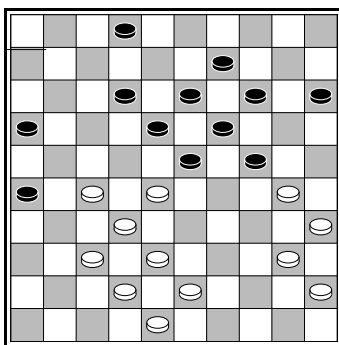


Sezione1:

Giudicare le posizioni



Se vuoi trovare qual è la mossa migliore in una certa posizione, devi essere in grado di giudicare correttamente le posizioni.

Sapere giudicare la posizione è uno dei fattori chiave in qualsiasi analisi o calcolo. Se stai analizzando una partita e non sai se la posizione nella quali arrivi è buona, come mai puoi decidere che variante giocare?

Per effettuare dei calcoli nella maniera corretta bisogna saper confrontare e giudicare diverse posizioni, e infine scegliere quella che giudicherai migliore.

In questo libro giudicheremo le posizioni con una quantità di pezzi pari. Se i giocatori di alto livello hanno un pezzo in più si suppone che vinceranno la partita, ma non è sempre così. A volte la posizione del giocatore in svantaggio numerico è migliore, in questi casi si parla di “compensazione posizionale” del pezzo perso.

In questa sezione vedremo diverse caratteristiche di una posizione:

1. Formazioni;
2. Blocchi;
3. Sviluppo;
4. Caselle strategiche;
5. Debolezze;
6. Spazio;
7. Tattica.

Dopo aver introdotto in maniera generica le caratteristiche di una posizione elaboreremo ogni caratteristica separatamente. L'ultima lezione di questa sezione mostrerà una visione concreta sul giudizio di una posizione, in cui è necessario considerare tutte le caratteristiche rilevanti.

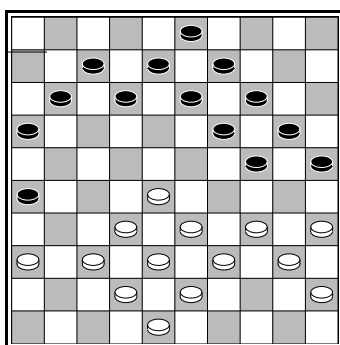
Dopo aver studiato questa sezione guarderai con occhi diversi una posizione. Imparerai a guardarne e capirne le caratteristiche rilevanti, per esempio giudicherai chi sta controllando le caselle strategiche oppure chi ha più spazio per giocare.

1. Le caratteristiche di una posizione

Per essere in grado di costruire una posizione forte, devi sapere cosa guardare della posizione.

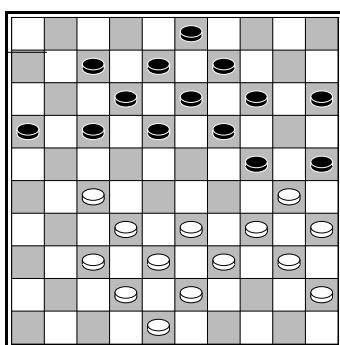
In pratica è necessario rispondere alla domanda: come giudicare questa posizione? Per rispondere correttamente dobbiamo sapere quali sono le caratteristiche da considerare di una posizione:

Formazioni



Le formazioni sono delle costruzioni di pezzi che lavorano assieme. I pezzi del bianco lavorano bene insieme, i pezzi del nero invece non collaborano bene insieme. Specialmente la mancanza del pezzo in <15> rende la posizione vulnerabile. Avere il pezzo <14> in <15> e il pezzo <7> in <6> migliorerebbe notevolmente la posizione del nero.

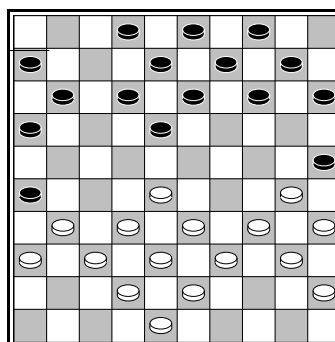
Blocchi



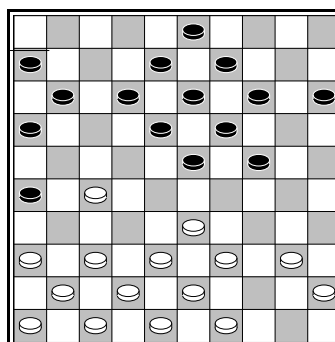
L'ala corta del bianco è bloccata. Guarda anche il capitolo 27 della prima parte di questo corso. A causa di questo blocco tanti pezzi bianchi non possono giocare mentre il nero ha abbastanza spazio per muoversi. Il gioco del bianco è fortemente limitato dal blocco dell'ala corta. Il bianco ha solo una mossa a disposizione: 37 – 31. Sta rischiando di rimanere completamente bloccato.

Sviluppo

Lo sviluppo di una posizione è una misura di quanto si è andati avanti facendo dei cambi e quindi guadagnando dello spazio.

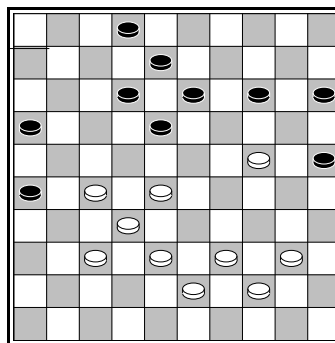


La posizione del bianco è sviluppata bene. I pezzi 46 / 41 e 50 / 44 sono accentrati. Tutti i pezzi sono attivi. Giocando 28 – 23! 18 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 29 il bianco può sviluppare la sua posizione ancora di più. Giocando 45 – 40 / 40 – 34 e 34 – 30 il bianco costruisce una forte posizione d'attacco, guadagnando dello spazio. E' importante sviluppare bene la posizione stando attenti a mantenere lo spazio per giocare.



L'ala lunga del bianco non è sviluppata bene ancora. Egli può svilupparla però giocando 37 – 31 26 x 37 41 x seguita da 46 – 41 e 41 – 37.

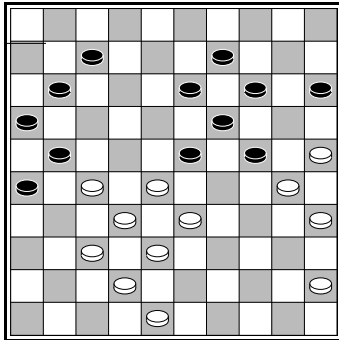
Caselle strategiche



Il bianco possiede le caselle strategiche 24, 27 e 28. Il pezzo 24 è un forte avamposto che

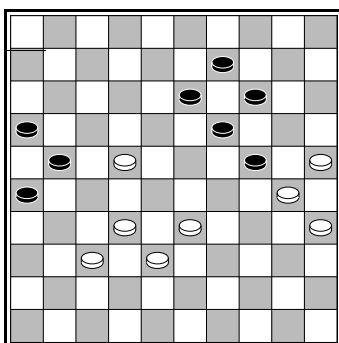
mantiene i pezzi 15 e 25 sulla sponda della damiera. Questo pezzo è ben difeso dagli attacchi. Il pezzo 28 controlla il centro, il pezzo 27 controlla l'ala lunga. La formazione 27 / 28 / 32 / 37 (forchetta) è molto forte. Il bianco ha una posizione vincente.

Debolezze



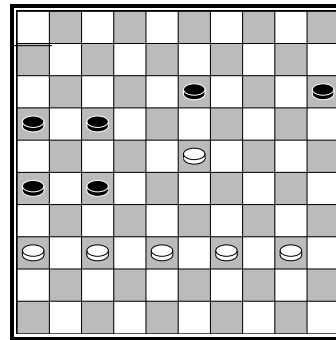
La posizione del nero contiene un paio di debolezze. Il pezzo 9 è rimasto appeso perché il nero non ha la pedina sapiente in <3>. Anche il pezzo 15 non è attivo. Il nero non ha le formazioni attive. I suoi pezzi non collaborano bene insieme. Il bianco sfrutta la debolezza giocando 1.27 – 22! 15 – 20 (non c'è un'altra mossa) 2.45 – 40 e il nero viene bloccato, perché 7 – 12 o 23 – 29 è seguita da 22 – 18 +.

Spazio



C'è bisogno di spazio per giocare. Se ti manca lo spazio sufficiente rischi di rimanere bloccato. In questa posizione il nero non ha spazio, se muove il bianco la semplice: 32 – 28 vince.

Tattica



Parlando di tattica intendiamo le combinazioni, i forcing ed i sacrifici. Le tattiche sono molto importanti per sapere giudicare le posizioni. Senza considerare le tattiche non si possono giudicare le posizioni in modo corretto. Le tattiche servono spesso per poter eseguire dei piani posizionali.

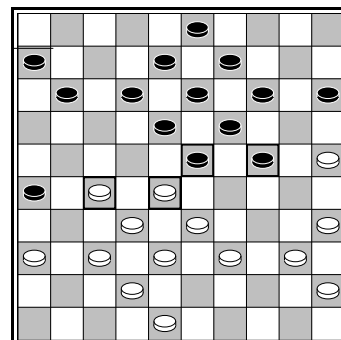
Possiamo giudicare le posizioni correttamente solo se prendiamo sempre in considerazione la tattica di una posizione. In questa posizione, sembra che il bianco non può vincere: 40 – 34 17 – 21 37 – 32 26 – 31 34 – 29 13 – 19! 23 x 14 15 – 20 14 x 25 31 – 37 32 x 41 27 – 31 36 x 27 21 x 23 =. Ma il bianco può utilizzare un sacrificio per bloccare l'avversario.

1.40 – 34! 17 – 21
2.23 – 18!! 13 x 22
3.39 – 33

Il nero perde dopo 15 – 20 4.34 – 29 etc.

Tipologie di posizione

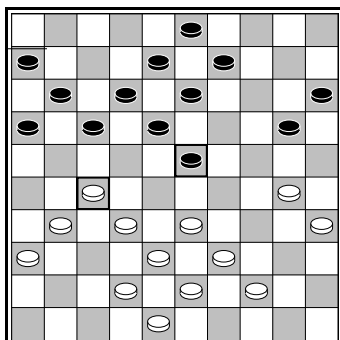
Possiamo distinguere diverse tipologie di posizione. Ad esempio possiamo distinguere le posizioni classiche dalle quelle moderne.



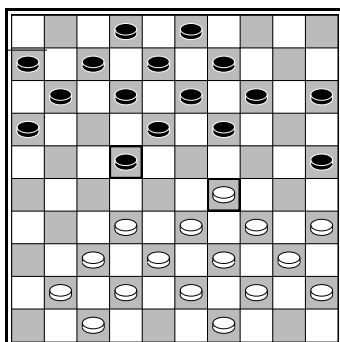
Posizione classica chiusa

Il bianco ha le caselle 27 e 28 mentre il nero possiede le caselle 23 e 24.

In questo caso la posizione viene chiamata "classica" chiusa perché tutte le 4 caselle sono occupate. Se solo 3 o 2 di queste caselle sono occupate la posizione non è definita chiusa, però ancora viene chiamata comunque posizione classica, come nel seguente diagramma.



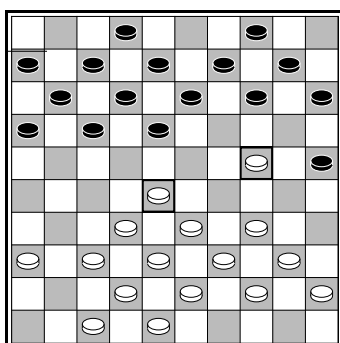
Posizione classica



Posizione moderna

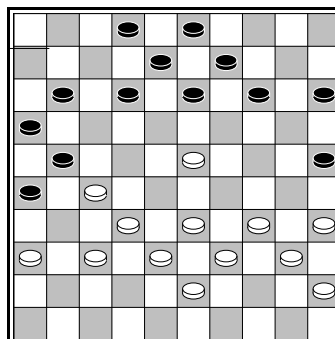
In questo caso il bianco occupa la casella 29 mentre il nero ha un pezzo in <22>. Un secolo fa ai giocatori piaceva sfidarsi sulle partite classiche, ma attualmente le posizioni come questa vengono giocate più spesso, ecco perché la seguente posizione viene chiamata *posizione moderna*.

Se il bianco gioca 29 – 24 19 x 30 35 x 24 otteniamo una posizione d'attacco.



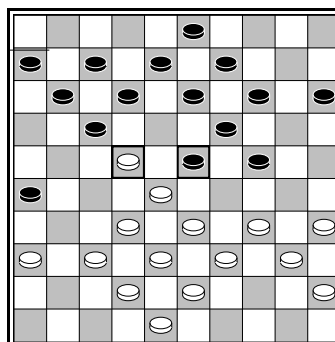
Attacco dell'ala corta

Se c'è un avamposto in <22, 23 o 24> la posizione viene denominata d'attacco. In questo caso il bianco possiede l'avamposto in <24>, supportato da un forte centro. Questa situazione viene chiamata attacco dell'ala corta.



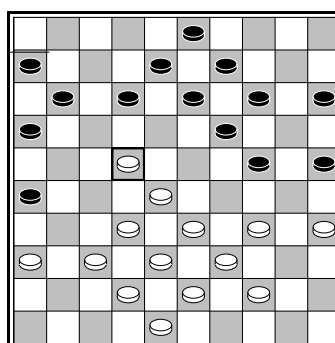
Attacco centrale

In questo caso il bianco ha un avamposto in <23> che viene chiamato attacco centrale.



Attacco classico

Questa posizione è classica ma il bianco ha anche un avamposto in <22>, questo viene chiamato attacco classico.

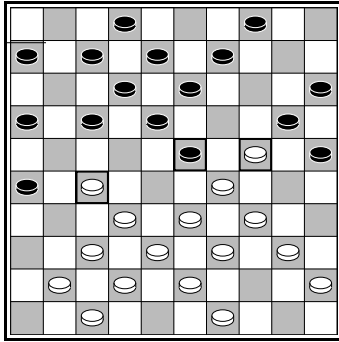


Attacco Highland

In questa posizione non c'è nessun pezzo in <23>.

Questo tipo di posizioni ha preso il nome dall'ex-campione del mondo olandese, Herman Hoogland.

Viene quindi chiamato attacco Hoogland o Highland.

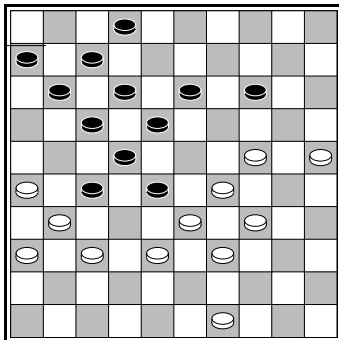


Attacco Roozenburg

Questo è un particolare tipo di attacco introdotto da Campione del Mondo olandese Piet Roozenburg. Il bianco occupa le caselle 24 e 27, mentre il nero è in possesso della casella centrale 23.

A questo punto dovresti aver capito che i nomi delle posizioni dipendono essenzialmente dalla disposizione dei pezzi presenti sulla damiera. La damiera può essere divisa verticalmente in 3 parti. Si distingue l'ala lunga (prime tre file sulla sinistra), il centro (4 file centrali) e l'ala corta (ultime 3 file).

E' importante cercare di distribuire i pezzi equamente tra le ali, in caso contrario, si hanno spesso dei punti deboli nella posizione.



Il nero ha un attacco ala corta ma i suoi pezzi non sono distribuiti equamente, ha una debolezza sulla sua ala lunga. C'è solo un pezzo che difende su quell'ala! Il bianco può sfruttare questa ala debole, sacrificando un pezzo per sfondare.

**1.24 – 19! 14 x 23
2.25 – 20**

Il pezzo 20 è sulla buona strada per andare a dama. Il nero può giocare 17 – 21 26 x 19 23 x 25 ma dopo 29 – 24 il pezzo 24 non può essere fermato.

Fai attenzione che se il pezzo 6 fosse in <8> questo metodo non avrebbe funzionato: 24 – 19 14 x 23 25 – 20 sarebbe seguita da

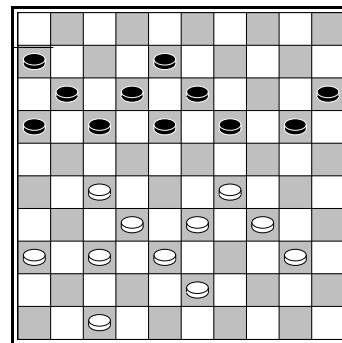
28 – 32 37 x 14 13 x 15. Ancora una volta possiamo notare che senza considerare le tattiche non possiamo essere in grado di valutare correttamente una posizione.

Bisogna cercare di distribuire equamente i pezzi sul centro e sulle ali.

Non fare però l'errore di interpretare questa regola rigidamente.

La distribuzione di pezzi del bianco (ala lunga, centro, ala corta) nella prossima posizione è 4 – 5 – 2. Siccome il nero ha i pezzi distribuiti nello stesso modo 4 – 5 – 2 si tratta di una posizione equilibrata .

Nella posizione precedente invece la distribuzione del nero era 5 – 6 – 1 rispetto a quella del bianco 4 – 5 – 3, quindi non è una posizione equilibrata, in questo caso bisogna tenere d'occhio i piani che riguardano lo sfondamento. Il bianco approfitta del 3 vs 1 sull'ala corta, mentre il nero non può utilizzare la prevalenza numerica sull'altra ala.



A. Chzihov – W. Borogan

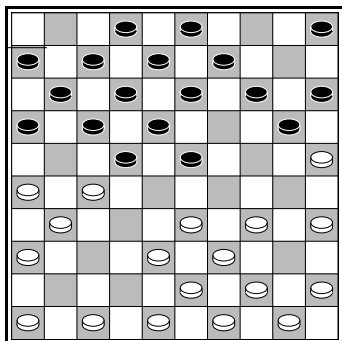
**31.47 – 42 19 – 23 32.37 – 31 20 – 25
33.40 – 35 15 – 20 34.33 – 28 17 – 22
35.28 x 17 11 x 22 36.35 – 30 13 – 19
37.31 – 26 22 x 31 38.36 x 27 20 – 24
39.29 x 20 25 x 14 40.38 – 33**

Il bianco ha distribuito i pezzi in maniera ideale 2 – 4 – 2, controllando entrambe le ali e il centro.

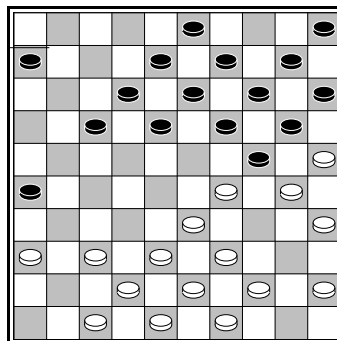
**14 – 20 41.33 – 29 12 – 17 42.43 – 39 20 – 25
43.42 – 38 17 – 22 44.29 – 24 22 x 31 45.24 x
2 31 – 36 46.2 – 24 36 – 41 47.34 – 29 25 x 43
48.38 x 49 23 x 34 49.26 21 16 x 38 50.24 x 4
e il nero ha abbandonato senza aspettare di giocare 34 – 40 51.4 – 22 40 – 45 52.22 – 50
etc. B +**

Esercizio 1.1 – 1.8 Come giudichi le seguenti posizioni, muove il bianco. Preferisci giocare con il bianco o con il nero? Perché?

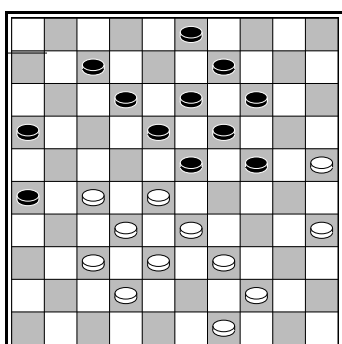
In ogni posizione muove al bianco.



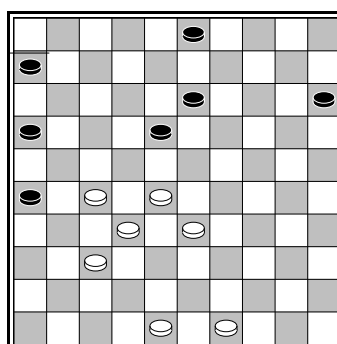
1.1



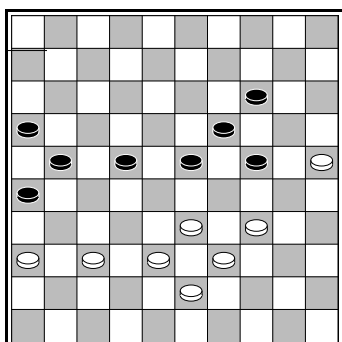
1.5



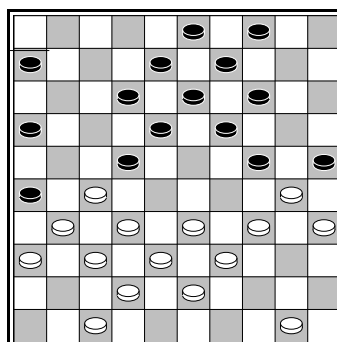
1.2



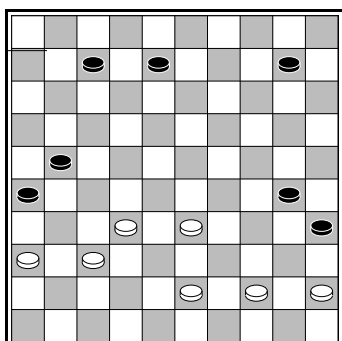
1.6



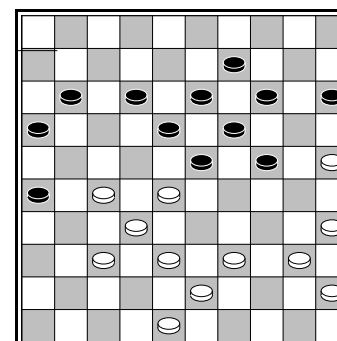
1.3



1.7



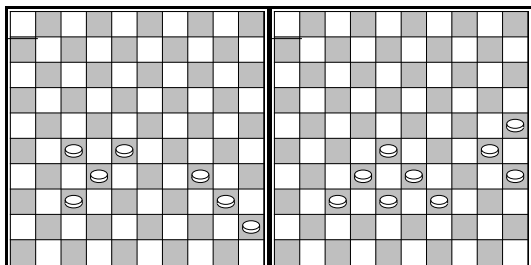
1.4



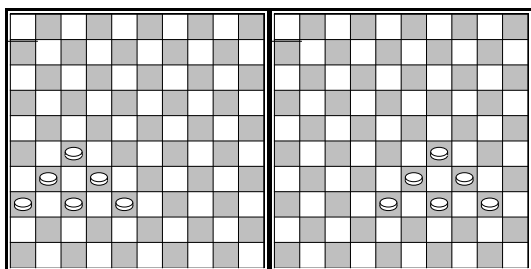
1.8

2. Formazioni

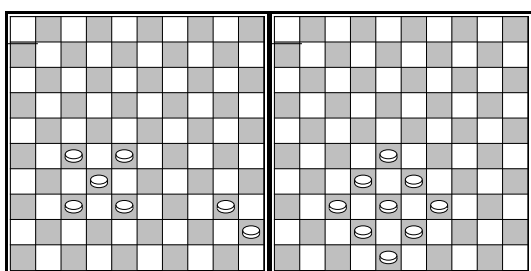
Le formazioni sono delle costruzioni di pezzi che collaborano assieme. Diamo alcuni esempi di costruzioni molto note.



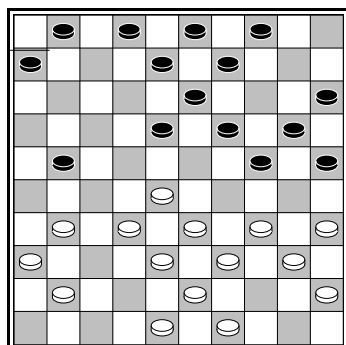
Nel diagramma a sinistra possiamo vedere una forchetta a sinistra e un treppiede a destra. Il diagramma a destra mostra una piramide a sinistra e un trifoglio a destra. La piramide può essere costruita in vari punti della damiera.



Vediamo una piramide a sinistra e una a destra.



Nel diagramma a sinistra possiamo notare una croce e la famosa formazione Olimpica. Nel diagramma a destra il bianco ha al centro il solidissimo rombo.



La mossa del bianco (Shchegolev) è facile da predire. Il bianco chiude lo spazio vuoto in <37> e fa in modo che i suoi pezzi possano collaborare insieme in modo ottimale.

1.41 – 37!

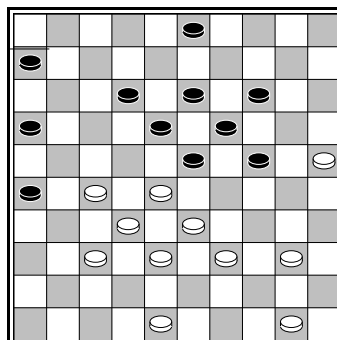
Tutti i pezzi del bianco sono collegati fra loro. Il nero ha alcuni spazi vuoti nella sua posizione e gli mancano delle formazioni attive.

Il bianco minaccia a giocare 28 – 23 19 x 28 32 x 12 8 x 17 34 – 30 25 x 34 39 x 8 2 x 13 B+1. Il nero non può spostarsi sulla sponda della damiera 1... 24 – 30 2.35 x 24 19 x 30 a causa della semplice 3.28 – 23 18 x 29 4.33 x 35 B+1.

Il nero dovrebbe chiudere uno degli spazi vuoti, 12 o 14.

Se il nero gioca 1... 8 – 12 il bianco crea una nuova debolezza nella posizione del nero attaccando 2.31 – 26! Sia dopo 2 – 8 26 x 17 12 x 21 e che dopo 12 – 17 il bianco guadagna un pezzo con 28 – 23.

Se il nero gioca 1... 9 – 14 il bianco forza una vittoria con 2.31 - 27 21 – 26 3.27 – 22 18 x 27 4.32 x 21 26 x 17 5.28 – 23 19 x 28 6.33 x 11 6 x 17 7.34 – 30 25 x 34 8.39 x 10 +.



I. Kuperman

In questa posizione classica chiusa la posizione del bianco e del nero sono quasi simmetriche. La differenza è che il bianco (I. Kuperman) può costruire una formazione forte per fare pressione sulla posizione del nero.

1.50 – 45!

La formazione 40 / 45 è molto importante nelle posizioni classiche. Viene chiamata "formazione olimpica". Il bianco minaccia di eseguire un Coup Royal con 27 – 22! L'unica soluzione per il nero è chiudere la casella 9.

1... 3 – 9

Il pezzo 9 è una debolezza. E' un pezzo appeso e non è attivo. Ora il bianco trasforma

la formazione olimpica in un treppiede per mettere pressione sulla casella strategica 24.

2.39 – 34! 24 – 30

Il bianco minaccia di giocare 34 – 29 +. Il nero è fuggito verso la sponda della damiera, quindi perde il controllo sulla casella strategica 24!

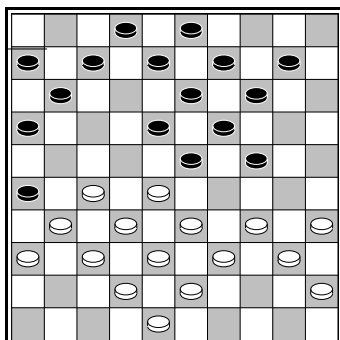
3.48 – 42

3.34 – 29 23 x 34 4.40 x 29 non funziona a causa di 12 – 17 5.25 x 34 18 – 23 6.29 x 18 13 x 42 7.48 x 37 =.

3... 30 x 39
4.33 x 44 6 – 11
5.44 – 39 11 – 17
6.39 – 34 17 – 21

Il bianco finisce il lavoro con una combinazione.

7.27 – 22 18 x 27
8.25 – 20 14 x 25
9.34 – 30 25 x 34
10.40 x 7

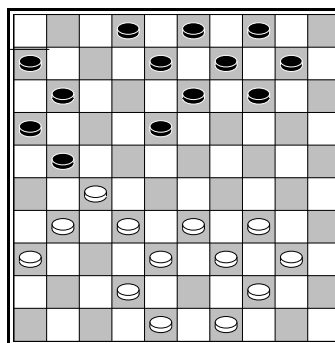


La posizione del bianco è molto compatta, tutti i pezzi collaborano insieme in formazioni. Il nero presenta alcuni spazi vuoti nella sua posizione, il che può essere pericoloso soprattutto per i motivi tattici. Il bianco può forzare una vittoria costringendo il nero ad avere un altro spazio vuoto in <14>.

1.34 – 29! 23 x 34
2.40 x 20 14 x 25
3.28 – 22!

Il bianco minaccia di eseguire il tiro 27 – 21 ottenendo una dama in <1> o <5>. Puoi verificare che nessuna risposta è d'aiuto.

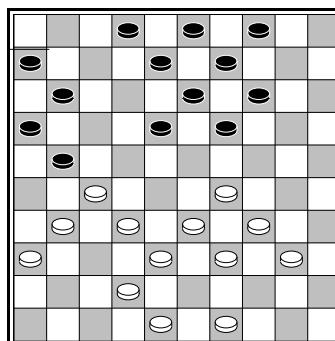
Esercizio 2.1 Come il bianco vince dopo 3... 19 – 23?



T. Sijbrands – C. Smith

L'ex campione del mondo Ton Sijbrands proveniente dai Paesi Bassi mostra la forza di possedere delle formazioni forti. Il bianco costruisce una piramide che punta al centro. La parte superiore della piramide è in <29>.

1.34 – 29! 14 – 19
2.40 – 34 10 – 14
3.44 – 40

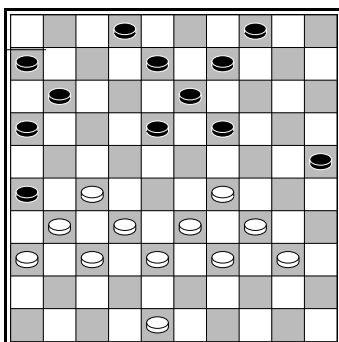


Il bianco controlla il centro con aiuto delle sue formazioni. Dopo 19 – 23 potrebbe giocare 29 – 24 con vantaggio, che c'è comunque ancora presente dopo il cambio 23 – 28.

3... 19 – 24
4.29 x 20 14 x 25

La piramide è scomparsa, il pezzo in <29> è stato cambiato, il bianco gioca di conseguenza costruendo di nuovo la piramide.

5.34 – 29! 13 – 19
6.40 – 34 9 – 13
7.49 – 44 21 – 26
8.42 – 37 3 – 9
9.44 – 40



Ora il bianco ha due piramidi! Minaccia di giocare 29 – 23 +. Sulla 9... 8 – 12 probabilmente continuerà con 10.33 – 28! 9 – 14 11.39 – 33 2 – 8 12.48 – 43 4 – 10 (minacciando 25 – 30 19 – 23) 13.29 – 23! 18 x 29 14.34 x 23 con un attacco centrale.

9... 18 – 22
10.27 x 18 13 x 22
11.48 – 42!

Costruendo una formazione per fare il cambio 31 – 27 riconquistando la casella strategica 27.

11... 8 – 13

Il nero costruisce la formazione 9 / 13, quindi il bianco non può giocare subito 31 – 27 x 27 a causa di 19 – 23 N+, per questo motivo il bianco attacca prima il pezzo 22.

12.32 – 27! 11 – 17

Il nero non può giocare 12... 13 – 18 a causa di uno pseudo sacrificio con 29 – 23! 19 x 28 38 – 32! +.

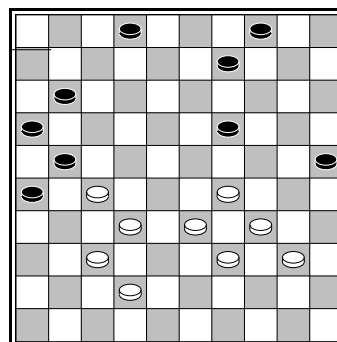
13.27 x 18 13 x 22
14.38 – 32

Il bianco gioca in maniera precisa. Sulla 14.31 – 27? 22 x 31 15.36 x 27 seguirebbe la noiosa 19 – 23! 16.29 x 18 17 – 22.

14... 6 – 11
15.31 – 27 22 x 31
16.36 x 27

Ora 19 – 23 29 x 18 17 – 22 non è più buona perché il bianco andrebbe a dama giocando 18 – 12 22 x 31 12 – 7.

16... 17 – 21

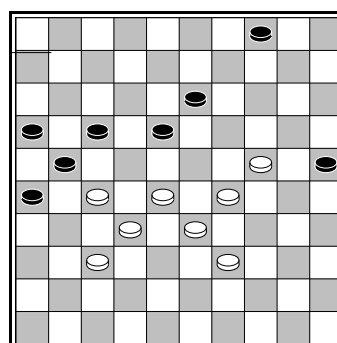


I pezzi neri 11, 16, 21 e 26 non sono attivi. Il centro è dominato dal bianco. Con le prossime mosse il bianco occupa la casella 24, ottenendo un'ottima posizione d'attacco.

17.29 – 24! 19 x 30
18.40 – 35 9 – 13
19.35 x 24 13 – 18
20.42 – 38 11 – 17
21.33 – 28

Il bianco controlla le caselle strategiche 27, 28 e 24. Non possiede nessuna difesa seria.

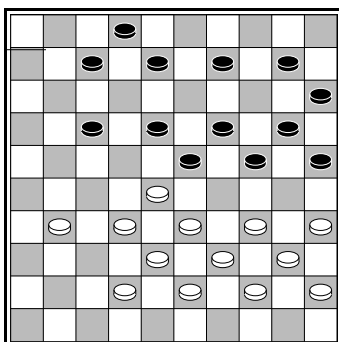
21... 2 – 8
22.34 – 29 8 – 13
23.38 – 33



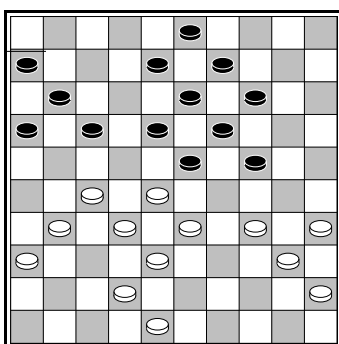
Il bianco ha una posizione strategicamente vincente. Il nero non può giocare 4 – 9 a causa di tiro 24 – 19 & 28 – 22.

Dopo 23... 17 – 22 24.28 x 17 21 x 12 25.33 – 28 4 – 9 26.39 – 34 il nero finirebbe le mosse sensate: sulla 9 – 14 sia 27.34 – 30 che 27.28 – 23 realizzano il lavoro, portando a casa la vittoria.

E' importante costruire delle posizioni compatte con tante formazioni.



Esercizio 2.2 Muove il bianco, quale mossa è meglio giocare? Controlla le risposte del nero, puoi punire tatticamente tutte le risposte?



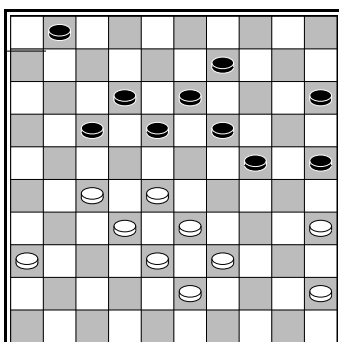
T. Sijbrands – E. de Jong

Questa posizione si è presentata in una partita alla cieca durante la simultanea per Record Mondiale alla cieca nel 2007. Sijbrands ha giocato 25 partite alla cieca contemporaneamente. Ha vinto 21 partite e ne ha pareggiate 4.

