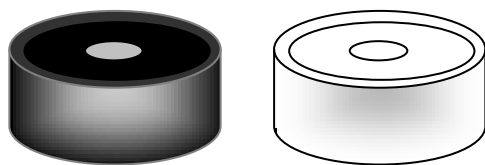


BOVŠKI DAMA GLASNIK



2

2002

Bovški dama glasnik
Št. 2
2002

Glavni in odgovorni urednik:
Bernard Kašca

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

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

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 damske 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 sedanji 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

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 +1 – udar Philippe-ja.

ZADNJA STRAN:

1) 1.44-40! 50x34 2.39x06X.

2) 1. 5-30! 25x45 2.44-40 50x34 3.39x06X.

3) 1.35-30! 25x45 2.24-20 15x24 3.44-40 50x34 4.39x06X.

4) 1.27-22! 25x32 2.22-17 16x27 3.17x37X.

5) 1.28-22! 17x48 2.19-13 48x17 3.13x04X.

6) 1.26-21! 38x29 2.30-24 16x38 3.24x33X.

7) 1.33-28! 22x42 (22x33x24x35x44x33x42) 2.48x28X.

8) 1.32-28! 23x43 2.48x10 37x46 3.10-05X.

9) 1.29-24! 35x33 2.34-29 19x30 3.29x20 15x24 4.25x34X.

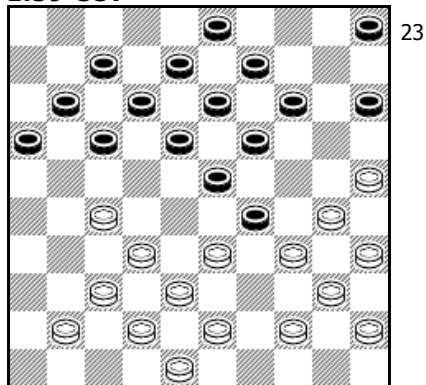
KAKO IGRATI (2. POGlavJE)

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 znan njegov naslednji hod, se mu lahko pripravi presenečenje v obliki kombinacije, prodora, menjave ali na kakšen drug po(hu)doben način.

1.39-33?

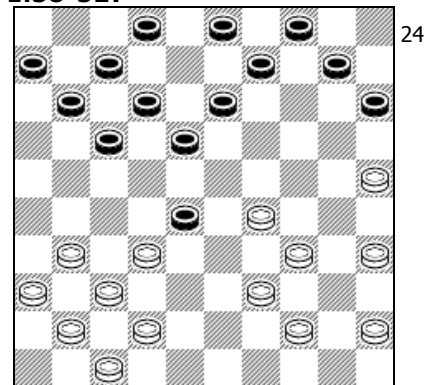


B. Kašca – G. ilić (1987)

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

1. ... 17-22! 2.33x24 22x31 3.37x26 15-20! 4.24x15 23-29 5.34x23 19x46X.

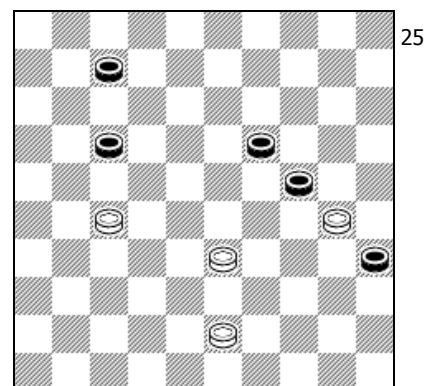
1.38-32?



H. Olaerts – B. Kašca (1989)

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

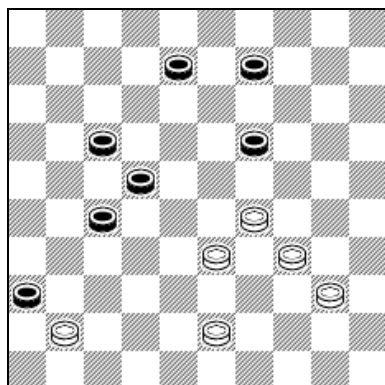
1. ... 02-08! 2.32x23 15-20! 3.25x05 09-14 4.05x19 13x33 5.39x28 18x49X.



Takoj bode v oči motiv za koriščenje prostega tempa – udar s polja 21. Seveda bi bilo neobjektivno čakati, da črni odigra 35-40 in tako belemu ponudi priložnost, da odigra 27-21, ter po 24x35 pride do kraljice z 21x01. Ena izmed možnosti - 1.33-28 pa daje samo remi. Vendar ima beli možnost, da si sam ustvari prosti tempo in tako izsili zmago:

1.33-29! 24x33 2.27-21 35x24 3.21x01X. Enostavno in učinkovito!

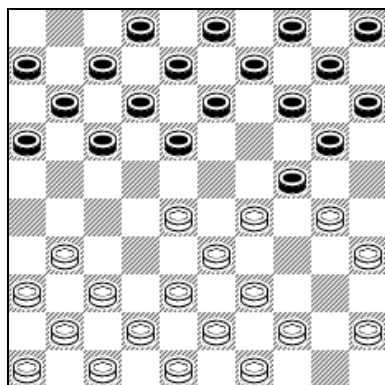
So primeri, ko se prostega tempa ne more takoj izkoristiti, ampak je za njega potrebna priprava.



26

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 5.32-28X.**

Po nekaj uvodnih hodih: **1.32-28 18-23 2.34-29 23x34 3.40x29 12-18 4.44-40 07-12 5.50-44 01-07 6.40-34 19-24 7.34-30?**, črni izkoristi prost tempo, ter se prebije do kraljice:

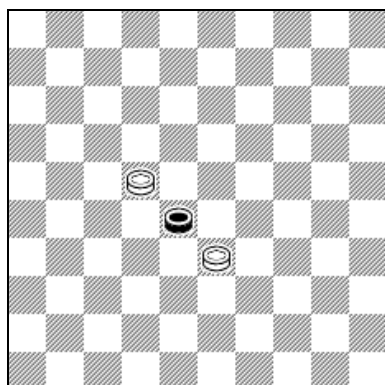


27

7. ... 21-26! 8.30x19 14x34 9.39x30 18-23 10.28x19 13x24 11.30x19 21-27 12.31x22 17x50X.

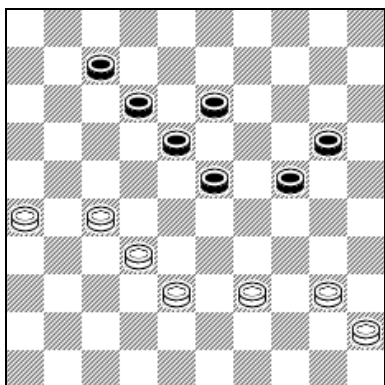
DVOJNI NAPAD

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 28*)



28

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



29

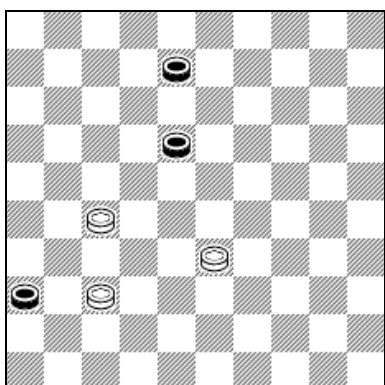
1.38-33 23-29 2.33-28! 29-33

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.



