



BOVŠKI
DAMA GLASNIK

1

Bovški dama glasnik
Št. 1
2007

Glavni in odgovorni urednik:
Bernard Kašca

V trenutkih, ko je naš vsakdanjik zapolnjen z izobiljem informacij, ko se zapiramo v notranjost lastnega življenja, ko ne najdemo časa za prijatelje, znance in za lastno veselo in vedro družabno življenje, je pojava družabnih povezujočih spon več kot dobrodošla.

Poznana so mi trnova pota po katerih se je »dama« prebijala skozi nerazumevanja in odbijanja v naši sredini.

In poznane so mi žrtve, odrekanja in entuziazem tistih, ki verjamejo v širjenje, organiziranje, in kar je najvažnejše – v igranje te nedvomno lepe in atraktivne igre.

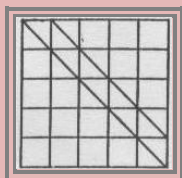
*Ne verjemi v čudeže – vendar nanje računaj.
Z visokega položaja je lepši razgled v svetlo prihodnost.*

Življenje je kot igra dame: v končnici ne moreš nadoknaditi tega, kar si zamudil v otvoritvi.

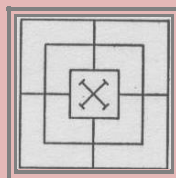
Čudno je, kako malo je potrebno da bomo srečni, še bolj čudno, kako nam prav to »malo« manjka.

ZGODOVINA DAME

Njena pradomovina je Stari Egipt, kar pove, da kot igra obstaja že nekaj tisočletij! in je najstarejša oblika miselnih iger ob **Morrisu** (današnji mlin ali špana).



Staroegipčanska igralna deska
Luxor – okoli 1500 pr.n.št.



Igralna deska **Morris**
Luxor – okoli 1500 pr.n.št.

Skozi čas se je igra tudi spreminjala (pravila, velikost igralne deske in število ploščkov). Tako so nastale različne oblike: italijanska, češka, angleška, španska, frislandska, ruska, kanadska, brazilska, turška dama in druge.

Na začetku 18. stoletja (po nekaterih virih se omenja leto 1723) je v Franciji nastala nova oblika dame, kateri je bilo usojeno, da je postala mednarodna igra. To je dama, ki se igra na deski s 100 polji – to je mednarodna dama ali dama 10x10. Poznana je tudi kot Poljska dama.

Nova igra je pokazala dobesedno novo dimenzijo človekovega ustvarjanja. S svojo kombinatoriko, dinamiko in z neskončnimi možnostmi se je uvrstila v svet največjih ljudskih umskih izumov na področju miselnih iger na deski.

Postopoma je mednarodna dama (imenujejo jo tudi poljska dama) osvajala priznanja tudi po drugih deželah, ter se je tako začelo odmerjanje moči tudi na mednarodni ravni. Leta 1894 je francoz **Isidore Weiss** postal prvi svetovni prvak, leta 1947 pa je bila ustanovljena Svetovna zveza za mednarodno damo (**FMDJ** – **Federation Mondiale du Jeu de Dames** ali **WDF** – **World Draughts Federation**) z vsega štirimi članicami (Francija, Nizozemska, Belgija in Švica). Danes ima FMDJ preko 80 držav članic, med katerimi je od leta 1991 (po osamosvojitvi) tudi Slovenija.

Ni točnih podatkov kdaj in kako je ta igra prišla na slovenska tla (med obema svetovnimi vojnama se je v zahodni Sloveniji – pod italijansko okupacijo – igrala italijanska dama 8x8, v ostali Sloveniji pa jugoslovansko-turška inačica dame). Kar se tiče Mednarodne dame, je trenutno uradno znano samo to, da je bil kot prvi z njo seznanjen in jo začel prakticirati **Vladimir Rejc** iz Tolmina, nekje okrog leta 1980. Malo kasneje se mu je pridružil še, že pokojni, **Vladimir Pečar** iz Ljubljane.

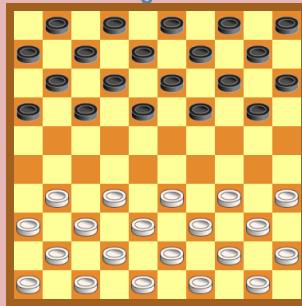
V Bovec je leta **1984** damo prinesel **Vojko Kovačič** (študiral v Ljubljani skupaj z Rejcem). Leto kasneje, točneje **13. decembra 1985**, je bil ustanovljen in registriran prvi slovenski klub – **Dama klub Bovec** (ob registraciji je štel 22 ustanovnih članov!). Še isto leto je bil organiziran dama krožek na OŠ »Vladimir Nazor« Bovec (mentor: **Bernard Kašca**), in čez slabi dve leti so trije Bovški pionirji zastopali barve takratne **Jugoslavije** (ni bilo kadra do 21 let??) na mladinskem svetovnem prvenstvu v **Ijmuidnu** na **Nizozemskem**.

1. POGlavJE – KAKO IGRATI?

DESKA IN PLOŠČKI

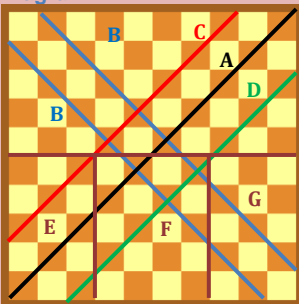
Igralno desko sestavlja 50 temnih in 50 svetlih kvadratov. Temne kvadrate imenujemo – **POLJA** – po katerih se tudi igra. Osnovni figuri sta **PLOŠČEK** in **KRALJICA**. Desko se postavi tako, da je spodnje temno polje na igralčevi levi strani. Pred začetkom igre igralca postavita 20 belih in 20 črnih ploščkov tako, kot je prikazano na *Diagramu 1*. Vsi ploščki so v začetnem položaju enaki (okrogle ploščice z nekaj manjšim premerom od polja). Imenuje se lahko tudi **NAVADNI** ali **PROSTI** plošček. Po nekaterih starejših virih naj bi bil originalni naziv za plošček – **KAMEN**.

Diagram 1



ZNAČILNOSTI DESKE

Diagram 2



- A – velika (glavna) diagonala
- B – diagonali dvojnik ali dvojčka
- C – zgornja diagonala
- D – spodnja diagonala
- E – levo krilo
- F – sredina (center)
- G – desno krilo

*Ko sem slišal kdo vse je osumljen, me je bilo sram se prijaviti.
Nor je samo tisti, katerega norost se ne ujema z norostjo večine.
Mi smo zgradili most! To, da tukaj ni reke, je pomanjkljivost narave.
Bolje je biti tiho in biti obravnavan kot tepec, kot pa spregovoriti in odstraniti vse
dvome.
Zdravje prekaša vse materialne dobrine – zdrav siromak je mnogo bolj srečnejši
od bolnega kralja.*

ZAPIS (NOTACIJA)

Diagram 3

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

V dami se za zapisovanje poteka igre uporablja številke od 1 do 50 (*Diagram 3*), ki jih je kot prvi predstavil Francoz **Manoury** v svoji knjigi »*Essai sur le Jeu de Dames*» leta 1770.

