.

1... 41 – 32 2.42 x 20!

Crea una mossa libera per catturare la dama nera.

2... 32 x 49  
 3.2 – 7 25 x 14  
 4.7 – 44 49 x 40  
 5.35 x 44

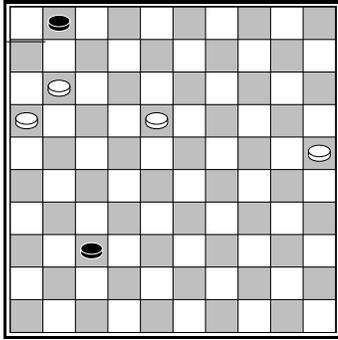


Il bianco esegue una combinazione con una scelta di cattura per il nero:

1.47 – 42! 38 x 47

1... 37 x 48 viene seguita da 2.8 – 2 etc. +

2.8 – 3 47 x 20  
 3.34 – 30 25 x 34  
 4.3 x 26



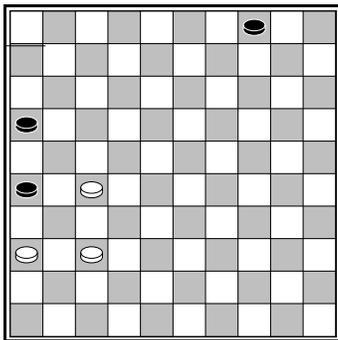
In questa composizione (Leo Springer) il bianco intrappola la dama avversaria in una maniera sorprendente.

**1.18 – 12 37 – 42**  
**2.11 – 7 42 – 48**  
**3. 7 – 2 48 – 26**

Il nero vuole ridurre il numero di pezzi bianchi a tre per poter pareggiare la partita, ora però c'è un piccolo trucco per il bianco.

**4.16 – 11! 26 x 3**  
**5.11 – 7! 1 x 12**  
**6.2 - 19**

Il pezzo nero in <12> blocca la sua stessa dama. Alla mossa successiva la dama nera verrà catturata.



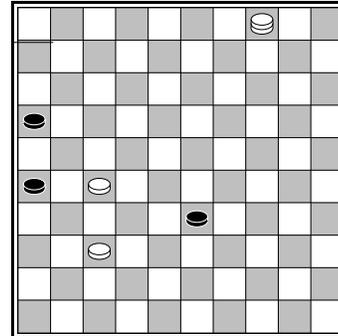
Questa è una famosa combinazione di A. Molimard. I trucchi che utilizza il bianco per vincere questo finale sono molto pratici.

**1.36 – 31!**

Se il bianco corre verso dama giocando: 1.27 – 22? 16 – 21 2.22 – 18 21 – 27 3.18 – 12 26 – 31 37 x 26 27 – 32 la partita è pari.

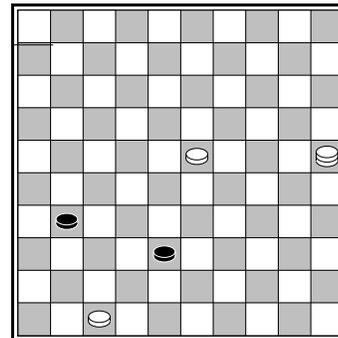
**1... 4 - 9**  
**2.27 – 22 9 – 13**

**3.31 – 27 13 – 19**  
**4.22 – 18 19 – 24**  
**5.18 – 13 24 – 29**  
**6.13 – 9 29 – 33**  
**7. 9 – 4**



Il bianco minaccia di eseguire la seguente combinazione 37 – 31 26 x 37 27 – 21 16 x 27 4 x 15, e quindi il nero deve sacrificare:

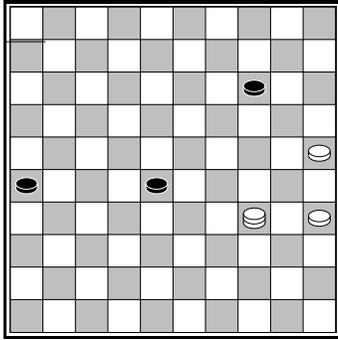
- 1) 7... 16 – 21 8.27 x 16 33 – 39 9.4 – 22 39 – 43 10.22 – 31 e il nero viene intrappolato B+
- 2) 7... 26 – 31 8.37 x 26 16 – 21 (altrimenti il bianco gioca 26 – 21 con la minaccia 27 – 22 +) 9.27 x 16 33 – 38 (33 – 39 4 – 22 39 – 43 22 – 31 +) 10.4 – 10 38 – 43 (38 – 42 10 – 37 +) 11.10 – 32 +



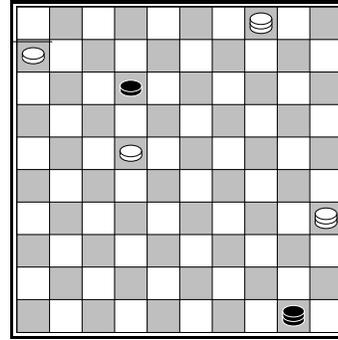
La partita sembra pari ma il bianco può vincere in un modo molto istruttivo:

**1.25 – 30! 31 – 37**  
**2.47 – 41! 37 x 46**  
**3.30 – 19**

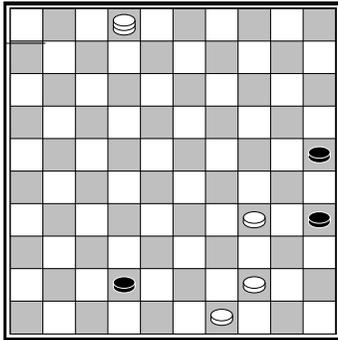
Non c'è nessuna risposta sensata contro la prossima mossa del bianco: 23 – 5 B+.



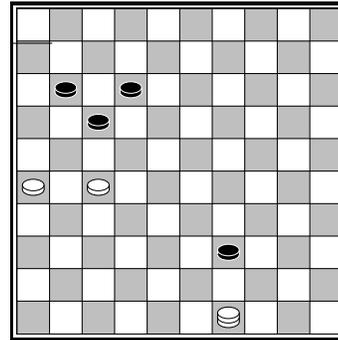
39.1



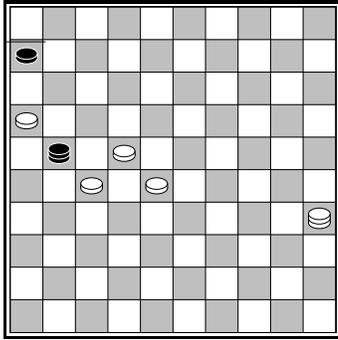
39.5



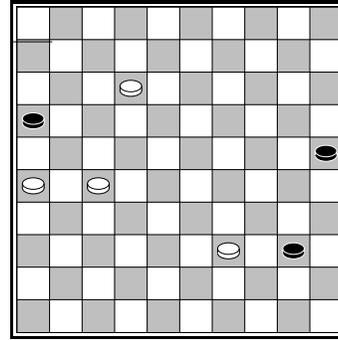
39.2



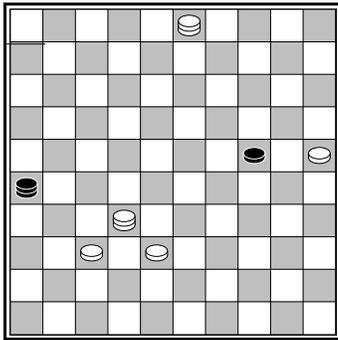
39.6



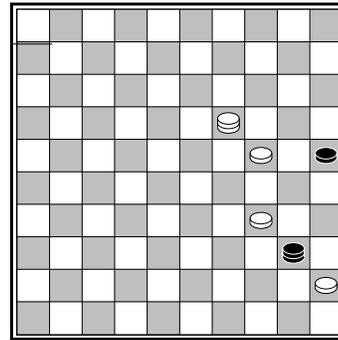
39.3



39.7



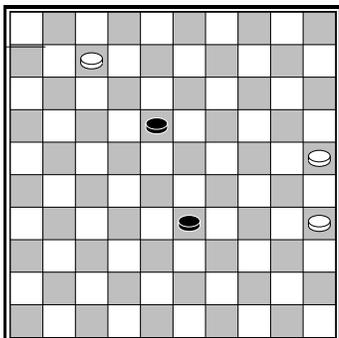
39.4



39.8

## 40. Finali in pratica

Mostreremo alcuni bei finali che si sono verificati durante alcune partite reali.



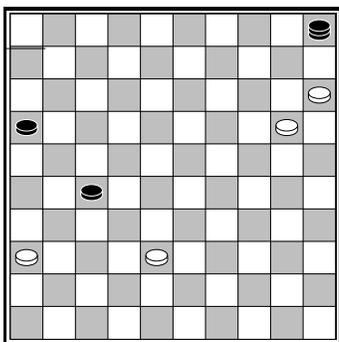
**G. Heerema – M. de Jong**

Il bianco non ha visto un modo carino per intrappolare l'avversario.

1.7 – 1! 18 – 22  
 2.1 – 6 22 – 28  
 3.25 – 20 28 – 32  
 4.6 x 39 32 – 37  
 5.35 – 30 37 – 42

5... 37 – 41 è seguita da 6.39 – 28 41 – 47 7.20 – 15 47 – 36 8.28 – 41 36 x 47 9.30 – 24 +.

6.39 – 28! 42 – 48  
 7.28 – 14 48 x 30  
 8.14 – 3 +



**Mironov – Tsizjow**

**1.38 - 33**

1.20 – 14 5 x 43 2.15 – 10 viene punita da 43 – 32 3.10 – 4 16 – 21 4.4 x 31 21 – 26 +.