30

Črni ima hod in igra

1. ... 18-23

ter prisili belega, da odigra

2.27-22

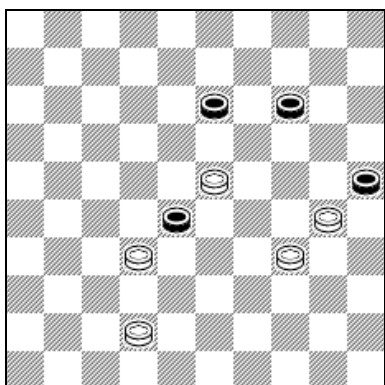
2.27-21? 08-12 3.21-16 12-17X.

Nato pa gre nepazljivo v dvojni napad

2. ... 33-28?

Pravilno: 2. ... 08-12 3.22-18 23-28=.

3.37-31! 36x18 (pravilo večine) **4.33x02X**.



31

Črni je izvedel dvojni napad. Beli pa odgovarja:

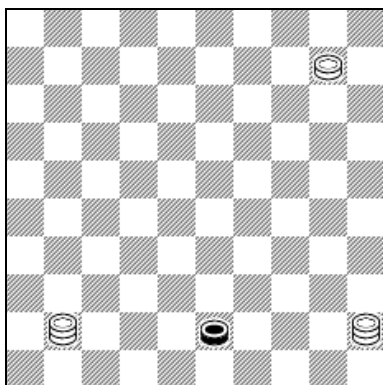
1.23-18! 28x48 2.18x20 25x14 3.30-25

48-30 4.25x34 14-20 5.34-30 20-25

6.30-24X.

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 32*)



32

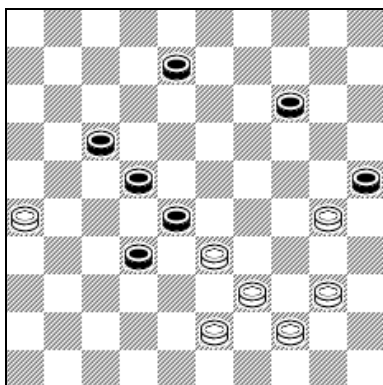
Beli ne more preprečiti črnemu pretvorbe v kraljico. To je torej remi (tri kraljice proti eni – glej poglavje **KONČNICE**). No, nikoli se ne sme biti prehiter s takim zaključkom! Če se le malo poglobi v postavitev na *Diagramu 32*, se opazi tudi enostavna pot do zmage:

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

2.29-42! 48x46 (2. ... 48x05 3.41-46!X.)

3.10-05!X.

Črna kraljica je v **nepremičnosti**.



33

1.43-38!

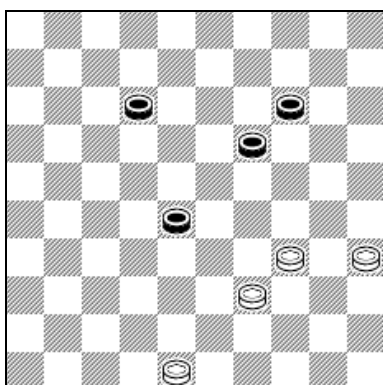
1.26-21 25x45 2.21x03 ne nudi več kot remi.

1. ... 32x45 2.26-21! 28x50 3.21x03

25x34 4.03x06

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

5.06x50. Blokada.



34

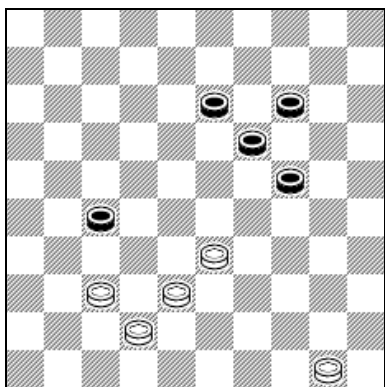
1.39-33! 28x30 2.35x13X.

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 dogodka 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 35*)



35

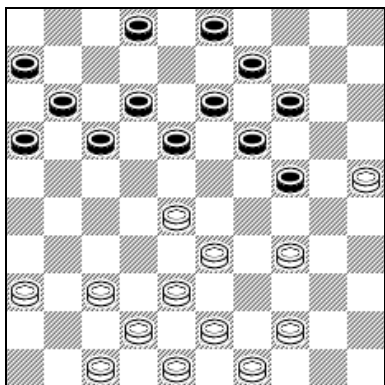
V tej enostavni postavitvi je beli našel efektivno nadaljevanje:

1.37-32!

Grozi osvajanje ploščka 27.

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

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.



36

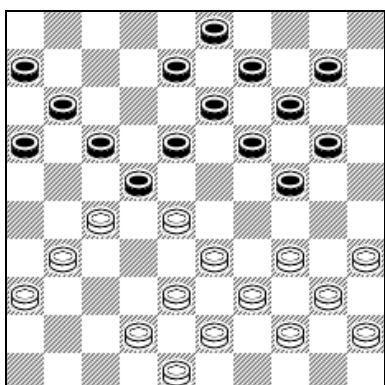
V. Kovačič – B. Kašca (Bovec 1987)

1. ... 18-23!

Grožnja, ki se je ne da odpraviti.

2.47-41 23x32 3.37x28 24-29 4.34x23! 17-22 5.28x08 19x50 6.08x10 09-14 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=.



37

B. Kašca – A. Candoni (Tolmezzo 2001)

1.34-29!

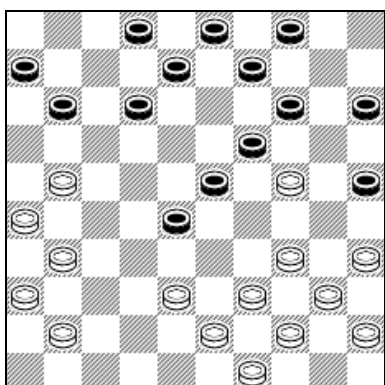
Beli postavlja dvojno grožnjo. Italijanski igralec pa je videl le tisto takoj vidno in zakril luknjo na polju 15

1. ... 10-15? grozilo 29-23 in 35-30.

Sledilo je:

2.29-23! 18x29 3.27x18 13x22 4.25-30 24x35 5.34x04! 22x33 6.38x29X.

Pravilen odgovor črnega bi bil: **1. ... 20-25 2.29x20 19-23 3.28x19 13x15=.**



38

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

Zadnji hod črne je bil **1. ... 13-19?**

2.24x13 09x18 3.38-33!!

