

Prefacio

Lo más difícil de aprender en el Juego de Damas es cómo alcanzar una posición ganadora. Aquí sólo hay una forma de ganar. Cualquier desviación hará que el oponente pueda defender su posición.

Calcular la línea ganadora es duro, pero el camino para ganar es hermoso. Este libro muestra ejemplos tomados de juegos y también composiciones con movimientos obligatorios que se incluyen por varias razones. Encontrará ideas para implementar en sus propias partidas. Disfrutará la belleza del juego y se sentirá **inspirado** por las composiciones. Mostramos los movimientos obligatorios como posiciones, pues, si incluyera también otras composiciones, la cantidad sería enorme. Incluyo algunas raras excepciones (combinaciones directas, en lugar de movimientos obligatorios), para mostrar un final útil, después de una combinación.

Aquí mostramos sólo posiciones ganadoras. Probablemente algunas den una posibilidad de escape. Aunque la mayoría se revisan con un programa (Truus o Kingsrow), los errores son inevitables, por la complejidad que ofrece el análisis del Juego de Damas.

En muy pocos casos, mostramos una situación mejor, donde la posición no es ganadora, según el análisis, pero sí se puede ganar con sentido práctico. Estas posiciones se denotan como **BCS**.

Este libro es multiuso. Puede usar las posiciones para practicar sus habilidades de cálculo y estudiar las soluciones o disfrutar las composiciones, repasando los movimientos ganadores. También puede seleccionar posiciones para sus entrenamientos. **Estas están en categorías, según los tipos de juego.**

Señalamos los movimientos correctos para ganar. En muchos casos estos no se hicieron en el juego. Usualmente no comentamos la jugada correcta, pues damos énfasis a la belleza para no afectar el ego de los jugadores. **La ortografía de los nombres de los jugadores es la usada en Turbo Dabase.**



Espero que usted pueda mejorar sus habilidades para rematar las posiciones ganadoras. Principalmente, deseo que disfrute la belleza de las posiciones mostradas.

Agradezco a **Frits Luteijn, Tesorero de FMJD**, por el financiamiento que hace posible ofrecer este curso a los Damistas del mundo!

A Edwin Twiest, por su trabajo de corrección de los análisis. Dedicó tiempo y esfuerzo, por lo que estoy agradecido con él. Y también a Martijn van der Klis, quien revisó un capítulo.

Tjalling Goedemoed
Leeuwarden 22-10-2015

Lista de términos

B+	Ganan las Blancas
N+	Ganan las Negras
=	Igualdad
?	Mal movimiento, error
??	Un error garrafal
?!	Movimiento fuerte o sorpresivo
!?	Mov.dudoso o emocionante
*	Movimiento obligado
	Las tijeras
	Dirod (diferencia en índice de desarrollo)

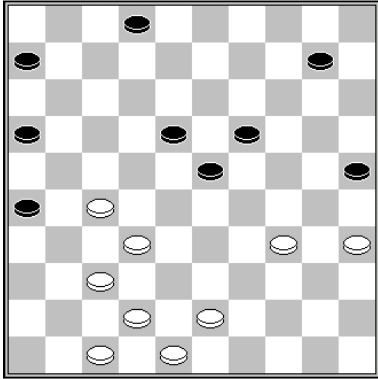
Lista de fuentes

Truus – Stef Keetman
Kingsrow – Ed Gilbert
Endgame database – Klaas Bor
Compositions 2013 – Klaas Bor
Mega Database 2013 – Klaas Bor
Tournament Base – Piet Bouma
De Problemist – Kring voor Damproblematiek
Hoofdlijn – Dutch draughts magazine edited by H. Van Westerloo and Nico Leemberg
Kleine schuifdwangproblemen – Arie van der Stoep
Dammen – Harm Wiersma, A. Scholma, W. v.d. Kooij
Collected training material – T. Goedemoed
Atlas van het dammen – G. Bakker
Damspel kleingoed – G. Bakker & G.L. de Bruijn
Kleine schuifdwangproblemen – A. van der Stoep
Miniatuurforgings – A. van der Stoep
Strategie der honderd velden – J.F. Moser
Geforceerd winnen – Harry de Waard
W Warabach – E. Watutin
25 jaar Nijmegen open – E. Sanders, Tj. Harmsma, P. Visser
Liefhebbers en topdammers – S. Nagel, P. Tuik e.a.
Damclub Huizum 1932 – 2007 – S. Nagel
100 jaar WK dammen – Jan Apeldoorn
Kombineren op een randschijf – Hylke Hylkema

Explicación de términos

El corazón

Es la pieza <38> para las Blancas, y la pieza <13> para las Negras. **Su ausencia hace una posición tácticamente vulnerable.**



Aquí las Blancas pueden sacar ventaja.

