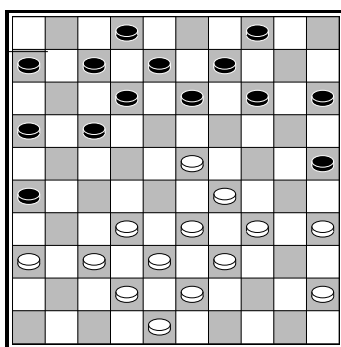


Sezione 5:

Sistemi d'attacco



Nella sezione 4 abbiamo visto l'attacco dell'ala destra, in questa sezione invece studieremo altre tipologie di sistemi d'attacco. Inizieremo studiando l'attacco centrale con un avamposto in <23> (vedi il diagramma), dopo aver studiato come questo attacco dovrebbe essere giocato, vedremo le chances che possono esserci quando ci si oppone all'attacco centrale.

Quando si posiziona un avamposto in <22> ci sono due possibili tipologie d'attacco: l'attacco classico (se l'avversario ha il possesso della casella <23>) e l'attacco Highland (se l'avversario non possiede la casella <23>).

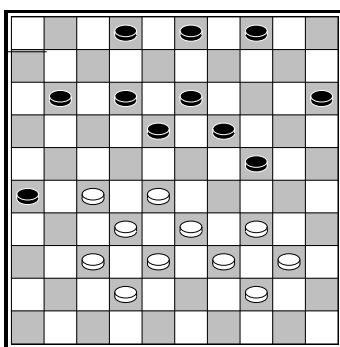
Nell'attacco Roozenburg l'avamposto <24> è combinato con un pezzo in <27>, mentre l'avversario occupa la <23>, ogni tanto la posizione è ancora più complicata ad esempio nella partita Bonnard.

Ogni tanto la minaccia di costruire un attacco Roozenburg viene combattuta tramite un contrattacco denominato Springer, che porta ad un attacco centrale.

I sistemi affrontati in questa sezione sono piuttosto complessi, dopo aver introdotto questi sistemi, probabilmente avrai bisogno sia di esperienza sia di ulteriore studio delle partite, per poter giocare correttamente queste strategie.

1. L'attacco al centro;
2. Giocare contro un attacco al centro;
3. L'attacco classico;
4. L'attacco Highland;
5. Giocare contro l'attacco Highland;
6. La Roozenburg;
7. La Bonnard;
8. Il contrattacco Springer;
9. Gli avamposti reciproci.

1. L'attacco al centro



A. Domchev – Valuzhis

Il nero è indietro di 3 tempi nello sviluppo. Avrebbe dovuto giocare 35... 18 – 23 assicurandosi una buona posizione classica chiusa, probabilmente temeva della mossa 36.27 – 22 ma in tal caso il nero avrebbe potuto giocare un brillante sacrificio: 36... 24 – 30! 37.34 x 25 12 – 17! minacciando 26 – 31 seguita da 15 – 20 e 17 x 48 N+. Se 38.22 – 18 13 x 22 si crea nuovamente la minaccia: 22 – 27 N+.

Nella partita il nero ha consentito al suo avversario di lanciare un attacco centrale, rompendo la struttura classica.

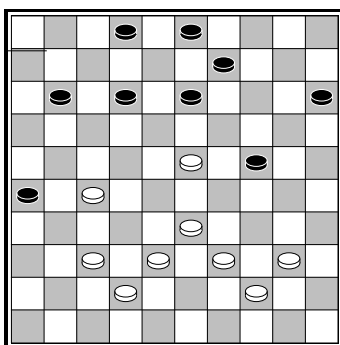
35... 4 – 9?
36.28 – 23! 19 x 28
37.32 x 23 18 x 29
38.34 x 23

38... 13 – 19 39.23 x 14 9 x 20 è negativa a causa del pezzo che rimarrebbe inattivo in <15>.

Dopo 38... 9 – 14 39.37 – 32

Minacciando 23 – 18 32 – 27 33 – 29 39 x 6 B+.

39... 11 – 16 40.33 – 29 24 x 33 41.39 x 28 il bianco ha un buon attacco al centro.



38... 13 – 18?

Esercizio 1.1 Il bianco ha vinto con un tiro. Come?

L. Sekongo – A. Chizhov
Campionato Mondiale 1996

1.33 – 29 17 – 22 2.39 – 33 11 – 17
3.44 – 39 6 – 11 4.50 – 44 1 – 6
5.31 – 26 16 – 21

L'inizio dell'affascinante apertura Keller.

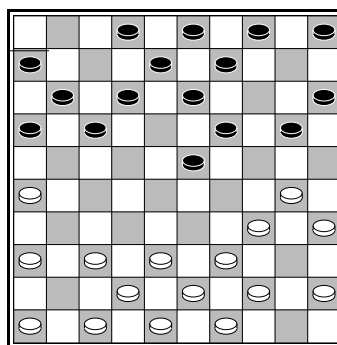
6.32 – 28 19 – 23
7.28 x 19 14 x 23 8.35 – 30 10 – 14

Di solito l'apertura di Keller continua con 9.30 – 24 e il nero sceglie tra 9... 21 – 27, 9... 23 – 28 e 9... 5 – 10.

9.40 – 35 14 – 19 10.37 – 32

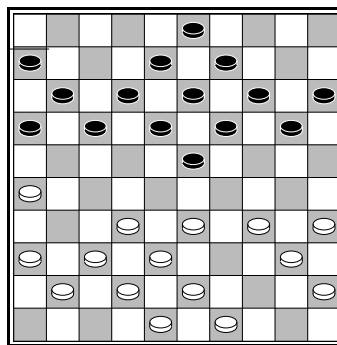
Questa mossa è debole, poiché dà al nero l'opportunità di cambiare e costruire un centro forte, guadagnando dei tempi.

10... 21 – 27 11.32 x 21 22 – 28
12.33 x 22 18 x 16 13.29 x 18 12 x 23
14.41 – 37 7 – 12



Il nero comincia a costruire una piramide centrale, cambiando il pezzo in <25> guadagna altri tempi e portando lo sviluppo a – 5, così facendo il nero avrà quindi 5 tempi di vantaggio nello sviluppo.

15.46 – 41 13 – 18 16.30 – 25 8 – 13
17.25 x 14 9 x 20 18.37 – 32 5 – 10
19.41 – 37 10 – 14 20.44 – 40 4 – 9
21.47 – 41 2 – 8 22.39 – 33



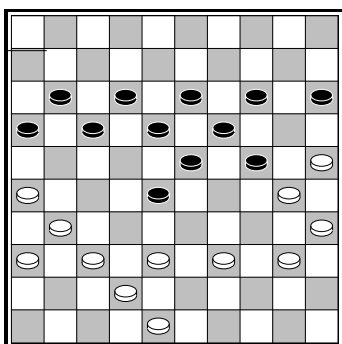
22... 23 – 28!

Il nero ha finito di costruire la piramide centrale, il prossimo passo sarà lanciare un attacco; poiché ha giocato 21.47 – 41 il bianco non potrà cambiare l'avamposto centrale facilmente.

23.33 x 22 17 x 28 24.32 x 23 19 x 28
 25.38 – 32 13 – 19 26.32 x 23 19 x 28
 27.35 – 30 18 – 23 28.43 – 38 14 – 19

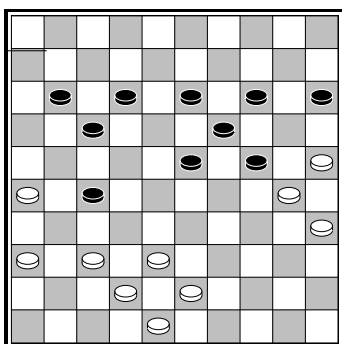
Ora il nero rafforza l'attacco costruendo un forte centro dietro l'avamposto, nota che il nero posiziona molti pezzi nella zona 11 - 20.

29.30 – 25 9 – 14 30.37 – 31 11 – 17
 31.41 – 37 8 – 13 32.49 – 44 12 – 18
 33.44 – 39 20 – 24 34.40 – 35 6 – 11
 35.45 – 40 3 – 8 36.34 – 30 8 – 12



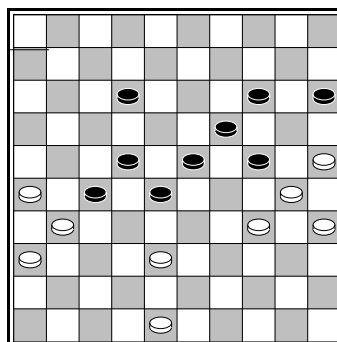
Il nero costruisce una posizione compatta che gli permette di controllare le caselle 23 e 24. Le caselle dalla 11 fino alla 19 sono tutte occupate, il prossimo passo sarà ottenere il controllo della casella 27, lo sviluppo è ancora – 5.

37.40 – 34 16 – 21 38.39 – 33 28 x 39
 39.34 x 43 21 – 27 40.31 x 22 18 x 27



Il nero ha occupato tutte le caselle strategiche, l'avamposto adesso può essere difeso orizzontalmente.

41.37 – 32 11 – 16 42.32 x 21 16 x 27
 43.42 – 37 23 – 28 44.43 – 39 13 – 18
 45.39 – 34 18 – 23 46.37 – 31 17 – 22



La posizione del nero è superiore perché possiede tutte le caselle strategiche e ha preso anche il controllo sulla casella <28>. Lo sviluppo è ancora – 5.

47.38 – 32 28 x 37 48.31 x 42 15 – 20
 49.42 – 38 24 – 29 50.38 – 32 27 x 38
 51.26 – 21 29 x 40 52.35 x 44 23 – 28
 53.36 – 31 28 – 32 54.44 – 39 22 – 28
 55.31 – 26 38 – 42 56.48 x 37 32 x 41
 57.21 – 17 12 x 21 58.26 x 17 41 – 46

Il bianco si è arreso.

Possiamo riassumere la strategia del nero come segue:

- 1° Step: Costruire una forte posizione centrale;
- 2° Step: Posizionare un avamposto;
- 3° Step: Rafforzare il centro dietro l'avamposto;
- 4° Step: Conquistare le caselle strategiche
- 5° Step: Dare il colpo finale nella partita.

A. Chizhov – A. Verchovich
 Campionato Russo del 1990

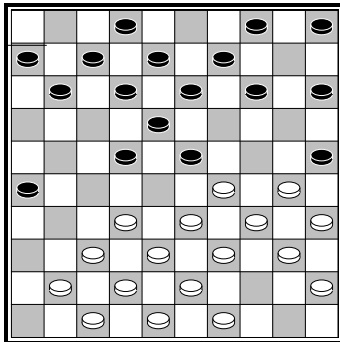
1.33 – 29 17 – 22 2.39 – 33 11 – 17
 3.44 – 39 6 – 11 4.50 – 44 1 – 6
 5.31 – 26

5... 16 – 21 porterebbe all'apertura Keller, ma il nero sceglie un'altra continuazione.

5... 20 – 25 6.35 – 30 19 – 23
 7.32 – 28 23 x 32 8.37 x 28 13 – 19
 9.36 – 31 9 – 13 10.40 – 35 3 – 9
 11.44 – 40 19 – 23 12.28 x 19 14 x 23

Il bianco accentra i suoi pezzi per prepararsi ad un attacco, il treppiede 41 / 37 / 32 è costruito.

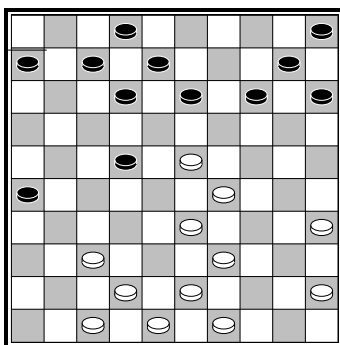
13.31 – 27 22 x 31 14.26 x 37 10 – 14
 15.37 – 32 17 – 22 16.41 – 37 16 – 21
 17.46 – 41 21 – 26



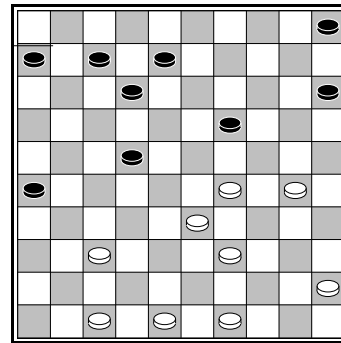
Il bianco esegue un paio di cambi, ottenendo un avamposto in <23>. Il bianco gioca subito 20.29 - 23 non dando all'avversario il tempo di bloccare l'attacco centrale con 14 - 19.

18.32 – 28 23 x 32 19.37 x 17 11 x 22
 20.29 – 23 18 x 29 21.34 x 23 25 x 34
 22.40 x 29 13 – 19 23.41 – 37 19 x 28
 24.38 – 32 9 – 13 25.32 x 23 4 – 10

25... 13 – 18 26.35 – 30 4 – 9 27.30 – 24 prevenendo 9 - 13 dà al bianco un attacco promettente, pertanto il nero decide di cambiare l'avamposto e per questo costruisce il treppiede 5 / 10 / 14.

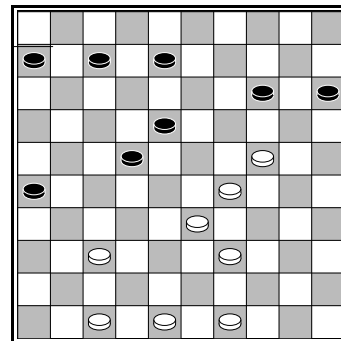


26.35 – 30 13 – 19 27.43 – 38 19 x 28
 28.38 – 32 8 – 13 29.32 x 23 13 – 19
 30.42 – 38 19 x 28 31.38 – 32 2 – 8
 32.32 x 23 14 – 19 33.23 x 14 10 x 19



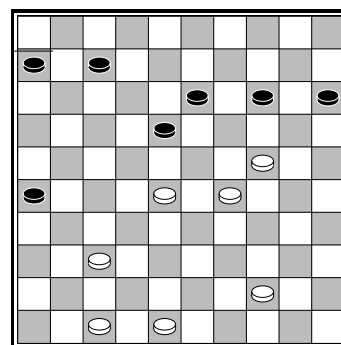
Il pezzo in 23 è stato cambiato, adesso il bianco vuole prendere la casella 24 per continuare ad attaccare.

34.45 – 40! 5 – 10 35.40 – 35 12 – 18
 36.30 – 24 19 x 30 37.35 x 24 10 – 14



Il bianco ha un avamposto in <24>, ha escogitato un piano ingegnoso per ottenere il possesso della casella centrale 28.

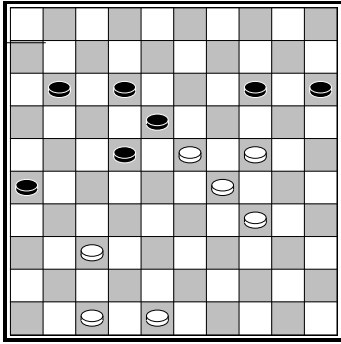
38.49 – 44! 8 – 13
 39.33 – 28! 22 x 33
 40.39 x 28



Una mossa brillante! Il bianco utilizza la tattica per ottenere il controllo del centro, il nero non può attaccare l'avamposto con 14 – 19.

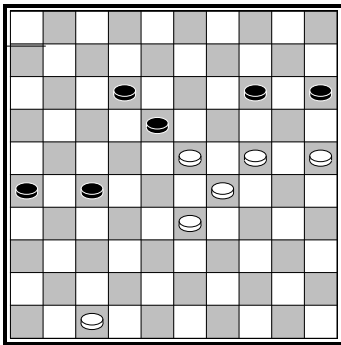
Esercizio 1.2 Come vince il bianco dopo 40... 14 – 19?

40... 7 – 12 41.28 – 23! 6 – 11
 42.44 – 39 18 – 22 43.39 – 34 13 – 18



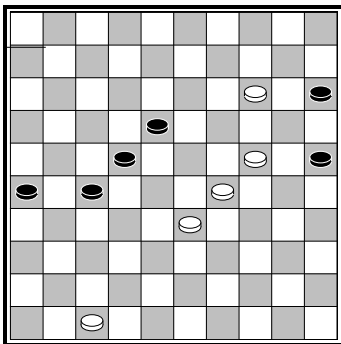
Il bianco ha un'ottima posizione d'attacco ma non controlla tutte le caselle strategiche, quindi deve ancora lottare per vincere la partita.

44.34 – 30 22 – 27 45.30 – 25 11 – 17
 46.48 – 42 17 – 22 47.37 – 32 27 x 38
 48.42 x 33 22 – 27



Il bianco ha trasportato un pezzo in <25> per sfondare con un sacrificio, il pezzo in <47> è invece un forte difensore dell'altra ala.

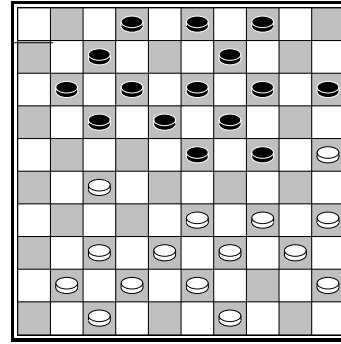
49.25 – 20! 14 x 25 50.23 – 19 12 – 17
 51.19 – 14 17 – 22



Il bianco non può andare a dama con 52.14 – 9 a causa di 18 – 23 N+, dopo il cambio indietro non c'è invece più alcuna difesa per il nero.

52.33 – 28 22 x 33 53.29 x 38 25 – 30
 54.24 x 35 15 – 20 55.14 x 25 26 – 31
 56.25 – 20 31 – 37 57.38 – 33 27 – 31
 58.20 – 14 31 – 36 59.14 – 10 37 – 42
 60.47 x 38 36 – 41 61.10 – 4

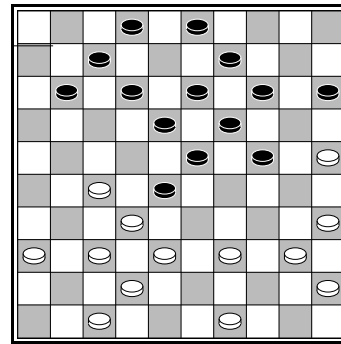
Il nero ha abbandonato.



G. Berends – G. Kolk

Il nero ha cominciato la partita posizionando un forte attacco centrale.

22... 23 – 28!
 23.33 x 22 17 x 28
 24.34 – 30 18 – 23
 25.38 – 32 13 – 18
 26.41 – 36 9 – 13
 27.43 – 38 4 – 9



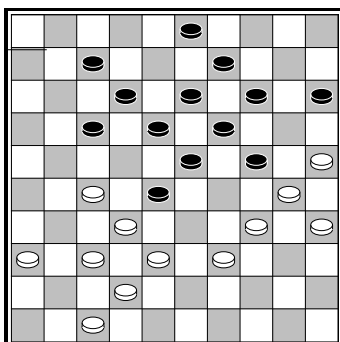
Il bianco controlla la <27>, il nero possiede la <23> e la <24>, la piramide centrale del nero supporta il suo avamposto centrale.

28.38 – 33 12 – 17

Il nero avrebbe potuto giocare un forte pseudo-sacrificio: 28... 11 – 16! 29.33 x 22 16 – 21 30.27 x 16 18 x 38 31.42 x 33 23 – 29!

Il bianco non può giocare 33 – 28 a causa di un Coup Philippe, questo significa che il nero ottiene un fortissimo avamposto in <38>.

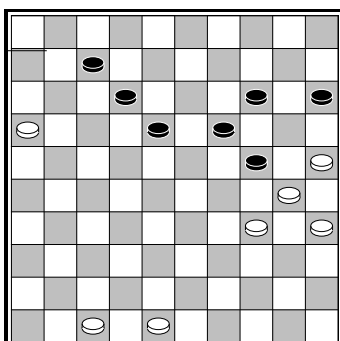
29.33 x 22 17 x 28
 30.49 – 43 7 – 12
 31.43 – 38 2 – 7
 32.40 – 34 11 – 17



33.38 – 33 17 – 21!
 34.27 x 16 3 – 8
 35.33 x 22 18 x 38
 36.42 x 33 13 – 18

Il nero utilizza una idea simile a quella vista precedentemente per raggiungere la casella <38>!

37.36 – 31 23 – 29
 38.34 x 23 18 x 38
 39.31 – 27 12 – 17
 40.37 – 32 17 – 21
 41.32 x 43 21 x 32
 42.45 – 40 9 – 13
 43.40 – 34 8 – 12
 44.43 – 38 32 x 43
 45.39 x 48 13 – 18



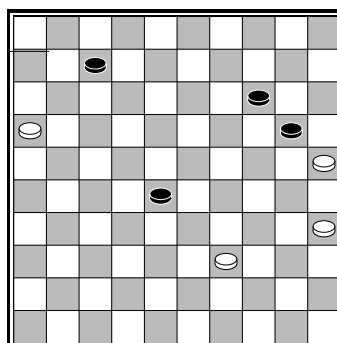
Il nero ha un completo controllo del centro, il pezzo in 15 non è male, nelle posizioni con tanti pezzi sull'ala corta del bianco, la condotta seguente eseguita in partita mostra il perché.

46.47 – 42 18 – 23
 47.42 – 38 15 – 20!

Minacciando di guadagnare un pezzo con 24 – 29 seguita da 20 – 24. Il bianco è costretto ad andare in <33> dopo del quale il nero ha calcolato che con il cambio 2 x 2 arriverà in un finale vincente.

48.38 – 33 23 – 28!
 49.33 x 22 24 – 29
 50.34 x 23 19 x 17

51.48 – 43 18 – 23
 52.39 – 33 17 – 22
 53.33 – 29 23 x 34
 54.30 x 39 22 – 28

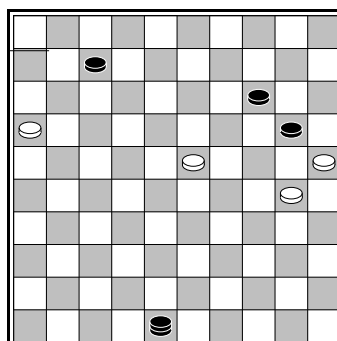


Il nero vince il finale in una maniera affascinante.

55.35 – 30 28 – 32
 56.39 – 33 32 – 37
 57.33 – 28

57.33 – 29 37 – 42 58.30 – 24 42 – 48
 59.24 x 15 48 – 37 60.29 – 24 14 – 20
 61.25 x 14 37 x 5 N+.