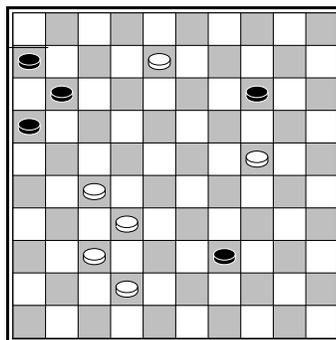
**1... 16 - 21 2.33 - 29?**

Non era facile vedere la mossa che porta al pareggio: 2.36 – 31! 27 x 36 3.33 – 29 21 – 27 4.29 – 24 e il nero non ha un buon piano per intrappolare l'avversario, solamente se toccava muovere al bianco poteva riuscire a vincere.

**2... 21 - 26! 3.29 - 24**

3.20 – 14 5 x 34 4.36 – 31 (15 – 10 34 – 23 +) 26 x 37 5.15 – 10 è seguita da 6.34 – 43! e il bianco è intrappolato.

**Esercizio 40.1** Come il nero ha vinto?



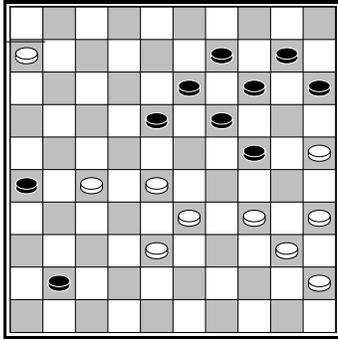
**H. Meijer – W. Sjtsjogoljew**

Il bianco deve eseguire un paio di combinazioni per vincere questo finale:

**1.8 – 3 39 – 44  
 2.3 x 20!!**

Dopo 2.3 x 25 il nero sarebbe sfuggito alla sconfitta. Dopo 3 x 20 il nero ha 3 possibilità, tutte perse attraverso un tiro:

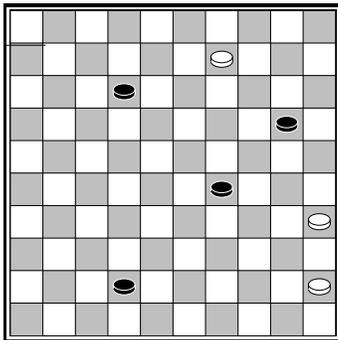
- 1) 2... 44 – 50 3.27 – 22 50 x 17 4.32 – 28 17 x 47 5.20 – 15 47 x 20 15 x 47 +
- 2) 2... 44 – 49 3.32 – 28 49 x 21 4.37 – 32 21 x 47 5.20 – 15 +
- 3) 2... 11 – 17 3.27 – 21 16 x 47 4.20 – 15 47 x 20 5.15 x 50 +.



**Baba Sy - Agafonow**

Il nero ha dato all'avversario una mossa libera attaccando 18 – 23? il bianco ha eseguito una combinazione spettacolare!

- 1... 18 – 23
- 2. 27 - 21 23 x 43
- 3. 6 - 1 26 x 17
- 4. 25 - 20 14 x 25
- 5. 35 - 30 24 x 44
- 6. 34 - 30 25 x 34
- 7. 1 x 46



**C. van Leeuwen - Sjtsjogoljew**

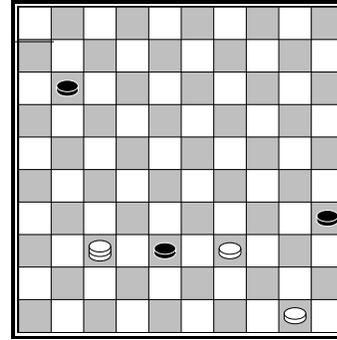
Il bianco pensava di poter forzare un pareggio attaccando entrambe le pedine 12 e 20.

- 1. 9 – 3?

Il bianco ha controllato solo una risposta con il più avanzato pezzo nero in <42> ed invece:

- 1... 20 – 25!
- 2. 3 x 48 29 – 34
- 3. 48 x 30 25 x 34

Una brutta sorpresa!



**H. Jansen – A. Abidin**

Il bianco poteva finire una bella partita in un modo splendido, ma ha commesso un errore di valutazione pensando che la partita fosse pari.

- 1. 39 – 33! 38 x 29
- 2. 37 – 42 29 - 34
- 3. 42 – 48 34 – 40
- 4. 48 – 42!!

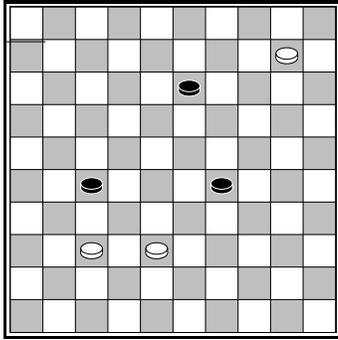
Il bianco impedisce il sacrificio 40 – 44 50 x 39 35 – 40, che avrebbe portato al pareggio su ogni mossa, con 39 – 34 40 x 29 42 x 15 +.