1.42-38!

Las Blancas construyen el trampolín 33/39, activando la amenaza 37-31 B+.

1... 19-24

Las Negras no pueden tapar el <13>, pues 2-8 es castigado con: 1...2-8 2.37-31 26x28 3.38-33 28x30 4.35x2 B+

1.. 6-11 topa con 2.43-39! y 11-17 es castigado con una combinación Harlem :27-22 17x28 34-29 B+.

2.38-33 10-14 3.43-39!

Amenaza con invadir la posición de las Negras, cambiando 37-31 26x28 33x13 B+.

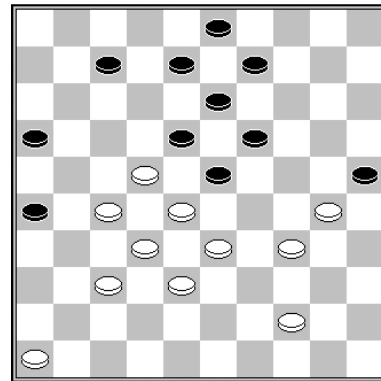
3... 14-19 4.48-43 6-11 5.37-31 26x28 6.33x13 19x8 7.34-30 25x34 8.39x28 B+



La mayoría de las combinaciones promedio están en [Curso de Juego de Damas parte 1](#). Aquí puede encontrar los nombres de las combinaciones. Otros nombres especiales se explican aquí.

Combinación Corazón

Pasa a través de la pieza Corazón. A menudo, esta es removida durante la combinación.



T. Goedemoed

Las Negras jugaron 21-26? tratando de ganarse una pieza con la amenaza 16-21. Sin embargo, las Blancas presionan un gane. Tras 1.22-17 las Negras deben atacar; luego las Blancas remueven la pieza <13> y coronan. Si las Negras cambian la pieza 17, también pierden por no tener control sobre el <24>.

1.22-17! 7-12

1... 8-12 2.17x8 13x2 3.28-22 9-13 4.22-17 7-12

La combinación 4...23-28 5.32x1 19-24 6.30x8 3x43 topa con 7.34-29 43-48 8.44-39 48x41 9.46x37 16-21 10.33-28 y ganan las Blancas.

5.17x8 3x12 y ahora el típico movimiento Podkowa 6.33-29! es decisivo.

2.44-39 12x21 3.30-24 19x30 4.28x19 13x24 5.37-31 26x28 6.33x2 21x43 7.39x48 30x39 8.2x43 25-30 9.43x25 9-14 10.25x9 3x14

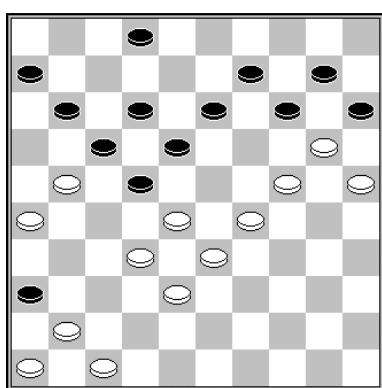
El final será una doble oposición.

11.48-43 14-19 12.43-39 19-23 13.39-33 16-21 14.46-41 21-27 15.41-37 B+



Martijn van Gortel y Tjalling Goedemoed en el Golden Praha 2015

Este forzamiento es un bello y espectacular ejemplo de una **Combinación Corazón**.



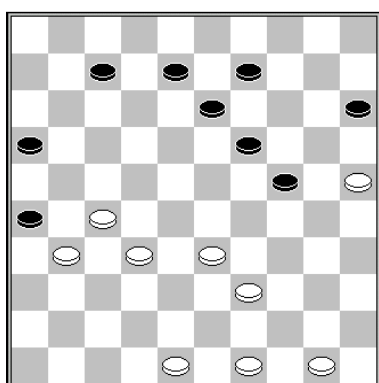
D.H. Mollenkamp

1.41-37! 22-27

1... 11-16 2.28-23 16x27 3.32x21 lleva a las Negras a una posición fallida.

