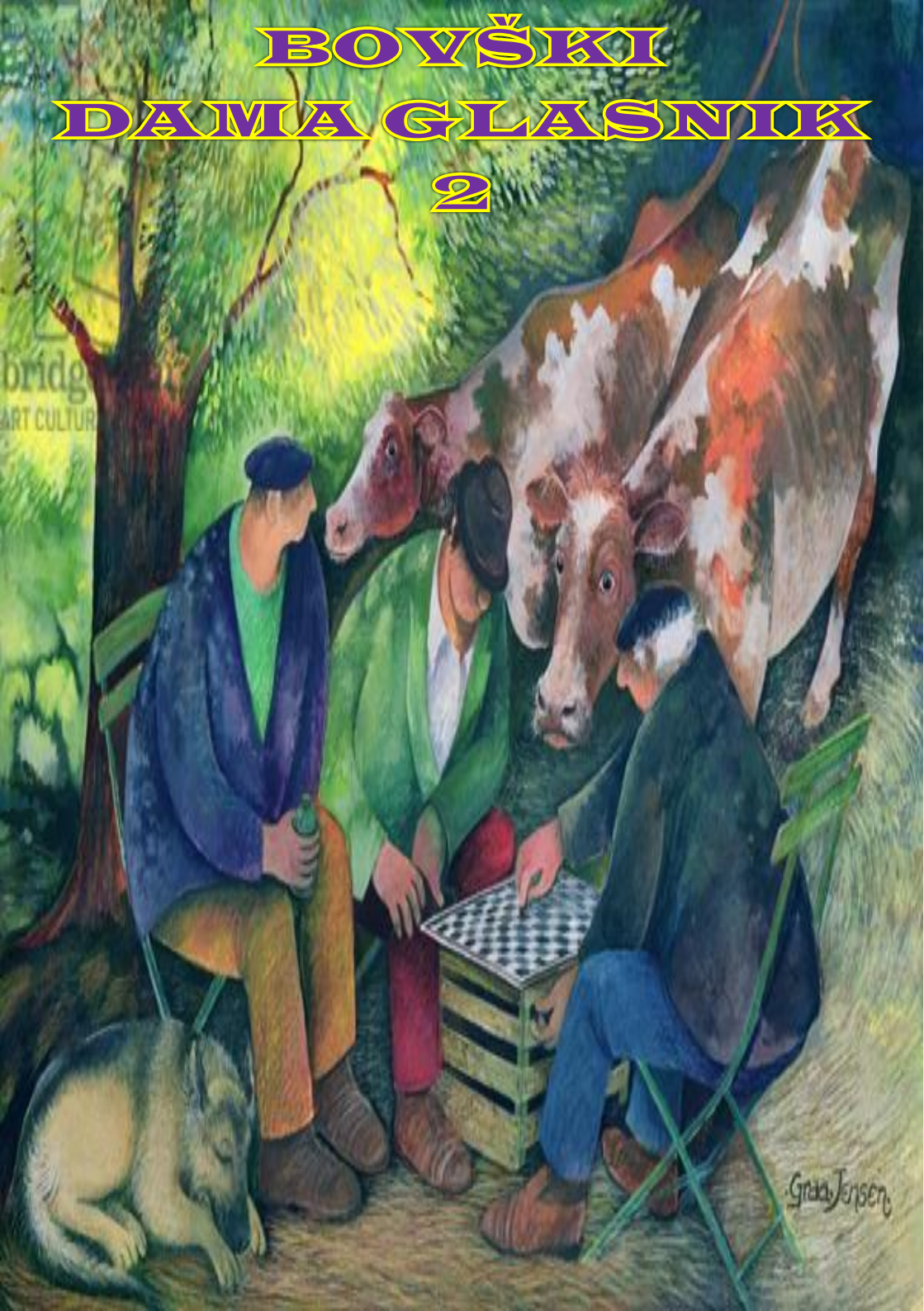


# BOVŠKI DAMA GLASNIK 2



# Bovški dama glasnik

## Št. 2

### 2007

Glavni in odgovorni urednik:  
**Bernard Kašča**

\*\*\*\*\*  
*Če moje igranje dame koga moti tako,  
kakor mene moti njegovo ustvarjalno delo,  
potem mu odpuštim!*  
\*\*\*\*\*

Bovški dama glasnik ni rezerviran samo za ožji krog sodelavcev, ampak lahko svoje prispevke objavljate vsi, ki se z igranjem dame ukvarjate (npr. zanimive detalje iz svojih (trening) iger, komentarje iz svojih iger ali zanimive končnice s svojim komentarjem ali daste svojo igro v analizo, kar bom z veseljem objavil.

Urednik

## REŠITVE IZ PREJŠNJE ŠTEVILKE

D. Berginc – A. Candoni (stran 18)

1.27-21! 17x26 2.28-22! 18x27  
3.32x21 26x17 4.33-29 24x33  
5.38x16 B +1 – udar **Philippe**-ja.

## ZADNJA STRAN:

- 1) 1.44-40! 50x34 2.39x6 ×.
- 2) 1. 5-30! 25x45 2.44-40! 50x34 3.39x6 ×.
- 3) 1.35-30! 25x45 2.24-20! 15x24 3.44-40! 50x34 4.39x6 ×.
- 4) 1.27-22! 25x32 2.22-17 16x27 3.17x37 ×.
- 5) 1.28-22! 17x48 2.19-13 48x17 3.13x4 ×.
- 6) 1.26-21! 38x29 2.30-24 16x38 3.24x33 ×.
- 7) 1.33-28! 22x42 (22x33x24x35x44x33x42) 2.48x28 ×.
- 8) 1.32-28! 23x43 2.48x10 37x46 3.10-5 ×.
- 9) 1.29-24! 35x33 2.34-29 19x30 3.29x20 15x24 4.25x34 ×.

## DAMA PROJEKT »BOVEC - TOLMEZZO 2002«

Preko programa Phare Evropska Unija delno financira izbrane projekte v okviru obmejnega sodelovanja. V lanskem letu je svoj projekt prijavil tudi Dama klub Bovec v sodelovanju z Dama klubom Tolmezzo in Občino Bovec. Organizacijo projekta je naš dama klub tudi dobil.

Projekt »BOVEC - TOLMEZZO 2002«, kot smo ga poimenovali, ima za naš dama klub zelo velik pomen. Prvič, pomeni nam nekakšno »odskočno desko« v času, ko poskušamo ponovno oživiti igranje te lepe igre v Bovcu. Drugič, projekt je odraz začetka dolgoročnega sodelovanja z Dama klubom Tolmezzo in hkrati kaže odprtost našega kluba v svet ter velikega zanimanja tujih dama klubov za sodelovanje z nami.

Glavna dogodka projekta bosta mednarodni turnir v dami ter tečaj dame v okviru izmenjave mladih damistov iz Bovca in Tolmezza. Na turnirju naj bi poleg domačih in tolmeških igralcev sodelovali tudi damisti iz Češke, Poljske, Nizozemske, Litve in morda še nekaterih drugih držav. Turnir naj bi postal tradicionalen, kakor tudi izmenjava mladih igralcev. Še posebno slednja pomeni jasno in dolgoročno usmeritev našega kluba v delo z mladimi.

**Dario Berginc**

## ZANIMANJE TUJIH DAMA KLUBOV ZA SODELOVANJE Z NAMI

Turnir »Zlata Praga« v lanskem juliju, ki sva se ga udeležila tudi dva bovška damista, je odprl mnogo novih idej glede našega sodelovanja s češkimi damisti. Vaclav Kržišta, predsednik Češke dama zveze, je sam izrazil veliko zanimanje za različne oblike sodelovanja z nami. Predlagal je organizacijo turnirja štirih krajev, kjer bi turnir potekal vsako leto v drugem kraju in na ta način bi postal tradicionalen. Ideja se nama je zdela zanimiva. Poleg tega so velik interes zanjo izrazili tudi v Tolmezzu. Tako naj bi bili trije kraji nekako že izbrani, torej Bovec, Praga in Tolmezzo.

Z Bernardom sva Kržišto istočasno seznanila z dama projektom »BOVEC – TOLMEZZO 2002«. V dogovoru s tolmeškimi damisti bodo češki damisti tudi prvi tuji damisti, ki bodo povabljeni na naš turnir. Na turnirju naj bi se tudi podrobneje dogovorili o poteku »turnirja štirih krajev«.

V Pragi je bil v času turnirja tudi Harm **Wiersma**, večkratni svetovni prvak in sedanjí evropski prvak v dami. Zanimal se je tudi za dogajanje pri nas in pohvalil naša prizadevanja za novo obuditev igranja dame v Sloveniji.

Možnosti za navezavo stikov z dama klubi iz drugih držav so torej številne. Pogoj za uspešno sodelovanje z drugimi dama klubi pa so seveda uspešni domači igralci. Tukaj pa nas čaka še veliko dela.

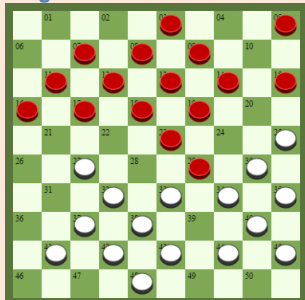
**Dario Berginc**

## KAKO IGRATI (2. POGlavJE) PROSTI TEMPO

Prosti tempo pomeni v igri časovno enoto.

Ko igralec napade plošček, potem bo njegov naslednji hod znan – vzeti bo moral to kar je napadel (razen če se napadeni plošček brani ali premakne na drugo polje). In zdaj, ko je znan njegov naslednji hod, se mu lahko pripravi presenečenje v obliki kombinacije, prodora, menjave ali na kakšen drug po(hu)doben način.