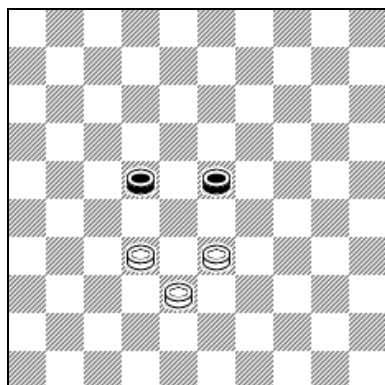
Vsega je konec! Grozi neizbežna izguba materiala!

A) 2. ... 08-13 gre 3.33x22 18x16 4.34-30 25x34 5.40x20X. B+2. B) 2. ... 18-22 3.34-30 25x34 4.40x16X. Udar Philippe-ja.

C) 2. ... 28-32 3.21-17 11x22 4.33-28 22x33 5.39x10X.

ZAOSTALI IN VISEČI PLOŠČKI

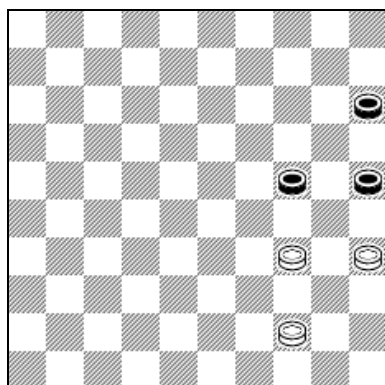
Robni plošček, ki ne more aktivno sodelovati v igri, ter plošček z osnovne linije, ki je precej oddaljen od izbočenih ploščkov, je – **ZAOSTALI PLOŠČEK**. Izjema je robni plošček (beli na polju 15 in črni na polju 36). Zaostali plošček je zelo težko vključiti v igro, bodisi zato, ker ga ovirajo lastni 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**) 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.



39

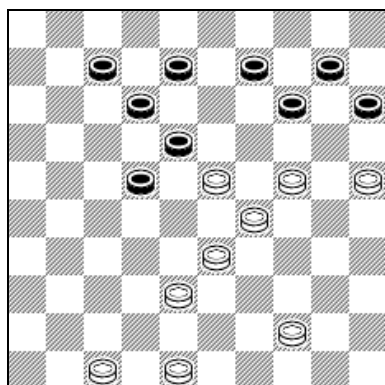
Beli ima hod in izgubi zaradi visečega ploščka na polju 38. Če ga ne bi imel, bi remiziral (glej **OPOZICIJA**):

1.32-27 22x31 2.38-32 31-36 3.32-27 36-41 4.27-21 41-47X.



40

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.



41

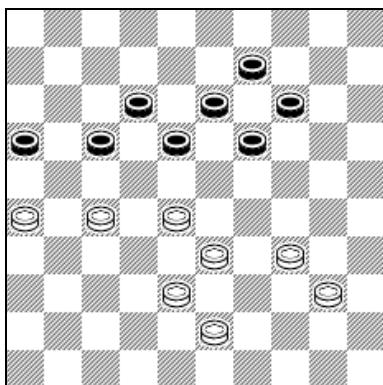
Črni ima zaostali plošček na polju 10, kar beli primerno kaznuje:

1.24-19!X.

Grozi namreč 2.29-24 s prodorom do kraljice.

Ne pomaga nič:

1. ... 15-20, zaradi 2.29-24 20x29 3.33x24 itd.



42

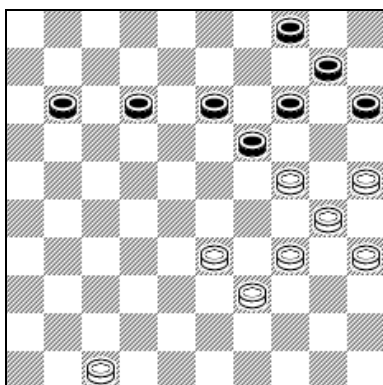
1.34-29!

Beli fiksira slabosti nasprotnika. Viseči plošček na polju 12 ovira delovanje udarne kolone 09/13/18 in črni je prisiljen na edini odgovor:

1. ... 19-24 2.29x20 14x25 3.43-39 09-14 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 9.29-24X.



43

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

1.34-29!

Grozi 2.24-20

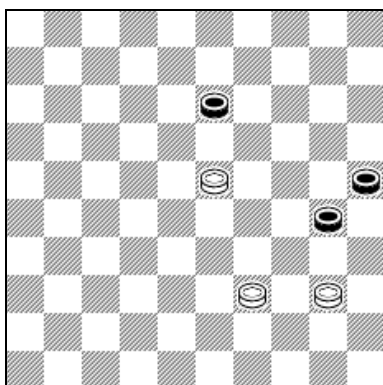
1. ... 04-09 2.24-20 15x24 3.29x20X.

Grozi 4.20-15.

Na 3. ... 10-15 (prosti tempo) sledi 4.33-28! 15x24 5.28-23 19x28 6.30x06X.

ŽRTEV ALI GAMBIT

Žrtvovanje ploščkov (kraljice) je poseben taktični prijem s katerim se za ceno ploščka 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.



44

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 35-40X.

C) 1.40-35 30-34 2.39x30 25x34X.

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

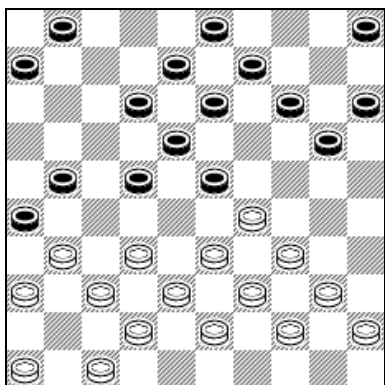
1.23-19 !!

Žrtev ploščka zaradi pozicijske prednosti

1. ... 13x24 2.40-35X.

PRAVILO MISELNIH IGER:

Preden daš roko v pogon, vklopi možgane!!



45

Volosjenkin – Butkjavičus (1976)

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

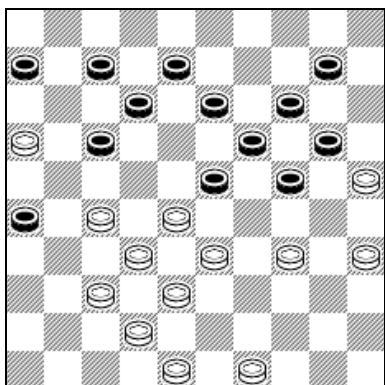
Na napačen hod belega je sledila s strani črnega nepričakovana žrtev:

1. ... 23-28! 2.32x23

ki nato postavlja neodpravljljivo grožnjo:

1. ... 21-27! – in ni obrambe pred:

3.27-32! itd.