2.37-31! 27x16 3.24-19 14x34 4.32-27 15x24 5.47-41 36x47 6.46-41 47x36 7.26-21 17x37 8.38-32 36x22 9.28x39 37x28 10.33x15 B+

Combinación Bicicleta



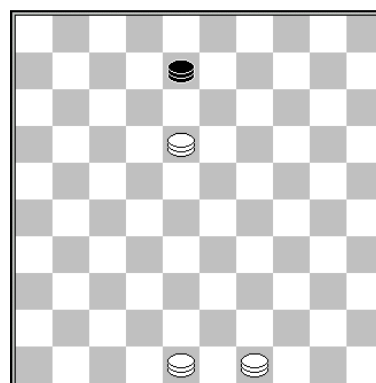
T. Goedemoed

Este término viene del fútbol, donde a un remate de espaldas hacia atrás a la portería contraria, con los dos pies en el aire se le llama bicycle kick, en Inglés (una Chilena, para nosotros). Atención aquí: 25x34x23x14x3x1

1.27-21! 16x29 2.49-43 26x37 3.48-42 37x48 4.39-34 48x30 5.25x1 13-18 6.1x20 15x24 7.50-44

Las Tijeras

Son una técnica para cortar al enemigo desde el borde, en una final.



Mueven las Negras

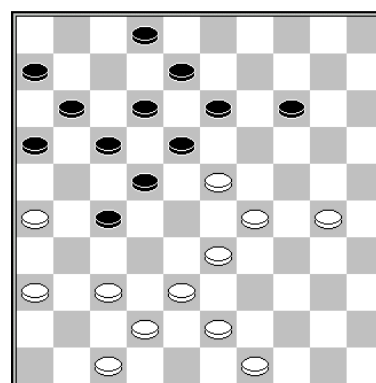
Triángulo mágico

La Negra no puede escapar de las tijeras.

- 1... 8-3 2.49-21 ✂ 3.18-31 B+
- 1... 8-2 2.48-30 ✂ 3.18-40 B+

Bumerán

Es una combinación que topa con contraataque ganador.



Un movimiento que parece improcedente realizar, pero que resulta bueno. Yo lo llamo un **movimiento imposible**.

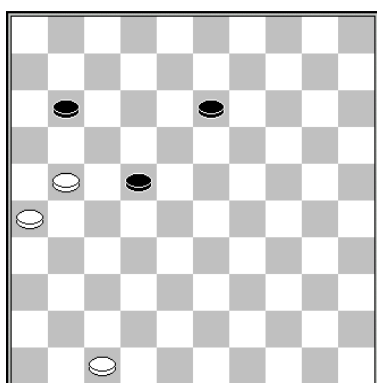
He aquí el movimiento imposible 30-24. La combinación con 13-19 resulta un **bumerán**.

1.30-24!! 13-19* 2.24x13 8x48 3.29-23! 18x29 4.38-32 27x38 5.42x24 48x31 6.36x7 B+

Estrategia

Se trata del planeamiento a largo plazo. La estrategia ganadora consiste en:

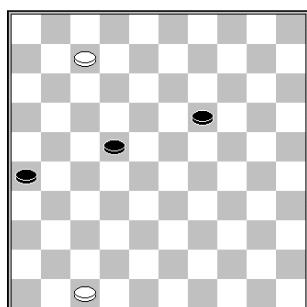
- Abrirse paso antes que el oponente, hacer una corona y ganar el final.
- Paralizar al oponente



G.L. de Bruijn

Las Blancas se abren paso, sacrifican una pieza y con su fuerte defensa en el <47>, ganan el final. Las Blancas tienen dos rutas para ganar en forma excepcional e ingeniosa.

1.21-16 11-17 2.26-21 17x26 3.16-11 13-19 4.11-7



Hay dos rutas:

1) 4... 19-24 5.7-2 24-29 6.2-7 29-33 7.7-11 22-28 8.11-17 26-31 9.17-26 31-36 10.26-17 28-32 11.17x39 32-37 12.39-28 36-41 13.47x36 37-42 14.28-37 42x31 15.36x27 B+

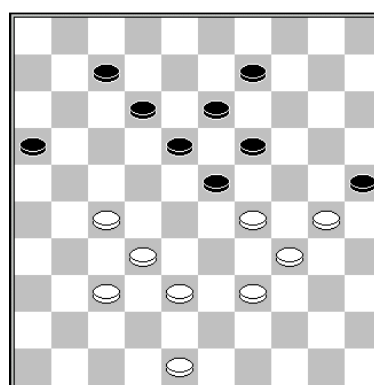
2) 4... 22-27 5.7-2 19-23 6.2-16 27-31 7.16-7 23-28 8.7-11 28-32 9.11-16 32-37

Las Negras pusieron sus piezas en los cuadros correctos y atacan la pieza 37 por detrás (10. 16-7 también es bueno).

10.16-2 31-36 11.2-19 36-41 12.47x36 37-42 13.19-37 42x31 14.36x27 +



Edwin Twiest



T. Goedemoed (estudio)

Las Blancas rodean el centro de las Negras para **paralizarlas**. La estrategia de las Blancas se llama **Podkowa** (ver el capítulo sobre Clásicos).