- 4... 11 – 17
- 5. 42 – 38 40 – 45

Dopo 5... 17 – 22 il bianco cattura il pezzo 40 con 6. 38 – 33! 22 – 27 7. 50 – 45 +.

Ora che il nero ha il pezzo in <45> il bianco dovrebbe fare attenzione a continua il controllo sulla casella 49, perché 35 – 40 dovrebbe essere seguita da uno spostamento della dama in <49>.

- 6. 38 – 27! 35 – 40
- 7. 27 - 49



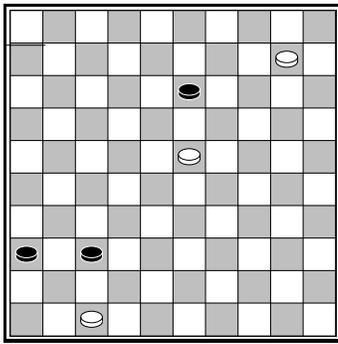
**W. Leijenaar – J. Oost**

Il bianco non vince giocando 1.10 – 4? A causa della mossa collante 27 – 32! =

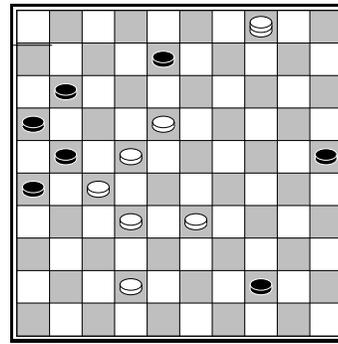
Nella partita il bianco ha giocato 1.10 – 5 dopodiché il nero poteva sfuggire giocando 1... 29 – 34 2.5 – 28 27 – 32! 3.38 x 27 13 – 19 4.32 x 14 34 – 39 =.

**1. 38 – 32! 27 x 38**  
**2.10 - 4**

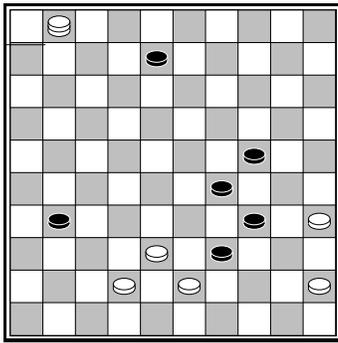
La soluzione è un sacrificio 2... 13 – 19 3.4 – 27 porta il bianco ad una vittoria facile.



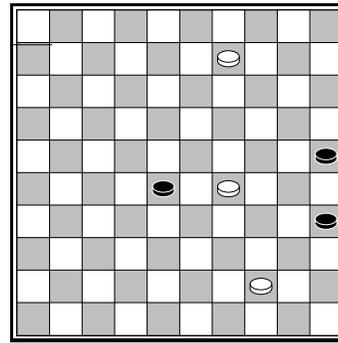
40.1



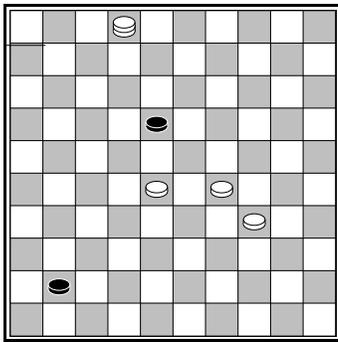
40.5



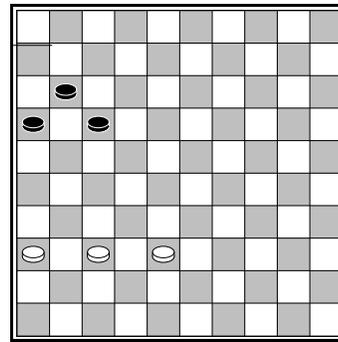
40.2



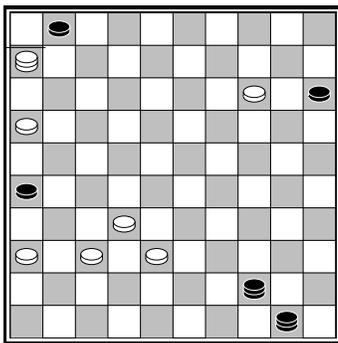
40.6



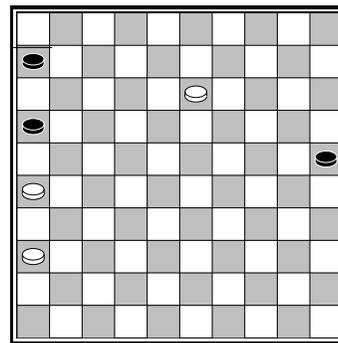
40.3



40.7



40.4



40.8

## Soluzioni lezioni 31 - 40

### Lezione 31: Altri blocchi

**C 31.1** 27 – 22 18 x 27 34 – 30 25 x 34 35 – 30  
24 x 44 33 x 24 19 x 30 49 x 7

**C 31.2** 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22  
18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

