

La Federazione Italiana Dama

presenta il

**CORSO BASE DI
DAMA INTERNAZIONALE**

redatto dal Grande Maestro Daniele Bertè

in collaborazione con A.S.D. Circolo Damistico Savonese

SOMMARIO

1) Numerazione e Movimento delle pedine	1
2) La Dama	3
3) La "Presa" o "Cattura" o "Mangiata" di pedina	4
4) 1ª Verifica: Ricerca delle prese.....	7
5) Le prese di dama lungo una diagonale.....	9
6) La presa multipla di dama su diagonali diverse.....	10
7) Voli di dama	11
8) 1ª Verifica estesa: ricerca delle prese di dame e di pedine	13
9) Il Tempo di attesa sulla damatura.....	14
10) 2ª Verifica: Ricerca delle minacce di presa con sole pedine	15
11) 2a Verifica estesa: Ricerca delle minacce di presa con dame e pedine	16
12) 3ª Verifica: non regalare pezzi!	17
13) Il risultato	18
14) Il Cambio.....	19
15) Condizioni per un "Cambio"	20
16) Il "Tiro"	21
17) Tiri semplici di pedine	22
18) Tiri semplici con dame e pedine	23
19) Tiri con sole dame.....	24
20) Il tiro e la sua "intenzione"	25
21) IL TIRO: offerta multipla di pezzi	26
22) Il tiro ad inizio partita.....	28
23) Il tiro a centro partita.....	29
24) Modi di dare pezzi in presa	30
25) 4ª Verifica: c'è un tiro a mio favore?.....	31
26) Tiri con presa a scelta.....	32
27) Il concetto di opposizione	33
28) Regola di priorità di presa	35
29) Tiri sulla priorità di presa per Quantità	37
30) La Priorità di Presa a centro partita	39
31) Il contrattacco.....	40
32) "Contrattacco scoperto" o "Incollatura"	42
33) Il controattacco a centro partita	43
34) Dalla parte del Nero	44
35) 5a Verifica: la mossa da non fare	45
36) Tiri di II intenzione con sole pedine.....	46
37) Tiri di II intenzione con pedine e dame.....	48
38) Tiri di II intenzione a centro partita.....	49
39) Tiri di terza intenzione e oltre	50
40) Come sfruttare la dama avversaria	51
41) Come sfruttare il Tempo di attesa sulla damatura	52
42) Come sfruttare il "Cambio" per "chiudere" l'avversario.....	53
43) Scambio di pezzi e chiusure.....	55
44) Tiri e chiusure	56
45) Tiri a liberazione di caselle	57
46) Le ultime regole	58
47) Valutazioni sull'Opposizione.....	59
48) Opposizione di dame ai cantoni	60
49) Blocchi immediati	61
50) Opposizione e blocco al biscacco.....	62
51) Combinazioni su blocchi.....	63
52) Opposizioni multiple.....	64
53) Il controllo delle diagonali	65
54) Il controllo delle parallele	66
55) I finali di tre dame contro una	67
56) Il finale di quattro dame contro una	68
57) Il finale di 1 dama e 3 pedine contro una dama.....	69
58) Soluzioni	70

1) Numerazione e Movimento delle pedine

Damiera e Numerazione. La necessità di ricostruire partite e posizioni è connessa allo spirito di competizione. Sono state così create convenzioni affinché il gioco della dama possa essere "scritto" e "letto".

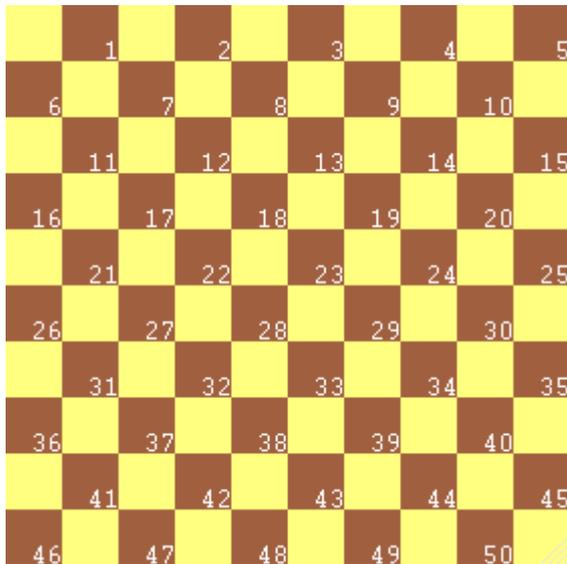


Diagramma 1.1

Il gioco della dama si pratica sulla "damiera".

Nel gioco della "Dama Internazionale" la damiera è formata da un piano quadrettato suddiviso in 100 caselle alternativamente bianche e scure. Il gioco viene praticato sulle caselle scure".

Per poter indicare l'esatta posizione ed i movimenti dei pezzi, ad ogni casella scura si fa corrispondere un numero, dall'1 al 50, secondo lo schema del diagramma a fianco.

Le caselle 5 e 46 sono chiamate "**Cantoni**" e le coppie di caselle 1-6 e 45-50 sono chiamate "**Biscacchi**".

Il gioco della dama a sistema internazionale si pratica tra due giocatori sulla damiera con l'impiego di 40 pedine (20 bianche e 20 nere)", posizionate inizialmente come nel Diagramma 1.2.

Le pedine nere vanno ordinate sulle caselle dall'1 al 20; quelle bianche sulle caselle dal 31 al 50.

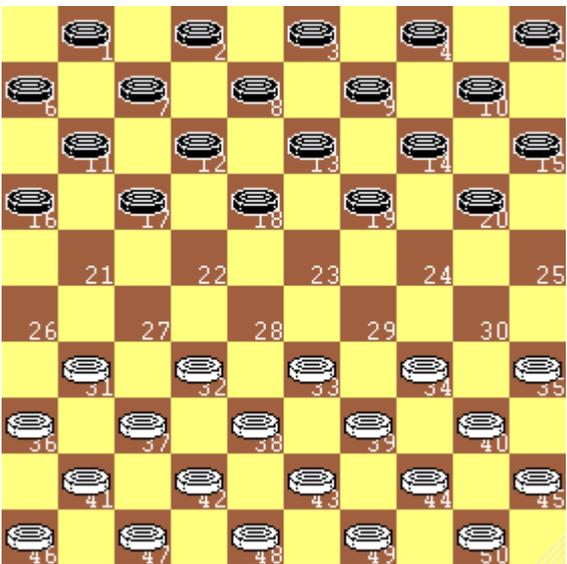


Diagramma 1.2

Le caselle dall'1 al 5 formano la **Base del Nero**, quelle dal 46 al 50 la **Base del Bianco**.

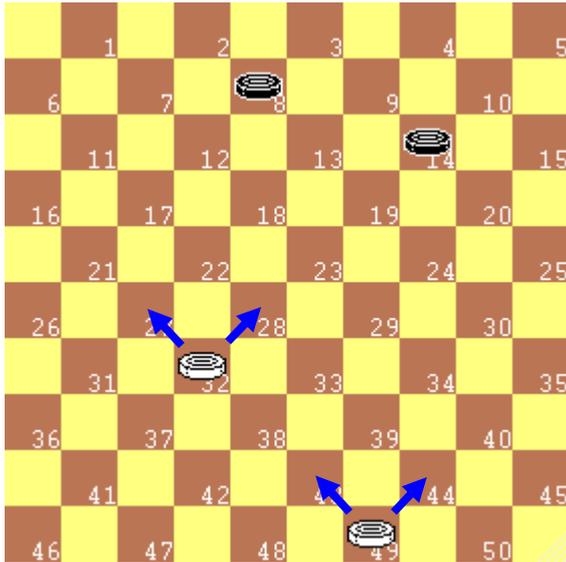
Il gioco è iniziato dal Bianco.

Lo spostamento di un pezzo da una casella all'altra della damiera dicesi "**mossa**" o "**tratto**". Le mosse sono descritte indicando la casella di partenza e quella di arrivo, per esempio la scrittura "32-28" indica lo spostamento della pedina in 32 alla casella 28.

Ai giocatori è consentito, alternativamente, di effettuare **una mossa per volta**.

La pedina può essere mossa solo in avanti, in diagonale, e portata dalla casella di partenza in una casella libera vicina.

Quiz 1.1: *Indica almeno tre possibili mosse di inizio del gioco*

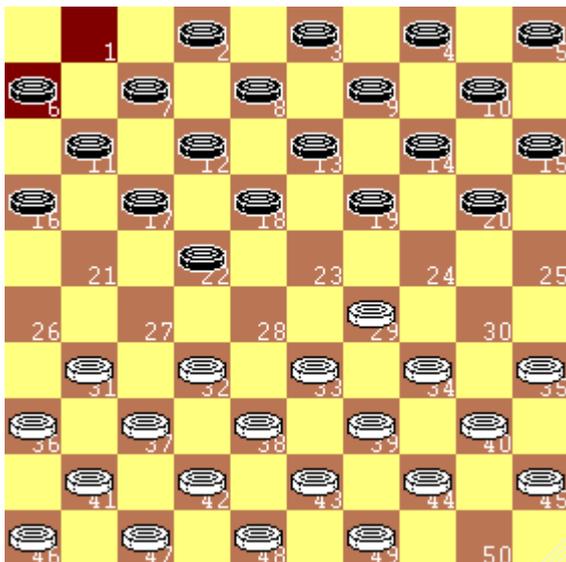

Diagramma 1.3

La posizione del diagramma a fianco può essere registrata come:

- pedine bianche in 32, 49
- pedine nere in 8, 14

Quiz 1.2: guardando il diagramma, quali mosse può effettuare il Bianco?

Quali mosse può effettuare il Nero come risposta?


Diagramma 1.4

Ecco un possibile inizio di partita:

1. 34-29 17-22
2. 40-34 11-17
3. 45-40 6-11
4. 50-45 1-6

E si giunge alla posizione del diagramma a fianco.

RICORDA

Prima della partita:

1. Posiziona la damiera correttamente, col cantone a sinistra
2. Sorteggia il colore, chi prende il Bianco muove per primo
3. Stringi la mano al tuo avversario

2) La Dama

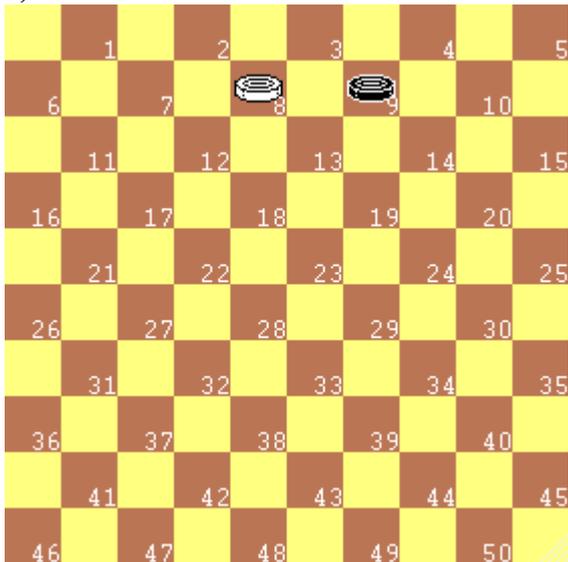


Diagramma 2.1

La damatura

Quando la pedina raggiunge la base avversaria, fermandosi, diventa "**dama**", ed è, di norma, contrassegnata dalla sovrapposizione di un pezzo dello stesso colore". Tale operazione è chiamata "**damatura**".

Quiz 2.1: *In quali caselle può damare la pedina bianca in 8?*

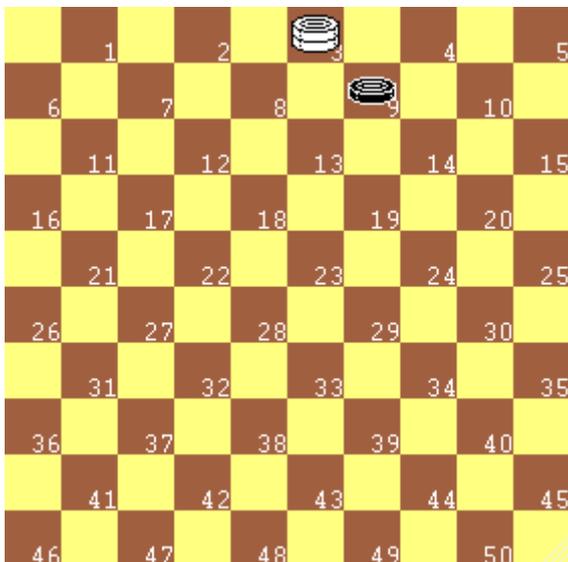


Diagramma 2.2

La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso (deve attendere la mossa dell'avversario).

Quiz 2.2: *Il Bianco è appena andato a dama in casella 3, a chi tocca muovere ora?*

Ricordiamo anche che "**pedine**" e "**dame**" sono chiamate genericamente "**pezzi**" e le dame valgono più delle pedine. Dame e pedine sono gli unici "pezzi" utilizzati nel gioco della dama.

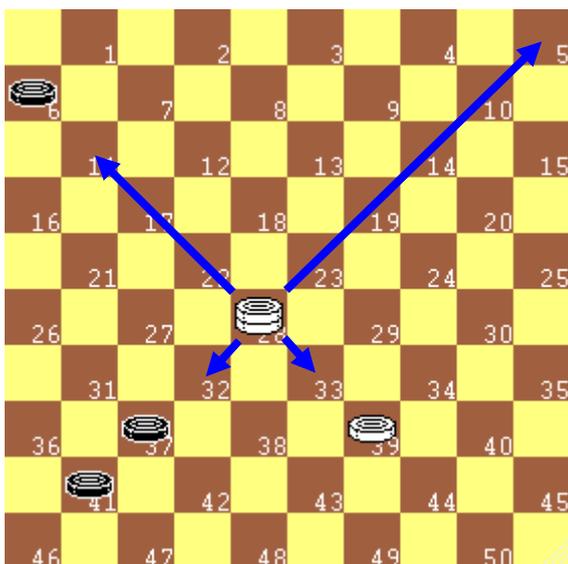


Diagramma 2.3

Il movimento della dama

La dama può essere mossa sia avanti sia indietro e portata dalla casella di partenza su una qualunque delle caselle libere successive delle diagonali che essa occupa; essa può dunque fermarsi in qualsiasi casella libera, anche lontana

Quiz 2.3: *La dama bianca in 28 può essere portata in 10 caselle differenti, quali?*

Quiz 2.4: *Nel Diagramma 2.3, quanti pezzi ci sono in gioco?*

3) La "Presa" o "Cattura" o "Mangiata" di pedina

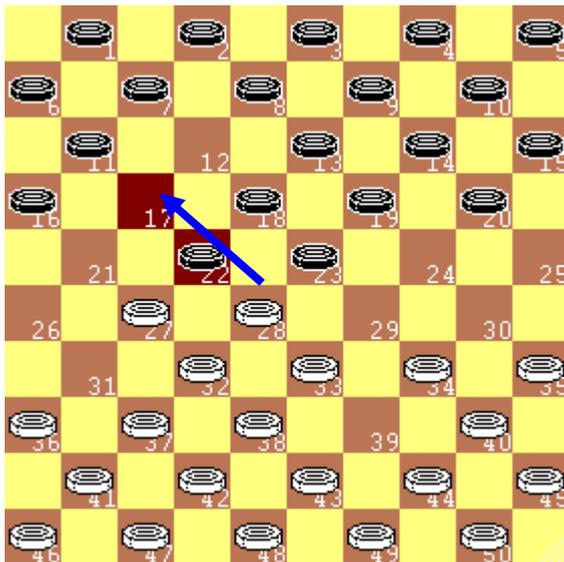


Diagramma 3.1

Proviamo ad iniziare una partita (a sinistra le mosse del Bianco ed a destra quelle del Nero):

1. 33-28 18-23
2. 39-33 12-18
3. 31-27 17-22

Arriviamo alla posizione del diagramma a fianco.

Ecco la novità: tocca al Bianco muovere e la sua pedina in 28 è a contatto con la pedina nera in 22, ma questa ha una casella vuota alle proprie spalle.

REGOLA: Se una propria pedina viene a contatto (in diagonale) con una pedina avversaria che ha una casella scoperta dietro di sé, si è obbligati ad effettuare una presa, cioè si porta la propria pedina nella prima casella scoperta dietro quella avversaria (la si salta) e si toglie la pedina presa dalla damiera.

Nel Diagramma 3.1, la pedina bianca in 28 salta in 17 e "mangia" la pedina nera in 22, togliendola dalla damiera. La mossa è indicata come: **28-17** (casella di partenza e di arrivo) . Spesso si usa la scrittura **28x17** per distinguere la presa da una mossa semplice.

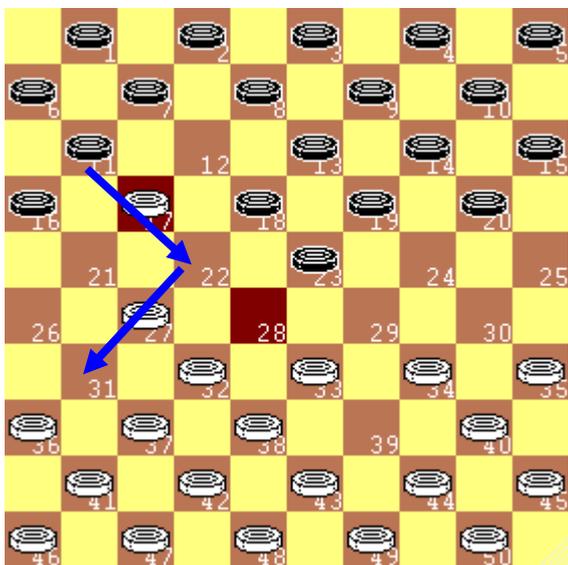


Diagramma 3.2

Adesso è il Nero, con la pedina 11, che **deve** catturare la bianca in 17, e, arrivando in casella 22, ha la possibilità di continuare a saltare fino alla casella 31, catturando il pezzo in 27.

La presa si annota come: 11x22x31

Il nero ha catturato due pezzi in un colpo solo!

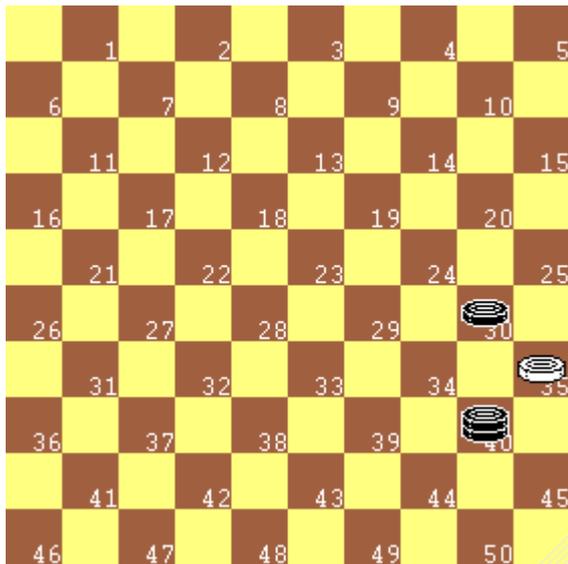
Ed ecco la **REGOLA:** Se, dopo la cattura del primo pezzo avversario, veniamo a contatto con un secondo pezzo "scoperto alle spalle", siamo obbligati a proseguire la presa effettuando una presa "multipla", cioè di più pezzi, contemporaneamente.

A questo punto è il Bianco che deve "mangiare" il pezzo in 31 e può farlo con la pedina in 36 o con quella in 37.

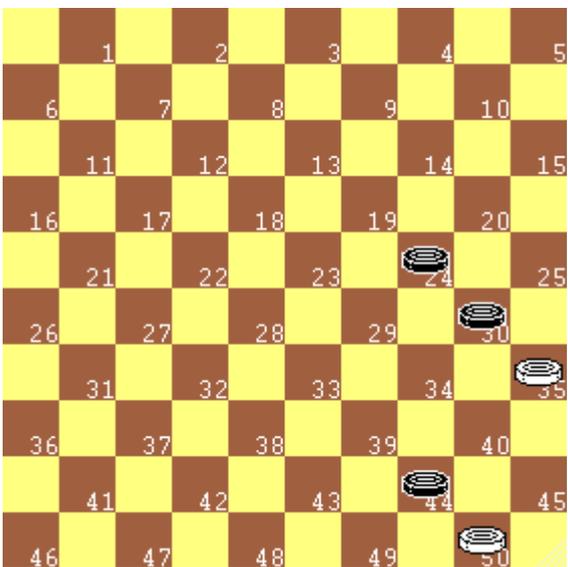
Altra **REGOLA:** La pedina, quindi, può mangiare sia pedine sia dame.

Altra **REGOLA:** La pedina può mangiare sia avanti sia indietro.

Nel seguito alcuni esempi.


Diagramma 3.3

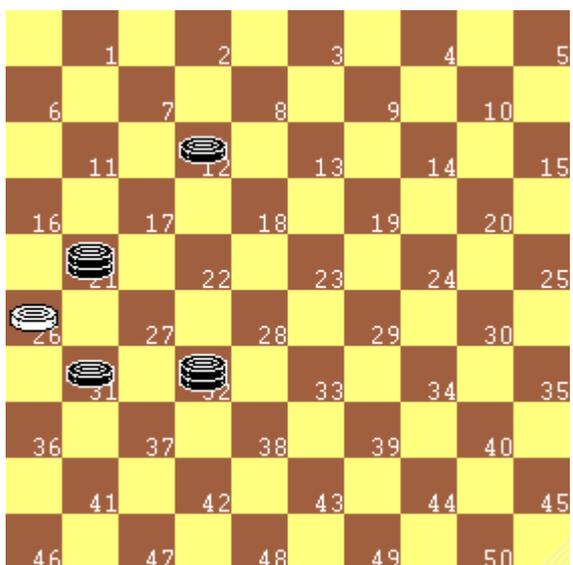
Nel diagramma a fianco la pedina bianca in 35 può effettuare la presa della pedina nera in 30 e terminare la corsa in 24 oppure effettuare la presa della dama nera in 40 e terminare la corsa in 44.


Diagramma 3.4

Nel diagramma a fianco, la pedina bianca in 50 salta in 39 e "mangia" la pedina nera in 44, togliendola dalla damiera.

La mossa è indicata come: **50x39** (casella di partenza e di arrivo).

Quiz 3.1: *La pedina in 35 può effettuare una presa?*


Diagramma 3.5

Presa multipla di pedina.

Nel diagramma a fianco la pedina bianca in 26 può effettuare la presa dei pezzi in 21 e 12 e terminare la corsa in 8 oppure effettuare la presa dei pezzi in 31 e 32 e terminare la corsa in 28.

Nel caso di presa multipla si indica, in genere, tutto il cammino, salto dopo salto, dalla casella di partenza a quella di arrivo (**notazione estesa**). Quindi le due prese possono essere indicate come **26x17x8** e **26x37x28**.

Se non ci sono ambiguità, si può utilizzare una notazione sintetica, indicando le sole caselle di partenza e di arrivo (26x8 e 26x28).

RICORDA

1. La presa dei pezzi avversari (pedine e dame) è **obbligatoria** e si effettua sia in avanti sia indietro.
2. Una presa multipla conta per una sola mossa giocata.

Quiz 3.2: Indica, per ognuno dei diagrammi seguenti, la presa corretta in forma estesa:

Diagramma 3.6

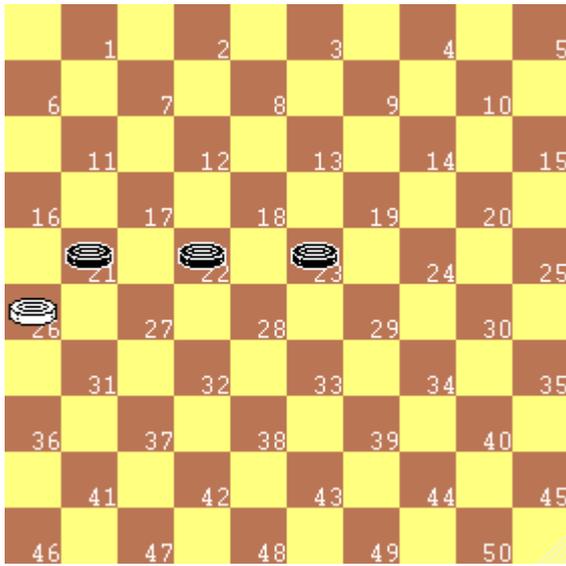


Diagramma a sinistra

Diagramma a destra

Diagramma 3.7

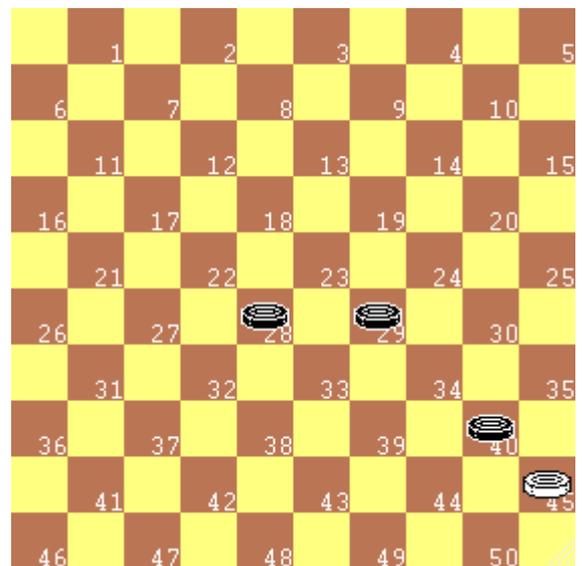


Diagramma 3.8

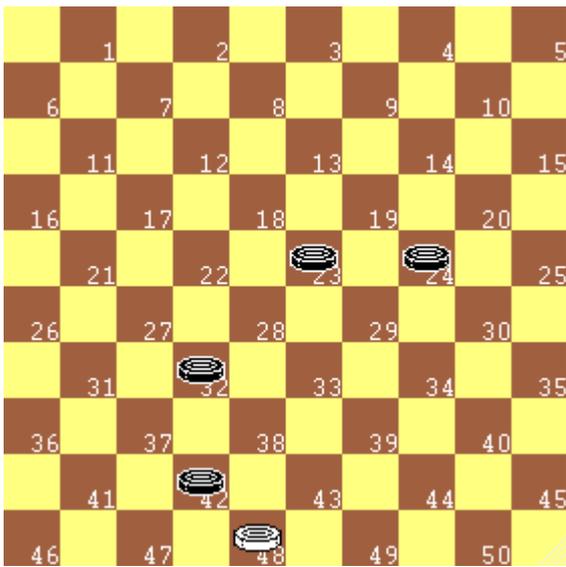


Diagramma a sinistra

Diagramma a destra

Diagramma 3.9

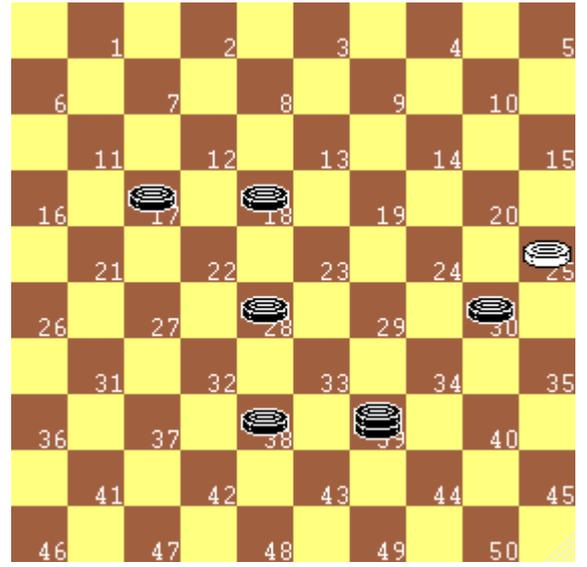


Diagramma 3.10

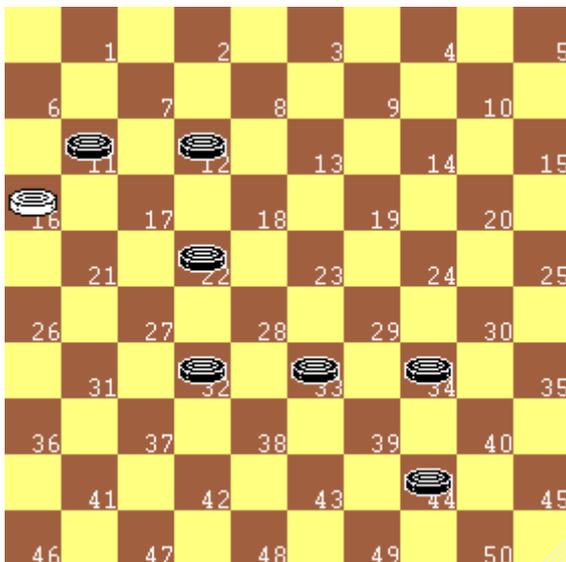
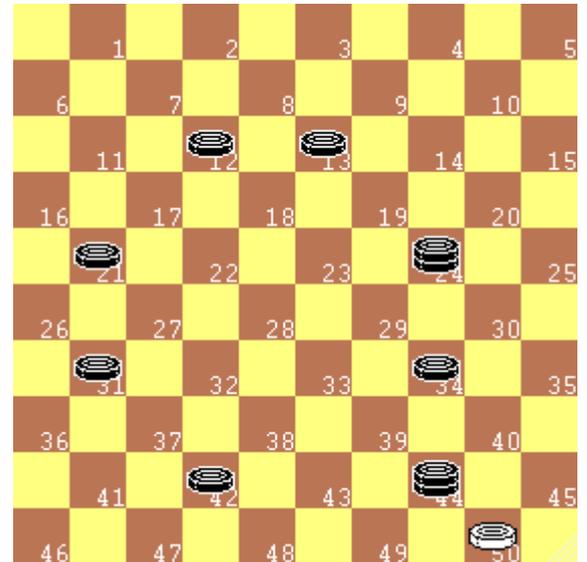


Diagramma a sinistra

Diagramma a destra

Diagramma 3.11



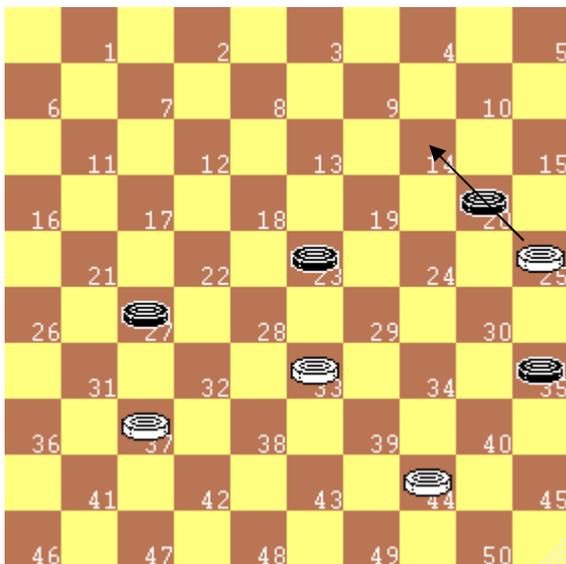
4) 1^a Verifica: Ricerca delle prese

Prima di effettuare una mossa bisogna eseguire mentalmente alcune operazioni. La prima di queste è quella di verificare se ci sono pezzi avversari da mangiare. Ricordiamo che la presa è **obbligatoria**. Non dobbiamo neanche fermarci alla prima presa individuata, poiché ce ne potrebbero essere altre e dobbiamo scegliere la più opportuna. In centro partita, quando ci sono tanti pezzi in gioco, questa ricerca potrebbe non essere semplice e potrebbe richiedere tempo e attenzione!

SUGGERIMENTO: operiamo con metodo, passando rapidamente in rassegna tutti i nostri pezzi e verificando se qualcuno di essi è in presa.

Nel seguito alcuni esempi, col tratto sempre al Bianco.

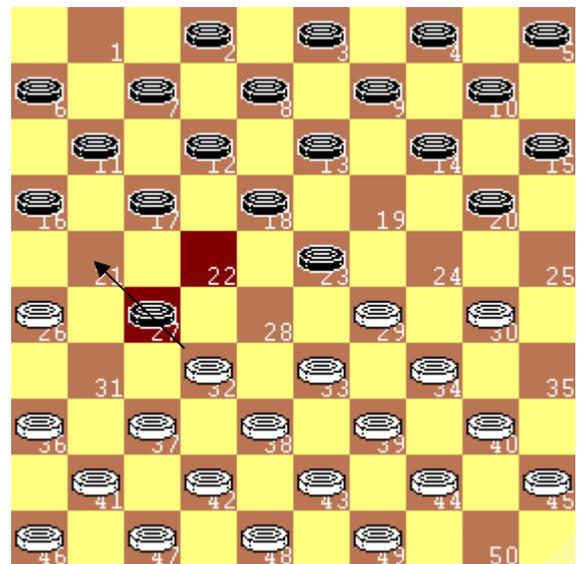
Diagramma 4.1



Nel diagramma a sinistra Bianco deve prendere con **25x14**

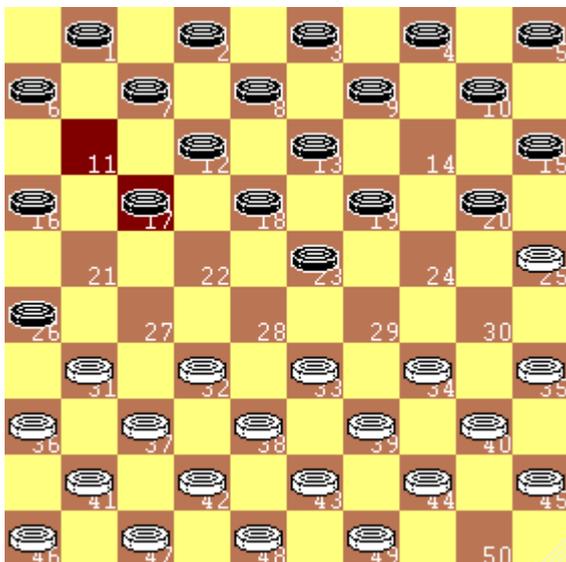
Nel diagramma a destra Bianco deve prendere con **32x21**

Diagramma 4.2



Quali prese deve effettuare il Bianco nei due diagrammi seguenti?

Diagramma 4.3



Quiz 4.1

Presa del Bianco nel Diagramma a sinistra:

.....

Quiz 4.2

Presa del Bianco Diagramma a destra:

.....

Diagramma 4.4

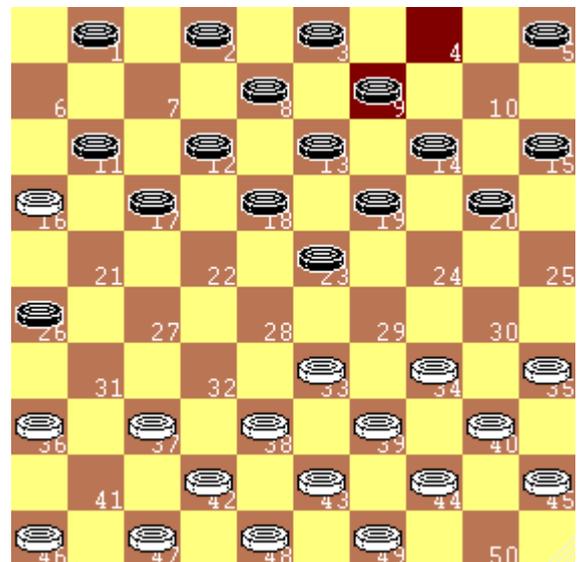
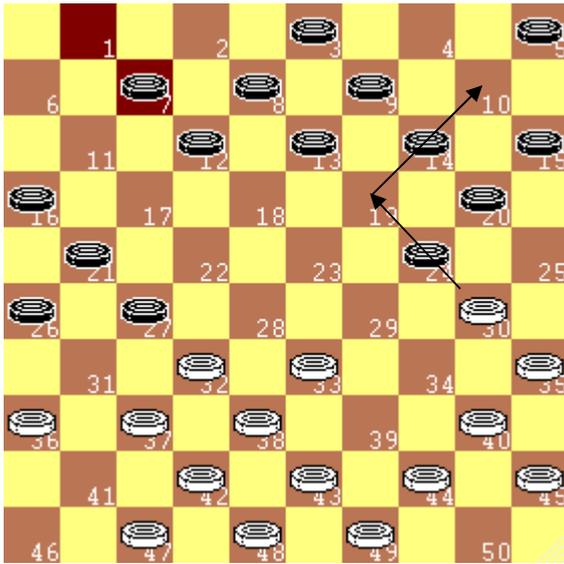
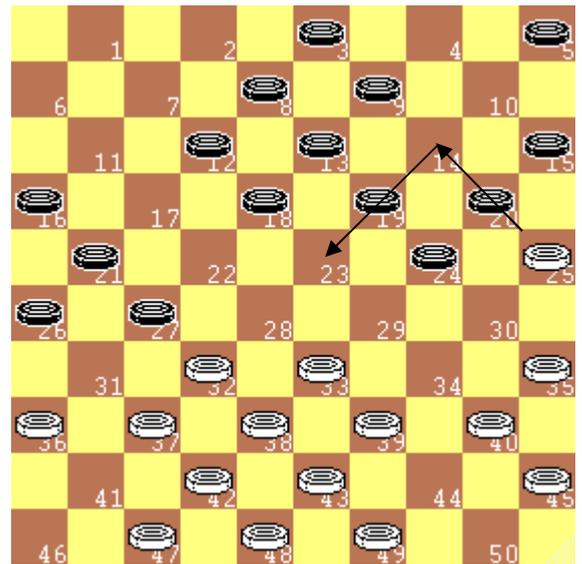
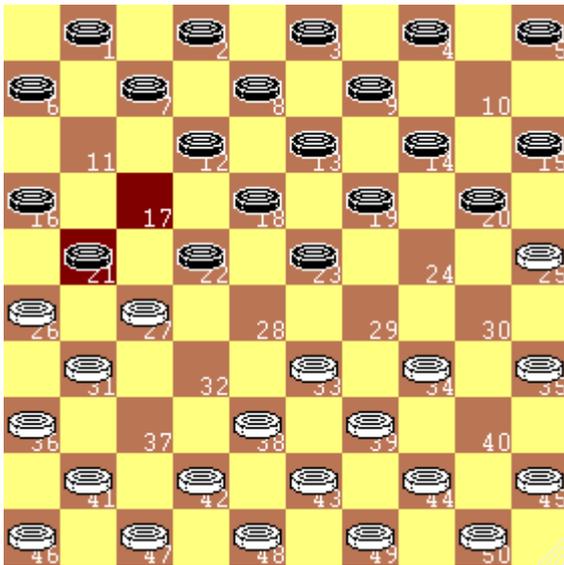


Diagramma 4.5


Nel diagramma a sinistra Bianco deve prendere due pedine con:
30x19x10

Nel diagramma a destra Bianco deve prendere due pedine con:
25x14x23

Diagramma 4.6

Diagramma 4.7

Quiz 4.3

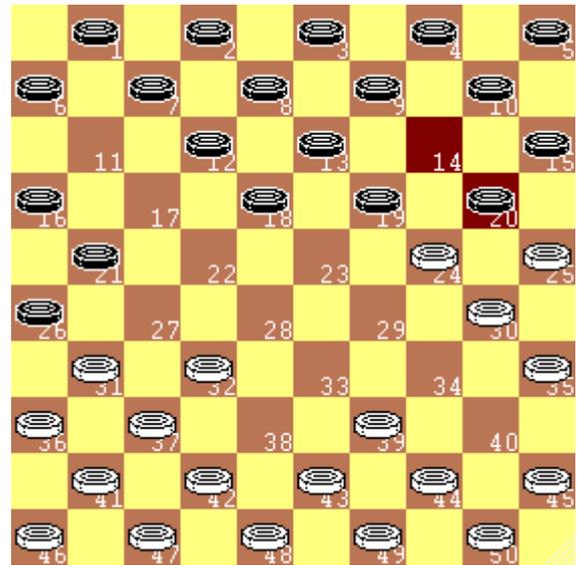
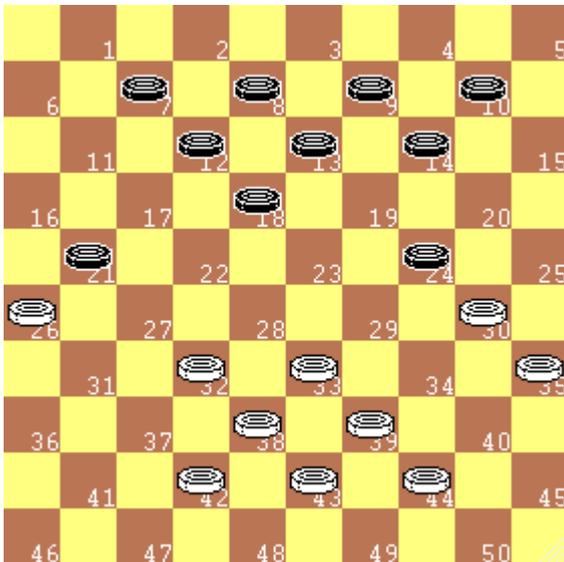
Nel diagramma a sinistra il Bianco effettua una presa doppia con:

.....

Quiz 4.4

Nel diagramma a destra il Bianco effettua una presa doppia con:

.....