Muove il nero che ha giocato 17 – 22? 28 x 17 11 x 22.

Esercizio 2.3

Come ha guadagnato un pezzo il bianco dopo questo errore dell'avversario?



M. Fabre – A. Molimard

In questa posizione, muove il nero che vorrebbe giocare 1 – 7 formando i treppiedi 1 / 7 / 12 e 9 / 13 / 18. Il treppiede 13 / 19 / 24

può aprire la casella 33 per eseguire un Coup Philippe.

1... 1 – 7 tuttavia è vietata a causa di tiro a dama con 28 – 23! 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 B+.

Dopo 1... 15 – 20 il pezzo 20 è appeso e il treppiede 13/19/24 non è più attivo.

Mostreremo una variante di un libro di strategia scritto dall'ex campione del mondo Iser Koeperman.

1... 15 – 20

2.45 – 40 1 – 7

Ora questa mossa è possibile a causa di tiro a dama 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 viene punita da 12 – 17 2 x 30 25 x 45 N+.

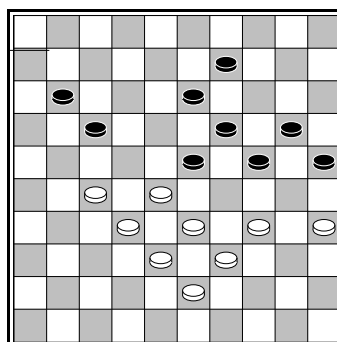
3.40 – 34 18 – 22

4.27 x 18 12 x 23

Il nero ha utilizzato la sue formazioni per rimuovere il pezzo forte in <27>, ma il bianco può rimettere di nuovo un pezzo in quella casella.

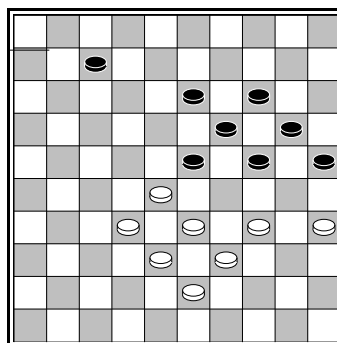
5.36 – 31 7 – 11

6.31 – 27



Ora la mossa più logica per il nero è 6... 9 – 14, creando il treppiede 14 / 19 / 23.

Se il bianco gioca la contromossa logica 7.27 – 22? 11 – 16! 8.22 x 11 16 x 7 si ritroverebbe in una posizione persa.



A causa di treppiede 14 / 19 / 23 il bianco non può giocare 9.28 – 22 (23 – 29 +) e non può neanche usare il treppiede 43 / 39 / 30: 9.34 – 30 25 x 34 10.39 x 30 viene seguita da 20 – 25! N+. Sacrificando 9.35 – 30 (Sacrificio di Dussaut) 24 x 35 10.33 – 29 non funziona a causa di: 13 – 18 11.28 – 22 18 x 27 12.32 x 21 23 – 28! (13.38 – 33 19 – 24) N+.

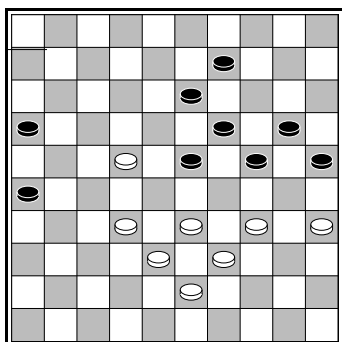
Se il nero gioca 6... 9 – 14 il bianco deve fare attenzione, può riuscire a salvarsi utilizzando tutte le sue formazioni!

Esercizio 2.4 Rivedi il diagramma dopo 6.31 – 27. Come può il bianco sfuggire forzando un tiro dopo la mossa 6... 9 – 14 ?

Nel libro di Koepferman il nero gioca 6... 11 – 16. Il bianco perde dopo 7.27 – 22 9 – 14! 8.22 x 11 16 x 7 come abbiamo appena visto.

Anche il famoso autore del libro non ha valutato l'opportunità che aveva il bianco di difendere la sua posizione usando le formazioni! Vi mostreremo la difesa più sorprendente, con un sacrificio che attiva le formazioni:

6... 11 – 16
7.27 – 21!! 17 x 26
8.28 – 22!

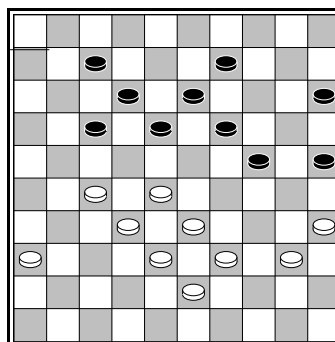


Improvvisamente il treppiede 43 / 38 / 32 è molto attivo. Impedisce al nero a giocare 16 – 21 e 26 – 31. Il nero deve giocare 8... 9 – 14.

Esercizio 2.5 Quale mossa forte dovrebbe giocare ora il bianco?

Vediamo di nuovo la posizione proveniente dalla partita Fabre – Molimard. Se il bianco gioca diversamente, le cose cambiano drasticamente. Giocando 1.36 – 31 o 1.45 – 40 permetterebbe al nero di giocare 1 – 7!

1.45 – 40 1 – 7!



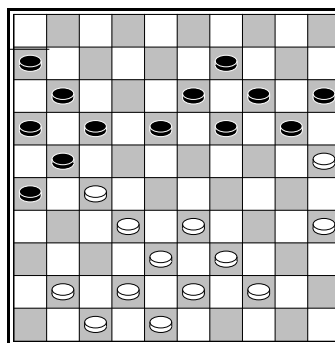
In questa situazione il tiro a dama 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 fallisce a causa di 12 – 17 2 x 30 25 x 45 N+.

Il bianco non ha nessuna risposta sensata per difendersi dalla minaccia del Coup Philippe con 24 – 29 & 18 – 22.

2.40 - 34 25 – 30
3.34 x 25 24 – 29
4.33 x 24 19 x 30
5.25 x 34 18 – 22
6.27 x 18 13 x 44

Avere una posizione con molte formazioni dà l'opportunità di eseguire dei tiri.

Nella successiva posizione proveniente dalla partita Ivanov – Dolfing il nero ha delle forti formazioni, il bianco deve difendere la sua posizione.

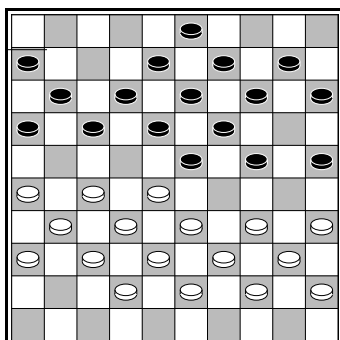


A. Ivanov – M. Dolfing

Esercizio 2.6 Rispondi alle seguenti domande:

- A) Come viene punita la mossa 1.39 – 34?
- B) Se il bianco giocasse 1.44 – 40? Come nella partita rompendo il treppiede 33 / 39 / 44 aiuterebbe l'attacco del nero in <27>, mostra un variante logica.

C) La migliore mossa del bianco è 1.41 – 36! Come si difende il bianco dopo 1.41 – 36 26 – 31?



A. Gantwarg – J. Okken

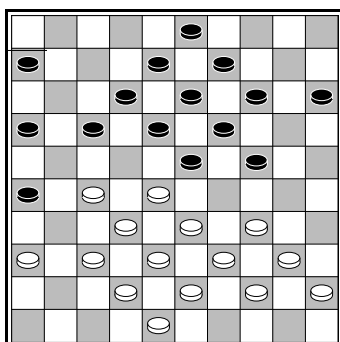
La posizione del bianco contiene molte formazioni. Decide di stravolgere la posizione facendo un po' di cambi per lasciare l'avversario senza buone mosse da giocare.

- 1.34 – 29! 23 x 34
- 2.40 x 20 15 x 24
- 3.27 – 21 16 x 27
- 4.31 x 22 18 x 27
- 5.32 x 21

Il bianco minaccia a giocare 21 – 16 13 – 18* 16 x 7 12 x 1 28 – 23 +.

Le mosse rimanenti sono:

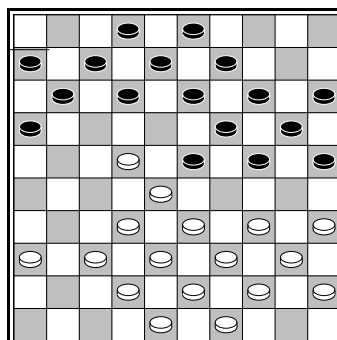
- 1) 5... 17 – 22 6.28 x 17 11 x 22 7.33 – 29 24 x 33 8.39 x 17 +
- 2) 5... 11 – 16 6.37 – 31 16 x 27 7.31 x 11 6 x 17 8.28 – 23 19 x 28 9.33 x 11 +
- 3) 5... 24 – 30 6.35 x 24 19 x 30 6.21 – 16 13 – 18 7.16 x 7 12 x 1 8.28 – 23 18 x 29 9.33 x 35 +



Il bianco utilizza molte formazioni per eseguire il tiro della Bomba Atomica.

- 1.34 – 29 23 x 34
- 2.40 x 20 15 x 24
- 3.27 – 22 18 x 27
- 4.32 x 21 16 x 27
- 5.37 – 31 26 x 37

- 6.42 x 11 6 x 17
- 7.28 – 23 19 x 28
- 8.33 x 11

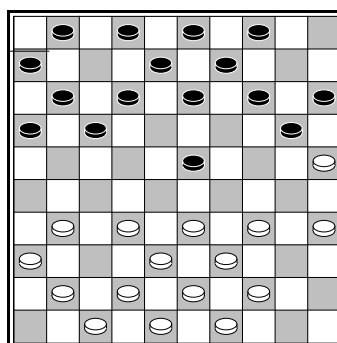


Avere molte formazioni permette al bianco di eseguire il tiro Pingpong.

- 1.22 – 17 11 x 22

Dopo 1... 12 x 21 2.34 – 30 etc. B+1.

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



R. Wijnker – J. Cremers

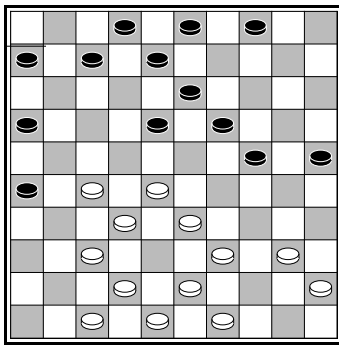
Il bianco ha appena giocato la pericolosa mossa 37 – 32, creando degli spazi vuoti. Il nero ha utilizzato le sue formazioni eseguendo un tiro a dama.

- 14... 23 – 29!
- 15.34 x 23 12 – 18
- 16.23 x 21 16 x 27
- 17.31 x 22 14 – 19
- 18.25 x 23 13 – 18
- 19.23 x 12 8 x 46

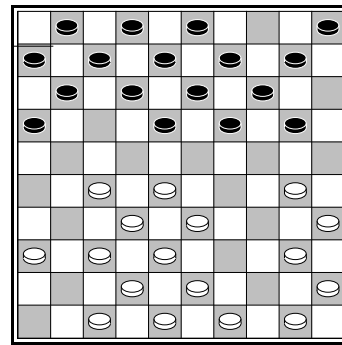
Puoi allenarti con alcune combinazioni negli esercizi 2.7 – 2.22.

Esercizi 2.7 – 2.14

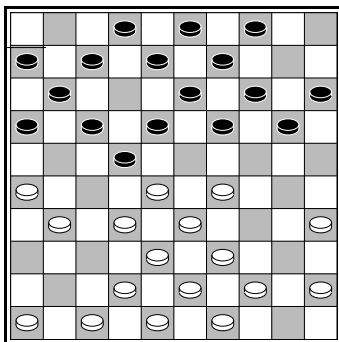
Il bianco muove e vince con un tiro!



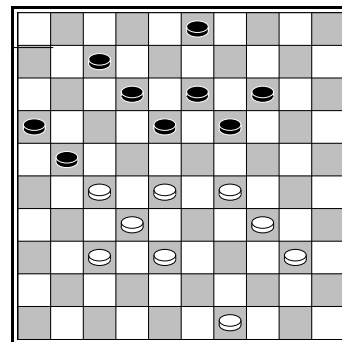
2.7



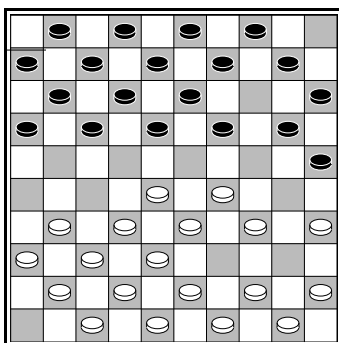
2.11



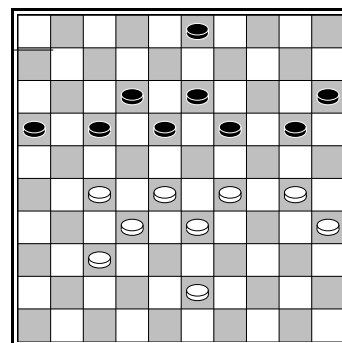
2.8



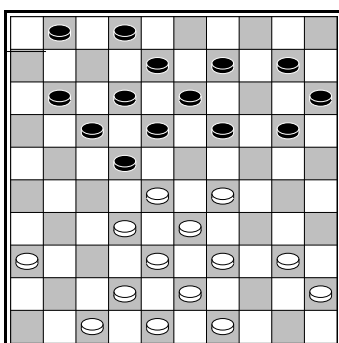
2.12



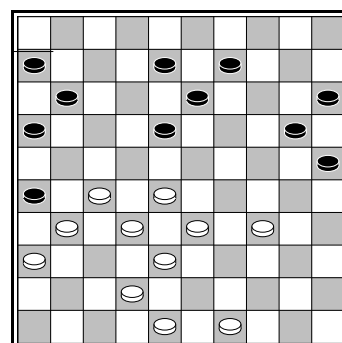
2.9



2.13



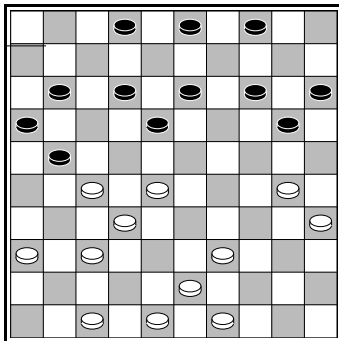
2.10



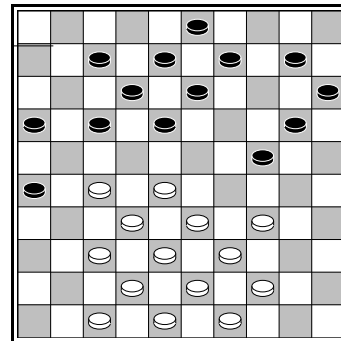
2.14

Esercizi 2.15 – 2.22

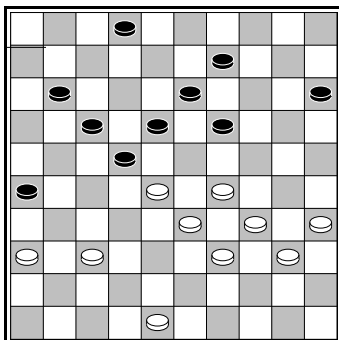
Il bianco muove e vince con un tiro!



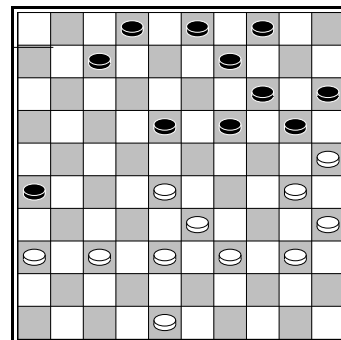
2.15



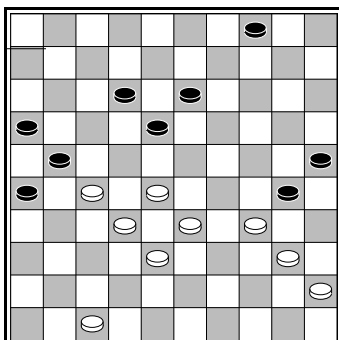
2.19



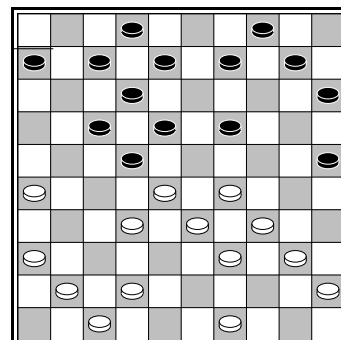
2.16



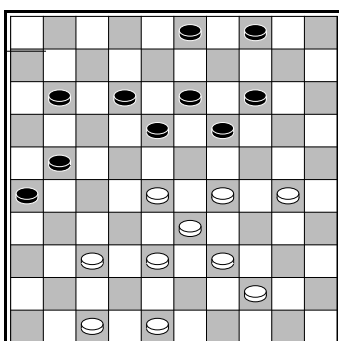
2.20



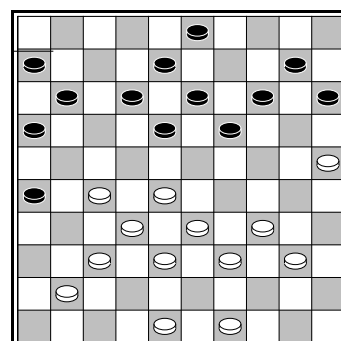
2.17



2.21



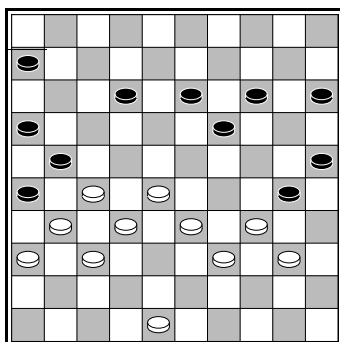
2.18



2.22

3. Blocchi

Se si presenta un blocco sulla damiera devi giudicare se questo blocco è economico o no.



A. Gantwarg – W. Virny

I pezzi bianchi 27 / 31 / 32 / 36 / 37 sono bloccati da un trifoglio (guarda le lezioni 27 e 31 della prima parte). Il blocco è composto da 3 pezzi: 16 / 21 / 26. Tuttavia, dobbiamo considerare anche il pezzo 6, che non è attivo. Quindi, 4 pezzi neri sono coinvolti nel blocco di 5 pezzi bianchi, questo blocco è economico. Il nero è attivo sull'altra parte della damiera, questo è molto importante per poter trarre vantaggio dal blocco.

41.48 – 42 30 – 35
42.34 – 29 35 x 44
43.39 x 50 14 – 20
44.29 – 23

La posizione dopo 44.42 – 38 20 – 24!
45.29 x 20 15 x 24 46.50 – 44 25 – 30 sembra molto pericolosa, ma sarebbe comunque stata una scelta migliore per il bianco.

6 – 11
45.23 x 14 20 x 9
46.33 – 29 15 – 20
47.42 – 38 20 – 24!
48.29 x 20 25 x 14

Meno pezzi rimangono sulla damiera, più chiaro diventa il vantaggio.

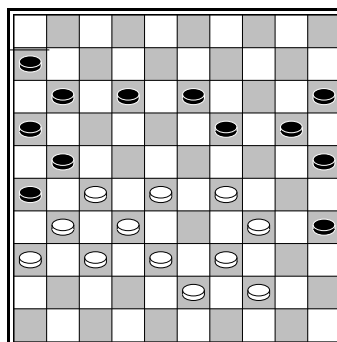
49.38 – 33 14 – 19
50.50 – 44 12 – 18
51.44 – 39 19 – 24
52.28 – 22 18 – 23
53.39 – 34 13 – 19
54.22 – 17

54.33 – 28 9 – 13 è una variante terribile, quindi per tentare di salvarsi il bianco sacrifica un pezzo.

54... 21 x 12
55.27 – 22 11 – 17
56.22 x 11 16 x 7
57.31 – 27 9 – 13
58.33 – 28 12 – 18
59.36 – 31 7 – 11
60.28 – 22 24 – 30

Il bianco abbandona.

Un blocco viene chiamato *economico* se il numero dei pezzi bloccati supera il numero dei pezzi che bloccano.



Ph. Ham – M. Raichenbach

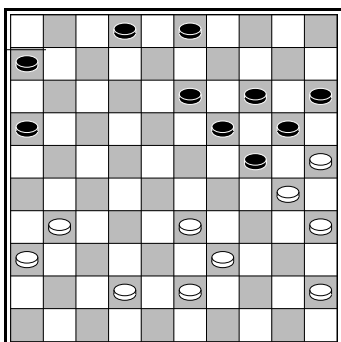
In questo caso 5 pezzi sono coinvolti nel blocco: 6 / 11 / 16 / 21 / 26, poiché 5 pezzi ne bloccano 5, il blocco non è economico, ma poiché il bianco controlla il centro la posizione è migliore per il bianco!

38.38 – 33 19 – 24?

Il nero dovrebbe giocare 38... 12 – 18
39.43 – 38 20 – 24 40.29 x 20 25 x 14
25.27 – 22 18 x 27 26.31 x 22. Il bianco è fuggito dal blocco e ha una posizione migliore con una costruzione compatta che controlla il centro.

39.28 – 22!

Una mossa tattica! Il bianco minaccia a giocare 22 – 17, mentre 12 – 18 viene punita dal tiro 34 – 30 33 – 29 39 x 8.
39... 11 – 17 40.22 x 11 6 x 17 è seguita da 41.33 – 28! 24 x 22 42.27 x 9 +.
Siccome anche 39... 12 – 17 40.22 – 18 13 x 22 41.27 x 18 è una variante terribile, il nero ha sacrificato un pezzo e ha perso.



R. Slood – N. de la Fonteyne

Il bianco ha un trifoglio con 1 pezzo inattivo in <45>, il nero ha anche un altro problema ovvero i suoi pezzi all'altra ala sono molto indietro; questi pezzi non sono sviluppati bene, e aiutano il bianco ad approfittare del blocco. Il bianco ha invece una posizione molto promettente.

36.33 – 28! 13 – 18
37.31 – 27?

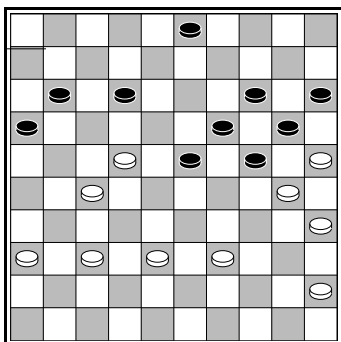
Un errore che eguaglia la posizione, il bianco avrebbe dovuto eliminare il pezzo centrale in 18 ottenendo un fortissimo avamposto con: 37.28 – 22! 18 x 27 38.31 x 22

Il pezzo in <22> si infila nella posizione del nero. 38... 6 – 11 39.22 – 18! 11 – 17 40.39 – 33 Il bianco può già guadagnare un pezzo con 18 – 13, ma può continuare a giocare con l'idea di costruire il treppiede 28 / 32 / 37 che minaccerebbe terribilmente il nero.

Un'altra possibilità è 36... 3 – 8 37. 22 – 18 8 – 12 38.18 x 7 2 x 11 39.39 – 33 11 – 17 40.33 – 28 e 28 – 23 alla mossa successiva.

37... 18 – 23
38.28 – 22 6 – 11
39.43 – 38 2 – 8
40.42 – 37 8 – 12

Il tiro 16 – 21 8 – 12 non funziona a causa della cattura maggioritaria 24 x 31.



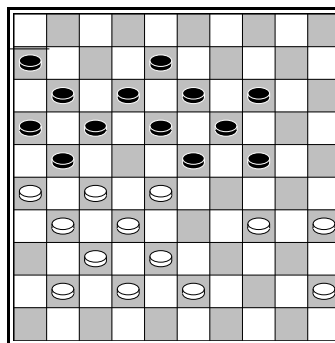
Il bianco ha dimenticato di seguire la parte tattica della posizione. Avrebbe dovuto giocare 41.45 – 40! 12 – 17! 42.38 – 33 17 x 28 43.33 x 22 23 – 29! 44.39 – 34 29 – 33 45.34 – 29! Rimuovendo il forte avamposto in <33> a cui seguirebbe poi 45... 33 – 38 46.37 – 32 24 x 33 47.32 x 43 con un probabile pareggio.

41... 16 – 21!
42.27 x 29 24 x 44
43.45 – 40?

Questa mossa crea un'enorme debolezza in <45>, ora la dama può attaccare i pezzi bianchi da indietro. 43.22 – 18 avrebbe dato al bianco ancora la possibilità di pareggiare.

43... 44 – 50
44.22 – 18 50 – 45

Poco dopo il bianco ha abbandonato.



R. Serf – L. King

In questa posizione il bianco blocca più di 5 pezzi, oltre ai pezzi sull'ala lunga 6 / 11 / 16 / 17 / 21 i pezzi 8 / 12 / 13 / 18 / 19 / 23 / 24 non possono giocare.

Giocare 23 – 29 34 x 23 18 x 29 non è possibile a causa di 28 – 22 17 x 28 32 x 34 21 x 32 38 x 27 B+1.

Il pezzo 41 è posizionato bene, è molto più lì piuttosto che in 36.

A causa del pezzo 12 il nero non potrà mai rompere il blocco con 17 – 22. Se il pezzo 12 fosse in <9> ad esempio il nero potrebbe fuggire dal blocco giocando 17 – 22.

Il nero può giocare solo con 2 pezzi: 14 e 24, il compito del bianco è quello di tenere sotto controllo il gioco sull'ala corta, può riuscire a farlo in un modo "speciale":

1.45 – 40!

Questa mossa sembra brutta perché lascia un pezzo appeso in <40> ma il bianco ha calcolato che può bloccare la posizione del nero con un sacrificio. 1.34 – 30 non darà lo stesso risultato, perché dopo 24 – 29!

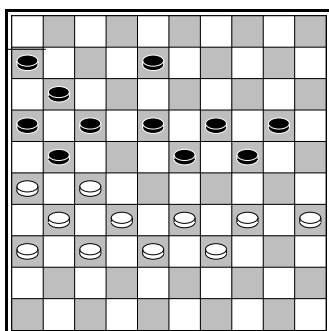
2.30 – 25 il nero si libera giocando 14 – 20.
 1.34 – 30 24 – 29 2.45 – 40 viene seguita da
 29 – 33! 3.28 x 39 23 – 28 4.32 x 23 19 x 28
 5.30 – 25 21 x 32 6.38 x 27 28 – 33 7.39 x 28
 17 – 21 8.26 x 17 12 x 23 =.

1... 14 – 20

1... 24 – 29 sarebbe seguita dalla forte
 2.35 – 30! 14 – 20 3.30 – 25 20 – 24 4.40 – 35
 29 x 40 5.35 x 44 +.

2.34 – 30 20 – 25
3.40 – 34 24 – 29
4.43 – 39!! 29 x 40
5.35 x 44 25 x 43
6.38 x 49

Il bianco vince dopo 6... 23 – 29 7.28 – 22
 17 x 28 8.32 x 14 etc.



A. Krasnova – M. Nogovitsyna

Sembra che il bianco blocca 5 pezzi utilizzando 6 pezzi. Ma i pezzi del nero 8 / 18 / 19 / 23 non sono così attivi mentre i pezzi bianchi che bloccano l'ala corta del nero sono disposti con una formazione attiva. La partita è stata giocata con 27 – 22, rompendo il blocco, ma il bianco aveva un piano migliore:

1.34 – 30!

Non è buona 1.33 – 28 a causa di 18 – 22
 2.27 x 29 24 x 44 3.28 – 22 17 x 28 4.32 x 25
 44 – 49 5.26 x 17 49 x 45 N+.

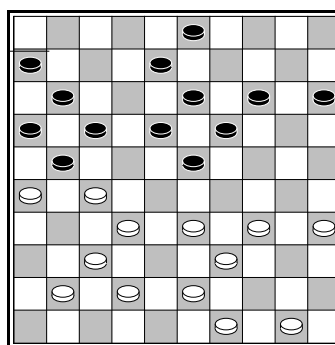
1... 20 – 25
2.39 – 34 8 – 13

Sembra che il nero non ha nessun problema:
 3.33 – 28 24 – 29! 4.30 – 24 19 x 39 5.28 x 8
 18 – 22! 6.27 x 18 21 – 27 7.32 x 12 16 – 21
 8.26 x 17 11 x 2 N+.

Ma il bianco ha una bella sorpresa per il suo avversario.

3.33 – 29! 24 x 42
4.37 x 48

Ora tutti i pezzi del nero sono bloccati.



K. van Amerongen – A. Ketelaars

Il bianco utilizza 5 pezzi per bloccare l'ala corta del nero e rendere il centro inattivo, questo è un blocco economico perché cinque pezzi bloccano più di cinque pezzi.

Se il pezzo 3 fosse in <12>, 33 – 28 andrebbe bene, ma in questa posizione della partita non c'è il pezzo debole in <12>.

Il bianco non può andare al centro ora con:
 29.33 – 28? 17 – 22! 30.28x 17 11 x 31
 31.26 x 17 31 – 36 N+.

Il piano del bianco è quello di prendere il controllo sull'ala corta, se ci riuscirà il nero verrà bloccato.

29.35 – 30! 15 – 20?

La migliore difesa è 29... 14 – 20. Sulla
 30.30 – 25 il nero non può giocare 23 – 29!
 31.25 x 12 29 x 36.

29... 14 – 20 30.37 – 31 20 – 24 31.30 – 25
 è ancora a favore del bianco, ma il nero non ha ancora perso il controllo sulla casella 24.

30.33 – 29! 3 – 9
31.39 – 33!

31.30 – 25? consente 8 – 12! minacciando
 23 – 28 32 x 23 21 x 32 37 x 28 18 – 22!
 39 – 33 20 – 24! 29 x 20 17 - 21 26 x 8 13 x 2
 28 x 17 19 x 46 N+.

Il bianco non può parare la minaccia con
 32.39 – 33 a causa di 20 – 24! 33.29x20
 23 – 29 N+.

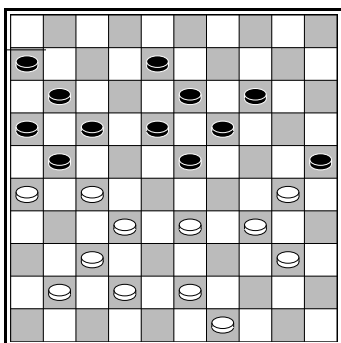
Dopo aver giocato 31.39 – 33 8 – 12 fallisce a causa della 32.43 – 38 e il pezzo 8 è appeso.

20 – 24 33.29 x 20 14 x 25 34.33 – 29 9 – 14
 35.38 – 33 14 – 20 36.50 – 44 20 – 24
 37.29 x 20 25 x 14 38.44 – 40 14 – 20
 39.33 – 29 20 – 25 40.40 – 35 e il nero viene completamente bloccato.

31... 18 – 22 32.29 x 18 22 x 31 33.41 – 36
 13 x 22 34.36 x 18 8 – 13 35.43 – 38 13 x 22
 36.33 – 28 22 x 33 37.38 x 29 non risolve i

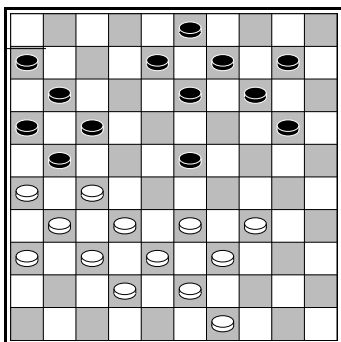
problemi del nero, è ancora bloccato: 9 – 13
 38.49 – 43! Rafforza l'ala lunga del bianco.
 13 – 18 50.43 – 38 18 – 22 51.50 – 44
 (o 29 – 23) 22 – 27 52.29 – 23 19 x 28
 53.32 x 23 27 – 31 54.38 – 32! E il nero viene
 bloccato.

31... 20 – 24
32.29 x 20 14 x 25
33.50 – 45 9 – 14
34.45 – 40



34... 14 – 20
35.40 – 35 20 – 24
36.43 – 38

36... 8 – 12 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 29 è
 orribile per il nero, così ha provato con
 34... 23 – 29 35.34 x 3 25 x 45 36.3 x 25 ma il
 nero non può ancora andare a dama e ha
 perso dopo poche mosse.

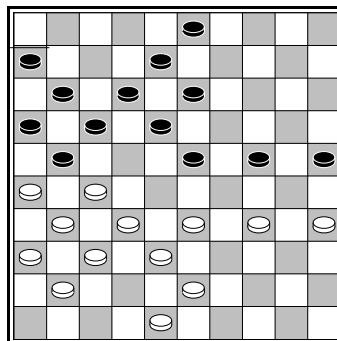


T. Sijbrands – N. Samb

Il bianco ha bisogno di sei pezzi per bloccare
 cinque pezzi del nero, ma la formazione che
 blocca l'ala è ancora attiva e può essere
 utilizzata con vari tatticismi.

27... 20 – 24
28.27 – 22! 17 x 28
29.26 x 17 11 x 22
30.32 – 27!

Il bianco guadagna un pezzo, perché
 30... 13 – 18 viene punita da 31.31 – 26!
 22 x31 32.33 x 15 B+. Il nero abbandona.



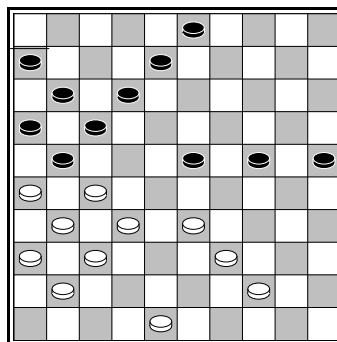
H. Meijer – B. Bies

Il blocco non è economico, sono necessari
 sette pezzi per bloccare l'ala, inoltre: il bianco
 non controlla l'altra ala. In questo caso il nero
 ha delle buone possibilità di vincere.

31.33 – 28 24 – 29
32.28 x 19 29 x 40
33.35 x 44 13 x 24
34.43 – 39?

Troppo lento! Il bianco ha avuto fretta ad
 andare verso il centro: 34.38 – 33 18 – 23
 35.33 – 28! con posizione di parità.

34... 18 – 23 35.38 – 33



35... 23 – 29!

Il blocco dell'ala corta crea molte idee tattiche
 possibili. Ora il bianco non può giocare
 36.44 – 40?

36.33 – 28 24 – 30

37.28 – 22 ora porta all'autodistruzione!
 Il bianco poteva ancora sfuggire usando dei
 tatticismi: 37.27 – 22! dopo la quale 21 – 27
 viene punita con un tiro a dama in 2, mentre
 37... 8 – 13 permette 38.32 – 27!! 21 x 23

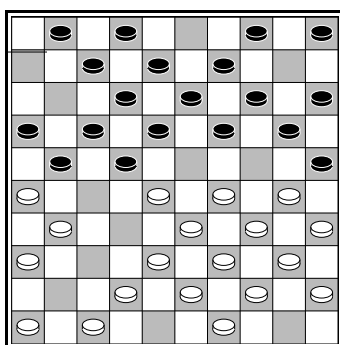
39.44 – 40 17 x 28 40.26 – 21 16 x 27 41.31 x 35 =.

37.48 – 43? 3 – 9

Il bianco non può fermare più lo sfondamento.

**38.43 – 38 29 – 34
39.39 – 33 9 – 13
40.28 – 23 30 – 35
41.44 – 39 34 x 43
42.38 x 49 35 – 40**

Il nero ha vinto la partita dopo poche mosse.



T. Sijbrands – N. Kuijvenhoven

Il bianco forza un blocco ala corta facendo un cambio.