**C 31.3** 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 28 x 17  
12 x 21 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 5

**C 31.4** 38 – 33 21 x 32 33 – 29 23 x 34 39 x 30  
25 x 34 24 – 20 15 x 24 43 – 38 32 x 43 48 x 6

**C 31.5** 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 37 47 – 41  
37 x 46 29 – 24 46 x 30 34 x 5

**C 31.6** 29 – 24 20 x 29 25 – 20 14 x 25 27 – 21  
16 x 27 38 – 32 27 x 40 45 x 5

**C 31.7** 36 – 31 26 x 30 40 – 34 24 x 42 34 x 5

**C 31.8** 30 – 24 20 x 29 39 – 34 29 x 49 31 – 26  
49 x 21 26 x 10

### Lezione 32: Il finale della partita

**Esercizio 32.1** Casella 34

**Esercizio 32.2** Casella 3

**Esercizio 32.3** 4 – 13! ; 2 - 24? 14 – 20 24 x 15  
41 – 47

**Esercizio 32.4** 36 – 31 13 x 36 35 – 30 25 x 34  
45 x 23

### Lezione 33: Opposizione

**33.1** 32 – 28 23 x 32 42 – 38 32 x 43 49 x 38

**33.2** 38 – 33 27 – 32 43 – 39 32 – 38 42 – 37 38  
x 29 37 - 32

**33.3** 41 – 37 12 – 18 37 – 32 18 – 23 32 – 28 23  
x 32 31 – 27 32 x 21 26 x 17

**33.4** 48 – 42 32 – 38 29 – 23 38 x 18 42 – 38

**33.5** 44 – 40 24 – 29 40 – 35 29 – 34 35 x 24 34  
– 40 39 – 34 40 x 20 43 – 39 20 – 24 39 - 34

**33.6** 48 – 43 25 – 30 43 – 39 16 – 21 38 – 32

**33.7** 38 – 32 30 – 35 39 – 33! 29 x 27 40 - 34

**33.8** 50 – 45 14 – 19 44 – 39 19 – 24 39 – 34 35  
– 40 34 – 30 24 x 35 45 x 34

### Lezione 34: La dama contro le pedine

**Esercizio 34.1** 33 – 29 26 – 31 29 x 9 31 x 31  
44 – 40 35 x 33 32 – 28 30 x 39 9 – 3 33 x 22 3  
x 27 25 – 30 27 – 43 30 – 35 43 – 49 +

**Esercizio 34.2** 39 – 48 26 – 31 48 – 43 32 – 37  
43 – 48 37 – 41 42 – 37 41 x 32 48 x 26 32 – 38  
26 – 48 +

**34.1** 12 – 7 19 – 23 7 – 1 23 – 28 1 – 29 32 – 38  
29 – 42 etc. +

**34.2** 14 – 9 4 x 13 15 – 10 13 – 19 10 – 4 27 –  
32 4 – 10 +

**34.3** 18 – 12 25 – 30 12 – 7 30 – 34 7 – 1 (o  
prima 17 – 11) 34 – 39 17 – 11 6 x 17 1 – 6 +

**34.4** 2 – 8 17 – 22 8 – 13 (8 – 3 è anche  
vincente) 22 – 28 13 – 24 28 – 32 24 – 42 14 –  
19 42 – 15 +

**34.5** 7 – 1 16 – 21 (30 – 35 29 – 24 16 – 21 1 –  
18 etc. +) 1 – 12 21 – 27 (21 – 26 12 – 18 30 –  
35 29 – 24 +) 12 – 18 27 – 32 29 – 24! 30 x 19  
18 – 4 +

**34.6** 3 – 21 10 – 14 (10 – 15 21 – 38 22 – 28 38  
– 24 28 – 32 24 – 42 +; 22 – 28 21 – 38 10 – 14  
38 – 15 28 – 32 15 – 42 14 – 19 42 – 15 19 – 23  
15 – 20 +) 21 – 38 14 – 19 38 – 15 22 – 27 15 -  
4

**34.7** 9 – 3 29 – 34 (29 – 33 3 – 14 23 – 29 14 –  
20 29 – 34 20 x 38 34 – 40 38 – 33 40 – 45 33 –  
50; 23 – 28 3 – 14 28 – 33 14 – 20 +) 3 – 14 23  
– 29 14 – 20 29 – 33 20 x 38 34 – 40 38 – 33 40  
– 45 33 – 50