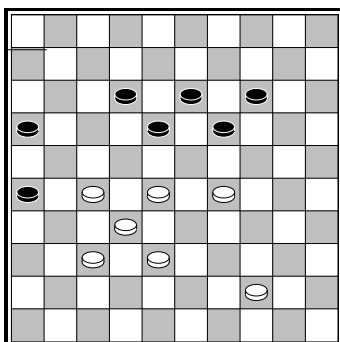
57... 37 – 42!
 58.28 – 23 42 – 48!



Il bianco non può giocare 23 – 19.

59.23 – 18 48 – 26
 60.18 – 13 26 – 3!

61.13 – 9 verrebbe seguita da 14 – 19 25 x 23
 3 x 18 N+, il bianco ha quindi abbandonato.



R. Smedinga – P. Leijenaar

Il bianco ha delle forti formazioni al centro e occupa le caselle <27>, <28> e <29>. Il nero non possiede né formazioni attive, né caselle strategiche.

Il bianco può completare il lavoro con un attacco centrale ma deve avere pazienza.

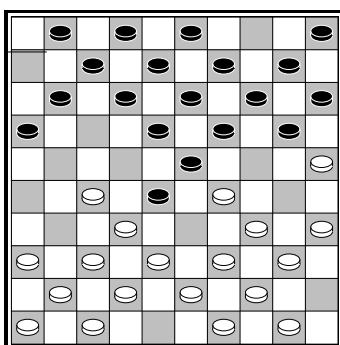
Se il bianco attacca immediatamente con 1.28 – 23? 19 x 28 2.32 x 23 il nero può ancora difendere: 13 – 19! 3.38 – 32 19 x 28 4.32 x 23 e ora:

1) 4... 16 – 21? 5.27 x 16 18 – 22 6.16 – 11 22 – 27 7.11 – 6 27 – 31 8.23 – 19! 14 x 34 9.6 – 1 31 x 42 10.1 x 47 B+

2) 4... 14 – 20! 5.44 – 39 16 – 21 6.27 x 16 18 – 22 7.16 – 11 22 – 27 8.11 – 6 27 – 31 e il nero ottiene il pareggio.

1.44 – 39! 14 – 20
2.28 – 23! 19 x 28
3.32 x 23

E adesso il nero non ha più nessuna difesa seria.

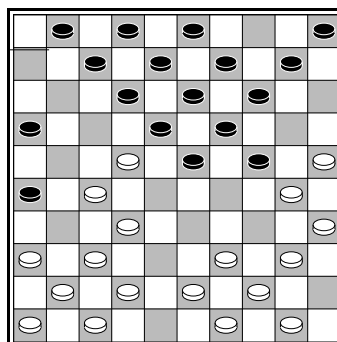


H. Wiersma – A. Gantwarg
Match mondiale 1979

10... 11 – 17!

In partita il nero ha eseguito un piano importante, se il bianco attacca il pezzo in 28 con 38 – 33, il nero sacrificherà un pezzo.

11.38 – 33 17 – 21
12.33 x 22 20 – 24
13.29 x 20 15 x 24
14.34 – 30 21 – 26



Il bianco ha poco spazio per giocare, prima o poi dovrà restituire il pezzo 22.

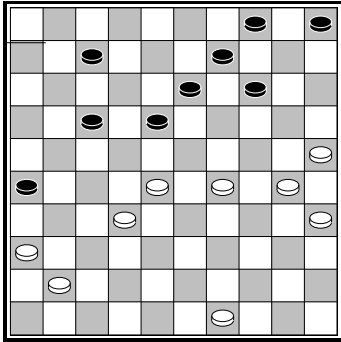
15.42 – 38 10 – 15
16.50 – 45 5 – 10
17.36 – 31 16 – 21
18.27 x 16 18 x 36

Il bianco ha restituito il pezzo, ma il nero adesso ha una posizione migliore, con un pezzo forte in <36>.

In seguito il nero ha vinto la partita, ma con la complicità del bianco, a cui è sfuggito un tiro vincente.

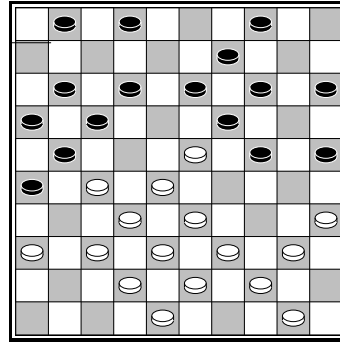


Il leggendario Grande Maestro Internazionale Olandese Harm Wiersma



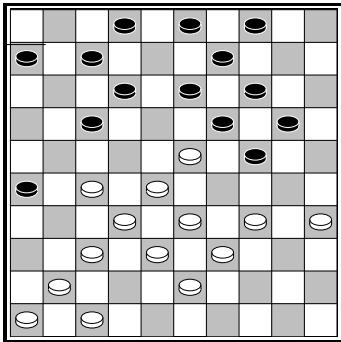
V. Doumesh – T. Tanchikuzhina

Esercizio 1.3 Il bianco a cui spetta muovere, ha un piano vincente. Scrivi le prime due mosse con cui dovrebbe cominciare.



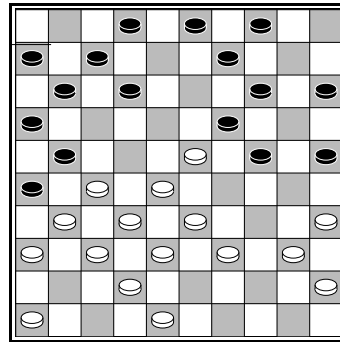
T. Goedemoed – O. Dijkstra

Esercizio 1.6 Il bianco ha guadagnato un pezzo con un tiro. Come?



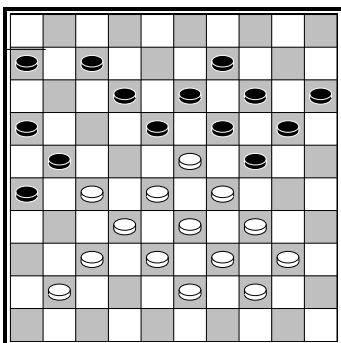
S. Nagel – B. Post

Esercizio 1.4 Il bianco può eseguire un tiro, ottenendo una dama in <2>... Trova come!



P. Jonkers – B. Baksoellah

Esercizio 1.7 Il nero muovendo ha eseguito un tiro, con cui guadagna un pezzo. Come?

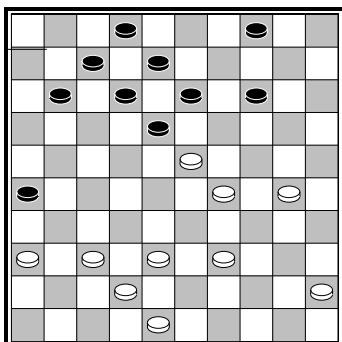


A. Schwarzman – E. Dul
Campionato Mondiale 2003

Esercizio 1.5 Il bianco ha eseguito un bellissimo tiro. Trovalo!

2. Giocare contro un attacco al centro

Un attacco centrale non sempre è buono, a volte l'avversario può avere delle ottime chance per giocare contro questo attacco.



R. Boomstra – R. Okoneshnikov

Il bianco ha un potente attacco centrale, ma sottovaluta le possibilità del avversario, che può già giocare 30 – 24 18 – 22 39 – 34 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 =.

Probabilmente il bianco non voleva accontentarsi di un pareggio.

33.45 – 40 11 – 17

34.40 – 35 17 – 22

Il bianco ancora può giocare 35.30 – 24 7 – 11 36.38 – 33 11 – 16

36... 13 – 19 37.24 x 13 8 x 28 38.36 – 31! seguita da 31 – 27 porta al pareggio.

37.37 – 31! 26 x 37 38.42 x 31 13 – 19

38... 16 – 21? 39.31 – 26 21 – 27 40.23 – 19!

13 x 24 41.29 x 9 18 x 38 42.9 – 3 B+

39.24 x 13 8 x 28 40.31 – 27 22 x 31

41.38 x 18 31 – 37 e il bianco può difendere la posizione, ma ancora non in maniera soddisfacente.

La migliore mossa era 35.38 – 33! Se il nero giocasse 13 – 19 il bianco cambierebbe con 37 – 31 seguita da 31 – 27 con un piccolo vantaggio. Se il nero giocasse 35... 7 – 11 36.37 – 31! 26 x 37 37.42 x 31 il bianco ottiene una buona posizione:

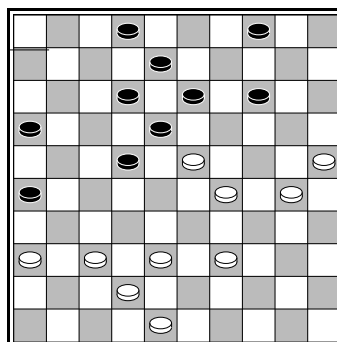
1) 37... 11 – 16 38.31 – 27 22 x 31 39.36 x 27 prendendo tutte le caselle strategiche.

2) 37... 11 – 17 38.30 – 24! 17 – 21 e come abbiamo visto prima 31 – 26 seguita da 24 – 19 è vincente.

3) 37... 22 – 27 38.31 x 22 18 x 27 39.30 – 24 e il bianco ha un'ottima posizione d'attacco.

35.30 – 25 7 – 11

36.35 – 30 11 – 16

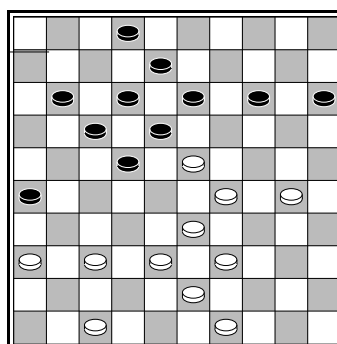


Il nero ottiene sempre più controllo della posizione.

37.30 – 24

Adesso il nero ha forzato un tiro a dama.

Esercizio 2.1 Come ha forzato il tiro il nero?



A. Gantwarg – S. Winkel

Il bianco ha un attacco centrale, ma poco spazio per giocare a causa delle forti formazioni del nero. Non ha nessun controllo sulla <27> e non può andare neanche in <24>: 30 – 24 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 14 – 20 32 x 23 20 – 24 e il bianco perde un pezzo

35.30 – 25 13 – 19

Il nero non dovrebbe giocare 17 – 21 a causa di 29 – 24 18 x 20 33 – 28 22 x 31 36 x 9 14 x 3 25 x 14 B+.

La mossa collante 36.25 – 20 fallisce 14 x 25 37.23 x 14 15 – 20! N+

36.38 – 32 19 x 28

37.32 x 23 8 – 13

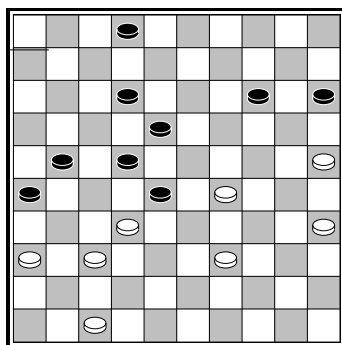
38.43 – 38 11 – 16

39.49 – 44?

Un terribile errore, il bianco avrebbe dovuto difendere la sua posizione giocando

39.37 – 32 22 – 27 40.32 x 21 16 x 27
 41.33 – 28. La timida 49 – 44? dà al nero il controllo assoluto dell'ala lunga.

39... 17 – 21
 40.44 – 40 21 – 27
 41.38 – 32 27 x 38
 42.33 x 42 16 – 21
 43.40 – 35 13 – 19
 44.42 – 38 19 x 28
 45.38 – 32



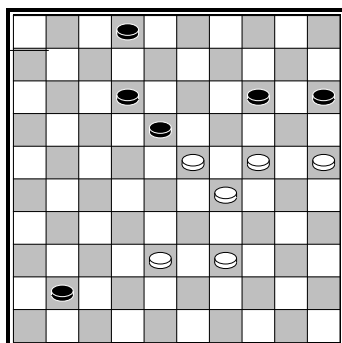
45... 21 – 27

La continuazione è molto logica, ma 45... 2 – 8
 46.32 x 23 8 – 13 è probabilmente migliore!

1) 47.47 – 42 13 – 19 48.42 – 38 19 x 28
 49.35 – 30 21 – 27 50.38 – 33 14 – 19
 51.30 – 24 19 x 30 52.25 x 34 15 – 20
 53.34 – 30 20 – 25 54.30 – 24 27 – 31
 55.36 x 27 22 x 42 56.33 x 13 42 – 48
 57.39 – 33 48 – 31 N+.

2) 47.39 – 33! 21 – 27 48.47 – 42 15 – 20
 49.35 – 30 13 – 19 50.30 – 24 19 x 39
 51.24 x 15 39 – 44 52.29 – 24 con un finale
 difficile per il bianco.

46.32 x 23 27 – 31
 47.36 x 27 22 x 42
 48.47 x 38 16 – 21
 49.35 – 30 31 – 36
 50.30 – 24 36 – 41



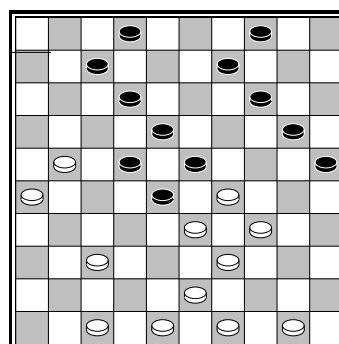
51.39 – 33 porterebbe il bianco al pareggio:
 41 – 47 52.23 – 19! 14 x 34 53.33 – 29 47 x 33
 54.29 x 40 33 x 20 55.25 x 14 =.

51.39 – 34? 2 – 8
 52.38 – 32 41 – 47?

52... 15 – 20! 53.24 x 15 41 – 47 era vincente.

53.24 – 19! 47 x 13
 54.25 – 20 18 x 40
 55.20 x 7

Pari.

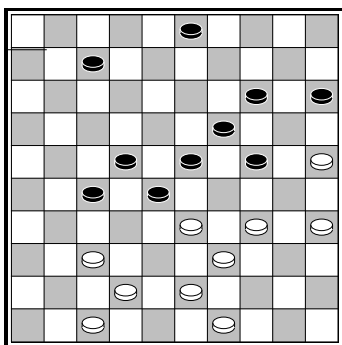


A. de Hoon – S. Winkel

Il nero ha un attacco centrale ma in questo caso è molto debole, perché? Il nero controlla le caselle 28 e 23, ma non ha il controllo sulle caselle 27 e 24. Se diamo uno sguardo più attento, il nero soffre anche di mancanza di spazio per giocare.

Se muove il nero, quale mossa dovrebbe giocare? L'unica mossa possibile è 9 – 13. Giocare con i pezzi 2, 4 o 14 verrebbe punito da 21 – 17 B+. Se bianco riuscisse anche a punire 9 - 13 vincerebbe.

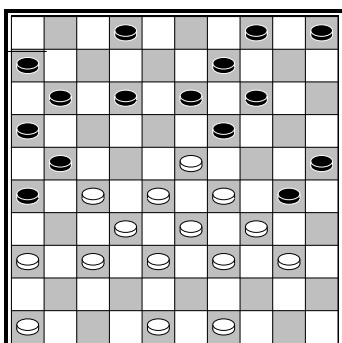
Esercizio 2.2 Qual è la mossa vincente per il bianco?



F. Tiemensma – A. van Berkel

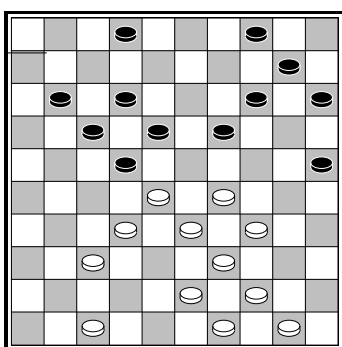
Il bianco ha perso l'opportunità di forzare una vittoria tattica, sfruttando le debolezze in <13> e <18>.

Esercizio 2.3 Riesci a trovare il forcing?



B. Sjkritkin – A. Schwarzman

Esercizio 2.4 Come ha vinto il nero dopo la mossa 26.29 – 24?



G. Valneris – A. Georgiev
Barrage dei campionati del mondo

29.28 – 23 19 x 28
30.32 x 23 15 – 20
31.44 – 40?

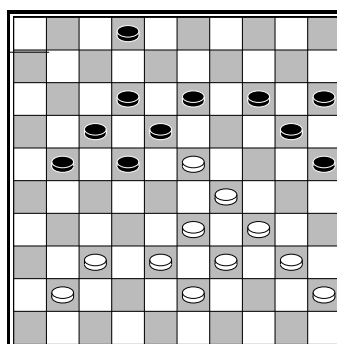
Il bianco avrebbe dovuto giocare 34 – 30 x 30 e dopo il cambio 20 – 24 la partita sarebbe finita pari.

31... 4 – 9!

La posizione del bianco è bloccata, non può giocare 40 – 35 20 – 24 N+1.

Il bianco non otterrà un avamposto extra in <24>. Al bianco manca lo spazio necessario per giocare.

32.43 – 38 10 – 15
33.49 – 43 17 – 21
34.50 – 45 9 – 13
35.47 – 41 11 – 17

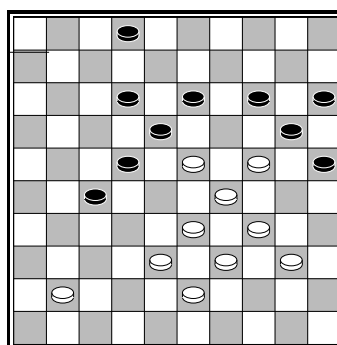


Il bianco non può eseguire il cambio 34 – 30 x 30, poiché il nero guadagnerebbe un pezzo giocando 13 – 19.

36.40 – 35 21 – 27

Ora sulla 35 – 30 13 – 19 il nero guadagna un pezzo. Al bianco serve il treppiede 29 / 34 / 40 per poter difendere il suo avamposto centrale .

37.45 – 40 17 – 21
38.37 – 32 21 – 26
39.32 x 21 26 x 17
40.35 – 30 17 – 21
41.30 – 24 21 – 27



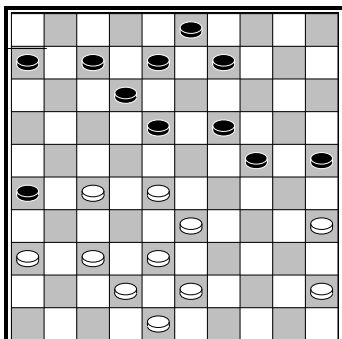
Il bianco ha finalmente raggiunto la casella <24> ma la sua posizione è ancora bloccata ...

42.41 – 37 14 – 19
43.23 x 14 20 x 9
44. 40 – 35 2 – 8

Il nero ha vinto la partita.

3. L'attacco classico

Andare nella casella "graveyard" <22> può essere pericoloso, come suggerisce già la parola stessa che in Italiano vuol dire: "cimitero".



K. Overes – A. Idrisova

Il nero controlla l'ala corta con i pezzi forti pezzi nelle caselle <24> e <25>. 45 – 40 e 43 – 39 non possono essere giocate a causa di 19 – 23 N+. Il nero sta minacciando di 18 – 22 N+.

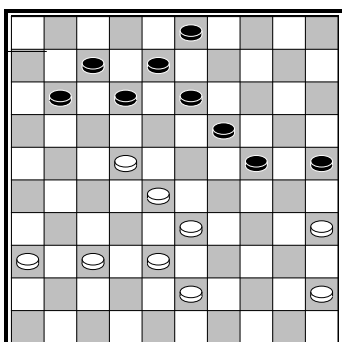
Il bianco è andato nella casella "cimitero", che non è un errore, ma ora deve avere la massima attenzione!

32.27 – 22 18 x 27
33.37 – 31 26 x 37
34.42 x 22 9 – 13

Se il nero vuole andare di fretta e per questo gioca 34... 6 – 11 35.48 – 42 12 – 17 il bianco può cambiare con 33 – 29 x 29 o meglio ancora, eseguire un tiro a dama: 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 38 – 32 28 x 48 39 – 34 48 x 30 35 x 4.

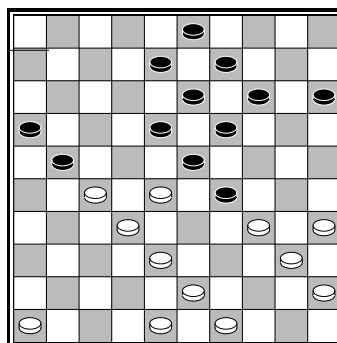
35.48 – 42 6 – 11
36.42 – 37?

Rinunciare alla treppiede 33 / 38 / 42 è un grave errore. Il bianco avrebbe dovuto tenerlo attivo con 36.36 – 31. In questo caso 36.... 12 – 17 trova risposta nella 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 29 e il bianco sta bene.



36... 12 – 17!

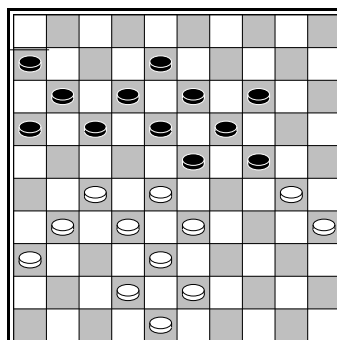
Una tipologia di forcing da ricordare! Il bianco non ha nessuna risposta sensata contro la minaccia 19 – 23. Il bianco ha sacrificato un pezzo con 22 – 18 13 x 22 e ha perso.



A. Baliakin – R. van Marle

Il nero ha un avamposto nella casella cimitero <29>.

Esercizio 3.1 Come può forzare la vittoria il bianco?



Baba Sy – E. Biscons

1.27 – 22! 18 x 27
2.31 x 22 23 – 29

2... 16 – 21 sarebbe seguita da 3.22 – 18 13 x 22 4.32 – 27 B+.

E' possibile anche (ma meno forte) 33 – 29 23 x 25 22 – 18 13 x 33 38 x 9 B+.