Diagramma 4.8

Diagramma 4.9

Quiz 4.5

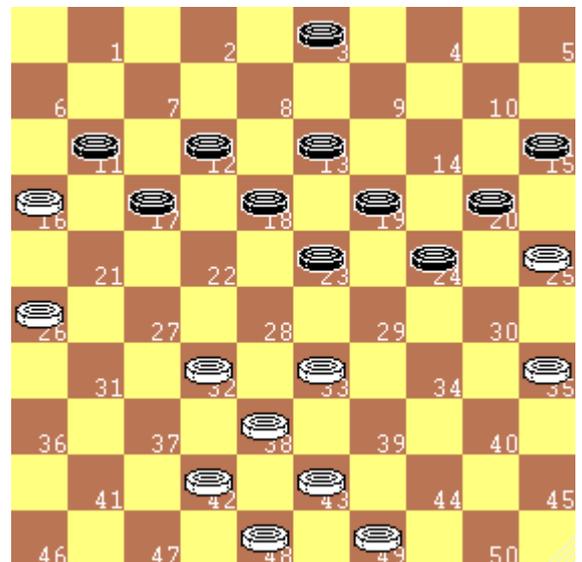
Nel diagramma a sinistra con quali pedine è in presa il Bianco?

.....

Quiz 4.6

Nel diagramma a destra con quali pedine è in presa il Bianco?

.....

Diagramma 4.10


5) Le prese di dama lungo una diagonale

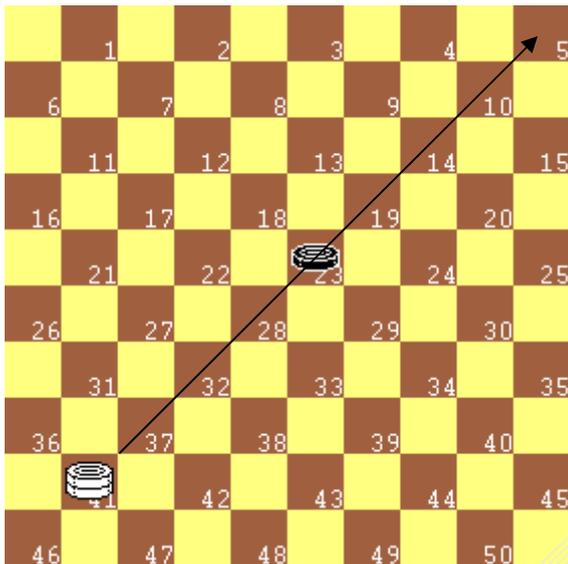


Diagramma 5.1

Quando una dama si trova a contatto o a distanza, su una stessa diagonale, con un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, essa deve obbligatoriamente passare sopra questo pezzo ed occupare, a scelta, una casella libera successiva. Questo pezzo verrà, quindi, tolto dalla damiera. Questa operazione è una **presa di dama**.

Anche la dama, quindi, può mangiare sia pedine sia dame.

Nel diagramma a fianco la dama bianca in 41 effettua la presa della pedina in 23 e può terminare la corsa in 19 oppure in 14 o in 10 o in 5, indifferentemente.

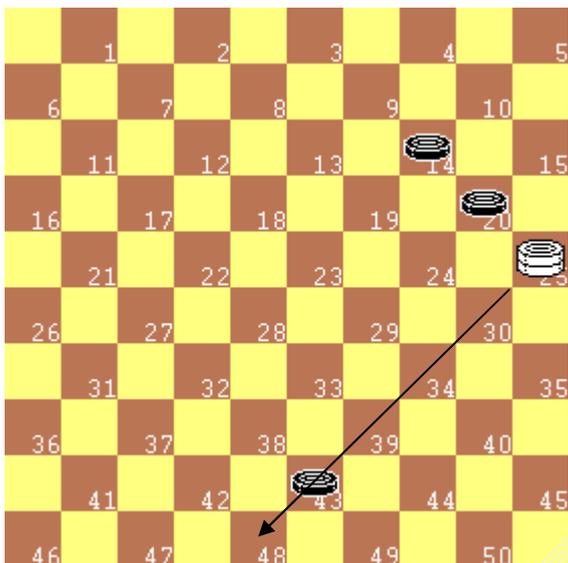


Diagramma 5.2

Nel diagramma a fianco, la dama in 25, quindi, non può catturare nessuno dei pezzi in 14 e 20, poiché non ci sono caselle libere in mezzo, mentre è obbligata alla cattura della pedina in 43, con la mossa: **25x48**.

Anche la dama, quindi, può mangiare sia avanti sia indietro

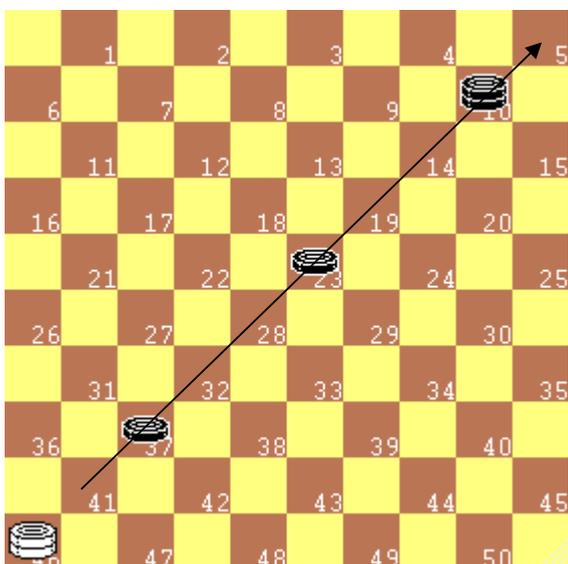


Diagramma 5.3

La presa multipla di dama lungo una diagonale

Se una dama, dopo la cattura di un pezzo, “vede”, alle spalle di questi, sulla stessa diagonale, un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, deve **obbligatoriamente** passare sopra a questo secondo pezzo, come pure a un terzo e così di seguito, fino ad occupare, a scelta, una casella libera successiva dell’ultimo pezzo preso. I pezzi avversari così mangiati sono successivamente tolti dalla damiera. Questa operazione completa è una **presa multipla di dama**.

Nel diagramma a fianco il Bianco cattura tre pezzi con la presa:

46x32x19x5 (**46x5** in notazione abbreviata)

6) La presa multipla di dama su diagonali diverse

Se una dama, dopo la cattura di un pezzo, “vede”, alle spalle di questi, sulla stessa diagonale o su una diagonale **intersecata**, un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, deve obbligatoriamente passare sopra questo secondo pezzo, come pure un terzo e così di seguito, fino ad occupare, a scelta, una casella libera successiva e sulla stessa diagonale dell’ultimo pezzo preso. I pezzi avversari così mangiati sono successivamente tolti dalla damiera nell’ordine diretto o inverso di presa. Questa operazione completa è una **presa multipla di dama**.

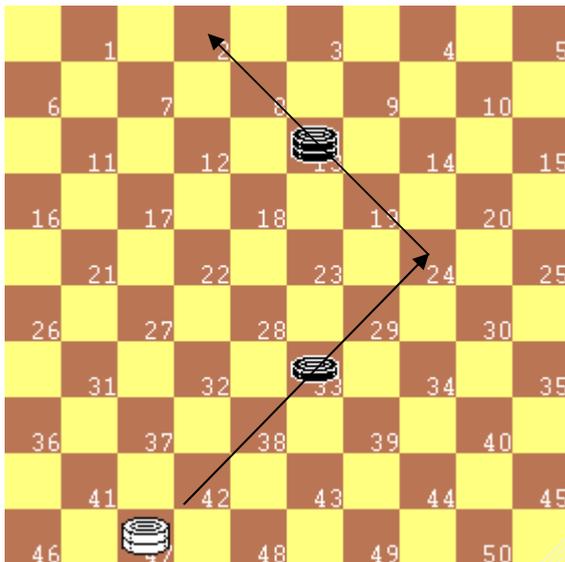


Diagramma 6.1

Nel diagramma a fianco la dama bianca in 47 è in presa della pedina nera in 33; saltato questo pezzo, proseguendo la corsa fino alla casella 24, vede, sulla diagonale 2-35, la dama in 13 in condizione di presa, per cui prosegue il cammino lungo quest’ultima diagonale fino alla casella 2 o 8. La dama bianca cattura, quindi, due pezzi e finisce la corsa in 2 o 8.

Ipotizzando che si fermi in 2, in notazione estesa la presa è descritta così: **47x24x2**.

Poiché il percorso possibile è uno solo ed è obbligato, la presa può essere descritta in notazione abbreviata così: **42x2**.

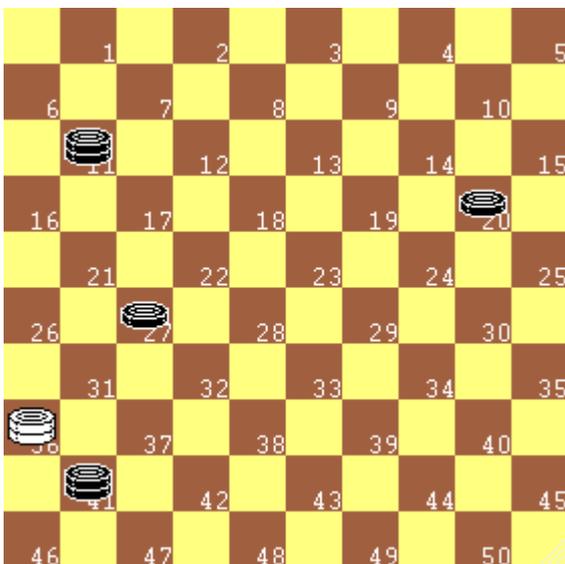


Diagramma 6.2

Quiz 6.1: Nel diagramma a fianco la dama bianca in 36 ha tre differenti modi di catturare due pezzi; completa il quadro:

1) *Pedina in* 27 *e dama in* 11 (36x22x6)

2) *Pedina in* *e pedina in* (36x.....)

3) *Dama in* *e pedina in* (36x.....)

RICORDA

1. La presa dei pezzi avversari (pedine e dame) è **obbligatoria** e si effettua sia in avanti sia indietro.
2. Una presa multipla conta per una sola mossa giocata.
3. La dama cattura i pezzi avversari, anche lontani, muovendosi sempre lungo le diagonali
4. “**Tutti mangiano tutti**”. Sia le pedine sia le dame catturano pedine e dame.

7) Voli di dama

Si dice che la dama “**vola**” sulla damiera, potendo catturare pezzi anche lontani tra loro, con movimenti di andata e ritorno che possono percorrere tutta la damiera in lungo e in largo. Questa peculiarità fa della dama un pezzo fortissimo che, però, racchiude anche una debolezza, perché può essere catturata dalla pedina.

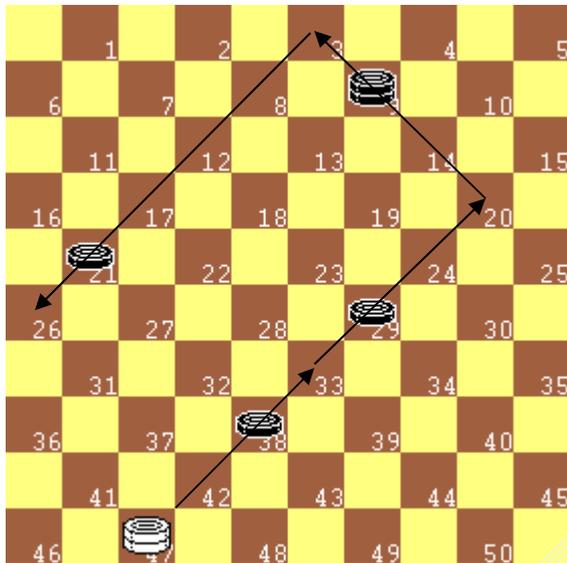


Diagramma 7.1

Nel diagramma a fianco la dama bianca in 47 è in presa della pedina nera in 42 e, lungo la diagonale, vede il pezzo in 29 in condizione di cattura; saltato anche questo, proseguendo la corsa fino alla casella 20, vede, sulla diagonale 3-25, la dama in 9 in condizione di presa, per cui prosegue il cammino lungo quest’ultima diagonale fino alla casella 3, dove, sulla sinistra, vede ancora un pezzo in 21, in condizione di presa. La dama bianca cattura, quindi, quattro pezzi e finisce la corsa in 26.

In notazione estesa la presa è descritta così: **47x33x20x3x26**
 Poiché il percorso possibile è uno solo ed è obbligato, la presa può essere descritta in notazione abbreviata così: **47x26**.

Quiz 7.1: Indica, per ognuno dei diagrammi seguenti, la presa corretta in forma estesa:

Diagramma 7.2

Diagramma 7.3

Diagramma 7.2

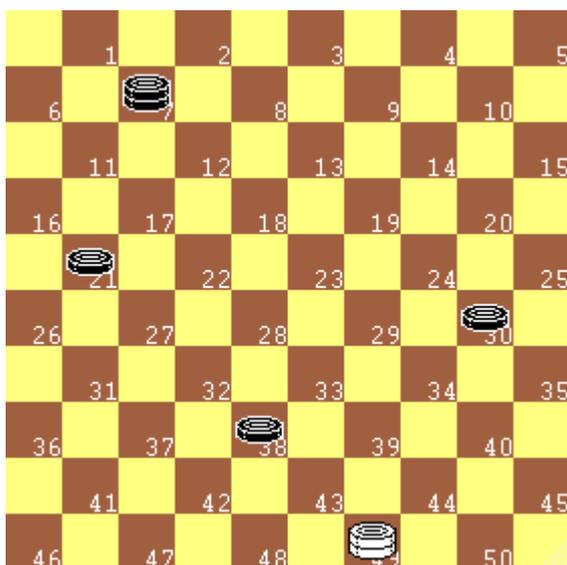
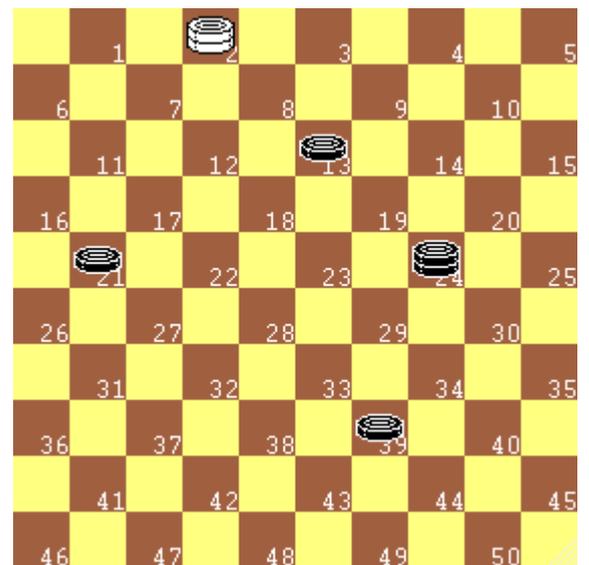


Diagramma 7.3



Quiz 7.2: Indica, per ognuno dei diagrammi seguenti, la presa corretta in forma estesa:

Diagramma 7.4

Diagramma 7.5

Diagramma 7.6

Diagramma 7.7

Diagramma 7.4

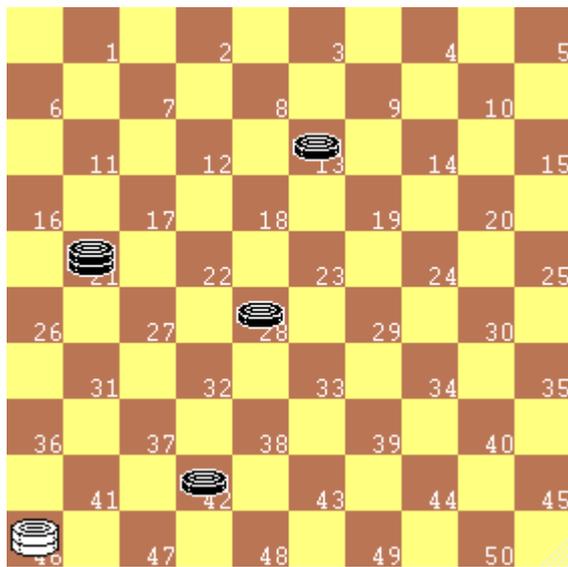


Diagramma 7.5

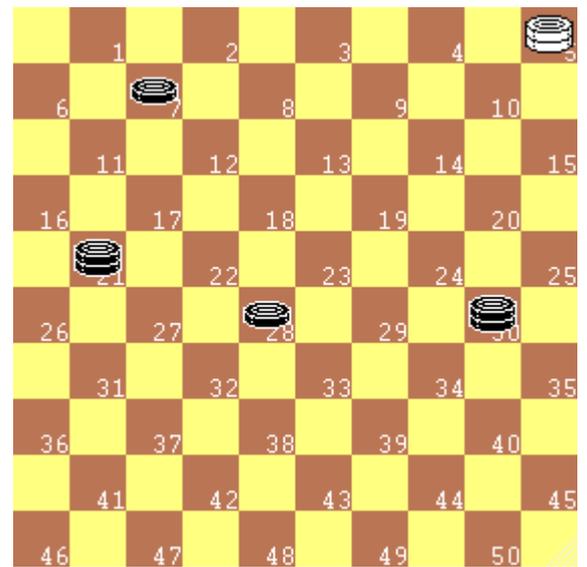
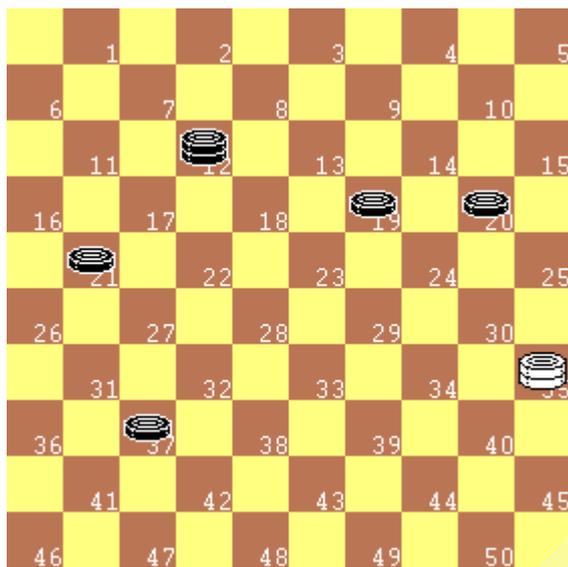
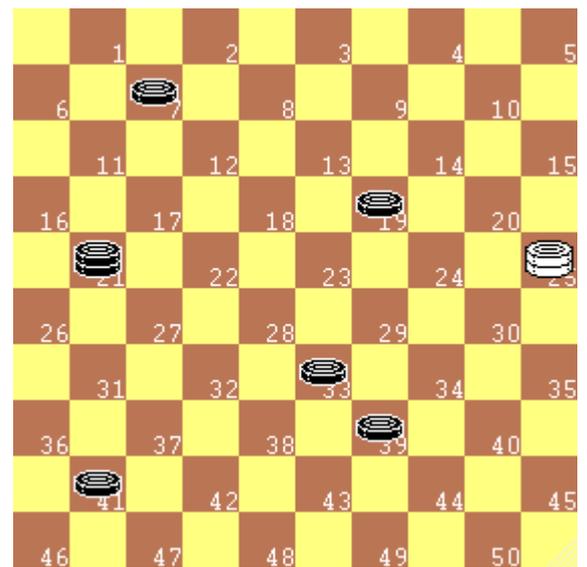


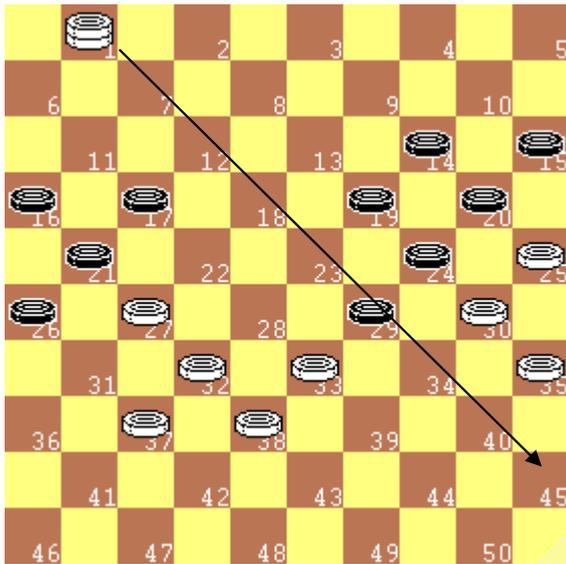
Diagramma 7.6



Per trovare la presa corretta nel diagramma a destra bisogna rispettare la seguente **REGOLA:** durante una presa non si può passare più di una volta sopra un pezzo

Diagramma 7.7

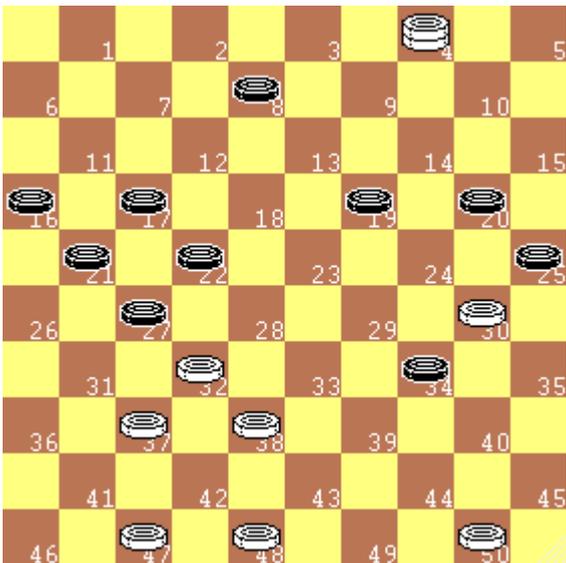


8) 1ª Verifica estesa: ricerca delle prese di dame e di pedine

Diagramma 8.1

Nella dama internazionale, in un campo così vasto e con tanti pezzi in gioco, verificare se ci sono prese da effettuare è un'attività che richiede attenzione, ma quando ci sono anche dame la ricerca della presa corretta diventa ancora più difficile.

Nel diagramma a fianco il Bianco deve catturare con la dama il pezzo nero in 29.

Nei diagrammi seguenti individua la presa che il Bianco deve effettuare.

Diagramma 8.2

Quiz 8.1

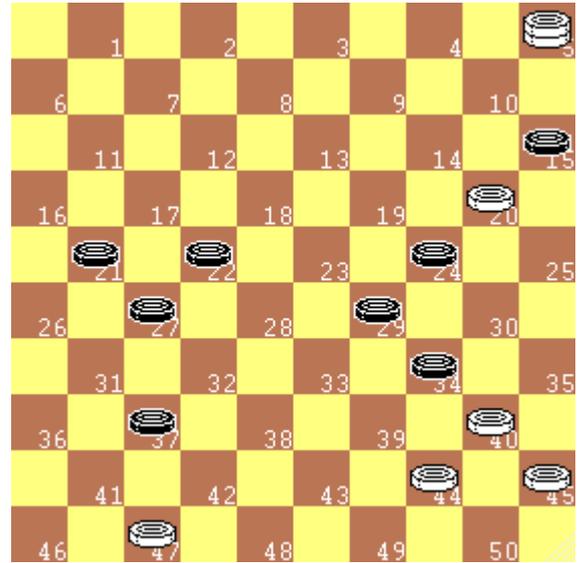
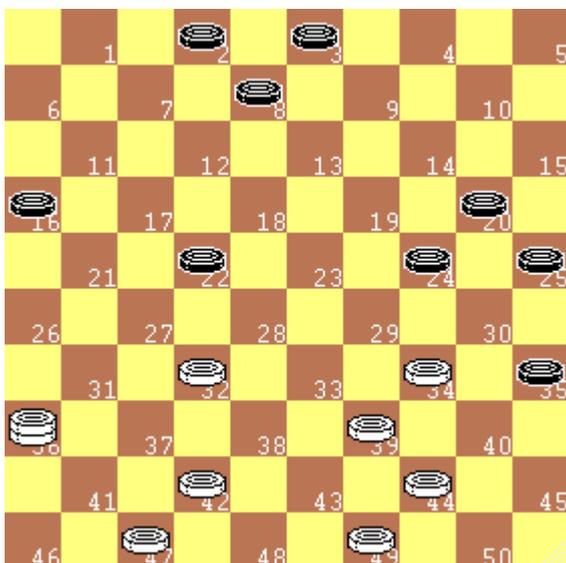
Nel diagramma a sinistra il Bianco effettua la presa:

.....

Quiz 8.2

Nel diagramma a destra il Bianco effettua la presa:

.....

Diagramma 8.3

Diagramma 8.4

Quiz 8.3

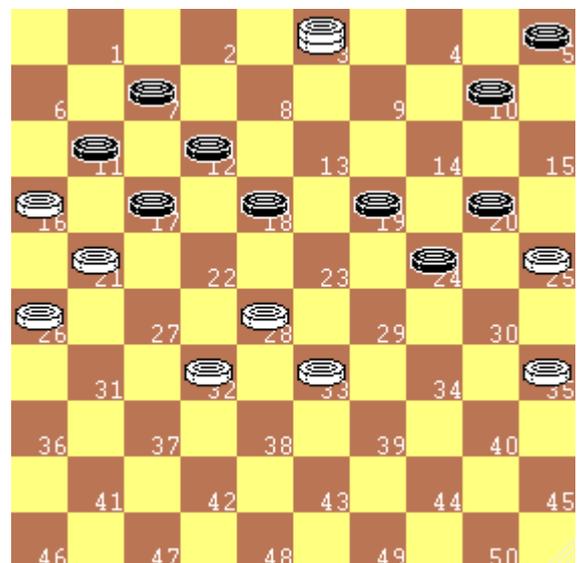
Nel diagramma a sinistra il Bianco effettua la presa:

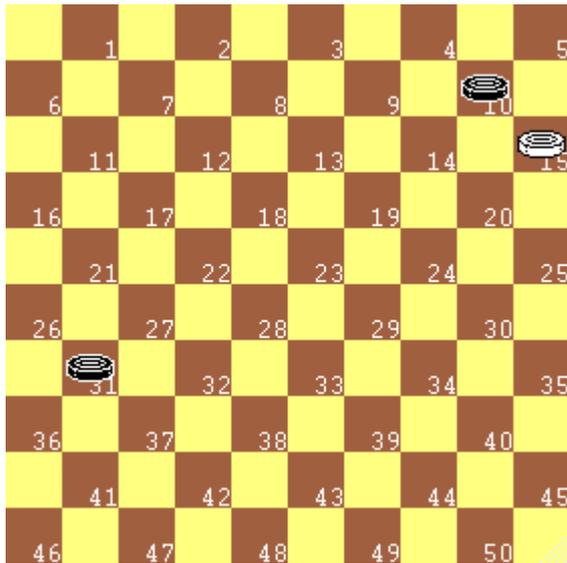
.....

Quiz 8.4

Nel diagramma a destra il Bianco effettua la presa:

.....

Diagramma 8.5


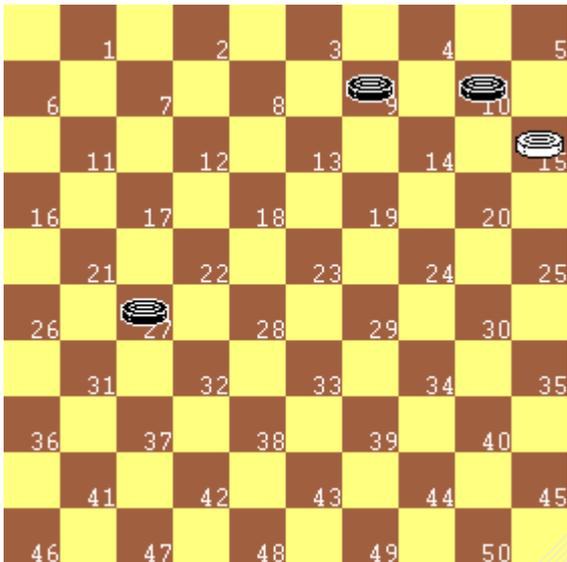
9) Il Tempo di attesa sulla damatura

Diagramma 9.1
REGOLA

La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso.

In seguito alla Regola sopra descritta, nel diagramma a fianco il bianco effettua la presa

15x4

La pedina diventa dama e si ferma. La pedina nera in 31 sfugge, così, alla cattura, muove in 37 e diventerà dama a sua volta.

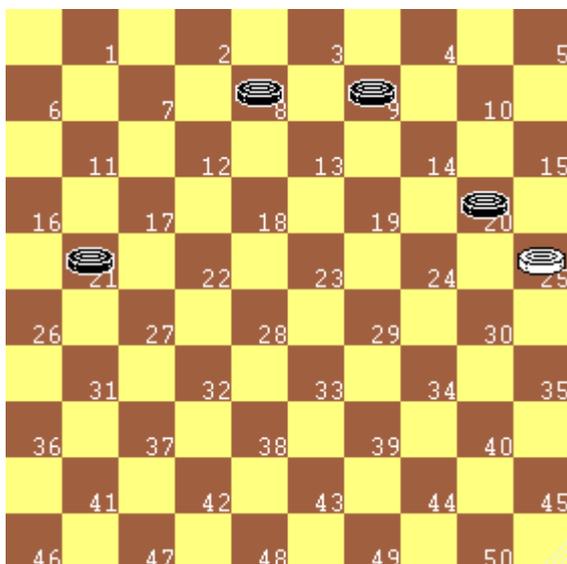

Diagramma 9.2
REGOLA

Se la pedina raggiunge la base avversaria durante una presa ed ha ancora pezzi da prendere deve continuare a mangiare, ma non diventa dama (per diventare dama è necessario fermarsi sulla base avversaria)

Nel diagramma a fianco la pedina bianca in 15 effettua la seguente presa di due pezzi:

15x4x13

e resta pedina. La pedina nera in 27 non subisce influenze.


Diagramma 9.3

Nel diagramma a fianco il Bianco è in presa con la pedina 25.

Quiz 9.1: Guardando il diagramma

Indica la presa corretta del bianco:

La pedina 25 è diventata dama?

10) 2^a Verifica: Ricerca delle minacce di presa con sole pedine

Una volta appurato che non ci sono prese da effettuare, dobbiamo rivolgere la nostra attenzione alle eventuali prese che l'avversario può fare. Questa è la seconda verifica che dobbiamo eseguire mentalmente.

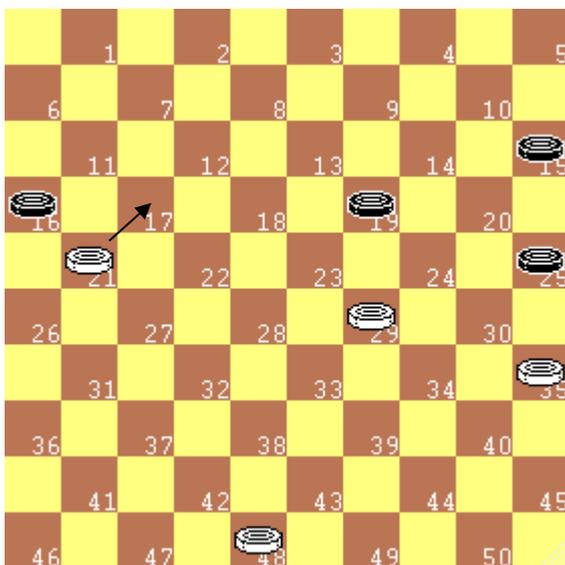
Nel proseguimento del corso impareremo anche metodi per controbattere queste minacce. Per il momento impariamo a come sfuggire ad esse.

RICORDA: la perdita di un pezzo, se non controbilanciata da una valida contropartita, è uno svantaggio importante, che conduce spesso alla sconfitta. Per tale motivo è molto importante non perdere pezzi inutilmente durante il gioco.

SUGGERIMENTO: passiamo rapidamente in rassegna tutti i pezzi dell'avversario e verifichiamo se qualcuno di essi è in presa.

Nel seguito alcuni esempi di minacce con in gioco solo pedine. Il tratto è sempre al Bianco. Cerchiamo di individuare le minacce e come sfuggire ad esse.

Diagramma 10.1



Nel diagramma a sinistra è minacciata la pedina bianca in 21 e sfugge con 21-17

Quiz 10.1

Nel diagramma a destra qual è il pezzo minacciato e come sfugge alla cattura?

.....

Diagramma 10.2

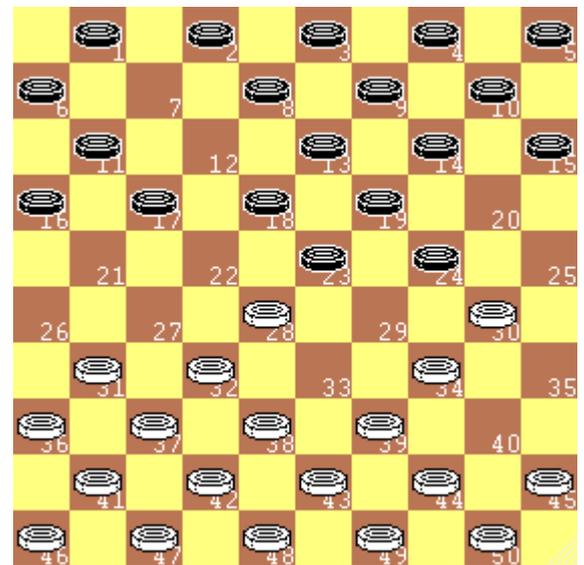
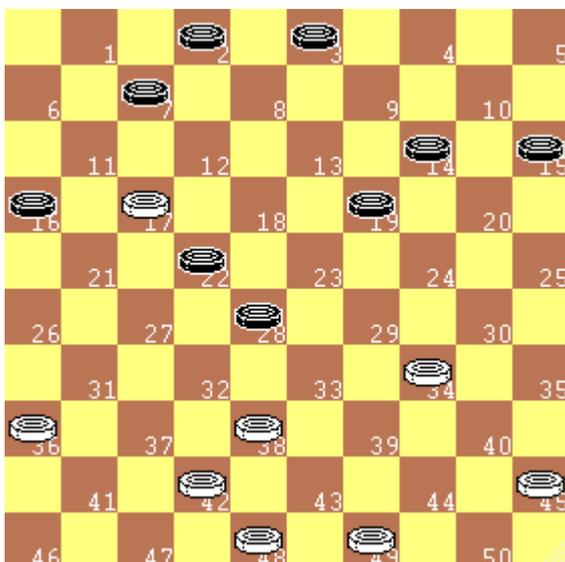


Diagramma 10.3



Quiz 10.2

Nel diagramma a sinistra qual è il pezzo minacciato e come sfugge alla cattura?

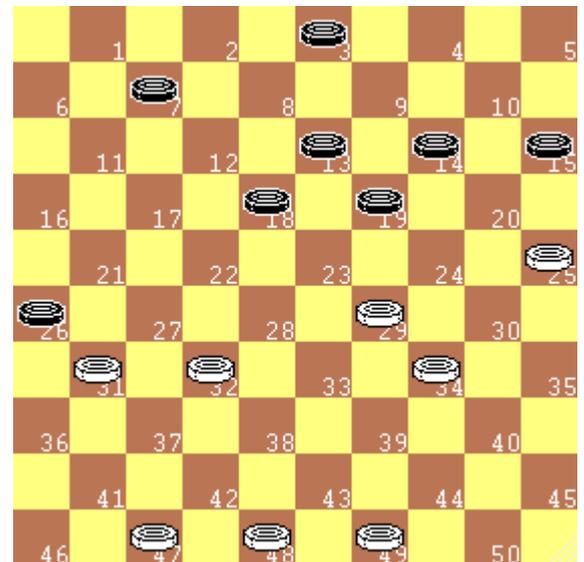
.....

Quiz 10.3

Nel diagramma a destra il Nero minaccia la cattura di 2 pezzi. Come si sfugge?

.....

Diagramma 10.4



11) 2a Verifica estesa: Ricerca delle minacce di presa con dame e pedine

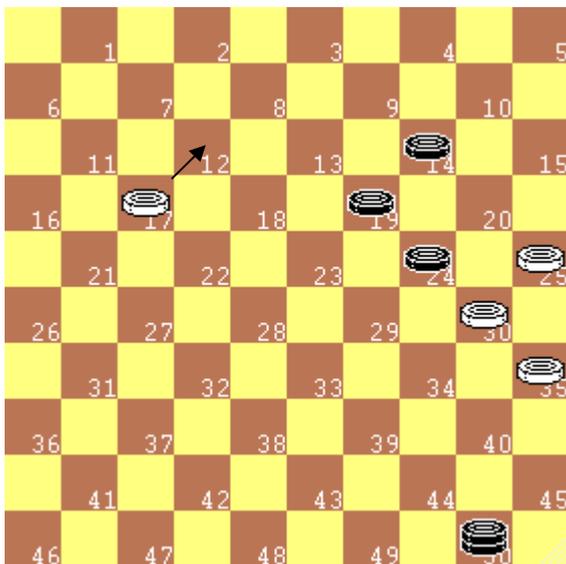
La verifica sulle minacce di presa da parte dell'avversario risulta un po' più complicata quando in gioco ci sono anche le dame, con la possibilità di prese a distanza. Negli esempi proposti ci si limita sempre a sfuggire

RICORDA: bisogna evitare di perdere pezzi per disattenzione.

SUGGERIMENTO: passiamo rapidamente in rassegna tutti i pezzi dell'avversario e verifichiamo se qualcuno di essi è in presa. Ricordiamo che le dame possono essere in presa anche con pezzi a distanza!

Nel seguito alcuni esempi di minacce con in gioco dame e pedine. Il tratto è sempre al Bianco. Cerchiamo di individuare le minacce e come sfuggire ad esse.

Diagramma 11.1



Nel diagramma a sinistra la pedina in 17 è minacciata dalla dama in 50 e sfugge con 17-12

Nel diagramma a destra la dama in 41 è minacciata dalla pedina in 36 e sfugge con 41-47

Diagramma 11.2

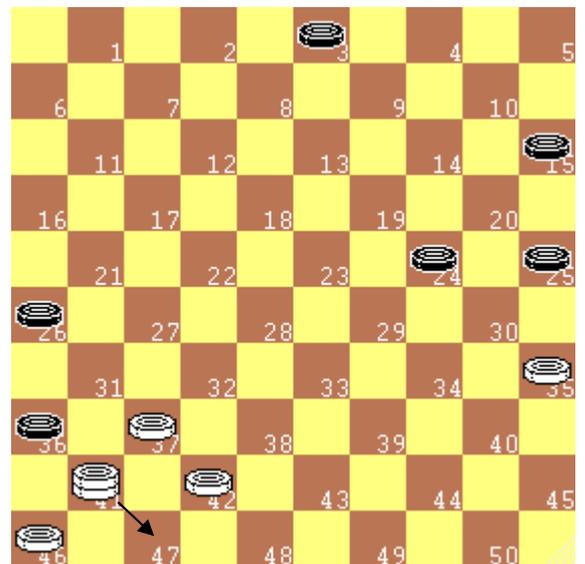
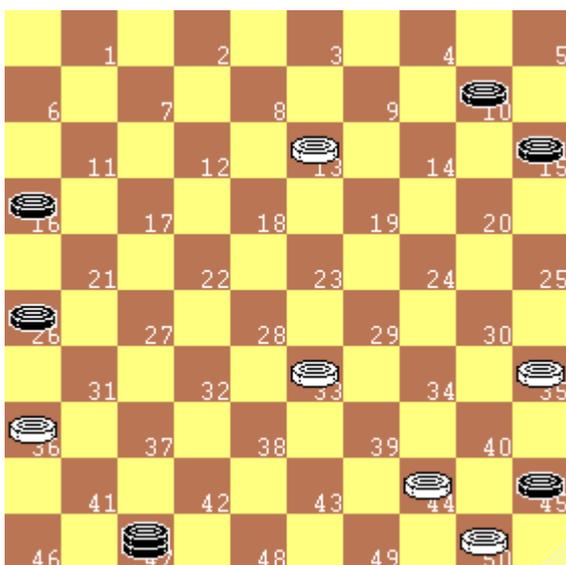


Diagramma 11.3



Quiz 11.1

Nel diagramma a sinistra il Nero minaccia la cattura di 2 pezzi. Come si sfugge?

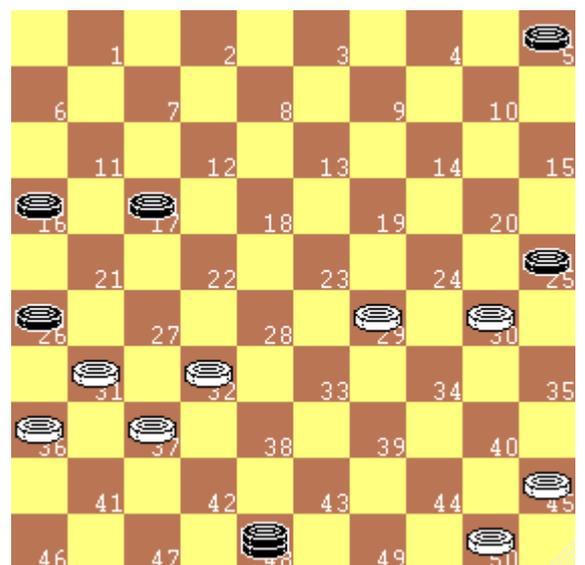
.....