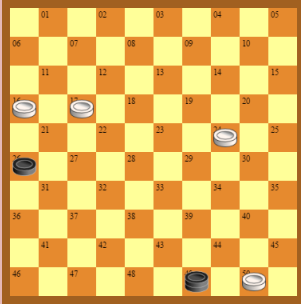
V začetni postavitvi stojijo črni ploščki na poljih od 1 do 20, beli pa na poljih od 31 do 50. Hodi se zapisujejo tako, da se zabeleži številko polja na katerem se plošček nahaja – **ZAČETNO POLJE** in polje na katerega je bil premaknjen (na katerem se ustavi) – **KONČNO POLJE**. Pri navadnem hodu brez jemanja – **TIHI HOD** – se med začetno in končno polje vpiše pomišljaj (–). Npr.: **1. 32-28**, kar

pomeni, da je bil plošček s polja 32 premaknjen na polje 28. Pri hodu z jemanjem – **UDARNI HOD** – se med začetnim in končnim poljem vpiše dvopičje (:) ali krat (x). Večinoma je v rabi slednji, predvsem zaradi hitrejšega zapisa - prepisa igre (tipkovnica).

NAMEN IGRE IN GIBANJE PLOŠČKOV/KRALJIC

Damo igrata dva igralca. Prvi hod ima beli, naprej pa igrata izmenično. Namen igre je osvojiti vse nasprotnikove ploščke ali mu onemogočiti naslednji hod. Če nobeden od njiju ne more zmagati se igra konča neodločeno – **REMI**. Plošček se pri tihem hodu pomika samo za eno polje poševno naprej, seveda mora sosednje polje biti prosto. Tako lahko beli na začetku odigra enega od naslednjih devetih hodov: **1.31-26, 31-27, 32-27, 32-28, 33-28, 33-29, 34-29, 34-30, 35-30**. Kadar pride plošček pred nasprotnikovega in je za njim po diagonali prosto polje, le tega lahko in seveda tudi **MORA** preskočiti in ga odstraniti z deske. Npr.: **1.32-28 19-23 2.28x19 14x23** ali **13x24**. V enem hodu plošček lahko in tudi **mora** vzeti toliko ploščkov kolikor mu jih stoji na poti. Vedno pa mora biti za vzetim ploščkom prosto polje. Jemlje se lahko **naprej** in **nazaj**. Ko pride plošček do zadnje nasprotnikove vrste – **KRALJIČINA VRSTA** ali **KRALJIČINO POLJE** – (beli na polja od 1 do 5, črni na polja od 46 do 50) in tam tudi **OSTANE**, se spremeni v **KRALJICO**. Kraljica je nova pridobitev moči na deski s svojimi lastnostmi. Označuje se jo z dvema enako barvnima ploščkoma (na plošček, ki pride na kraljičino polje in tam tudi ostane, se položi še en plošček, ki je bil že prej odstranjen z deske. V eni igri se lahko ima več kraljic. Kraljica se giblje (pomika) po diagonali za eno ali več polj naprej in nazaj (kot lovec pri šahu). Kraljica je lahko vzeta s ploščkom. Kraljica lahko in tudi **mora** vzeti nasprotnikove ploščke ali kraljice ne glede na njihovo oddaljenost in ne glede na njihovo prioriteto, vendar le tedaj, če je za ploščkom (kraljico) eno ali več prostih polj. Če obstaja možnost jemanja še enega ali več nasprotnih ploščkov (kraljic), se mora obvezno ustaviti na polju s katerega bo lahko nadaljevala jemanje. Po končanem jemanju se lahko ustavi na bilo katerem prostem polju izza zadnje preskočenega ploščka (kraljice)..

Diagram 4



Beli ima štiri ploščke, črni pa plošček in kraljico. Beli ima hod in igra 1.50-44! Črna kraljica mora vzeti 3 bele ploščke s hodom:

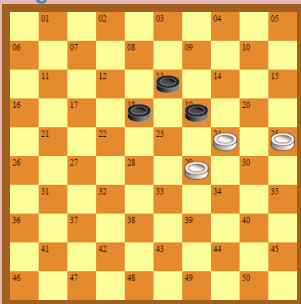
1. ... 49x21 (to je: **49x35x8x21**) **2.16x27 26-31 3.37x26** ×.

Iz tega primera je lepo razvidno, da mora črna kraljica najprej skočiti na polje 35, ker lahko le tako nadaljuje jemanje na polje 8 in nato na polje 21.

POSEBNA PRAVILA JEMANJA

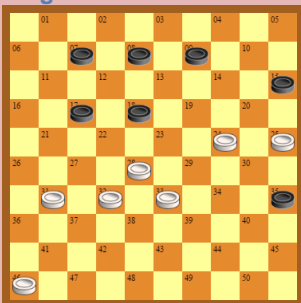
Ko obstaja možnost vzetja različno število nasprotnih ploščkov in kraljic, se **mora obvezno vzeti največje število njih** – **PRAVILO VEČINE**. To velja za plošček kot za kraljico. Pri jemanju ni važno kdo jemlje (plošček ali kraljica), ter kaj se jemlje (plošček ali kraljico) – **VAŽNO JE SAMO NJIHOVO ŠTEVILO**.

Diagram 5



Zadnji hod črnega je bil **14-19?** Sedaj beli igra **2.29-23!** In črni ne sme jemati ne 19x28 in ne 19x30, ker **MORA** vzeti **2 (dva)** nasprotna ploščka – **PRAVILO VEČINE** – s hodom **2. ... 18x20** (**18x29x20**) na kar sledi **3.25x23** ×. (**25x14x23**)

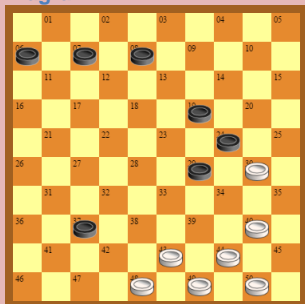
Diagram 6



Beli koristi pravilo večine in zmagata:

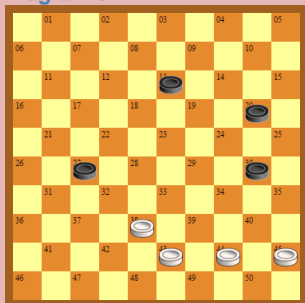
1.28-22! 18x20 (**18x27x38x29x20**) **2.25x1 17-22 3.31-27! 22x31 4.46-41 31-36 5. 41-37** itd.

Diagram 7



1.48-42! 37x39 2.44x33 24x44 **Pravilo večine.**
3.33x11 ×. (33x24x13X2x11)

Diagram 8

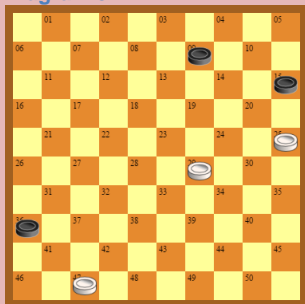


Če pride plošček pri jemanju na zadnjo vrsto in mora v istem hodu **NADALJEVATI JEMANJE**, potem se **NE** spremeni v kraljico! (Diagram 8)

1.38-32! 27x40 (27x38x49x40)

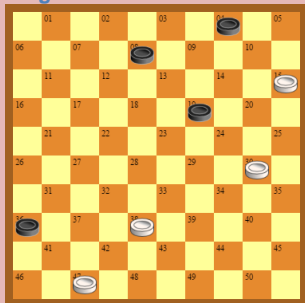
Črni plošček je že bil na kraljičinem polju 49, vendar je moral v istem hodu nadaljevati jemanje še na polje 40 kot plošček. 2.45x23 ×. (45x34x25x23).