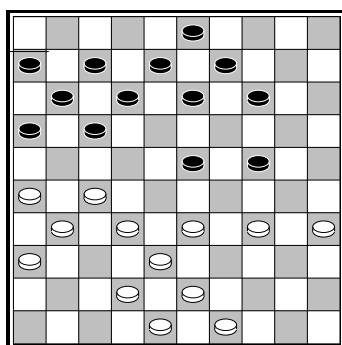
3.30 – 25 16 – 21

3... 29 – 34 4.33 – 29 34 x 23 5.22 – 18 13 x 33 6.38 x 9 B+.

4.22 – 18 12 x 23
5.35 – 30 24 x 35
6.33 x 24 19 x 30
7.28 x 10 30 – 34
8.43 – 39 34 x 43

9.38 x 49 35 – 40
 10.49 – 44 40 x 49
 11.10 – 4 49 x 27
 12.4 x 31

Posizionare un avamposto in <22> può essere molto forte, specialmente se il pezzo in <22> non può essere attaccato.



H. Jansen – J. Bastiaannet

Il bianco vuole sfruttare la debolezza dell'ala corta del nero, con un pezzo appeso in <7>.

25.33 – 28! 13 – 19
 26.27 – 21! 16 x 27
 27.31 x 22

Questo attacco classico è molto forte perché il pezzo 22 non potrà mai essere attaccato, né cambiato.

27... 8 – 13 28.34 – 30 3 – 8 29.30 – 25 porta il nero in una posizione senza speranza: 29... 17 – 21 30.26 x 17 12 x 21 trova risposta in 31.22 – 18! 13 x 33 32.38 x 20 e il pezzo 20 andrà in <15> e sfonderà con il sacrificio 25 – 20.

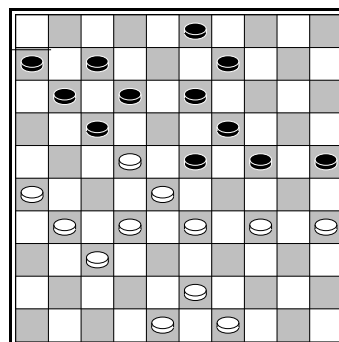
29... 24 – 29 dà al bianco l'opportunità di eseguire un tiro a dama.

Esercizio 3.2 Scrivi il tiro a dama per il bianco!

27... 14 – 20
 28.38 – 33 8 – 13

28... 9 – 13 29.43 – 38 3 – 9 30.48 – 43! porta ad una posizione molto sgradevole per il nero, ad esempio 30... 20 – 25 31.33 – 29! 24 x 33 32.38 x 18 12 x 23 33.42 – 37 9 – 14 34.26 – 21 17 x 26 35.22 – 17 11 x 33 36.34 – 30 25 x 34 37.43 – 39 33 x 44 38.49 x 20 +

29.42 – 37! 20 – 25
 30.36 – 31



Il nero ancora non può giocare 12 – 18 a causa di 43 – 38 18 x 36 34 – 29 23 x 34 37 – 31 36 x 27 32 x 1 +.

30... 3 – 8 dà al bianco un altro tiro a dama.

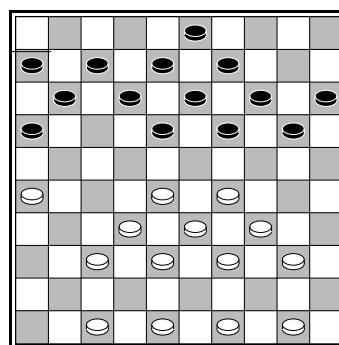
Esercizio 3.3 Scrivi il tiro a dama per il bianco!

30... 9 – 14 31.43 – 38

31... 3 – 8 è seguita dalla forte 48 – 42!

31... 3 – 9 32.48 – 42 14 – 20 il bianco vince giocando 33.22 – 18! 13 x 22 34.26 – 21 17 x 26 35.28 x 8 7 – 12 36.8 x 17 11 x 22 37.33 – 29! +.

Nella partita il nero ha regalato un pezzo con 17 – 21 e ha perso.

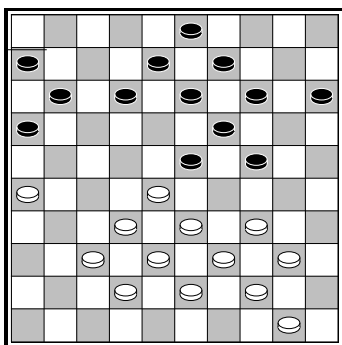


A. Bulatov – J. Krajenbrink

21... 18 – 23!
 22.29 x 18 12 x 23

Minacciando 20 – 24 seguita dal Coup Philippe 24 – 30 23 – 29, pertanto il bianco chiude la <42> e la <44>. L'unico continuazione possibile è 49 – 43 20 – 24 40 – 35, ma il bianco voleva conservarsi la possibilità di poter utilizzare le formazioni sulla sua ala corta.

23.47 – 42 20 – 24
 24.49 – 44 7 – 12
 25.48 – 43



Il nero gioca alcune mosse forti, forzando le risposte del bianco.

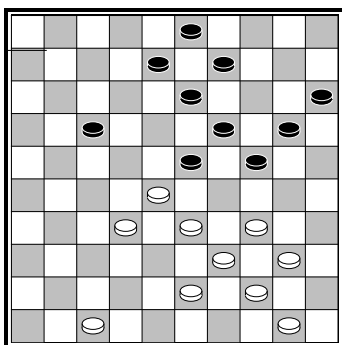
25... 16 – 21!
26.26 x 17 12 x 21
27.37 – 31 21 – 26
28.31 – 27 11 – 17

Minacciando 23 – 29 17 – 22 mentre 42 – 37 è seguita dal Coup Philippe 17 – 21 24 – 30 23 – 29 19 x 30 6 – 11 8 – 12 13 x 31 N+.

29.27 – 22 26 – 31
30.22 x 11 6 x 17

Minacciando di nuovo 23 – 29 17 – 22.

31.42 – 37 31 x 42
32.38 x 47 14 – 20

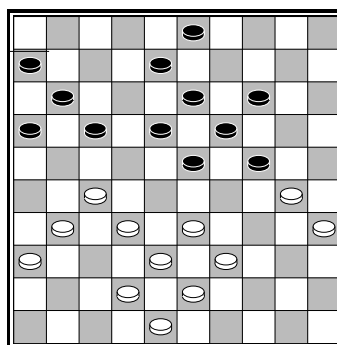


33.50 – 45 trova risposta nell'attacco classico 24 – 29! 34.33 x 24 20 x 29. Il bianco non può più sfuggire: 35.43 – 38 8 – 12 36.34 – 30 12 – 18 37.39 – 33 18 – 22 38.33 x 24 22 x 42 39.47 x 38 17 – 22 40.44 – 39 40.30 – 25 19 x 30 41.25 x 34 è seguita da 22 – 28 32 – 27 28 – 33 N+ 40... 9 – 14 41.40 – 34 3 – 8 42.45 – 40 8 – 12 43.40 – 35 22 – 28 44.32 – 27 14 – 20 N+.

33.47 – 41 8 – 12
34.41 – 36 12 – 18

Ora il nero minaccia di giocare 24 – 29 x 29 seguita da 29 – 33.

La variante 35.36 – 31 24 – 29 36.33 x 24 20 x 29 37.43 – 38 18 – 22 è senza speranze per il bianco. Per questo il bianco ha regalato un pezzo con 35.34 – 30 24 x 35 e ha perso.



Di solito è positivo costruire una posizione compatta con tutti i pezzi vicini che collaborano tra loro, Ma non è sempre così, ad esempio: se il nero gioca 1... 8 – 12? 2.33 – 28! 3 – 8 il bianco può attaccare in maniera forte giocando 3.27 – 22 18 x 27 4.31 x 22

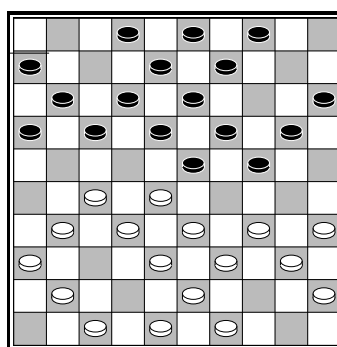
1) 4... 16 – 21 5.22 – 18! 13 x 44 6.43 – 39 44 x 33 7.38 x 27 B+

2) 4... 17 – 21 5.22 – 17 11 x 44 6.43 – 39 44 x 33 7.38 x 7 B+

3) 4... 14 – 20 5.39 – 33! e il nero non ha nessuna risposta sensata.

4) 4... 23 – 29 5.39 – 33 16 – 21 6.42 – 37 12 – 18 7.28 – 23! B+

Esercizio 3.4 Se il nero gioca 1... 8 – 12 2.33 – 28 17 – 21 il bianco può vincere in una maniera sorprendente. Come?



J.M. Ndjofang – H. Wiersma

17.49 – 44?

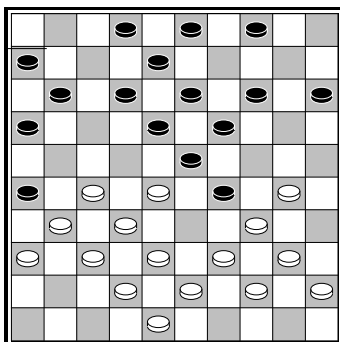
Giocando velocemente, il bianco ha sottovalutato l'attacco classico del nero. Poteva evitare l'attacco 24 – 29 x 29 giocando 17.41 – 37. In tal caso 17... 24 – 29 18.33 x 24 20 x 29 sarebbe seguita da 19.28 – 22 17 x 28

20.27 – 2 16 x 27 21.31 x 24 19 x 30
22.34 x 25 B+1.

17... 24 – 29!
18.33 x 24 20 x 29
19.35 – 30 9 – 14

Esercizio 3.5 Come vince il nero dopo
20.39 – 33?

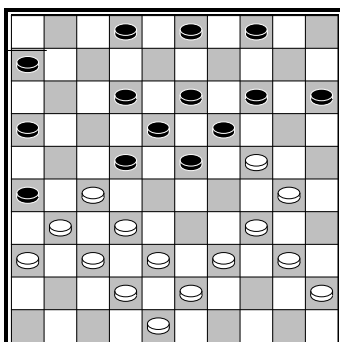
20.47 – 42 17 – 21
21.41 – 37 21 – 26



22.39 – 33

Invece di difendere il suo avamposto, il nero fa un sacrificio posizionale, ed utilizza il tempo che il bianco spende per catturare il pezzo 29, per occupare la <22>, lasciando il bianco senza spazio per giocare sull'ala lunga.

22... 12 – 17!
23.33 x 24 17 – 22
24.28 x 17 11 x 22
25.44 – 39 8 – 12



Il bianco restituisce il pezzo puntando le sue forze sulla <18>, ma il nero mostra che questa non è una buona soluzione per il bianco e sfonda con un tiro.

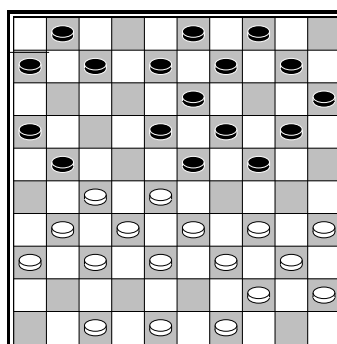
26.30 – 25 19 x 30
27.34 – 29 23 x 34
28.30 x 29 22 – 28
29.25 x 34 18 – 22
30.27 x 20 15 x 44

31.32 x 23 44 – 50?

Un grave errore, il nero avrebbe dovuto giocare 31... 44 – 49 32.31 – 27 12 – 18!
33.23 x 12 49 – 40 34.34 – 30 40 x 1 con un ottimo finale.

32.23 – 18 12 x 23
33.37 – 32 26 x 28
34.43 – 39 50 x 33
35.38 x 18

La partita terminò pari.

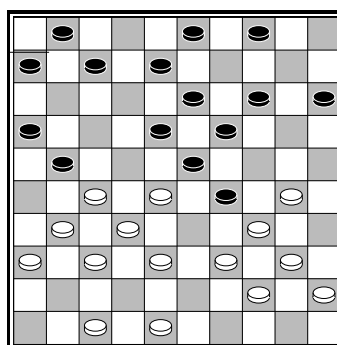


A. Getmanski – A. Georgiev

21.49 – 43 24 – 29!
22.33 x 24 20 x 29

Questo forte attacco classico riduce lo spazio per giocare del bianco.

23.35 – 30 10 – 14
24.39 – 33 14 – 20
25.33 x 24 20 x 29
26.43 – 39 9 – 14

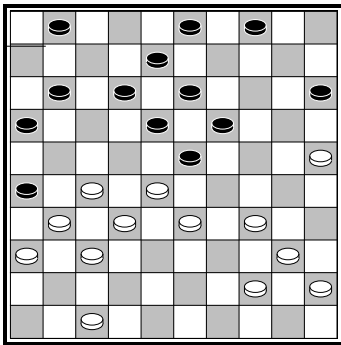


Dopo 27.39 – 33 14 – 20 28.33 x 24 20 x 29
29.48 – 43
29.44 – 39 è seguita da 29 – 33 38 x 29
19 – 24 N+.
29... 4 – 9 30.43 – 39 9 – 14 31.39 – 33
14 – 20 32.33 x 24 20 x 29 l'attacco in <29>
finisce poiché la 44 – 39 è seguita da 29 – 33
38 x 29 19 – 24 di nuovo.

27.48 – 42 21 – 26
 28.39 – 33 14 – 20
 29.33 x 24 20 x 29
 30.30 – 25 7 – 12

Il bianco decide di liberarsi dal pezzo 29, ma il cambio rovinerà la sua posizione centrale.

31.38 – 33 29 x 38
 32.42 x 33 6 – 11



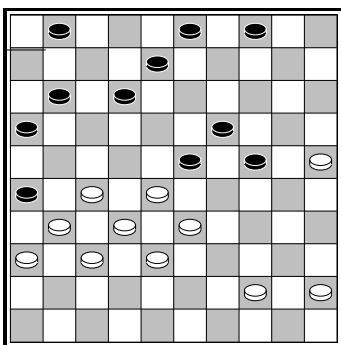
Il pezzo 47 è l'unico pezzo rimasto nella zona Drent... non può giocare 47 – 42 a causa del Coup Weiss 23 – 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 18 x 47 N+.

L'ala lunga del bianco è molto debole. Il nero sfrutterà la debolezza in maniera efficiente.

33.34 – 29 23 x 34
 34.40 x 29 19 – 24
 34.29 x 20 15 x 24

Ci vuole la pazienza, il nero prima riprende il controllo della <24>, in seguito occupa la 23.

35.47 – 42 13 – 19
 36.42 – 38 18 – 23



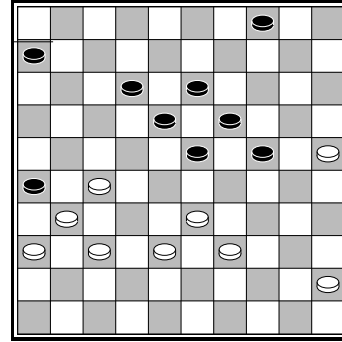
L'ala lunga del bianco è molto debole, anche sull'ala corta il bianco ha poca forza, per questo decide di guadagnare spazio andando in <22>, ma il nero accentrerà il pezzo 16.

37.27 – 22 11 – 17
 38.22 x 11 16 x 7
 39.28 – 22 8 – 13

40.32 – 27 12 – 18
 41.22 – 17 7 – 12
 42.17 x 8 3 x 12

Anche se la quantità di pezzi bianchi bloccati sull'ala lunga si è abbassata, la posizione è ancora debole.

43.44 – 39 1 – 6

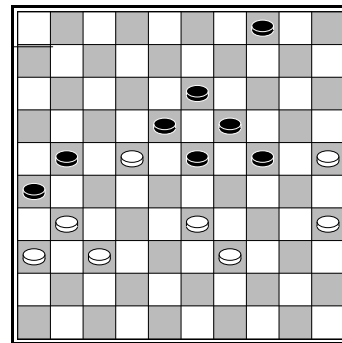


Il bianco soffre di mancanza di spazio, 44. 27 – 22 18 x 27 45.31 x 22 non può essere giocata a causa di 45... 12 – 18! 46.22 – 17 18 – 22 N+.

44.38 – 32 23 – 29
 45.45 – 40 29 x 38
 46.32 x 43 6 – 11
 47.39 – 33 18 – 23
 48.43 – 39

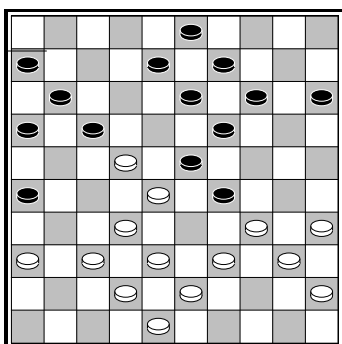
48.43 – 38 11 – 16 49.38 – 32 12 – 18
 50.33 – 28 4 – 9 51.28 – 22 9 – 14 52.22 – 17
 24 – 29 è perdente per il bianco.

48... 11 – 16
 49.27 – 22 16 – 21
 50.40 – 35 12 – 18



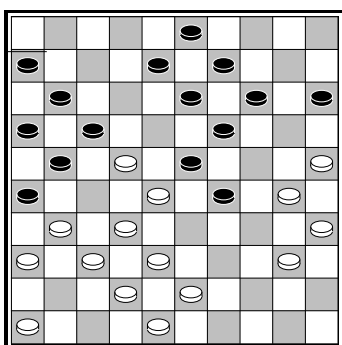
Il bianco non ha nessuna risposta sensata e quindi abbandona.

Gli Avamposto reciproco nelle caselle "cimitero"



Entrambi i giocatori hanno un attacco classico.

Esercizio 3.6 Il bianco può guadagnare un pezzo, come?

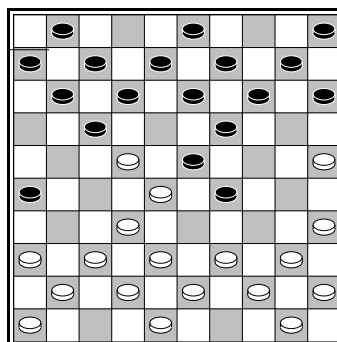


Schokman – F. van Amersfoort

Entrambi i giocatori hanno un avamposto nella casella cimitero.

Il nero che muove, pensava di poter guadagnare un pezzo giocando 21 – 27.

Esercizio 3.7 Perché la 21 – 27 è perdente?



A. Kuyken – V. Agafonov

La posizione nel diagramma proviene dalle seguenti mosse: 1.33 – 28 18 – 23 2.39 – 33 12 – 18 3.31 – 27 7 – 12 4.44 – 39 20 – 24 5.37 – 31 14 – 20 6.41 – 37 2 – 7 7.27 – 22 18 x 27 8.31 x 22 10 – 14 9.34 – 30 16 – 21 10.30 – 25 4 – 10 11.49 – 44 21 – 26 12.47 – 41 24 – 29 13.33 x 24 20 x 29

Il bianco lancia un attacco al pezzo 29.

14.39 – 33 14 – 20
15.33 x 24 20 x 29
16.44 – 39 10 – 14
17.50 – 44 5 – 10

17... 17 – 21 18.39 – 33 14 – 20 19.25 x 14 9 x 20 20.33 x 24 20 x 29 21.44 – 39:

1) 21... 15 – 20 22.39 – 33 20 – 24 23.22 – 18! 13 x 22 24.28 x 17 11 x 22 25.35 – 30 24 x 44 26.33 x 11 6x 17 27.43 – 39 44 x 33 28.38 x 16 B+

2) 21... 12 – 18 22.39 – 33 18 x 27 23.33 x 24 19 x 30 24.35 x 24 26 – 31 25.37 x 17 11 x 33 26.38 x 9 27 x 47 27.9 – 4 47 x 20 28.43 – 38 20 x 47 29.36 – 31 47 x 18 30.4 x 36 B+

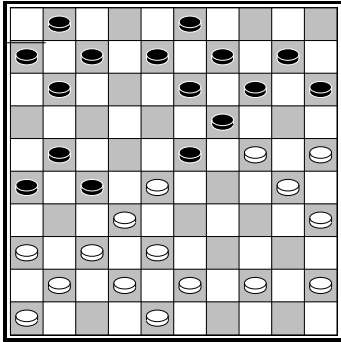
17... 14 – 20 18.25 x 14 9 x 20 è seguita da 19.32 – 27! 23 x 21 20.35 – 30 17 x 28 21.37 – 31 26 x 37 22.41 x 25 guadagna il pezzo 29.

17... 12 – 18 18.39 – 33 il nero perde un pezzo.

18.35 – 30

18.39 – 33 è seguita da 19 – 24 N+.

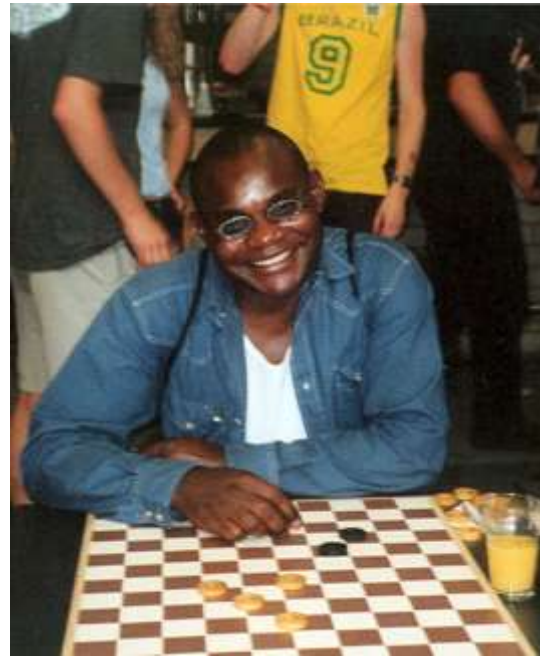
18... 17 – 21
19.40 – 35 12 – 18
20.39 – 33 18 x 27
21.33 x 24



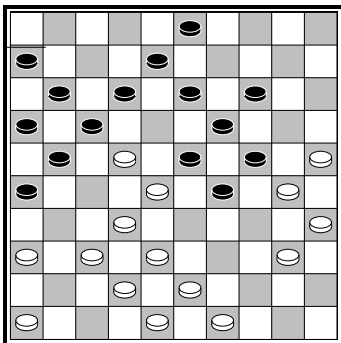
Il nero perde un pezzo dopo 21... 8 – 12
 22.37 – 31 26 x 37 23.42 x 22 12 – 18
 24.41 – 37 18 x 27 25.37 – 31 7 – 12
 26.31 x 22 12 – 18 27.32 – 27 21 x 32
 28.28 x 37 18 x 27 29.37 – 31 B+1.