**34.8** 42 – 15 13 – 18 15 – 4 18 – 23 4 – 15 +

### Lezione 35: La diagonale principale

**35.1** 34 – 48 31 – 36 48 – 37 +

**35.2** 14 – 10 31 x 42 41 – 37 42 x 31 10 – 5 +

**35.3** 5 – 32 +

**35.4**  $5 - 23 \ 21 - 27 \ 23 - 1 \ 27 \times 18 \ 1 \times 23 +$

**35.5**  $10 - 4 \ 16 - 21 \ 4 - 10 \ 21 - 26 \ 10 - 4 +$

**35.6**  $44 - 39 \ 21 - 27 \ 39 - 33 \ 27 - 32 \ 5 \times 26 \ 36 - 41 \ 26 - 37 \ 41 \times 32 \ 28 - 23 \ 32 \times 23 \ 48 - 43 +$

**35.7**  $23 - 46 \ 22 - 27 \ (31 - 37 \ 46 \times 17 \ 15 - 20 \ 25 \times 14 \ 36 - 41 \ 17 - 8 +) \ 25 - 20 \ 31 - 37 \ 46 \times 21 \ 36 - 41 \ 21 - 32 \ 41 - 47 \ 32 - 10 \ 15 \times 4 \ 30 - 25 \ 47 \times 30 \ 35 \times 24 +$

**35.8**  $35 - 30 \ (6 - 1? \ 24 - 30 =) \ 24 \times 35 \ 6 - 1 \ 12 - 17 \ 1 - 23 +$

### **Lezione 36: La zona Trictrac**

**Esercizio 36.1**  $28 - 22 \ 40 - 44 \ 50 \times 28 \ 7 - 12 \ 17 \times 8 \ 45 - 50 \ 8 - 2 \ 50 - 45 \ 28 - 50 \ 45 - 23 \ 2 - 7 \ 23 \times 1 \ 50 - 45 +$

**36.1**  $39 - 33$  (o un'altra mossa d'attesa:  $39 - 28$  o  $29 - 44$ )  $16 - 21 \ (45 - 50 \ 31 - 27 +) \ 28 - 50 \ 21 - 26 \ 31 - 27 \ 26 - 31 \ 50 - 6 \ 31 \times 22 \ 6 \times 50$

**36.2**  $37 - 32 \ 7 - 11 \ (7 - 12 \ 32 - 27 \ 12 - 17 \ 28 - 23 \ 18 \times 29 \ 50 \times 6 +) \ 28 - 23 \ 18 \times 29 \ 50 \times 6$  etc. +

**36.3**  $32 - 28 \ 34 - 39 \ 50 \times 33 \ 7 - 12 \ 17 \times 8 \ 45 - 50 \ 7 - 2 \ 50 - 45 \ 33 - 50 \ 45 - 23 \ 2 - 7 \ 23 \times 1 \ 50 - 45 +$

**36.4**  $33 - 28 \ 39 \times 6 \ (39 \times 50 \ 29 - 33 +) \ 29 - 1 \ 6 \times 50 \ 1 - 6 +$

**36.5**  $38 - 33 \ 28 - 32 \ 33 - 28 \ 22 \times 44 \ 15 - 38 \ 32 \times 43 \ 48 \times 50$

**36.6**  $10 - 4 \ 35 - 40 \ 4 \times 36 \ 40 - 44 \ 43 - 39 \ 44 \times 42 \ 36 - 22 \ 50 \times 17 \ 6 \times 47$

**36.7**  $28 - 22 \ 14 - 19 \ 22 - 17 \ 19 - 23 \ 17 - 11 \ 23 - 29 \ 11 \times 2 \ 29 - 33 \ 2 - 24 \ 33 - 39 \ (35 - 40 \ 24 \times 38 \ 40 \times 49 \ 38 - 27 +) \ 44 \times 33 \ 35 - 40 \ 24 - 13 \ 40 - 44 \ 13 - 22 +$

**36.8**  $10 - 5 \ 33 - 39 \ (33 - 38 \ 5 - 32 \ 38 \times 27 \ 26 - 21 \ 27 \times 16 \ 6 - 1 +) \ 5 - 32 \ 39 - 44 \ 32 - 49 \ 44 - 50 \ 26 - 21 \ 50 - 45 \ 21 - 17 \ 45 - 23 \ 49 - 40 \ 23 \times 45 \ 6 - 1 +$

### **Lezione 37: I quadranti**

**Esercizio 37.1** La mossa corretta è  $48 - 34!$  Non buone sono 1...  $48 - 43?$   $2.26 - 48 \ 43 - 16 \ 3.48 - 43 \ 16 \times 49 \ 4.28 - 44 +$  e 1...  $48 - 25?$   $2.26 - 3 \ 25 - 43 \ 3.35 - 30 \ 43 \times 25 \ 4.28 - 14 +$