**Diagram 40**

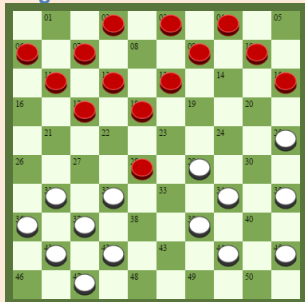


**B. Kašca – G. Ilić (1987)**

Beli je neprevidno napadel plošček na polju 29 in črni izkoristi prosti tempo na sledeči način:

**1. ... 17-22! (prosti tempo) 2.33x24 22x31 3.37x26 15-20! 4.24x15 23-29 5.34x23 19x46** × .

**Diagram 41**



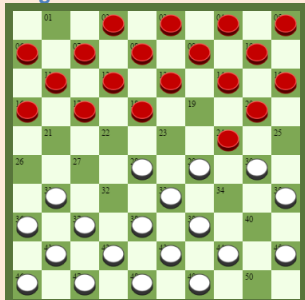
**H. Olaerts – B. Kašca (1989)**

Beli je nepazljivo napadel plošček na polju 28 in črni izkoristi prosti tempo:

**1. ... 2-8! 2.32x23 15-20! 3.25x5 9-14 4.5x19 13x33 5.39x28 18x49** × .

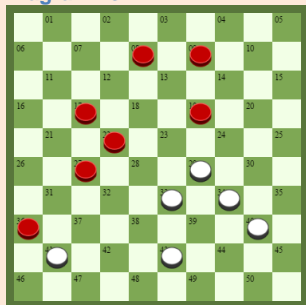
Po nekaj uvodnih hodih: **1.32-28 18-23 2.34-29 23x34 3.40x29 12-18 4.44-40 7-12 5.50-44 1-7 6.40-34 19-24 7.34-30?**, črni izkoristi prost tempo, ter se prebije do kraljice: (Diagram 42)

**Diagram 42**



**7. ... 21-26! 8.30x19 14x34 9.39x30 18-23 10.28x19 13x24 11.30x19 21-27! 12.31x22 17x50** × .

Diagram 43



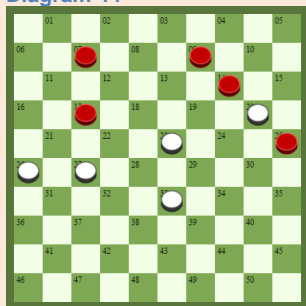
Črni je s hodom **31-36** napadel plošček na polju 41. Če se beli umakne **1.41-37**, sledi žrtev **27-31** **2.37x26** **36-41** s prodorom do kraljice. Belemu torej ostane, da poišče rešitev v kombinaciji na osnovi prostega tempa. Ni se težko prepričati, da beli ne sme v naslednjem hodu dovoliti nasprotniku takojšnje pretvorbe v kraljico. Tokrat je rešitev v pravilu večine in šele nato v koriščenju prostega tempa:

**1.33-28!** **22x24** **2.43-39** **36x47** **3.39-33** **47x29**  
**4.34x32** **24-29** **5.32-28**×

## PRIPRAVA PROSTEGA TEMPA

So primeri, ko se prostega tempa ne more takoj izkoristiti, ampak je za njega potrebna priprava.

Diagram 44



Takoj bode v oči motiv za koriščenje prostega tempa – udar s polja 21. Seveda bi bilo neobjektivno čakati, da črni odigra 25-30 in tako belemu ponudi priložnost, da odigra 27-21, ter po 14x25 pride do kraljice z 21x1. Vendar ima beli možnost, da si sam ustvari prosti tempo in tako izsili zmago:

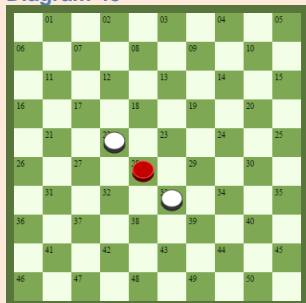
**1.23-19!** **14x23** **2.27-21** **25x14** **3.21x1**×

Enostavno in učinkovito!

## DVOJNI NAPAD

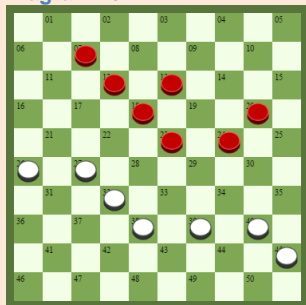
V igri večkrat obstaja možnost, da se z enim ploščkom lahko napade hkrati dva nasprotna tako, da se premakne plošček na polje med njiju. V kolikor ta dva ploščka nista branjeni pomeni to **DVOJNI NAPAD**, ki največkrat vodi do materialne prednosti.

Diagram 45



Črni je s hodom **1. ... 23-28** napadel istočasno dva bela ploščka in eden izmed njiju bo vzet, ne glede na odgovor belega.

Diagram 46



1.38-33 23-29 2.33-28! 29-33

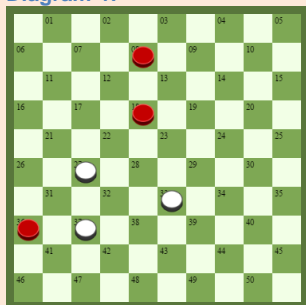
**Dvojni napad**

3.28-23 33x35 4.23-19

Beli koristi pravilo večine in zdaj on odgovori z dvojnimi napadom, vrača prej izgubljene ploščke in nevarno grozi s prodorom

4. ...24-30 5.19x17 18x23 6.26-21 – remi.

Diagram 47



1. ... 18-23

ter prisili belega, da odigra

2.27-22

2.27-21? 8-12 3.21-16 12-17×.

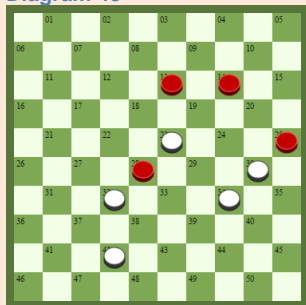
Nato pa gre nepazljivo v dvojni napad

2. ... 33-28?

Pravilno: 2. ... 8-12 3.22-18 23-28=.

3.37-31! 36x18 (pravilo večine) 4.33x2×.

Diagram 48



Črni je izvedel dvojni napad. Beli pa odgovarja:

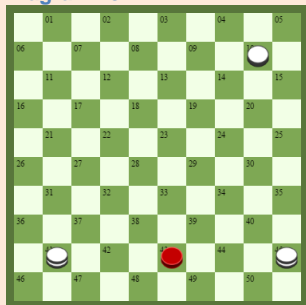
1.23-18! 28x48 2.18x20 25x14 3.30-25 48-30

4.25x34 14-20 5.34-30 20-25 6.30-24×.

## NEPREMIČNOST

Ko na deski ostane še nekaj ploščkov, igralec včasih na hitro premisli in pride do zaključka, da je izčrpal vse možnosti (ideje) za igro na zmago in si reče: »Predlagal bom remi«. Precej takih remijev je tudi sklenjenih – a, na deski učinkovita zmaga v nekaj hodih. Če se postavi belo kraljico na polje 5 in črno kraljico na polje 46, je jasno, da izgubi tisti, ki ima prvi hod. Tak položaj, ko zaradi premika ploščka (kraljice) grozi njihova poguba ali pa nasprotnikov dober hod, se imenuje – **NEPREMIČNOST**. Isto se zgodi v slučaju, ko sta beli kraljici na poljih 1 in 6, črni pa na poljih 45 in 50 in podobno. (Diagram 49)

Diagram 49



Beli ne more preprečiti črnemu pretvorbe v kraljico. To je torej remi (tri kraljice proti eni – glej poglavje **KONČNICE**, stran 14). No, nikoli se ne sme biti prehiter s takim zaključkom! Če se le malo poglobi v postavitev na *Diagramu* 32, se opazi tudi enostavna pot do zmage:

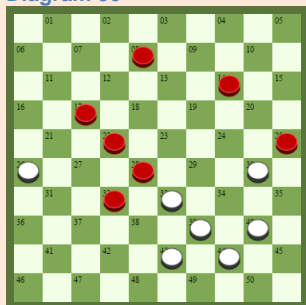
**1.45-29! 43-48** (1. ... **43-49** 2.29-38! ×.)

**2.29-42! 48x46** (2. ... **48x5** 3.41-46! ×.)

**3.10-5!** ×.

Črna kraljica je v **nepremičnosti**.

Diagram 50



**1.43-38!**

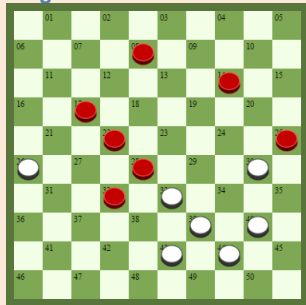
1.26-21 25x45 2.21x3, ne nudi več kot remi.

**1. ... 32x45 2.26-21! 28x50 3.21x3 25x34 4.3x6**

Črna kraljica je ujeta v nepremičnost. In sedaj na bilo kateri njen hod, beli jemlje:

**5.6x50** ×. **Blokada.**

Diagram 51



**1.39-33! 28x30 2.35x13** ×.

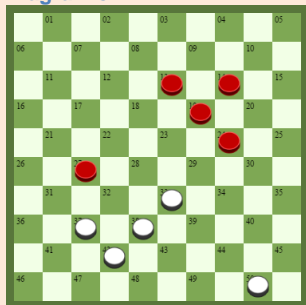
Beli je ujel dva nasprotna ploščka v **nepremičnost!**

Katerikoli se premakne, ima beli prosto pot do kraljice in seveda do zmage.

## GROŽNJA

Grožnja je pomemben dejavnik v igri dame. Grozi se lahko z: vezavo, zaokroževanjem, izoliranjem, osvajanjem ploščkov (kraljic), prebijanjem, napadom in kombinacijo. Z grožnjo se prisili nasprotnika, da odigra slab(e) hod(e), kateri bo(do) ustrezal(i) postavljaču grožnje. Na tak način se pospešuje dogodke na deski. Dobro zamaskirano (prikrito) grožnjo se težko vidi (opazi). Posebno nevarne so dvojne grožnje – ker, ko se zagleda eno, se največkrat zgodi, da se pozabi na drugo. Razen tega je tudi težko najti hod, ki bi vseboval več groženj. Najpomembnejše pa so seveda tiste, za katere ni ustrezne obrambe. (*Diagram* 52)

Diagram 52



V tej enostavni postavitvi je beli našel efektno nadaljevanje:

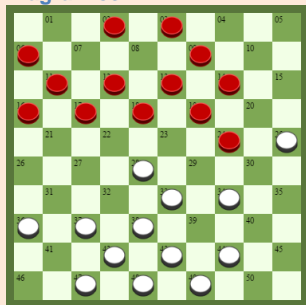
**1.37-32!**

Grozi osvajanje ploščka 27 in preboj do kraljice.

**1. ... 27-31 2.32-27! 31x22 3.33-28 22x33 4.38x18** × .

Z grožnjo si je beli pomagal, da je lahko dirigiral nasprotni plošček na polje 22. In to je bilo tisto, kar je potreboval za končni udar.