46

Postavitev črnega je rešetkasta, vendar ni direktne kombinacije. V pomoč pride žrtev dveh ploščkov:

1.16-11!! 07x16 2.35-30! 24x35

In nato:

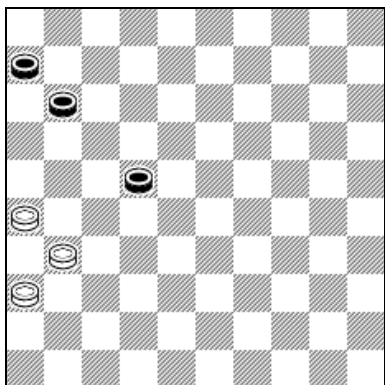
3.33-29!

Črni se mora braniti z

3. ... 13-18 (nič ne spremeni 12-18)

na kar sledi lažja kombinacija:

4.27-22 18x27 5.29x07 z dobitkom.



47

NALOGA

KAKO BELI ZMAGA?

(REŠITEV V NASLEDNJI ŠTEVILKI)

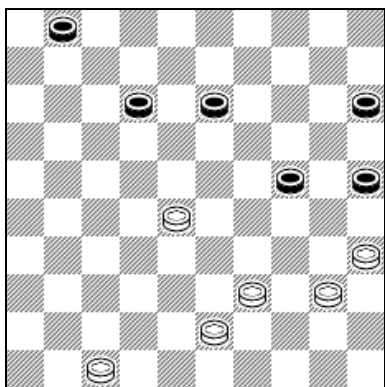
UDARNE KOLONE

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 48)

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



48

1.40-34!

Beli postavlja udarno kolono 34/39/43, ki grozi z udarom 34-30 in izsili odgovor črnega:

1. ... 13-19

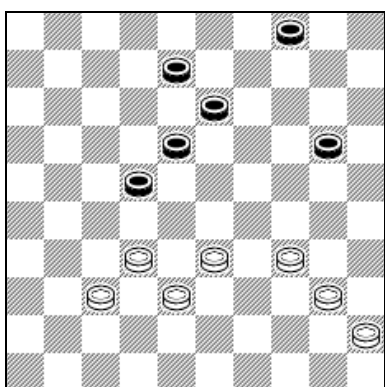
Sledi:

2.28-23! 19x28 3.34-30 25x34

4.39x19X.

Prosta pot proti zadnji vrsti.

Skladno delovanje vseh ploščkov pogosto vodi k uspehu. V naslednjem primeru (*Diagram 49*) bodo beli ploščki z računalniško natančnostjo izkoristili lastnosti udarnih kolon:



49

1.34-29 23x34 2.40x29

Ena udarna kolona se z menjavo preobrazi v drugo, katera je tako bliže mestu odločitve.

2. ... 20-25

2. ... 13-19 3.32-28 22-27 4.29-23 18x29

5.33x02X.

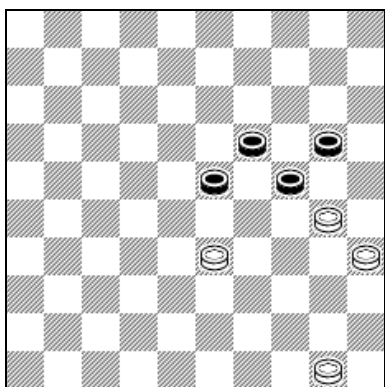
3.32-28 22-27 4.37-32 27-31 5.32-27

31x22 6.28x17X.

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.



50

Beli igra: **1.30-25!**

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

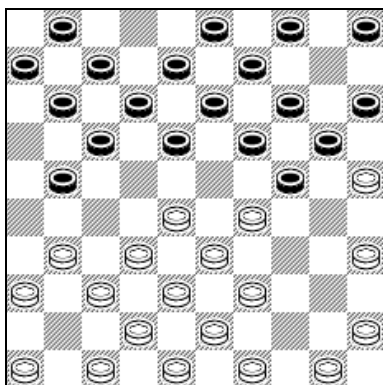
Zanimiva in za prakso nenavadno koristna prisila, ki je nastala že v otvoritvi:

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 08-12 7.44-39

02-08 8.34-29 23x34 9.40x29 16-21?

(*Diagram 51*)



51

10.31-27! 21-26

10. ... 11-16 11.28-23 19x18 12.33x02 24x44 13.50x39 01-07
14.02x11 06x17 in beli ima plošček več.

11. 27-22!! 18x27 12.32x21

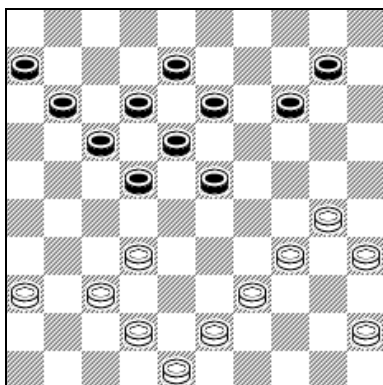
Črni je v prisili!

A) 12. ... 11-16 13.47-41 16x27 14.37-31 26x37
15.42x02X.

B) 12. ... 05-10 13.50-44 in naprej kot v igri.

C) 12. ... 13-18, dobiva 13.28-23.

**12. ... 17-22 13.28x17 11x22 14.36-31! 26x17
15.29-23 19x28 16.31-27 22x31 17.33x02X.**



52

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.

2.45-40 gre 20-25 z 23-29, a na 2.30-25 gre 22-27! 3.25x05
27x49 4.05x28 17-22X.

2. ... 22x31 3.36x27

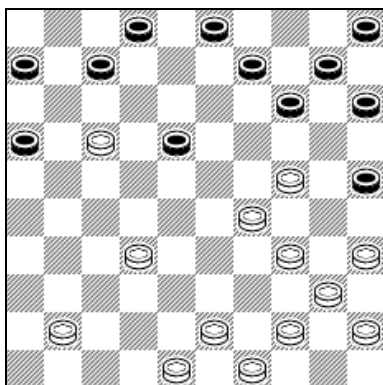
3.37x26 20-24 4.30x28 17-21 5.26x17 11x44X.

3. ... 20-24 4.30x28 17-22 5.28x17 12x41X.

Beli se predal.

Zelo lep in poučen primer je nastal v igri: **Kokot – Rumiha** (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.



53

1.24-20? 15x33 2.17-12 07-11 3.12x23

Vse je jasno – črni plošček na 33 je ogrožen, no, hod ima črni

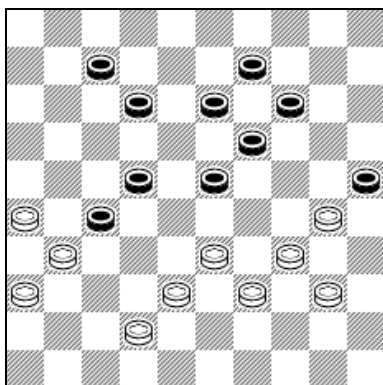
3. ... 33-38! (hod, ki izsiljuje kombinacijo) **4.32-28** (ni dobro 4.32-27, zaradi 09-13 5.43x32 25-30 z udarom do kraljice z 10x46 ali 10x50 X.)