1.48-43? sería un error mayor, pues las Negras pueden hacer un remate ganador (16-21, 18-22, 7-11 & 13x44 N+).

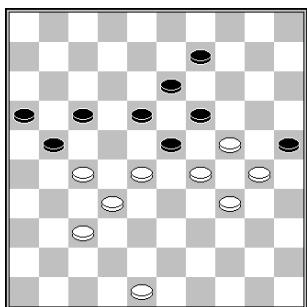
1.39-33!

Las Negras no pueden jugar 1... 12-17 por el remate a corona 30-24 y 27-22 B+. Tras el forzado 1... 7-11, las Blancas usan el Cierre Cadena para reducir el espacio a las Negras.

1... 7-11 2.33-28! 12-17 3.29-24!!

Un típico movimiento Podkowa, con miras a una completa paralización.

3... 17-21 4.38-33 11-17 5.33-29



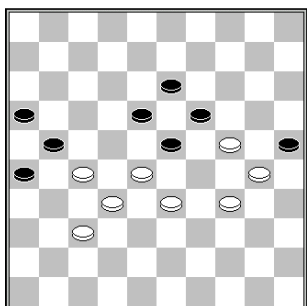
Las Negras están liquidadas. Ante 5... 21-26, 6.27-22 gana (6.28-22 primero, seguido de 7.27-22 también gana) y 9-14 da a las Blancas la opción de jugar 24-20 de inmediato, o bien, 48-42 y paralizar a las Negras lentamente.

5... 9-14 6.48-42 21-26 7.24-20!

7.42-38 16-21! 8.27x16 18-22 9.29x20 22x31 10.24x13 25x14 =

7... 17-21 8.20x9 13x4 9.42-38 4-9 10.38-33 9-13 11.29-24

Las Negras totalmente paralizadas. 11... 23-29 12.34x12 25x34 13.12-7 19x30 14.33-29 34x23 15.28x8 es muy convincente.



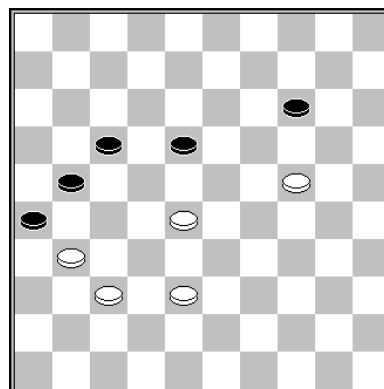
Juego acabado.

Sobre el margen de empate

Es muy difícil ganar, cuando el oponente no está tácticamente atrapado. La Estrategia debe ser muy precisa por un largo período de movimientos, para que haya éxito.

Las posiciones ganadoras no son comunes en este juego. Muchas veces, una posición que parece ganadora, esconde una defensa. En este juego, el margen de empate es inmenso. Tres coronas no le ganan a una; por eso, en muchos juegos el jugador en minoría alcanza el empate. Usted debe conocer sobre el margen de empate en cualquier posición, para jugar correctamente en una posición ganadora. En este ejemplo, veremos la decepción de pensar que una posición está

ganada y luego constatar que hay una defensa para un empate.



T. Goedemoed – Savané
Juego rápido 2015

1.38-32!

Según este cálculo, no hay empate para las Negras. 1... 17-22 2.28x17 21x12 3.32-28 12-17 4.31-27 da a las Blancas una posición ideal, con los cuadros estratégicos (27, 28, 24). Luego, las Negras deben jugar 18-22, tras lo cual 24-19 luce ganador para las Blancas.

1... 18-22 2.24-19 22x33

2...14x23 3.28x19 22-28 4.32x23 17-22 5.19-14 21-27 6.14-10 27x36 7.23-18 22x13 8.10-5 es un gane; las Blancas sólo esperan que las Negras vayan al 27 y luego cambian 37-31x46: 8... 13-18 9.5-14 18-22 10.14-19 22-27 11.37-31 26x37 12.19x46 B+.

3.19x10 17-22!!

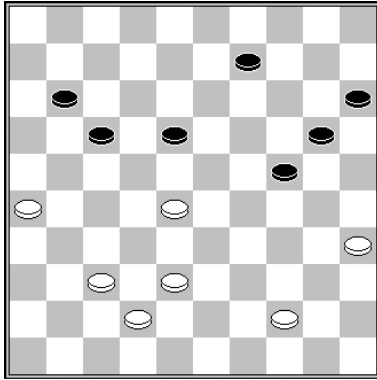
Mi cálculo es 3... 33-39 4.10-5 y las Negras deben sacrificar dos con 21-27; las Blancas dominan, pues la táctica con 32-27 21x41 5x46 26x37 46x... es ganadora. Las Negras toman su tiempo para retroceder 21-27x17, y van a una final de tres coronas contra una....