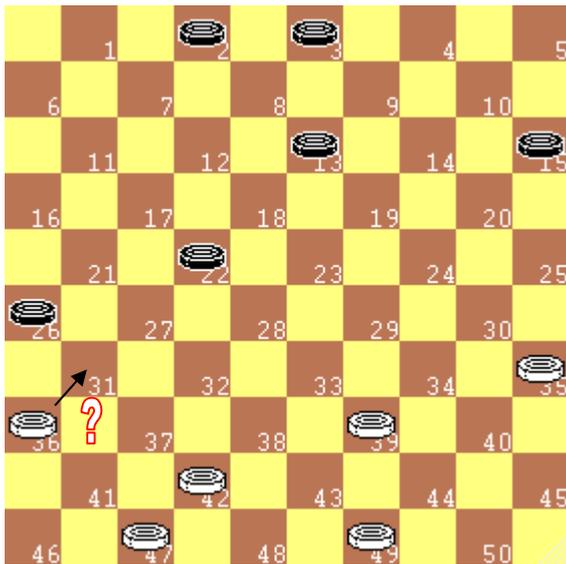
Quiz 11.2

Nel diagramma a destra il Nero minaccia la cattura di 2 pezzi. Come si sfugge?

.....

Diagramma 11.4



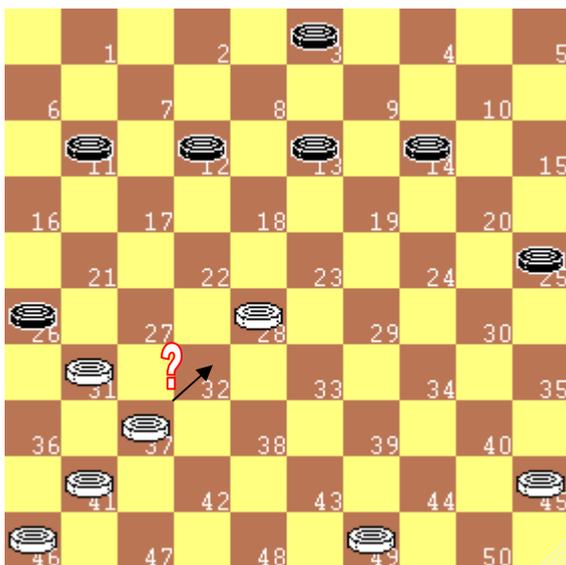
12) 3^a Verifica: non regalare pezzi!

Diagramma 12.1

Ricordando che la perdita pezzi, senza un'adeguata contropartita, è uno svantaggio troppo importante, ecco la terza importante verifica da fare prima di muovere: *evitiamo di regalare pezzi al nostro avversario!*

SUGGERIMENTO: ogni volta che pensiamo ad una possibile mossa verifichiamo se, come conseguenza, il nostro avversario cattura pezzi senza contropartita.

Nel diagramma a fianco la mossa **da non fare** è la **36-31**, in seguito alla quale il Nero catturerebbe due pezzi con **26x37x48**, andando anche a dama!

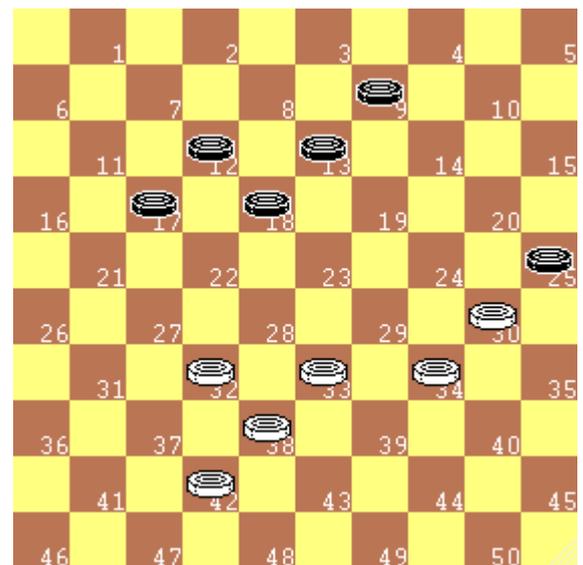
In altri casi le conseguenze sono più nascoste, come nei due diagrammi successivi.

Diagramma 12.2


Nel diagramma a sinistra la mossa da non fare è **37-32**, che libererebbe al Nero la casella 37 per la presa **26x37**

Quiz 12.1

Qual è la mossa da non fare nel diagramma di destra?

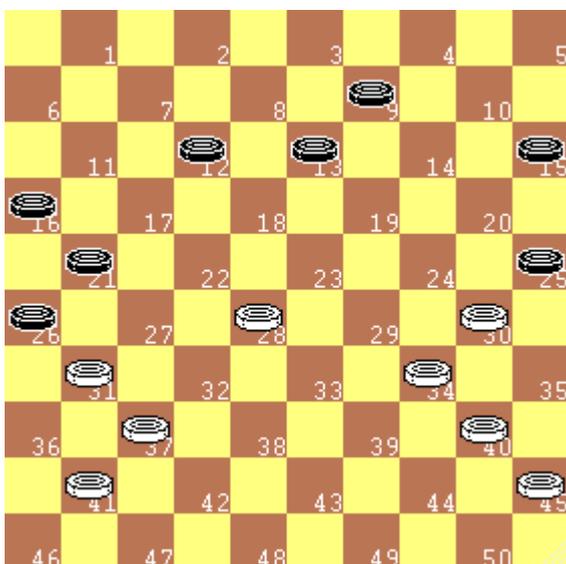
Diagramma 12.3

Diagramma 12.4

Quiz 12.2: *Quali sono le mosse da non fare nel diagramma a fianco?*

ATTENZIONE! *L'esortazione a fare accurate verifiche prima di muovere deriva anche dal fatto che una volta che si è toccato un pezzo bisogna muoverlo e non si possono tirare indietro mosse già effettuate: prima si pensa, poi si agisce senza ripensamenti!*

REGOLA: pezzo toccato = pezzo mosso

N.B. *Se si vogliono sistemare dei pezzi posizionati male sulla damiera bisogna **prima** avvertire il nostro avversario, p.e. con la parola "accomodo". Questa azione può essere eseguita solo saltuariamente e deve essere di breve durata.*



13) Il risultato

Nel gioco della dama sono possibili due risultati: **vincita** di uno dei giocatori e sconfitta dell'altro oppure **parità**.

Nei tornei alla vittoria sono attribuiti 2 punti, al pareggio 1 punto ed alla sconfitta 0 punti.

Quando si ottiene la **vittoria**?

“La partita è vinta quando uno dei due giocatori riesce a **prendere o bloccare tutti i pezzi avversari**”.

In sintesi un giocatore perde la partita quando non ha più mosse da effettuare.

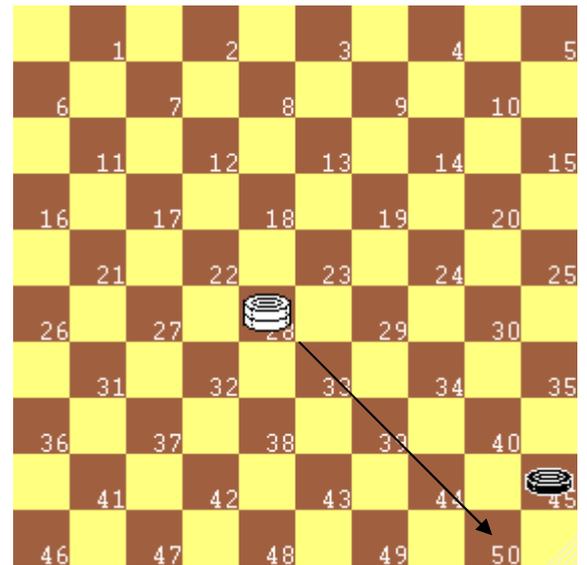
Diagramma 13.1



Nel diagramma a sinistra il B. effettua la presa **47x38x29** e vince perché elimina tutti i pezzi avversari.

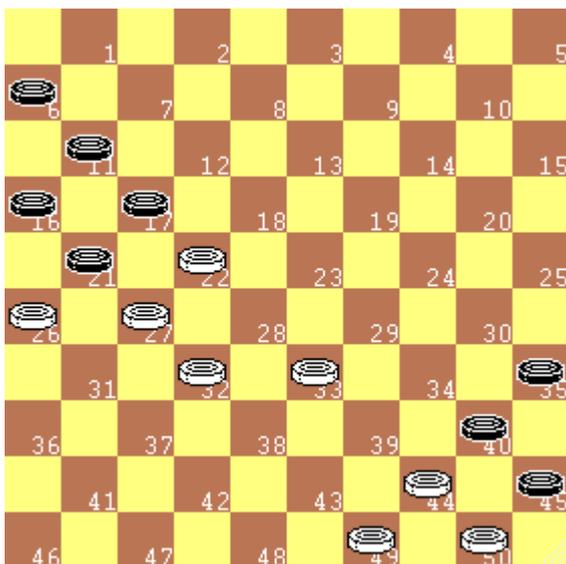
Nel diagramma a destra il B. muove **28-50** e vince perché il nero resta senza mosse.

Diagramma 13.2



Nei diagrammi seguenti il Bianco vince lasciando il Nero senza mosse giocabili.

Diagramma 13.3



Quiz 13.1

Qual è la mossa vincente nel diagramma a sinistra?

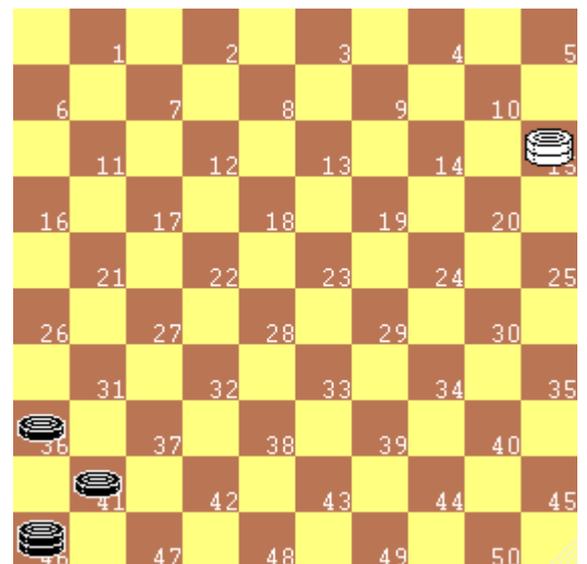
.....

Quiz 13.2

Qual è la mossa vincente nel diagramma a destra?

.....

Diagramma 13.4



La partita è considerata **vinta** anche quando il proprio avversario, in evidente situazione perdente, dichiara di abbandonarla.

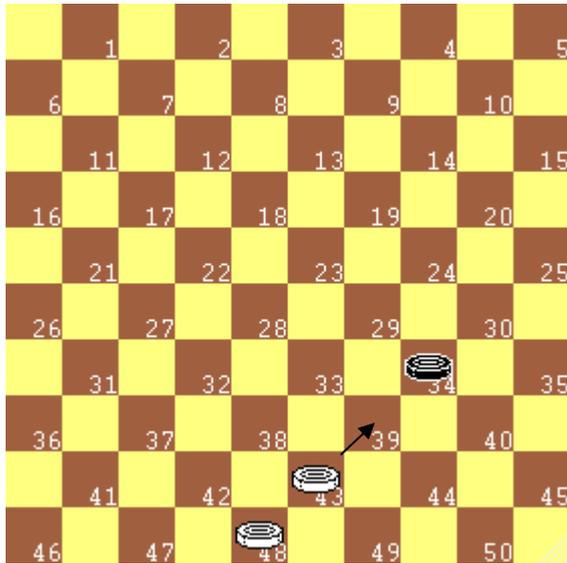
La partita è pari quando:

1. nessuno dei due giocatori è in grado di prendere o di chiudere tutti i pezzi avversari e si giunge ad un accordo per la divisione della posta;
2. nessuno dei due giocatori è in grado di concludere la partita in suo favore in un certo numero di mosse, stabilite dal Regolamento Tecnico.

14) Il Cambio

Si definisce “**cambio**” quella manovra con cui si obbliga alla presa un pezzo avversario, per riprenderlo con la mossa successiva. Non vi è alcun vantaggio numerico: nel cambio gli avversari prendono un egual numero di pezzi. Come è facile rilevare il cambio è la manovra più ricorrente nel gioco della dama. Talvolta i pezzi offerti sono più di uno e comportano la ripresa dello stesso numero di pezzi

Diagramma 14.1



Diagr. sinistro.
Il B. effettua un cambio, che risulta vincente:
43-39 34x43
48x39

Quiz 14.1

Diagr. destro.
Il B. effettua un cambio; come?

.....
.....

Diagramma 14.2

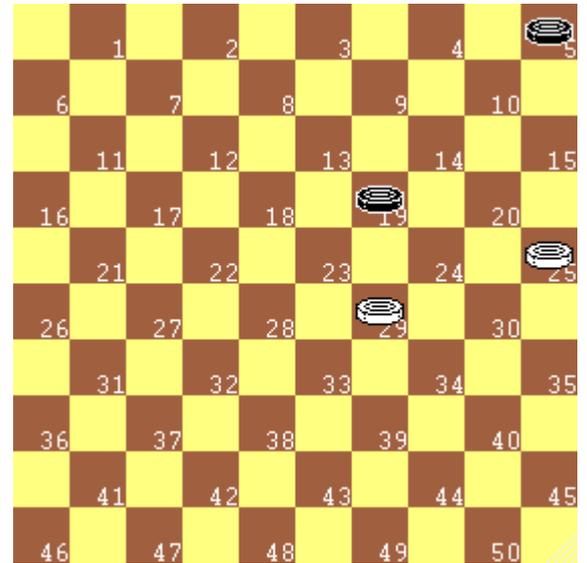
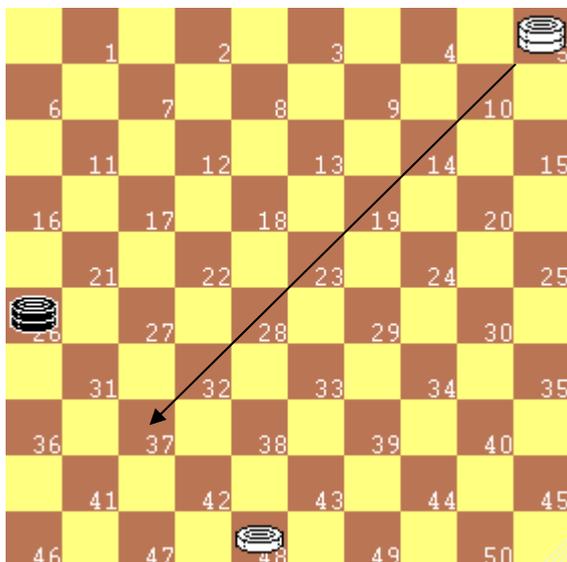


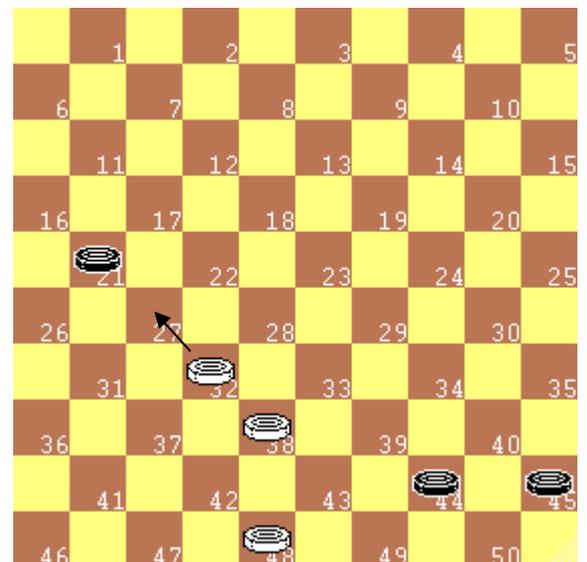
Diagramma 14.3



Diagr. sinistro.
Il B. esegue un cambio di dame, che risulta vincente:
05-37 26x42
48x37

Diagr. destro.
Il B. esegue un cambio 2x2, che risulta vincente:
32-27 21x43
48x50

Diagramma 14.4



RICORDA

1. Nel cambio i due avversari mangiano lo stesso numero di pezzi.
2. Effettuare un cambio non è un disonore, ma, anzi, spesso è un modo per vincere o conseguire vantaggio.
3. Il **cambio** è una manovra molto frequente ed è conseguenza del **principio di obbligatorietà della presa**.

15) Condizioni per un "Cambio"

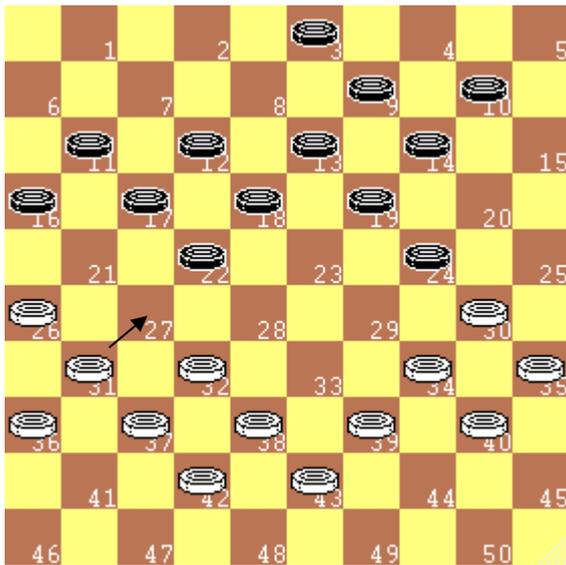


Diagramma 15.1

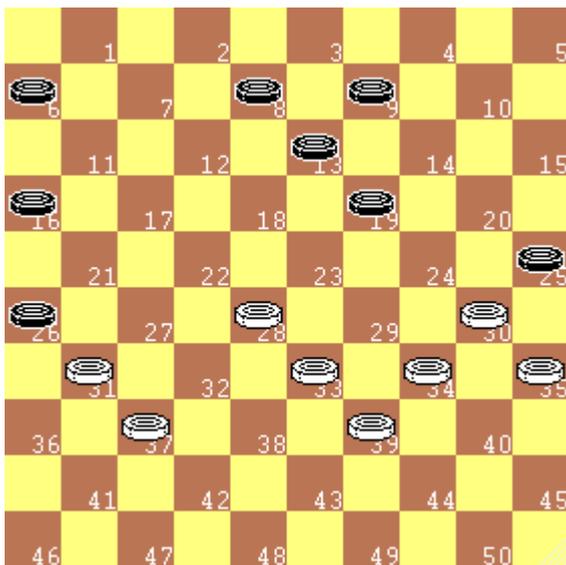
Durante lo svolgimento di una partita è utile verificare se ci siano possibilità di dare un cambio. Non è detto che sia la scelta migliore, ma è un'opportunità da valutare, che, talvolta, può risolvere una situazione.

A volte il cambio si mimetizza fra tanti pezzi sulla damiera, altre volte il pezzo con cui vogliamo rimangiare non è sufficientemente protetto. L'importante è che il cambio non si trasformi in un regalo!

Nel diagramma a fianco il Bianco ha una sola possibilità di effettuare un cambio con:

- 1) 31-27 22x31
- 2) 36x27

Diagramma 15.2



Quiz 15.1

Diagr. sinistro.

Il B. ha tre possibilità di cambio: quali?

.....

Quiz 15.2

Diagr. destro.
 Il B. può dare un cambio?

.....

Diagramma 15.3

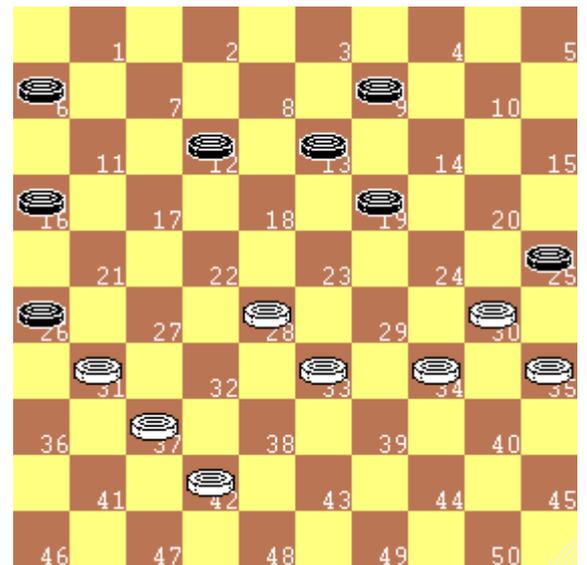
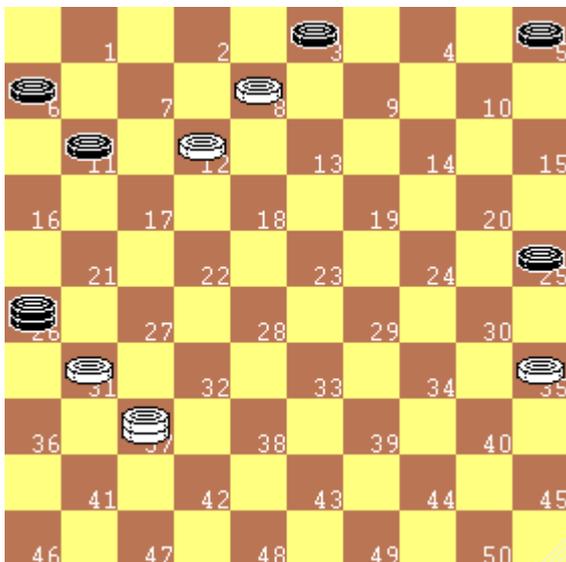


Diagramma 15.4



Anche i cambi di dama sono frequenti durante la fase finale della partita. E' utile familiarizzare con i cambi di dame.

Quiz 15.3: Nel diagramma a fianco il Bianco ha due possibilità di dare un cambio, con cui elimina la dama avversaria. Quali?

.....

16) Il "Tiro"

Il "**tiro**" (o "combinazione") è una manovra che consiste nell'obbligare l'avversario alla presa di uno o più pezzi, per poter catturare un numero di pezzi superiore o per avere, comunque, un vantaggio.

Il tiro deriva **dall'obbligatorietà della presa** e distingue il gioco della dama da tutti gli altri giochi simili.

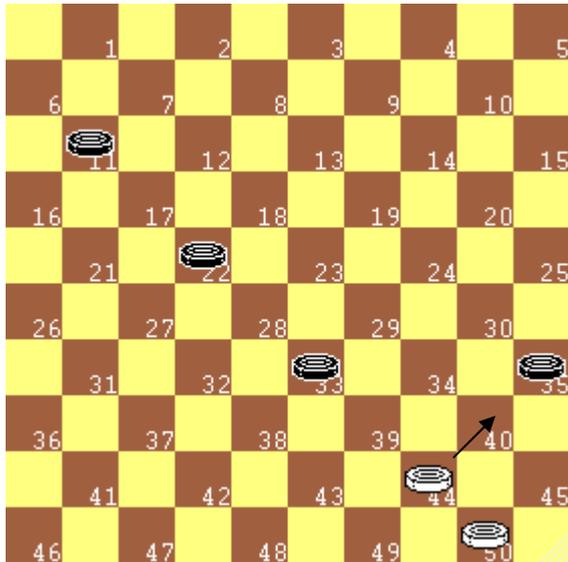


Diagramma 16.1

Quiz 16.1: Nel diagramma a fianco il Bianco vince eseguendo un tiro, che inizia con 44-40. Individua il resto della sequenza vincente

Bianco	Nero	Bianco
1) 44-40	2)

Il Bianco ha offerto una pedina per catturarne quattro.

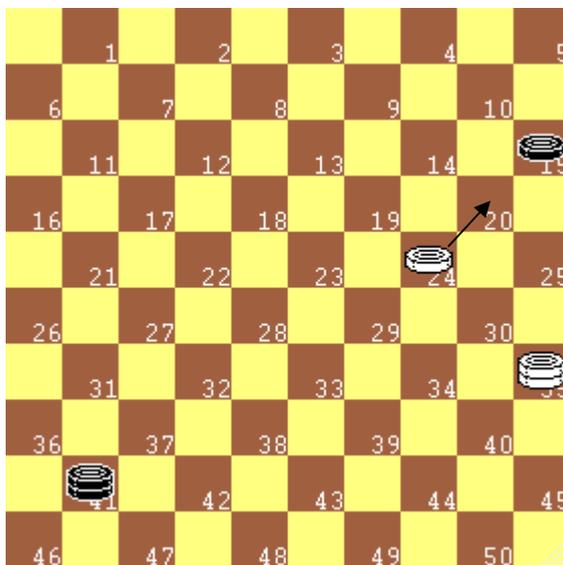


Diagramma 16.2

Quiz 16.2: Nel diagramma a fianco il Bianco vince eseguendo un tiro in cui sono coinvolte anche le dame. Il tiro inizia con 24-20. Individua il resto della sequenza vincente

Bianco	Nero	Bianco
1) 24-20	2)

Il Bianco ha offerto una pedina per catturare una pedina e una dama.

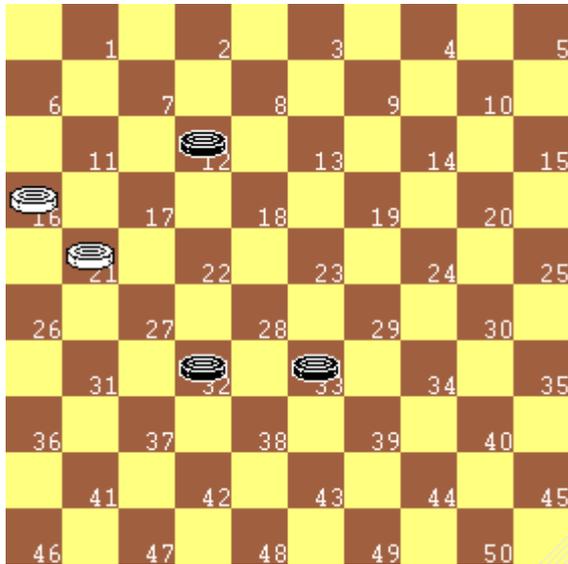
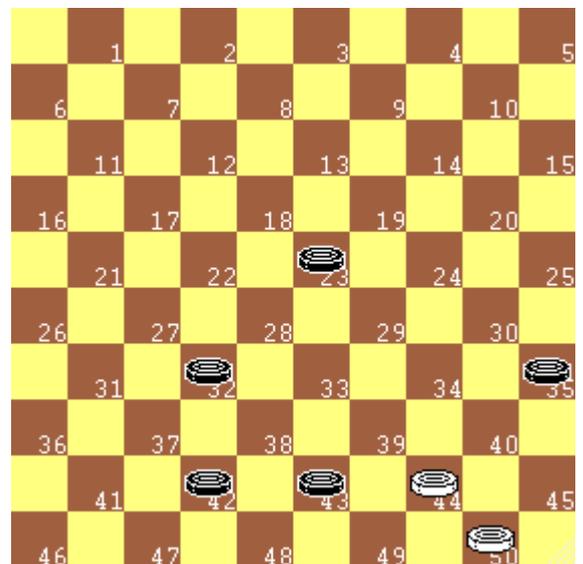
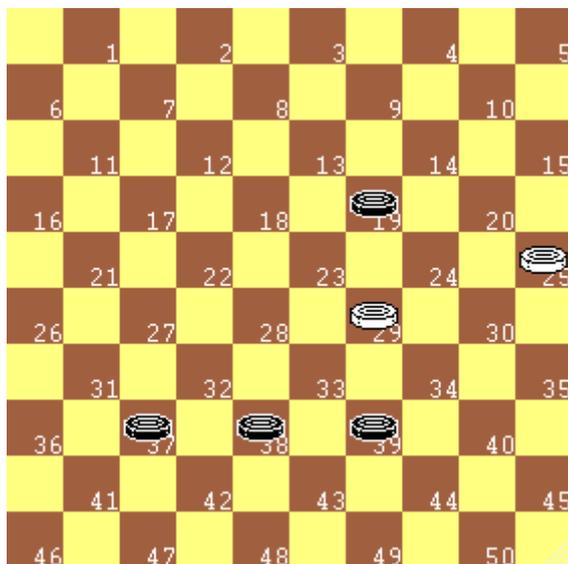
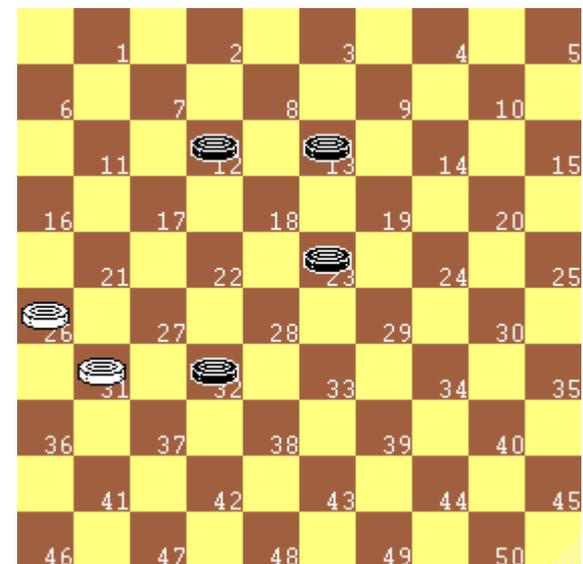
RICORDA

1. La Dama è il gioco delle **mangiate** ed il **Tiro** è quello che dà sapore al tutto!
2. Il "Tiro" è una manovra "**dare per avere**", con gli interessi!
3. Il "Tiro" è la parte più brillante del gioco della dama.
4. Il **tiro** è una minaccia costante, che appare all'improvviso e che può anche sovvertire completamente una situazione
5. **ATTENTI al TIRO!**

17) Tiri semplici di pedine

Quiz 17.1: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro offrendo una pedina in presa. Indica, per ognuno di essi, la sequenza corretta:

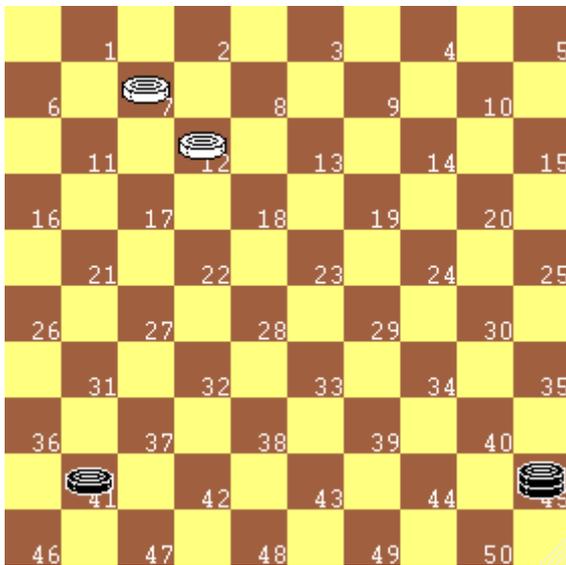
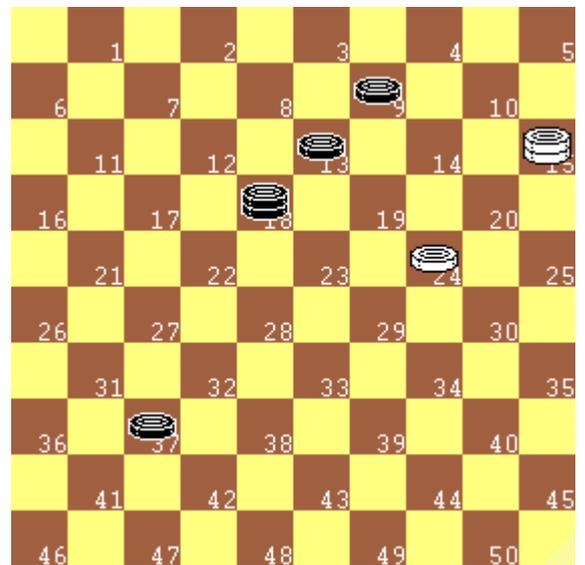
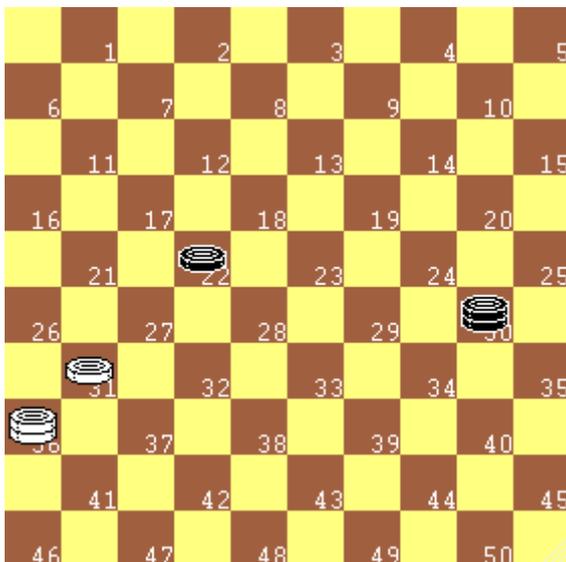
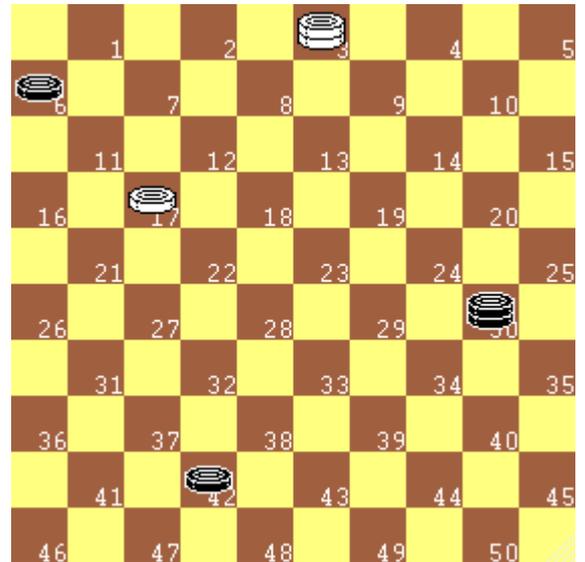
	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 17.1	1)	2)
Diagramma 17.2	1)	2)
Diagramma 17.3	1)	2)
Diagramma 17.4	1)	2)

Diagramma 17.1

Diagramma 17.2

Diagramma 17.3

Diagramma 17.4


18) Tiri semplici con dame e pedine

Quiz 18.1: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro offrendo una pedina ed eseguendo la presa finale di tutti i pezzi con la dama. Indica, per ognuno di essi, la sequenza corretta:

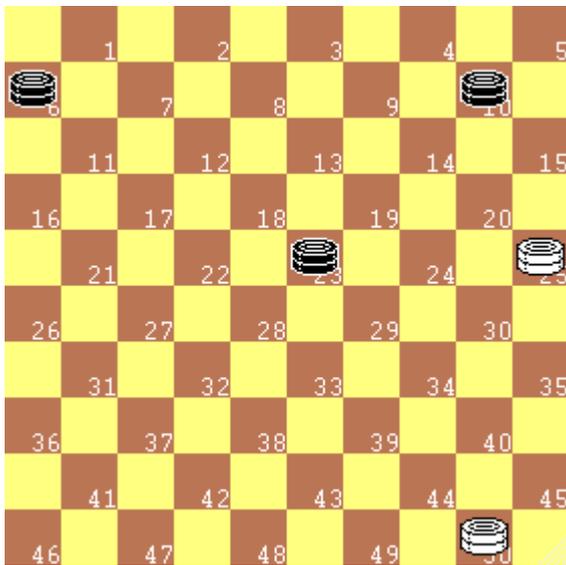
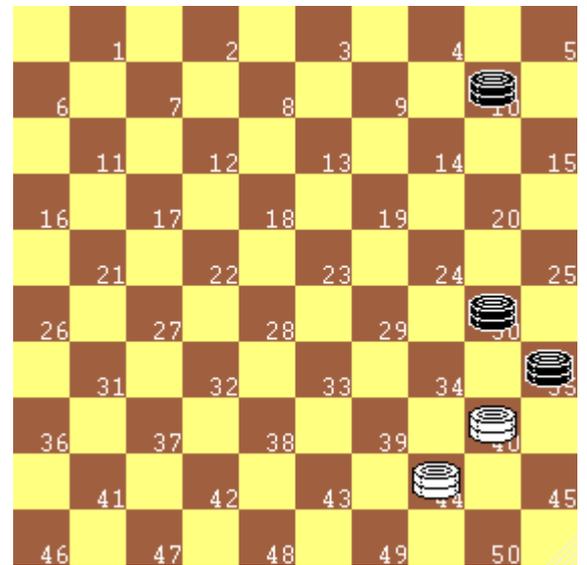
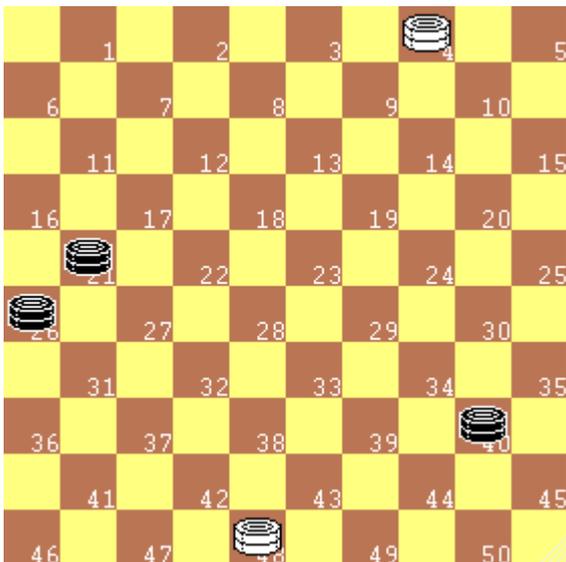
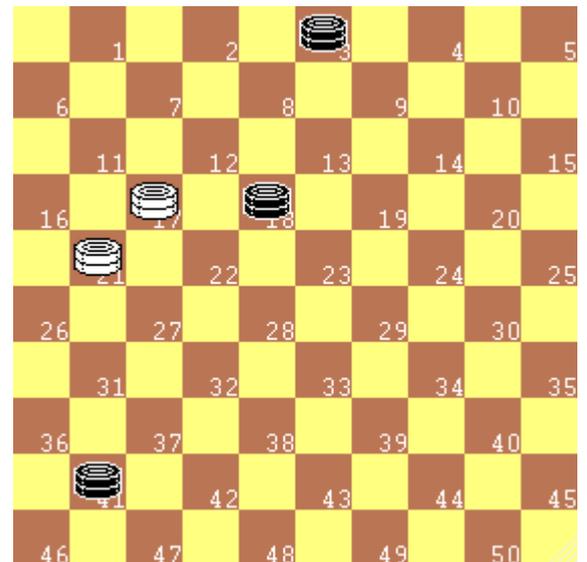
	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 18.1	1)	2)
Diagramma 18.2	1)	2)
Diagramma 18.3	1)	2)
Diagramma 18.4	1)	2)

Diagramma 18.1

Diagramma 18.2

Diagramma 18.3

Diagramma 18.4


19) Tiri con sole dame

Quiz 19.1: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro offrendo una dama ed eseguendo la presa finale di tutti i pezzi con la dama rimasta. Indica, per ognuno di essi, la sequenza corretta:

	Bianco	Nero	Bianco
<i>Diagramma 19.1</i>	1)	2)
<i>Diagramma 19.2</i>	1)	2)
<i>Diagramma 19.3</i>	1)	2)
<i>Diagramma 19.4</i>	1)	2)

Diagramma 19.1

Diagramma 19.2

Diagramma 19.3

Diagramma 19.4


20) Il tiro e la sua "intenzione"

I tiri visti in precedenza sono definiti di "**I intenzione**", poiché chi li subisce mangia una sola volta. Analogamente esistono tiri di II intenzione, III intenzione ecc., a seconda del numero di prese effettuate da chi lo subisce.