Diagram 53



**V. Kovačič – B. Kašca (Bovec 1987)**

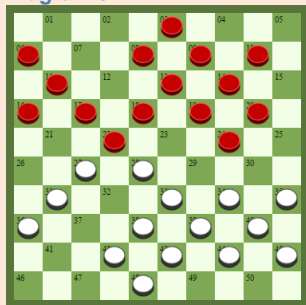
**1. ... 18-23!**

Grožnja, ki se je ne da odpraviti.

**2.47-41 23x32 3.37x28 24-29 4.34x23! 17-22 5.28x8 19x50 6.8x10 9-14 7.10x19 50-28?**, No, ob tej napaki črnega, si je beli v nadaljevanju izbral remi:

**8.42-37! 28x10 9.38-32! 10-15 10.43-38! 15x26 11.41-37 26x42 12.48x37=.**

Diagram 54



**B. Kašca – A. Candoni (Tolmezzo 2001)**

**1.34-29!**

Beli postavlja dvojno grožnjo. Črni pa je videl le tisto takoj vidno in zakril luknjo na polju 15

**1. ... 10-15?** grozilo je tudi 29-23.

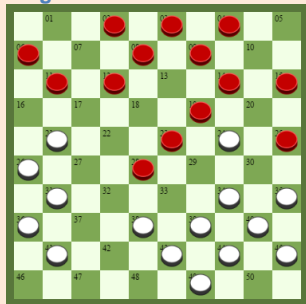
Sledilo je:

**2.29-23! 18x29 3.27x18 13x22 4.25-30 24x35 5.34x4! 22x33 6.38x29** × .

Pravilen odgovor črnega bi bil:

**1. ... 20-25! 2.29x20 19-23 3.28x19 13x15=.**

Diagram 55



**H. Klarenbeek– N. Minkina (Praga, 2001)**

Črna se je odločila za menjavo, ne sluteč kaj sledi:

**1. ... 13-19? 2.24x13 9x18 –** menjava končana.

**3.38-33!!** × .

Vsega je konec! Grozi neizbežna izguba materiala!

**A) 2. ... 8-13** gre **3.33x22 18x16 4.34-30 25x34 5.40x20** × . **B) 2. ... 18-22 3.34-30 25x34 4.40x16** × .

Udar **Philippe**-ja.

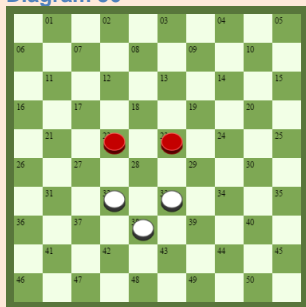
**C) 2. ... 28-32 3.21-17 11x22 4.33-28 22x33 5.39x10** × .



## ZAOSTALI IN VISEČI PLOŠČKI

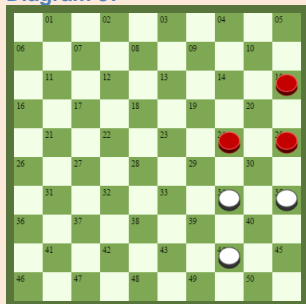
Robni plošček, ki ne more aktivno sodelovati v igri, ter plošček z osnovne linije, ki je precej oddaljen od izbočenih ploščkov, je – **ZAOSTALI PLOŠČEK**. Izjema je robni plošček (beli na polju 15 in črni na polju 36). Zaostali plošček je zelo težko vključiti v igro, bodisi zato, ker ga ovirajo lastni ploščki ali pa nasprotnikov plan, ki ne dopušča časa za premik le tega. Če se zaostali plošček premakne naprej in obtiči za svojim predhodnim ploščkom, ter nima izza sebe nobenega ploščka, ki bi mu dajal udarno moč (glej **UDARNE KOLONE** – stran 12) lahko postane tako imenovan – **VISEČI PLOŠČEK**. Zato predstavlja brez izjeme slabost v igri. Včasih se vidi tako, kot bi imel igralec, ki ima viseči plošček - plošček manj. In včasih bi bilo celo bolje, da bi ga res ne imel. (Diagram 56)

Diagram 56



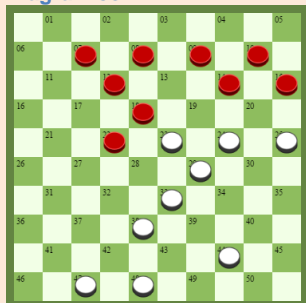
Beli ima hod in izgubi zaradi visečega ploščka na polju 38. Če ga ne bi imel, bi remiziral (glej **OPOZICIJA** – Bovški dama glasnik 1, Stran 11, Diagram 18): **1.32-27 22x31 2.38-32 31-36 3.32-27 36-41 4.27-21 41-47** ×.

Diagram 57



Oba igralca imata zaostali plošček (beli 44 in črni 15). No brez obzira kdo ima hod – črni izgubi, ker se bo njegov plošček na polju 15 že v naslednjem hodu spremenil v visečega. Po navadi se že v otvoritvi poskuša razviti ploščke z neaktivnih polj, saj lahko kaj hitro postanejo zaostali in viseči.

Diagram 58



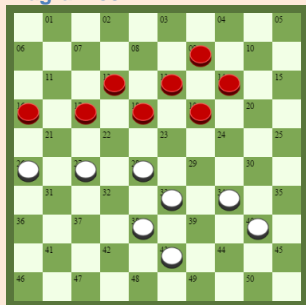
Črni ima zaostali plošček na polju 10, kar beli primerno kaznuje:

**1.24-19!** ×.

Grozi namreč **2.29-24!** s prodorom do kraljice. Ne pomaga nič:

**1. ... 15-20**, zaradi **2.29-24!** **20x29 3.33x24 18x20 4.38-33!** **14x23 5.25x5** ×.

Diagram 59



**1.34-29!**

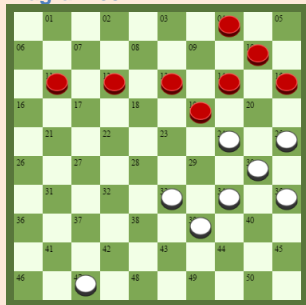
Beli fiksira slabosti nasprotnika. Viseči plošček na polju 12 ovira delovanje udarne kolone 9/13/18 in črni je prisiljen na edini odgovor:

**1. ... 19-24 2.29x20 14x25 3.43-39 9-14 4.40-34**

5 črnih ploščkov je popolnoma izven dogajanja.

**4. ... 14-19 5.34-29 19-24 6.29x20 25x14 7.39-34 14-20 8.34-29 20-25 9.29-24×.**

Diagram 60



Črni ima viseči plošček na polju 10. Beli pa to izkoristi na sledeči način:

**1.34-29!**

Grozi **2.24-20**

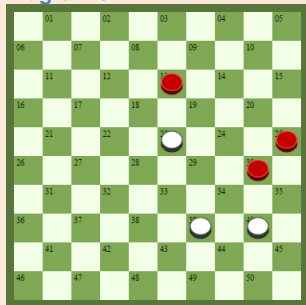
**1. ... 4-9 2.24-20 15x24 3.29x20×.** Grozi **4.20-15.**

Na **3. ... 10-15 (prosti tempo)** sledi **4.33-28! 15x24 5.28-23 19x28 6.30x6×.**

## ŽRTEV ali GAMBIT

Žrtvovanje ploščkov (kraljice) je poseben taktični prijem s katerim se za ceno ploščka/kraljice ali več njih doseže koristen odgovarjajoč položaj (postavitev) na deski. V prejšnjih poglavjih smo se že srečevali z žrtvovanjem ploščkov pri pripravi kombinacijskih udarov, no, tu pa je beseda o drugačnih žrtvah (tako imenovanih pravih žrtvah ali gambitih). Žrtev-gambit je prav gotovo eden od najtežjih elementov v igri mednarodne dame.

Diagram 61



**A) 1.39-33 30-35 2.40-34 25-30** (žrtev zaradi prodora do kraljice) **2.34x25 35-40=.**

**B) 1.40-34 30-35 2.34-29 35-40×..**

**C) 1.40-35 30-34 2.39x30 25x34×.**

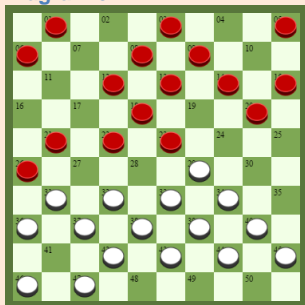
In vendar ima beli dobitek– in to v dveh hodih:

**1.23-19 !!**

Žrtev ploščka zaradi pozicijske prednosti

**1. ... 13x24 2.40-35×.**

Diagram 62

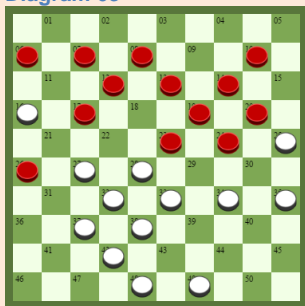


### Volosjenkin – Butkavičius (1976)

Zadnji hod belega: **1.48-42?**

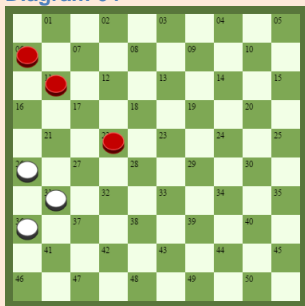
Na napačen hod belega je sledila s strani črnega nepričakovana žrtev: **1. ... 23-28! 2.32x23**, ki nato postavlja neodpravljlivo grožnjo: **1. ... 21-27!** – in ni obrambe pred: **3.27-32!** itd.

Diagram 63



Postavitev črnega je rešetkasta, vendar ni direktne kombinacije. V pomoč pride žrtev dveh ploščkov: **1.16-11!! 7x16 2.35-30! 24x35** in nato: **3.33-29!** Črni se mora braniti z **3. ... 13-18** (nič ne spremeni **12-18**) na kar sledi lažja kombinacija: **4.27-22 18x27 5.29x7** z dobitkom.

Diagram 64



### NALOGA

**KAKO BELI ZMAGA?**

(Rešitev v naslednji številki)

### UDARNE KOLONE

Da bi se lahko omogočale menjave, ustvarjale in odklanjale grožnje, hitro premeščale moči na deski je potrebno imeti – UDARNE KOLONE.