4. ... 25-30!! (strela z jasnega!). Beli se je predal, ker ne glede kako jemlje, črni pride do kraljice! **5.43x32 30x50X.**

A) 5.34x25 11-17 6.43x32 17-22 7.28x17 14-20 8.25x14
10x46X.

B) 5.35x24 09-13 6.43x32 14-19 7.23x14 10x50X.

Ustvarjati – to pomeni dvakrat živeti.



54

J. Marek - V. Pečar (Tbilisi 1978)**1. ... 14-20!! 2.33-29****A) 2.40-35 in 20-24X.****B) 2.42-37 20-24 *3.40-35**

3.37-32 24x44 4.39x50 09-14 5.32x21 23-29X.

*3. ... 09-14 4.37-32 23-29 *5.32x21

5.34x23 25x43 6.32x21 19x39 7.38x49X.

*5. ... 29x40 6.35x44 25x32 7.31-27 22x31

8.36x38. B+1.

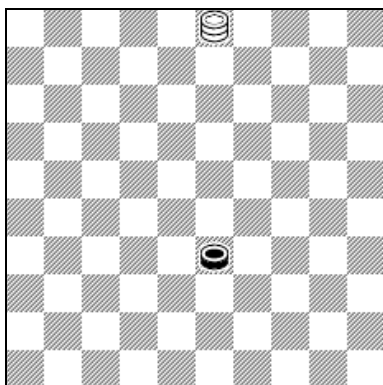
2. ... 12-17! 3.29x18 17-21 4.26x28**13x24 5.31x22 19-23X.**

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).



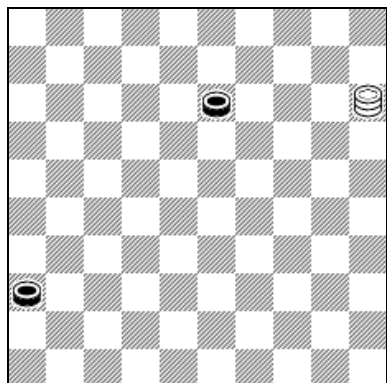
55

A) 1.03-25 33-38 2.25-48X.**B) 1.03-21 33-39 2.21-49X.**

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.vrstu (16, 17, ... 20)], **POTEM 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**:



56

1.15-10!

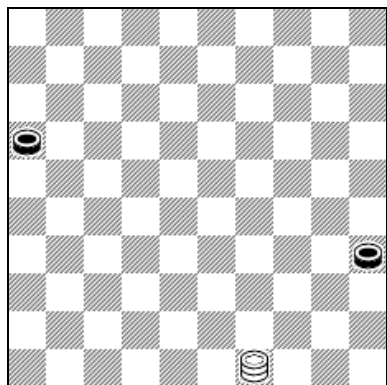
Bela kraljica prestreže črna ploščka po **VELIKI DIAGONALI** in pot do zmage je potem zelo lahka:

1. ... 13-18 2.10-05

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 3.05-46 22-27 4.46-28 27-31 5.28-32

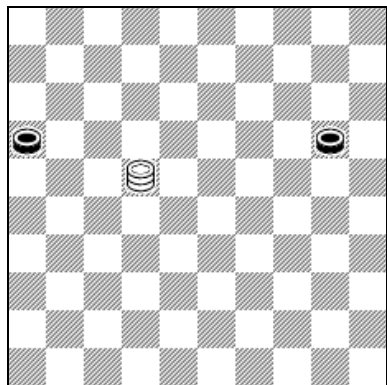
Črni mora ploščka nastaviti pod udar beli kraljici.



57

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 4.11-50X.



58

Beli ima hod – uporabi **»vilice»** in zmaga:

1.22-33 20-25 2.33-39 16-21 3.39-43 21-26 4.43-48X.

Možno je tudi na drug način:

1.22-27 20-24 2.27-38 24-30 3.38-43 30-35 4.43-49X.

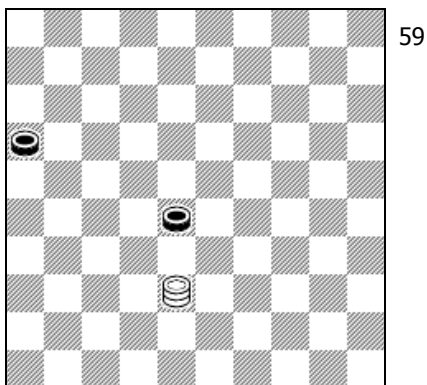
In nastal je položaj kot na *Diagramu* 57.

»Vilice» je možno postaviti tudi z druge strani (zrcalno).

Živijo samo tisti, ki se borijo.

Bolje se je naučiti nepotrebno, kakor ničesar.

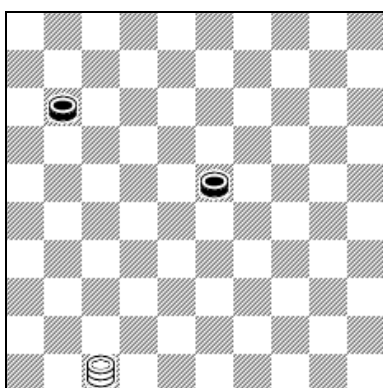
Skromnost se poda veličinam. Kako težko je biti skromen, če nisi nič.



59

Postavitev na *Diagramu* 59 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.



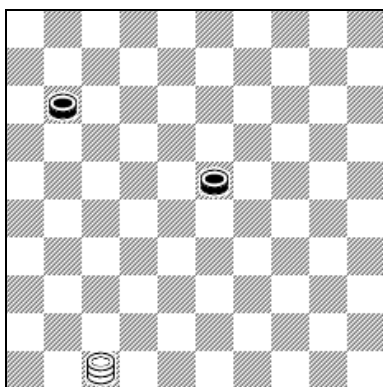
60

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

Nastal je željeni položaj – no, hod ima beli.

3.38-27! 28-33 4.27-43X.

Obstaja še eden kar pogost način igre kraljice proti ploščkoma – ko sta dva nasprotna ploščka ujeta na isti diagonali. – **VRSTA** ali **NIZ** (*Diagram* 61).



61

Ista postavitev kot na *Diagramu* 60.

1.47-24! 11-17 2.24-38 23-28 3.38-49

28-33 5.43-16 22-28

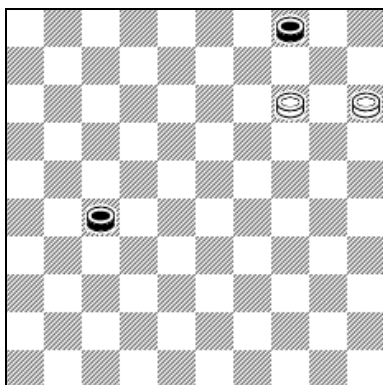
5. ... 33-39 16-11X.