4.10-5 21-27! 5.32x21 26x17 6.5-28 33-38 7.28-39

7... 22-28 8.39x11 38-43 es castigado con 9.11-16 y las Negras caen en una emboscada.

7... 17-21 8.39x26 38-43

Y ofrecí un empate a mi oponente.



G. Ngankou – W. Sipma

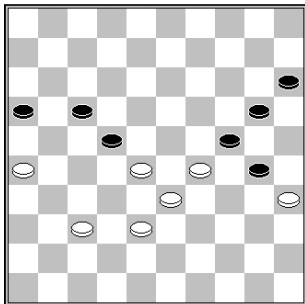
1... 11-16 2.44-40 20-25(!)

El juego fue 2...16-21 y las Blancas logran un final de empate, pero pierden por un error..

3.40-34 9-14 4.38-33

Este es un movimiento que todos harían, aunque las Blancas tienen una mejor defensa.

4... 14-20 5.34-29 25-30 6.42-38 18-22



Las Blancas con posición perdedora.

- 7.37-31 (ó 7.37-32) es castigada con 30-34 & 24-29 N+.
- 7.38-32 es castigada con 30-34 & 24-30 N+.
- 7.28-23 topa con 7... 22-28 8.33x11 24x31 9.26x37 16x7 10.35x24 20x18 N+.
- 7.29-23 topa con 30-34 y se termina el juego.

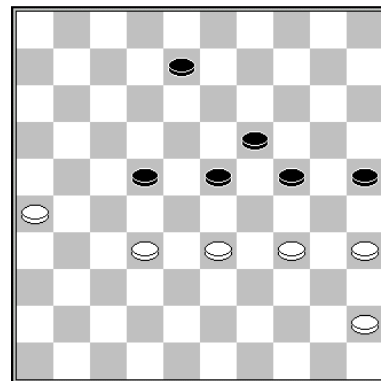
Por tanto, si las Blancas responden a la amenaza de las Negras de construir el Tenedor (con 24-30), pierden. Pero aún pueden salvarse, haciendo un sacrificio.

4.37-32! 14-20 5.28-23!! 18x40 6.35x44 da a las Blancas suficiente compensación para un empate. He aquí una muestra:

6... 24-29 7.32-27 20-24 8.42-37 15-20 9.44-39 24-30 10.37-32 29-34 11.27-21 16x27 12.32x12 34x32 13.12-7 =.



Alexei Chizhov con alumnos Chinos



T. Goedemoed (estudio)

Después de 1.26-21 22-27 2.21-17 27x40 3.35x44 23-29 4.17-11 8-12 la corona Blanca será capturada.

1.32-27? 22x31 2.26x37 8-13

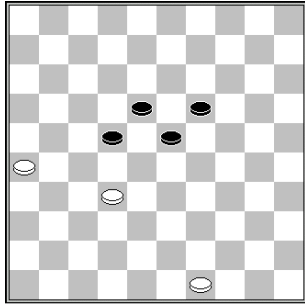
- 3.34-29 pierde, sin una oportunidad: 23x34 4.37-32 24-29 5.33x24 19x30 6.35x24 34-39 7.32-28 39-43 8.28-23 25-30 9.24x35 43-48 N+.
- 3.35-30 24x35 4.37-32 13-18 5.32-27 19-24 6.27-21 35-40 es también un gane obvio.

1.35-30 24x35 2.33-29 25-30 3.29x27 30x39 4.27-22 39-44 5.22-18 44-49 6.32-28 da a las Negras una amplia variedad de formas ganadoras; por ejemplo: 6... 49-44 7.28-22 44x11 8.18-13 8-12 9.13x24 11-28 N+.

1.45-40!

Este movimiento increíble es la clave para una defensa correcta, con miras a un empate. Los demás movimientos son perdedores.

1... 8-13 2.35-30 24x44 3.33-29 13-18 4.34-30 25x34 5.29x49

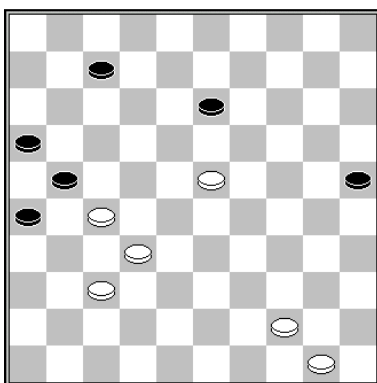


Las Blancas escapan a una final con dos piezas menos, pero este tipo de juego de 3 coronas contra 1 usualmente es un empate. La mayoría gana cuando sus piezas están bien protegidas. Aquí están demasiado vulnerables, a pesar de que las Blancas necesitan una defensa segura para empatar. Es un asunto complejo. Sólo damos una línea de movimientos; en todo caso, el programa (con una final de 6 piezas) declara que es siempre un empate, si las Blancas defienden bien.