21... 7 – 12
 22.28 – 22 27 x 18
 23.32 – 28 23 x 32
 24.38 x 7

Il nero ha abbandonato.



Il Grande Maestro Internazionale Camerunense Jean Marc Ndjofang.

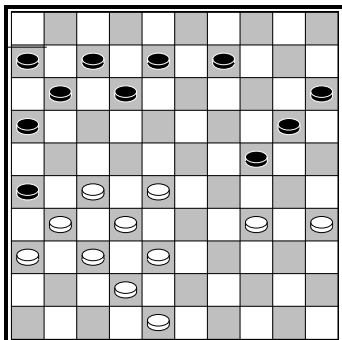


A. Schwarzman – J.M. Ndjofang

Esercizio 3.8 Il bianco ha vinto con un tiro.
 Come?

4. L'attacco Highland

Se prendi un avamposto in <22> mentre il tuo avversario non ha un pezzo in <23> la posizione viene chiamata "Hoogland" e la tipologia d'attacco Highland.



A. Ermakov – J. Bastiaannet

Il nero ha una posizione debole senza i pezzi sulla base e senza formazioni attive. La sua posizione è divisa. Le ali del nero non sono connesse bene.

Il bianco lancia un forte attacco Highland.

**32.27 – 22 9 – 13
33.31 – 27 13 – 19**

Il nero non può giocare 33...12 – 18
34.34 – 30 né 33... 12 – 17 34.27 – 21 16 x 18
35.28 – 22 B+.

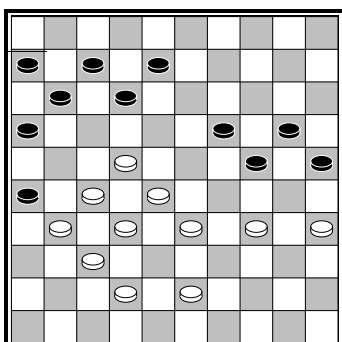
34.36 – 31!

Evitando 8 – 13 35.22 – 17! 11 x 33 36.38 x 29
24 x 33 37.32 – 28 33 x 22 38.27 x 9 B+

**34... 20 – 25
35.38 – 33**

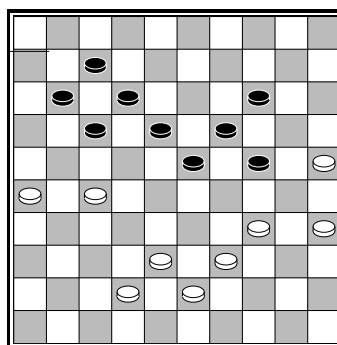
Ora 35... 8 – 13 è seguita da 22 – 17
(o 22 – 18) 12 x 21 33 – 29 24 x 22 27 x 9 B+.
35... 12 – 17 viene punita da un Tiro Kung Fu
con 33 – 29.

35... 15 – 20 36.48 – 43!



Il nero non ha nessuna buona mossa.

Esercizio 4.1 Come punisce il bianco la mossa 12 – 17?



D. Tsinman – A. Novikov

Il nero ha un'ottima posizione centrale, con delle formazioni forte ed inoltre possiede le caselle <23> e <24>.

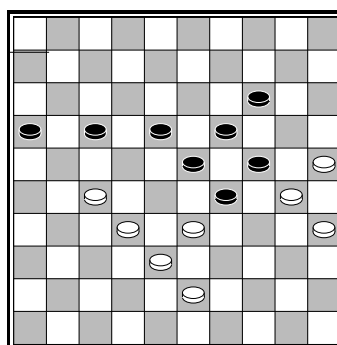
**44... 17 – 22
45.34 – 30 22 x 31
46.26 x 37 23 – 29!**

L'attacco Highland dà al nero più spazio.

**47.38 – 32 18 – 23
48.42 – 38? 11 – 17**

Il bianco avrebbe dovuto giocare 43 – 38, poiché adesso il pezzo in 43 rimane inattivo.

**49.39 – 33 12 – 18
50.37 – 31 7 – 11
51.31 – 27 11 – 16**



52.43 – 39

52.33 – 28 viene punita dal sacrificio di Dussaut 16 – 21 27 x 16 18 – 22.

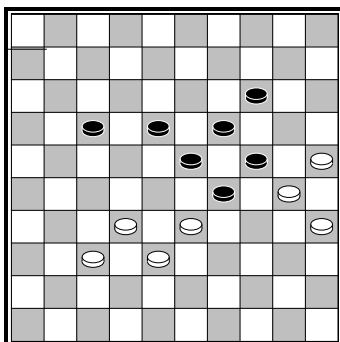
**52... 16 – 21!
53.27 x 16 18 – 22**

Un bel sacrificio per bloccare il bianco.

Il nero poteva giocare anche 53... 17 – 22
 54.27 – 21 16 x 27 55.32 x 21 22 – 27!
 56.21 x 32 18 – 22 57.39 – 34 29 x 40
 58.35 x 44 24 x 35 50.44 – 39 19 – 24
 51.39 – 34 23 – 29 52.34 x 23 35 – 40 N+.

54.39 – 34 29 x 40
55.35 x 44 24 x 35
56.44 – 39 23 – 28
57.32 x 23 19 x 28

E il nero ha vinto.



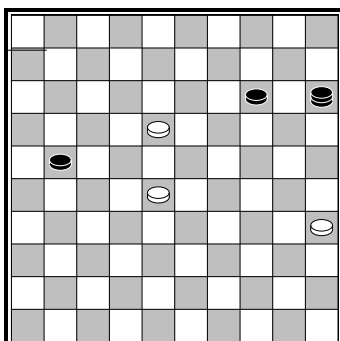
Lighthart – R. Keller

L'immediato tiro con 14 – 20 non porta a più di un pareggio.

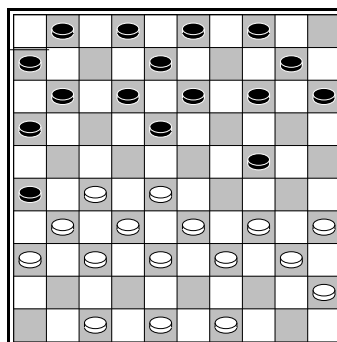
51... 18 – 22!
52.37 – 31 14 – 20!

Tsjizjow ha mostrato questa stessa vittoria nella partita contro Rybakov.

53.25 x 14 19 x 10
54.30 x 28 10 – 14
55.33 x 24 22 x 42
56.32 – 28 42 – 47
57.31 – 27 47 x 15
58.27 – 22 17 – 21
59.22 – 18



59... 15 – 29!
60.28 – 23 29 – 34
61.35 – 30 34 x 25
62.18 – 13 14 – 19!
63.13 x 24 25 – 9

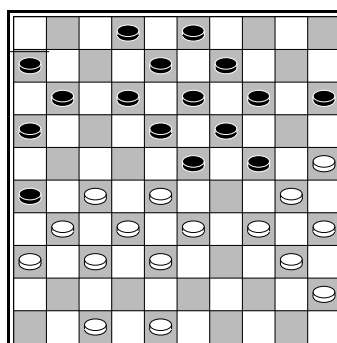


M. Dolfing – D. Kleinrensink

Il bianco ha un centro forte con molte formazioni attive.

18.34 – 30! 3 – 9

Dopo 18... 14 – 19 il bianco può costruire una formazione forte sull'ala corta con: 19.39 – 34
 4 – 9 20.49 – 43 10 – 14 21.43 – 39 18 – 23
 22.30 – 25 1 – 7 23.34 – 30 12 – 18 24.39 – 34
 7 – 12



Guarda la forza del blocco sull'ala corta del bianco!

25.34 – 29! 23 x 34 26.40 x 20 15 x 24
 27.47 – 42!

Il nero non può giocare 18 – 23? adesso a causa di 33 – 29!

27... 11 – 17 28.27 – 22 18 x 27 29.31 x 11
 6 x 17 30.45 – 40

Il bianco sta attaccando di nuovo il pezzo 24. Sulla 13 – 18 o 12 – 18 gioca 28 – 23!

30... 17 – 21 31.28 – 22! 2 – 7

31... 12 – 18 32.32 – 28 18 x 27 33.37 – 31
 26 x 37 34.42 x 22 21 – 26 35.40 – 34 8 – 12
 36.28 – 23! B+

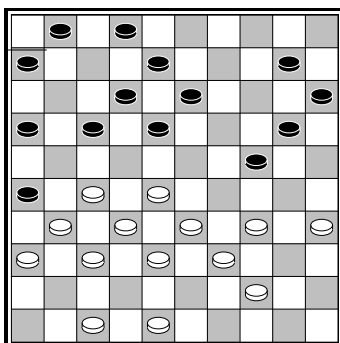
32.22 – 17 21 – 27 33.32 x 21 16 x 27
 34.40 – 34 12 x 21 35.37 – 31 26 x 37
 36.42 x 22 8 – 12 37.33 – 28! E la minaccia
 28 – 23 è letale.

19.30 x 19 13 x 24
20.40 – 34 9 – 13
21.49 – 44 4 – 9

22.34 – 30 14 – 20
 23.30 x 19 13 x 24
 25.45 – 40 9 – 13

Restituisce il controllo sulla <9>, quindi la mossa 8 - 13 sarebbe stata più logica.

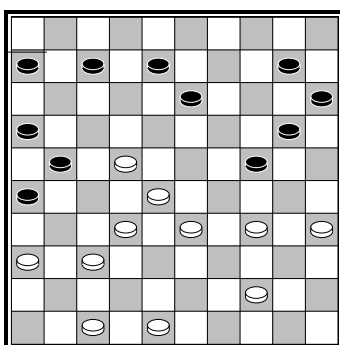
26.40 – 34 11 – 17



27.34 – 30!

Il bianco colpisce di nuovo in <13> e indebolisce il cuore della difesa del nero, prima di lanciare l'attacco.

27... 17 – 22
 28.28 x 17 12 x 21
 29.30 x 19 13 x 24
 30.27 – 22! 18 x 27
 31.31 x 22 8 – 13
 32.39 – 34 2 – 8
 33.32 – 28 1 – 7
 34.38 – 32!



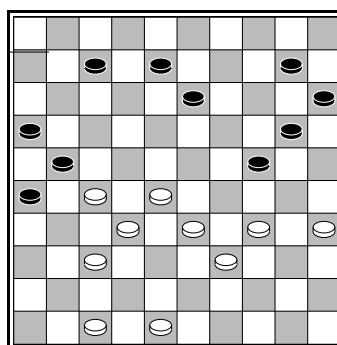
34... 7 – 12 è seguita dalla forte 35.22 – 18
 13 x 22 36.28 x 17 20 – 25
 36... 12 – 18? 37.44 – 39 21 x 12 38.37 – 31
 B+
 36... 21 – 27 37.32 x 21 16 x 27 38.34 – 30
 12 x 21 39.30 x 19 dà al bianco un enorme vantaggio.
 37.44 – 39! 10 – 14 38.48 – 43 14 – 19
 39.36 – 31 con una posizione vincente per il bianco, ad esempio: 21 – 27 39.31 x 22
 12 x 21 40.32 – 28 6 – 11 41.22 – 18 8 – 12

42.18 x 7 11 x 2 43.28 – 23 19 x 28 44.33 x 22
 e la minaccia 34 – 30 non può essere parata.

34... 7 – 11
 35.44 – 39 11 – 17
 36.22 x 11 16 x 7
 37.36 – 31 6 – 11

Ovviamente il bianco non dovrebbe consentire al nero di ritirare il pezzo a sponda in 26, accentrandolo con 21 - 27 x 17. Il bianco prende di nuovo il possesso della <27> .

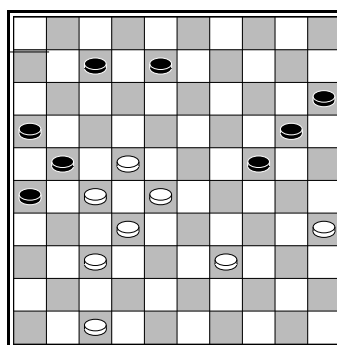
38.31 – 27 11 – 16



39.28 – 22!

Un altro attacco Highland, questa volta un attacco chiuso (poiché è presente il pezzo 27). Il nero non può più sbarazzarsi del pezzo 22.

39.... 20 – 25
 40.48 – 43 15 – 20
 41.33 – 28 10 – 15
 42.34 – 30 25 x 34
 43.39 x 19 13 x 24
 44.43 – 39



I pezzi del nero sono sparsi sulla damiera. La sua unica formazione 15 / 20 / 24 non è attiva, perchè 24 - 30 35 x 24 20 x 29 perde con 28 - 23 +. Per questo la posizione del bianco è vincente.

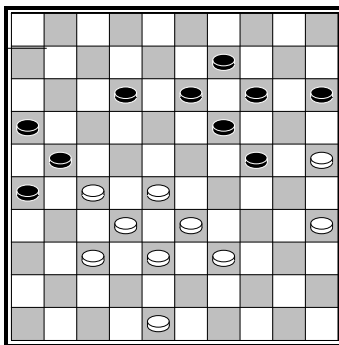
44... 8 – 13
 45.39 – 34 20 – 25

46.47 – 42 7 – 12
47.42 – 38 15 – 20

47... 12 – 18 48.38 – 33 15 – 20 49.34 – 29
13 – 19 50.22 x 13 19 x 8 51.27 – 22 8 – 12
52.28 – 23 12 – 17 53.22 x 11 16 x 7
54.23 – 18 B+.

48.38 – 33 13 – 19
49.34 – 29 12 – 17
50.22 x 11 16 x 7
51.27 x 16 19 – 23
52.28 x 30 25 x 23
53.35 – 30

Il nero si è arreso.



H. Jansen – S. Kalinov

Il nero ha i pezzi deboli in <9> e <15>. Il bianco potrebbe approfittare e lanciare un attacco Highland chiuso:

1.28 – 22!

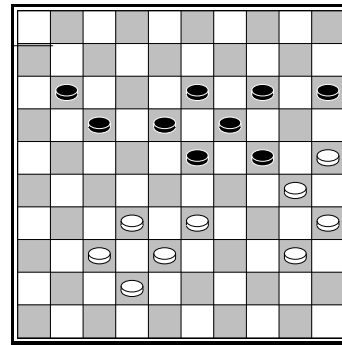
Esercizio 4.2 Come vince il bianco dopo 1... 19 – 23?

1... 12 – 18
2.33 – 28 24 – 29

2... 18 – 23 3.39 – 34 24 – 29 4.35 – 30
29 x 40 5.30 – 24 19 x 30 6.28 x 10 15 x 4
7.25 x 45 B+.

3.35 – 30

Minacciando 39 – 33, mentre 29 – 34 39 – 33 (34 – 40 30 – 24 B+) è comunque perdente per il nero.



R. Clerc – A. Chizhov
Match mondiale 1997

La migliore opportunità di vincere per il nero, è quella di eseguire un attacco Highland. Siccome il pezzo 15 non è attivo, il bianco dovrebbe potersi difendere.

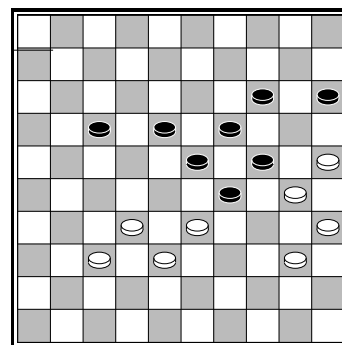
45... 23 – 29
46.37 – 31 18 – 23
47.31 – 27

Migliore sarebbe stata 47.31 – 26! Ad esempio 47... 13 – 18 48.32 – 27 11 – 16 49.42 – 37 17 – 22 50.27 – 21! 16 x 27 51.37 – 32 =

47... 13 – 18
48.42 – 37 17 – 22
49.37 – 31?

Un errore enorme! 49.27 – 21 11 – 16 50.40 – 34! 29 x 40 51.35 x 44 24 x 35 52.44 – 39 16 x 27 53.32 x 21 22 – 27 54.21 x 32 18 – 22 55.37 – 31 avrebbe portato ad un pareggio.

49... 11 – 17
50.31 – 26 22 x 31
51.26 x 37



Senza i pezzi 40 e 15, questa posizione sarebbe uguale a quella Lighthart – Keller.

51... 14 – 20?
52.25 x 14 19 x 10
53.30 x 28 18 – 22

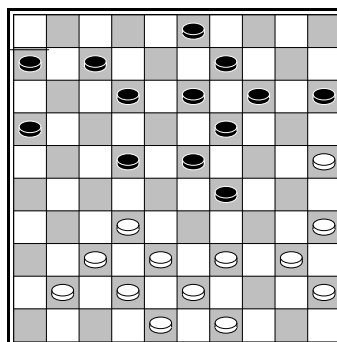
54.33 x 24 22 x 31
 55.32 – 27 31 x 22

Il bianco ha perso il finale dopo 56.35 – 30?
 22 – 28 57.40 – 34 28 – 32 58.34 – 29 32 – 38
 59.29 – 23 38 – 43 60.23 – 18 17 – 22
 61.18 x 27 43 – 48 e il bianco si è arreso.

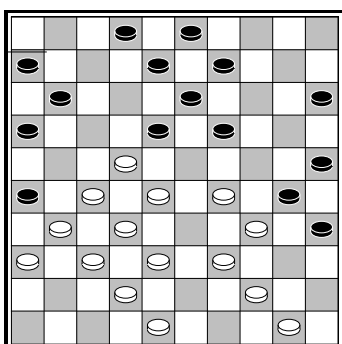
Il bianco poteva ancora pareggiare la partita giocando 56.40 – 34! E il pezzo 34 va a dama!

Tuttavia, il nero avrebbe potuto evitare questa opportunità di pareggio.

Esercizio 4.3 Cosa avrebbe dovuto giocare il nero alla 51° mossa? Per assicurarsi la vittoria?

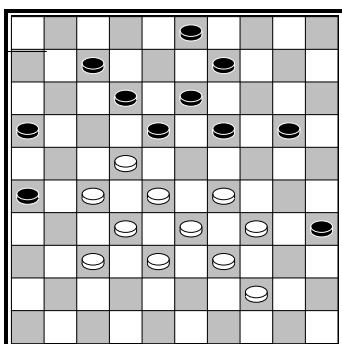


Esercizio 4.6 Il bianco forza il guadagno di un pezzo. Come?



A. Bulatov – S. Nosevich

Esercizio 4.4 Muove il bianco, che può sfondare. Riesci a vedere il tiro?



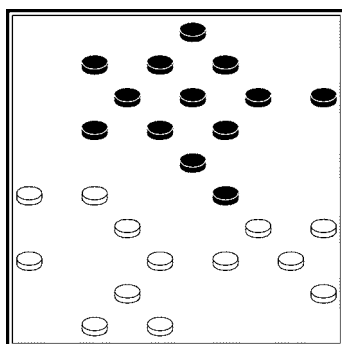
J. Krajenbrink – H. Jansen

Esercizio 4.5 Il bianco ha eseguito un tiro a dama vincente . Come?



Herman Hoogland

5. Giocare contro l'attacco Highland



Baba Sy – A. Slaby

Il nero ha una posizione centrale e compatta con un avamposto in <29>. I pezzi bianchi circondano il centro. La migliore mossa per il nero è 28... 17 – 22 attaccando il pezzo <27>. Il nero non può utilizzare il treppiede 9 / 13 / 18 subito perché 18 – 22 27 x 18 13 x 22 verrebbe punita da un tiro.

Esercizio 5.1 Quale tiro eseguirebbe il bianco dopo 18 – 22?

28... 15 – 20
29.42 – 37 20 – 24

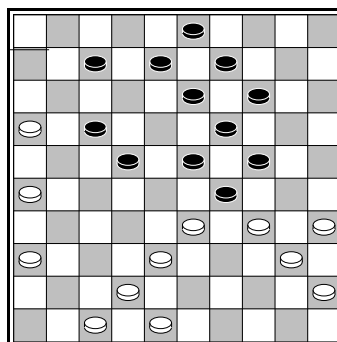
Ora che la casella <24> è chiusa, il bianco può cercare di posizionare una legatura incrociata, con i pezzi in <33> & <34>.

30.27 – 21

Una mossa normale quando si gioca contro l'attacco Highland. Il bianco vuole prendere il controllo dell'ala lunga.

30... 17 – 22
31.21 – 16 22 – 28
32.37 – 31 28 x 37
33.31 x 42 12 – 17
34.39 – 33! 18 – 22

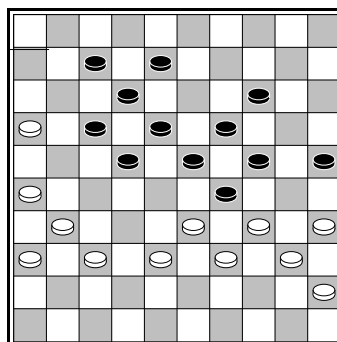
Il bianco realizza una legatura incrociata!



35.36 – 31 14 – 20
37.48 – 43 20 – 25
38.43 – 39

La debolezza del bianco, cioè lo spazio vuoto in <39> adesso è stato eliminato. Lo spazio di manovra del nero è minimo.

38... 8 – 12
39.42 – 37 9 – 14
40.47 – 41 13 – 18
41.41 – 36 3 – 8

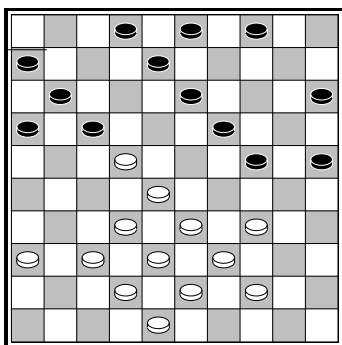


Il nero ha un'enorme debolezza in <13>, quindi il bianco dovrebbe prendere in considerazione le tattiche, il grande Baba Sy ha concluso la partita con un bel tiro.