6.43-16X.

Karkoli črni igra – izgubi.

Ljubezen je edina smiselna stvar v tem nesmiselnem času.

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



62

BLONDE

Če beli pohiti do kraljice 1.14-10, bo črni z lahkoto remiziral:

1. ... 27-32 2.10-05 32-28 itd.

Pravilno:

1.14-09! 04x13 2.15-10

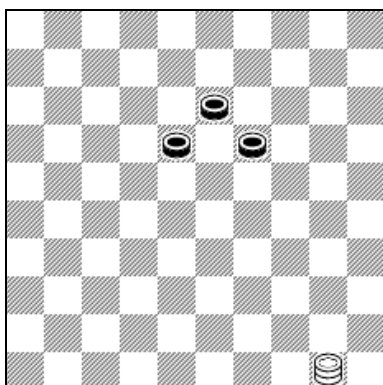
Grozi **prestrezanje** po **veliki diagonali**.

2. ... 13-19 (ali 2. ... 27-32) **3.10-04 27-32** (oziroma 13-19) **4. 04-10X**.

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 03...26 (bela kraljica na polju 03 ali 26, črni ploščki na poljih 01, 02, 06, 07, 11, 16), medtem, ko samo remizira proti trem ploščkom, če jih prestreže po veliki diagonali 05...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.



63

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 3.15-04X.

3.15-33

Črni je v **prisili** in mora žrtvovati plošček

3. ... 18-22

3. ... 19-24 4.33x15 23-28 5.15-04 18-23 6.04-10X.

4.33x11 23-29 5.11-02 19-23 6. 02-07X.

Z bistro glavo lahko uspeš, s prazno pa tudi.

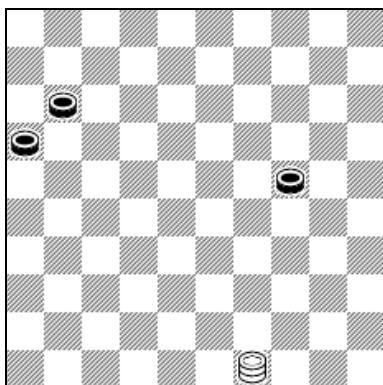
Napake pogosto delamo nehote, vse ostale pa zato, ker moramo.

Bolj me dušijo, modrejši sem.

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.

Molk je počitek duše.



64

MANTEL

Beli zmagata na način – **NAPAD OD ZADAJ** ali
»ZAHRTNI NAPAD«:
1.49-35 24-29 2.35-40 29-33 3.40-01
 In zdaj na bilo kateri odgovor črnega sledi:
4.01-06 z dobitkom.

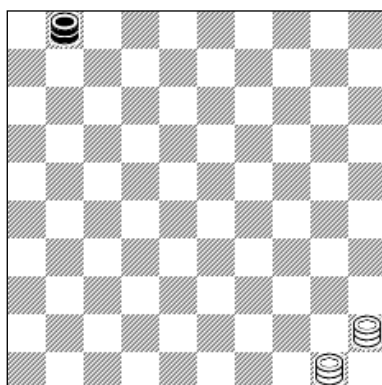
KRALJICE NA OBEH STRANEH

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.

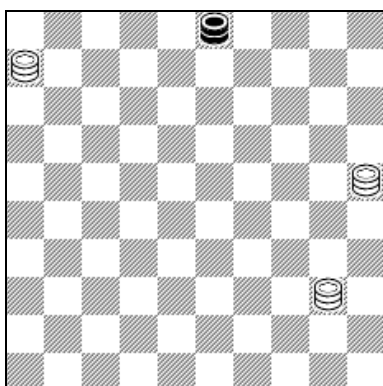
Dobljenih položajev pri takem odnosu moči je nešteto. Pa pogledjmo nekaj takih postavitv (vzemi desko in si jih ogledaj, ter po možnosti tudi zapomni): D06, D17, D34, D45 – D04, D15, D37, D46 – D34, D39, D45, D50 – D05, D14, D36, D47 itd.

Pri pravilnem igranju končnic »dve kraljici proti eni« in »tri kraljice proti eni« je remi, vendar tudi tu obstaja kar veliko izjem.



65

Beli zmagata ne glede kdo ima hod.



66

1.06-22!!X.

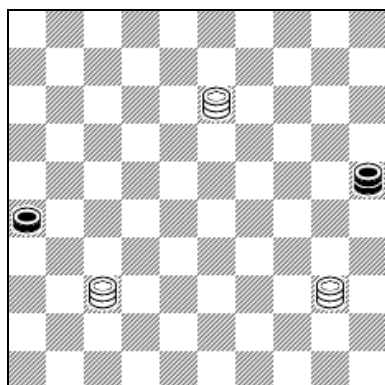
Za črno kraljico ni rešitve.

A) 1. ... 03-26 gre 2.25-03 26-48 3.22-31 48x26 4.40-12 X.

B) 1. ... 03-21 2.40-35! in ni obrambe pred dvojno grožnjo 35-08 in 22-09, ter 25-43 in 22-44.

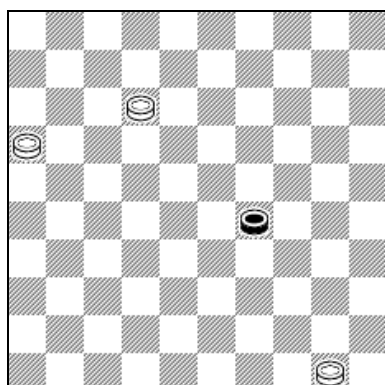
C) 1. ... 03-08 2.40-35 in 3.35-08X.

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 kraljici-edinki:



67 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. ... 25-03** in
 1. ... 25-48 2.31-36X.
***2.40-12! 03x21 3.37-46 26x37**
4.46x16X.

Zdaj, ko se ve, da ena kraljica lahko remizira proti trem, ni težko zaključiti zakaj ena stran pogosto uporablja žrtve figur 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 68*



68 **LAMBERT**
 Črni je žrtvoval dva ploščka, da bi se s preostalim prebil do kraljice – no, čakalo ga je presenečenje:
1.12-08 29-33 2.08-03 33-38 3.03-26!
38-43 4.26-48 43-49 5.48-31 49-35
6.50-44 35x49 7.31-27 (pentlja) 49x21
8.16x27X.