5... 23-29 6.26-21 22-27 7.21-17 27x38 8.17-11 38-42 9.11-7 42-48 10.7-1 19-23 11.1-6 48-25 12.6-17 29-34 13.17-3 34-40 14.49-43 25x48 15.3-9 =



Delegación juvenil de China en el Campeonato Mundial de Damas Beilen (Holanda) 2015



E. Prosman – K. ter Braake

Gran ventaja de las Blancas. Las piezas 16 / 21 / 26 son pasivas. Pueden paralizar a las Negras, forzándolas a un doble sacrificio; pero esto no resulta suficiente para ganar, lo que puede resultar traumático para un inexperto.

1.44-39

Prosman es un jugador muy fuerte y cuenta con una brillante habilidad para el cálculo. Probablemente vio que la otra línea no le daba el resultado deseado y escogió otro plan. Pero su oponente encontró la defensa correcta.

El juego fue: 1.27-22 7-12 2.32-28 21-27! 3.22x31 13-18=

1... 25-30 2.50-44 7-12 3.39-33 30-34 4.33-28

Parece una derrota para las Negras, pero aún pueden empatar, sacrificando dos piezas 4... 13-18 5.23-19 12-17 6.19-14 18-23 7.28x19 17-22 8.27x18 21-27 9.32x21 16x27. Las Blancas con dos piezas más, van más rápido a corona. Aún así, las Negras pueden empatar, porque el final se reducirá a tres coronas contra una, en una posición no ganadora...



Un joven estudiante chino trata de resolver una composición tomada de El Arte de Ganar (primera edición), asignada a él por Jasper Lemmen

Sobre el autor

Otros trabajos de Tjalling Goedemoed:

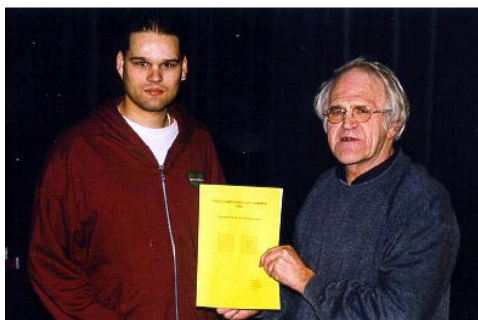
Columna semanal en el Friesch Dagblad

El periódico regional Friesch Dagblad le ha publicado una columna sobre Juego de Damas cada semana, desde 1994

Fries kampioenschap dammen 1999

(Het laatste FK van de twintigste eeuw)

Análisis de juegos del Campeonato de Fryslân 1999



La primera copia del libro fue presentada al árbitro Wim Meijer

Jeugdolympiade Londen 2000

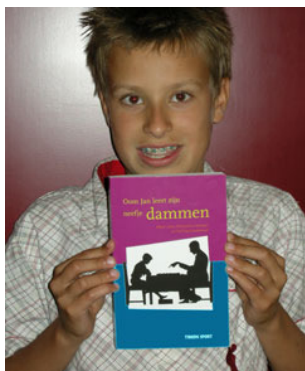
Aquí se comentan los juegos del equipo juvenil holandés, ganador de oro en las Olimpiadas por equipos, durante los Juegos Mentales 2000 en Londres. También hay fotos tomadas por mí (entrenador del equipo)

Wereldkampioenschap dammen 2003 aspiranten & meisjes

Este folleto muestra los juegos, con comentarios y algunas fotos de los jugadores holandeses participantes en el Campeonato Mundial de Cadetes 2003 en Beilen.

Oom Jan leert zijn neefje dammen

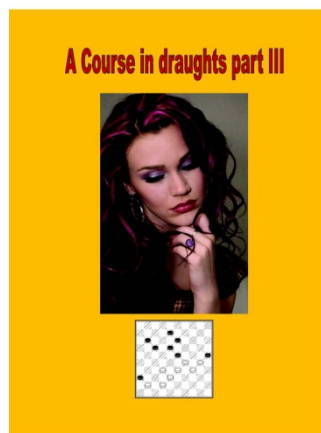
Un libro holandés para principiantes, que fue publicado por **Tirion sport**



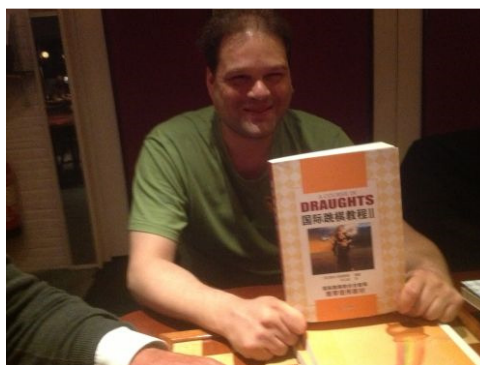
Curso de Juego de Damas tiene 7 cursos, desde **Curso previo de Juego de Damas**

hasta **Libro de Ejercicios, parte 3 de Curso de Juego de Damas:**

<http://www.fmjd.org/promo/cid.php>



El curso fue traducido por lo menos en 8 idiomas.