Diagram 9



Ko plošček pri jemanju pride na zadnjo vrsto (kraljičino polje) in **tam tudi ostane**, se spremeni v kraljico. Novo nastala kraljica dobi pravico do premikanja šele v naslednjem hodu! (Diagram 9 in 10)

Diagram 10



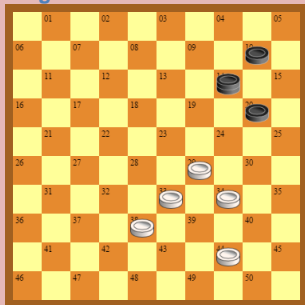
1.46-41! 36x47 – novo nastala kraljica še nima pravice vzeti belega ploščka na polju 29.

2.29-24 47x20 3.25x3 ×. (25x14x3)

1.47-41 36x47 2.30-24 47x20 3.15x2 (15x24x13x2)
4-10 4.2-8 10-14 5.8-24 ×.

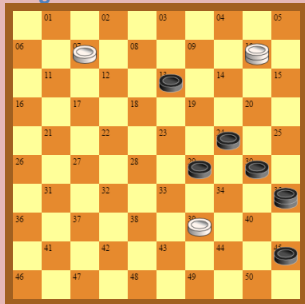
Nasprotnikove preskočene (vzete) ploščke (kraljice) se z deske odstrani šele takrat, ko se plošček ali kraljica ki je jemal-a (preskakoval-a), ustavi na končnem polju. Pri jemanju se nasprotnikov plošček (kraljico) **lahko preskoči samo enkrat v enem hodu** medtem, ko se na **isto prosto polje lahko skoči večkrat.** (Diagram 11)

Diagram 11



Beli lahko zmaga na zelo eleganten način: **1.29-23!!** in črna kraljica mora vzeti 4 bele ploščke **1. ... 14x29** (14x32x29x40x29). Kraljica je končala jemanje (preskakanje) in ustavila se je na končnem polju 29 (seveda kraljica **ne sme** še enkrat preskočiti plošček na polju 23). Sedaj se šele lahko odstrani preskočene ploščke z deske **2.33x4x**. Tak slučaj, ko še ne odstranjen, vendar že preskočen plošček zaustavi kraljico, se imenuje – **TURŠKI UDAR**. Čeprav se ga v turnirski praksi redko sreča, si ga velja zapomniti.

Diagram 12



Hisar – Gantvarg (Amsterdam 1976)

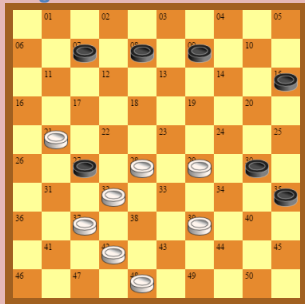
Beli je žrtvoval plošček:

1.39-33 29x38, potem pa napadel z **2.10-4** prepričan, da je na deski remi, ker naj bi osvojil dva črna ploščka. Vendar ga je čakalo presenečenje. Črni je dal 4 ploščke in zmagal:

2. ... 30-34! 3.4x19 (4x2 x43x30x19) – sedaj se šele odstrani preskočene ploščke.

3. ... 35x11x. (35x2x11)

Diagram 13



Beli zmaga na osnovi pravila večine in turškega udara: **1.29-24! 27x47 2.48-42! 47x26 3.39-34! 26x20 4.34x1x**.

V dami se za zmago dobi dve točki (2), za remi eno (1) in za poraz nič (0).

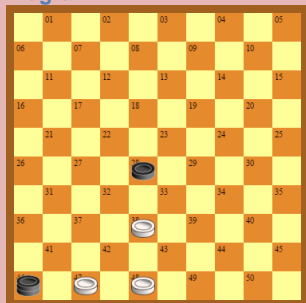
NEKATERE OMEJITVE V SAMI IGRI

Igra se konča neodločeno (z remijem):

a) če se po 30-ih hodih ne spremeni materialna prednost; **b)** če se trikrat ponovi isti položaj na deski z istim igralcem na hodu; **c)** v končnici treh kraljic proti eni: če se kraljica edinka nahaja na diagonali 5-46, močnejši strani ostane vsega 5 hodov, da materialno

prednost pretvori v zmago. V vseh ostalih končnicah treh kraljic proti eni ima močnejša stran na razpolago 16 hodov. Seveda se lahko sklene remi tudi sporazumno – ko oba igralca ugotovita, da sta izčrpala vse možnosti igranja na zmago. Poleg normalnega dobitka igre (ko se osvoji vse nasprotnikove ploščke, ali, ko se nasprotnik preda) obstaja še drugi, bolj redek način – **BLOKADA** – ko igralec, ki ima hod ne more premakniti svojih ploščkov. (Diagram 14)

Diagram 14



1.38-32! 28x37 2.47-41 37-42 3.48x37×.

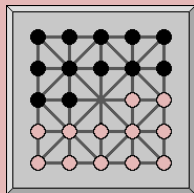
In črni je izgubil, ker s kraljico ne more igrati – **nima hoda**.

ZNAKI, KI SE UPORABLJAJO PRI IGRI

- + zmaga
- = neodločeno (remi)
- D kraljica (dama)
- B beli
- Č črni
- ? slab hod
- ?? groba napaka
- ! dober hod
- × konec
- !! efekten ali nepričakovan hod
- !? hod sumljive vrednosti ali oster hod
- () v oklepaju se zapisuje število ploščkov in kraljic v nekem položaju na deski.

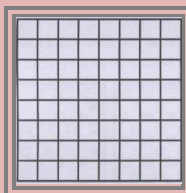
VREDNOST POLJ IN PLOŠČKOV

Moč ploščke je odvisna od polja na katerem se nahaja in od položaja ostalih ploščkov na deski (tudi nasprotnikovih). Pomen ali moč polja pa se spreminja glede na potek same igre (otvoritev, središčnica, končnica), položaja ploščkov, vrste hoda, ter od drugih okoliščin.



Alquerque deska.

Penta grammi (pet linij), z 2x12 ploščki



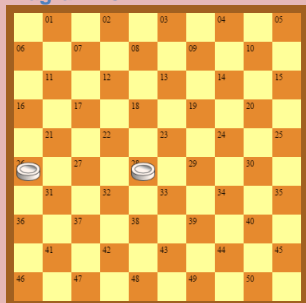
Duodecim Scriptorum

(igra dvanajstih linij). Rimska igralna deska »vojaških iger«.

ZAKAJ JE POLJE V SREDINI DESKE AKTIVNEJŠE (UDARNEJŠE) OD ROBNEGA POLJA?

Primerjava dveh belih ploščkov na poljih 26 in 28 nazorno pokaže njihovo moč. (Diagram 15)

Diagram 15

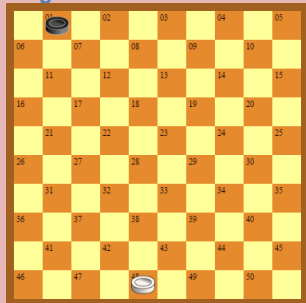


Robni plošček 26 ima na razpolago samo eno možnost napredovanja (**TIHI HOD**) – 26-21, med tem, ko ima plošček v sredini (28) na izbiro dva tiha hoda: 28-22 in 28-23. Pri jemanju (**UDARNI HOD**) robni plošček lahko vzame le v dveh smereh: 26x17 in 26x37, med tem, ko plošček v sredini lahko vzame kar v štirih smereh: 26x17 in 26x37 in 28x39. Pri napredovanju proti zadnji (kraljičini) vrsti se takoj vidi, da so robnemu ploščku dostopna samo polja 1, 2 in 3, medtem, ko so ploščku v sredini dostopna vsa kraljičina polja (1, 2, 3, 4 in 5). No, aktivno polje pa ne pomeni vedno, da je tudi najboljše. Robni plošček ni izpostavljen napadu, izolaciji in vezavi. Vendar – bolj, ko se igra bliža h koncu, tem slabši postaja robni plošček.