**Esercizio 37.2**  $3.44 - 39 \ 7 - 16 \ 4.45 - 40 \ 16 - 7 \ 39 - 34 \ 7 - 11 \ 34 - 1 \ 16 - 2 \ 40 - 34 \ 2 - 16 \ 34 - 29 +$

**37.1**  $44 - 35 \ 2 - 16 \ 18 - 7 \ 16 \times 2 \ 37 - 14 +$

**37.2**  $44 - 49$  minacciano entrambe  $48 - 30 \ 18 - 40 +$  e  $49 - 21 \ 18 - 31 +$

**37.3**  $38 - 29 \ 32 \times 21 \ 29 - 12 +$

**37.4**  $41 - 36 \ 4 - 15 \ 32 - 27 \ 15 - 47 \ 27 - 4 \ 47 - 29 \ 37 - 42 \ 39 \times 47 \ 4 - 15 +$

**37.5**  $19 - 2 \ 49 - 44 \ 11 - 6 \ 44 - 49 \ 2 - 16 \ 49 - 35 \ 6 - 1 \ 35 - 44 \ 1 - 6 \ 44 - 35 \ 16 - 2 \ 35 - 49 \ 12 - 21 \ 6 - 11 +$

**37.6**  $18 - 12 \ 32 - 37 \ 48 \times 26 \ 35 - 40 \ 44 \times 35 \ 38 - 43 \ 12 - 8$  e ora: 1)  $43 - 48 \ 8 - 3 \ 48 - 39 \ 35 - 30 \ 39 \times 25 \ 26 - 48$  o 2)  $43 - 49 \ 8 - 2 \ 49 - 38 \ 26 - 21 \ 38 \times 16 \ 35 - 49$

**37.7**  $2 - 11 \ 45 - 50 \ 11 - 16 \ 44 - 49 \ (50 - 45 \ 29 - 33 +) \ 29 - 1 \ 49 \times 27 \ 16 \times 49 \ 50 - 28 \ 49 - 44 \ 28 \times 50 \ 1 - 6 +$

**37.8**  $5 - 23 \ 7 - 11 \ 29 - 1 \ 11 - 16 \ 29 - 23 \ 16 - 2 \ 49 - 35 \ 2 - 16 \ 1 - 7 \ 16 \times 2 \ 23 - 19 +$

### **Lezione 38: Impostare una trappola**

**38.1**  $5 - 23 \ 26 - 31 \ 37 \times 26 \ 33 - 38 \ 23 - 19$  (o in un'altra casella della diagonale principale)  $35 - 40 \ (38 - 43 \ 44 - 39 \ 43 \times 34 \ 19 - 28$  etc. +)  $44 \times 35 \ 38 - 43 \ 19 - 28 +$

**38.2**  $25 - 20 \ 12 - 17 \ 22 \times 11 \ 23 - 28 \ 20 - 15 \ 28 - 32 \ 11 - 7 \ 32 - 37 \ 7 - 2 \ 37 - 42 \ (37 - 41 \ 2 - 19) \ 2 - 30 +$

**38.3**  $8 - 3 \ 14 - 19 \ 3 - 21 \ 33 - 39 \ 21 - 49 \ 19 - 23 \ 16 - 11 \ 23 - 28 \ 11 - 6 \ 28 - 32 \ 49 \times 27$  (of  $49 \times 21$ )  $39 - 44 \ 27 - 22 +$

**38.4**  $13 - 9 \ 36 - 41 \ 9 - 4 \ 41 - 47 \ 4 - 36 \ 47 \times 4 \ 32 - 27 +$

**38.5**  $9 - 3 \ 12 - 17 \ 21 \times 12 \ 29 - 33 \ (29 - 34 \ 3 - 25 \ 34 - 40 \ 25 - 39$  con una vittoria nella zona

tric trac)  $38 \times 29 \ 28 - 32 \ 3 - 25 \ 32 - 37 \ 12 - 8$   
 $37 - 42 \ (37 - 41 \ 25 - 14 +) \ 8 - 3 \ 42 - 48 \ (42 -$   
 $47 \ 25 - 14 +) \ 3 - 26 +$

**38.6**  $1 - 34 \ 32 - 38 \ (32 - 37 \ 34 - 48 \ 37 - 41 \ 42$   
 $- 37 +) \ 42 \times 33 \ 31 - 37 \ 34 - 23 \ 37 - 42 \ 23 - 29$   
+

**38.7**  $1 - 23 \ 31 - 37 \ 42 \times 31 \ 32 - 38 \ 31 - 26 \ 38$   
 $- 43 \ 23 - 28 +$

**38.8**  $32 - 38 \ 39 - 44 \ (26 - 31 \ 38 - 33 \ 39 \times 28 \ 27$   
 $- 22 \ 28 \times 17 \ 36 \times 27) \ 38 - 49 \ 44 - 50 \ 49 - 44 +$