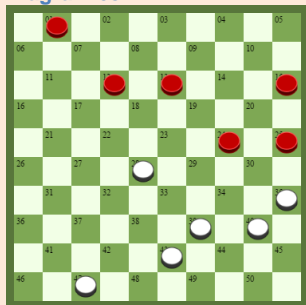
Kolono predstavljajo trije ploščki eden za drugim na isti diagonali. Na robovih deske je dovolj, če sta dva. Z udarnimi kolonami, oziroma z možnostjo njihovih postavljanj, se lahko močno ovira nasprotnikove ploščke (igro) – povečuje pa se aktivnost svojih lastnih ploščkov. (Diagram 65)

\*\*\*\*\*

***Ne misli, da si dober, če si najboljši med najslabšimi.***

\*\*\*\*\*

Diagram 65

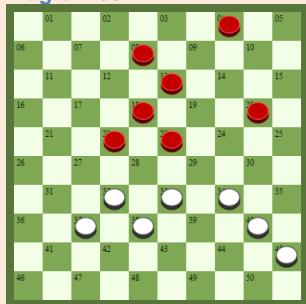


**1.40-34!**

Beli postavlja udarno kolono 34/39/43, ki grozi z udarom **34-30** in izsili odgovor črnega: **1. ... 13-19**  
 Sledi: **2.28-23! 19x28 3.34-30 25x34 4.39x19** ×.  
 Prosta pot proti zadnji vrsti.

Skladno delovanje vseh ploščkov pogosto vodi k uspehu. V naslednjem primeru (Diagram 66) bodo beli ploščki z računalniško natančnostjo izkoristili lastnosti udarnih kolon:

Diagram 66



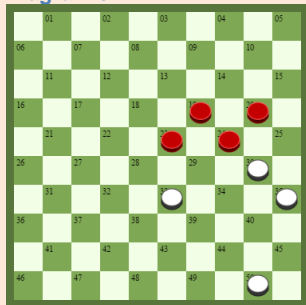
**1.34-29 23x34 2.40x29** Ena udarna kolona se z menjavo preobrazi v drugo, katera je tako bližje mestu odločitve. **2. ... 20-25 2. ... 13-19 3.32-28 22-27 4.29-23 18x29 5.33x2** ×. **3.32-28 22-27 4.37-32 27-31 5.32-27 31x22 6.28x17** ×.

Beli na koncu izkoristi še tretjo udarno kolono, katera mu omogoča prodor do kraljice in seveda zmago.

## PRISILA

Prisila je položaj, ko se nasprotnega igralca prisili da odigra slab hod, ker nima na izbiro kolikor toliko odgovarjajočega dobrega hoda.

Diagram 67



Beli igra: **1.30-25!**

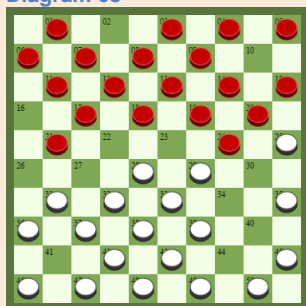
Črni je v **prisili**. Izguba materiala je neizogibna in to prav zaradi tega, ker mora nekaj igrati.

Zanimiva in za prakso nenavadno koristna prisila, ki je nastala že v otvoritvi:

**Šuljmin – Negodujev (Riga 1976)**

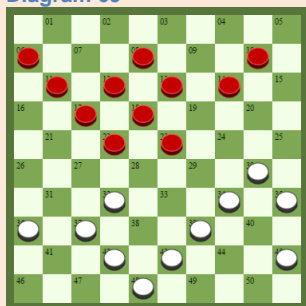
**1.32-28 20-24 2.37-32 18-23 3.41-37 14-20 4.34-30 10-14 5.30-25 12-18 6.39-34 8-12 7.44-39 2-8 8.34-29 23x34 9.40x29 16-21?** (Diagram 68)

Diagram 68



10.31-27! 21-26 10. ... 11-16 11.28-23 19x18  
 12.33x2 24x44 13.50x39 1-7 14.2x11 6x17 in beli  
 ima plošček več. 11. 27-22!! 18x27 12.32x21 Črni je v  
 prisili! A) 12. ... 11-16 13.47-41 16x27 14.37-31  
 26x37 15.42x2×. B) 12. ... 5-10 13.50-44 in naprej  
 kot v igri. C) 12. ... 13-18, zmaguje 13.28-23.  
 12. ... 17-22 13.28x17 11x22 14.36-31! 26x17  
 15.29-23 19x28 16.31-27 22x31 17.33x2×.

Diagram 69



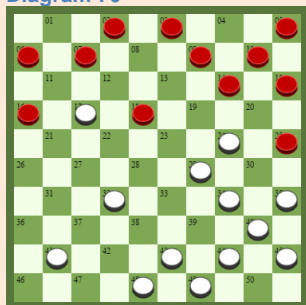
M. Lepšič – H. Wiersma (Amsterdam 1976)

V tej postavitvi je težko videti, da obstaja hod po katerem ni vredno več nadaljevati z igro. 1. ... 14-20!!  
 2.32-27 grozilo je 20-24, 30x28 22x44. Na 2.45-40 gre  
 20-25 z 23-29, a na 2.30-25 gre 22-27! 3.25x5 27x49  
 4.5x28 17-22×. 2. ... 22x31 3.36x27 3.37x26 20-24  
 4.30x28 17-21 5.26x17 11x44×. 3. ... 20-24  
 4.30x28 17-22 5.28x17 12x41×. Beli se je predal.

Zelo lep in poučen primer je nastal v igri: **Kokot – Rumih** (1980).

Beli ima plošček več, vendar se materialno ravnotežje z lahkoto vzpostavi zaradi slabega ploščka na polju 17. To je bil tudi razlog, da se je beli odločil na začasno žrtev dveh ploščkov z namenom, da jih kasneje povrne in po vrhu ostane še s ploščkom več. No, spregledal pa je zelo važen vmesni hod.

Diagram 70



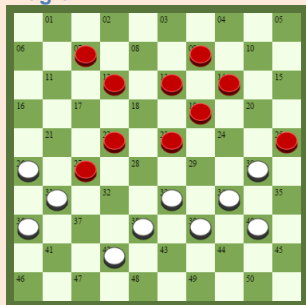
1.24-20? 15x33 2.17-12 7-11 3.12x23 Vse je jasno –  
 črni plošček na 33 je ogrožen, no, hod ima črni  
 3. ... 33-38! (hod, ki izsiljuje kombinacijo) 4.32-28 (ni  
 dobro 4.32-27, zaradi 9-13 5.43x32 25-30 z udarom  
 do kraljice z 10x46 ali 10x50×.) 4. ... 25-30!! (strela z  
 jasnega!). Beli se je predal, ker ne glede kako jemlje,  
 črni pride do kraljice! 5.43x32 30x50×. A) 5.34x25  
 11-17 6.43x32 17-22 7.28x17 14-20 8.25x14  
 10x46×. B) 5.35x24 9-13 6.43x32 14-19 7.23x14  
 10x50×.

\*\*\*\*\*

*Ustvarjati – to pomeni dvakrat živeti.*

\*\*\*\*\*

Diagram 71



J. Marek - V. Pečar (Tbilisi 1978)

1. ... 14-20!! 2.33-29 A) 2.40-35 in 20-24×. B) 2.42-37  
20-24 3.40-35 3.37-32 24x44 4.39x50 9-14 5.32x21  
23-29×. 3. ... 9-14 4.37-32 23-29 5.32x21 5.34x23  
25x43 6.38x49 27x18×. 5. ... 29x40 6.35x44 25x32  
7.31-27 22x31 8.36x38. Č +1. 2. ... 12-17! 3.29x18  
17-21 4.26x28 13x24 5.31x22 19-23×.

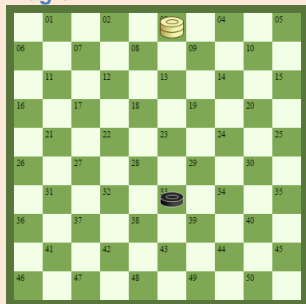
## KONČNICE

Končnica je zaključni del igre, ko ostane na deski še največ 8 ploščkov na vsaki strani. V končnici se vodi boj za pretvorbo ploščkov v kraljico in pa » lov » na kraljico. Ne glede na omejeno (majhno) število ploščkov, so lahko končnice zelo težke. Še največ zato, ker za njihovo natančno igranje po navadi zmanjkuje časa. In prav slepilo enostavnosti končnic je pogost vzrok, da se pri koncu igre naredi največ grobih napak.

## KRALJICA PROTI PLOŠČKU

Ko se plošček spremeni v kraljico, se od tu naprej igra močno zaostri. Vse splošno je kraljica močna figura. Njena moč še posebno pride do izraza pri odprtih pozicijah, kjer ima večjo svobodo gibanja. Če izvzamemo redke slučaje, lahko pravimo, da je kraljica močnejša od 6 ploščkov, a je lahko tudi slabša od enega samega! Povprečna njena moč je tri ploščke. V igri kraljice proti ploščku se hitro vidi dobitek (seveda, če obstajajo pogoji za to).

Diagram 72



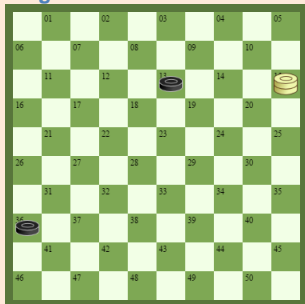
A) 1.3-25 33-38 2.25-48×.  
B) 1.3-21 33-39 2.21-49×.