ZLATI PLOŠČEK (BELI 48, ČRNI 3)

Ploščki z osnovne linije predstavljajo posebno zanimivost. Ko se premaknejo s svojih mest oslabijo kraljičina polja, če pa predolgo ostanejo na začetnih položajih, postanejo neaktivni – **ZAOŠTALI** ali **VISEČI** – prednji ploščki pa ostanejo brez podpore. Taka nesložnost med ploščki kar pogosto vodi v poraz. Primer, ki nazorno pokaže razliko med ploščki z osnovne linije je prikazan na Diagramu 16. Na deski sta: beli plošček na polju 48 in črni na polju 1. **Ce ima hod beli – zmaga, če pa ima hod črni – je remi.**

Diagram 16



razloga.

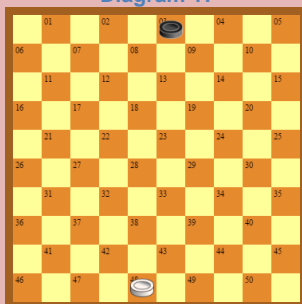
Plošček **48 (3)** ima posebne lastnosti zaradi katerih so ga tudi poimenovali »zlati plošček«. Njemu je nedostopnih vsega 10 polj (brez udarnih hodov), med tem, ko je na primer ploščku 46 nedostopnih kar 20 polj. Ta lastnost daje ploščku 48 (3) posebno vrednost v končnici, ko ploščki z osnovne linije izpolnjujejo obrambne naloge. Le ta se najlažje premakne na bilo katero stran deske. Nasprotno od njega pa je na primer plošček 46 slab, zato ga je potrebno čim prej premakniti na neko bolj aktivno polje. Proti polju 48 (3) vodi tudi največ kombinacijskih poti (udarov) in to je razlog več, da se »zlatega ploščka« v začetni fazi igre ne premika brez

**Državni cirkus istočasno gostuje v vseh krajih.
Rabelj je stal žrtvi ob strani, ko ji je bilo najtežje.
Cerkev je oddvojena od države – da ne bi propadla.
Postavili smo zidove med nas – imeli bomo v kaj udarjati z glavo.**

OPOZICIJA (NASPROTJE)

Opozicijo se imenuje položaj, ko se beli in črni plošček nahajata na isti vertikali (navpičnici) – si stojita nasproti. Poznamo **bližnjo** (beli plošček na polju 28, črni na polju 18) in **daljno** opozicijo (beli plošček na polju 48, črni na polju 3). Tisti, ki **zavzame bližnjo opozicijo je zmagal** (v igri en plošček proti enemu). Velja si zapomniti: **tisti, ki zavzame daljno opozicijo, zavzame tudi bližnjo.** (*Diagram 17*)

Diagram 17



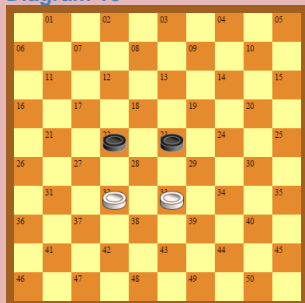
Beli s hodom **1.48-43** zavzame **daljno** opozicijo in zdaj bo na bilo kateri odgovor črnega zavzel tudi **bližnjo** opozicijo. Torej: **1.48-43 3-8** Če **1. ... 3-9**, potem **2.43-39 9-14 3.39-34 14-20 4.34-30 20-25 5.30-24**×. To je primer tako imenovane **poševne** opozicije. **2.43-38 8-12 3.38-32 12-18 4.32-28**×.

Pri opoziciji igra pomembno vlogo to, kdo ima hod prvi. Če bi na *Diagramu* 17 imel hod prvi črni, bi on zmagal.

Velja si zapomniti eno izjemo: **ko je beli plošček na polju 11 in črni na polju 1 – opozicija ne velja**. Beli zmaga ne glede kdo ima hod.

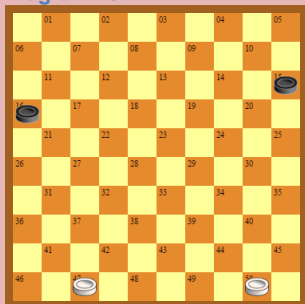
Borba za opozicijo ni samo boj enega ploščka proti enemu ploščku. Borba 2x2 ploščka ima na primer svoje specifične karakteristike. V takih situacijah igra pomembno vlogo složnost/nesložnost ploščkov. (*Diagram 18 in 19*)

Diagram 18



Tako zblížani ploščki delujejo usklajeno in ni nevarnosti pred porazom. Igralec, ki ima prvi hod, žrtvuje plošček, z drugim pa se neovirano prebije do kraljice in si zagotovi remi.

Diagram 19



V takem položaju črni ne bo imel časa povezati svojih ploščkov in beli zmaga na sledeči način:

1.50-44 15-20 2.44-39 20-24 3.39-34 16-21 4.47-42 21-27 5.42-37 ×.

Poseben primer pri opoziciji je **DVOJNA OPOZICIJA** – ko en plošček drži v opoziciji (nepremičnosti) dva nasprotna (*Diagram 20*)

Diagram 20

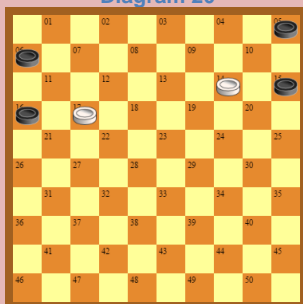
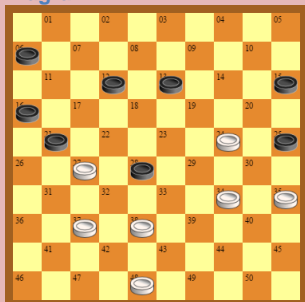


Diagram 21



Črni je nepazljivo napadel s **1. ... 17-21?** in izgubil s kombinacijo, ki se je končala z **dvojno opozicijo**:

1.37-32 28x37 2.38-32 37x28 3.35-30 21x32 4.39-33 28x39 5.34x43 25x34 6.24-20 15x24 7.43-38 32x43 8.48x17 ×.

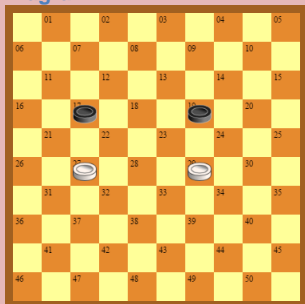
Ne pomaga: **8. ... 6-11 9.17x6 16-21 10.6-1 21-27 11.1-23 27-31 12.23-5 31-36 13.5-10** ×.

Kot tudi ne: **8. ... 16-21 9.17x26 6-11 10.26-21 11-6 11.21-27** ×.

Druga plat medalje je bližje srcu!