Quiz 20.1: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue tiri sempre di I intenzione. Individua la sequenza vincente:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 20.1	1)	2)
Diagramma 20.2	1)	2)
Diagramma 20.3	1)	2)
Diagramma 20.4	1)	2)

Diagramma 20.1

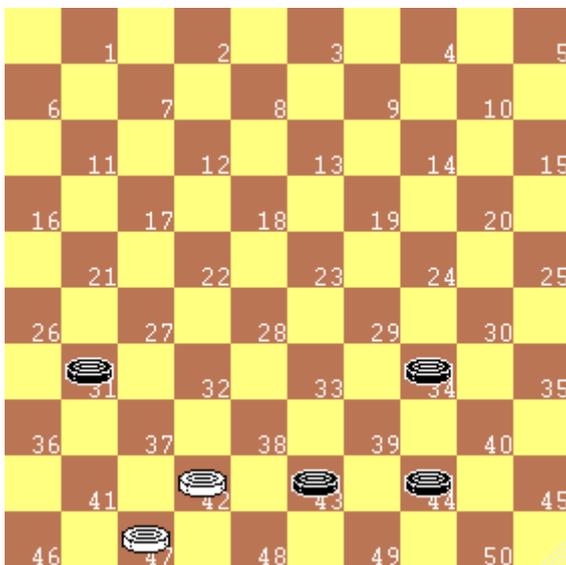


Diagramma 20.2

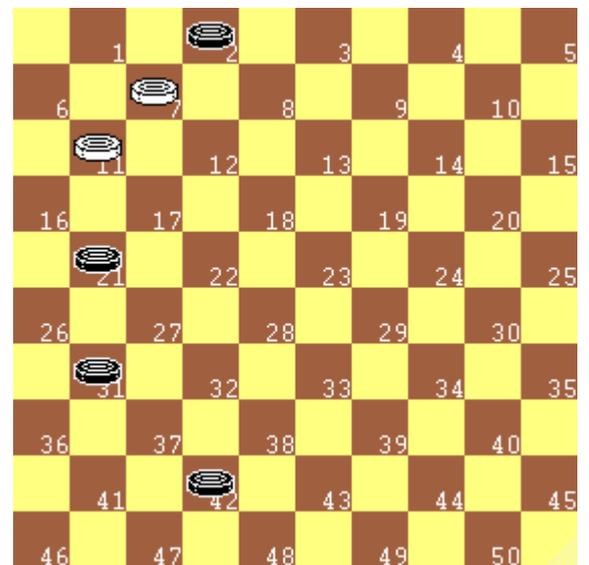
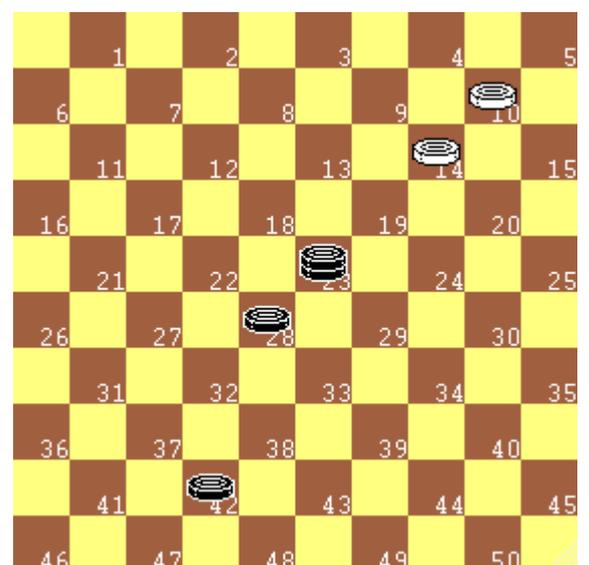


Diagramma 20.3



Diagramma 20.4



21) IL TIRO: offerta multipla di pezzi

Non è detto che un tiro inizi con l'offerta di un solo pezzo. Si possono offrire in presa anche più pezzi.

Nei diagrammi seguenti il “*tiro*” è realizzato offrendo più pezzi nella prima presa.

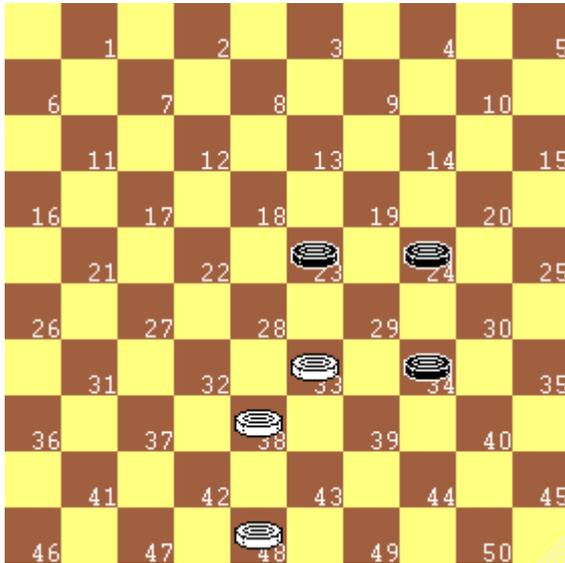


Diagramma 21.1

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro con:

- 1) 33-28 23x42
- 2) 48x19

il Bianco ha offerto due pezzi per catturarne tre

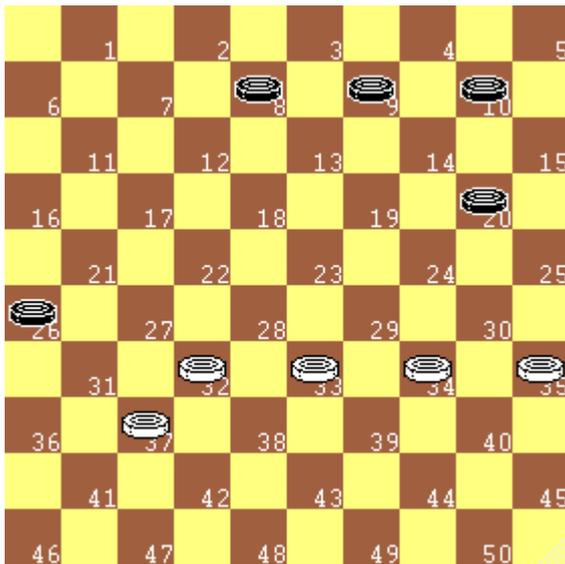


Diagramma 21.2

I pezzi offerti possono essere anche più di due.

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro con:

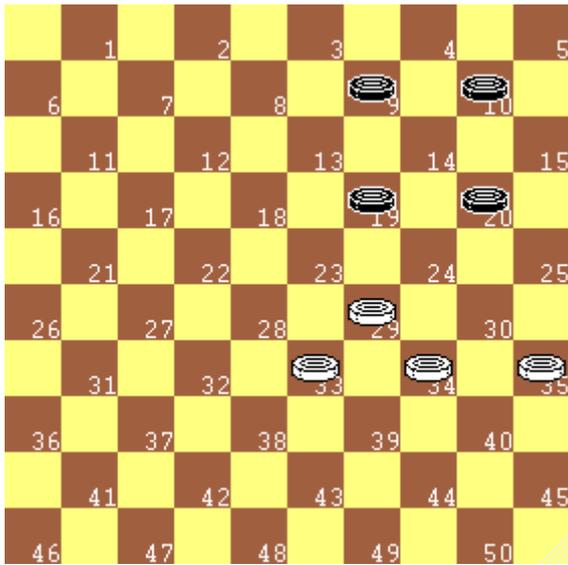
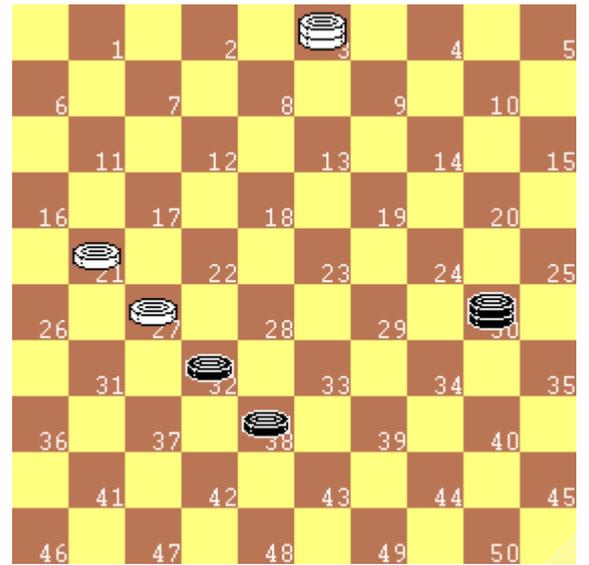
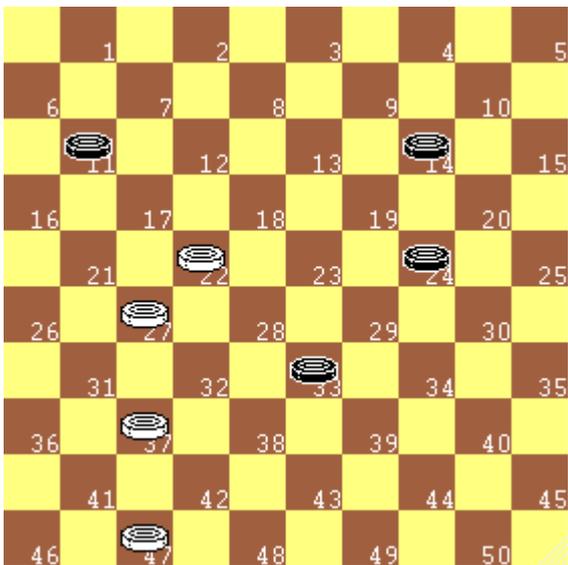
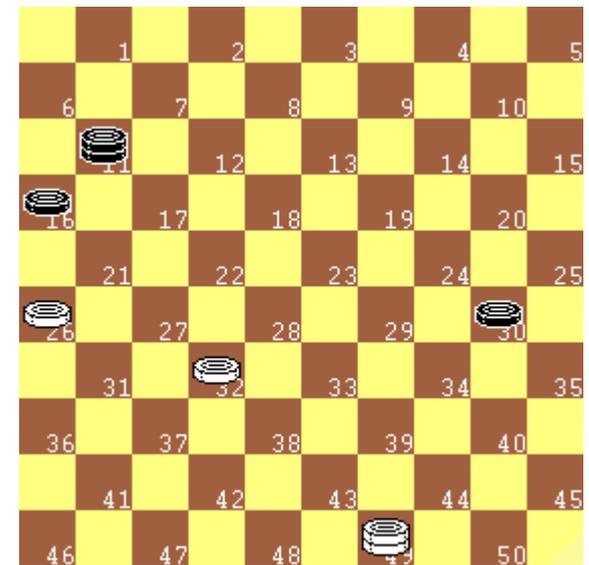
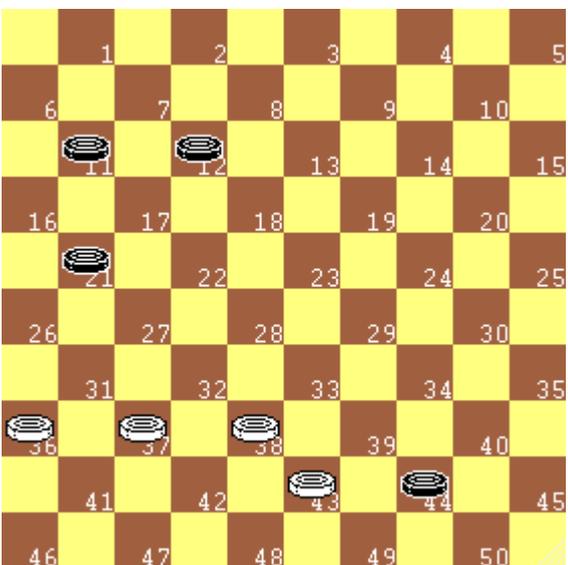
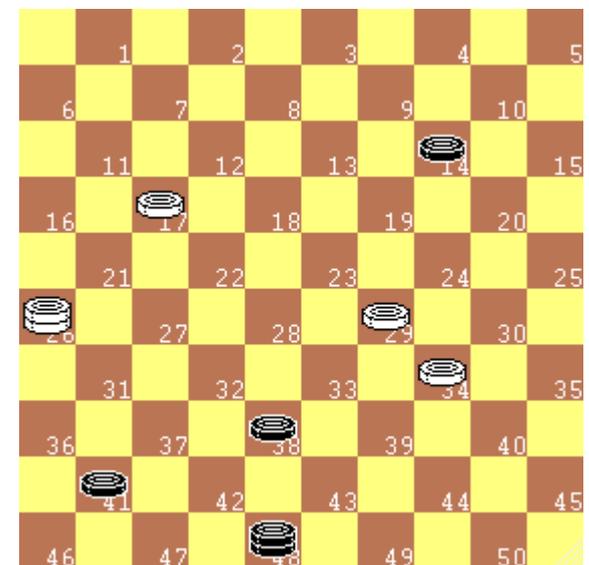
- 1) 37-31 26x30
- 2) 35x02

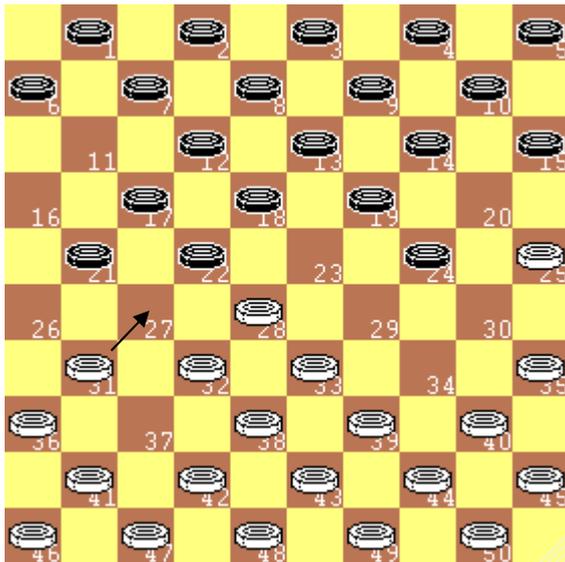
il Bianco ha offerto quattro pezzi per catturarne cinque.

Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue tiri che iniziano dando da mangiare due o più pezzi

Quiz 21.1: Individua la sequenza vincente:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 21.3	1)	2)
Diagramma 21.4	1)	2)
Diagramma 21.5	1)	2)
Diagramma 21.6	1)	2)
Diagramma 21.7	1)	2)
Diagramma 21.8	1)	2)

Diagramma 21.3

Diagramma 21.4

Diagramma 21.5

Diagramma 21.6

Diagramma 21.7

Diagramma 21.8


22) Il tiro ad inizio partita

Diagramma 22.1

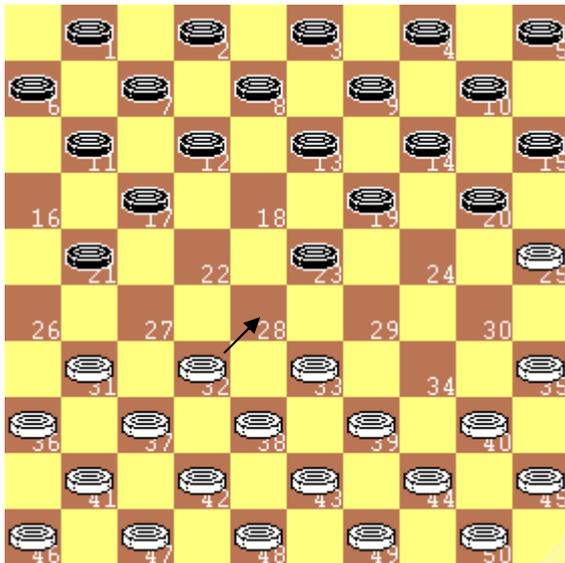
Nei diagrammi precedenti sono stati proposti tiri con pochi pezzi sulla damiera, essenziali per l'effettuazione del tiro stesso. Ovviamente il tiro è una manovra che può essere realizzata in qualsiasi fase della partita, anche all'inizio, quando i tanti pezzi in gioco rendono l'individuazione del tiro più difficile.

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un semplice tiro con:

- 1) 31-27 22x31
- 2) 36x27x16 il B. guadagna un pezzo

Definiamo questo tiro "1x2", cioè si offre un pezzo per mangiarne due.

Nei diagrammi successivi sono proposti tiri di inizio partita, semplici nell'esecuzione, ma non facili nell'individuazione.
Trova la 1^a mossa del B., la presa del N., la presa finale del B.

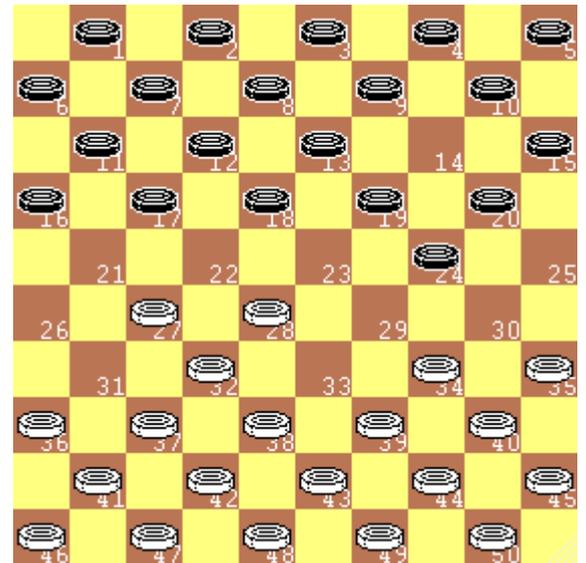
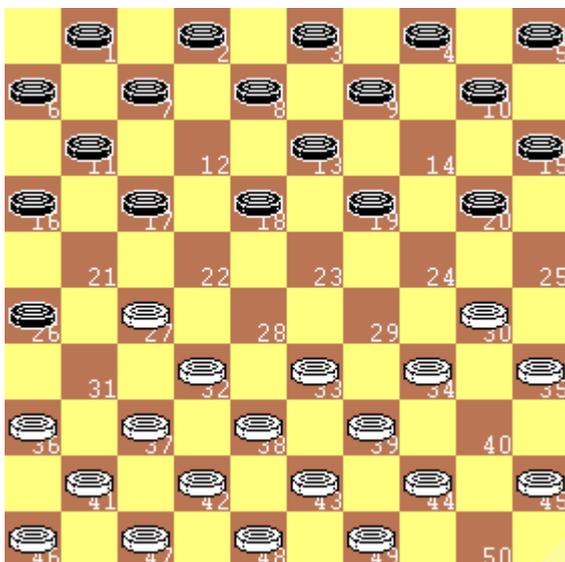
Diagramma 22.2


Diagr. sinistro.
 Sequenza del tiro 1x2 a favore del B:
 32-28 23x32
 38x16

Quiz 22.1

Diagr. destro.
 Sequenza del tiro 1x3 a favore del B:

.....

Diagramma 22.3

Diagramma 22.4

Quiz 22.2

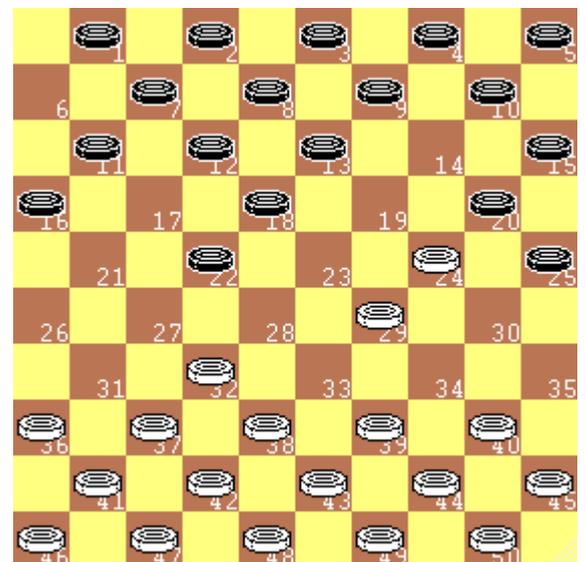
Diagr. sinistro.
 Sequenza del tiro 1x5 a favore del B:

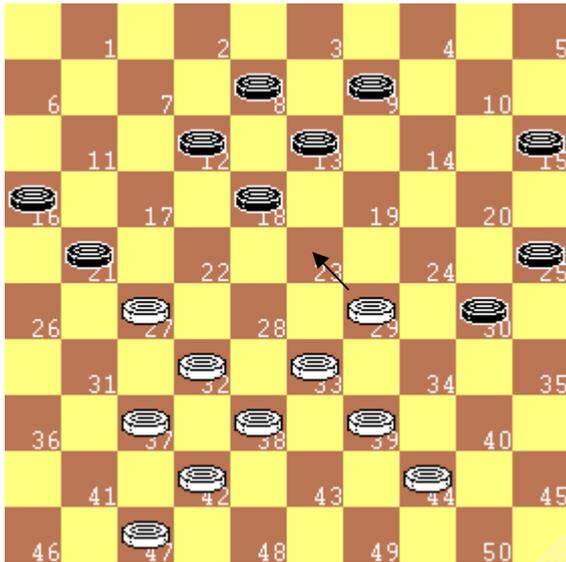
.....

Quiz 22.3

Diagr. destro.
 Sequenza del tiro 2x3 a favore del B:

.....

Diagramma 22.5


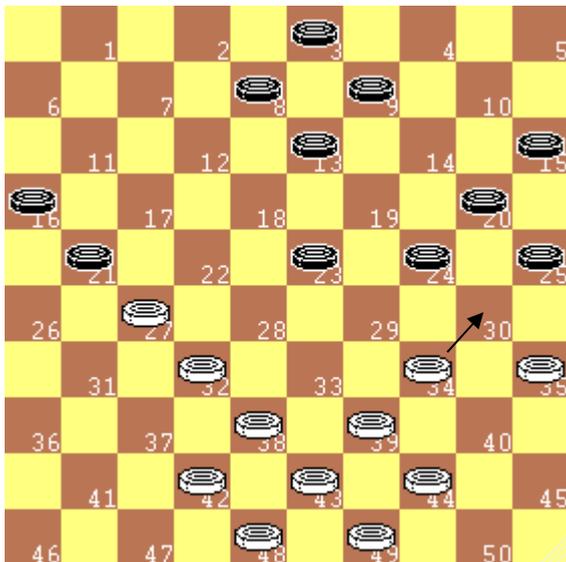
23) Il tiro a centro partita

Diagramma 23.1

L'individuazione di un tiro può essere particolarmente ardua anche nel centro partita, quando ci sono meno pezzi rispetto alla fase iniziale, ma sono più variamente distribuiti sulla damiera.

Nel diagramma a fianco viene proposta una delle situazioni più ricorrenti nella dama internazionale: un tiro 1x2 all'indietro, che rileva come sia pericoloso avanzare con pezzi esposti nella metà campo avversaria. Ecco l'esecuzione:

- 1) 29-23 18x29
- 2) 33x35 il B. guadagna un pezzo

Nei diagrammi successivi alcuni esempi di tiri di centro partita.
Trova la 1^a mossa del B., la presa del N., la presa finale del B

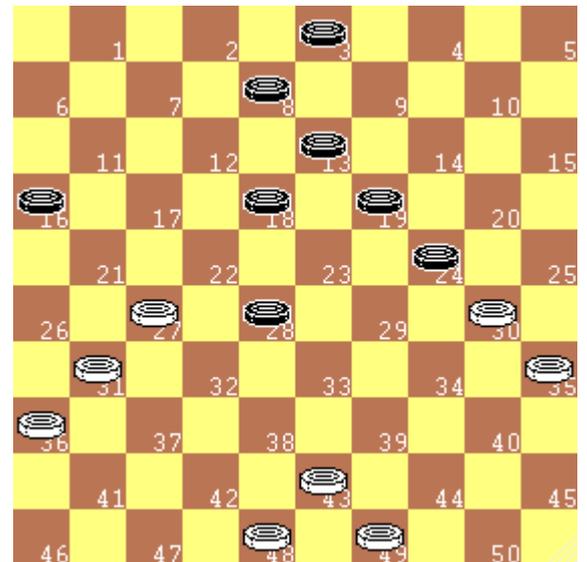
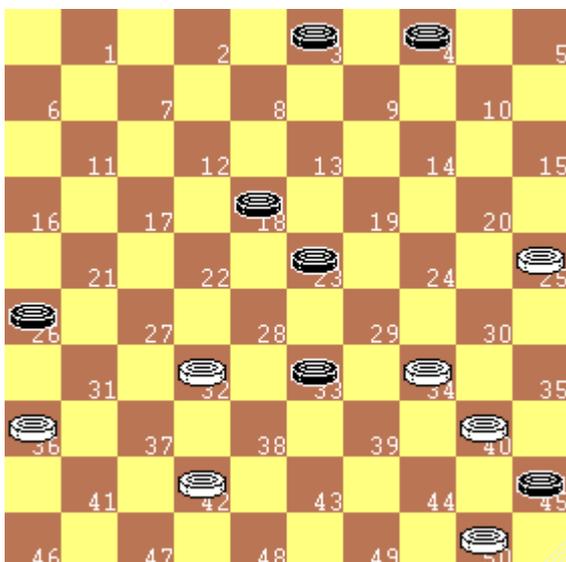
Diagramma 23.2


Diagr. sinistro.
 Sequenza del tiro 1x3 a favore del B:
34-30 25x34 39x28

Quiz 23.1

Diagr. destro.
 Sequenza del tiro 1x2 a favore del B:

.....

Diagramma 23.3

Diagramma 23.4

Quiz 23.2

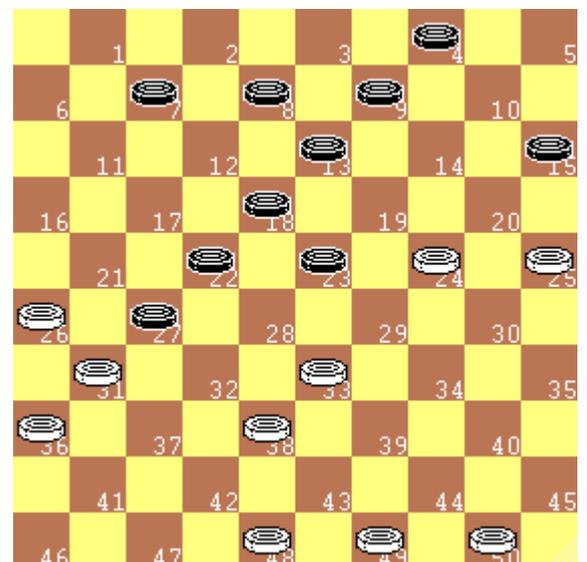
Diagr. sinistro.
 Sequenza del tiro 1x3 a favore del B:

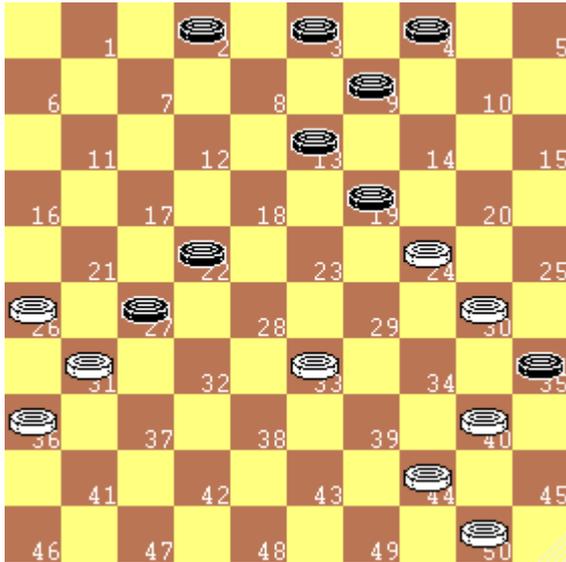
.....

Quiz 23.3

Diagr. destro.
 Sequenza del tiro 3x4 a favore del B:

.....

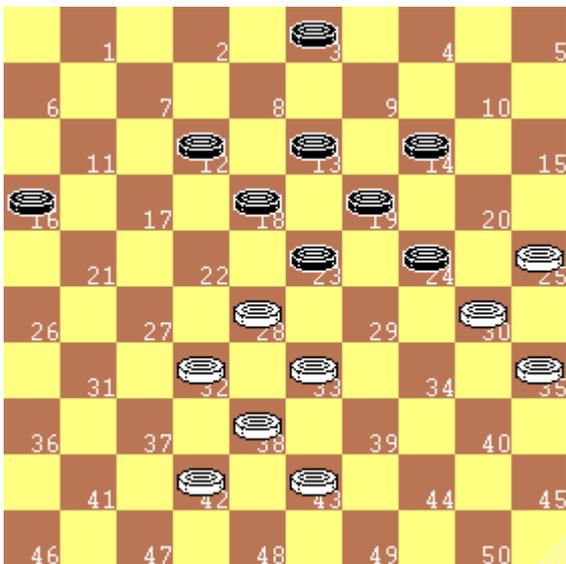
Diagramma 23.5


24) Modi di dare pezzi in presa

Diagramma 24.1

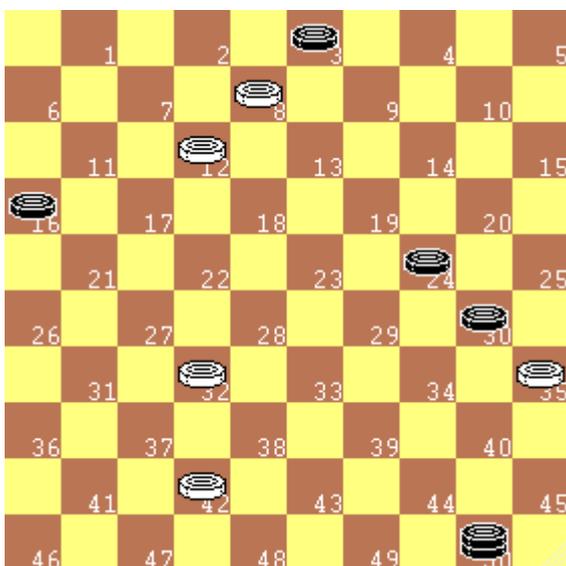
Il **cambio** ed il **tiro** sono due manovre che sfruttano l'**obbligatorietà della presa** e, quindi, iniziano sempre offrendo pezzi in presa o lasciandosi mangiare un pezzo attaccato dall'avversario.

Individuare le possibilità di regalare pezzi è, perciò, un'utile attività preparatoria all'effettuazione di tiri. L'esercizio mentale a questa pratica aiuta ad avere maggior dimestichezza con le varie combinazioni, sia a vantaggio sia a svantaggio.

Nel diagramma a fianco il Bianco ha cinque possibilità di dare pezzi in presa, con le seguenti mosse: 24-20; 26-21; 30-25; 33-28; 44-39.


Diagramma 24.2

Quiz 24.1: *Nel diagramma a fianco quante possibilità ha il Bianco di dare pezzi in presa e con quali mosse?*

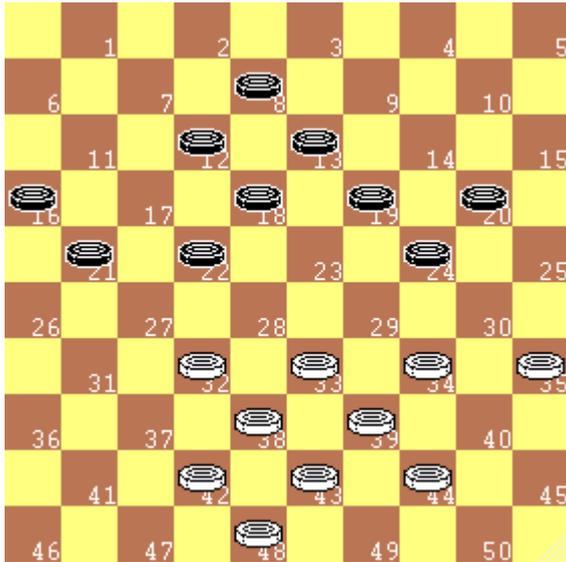

Diagramma 24.3

Facciamo uno sforzo ulteriore. **Mettiamoci nei panni del Nero.** Nel diagramma a fianco tocca al Nero muovere. Cerchiamo di contare quanti modi ha il Nero offrire pezzi al Bianco

Con le pedine ha una sola possibilità, con la mossa **24-29**, con cui offre due pezzi.

Con la dama ha due possibilità, con le mosse **50-28** oppure **50-17**.

Una di queste possibilità, ad un'attenta analisi, si dimostrerà vincente.

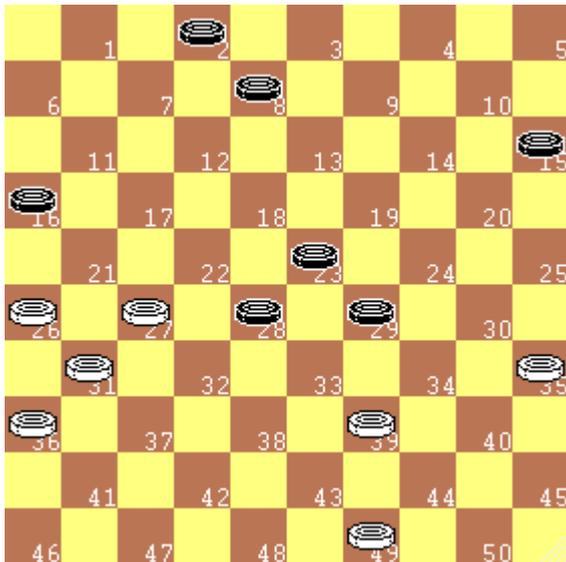
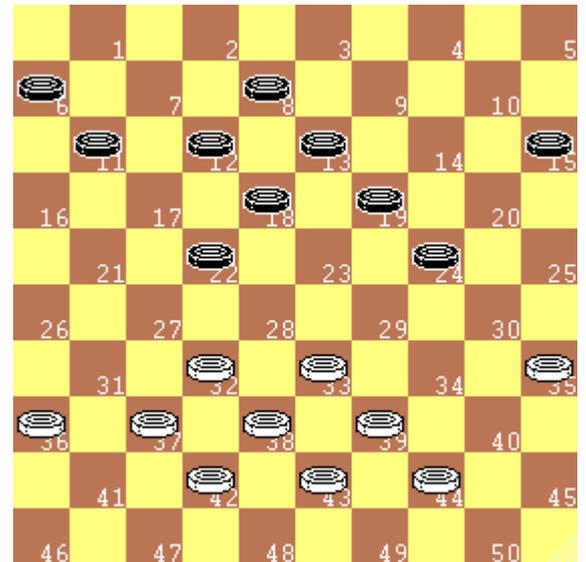
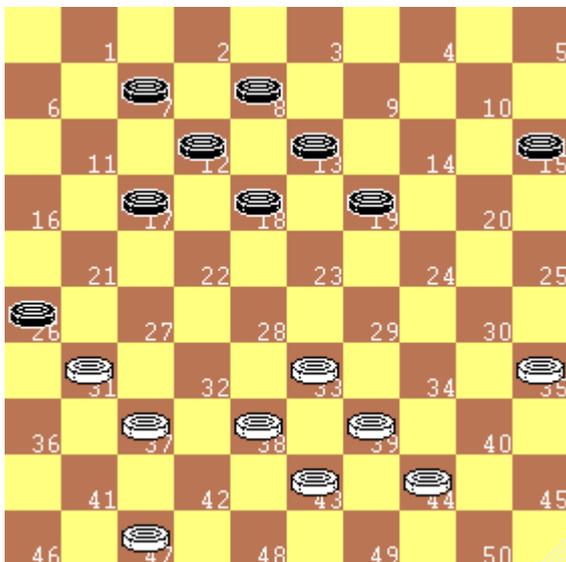
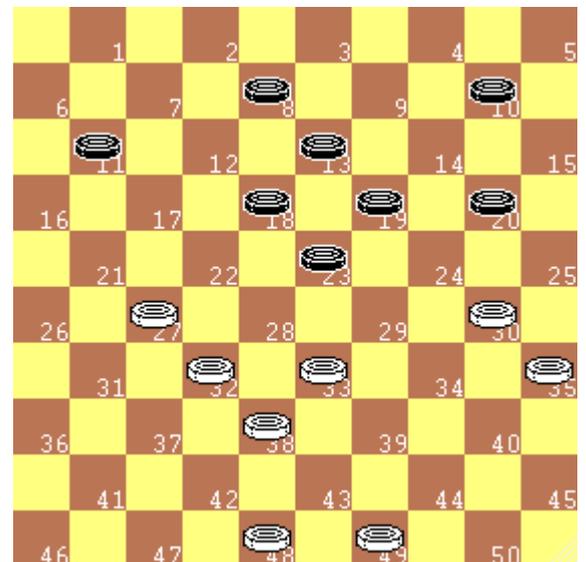
25) 4ª Verifica: c'è un tiro a mio favore?

Diagramma 25.1

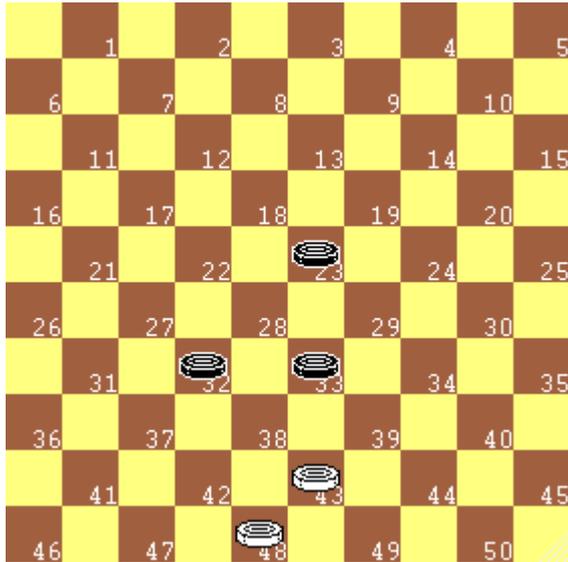
Diventando più esperti e approfondendo le conoscenze sui tiri, c'è un'altra verifica che è opportuno fare prima di eseguire una mossa: *c'è, per caso, un tiro a mio favore?*

Durante il gioco nessuno ci avverte e, quindi, dobbiamo scoprirlo da soli. Non effettuare un tiro favorevole significa perdere una grande opportunità.

SUGGERIMENTO: un tiro inizia sempre con un'offerta di pezzi e, quindi, dobbiamo analizzare tutte le possibilità che abbiamo di offrire pezzi in presa.

Quiz 25.1: *In tutti gli esempi di questa pagina, sempre con tratto al Bianco, bisogna individuare se c'è un tiro a nostro favore e, nel caso, indicarlo.*

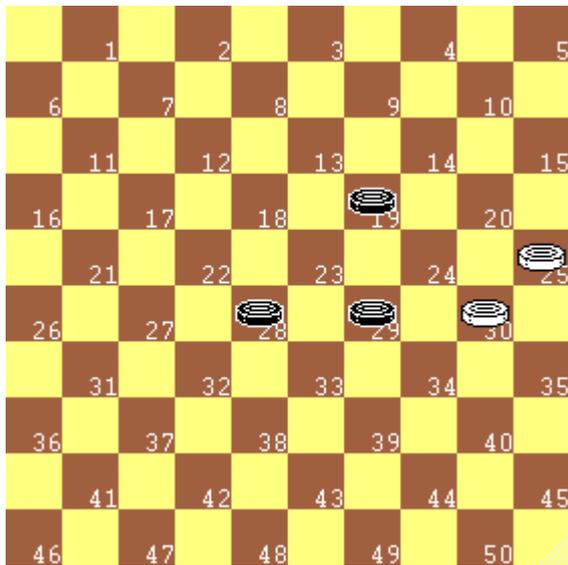
Diagramma 25.2

Diagramma 25.3

Diagramma 25.4

Diagramma 25.5


26) Tiri con presa a scelta

Diagramma 26.1

Nei diagrammi seguenti il Bianco offre un pezzo, per eseguire un tiro, ed il Nero ha la possibilità di **scegliere fra due diverse prese**, ma ognuna di esse provoca la cattura degli stessi pezzi, anche se con un percorso diverso.

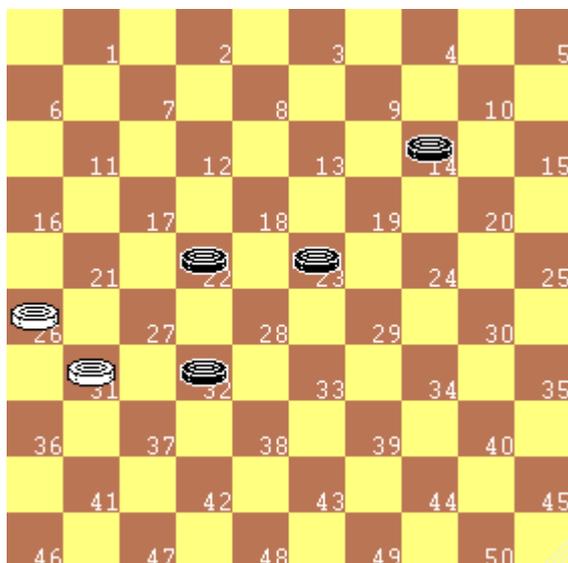
Nel diagramma a fianco il bianco gioca **43-38** ed il Nero ha la possibilità di mangiare con la pedina in 32 o con quella in 33. Le due sequenze possibili sono:

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>	<i>Bianco</i>
1) 43-38	32x43	2) 48x39x28x19
2) 43-38	33x42	2) 48x37x28x19


Diagramma 26.2

Quiz 26.1: Descrivi le due sequenze vincenti del diagramma a fianco

	<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>	<i>Bianco</i>
<i>Sequenza 1:</i>	1)	2)
<i>Sequenza 2:</i>	1)	2)


Diagramma 26.3

Quiz 26.2: Descrivi le due sequenze vincenti del diagramma a fianco

	<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>	<i>Bianco</i>
<i>Sequenza 1:</i>	1)	2)
<i>Sequenza 2:</i>	1)	2)

27) Il concetto di opposizione

Il concetto di opposizione è molto importante nei finali di partita, quando in gioco ci sono ancora solo pedine.