Zgoraj naveden primer je lahko nastal iz končnice 1x1 (na vsaki strani po eden plošček). Da bi se vedelo kdaj je končnica 1x1 dobljena, si velja zapomniti naslednje:

**ČE PRIDE BELI NA 7. VRSTO** (polja 16, 17, ... 20) [črni na 4.vrsto (31, 32, ... 35)]  
**PREJ KOT ČRNI NA 4. VRSTO** (31, 32, ... 35) [beli na 7.vrsto (16, 17, ... 20)],  
**POTEJ BO BELA [črna] KRALJICA DOVOLJ HITRA, DA ZAUSTAVI ČRNI [beli]  
PLOŠČEK PRED PRETVORBO V KRALJICO. DRUGAČE JE REMI.**

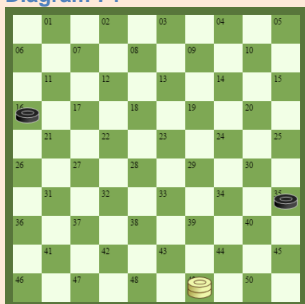
V igri kraljice proti dvema ploščkoma pridejo v obzir strožji kriteriji na poti do zmage. Najbolj enostavna in pogosta je metoda, kjer se ploščka odreže po diagonali:

Diagram 73



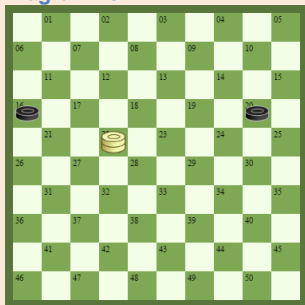
**1.15-10!** Bela kraljica prestreže črna ploščka po **VELIKI DIAGONALI** in pot do zmage je potem zelo lahka: **1. ... 13-18 2.10-5** Seveda ne **10-28**, ker črni z žrtvijo ploščka **2. ... 18-22** prisili belo kraljico, da zapusti diagonalo in se tako s preostalim ploščkom **36** prebije do kraljice. **2. ... 18-22 3.5-46 22-27 4.46-28 27-31 5.28-32** Črni mora ploščka nastaviti pod udar beli kraljici.

Diagram 74



Tak položaj, ko ena kraljica drži v nepremičnosti dva nasprotna ploščka, se imenuje »**VILICE**«. Črni mora žrtvovati plošček – vendar ga to ne reši od poraza, ker bo bela kraljica dovolj hitra, da zaustavi tudi drugega: **1. ... 16-21 2.49x16 35-40 3.16-11 40-45 4.11-50** ×.

Diagram 75



Beli ima hod – uporabi »**vilice**» in zmagaja: **1.22-33 20-25 2.33-39 16-21 3.39-43 21-26 4.43-48** ×. Možno je tudi na drug način: **1.22-27 20-24 2.27-38 24-30 3.38-43 30-35 4.43-49** ×. In nastal je položaj kot na *Diagramu 74*. »**Vilice**» je možno postaviti tudi z druge strani – **izza hrbtna (zrcalno)**.

\*\*\*\*\*

**Živijo samo tisti, ki se borijo.**

**Bolje se je naučiti nepotrebno, kakor ničesar.**

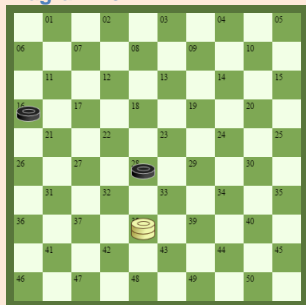
**Skromnost se poda veličinam. Kako težko je biti skromen, če nisi nič.**

**Biti mlad sedemdeset let je včasih bolj veselo kot biti star štirideset let.**

**PRAVILO MISELNIH IGER: Preden daš roko v pogon, vklopi možgane!**

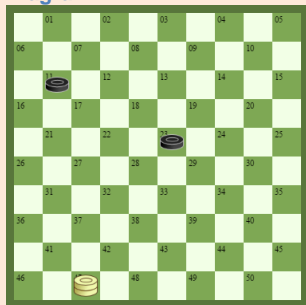
\*\*\*\*\*

Diagram 76



Postavitev na *Diagramu 76* je tako imenovano **MEŠANO** finale: eden nasprotni plošček je zadržan na robu deske, drugi pa v sredini. Da bi se prišlo do takega položaja je potrebno vedeti nekaj značilnosti v igri kraljice proti dvema ploščkoma.

Diagram 77



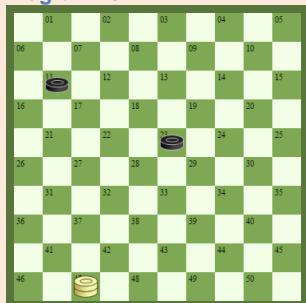
**1.47-33! 11-16 2.33-38 23-28**

Nastal je iskani položaj – no, hod ima beli.

**3.38-27! 28-33 4.27-43×.**

Obstaja še eden kar pogost način igre kraljice proti ploščkoma – ko sta dva nasprotna ploščka ujeta na isti diagonali – **VRSTA** ali **NIZ**. (*Diagram 78*)

Diagram 78



Ista postavitev kot na *Diagramu 77*.

**1.47-24! 11-17 1. ... 23-28 2.24-38! 11-17 3.38-16!**

**28-33 4.16-43! 17-22 5. 43-16! 22-28 ali 33-39 sledi**

**7.16-11×. 2.24-38! 23-28 3.38-49! 28-33 5.49-43!**

**17-22 6.43-16! 22-28 ali 33-39 sledi 7.16-11×.**

\*\*\*\*\*

*Ljubezen je edina smiselna stvar v tem nesmiselnem času.*

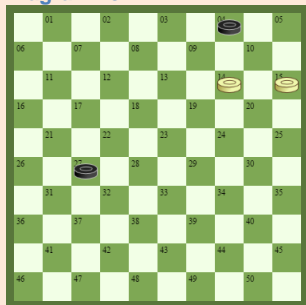
*Človek je vedno občutljiv za drobne in neobčutljiv za velike stvari okoli sebe.*

*Zmožnost, da misliš lahko danes drugače kot si mislil včeraj, je tisto po čemer se razlikuje pametni od zabitega.*

\*\*\*\*\*



Diagram 79



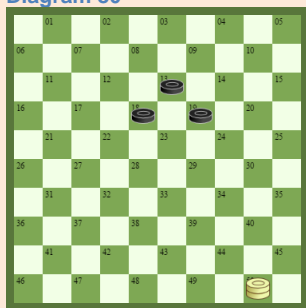
**BLONDE**

Če beli pohiti do kraljice **1.14-10**, bo črni z lahkoto remiziral: **1. ... 27-32 2.10-5 32-28** itd. Pravilno: **1.14-9!** **4x13 2.15-10** Grozi **prestrezanje** po **veliki diagonali**. **2. ... 13-19** (ali **2. ... 27-32**) **3.10-4 27-32** (oziroma **13-19**) **4. 4-10**×

### KRALJICA PROTI TREM PLOŠČKOM

V igri kraljice proti trem ploščkom je po navadi rezultat neodločen, no, obstaja cela vrsta položajev, ko kraljica zmaga. Prestrezanje je možno le v slučaju, ko so ploščki zaostali ali izjemno slabo razporejeni. Zanimivo je, da lahko kraljica premaga 6 nasprotnih ploščkov, če jih prestreže (odreže) po diagonali 3...26 (bela kraljica na polju 3 ali 26, črni ploščki na poljih 1, 2, 6, 7, 11, 16) medtem, ko samo remizira proti trem ploščkom, če jih prestreže po veliki diagonali 5...46, če le ti niso že na poljih 26, 31 in 36. V nasprotnem – črni z žrtvijo dveh ploščkov spelje kraljico z diagonale in se z čelnim ploščkom prebije do zadnje vrste. Kadar se ob kraljici nahaja še plošček ali več njih, potem je priložnost za zmago znatno večja, tako zaradi pridobivanja potrebnih tempov, kot zaradi direktnega delovanja ostalih ploščkov.

Diagram 80



**BLONDE**

Beli izkoristi slabost v postavitvi črnih ploščkov in sicer je to **viseči** plošček na polju 13, ki daje belemu motiv za zmago: **1.50-33 18-23 2.33-15! 13-18 2. ... 23-28 3.15-4** ×. **3.15-33!** Črni je v **prisili** in mora žrtvovati plošček: **3. ... 18-22 3. ... 19-24 4.33x15 23-28 5.15-4 18-23 6.4-10** ×. **4.33x11 23-29 5.11-2 19-23 6.2-7** ×.

\*\*\*\*\*

***Molk je počitek duše.***

***Bolj me dušijo, modrejši sem.***

***Z bistro glavo lahko uspeš, s prazno pa tudi.***

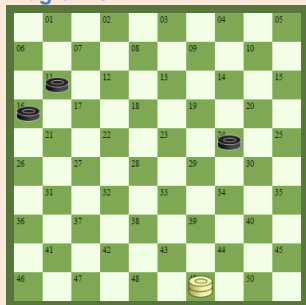
***Napake pogosto delamo nehote, vse ostale pa zato, ker moramo.***

***Življenje je komedija za tiste, ki mislijo, in tragedija za tiste, ki čutijo.***

***Ljubezen je partija kart kjer vsi goljufajo. Moški – da bi dobili, ženske – da ne bi izgubile.***

\*\*\*\*\*

Diagram 81



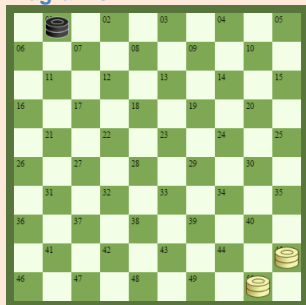
## MANTEL

Beli zmaga na način – **NAPAD OD ZADAJ** ali »**ZAHRBTNI NAPAD**»: **1.49-35 24-29 2.35-40 29-33 3.40-1** In zdaj na bilo kateri odgovor črnega sledi: **4.1-6** z dobitkom.

## KRALJICE NA OBEH STRANEH

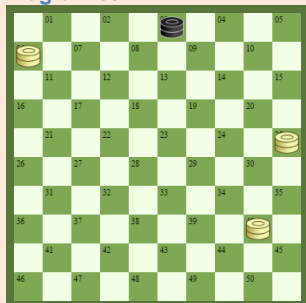
V končnici največkrat slabša stran žrtvuje plošček-dva, da bi se prebila do kraljice. Tako nastanejo položaji z neenakopravnimi močmi, katere se včasih zelo težko zmaga. Če ostanejo na deski samo kraljice, je dobro vedeti, koliko njih je potrebno, da se ujame kraljica-edinka. **DA BI SE V BILO KATEREM POLOŽAJU KRALJIC NA DESKI UJELA KRALJICA-EDINKA SO POTREBNE ŠTIRI KRALJICE**. Dobljenih položajev pri takem odnosu moči je nešteto. Poglejmo si nekaj takih postavitvev (vzemi desko in si jih oglej, ter po možnosti tudi zapomni): **D6, D17, D34, D45 – D4, D15, D37, D46 – D34, D39, D45, D50 – D5, D14, D36, D47** itd. Pri pravilnem igranju končnic »dve kraljici proti eni« in »tri kraljice proti eni« je remi, vendar tudi tu obstaja kar veliko izjem.