*Tudi jaz bi se lotil kakega poštenega posla – toda mene bi takoj ujeli.
Če vas žena vara, ne obupujte, saj ste svojo nesrečo podelili z drugimi.*

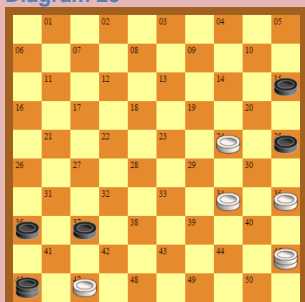
Diagram 22



Če ima hod beli – **je remi!**
 Če pa ima hod črni – **beli zmagal!**

IZ TURNIRSKÉ PRAKSE

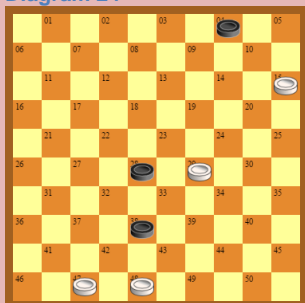
Diagram 23



V. Lüss - A. Baljakin (Salou 2006)

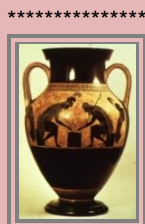
Na slab hod črnega je beli odgovoril z **menjavo** in zmagal z opozicijo:
2.34-30! 25x34 3.45x41 46x30 4.35x24 ×.

Diagram 24



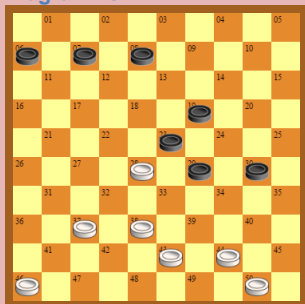
A. Bleijcher – A. Jacenko (Avignon 2007)

1.47-42! 38x47 2.29-24! 47x20 3.15x24 28-33 4.48-43!
4-10 5.24-20 ×. **Opozicija.**



Ajax in Ahil igrata neko miselno igro na deski. Morda damo?

Diagram 25



NALOGA

Beli zmagata z **opozicijo** s pomočjo **pravila večine**.

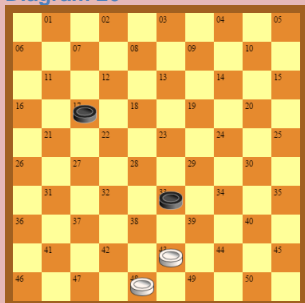
Kako?

Rešitev v prihodnji številki

MENJAVA

Ovladanje opozicije je torej pomembna prednost na poti k zmagi. Ker pa opozicija ni možna istočasno biti obema igralcema v korist, si bo moral igralec, ki mu grozi »padec« v opozicijo, rešitev poiskati v menjavi. **Velja si zapomniti: menjava predaja kontrolo nad opozicijo drugi strani!** (Diagram 26)

Diagram 26



Poglejmo možnost brez menjave:

1.48-42 17-22 2.42-37

Napad z **2.43-38** nima smisla, ker se črni s ploščkom **33** takoj prebije do kraljice.

2. ... 22-27 ×.

Zdaj pa še z menjavo:

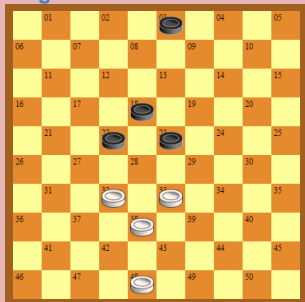
1.43-38 33x42 2.48x37 17-21 3.37-32 21-26

4.32-27 ×. **Opozicija.**

Videli smo, da je možnost menjave korenito spremenila potek igre v prid belemu.

Pomen menjave pa s tem še ni izčrpan. Plošček se pomika za eno polje in to samo naprej. Z menjavo pa se lahko plošček prestavi nazaj, z ene strani deske na drugo stran, menjajo se nasprotnikove močni ploščki, aktivirajo se lastni slabi ploščki, ter se tako tudi hitreje zavzemajo ključna (strateška) polja. Pomanjkanje možnosti menjave je po pravilu vedno velika pozicijska slabost, kar pogosto vodi k porazu.

Diagram 27



Beli ima hod. Kako igrati ?

a) 1.48-43 3-8 2.43-39? 8-12. Beli mora dati plošček, kar je enako porazu.

b) 1.48-42 3-8 2.42-37? 8-13. z istim rezultatom kot pri a);

Rešitev jespeta v menjavi: **1.48-42 3-8 2.33-29 23x34 3.32-28 22x33 4.38x40** – remi s pravilnim nadaljevanjem.

Menjava je pomemben dejavnik v vseh delih igre. Nekatere otvoritve se že v uvodnih hodih začnejo z

menjavo. Po uvodnih hodih: **1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-25 4.41-37 14-20?**, ima beli ugodno menjavo 2 za 2 ploščka: **5.28-23 19x28 6.29-24 20-29 7.34x32** in beli je v boljšem položaju zaradi slabega črnega ploščka na polju 25.

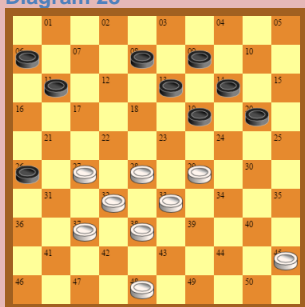
Menjava naprej povečuje, nazaj pa manjša število TEMPOV.

SLABA MENJAVA

Menjava ima torej dobre lastnosti. Ima pa kot vsaka stvar, tudi svojo slabo plat. Pri menjavi se v trenutku iz osnove spremeni položaj (postavitev) ploščkov na deski. Zato je potrebno, preden se odloča za menjavo, dobro premisliti kakšen položaj bo nastal po menjavi, da bi se igralec izognil nepotrebnim nevšečnostim. Na primer takim kot so prikazane v naslednjih primerih – *Diagrami 28, 29, 30 in 31.*

IZ TURNIRSKE PRAKSE

Diagram 28



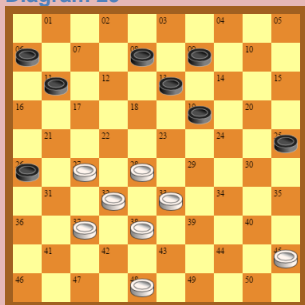
P. Mališ – B. Kašca (Pardubice 2003)

Črni je nepazljivo menjal:

1. ...20-24? 2.29x20 14x25.

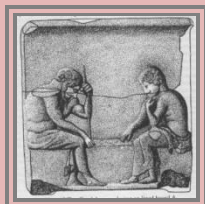
Sedaj je na deski nastala popolnoma nova postavitev ploščkov. Glej *Diagram 29*

Diagram 29



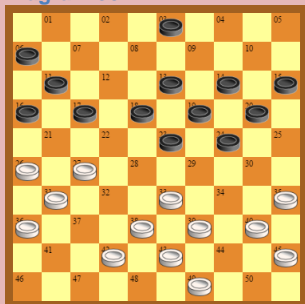
Sledila je kazen v obliki kombinacije:

3.27-21! 26x17 4.28-22! 17x39 5.38-33! 39x28 6.32x12x.



Še dva grška grški »junaka« v študiji dame; 5. st. pr.n.št.