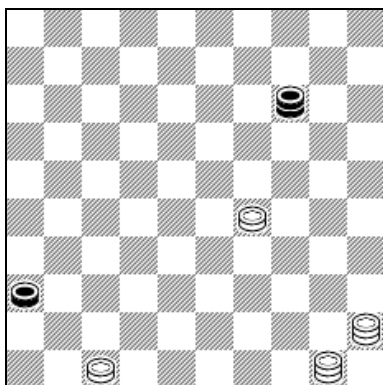
STANDARDNE KONČNICE

To so končnice, ki se jih zelo pogosto srečuje v turnirski praksi in so natančno analizirane. To se pravi, da so izluščene najboljše hodi za uveljavitev prednosti in najboljše 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 69*)

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



69

Črni drži veliko diagonalo in preprečuje preostalima belima ploščkoma preboj do kraljice. Načrt belega je naslednji:

- a) postaviti 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.

1.50-06!

Pomemben vmesni hod. Slabo je:

1.47-42? zaradi 14-03! 2.50-28 03-20 3.28-33 20-03 4.33-28 03-20

Črni izsili remi s ponavljanjem hodov.

1. ... 14-10 2.47-42 10-04

Črna kraljica je prisiljena zapustiti **veliko diagonalo**.

A) 2. ... 10-14 sledi 3.42-37 14x46 4.06-28 46x40 5.45x23X.

B) 2. ... 36-41 gre 3.42-37 06-28 ali 29-23X.

C) 2. ... 10-15 3. 06-33 36-41 4.42-37 41x32 5.33-47 itd.

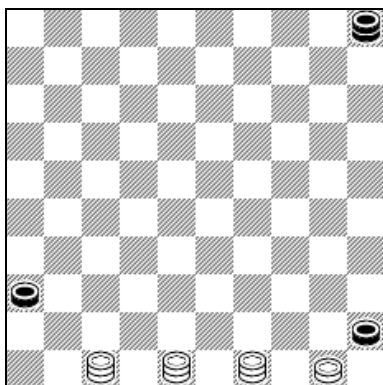
2.42-37 04-15

3. ... 04-09 4.37-31 5.06-22 6.29-23 7.45x04X.

4.06-33 15-04 5.33-17 in 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.



70

1.48-39 05-19 2.39-44 19-14 3.47-38 14-37

3... 14-46 4.38-29 46-05 5.29-33 36-41 6.44-40 45x34 7.33-39 34x43 8.49x46X.

4.38-33 37-05 5.33-29 05-46 6.44-33 46-05 7.33-39

05-46 8.39-44 46-05 9.29-33X.

Črni je v prisili.

A) 9. ... 36-41 10.44-40 45x34 11.33-29 34x43 12.49x46X.

B) 9. ... 05-37...46 10.49-32 37...46x39 11.44x28X.

C) 9. ... 05-10/23 10.44-40 45x34 11.33-29 34x43 12.49x19X.

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.

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

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.

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

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

IZ ARHIVA

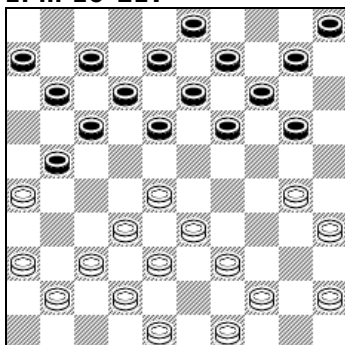
ODPRTO PRVENSTVO BOVCA (21.- 22. februar 1986)

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

		Rating	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Točke
1.	GABERŠČEK , Dean	1720		2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
2.	Novaković , Miloš	-	0		2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
3.	KAŠCA , Bernard	1698	1	0		1	1	2	2	2	2	2	2	15
4.	KOVAČIČ , Vojko	1700	0	0	1		2	2	2	2	2	2	2	15
5.	MRAKIČ , Sebastjan	1638	0	0	1	0		2	2	0	2	2	2	11
6.	KVERH , Bojan	1637	0	0	0	0	0		2	2	2	2	2	10
7.	MLEKUŽ , Jernej	1582	0	0	0	0	0	0		2	2	1	1	6
8.	TRAMPUŽ , Primož	1627	0	0	0	0	2	0	0		2	2	0	6
9.	VERTELJ , Matej	1578	0	0	0	0	0	0	0	0		2	2	4
10.	ČOPI , Ambrož	1574	0	0	0	0	0	0	1	0	0		2	3
11.	MIHELIČ , Primož	1600	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0		3

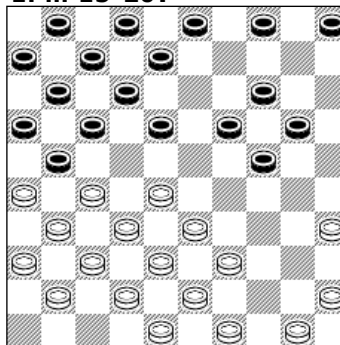
KAJ SE JE IN KAJ BI SE LAHKO IGRALO

D. Gaberšček – M. Novaković
1. ... 16-21?



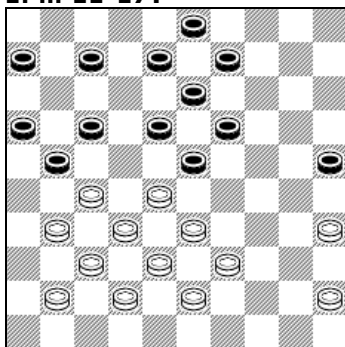
2.28-23! 19x28 3.32x23 18x29 4.33x04X.

V. Kovačič – J. Mlekuž
1. ... 15-20?



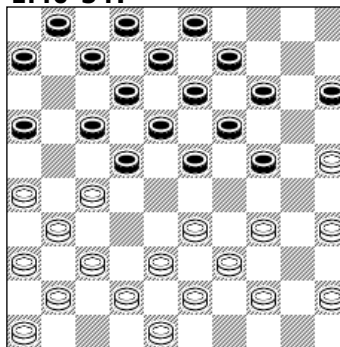
2.35-30 24x35 3.28-22 17x28 4.33x15X.

M. Novaković – B. Kašca
1. ... 11-17?



2.33-29 23x34 3.39x30 25x34 4.28-22
17x28 5.32x01 21x32 6.01x40X.

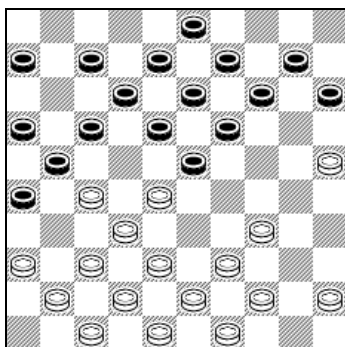
J. Mlekuž – B. Kašca
1.40-34?



1. ... 24-29! 2.33x24 19x30 3.35x24 14-20
4.25x14 09x49X.

D. Gaberšček- V. Kovačič

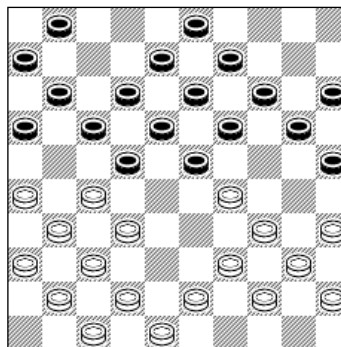
1. ... 02-08?