42.26 – 21 17 x 26
43.16 – 11 7 x 16
44.35 – 30 24 x 44
45.33 x 2 44 x 42
46.37 x 48 26 x 37
47.48 – 42 37 x 48
48.2 – 35 48 x 30
49.35 x 10



H. Wiersma – Baba Sy (1963)



F. Gordijn – W. de Jong

Il nero ha utilizzato la tattica per impedire strategicamente il cambio 33 – 29 x 29.

1... 3 – 9!

33 – 29 x 29 ora verrebbe punita da 25 – 30
34 x 25 15 – 20 25 x 21 16 x 40 N+.

2.36 – 31

E' meglio giocare 34 – 29.

2... 8 – 12

3.31 – 26 2 – 8!

Dopo 4.34 – 29? 16 – 21 5.29 x 20 15 x 24 il bianco non ha più nessuna mossa giocabile (controlla da solo!).

Il bianco esegue il cambio in <29> ma il nero risponde in una maniera molto forte; prendendo di nuovo il controllo della <24> e con l'utilizzo della tattica.

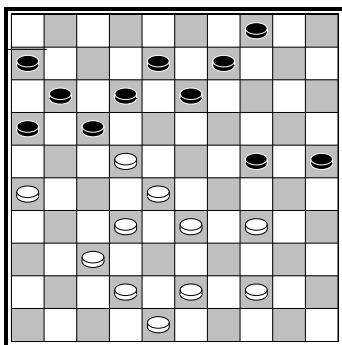
4.33 – 29 24 x 33

5.38 x 29 19 – 24

6.29 x 20 15 x 24

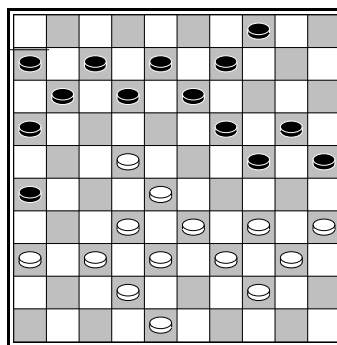
7.39 – 33

7.43 – 38 16 – 21 seguita da 12 – 18 non risolverà i problemi del bianco.



Il nero ha eseguito un tiro.

Esercizio 5.2 Cerca di trovare il tiro vincente per il nero.



R. van Eijk – W. Bremmer

Diverse possibilità tattiche regolano questa posizione.

1.37 – 31 26 x 37
2.32 x 41?

Dà al nero la possibilità di eseguire un tiro:

24 – 30!

3.35 x 15 25 – 30

4.34 x 25 4 – 10

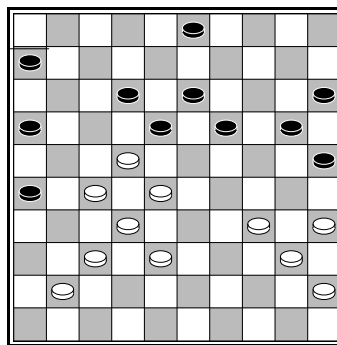
5.15 x 4 9 – 14

6.4 x 18 12 x 45

Sarebbe molto meglio giocare: 1.36 – 31!
12 – 18:

1) 2.31 – 27 7 – 12 3.48 – 43 4 – 10 (?)
35 – 30! 24 x 35 22 – 17 11 x 31 28 – 23
facendo dama in <4>.

2) 2.33 – 29! 18 x 36 3.37 – 31 24 x 22
4.32 – 27 26 x 37 5.27 x 18 13 x 22
6.42 x 31 36 x 27 7.38 – 32 27 x 38
8.39 – 33 38 x 29 9.34 x 1 con un buon finale
per il bianco.

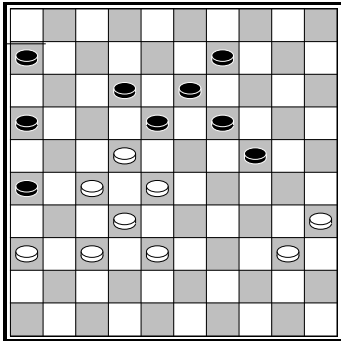


R. Twilhaar - D. de Voogd

L'attacco del bianco non è forte, poiché ha un'enorme debolezza in <42>, che rende la sua posizione tatticamente vulnerabile.

Il nero controlla l'altra ala.

37 ... 20 – 24!
 38.34 – 30 25 x 34
 39.40 x 20 15 x 24
 40.41 – 36 3 – 9!
 41.45 – 40



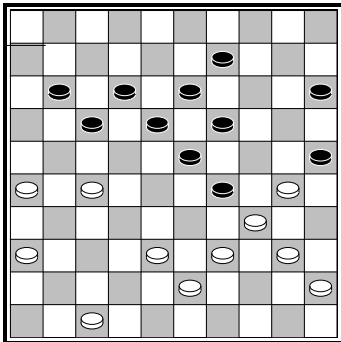
41 ... 6 – 11?

Il nero avrebbe dovuto giocare 24 – 30
 42.35 x 24 19 x 30 43.37 – 31 (che altro?)
 26 x 37 44.32 x 41 12 – 17! 45.22 x 11 6 x 17 e
 il nero guadagna un pezzo (38 – 33 17 – 21).

Esercizio 5.3 Come poteva sfuggire il bianco dopo 41... 6 – 11?

6.40 – 34

Esercizio 5.4 Come ha vinto il nero adesso?



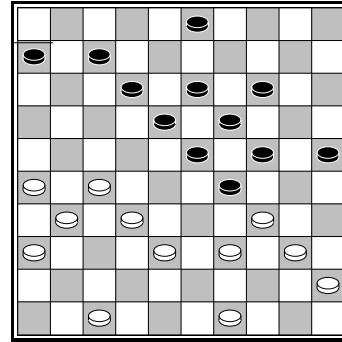
T. Sijbrands

Nella seguente composizione di Ton Sijbrands il bianco può forzare una vittoria in maniera meravigliosa .

1.38 – 32! 9 – 14

Forzato a causa della minaccia 32 – 28.

2.27 – 22! 18 x 49
 3.26 – 21 49 x 24
 4.21 – 16 29 x 40
 5.16 x 18



O. Dijkstra – W. Lep

1... 24 – 30?
 2.27 – 22 18 x 27
 3.31 x 22

Il nero non ha nessuna mossa buona.

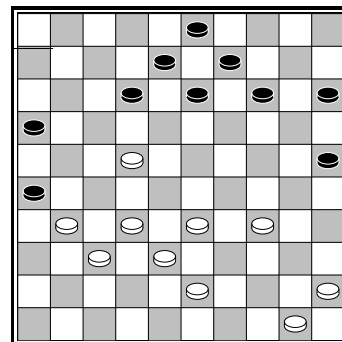
1) 3... 30 – 35 4.47 – 42 35 x 33 5.36 – 31
 29 x 40 6.38 x 20 25 x 14 7.45 x 34 B+1.

2) 3... 19 – 24 (o 12 – 18) viene seguita da
 4.32 – 28! 23 x 43 5.34 x 23 43 x 34 40 x 18

3) 3... 3 – 8 or 3... 3 – 9 viene seguita da
 4.22 – 18 13 x 22 5.40 – 35 29 x 40 6.35 x 2
 (o 35 x 4) +.

3) 3... 6 – 11 (o 7 – 11) 4.22 – 18! 13 x 22
 5.40 – 35 29 x 40 6.35 x 13 12 – 18 7.45 x 34
 18 x 9 8.34 – 30!! 25 x 43 9.32 – 27 43 x 21
 10.26 x 10 +.

Le risposte alle altre mosse puoi trovarle da solo.



A. Mogiljanski – A. Chizhov

I pezzi neri sono posizionati in modo corretto per giocare contro l'attacco Highland.
 Il nero può prendere controllo dell'ala corta.

35... 14 – 19

Minacciando 25 – 30 34 x 25 15 – 20 25 x 23
12 – 18 23 x 12 8 x 48 quindi il bianco deve
chiudere lo spazio vuoto in <39>.

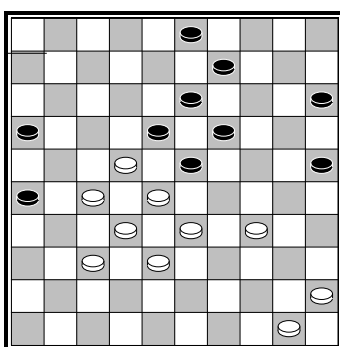
36.43 – 39 12 – 18

Il bianco non può andare in <17> a causa di
37.22 – 17 16 – 21! 38.17 – 12
38.17 – 11 21 – 27 il bianco perde un pezzo.
38... 8 x 17 39.31 – 27 18 – 22! 40.27 x 16
19 – 23 e per la mancanza di formazioni e di
spazio il bianco è completamente bloccato.

37.31 – 27 8 – 12

38.33 – 28 18 – 23

39.39 – 33 12 – 18



Siccome 50. 22 - 17 conduce ad un finale
pessimo, dopo il Coup Philippe 25 – 30 34 x 25
23 – 29 33 x 24 19 x 30 25 x 34 2 18 – 22
27 x 18 13 x 31, il bianco decide di fare uno
pseudo sacrificio, che in effetti è la migliore
difesa del bianco.

Il nero non riesce a tenere il pezzo, ma
utilizzerà il tempo che il bianco spenderà per
catturare il pezzo, per lanciare un attacco
sull'ala corta del bianco.

40.34 – 29 23 x 34

41.50 – 44 25 – 30

42.44 – 40 30 – 35

43.40 x 29 19 – 24

44.29 x 20 15 x 24

45.37 – 31 26 x 37

46.32 x 41 3 – 8

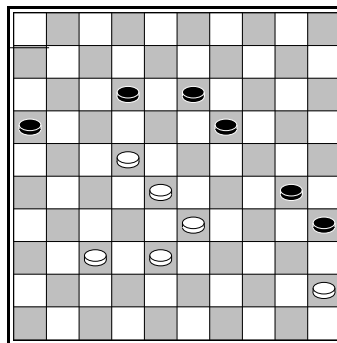
47.27 – 21 18 x 27

48.21 x 32 13 – 19

49.32 – 27 8 – 12

50.27 – 22 9 – 13

51.41 – 37 24 – 30



62.38 – 32?

Il bianco collassa: 62.37 – 31 30 – 34
63.31 – 27 è la migliore difesa, perché dopo
35 – 40 64.38 – 32 il bianco minaccia di fare
pari con 22 – 18 13 x 31 32 – 27
31 x 22 28 x 8 o 33 – 29 34 x 23 45 x 34 =.

62... 30 – 34

63.32 – 27

63.37 – 31 12 – 18 64.22 – 17 19 – 24 è anche
molto negativa per il bianco.

63... 12 – 18!

Abbiamo già visto che 63... 35 – 40?
64.37 – 32 porta al pareggio, ma il nero ha su
questa variante altre possibilità di gioco.

64.22 – 17 35 – 40

65.27 – 21 16 x 27

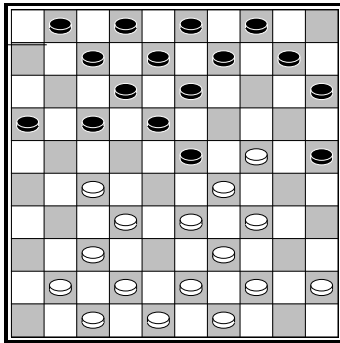
66.17 – 11 40 – 44

67.11 – 7

Il nero avrebbe potuto finire la partita con
67... 18 – 22! 68.28 x 17 44 – 50 (7 – 1 50 x 6
1 x 40 27 – 32 37 x 28 6 x 35) N+.

In partita ha giocato 44 – 50, ma dopo un
lungo e complicato finale, il bianco non è
riuscito a trovare la pari e quindi il nero ha
vinto.

6. La Roozenburg



P. Roozenburg – B. Springer

Il bianco possiede le caselle <24> e <27>, mentre il nero occupa la <23>. Il nero ha sempre un pezzo in <25> e di solito anche un pezzo in <20>. In tal caso, senza un pezzo in <20>, la posizione viene chiamata attacco Roozenburg aperto. Nel 1945, quando questa partita è stata giocata, il sistema d'attacco Roozenburg non era ancora conosciuto, per questo sia Roozenburg che Springer avevano poca esperienza con questo sistema.

Il bianco non deve giocare 16.42 – 38? 23 – 28! 17.33 x 11 18 – 23 18.29 x 18 13 x 33 19.39 x 28 1 – 6 N+. Una mossa logica per il bianco è 16.43 – 38, dopo la quale una possibile variante è: 17 – 21 17.44 – 40 1 – 6 18.49 – 44 6 – 11 19.33 – 28 21 – 26 20.28 x 19 18 – 22 21.27 x 18 12 x 14 22.32 – 28 e il bianco esegue un attacco sull'ala destra, uno sviluppo comune nel sistema Roozenburg.

16.41 – 36 17 – 22?

Il nero avrebbe dovuto giocare 17 – 21, ora il bianco può lanciare un attacco alla 23 senza che il nero sia in grado di cambiare con un 2 x 2 indietro con 33 – 28, perché il pezzo 27 è assente.

**17.43 – 38 22 x 31
18.37 x 26 1 - 6
19.33 – 28!**

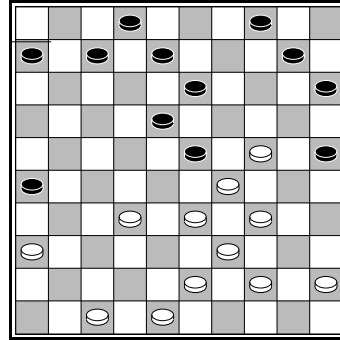
L'attacco alla 23 comincia. Senza il pezzo in <27> la posizione è molto pericolosa per il nero.

**19.... 9 – 14
20.28 x 19 14 x 23
21.38 – 33 16 – 21
22.26 x 17 12 x 21
23.33 – 28 3 – 9**

**24.28 x 19 9 – 14
25.42 – 38 14 x 23
26.49 – 43**

26.38 – 33 permetterebbe al nero di eseguire il cambio 21 – 27 32 x 21 23 – 28 33 x 22 18 x 16 =.

26... 21 – 26 27.38 – 33

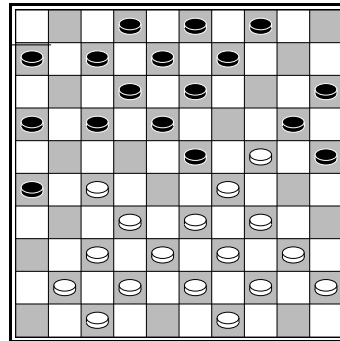


27... 7 – 12

Anche dopo 27... 4 – 9 28.33 – 28 9 – 14 29.28 x 19 14 x 23 30.39 – 33 il nero perde il pezzo 23.

**28.33 – 28 12 – 17
29.28 x 19**

Il bianco ha guadagnato un pezzo ed in seguito ha vinto la partita.



Dopo 1.33 – 28 il nero può eseguire un cambio 2 x 2 in tre maniere differenti, ma solo una è corretta:

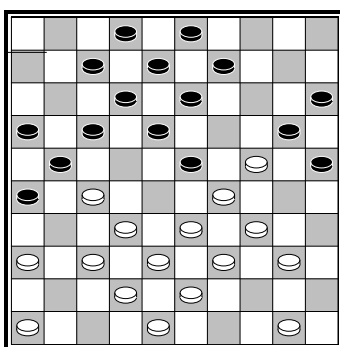
1) 1.33 – 28 17 – 21? 2.28 x 19 18 – 22 3.27 x 18 12 x 14 4.34 – 30! 25 x 23 5.24 – 19 13 x 24 6.32 – 27 21 x 32 7.37 x 10 B+

2) 1.33 – 28 6 – 11? 2.28 x 19 18 – 22 3.27 x 18 12 x 14 4.34 – 30 25 x 23 5.32 – 27 20 x 29 6.27 – 21 16 x 27 7.38 – 33 29 x 38 8.43 x 1 B+

3) 1.33 – 28 4 – 10! 2.28 x 19 18 – 22 3.27 x 18 12 x 14 =

Il bianco può eseguire un tiro a dama come nella seconda variante, ma dopo il tiro il nero gioca 13 – 18 e la dama viene catturata con un semplice cambio. La differenza con la seconda variante è che il pezzo 6 è ancora al suo posto, nella prima variante, il bianco può fuggire con la sua dama in <6>!

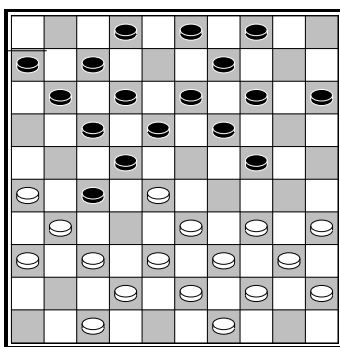
Allora il bianco piuttosto gioca 4.38 – 33 dopo la quale il nero non può giocare 14 – 19? a causa di 29 – 23! 20 x 27 23 x 5 B+.



M. Monteba – S. Wijker

Le tattiche sono molto importanti nel Sistema Roozenburg. Il nero ha cercato di intrappolare con successo l'avversario giocando 22... 11 – 17 23.37 – 31? 26 x 28 24.33 x 11 21 x 32 25.38 x 27 12 – 17 26.11 x 22 23 – 28 27.22 x 33 18 – 23 28.29 x 18 20 x 49 N+.

Il bianco avrebbe dovuto giocare 23.50 – 45 17 – 22 22 x 31 24.36 x 27 12 – 17 25.24 – 19! 13 x 24 26.34 – 30 24 x 44 27.39 x 50 23 x 34 28.27 – 22 17 x 39 29.39 – 33 39 x 28 30.32 x 1 B+.



M. Lepsic – R. Clerc

Clerc ha giocato una bellissima mossa 17... 4 – 10! Anche se il nero non ha minacce dirette tutte le mosse possibili sono seguite da un tiro.

1) 18.34 – 29 18 – 23 N+

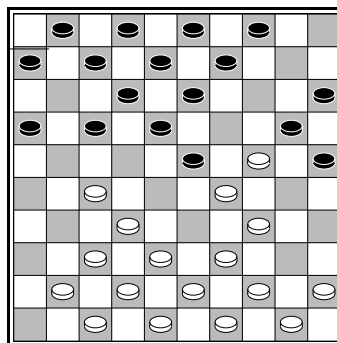
2) 18.34 – 30 27 – 32 19.38 x 27 24 – 29 20.33 x 24 22 x 33 21.39 x 28 18 – 22 22.27 x 18 12 x 41 N+

3) 18.47 – 41 27 – 32 19.38 x 27 24 – 29 N+

4) 18.37 – 32 17 – 21! 19.26 x 8 3 x 12 20.28 x 8 18 – 22 21.32 x 21 22 – 28 22.33 x 22 24 – 29 23.34 x 23 19 x 48 24.8 x 19 14 x 23 N+

T. Sijbrands – A. Gantwarg

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14 4.35 – 30 20 – 25
5.33 – 29 14 – 19 6.40 – 35 5 – 10
7.41 – 37 10 – 14 8.46 – 41 17 – 22
9.31 – 27 22 x 31 10.36 x 27 11 – 17
11.30 – 24 19 x 30 12.35 x 24 14 – 20

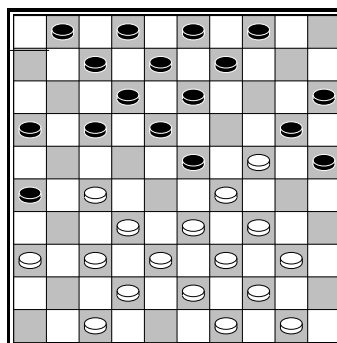


È stata giocata una ben nota apertura, che porta all'attacco Roozenburg per il bianco. 12... 14 – 19 13.45 – 40 19 x 30 14.40 – 35 è buona per il bianco.

13.45 – 40 6 – 11

13... 25 – 30 14.34 x 14 23 x 45 15.14 – 10 non porta il nero da nessuna parte.

14.38 – 33 17 – 21 15.42 – 38 21 – 26
16.41 – 36 11 – 17 17.48 – 42



17... 4 – 10 18.50 – 45

Ora il nero dovrebbe giocare 17... 1 – 6!
 18.33 – 28 9 – 14! 19.28 x 19 14 x 23
 20.38 – 33 6 – 11 21.33 – 28 26 – 31
 22.37 x 26 13 – 19 23.24 x 22 3 – 9 24.29 x 18
 12 x 23 25.28 x 19 17 x 48 26.36 – 31 11 – 17
 27.19 – 14 10 x 19 28.47 – 42 48 x 37
 29.31 x 42 7 – 12 30.42 – 38 con una brutta
 posizione per il bianco, poiché la sua
 distribuzione di pezzi non è buona, la sua ala
 lunga è gravemente indebolita.

Se il nero gioca 17... 1 – 6 il bianco non può
 giocare 18.33 – 28 a causa di 25 – 30!
 19.34 x 14 23 x 45 20.14 – 10 18 – 23!
 21.28 x 19 17 – 22 22.27 x 18 12 x 5 N+1.

17.. 1- 6 dovrebbe essere seguita da
 18.40 – 35 come nella partita
 Sijbrands – Gantwarg nel 1990: 17... 1 – 6
 18.40 – 35 6 – 11 19.33 – 28 4 – 10

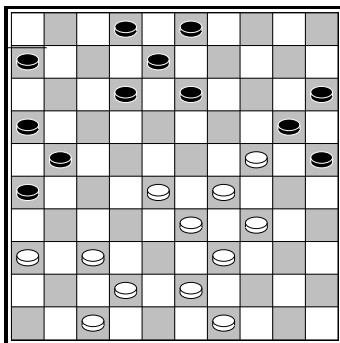
19... 26 – 31 non è buona, per 20.37 x 26!
 13 – 19 21.24 x 22 4 – 10 22.28 x 19 17 x 48 il
 bianco risponde 23.19 – 14! 10 x 19
 24.29 – 24 20 x 40 25.39 – 34 48 x 30
 26.35 x 4 B+.

20.28 x 19 9 – 14 21.36 – 31! 14 x 23
 22.27 22 18 x 36 23.29 x 9 20 x 40 24.9 – 4
 16 – 21 25.4 – 27 11 – 16 26.50 – 45 3 – 9
 27.27 x 4 21 – 27 28.32 x 21 16 x 27
 29.45 x 34 10 – 14 30.4 x 31 36 x 27 e dopo
 poche mosse la partita è finita pari.