Diagram 82



**Beli zmaga ne glede kdo ima hod!**

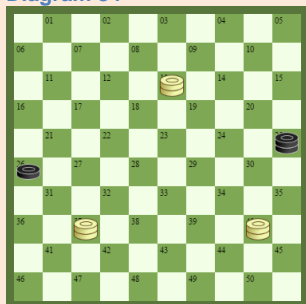
Diagram 83



**1.6-22!!**×. Za črno kraljico ni rešitve. **A) 1. ... 3-26** gre **2.25-3 26-48 3.22-31 48x26 4.40-12**×. **B) 1. ... 3-21 2.40-35!** in ni obrambe pred dvojno grožnjo: **35-8** in **22-9**, ter **25-43** in **22-44**. **C) 1. ... 3-8 2.40-35** in **3.35-8**×.

V končnici »tri kraljice proti eni« se na splošno priporoča slabši strani, da čim prej zavzame **VELIKO DIAGONALO 5/46**, ter da se reši svojih preostalih ploščkov, ker so le ti po navadi v napoto kraljice-edinki:

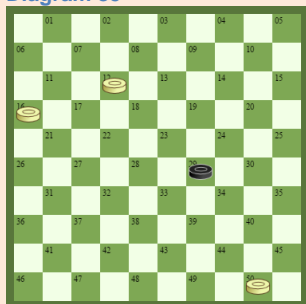
**Diagram 84**



Če črni ne bi imel ploščka na polju 26, bi s pravilno igro lahko remiziral. Tako pa je izgubljen, če ima hod beli:  
**1.13-31!!** Grozi **2.37-46** za vse odgovore črnega – razen: **1. ... 25-3** in **1. ... 25-48 2.31-36** ×. **2.40-12!**  
**3x21 3.37-46 26x37 4.46x16** ×.

Zdaj, ko se ve, da ena kraljica lahko remizira proti trem, ni težko zaključiti zakaj ena stran pogosto uporablja žrtve ploščkov za preboj do kraljice. Vendar, preden se odloči za preboj do kraljice s pomočjo žrtev, se je treba prepričati, da se novo nastale kraljice ne ulovi takoj, ko se pojavi na deski. Bolj natančno povedano, da ni novi kraljici že pripravljena – **PENTLJA** (dva ploščka ali plošček in kraljica – npr.: ploščka na poljih 27 in 36; kraljica 45 in plošček 34; plošček 35 in kraljica 24 itd.). (*Diagram 85*)

**Diagram 85**



**LAMBERT**

Črni je žrtvoval dva ploščka, da bi se s preostalim prebil do kraljice – no, čakalo ga je presenečenje:  
**1.12-8 29-33 2.8-3 33-38 3.3-26! 38-43 4.26-48 43-49 5.48-31 49-35 6.50-44 35x49 7.31-27 (pentlja) 49x21 8.16x27** ×.

**STANDARDNE KONČNICE**

To so končnice, ki se jih zelo pogosto srečuje v turnirski praksi in so natančno analizirane. To se pravi, da so izluščene najboljši hodi za uveljavitev prednosti in najboljši načini obrambe. Ob pravilni igri takih končnic je rezultat že v naprej znan.

**SCOUPPE**

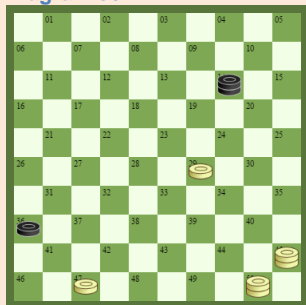
Končnica **Scoupe**-ja je dobljena samo v primeru, če ploščka nista pomaknjena dlje od polja 29! (*Diagram 86*)

\*\*\*\*\*

***Prenašaj krivico – poteš se, kajti prava nesreča je, delati jo.  
 So mar mrtvi padli zaman? Če naj svet ostane tak, kot je, potem so.***

\*\*\*\*\*

Diagram 86

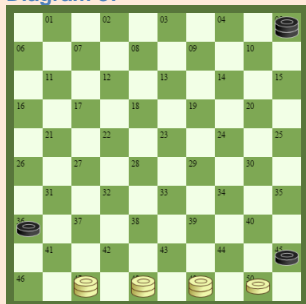


Črni drži veliko diagonalo in preprečuje preostalima belima ploščkoma preboj do kraljice. Načrt belega je naslednji:  
 a) postavi črni kraljici zanko in jo tako prisiliti, da zapusti **veliko diagonalo**;  
 b) preprečiti preobrazbo črnega ploščka 36 v kraljico;  
 c) pripeljati ploščka do kraljice;  
 d) ujeti črno kraljico.  
**1.50-6!** Pomemben vmesni hod. Slabo je: **1.47-42?** zaradi **14-3!** **2.50-28 3-20 3.28-33 20-3 4.33-28 3-20** – Črni izsili remi s ponavljanjem hodov. **1. ... 14-10 2.47-42! 10-4** Črna kraljica je prisiljena zapustiti **veliko diagonalo**. **A) 2. ... 10-14** sledi **3.42-37 14x46 4.6-28 46x40 5.45x23**. **B) 2. ... 36-41** gre **3.42-37! 41x32 4.6-28! 32x34 5.45x5**. **C) 2. ... 10-15 3.6-33 36-41 4.42-37 41x32 5.33-47** itd. **3.42-37 4-15 3. ... 4-9 4.37-31! 5.36x27 6.6-22! 27x18 7.29-23! 7.45x4**. Črni mora žrtvovati plošček 36, če noče takoj izgubiti kraljice.

### Končnica MANOURY-SARGIN

Francoz **Manoury** je že v 18. stoletju obdelal to končnico, s tem, da je bila na polju 50 kraljica in ne plošček. Plošček je tja postavil Sargin in jo tako naredil bolj zanimivo.

Diagram 87



**1.48-39 5-19 2.39-44 19-14 3.47-38 14-37 3.... 14-46 3. ... 36-41 4.44-28! 14x43 5.49x46 4.38-29 46-5 5.29-33 36-41 5. ... 5...23 6.44-40! 45x34 7.33-29! 34x34 8.49x14**. **6.44-40 45x34 7.33-39 34x43 8.49x46**. **4.38-33 37-5 5.33-29 5-46 6.44-33 46-5 7.33-39 5-46 8.39-44 46-5 9.29-33**. Črni je v **prisili: A) 9. ... 36-41 10.44-40 45x34 11.33-29 34x43 12.49x46**. **B) 9. ... 5-37...46 10.49-32 37...46x39 11.44x28**. **C) 9. ... 5-10...23 10.44-40 45x34 11.33-29 34x43 12.49x19**.

Obe prikazani končnici imata velik pomen v praksi, vendar ne zaradi tega, ker se iz mnogih položajev pride do njih, ampak zato, ker se preko njih spoznava način in metoda igre v končnicah kraljic.

\*\*\*\*\*

**Mojstri ne padejo z neba.** (Kaj pa mojstrski kandidati?)

**Tam kjer vlada ljubezen, ni ne velikih, ne majhnih.**

**Ne hodi po prstih. Lahko se zgodi, da te ne bodo slišali.**

**Ne govori vedno, kar veš, vedno pa vedi, kaj govoriš.**

**Veliko ljudi misli, da razen njih ni nobena stvar tako dobra, da bi ne mogla biti boljša.**

\*\*\*\*\*

## IZ ARHIVA

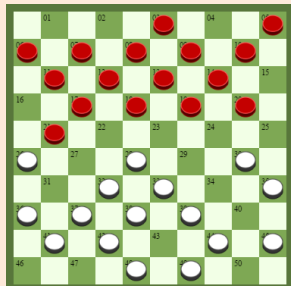
### ODPRTO PRVENSTVO BOVCA (20.- 22. februar 1986)

Na tem turnirju je kot gost nastopil prvokategornik Miloš **Novaković** iz **Kneževih Vinogradov** (Hrvaška), ki je veljal za prvega favorita. Toda bovški pionirji so mu kar dobro »zatežili«  
z igro, saj ga je neizkušenost le teh rešila pred kar nekaj »brodolomi«. Nastopil ni Dario **Berginc** zaradi bolezni.

		Rat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	T	SB	Rt
1.	GABERŠČEK Dean	1553		2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>19</b>	167	+19
2.	NOVAKOVIĆ Miloš	1534	0		2	2	2	2	2	2	2	2	2	<b>18</b>	138	+24
3.	KAŠČA Bernard	1545	1	0		1	1	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	103	+13
4.	KOVAČIČ Vojko	1543	0	0	2		2	2	2	2	2	2	2	<b>15</b>	101	+11
5.	MRAKIČ Sebastian	1511	0	0	1	0		2	0	2	2	2	2	<b>11</b>	67	+17
6.	KVERH Bojan	1515	0	0	0	0	0		2	2	2	2	2	<b>10</b>	44	+11
7.	TRAMPUŽ Primož	1512	0	0	0	0	2	0		0	0	2	2	<b>6</b>	34	+1
8.	MLEKUŽ Jernej	1493	0	0	0	0	0	0	2		2	1	1	<b>6</b>	26	+12
9.	VERTELJ Matej	1494	0	0	0	0	0	0	2	0		0	2	<b>4</b>	18	+7
10.	MIHELIČ Primož	1498	0	0	0	0	0	0	0	1	2		0	<b>3</b>	14	+1
11.	ČOPI Ambrož	1489	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2		<b>3</b>	12	+6

### KAJ SE JE IN KAJ BI SE LAHKO IGRALO

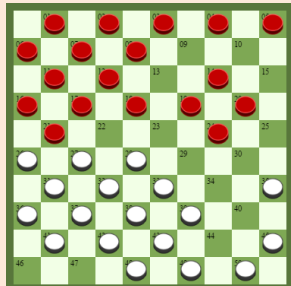
1. ... 21-26?



D. Gaberšček – M. Novaković

2.28-23! 19x28 3.32x23 18x29 4.33x4×

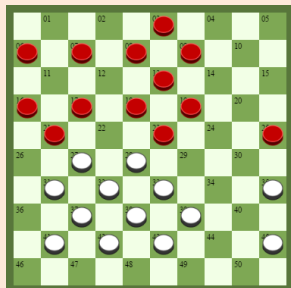
1. ... 15-20?