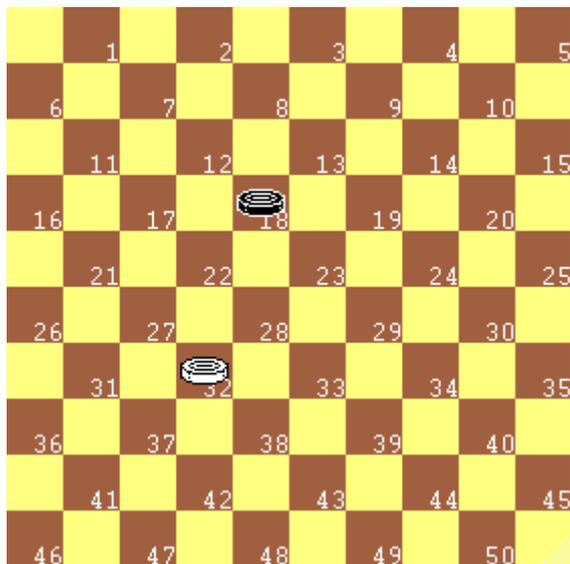


Diagramma 27.1

Osserva il diagramma a fianco, il Bianco muove **32-28** e vince, poiché, alla mossa successiva la pedina nera sarà catturata.

In tale situazione si dice che il Bianco ha l'**opposizione favorevole** ed ha "chiuso" l'avversario.

Quando due pedine avversarie si fronteggiano, p.e. Bianco in 28 e Nero in 18, ed una di esse non può avanzare senza essere catturata, allora chi muove per secondo ha l'opposizione favorevole.

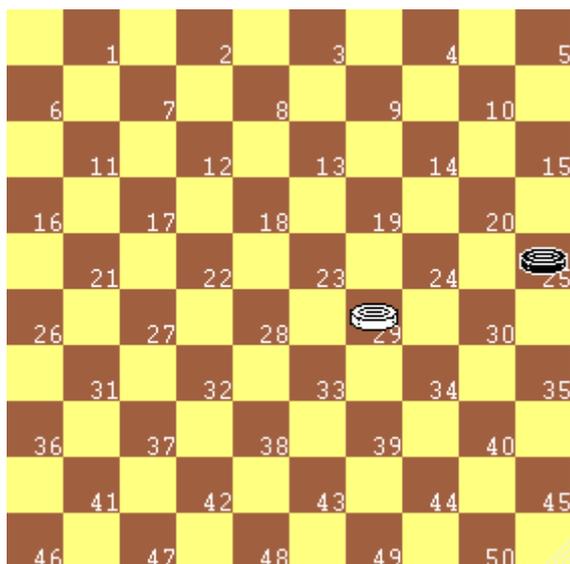


Diagramma 27.2

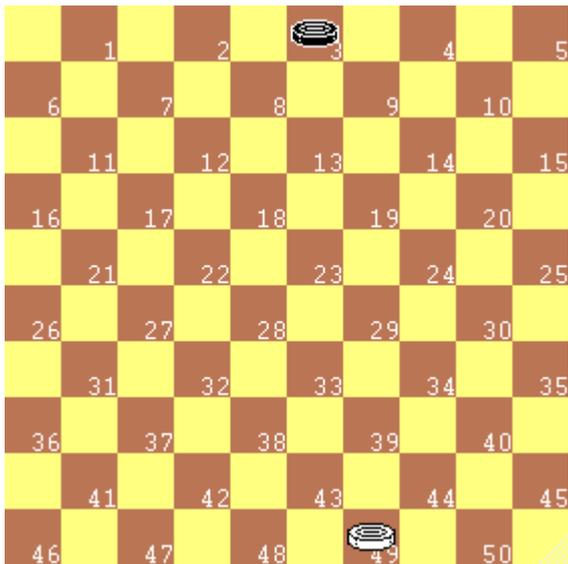
Quiz 27.1: *Nel diagramma a fianco il Bianco muove e vince.*

Qual è la mossa vincente?

Chi ha il favore dell'opposizione?

RICORDA

1. Solo chi ha l'opposizione favorevole può "chiudere" l'avversario (ma non è detto che ci riesca).
2. Ha senso parlare di "opposizione favorevole" o di "opposizione sfavorevole" solo nei finali di pedine.


Diagramma 27.3

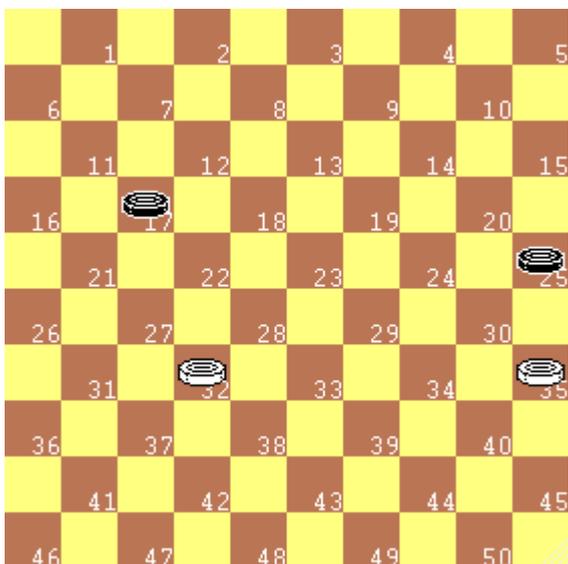
Analizziamo il diagramma a fianco. Il Bianco muove **49-43** e possiamo verificare che le due pedine si fronteggiano a distanza sulla stessa colonna. E' come se si fronteggiassero da vicino: l'opposizione è in favore del Bianco. Verifichiamolo.

Se il Nero cerca di sfuggire verso sinistra questa potrebbe essere la successione delle mosse:

- | | | | |
|----------|-------|----------|---------------|
| 1. 49-43 | 3-8 | 2. 43-38 | 8-12 |
| 3. 38-32 | 12-17 | 4. 32-27 | e il B. vince |

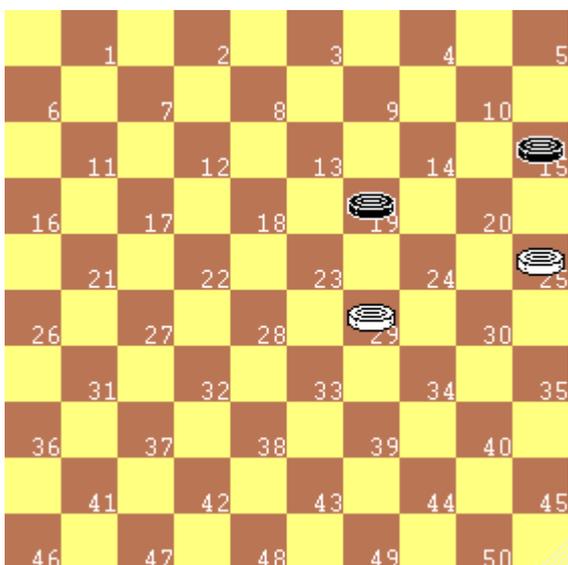
Se il Nero cerca di sfuggire verso destra:

- | | | | |
|----------|-------|----------|---------------|
| 1. 49-43 | 3-9 | 2. 43-39 | 9-14 |
| 3. 39-34 | 14-20 | 4. 34-30 | 20-25 |
| 5. 30-24 | 25-30 | 6. 24x35 | e il B. vince |


Diagramma 27.4

Nel diagramma a fianco il Bianco vince giocando **32-27**. Nelle mosse successive il Nero dovrà cedere entrambi i pezzi.

Questa è un finale di due pedine contro due, in cui il Bianco ha l'opposizione favorevole e riesce a vincere fronteggiando ciascuna delle pedine avversarie con una propria.


Diagramma 27.5

Nel diagramma a fianco il Bianco non può muovere senza mettere un proprio pezzo in pasto all'avversario. Possiamo dire, quindi, che il Nero ha l'opposizione favorevole, ma... vediamo cosa accade dopo che il Bianco effettua un cambio:

- | | |
|----------|---------------|
| 1. 29-24 | 19x30 |
| 2. 25x34 | 15-20 |
| 3. 34-30 | 20-25 |
| 4. 30-24 | 25-30 |
| 5. 24x35 | e il B. vince |

Dopo il cambio l'opposizione si è invertita ed il Bianco è riuscito a vincere.

28) Regola di priorità di presa

Fermo restando il principio che la presa è sempre obbligatoria, possono verificarsi situazioni di gioco in cui si concretizza una possibilità di scelta fra prese diverse. Il tal caso bisogna rispettare la seguente

REGOLA DI PRIORITÀ DI PRESA:

Si deve prendere con il pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.

E' obbligatorio prendere dalla parte dove si mangiano più pezzi, indipendentemente che siano pedine o dame (una dama è un "pezzo", così come la pedina).

Questa è l'unica e fondamentale regola della dama internazionale sulla priorità di presa. Da cui deriva la seguente

REGOLA: A parità di numero di pezzi in presa si può prendere dove si vuole.

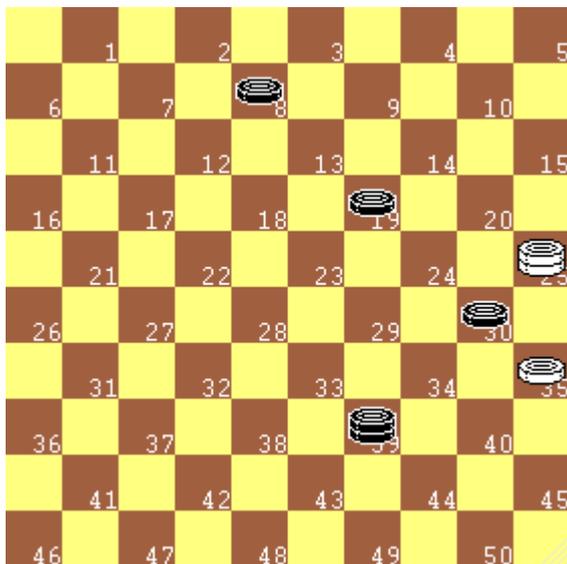


Diagramma 28.1

Nel diagramma a fianco il Bianco è obbligato alla presa di pedina (**35x2**), poiché cattura tre pezzi, mentre con la dama ne catturerebbe solo due.

Si applica la **regola della priorità di presa**.

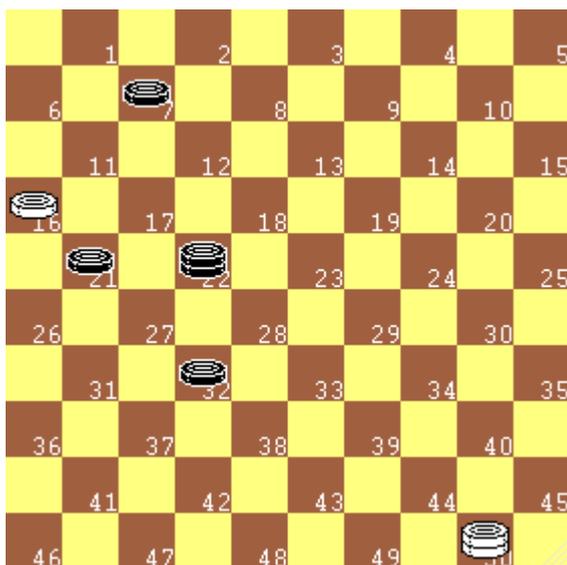


Diagramma 28.2

Nel diagramma a fianco il Bianco può scegliere tra quattro prese diverse, due di dama e due di pedina:

- 16x27x38;
- 16x27x18;
- 50x17x26;
- 50x11x2.

La scelta è libera poiché si mangiano sempre due pezzi da tutte le parti.

RICORDA

1. Si deve prendere dalla parte dove si mangiano più pezzi.
2. A parità di pezzi si mangia dove si vuole.

Quiz 28.1: *Nei Diagrammi seguenti al Bianco si presentano più opportunità di presa. Individua la presa corretta, cioè quella che rispetta la regola sulla priorità di presa*

Diagramma 28.3 1)

Diagramma 28.4 1)

Diagramma 28.5 1)

Diagramma 28.6 1)

Diagramma 28.3

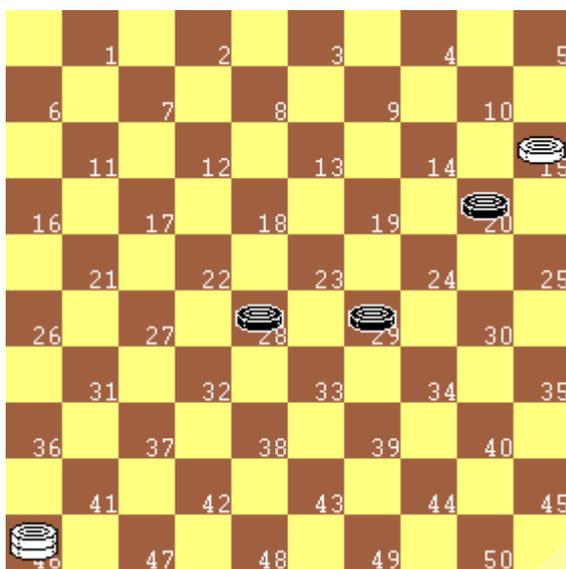


Diagramma 28.4

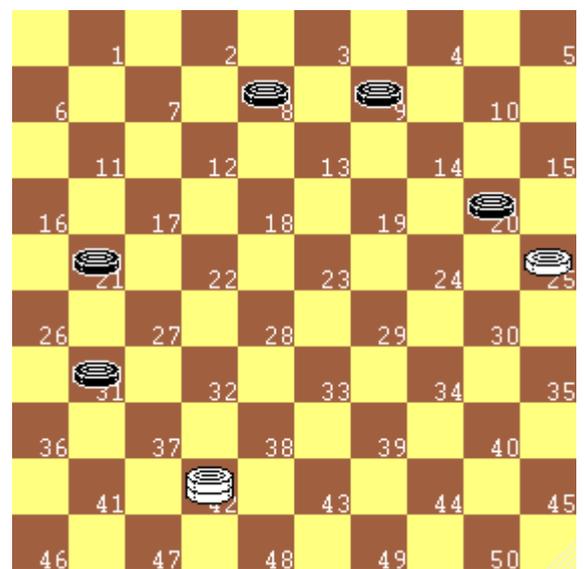


Diagramma 28.5

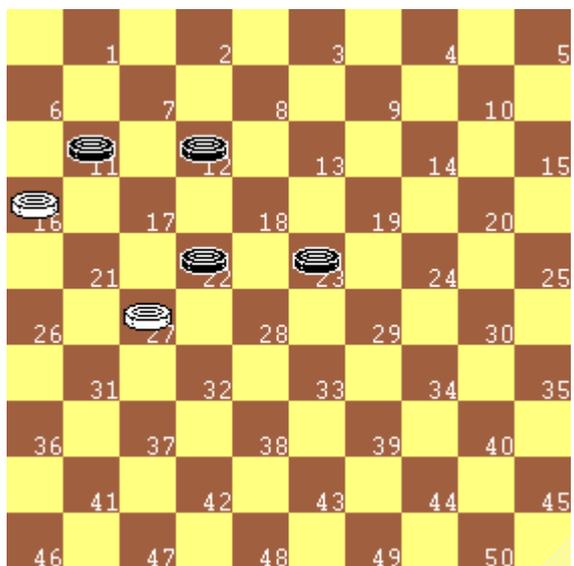
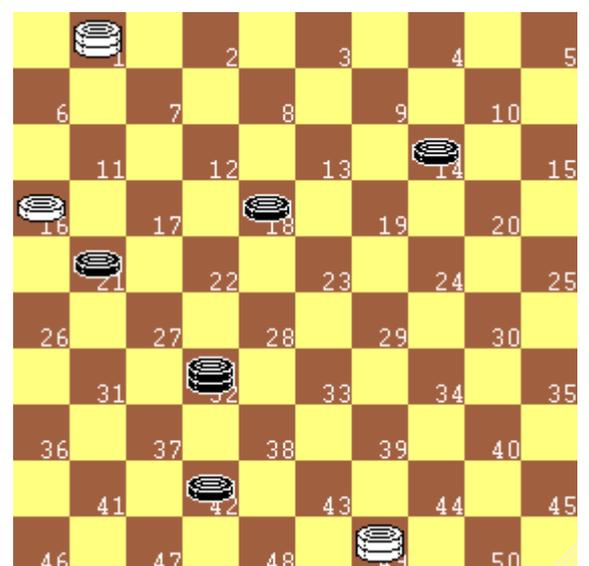


Diagramma 28.6



29) Tiri sulla priorità di presa per Quantità

Si ricorda che:

Si deve prendere con il pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.

Si dice anche che bisogna effettuare la "presa maggioritaria".

Molti meccanismi di tiro sfruttano questa regola di presa.

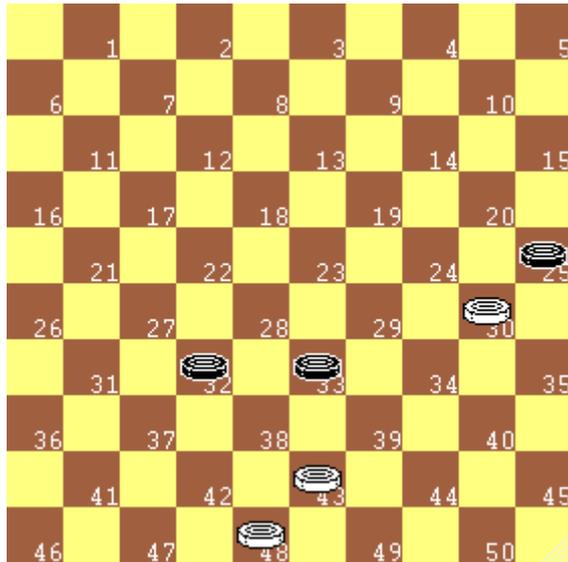


Diagramma 29.1

Nel diagramma a fianco il Bianco vince con **43-39**, Il Nero non può prendere con la pedina in 33, ma è obbligato alla presa maggioritaria (di due pezzi) con la pedina in 25 (**25x43**), quindi il Bianco cattura i tre pezzi neri con la presa finale **48x39x28x37**.

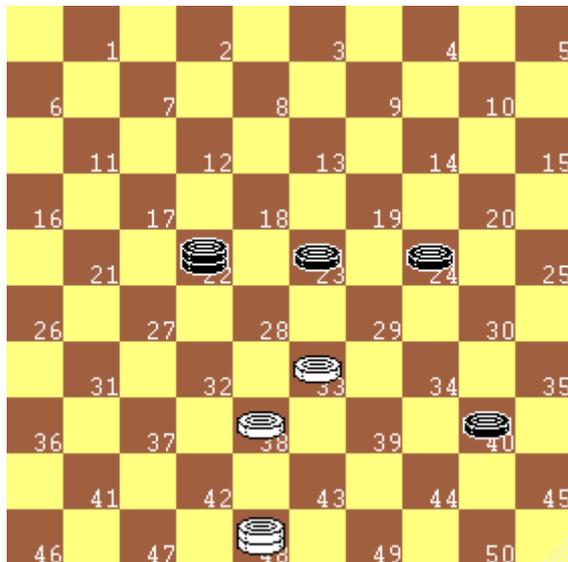


Diagramma 29.2

Nel diagramma a fianco il Bianco vince con **33-29**, il Nero non può prendere con il pezzo in 23, ma è obbligato alla presa maggioritaria **24x42**, ed il Bianco cattura tutti i pezzi avversari con la presa **48x31x18x29x45**.

Quiz 29.1: Nei Diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro sfruttando la priorità di presa per quantità. Individua la sequenza vincente:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 29.3	1)	2)
Diagramma 29.4	1)	2)
Diagramma 29.5	1)	2)
Diagramma 29.6	1)	2)

Diagramma 29.3

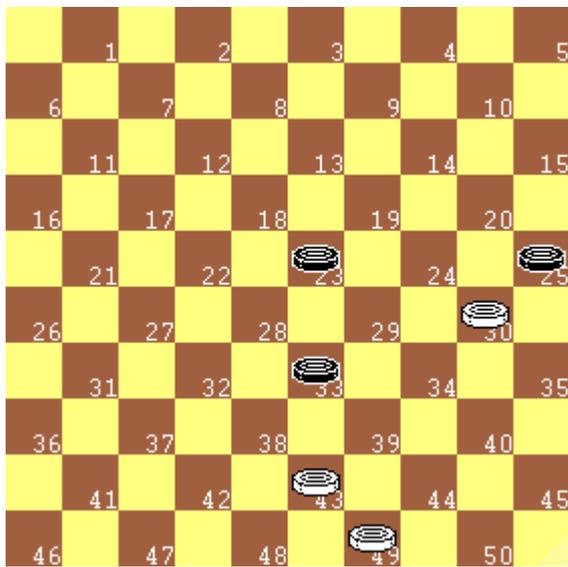


Diagramma 29.4

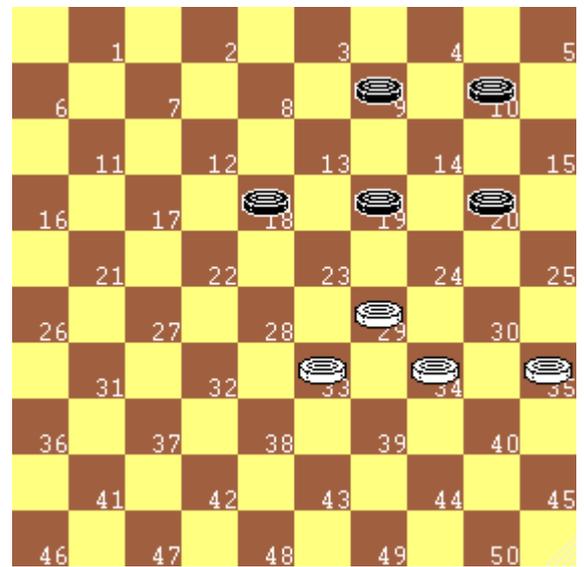


Diagramma 29.5

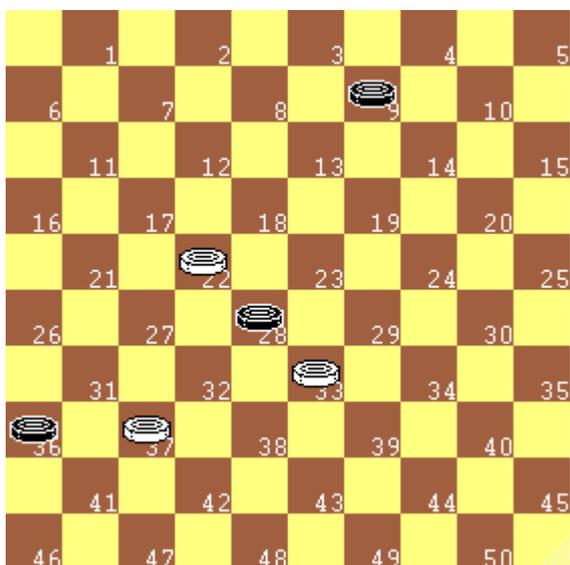
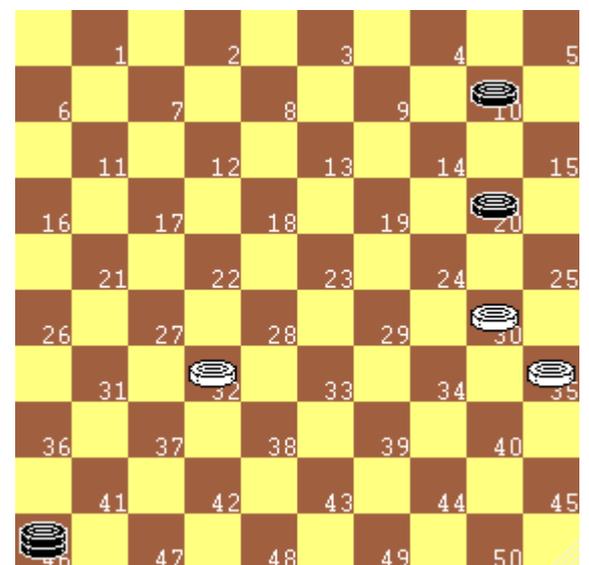


Diagramma 29.6



30) La Priorità di Presa a centro partita

Anche in centro partita, con tanti pezzi in gioco, si possono eseguire tiri sfruttando la priorità di presa per quantità.

Quiz 30.1: *Nei Diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro sfruttando la priorità di presa per quantità. Individua la sequenza vincente:*

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 30.1	1)	2)
Diagramma 30.2	1)	2)
Diagramma 30.3	1)	2)
Diagramma 30.4	1)	2)

Diagramma 30.1

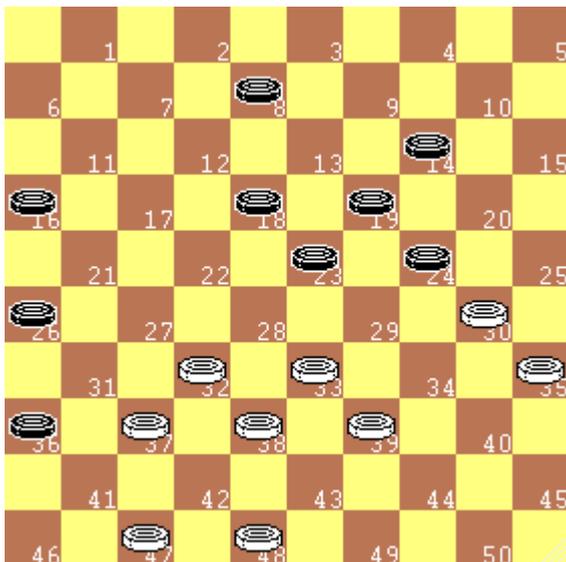


Diagramma 30.2

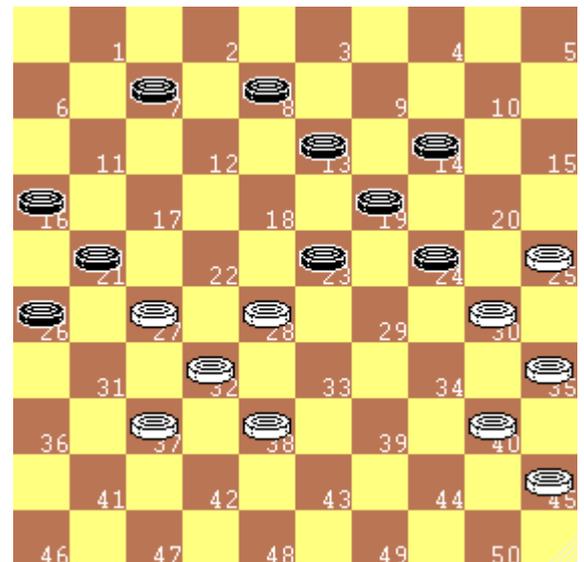


Diagramma 30.3

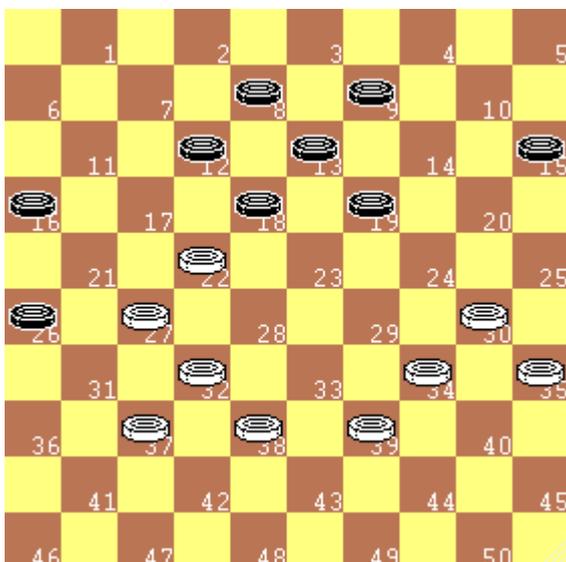
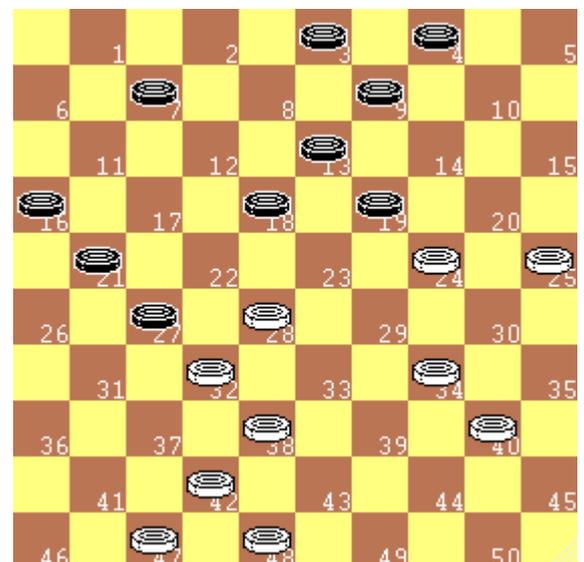


Diagramma 30.4



31) Il contrattacco

Quando l'avversario attacca un pezzo, non sempre la fuga è la risposta migliore. Considerando che, se non spostiamo il pezzo, l'avversario sarà obbligato a prenderlo, bisogna, prima, valutare se esiste la possibilità di effettuare un **"contrattacco"** vantaggioso.

Negli esempi seguenti, a seguito di un attacco del Nero, il Bianco contrattacca a sua volta, catturando tutti i pezzi avversari.

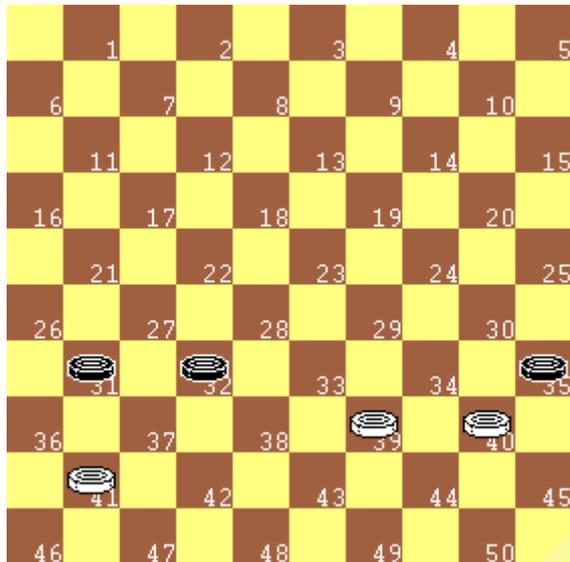


Diagramma 31.1

Nel diagramma a fianco il Nero ha attaccato i pezzi bianchi in 40 e 39; Bianco contrattacca con:

1. 41-36 35x33
2. 36x29

e vince eliminando tutti i pezzi avversari.

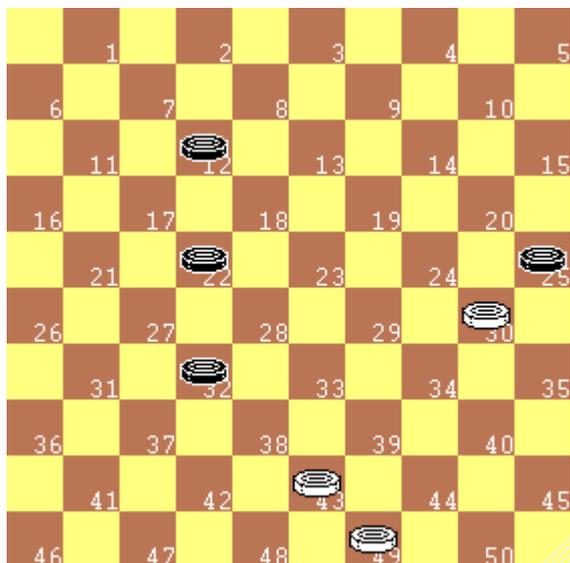
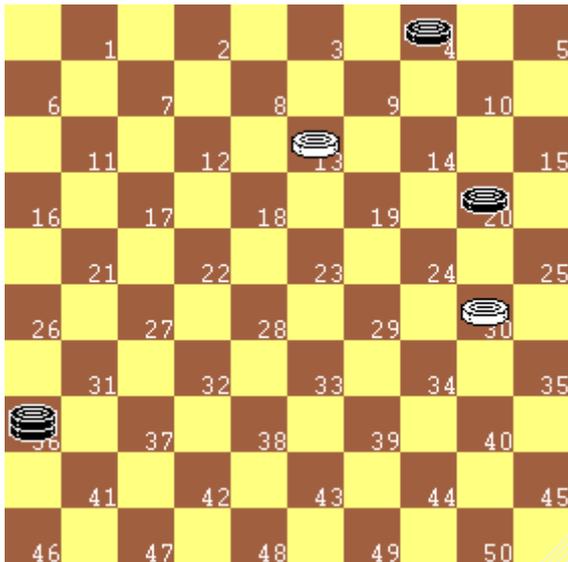


Diagramma 31.2

Nel diagramma a fianco il Nero ha attaccato la pedina bianca in 30; Bianco contrattacca offrendogli un altro pezzo in presa:

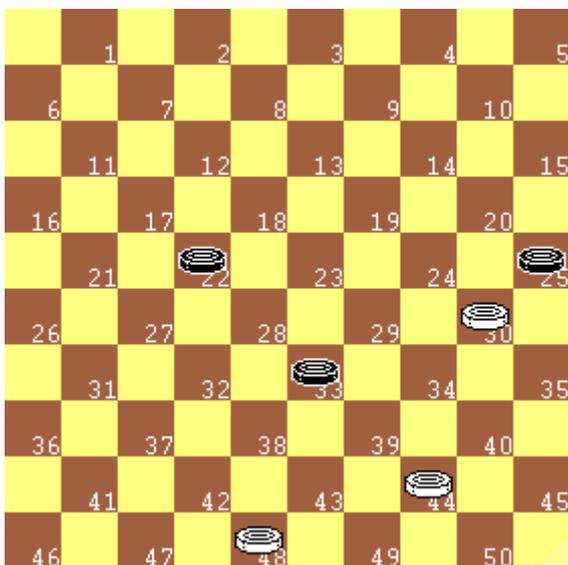
1. 43-39 25x43
2. 49x7

e vince eliminando tutti i pezzi avversari.


Diagramma 31.3

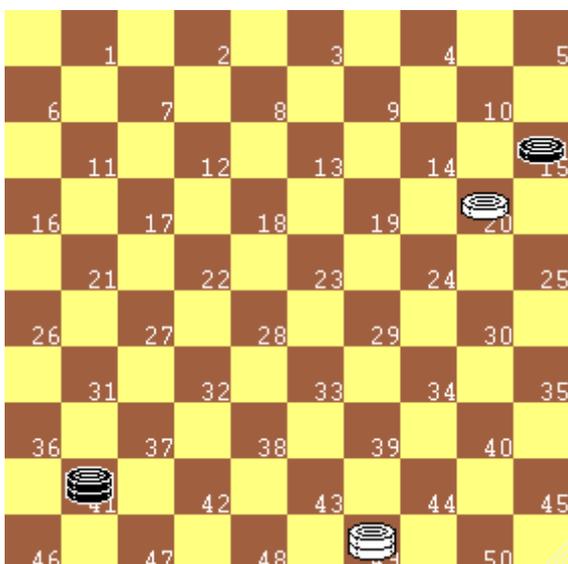
Quiz 31.1: *Nel Diagramma a fianco la dama nera sta attaccando la pedina in 13; il Bianco, invece di sfuggire, contrattacca, elimina la dama avversaria e va a dama vincendo il finale. Individua la sequenza vincente:*

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)


Diagramma 31.4

Quiz 31.2: *Nel Diagramma a fianco la pedina nera in 25 sta attaccando la pedina in 30; il Bianco, invece di sfuggire, contrattacca, offrendo un altro pezzo in presa ed effettuando un tiro che sfrutta la regola di presa maggioritaria. Individua la sequenza vincente:*

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)


Diagramma 31.5

Quiz 31.3: *Nel Diagramma a fianco la pedina nera in 15 sta attaccando la pedina in 20; il Bianco contrattacca con la propria dama, effettuando un tiro 1x2. Individua la sequenza vincente:*

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)

32) "Contrattacco scoperto" o "Incollatura"

Quando l'avversario attacca i nostri pezzi, possono esserci situazioni speciali, in cui si può utilizzare la regola di priorità di presa maggioritaria (per quantità) per portare un contrattacco inaspettato ed efficace. In particolare possiamo attaccare in modo scoperto con un pezzo, che, in condizioni normali, verrebbe catturato, ma nella situazione speciale è protetto, poiché l'avversario è obbligato a prendere da un'altra parte.

Questa manovra è chiamata anche "**incollatura**".

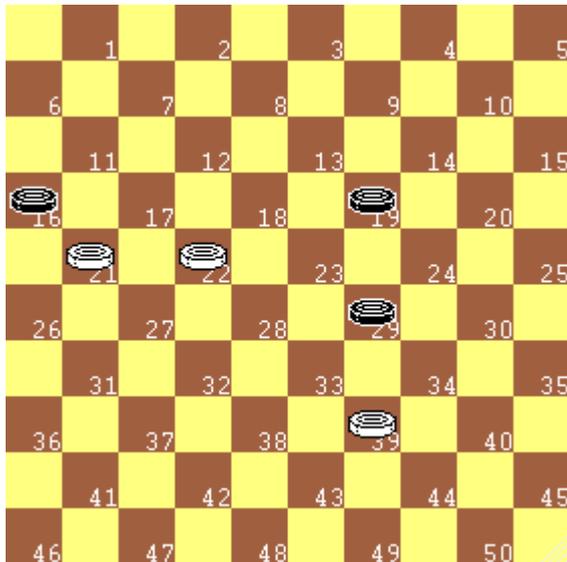


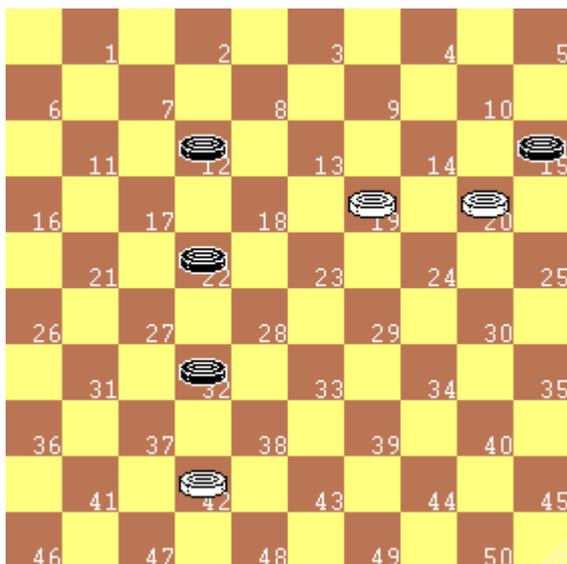
Diagramma 32.1

Nel diagramma a fianco il Nero ha attaccato i pezzi bianchi in 21 e 22; il Bianco vince effettuando un contrattacco scoperto con:

1. 39-33 16x18
2. 33x22

Nei diagrammi seguenti sono proposti esempi di "contrattacchi scoperti". *Indica la sequenza con cui il Bianco muove e vince.*

Diagramma 32.2



Quiz 32.1

Diagr. sinistro.
Sequenza
dell'incollatura
a favore del B:

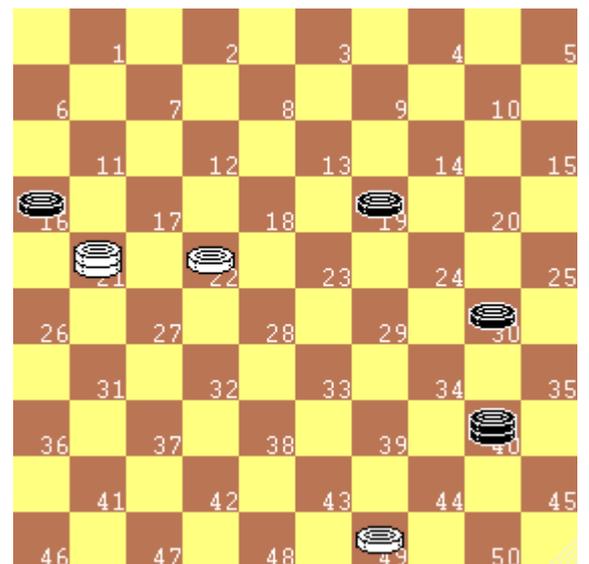
.....

Quiz 32.2

Diagr. destro.
Sequenza
dell'incollatura
a favore del B:

.....

Diagramma 32.3



33) Il controattacco a centro partita

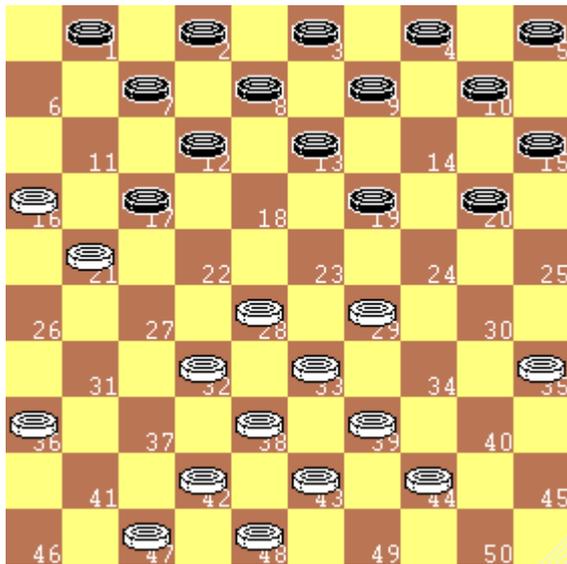


Diagramma 33.1

Manovre di controattacco possono essere effettuate anche nelle fasi centrali della partita. Anche in questo caso, quindi, quando l'avversario attacca un nostro pezzo, prima di fuggire o di proteggerlo, guardiamo bene che non ci sia la possibilità di un controattacco vantaggioso.