### Lezione 39: Tattica nel finale

**39.1**  $25 - 20 \ 14 \times 25 \ 35 - 30 +$

**39.2**  $34 - 30 \ 35 \times 24 \ 2 \times 30 \ 25 \times 34 \ 44 - 39 \ 34 \times$   
 $43 \ 49 \times 47$

**39.3**  $16 - 11 \ 21 \times 5 \ (21 \times 23 \ 35 - 40 +) \ 35 - 19$   
 $6 \times 28 \ 19 \times 46$

**39.4**  $3 - 20 \ 26 \times 29 \ 32 - 19 \ 24 \times 15 \ 19 - 24 \ 29 \times$   
 $20 \ 25 \times 14$

**39.5**  $35 - 8 \ 50 \times 17 \ 4 - 22 \ 17 \times 50 \ 8 \times 17 +$

**39.6**  $26 - 21 \ 17 \times 26 \ 27 - 21 \ 26 \times 17 \ 49 - 16 +$

**39.7**  $39 - 34 \ 40 \times 29 \ 26 - 21 \ 29 - 34 \ 12 - 7 \ 34$   
 $- 40 \ 7 - 1 \ 40 - 45 \ 1 - 6 \ 25 - 30 \ 6 - 50 \ 30 - 34$   
 $50 - 6 \ 34 - 40 \ 6 - 50 +$

**39.8**  $34 - 30 \ 25 \times 34 \ 19 - 2$

### Lezione 40: Finali in pratica

**40.1**  $3... \ 26 - 31 \ 4.20 - 14 \ 5 \times 30 \ 15 - 10 \ 30 -$   
 $19 \ 10 - 4 \ 19 - 41 \ 36 \times 47 \ 31 - 36 \ 4 \times 31 \ 36 \times 27$

**40.1**  $23 - 18 \ 13 \times 22 \ 10 - 5 \ 36 - 41 \ 47 \times 36 \ 37 -$   
 $42 \ 5 - 37 \ 42 \times 31 \ 36 \times 18$

**40.2**  $45 - 40 \ 39 \times 37 \ 35 - 30 \ 24 \times 44 \ 28 - 33 \ 29$   
 $\times 38 \ 1 \times 41 +$

**40.3**  $34 - 30 \ 41 - 47 \ 28 - 22 \ 47 \times 35 \ 22 \times 13 \ 35$   
 $\times 8 \ 2 \times 13$

**40.4**  $32 - 28 \ 44 \times 22 \ 6 \times 44 \ 50 \times 31 \ 36 \times 27$   
(sfuggita a Tsjizjow contro Ba)

**40.5**  $18 - 13 \ 8 \times 19 \ 32 - 28 \ 21 \times 23 \ 33 - 28 \ 23 \times$   
 $32 \ 22 - 17 \ 11 \times 22 \ 4 \times 13 +$  (sfuggita a Dibman  
contro Presman)

**40.6**  $29 - 23 \ 28 \times 19 \ 9 - 3 \ 19 - 23 \ 3 - 12! \ 23 -$   
 $28 \ 12 - 21 \ 28 - 33 \ 21 - 43 +$

**40.7**  $38 - 32 \ 17 - 22 \ (16 - 21 \ 32 - 28 \ 21 - 26$   
 $36 - 31 \ 17 - 21 \ 28 - 23 \ 11 - 17 \ 23 - 18 +)$   
 $37 - 31 \ 11 - 17 \ (22 - 28 \ 32 \times 23 \ 16 - 21 \ 23 - 18$   
 $11 - 17 \ 18 - 13 \ 17 - 22 \ 13 - 8 \ 22 - 28 \ 8 - 2 \ 28$   
 $- 33 \ 2 - 11 \ 33 - 38 \ 11 - 16 +) \ 31 - 26 \ 16 - 21$   
 $36 - 31 \ 21 - 27 \ 32 \times 12 \ 22 - 28 \ 12 - 7 \ 28 - 33$   
 $7 - 1 \ (o \ 7 - 2) \ 33 - 39 \ (33 - 38 \ 1 - 29 \ 38 - 43$   
 $29 - 38 \ 43 \times 32 \ 31 - 27 +) \ 1 - 6 \ 39 - 43 \ 26 - 21$   
+

**40.8**  $13 - 8 \ 25 - 30 \ 8 - 2 \ 30 - 34 \ 2 - 35 \ 34 - 39$   
 $35 - 49 \ 6 - 11 \ 36 - 31 \ 11 - 17 \ 31 - 27 \ 16 - 21$   
 $27 \times 16 \ 17 - 22 \ 26 - 21 \ 22 - 28 \ 16 - 11 \ 28 - 33$   
 $11 - 6 \ 39 - 44 \ 49 \times 40 \ 33 - 38 \ 40 - 49 \ 38 - 42$   
 $21 - 17 +$  (sfuggita a Zimmerman contro  
Balédent nel 1899)