V. Kovačič – J. Mlekuž

2.35-30! 24x35 3.28-22! 17x28 4.33x4×

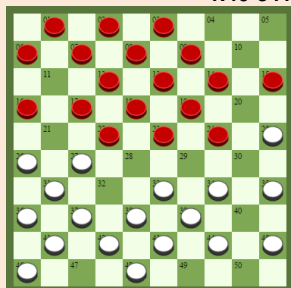
1. ... 11-17?



M. Novaković – B. Kašca

2.33-29 23x34 3.39x30 25x34 4.28-22 17x28  
5.32x1 21x32 6.1x40×.

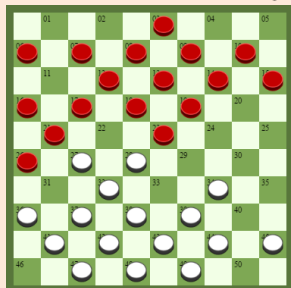
1.40-34?



J. Mlekuž – B. Kašca

1. ... 24-29! 2.33x24 19x30 3.35x24 14-20 4.25x14  
9x49×.

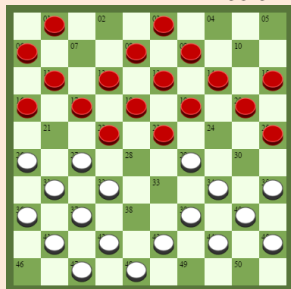
1. ... 2-8?



D. Gaberšček – V. Kovačič

2.37-31! 26x46 3.27-22 18x27 4.47-41 46x37  
5.42x2×.

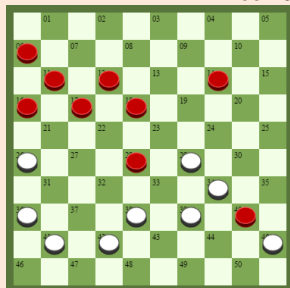
1.38-32?



B. Kverh – B. Kašca

1. ... 22-28! (neodpravljliva grožnja) 2.43-38 28-33  
3.39x28 17-21 4.26x17 11x24×.

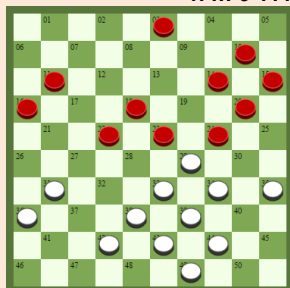
1. ... 35-40



D. Gaberšček – S. Mrakič

... misleč, da bo beli padel na »štos«: **2.34-30?**, na kar bi sledilo **2. ... 18-22!** **3.45x34 28-33** **4.39x28 22x35**.  
 Č +1. No, beli je odigral **2.39-33!**

1. ... 6-11?

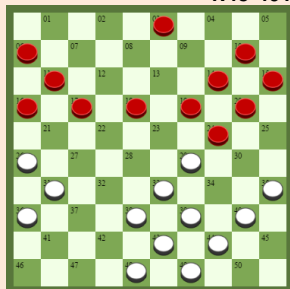


V. Kovačič – B. Kverh

**2.34-30!** **23x25** **3.33-29** **24x33** **4.39x6**×

### KAJ SO IGRALCI SPREGLEDALI

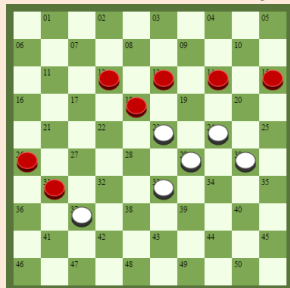
1.45-40?



V. Kovačič – B. Kverh

**1. ... 19-23!** Beli je ob plošček! **2.40-34 (prisila)**.  
 Toda črni je potem nadaljeval: **2. ... 17-21?** Pravilno bi bilo: **2. ... 23-28!** **3.33x13** **24x42** **4.48x37** **14-19!**  
**5.13x24** **40x29** **6.39-34** **20x40** – črni bi si povrnil prej izgubljeni plošček in nevarno grozil s prodorom do kraljice. Še druga možnost: **2.39-34** **24-30** **3.34x25**  
**3.35x24** **14-19!** **4.24x22** **17x50** ×. **3. ... 23x45**  
**4.44-40** **45x34** Č +1.

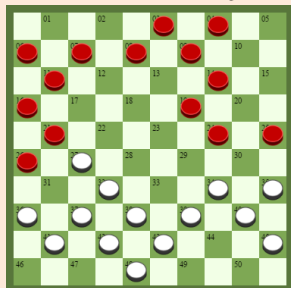
1. ... 27-31?



V. Kovačič – M. Novakovič

**2.20-25!** **31x42** **3.24-19?** **13x24** **4.29x9** **18x38** ×.  
 Pravilno: **3.24-20!** **15x24** **4.29x9** **18x38** **5.9x7**. Remi.

1.31-27?

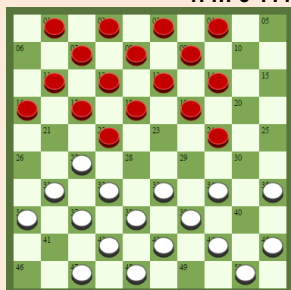


M. Novaković – B. Kverh

1. ... 8-13?

Pravilno: 1. ... 26-31! 2.37x17 11x31 3.36x27  
24-29! 4.34x23 19x46 ×.

1. ... 6-11?

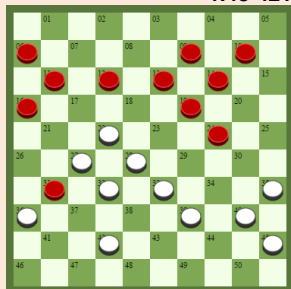


S. Mrakič – V. Kovačič

2.47-41?

Pravilno: 2.27-21! 16x27! 3.32x21 17x26 4.33-29  
24x33 5.39x6 B +1.

1.48-42?



P. Mihelič – B. Kverh

1. ... 10-15?

Pravilno:  
1. ... 24-29! 2.33x24 19x30 3.35x24 11-17! 4.22x11  
31x35 ×.

\*\*\*\*\*

*Močni smo, kadar je treba škodovati.*

*Tudi francoska kuhinja konča na stranišču.*

*Bog je svet ustvaril, vrag pa ga drži pri življenju.*

*Zgodovina, ta bogata zakladnica človekove sramote!*

*F. S. Fitzgerald je zapisal: «Bogati so od nas drugačni.»*

*Ernest Hemingway je dodal: «Da, oni imajo denar.»*

*Bilo je malo takega, kar ni poskušala in še manj takega kar ne bi.*

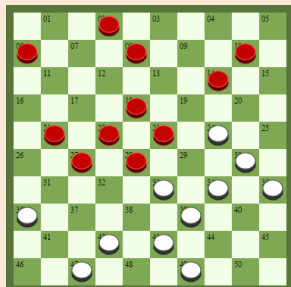
*Naj bo prihodnost Boga kakršna že koli, njegove preteklosti ne moremo pozabiti.*

\*\*\*\*\*



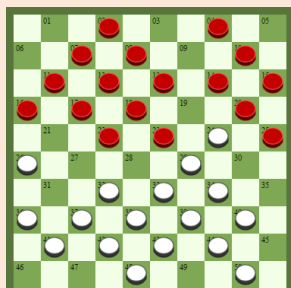
## ZLATA PRAGA 2001 (2. del)

**1. krog:** Aard **Brinkman** (Nizozemska) – B. **Kašca** 1 : 1  
Patrick **Martin** (Francija) – D. **Berginc** 2 : 0



### P. Martin – D. Berginc

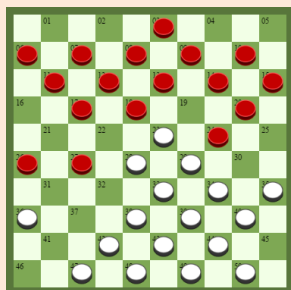
1.34-29 23x25 2.24-19 14x23 3.33-29 23x34  
4.39x30 25x34 5.36-31 27x36 6.47-41 36x38  
7.43x3. Lepa, a nekoristna kombinacija – toda po:  
7. ... 21-26 8.3-9 22-28 9.9-27 28-33 10. 27-32 34-39  
11.32x5 33-38. Črnemu pada zastavica. Po urednikovi  
oceni je bil črni od 7. hoda naprej celo v igri za zmago.  
Škoda.



### M. Kebza – M. Ptaček

Zadnji hod belega – 1.49-43?

1. ... 14-19! 2.40-35 19x30 3.35x24 22-28!  
4.33x22 18x27 5.29x9 20x49 6.32x21 4x13  
7.37-32 16x27 8.32x21 11-16 ×.



### A. Tverskoj – A.P. Kooistra

Zadnji hod belega – 1.38-32? 27x38 2. 43x32

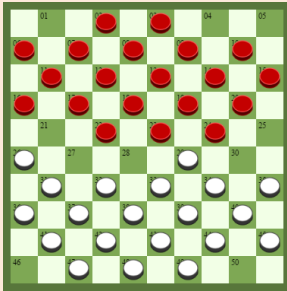
2. ... 20-25! 3. 29x20 18x27 ×.

\*\*\*\*\*

*Preroki se vedno motijo, da imajo prav.  
Razlika med peklom in paradižem je samo vprašanje klime.  
Resnica je kot sonce. Zaradi nje vse vidimo, ne moremo pa je gledati.  
GOLA resnica ne more uspešno tekmovati z lažjo  
OBLEČENO po najnovejši modi.*

\*\*\*\*\*

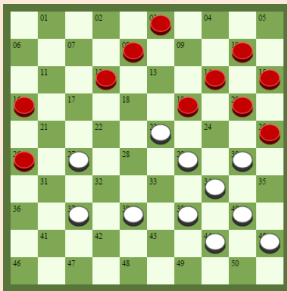
**2. krog:** B. Kašča – Sergej **Gorbačev** (Rusija) 0 : 2  
 D. Berginc – Leo **Springer** (Nizozemska) 0 : 2



**M. Luhn – N. Maličev**

Zadnji hod belega – 1.32-28? 28x32 2.38x27?

2. ... 22-28! 3.33x22 24x33 4.39x28 17-21  
 5.26x17 12x23 ×.

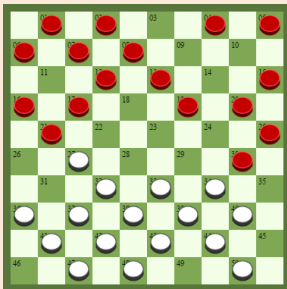


**A. Slapinski – P. Martin**

Zadnji hod črnega – 1. ... 13-19?