Diagram 30



O. Marini – M. Stortelder (Bovec 2003)

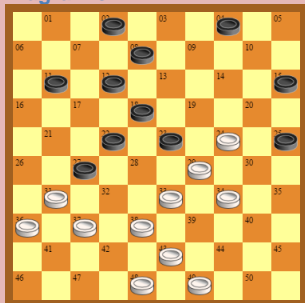
1. .. 17-21? 2.26x17 11x22

Sledilo je:

3.27-21! 16x27 4.33-28! 22x44 5.31x22 18x27

6.43-39 44x33 7.38x9×

Diagram 31



E. Vardanjan – R. Boss (Toulouse 2007)

1.38-32 27x38 2.43x32?

Sledilo je:

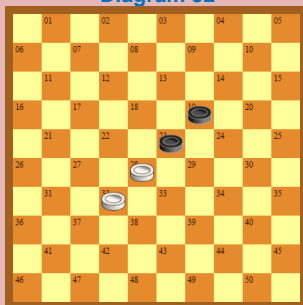
2. ... 23-28! 3.32x23 22-27! 4.31x13 8x19×

KLASIKA

Najogostejša postavitve v turnirski praksi.

Značilnost klasične postavitve je v obojestranski vezavi v sredini, in sicer – bela ploščka na poljih 28 in 32, ter črna ploščka na poljih 19 in 23 (*Diagram 32*). Raziskovanja in analize klasičnih položajev imajo v igri dame zelo velik pomen. Z analizami le teh so se ukvarjali razni teoretiki, kot npr.: Fabre, Springer, Keller, Ghestem, Raichenbach, Rozenburg, Smit in drugi. Na njihovih izsledkih tudi sloni osnova teorije v klasičnih položajih. Da bi se te osnove obvladale, pa je potrebno neobhodno poznavanje **TEORIJA TEMPOV** (stran 17)

Diagram 32



NASVETI, PRIPOROČILA

- izogibati se zaostalosti ploščka 36 (črni 15);

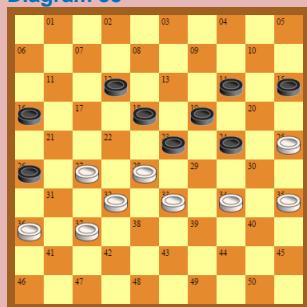
- zelo pomembna sta ploščka na poljih 27 in 28 (črna na 23 in 24) – premikanje ali odsotnost le teh pogosto vodi v slabši položaj;
- nujno je stremeti k postavitvi OLIMPIKA (stran 143) in udarnih kolon na kratkem (desnem) krilu;
- slabo je imeti plošček na polju 26 (črni 25), zaradi kombinacijskih groženj s polja 40 (črni 11), ko ima nasprotna stran postavljen olimpijk;
- nevarno je dopuščanje nasprotni strani razvijanje enega od kril ali oslabeitev svojih;
- plošček 47 (črni 4) je zelo važna zaščita (obramba) na dolgem (levem) krilu
- nepotrebno prezgodnje uvajanje »zlatega« ploščka v igro;
- če se le ponudi priložnost – ukliniti plošček 28 na polje 22 (črni 23 na 29) – prijem Ghestema ali upad po Ghestemu.
- izogibati se prerezitvju (glej postavitev **WOLDOUBY**, stran 18)

TEORIJA TEMPOV

V igri vsaka stran razpolaga z opredeljeno količino (številom) rezervnih tihih hodov – tempov. V samem toku igre se število tempov manjša sorazmerno z številom ploščkov, zato je v klasičnih postavitvah (položajih) zelo pomembno znati določiti (izračunati) katera stran ima na razpolago več rezervnih tihih hodov (tempov), da bi se tako vedelo kako čim boljše nadaljevati iz nastalih položajev. Število tempov se označi s črko **T**, vsoto vseh tempov pa s črko **V**. Najprej se izračuna vsoto tempov obeh strani. Tako se dobi primerjava (razlika) med njima. Računanje tempov pa poteka na sledeči način:

- ploščki na 1. vrsti (beli od 46 do 50, črni od 1 do 5) imajo vrednost – 1
- ploščki na 2. vrsti (beli od 41 do 45, črni od 6 do 10) imajo vrednost – 2
- ploščki na 3. vrsti (beli od 36 do 40, črni od 11 do 15) imajo vrednost – 3 itd.

Diagram 33



Vsota belih - **Vb**:

3 ploščke na 3.vrsti – $3 \times 2 = 6$
 4 ploščke na 4.vrsti – $4 \times 4 = 16$
 2 ploščka na 5.vrsti – $2 \times 5 = 10$
 skupaj **Vb** = 38

Vsota črnih - **Vč**:

3 ploščke na 3.vrsti – $3 \times 3 = 9$
 3 ploščke na 4.vrsti – $3 \times 4 = 12$
 2 ploščka na 5.vrsti – $2 \times 5 = 10$
 1 plošček na 6.vrsti – $1 \times 6 = 6$
 skupaj **Vč** = 37

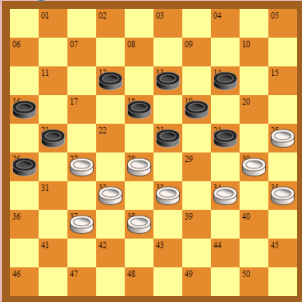
To se pravi, da je v belem taboru razlika: **T = Vb – Vč** = 38 – 37 = +1. V črnem pa: **T = Vč – Vb** = 37 – 38 = –1. Vsota tempov je lahko pozitivna, negativna ali 0. Stran s pozitivno vsoto tempov naj bi bila tudi v prednosti (večja kot je razlika, tem izrazitejša je prednost). **Tempe se računa pri enakem številu odigranih hodov** (belega in črnega). **Če pa se računa pred hodom črnega, se prišteje le temu 1 (eno) enoto.**

POMNI: v klasičnih postavitvah je število tempov s predznakom + slabo, medtem, ko je pri odprtih (neklasičnih) postavitvah ravno obratno!

Postavitev WOLDOUBY

Taka postavitev ploščkov je zelo nazoren prikaz o pomenu tempov. Beli bo zaradi **prerazvitja** – ima prednost v tempih (+1), nima pa na razpolago rezervnih tempov (tihih hodov) – prisiljen menjati nazaj, ter bo tako padel v podrejeni položaj in za njega ni rešitev pred porazom! (*Diagram 34*)

Diagram 34

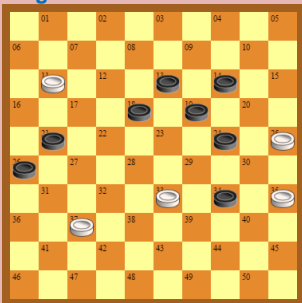


1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.39-34 3.28-22 24-30! 23-28? 4.32x23 21x34 5.33-29! =. 4.35x24 25X34 23-28! 5.32X23 21X41x. 19x30 5.25x34 23-28!x. 3. ... 13-18

4.34-30 12-17. Ta postavitev in njena **trditev** sta bili prvič predstavljeni leta **1911** s strani znamenitega senegal-skega damista **Woldouby**-ja, s katero so se iskajoč rešitev za belega potem ukvarjali mnogi teoretiki in praktiki. In ta trditev je obveljala skoraj **50** let, dokler ... Leta **1957** je ukrajinski mojster **I. Kosminski** le našel rešitev, pot do remija za belega in to ob žrtvi treh ploščkov! (*Diagram 34* – ponovno): **1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.27-22** Ta hod so tudi že prej preizkušali – toda brez

uspeha. **3. ... 12-17 3. ... 12-18 4.39-34 18x27 5.34-30 A) 27-31? 6.33-29 31x22 7.29x27x. B) 26-31 6.37x17 13-18 7.32x21 23x43 8.33-28 16x27 9.17-12 18x7 10.28-23 19x28 11.30x10 Remi. C) 23-29 6.28-23 19x39 7.30x10 Remi. 4.22x11 16x7 5.28-22 7-12 6.22-17! 12-18 7.32-28!!** Ključni moment – hod, ki ga je našel kijevski mojster – žrtev treh ploščkov. **23x34 8.17-11** (*Diagram 35*). Sedaj ima črni na izbiro **5 nadaljevanj**, ki pa mu kljub trem ploščkom viška ne prinašajo zmage. Pa jih pogledjmo:

Diagram 35



I) 8. ... 24-30 9.35x24 19x30 10.11-7 21-27 (10. ... 30-35 11.7-2 14-19 12.2-16=) 11.7-2 14-19 12.25-20=.