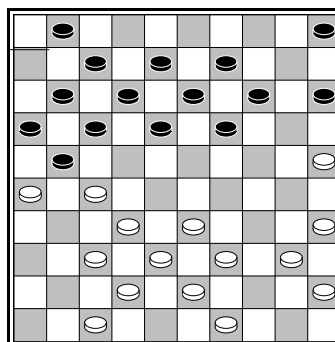
**14.28 – 23! 19 x 28
15.29 – 24 20 x 29
16.34 x 32 25 x 34
17.39 x 30**

Il nero non può giocare 21 – 27 x 27 a causa di 33 – 28 +, così non può impedire al bianco di subire il blocco ala corta con 31 – 27 x 27.

**17... 13 – 19
18.46 – 41 9 – 13
19.41 – 37 4 – 9**

Il bianco non ha fretta di giocare 31 – 27 x 27. Prima sviluppa il pezzo 46, chiudendo lo spazio vuoto in <37>.

**20.30 – 25 7 – 11
21.31 – 27 22 x 31
22.36 x 27 2 – 7
23.44 – 39**



Tutti gli spazi vuoti del bianco sono chiusi di nuovo e i suoi pezzi collaborano bene insieme. Il nero ha comunque un enorme punto debole nella sua posizione. I pezzi sulla base in <2 / 3 / 4> sono stati rimossi.

Mostriamo una variante nella quale il nero cerca di fuggire dal blocco:

23... 1 – 6 24.40 – 34 18 – 22 25.27 x 18
12 x 23 26.34 – 30 23 – 28 27.33 x 22 17 x 28
28.32 x 23 19 x 28 29.26 x 17 11 x 22
30.30 – 24!

L'avamposto del nero in <28> non è difeso bene, perché il nero non ha un pezzo di base in <2>, quindi non c'è il treppiede 2 / 8 / 13.

30... 7 – 12 31.45 – 40 6 – 11 32.40 – 34
11 – 17 33.38 – 33 16 – 21 34.34 – 29 21 – 26
35.42 – 38

35.43 – 38? 17 – 21 35.38 – 32 non è buona a causa di 26 – 31! N+.

e 38 – 32 alla mossa successiva B+1.

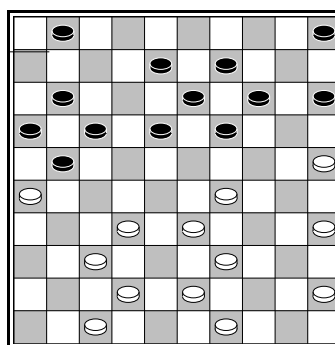
**23... 18 – 22
24.27 x 18 12 x 23
25.33 – 29 23 x 34
26.40 x 29**

C'è un blocco sulla sinistra, quindi il bianco prende sotto controllo l'altra ala.

**26... 7 – 12
27.38 – 33**

Non permette al nero a giocare 21 – 27 x 27.

27... 12 – 18



La posizione del nero è un disastro. E' bloccato e l'altra ala sembra messa male, non ha la pedina sapiente e ha un pezzo inattivo in <5>. La casella vuota in <12> è anche un'altra debolezza. Il bianco ora potrebbe giocare 29 – 24 x 24 perché 14 – 19 verrebbe punita da 25 – 20 43 – 38 39 – 34 32 x 14, ma l'approccio del bianco è ancora più efficiente.

28.45 – 40! 19 – 23

28.. 19 – 24 29.29 x 20 15 x 24 30.40 – 34 5 – 10 31.34 – 29! 10 – 15 32.29 x 20 15 x 24 33.39 – 34 18 – 23 34.47 – 41! 14 – 19

Sulla 13 – 19 il bianco non gioca 32 – 28 subito a causa di 17 -22! seguita da 9 – 13 e 24 – 30 N+, ma gioca prima 35.43 – 39, seguita da 32 – 28 x 28.

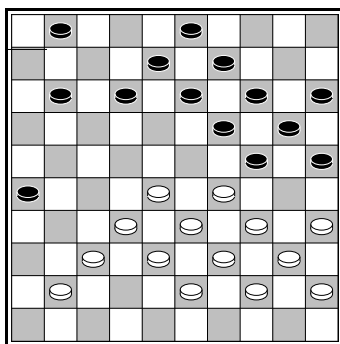
35.32 – 27! 21 x 32 36.37 x 28 23 x 32 37.34 – 29. Uno pseudo-sacrificio per attaccare il pezzo 24 e proseguire con uno sfondamento.

29.40 – 34 1 – 7

Ora il bianco forza una vittoria veloce utilizzando le sue formazioni.

30.47 – 41! 5 – 10 31.29 – 24!

Non c'è nulla che il nero può fare contro la minaccia 24 – 19 32 – 27.



A. Georgiev – T. Sijbrands

Il nero ha costruito un mercante di legno all'avversario (guarda la lezione 29 della prima parte). Di solito il mercante di legno deve essere economico, ma questa è solo una parte della strategia. Come considerare questa situazione nel caso il nero muovesse per primo? Il nero ha bisogno di 6 pezzi 14 / 15 / 19 / 20 / 24 / 25 per bloccare 8 pezzi 29 / 33 / 34 / 35 / 39 / 40 / 44 / 45. Se ci fosse un pezzo in <4> dovremmo contarlo come parte del blocco, ma il nero ha sviluppato questo pezzo.

Il giudizio della posizione dipende dal controllo sull'altra ala. Il nero deve fare attenzione di impedire al bianco l'ottenimento del controllo sulla casella strategica 27. Il nero ha abbastanza formazioni per prendere più controllo sull'ala lunga.

Un altro aspetto positivo è che il bianco non può sfuggire al blocco. In una mercante "economico" ci sono solitamente molte possibilità per slegarsi. Ad esempio senza il pezzo in <19>, il bianco potrebbe cambiare 34 – 30 25 x 23 28 x 30, ma il nero ha occupato questa casella per prevenire questa legatura. Il bianco ha poche mosse d'attesa a disposizione.

Queste sono le motivazioni per cui il blocco può avere successo.

30... 12 – 18!

Ora il bianco non può andare in <27>.

31.28 – 23 19 x 28 32.32 x 12 8 x 17 33.38 – 32 17 – 21! L'ultima mossa è un problema per il bianco, anche se può fuggire dal blocco con 34.34 – 30 25 x 23 35.32 – 27 21 x 32 36.37 x 30 ma la mossa 26 – 31 porterà il nero allo sfondamento.

Il nero poteva giocare 30... 1 – 6 perché il bianco non può giocare 31.32 – 27 a causa del tiro a dama 19 – 23! 6 – 11 8 – 12 13 x 42 24 – 30 20 x 49.

30... 1 – 6 31.41 – 36 12 – 18! Avrebbe portato poi nella posizione giocata in partita. =

31.41 – 36 1 – 6

Cambiare 32.28 – 23 19 x 28 33.32 x 12 8 x 17 renderà il mercante più forte: 34.38 – 32 14 – 19!

1) 35.32 – 28 17 – 22! 36.28 x 17 11 x 22

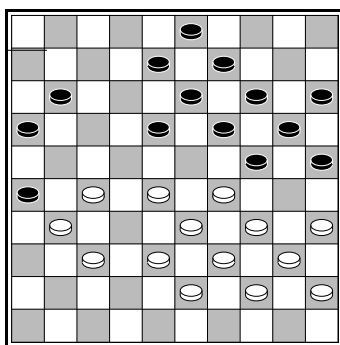
Il nero minaccia 19 – 23 & 24 – 30. Il bianco non può fuggire dal blocco con 37.33 – 28 24 x 33! 38.28 x 17 20 – 24! 39.39 x 28 24 – 30 40.35 x 24 19 x 50 +. Sulla 37.43 – 38 ovviamente c'è 22 – 28 +. Il bianco può eseguire il "tiro della disperazione" con 37.29 – 23 19 x 28 38.34 – 30 25 x 34 39.39 x 8 28 x 50 40.8 – 2 ma con 50 – 28 il risultato sarebbe un finale perdente.

2) 35.43 – 38 19 – 23! 36.29 x 18 13 x 22

I pezzi mancanti in 42 e 43 indeboliscono la posizione del bianco. E' in grande difficoltà, ad esempio: 37.34 – 29 9 – 13 38.32 – 28 17 – 21 39.28 x 17 21 x 12 40.38 – 32 11 – 17 41.32 – 28 17 – 21 42.36 – 31 21 – 27!! 43.31 x 22 13 – 18 44.22 x 13 3 – 8 45.13 x 2 12 – 18 46.2 x 30 25 x 41 N+.

Ora il nero ha ottenuto la formazione olimpica 31.37 – 31 26 x 37 32.32 x 41 può essere seguita da 18 – 22! 33.28 x 17 11 x 22 e il bianco rimane senza mosse buone.

32.36 – 31 11 – 16
33.32 – 27 6 – 11



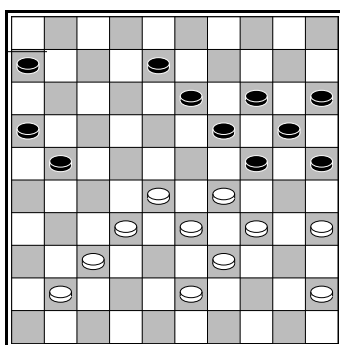
La posizione del bianco è persa.

1) 34.38 – 32 8 – 12

1.1) 35.28 – 23 19 x 28 36.32 x 23 16 – 21!!
37.27 x 7 12 x 1 38.23 x 12 25 – 30 39.34 x 25
14 – 19 40.25 x 23 13 – 18 41.29 x 20 18 x 49
e dopo questo bel tiro il bianco deve abbandonare.

1.2) 35.43 – 38 3 – 8 36.28 – 23 19 x 28
37.32 x 23 11 – 17 38.38 – 32 17 – 21 (o
anche la speciale 13 – 19! 39.32 – 28* 9 – 13
etc.) N+

2) 34.28 – 22 18 – 23! (11 – 17 e 8 – 12
fallisce a causa di una combinazione!)
35.29 x 18 24 – 29 36.34 x 23 19 x 17
37.40 – 34 (37.38 – 32 non è possibile!)
13 x 22 38.27 x 18 8 – 13 etc. N+



T. Sijbrands – A. Gantwarg

In questa posizione sei pezzi del nero bloccano solo sei pezzi del bianco. Il mercante non è buono, perché il nero non ha il controllo sull'altra ala! Il bianco controlla entrambe caselle centrali, 28 e 27. Il centro del bianco è

troppo forte e il nero in poche mosse si ritrova a con le pedine sulla sponda della damiera.

34.37 – 31! 6 – 11
35.41 – 37 8 – 12
36.43 – 38 21 – 26
37.31 – 27

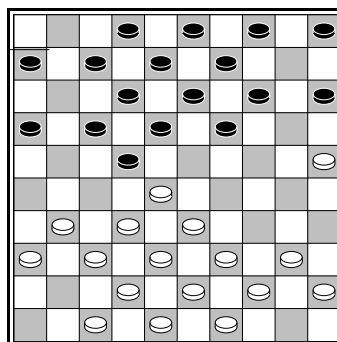
37... 11 – 17 viene seguita da 38.27 – 21!
16 x 27 39.32 x 21 24 – 30 (13 – 18 40.21 – 16
+) 40.35 x 24 19 x 30 41.21 – 16 (minacciando
uno sfondamento 28 – 22 x 22) 12 – 18
42.45 – 40! 18 – 22 43.16 – 11 17 x 6
44.28 x 17 con una posizione vincente per il
bianco.

37... 24 – 30
38.35 x 24 19 x 30
39.45 – 40 11 – 17

39... 30 – 35 è seguita da 40.27 – 22! 35 x 44
41.39 x 50 con la minaccia simultanea di
22 – 18 e 34 – 30.

40.28 – 23! 30 – 35
41.32 – 28 35 x 44
42.39 x 50 17 – 21
43.27 – 22 12 – 17
44.22 x 11 16 x 7
45.28 – 22 14 – 19
46.23 x 14 20 x 9
47.29 – 24?

Era più forte 47.29 – 23 dopo la quale l'attacco è decisivo. Nella partita il nero non ha giocato la miglior difesa e ha perso la partita.



Il bianco può costruire una legatura incrociata giocando:

1.32 – 27

Sette pezzi sono bloccati: 6 / 7 / 12 / 16 / 17 / 18 / 22. La legatura è composta dai pezzi 27 / 28 / 31 / 33 / 36; ma questo è un modo superficiale di valutare la posizione. Vediamo

che il pezzo 47 non è attivo nel blocco. Se si potesse spostare il pezzo 47 in <34> questo sarebbe molto più attivo.

Se il pezzo 5 fosse in <11> ovviamente il blocco sarebbe ancora più forte! In questo caso il bianco bloccherebbe più pezzi.

Di solito quando stai subendo una legatura incrociata, devi provare a rompere la legatura. Il nero vuole rimuovere il pezzo 23, può farlo in due modi, di cui solo uno è corretto.

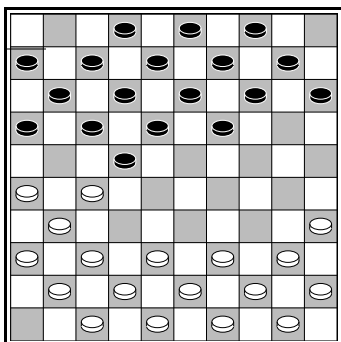
1... 4 – 10!

Di solito ha senso giocare la più centrale 5 – 10, ma dopo 2.37 – 32 Il nero non può dare il cambio 19 – 23 3.28 x 19 14 x 23 a causa di 4.25 – 20! 15 x 24 5.33 – 28 22 x 33 6.39 x 30 B+1. Se il nero gioca 1... 5 – 10 2.37 – 32 19 – 24 Non fugge dal blocco e ottiene una posizione inferiore.

**2.37 – 32 15 – 20
3.40 – 34 19 – 23
4.28 x 19 14 x 23
5.25 x 14 10 x 19**

Il nero ha rotto la legatura riportando la posizione in equilibrio.

Per sapere giudicare correttamente una posizione con un blocco è necessario considerare chi controlla l'altra ala!

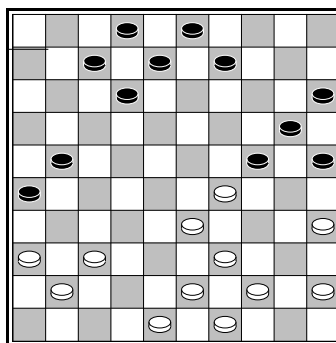


Il bianco ha legato l'avversario con un mercante. Dovendo scegliere se giocare 39 – 33 o 38 – 33 quale pensi che sia la mossa migliore? La mossa naturale è 38 – 33 perché sull'ala lunga c'è un blocco, quindi il nero ha bisogno di controllare l'altra ala. Questo significa che dovrebbe rinforzare l'ala corta e giocare a destra.

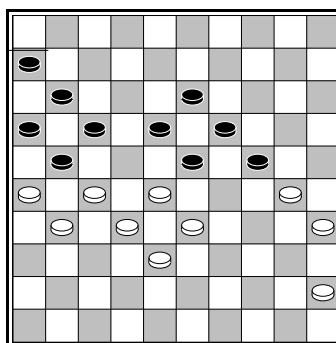
Il bianco dovrebbe giocare i suoi pezzi allontanandoli dal blocco, quindi 38 – 33 è la mossa corretta. La sequenza di mosse 38 – 33 42 – 38 47 – 42 è la più logica, e sviluppa il pezzo 47. I pezzi 42 e 38 sono posizionati bene. Subito dopo il bianco

probabilmente chiuderà la casella 32 giocando 37 – 32 e 41 – 37 come nella partita Geogiev – Sijbrands.

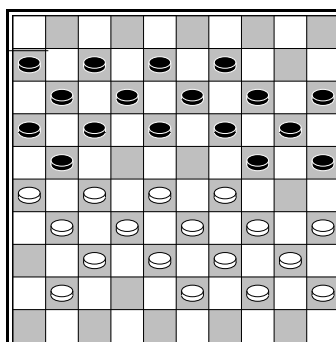
Una logica di gioco con il blocco è muovere i pezzi nella direzione opposta al blocco!



Esercizio 3.1 Il bianco (muove per primo) può slegarsi dal mercante. Con quale mossa il bianco potrà dare un cambio fuggendo dal mercante. Ha importanza la mossa del nero?



Esercizio 3.2 Muove il nero. Sembra che può rompere il blocco ala corta giocando 17 – 22. Tuttavia il bianco può vincere la partita dopo 1... 17 – 22 come?



J. Goudt – G. Jansen

Il bianco doveva giocare 29.41 – 36 in questa affascinante posizione con il mercante. Dopo

una sua mossa sbagliata una esplosione di tattica emerge nella damiera.

29.28 – 23 19 x 28
30.32 x 23 21 x 32
31.38 x 27

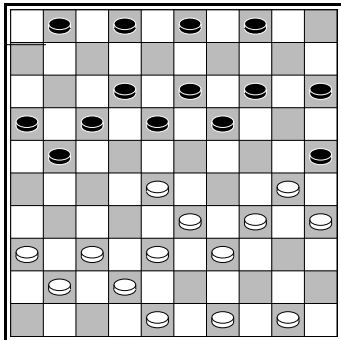
31.37 x 28 13 – 19 32.41 – 36
32.41 – 37 9 – 13 33.38 – 32 25 – 30!
34.34 x 25 24 – 30 è seguita da 20 – 24 N+
32... 9 – 13 33.31 – 27 17 – 22 34.28 x 17
11 x 31 etc. N+

31... 14 – 19!
32.23 x 3 24 – 30
33.35 x 24 18 – 22
34.27 x 9 8 – 13
35.9 x 18 12 x 23
36.29 x 18 20 x 49
37.3 x 21 16 x 47

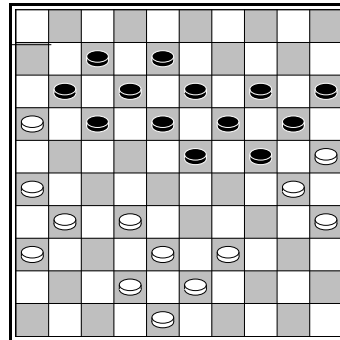
Il nero ottiene due dame con questo bellissimo tiro, il bianco abbandona.

Esercizi 3.3 – 3.10 Giudica la posizione.

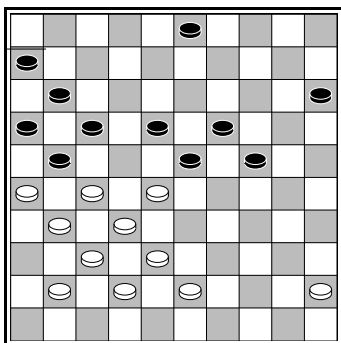
La posizione è migliore per il bianco o per il nero? Perché?



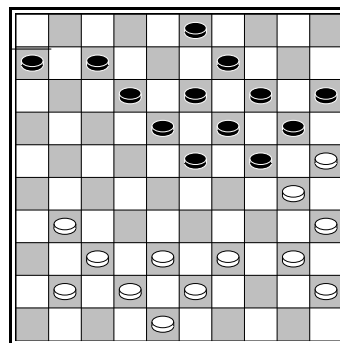
3.3 Muove il nero



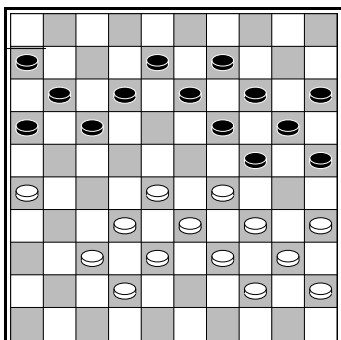
3.7 Muove il bianco



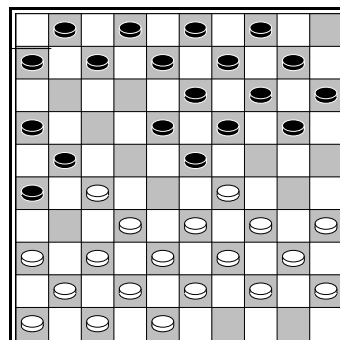
3.4 Muove il bianco



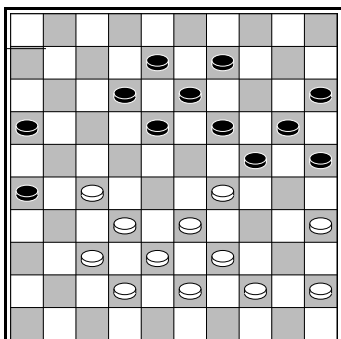
3.8 Muove il nero



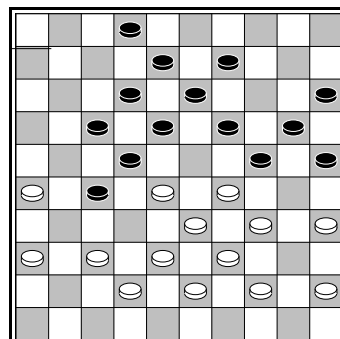
3.5 Muove il bianco



3.9 Muove il nero

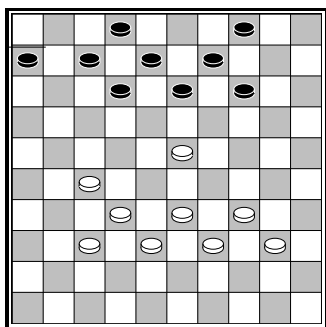


3.6 Muove il bianco

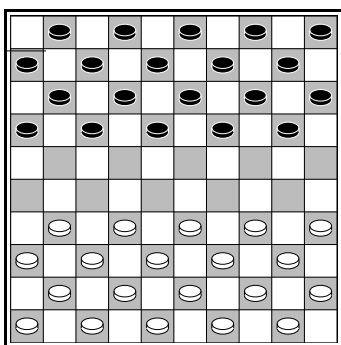


3.10 Muove il bianco

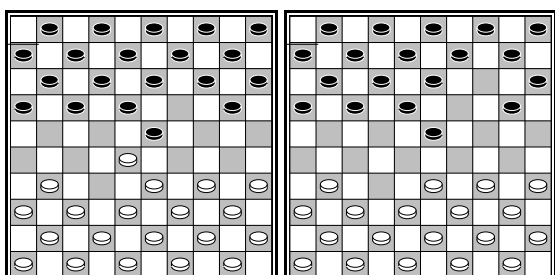
4. Sviluppo



In questa posizione il bianco ha sviluppato i suoi pezzi molto meglio che il nero, i pezzi bianchi sono più vicini a dama in altre parole: il bianco ha guadagnato più spazio. Lo sviluppo può essere misurato contando il numero di tempi che ha la posizione di un giocatore.

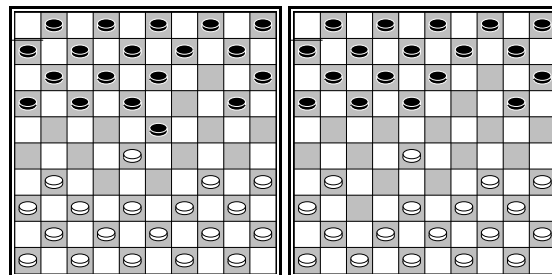


Il bianco ha 20 pezzi, tutti hanno il proprio valore di sviluppo. I pezzi sulla base 46 – 50 non sono ancora sviluppati e valgono 0 tempi; lo stesso vale per i pezzi sulla base del nero 1 – 5. I pezzi 41 – 45 sono stati già sviluppati essendo una casella più avanti, per questo il loro valore di sviluppo è 1 tempo. I pezzi 36 – 40 valgono tutti 2 tempi. I pezzi 31 – 35 valgono tutti 3 tempi. La posizione del bianco insieme ha uno sviluppo di $5 \times 0 + 5 \times 1 + 5 \times 2 + 5 \times 3 = 5 + 10 + 15 = 30$ tempi. Ovviamente lo sviluppo del nero in questa posizione (iniziale) è equivalente. La differenza di sviluppo è pari a zero nella posizione iniziale. Lo sviluppo verrà alterato quando i pezzi sono vengano cambiati! Il bianco gioca **1.32 – 28**. Il nero risponde **19 – 23 2.28 x 19 14 x 23** facendo un cambio. Che succede con lo sviluppo?



Notiamo che la differenza fra la posizione del diagramma a sinistra e quello a destra è che i pezzi 28 e 14 sono rimossi. Il pezzo 28 era valutato 4 tempi. Il pezzo 14 era valutato 2 tempi. Il nero perde 2 tempi mentre il bianco perde 4 tempi, quindi con il cambio **19 – 23 x 23** il nero guadagna 2 tempi.

Giochiamo ora **3.33 – 28 23 x 32 4.37 x 28**, che è considerato come un buon cambio per il bianco.



La differenza fra la posizione del diagramma a sinistra e quello a destra è che i pezzi 23 e 37 sono stati rimossi. Il pezzo 23 valeva 4 tempi, il pezzo 37 valeva 2 tempi, il bianco ha guadagnato 2 tempi. Poiché lo sviluppo era +2 per il nero adesso la differenza di sviluppo è annullata.

4... 10 – 14

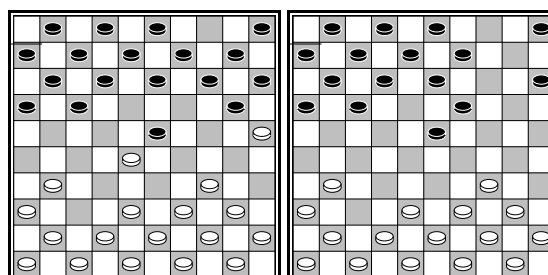
5.35 – 30 4 – 10

6.30 – 25 18 – 23

7.28 x 19 14 x 23

8.25 x 14 10 x 19

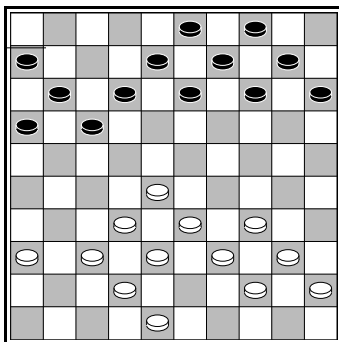
Il nero ha fatto un doppio cambio. Indaghiamo che cos'è successo con lo sviluppo. Se il tasso di sviluppo è positivo significa che si è sviluppato dell'avversario!



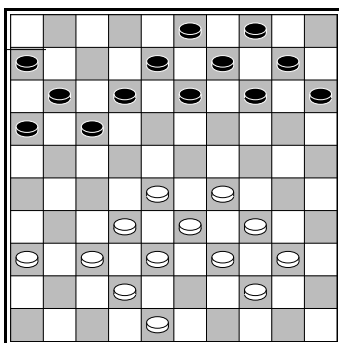
I pezzi bianchi 28 e 25 scompaiono, i pezzi neri 10 e 14 scompaiono. I pezzi 28 e 25 erano valutati $4 + 5 = 9$ tempi. I pezzi 10 e 14 erano valutati $1 + 2 = 3$ tempi.

Con il (doppio) cambio il nero ha guadagnato 6 tempi.

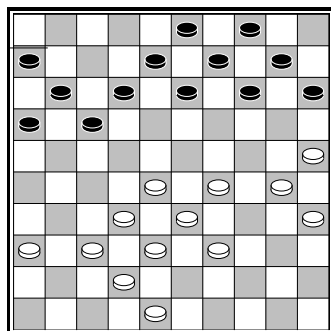
Lo *sviluppo* si modifica durante una partita quando vengono effettuati dei cambi.



Ora vediamo come calcolare la differenza di sviluppo in questa posizione. Lo sviluppo del nero è $4 \times 1 + 5 \times 2 + 2 \times 3 = 4 + 10 + 6 = 20$
 Lo sviluppo del bianco è $3 \times 1 + 5 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 4 = 3 + 10 + 9 + 4 = 26$
 Il bianco ha 6 tempi in più di sviluppo rispetto al nero, questo significa che il bianco è più vicino alla dama, inoltre il bianco ha conquistato più spazio.



Confrontiamo l'ultima posizione con la seguente. Il pezzo 45 è in <29>, con un guadagno di 3 tempi, quindi in questa posizione il bianco è sviluppato di 3 tempi in più.
 Il bianco ha $6 + 3 = 9$ tempi in più.

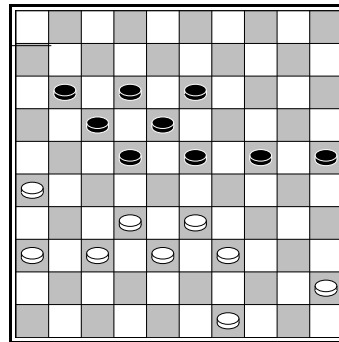


Nella seguente posizione il bianco è sviluppato di altri 6 tempi! Ora la differenza è 15 tempi.

Notiamo che guadagnando i tempi il controllo sulla posizione cresce.

Guadagnare tempi è vantaggioso nelle posizioni aperte.

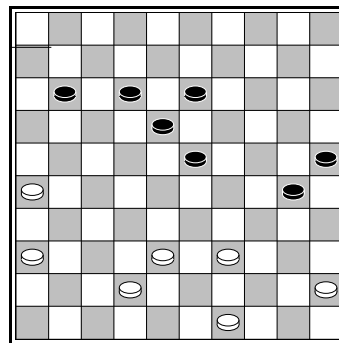
Guadagnare tempi è positivo finché hai abbastanza spazio per giocare, nelle posizioni classiche chiuse può essere pericoloso essere troppo sviluppati.



D. Edelenbos – W. Aliar

Il nero ha una bella posizione! Ha costruito una forte piramide sull'ala corta. Inoltre è avanti nello sviluppo: $3 \times 2 + 2 \times 3 + 4 \times 4 - (1 \times 1 + 4 \times 2 + 2 \times 3 + 1 \times 4) = 28 - 19 = 9$ tempi. Essere dietro di 9 tempi è piuttosto pericoloso!

43.37 – 31 22 – 28!
 44.33 x 22 17 x 37
 45.31 x 42 24 – 30!



Che effetto ha sullo sviluppo il seguente cambio? Il nero perde i pezzi 17 e 28, il bianco perde i pezzi 32 e 33, inoltre il pezzo 31 è arrivato in <42>. Il nero perde $3 + 5 = 8$ tempi. Il bianco perde $3 + 3 + 2 = 8$ tempi. Ci si aspetterebbe che la differenza lo sviluppo sia invariato ma se guardiamo meglio, notiamo che di solito dopo un cambio spetta a muovere all'avversario. Ad esempio, nell'apertura $1.32 - 28 19 - 23 2.28 \times 19 14 \times 23$ il nero cambia dopodiché muove il bianco. In questo caso il nero cambia e mantiene la mossa! Dopo il cambio il nero potrebbe giocare $24 - 30$ gratuitamente, quindi bisogna notare

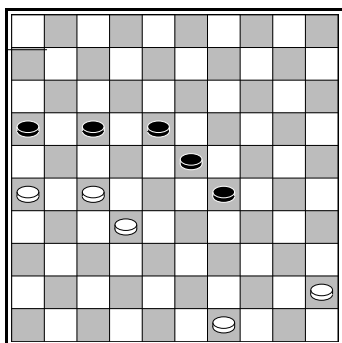
che il bianco ha perso un tempo! Dopo il cambio il vantaggio nello sviluppo è di 10 tempi.

46.36 – 31 30 – 34
47.39 x 30 25 x 34

Il nero mangia indietro, ma con questo cambio perde 2 tempi! Il nero perde il pezzo 25, il bianco perde il pezzo 39, il nero perde $4 - 2 = 2$ tempi. La differenza nello sviluppo è di 8 tempi ora. Il pezzo in <34> è molto forte!

48.49 – 44 12 – 17
49.31 – 27 13 – 19

Più preciso sarebbe stata la condotta: 49... 11 – 16 50.38 – 32 13 – 19 51.42 – 38 19 – 24 1) 52.27 – 21 16 x 27 53.32 x 12 18 x 7 54.26 – 21 24 – 29 55.33 – 28 (21 – 17 23 - 28 +) 23 – 28 56.32 x 23 29 x 18 57.21 – 17 18 – 23 N+ 2) 52.44 – 39 34 x 43 53.38 x 49 (il bianco guadagna 2 tempi) 24 – 29

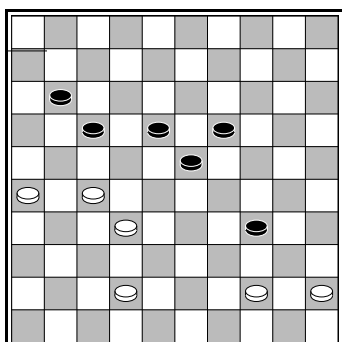


Guarda quanto spazio ha il nero grazie al suo vantaggio nello sviluppo. Il nero è ancora 6 tempi avanti.

2.1) 54.45 – 40 29 – 34 55.40 x 29 23 x 34 56.49 – 44 17 – 22! +

2.2) 54.49 – 43 29 – 33 55.45 – 40 23 – 29 (33 – 38 27 – 22! potrebbe pareggiare la partita) e la difesa del bianco è senza speranza!

50.38 – 32?



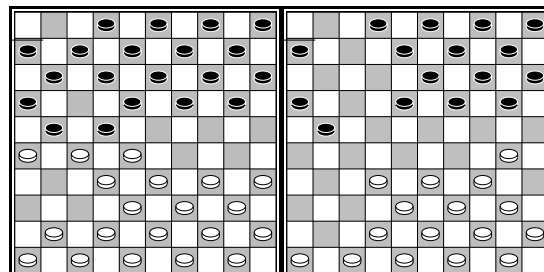
Esempio 4.1 Come vince il nero adesso?

B. Eggens – S. Winkel

Semi finale del Campionato Olandese nel 2003

1.32 – 28 17 – 21 2.37 – 32 11 – 17 3.31 – 26
7 – 11 4.36 – 31 1 – 7 5.31 – 27 17 – 22
6.26 x 17 22 x 31 7.41 – 37 11 x 22
8.28 x 17 12 x 21 19.37 x 17 7 – 12
10.35 – 30 12 x 21

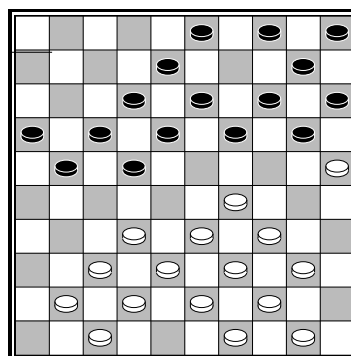
Dopo il cambio il nero ha guadagnato 3 tempi.



Il calcolo è: il nero perde i pezzi 7 / 11 / 12 e 22, il bianco perde i pezzi 26 / 27 / 28 e 41 mentre il 35 va in <30>. Il bianco perde $4 + 4 + 4 + 1 = 13$ tempi contro $1 + 2 + 2 + 4 = 9$ tempi per il nero. La differenza è 4, ma muovendo 35 – 30 durante il cambio, il bianco, recupera un tempo, quindi perde solo 3 tempi.

Esercizio 4.2 Se il bianco avesse preso 6.28 x 17 11 x 31 26 x 37 quanti tempi avrebbe perso?