Feliz de poder mostrar la versión china del libro Curso de Juego de Damas



Traducción italiana de ACID anunciada en la página de la Fundación italiana de Juego de Damas

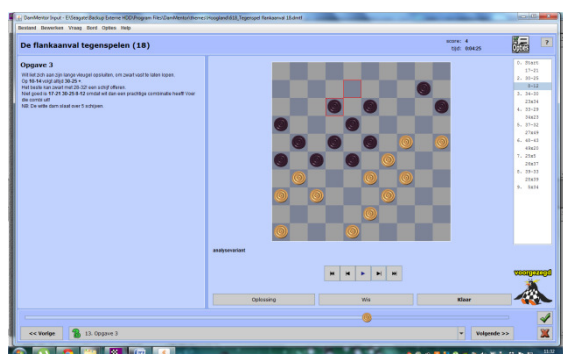
Un video sobre Curso de Juego de Damas:

<https://www.youtube.com/watch?v=bWqcxCFvUM>

En mi canal de You tube se pueden ver muchos videos más sobre Damas.

Dam Mentor

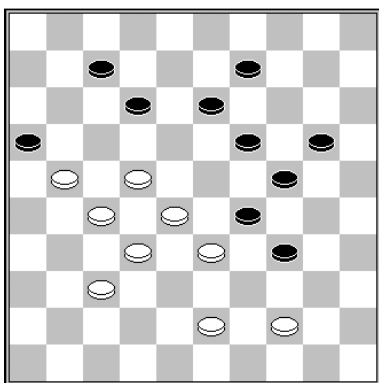
Es una serie de DVD's con lecciones en distintos niveles. Hay 5 DVD's para principiantes (Van der Wal) y para expertos (Hoogland), para ver con computadora. Están en Holandés y se pueden pedir en la tienda de la KNDB.



Screenshot of Dam Mentor

Compositions Tj. Goedemoed

Un folleto con una selección de mis mejores composiciones desde el 2001 al 2015



Big Bang

1.22-18! 13x42

1... 29x40 2.28-23 conduce al mismo escenario 13x42 3.23x3 16x38 4.3x2 B+.

2.28-23 16x40 3.23x3 29x38

La corona Blancas puede capturar todas las 8 piezas **en la ruta de las manecillas del reloj.**

4.3x2 B+

Si la pieza <20> es removida, las Blancas también ganan con la misma combinación. Aquí capturan todas las 7 piezas, **en sentido contrario a las manecillas del reloj.**



Martijn van der Klis

El Arte de Ganar (primera edición) fue incluida en [Alldraughts.com](http://alldraughts.com) por Jasper Lemmen:

<http://www.alldraughts.com/index.php/nl/share/alldraughts-news/item/new-e-book-the-art-of-winning>

Hoofdlijn

Tjalling Goedemoed publicó muchos artículos en esta revista editada por Herman van Westerloo y Nico Leemberg. Él ha publicado 48 artículos hasta ahora. La mayoría son sobre la fascinante apertura Keller (1.33-29 17-22)

Tjalling Goedemoed no sólo participa en la modalidad internacional del Juego de Damas, sino también en otras variantes de este y en otros juegos mentales abstractos. También juega la versión Frisia del Juego de Damas, a un alto nivel y ha estudiado este fascinante juego. Goedemoed publicó dos cursos sobre **Damas Frisias.**