II) 8. ... 18-22 9.11-7 21-27 10.7-2 27-31 11.33-29 24x33 (31x42 12.29x29 42-48 13.2x39 48x34 14.25-20=.) 12.35-30 31x42 13.30x17 42-47 14.17-11 47-29 15.11-6 29-1 16.2-16 19-23 17.16-38 23-28 18.38-20 14-19 19.20-47 26-31 20.47-41 19-23 21.41-36=.

III) 8. ... 19-23 9.11-7 14-19 (23-28 10.33x22 18x27 11.7-2 14-19 12.2-16=) 10.7-1 (10.7-2 21-27 11.33-29 24x33 12.25-20=) 21-27 11.33-28 23x41 12.2x46 34-39 13.46x10 39-44 14.10-15=.

IV) 8. ... 21-27 9.11-7 27-31 (19-23 10.7-2 14-19 11.33-29 24x33 12. 25-20=.) 10.37-32 31-36 11.7-1 18-22 (34-39 12.1x9! 39x37 13.9x48=) 12.1x45=, (12. ... 36-41 ali 26-31, 13.33-29 24x33 14.25-20 14x25 15.35-30 25x34 16.45x26=.)

V) 8. ... 18-23 9.11-7 21-27 (9. ... 34-40 10.35x44 24-30 11.25x34 29-23 12.34x23 19x50 13.7-2 (grozi 2-16) 13-19 14.2x30 50-11 15.30-48 21-27 16.48-25 14-19 17.25-9=.

***Niso pustili narod na cedilu. Še zmeraj ga cedijo.
Siciljansko obrambo poznamo v šahu in sodstvu.***

IZ ARHIVA

1. PRVENSTVO BOVŠKE (21. – 23. februar 1986)

Na 1. prvenstvu Bovške je nastopilo 15 igralcev (tempo igranja je bil 1 uro za 50 hodov + 15 minut do konca igre). Igralo se je 7 krogov po švicarskem sistemu. Po treh krogih je odstopil Marko **Vidič** zaradi študijskih obveznosti. Žal se je ohranila samo lestvica (vrstni red in točke), zato se naproša vse udeležence tega turnirja, če se še spomnijo posameznih dvobojev in rezultatov, naj jih dostavijo uredništvu ali klubu.

LESTVICA

		T	Bc	T+	I	+	=	-
1.	Gaberšček Dean	11	41	78	7	5	1	1
2.	Kovačič Vojko	10	43	74	7	4	2	1
3.	Kašca Bernard	10	40	79	7	4	2	1
4.	Berginc Dario	10	40	66	7	5	0	2
5.	Kverh Bojan	8	41	50	7	3	2	2
6.	Mrakič Sebastjan	8	41	48	7	4	0	3
7.	Trampuž Primož	8	38	49	7	3	2	2
8.	Mihelič Primož	7	38	33	7	3	1	3
9.	Čopi Ambrož	7	29	19	7	3	1	3
10.	Vertelj Matej	7	28	20	7	3	1	3
11.	Mlekuž Jernej	6	43	36	7	3	0	4
12.	Bozja Miro	3	32	3	7	1	1	5
13.	Vidič Marko	3	32	0	3	1	1	1
14.	Novak Branko	3	31	3	7	1	1	5
15.	Komac Aleksander	0	32	0	7	0	0	7

BOVŠKI DAMISTI NA MEDNARODNI SCENI 2001

V letošnjem letu so bili po 12-letnem mirovanju spet obnovljeni stiki z italijanskimi klubi. Tako je bilo 24. – 25. februarja v **Tolmezzu** srečanje med domačim **CD Tolmezzo** in **DK Bovec**. Za DK Bovec so nastopili: mojster **Vladimir Rejc** iz Tolmina (član DK Bovec), mojstrski kandidat **Dario Berginc**, mojstrski kandidat **Bernard Kašca**, in kot gost damist iz Trsta (slovenskega rodu) mojster **Walter Zorn**. Tokrat so bili boljši igralci DK Bovec in zmagali z 22:10. Rezultat bi lahko bil še višji, če B. Kašca ne bi podcenjeval nasprotnika, in celo izgubil s figuro več. Prva dva kroga sta bila odigrana v **Tolmezzu**, 3. in 4. krog pa v **Arta Termah**.

CIRCOLO DAMISTICO TOLMEZZO – DAMA KLUB BOVEC

2 : 6 (10 : 22)

1. krog		0 : 2	2. krog		2 : 0
MARINI Bruno	BERGINC Dario	2 : 0	KASCA Bernard	MARINI Bruno	0 : 2
RAINIS Edouardo	KASCA Bernard	1 : 1	BERGINC Dario	TONDO Renzo	1 : 1
REJC Vladimir	GIACOBBI Giuliano	2 : 0	CANDONI Andrea	ZORN Walter	2 : 0
ZORN Walter	MARINI Otello	2 : 0	TONDO Simone	REJC Vladimir	0 : 2
		3 : 5			5 : 3

3. krog		0 : 2	4. krog		0 : 2
KAŠCA Bernard	VOLPI Massimo	0 : 2	CANDONI Andrea	KAŠCA Bernard	0 : 2
MARINI Bruno	ZORN Walter	0 : 2	ZORN Walter	TONDO Renzo	2 : 0
BERGINC Dario	CANDONI Andrea	2 : 0	VOLPI Massimo	BERGINC Dario	0 : 2
TONDO Renzo	REJC Vladimir	0 : 2	REJC Vladimir	MARINI Bruno	2 : 0
		2 : 6			0 : 8

NEKAJ ZANIMIVIH INSERTOV

Diagram 36



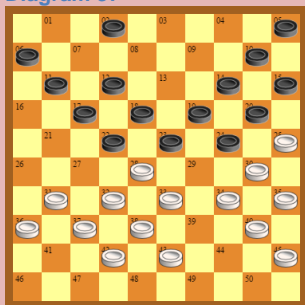
8-12 6.7x18 11-17 7.22x11 6x17, nato pa še drugega na polju 18.

M. Volpi – D. Berginc

V tem primeru se lepo vidi kaj se zgodi, ko igralec zanemari računanje posledic odigranega hoda (slabe menjave). Beli je enostavno povlekel **1.27-22?**, češ imam strnjen položaj ploščkov, pa se mi ne more nič pripetiti.