11.30 – 25 8 – 12
12.46 – 41 6 – 11
13.42 – 37 11 – 17
14.34 – 29 18 – 22
15.40 – 34 13 – 18
16.45 – 40 2 – 8
17.48 – 42 9 – 13



18.29 – 23? 19 x 28
19.32 x 23 18 x 29
20.34 x 23

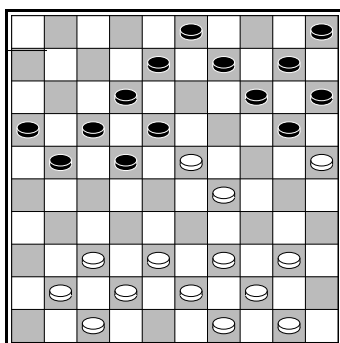
Il bianco perde i pezzi 32 e 34 mentre il nero perde i pezzi 18 e 19. Non cambia lo sviluppo! Tra poche mosse il bianco dovrà arretrare con il suo avamposto in <23> perdendo tanti tempi. La mancanza di un sovrasviluppo non

permette al bianco di creare un buon attacco al centro.

20... 13 – 18!

Una mossa forte! Il bianco non può giocare 21.39 – 34 18 x 29 22.34 x 23 a causa del tiro a dama 12 – 18!! 23.23 x 12 14 – 19 25.25 x 23 3 – 9 26.12 x 14 10 x 48 N+.

21.33 – 29 4 – 9!



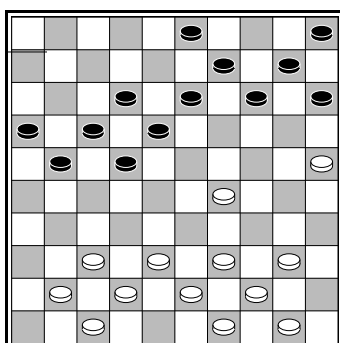
Il nero è pronto a giocare 20 – 24 facendo pressione sul pezzo in 23. Il bianco non ha scelta, deve cambiare all'indietro.

**22.29 – 24 20 x 29
23.23 x 34**

Esercizio 4.3 Il bianco perde 4 tempi con questa mossa, scrivi come.

Ora il nero ha 7 tempi di vantaggio.

23... 8 – 13 24.34 – 29



**24... 14 – 20
25.25 x 14 10 x 19**

Un altro guadagno di 4 tempi, il vantaggio del nero nello sviluppo è adesso di 11 tempi.

**26.39 – 33 5 – 10
27.37 – 32 21 – 27
28.32 x 21 17 x 26**

Esercizio 4.4 Perché questo cambio non ha nessun effetto sullo sviluppo?

**29.41 – 37 10 – 14
30.38 – 32 14 – 20
31.32 – 28**

Regalando all'avversario 2 tempi in più, ora il nero ha 13 tempi di vantaggio, un'enormità in fase di sviluppo.

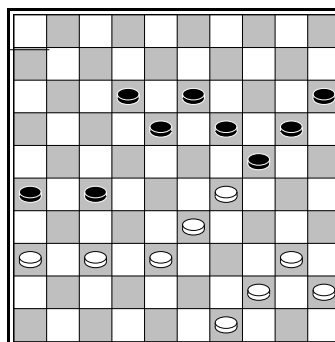
**31... 3 – 8
32.28 x 17 12 x 21
33.43 – 38 19 – 24
34.38 – 32 21 – 27
35.32 x 21 16 x 27**

Entrambi perdono 4 tempi, non cambia nulla.

36.47 – 41?

Indebolisce la base, era meglio giocare 36.42 – 38.

**36... 9 – 14
37.41 – 36 8 – 12
38.42 – 38 14 – 19
39.50 – 45**



**39... 20 – 25
40.29 x 20 15 x 24**

39... 12 – 17 sarebbe stata ancora migliore.

Esercizio 4.5 Quanti tempi di vantaggio nello sviluppo ha ora il nero?

41.37 – 32?

Il bianco fa arretrare il nero di 4 tempi, ma è troppo tardi per poter ottenere il controllo sull'ala lunga. Il bianco sarà spazzato via da tutte le caselle strategiche più importanti.

**41... 19 – 23
42.32 x 21 26 x 17
43.38 – 32 17 – 22
44.32 – 27 22 x 31**

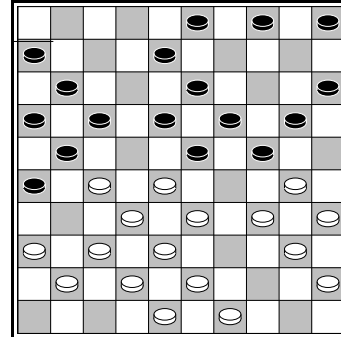
45.36 x 27 12 – 17
 46.44 – 39 17 – 22
 47.33 – 28 22 x 35
 48.27 – 21 24 – 29
 49.21 – 16 29 – 34
 50.16 – 11 13 – 19
 51.11 – 7 19 – 24

27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39
 44 x 33 38 x 7

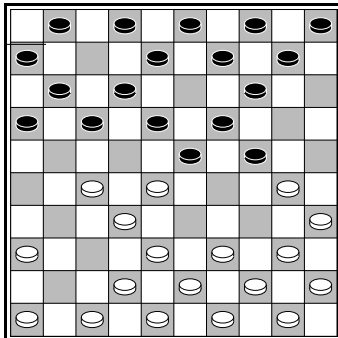
17... 12 – 17
 18.46 – 41 10 – 15
 19.39 – 34 14 – 20
 20.25 x 14 9 x 20

Il bianco ha abbandonato, lo *sviluppo* è stato un fattore chiave della vittoria del nero.

È pericoloso rimanere indietro nello sviluppo!



Il bianco attacca il pezzo in 20 e rimane vittima di un bellissimo tiro:



W. Thoen – T. Sijbrands

Il bianco dovrebbe sviluppare l'ala lunga giocando 46 – 41 e 41 – 37, ma decide di attendere e il nero lo mette alle corde tatticamente.

9.39 – 33 17 – 21

Da adesso 46 – 41 viene punita dal Tiro dell'arco con 24 – 29!

**10.44 – 39 21 – 26
 11.50 – 44 11 – 17
 12.42 – 37**

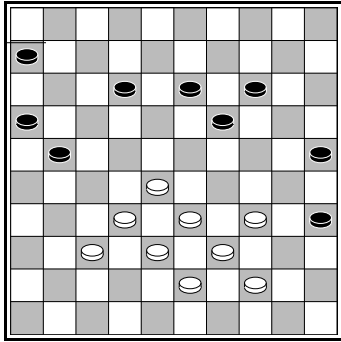
12.46 – 41? viene punita da 26 – 31!
 13.27 – 21 16 x 27 14.32 x 21 17 x 26
 15.36 x 27 23 x 21 +.

Ora il pezzo 46 rimane arretrato, dovrebbe cercare di risolvere questo problema giocando velocemente 47 – 42 36 – 31 46 – 41 – 36.

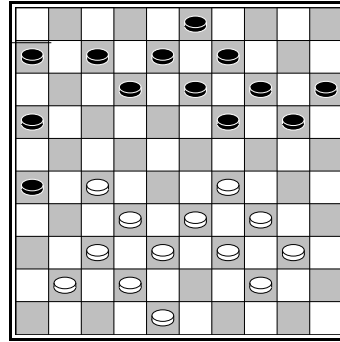
**12... 8 – 13
 13.30 – 25 2 – 8
 14.47 – 42 17 – 21
 15.40 – 34 1 – 7
 16.34 – 30 7 – 11
 17.44 – 40**

Il bianco non deve preoccuparsi di 24 – 29 33 x 24 26 – 31 37 x 17 11 x 44 a causa di

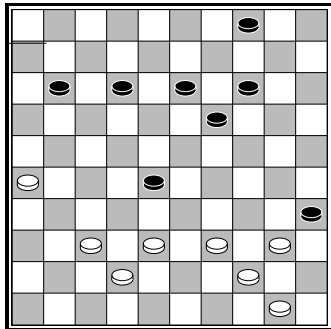
**21.30 – 25 4 – 10!
 22.25 x 14 15 – 20
 23.14 x 25 17 – 22
 24.28 x 17 11 x 31
 25.36 x 27 26 – 31
 26.37 x 17 24 – 30
 27.35 x 24 19 x 46**



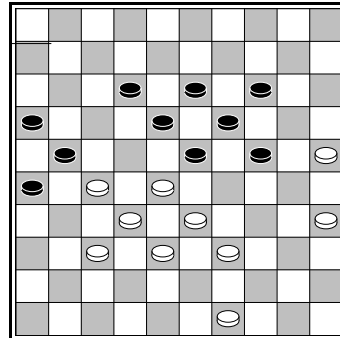
Esercizio 4.6 Il bianco cambia con 44 – 40
35 x 44 39 x 50. Che effetto ha nello sviluppo?



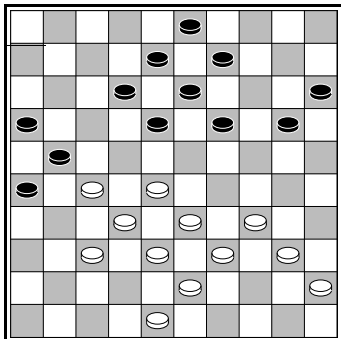
Esercizio 4.10 Calcola la differenza di sviluppo nella precedente posizione.



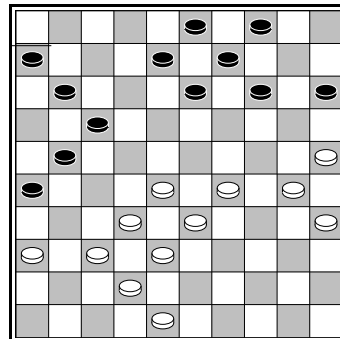
Esercizio 4.7 Quanti tempi guadagna il bianco con il cambio 39 – 33 28 x 39 44 x 33 35 x 44 50 x 39?



Esercizio 4.11 Quanti tempi è indietro il bianco? E' positivo essere indietro?



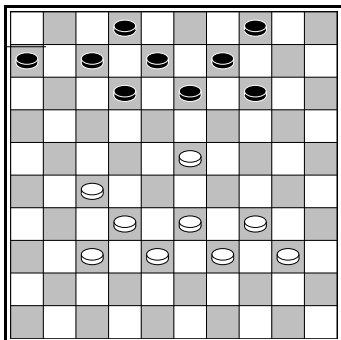
Esercizio 4.8 Il bianco cambia con 27 – 22 18 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 31. Quanti tempi perde?



Y. Anikeev – L. Baya

Esercizio 4.12 A) Calcola lo sviluppo.

B) Il bianco ha aumentato il suo vantaggio di sviluppo ancora di più. Che mossa ha giocato il bianco?



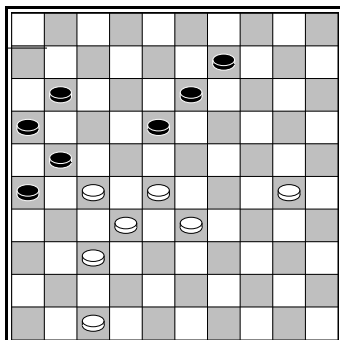
Esercizio 4.9 Calcola la differenza dello sviluppo nella precedente posizione.



I. Koepman – A. Andreiko

5. Caselle strategiche

Controllare le caselle strategiche 27/28/24 aiuta a costruire una posizione forte.



K. Thijssen – P. Chmiel

Il bianco controlla già le caselle 27 e 28, può conquistare anche un'altra casella strategica:

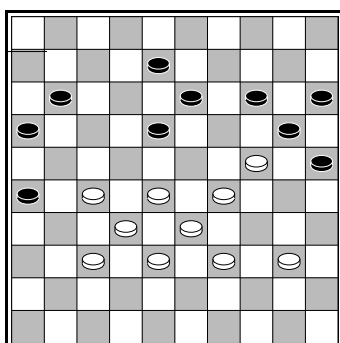
1.30 – 24! 11 – 17
2.47 – 42 18 – 22

Non serve a nulla giocare 9 – 14 3.42 – 38 14 – 19 4.24 – 20! etc. +
 3... 17 – 22 4.28 x 17 21 x 12 5.33 – 28 non porta il nero molto lontano.

3.27 x 18 13 x 22
4.28 – 23! 22 – 27
5.42 – 38 27 – 31
6.23 – 19 31 x 42
7.38 x 47

Il bianco ritorna sulla casella difensiva 47, quindi lo sfondamento del bianco con (24 – 20 19 – 14 etc.) è facilmente vincente.

In partita è stata giocata la 1.33 – 29? il nero avrebbe potuto rispondere con 11 – 17! poiché 2.28 – 22 porta al pareggio.



J. Van Dartelen – S. Lochtenberg

Il bianco ha una posizione d'attacco ideale, controlla tutte le caselle strategiche, mentre il nero non delle formazioni forti, mostreremo come vincere in tali posizioni:

1.28 – 23 8 – 12
2.40 – 34

Esercizio 5.1 Se il nero muove 14 – 19 23 x 14 20 x 9, come il bianco vince con un tiro, come?

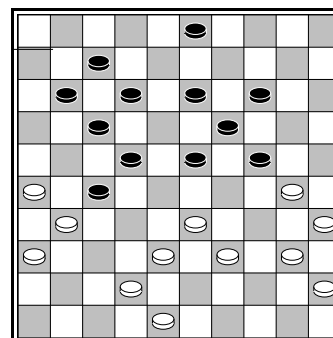
2... 11 – 17
3.33 – 28 14 – 19
4.23 x 14 20 x 9
5.28 – 22 17 x 28
6.32 x 23 9 – 14

Il bianco può scegliere come vincere: tatticamente con 7.23 – 19 14 x 23 8.27 – 22 etc. o posizionalmente con 7.38 – 32 +.

In partita il bianco ha giocato 1.37 – 31? 2.26 x 27 3.32 x 41 8 – 12 4.41 – 37 11 – 17 5.38 – 32 17 – 21 6.28 – 23 14 – 19 7.23 x 14 20 x 9 8.33 – 28? 12 – 17!

Esercizio 5.2 Il bianco ha giocato 9.28 – 22 e ha perso il finale. Se il bianco gioca 9.39 – 33, come risponde il nero?

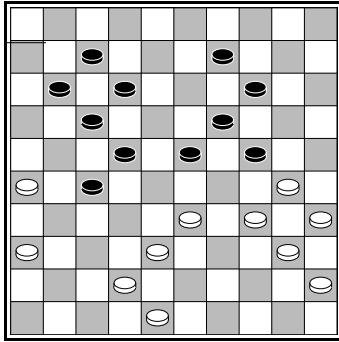
Esercizio 5.3 Nella posizione iniziale il bianco poteva eseguire un Tiro della Catapulta, perché questo tiro non è vincente?



T. Tansykkuzhina – A. Chizhov

Il dieci volte Campione del mondo Chizhov ha una buona posizione con il nero. Possiede il controllo sulle caselle strategiche 23 / 24 e 27. Il bianco non può riprendere il controllo sulle caselle strategiche, per questo la sua posizione può essere considerata disperata.

32... 13 – 18
33.42 – 37 23 – 28
34.37 – 32 28 x 37
35.31 x 42 18 – 23
36.39 – 34 3 – 9

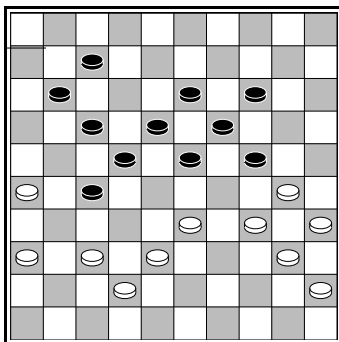


Il bianco non può eseguire il tiro 37.36 – 31? 27 x 36 38.33 – 29 24 x 33 39.38 x 27 perché il pezzo in 36 sfonderebbe a dama. Il bianco non può giocare nemmeno 37.30 – 25? a causa di 37... 23 – 29 +.

Cambiare 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 18 12 x 23 lascia al bianco una difesa difficile .

La risposta più logica sembra 37.42 – 37 9 – 13 38.38.48 – 42 12 – 18

Mostreremo due differenti possibilità di continuazione per mostrare la forza dell'attacco dell'ala da parte del nero.



1) 39.37 – 31

Il nero deve fare attenzione, giocando 7 – 12? verrà punito con il tiro 34 – 29 33 – 28 38 x 9 31 x 24 +.

39... 23 – 28!

40.34 – 29 28 x 39 41.29x 9 13 x 4 42.42 – 37 27 – 32! 43.38 x 27 39 – 43 N+.

40.42 – 37 28 x 39 41.34 x 43 7 – 12

42.43 – 39 18 – 23 43.40 – 34 23 – 28

44.37 – 32 28 x 37 45.31 x 42 22 - 28

46.38 – 33 27 – 32! 47.33 x 22 17 x 28

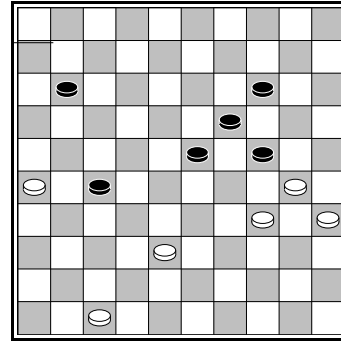
48.39 – 33 28 x 39 49.34 x 43 13 – 18

50.42 – 37 32 x 41 51.36 x 47 12 – 17

52.45 – 40 17 – 22

Il nero è di nuovo in grado di controllare le caselle 23 e 27!

53.40 – 34 18 – 23! 54.43 – 38 22 – 27!



Il nero ha una posizione vincente, controlla ancora le caselle 23 / 24 / 27.

55.47 – 42 11 – 17 56.42 – 37 23 – 28!

57.38 – 33 28 x 39 58.34 x 43 17 – 22

59.43 – 38 22 – 28 60.30 – 25 19 – 23 il bianco è bloccato e perde.

2) 39.37 – 32 7 – 12 40.32 x 21 22 – 28

41.33 x 22 18 x 16 42.42 – 37

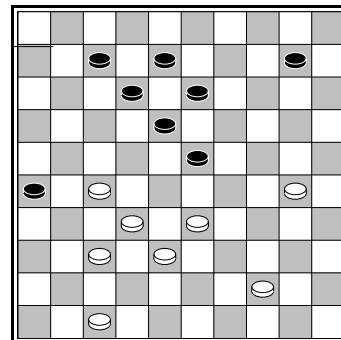
Il nero ha perso il controllo sulla casella 27, in ogni caso la posizione del bianco è persa a causa dei pezzi passivi sulla sua ala corta: i pezzi 30 / 34 / 35 / 40 / 45 non sono attivi, il bianco non può giocare 30 – 25.

42... 12 – 18 43.37 – 32 17 – 22 44.32 – 27

22 x 31 45.36 x 27 11 – 17 46.38 – 32 17 – 22!

E il bianco non ha più le mosse buone.

Esercizio 5.4 In partita il bianco ha giocato 37.48 – 43? Con che tiro ha vinto il nero?



Nella posizione il nero ha un pezzo nella casella centrale 23, ma non controlla la casella 24, questo è molto pericoloso! Il bianco controlla la casella 27 e può conquistare la casella 24, prendendo il controllo sulla casella <24> farà la pressione sul pezzo 23.

1.30 – 24!

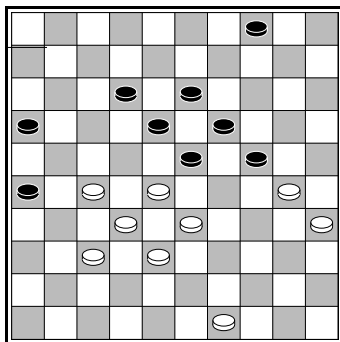
1... 23 – 29 dà al bianco una mossa libera che può utilizzare per eseguire un tiro: 2.32 – 28!

29 x 20 3.28 – 23 18 x 29 4.33 x 4

Il bianco minaccia di guadagnare il pezzo 23 attaccando 2.33 – 28.

Non c'è nulla che il nero può fare per evitarlo. Se 1... 10 – 14 2.33 – 28 14 – 19 3.24 – 20 con sfondamento per il bianco.

E' molto pericoloso occupare la casella centrale 28 senza avere il controllo sulla casella 27, specialmente nelle posizioni classiche.



N. Angela – T. Demasure

In una posizione classica chiusa, è importante non perdere il controllo sulla casella 27 / 24. Il nero avrebbe dovuto rinforzare il pezzo 24 con 4 – 9 30 – 25 9 – 14 con posizione equa. Poteva giocare anche 47... 23 – 29 guadagnando lo spazio.

47... 12 – 17?

Ora il bianco poteva forzare la vittoria: 30 - 25 Minaccia un Tiro di Harlem giocando 25 – 20 33 – 29 28 – 22 32 x 3 +.

48... 17 – 21 49.25 – 20!!

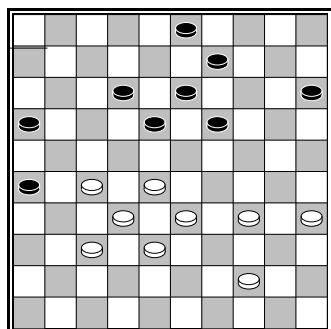
Un sacrificio per rimuovere il pezzo in 24.

49... 24 x 15 50.35 – 30

Il nero ha solo una mossa per evitare la minaccia 30 – 24.

50... 23 – 29 51.33 x 24 4 – 9 52.38 – 33 9 – 14 53.33 – 29! 14 – 20 54.30 – 25! 19 x 30 55.25 x 14 30 – 35 56.49 – 44 +

Sorprendente: nella posizione del diagramma il nero possiede la casella 24, e in poche mosse il bianco la conquistata senza problemi.



Nella precedente posizione il bianco occupa le caselle strategiche 27 e 28. Vorrebbe conquistare anche la terza casella strategica.

1.34 – 30!

Non è corretta 1.34 – 29 19 – 24 2.29 x 20 15 x 24 e il nero conquista la casella 24.

Il bianco ha ancora un piano per attaccare la casella 24: 3.44 – 39 9 – 14!

Il nero non può giocare 3... 13 – 19 a causa di 4.35 – 30! 24 x 35 5.28 – 23 18 x 29 6.33 x 4 + 4.39 – 34 3 – 8! 5.34 – 29 26 – 31!!

Dopo 5... 14 – 19? 6.29 x 20 19 – 23 7.28 x 19 13 x 15 8.32 – 28 8 – 13 9.33 – 29 Il nero ha ancora dei grandi problemi.

6.29 x 9 31 x 22 7.28 x 17 13 x 4 con un pareggio.

1... 9 – 14

Sulla 15 – 20 Il bianco gioca 2.33 – 29 20 – 25* 3.30 – 24 19 x 30 4.35 x 24 conquistando la casella 24.

Il nero gioca 9 – 14 per spingere indietro l'avversario dopo 2.30 – 24? 19 x 30 3.35 x 24 14 – 19! (4.44 – 40 19 x 30 5.28 – 23 18 x 29 6.33 x 35 =. Il bianco deve preparare il cambio in 24.

2.44 – 40!

La casella 40 ha un ruolo fondamentale, deve difendere l'avamposto in <24>. Il nero ha solo un attacco.

2... 3 – 9!

L'autore di questa composizione ha voluto giocare qui 3.33 – 29? Adesso il nero può eseguire un tiro per pareggiare la partita: 19 – 24!! 4.30 x 17 18 – 22 5.27 x 18 9 – 13 6.18 x 20 15 x 31 e il nero può ottenere il pareggio, anche se non è così facile.

Invece il bianco può vincere in questa posizione cambiando il suo piano:

3.30 – 25!!

Il bianco sfrutta la debolezza del nero, 12 – 17 e 18 – 23 (35 – 30! +) non sono giocabili, il nero deve giocare 15 – 20 o 19 – 24.

1) 3... 19 – 24 4.40 – 34 13 – 19 (14 – 19 viene seguita da 5.34 – 29!) 5.34 – 29! E il nero non ha più le mosse.

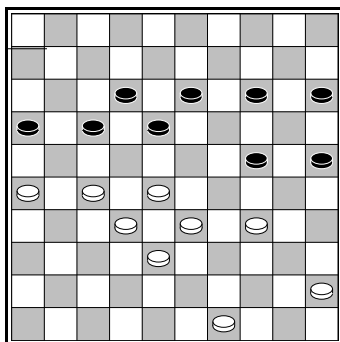
2) 3... 15 – 20 4.33 – 29!

Il pezzo 20 rimane appeso e il nero ha poco spazio per giocare.

4... 19 – 24 5.38 – 33 12 – 17 6.37 – 31!

26 x 37 7.32 x 41 18 – 22 (17 – 21 viene seguita da 40 – 34! 21 x 23 34 – 30 23 x 34 30 x 8 +) 8.27 x 18 13 x 22 9.40 – 34 9 – 13 9.28 – 23! 13 – 19 10.35 – 30! 19 x 39 11.30 x 10 39 x 30 12.25 x 34 B+

Tipico delle posizioni nella dama internazionale: “a prima vista sembra facile, ma nella realtà è complicato vincere”



A. Shwarzman – K. Thijssen

Il nero controlla la casella 24, ma a causa di un errore il bianco conquista questa casella ...

43... 24 – 30?

Il nero deve affrontare alcuni problemi, deve evitare la classica: 43... 14 – 19 44.49 – 44 18 – 23? 45.44 – 39 è molto pericolosa per il nero.

Dopo 45... 12 – 18 (o 13 – 18) 46.45 – 40 15 -20 47.40 – 35 verrà bloccato e non ha nessun sacrificio da effettuare.

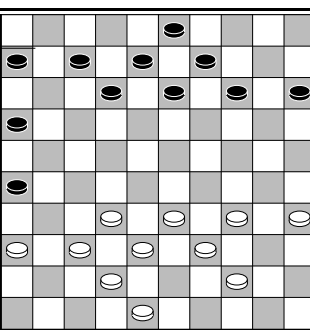
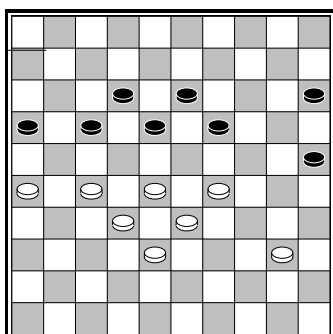
Dopo 45... 15 – 20 (45... 24 – 30? 46.33 – 29!) 46.45 – 40 24 – 30 47.40 – 35 20 – 24 48.27 – 22 12 – 18 49.22 x 11 16 x 7 50.28 – 22 18 x 27 51.32 x 21 l'ala lunga del nero è bloccata.

La difesa corretta per il nero è 43... 14 – 19 44.49 – 44 24 – 30 45.44 – 39 19 – 24 (evitando la minaccia 27 – 22 32 x 21 28 – 23 33 x 11) mantenendo il controllo su casella 24.

44.34 – 29 30 – 35

45.45 – 40 35 x 44

46.49 x 40 14 – 19



Esercizio 5.5 Come fa il bianco a prendere il controllo sulla casella 24 vincendo la partita?

In questa posizione il bianco non ha pezzi in <27> e <28> ma controlla già entrambe le caselle, se vuole può occuparle. Può essere un vantaggio decidere di non controllare le caselle strategiche così presto.

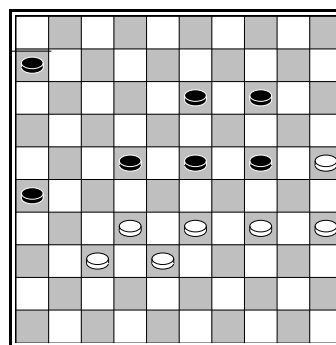
Il bianco può giocare 36 – 31 seguita da 31 – 27 ma è molto meglio lottare per le caselle che non ha ancora sotto controllo.

In questo caso è meglio cercare di ottenere il controllo sulla casella 24.

1.34 – 29!

Se il bianco avesse giocato 36 – 31 e 31 – 27 il nero avrebbe ottenuto il tempo necessario per rafforzare l'ala lunga giocando 13 – 19 e 8 – 13 rendendo più difficile per il bianco ottenere il controllo sulla casella 24.

Ora il bianco ha un ottimo controllo della posizione, e delle caselle 27 / 28 e 24.



M.J. Wu – S. Veltman

Il nero controlla tutte le caselle strategiche. Anche se non ha nessun pezzo in <27>, è chiaro che il bianco non può occupare quella casella, a causa dei pezzi neri in <22> e <26>. Il nero che muove, ha una posizione vincente ma deve giocare la mossa corretta!

Nella partita il nero ha giocato la mossa apparentemente logica 1... 13 – 19? Creando la forchetta 14 / 19 / 23 / 24. Questa mossa

però ha dato al bianco la possibilità di difendersi con un sacrificio: 2.35 – 30! 24 x 35 3.33 – 29 =.

Sulla 1... 6 – 11 il bianco anche sfugge sacrificando: 2.35 – 30! 24 x 35 3.33 – 29 13 – 18 4.29 – 24 14 – 19 5.24 x 13 18 x 9 6.38 – 33 seguita da 33 – 29 =.

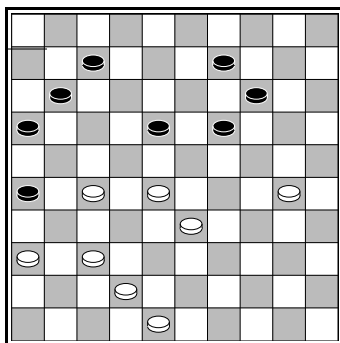
Per eliminare questo sacrificio il nero dovrebbe chiudere lo spazio vuoto in <18>.

1... 13 – 18!

Sacrificare 2.35 – 30 24 x 35 3.33 – 29 ora non ha senso a causa di 35 – 40 4.34 x 45 23 x 34 N+.

Dopo 2.34 – 30 14 – 19 il bianco rimane bloccato.

Non è sempre necessario avere un pezzo in una casella strategica per averne il controllo.



M. Barkel – D. Edelenbos

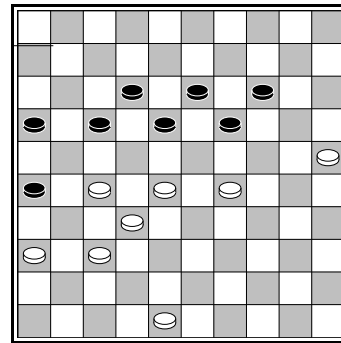
Il nero non ha nessuna formazione e non controlla nessuna casella strategica.

Il bianco controlla le caselle 27 e 28, prendendo possesso della casella 29 può arrivare a controllare anche la <24>, quindi il bianco doveva giocare nel modo seguente (nella partita ha commesso un errore e ha pareggiato):

47.33 – 29! 7 – 12

47.. 14 – 20 può essere seguita da 48.37 – 31 26 x 37 49.42 x 31 9 – 13 50.30 – 25 etc. o il cambio 4 x 4: 48.27 – 22 18 x 27 49.28 – 23 19 x 28 50.29 – 24 20 x 29 51.37 – 31 26 x 37 52.42 x 24 sfondando velocemente.

**48.30 – 25 9 – 13
49.42 – 38 11 – 17
49.38 – 32!**



Se il nero sacrifica 16 – 21 27 x 16 18 – 22 il bianco può eseguire un bel tiro: 37 – 31! 22 x 24 25 – 20 26 x 28 20 x 7 +.

**49... 17 – 21
50.48 – 43**

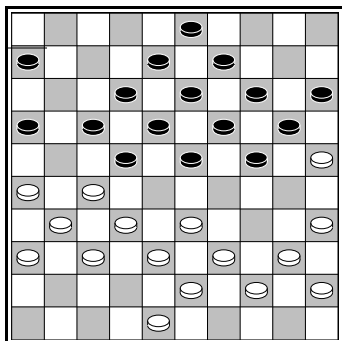
Il bianco può giocare anche 50.28 – 22 etc. +

**50... 12 – 17
51.28 – 22 17 x 28
52.32 x 12 21 x 41
53.36 x 47 13 – 18
54.12 x 23 19 x 28
55.29 – 24**

Lo sfondamento del bianco è vincente grazie alla forte pedina difensiva in <47>.

6. Debolezze

Una posizione può contenere diversi tipologie di debolezze, quando l'avversario ha un punto debole nella sua posizione spesso si può sfruttare questo vantaggio.



A. Verovkim – B. Derkx

Il bianco ha costruito un mercante al suo avversario, sei pezzi bianchi bloccano sei pezzi neri quindi non è molto economico.

Com'è la situazione all'altra ala?

Il nero controlla le caselle 23 e 24 e possiede delle formazioni forti, di conseguenza il mercante non è pericoloso, inoltre il bianco ha un grande punto debole: il pezzo in 44 è appeso, per questo non può giocare 40 – 34 o 39 – 34.

Siccome il bianco non ha spazio per giocare, ha dato un cambio per andare verso la sponda, 27.48 – 42? verrebbe punita da 23 – 28! 28.32 x 23 19 x 28 e 17 – 21 N+.

27.27 – 21 16 x 27
28.32 x 21 6 – 11
29.21 – 16 23 – 29!
30.16 x 7 12 x 1

Il bianco ha solo cinque pezzi per giocare! Questo è un ottimo modo per ottenere vantaggio dal pezzo appeso in 44.

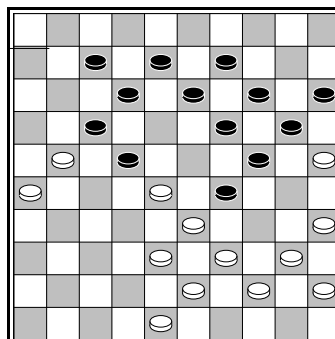
31.37 – 32 1 – 7
32.31 – 27 22 x 31
33.36 x 27?

Era meglio prendere in avanti per guadagnare spazio, ora il nero forza una vittoria utilizzando la tattica. Non può eseguire il tiro 24 – 30 a causa di 34. 25 x 23 19 x 37 35.38 – 32! 37 x 28 36.33 x 2 B+, ma la minaccia 24 – 30 svolge ancora un ruolo importante.

33... 8 – 12!
34.27 – 21 18 – 22!

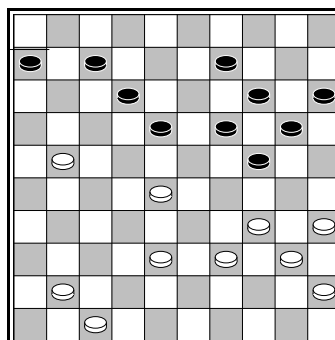
Nella partita il nero prima ha giocato 3 - 8 ma giocare subito 18 – 22 è meglio, perché ora il bianco è fortemente limitato, può giocare solamente 32 – 28.

35.32 – 28 3 – 8



Il bianco non ha più le mosse buone:

- 1) 36.21 – 16 17 – 21! 37.16 x 18 12 x 32 38.38 x 27 29 x 49 N+
- 2) 36.39 – 34 24 – 30! 37.34 x 23 20 – 24 38.25 x 34 24 – 29 39.33 x 24 19 x 50 N+
- 3) 36.48 – 42 (partita) 22 – 27! 37.21 x 32 17 – 22 38.28 x 17 12 x 21 39.26 x 17 24 – 30 40.25 x 23 19 x 48 N+



W. Ludwig – K. Leijenaar

Il bianco ha un pezzo nella casella centrale 28, ma il controllo del bianco sul centro non è buono.

Il bianco ha solo 3 pezzi al centro ed il pezzo 39 è pendente. La forchetta 34 / 35 / 40 / 45 non è attiva, ma ancora peggio, il nero controlla le caselle <24> e <23> (anche se non ha ancora un pezzo in <23>) quindi controlla le caselle centrali. In qualsiasi momento può giocare 18 – 23 occupando il centro.

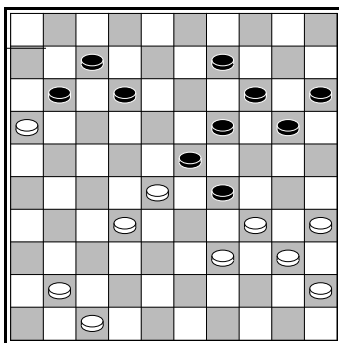
Lo spazio vuoto in <13> è considerato come una debolezza per il nero ma è solo temporanea, il nero può chiuderlo giocando 9 – 13.