18...17 – 21
 19.33 – 28 1 – 6
 20.28 x 19 18 – 22
 21.27 x 18 12 x 14

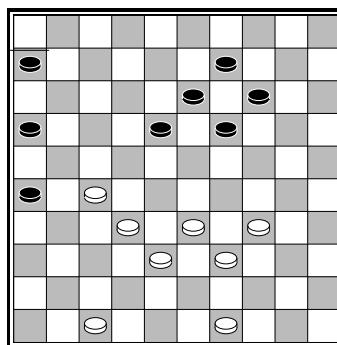
Ora il bianco ottiene semplicemente un buon
 attacco sull'ala corta.

22.32 – 28 14 – 19 23.40 – 35 19 x 30
 24.35 x 24 10 – 14 25.45 – 40 14 – 19
 26.40 – 35 19 x 30 27.35 x 24 9 – 14
 28.44 – 40 14 – 19 29.40 – 35 19 x 30
 30.35 x 24 7 – 12 31.38 – 33



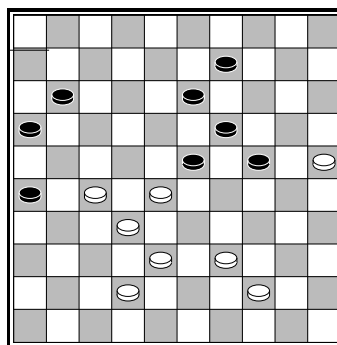
Il nero non può fare nulla di costruttivo contro
 l'attacco del bianco, quindi decide di liberarsi
 del pezzo in 24. La posizione del bianco
 rimane migliore poiché più accentrata

31... 13 – 19 32.24 x 13 8 x 19
 33.42 – 38 20 – 24 34.29 x 20 15 x 24
 35.34 – 29 12 – 17 36.29 x 20 25 x 14
 37.36 – 31 17 – 22 38.28 x 17 21 x 12
 39.31 – 27 2 – 8 40.39 – 34 8 – 13
 41.43 – 39 3 – 9 42.37 – 32 12 – 18



Il bianco ha una bella posizione in cui controlla
 entrambe le caselle: <27> e <28>, inoltre
 possiede ancora due pezzi di base. Per evitare
 che il nero giochi la 18 – 22, il bianco va in
 <28>. La partita diventa classica, ma il nero ha
 dei problemi perché le sue ali non sono ben
 connesse ed i pezzi non collaborano bene
 assieme.

43.33 – 28 18 – 23 44.34 – 30 14 – 20
 45.30 – 25 20 – 24 46.49 – 44 6 – 11
 47.47 – 42



Il nero è difficoltà. Avrebbe dovuto giocare
 47... 11 – 17 48.42 – 37 9 – 14 49.44 – 40
 13 – 18 50.39 – 33
 50.38 – 33 è seguita da un doppio sacrificio
 14 – 20 25 x 14 19 x 10 28 x 30 17 – 22 =.
 50... 17 – 21 51.40 – 34 24 – 30 e il bianco
 non può vincere.

13 – 18? 48.42 – 37!

48... 11 – 17 viene punita dal Tiro della
 Bomba:
 49.27 – 21 16 x 27 50.32 x 12 23 x 34
 51.12 x 3 B+. Il nero non può sfuggire alla
 sconfitta.

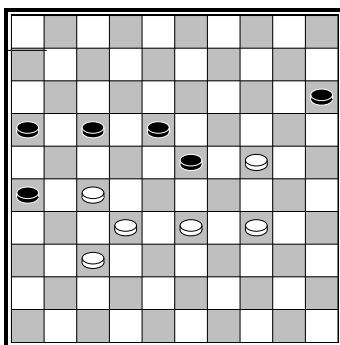
48... 9 – 14 49.28 – 22! 23 – 29

Il nero non può giocare 11 – 17 a causa di 22 x 13! 19 x 8 27 – 21 16 x 27 32 x 3 B+.

**50.22 x 13 19 x 8 51.44 – 40 14 – 19
52.39 – 33! 19 – 23**

Dopo 52... 8 – 13 53.33 – 28 il nero non ha nessuna mossa sensata.

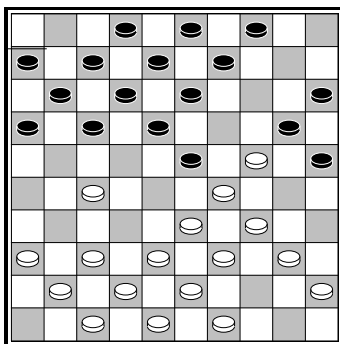
**53.25 – 20! 24 x 15 54.33 x 24 8 – 12
55.40 – 34 11 – 17 56.38 – 33 12 – 18**



Dopo una lunga battaglia il bianco è riuscito a riconquistare la <24> e vincere il finale.

**57.33 – 28 17 – 21 58.28 x 19 18 – 22
59.27 x 18 21 – 27 60.32 x 21 16 x 27
61.19 – 13 27 – 31 62.37 – 32 31 – 36
63.13 – 8 36 – 41 64.32 – 27 41 – 46
65. 8 – 2 46 – 5 66.34 – 30**

Il nero si è arreso.



T. Doekbrijder – R. Heusdens

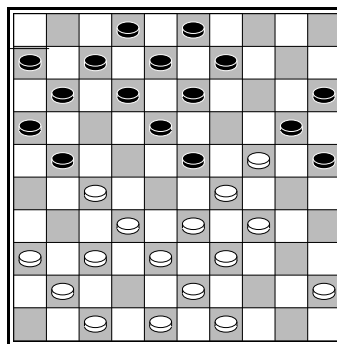
Il bianco non sempre ottiene un buon attacco sull'ala corta, dopo il cambio 2 x 2, a volte l'avversario può attaccare con successo l'avamposto in <24>.

**15... 4 – 10!
16.38 – 32 10 – 14**

Il nero minaccia di giocare 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 16 – 21! 27 x 16 25 – 30 34 x 14 23 x 34 39 x 30 9 x 27 N+.

Dopo 17.33 – 28 14 – 19 18.40 – 35 19 x 30 19.35 x 24 17 – 21 20.28 x 19 18 – 22 21.27 x 18 12 x 14 22.45 – 40 14 – 19 23.40 – 35 19 x 30 24.35 x 24 9 – 14 il bianco perde il suo avamposto.

**17.42 – 38 14 – 19
18.40 – 35 19 x 30
19.35 x 24 17 – 21!**



Il nero aspetta solo la 33 – 28 del bianco, che punirebbe con 18 – 22 ecc N+, il bianco ha poche mosse prima di essere forzato a giocare 33 – 28, non può giocare sull'ala corta, perché 45 – 40 sarebbe seguita da 25 – 30.

Naturalmente, 49 – 44? non è possibile a causa di 18 – 22! Questa è una situazione che dovresti evitare nelle partite 'Roozenburg', il pezzo 29 è sempre vulnerabile nell'attacco Roozenburg.

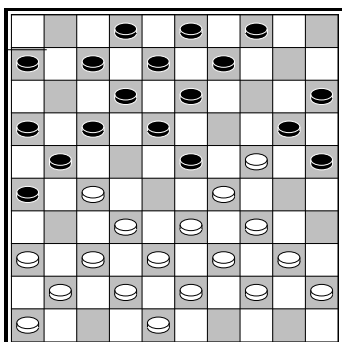
20.48 – 42 11 – 17

Dopo 21.33 – 28 21 – 26 22.28 x 19 18 – 22 23.27 x 18 12 x 14 il bianco non può eseguire il tiro a dama 34 – 30 25 x 23 32 – 27 20 x 29 27 – 21 16 x 27 38 – 33 29 x 38 43 x 1 perché con 13 – 18 la dama verrebbe catturata N+1.

24.45 – 40 è seguita da un attacco in 24 di nuovo: 14 – 19 25.40 – 35 19 x 30 26.35 x 24 9 – 14 27.36 – 31 7 – 12! e 14 – 19 alla mossa successiva.

**21.36 – 31 21 – 26
22.33 – 28 17 – 21
23.28 x 19 18 – 22
24.27 x 18 12 x 14
25.45 – 40 14 – 19
26.40 – 35 19 x 30
27.35 x 24 9 – 14**

Il bianco ha perso il pezzo 24 e la partita.



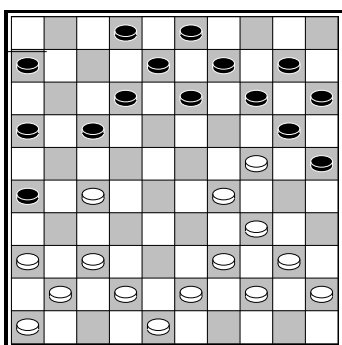
T. Sijbrands – J. van der Wal

Il bianco non ha più i pezzi sulla base in <47> e <49>. Dopo la rottura della Roozenburg, il bianco dovrà difendere il suo avamposto tatticamente.

17.33 – 28 4 – 10
 18.28 x 19 18 – 22
 19.27 x 18 12 x 14
 20.32 – 27 21 x 32
 21.38 x 27

Minacciando 27 – 21 37 – 31 41 x 1 B+.

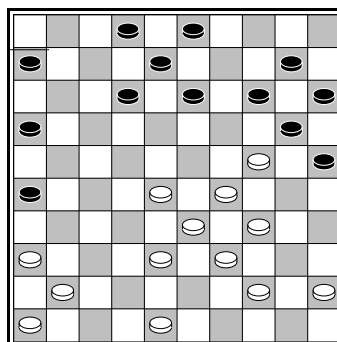
21... 7 – 12



22.39 – 33!

22... 14 – 19 sarebbe seguita da un tiro a dama con 23.29 – 23! 19 x 19 24.27 – 22 17 x 28 25.37 – 31 26 x 37 26.41 x 5 e dopo 26... 12 – 17 27.5 – 41 9 – 14 28.41 x 5 13 – 19 29.5 x 11 6 x 17 è pari, tuttavia il nero voleva vincere...

22... 17 – 21
 23.43 – 39 21 x 32
 24.37 x 28 14 – 19
 25.40 – 35 19 x 30
 26.35 x 24 9 – 14
 27.42 – 38



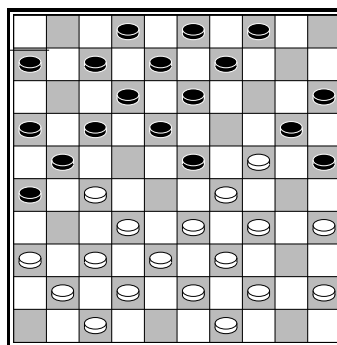
27... 14 – 19 sarebbe seguita da 28.29 – 23 20 x 49 29.23 x 5 49 x 23 30.5 x 37 B+.

27... 12 – 18
 28.44 – 40 18 – 22
 29.28 x 17 14 – 19

Anche questo sacrificio viene punito con un tiro a dama.

30.33 – 28 19 x 30
 31.17 – 12 8 x 17
 32.28 – 22 17 x 28
 33.29 – 23 28 x 19
 34.39 – 33 30 x 28
 35.36 – 31 26 x 37
 36.41 x 5

Invece di combattere il nero si è arreso troppo presto.



R. Keurentjes – T. Goedemoed

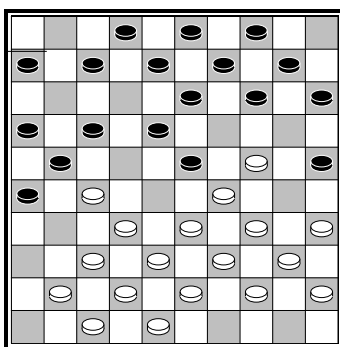
17... 9 – 14!

Esercizio 6.1 Come vince il nero dopo 18.33 – 28?

Il nero ha sperato di intrappolare l'avversario con: 18.24 – 19 13 x 24 19.34 – 30 23 x 34 20.30 x 10. Il mio avversario ha pensato che avrei giocato 4 – 9 =, invece, su questa variante avevo preparato un bel tiro!

Esercizio 6.2 Cerca di trovare il tiro. Suggerimento: questo tiro inizia con 20... 25 – 30 .

Il gambitto Drost



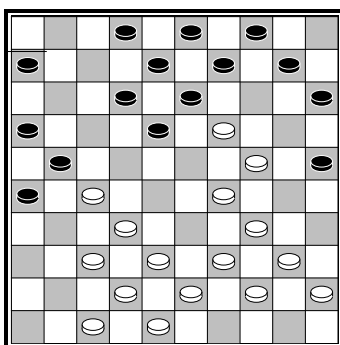
G. Valneris – V. Wirny

Il bianco ha appena mosso 16.30 – 24. Il nero risponde giocando un sistema che prende il nome dal un giocatore olandese Frank Drost, che per primo ha sacrificato il pezzo 23 con l'obiettivo di attaccare il pezzo 27 in una partita contro Gantwarg.

16... 14 – 19!

Successivamente riprenderemo tale posizione e spiegheremo il perché non si dovrebbe giocare la mossa Drost combinata con la casella 20 chiusa.

**17.33 – 28 19 x 30
18.35 x 24 7 – 12
19.28 x 19 17 – 22
20.41 – 36 22 x 31
21.36 x 27**

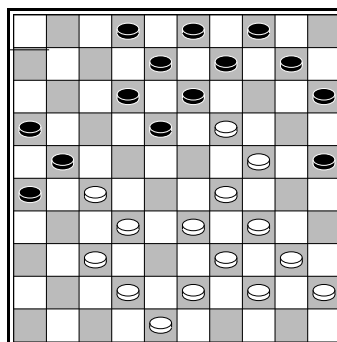


Se il nero gioca 21... 12 – 17 il bianco risponde con 22.29 – 23? 18 x 20 23.19 – 14 10 x 19 24.27 – 22 17 x 28 25.32 x 14 e il bianco perde un pezzo con 25... 20 – 24 26.14 – 10 25 – 30! 27.34 x 25 15 – 20 28.25 x 14 4 x 15 N+.

21... 6 – 11 22.27 – 22?

Il bianco avrebbe dovuto giocare semplicemente 22.38 – 33 11 – 17.
Il bianco non potrà mai difendere il pezzo 27

orizzontalmente con 33 – 28 a causa di 15 – 20, questo è uno dei motivi per cui non dovrebbe esserci nessun pezzo nero in <20>.
23.47 – 41 17 – 22 24.41 – 36 22 x 31
25.36 x 27

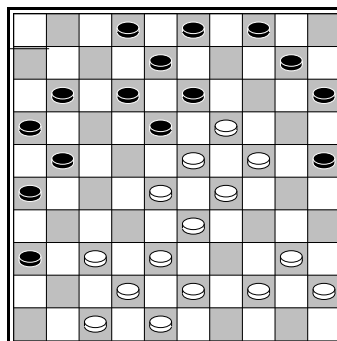


1) 25... 12 – 17 26.37 – 31 26 x 28 27.33 x 11 16 x 7 28.27 x 16 9 – 14 con parità.

2) 25... 2 – 7 26.42 – 38 7 – 11 27.40 – 35 11 – 17 28.35 – 30 17 – 22 29.19 – 14 22 x 42 30.14 x 5 con una partita complicata.

22... 18 x 27

**23.29 – 23 13 – 18
24.34 – 29 9 – 13
25.39 – 33 27 – 31
26.32 – 28 31 – 26**

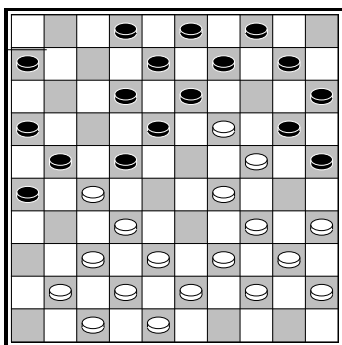


Il bianco ha una mancanza di spazio. Non riesce a sviluppare il suo attacco e rischia di rimanere bloccato, con la sua prossima mossa permette all'avversario di eseguire un tiro seguito da uno sfondamento.

27.44 – 39?

Esercizio 6.3 Mostra il tiro con il quale il nero sfonda a dama!

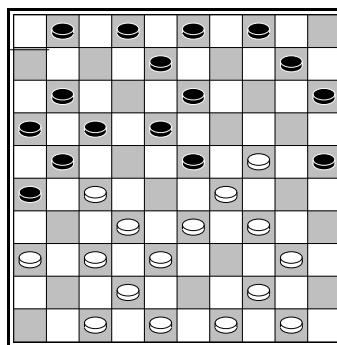
Ritorniamo adesso alla 16° mossa del nero, vediamo cosa sarebbe successo, se avesse giocato 16... 14 – 20 17.33 – 28 7 – 12 18.28 x 19 17 – 22.



19.29 – 23!

1) 19... 20 x 29 20.41 – 36 22 x 31 21.36 x 27
 13 x 24 22.37 – 31! 26 x 19 23.34 x 5 21 x 32
 24.5 x 37 B+

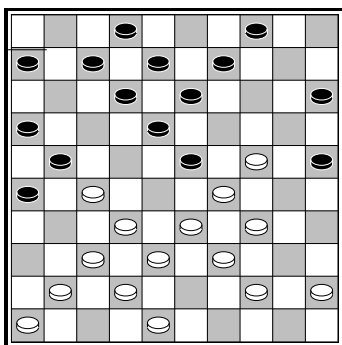
2) 19... 22 x 31 20.41 – 36 18 x 29 21.24 x 33
 13 x 24 22.36 x 27 con posizione migliore per il
 bianco.



J. van der Wal – J. van den Borst

20.33 – 28 1 – 7
21.28 x 19 17 – 22
22.40 – 35 22 x 31
23.36 x 27 7 – 12

Esercizio 6.4 Come ha sfondato a dama il
 bianco ?



J. v.d. Borst – A. Baksoellah

Senza un pezzo in <10> di solito la condotta
 Drost non è buona.

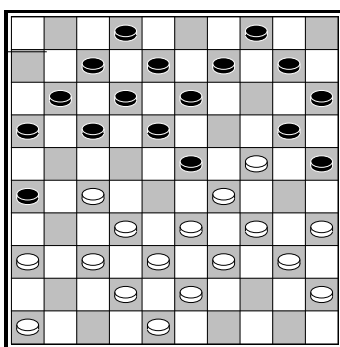
1... 12 – 17
2.33 – 28 7 – 11
3.28 x 19 17 – 22
4.41 – 36 22 x 31
5.36 x 27 11 – 17
6.46 – 41 17 – 22

Ora il bianco può eseguire la combinazione
 45 – 40! 22 x 31 19 – 14 9 x 20 32 – 27
 21 x 43 42 – 38 31 x 33 29 x 49 20 x 29 34 x 3
 B+, e 6... 6 – 11 7.45 – 40 17 – 22 verrebbe
 seguita da 8.19 – 14 9 x 20 9.24 – 19 13 x 33
 10.39 x 6 B+.



*Il Grande Maestro Internazionale
 Jannes van der Wal*

7. La Bonnard



V. Agafonow – Soerkov

20... 17 – 22
21.35 – 30 22 x 31
22.36 x 27 10 – 14

Chiudendo in <30> il bianco gioca una partita chiamata Bonnard, dal carattere complicato 22... 11 – 17 23.37 – 31 26 x 28 24.33 x 11 sembra brutta per il nero.

23.33 – 28 4 – 10?

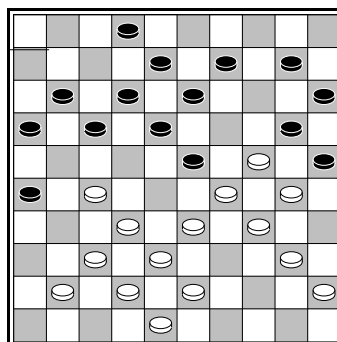
Il nero avrebbe dovuto giocare 23... 14 – 19 24.39 – 33 11 – 17 25.37 – 31 26 x 37 26.42 x 31 17 – 21 27.31 – 26 9 – 14 28.26 x 17 12 x 21 con una posizione di pari.

24.28 x 19 14 x 23
25.39 – 33 11 – 17

Dopo 25... 10 – 14 il bianco forzerebbe la vittoria giocando 26.33 – 28! 14 – 19 27.27 – 22! 18 x 27 28.29 x 18 13 x 33 8.24 x 4 20 – 24 9.33 x 20 15 x 44 10.32 x 21 16 x 27 11.4 x 36 44 – 50 12.42 – 38! E la dama nera verrà catturata alla prossima mossa.

26.46 – 41 7 – 11

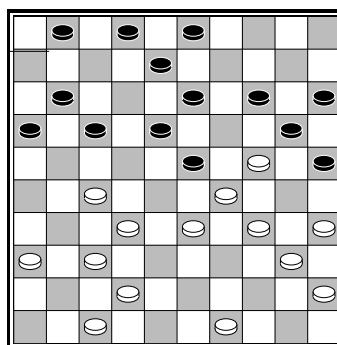
26... 10 – 14 27.33 – 28 14 – 19
Il bianco non dovrebbe giocare 28.27 – 22?
18 x 27 29.29 x 18 13 x 33 30.24 x 4 20 – 24!
27 x 36 =
28.41 – 36 17 – 21
28... 17 – 22? 29.28 x 17 12 x 21 30.27 – 22!
18 x 27 31.29 x 18 etc. +
29.40 – 35 9 – 14 30.43 – 39 12 – 17
31.27 – 22 18 x 27 32.29 x 9 20 x 40
33.45 x 34 14 x 3 34.37 – 31 26 x 37
35.42 x 31 +.



Le speranze del nero sono annientate da una combinazione devastante.

27.37 – 31 26 x 39
28.38 – 33 39 x 28
29.27 – 22 18 x 27
30.29 x 7 20 x 29
31.34 x 5 25 x 34
32.40 x 29

Esattamente la stessa combinazione che è stata eseguita nella partita Domchev – Lovcik nel 2000.



A. Schwarzman – R. Heusdens

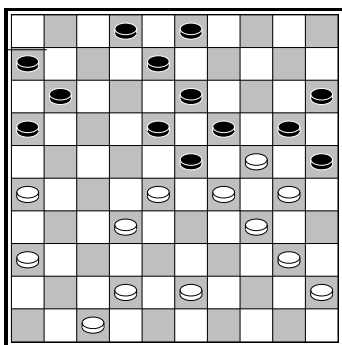
27... 17 – 22?