Nel diagramma a fianco, la pedina nera in 17 sta attaccando la pedina in 21; il Bianco contrattacca, guadagnando un pezzo:

- 1) 29-23 17x26
- 2) 23x25

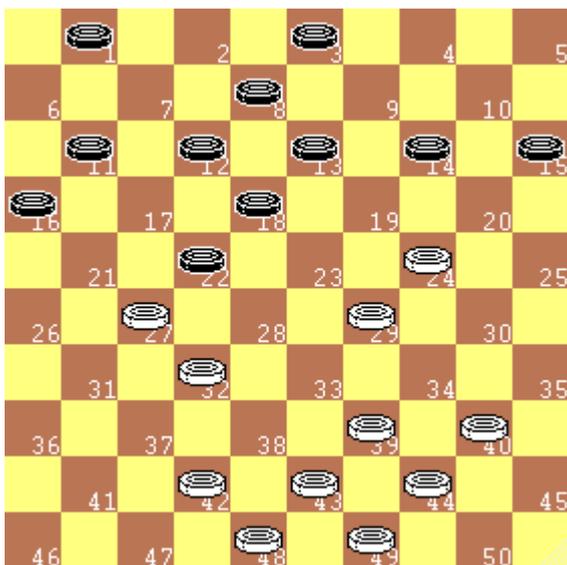


Diagramma 33.2

Quiz 33.1: Nel Diagramma a fianco la pedina nera in 22 sta attaccando la pedina in 27; il Bianco contrattacca eseguendo un tiro che sfrutta la priorità di presa per quantità. Individua la sequenza vincente:

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)

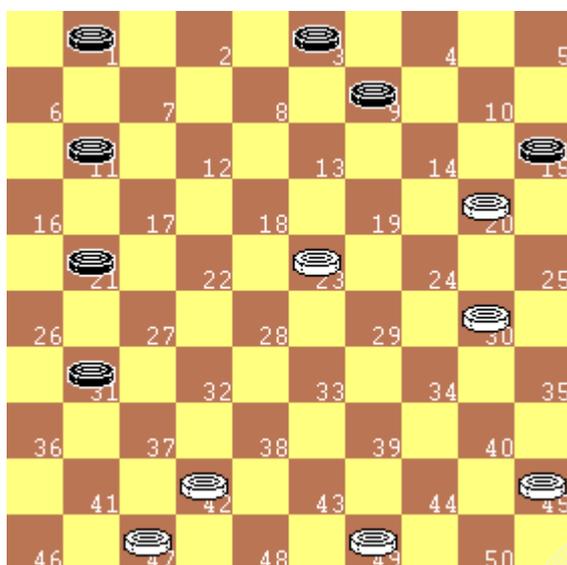


Diagramma 33.3

Quiz 33.2: Nel Diagramma a fianco la pedina nera in 15 sta attaccando due pezzi; il Bianco contrattacca eseguendo un'"*incollatura*" e guadagnando un pezzo. Individua la sequenza vincente:

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)

34) Dalla parte del Nero

Per migliorare la propria tecnica bisogna abituarsi a guardare anche le mosse dell'avversario, anzi, spesso è necessario immedesimarsi nel nostro antagonista, cercando di anticiparne gli scopi e le condotte.

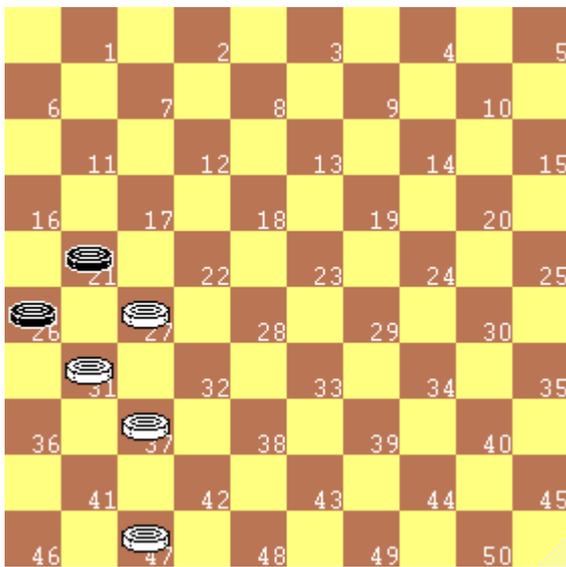
A dama si gioca in due e dobbiamo essere consapevoli che ad ogni nostra mossa seguirà una mossa dell'avversario, che perseguirà i suoi obiettivi e non i nostri.

Questo capitolo ha lo scopo di esercitarci a "pensare" come il nostro avversario. In tutti gli esempi proposti il Nero deve muovere ed inizia la sequenza con una presa.

Cerchiamo di vederne le conseguenze!

In tutti i diagrammi il Nero muove e

Diagramma 34.1



Diagr. sinistro.
.... **21x41**
47x36 26x37
E la pedina
nera chiude la
pedina bianca

Diagr. destro.
.... **34x43**
48x39 25x43
Ed il Nero
vince

Diagramma 34.2

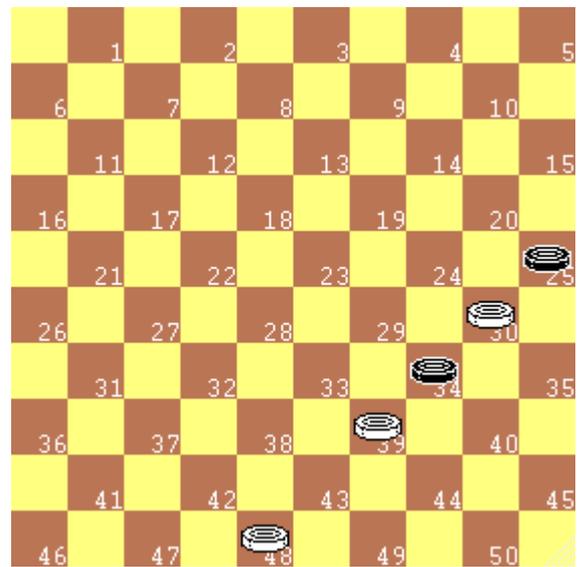
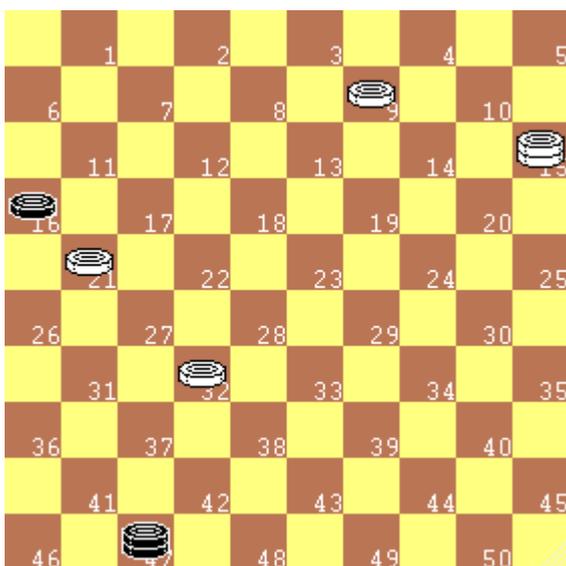


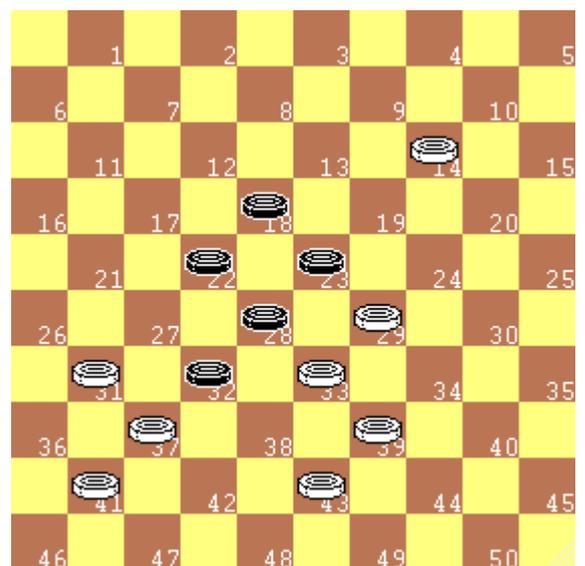
Diagramma 34.3

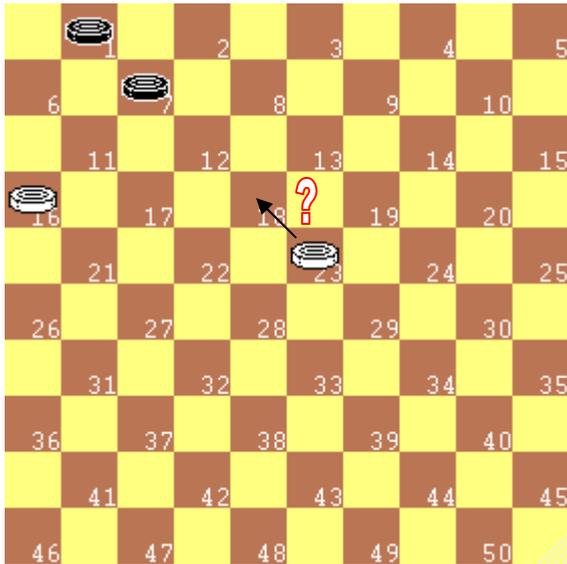


Diagr. sinistro.
.... **16x38**
15x42 47x3
Ed il Nero
vince

Diagr. destro.
.... **23x34**
39x30 28x48
37x17 48x46
Ed il Nero
vince

Diagramma 34.4



35) 5a Verifica: la mossa da non fare

Diagramma 35.1

Siamo arrivati all'ultima verifica preliminare: **la mossa che a cui sto pensando cade, per caso, sotto un tiro dell'avversario?**

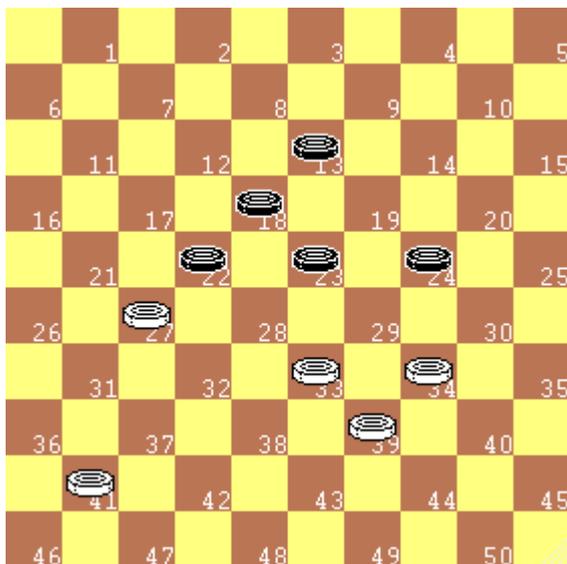
E' necessario, quindi, immaginarsi nella posizione dell'avversario e pensare ad una possibile combinazione contro di noi.

SUGGERIMENTO: immaginata una mossa da fare, dobbiamo ricercare in quanti modi l'avversario può regalare pezzi.

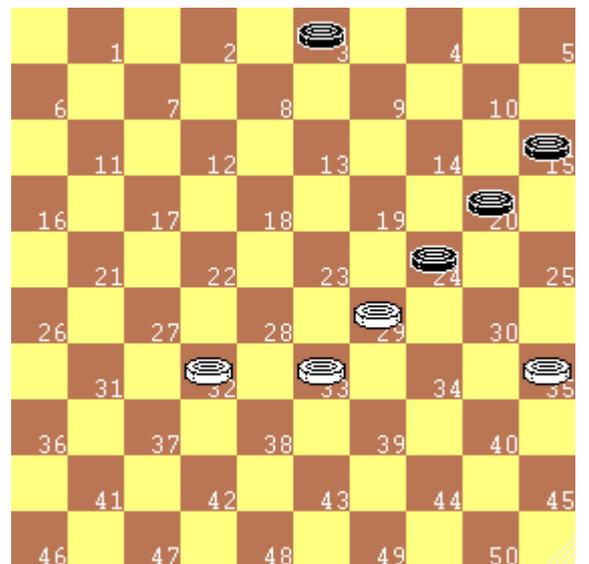
Nel diagramma a fianco **la mossa da non fare** è la 23-18:

- 1) 23-18 ?? 7-11
- 2) 16x7 1x23 il Nero vince

Negli esempi successivi, sempre con tratto al Bianco, bisogna individuare la mossa "vietata", da non fare poiché soggetta a tiro, e le eventuali conseguenze di tale mossa.

Diagramma 35.2


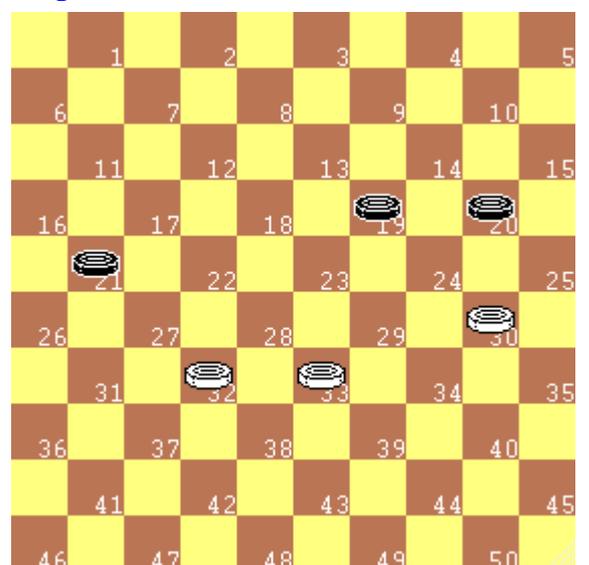
Diagr. sinistro.
Mossa vietata:
27-21? 22-28
33x22 18x16
Nero + 1

Diagramma 35.3


Diagr. destro.
Mossa vietata:
29-23? 24-30
35x24 20x27
Nero + 2 e
vince

Diagramma 35.4


Diagr. sinistro.
Mossa vietata:
36-31? 13-18
23x21 16x47
Nero vince

Diagramma 35.5


Diagr. destro.
Mossa vietata:
30-25? 21-27
(incollamento)
25x23 27x18
Nero vince

36) Tiri di II intenzione con sole pedine

Il Tiro di II intenzione ed oltre

Come noto, il “tiro” è una manovra che consiste nell’obbligare l’avversario ad una o più prese successive per poter catturare un numero di pezzi superiore o per avere, comunque, un vantaggio (per esempio una damatura). Il tiro può comportare una successione più o meno lunga. Si usa dire, allora, che il tiro è di prima intenzione, di seconda intenzione, di terza... a seconda del numero di prese obbligate del partito soccombente.

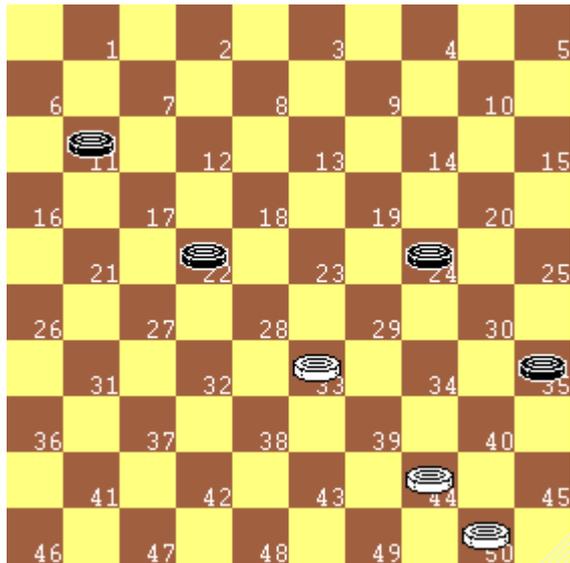


Diagramma 36.1

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione, quindi offre due volte un pezzo. Ecco la manovra:

- 1) 33-29 24x33
- 2) 44-40 35x44
- 3) 50x 6

Con presa finale di quattro pezzi.

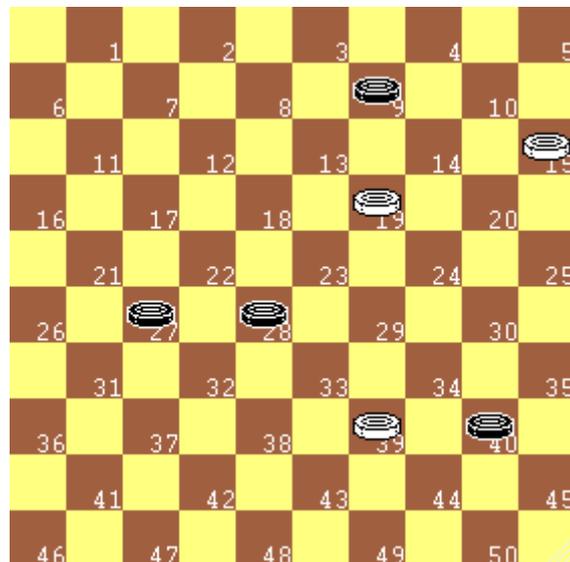
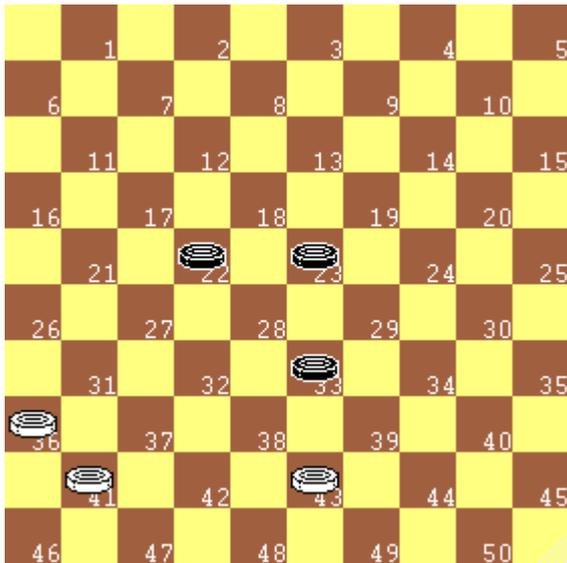


Diagramma 36.2

Anche nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione. Ecco la manovra:

- 1) 39-34 40x29
- 2) 19-14 9x20
- 3) 15x31

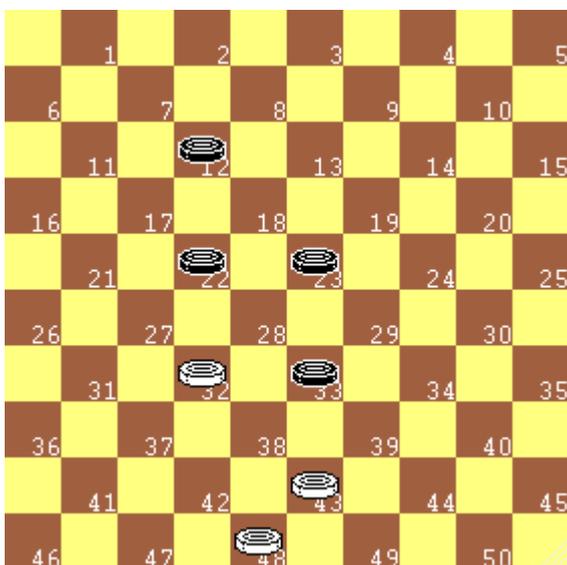
Con presa finale di quattro pezzi


Diagramma 36.3

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione facendo muovere due volte la stessa pedina avversaria:

Quiz 36.1: *Descrivi la sequenza vincente*

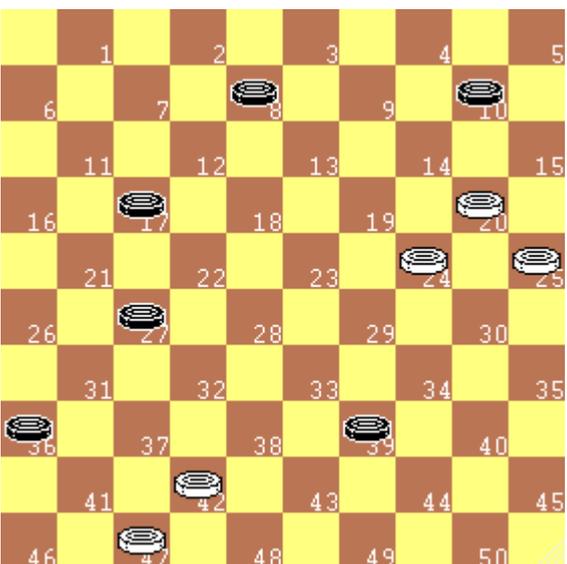
Bianco	Nero
1)
2)
3)	


Diagramma 36.4

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione con una presa a scelta alla seconda mossa.

Quiz 36.2: *Descrivi la sequenza vincente*

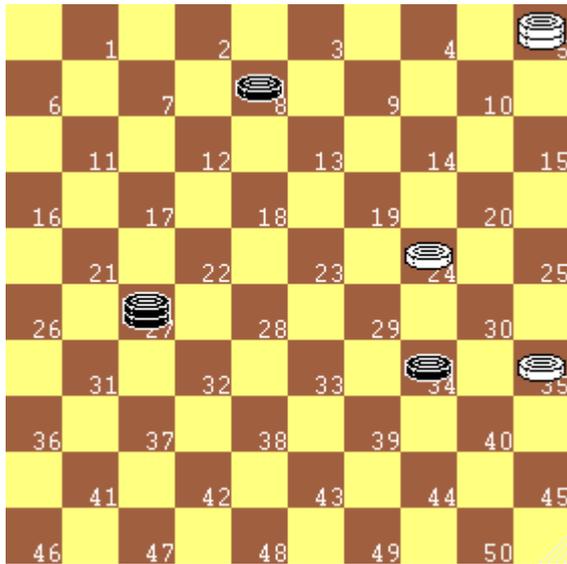
Bianco	Nero
1)
2)
3)	


Diagramma 36.5

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione offrendo per due volte due pezzi e terminando con una presa di sei pezzi.

Quiz 36.3: *Descrivi la sequenza vincente*

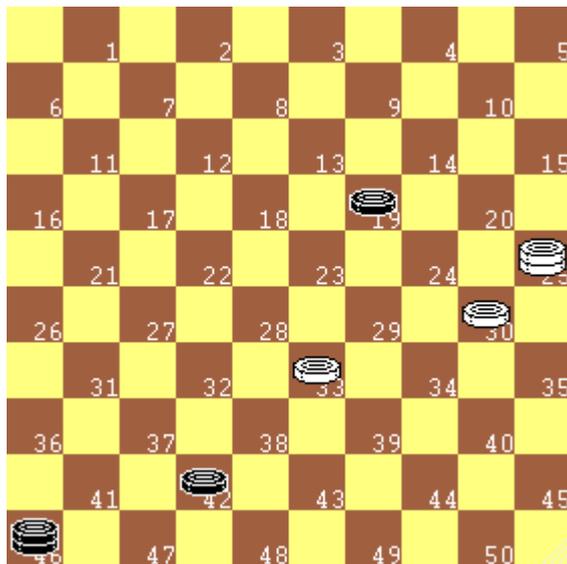
Bianco	Nero
1)
2)
3)	

37) Tiri di II intenzione con pedine e dame

Diagramma 37.1

Tiri di II intenzione possono essere eseguiti anche nei finali con dame e pedine. Ovviamente la loro individuazione risulta un po' più complessa.

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione. Dopo due offerte di pezzo la dama bianca cattura tutti i pezzi.

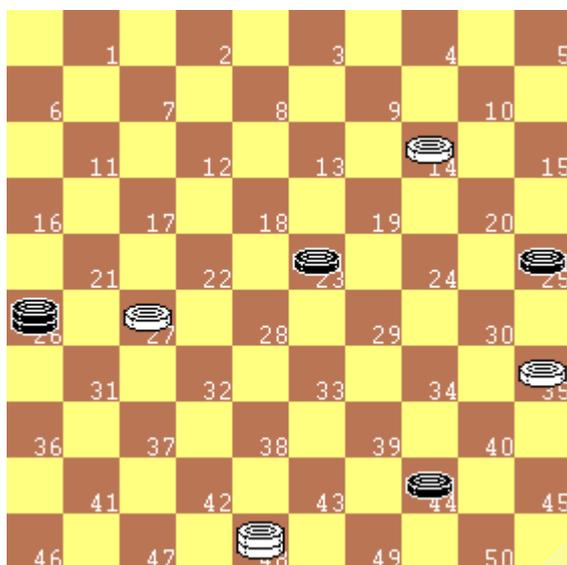
- 1) 35-30 34x25
- 2) 24-20 25x14
- 3) 5x32x21x5


Diagramma 37.2

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione. Poiché la dama nera non è catturabile fintanto che rimane nel cantone, la prima offerta di pezzo ha l'obiettivo di portarla allo scoperto in centro damiera, dove diventa facilmente vulnerabile.

Quiz 37.1: Descrivi la sequenza vincente

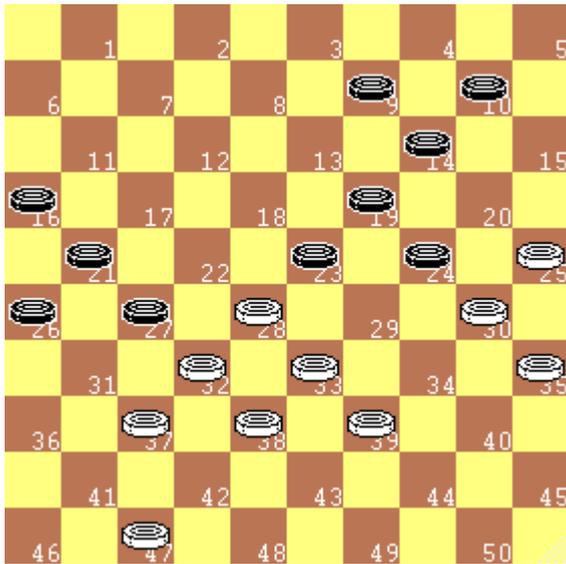
Bianco	Nero
1)
2)
3)


Diagramma 37.3

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di II intenzione. La prima offerta di due pezzi ha l'obiettivo di portare la dama nera allo scoperto in centro damiera, dove diventa facilmente vulnerabile.

Quiz 37.2: Descrivi la sequenza vincente

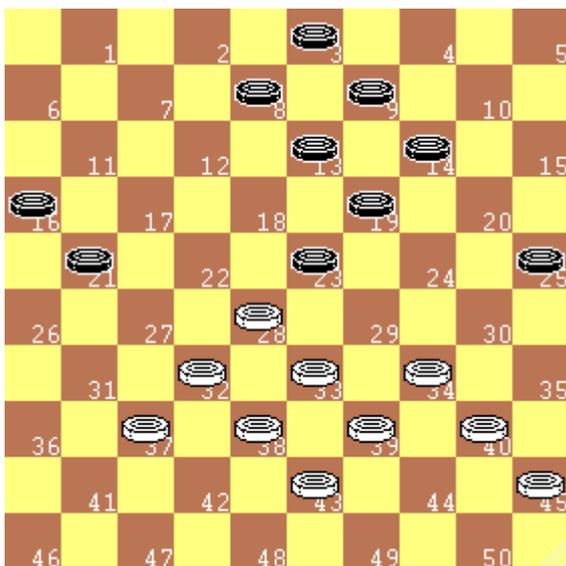
Bianco	Nero
1)
2)
3)

38) Tiri di II intenzione a centro partita

Diagramma 38.1

Con i tiri di II intenzione a centro partita aumentano le difficoltà. Di seguito alcuni esempi di meccanismi noti e ricorrenti.

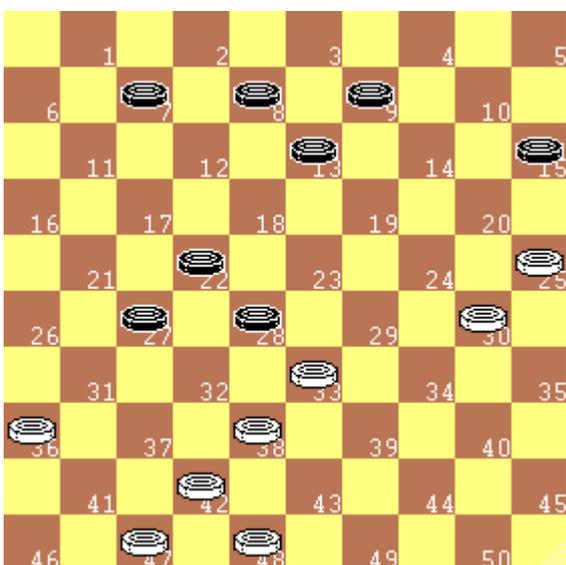
Nel diagramma a fianco il Bianco prima obbliga un pezzo nero a retrocedere, poi con un'offerta di due pezzi apre la strada ad una presa a quattro.

- 1) 28-22 27x18
- 2) 37-31 26x28
- 3) 33x15


Diagramma 38.2

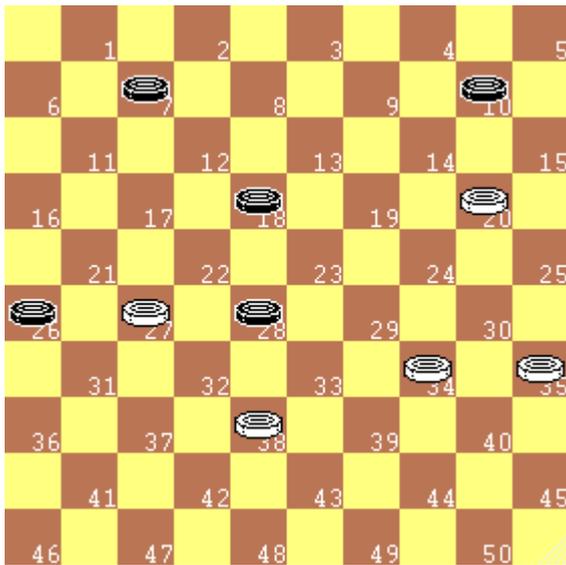
Nel diagramma a fianco, dopo la prima offerta, la sequenza di prese è obbligata per entrambi i colori. Il Bianco guadagna due pezzi.

- 1) 34-30 25x34
- 2) 40x18 13x22
- 3) 28x26


Diagramma 38.3

Nel diagramma a fianco il Bianco sfrutta prima la priorità di presa per quantità e poi finisce con una presa a quattro, andando anche a dama.

- 1) 38-32 27x29
- 2) 30-24 29x20
- 3) 25x 1

39) Tiri di terza intenzione e oltre

Diagramma 39.1

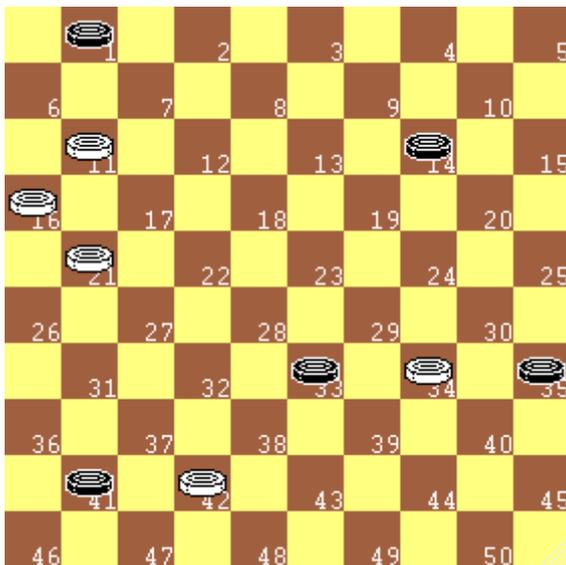
Sono proposti alcuni esempi di tiri di III, IV e V intenzione.

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di III intenzione.

- 1) 20-14 10x19
- 2) 27-21 26x17
- 3) 38-33 28x30
- 4) 35x 2

Il Bianco vince eliminando tutti i pezzi avversari.

Le prime due mosse del Bianco possono essere giocate anche con diversa sequenza ed il risultato non cambia

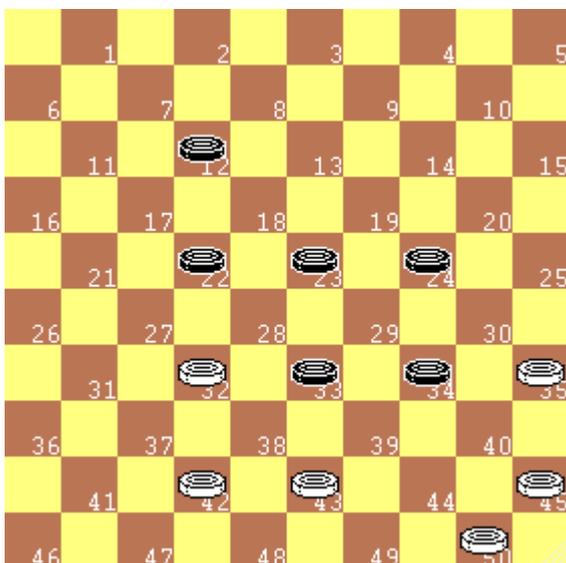

Diagramma 39.2

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di IV intenzione.

- 1) 42-37 41x32
- 2) 34-30 35x24
- 3) 11- 7 1x12
- 4) 21-17 12x21
- 5) 16x 9

Il Bianco vince eliminando tutti i pezzi avversari.

Le prime tre mosse del Bianco possono essere giocate anche con diversa sequenza ed il risultato non cambia.

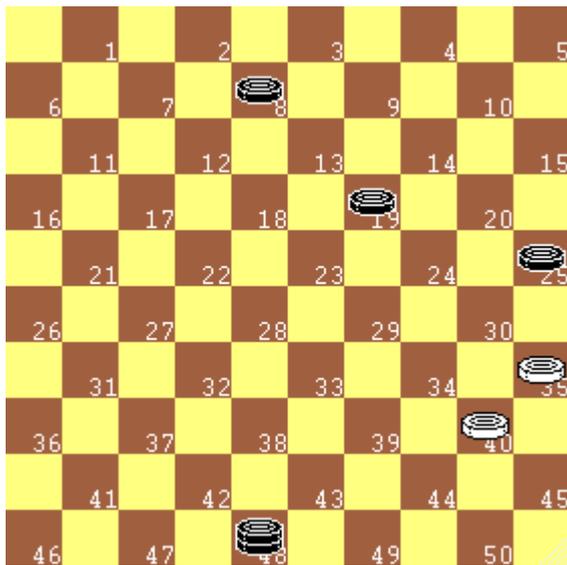

Diagramma 39.3

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro di V intenzione.

- 1) 32-28 23x32
- 2) 42-38 33x42
- 3) 43-39 34x43
- 4) 35-30 24x35
- 5) 45-40 35x44
- 6) 50x 8

Il Bianco vince eliminando tutti i pezzi avversari.

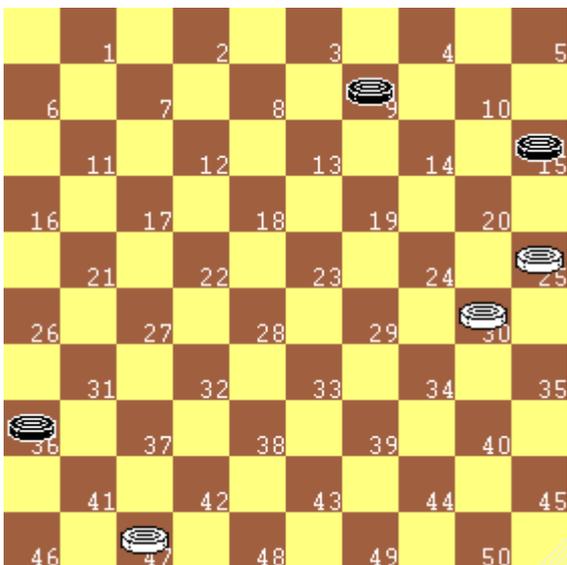
In questo caso la sequenza delle mosse non può essere alterata.

40) Come sfruttare la dama avversaria

Diagramma 40.1

La dama è un pezzo molto forte, poiché può effettuare prese di pezzi anche distanti tra loro e controlla le diagonali su cui è posizionata. La dama, però, ha anche un punto debole, poiché può essere "mangiata" dalla pedina avversaria. Proprio questo punto debole può dare origine a tiri tanto nascosti quanto spettacolari. Nel diagramma a fianco il Bianco sfrutta la presa a distanza della dama per un tiro vincente.

1. 40-34 48x30
2. 35x2

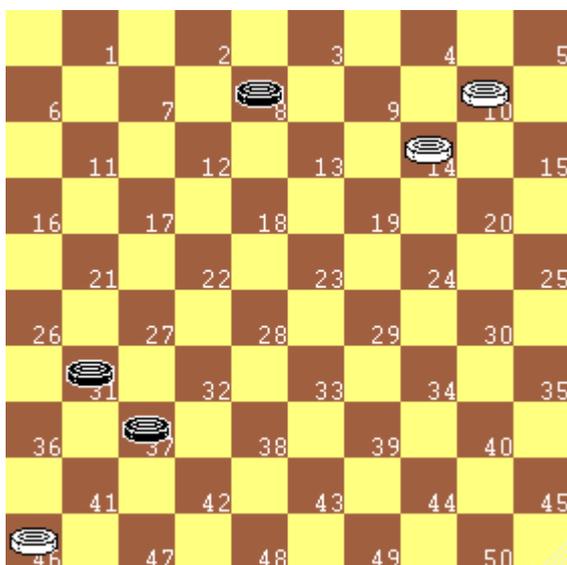
e la pedina nera in 25 cadrà alla mossa successiva.


Diagramma 40.2

In alcuni casi, come nel diagramma a fianco, si manda addirittura l'avversario a dama e si sfrutta la debolezza di questa per un tiro favorevole.

Quiz 40.1: Descrivi la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)


Diagramma 40.3

Anche nel diagramma a fianco il Bianco vince mandando il Nero a dama.

Quiz 40.2: Descrivi la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)

41) Come sfruttare il Tempo di attesa sulla damatura

RICORDA

1. La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso.

Grazie alla regola precedente si possono creare alcuni particolari meccanismi di tiro, che sfruttano il cosiddetto "**Tempo di attesa**", che si genera quando una pedina, diventando dama, resta in presa e concede all'avversario la possibilità di un contrattacco.

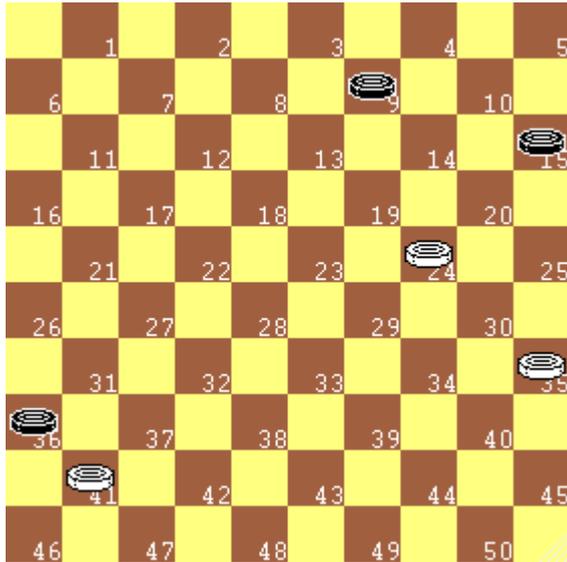


Diagramma 41.1

Nel diagramma a fianco il Bianco, invece di scappare con la pedina in 41, vince lasciando al Nero la presa di dama e sfruttando il tempo di attesa che ne deriva:

Quiz 41.1: *Indica la sequenza vincente*

Bianco	Nero
1)
2)
3)

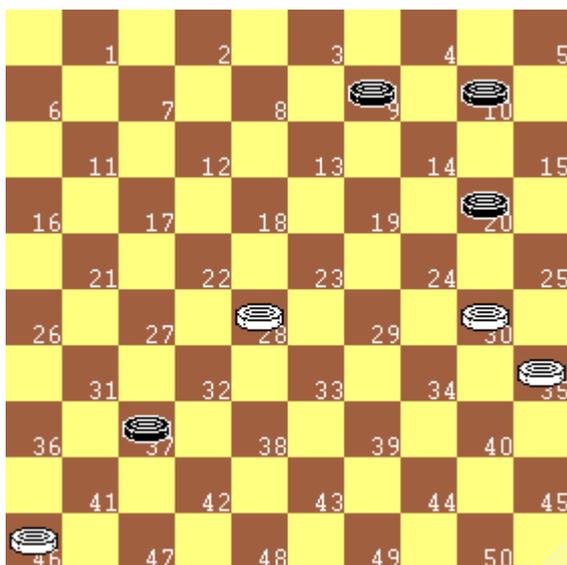


Diagramma 41.2

Nel diagramma a fianco il Bianco prima manda il Nero a dama, quindi, sfruttando sia il tempo di attesa sia la presa maggioritaria, realizza un tiro vincente.

Quiz 41.2: *Indica la sequenza vincente*

Bianco	Nero
1)
2)
3)

42) Come sfruttare il "Cambio" per "chiudere" l'avversario.