Il nero può approfittare delle debolezze nella posizione del bianco, anche perché non sono presenti formazioni attive.

33... 18 – 23!
34.38 – 32 6 – 11

Minaccia 11 – 16 quindi il gioco del bianco è forzato.

35.21 – 16 24 – 29!



I pezzi bianchi non collaborano assieme, il nero con la sua ultima mossa limita seriamente il numero di mosse del bianco.

36.34 – 30 viene seguita da 29 – 33! 37.28 – 22 33 x 44 38.40 x 49 9 – 13 (evitando la mossa collante 12 – 17? 30 – 24!) e 12 – 17 alla prossima mossa guadagna il pezzo.

35.35 – 30 20 – 25 risulta in un pericoloso blocco dell'ala corta: 36.41 – 37 12 – 17 37.37 - 31 (Il bianco dovrebbe dare un pezzo giocando 37.30 – 24) 7 – 12! 38.16 x 18 23 x 12 39.34 x 23 25 x 43 N+.

Il bianco potrebbe usare la tattica per parare la minaccia 29 – 33.

36.41 – 37 29 – 33 può essere seguita da 37.34 – 29! 23 x 43 38.28 x 48 ma il nero sta comunque meglio. La formazione 34 / 40 /45 è debole.

36.28 – 22? 9 – 13

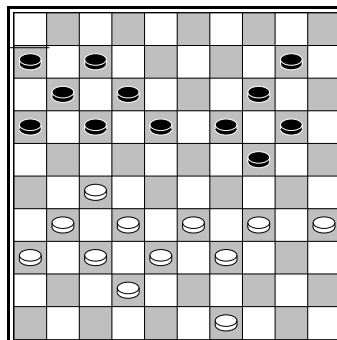
Nella seguente partita il nero ha giocato 20 – 24 e ha vinto, ma mostreremo il modo più netto per vincere.

37.41 – 37 20 – 24!

Sulla 37... 12 – 17 il bianco non cambia i pezzi 32 – 28 = ma gioca 34 – 30 30 – 24 35 x 22 guadagnando un pezzo.

38.47 – 41 12 – 18!
39.32 – 27 29 – 33
40.39 x 28 23 x 21
41.16 x 27 7 – 12

Il nero riesce a catturare il pezzo in 22.



G. Jansen - E. Bouzinski

Il bianco ha una posizione compatta con molte formazioni, la posizione del nero contiene una enorme debolezza: non c'è nessun pezzo nella zona 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13, questo significa che la sua difesa è estremamente debole.

Le due ali del nero non sono collegate, la sua posizione è spaccata. Il bianco ha preso vantaggio in maniera istruttiva.

30.27 – 22! 18 x 27
31.31 x 22 17 x 28
32.32 x 23 19 x 28
33.33 x 22 16 – 21

Il bianco avrebbe punito 33... 12 – 17? con un tiro a dama: 34.34 – 29! 24 x 44 35.49 x 40 17 x 28 36.38 – 33 28 x 39 37.40 – 34 39 x 30 38.35 x 4 B+.

34.34 – 30! 14 – 19

Non era possibile giocare 34... 21 – 26 35.30 x 19 14 x 23 perché il bianco forza la vittoria giocando 36.22 – 18 23 – 28 37.39 – 34! 12 x 23 38.38 – 33 28 x 30 39.35 x 4 B+ .

35.30 – 25 10 – 14
36.38 – 33! 19 – 23

36... 12 – 18 37.22 x 13 19 x 8 porterà ad una legatura letale: 38.39 - 34 8 – 13 39.34 – 30 13 – 19 40.33 – 28 (minaccia 28 – 23) B+.

37.39 – 34 14 – 19
38.25 x 14 19 x 10
39.42 – 38 10 – 15
40.38 – 32 11 – 16

40... 12 – 17 è impedita dallo pseudo - sacrificio 41.22 – 18! 23 x 12 42.34 – 30 e il pezzo 35 aiuterà a sfondare. Se il nero gioca 40... 21 – 26 il bianco non gioca subito 22 – 18 a causa della mossa collante 26 – 31, ma prepara 22 – 18 giocando prima 41.36 – 31 per evitare la mossa collante. Sulla 41... 12 –

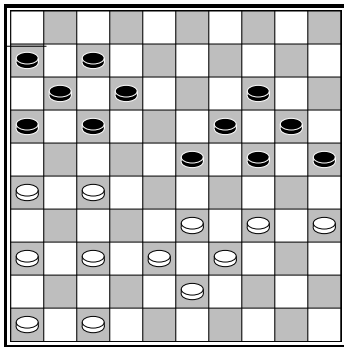
17 può giocare a sua volta una mossa collante con: 34 – 29 B†.

41... 12 – 18
42.17 x 26 18 – 22
43.37 – 31

Il nero ha abbandonato.

Otto Drenth era un giocatore olandese che manteneva spesso al loro posto i pezzi 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13. Per questo questa forte costruzione difensiva è stata chiamata con il suo nome.

I pezzi 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13 sono forti in difesa, queste caselle vengono chiamate *Zona – Drent*. I pezzi su tutte queste caselle creano la formazione chiamata *Piramide di Drent*.

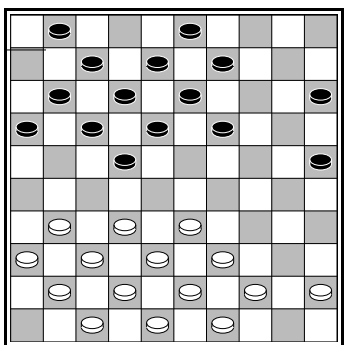


Mac. N'Diaye – A. Scholma

Il nero non ha i pezzi nella zona Drent, la sua posizione è divisa. Il bianco ha guadagnato un pezzo impedendo la mossa 12 – 18.

32.37 – 31!

Sulla 12 – 18 c'è il tiro 35 – 30 27 – 21 31 x 15. Il nero ha sacrificato un pezzo giocando 16 – 21 e successivamente è riuscito a raggiungere miracolosamente un pareggio.



R. Boomstra – A. van Berkel

Il bianco ha una posizione solida, senza debolezze. La sua difesa è molto compatta con una struttura piramidale 47 / 48 / 49 / 42 / 43 / 38. Al nero mancano due pezzi di base 2 e 4, il pezzo è sulla sponda non è così attivo perché il bianco non ha un pezzo in <35>.

In partita il nero aggiungerà altre debolezze nella sua posizione.

Il bianco comincia prendendo la casella 27.

17.31 – 27! 22 x 31
18.36 x 27 19 – 24

Sembra più logico costruire una posizione compatta giocando le mosse 18 – 23 12 – 18 7 – 12 e 9 – 14.

19.39 – 34 13 – 19
20.43 – 39 8 – 13

Viene creata un'altra debolezza in <8>.

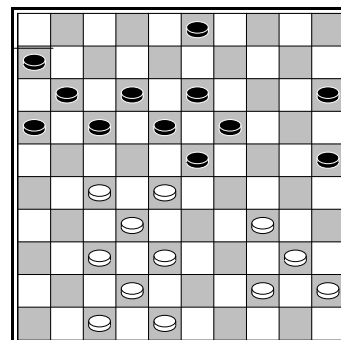
21.41 – 36 18 – 22

Giocare 21... 18 – 23 causerebbe dei problemi, infatti dopo 22.37 – 31 12 – 18 23.33 – 29! 24 x 33 24.39 x 28 7 – 12 25.44 – 40 il nero deve fare attenzione alla mossa 27 – 22 x 22, ad esempio 25... 3 – 8? 26.27 – 22! 18 x 27 27.31 x 22 (minacciando 34 – 30) 1 – 7* 28.38 – 33! E la minaccia 22 – 18 34 – 30 forza il nero di sacrificare un pezzo giocando 19 - 24.

22.27 x 18 12 x 23
23.36 – 31 13 – 18
24.33 – 29!

Il bianco prende le caselle 27 e 28 e rimuove il pezzo nero in 24. Senza questo pezzo il bianco può utilizzare il pezzo in 25 per eseguire dei tiri. Ora il nero non può giocare 1 – 6 a causa di 25.28 – 22! 18 x 36 26.37 – 31 36 x 27 27.32 x 1 +.

24... 7 – 12
25.31 – 27! 9 – 13
26.44 – 40 1 – 6
27.49 – 44



Posizionalmente il nero vorrebbe giocare 27... 3 – 8 ma ha paura di 28.28 – 22! 17 x 28 29.34 – 30 25 x 34 30.40 x 29 23 x 34 31.32 x 14 e il pezzo 14 è un spina nei fianchi per il nero: non può eliminare il pezzo giocando 13 – 19 32.14 x 23 18 x 29 a causa di 33.27 – 21 16 x 27 34.38 – 32 27 x 38 35.42 x 24 dopo la quale il bianco guadagna il pezzo 34 con 48 – 43 e 44 – 39.

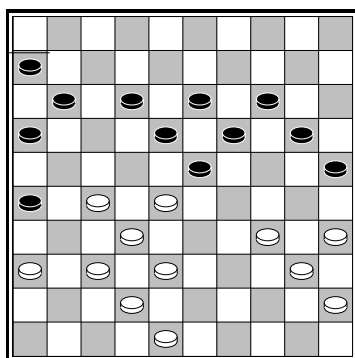
27... 17 – 21
28.40 – 35 21 – 26

Dopo 28... 3 – 9 29.44 – 40 il nero deve giocare 21 – 26 comunque, perché 9 – 14 viene punita con il tiro 27 – 22 34 – 30.

29.44 – 40!

La forchetta 34 / 35 / 40 / 45 è stata eliminata, 29 ... 3 – 9 può essere seguita da 30.38 – 33 *Minaccia 27 – 22 seguita da 37 – 31 con dama in 3.* 30... 9 – 14 31.33 – 29! con la forte minaccia 27 – 22.

29... 15 – 20
30.47 – 41 3 – 9
31.41 – 36 9 – 14



Il bianco cambia la posizione, lasciando appeso il pezzo in 20.

33.34 – 39! 23 x 34
34.40 x 29 19 – 24

Il nero non ha le formazioni attive.

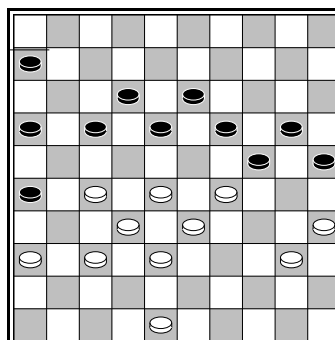
35.38 – 33 14 – 19

Il nero doveva impedire la minaccia 35 – 30.

36.42 – 38 11 – 17
37.45 – 40

Il nero non può giocare 25 – 30 a causa di 29 – 23 18 x 29 28 – 23 19 x 39 38 – 33 ad lib. 32 x 14 con sfondamento. Il bianco possiede il

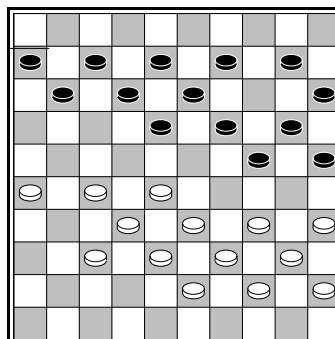
controllo del centro e di entrambe le ali, il nero è bloccato.



37... 17 – 21
38.40 – 34 12 – 17
39.36 – 31 17 – 22
40.28 x 17 21 x 12
41.32 – 28 6 – 11
42.37 – 32 26 x 37
43.32 x 41 11 – 17
44.38 – 32 17 – 21
45.41 – 36

Il nero abbandona, perché:

45... 21 – 26 46.36 – 31 26 x 37 47.32 x 41 12 – 17 48.41 – 37 non porta a niente;
45... 12 – 17 46.48 – 42 21 – 26 47.42 – 37 17 – 21 48.36 – 31 B+.



A. Shwarzman – L. Kouogueu

Al primo sguardo la posizione del bianco sembra buona, ha molte formazioni e controlla le caselle 27 e 28; ma il bianco ha un punto debole nella sua posizione: la casella 42 non è protetta, questo rende la sua posizione vulnerabile per tatticamente.

L'avversario africano del triplice campione del mondo Shwarzman mostra la debolezza dello spazio in <42> attraverso una bella variante.

31.26 – 21 10 – 14

Il nero può giocare 1...11 – 17 per 27 – 22! 18 x 16 28 – 23 19 x 28 33 x 2 B+.

32.37 – 31?

Il bianco avrebbe dovuto giocare 32.21 – 16 18 – 22! 33.27 x 18 13 x 22 34.28 x 17 11 x 22 e il bianco può giocare solo 34 – 30 x 30 con una posizione piuttosto debole, le altre mosse vengono punite con dei tiri.

Esercizio 6.1 Mostra i tiri che puniscono le seguenti mosse:

A) 34 – 29

B) 37 – 31

C) 32 – 28

32... 11 – 17! 33.21 – 16

In realtà questa mossa è piuttosto strana, perché il nero può giocare la logica 24 – 29! 34.34 x 23 18 x 29 35.33 x 24 20 x 29 con la minaccia 7 – 11. 36.39 – 33 viene punita da il Coup Philippe 12 – 18 etc. e 36.27 – 22 viene punita da 7 – 11 37.16 x 18 19 – 24 38.22 x 11 13 x 42 N+1.

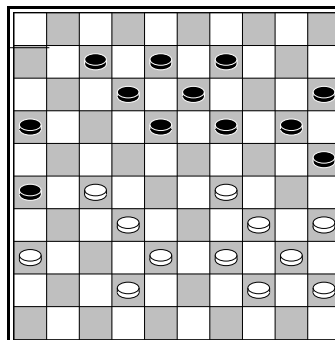
Il nero mostra un modo più speciale per utilizzare la debolezza in <42>.

33... 25 – 30!
34.34 x 25 24 – 29
35.33 x 24 20 x 29
36.27 – 21 17 x 37
37.32 x 41 12 – 17

La mossa del bianco è fortemente limitata, può giocare solamente 41 – 36. Giocando il pezzo 39 seguirebbe 18 – 22 mentre 38.41 – 37 viene seguita da 29 – 33 39.38 x 29 17 – 21 40.16 x 27 18 – 23 41.29 x 18 13 x 42 +.

38.41 – 36 8 – 12
39.36 – 31 6 – 11

Questo è il modo più diretto per bloccare tatticamente il bianco, nella partita il nero ha giocato 7 – 11 che è comunque vincente.



S. Ek – M. van Gortel

Il bianco ha occupato entrambe le caselle 27 e 29. Siccome il bianco ha molti spazi vuoti nella posizione e poche formazioni, questa situazione è pericolosa. Le formazioni del nero sono decisamente rivolte verso queste caselle. I pezzi 15 / 20 / 25 aiutano a controllare l'ala corta del bianco, se la casella 33 verrà chiusa il nero può costruire il mercante giocando 19 – 24. Muove il nero, che sorprende l'avversario forzando il mercante:

33... 19 – 24!

Il bianco non ha il tempo d'attesa per eseguire il cambio.

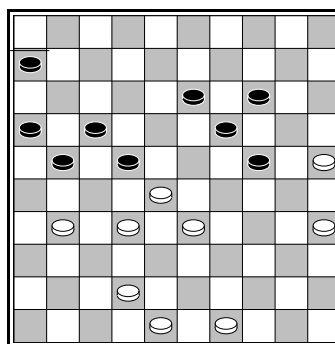
Occupare le caselle <27> e <29> simultaneamente può essere pericoloso se hai poche formazioni.

34.39 – 33 13 – 19

Se il bianco gioca 42 – 37 8 – 13 crea una doppia minaccia: 18 – 23 e 24 – 30.

35.44 – 39 8 – 13

Guarda attentamente, adesso il bianco non ha più alcuna mossa buona.



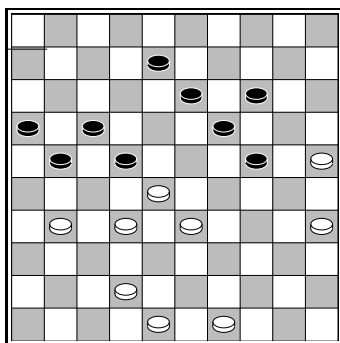
N. de la Fonteyne – H. Veldhorst

A primo sguardo sembra che il nero controlli le caselle strategiche importanti e quindi appare avere una buona posizione. Il nero possiede la casella 24, mentre il bianco non controlla la 27. Ma la grande debolezza del nero è il pezzo inattivo in 6 che rovina tutta la posizione.

Il bianco potrebbe giocare 1.49 – 43 seguita da 43 – 38 per rafforzare la sua posizione e chiudere lo spazio vuoto in <38>. Dopo 1.49 – 43! 13 – 18 2.43 – 38! il nero non può andare in <23>, perché 18 – 23 viene punita da 33 – 29! 23 x 34 31 – 26 22 x 33 38 x 9 etc. B+.

Se giocasse 2... 21 – 26 il bianco lo legherebbe con: 3.32 – 27! 26 x 37 4.42 x 31 +. ovviamente bisogna considerare la tattica, perché il bianco ha una casella vuota in <38>. Sulla 1.49 – 43 il nero potrebbe eseguire una combinazione: 14 – 20 2.25 x 23 21 – 27 3.32 x 12 13 – 18 4.28 x 17 18 x 47 ma dopo 5.12 – 8 il nero non risolve i suoi problemi.

I pezzi inattivi rendono la posizione vulnerabile.



Se solo mettiamo il pezzo 6 in una casella migliore, come <3> o <8>, il nero avrà una posizione vincente!

Ora il bianco non può cambiare indietro, come nella partita N. de la Fonteyne – H. Veldhorst che ha dato al bianco un vantaggio a causa della debolezza del pezzo in 6.

Il cambio è vietato da: 1.33 – 29 24 x 33 2.28 x 39 14 – 20! 3.25 x 23 13 – 18 4.23 x 3 21 – 26 5.3 x 21 16 x 47 N+.

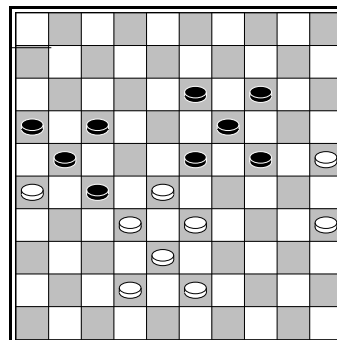
1.49 – 43 viene seguita da 8 – 12

Minaccia 21 – 27!

2.31 – 26 22 – 27! 3.42 – 38 12 – 18 4.48 – 42

4.43 – 39 18 – 22! con la minaccia letale 24 – 29.

18 – 23



1) 5.42 – 37 23 – 29!!

5... 27 – 31? 6.33 – 29!! B+

6.43 – 39

Il cambio 35 – 30 sarebbe seguito da 27 – 31.

27 – 31! E il bianco non ha mosse buone.

2) 5.43 – 39 17 – 22!

5... 13 – 18 è anche una mossa buona.

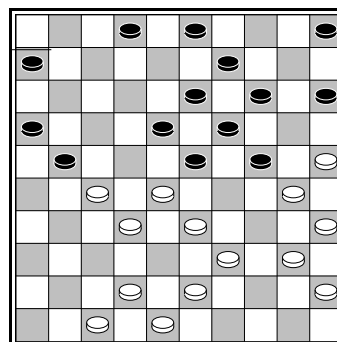
6.28 x 17* 21 x 12 7.32 x 21 16 x 27

Ora il nero occupa tutte le caselle strategiche.

8.42 – 37 27 – 31 9.26 – 21 31 x 42 10.38 x 47

23 – 29 11.21 – 16 29 x 38 12.16 – 11 12 – 17

13.11 x 22 13 – 18 14.22 x 13 19 x 8 N+.



K. Thijssen – N.N.

L'ala corta del nero non è sviluppata bene, il pezzo in 5 non è attivo. Il bianco cerca di limitare lo sviluppo di questa ala e di prendere il controllo sull'altra ala.

Quale mossa dovrebbe giocare il bianco: 42 – 38 o 43 – 38?

Il bianco ha già il controllo dell'ala corta e quindi dovrebbe cercare di rinforzare l'ala lunga, per farlo deve spostarsi verso sinistra. Con 42 - 38 indebolirebbe la sua ala lunga e rinunciarebbe alla possibilità di utilizzare il treppiede 37 / 42 / 48 per rimuovere il pezzo nero in <26>.

28.43 – 38 2 – 7

29.42 – 37 7 – 11

30.39 – 34 11 – 17

Prendiamo in considerazione altri due varianti:
 1) 30.. 21 – 26 31.47 – 42 5 – 10 32.37 – 31
 26 x 37 33.42 x 31 3 -8 34.31 – 26 8 – 12
 35.48 – 42 porta ad una posizione molto
 difficile per il nero.
 35... 15 – 20 36.34 – 29! 23 x 34 37.40 x 29
 risulta in un blocco orribile.
 35... 11 – 17 36.42 – 37 6 – 11 dà al bianco la
 possibilità di eseguire un tiro: 34 – 29 23 x 34
 38.40 x 20 15 x 24 39.26 – 21! 17 x 26
 40.28 – 23 19 x 39 41.30 x 6 39 – 44 42.6 – 1+
 Dopo 35... 23 – 29 36.34 x 23 18 x 29
 37.40 – 34 25 x 34 38.45 x 34 13 – 18 l'ala
 lunga del nero è debole.

2) 30... 5 – 10 31.37 – 31 3 – 8 32.47 – 41
 21 – 26? (32... 11 – 17 33.41 – 36 favorisce il
 bianco) 33.27 – 21!! 16 x 47 34.25 – 20
 14 x 25 35.32 – 27 23 x 43 36.48 x 39 47 x 29
 37.34 x 5 25 x 43 38.5 x 43 B+.

31.47 – 41! 5 – 10

Il bianco non ha più bisogno del treppiede
 37 / 42 / 48 perché il nero non può giocare
 comunque 21 – 26 a causa della 34 – 29
 seguita da 27 – 21.

32.48 – 42 15 – 20

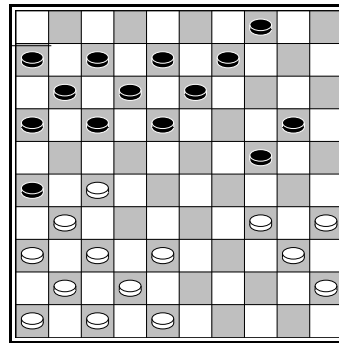
Ora la casella 20 è chiusa, i pezzi bianchi
 sull'ala corta diventano attivi, in ogni caso
 questa è comunque la migliore mossa del
 nero.

32... 3 – 8 viene punita da un tiro esplosivo:
 34 – 29 40 x 20 28 – 22 25 – 20 38 – 33 32 x 5
 5 x 40 +.

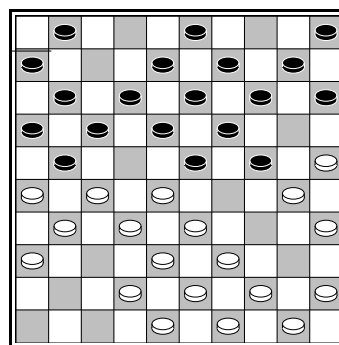
33.34 – 29 23 x 34
34.40 x 29 18 – 23
35.29 x 18 13 x 31
36.37 x 26 9 – 13
37.42 – 37 10 – 15
38.45 – 40 17 – 22
39.26 x 17 22 x 11

Il bianco può già vincere giocando 28 – 23
 19 x 39 30 x 10 15 x 4 25 x 14 seguita da
 40 – 34 x 24 e sfondamento.

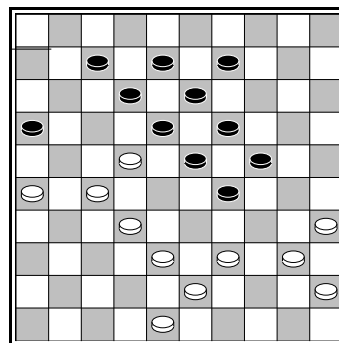
In gioco vivo il bianco ha giocato 40.40 – 34 e
 ha vinto comunque.



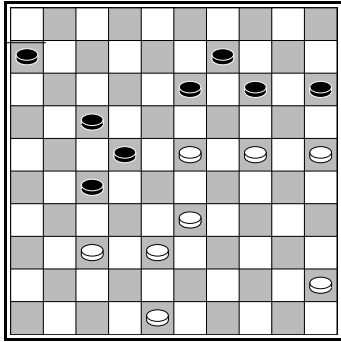
Esercizio 6.2 Descrivi la debolezza nella
 posizione del bianco.



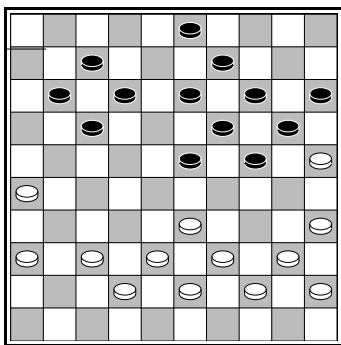
Esercizio 6.3 Descrivi la debolezza nella
 posizione del nero.



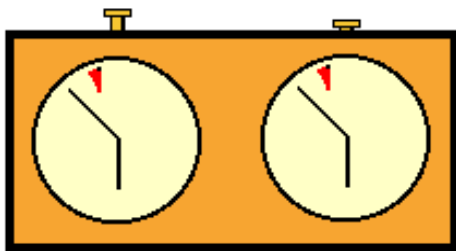
Esercizio 6.4 Descrivi la debolezza nella
 posizione del nero (muove il bianco).



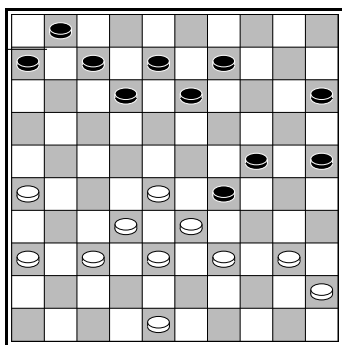
Esercizio 6.5 Descrivi la debolezza nella posizione del nero (muove il nero).



Esercizio 6.6 Descrivi la debolezza nella posizione del bianco.



7. Spazio



F. Luteijn – G. van Aalten

La posizione del bianco è molto migliore di quella del nero poiché ha delle formazioni: la piramide al centro e la formazione olimpica (pezzi 40 e 45) che non permette al nero di giocare 25 – 30.

Il nero ha un avamposto in <29> ma non è forte per due ragioni:

- 1) Il pezzo 29 non è sostenuto da un centro forte;
- 2) Il nero non ha spazio per sviluppare il suo attacco. La formazione olimpica 40/45 impedisce al nero un ulteriore sviluppo. La piramide centrale del bianco impedisce all'avversario di far arrivare un pezzo in <17> riducendo ulteriormente lo spazio di manovra del nero.

La mancanza di spazio del nero rende la sua posizione senza speranze, perché non ha nessun formazione attiva che possa cambiare la situazione.

Dove dovrebbe andare il nero con i suoi pezzi?

33.26 – 21 13 – 19
34.36 – 31

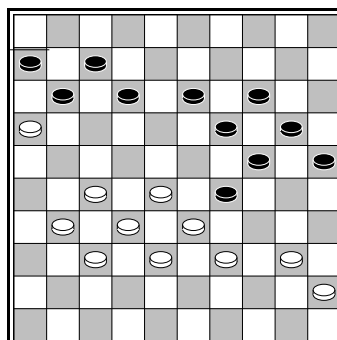
Il bianco potrebbe attaccare il pezzo 29 già, giocando 39 – 34, ma non ha fretta di guadagnare il pezzo. La sua strategia è semplice, vuole far rimanere l'avversario senza mosse d'attesa e costringerlo a regalargli un pezzo.

34... 8 – 13
35.21 – 16 6 – 11
36.31 – 27 9 – 14
37.48 – 42 15 – 20
38.37 – 31 1 – 6

38... 13 – 18 39.42 – 37 18 – 23 40.39 – 34 porta ad un blocco: 12 – 18 41.27 – 21 1 – 6 42.21 – 17 11 x 22 43.28 x 17 +.

39.42 – 37

La situazione del nero è critica, non ha nessuna casella possibile da occupare.



39... 13 – 18

Il bianco può guadagnare un pezzo giocando: 40.28 – 23 19 x 28 41.33 x 13 14 – 19 42.39 – 34 ma decide di bloccare l'avversario.

40.31 – 26 18 – 23
41.27 – 22 25 – 30

Dopo 41... 12 – 17 42.39 – 34 con chiusura.

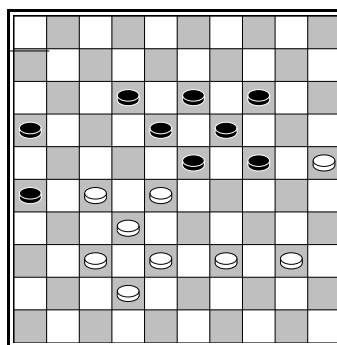
42.40 – 34 29 x 40
43.45 x 25 23 – 29
44.26 – 21 12 – 18

44... 29 – 34 45.39 x 30 24 x 35 46.22 – 17 11 x 22 47.28 x 8 è persa per il nero.

45.22 x 13 19 x 8
46.28 – 22!

Il bianco ha vinto la partita giocando 46.32 – 27 seguita da 38 – 32 x 43, ma mostreremo un altro modo che porta direttamente alla vittoria.

46... 8 – 13
47.22 – 18! 13 x 22
48.37 – 31



Muove il nero

La differenza nello sviluppo è di - 4. Il nero è sviluppato 4 tempi in più del bianco. Bisogna calcolare la differenza con il bianco che muove per primo, il calcolo inizia dopo che il nero gioca una mossa, ad esempio 12 - 17. Il bianco deve giocare quattro mosse per raggiungere una posizione simmetrica dopo 12 - 17: 38 - 33 42 - 38 39 - 34 e 40 - 35. Il nero ha una mancanza di spazio per giocare a causa del suo vantaggio nello sviluppo. Questa posizione classica chiusa è emersa molte volte in gioco vivo. Il nero muove e perde.

1) 1... 12 - 17 2.38 - 33!

1.1) 17 - 21 3.40 - 35

3.42 - 38 può essere seguita da un tiro 24 - 30 25 x 34 18 - 22 27 x 20 21 - 27 32 x 21 23 x 41 e il nero pareggia.

3... 23 - 29 4.42 - 38 e 18 - 23 può essere seguita da entrambe le mosse 5.35 - 30 + e 5.27 - 22 B+.

1.2)... 23 - 29 3.42 - 38 18 - 23 4.39 - 34!

Se 4.40 - 35? 29 - 34! 5.39 x 30 13 - 18 pari.

4... 13 - 18

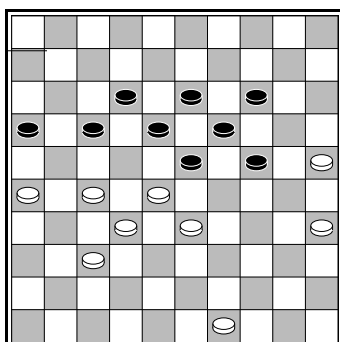
4... 17 - 21 5.27 - 22 +

5.34 - 30 24 x 44 6.33 x 11 16 x 7 7.28 x 10 B+

2) 1... 23 - 29 2.28 - 23 19 x 28 3.32 x 34 12 - 17 4.39 - 33 è persa per il nero.

3) 1... 24 - 29 2.39 - 34 12 - 17 3.40 - 35 29 x 40 4.35 x 44 Il nero perde il controllo sulla casella 24. 4.17 - 21 5.38 - 33 18 - 22 6.27 x 20 21 - 27 7.32 x 21 23 x 41 8.20 - 15 16 x 27 9.42 - 37 41 x 32 10.15 - 10 è vincente, ad esempio: 19 - 23 11.10 - 5 23 - 28 12.33 x 31 26 x 37 13.44 - 39 32 - 38 14.5 x 41 38 - 42 15.41 - 47 42 - 48 16.39 - 34 B+

In una posizione classica chiusa avendo un vantaggio nello sviluppo si rischia di rimanere bloccati!

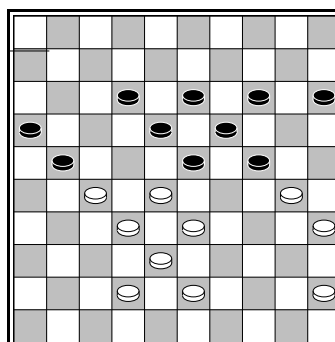


Lo sviluppo in questa posizione è + 2 tempi. Nonostante il bianco abbia 2 tempi di più in questa posizione classica chiusa, il nero rischia di rimanere bloccato. Il bianco controlla entrambe le ali, e il nero non ha formazioni per rimuovere il pezzo in 25 o 26. Il nero non ha spazio per giocare, l'unica casella su cui può spostarsi alla mossa successiva è la 29, il bianco prepara un bel tiro per impedire al nero di occupare quella casella.

1.49 - 43!

Se il nero gioca 23 - 29 il bianco esegue il tiro 2.35 - 30! 29 x 49 3.25 - 20 14 x 34 4.28 - 22 17 x 28 5.32 x 14 49 x 21 6.26 x 39 B+.

Giocare un sacrificio la difesa migliore: 1... 16 - 21 2.27 x 16 23 - 29 3.43 - 38 29 - 34 4.32 - 27 ma dopo lo sfondamento 24 - 29 5.33 x 24 19 x 30 6.35 x 24 34 - 40 il bianco gioca 7.38 - 33! 40 - 44 8.33 - 29 il nero non può andare a dama (44 - 50 9.37 - 31! 50 x 22 10.29 - 23 +) e 8... 14 - 19 9.37 - 31! 19 x 30 10.25 x 34 13 - 19 11.34 - 30 la situazione non è cambiata. 11... 19 - 23 12.28 x 19 44 - 50 13.19 - 14 porta ad una sconfitta per il nero.



A. Betting - I. Poepjes

Lo sviluppo è $3 + 2 + 9 + 12 - (8 + 9 + 12) = 26 - 29 = - 3$, questo significa che il bianco è 3 tempi indietro. Di conseguenza al nero manca lo spazio per giocare, inoltre il suo pezzo in <15> non è attivo. Il bianco dovrebbe essere accurato a non lasciare ulteriore spazio al nero, in partita ha giocato 1.42 - 37? dando all'avversario la possibilità di andare in <29>. Dovrebbe giocare 1.30 - 25! e 23 - 29 è seguita da 2.43 - 39 che impedisce al nero di andare in <34>, se gioca 18 - 23, segue la punizione 35 - 30! + 2... 12 - 17 3.42 - 37 lascia il nero senza alcuna risposta sensata. Se il nero gioca 1.30 - 25 12 - 17 verrà bloccato con 2.43 - 39! (Previene il tiro 17 - 22 23 - 28 13 - 18) 21 - 26 2.42 - 37 17 - 21

3.45 – 40 23 – 29 4.28 – 22 18 – 23 5.33 – 28
15 – 20 6.39 – 33 B+.

1.42 – 37? 23 – 29!

Ora se il bianco gioca 30 – 25 il nero ottiene più spazio e va in <34>.

2.30 – 25 23 – 29 3.43 – 39? non è possibile perché la cattura viene seguita da 14 – 20! B+. Sulla 2.43 – 39 il nero gioca 29 – 34!