Il nero avrebbe dovuto giocare 13 – 19 24 x 22 17 x 30 35 x 24 23 x 34 40 x 29 14 – 19 24 x 13 8 x 19 semplificando il gioco. In partita il bianco arriva a dominare il gioco con una Bonnard molto forte .

28.35 – 30! 22 x 31
29.37 x 26!

Esercizio 7.1 Perché il bianco non ha catturato 29.36 x 27?

39... 14 – 19
40.33 – 28! 1 – 6
41.49 – 43!



Utilizzando tatticamente lo spazio vuoto in <14>:

Esercizio 7.2 Perché la mossa 16 – 21 non è buona per il nero?

41... 3 – 9 42.43 – 38!

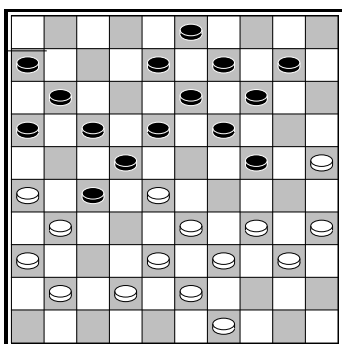
Esercizio 7.3 Che puoi dire della 42... 16 – 21 adesso?

42... 11 – 17 43.42 – 37

Il bianco avrebbe potuto giocare anche: 43.36 – 31 2 – 7 44.42 – 37! 9 – 14 45.31 – 27 7 – 11 46.26 – 21! 17 x 26 47.27 – 22 18 x 27 48.29 x 9 20 x 29 49.32 x 21 16 x 27 50.34 x 23 14 x 3 51.23 x 14 25 x 34 52.40 x 29 B+.

43... 16 – 21
44.37 – 31 17 – 22
45.26 x 17! 22 x 42
46.47 x 38

Il pezzo bianco in <17> è molto forte. Dopo 46... 9 – 14 47.31 – 27 il nero si arrende. 47... 2 – 7 può essere seguita da 48.27 – 22 18 x 27 49.29 x 9 20 x 29 50.32 x 21 14 x 3 51.40 x 29 25 x 34 52.40 x 29 B+.



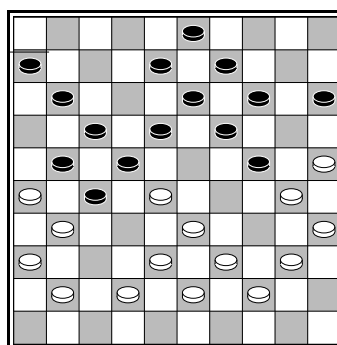
G. Merceron – T. Goedemoed

26... 16 – 21

Il nero costruisce la Bonnard, sperando in 27.34 – 29 10 – 15 28.29 x 20 15 x 24 29.40 – 34 14 – 20!! 30.25 x 12 13 – 18 31.12 x 23 24 – 29 32.33 x 24 22 x 44 33.49 x 40 8 – 13 34.31 x 22 17 x 46 35.26 x 17 11 x 22 N+.

27.49 – 44 10 – 15?
28.34 – 30

Dopo 28... 8 – 12 29.39 – 34! La risposta 18 – 23 viene punita da 30.44 – 39 23 x 32 31.33 – 28 22 x 44 32.31 x 22 17 x 28 33.38 x 18 13 x 22 34.40 x 49 B+.



28... 18 – 23

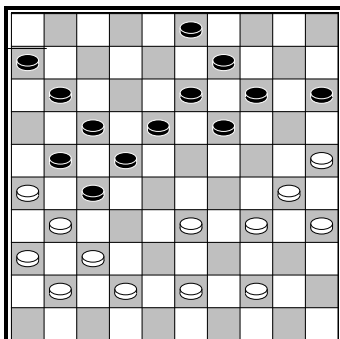
Il bianco perde l'opportunità di vincere la partita giocando 29.42 – 37! 23 x 32 30.37 x 28 perché non ha scoperto che 24 – 29 sarebbe stata come un boomerang: 30... 24 – 29 31.33 x 24 22 x 42 32.31 x 22 17 x 28 33.26 x 17 11 x 22 34.41 – 37 42 x 31 35.36 x 18 13 x 22 36.24 x 4 B+. 30... 13 – 18 fallisce a causa di 31.33 – 29 etc. B+ 30... 8 – 12 viene punita da 31.28 – 23 19 x 28 32.30 x 8. Questo significa che solo la debole 30...11 - 16 è possibile, ma lascia in una posizione terribile il nero dopo 31.40 – 34.

29.40 – 34 23 x 32
30.33 – 29 24 x 33
31.39 x 37 13 – 18

Il pezzo in 28 è andato, ma adesso rimane una Bonnard aperta, il bianco non ha più nessun pezzo di base. Il nero non ha nessun pezzo debole sulla diagonale 1 / 18, per questo la posizione è leggermente migliore per il nero. Un variante logica sarebbe: 32.37 – 32 8 – 13 33.41 – 37 18 – 23 34.34 – 29 23 x 34 35.30 x 39 19 – 23 e il nero ha una buona posizione.

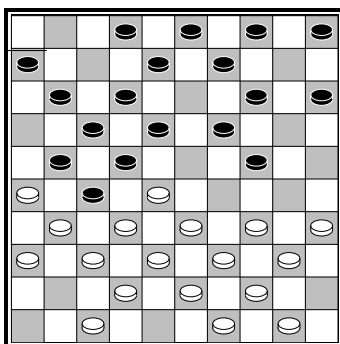
32.38 – 33 8 – 13

Il bianco avrebbe dovuto giocare 33.43 – 39 19 – 23 34.33 – 28 23 x 32 35.37 x 28 22 x 33 36.39 x 28 17 – 22 37.26 x 17 22 x 33 38.31 x 22 18 x 27 39.17 – 12 =, in partita invece commette un grave errore tenendo la casella <39> vuota.



33.34 – 29?

Esercizio 7.4 Cerca il tiro vincente per il nero!



H. Wiersma – T. Sijbrands

15... 14 – 20

Migliorando la condotta di una partita precedente contro Wim van der Sluis, nella quale il nero ha giocato 15... 9 – 13? 16.34 – 30! 5 – 10 17.40 – 34 3 – 9.

17... 2 – 7 è seguita dalla combinazione tipica 18.28 – 23! 18 x 40 19.33 – 28 22 x 33 20.38 x 18 12 x 23 21.31 x 22 17 x 28 22.26 x 17 11 x 22 23.36 – 31!

Il bianco non può attaccare immediatamente con 50 – 45 a causa dello sfondamento 6 – 11 22 – 27 23 – 28 23 x 41.

Dopo 23.36 – 31 sono minacciate entrambe le mosse 24.32 – 27 e 24.50 – 45; in più, dopo 23... 7 – 12 il bianco può anche eseguire il tiro 39 – 34 31 – 27 37 x 26 44 x 2.

18.28 – 23! 18 x 40 19.33 – 28 22 x 33 20.38 x 20 14 x 34 21.31 x 22 17 x 28 22.32 x 5 e il nero si arrende.

16.50 – 45 9 – 13

Il bianco avrebbe dovuto giocare 16.28 – 23 19 x 28 17.32 x 23 18 x 29 18.34 x 23 se voleva, poiché 18... 24 – 30 19.35 x 24 20 x 18 20.33 – 28 22 x 33 21.31 x 13 etc. porta alla pari.

17.34 – 29 20 – 25

18.29 x 20 15 x 24

19.40 – 34 4 – 10

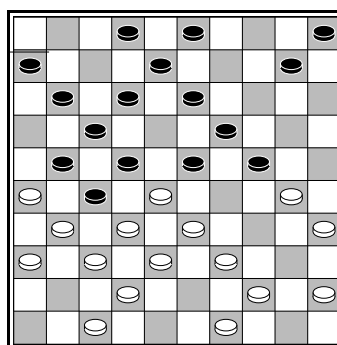
19... 5 – 10 sarebbe potuta essere seguita da 20.44 – 40 e il nero non può prendere 25 – 30 21.34 x 25 24 – 29 22.33 x 24 22 x 44 23.31 x 22 19 x 30 24.35 x 24 44 x 35 25.43 – 39 18 x 27 26.38 – 33 27 x 20 27.25 x 5.

Dopo 19... 4 – 10 20.44 – 40 non è possibile, ma la 20.45 – 40 seguita da 28 – 23 è un piano serio.

20.34 – 30 25 x 34

21.39 x 30 18 – 23

22.43 – 39



Giocare 22... 12 – 18? permetterebbe al bianco di rimuovere il pezzo 28 giocando 23.39 – 34 10 – 14 24.33 – 29 24 x 33 25.28 x 39. Questa Bonnard aperta è migliore per il bianco, i pezzi 2 e 8 non sono attivi. Il nero non chiude la <18> e questo lascia la possibilità al bianco di cambiare con 33 – 29 x 39.

22... 3 – 9!

23.39 – 34 2 – 7

24.33 – 29 non porta da nessuna parte dopo 24 x 33 38 x 18 12 x 23 etc.

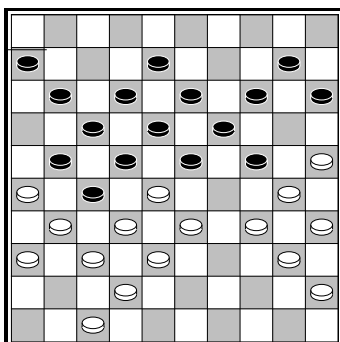
23.44 – 39 12 – 18

25.49 – 44 7 – 12

26.30 – 25 9 – 14

27.34 – 30 10 – 15

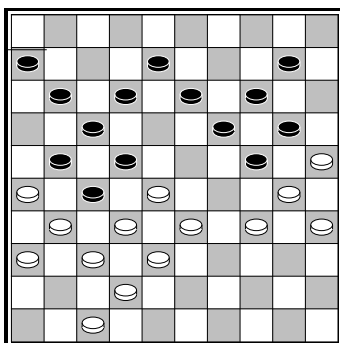
28.39 – 34 5 – 10



29.44 – 40

Il bianco costruisce il potente triangolo di Raimondi ma il nero lo ha anticipato.

29... 23 – 29
30.34 x 23 18 x 29
31.40 – 34 29 x 40
32.45 x 34 15 – 20



33.34 – 29 12 – 18 porta a un blocco ma il bianco si salva con una combinazione di pari.

33.33 – 29!

33... 22 x 33 34.31 x 22 17 x 28 35.26 x 17
 11 x 22 36.30 x 19 33 x 24! 37.19 x 30 porta
 anch'essa ad un pareggio.

Dopo 36... 13 x 24? 37.29 – 23 28 x 19
 38.38 x 29 24 x 33 39.42 – 38 33 x 31
 40.36 x 7 il bianco potrebbe vincere.

33.... 24 x 33
34.38 x 29 22 x 24
35.31 x 22 17 x 28
36.32 x 23 19 x 28
37.30 x 19 13 x 24
38.26 x 17 11 x 22
39.34 – 29 24 x 33
40.42 – 38 33 x 31
41.36 x 7

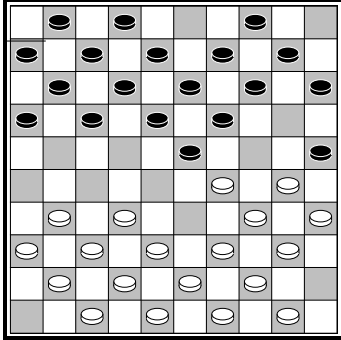
e dopo altri quindici mosse la partita è finita pari.



Ron Heusdens (2007)

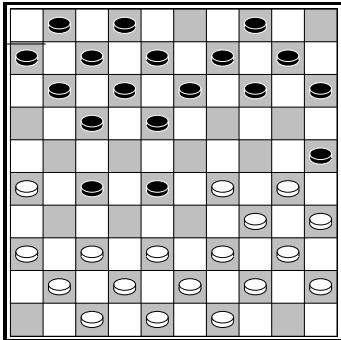
8. Il contrattacco Springer

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23 3.37 – 32
10 – 14 4.41 – 37 5 – 10 5.35 – 30 20 – 25
6.46 – 41 14 – 19 7.33 – 29 9 – 14 8.40 – 35
3 – 9 9.45 – 40 porta alla seguente posizione:



9.... 17 – 22 10.31 – 27 22 x 31 11.36 x 27
11 – 17 12.30 – 24 19 x 30 13.35 x 24 porta il
bianco all'attacco Roozenburg, ma il nero può
evitarlo giocando il contrattacco Springer:
9.... 23 – 28 10.32 x 23 19 x 28.

11.50 – 45? adesso sarebbe un errore teorico,
il nero gioca 11... 16 – 21! 12.31 – 26 21 – 27!



Il bianco deve stare attento alle tattiche:

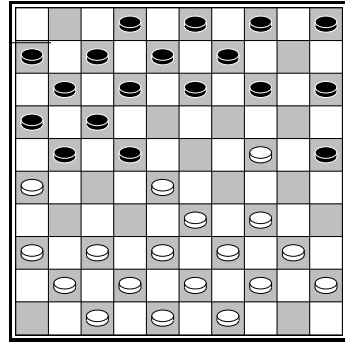
1) 13.37 – 31? 28 – 33! 14.31 x 22 18 x 27
15.39 x 28 17 – 21 16.26 x 17 11 x 24
17.30 x 19 14 x 23 N+1.

2) 13.38 – 33 27 – 32 14.33 x 22 18 x 27
15.37 x 28 17 – 21 16.26 x 17 11 x 24 N+1.

3) 13.30 – 24 28 – 33! 14.39 x 28 14 – 19
15.43 – 39 19 x 30 16.35 x 24 15 – 20
17.24 x 15 25 – 30 18.34 x 25 27 – 31
19.36 x 27 18 – 22 20.27 x 18 12 x 23 e il nero
ha una posizione migliore.

4) 13.38 – 32 27 x 38 14.43 x 23 13 – 19 il
nero riprende il pezzo con vantaggio.

Il bianco deve scegliere tra 11.30 – 24 e
11.39 – 33 28 x 39 12.44 x 33.

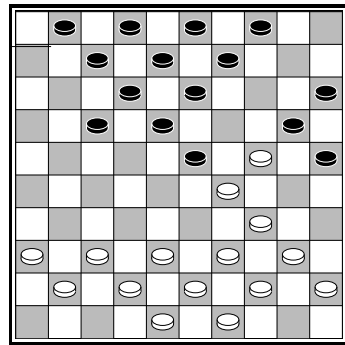


Kolk – Faas

12.28 – 23! 13 – 18?

Esercizio 8.1 Come ha guadagnato un pezzo
il bianco ?

Esercizio 8.2 Come viene punita la mossa
12... 14 – 20?



V. Wirny – M. Sjulman

Prima di permettere la 38 – 32 del bianco,
il nero ha lanciato un forte contrattacco Springer.

19... 23 – 28!

Il bianco non può attaccare il pezzo 28 con
38 – 32? a causa di 18 – 23 29 x 18 13 x 22
32 x 23 20 x 18 N+1.

20.38 – 33 7 – 11

31.33 x 22 17 x 28

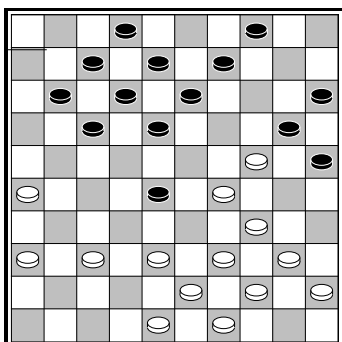
32.42 – 38 1 – 7

33.36 – 31 12 – 17

Dopo 34 – 30? 25 x 23 31 – 27 20 x 29
27 – 22 18 x 27 38 – 33 29 x 38 43 x 1
13 – 18! la dama bianca è intrappolata.

34.41 – 36 8 – 12

35.31 – 26 3 – 8



I pezzi del bianco sulla sua ala corta sono abbastanza passivi, inoltre il bianco ha poco spazio per giocare. Il nero ha costruito delle formazioni forti.

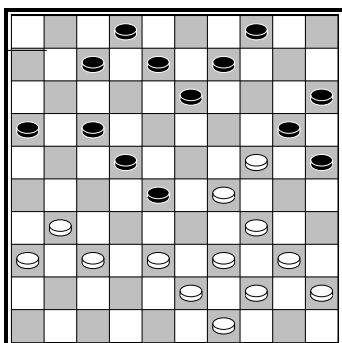
36.48 – 42 11 – 16
37.37 – 31 18 – 22

Dopo 37... 16 – 21 38.42 – 37 18 – 22? 39.38 – 32 Il nero avrebbe perso un pezzo! Ma 38... 17 – 22 39.26 x 17 22 x 11 va bene per il nero.

38.31 – 27 22 x 31
39.26 x 37 12 – 18

Evitando 38 – 32 con 18 – 23 N+ di nuovo.

40.37 – 31 18 – 22



41.42 – 37?

Ora il nero forza il guadagno di un pezzo. Il bianco aveva già una posizione difficile. Dopo 41.31 – 26 7 – 12 42.38 – 33 16 – 21 43.42 – 37

1) 43... 21 – 27 44.37 – 31(!) 13 – 18
44... 9 – 14 45.24 – 19! 13 x 24 46.29 – 23
28 x 19 47.33 – 29 24 x 33 48.39 x 28 22 x 33
49.33 x 11 =
45.24 – 19 9 – 14 46.19 x 10 20 – 24
47.29 x 20 25 x 5 con vantaggio per il nero.

2) 43... 9 – 14 e il bianco deve rifugiarsi in brutto finale con 44.34 – 30 25 x 23 45.24 – 19

13 x 24 46.33 – 29 24 x 33 47.37 – 32 28 x 37
48.39 x 10 37 – 42 etc.

41... 8 – 12

Dopo 42.38 – 33 16 – 21 31 – 26 21 – 27 la posizione del nero è superiore.

42.38 – 32 perde un pezzo a causa di 7 – 11
43.32 x 23 22 – 27 44.31 x 22 17 x 30
45.40 – 35 12 – 18 46.35 x 24 18 – 23 N+1.

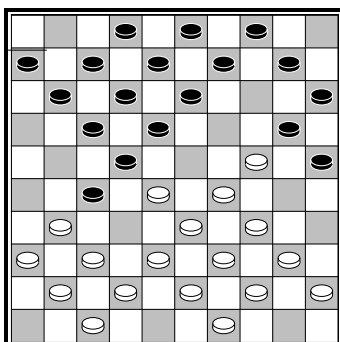
42.40 – 35 28 – 33
43.39 x 28 22 x 42
44.37 x 48 13 – 18
45.44 – 40 18 – 23
46.29 x 18 12 x 23
47.34 – 29 23 x 34
48.40 x 29 9 – 13

Alla mossa successive il nero guadagnerà un pezzo con 25 – 30, quindi il bianco si è arreso.

Un contrattacco Springer porta spesso ad un forte attacco centrale (o dell'ala).

9. Gli avamposti reciproci

Quando entrambi i giocatori hanno un avamposto, il bianco in <24> e il nero in <27> si raggiungono delle situazioni complesse, su cui sarebbe possibile scrivere un intero libro. Discuteremo alcune idee tipiche che sono importanti in questo tipo di partita.



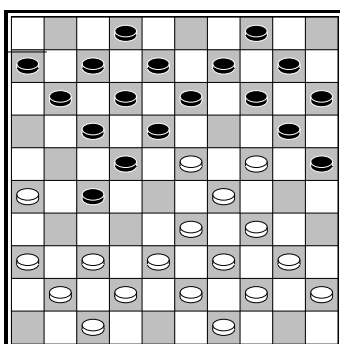
A. Chizhov – P. Chmiel

Entrambi i giocatori hanno un avamposto sull'ala corta, il bianco ottiene il centro, posizionando un altro avamposto in <23>, ma farlo in questa situazione è pericoloso!

15.28 – 23 9 – 14
16.31 – 26?

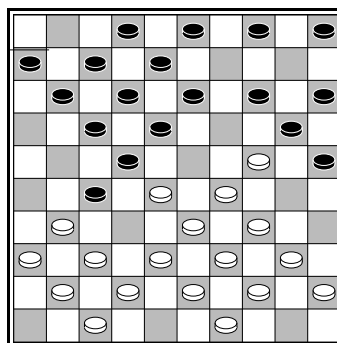
Questo è un errore grave, il bianco rimane tatticamente bloccato! Poteva evitare di perdere, giocando 16. 40 – 35, perché con 13 – 19 17.24 x 13 8 x 28 18.44 – 40 riprederebbe il pezzo che aveva perso.

16... 3 – 9!



Il bianco non ha nessuna mossa buona:
17.37 – 31 è seguita da 27 – 32 18.38 x 27 22 – 28 19.23 x 32 13 – 19 (un'altra idea importante è 18 – 22 27 x 18 12 x 23 29 x 19 20 x 27 31 x 22 17 x 28 N+1) 20.24 x 22 17 x 46 N+.
17.37 – 32 viene punita da 22 – 28 18.33 x 31 13 – 19 19.24 x 22 17 x 46 N+.

17.33 – 28 22 x 33 18.39 x 28 non è buona a causa di 27 – 32 19.38 x 27 18 – 22 20.27 x 18 13 x 33 21.29 x 38 20 x 18 N+.
17.34 – 30 25 x 34 18.39 x 30 viene semplicemente punita da 13 – 19 N+.
17.40 – 35 13 – 19 18.24 x 13 8 x 28 19.38 – 32
19.44 – 40 20 – 24 20.29 x 20 15 x 24 N+1
19... 27 x 38 20.43 x 23 20 – 24 44.29 x 20 18 x 38 45.42 x 33 15 x 24 e il bianco perde un pezzo.