2.30-24! 19x30 3.23-19 14x23 4.29x7 ×.

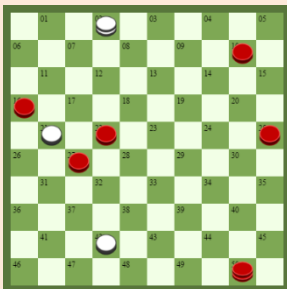
Isto – 2. ... 19x28 3.24-19 ×.



**R. Morsink – H. Booijink**

Zadnji hod črnega – 1. ... 11-17?

2.28-22! 17x28 3.32x14 20x9 4.40-35! 21x32  
 5.35x24 9-14 6.37x28 B +1.

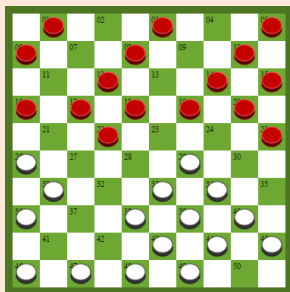


**M. Ptaček – P. Hoogteijling**

Zadnji hod belega – 1.26-21?

1. ... 50-45! 2.21x32 22-28! 3.32x23 45x7 4.2x11  
 16x7 ×.

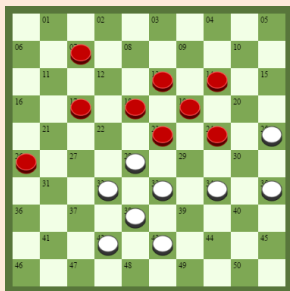
**3. krog:** Jiří **Sysel** (Češka) – B. **Kašča** 2 : 0  
 Aleksej **Tverskoj** (Rusija) – D. **Berginc** 0 : 2



**J. Sysel – B. Kašča**

Zadnji hod črnega – 1. ... 7-12?

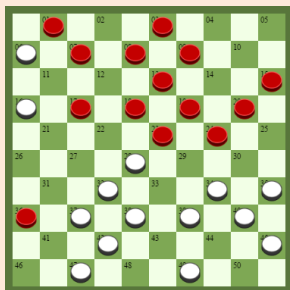
2.29-23! 18x23 2. ... 19x28 3.31-27!×. 3.33x2×.



**A. Tverskoj – D. Berginc**

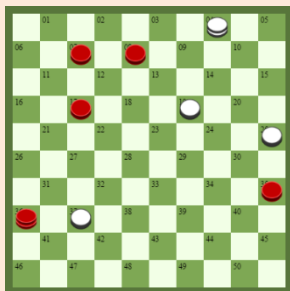
Zadnji hod belega – 1.48-43?

1. ... 17-22! 2.28x17 24-30! 3.35x24 19x39×.  
 (19x30x39x48x37x28x39)



**M. Šabšaj – P. Hoogteijling**

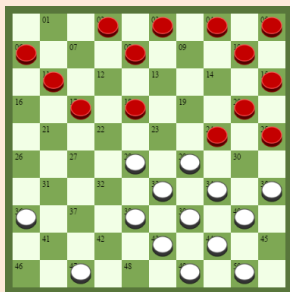
1.37-31? 36x27 2.32x12 23x43 3.12x25.  
 Kombinacija »bomba« 3. ... 43-48 4.39-33 48x26  
 5.47-42 26x30 6.25x34, ki pa belemu ni prinesla  
 neke prednosti, še več, na koncu je celo izgubil!



**D. Čerkasov – S. Gorbačev**

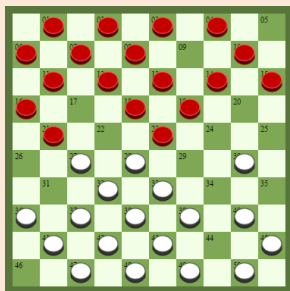
1.19-13? 8x19 2.37-31? 36x13!! 3.4x2 19-24  
 4.2x30 35x24×.

**4. krog:** B. Kašca – Bohumil Kebza (Češka) 1 : 1  
 D. Berginc – Jaroslav Gratz (Češka) 1 : 1



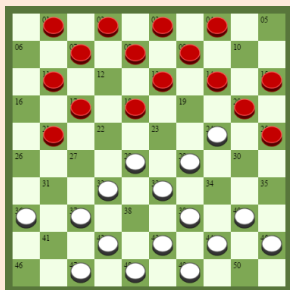
**I. Křižtek – V. Kristič**

Zadnji hod belega – 1.21-27? 2.32x21 26x17  
 3.35-30! 24x35 4.29-24! 20x29 5.34x21. Č +1.



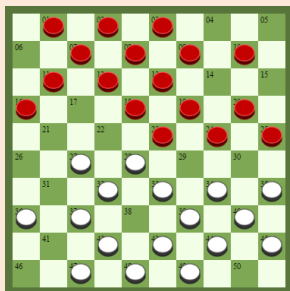
**D. Čerkasov – T. Stobbe**

Zadnji hod belega – 1.44-39?  
 1. ... 23-29! 2.33x24 18-22! 3.27x20 21-26  
 4.24x13 15x22 5.13-9 3x14. Č +1.



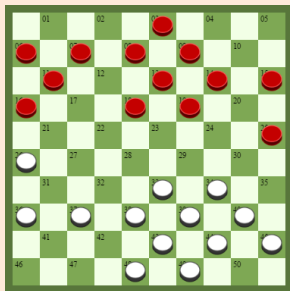
**L. Springer – P. Martin**

Zadnji hod belega – 1.41-37?  
 1. ... 17-22! 2.28x6 18-23 3.29x18 20x27 4.37-31  
 13x22 5.31-26 22-28 6.26x17 7-11. Č +1.



**A. Brinkman – M. Ptaček**

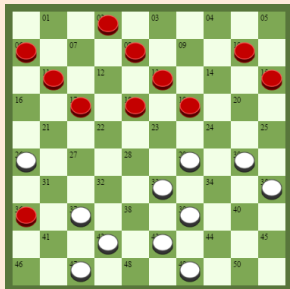
Zadnji hod črnega – 1. ... 4-10?  
 2.27-22! 18x29 3.37-31 23x32 4.34x5 ×.



**A. Brinkman – M. Ptaček**

Zadnji hod črnega – 1. ... 2-7?

**2.26-21! 16x27 3.38-32 27x29 4.34x1 ×.**



**H. Klarenbeek – A. Slapinski**

Zadnji hod črnega – 1. ... 12-18?

**2.37-31! 36x27 3.29-23 18x38 (pravilo večine)  
4.43x3×.**

Nadaljevanje prihodnjič

\*\*\*\*\*

***Naši politiki so amaterji s profesionalnimi plačami.***

***Prva stopnica na družbeni lestvici je sosedova glava.***

***Sodobni Judež: "Koliko je trideset srebrnikov v eurih?"***

***Cilj kadrovske politike: najti za nepravne ljudi prave položaje.***

***Domovina, ti si kakor vlačuga! Kdor te ljubi, temu zaračunaš.***

***V kapitalizmu človek izkorišča človeka, v socializmu je obratno.***

***Doslej še niso iznašli britve, s katero bi se dalo obriti kosmato vest.***

***Le od kod se vzamejo vsi ti modri starci, ko pa so mladeniči tako neumni.***

***Marsikateremu govorniku bi morali ploskati tako,  
da bi se z dlanjo udarjali po čelu.***

***Napis v Muzeju revolucije:***

***Čenjeni obiskovalci, prosimo Vas, da ne pljuvate po eksponatih!***

***Včeraj sem med TV dnevnikom žolčno diskutiral z napovedovalcem. Imel sem  
zadnjo besedo – ugasnil sem televizor.***

\*\*\*\*\*

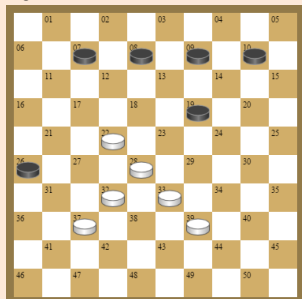
## ZADNJA STRAN

Dama klub Bovec organizira letos poleti [v okviru projekta »BOVEC-TOLMEZZO 2002« (predvidoma julij)] enodneven izlet v Tolmezzo (Italija) za mlade igralce dame. Stroške izleta krije klub, tako za otroke, kot za njihove starše v kolikor se izleta želijo udeležiti. Pogoji za otroke pa je znanje osnovnih pravil igranja mednarodne dame. Zainteresirani naj pridejo na dama krožek, ki je vsak petek od 17. do 21. ure v prostorih male šole v bovški telovadnici.

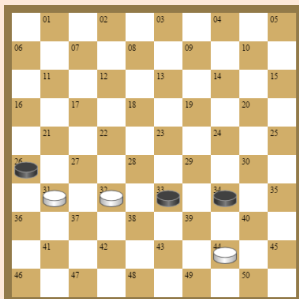
### PROBLEMČKI

V vseh primerih ima prvi hod beli !

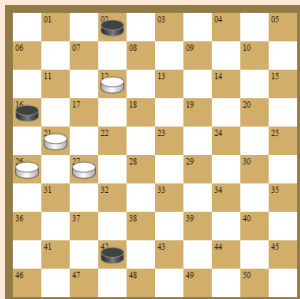
10



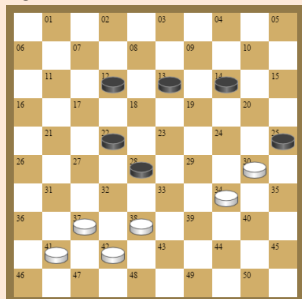
11



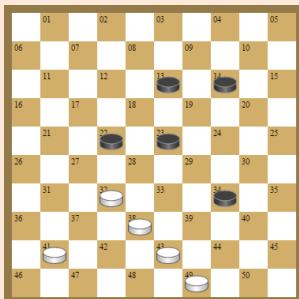
12



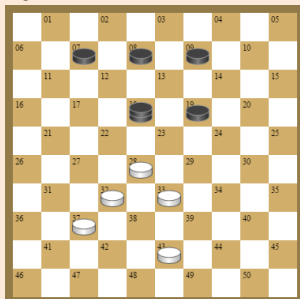
13



14



15



REŠITVE V NASLEDNJI ŠTEVILKI!