RICORDA

1. Il "cambio" è quella manovra con cui si obbliga alla presa un pezzo avversario, per riprenderlo con la mossa successiva
2. Il "cambio" non comporta alcun vantaggio numerico
3. Talvolta i pezzi offerti sono più di uno e comportano la ripresa dello stesso numero di pezzi

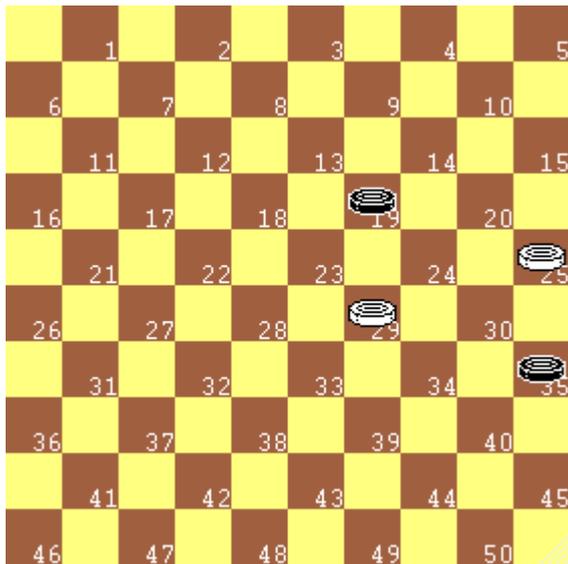


Diagramma 42.1

Nel diagramma a fianco il Bianco, grazie a un cambio, riesce a vincere chiudendo la pedina avversaria rimasta, che sarà catturata alla mossa successiva

Quiz 42.1: *Indica la sequenza vincente*

Bianco	Nero
1)
2)
3)

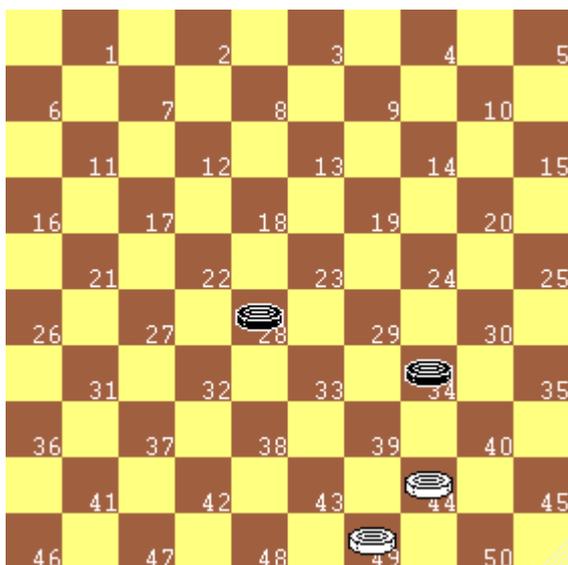
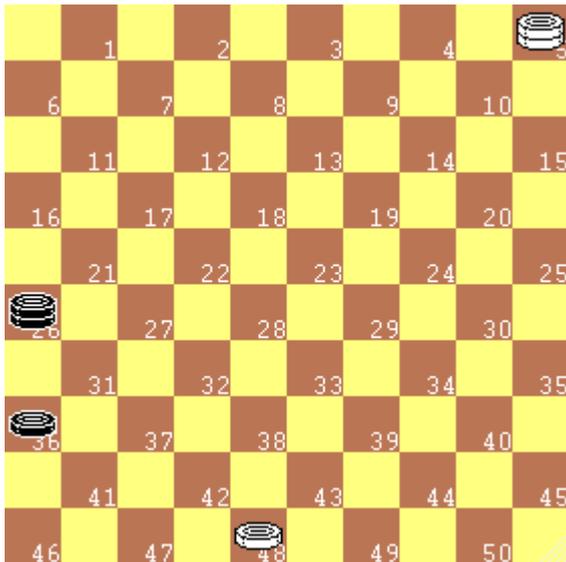


Diagramma 42.2

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un cambio e chiude la pedina in 28, grazie all'opposizione favorevole. La pedina avversaria sarà catturata alla mossa successiva

Quiz 42.2: *Indica la sequenza vincente*

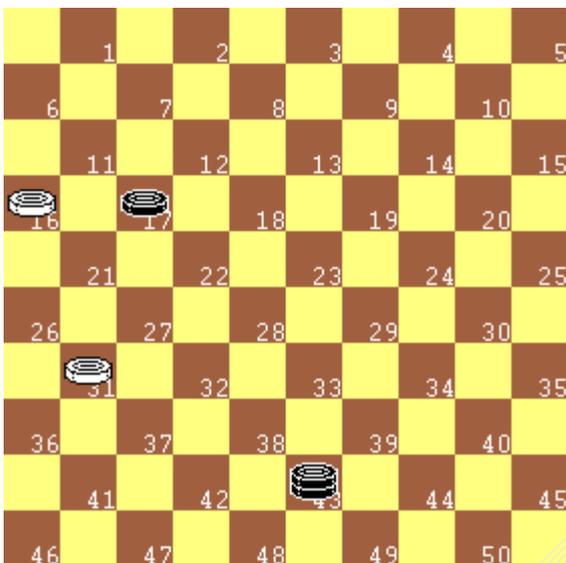
Bianco	Nero
1)
2)
3)


Diagramma 42.3

Nel diagramma a fianco il Bianco vince cambiando una dama (offre una dama per un'altra dama).

Quiz 42.3: *Indica la sequenza vincente*

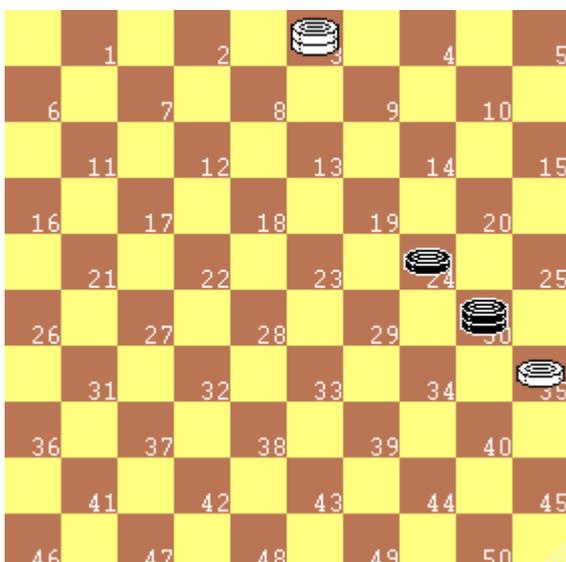
<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	


Diagramma 42.4

Nel diagramma a fianco il Bianco vince cambiando una pedina con una dama e bloccando la pedina rimasta.

Quiz 42.4: *Indica la sequenza vincente*

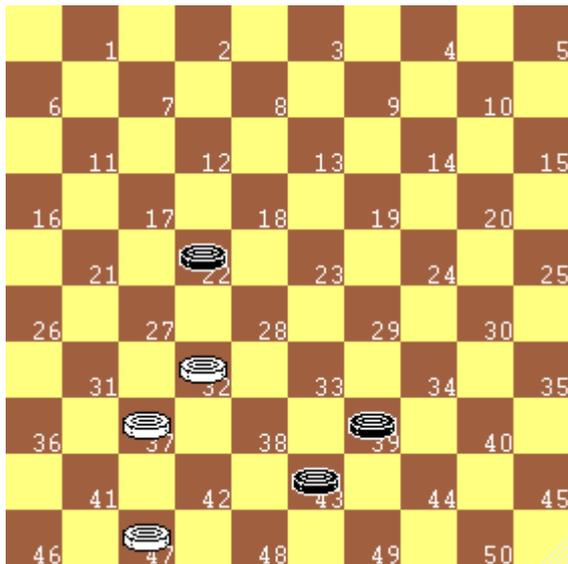
<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	


Diagramma 42.5

Nel diagramma a fianco il Bianco vince dando in presa la dama per mangiare la dama avversaria, bloccando la pedina rimasta.

Quiz 42.5: *Indica la sequenza vincente*

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	

43) Scambio di pezzi e chiusure

Diagramma 43.1

A volte, è possibile ottenere la vittoria per chiusura con uno scambio multiplo di pezzi, come un 2x2.

Nel diagramma a fianco il Bianco risolve una difficile situazione e vince effettuando un cambio 2x2.

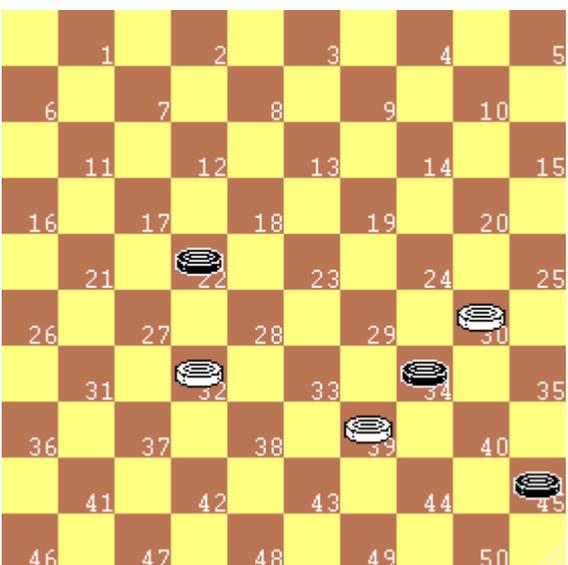
- 1) 32-27 22x42
- 2) 47x49 39-43 (con 39-44 stesso esito)
- 3) 49x38


Diagramma 43.2

Nel diagramma a fianco il Bianco risolve una situazione critica e vince effettuando un cambio 2x2 che sfrutta la priorità di presa per quantità.

Quiz 43.1: Indica la sequenza vincente

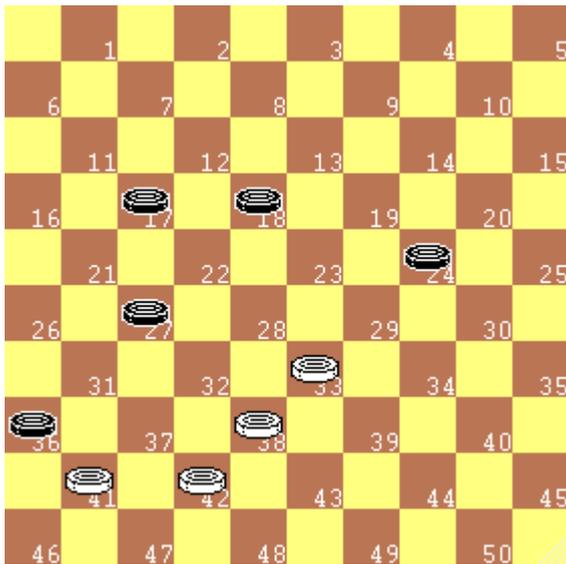
<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)


Diagramma 43.3

Nel diagramma a fianco il Bianco vince effettuando un cambio 2x2 che sfrutta la priorità di presa per quantità.

Quiz 43.2: Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)

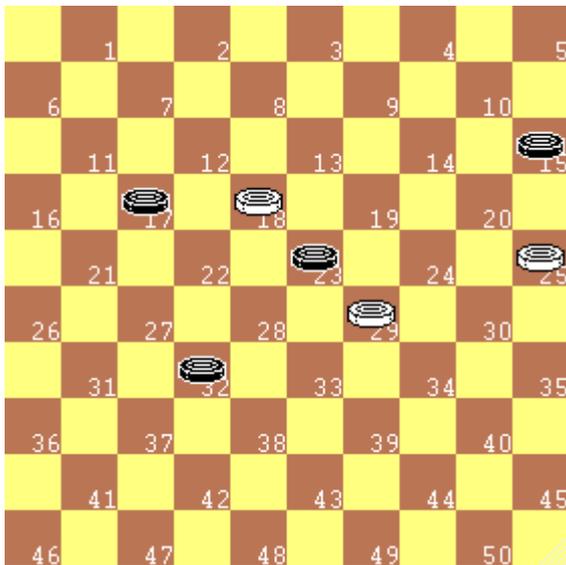
44) Tiri e chiusure

Diagramma 44.1

E' importante verificare la situazione che si ottiene dopo un tiro. Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro e vince chiudendo i pezzi avversari rimasti.

Nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro che sfrutta la priorità di presa maggioritaria e vince chiudendo la pedina avversaria.

- 1) 38-32 36x29 (presa maggioritaria)
- 2) 32x34

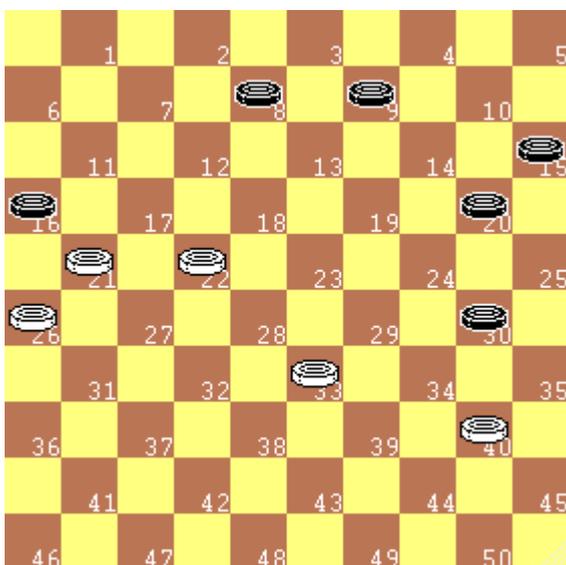
La pedina bianca in 34 chiude la nera in 24


Diagramma 44.2

Nel diagramma a fianco il Bianco vince effettuando un tiro che sfrutta la priorità di presa maggioritaria.

Quiz 44.1: Indica la sequenza vincente

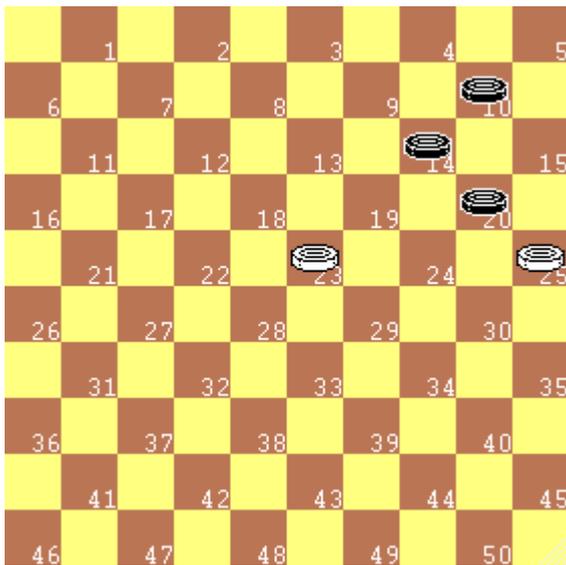
- | <i>Bianco</i> | <i>Nero</i> |
|---------------|-------------------|
| 1) | |
| 2) | <i>e chiusura</i> |


Diagramma 44.3

Anche nel diagramma a fianco il Bianco effettua un tiro che sfrutta la priorità di presa maggioritaria in modo insolito e vince chiudendo le due pedine del Nero.

Quiz 44.2: Indica la sequenza vincente

- | <i>Bianco</i> | <i>Nero</i> |
|---------------|-------------------|
| 1) | |
| 2) | <i>e chiusura</i> |

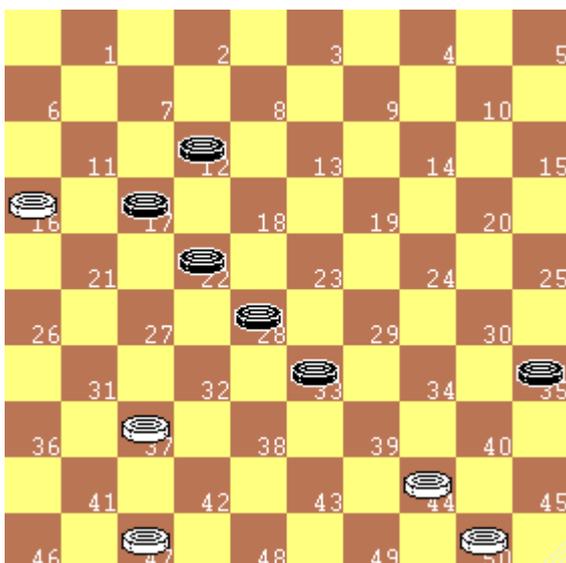
45) Tiri a liberazione di caselle

Diagramma 45.1

I tiri di questo capitolo hanno come tema la rimozione di pezzi dalla formazione dell'avversario, in pratica si offre un pezzo in presa per "svuotare" una casella che consente di effettuare una presa o di eseguire un tiro.

In questo semplice esempio il Bianco "svuota" la casella 14 per liberare una presa di due pezzi ed andare a dama. La dama bianca riuscirà a bloccare la pedina nera rimasta.

- 1) 23-19 14x23
- 2) 25x 5 23-29 (forzata perché attaccata dalla dama)
- 3) **5-28!** 29-34
- 4) 28-44 e la pedina nera è fermata dalla dama

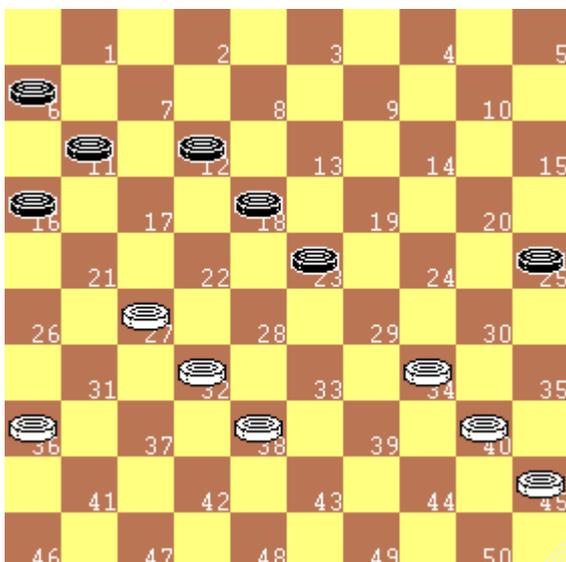
La terza mossa del Bianco è fondamentale per la vittoria!


Diagramma 45.2

In questo esempio il Bianco "svuota" le caselle 28 e 17 per liberare la strada ad un tiro a quattro diretto.

- 1) 37-32 28x37
- 2) 16-11 17x 6
- 3) 44-40 35x44
- 4) 50x 8 6-11
- 5) 8- 3 3- 8

La pedina nera in 37 è fermata dalla bianca in 47, mentre la pedina in 16 è fermata dalla dama, che controlla la diagonale 3..26.


Diagramma 45.3

In questo esempio il Bianco "svuota" le caselle 16 e 18 per liberare la strada ad un tiro a quattro diretto.

- 1) 27-22 18x27
- 2) 32x21 16x27
- 3) 34-30 25x34
- 4) 40x16

E le due pedine nere cadranno nelle due successive mosse.

46) Le ultime regole

Nel seguito, per completezza, sono descritte le ultime regole di presa.

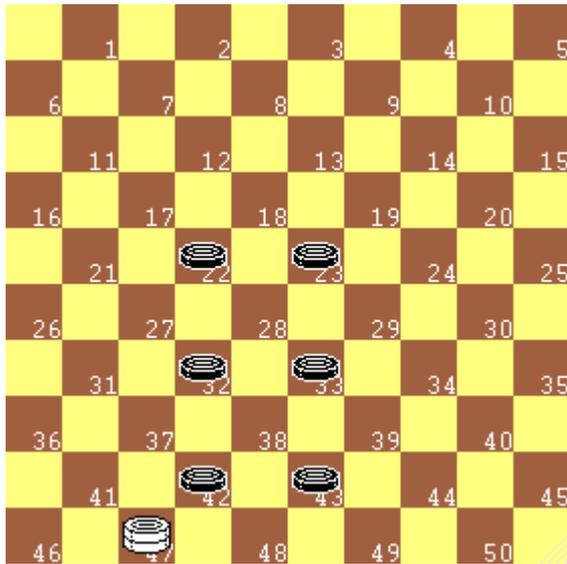


Diagramma 46.1

Durante una presa multipla è **consentito passare sopra una casella quante volte si vuole.**

Nel diagramma a fianco la dama bianca in 47 effettua la seguente presa di sei pezzi:

47x38x27x18x29x38x49

Come si vede la dama è passata due volte sopra la casella 38.

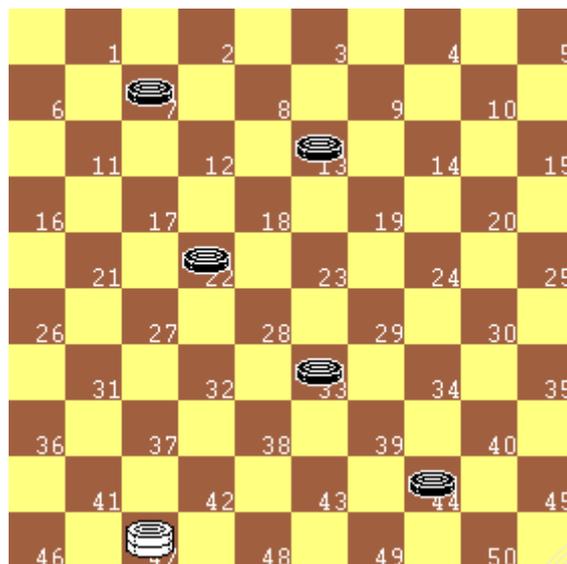


Diagramma 46.2

Nel corso di una presa multipla è **vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario.**

Nel diagramma a fianco la dama bianca in 47 effettua la seguente presa di quattro pezzi:

47x24x2x11x28

e si ferma in **28**, non potendo passare due volte sopra un pezzo preso. E' inibita, quindi, la cattura della pedina in 44.

Per rispettare correttamente tale regola, **i pezzi vanno tolti dalla damiera a presa ultimata e non nel corso della stessa.**

Questa regola è molto importante e talvolta è sfruttata per eseguire combinazioni brillanti ed inaspettate!

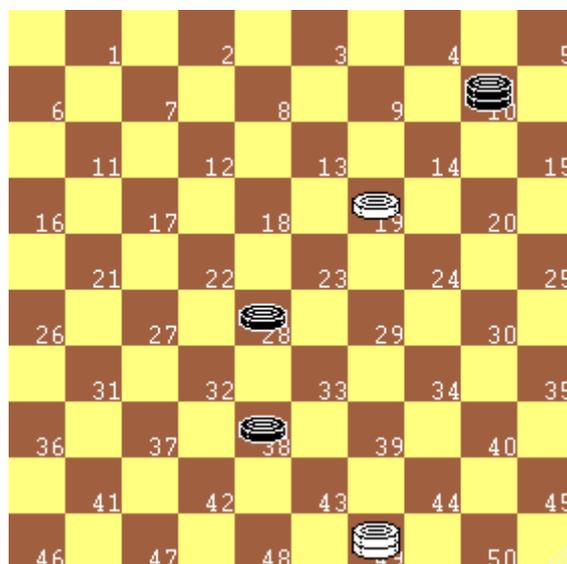
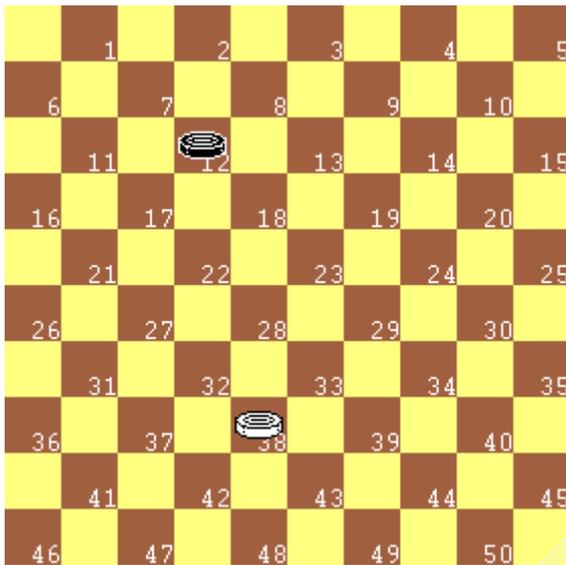


Diagramma 46.3

La presa dei propri pezzi è proibita.

Nel diagramma a fianco la dama bianca effettua la presa **49x32x23** e si ferma, non potendo scavalcare un proprio pezzo.

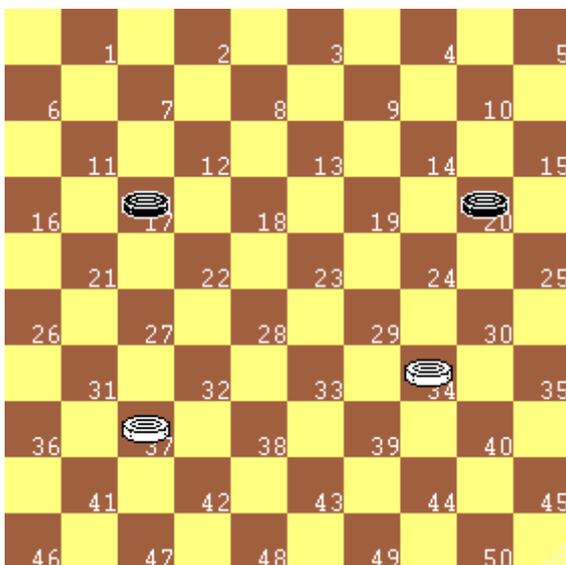
47) Valutazioni sull'Opposizione

Diagramma 47.1

Analizziamo il diagramma a fianco in cui il tratto è al Bianco.

Quiz 47.1: *Il Bianco ha due mosse a disposizione, una vincente ed una di parità.*
Quale mossa giocheresti col Bianco?
Chi ha il favore dell'opposizione?
Sapresti indicare una sequenza vincente?

Bianco	Nero	Bianco
--------	------	--------

1)	2)
----------	-------	----------


Diagramma 47.2

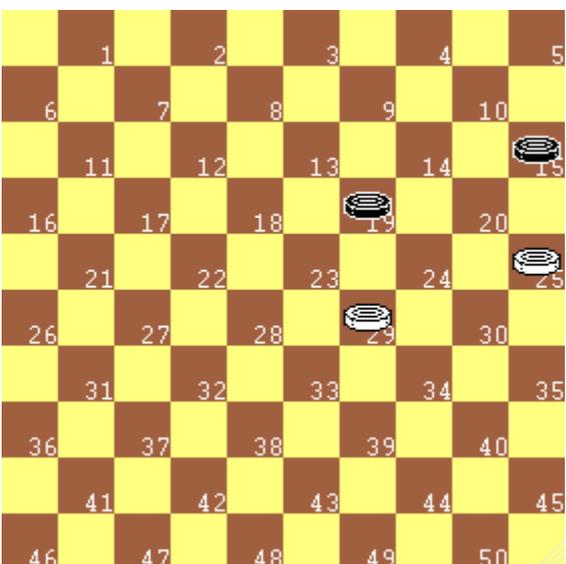
Analizziamo un possibile sviluppo dal diagramma a fianco:

1) 34-29 17-22 2) 37-32 20-25 3) 29-24

Le pedine si fronteggiano a due a due e tocca muovere al Nero.

Da questi primi esempi si può dedurre che:

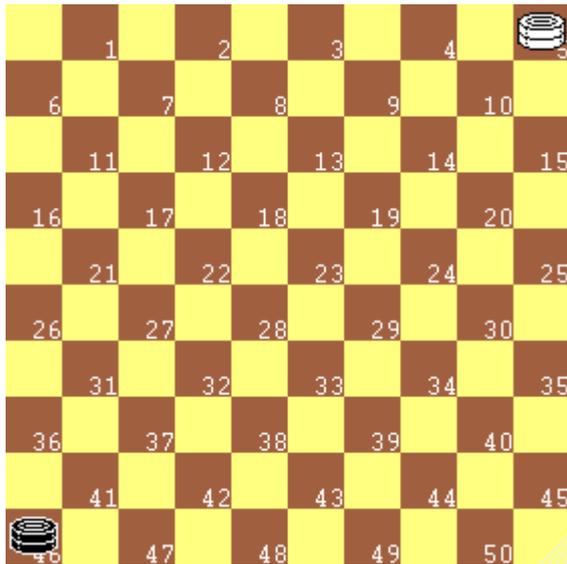
- a) si parla di opposizione favorevole ad un colore quando, a parità di pedine, fronteggiando i pezzi ad uno ad uno, l'altro colore non può più avanzare senza essere catturato.
- b) solo chi ha l'opposizione favorevole può "chiudere" i pezzi avversari (ma non è detto che ci riesca).

Quiz 47.2: *Nella posizione sopraindicata, chi ha il favore dell'opposizione?*
RICORDA: Ha senso parlare di "opposizione" se in campo ci sono solo pedine ed in numero uguale per parte.

Diagramma 47.3

Analizziamo il diagramma a fianco: si nota che il bianco non può più avanzare senza essere catturato e, quindi, l'opposizione è in favore del nero. In questa posizione il Bianco effettua il cambio:

1. 29-24 19x30 2. 25x34

Quiz 47.3: *Dopo il cambio, come finirà la partita?*
RICORDA: L'effettuazione di un cambio inverte il favore dell'opposizione.

48) Opposizione di dame ai cantoni

Diagramma 48.1

I finali di una dama contro una dama sono sempre pari con una sola eccezione, descritta nel diagramma a fianco.

Nella posizione diagrammata chi muove ha perso, poiché deve uscire dal cantone e mettersi allo scoperto sulla diagonale lunga e sarà catturato dalla dama avversaria.

La posizione diagrammata può essere creata obbligatoriamente, come dimostrano i diagrammi seguenti.

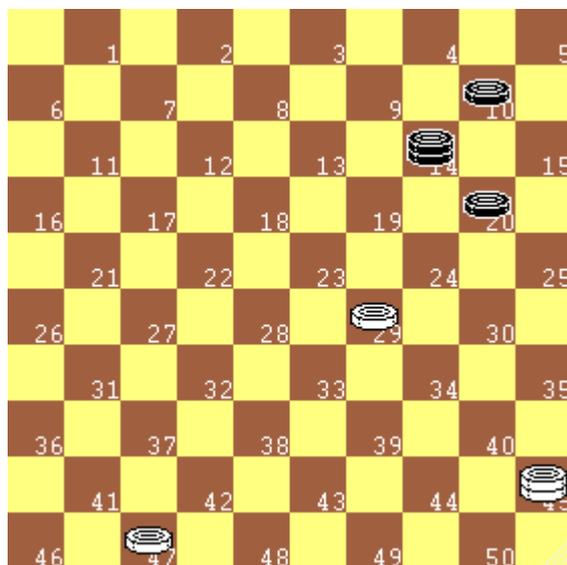

Diagramma 48.2

Quiz 48.1: *Nel Diagramma a fianco il Bianco forza l'opposizione di dame ai cantoni e vince. Indica la sequenza vincente*

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
---------------	-------------

1)

2)


Diagramma 48.3

Quiz 48.2: *Nel Diagramma a fianco il Bianco forza l'opposizione di dame ai cantoni e vince. Indica la sequenza vincente*

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
---------------	-------------

1)

2)

49) Blocchi immediati

Si ricorda che: "La partita è vinta quando uno dei due giocatori riesce a prendere o bloccare tutti i pezzi avversari".

Nei diagrammi seguenti sono riportate alcune situazioni in cui il Bianco effettua una mossa e lascia l'avversario senza mosse giocabili, realizzando un blocco vincente

Trova per ogni diagramma la mossa vincente..

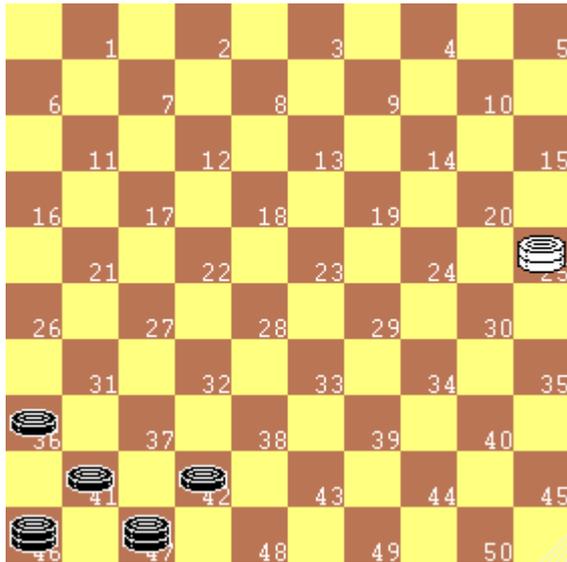


Diagramma 49.1

Quiz 49.1: Il Bianco esegue un blocco al cantone e vince nonostante la superiorità di pezzi del Nero. Con quale mossa?

1)

Diagramma 49.2



Quiz 49.2

Diagr. sinistro. Il B. esegue un blocco al biscacco. Con quale mossa?

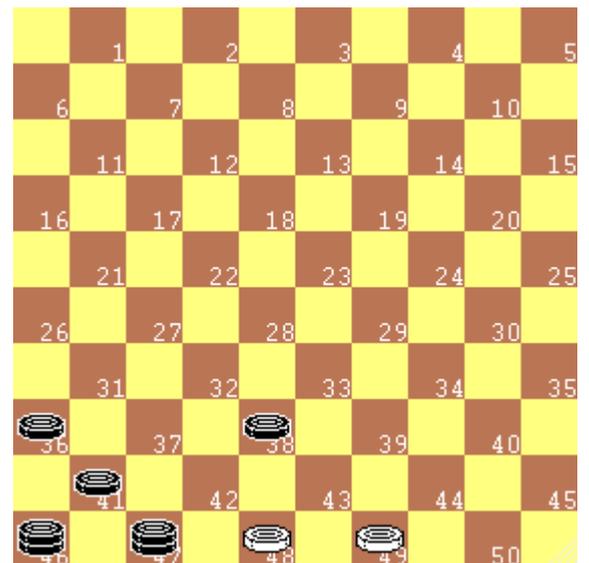
.....

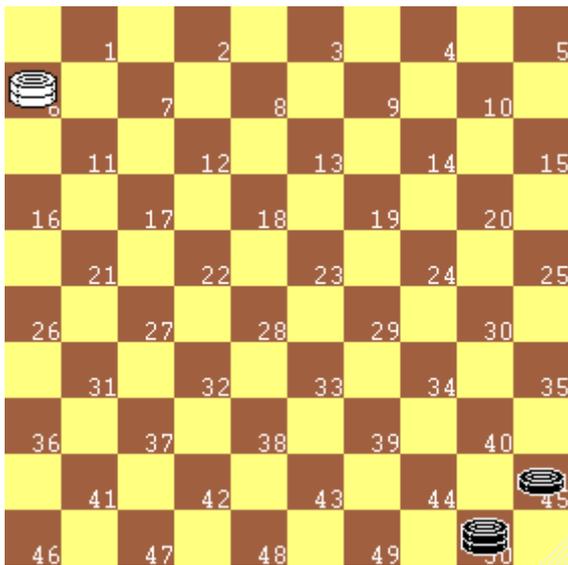
Quiz 49.3

Diagr. destro. Il B. esegue un blocco. Con che sequenza?

.....

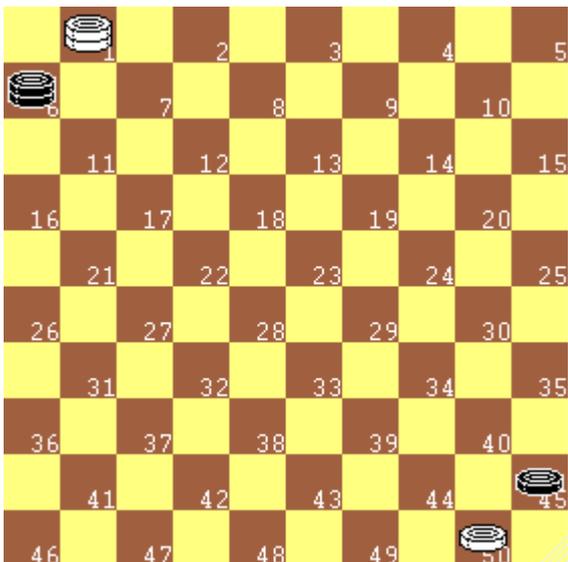
Diagramma 49.3



50) Opposizione e blocco al biscacco

Diagramma 50.1

Nella posizione del diagramma a fianco il tratto è al Nero, che è costretto ad uscire dalla casella 50 ed a mettersi allo scoperto lungo la diagonale 11--44. Il Bianco effettuerà la cattura 6x50, vincendo la partita.

La posizione diagrammata costituisce uno dei tipici "blocchi al biscacco" e può essere creata obbligatoriamente, come dimostrano i diagrammi seguenti.


Diagramma 50.2

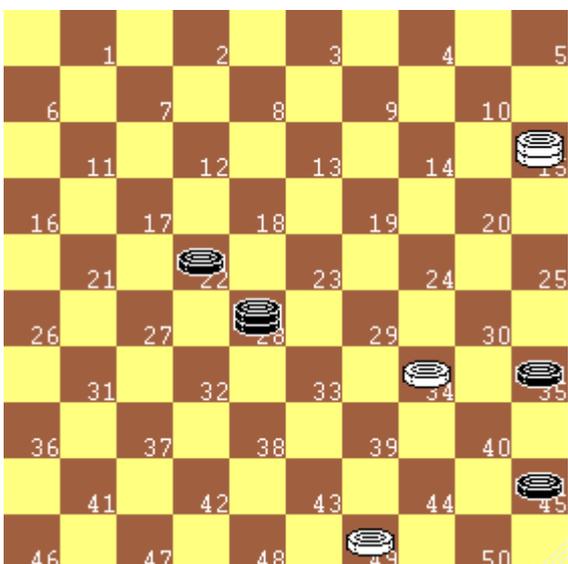
Quiz 50.1: Nel diagramma a fianco il Bianco forza il blocco al biscacco con un sacrificio e vince. Indica la sequenza vincente

Bianco Nero

1)

2)

RICORDA. Il "**sacrificio**" è un'offerta di pezzi, ceduti in vista di un vantaggio di altro genere. Si può, per esempio sacrificare un pezzo per andare a dama, così come si può sacrificare un pezzo per ottenere un blocco.


Diagramma 50.3

Quiz 50.2: Nel diagramma a fianco il Bianco forza il blocco al biscacco con una combinazione e vince. Indica la sequenza vincente

Bianco Nero

1)

2)

3)

51) Combinazioni su blocchi

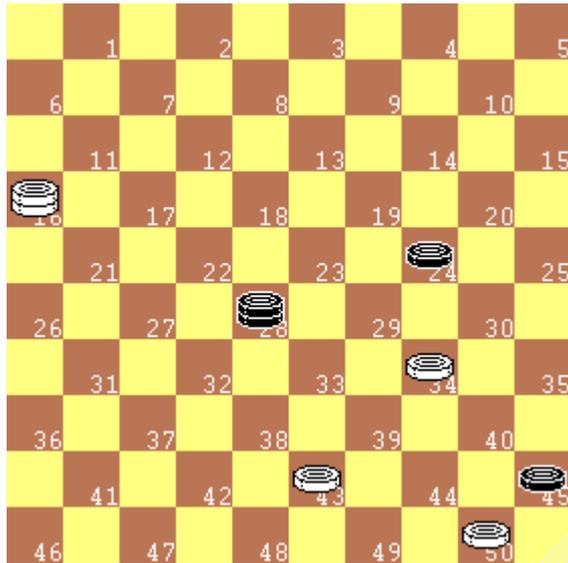
Nei diagrammi seguenti si mostrano alcune combinazioni che realizzano "blocchi", al cantone e al biscacco. Le combinazioni possono essere costituite da tiri, cambi e sacrifici, utili alla realizzazione del blocco.

Nel Diagramma 51.1, con tre sacrifici nella giusta sequenza, il Bianco realizza un blocco al biscacco.

Nel Diagramma 51.2, con due sacrifici ed un semplice tiro il Bianco realizza un blocco al cantone.

Diagramma 51.2, con due sacrifici ed un semplice tiro il Bianco realizza un blocco al cantone.

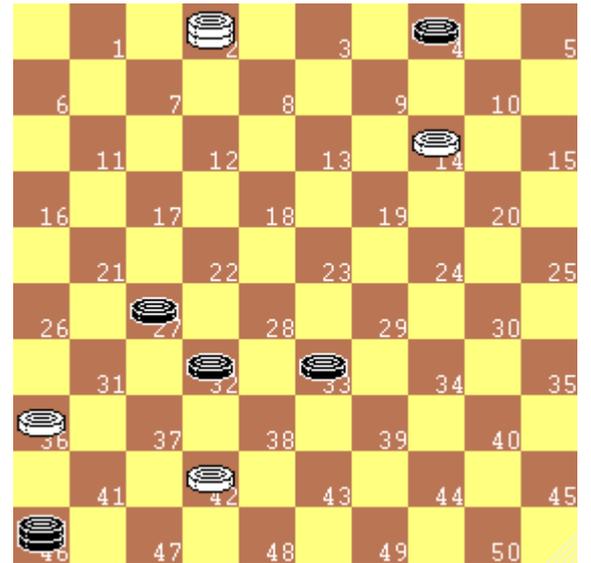
Diagramma 51.1



Diagr. sinistro.
50-44 28x50
34-29 24x33
43-39 33x44
16-49

Diagr. destro.
36-31 27x36
42-37 32x41
14- 9 4x13
2x47

Diagramma 51.2

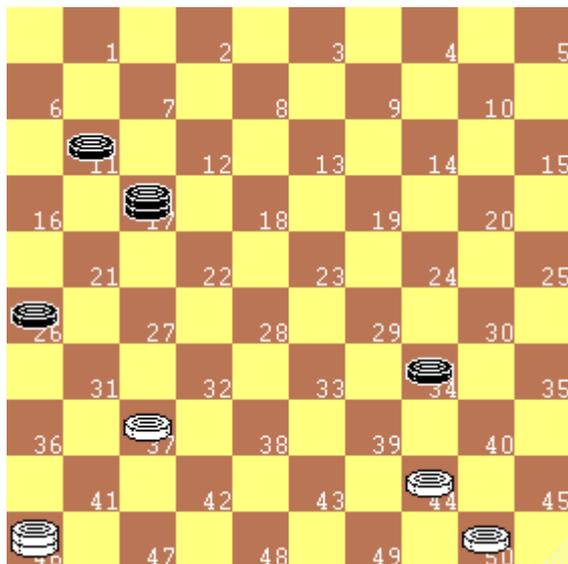


Nel Diagramma 51.3, con due sacrifici ed un semplice tiro il Bianco realizza un blocco di opposizione al biscacco.