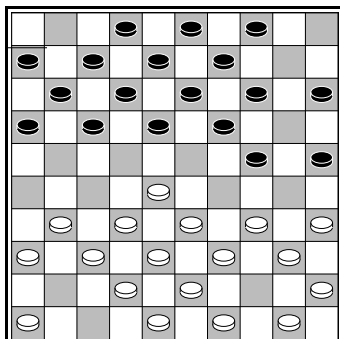
2.45 – 40? 14 – 20!

Bisogna ricordare questa mossa in quanto è una idea molto pratica nelle partite classiche. Il nero minaccia di giocare 20 – 25 mentre 30 – 25 è seguita da una mossa collante con sfondamento.

3.30 – 25 29 – 34
4.25 x 23 34 x 45
5.23 – 19?

Il bianco avrebbe dovuto giocare 5.27 – 22! e alla mossa successiva giocare in <18>, pareggiando la partita.

5... 45 – 50!
6.19 x 26 24 – 29
7.33 x 24 50 x 20



O. Dijkstra – N.N.

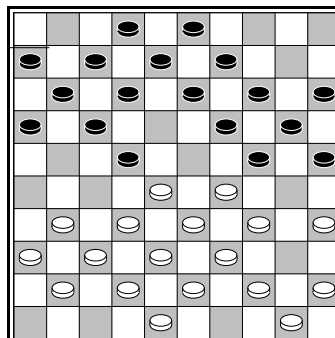
11... 18 – 22?

Il nero va in <22> ma non ha spazio per giocare, non può andare oltre e rischia di rimanere bloccato.

12.46 – 41 4 – 10

Chiudere la casella 18 porterebbe ad una legatura incrociata con 32 – 27! Ora il bianco dovrebbe giocare 13.50 – 44, ma sceglie di giocare il pezzo di base sbagliato, tra un paio di mosse vedremo perché la mossa 50 – 44 era migliore.

13.49 – 44? 14 – 20
14.34 – 29 10 – 14
15.40 – 34



L'idea di andare in <29> era giusta, ma a causa della casella vuota in <49> il nero può giocare una mossa sorprendente: 15...16 – 21! Il bianco non può prendere 16.31 – 27 22 x 31 17.36 x 16 17 – 22 18.28 x 17 12 x 21 19.16 x 27 19 – 23 20.29 x 18 13 x 31 21.37 x 26 24 – 30 22.35 x 24 20 x 49 N+

15... 13 – 18?
16.45 – 40 8 – 13
17.31 – 26!

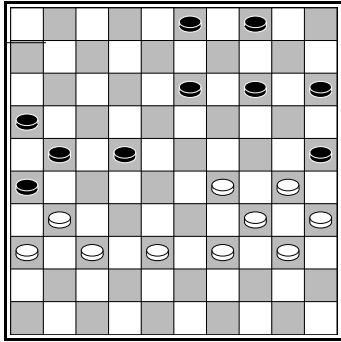
Esercizio 7.1 Qual è la risposta del nero sulla 17.32 – 27?

17... 16 – 21

Esercizio 7.2 Il bianco subisce il mercante, perché il blocco non è buono?

18.50 – 45 11 – 16
19.28 – 23! 19 x 28
20.32 x 23

Una mossa molto forte, il bianco minaccia di giocare 34 – 30. Al nero non è permesso attaccare l'avamposto: 13 – 19 21.37 – 31! 19 x 28 22.31 – 27! con dama per il bianco.



H. Pruim – J. Palmans

Il bianco non ha spazio, i pezzi 31 / 36 / 37 non possono muoversi. I pezzi sulla sua ala corta non sono completamente bloccati, ma comunque hanno poco spazio per giocare. Il nero blocca la posizione del bianco, la partita è proseguita con: 1.29 - 23 ma vedremo un'altra continuazione.

1.30 – 24 4 – 9

Per impedire la mossa 29 - 23 che darebbe al bianco più spazio.

Esercizio 7.3 Come punirebbe il nero la mossa 2.29 – 23?

Esercizio 7.4 Invece di giocare 4 – 9 il bianco avrebbe potuto effettuare immediatamente una combinazione, riesci ad individuarla?

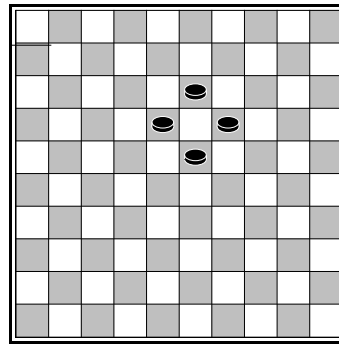
Vediamo un'altra continuazione (diagramma):
1.39 – 33 14 – 19 2.38 – 32 21 – 27! 3.32 x 21
16 x 27 è un disastro per il bianco, 4.29 – 24 non porta lontano: 3 – 8 5.33 – 29 8 - 12 +.

La miglior difesa è 1.38 – 32 3 – 9:

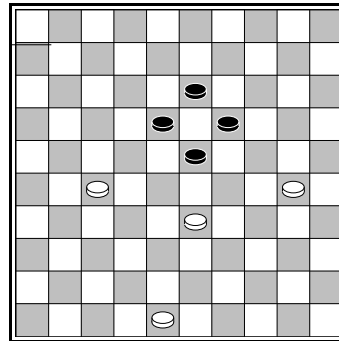
1) 2.39 – 33 13 – 19 3.32 – 28 14 – 20
4.28 x 17 21 x 12 porta ad un brutto blocco:
5.33 – 28 20 – 24! 6.29 x 20 15 x 24 e il bianco rompe il blocco con 7.28 – 23 19 x 28
8.30 x 19 28 – 32! 9.37 x 28 26 x 37 il nero sfonda e vince.

2) 2.30 – 24 22 – 27 3.31 x 22 13 – 19
4.24 x 13 9 x 38 5.29 – 23 21 – 27 6.23 – 18
26 – 31 7.37 x 26 38 – 42 8.18 – 12 42 – 47
porta ad un finale difficile per il bianco, ad esempio 9.12 – 7 (è meglio 9.26 – 21) 14 – 19!
*Ora il bianco non può andare a dama: 7 – 2
27 – 32! 2 x 30* 47 – 29 34 x 23 25 x 45 N+
10.35 – 30 47 – 24 11.40 – 35 24 – 20
12.26 – 21 19 – 23! 13.16 x 27 23 – 29
14.34 x 23 25 x 43 e ottenendo la seconda dama il nero ha un finale vincente.*

Bloccare l'avversario

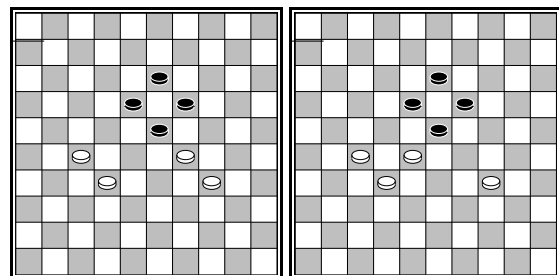
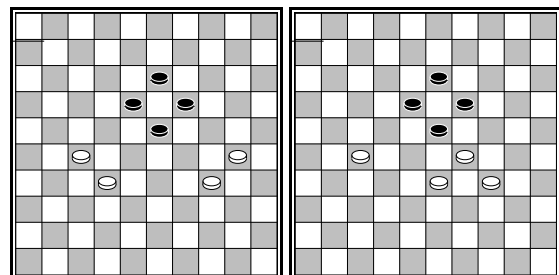


Esaminiamo adesso una posizione 4 vs 4 nella quale il nero rimane bloccato e perde. Facciamoci la seguente domanda: dove mettere i 4 pezzi bianchi facendo in modo che il nero muovendo perde a causa di un blocco? In questo caso esistono diverse soluzioni:

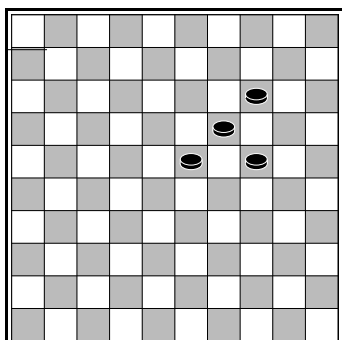


Il centro nero è accerchiato.

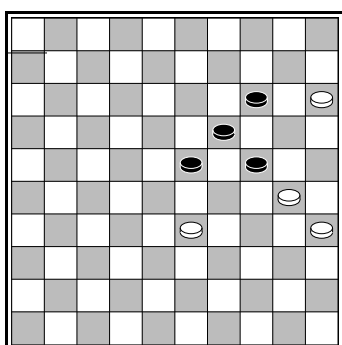
Il pezzo 48 può essere messo in diverse caselle ad esempio: 47, 49, 42, 43, 38, 32, 34. Ci sono anche altre possibilità, mostriamo 4 opzioni.



Possiamo concludere che la costruzione 13 / 18 / 19 / 23 è debole, questo perché il pezzo 13 non può giocare!



Questa costruzione è molto più forte! Il nero possiede una forchetta. Esiste solo una soluzione!

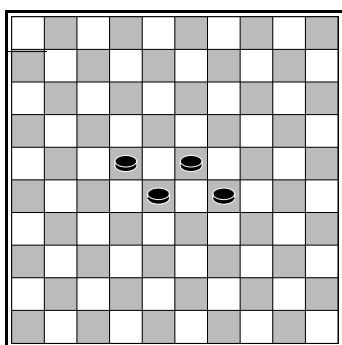


Il bianco ha bisogno di un pezzo in <15>.

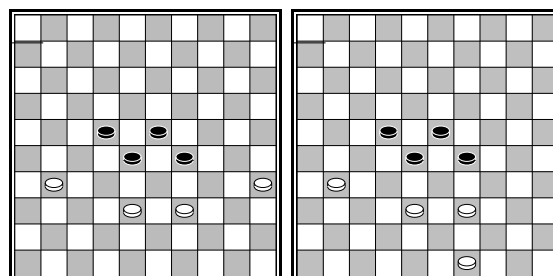
- 1) 14 – 20 30 – 25 B+
- 2) 23 – 29 33 – 28 14 – 20 15 – 10 B+

Il pezzo 15 non può andare in <25>, in questo caso il nero sfugge giocando 23 – 29 33 – 28 29 – 33 28 x 39 24 – 29 pareggiando la partita.

Nel prossimo esempio sembra che ci siano molte opzioni, ma in realtà c'è una sola soluzione.

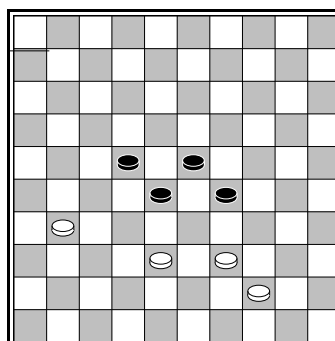


Esaminiamo due esempi:



Nel diagramma di sinistra il nero non gioca 29 – 34? 39 x 30 23 – 29 30 – 24!! 29 x 20 35 – 30 +, ma 28 – 33!! 39 x 17 23 – 28 17 – 12 28 – 33 porta al pareggio.

Nel diagramma di destra il nero gioca 29 – 34 39 x 30 23 – 29 e il bianco non può vincere.

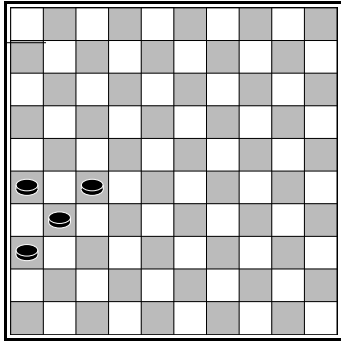


Questa è la soluzione! Il bianco può contrastare entrambi i sacrifici:

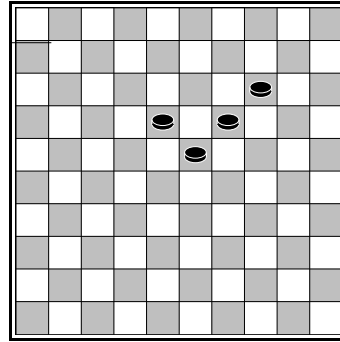
- 1) 29 – 34 39 x 30 23 – 29 30 – 24! 29 x 20 44 – 40 B+
- 2) 28 – 33 39 x 17 23 – 28 17 – 12 (o 44 – 39 etc. B+) 28 – 33 38 – 32 29 – 34 32 – 28 33 x 22 12 – 8 22 – 28 8 – 3 seguita da 3 – 25 B+.

Abbiamo visto che è molto difficile vincere bloccando una costruzione con due avamposti. I pezzi degli avamposti sono vicini a diventare dama, per questo bisogna prendere in considerazione tutti i tipi di sacrifici che portano ad un sfondamento.

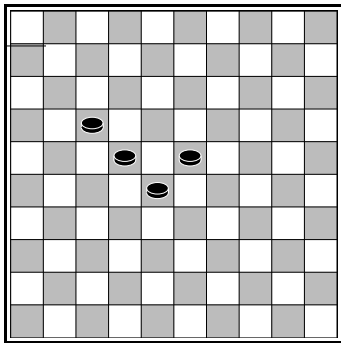
Esamina le posizioni di blocco, giudicando tutti i sacrifici possibili!



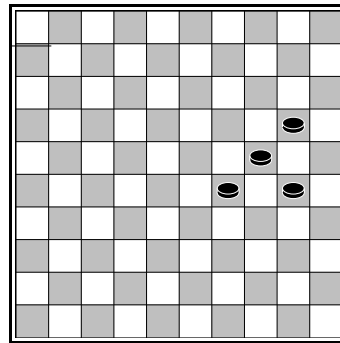
Eserc. 7.5 Metti quattro pezzi sulla damiera, facendo in modo che il nero, muovendo per primo, rimane bloccato. In questo caso ci diverse soluzioni.



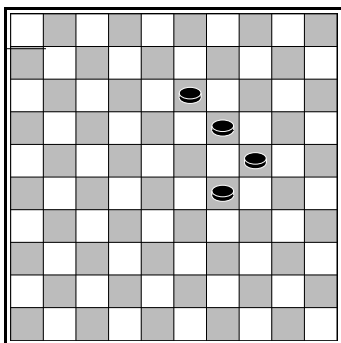
Eserc. 7.8 In questa posizione c'è solo una soluzione! Prova a trovarla.



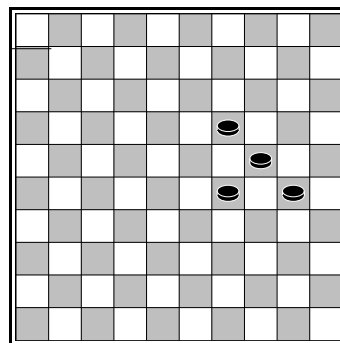
Eserc. 7.6 C'è solo un modo per ottenere un blocco vincente. Prova a trovarlo!



Eserc. 7.9 In questa posizione c'è solo una soluzione! Prova a trovarla.



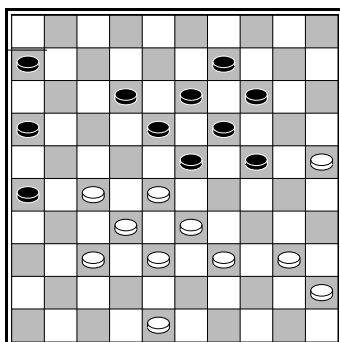
Eserc. 7.7 In questo caso c'è più di una soluzione! Trovane almeno una.



Eserc. 7.10 In questa posizione c'è solo una soluzione! Prova a trovarla.

8. Tattica

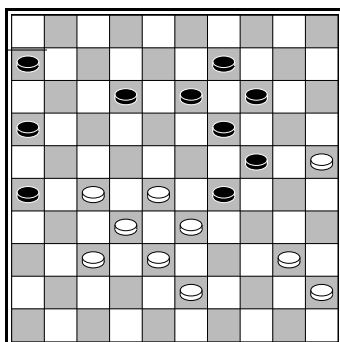
La caratteristica più importante che ogni giocatore deve considerare in una posizione è la tattica.



Abbiamo già visto questa posizione nella lezione 2 che parlava delle formazioni, era già stata giocata la prima mossa per il bianco e per il nero (50 – 45 3 – 9).

Dopo che il bianco ha giocato 39 – 34 il nero ha risposto 24 – 30, ma il nero ha una difesa molto migliore.

1.39 – 34 23 – 29!
2.34 x 23 18 x 29
3.48 – 43



Se il nero gioca 3... 6 – 11 4.43 – 39 non ha più nessuna mossa buona a disposizione.

Se il nero gioca 3... 13 – 18 o 3... 12 – 18 il bianco forza la vittoria con 4.43 – 39 18 – 23* 5.40 – 35 (*minaccia* 35 – 30 +) 29 – 34 6.39 x 30 etc.

La posizione del nero quindi sembra persa, ma in realtà c'è una sorpresa tattica:

3... 24 – 30!!

I tiri in cui ci sono varie possibilità di presa, possono passare facilmente inosservati, questa posizione proviene da un libro di

Koeperman, ma questa variante non era affatto menzionata.

1) 4.33 x 35 16 – 21 5.27 x 16 6 – 11 6.16 x 18 13 x 31 N+

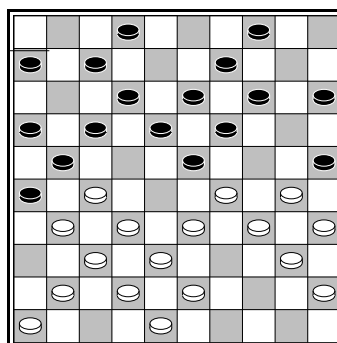
2) 4.25 x 23 16 – 21 5.27 x 16 6 – 11 6.16 x 18 13 x 22 7.28 x 17 19 x 48 =

Il ruolo della tattica nella dama internazionale è estremamente importante! Molte partite sono decise da questo aspetto del gioco, si può vincere anche strategicamente ma è impossibile farlo senza l'utilizzare la tattica.

Un allenatore molto conosciuto di dama, proveniente dalla Russia, Michail Kats, spesso usa affermare quando si quando si parla di una posizione: *Prima la tattica!*

Anche se parliamo della tattica come ultima caratteristica di una posizione, questa svolge sempre un ruolo importantissimo e per questo non dovrebbe mai essere dimenticata!

Di solito non è possibile giudicare correttamente una posizione senza considerare la tattica!



W. Thoen – T. Goedemoed

Il bianco ha appena giocato 21.36 – 31 bloccando la sua ala lunga, il nero ha cercato di utilizzare la tattica per approfittare della situazione:

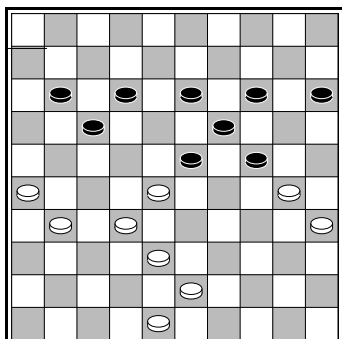
21... 17 – 22?

Il nero ha calcolato che dopo 22.32 – 28? vincerebbe: 21 x 32 23.28 x 8 16 – 21! 24.38 x 16 7 – 12 25.8 x 17 23 – 28 26.33 x 22 18 x 49 N+.

Ma il bianco può vincere eseguendo un'altra combinazione: 22.30 – 24!! 19 x 28 23.43 – 39 23 x 43 24.32 x 23 18 x 29 (anche le altre catture) 25.38 x 49! 21 x 32 26.37 x 10 B+.

La scelta di cattura per il nero rende il tiro più difficile da individuare, il bianco non ha visto il tiro e in seguito ha perso.

Questo errore tattico poteva costare caro al nero, avrebbe invece potuto giocare 21... 2 – 8 e ad esempio con: 22.33 – 28 7 – 11 23.38 – 33 17 – 22 24.28 x 17 11 x 22 il blocco viene creato senza nessun problema tattico.



E. Dul – T. Tansykkuzhina

Nella seguente posizione classica il nero cercava di attivare il pezzo in <15>, il bianco lo ha impedito questo utilizzando le tattiche.

41... 15 – 20 42.31 – 27!

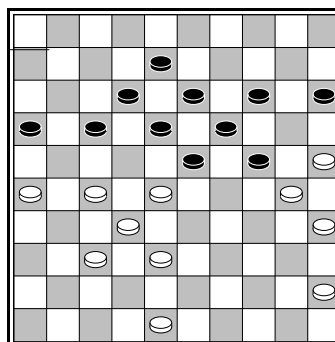
Esercizio 8.1 Come risponde il bianco sulla 42... 20 – 25?

42... 13 – 18?

Il nero avrebbe dovuto giocare 42... 11 – 16. 42... 23 – 29 sarebbe stato un errore: 43.28 – 23 19 x 37 44.30 x 10 37 – 41 45.10 – 5 41 – 47 46.5 – 46 47 x 33 47.27 – 22 17 x 28 48.33 x 6 B+, adesso il bianco forza la vittoria utilizzando un sacrificio.

43.26 – 21!! 17 x 26
44.28 – 22 20 – 25
45.22 x 13 25 x 34
46.38 – 33! 19 x 8
47.27 – 21 26 x 17
48.32 – 28 23 x 32
49.43 – 38 32 x 43
50.48 x 10

Con la parola "tattica" ci si riferisce alle combinazioni, i sacrifici ed i forcing.



A. Domchev – A. Shwarzman

Il bianco ha cercato di controllare entrambe le ali, ma il suo piano di bloccare il nero non ha funzionato a causa della tattica, il tre volte Campione del Mondo Alexander Schwarzman gioca spesso in maniera sorprendentemente, infatti nella sua carriera ha eseguito dei bellissimi sacrifici; questo è un esempio di un forte sacrificio a lungo raggio che ha deciso questa partita.

39.37 – 31?

Impedire il cambio 17 – 21 x 21 è spesso una buona idea, ma in questo caso lascerà un pezzo appeso in <31>.

Il bianco poteva sacrificare per forzare un pareggio: 39.48 – 43!

Il sacrificio di Dussaut 16 – 21 40.27 x 16 18 – 22 viene punito da 41.25 – 20! +

39... 24 – 29 40.26 – 21! 17 x 26 41.40 – 34 29 x 40 42.35 x 44 e il nero deve ridare il pezzo guadagnato: 29 – 33 43.28 x 39 23 – 28 44.32 x 23 19 x 28 45.38 – 32!

45.38 – 33? trova risposta nel tiro 16 – 21!

46.27 x 16 28 – 32 47.37 x 28 14 – 20

48.25 x 14 13 – 19 49.14 x 23 18 x 47

45... 16 – 21 46.27 x 16 26 – 31 = (questa variante è stata mostrata da Schwarzman in una rivista di dama, *Hoofdlijn* - 129)

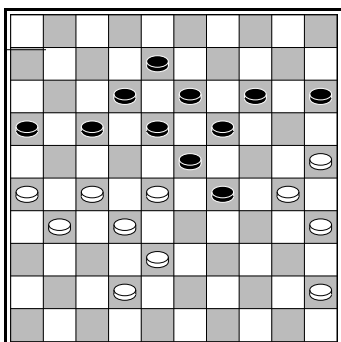
39... 24 – 29!

Ora il bianco può giocare solamente 48 – 42, giocando la "pedina sapiente" e indebolendo la posizione.

40.45 – 40 viene seguita da 17 – 22! 41.28 x 17 12 x 21 42.26 x 17 29 – 33 43.38 x 29 23 x 45 +.

40.48 – 43 decisamente indebolirebbe la casella 42, offrendo al nero la possibilità di giocare il sacrificio di Dussaut: 16 – 21! 41.27 x 16 18 – 22 e il bianco non ha nessuna risposta tattica.

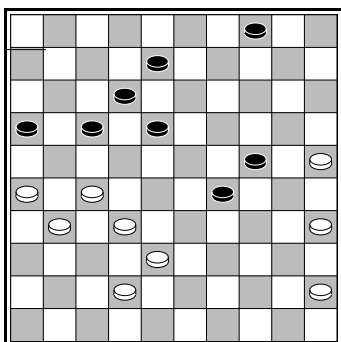
41.48 – 42



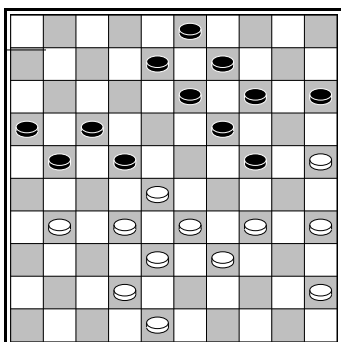
Sembra che la posizione del nero soffra di mancanza di spazio, ma in realtà il nero può creare più spazio giocando un sacrificio dopo del quale i pezzi 31 e 42 rimangono inattivi.

41... 19 – 24!!
42.30 x 10 15 x 4
43.28 x 19 13 x 24

In gioco vivo il nero ha giocato 41... 14 – 20 42.25 x 14 19 x 10 43.28 x 19 13 x 24 44.30 x 19 10 – 14 45.19 x 10 15 x 4, una buona idea che alla fine lo ha portato a vincere la partita, successivamente Schwarzman ha ammesso che la mossa 41... 19 – 24 era il modo migliore per giocare il sacrificio!



Dopo 44.45 – 40 18 – 23 la minaccia 23 – 28 17 – 21 è letale. 44.42 – 37 29 – 34 45.38 – 33 4 – 9 (46.33 – 28 9 – 14) non porta ad un risultato migliore.



A. Scholma – A. van Leeuwen

Il nero ha appena giocato la mossa forte 18 – 22.

32.34 – 29?!!

Al primo sguardo questa mossa sembra perdente ma il nero sbaglia.

32... 8 – 12?
33.29 x 20 15 x 24

Il bianco si trova di fronte alla doppia minaccia 21 - 27 + & 24 – 29 N+ ma aveva sedotto il suo avversario a giocare in questo modo, perché aveva calcolato di giocare la seguente combinazione devastante:

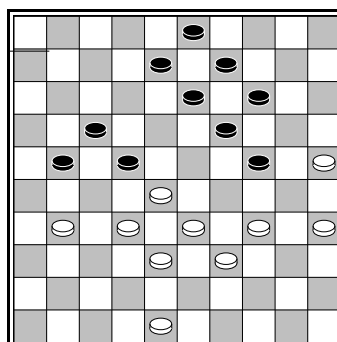
34.31 – 27! 22 x 31
36.28 – 23 19 x 37
37.38 – 32 37 x 28
38.33 x 11 16 x 7
39.35 – 30 24 x 35
40.45 – 40 35 x 33
41.42 – 38 33 x 42
42.48 x 10

Un tiro fantastico! Sorprendente ... Dopo la partita questo tiro è stato chiamato il Coup Stadskanaal. Stadskanaal è la città in cui è stato giocato il Campionato Olandese nel 1995 vinto da GMI Auke Scholma.

Se il nero gioca 32... 13 – 18 33.29 x 20 15 x 24 lo spazio vuoto in <13> permette al bianco di eseguire un tiro a dama 31 – 27 28 – 22 38 – 32 33 x 2, ma porta ad una pari.

Il nero poteva giocare 32... 21 – 26 33.29 x 20 15 x 24

1) 34.45 – 40 26 x 37 35.42 x 31 16 – 21 36.40 – 34



Il nero non dovrebbe eseguire il tiro 14 – 20 25 x 23 24 – 29 33 x 24 22 x 44 perché il bianco giocherebbe 32 – 27!! 21 x 43 48 x 50 +. 36... 8 – 12 37.31 – 26 37.34 – 29 è seguita da 21 – 27!

37... 24 – 30 38.35 x 24 19 x 30 39.34 – 29
30 – 35 40.39 – 34 14 – 20 41.25 x 14 9 x 20
con un piccolo vantaggio per il bianco.

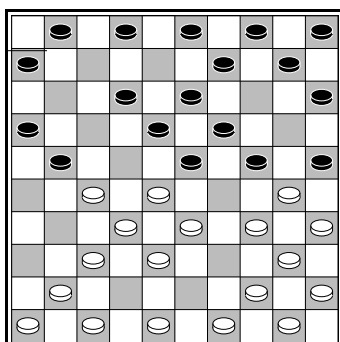
2) 34.32 – 27 26 x 37 35.42 x 31 16 – 21!
36.27 x 16 24 – 29 37.33 x 24 22 x 44
38.45 – 40 19 x 30 39.40 x 49 30 – 34 e pari
(entrambi i giocatori sfondano a dama).

T. Sijbrands – Sheoratan
Parimaribo 1969

1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 12 – 18
3.43 – 38 7 – 12 4.31 – 27 17 – 22
5.28 x 17 11 x 31 6.36 x 27 12 – 17
7.33 – 28 17 – 21 8.38 – 33 8 – 12
9.42 – 38 20 – 24 10.34 – 30 14 – 20
11.39 – 34!!

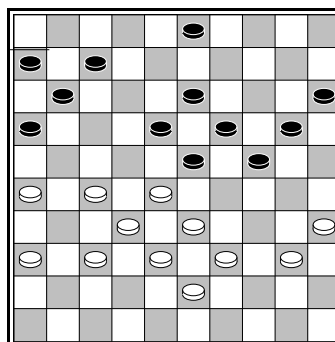
Il giocatore nero è sedotto a bloccare l'ala
corta del bianco. Dopo questa mossa logica il
bianco aveva preparato un tiro meraviglioso!

11... 20 – 25?



Inaspettatamente il bianco otterrà una dama
nella casella <3> che adesso è ancora
occupata.

12.27 – 22!! 18 x 27
13.33 – 29 24 x 31
14.44 – 39 21 x 32
15.41 – 37 23 x 41
16.46 x 8 3 x 12
17.39 – 33 38 x 29
18.34 x 3 25 x 34
19.3 x 26



S. Mensonides – Baba Sy

Il Grande Maestro Senegalese Baba Sy è
famoso per le sue capacità tattiche.

I spazi vuoti in una posizione, specialmente
i spazi in <38> / <13>, spesso permettono
all'avversario di eseguire un tiro!

1... 3 – 9!!

Tutte le mosse tranne una vengono punite da
un tiro ormai, la mossa rimanente perde
posizionalmente.

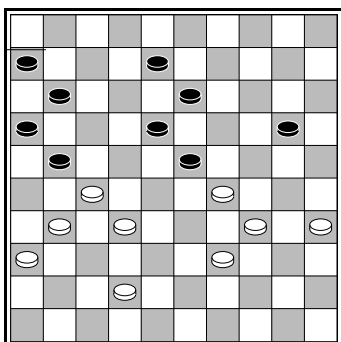
1) 1.40 – 34 24 – 29! 2.33 x 24 20 x 40
3.35 x 44 18 – 22 4.27 x 29 16 – 21 5.26 x 17
11 x 31 6.36 x 27 19 – 23 7.29 x 18 13 x 31
(Coup Raichenbach) N+.

2) 1.26 – 21 24 – 30 2.35 x 24 20 x 29
3.33 x 24 19 x 30 4.28 x 8 7 – 12 5.8 x 17
11 x 35 Coup Royal o 1.26 – 21 24 – 30
2.35 x 24 19 x 30 3.28 x 8 7 – 12 4.8 x 17
11 x 42 5.38 x 47 16 x 49 N+.

3) 1.37 – 31 24 – 30! 2.35 x 24 20 x 29
3.33 x 24 19 x 30 4.28 x 8 9 – 13 5.8 x 19
18 – 22 6.27 x 18 30 – 34 7.scelta 16 – 21
8.26 x 17 11 x 44 N+.

4) 1.39 – 34 24 – 29 2.33 x 24 19 x 48 3.28 x 8
48 x 22 4.8 – 3 22 – 31! 5.3 x 25 15 – 20
6.25 x 27 31 x 45 N+

5) 1.28 – 22 L'unica mossa per evitare i tiri, ma
ora il bianco è bloccato: 7 – 12 2.37 – 31
9 – 14 3.33 – 28 20 – 25 5.40 – 34 23 – 29!
6.34 x 23 18 x 29 7.39 – 33 12 – 17 8.43 – 39
29 – 34 9.39 x 30 25 x 34 +



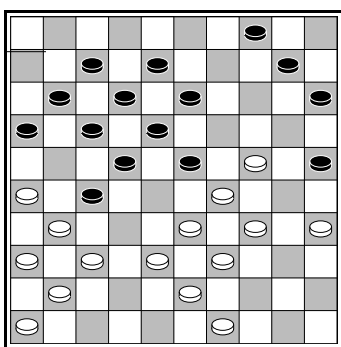
J. Sterrenburg – R. Heusdens
Campionato Olandese 2006

Esattamente la stessa posizione e lo stesso tiro è stato eseguito in un'altra partita tra maestri. Il nero ha sopravvalutato la sua posizione e ha giocato:

38... 21 – 26?
39.42 – 37 13 – 19

Una mossa obbligata a causa della minaccia 27 – 22, il nero avrebbe dovuto essere allarmato, lascia libera la casella 13, che consente al bianco di eseguire un tiro che annienta la posizione nera.

40.27 – 21!! 16 x 38
41.37 – 32 26 x 28
42.39 – 33 28 x 30
43.35 x 2 23 x 34
44.2 x 22



H. Wiersma – T. Sijbrands
Campionato Mondiale 1972

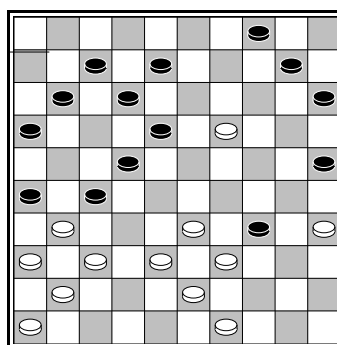
Entrambi i giocatori hanno un avamposto in <24 / 27>. Il nero occupa la casella centrale 23. Ma la posizione del nero contiene una grande debolezza, la casella 2 libera! Questo rende la sua posizione tatticamente vulnerabile, il bianco avrebbe dovuto concentrare le sue forze verso le caselle 22 e 13. In gioco vivo il bianco non ha scoperto il modo sorprendente per approfittare della

situazione, uno sconosciuto giocatore russo Makrovich ha dimostrato che il bianco avrebbe potuto vincere giocando un doppio sacrificio!

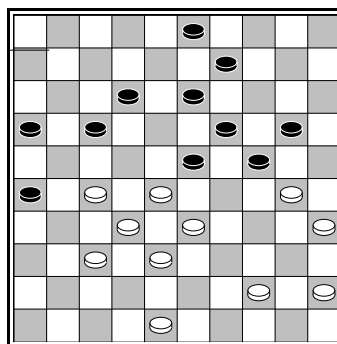
27.34 – 30!! 23 x 34

27... 25 x 34 è seguita da 28.39 x 30 23 x 25
29.35 – 30! 25 x 34 30.24 – 19 13 x 24
31.33 – 28 22 x 42 32.31 x 2 42 x 31 33.2 x 39
+

28.26 – 21!! 17 x 26
29.24 – 19! 13 x 24
30.30 x 19



Una situazione strana. Il nero ha due pezzi in più e deve muovere, ma non può difendersi da tutte le minacce. Il bianco minaccia di giocare 33 – 28 o 43 – 39 dopo la cattura 39 x 30 25 x 34, la migliore cosa che può fare il nero è giocare 30... 25 – 30 31.35 x 24 34 – 40 32.39 – 34 40 x 20 33.33 – 28 22 x 42 34.31 x 2 42 x 31 35.36 x 27 ed essere a dama con due pezzi in meno sembra essere vincente.



A. van Leeuwen – I. Tchartoriski

In questa posizione classica chiusa, il bianco ha tre di sviluppo in meno, ha anche la possibilità di costruire la formazione olimpica, quindi la sua posizione appare essere buona. Tuttavia delle sorprese tattiche causeranno la sua sconfitta.