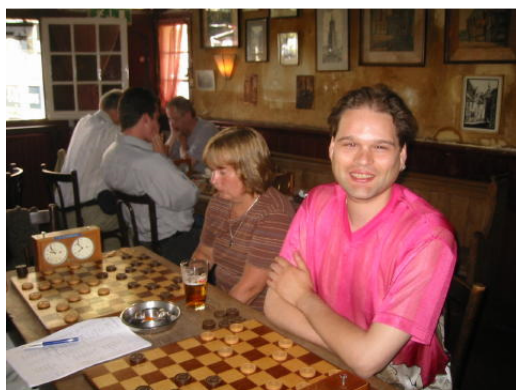
Goedemoed tiene una opinión dura, en torno al margen de empate en el Juego de Damas. Considera raro que tres coronas no puedan vencer a una, como sí sucede en otras variantes. ¡Nuestro juego es una excepción! Damas Ktar, Hexdame, Dameo, Damas Frisias, Damas Thai, Damas Turcas, Damas Rusas, Damas Brasileñas, Damas, Bushka y en las demás variantes, dos o tres coronas vencen a una. Hemos experimentado con tableros de 10 x 11, de 10 x 12 y la más recientes variante es de 11 x 9, que ha resultado ser un juego muy ingenioso. Competimos en la modalidad de Damas Ktar 11 x 9 Ktar en Facebook con jugadores valientes y talentosos, sin temor a los territorios desconocidos. El último invento es

knights draughts, donde las piezas se mueven como el Caballo en el Ajedrez.



A 10 x 12 Ktar game T. Goedemoed – K. Thijssen played in Nijmegen

Tres coronas incapaces de vencer a una es inaceptable en un juego de alto nivel, según Goedemoed. Por tanto, en el futuro deberemos tener un **Juego de Damas matador**. Este tiene sólo una regla divergente, para cuidar que la ventaja se consolide más fácil que en la modalidad internacional, que muestra muchos empates. Goedemoed publicó un curso sobre Juego de Damas matador, que usa la regla devastadora de la Corona: si una corona captura a otra como la última pieza de una captura, entonces y sólo entonces, la corona debe parar directamente en el cuadro detrás de la corona capturada. Dos siempre pueden vencer a una, como en las Damas Frisias. Un torneo así se jugó en Amsterdam durante el Campeonato Mundial 2004, con un 95% de ganés.



Damas Matador puede jugarse en Internet en la arena de los deportes mentales (Christian Freeling es un experto en este campo).

<http://www.mindsports.nl/index.php/arena/draughts/382-killer-draughts-rules>

Pasará un tiempo antes que la gente acepte que la regla matadora es necesaria.

La mayoría es muy chovinista y defienden lo tradicional, sin hacer crítica suficiente. Algunos autores hasta aseguran que los muchos empates no son un problema del juego, lo cual es simplemente negar lo obvio. Contrariamente, ese es un gran problema y se debe a las reglas. Demasiados empates nunca producirán entusiasmo ante la prensa y los patrocinadores. Por tanto, es un asunto de interés para el Juego de Damas volverse más progresista. Pienso que el cambio no vendrá pronto. Pasará mucho tiempo antes que el inevitable cambio suceda. Este universo es demasiado conservador y sin coraje para desarrollarse con seriedad, como lo han hecho otros deportes recientemente para lucir más atractivos ante espectadores y promotores. En su lugar, tratan de solucionar el problema, forzando decisiones con el juego blitz, lo que crea más empates... Usar el juego blitz para forzar una decisión respecto a juegos empatados, viola el principio de los juegos mentales, pues el juego blitz no permite procesos de alta calidad. De hecho, vemos terribles pifias, después de largas series de empates, en los juegos blitz que los Grandes Maestros son obligados a jugar. El mismo Goedemoed no considera interesantes estos juegos blitz.

Y los juegos de Damas que gusta jugar son dameo, Damas matador, Damas Ktar (especialmente 11 x 9), Damas Caballero y Ajedrez.

También jugó Emerge, Hex draughts (moviendo en tres direcciones) y Bushka, que se puede jugar en el **Mindsports Arena**.

Puede ver más acerca del autor en:

<http://www.graficelly.nl/klant/tg-web/>



Goedemoed jugando Damas Frisias

Comentario del traductor

En mayo del presente año recibí de Tjalling Goedemoed, quien fuera nuestro apreciado amigo y promotor universal del Juego de Damas, la versión Word en Inglés de este libro, para su traducción, sin percatarnos en ese entonces de que el capítulo 5. *Attacking Systems*, repite el contenido del capítulo anterior, lo que nos obliga a publicar esta versión en Español, *EL ARTE DE GANAR*, con el citado capítulo en Inglés. Igualmente, sucede que en el Prefacio aparece vacía la página de Contenidos, lo cual plantea otra dificultad para el ejercicio de la traducción, que demanda un texto para ir montando sobre él la versión en Español.

Despejados estos aspectos, exhorto a los jugadores de Damas o Tablero, como lo llamamos en Costa Rica, a incursionar profundamente en el estudio y en la práctica de las enseñanzas de este y de los otros libros de este generoso investigador holandés, Tjalling Goedemoed, cuyo principal interés fue levantar el nivel de rendimiento de los amantes de este apasionante juego.

Juan Bautista Garro B.

Costa Rica, diciembre de 2016