P. Hoogteijeling – G. Kolk

Dopo aver studiato la partita Tsjizjow – Chmiel, ho mostrato al mio allievo di dama, Gerlof Kolk, che la mossa 9 - 14 è da preferirsi alla 5 – 10. Questa posizione scaturisce dall'apertura: 1.33 – 29 19 – 23 2.35 – 30 20 – 25 3.40 – 35 14 – 20 4.44 – 40 10 – 14 5.38 – 33 14 – 19 6.30 – 24 19 x 30 7.35 x 24 17 – 22 8.42 – 38 11 – 17 9.50 – 44 6 – 11 10.32 – 28 23 x 32 11.37 x 28 16 – 21 12.41 – 37 21 – 27 13.46 – 41 9 – 14 14.48 – 42 1 – 6.

15.28 – 23?

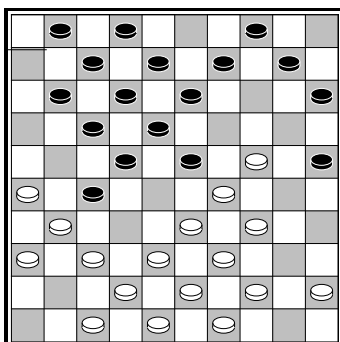
L'errore che sperato, il bianco avrebbe dovuto giocare 15.31 – 26 o 15.40 – 35, in questo modo invece il nero forza il guadagno di un pezzo.

15... 3 – 9!

Adesso, al contrario della partita precedente, il bianco non può sfuggire giocando 16.40 – 35 13 – 19 17.24 x 13 8 x 28: poiché sulla 18.44 – 40 seguirebbe 20 – 24 19.29 x 20 15 x 24 e la 18.35 – 30 sarebbe seguita da 4 – 10! 19.38 – 32 27 x 38 20.43 x 23 9 – 13 *Minaccia* 22 – 27 N+
21.31 – 27 22 x 31 22.26 x 27 14 – 19! 23.23 x 14 10 x 19 e alla prossima mossa il nero gioca 20 – 24 guadagnando un pezzo.

16.31 – 26 5 – 10!

La stessa situazione apparsa nella partita Chizhov – Chmiel, in cui il nero vince!



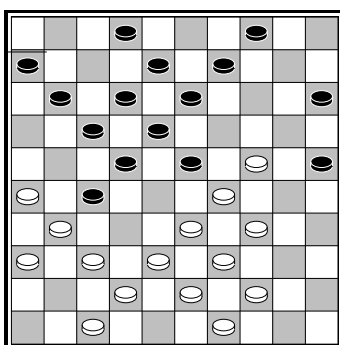
A. Tolchikau – M. Slezak

La migliore mossa del nero è 23 – 28!
 Giocare 38 – 32 27 x 38 43 x 23 non è buono per il bianco a causa di 22 – 27 etc..
 Il bianco ha poco spazio per giocare:
 17... 23 – 28 18.44 – 40 1 – 6 19.40 – 35
 10 – 14 20.24 – 20 15 x 24 21.29 x 20 11 – 16!
 Ed a causa della minaccia 27 – 32 17 – 21, il bianco deve giocare la negativa 47 – 41, lasciando un pezzo appeso in <41>.

17... 1 – 6
18.37 – 32 10 – 14
19.32 x 21 14 – 19

Il nero esegue un contrattacco all'avamposto bianco. Dopo 19... 22 – 28 20.33 x 22 18 x 16 21.29 x 18 ovviamente il nero non dovrebbe prendere con 12 x 23 (22.24 – 19 13 x 24 23.34 – 29 B+) ma con 13 x 22.

20.45 – 40 19 x 30
21.40 – 35 11 – 16
22.35 x 24 16 x 27
23.42 – 37 7 – 11
24.48 – 42



Giocare 24... 4 – 10 25.37 – 32 permette al nero di eseguire una combinazione?

Esercizio 9.1 Cerca di trovare il tiro a dama!

24... 4 – 10 apre la casella di base <4>, dando al bianco la possibilità di eseguire un tiro a dama: 25.34 – 30 23 x 34 26.24 – 19 13 x 35

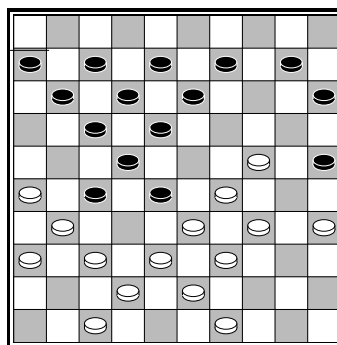
27.39 x 30 25 x 34 28.33 – 28 22 x 33
 29.31 x 4 ma questa situazione non è chiara dopo 33 – 39 30.44 x 33 34 – 40.
 Il nero può giocare anche 24... 11 – 16
 25.37 – 31 6 – 11 26.32 x 21 16 x 27
 27.42 – 37 23 – 28 etc.

24... 23 – 28
25.44 – 40 4 – 10
26.40 – 35 2 – 7

Dopo 26... 9 – 14 il bianco può (anche) giocare 27.26 – 21

1) 27... 27 x 16 28.24 – 20 15 x 24 29.29 x 9 13 x 4 30.31 – 27 22 x 31 31.33 x 13 8 x 19 32.36 x 27 con un leggero vantaggio per il bianco.

2) 27... 17 x 26 28.38 – 32 27 x 38 29.43 x 23 14 – 20 30.31 – 27 22 x 31 31.36 x 27 con una buona posizione per il bianco.



I pezzi di base 2 e 4 sono stati rimossi, questo dà al bianco delle possibilità tattiche extra.

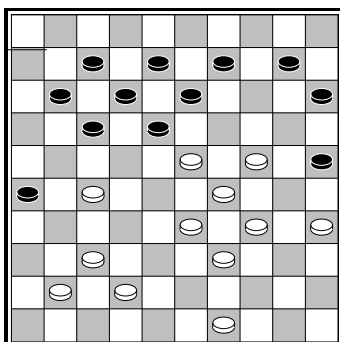
27.26 – 21! 17 x 26

Non è possibile prendere 27... 27 x 16 a causa della 24 – 19 seguita da 31 – 27 B+.

28.38 – 32 27 x 38
29.43 x 23 11 – 17
30.47 – 41

Il bianco ha cambiato il carattere della partita, ha ribaltato l'attacco e ora sta concentrando le sue forze per prendere il controllo della casella <27>.

30... 6 – 11
31.31 – 27 22 x 31
32.36 x 27



Il nero avrebbe dovuto attaccare il pezzo 27:
 32... 17 – 22 33.41 – 36 22 x 31 34.36 x 27
 11 – 17 35.27 – 21 17 – 22 36.21 – 16 9 – 14,
 e continuando con 37.42 – 38 14 – 20
 38.49 – 43 22 – 27 39.33 – 28 27 – 31
 40.39 – 33 31 x 42 41.38 x 47 13 – 19!
 42.24 x 11 20 – 24 43.29 x 20 18 x 49 la partita
 terminerebbe in parità.

32... 18 – 22?
33.27 x 18 13 x 22
34.49 – 43 11 – 16

Il bianco ottiene troppo spazio per il suo
 attacco, e con il prossimo forte cambio
 conquista ancora più spazio.

35.34 – 30 25 x 34
36.39 x 30 8 – 13
37.30 – 25 7 – 11
38.43 – 39 10 – 14
39.42 – 38 13 – 18?

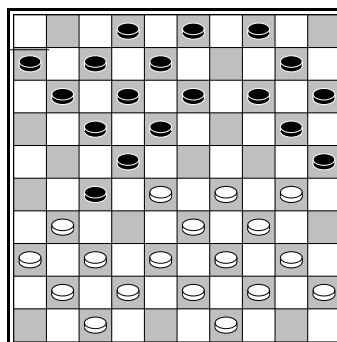
Ora il bianco avrebbe potuto finire la partita
 facilmente con: 40.37 – 31! 26 x 46 41.35 – 30
 46 x 19 42.24 x 4 B+.

40.39 – 34 16 – 21

Il nero avrebbe dovuto provare 40... 22 – 27!
 41.34 – 30 14 – 19! 42.24 x 31 12 – 18
 43.23 x 21 16 x 47 e il nero può ancora
 combattere.

41.34 – 30

Dopo 41... 15 – 20 42.24 x 15 9 – 13
 43.23 – 19 14 x 34 44.40 x 39 il nero si è
 arreso.



T. Sijbrands – A. Anderson

In una delle sue famose partite alla cieca, il
 Grande Maestro Internazionale Ton Sijbrands,
 ha eseguito una combinazione devastante.

15.28 – 23!

Il nero non può attaccare l'avamposto in <23>
 con 13 – 19 a causa di 31 – 26 19 x 28 29 – 24
 20 x 29 34 x 21 B+1.

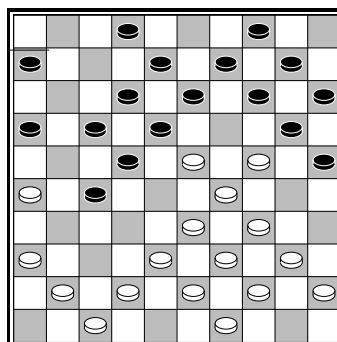
15... 3 – 9

Il bianco può giocare 16.30 – 24 13 – 19
 17.24 x 13 8 x 28 18.29 – 24 20 x 29
 19.34 x 21 17 x 26 20.31 – 27 22 x 31
 21.36 x 27 con un vantaggio per il bianco, ma
 Ton cerca qualcosa di più!

16.31 – 26 11 – 16?

Il nero avrebbe dovuto giocare 20 – 24, ora il
 bianco forza una vittoria in una maniera
 sorprendente.

17.37 – 32! 7 – 11
18.32 x 21 16 x 27
19.30 – 24 11 – 16



20.33 – 28! 22 x 33
21.38 x 28 18 – 22

Dopo 22.43 – 39 22 x 33 23.39 x 28 13 – 19
 24.24 x 13 8 x 19 il nero si troverebbe in una
 posizione buona, ma il bianco ha preparato
 una grande sorpresa all'avversario.

22.34 – 30!!

L'inizio di un bellissimo tiro, il bianco può giocare anche 22.41 – 37 22 x 33 23.34 – 30.

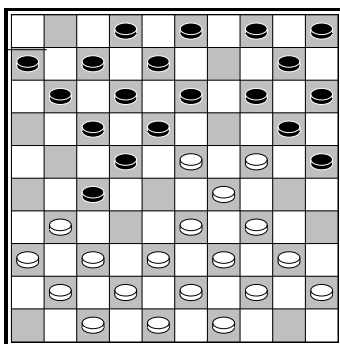
22... 25 x 34
23.41 – 37 22 x 33
24.23 – 19 14 x 23

24... 34 x 23 25.38 x 7 2 x 11 perde a causa di
 26.42 – 38 20 x 29 27.37 – 32! 13 x 24
 28.32 x 3 11 – 17 29.3 x 21 16 x 27 30.38 – 33
 29 x 38 31.43 x 21 B+.

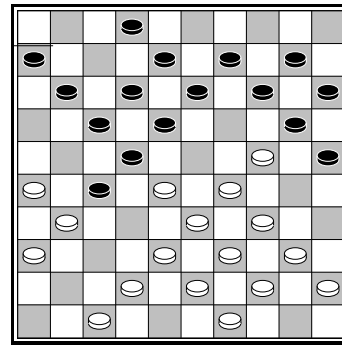
25.29 x 7 2 x 11
26.38 x 29 34 x 23
27.44 – 39 20 x 29
28.39 – 33 29 x 38
29.43 x 5



Sijbrands gioca alla cieca contro 28 giocatori (Amsterdam 2009)

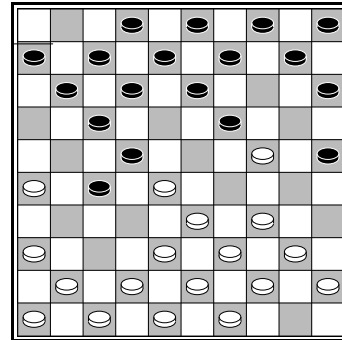


Esercizio 9.2 Quale mossa dovrebbe giocare il bianco in questa posizione? 12.31 – 26 o 12.40 – 35? Perché?

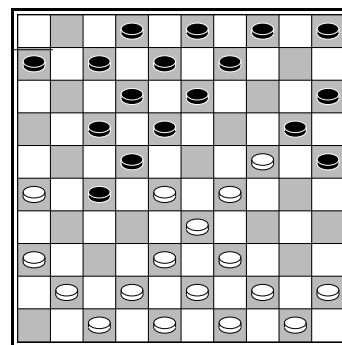


Esercizio 9.3 Come dovrebbe giocare il bianco. Scegli tra le seguenti opzioni:

- A) Dovrebbe giocare la mossa d'attacco 28 – 23
- B) Dovrebbe eseguire un tiro a dama con 24 – 19
- C) Dovrebbe giocare una mossa d'attesa come 47 – 41



Esercizio 9.4 Perché difendere l'avamposto con 34 – 30 25 x 34 39 x 30 sarebbe un errore?



Esercizio 9.5 Mostra il modo che permette al nero di vincere dopo le seguenti mosse:

- A) 41 – 37
- B) 42 – 37
- C) 38 – 32 27 x 38 42 x 32

Soluzioni - Sezione 5

Lezione 1: L'attacco al centro

1.1 37 – 31 26 x 48 27 – 22 48 x 45 22 x 4
45 x 18 4 x 6 B+

1.2 44 – 39 19 x 30 37 – 31 26 x 37 48 – 42
37 x 48 28 – 23 48 x 34 23 x 1 34 x 18 1 x 25
B+

1.3 28 – 23 7 – 12 32 – 27 e il nero è
tatticamente bloccato: 17 – 22 29 – 24 B+ e
13 – 19 25 – 20 B+

1.4 37 – 31 26 x 37 27 – 21 17 x 26 28 – 22 ad
lib. 34 – 30 ad lib. 30 x 8 2 x 13 33 x 2 B+

1.5 28 – 22 19 x 17 32 – 28 21 x 23 37 – 31
26 x 46 38 – 32 46 x 28 33 x 2 24 x 33 39 x 17
B+

1.6 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x 32 28 x 37
19 x 28 33 x 22 17 x 28 35 – 30 25 x 45
44 – 40 45 x 34 39 x 6 +

1.7 14 – 20 23 x 14 3 – 8 14 x 3 24 – 30
35 x 24 20 x 29 33 x 24 8 – 13 3 x 17 11 x 35
seguita da 25 – 30 N+1.

Lezione 2: Giocare contro un attacco al centro

2.1 13 – 19 24 x 13 8 x 28 38 – 32 4 – 9
32 x 23 22 – 28 23 x 32 14 – 20 25 x 3 12 – 17
3 x 21 16 x 47 N+

2.2 49 – 44 9 – 13 37 – 32 38 x 37 33 – 28
22 x 24 34 – 29 ad lib. 39 x 17 B+

2.3 43 – 38 7 – 12 49 – 44 12 – 18 (12 – 17
37 – 31 27 x 36 33 – 29 B+1) 37 – 31 27 x 36
38 – 32 28 x 48 33 – 29 24 x 33 39 x 17
48 x 30 35 x 22 B+

2.4 14 – 20 23 x 3 20 x 29 33 x 35 13 – 18
3 x 17 11 x 44 N+

Lezione 3: L'attacco classico

3.1 34 – 30 21 – 26 46 – 41 e il nero non ha
nessuna mossa buona, poiché 8 – 12 è
seguita da 38 – 33 29 x 38 30 – 24 19 x 30
28 x 17 B+

3.2 25 – 20 14 x 25 32 – 27 23 x 21 42 – 37
17 x 28 26 x 17 ad lib. 38 – 33 ad lib. 43 x 3 B+

3.3 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 34 – 29
23 x 34 32 x 3 B+.

3.4 31 – 26 3 – 8 (12 – 17 porta ad un letale
blocco sull'ala corta) 26 x 17 11 x 44 27 – 22
18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 7
B+

3.5 17 – 21 33 x 24 18 – 22 27 x 20 21 – 26
24 x 13 26 x 46 28 x 19 46 x 25 N+

3.6 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27
17 x 28 34 x 32 B+

3.7 21 – 27 32 x 12 23 x 41 36 x 47 8 x 28
47 – 41 26 x 37 41 x 34 B+

3.8 32 – 27 ad lib. 46 x 37 ad lib. 36 x 47
17 x 28 38 – 33 ad lib. 43 x 23 19 x 28 30 x 10
B+

Lezione 4: L'attacco Highland

4.1 34 – 30 25 x 34 43 – 39 34 x 43 33 – 29
24 x 33 28 x 48 17 x 28 32 x 25 B+

4.2 22 – 17 14 – 19 17 x 8 13 x 2 25 – 20
23 – 29 35 – 30 24 x 35 33 x 4 B+

4.3 18 – 22 37 – 31 14 – 20 25 x 14 19 x 10
30 x 28 10 – 14 33 x 24 22 x 42 N+

4.4 39 – 33 30 x 39 22 – 17 11 x 22 28 x 17
39 x 28 32 x 14 9 x 20 27 – 21 16 x 27 31 x 22
18 x 27 17 – 11 6x 17 37 – 31 26 x 37 42 x 11
B+

4.5 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 37 – 31
26 x 28 33 x 2 24 x 42 2 x 47 B+

4.6 39 – 33 14 – 20 25 x 14 9 x 20 33 x 24
20 x 29 32 – 28 22 x 33 40 – 34 29 x 40 38 x 9
3 x 14 45 x 34 B+1

Lezione 5: Giocare contro l'attacco Highland

5.1 26 – 21 17 x 26 36 – 31 26 x 28 39 – 33
28 x 30 35 x 11 B+

5.2 13 – 18 22 x 2 12 – 18 2 x 35 9 – 13
35 x 21 16 x 47 N+.

5.3 27 – 21 16 x 27 (18 x 27 28 – 22 26 x 28
32 x 3 B+) 22 x 31 =

5.4 16 – 21 27 x 7 18 x 27 32 x 21 26 x 17
7 x 18 x 31 36 x 27 N+

Lezione 6: La Roozenburg

6.1 7 – 11 28 x 10 26 – 31 37 x 26 13 – 19
24 x 22 17 x 46 26 x 17 11 x 31 36 x 27 46 x 5
N+

6.2 24 – 19 13 x 24 34 – 30 23 x 34 30 x 10
25 – 30 35 x 24 20 x 29 ad lib. 3 – 9 ad lib.
9 – 14 10 x 19 15 – 20 24 x 15 26 – 31 37 x 26
4 – 10 15 x 4 7 – 11 4 x 22 17 x 50 26 x 17
12 x 43 49 x 38 50 – 28 N+

6.3 12 – 17 23 x 12 2 – 7 12 x 1 8 – 12 1 x 9
3 x 41 N+

6.4 27 – 22 18 x 27 38 – 33 27 x 38 24 – 20
25 x 23 29 x 7 38 x 40 7 – 1 ed alla fine il
bianco ha vinto la partita.

Lezione 7: La Bonnard

7.1 18 – 22 =

7.2 16 – 21 26 x 17 11 x 33 29 x 38 20 x 29
32 – 28 23 x 32 34 x 14 25 x 34 40 x 29 B+

7.3 16 – 21 26 x 17 11 x 33 32 – 28 23 x 43
29 x 49 20 x 29 34 x 23 B+

7.4 18 – 23 29 x 18 14 – 20 25 x 23 13 – 19
23 x 14 22 x 13 31 x 22 17 x 48 26 x 17
48 x 25 N+

Lezione 8: Il contrattacco Springer

8.1 24 – 19 18 x 29 33 x 24 14 x 23 34 – 30
25 x 34 40 x 27 21 x 32 37 x 28 B+1

8.2 23 – 18 20 x 29 33 x 24 12 x 23 34 – 30
25 x 34 40 x 27 21 x 32 37 x 28 B+1

Lezione 9: Gli avamposti reciproci

9.1 25.37 – 32? 17 – 21 26.26 x 19 18 – 22
27.32 x 21 22 – 28 28.33 x 22 11 – 17
29.22 x 11 6 x 48 +

9.2 12.31 – 26? 3 – 9! lascerà il bianco senza
mosse buone (13.37 – 31 27 – 32! 14.28 x 37
18 – 22 15.27 x 18 12 x 23 16.29 x 18 20 x 27
17.31 x 22 17 x 28 N+1) e quindi ha bisogno di
giocare 12.40 – 35 (dopo 13 – 19 13.24 x 13
8 x 28 14.44 – 40 il bianco riprenderà il pezzo
che ha perso).

9.3 28 – 23? è seguita da 27 – 32! 38 x 27
22 – 28! 23 x 32 18 – 22 27 x 18 12 x 23
29 x 18 20 x 27 31 x 22 17 x 28 N+1.

Eseguire il tiro 24 – 19 14 x 32 34 – 30
25 x 23 33 – 28 22 x 33 39 x 19 13 x 24 31 x 4
porta ad una partita a pari pezzi con 10 – 14
38 x 27 12 – 18 4 x 22 17 x 28 =.

Il bianco dovrebbe giocare 47 – 41! :

1) 14 – 19 34 – 30! 25 x 32 33 – 29 19 x 30
29 – 23 18 x 29 40 – 34 29 x 40 45 x 5 B+

2) 18 – 23 28 x 19 14 x 23 29 x 18 12 x 23
33 – 29!

2.1) 13 – 18 24 – 19 23 x 14 29 – 24 20 x 29
34 x 32 B+

2.2) 8 – 12 29 x 18 12 x 23 42 – 37 20 x 29
38 – 33 29 x 38 43 x 1 +

2.3) 23 – 28 34 – 30 25 x 23 42 – 37 20 x 29
38 – 33 29 x 38 43 x 5 +

3) 11 – 16 28 – 23! 7 – 11 41 – 37 16 – 21
24 – 19! 13 x 24 33 – 28 B+

9.4 34 – 30 25 x 34 39 x 30 27 – 31 36 x 18
12 x 32 38 x 27 13 – 18 24 x 22 17 x 50 N+

9.5 A) 41 – 37? 27 – 32 38 x 27 22 x 31
36 x 27 17 – 22 28 x 17 12 x 41 47 x 36
18 – 23 29 x 18 20 x 47 N+

B) 42 – 37? 18 – 23 28 x 19* 27 – 32 38 x 18
12 x 34 39 x 30 20 x 38 43 x 32 13 x 35 N+1

C) 38 – 32? 27 x 38 43 x 32 17 – 21! 26 x 17
12 x 21 28 x 26 18 – 23 29 x 18 20 x 27 N+1