Toda po **2. ... 18x27 3.31x22** je v belem taboru kar naenkrat nastala rešetkasta postavitve ploščkov. In zdaj je iz ptičje perspektive vidno, da črni z izbijanjem belega ploščka na polju 32 najprej osvoji en plošček – **3. ... 21-27! 4.32x12 23x25 (23x32x43x34x25) 5.12-7**

Diagram 37



D. Berginc – A. Candoni

Če bi beli v tem položaju nadaljeval z **1.31-27 22x31 2.36x27**, nato pa črni odgovoril z **2. ... 2-8?**, kako bi ti nadaljeval kot beli?

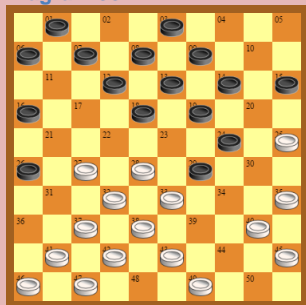
V igri je bilo odigrano **1.34-29**.

(Rešitev v prihodnji številki).



Dama med prvo svetovno vojno.

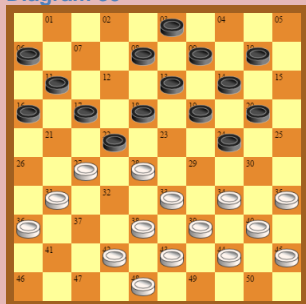
Diagram 38



M. Volpi – B. Kašca

1. ... 26-21 2.26x17 26-31? 3.37x26 18x22
 4.28x17 12x21 5.26x17? (pravilno 16x27!) 24-30
 6.25x23 (pravilo večine) 19x28 (19x28x37x48x39x28)
 7.40-34 7-11 8.16x7 1x21 Č +1. Nekaj hodov kas-
 neje je beli naredil veliko neumnost in izgubil.
 Pravilno: 2... 18-22! 3.28x17 12x21 4.16x27 24-30!
 5.25x23 19x48 ×.

Diagram 39



B. Kašca – A. Candoni

1.34-29!
 S tem hodom je bila črnemu postavljena dvojna
 grožnja. No, črni je videl le eno, in zakril »luknjo«
 na polju 15. Večkrat se zgodi, da igralec, ko vidi eno
 grožnjo, pozabi da lahko obstaja še kakšna. Torej:
 1. ... 10-15? 2.29-23! 18x29 3.27x18 13x22
 4.35-30 24x35 5.33x4 22x33 6.38x29 ×.
 Pravilen odgovor na ti grožnji bi bil:
 1. ... 20-25 2.29x20 19-23 3.28x19 13x15=.

21. ZLATA PRAGA 2001

Od 1.- 8. julija se je v Pragi odvijal zelo močan mednarodni tradicionalni turnir (21. po vrsti) imenovan »Zlata Praga«. Tega turnirja sta se udeležila tudi dva bovška damista: mojstrski kandidat **Dario Berginc** in mojstrski kandidat **Bernard Kašca**. Glede na to, da smo bili dolgo let odsotni od »stopoljke« in minimalnih priprav pred turnirjem, sva se kar dobro odrezala (glede igre).

Imela sva še to nesrečo, da so naju uvrstili v močnejšo skupino (igralo se je v dveh skupinah: 1. skupina – igralci z ratingom, 2. skupina – igralci brez ratinga). Najine trenutne rating točke: Berginc 1980 iz leta 1998 in Kašca 2107 (trenutna vrednost je tam okrog 2000) še iz leta 1993. Tako se nisva mogla direktno pomeriti z »eksoti« iz Nemčije in Anglije, ter z nekaterimi Čehi. No ja – učiš se od boljših. Kar se pa lestvice tiče – ta ni bila realna (to ne velja za prvih 6 ali 7 uvrščenih – igrali so med seboj). Prvič: Čeh Marek Kebza je odigral samo prvi krog, in nato odstopil tako, da so dobili v naslednjih 6-ih krogih njegovi nasprotniki po 2 točki brez boja. Drugič: jaz sam zadnjega kroga na nedeljo niti nisem odigral (odhod domov), saj nisem mogel igrati dan prej (sobota – prost dan), ker je moj nasprotnik igral na turnirju v češki dami. Bergincu pa se je uspelo dogovoriti z Rusom, ter sta to srečanje zadnjega kroga tudi odigrala dan prej.

Po 9 urni vožnji do Prage in neprespana, ter nekaj urnem iskanju hotela (če ga lahko tako imenujem), sva še ujela vpis (mesto igranja – Zofine Palace – je bilo kar 6 km oddaljeno od »hotela«) in čez eno uro sta naju že čakala prva nasprotnika: mene Nizozemec Aard **Brinkman**, Berginca pa Francoz Patrick **Martin**.

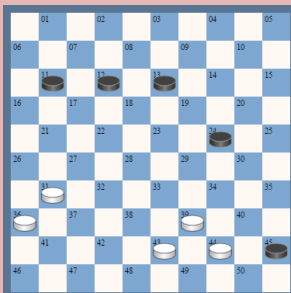
Nadaljevanje prihodnjč

REŠEVANJE KOMBINACIJ

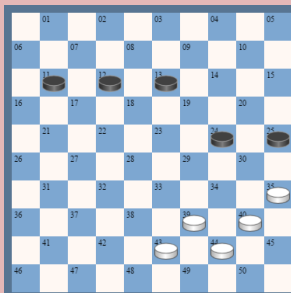
V vseh primerih ima hod prvi beli!

ZA ZAČETNIKE ...

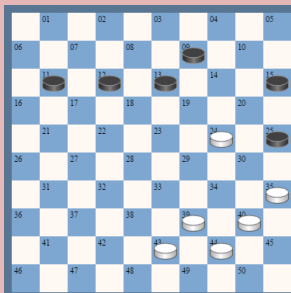
1



2

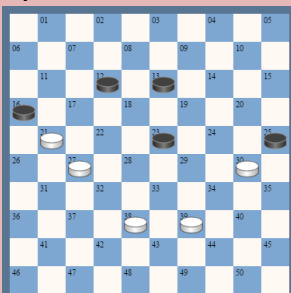


3

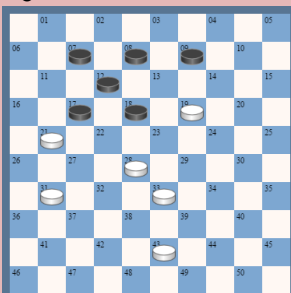


... IN OSTALE

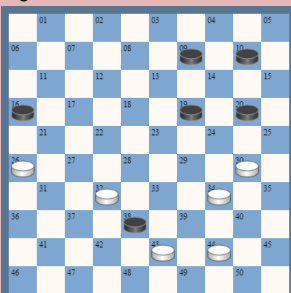
4



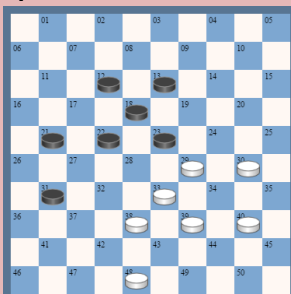
5



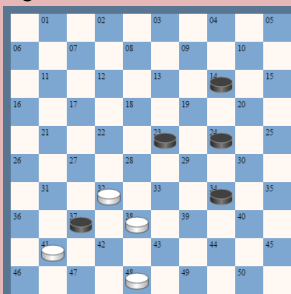
6



7



8



9