Nel Diagramma 51.4, il Bianco inizia sacrificando la damae, dopo una combinazione di 3x2, realizza un blocco al cantone.

Diagramma 51.4, il Bianco inizia sacrificando la damae, dopo una combinazione di 3x2, realizza un blocco al cantone.

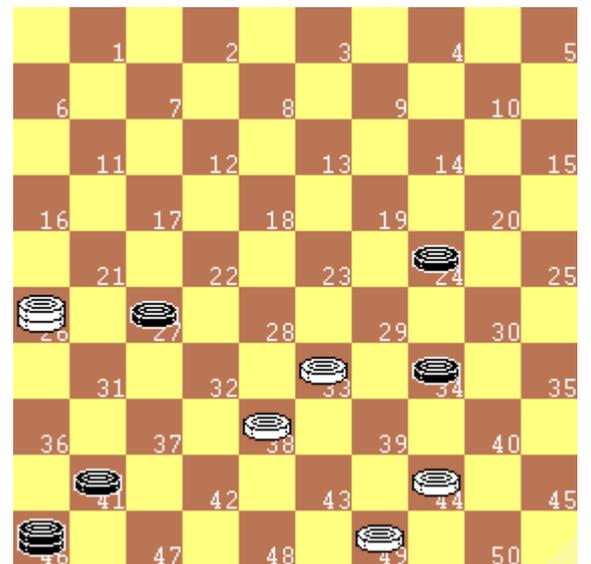
Diagramma 51.3



Diagr. sinistro.
44-40 34x45
50-44 17x50
37-31 26x37
46x 6

Diagr. destro.
26-31 27x36
33-29 24x42
44-39 34x43
49x47

Diagramma 51.4



RICORDA. Il "sacrificio" è un'offerta di pezzi, ceduti in vista di un vantaggio di altro genere. Si può, per esempio sacrificare un pezzo per andare a dama, così come si può sacrificare un pezzo per ottenere un blocco.

52) Opposizioni multiple

Nei finali di pedine capita, a volte, che, fronteggiandosi i pezzi a due a due, un colore chiuda i pezzi avversari. In tal caso ha il favore della mossa. Negli esempi seguenti il Bianco raggiunge questo obiettivo, a volte tramite cambi. Le manovre devono essere precise affinché l'avversario non sfugga alla chiusura.

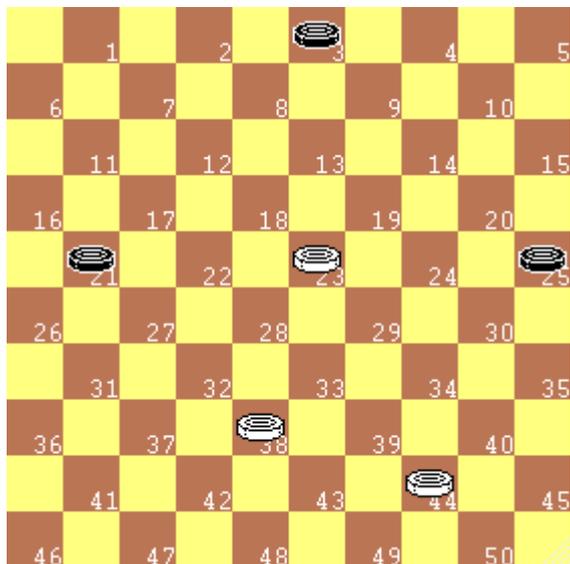


Diagramma 52.1

Nel diagramma a fianco il Bianco riesce a chiudere i pezzi avversari, fronteggiandoli uno ad uno.

Analizziamo una possibile continuazione.

- | | |
|-----------|-------|
| 1) 38-32! | 21-26 |
| 2) 32-27 | 3- 9 |
| 3) 23-19 | 25-30 |
| 4) 44-39 | 30-35 |
| 5) 39-34 | |

Ogni pedina nera è chiusa da una bianca: il Bianco ha l'opposizione favorevole.

La prima mossa del Bianco è determinante per la vittoria.

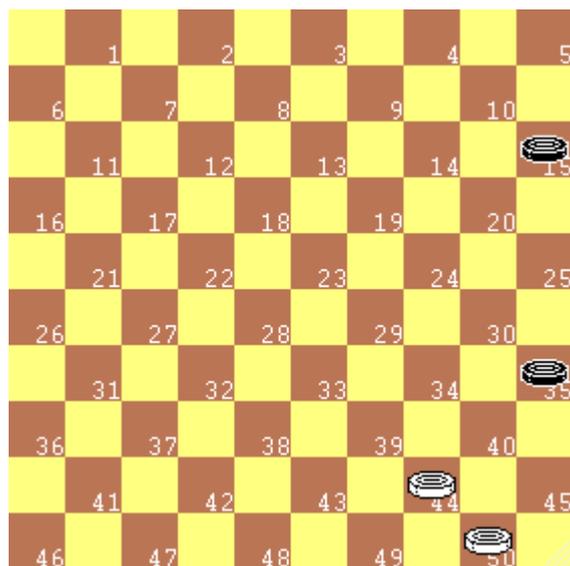


Diagramma 52.2

Nel diagramma a fianco il Bianco non deve commettere l'errore di dare il cambio con **1) 44-40; 35x44** **2) 50x39**. Seguirebbe **2)..... 15-20** **3) 39-33** (39-34 sarebbe addirittura perdente per il B.) con esito di parità. Si vince, invece, con:

- | | |
|----------|-----------------|
| 1) 50-45 | 15-20 |
| 2) 45-40 | 20-24 (o 20-25) |
| 3) 40-34 | |

E le due pedine nere sono chiuse.

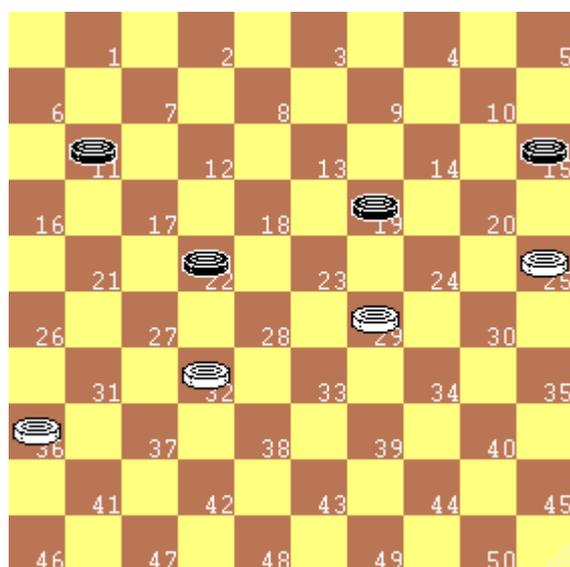


Diagramma 52.3

Nel diagramma a fianco il Bianco ha l'opposizione favorevole, ma non deve consentire al Nero di cambiare con 19-24, che, oltre a invertire il favore della mossa, aprirebbe al Nero la strada verso dama. La via verso la vittoria deve essere perseguita con precisione:

- | | | |
|----------|--|---|
| 1) 29-24 | 19x30 | il B. anticipa il cambio |
| 2) 25x34 | 11-16 | |
| 3) 32-27 | 22x31 | evita il cambio del N. e riconquista il favore dell'opposizione |
| 4) 36x27 | 15-20 | |
| 5) 34-29 | 20-25 | |
| 6) 29-24 | e le pedine nere sono entrambe chiuse. | |

53) Il controllo delle diagonali

La forza della dama non è solo nella possibilità di eseguire tiri strabilianti, ma è anche nella sua **capacità di controllare le diagonali**.

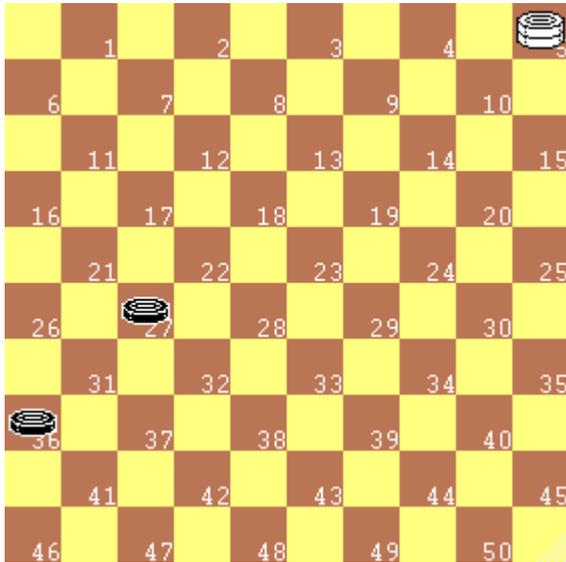


Diagramma 53.1

Nel diagramma a fianco la dama in 5 controlla la **grande diagonale 5...46** e quando una pedina avversaria metterà fuori il naso verrà catturata. Nella posizione indicata, l'unica casella dove il Bianco non deve andare (a parte 32 e 41 dove verrebbe catturata) è la casella **37**, poiché il Nero con il sacrificio **27-31**; **37x26** toglierebbe la dama bianca dalla grande diagonale ed avrebbe aperta la via verso dama con la pedina **36**, agguantando il pareggio. Per vincere basta aspettare...

- 1) 5-10 27-31
- 2) 10-14 31-37
- 3) 14x46 36-41
- 4) 46x37

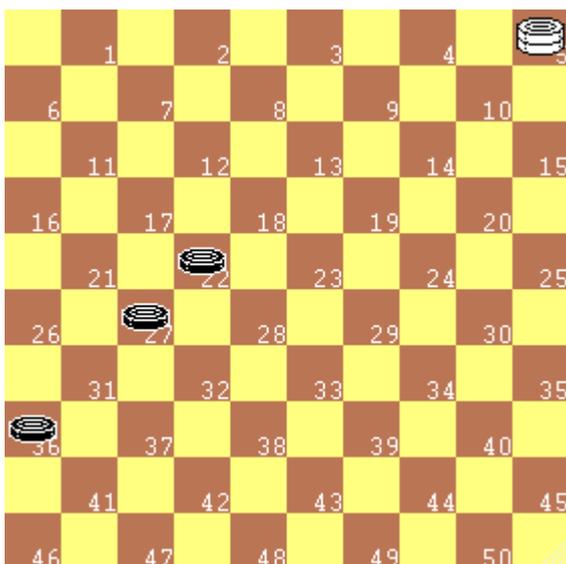


Diagramma 53.2

Nel diagramma a fianco il Nero, per pareggiare, deve togliere la dama bianca dalla grande diagonale ed andare a dama con la pedina 36. Per ottenere lo scopo deve sacrificare due pezzi. Se la dama bianca va in 46 il Nero risponde con 27-32, se il Bianco va in 37 il Nero risponde con 27-31 (come nel diagramma precedente), se il Bianco si mantiene nella zona 5...23 segue:

- 1) 5-10 22-28
- 2) 10x21 36-41
- 3) 21-32 41-47! Pari

La **41-46** sarebbe perdente per la risposta **32-5!**, con opposizione sulla grande diagonale.

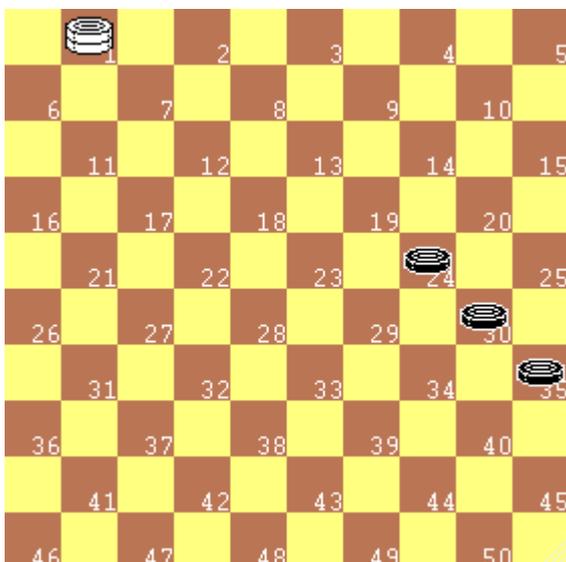
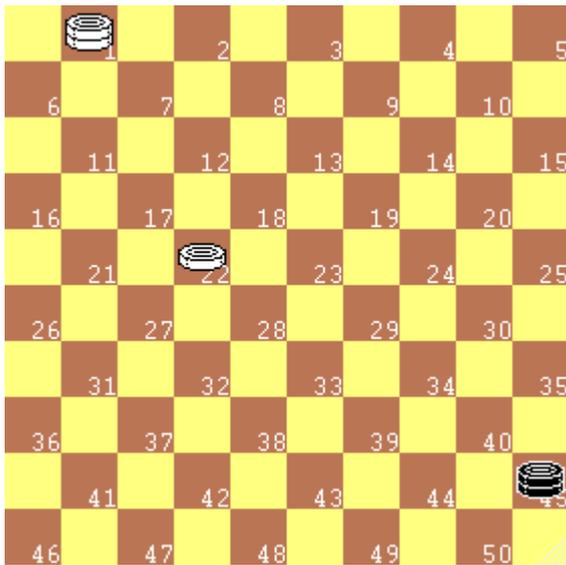


Diagramma 53.3

Nel diagramma a fianco la dama bianca controlla la "parallela" 1...45 ed il finale è vincente. Il Nero cerca di sacrificare due pedine per liberare la diagonale e promuovere la pedina in 35, ma non riesce a pareggiare:

- 1) 1-45 30-34
- 2) 45x20 35-40
- 3) 20-33! 40-45
- 4) 33-50

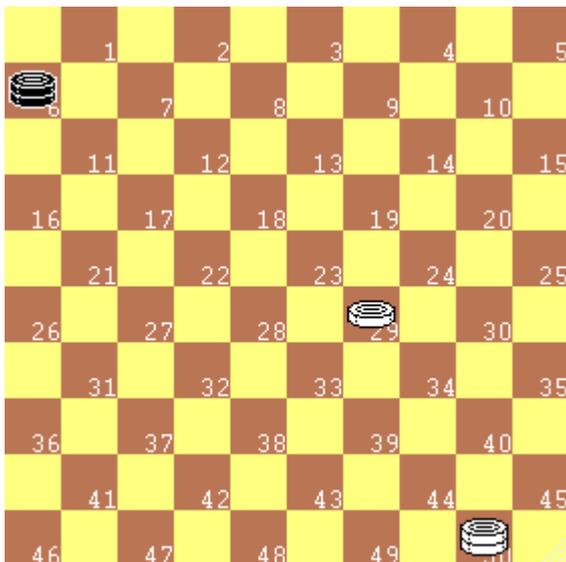
La terza mossa del bianco è determinante per assumere il controllo della parallela 6...50.

54) Il controllo delle parallele

Diagramma 54.1

I finali di due dame o una dama e una pedina contro una dama sono, di norma, pari, salvo eccezioni, come nel caso in cui la dama singola sia imbottigliata in un biscacco ed il partito superiore abbia il controllo delle “parallele”, cioè le diagonali dei due biscacchi.

Nel diagramma a fianco il Nero non può muoversi lungo la linea 7...40, pena la cattura immediata e non può muovere **45-50** per la risposta **1-6** e conseguente cambio alla dama nera. Il Bianco, quindi, è in posizione vincente.

La posizione sarebbe sempre vincente anche se al posto della pedina ci fosse una dama o se la pedina si trovasse in un'altra casella lungo la linea 17...44 o se i pezzi fossero invertiti sulle parallele (dame in 6 e 50 e pedina lungo la linea 12...40).

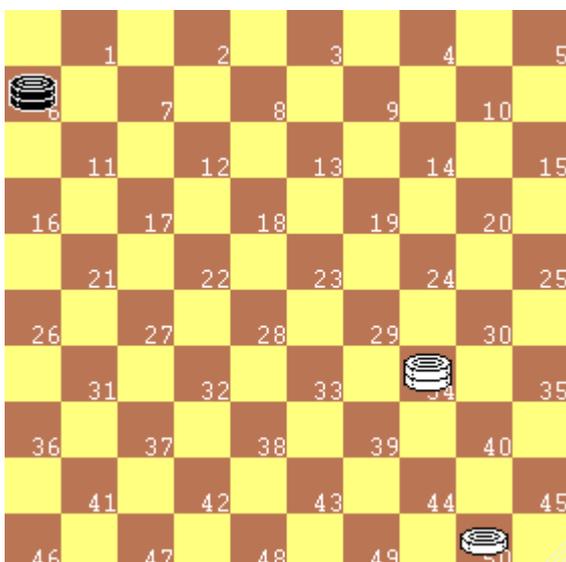

Diagramma 54.2

Per il diagramma a fianco valgono le stesse considerazioni espresse nel caso precedente, rispetto al quale sono invertite le dame nei biscacchi..

Il Bianco è in posizione vincente.

La pedina bianca potrebbe trovarsi in qualsiasi casella lungo la linea 7...34.

La posizione sarebbe vincente anche se i pezzi fossero invertiti sulle parallele.


Diagramma 54.3

Nel diagramma a fianco il Nero non può muoversi lungo la linea 11...33 per il cambio alla dama nera con la mossa 34-39 e non può muovere 1-6 per la risposta **50-45** e conseguente cambio alla dama nera. Il Bianco, quindi, è in posizione vincente.

55) I finali di tre dame contro una

Abbiamo visto, in più occasioni, che i finali di una dama contro una sono sempre pari, salvo la condizione di opposizione negli opposti cantoni.

Abbiamo anche visto che, di norma, i finali di due dame (o dama e pedina) contro una dama sono sempre pari, salvo particolari casi, come quelli visti nel capitolo precedente.

Queste considerazioni sono fatte ipotizzando che ogni giocatore effettui le mosse migliori ed eviti distrazioni o errori madornali!

Affrontiamo, ora, il caso dei finali di tre dame contro una. Tali finali sono, di norma, pari, ma esistono tante situazioni particolari in cui è possibile ottenere la vittoria. Rimandiamo lo studio generale di tali posizioni, mentre affrontiamo, adesso, una situazione in cui è facile che la singola dama ottenga il pareggio, con un po' di attenzione. La dama singola deve trovarsi lungo la grande diagonale.

SUGGERIMENTO: se hai una sola dama mantieni la grande diagonale!

Analizziamo il diagramma successivo. L'obiettivo del partito superiore, in questo caso il Nero, è quello di offrire al Bianco due pezzi in presa in modo da togliere la dama Bianca dalla grande diagonale ed indirizzarla verso la terza dama nera, saldamente protetta a bordo damiera, da cui verrebbe catturata. Il partito inferiore, in questo caso il Bianco, deve evitare di cadere nel tranello.

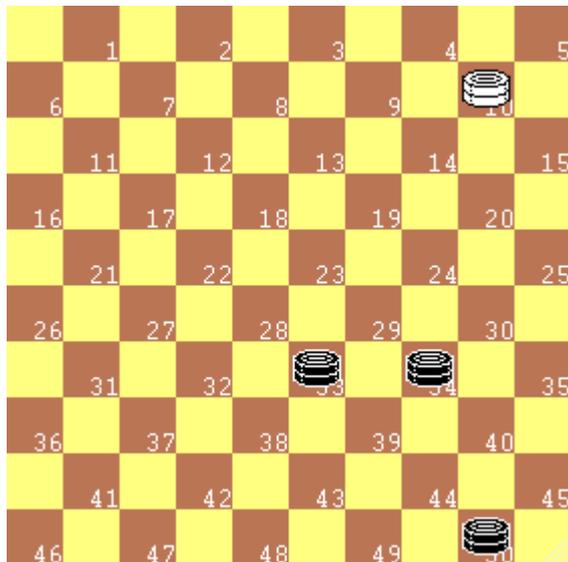


Diagramma 55.1

Se toccasse al Nero muovere, vincerebbe con **34-23** a cui seguirebbe **10x39** e **50x33**.

Per evitare questa minaccia il Bianco non deve stare nella linea 5...19, ma deve andare dalla parte opposta, nella zona 32...46, dove l'offerta di due pezzi con 33-28 non avrebbe l'effetto sperato!

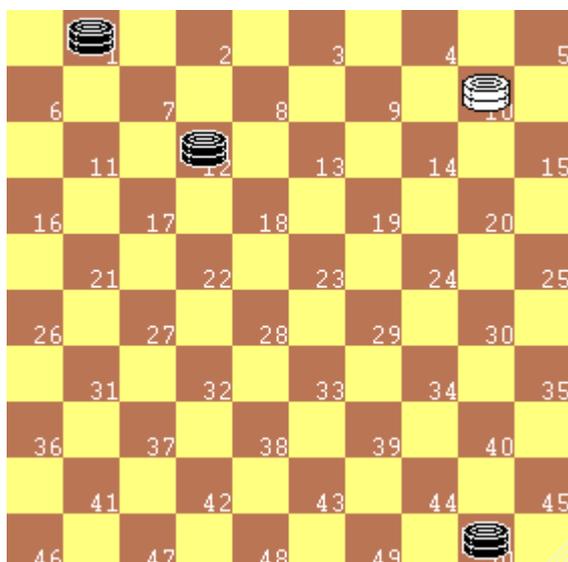
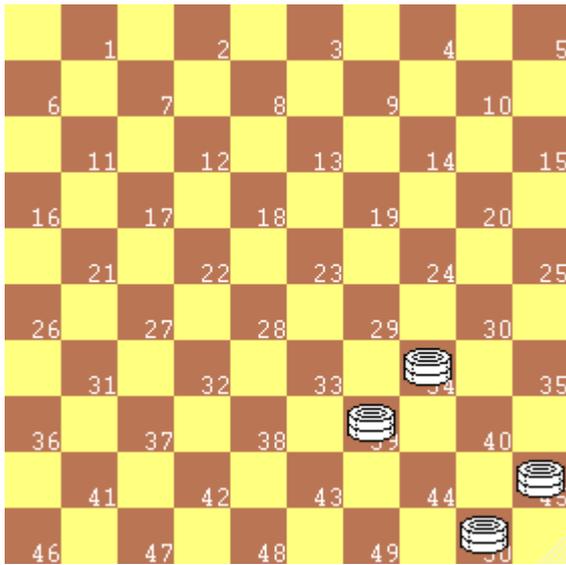


Diagramma 55.2

Quiz 55.1: *Nel diagramma a fianco il Bianco, per evitare la cattura della dama, deve mantenersi nella zona 5...19 o deve andare nella zona 32...46?*

Quale sarebbe la minaccia se andasse nella zona sbagliata?

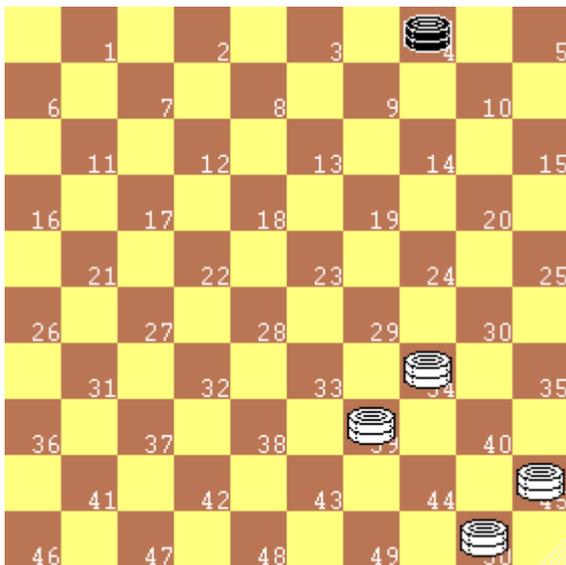
56) Il finale di quattro dame contro una.

Diagramma 56.1

Ci sono tanti modi per vincere il finale di 4 dame contro 1.

SUGGERIMENTO: è inutile cercare di chiudere la dama avversaria. Sarebbe tempo perso. Bisogna catturarla.

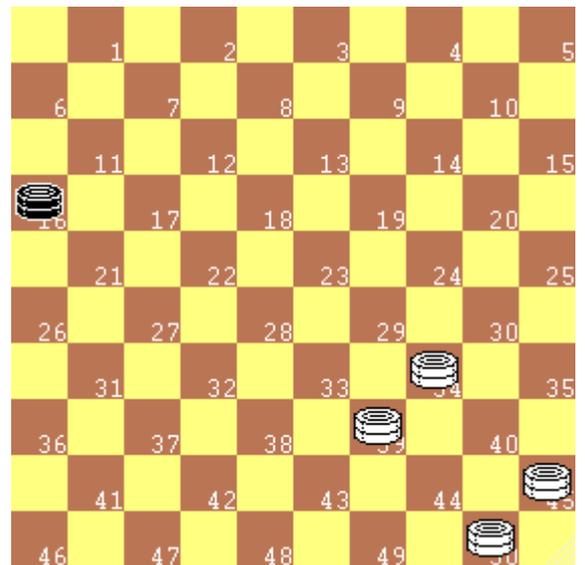
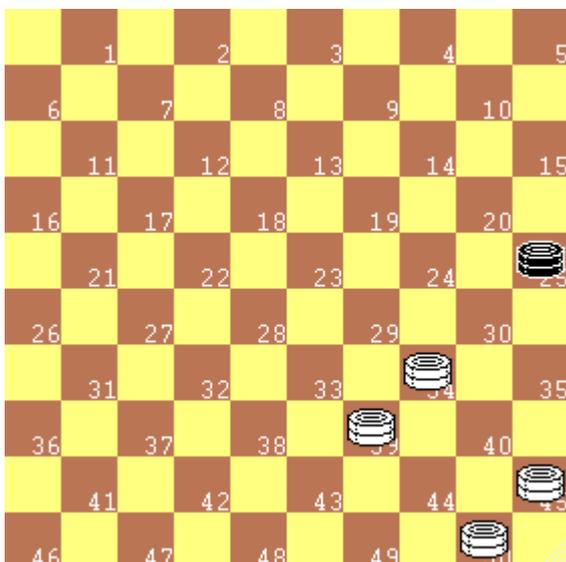
Il mio suggerimento è quello di raggiungere una posizione, come quella del diagramma accanto, in cui, dovunque si trovi la dama avversaria, verrebbe catturata in ogni caso.

Nei diagrammi seguenti alcuni esempi di cattura con la dama nera posizionata in differenti zone della damiera.

Diagramma 56.2


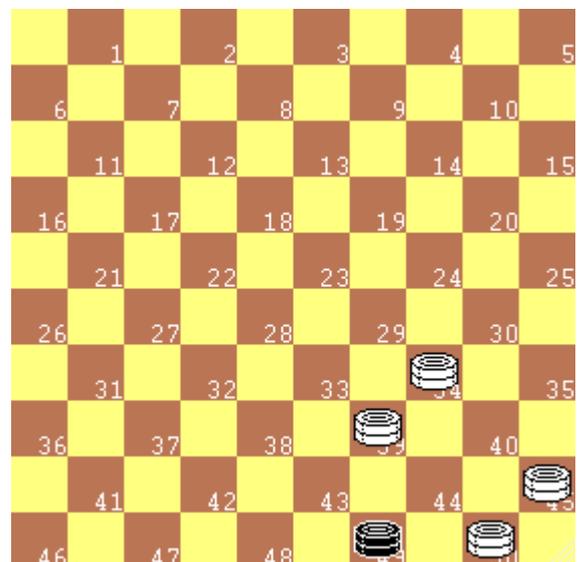
Diagr. sinistro.
34-18 4x44
50x39

Diagr. destro.
39-11 16x40
45x34

Diagramma 56.3

Diagramma 56.4


Diagr. sinistro.
39-48 25x43
48x39

Diagr. destro.
50-44 49x 1
39x34 1x40
45x34

Diagramma 56.5


57) Il finale di 1 dama e 3 pedine contro una dama

I finali di una dama e tre pedine contro una dama sono, di norma, vinti salvo rare eccezioni. E' necessario, però, muovere i pezzi con attenzione ed avendo un piano in testa.

La strategia generale è quella di promuovere un secondo pezzo a dama ed, eventualmente, un terzo pezzo ed un quarto, giungendo al finale trattato precedentemente.

Come procedere? Analizziamo due situazioni differenti.

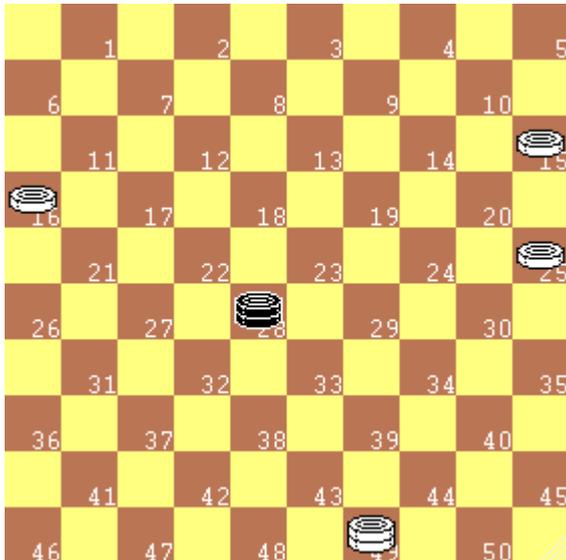


Diagramma 57.1

Nel diagramma a fianco la dama nera controlla la grande diagonale e la parallela 6...50 ed impedisce alle pedine 15 e 16 di avanzare verso dama. Questo controllo, però, non può essere esercitato a lungo. Il fatto di avere le pedine su due opposti lati della damiera favorisce la strategia del Bianco, a cui basta fare una mossa di attesa, come per esempio, **49-35** ed il Nero deve abbandonare il controllo di una delle due pedine. La pedina liberata avanzerà verso dama.

Analizziamo il Diagramma 57.2. La dama nera domina la grande diagonale e le pedine bianche sono tutte da uno stesso lato e controllate dalla dama nera. Questa è una situazione che richiede attenzione.

Il Bianco deve disporre i propri pezzi in una posizione come quella diagrammata, in cui minaccia la cattura della dama avversaria.

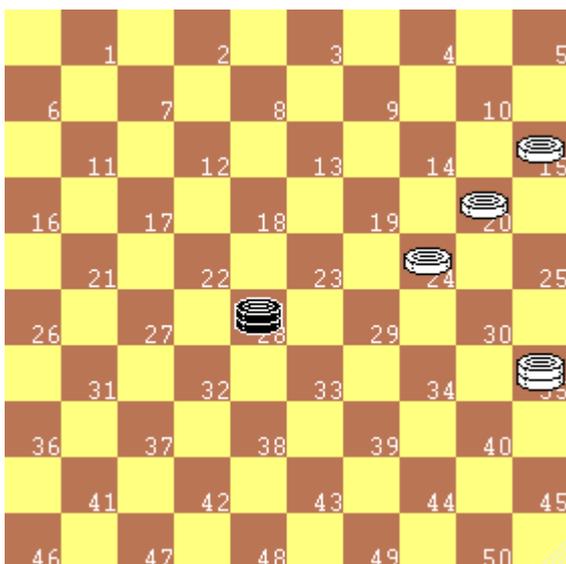


Diagramma 57.2

Se il Nero muove **28-5**, il Bianco vince con **20-14**.

Se il Nero resta sulla linea 23...46, per esempio in 32, la vittoria si ottiene con una manovra classica:

- 1) 15-10 32x 5
- 2) 20-14 5x30
- 3) 35x24

La dama nera deve, quindi, abbandonare la grande diagonale e la pedina in 15 può andare a dama in 5. Con due dame ed il controllo della grande diagonale sarà facile promuovere a dama le altre pedine e vincere il finale come visto precedentemente.

58) Soluzioni

Quiz	Diagr	Soluzioni
Quiz 1.1		31-26 o 31-27 o 32-27 o 32-28 o 33-28 o 33-29 o 34-29 o 34-30 o 35-30
Quiz 1.2		Il Bianco: 32-27; 32-28; 49-43; 49-44 Il Nero: 8-12; 8-13; 14-19; 14-20
Quiz 2.1		In 2 o in 3
Quiz 2.2		Al Nero
Quiz 2.3		23 - 19 - 14 - 10 - 5 - 22 - 17 - 11 - 32 - 33
Quiz 2.4		Cinque
Quiz 3.1		No, perché non c'è una casella libera alle spalle della pedina nera in 30
Quiz 3.2		
	3.06	26x17x28x19
	3.07	45x34x23x32
	3.08	48x37x28x19x30
	3.09	25x34x43x32x23x12x21
	3.10	16x7x18x27x38x29x40x49
	3.11	50x39x30x19x8x17x26x37x48
Quiz 4.1		25x14
Quiz 4.2		16x7
Quiz 4.3		26x17x28
Quiz 4.4		25x14x23
Quiz 4.5		Con le pedine 26 e 30
Quiz 4.6		Con le pedine 16 e 25
Quiz 6.1		36x22x6 / 36x9x25 / 36x47x15
Quiz 7.1		
	7.02	49x32x16x2x35
	7.03	2x19x30x43x16
Quiz 7.2		
	7.04	46x19x8x26x48
	7.05	5x32x16x2x35
	7.06	35x8x17x26x42x15
	7.07	25x43x16x2x24x47x36
Quiz 8.1		30x39
Quiz 8.2		5x41 (o46)
Quiz 8.3		36x13x30
Quiz 8.4		25x14x23
Quiz 9.1		25x14x3x12. No
Quiz 10.1		Il pezzo in 30. Sfugge con 30-25
Quiz 10.2		Il pezzo in 17. Sfugge con 17-11
Quiz 10.3		31-27
Quiz 11.1		33-28
Quiz 11.2		30-24
Quiz 12.1		34-29
Quiz 12.2		31-27; 34-29; 37-32
Quiz 13.1		33-28
Quiz 13.2		15-47
Quiz 14.1		1. 29-24 19x30 2. 25x34
Quiz 15.1		1. 28-23; 19x28; 33x22 o 2. 30-24; 19x30 35x24 o 3. 37-32; 26x37; 32x41
Quiz 15.2		No
Quiz 15.3		8-2; 26x8; 2x19 o 37-48; 2x37; 48x31
Quiz 16.1		1. 44-40 35x44 2. 50x39x28x17x06
Quiz 16.2		1. 24-20 15x24 2. 35x19x46
Quiz 17.1		
	17.01	1. 21-17 12x21 2. 16x29
	17.02	1. 44-40 35x44 2. 50x19
	17.03	1. 29-24 19x30 2. 25x41
	17.04	1. 31-27 32x21 2. 26x28

Quiz	Diagr	Soluzioni
Quiz 18.1		
	18.01	1. 01-07 45x07 2. 01x46
	18.02	1. 24-19 13x24 2. 15x42x31x13x04
	18.03	1. 31-27 22x31 2. 36x13x35
	18.04	1. 17-11 06x17 2. 03x26x48x25
Quiz 19.1		
	19.01	1. 25-39 06x44 2. 50x28x19x5
	19.02	1. 44-49 35x44 2. 49x35x19x5
	19.03	1. 04-31 26x37 2. 48x26x12x45
	19.04	1. 21-26 03x21 2. 26x12x23x46
Quiz 20.1		
	20.01	1. 42-37 31x42 2. 47x38x49x40x29
	20.02	1. 11-06 02x11 2. 06x17x26x37x48
	20.03	1. 13-04 02x13 2. 04x31x42x15
	20.04	1. 10-05 23x10 2. 05x14x37x48
Quiz 21.1		
	21.03	1. 29-23 19x30 2. 35x13
	21.04	1. 21-17 32x12 2. 03x21x43x25
	21.05	1. 22-17 11x42 2. 47x9
	21.06	1. 26-21 16x38 2. 4916x02x35
	21.07	1. 43-39 44x31 2. 36x18
	21.08	1. 29-24 48x30x8x21 2. 26x3x20x47x36
Quiz 22.1		1. 28-22 17x28 2. 32x25
Quiz 22.2		1. 27-21 16x27 2. 32x25
Quiz 22.3		1. 24-19 13x33 2. 39x6
Quiz 23.1		1. 27-21 16x27 2. 31x33
Quiz 23.2		1. 34-30 45x34 2. 30x19
Quiz 23.3		1. 38-32 27x20 2. 25x1
Quiz 24.1		Quattro, con: 25-20; 28-22; 32-27; 38-29
Quiz 25.1		
	25.01	Si, con 33-29
	25.02	Si, con 27-21
	25.03	No
	25.04	Si, con 37-32
	25.05	No
Quiz 26.1		1. 30-24 29x20 2. 25x14x23x32 1. 30-24 19x30 2. 25x34x23x32
Quiz 26.2		1. 31-27 22x31 2. 26x37x28x19x10 1. 31-27 32x21 2. 26x17x28x19x10
Quiz 27.1		29-24 e la pedina nera è chiusa. Il Bianco ha il favore dell'opposizione
Quiz 28.1		
	28.03	1. 15x24x33x22
	28.04	1. 42x26x17x3x14
	28.05	1. 16x7x18x29
	28.06	1. 49x27x9x20x47
Quiz 29.1		
	29.03	1. 43-39 25x43 2. 49x18
	29.04	1. 29-23 19x30 2. 35x22
	29.05	1. 37-31 36x18 2. 33x4
	29.06	1. 30-24 46x30 2. 35x4

Quiz	Diagr	Soluzioni
Quiz 30.1		
	30.01	1. 37-31 26x28 2. 33x02
	30.02	1. 25-20 14x34 2. 40x09
	30.03	1. 27-21 26x28 2. 32x03
	30.04	1. 38-33 27x20 2. 25x01
Quiz 31.1		1. 30-25 36x09 2. 25x03
Quiz 31.2		1. 44-39 25x43 2. 48x17
Quiz 31.3		1. 49-35 15x24 2. 35x46
Quiz 32.1		1. 42-37 15x13 2. 37x19
Quiz 32.2		1. 49-44 16x18 2. 44x22
Quiz 33.1		1. 24-20 15x33 2. 39x06
Quiz 33.2		1. 42-37 15x35 2. 37x06
Quiz 36.1		1. 43-38 33x42 2. 41-37 42x31 3. 36x29
Quiz 36.2		1. 32-28 23x32 2. 43-38 33x42 3. 48x8
Quiz 36.3		1. 47-41 36x38 2. 20-14 10x30 3. 25x03
Quiz 37.1		1. 33-28 46x23 2. 30-24 19x30 3. 25x48x37x5
Quiz 37.2		1. 27-21 26x3x20 2. 35-30 25x34 3. 48x25x14x28x50
Quiz 40.1		1. 47-41 36x47 2. 30-24 47x20 3. 25x3
Quiz 40.2		1. 46-41 37x46 2. 10-5 46x10 3. 5x37x26x3
Quiz 41.1		1. 35-30 36x47 2. 30-25 47x20 3. 3x25
Quiz 41.2		1. 46-41 37x46 2. 30-24 46x30 3. 35x13
Quiz 42.1		1. 29-24 19x30 2. 25x34
Quiz 42.2		1. 44-39 34x43 2. 49x38
Quiz 42.3		1. 5-37 26x42 2. 48x37
Quiz 42.4		1. 31-27 43x21 2. 16x27
Quiz 42.5		1. 03-20 24x15 2. 35x24
Quiz 43.1		1. 49-43 38x40 2. 45x43
Quiz 43.2		1. 32-28 22x44 2. 30x50
Quiz 44.1		1. 25-20 15x33 2. 18x27
Quiz 44.2		1. 40-34 30x17 2. 21x25
Quiz 47.1		38-32 L'opposizione è in favore del Bianco 1. 38-32 12-18 2. 32-28
Quiz 47.2		L'opposizione è in favore del Bianco
Quiz 47.3		Dopo il cambio l'opposizione si inverte ed il Bianco vince.
Quiz 48.1		1. 39-34 40x20 2. 25x5
Quiz 48.2		1. 47-41 14x46 2. 29-24 20x29 3. 45x5
Quiz 49.1		1. 25-48
Quiz 49.2		1. 27-49
Quiz 49.3		1. 48-42 38-43 2. 49x38
Quiz 50.1		1. 50-44 6x50 2. 1-6
Quiz 50.2		1. 49-44 28x50 2. 34-30 35x24 3. 15x6
Quiz 55.1		Deve mantenersi nella zona 5...19 Se il Bianco andasse in 46, il Nero giocherebbe 50-28 e vincerebbe