40.30 – 25 impedirebbe ogni problema, il nero non può giocare 12 – 18 25 x 14 9 x 20.

Esercizio 8.2 Quale combinazione può essere eseguita sulla condotta 40.30 – 25 12 – 18? 41.25 x 14 9 x 20?

40.30 – 25 17 – 21 41.25 x 14 9 x 20
42.44 – 39 porta ad una posizione leggermente migliore per il bianco, che può giocare 42.28 – 22 perché 23 – 28 lo porterebbe in un finale vantaggioso.

Esercizio 8.3 Come il bianco risponde allo sfondamento dopo 42.28 – 22 23 – 28? 43.32 x 25 21 x 41?

40.48 – 43? 12 – 18

Il bianco si è scoperto, e deve stare attento al pericoloso Coup Raphael (con la tipica cattura 32 x 25) 17 – 22 28 x 17 23 – 28 32 x 25 26 – 31 30 x 8 3 x 41.

Il bianco ha inoltre notato che 41.30 – 25 può trovare risposta in un Coup Philippe: 24 – 30 42.35 x 15 23 – 29 43.33 x 24 19 x 30 44.25 x 34 18 – 22 45.27 x 18 13 x 31 ma avrebbe dovuto scegliere di giocare 41.30 – 25 perché questo tiro porta ad una pari con 46.32 – 27! 31 x 22 47.15 – 10 etc.

41.43 – 39? 20 – 25!

42.39 – 34 16 – 21!!

43.27 x 16 18 – 22

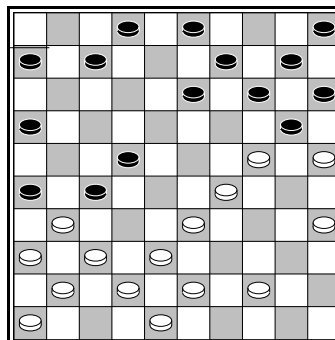
Il nero esegue un affascinante forcing, la mossa logica 16 – 11 per evitare la minaccia 24 – 29 viene punita da 43.16 – 11 17 x 6 44.28 x 17 24 – 29!! 45.33 x 24 23 – 28 46.32 x 14 9 x 49 N+, il nero prende vantaggio utilizzando le caselle vuote nella posizione del bianco. Non c'è nulla che può fare contro la minaccia 24 – 29.

44.34 – 29 23 x 34

45.30 x 39 24 – 29

46.33 x 24 22 x 31

Il bianco si arrende.



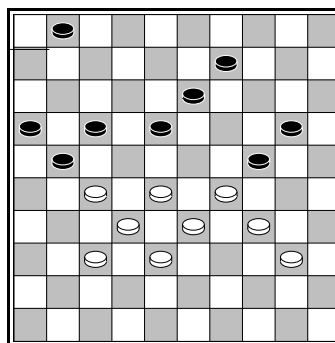
A. Georgiev – H. Wiersma

Campionato Mondiale Rapid 1999

Esercizio 8.4 Rispondi alle domande:

A) Descrivi le caratteristiche rilevanti di questa posizione.

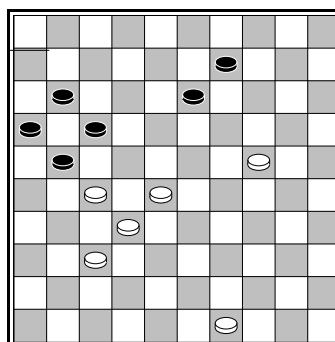
B) Il nero ha giocato **24... 22 – 28**? Come ha vinto il bianco?



N. Germogenov - G. van Aalten

Il nero ha appena giocato **12 – 17**?

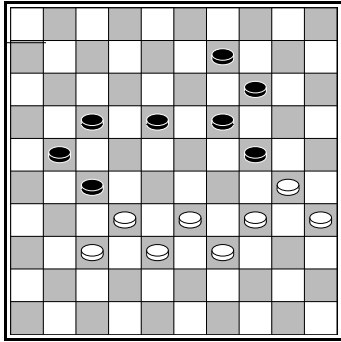
Esercizio 8.5 Trova il tiro per il bianco!



T. Kooistra – J. van Buiten

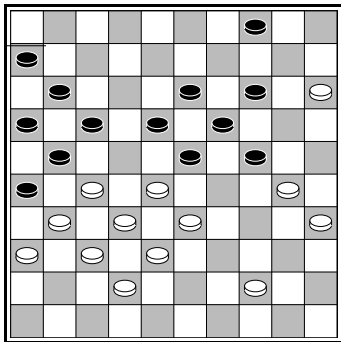
Il bianco controlla le caselle strategiche, ma come vincere? L'unico modo per forzare la vittoria è utilizzare la tattica!

Esercizio 8.6 Riesci a trovare un modo per vincere utilizzando la mossa collante come un'arma?



Esercizio 8.7 Rispondi alle domande:

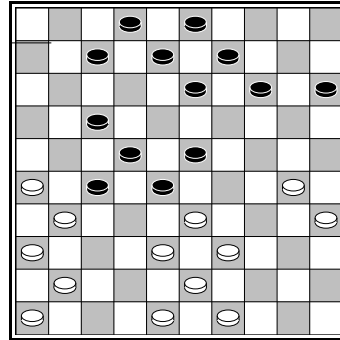
- A) Qual è il punto debole nella posizione del bianco?
- B) Qual è il punto forte nella posizione del nero?
- C) Muove il nero che può forzare la vittoria utilizzando la tattica. Quale è la mossa vincente per il nero?



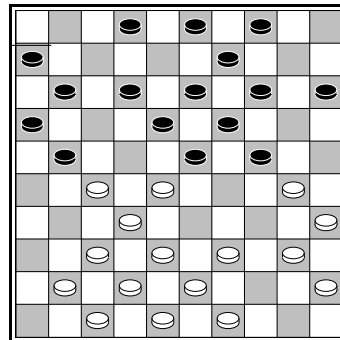
M. Koopmanschap – M. Palmans

Esercizio 8.8 Il nero muovendo può eseguire un tiro, la sua dama catturerà 6 pezzi. Come?

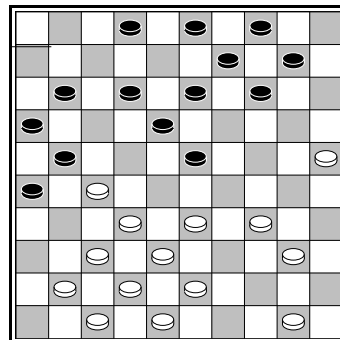
Il bianco vince con una combinazione, un forcing o un sacrificio.



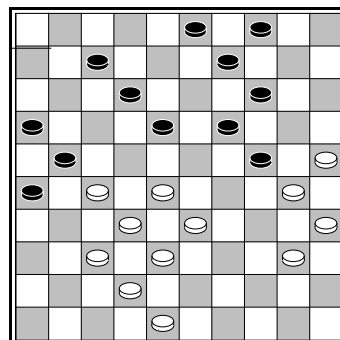
C 8.9



C 8.10



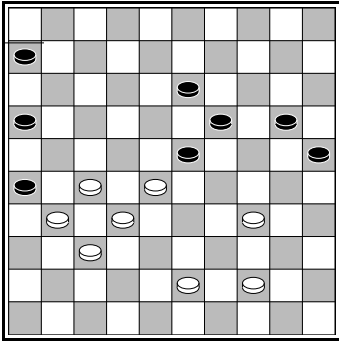
C 8.11



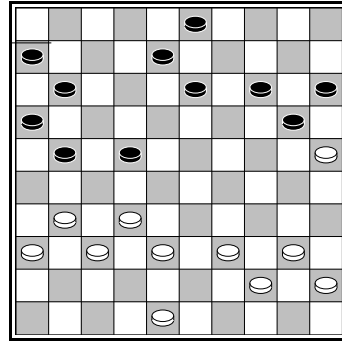
C 8.12

Combinazione = C; forcing = F; sacrificio = S.

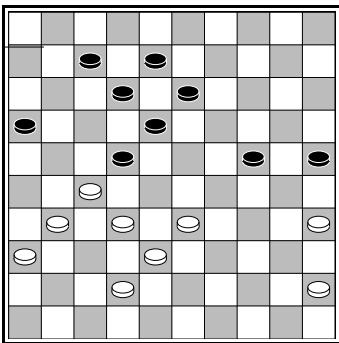
8.17 – 8.24 Il bianco muove e vince!



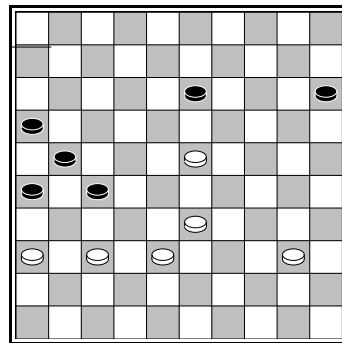
F 8.13



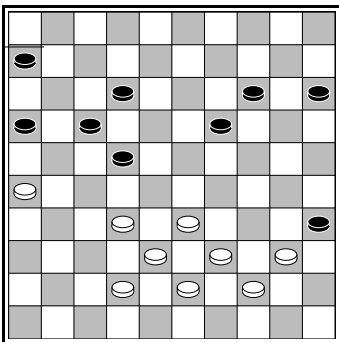
8.17. G. Valneris – P. Rozenboom



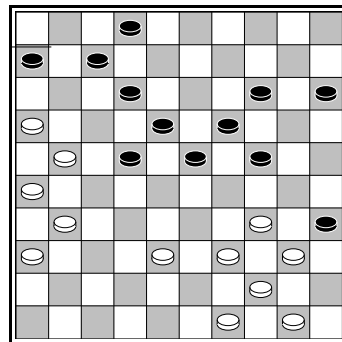
F 8.14



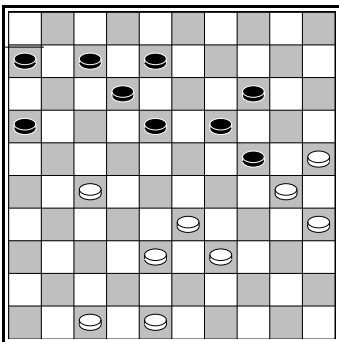
8.18. H. Wiersma – J. Van der Wal



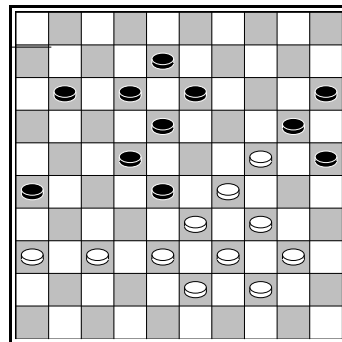
F 8.15



8.19. A. Scholma – R. Clerc

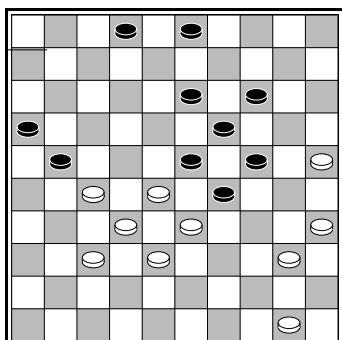


S 8.16

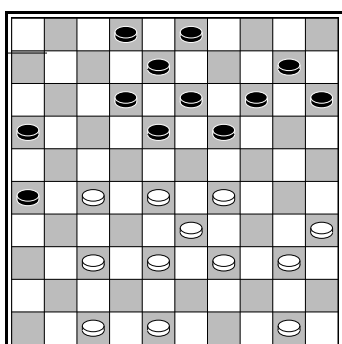


8.20. N. Samb – A. Georgiev

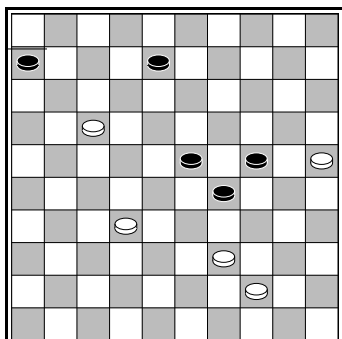
Cerca una combinazione, un forcing o un sacrificio!



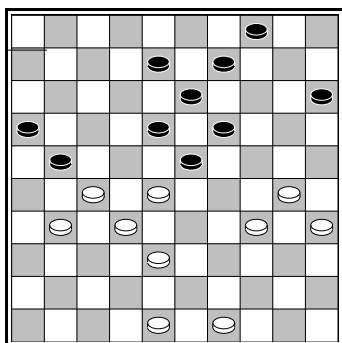
8.21.H. Elenbaas – C. Westerveld



8.22.B. Zwart – H. Hoekman



8.23.A. Georgiev – G. Jansen

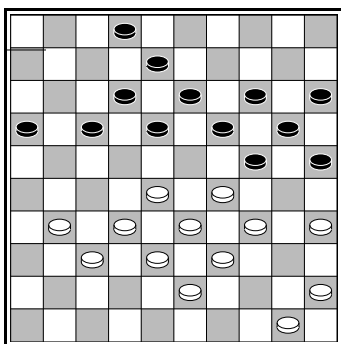


8.24.A. Cordier – D. van Schaik

9. Giudicare le posizioni

Per poter giudicare una posizione correttamente bisogna prendere in considerazione le caratteristiche rilevanti della posizione, quelle che abbiamo già studiato sono:

- 1) Formazioni,
- 2) Blocchi,
- 3) Caselle strategiche,
- 4) Sviluppo,
- 5) Debolezze,
- 6) Spazio,
- 7) Tattica.



A. Chizhov – I. Kostionov

Diamo un'occhiata a tutte le caratteristiche di questa posizione:

- 1) Il bianco ha delle buone formazioni, ha una piramide centrale, l'unica formazione attiva del nero è il treppiede 17 / 12 / 8 che può utilizzare per cambiare il pezzo centrale del bianco in 28.
- 2) Il bianco subisce il mercante. Il blocco è economico: 6 pezzi (14 / 15 / 19 / 20 / 24 / 25) bloccano 7 pezzi (29 / 33 / 34 / 35 / 39 / 45 / 50). Il controllo del nero sull'altra ala non è così efficace.
- 3) Il bianco controlla le caselle 28 e 27, il nero possiede solo la casella 24.
- 4) La differenza nello sviluppo è -1. Il bianco ha un tempo in meno, questo non ha un ruolo significativo.
- 5) Il bianco ha solo una piccola debolezza in <42>. La debolezza del nero è la mancanza di formazioni attive sulla sua ala corta.
- 6) Il nero ha poco spazio sulla sua ala corta invece il bianco ha molto più spazio per giocare.
- 7) La tattica svolge un ruolo molto importante, è necessario che entrambi i giocatori tengano in considerazione le tattica durante l'analisi.

La caratteristica più importante della posizione è la mancanza di spazio per il nero. La tattica è decisiva sull'esito della partita, decide se il

bianco riesce a vincere o se il nero può a pareggiare.

32.45 – 40 17 – 22
33.28 x 17 12 x 21

Il nero utilizza le sue formazioni per liberarsi del pezzo in 28, questo è logico. Se per esempio avesse giocato 32... 17 – 21? con 33.31 – 26 avrebbe perso un pezzo il nero.

34.31 – 26 2 – 7
35.26 x 17 7 – 12

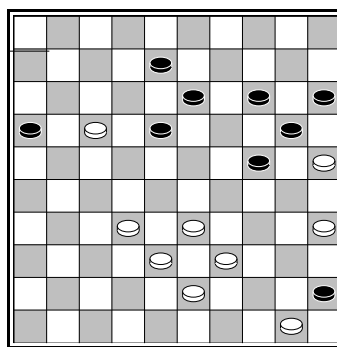
Il nero non può giocare 34... 21 – 27 35.32 x 21 16 x 27 a causa di 36.29 – 23 B+. 34... 19 – 23 35.26 x 17 25 – 30 36.34 x 25 23 x 45 37.32 – 27 è molto pericoloso per il nero, il pezzo 17 è molto forte, proprio in gioco vivo.

36.37 – 31 12 x 21
37.31 – 26 19 – 23

Il nero poteva scegliere di giocare un sacrificio: 8 – 12! 38.26x 8 13 x 2 dopo del quale l'ala lunga del bianco è indebolita. Il bianco non può continuare con 39.32 – 28 16 – 21 40.38 – 32 a causa del tiro a dama in 49.

Il bianco può giocare 39.32 – 27! Tuttavia con 19 – 23 40.34 – 30! 25 x 45 41.38 – 32 23 x 34 42.39 x 10 15 x 4 probabilmente il nero può ancora difendersi e raggiungere la pari.

38.26 x 17 25 – 30
39.34 x 25 23 x 45

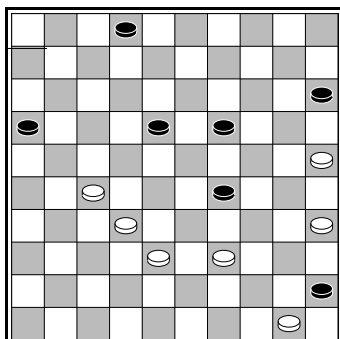


La situazione è cambiata, il bianco ha una posizione forte. Il pezzo in 17 è molto forte, dà al bianco più spazio e mantiene diversi pezzi neri occupati. Il bianco può costruire il treppiede 27 / 32 / 38 minacciando con lo sfondamento.

40.32 – 27 24 – 29
41.33 x 24 20 x 29
42.38 – 32 14 – 19
43.43 – 38 8 – 12

44.17 x 8 13 x 2

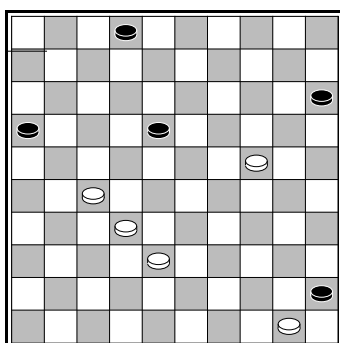
Una difesa logica : il nero ha cambiato il pezzo 17, tuttavia ora il bianco prende controllo sulla casella 24. I pezzi bianchi collaborano insieme molto meglio dei pezzi neri.



45.35 - 30!

Minacciando sia 39 - 33, che 30 - 24.

45.... 29 - 34
 46.39 - 33 34 - 40
 47.30 - 24! 19 x 30
 48.25 x 34 40 x 29
 49.33 x 24



Una giocata molto forte di Chizhov! Il bianco possiede le caselle 27 e 24. Il nero soffre ancora una mancanza di spazio, l'opposizione delle pedine 45 e 50 nel finale è favorevole per il bianco, non c'è più nessuna difesa per il nero:

49... 18 - 23 50.27 - 21 16 x 27 51.32 x 21 2 - 7 52.21 - 17 dopo 23 - 28 il pezzo 24 va velocemente a dama.

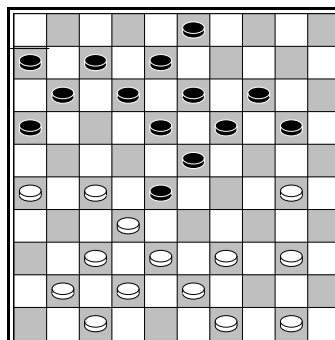
49... 2 - 7
 50.27 - 21 16 x 27
 51.32 x 21 7 - 12
 52.24 - 19 15 - 20
 53.38 - 33

Il nero deve lasciare che il pezzo in <19> raggiunga la dama.

53... 18 - 22

54.19 - 13 22 - 28
 55.33 x 22 12 - 18
 56.22 - 17! 18 x 9
 57.17 - 12 20 - 24
 58.12 - 8! 24 - 30
 59. 8 - 2 30 - 34
 60.2 - 11

Il finale è vincente perché il bianco è sulla zona *trictrac*. Il partita continuò con: 60... 34 - 40 61.21 - 16 40 - 44 62.50 x 39 9 - 13 63.11 - 17 e il nero ha abbandonato.



A. Shaibakov - R. Boomstra

Come giudicare questa posizione?

- 1) Il nero ha la piramide centrale con l'avamposto in <28> sulla punta. Il bianco possiede le formazioni giuste per poter giocare contro il pezzo 28: i treppiedi 38 / 42 / 47 e 38 / 43 / 49 non sono buoni.
- 2) Non ci sono i blocchi,
- 3) Il nero controlla le caselle 23 e 24, ha anche un avamposto in <28>. Giocando contro la <28> il bianco ha bisogno di controllare le casella <27> e anche la casella <26> lo aiuterebbe. Non si può consentire di far arrivare il nero in casella 26 a causa della minaccia 16 - 21 26 - 31.
- 4) La differenza nello sviluppo è - 6. Il nero ha sei tempi di vantaggio nello sviluppo, che è positivo in una posizione d'attacco.
- 5) Il nero ha un'enorme debolezza in <7> che si traduce in una zona senza possibilità di gioco sull'ala corta del nero, infatti non può giocare 11 - 17 né 12 - 17.
- 6) Al nero manca spazio sulla sua ala corta a causa del pezzo pendente in <7>. Il nero dovrebbe avere molto spazio sull'altra ala per sopravvivere in questa situazione, ma non ha.

7) Il nero non può giocare 11 – 17 a causa di 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 42 x 2 B+.

La debolezza in <7> è la caratteristica più rilevante in questa posizione, questa provoca una mancanza di spazio e dà al bianco la possibilità di bloccare il nero.

Il bianco vuole controllare l'altra ala.

1.50 – 45 3 – 9

1... 20 – 25 trova risposta in 2.39 – 34! 14 – 20 3.34 – 29 25 x 34 4.43 – 39 34 x 43 5.26 – 21 25 x 34 6.40 x 29 23 x 34 7.32 x 25 43 x 32 8.40 x 29 11 – 17 9.37 x 28 17 x 26 10.28 – 23 con una posizione vincente per il bianco.

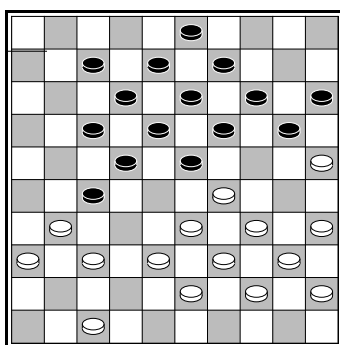
Giocare 1... 20 – 24 2.40 – 35 14 – 20 (24 – 29 38 – 33 B+1) 3.30 – 25 lascia il nero senza nessuna risposta sensata.

2.39 – 34 20 – 25

Esercizio 9.1 Come viene bloccato il nero dopo 2... 20 – 24?

3.41 – 36

Il nero non ha più nessuna mossa giocabile, ha deciso di sacrificare un pezzo giocando 28 – 33 e ha perso.



A. Scholma – M. Nogovicyna

1) Il nero possiede molte formazioni, il bianco ha una costruzione forte sulla sua ala corta. Il bianco non ha più l'importante treppiede 38 / 43 / 49, per contrastare il pezzo in <27>.

2) Non ci sono dei veri blocchi, ma il nero non può sviluppare la sua ala lunga.

3) Il nero controlla tutte le caselle strategiche. In questo momento il bianco controlla la casella 24. Il nero non può andare in <24>, perché 20 – 24 x 24 viene punita da 34 – 29 e 19 – 24 da 34 – 30 B+.

4) La differenza nello sviluppo è – 2.

5) La debolezza del nero è la sua ala lunga bloccata, la casella 11 è vuota quindi deve avere cura che il pezzo in 22 non possa essere rimosso con un tiro. Il bianco ha un punto debole in <49>, inoltre l'equilibrio dei pezzi del bianco non è ottimale, infatti sull'ala corta ci sono molto più pezzi che sull'ala lunga.

6) Il nero soffre di una mancanza di spazio. Non può svilupparsi in 24 o 28, ha solo spazio per giocare sull'ala corta. Il bianco non può mettere un pezzo in <26>, per questo il nero è ancora in grado di andare in 21. Il piano del bianco è quello di bloccare completamente la posizione.

7) Il bianco dovrebbe fare attenzione alla casella scoperta 49, che potrebbe permettere al nero di eseguire un tiro a dama. Dovrebbe guardare anche il "percorso" 23 x 41.

Non ha senso giocare 35 – 30. Ovviamente il nero non gioca 20 – 24 (il bianco eseguirebbe un tiro a dama) ma 17 – 21 e 31 – 26 perde in seguito a 20 – 24 N+.

28.47 – 41

Il bianco avrebbe potuto preferire 28.47 – 42 perché 7 – 11 può essere seguita da 29.34 – 30! 23 x 34 30.40 x 29 con blocco totale della posizione. Tuttavia il bianco ha scoperto che 28.47 – 42 può trovare la risposta in 17 – 21! 29.31 – 26* 20 – 24! 30.26 x 28 23 x 41 31.36 x 47 27 – 32 (o 14 – 20 prima) 30.38 x 27 14 – 20 33.25 x 23 7 – 11 34.29 x 20 18 x 49 N+.

28... 7 – 11

Finché la casella 42 è aperta, la mossa 34 – 30 23 x 34 40 x 29 può essere seguita semplicemente da 20 – 24 29 x 20 15 x 24 che prende il controllo di tutte le caselle strategiche.

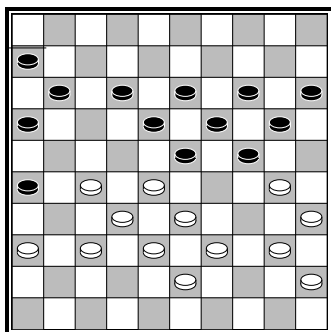
29.31 – 26 27 – 31!

30.36 x 27 22 x 42

31.38 x 47 11 – 16

Cambiando, il nero di nuovo ha guadagnato molto spazio per giocare! La sua posizione è chiaramente migliore, può semplicemente continuare giocando 17 - 21 x 21 e prendendo il controllo della casella 27 di nuovo, ma con più spazio a disposizione.

La tattica è diventata dominante e ha impedito il blocco totale del nero in questa posizione.



Vivian Moorman – Ester van Muijen

1) Entrambi i giocatori hanno una piramide centrale e la formazione olimpica.

Il nero può costruire un treppiede mettendo un pezzo in <17> con 12 – 17. Il nero possiede il treppiede 15 / 20 / 24, i pezzi neri collaborano bene insieme.

2) Non ci sono i blocchi.

3) Il bianco occupa le caselle <27> e <28>, mentre il nero <23> e <24>, questa posizione viene chiamata *classica chiusa*.

4) La differenza nello sviluppo è $33 - 36 = -3$. Il bianco ha tre tempi di svantaggio che è positivo nelle posizioni classiche chiuse avanzate.

5) Il bianco ha un pezzo debole in <36>, a causa di spazio vuoto in <31> e <42> è necessario controllare se ci sono dei meccanismi di tiro, specialmente il Coup Royal. Il nero non ha nessuna debolezza.

6) Il bianco non ha molto spazio per giocare a causa delle tattiche.

7) La mossa spontanea 30 – 25 fallisce a causa di un Coup Royal.

Siccome il bianco non può giocare 33.30 – 25, soffre di mancanza di spazio, ha altri due problemi: poco spazio per giocare e un pezzo inattivo in <36>. Il bianco ha anche un vantaggio: tre tempi in meno.

I problemi del bianco gli impediscono di sfruttare i tre tempi di svantaggio nello sviluppo.

Guardiamo come può giocare il bianco:

33.39 – 34 viene seguita da 12 – 17!

Utilizzando il forte treppiede 6 / 11 / 17 minaccia 17 – 22. Il bianco non può giocare 33.39 – 34 12 – 17 34.27 – 22 perché il nero può andare a dama con 13 – 18.

34.36 – 31 17 – 22 35.28 x 17 11 x 22
 36.43 – 38 6 – 11 37.30 – 25 11 – 17
 38.34 – 30 17 – 21 39.40 – 34 24 – 29
 40.33 x 24 20 x 40 41.45 x 34 15 – 20
 42.39 - 33 20 – 24 43.34 – 29 23 x 34
 44.30 x 39 19 – 23 45.39 – 34 13 – 19
 46.34 – 30 23 – 29 e il bianco è bloccato.

33.40 – 34 20 – 25 risulta in blocco tremendo per il bianco.

33.36 – 31 12 – 17 34.28 – 22 17 x 28
 35.33 x 22 11 – 17 36.22 x 11 16 x 7
 37.39 – 33 24 – 29! 38.33 x 24 20 x 29 sembra anche inaffidabile per il bianco.

33.28 – 22 11 – 17

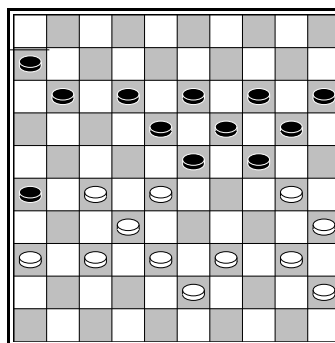
Un'altra possibilità per il nero è giocare 24 – 29.

34.22 x 11 16 x 7!

Catturare indietro ha due vantaggi:

- non guadagna tempi e quindi il nero mantiene più spazio per giocare;
- il nero mantiene la possibilità di costruire una formazione olimpica nuovamente.

35.33 – 28 7 – 11



36.39 – 33?

Questa mossa dà al nero l'opportunità di usare il treppiede 6 / 11 / 17, avrebbe dovuto giocare 36.30 – 25 e il nero avrebbe potuto con 24 – 30! 25 x 34* 19 – 24 28 x 17 11 x 44 14 – 19 con vantaggio.

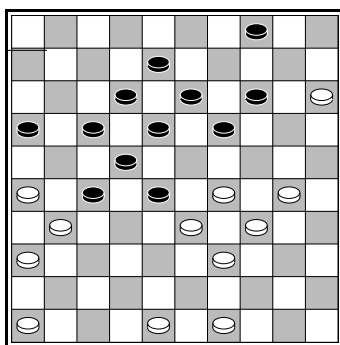
Il bianco può giocare anche 36.38 – 33?! 23 – 29 37.43 – 38 20 – 25 38.39 – 34 18 – 23 perché può forzare un pareggio con un affascinante tiro 27 – 21! 26 x 17 28 – 22 17 x 39 34 x 43 25 x 34 38 – 33 29 x 49 40 x 16 49 x 27 37 – 31 e la cattura della dama porta al pareggio.

36... 12 – 17!

Nella partita è stata giocata la mossa 36... 24 – 29, ma 12 – 17 è migliore.

Sulla 37.27 – 21 il nero guadagna un pezzo con 18 – 22 38.21 x 12 22 – 27 39.32 x 21 23 x 41 40.36 x 47 26 x 8 N+.

Dopo la mossa forzata 37.36 – 31 17 – 22 38.28 x 17 11 x 22 Il bianco rimane soffocato con: 39.30 – 25 6 – 11 40.43 – 39 11 – 16 41.40 – 34 24 – 30 42.35 x 24 20 x 40 43.45 x 34 15 – 20 44.33 – 29 19 – 24 45.39 – 33 22 – 28 N+.



M. Podolski – D. Tkachenko

1) Il nero ha diverse formazioni centrali, può utilizzare il treppiede 8 / 12 / 17 per eseguire il cambio 17 – 21 x 21.

Il bianco ha i pezzi 26 / 31 / 36 (trifoglio) pronti a bloccare l'ala corta del nero, ma i pezzi bianchi collaborano bene insieme, accerchiando il centro del nero.

2) Non ci sono i blocchi.

3) Il nero ha degli avamposti in <27> e <28>, in più controlla la casella centrale 23.

Il pezzo in 15 impedisce al nero di controllare la casella 24, il bianco non controlla nessuna casella strategica ma cerca di circondare la posizione d'attacco del nero.

4) La differenza nello sviluppo è 32 - 33 = - 1, il nero ha un tempo in più.

5) Il bianco non ha dei veri punti deboli, anche se il suo centro non è forte.

L'ala lunga del nero è debole, è difesa solo dai due pezzi: 14 e 4.

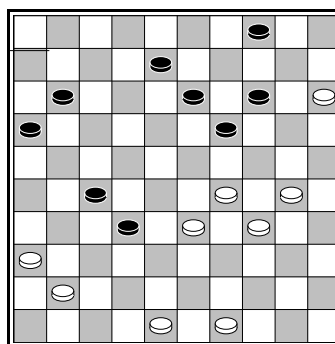
6) Il problema per il nero è di mantenere abbastanza spazio per giocare, il bianco cerca di minimizzare lo spazio per il nero. Questa è la strategia chiamata *accerchiamento*.

Il bianco spera di riuscire a bloccare l'avversario o di fargli un contrattacco sull'ala lunga che è già debole.

7) La tattica è molto importante per giudicare questa posizione. Il nero cerca di ottenere più spazio cambiando 17 – 21 x 21 31 – 26 27 – 32 etc. Il bianco ha anticipato questo scenario, impedendolo tatticamente.

Per poter giudicare una posizione correttamente è necessario calcolare, bisogna inoltre individuare le idee tattiche rilevanti della posizione.

35.46 – 41? 17 – 21
36.26 x 17 12 x 21
37.31 – 26 27 – 32
38.26 x 17 22 x 11
39.33 x 22 18 x 27
40.39 – 33



Il nero è andato in <32>, guadagnando spazio, ma ora ha un problema tattico a causa delle caselle vuote nella sua posizione. Il bianco minaccia di giocare 33 – 28, il nero non può prevenirlo giocando 13 – 18, a causa di tiro a dama 41.33 – 28 32 x 23 42.36 – 31!! 27 x 47 43.29 – 24 47 x 20 44.15 x 2 B+.

Il nero potrebbe utilizzare la tattica a sua volta con: 40... 16 – 21!! 41.33 – 28 32 x 23 42.29 x 20 è seguita da 4 – 10! 43.15 x 4 21 – 26 44.4 x 31 26 x 46 =.

Il nero sbaglia e ha giocato **40... 4 – 9?** indebolendo la sua difesa. Il nero ha sfondato con **41.41 – 37 32 x 41 42.36 x 47 11 – 17 43.29 – 24 11 – 17**

43... 14 – 20 è punita da 44.30 – 25!

44.24 – 20 14 x 25 45.15 – 10 e ha vinto la partita.

Il bianco avrebbe potuto impedire la difesa del nero 40... 16 – 21, non avrebbe dovuto giocare 35.46 – 41? ma 48 – 43 o 49 – 44.

Ipotizziamo che il nero bianco abbia giocato 40.48 – 43, il nero non può giocare 17 – 21 41.26 x 17 12 x 21 42.31 – 26 27 – 32 43.26 x 17 22 x 11 44.33 x 22 18 x 27, perché ora il nero non ha nessuna risposta buona sulla 45.39 – 33!

45... 32 – 37 porta il bianco a eseguire il tiro
46 – 41 33 – 28, quindi, se il bianco gioca
35.48 – 43 il nero deve fare qualcos'altro.

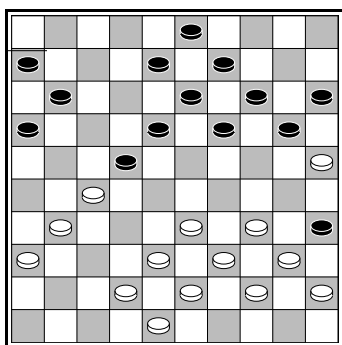
Una variante logica sarebbe:

35.48 – 43 19 – 23 36.43 – 38 13 – 19
37.46 – 41 8 – 13 38.41 – 37

Dopo 38.49 – 43 il nero otterrà più spazio
giocando 28 – 32.

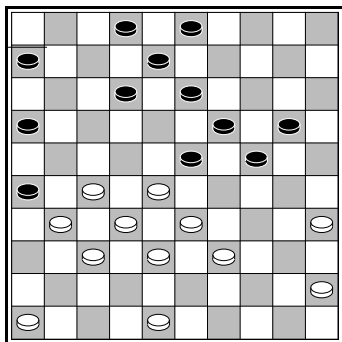
38... 28 – 32 39.37 x 28 23 x 43 40.39 x 48
19 – 23 41.49 – 44 23 – 28 42.40 – 34 28 x 39
43.34 x 43 e solo adesso è chiaro che la
posizione del bianco è migliore.
Se il nero va in <32> il bianco attaccherà
questo pezzo, se il nero gioca 43... 14 – 19
44.30 – 25 19 – 23 45.40 – 34 il nero
continuerà ad avere il problema di una
mancanza di spazio, mentre la sua ala lunga è
indebolita.

È molto difficile giudicare la posizione del
diagramma correttamente, ai fini pratici è
importante individuare il risultato della variante
17 - 21 x 21, rendendosi conto che la tattica è
predominante in questa posizione.



T. Wolthers – B. van Hoor

Esercizio 9.2 Descrivi le caratteristiche di
questa posizione, giudicala!



P. Lopez – K. Thijssen

1) Il bianco ha una forte piramide centrale, ma
sulla sua ala destra non ha il pezzo 36

fondamentale per la costruzione del treppiede
27 / 31 / 36. Sull'altra ala il bianco non
possiede nessuna formazione che gli potrebbe
far riprendere il controllo. Dopo 20 – 25 il nero
può attivare la forte forchetta 23 / 24 / 13 / 8.

2) Poiché il bianco non ha il pezzo in <36> il
nero deve immaginare il piano dell'avversario e
deve cercare di bloccare l'ala giocando 12 – 17
e 17 – 21.

3) Il bianco controlla le caselle 27 e 28, mentre
il nero controlla le caselle <23, 24 e 25>. Il
nero ha il controllo delle ali in questa
posizione classica chiusa.

4) Lo sviluppo è – 1 quindi è quasi pari.

5) La mancanza del pezzo 36 e delle
formazioni sono delle debolezze per il bianco.

6) Il nero ha più spazio per giocare, può
giocare su entrambe le ali, mentre il bianco
non né controlla nessuna.

7) Il bianco non può giocare 27 – 22? 12 – 18
31 – 27 (22 – 17 18 – 22 N+1) 16 – 21! N+.
Non può giocare nemmeno 39 – 34 20 – 25
per la minaccia 24 – 29.

La caratteristica più rilevante di questa
posizione è che il nero controllo entrambe le
ali, di conseguenza il bianco ha poco spazio
per giocare.

30.46 – 41 12 – 17

Se il bianco vuole liberarsi del blocco, deve
giocare 31.27 – 22 o 31.28 – 22.

31.27 – 22 6 – 11! 32.31 – 27 20 – 25
33.45 – 40 2 – 7!

Minacciando 16 – 21 26 – 31 24 – 30 con
dama in <46>.

34.41 – 36 7 – 12 35.40 – 34 12 – 18
36.48 – 43 8 – 12

Lo spazio per giocare del bianco sta
diminuendo rapidamente.

37.34 – 30 25 x 34 38.39 x 30 23 – 29
39.30 – 25 29 – 34 40.43 – 39 34 x 43

41.38 x 49 18 – 23

O la speciale 26 – 31! 42.37 x 26 3 – 9 N+

42.49 – 44 17 – 21

Minacciando 23 – 29 N+

43.36 – 31 12 – 18 44.44 – 39 23 – 29 N+.

31.28 – 22 17 x 28

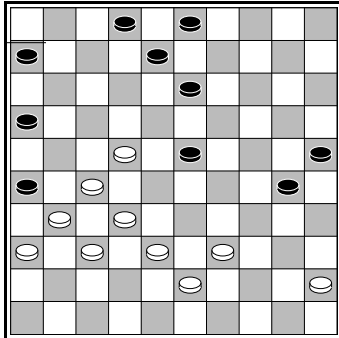
32.33 x 22 20 – 25

33.41 – 36 24 – 30

34.35 x 24 19 x 30

Guadagna più spazio sull'ala destra.

36.48 – 43

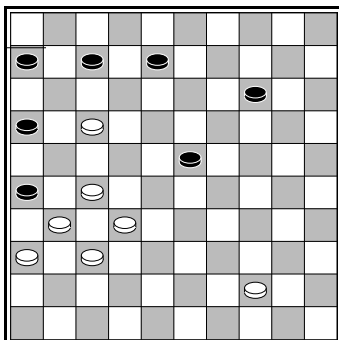


Ora la mossa migliore del nero è 36... 23 – 29! il bianco non può attaccare 37.39 – 33 30 – 34! 38.33 x 24 34 – 40 39.45 x 34 13 – 18 40.22 x 13 8 x 48 N+. Dopo 36... 23 – 29 37.22 – 17 29 – 34 si crea una situazione complicata, con un vantaggio del nero.

36... 30 – 34
37.39 x 30 25 x 34

Il bianco non può giocare 38.38 – 33 adesso a causa di 23 – 28 32 x 23 13 – 18 e 8 x 48 N+. Avrebbe dovuto giocare 38.22 – 17, ma il bianco sbaglia a sua volta e gioca:

38.43 – 39 34 x 43
39.38 x 49 13 – 19
40.45 – 40 19 – 24
41.40 – 34 3 – 9
42.49 – 44 9 – 14
43.44 – 40 2 – 7
44.40 – 35 24 – 29
45.22 – 17 29 x 40
46.35 x 44



Una bel tentativo da fare quando si è a corto di tempo di riflessione: 46... 7 – 12 viene punita da 47.32 – 28!! 12 x 41 48.28 x 10 26 x 37 49.36 x 47 B+.

46... 14 – 20!

47.44 – 39

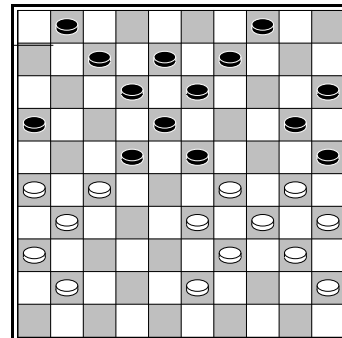
47.27 – 22 è seguita da 7 – 11! 48.44 – 39 16 – 21 49.31 – 27 e 22 – 18 viene punita dalla mossa collante 26 – 31.

47... 7 – 12
48.27 – 22 12 x 21
49.31 – 27 20 – 24
50.39 – 33 8 – 13

Il bianco ha abbandonato.



Kees Thijssen, 5 volte Campione Olandese



A. Shwarzman – H. van der Zee

1) Entrambi i giocatori hanno poche formazioni attive, l'ala corta del bianco non è attiva, sull'altra ala ha invece impostato un mercante.

2) Il mercante del bianco è combinato con una posizione moderna sull'altra ala, questo di solito non è positivo. Sappiamo che devi essere in grado di cambiare sull'ala destra, se si vuole avere il controllo su quest'ala, ma il bianco non ha formazioni attive sulla destra.

3) Il bianco controlla le caselle <26>, <27>, <29> e <30> contemporaneamente, il nero ha il controllo il centro con le caselle <22> e <23>.

4) Lo sviluppo è + 6.

5) Il bianco è debole in difesa, non ha più i pezzi sulla base e le due costruzioni (sulla

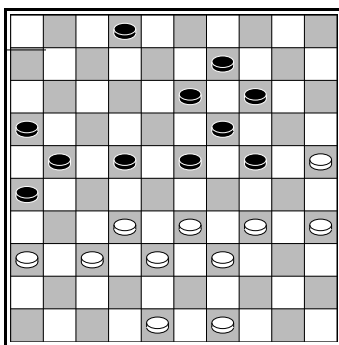
destra e sulla sinistra) non collaborano bene insieme, il suo centro è debole.
 Il nero non ha il pezzo in <3> e ha un'influenza maggiore sul centro.

6) Il bianco ha poco spazio sull'ala corta che rende il suo mercante non efficiente.

7) Il nero muovendo deve fare attenzione ai tatticismi.

In gioco vivo il nero è caduto in un tiro.

28... 9 – 14?
 29.29 – 24 20 x 49
 30.30 – 24 49 x 21
 31.26 x 10



P. Chmiel – A. Schwarzman

Esercizio 9.3 Descrivi le caratteristiche rilevanti di questa posizione. E' meglio per il bianco o per il nero?



Alexander Schwarzman (Russia) dopo aver vinto per la terza volta nella sua carriera il titolo di Campione del Mondo.

Soluzioni - Sezione 1

Lezione 1: Le caratteristiche di una posizione

1.1 Pepijn van den Brink – Job Arts

Il bianco ha legato la posizione del nero con un mercante, (guarda anche la lezione 28 della I parte) mentre controlla l'altra ala. Questo è molto buono per il bianco. Un modo logico di giocare è: 34 - 29! 23 x 34 39 x 30 5 - 10 30 - 24 (prevenendo il cambio 17 - 21 20 - 24 14 x 21 =) 20 x 29 33 x 24 14 - 19 47 - 42 19 x 30 25 x 34 con un mercante buono.

1.2 L'assenza della pedina sapiente in 48 è una debolezza. Il bianco non ha la formazione 37 / 42 / 48, mentre il nero ce l'ha; con il cambio 14 - 20 25 x 14 9 x 20 il nero guadagna spazio, mentre il pezzo 42 resta inattivo. Il nero ha una posizione migliore.

1.3 La posizione del nero è molto forte. Ha delle formazioni, è completamente sviluppato e controlla le caselle strategiche 23, 24 e 27. Dopo 43 - 38 21 - 27 32 x 21 16 x 27 43 - 38 23 - 29 34 x 23 19 x 28 il bianco è bloccato.

1.4 Il bianco controlla le caselle strategiche, controlla sia il centro e che la casella 27. Il bianco gioca 45 - 40 (minacciando di attaccare il pezzo 30) 10 - 14 43 - 39 14 - 20 40 - 34 20 - 25 36 - 31 (minacciando di attaccare il pezzo 31) 7 - 11 31 - 27 11 - 16 33 - 28 tutti i pezzi neri sono inattivi, 8 - 13 28 - 23 e il nero è bloccato.

1.5 L'ala lunga del nero è bloccata, per questo il bianco sta molto meglio, ma deve stare attento alla tattica! In partita è stata giocata la 37 - 32(?) 6 - 11 42 - 37 18 - 22! 32 - 28? Il bianco dà l'opportunità al nero di eseguire il tiro con 19 - 23. Il bianco avrebbe dovuto giocare 1.38 - 32 18 - 22 (se 1... 6 - 11 il bianco gioca 2.32 - 27!, se 1... 17 - 22 2.45 - 40 +/-) 2.36 - 31 evitando il tiro con 19 - 23 e prendendo il centro.

1.6 Il bianco ha una posizione superiore, controlla le caselle 27 e 28 e minaccia di prendere anche la casella 24 con: 33 - 29! 3 - 9 (3 - 8 29 - 24!) 49 - 44 6 - 11 44 - 40 15 - 20 40 - 34 9 - 14 34 - 30 (28 - 23? 20 - 24 =) e il nero non ha mosse giocabili.

1.7 Il bianco è bloccato sia sull'ala destra che sinistra, non ha spazio per giocare. Il nero ha una posizione vincente.

1.8 Il nero ha dei pezzi deboli in 9 e 15. Il bianco ha una buona posizione classica con formazioni e spazio per giocare. Il bianco sta molto meglio.

Lezione 2: Formazioni

2.1 4.33 - 29 23 x 34 5.39 x 30 25 x 34 6.27 - 21 26 x 28 7.32 x 1 +

2.2 1.42 - 37! Minacciando 28 - 22 & 37 - 31.
1) 1... 7 - 12 2.28 - 22 18 x 36 3.34 - 30 25 x 34 4.40x 7 2 x 11 5.37 - 31 36 x 27 6.32 x 5
2) 1... 8 - 12 La stessa combinazione porta a dama in <1>.
3) 1... 18 - 22 3.34 - 30 25 x 34 4.40 x 27 B+2
4) 1... 17 - 21 2.31 - 27 21 - 26 3.27 - 21 26 x 17 4.28 - 22 +

2.3 34 - 29! 23 x 34 40 x 20 14 x 25 32 - 28 B+1

2.4 7.34 - 30! 25 x 34 8.39 x 30 20 - 25 9.27 - 21!! 17 x 26 10.28 - 22 25 x 34 11.22 - 17 11 x 22 12.32 - 28 23 x 32 13.38 x 40 =
Il bianco può giocare anche 7.35 - 30 24 x 35 8.33 - 29 =.

2.5 32 - 28 23 x 32 38 x 27

2.6 A) 26 - 31 27 x 36 21 - 27 32 x 23 19 x 50 N+
B) 1.44 - 40 17 - 22 2.41 - 36 22 x 31 3.36 x 27 11 - 17 4.47 - 41 6 - 11! (il nero può giocare anche 20 - 24! 5.40 - 34 24 - 30! 6.35 x 24 19 x 30 etc. +) 5.39 - 34 17 - 22 6.41 - 36 22 x 31 7.36 x 27 11 - 17 8.33 - 28 18 - 22 9.27 x 18 13 x 33 10.38 x 29 26 - 31! E siccome 42 - 37 x 37 viene punita da 19 - 24 Il nero raggiunge la casella 36 e sfonda.
C) 1.41 - 36 26 - 31 2.27 - 22! 17 x 37 3.36 x 27 21 x 32 4.42 x 31 =.

2.7 27 - 21 16 x 29 28 - 23 19 x 28 39 - 33 28 x 39 43 x 1 +

2.8 28 - 23 19 x 37 38 - 32 37 x 28 29 - 24 20 x 38 43 x 1 +

2.9 34 - 30 25 x 23 33 - 29 23 x 34 28 - 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5 +

2.10 29 - 23 18 x 29 33 x 24 22 x 35 32 - 28 20 x 29 28 - 22 17 x 28 38 - 33 28 x 39 43 x 5 (o 43 x 3) +

2.11 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32
27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4 +

2.12 29 – 24 19 x 39 49 – 43 39 x 48 38 – 33
48 x 22 28 x 10 +

2.13 29 – 23 18 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 25
49 x 21 25 – 20 15 x 24 30 x 26 +

2.14 34 – 30 25 x 34 33 – 29 34 x 23 28 x 19
26 x 28 38 – 32 28 x 37 42 x 31 13 x 24
27 – 21 16 x 27 31 x 4 +

Lezione 3: Blocchi

3.1 36 – 31! seguita da 35 – 30 25 x 23
31 – 27 21 x 32 37 x 30 =.

3.2 17 – 22 26 x 17 24 – 29 33 x 24 22 x 42
24 – 20 11 x 22 31 – 26 22 x 31 26 x 48 +.

3.3 Il bianco è legato sull'ala destra in maniera economica, mentre il nero è più attivo sull'altra ala, la posizione è migliore per il nero. La partita è proseguita con:

1... 14 – 20 2.49 – 44 20 – 24 3.48 – 43
2 – 8 4.44 – 40 18 – 22 5.28 – 23 19 x 28
6.30 x 19 13 x 24 7.38 – 32 22 – 27 8.33 x 31
24 – 29 9.34 x 23 12 – 18 10.23 x 12 21 – 26
11.12 x 21 16 x 49

3.4 Il blocco non è economico e il nero controlla l'altra ala. La posizione è a favore del nero. La partita Tsjertok – Dybman è proseguita con:

36.41 – 36 15 – 20 37.27 – 22 18 x 27
38.31 x 22 23 – 29 39.36 – 31 20 – 25
40.22 – 18 17 – 22 41.18 x 27 3 – 8
42.26 x 17 11 x 33 43.27 – 22 19 – 23
44.32 – 27 24 – 30 45.37 – 32 33 – 39
46.43 x 34 29 x 40 47.45 x 34 30 x 39
48.22 – 17 39 – 44 49.31 – 26 44 – 49

3.5 Il bianco subisce il mercante, il nero controlla anche l'altra ala. La posizione è migliore per il nero. La partita G. Jansen – Sijbrands è proseguita con:

29.37 – 31 24 – 30! 30.35 x 24 19 x 30.

Adesso il bianco ha un pezzo appeso in 31, il nero sorprendentemente non continua a giocare sulla destra e accerchia il centro del bianco cercando di lasciarlo senza mosse.

31.42 – 37 30 – 35 32.29 – 24 20 x 29
33.34 x 23 13 – 19 34.40 – 34 9 – 13
35.45 – 40 15 – 20 36.23 – 18 13 x 22
37.32 – 27 12 – 18 38.38 – 32 8 – 13
39.34 – 29 19 – 24 40.29 – 23 18 x 38
41.27 x 9 38 x 36 42. 9 – 4 14 – 19
43.40 – 34 24 – 30 44. 4 – 15 19 – 23

45.15 x 21 16 x 27 46.26 – 21 27 x 16
47.28 – 23 16 – 21 48.23 – 19 21 – 27
49.19 – 14 27 – 32 50.37 x 28 36 – 41

3.6 Meno pezzi del solito sono legati dal mercante, il bianco controlla la casella 27.

Dopo 1.44 – 40! Il nero non può giocare 19 – 23 a causa di 40 – 34 con la minaccia letale 27 – 22 + quindi: 1.44 – 40 9 – 14
2.32 – 28 12 – 17 3.37 – 32 17 – 21 45.42 – 37
8 – 12 46.28 – 22! etc. B+

3.7 La legatura con il trifoglio è economica, e il bianco è attivo sull'altra ala con 32 – 28 x 27 il bianco ha buone chance di vittoria.

3.8 Il bianco ha dei pezzi inattivi in 40 e 45, che rendono la legatura con il trifoglio meno economica; inoltre il nero può giocare la sorprendente 24 – 29! (30 – 24 fallisce a causa di un tiro a dama in 47)

3.9 1... 19 – 24! Con una legatura incrociata vincente: 2.36 – 31 13 – 19! 3.41 – 36 8 – 12!
E dopo 27 – 22 x 22 segue 23 – 28! N+1.

3.10 Il nero ha il mercante ma non controlla l'altra ala. L'avamposto in 27 è vulnerabile, ma non può essere attaccato direttamente: 37 – 32? Sarebbe seguita dal tiro a dama 2 – 7
18 – 23 24 – 30 20 x 49.

Il bianco avrebbe dovuto giocare 1.37 - 31!
2 – 7 2.45 – 40! 18 – 23 (9 – 14 35 – 30
29 – 23 x 24 etc. con una dama in 2) 3.29 x 18
12 x 32 4.42 – 37! 32 x 41 5.36 x 47 27 x 36
6.47 – 41 36 x 47 7.38 – 32 47 x 29 8.34 x 1 +

Lezione 4: Sviluppo

4.1 50... 34 – 39 51.44 x 33 23 – 29
52.33 x 24 13 – 19 53.24 x 22 17 x 48 N+

4.2 Il bianco perde i pezzi 27 e 28, mentre il pezzo 26 viene spostato indietro di due caselle, quindi perde 4 + 4 + 2 = 10 tempi. Il nero perde i pezzi 11 e 22, quindi perde in totale 2 + 4 = 6 tempi. Poiché il nero può muovere di nuovo dopo il cambio, il bianco perde un altro tempo.
In totale il bianco perde 5 tempi.

4.3 Il bianco perde il pezzo 24 (5 tempi) mentre il nero perde il pezzo 20 (3 tempi). Poiché il pezzo 23 arretra di 2 tempi, il bianco perde 2 + 2 = 4 tempi.

4.4 Il nero perde il pezzo in 17 (3 tempi), mentre il bianco perde il pezzo 32 (3 tempi), quindi non c'è alcuna differenza.

4.5 Il nero aveva 13 tempi di vantaggio con 20 – 25 x 24 guadagna altri due tempi: il bianco perde il pezzo 29 (4 tempi) mentre il nero perde il pezzo 15 (2 tempi).

Il nero ha 15 di vantaggio nello sviluppo.

4.6 Il bianco perde 2 tempi, il nero perde 6 tempi, quindi il bianco guadagna 4 tempi.

4.7 Il bianco perde 1 (44) + 2 (40) = 3 tempi ma il pezzo in 50 guadagna 2 tempi, quindi in totale perde 1 tempo. Il nero perde 5 + 6 = 11 tempi. Il bianco guadagna 11 – 1 = 10 tempi.

4.8 Devi guardare cosa succede dopo che il bianco ha giocato, 27 – 22. Il bianco perde i pezzi 22 e 28, mentre il nero perde i pezzi 18 e 19. Trasportare il pezzo in 33 fino in 31 non cambia niente. Il bianco perde 5 + 4 = 9 tempi, mentre il nero perde 3 + 3 = 6 tempi. Il bianco perde 9 – 6 = 3 tempi.

4.9 $4 \times 2 + 3 \times 4 + 1 \times 4 + 1 \times 5 - (4 \times 1 + 3 \times 2) = 29 - 10 = 19$ tempi. Questo è più di quello che probabilmente riuscirai mai ad ottenere!

4.10 $3 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 4 - (4 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 5) = 28 - 26 = 2$. Il bianco ha uno sviluppo maggiore di 2 tempi.

4.11 Muovere il pezzo 49 in 30 per rendere simmetrica la posizione costa 4 tempi, il bianco ha 4 tempo di svantaggio che a una cosa buona in posizione classica chiusa.

Lezione 5: Caselle strategiche

5.1 24 – 19 29 x 20 37 – 31 33 x 4 B+

5.2 9.39 – 33 17 – 22! 10.28 x 26 18 – 23 11.29 x 18 13 x 42 N+

5.3 1.29 – 23? 18 x 29 2.28 – 23 29 x 18 3.39 – 34 20 x 29 4.34 x 3 e la dama viene catturata con ad esempio: 13 – 18 5.3 x 20 15 x 24 =.

5.4 37.48 – 43? 23 – 29! 38.34 x 23 19 x 37 39.30 x 10 9 – 14! 40.10 x 19 27 – 32! 41.38 x 18 12 x 14 N+

5.5 47.29 – 24! 19 x 30 48.40 – 35! e 30 – 34 trova risposta in 33 – 29 34 x 23 28 x 8 12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 23 +.

Lezione 6: Debolezze

6.1 A) 34 – 29? 22 – 28 +

B) 37 – 31 22 – 28 32 x 23 (33 x 22 24 – 29 +) 19 x 28 33 x 22 24 – 29 34 x 23 25 – 30 35 x 24 20 x 36 +.

C) 32 – 28 24 – 29! 33 x 11 22 x 31 +

6.2 M. Tuik – D. de Jong

L'ala sinistra del bianco non è sviluppata affatto bene, i pezzi 34 / 25 / 40 / 45 non sono attivi. La distribuzione dei pezzi è pessima, il centro del bianco è anche molto debole.

6.3 W. Ludwig – L. Sekongo

L'ala destra del nero è bloccata, i pezzi 12 e 1 non sono attivi. L'altra ala non è sviluppata bene e ha un pezzo pessimo in 10 (sarebbe meglio averlo in 4). Il nero ha poco spazio per giocare a causa del blocco.

6.4 Il nero non ha formazioni attive, il nero ha uno spazio molto limitato per giocare. Il pezzo in 7 non può essere giocato a causa di 7 – 11 32 – 28 B+. Solo il pezzo in 9 può essere giocato. Il nero non ha più i pezzi sulla base, rendendo la sua posizione tatticamente vulnerabile. Il bianco può giocare: 39 – 34! 9 – 14* 22 – 17 12 x 21 26 x 17 (7 – 12 48 – 42 12 x 21 32 – 28 B+)

6.5 M. Stempher – N. Hoving

Il nero ha perso il controllo sulle caselle 23 e 24. Il bianco ha un attacco forte, il pezzo in 9 è appeso e rende la posizione tatticamente vulnerabile. Dopo 6 – 11 il bianco è andato a dama giocando 23 – 19 14 x 23 38 – 32 27 x 20 25 x 3 +.

6.6 Il bianco ha un pezzo appeso in 44. Se muove il nero, può legare l'avversario giocando 23 – 29!

Lezione 7: Spazio

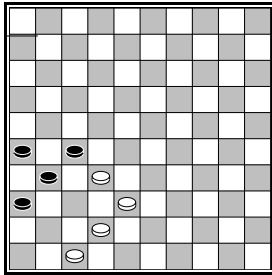
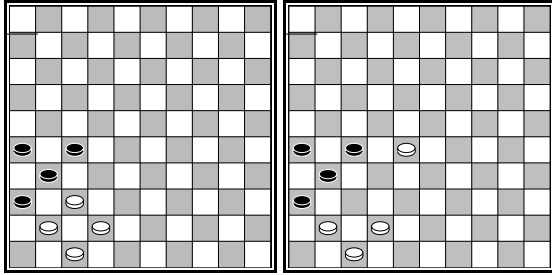
7.1 32 – 27? 25 – 30! 34 x 25 18 – 23 N+1

7.2 Il nero non controlla l'altra ala.

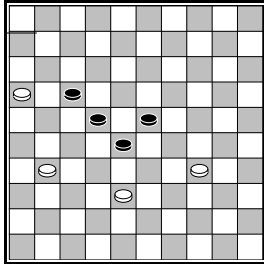
7.3 29 – 23? 25 – 30! 34 x 25 14 – 20 25 x 14 9 x 18 N+1

7.4 25 – 30 34 x 25 15 – 20 24 x 15 4 – 10 15 x 4 13 – 19 4 x 27 21 x 45 N+

7.5



7.6



7.7

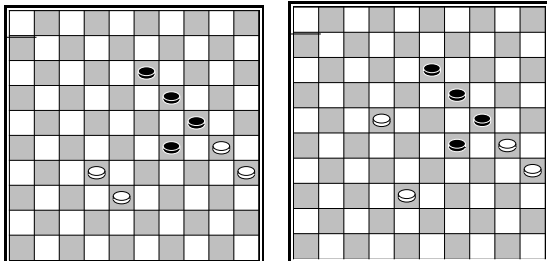
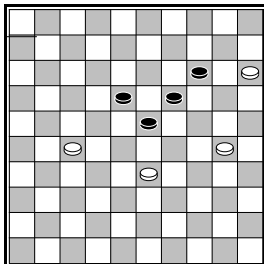
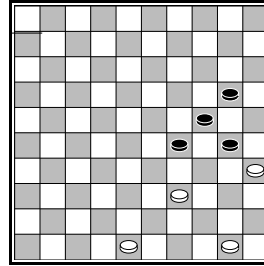


Diagramma 2: Il pezzo 32 può stare anche in <31>. 13 – 18 32 – 27 18 – 23 27 – 22 +.

7.8

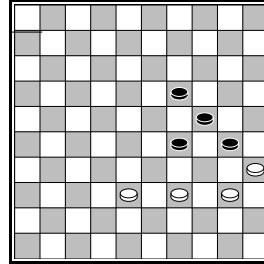


7.9



29 – 34 48 – 43 20 – 25 50 – 45

7.10



19 – 23 38 – 32

Lezione 8: Tattica

8.1 43.27 – 21 25 x 34 44.32 – 27 23 x 32
45.21 – 16 32 x 21 46.16 x 40 +

8.2 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 23 x 34
44.27 – 21 16 x 27 45.32 x 25 +

8.3 44.33 – 29 24 x 42 45.48 x 46 B+1

8.4 A) Il bianco ha legato l'ala destra del nero, mentre il nero ha legato l'altra sinistra del bianco. Il bianco ha un maggiore controllo sul centro perché può costruire il treppiede, per poi cambiare con 33 – 28 x 28.

B) 24... 22 – 28? 25.31 x 22 28 x 50
26.22 – 18 13 x 22 27.29 – 23 20 x 18
28.38 – 33 50 x 28 29.37 – 31 26 x 37 41 x 1 +

8.5 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 30 40 – 34
24 x 31 34 x 3 27 x 38 3 x 8 +

8.6 1.37 – 31! 21 – 26 (il bianco può eseguire lo stesso piano giocando prima 1.24 – 20.) Il bianco minaccia di bloccare l'ala destra del nero con 31 – 26. La risposta del nero è forzata **2.24 – 20! 26 x 37 3.32 x 41** il punto cardine di questo piano è che 17 – 21 sarebbe seguita dalla mossa collante 20 – 14! +.

3... 13 – 18 è seguita da 4.20 – 15! 9 – 14
5.49 – 43 17 – 21 6.28 – 22 21 x 32 7.22 x 13
B+.

8.7 A) Il bianco non ha nessuna formazione, e non controlla nessuna casella strategica.
B) Il nero controlla le caselle 27 e 24.

C) 17 – 22! (nella partita Krajenbrink – Clerc è stata giocata 18 – 23?) adesso 32 – 28 è punita da 24 – 29! 33 x 4 22 x 31 4 x 22 27 x 18.

1... 17 – 22 2.30 – 25 vince posizionalmente prendendo il controllo di tutte le caselle strategiche: 18 – 23 3.34 – 30 e adesso sia 3... 23 – 29 +, che 3... 9 – 13 4.39 – 34 13 – 18 5.34 – 29 23 x 34 6.30 x 39 18 – 23 sono vincenti.

8.8 24 – 29 33 x 24 18 – 22 27 x 20 21 – 27 32 x 12 23 x 41 36 x 47 26 x 48 24 x 13 48 x 7 (o 48 x 1) +

C 8.9 39 – 34 28 x 39 48 – 42 39 x 37 41 x 1 +

C 8.10 27 – 22 18 x 27 38 – 33 27 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 23 19 x 28 30 x 26 guadagna il pezzo 32.

C 8.11 25 – 20 14 x 25 37 – 31 26 x 30 42 – 37 21 x 32 37 x 6 +

C 8.12 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33 x 4 +

F 8.13 Chizhov – Kalmakov
28 – 22! 20 – 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 22 27 x 9

F 8.14 33 – 29 24 x 33 38 x 29 13 – 19 32 – 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 11 +

F 8.15 40 – 34
Minacciando sia 34 – 30 33 – 28 che 26 – 21 34 – 30 33 – 29
22 – 27 32 x 21 16 x 27 34 – 29 17 – 22 33 – 28 22 x 24 44 – 40 35 x 33 38 x 9 +

F 8.16 27 – 22 18 x 27 39 – 34 8 – 13 34 – 29 12 – 18 29 x 9 13 x 4 38 – 32 27 x 29 30 – 24 scelta 25 x 1 +

C 8.17 32 – 28 22 x 42 31 – 26 42 x 31 2 x 17 11 x 22 36 x 9 +

S 8.18 23 – 18 13 x 22 40 – 34 +

C 8.19 34 – 29 23 x 32 44 – 39 35 x 33 31 – 27 22 x 31 36 x 9

F 8.20 36 – 31 minacciando 24 – 19 mentre 22 – 27 viene punita da 31 x 22 28 x 17 24 – 19 13 x 24 37 – 32 26 x 28 33 x 2 24 x 33 2 x 16 +

S 8.21 35 – 30 24 x 44 50 x 39 + non è stata vista in gioco vivo.

C 8.22 37 – 31 26 x 37 47 – 41 37 x 46 39 – 34 46 x 23 27 – 22 18 x 27 29 x 20 15 x 24 38 – 32 27 x 29 34 x 5 +

C 8.23 39 – 34 29 x 49 25 – 20 49 x 12 20 x 7 + non è stata vista in gioco vivo.

F 8.24 28 – 22! (31 – 26? 15 – 20 26 x 17 18 – 22 27 x 29 19 – 24 30 x 19 13 x 11 =) 21 – 26 34 – 29 26 x 17 27 – 21 23 x 25 21 x 12 +

Lezione 9: Giudicare le posizioni

9.1 3.40 – 35! 24 – 29 4.41 – 36 (o 4.43 – 39) 29 x 40 5.45 x 34 +

9.2

1) Il bianco delle forti formazioni su entrambe le ali e al centro.

Il nero mantiene attive le formazioni.

2) Il bianco ha un finto mercante che sembra buono.

3) Lo sviluppo è - 2.

4) Il bianco mantiene la casella 27, controlla anche la 28.

5) Siccome il nero occupa la casella 22 subisce il finto mercante, di conseguenza il suo gioco è limitato.

6) Il nero ha una mancanza di spazio su entrambe le ali, e al centro. Dopo 38 – 32! non può più andare in <23>.

7) Il nero non ha manovre tattiche per scongiurare l'importante mossa 38 – 32.

Se il pezzo in 11 fosse in 12 avrebbe avuto un tiro a dama con 22 – 28 33 x 22 16 – 21.

Il nero deve avere dura che il pezzo 35 non sia usato per un tiro, del tipo: 42 – 37 19 – 23 48 – 42 8 – 12? 34 – 30! 35 x 24 33 – 29 per esempio.

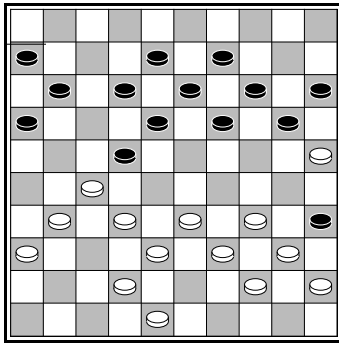
Il bianco è capace di restringere la possibilità del gioco del nero con 38 – 32, il nero rischia di rimanere bloccato.

26.38 – 32! 8 – 12

Il nero non può giocare 26... 19 – 23 27.33 – 28 B+

26... 20 – 24 27.34 – 29! 11 – 17 28.29 x 20 15 x 24 29.43 – 38 perde velocemente.

26... 20 – 24 27.43 – 38 3 – 8



28.48 – 43!

Una buona mossa, altrettanto forte sarebbe stata la variante 28.34 – 29! 19 – 23 29.48 – 43 23 x 34 30.40 x 29 11 – 17 31.32 – 28 con una legatura incrociata letale. L'unica mossa per il nero è 31... 6 – 11, ma i suoi problemi aumentano solamente. Il bianco può scegliere tra molti piani vincenti, uno di questi è: 32.45 – 40 20 – 24 33.29 x 20 15 x 24 34.40 – 34 seguita da 34 – 29.

**28... 20 – 24
29.34 – 29 22 – 28**

Il nero ha sacrificato un pezzo, dopo 29... 15 – 20 30.32 – 28 il nero non ha i tempi d'attesa per lasciare al bianco l'obbligo di cattura con 28 x 17 e per questo perde.

9.3

1) Il nero ha formazioni forti, mentre il bianco non ha formazioni attive.

2) Non ci sono i blocchi.

3) Il nero possiede le caselle 21 / 22 / 23 / 24, che sono un fronte molto forte, inoltre, con il trifoglio attivo 16 / 21 / 26 il nero ha il controllo della casella 27.

4) Lo sviluppo è – 7.
Il nero ha un vantaggio di 7 tempi.

5) Il nero non ha nessuna debolezza, mentre il bianco ha dei pezzi inattivi sulle ali.

6) Al bianco manca lo spazio per giocare, non ha nessun controllo sulle caselle strategiche e verrà bloccato.

7) 33 – 29 24 x 31 36 x 29 non salverà il bianco perché dopo 26 – 31 il nero sfonda sull'ala lunga.

E' chiaro che tutte le caratteristiche di questa posizione sono tutte a favore del nero. In gioco vivo il nero ha finito il lavoro velocemente:

**37.49 – 43 24 – 30
38.35 x 24 19 x 30**

39.33 – 29 è seguita da 21 – 27 e 27 – 31 N+. Il bianco non ha più spazio e ha sacrificato un pezzo. Il nero controllo del nero su tutte le caselle strategiche ha deciso la partita. Il pezzo in 30 ha fatto un ottimo lavoro, vedremo questa manovra spesso nel capitolo sul gioco centrale con un pezzo forte in 21.