**2.37-31! 26x46 3.27-22 18x27 4.47-41
46x37 5.42x02X.**

B. Kverh- B. Kašca

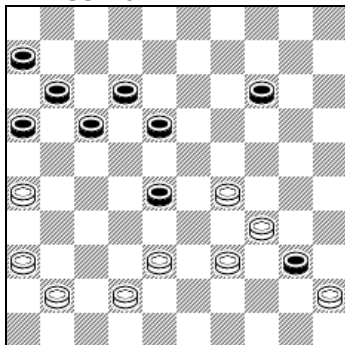
1.38-32?



**1. ... 22-28 (neodpravljliva grožnja) 2.43-38 28-33
3.39x28 17-21 4.26x17 11x24X. Č+1.**

D. Gaberšček – S. Mrakič

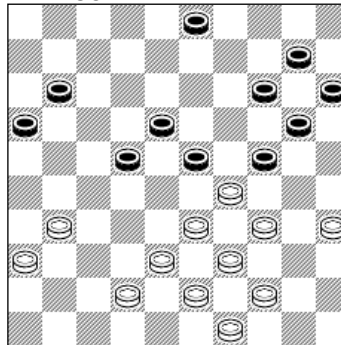
1. ... 35-40



... misleč, da bo beli odigral 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!**

V. Kovačič– B. Kverh

1. ... 06-11?

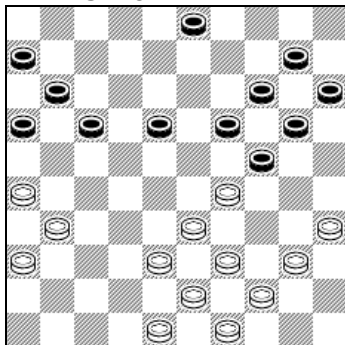


2.34-30! 23x25 3.33-29 24x33 4.39x06X.

KAJ SO IGRALCI SPREGLEDALI

Kovačič– B. Kverh

V. 1.45-40?



1. ... 19-23!

Beli je ob plošček!

2.40-34 (prisila).

Toda črni je potem nadaljeval:

2. ... 17-21?

Pravilno bi bilo:

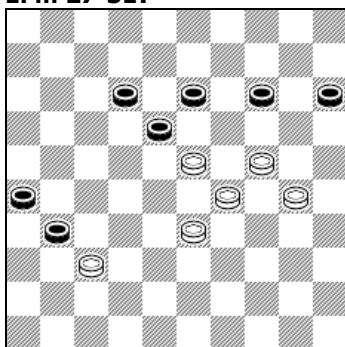
2. ... 23-28! 3.33x13 24x42 4.48x37 14-19! 5.13x24 40x29 6.39-34 20x40 in beli mora vrniti plošček. Še druga možnostx 2.39-34 24-30

A) 3.34x25 23x45 4.44-40 45x34 +1.

B) 3.35x24 14-19! 4.24x22 17x50X.

V. Kovačič – M. Novakovič

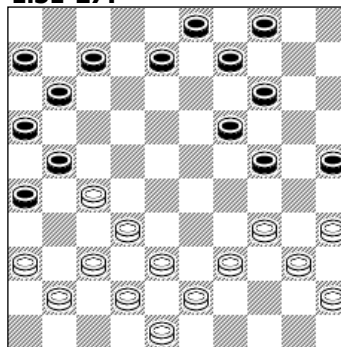
1. ... 27-31?



2.20-25! 31x42 3.24-19? 13x24
4.29x09 18x38X. Pravilno: 3.24-20!
15x24 4.29x09 18x38 5.09x07 remi.

M. Novakovič – B. Kverh

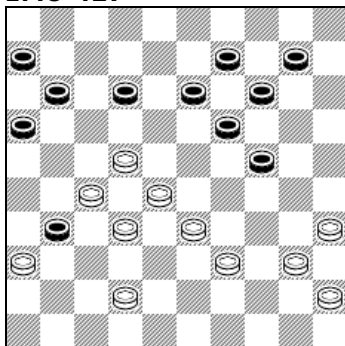
1.31-27?



1. ... 08-13?
Pravilno: 1. ... 26-31! 2.37x17 11x31
3.36x27 24-29! 4.34x23 19x46X.

P. Mihelič – B. Kverh

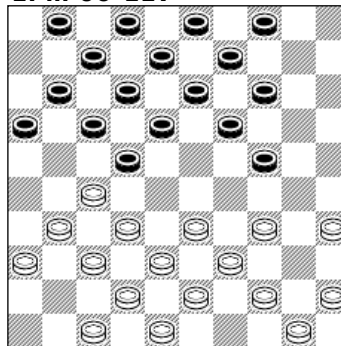
1.48-42?



1. ... 10-15? Pravilno:
1. ... 24-29! 2.33x24 19x30 3.35x24 07-11!
4.22x11 31x35X.

S. Mrakič – V. Kovačič

1. ... 06-11?



2.47-41? Pravilno:
2.27-21 16x27! 3.32x21 17x26 4.33-29 24x33
5.39x06 B+1.

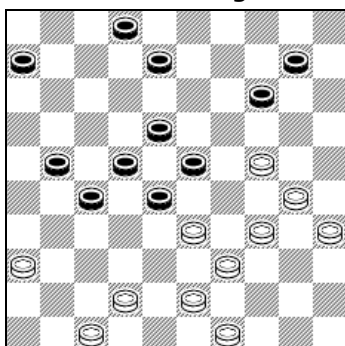
ZLATA PRAGA 2001 (2. del)

1. krog:

Aard **Brinkman** (NL) – **B. Kašca** 1 : 1

Patrick **Martin** (F) – **D. Berginc** 2 : 0

P. Martin – D. Berginc



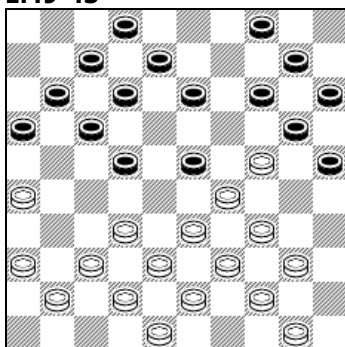
1.34-29 23x25 2.24-19 14x23 3.33-29 23x34
4.39x30 25x34 5.36-31 27x36 6.47-41 36x38
7.43x03

Lepa, toda nekoristna kombinacija – toda po:

7. ... 21-26 8.03-09 22-28 9.09-27 28-33 10 27-32
34-29 11.32x05 33-28

Črnemu pada zastavica. Po moji oceni je bil črni od 7.
hoda naprej celo v igri za zmago. Škoda.

M. Kebza – M. Ptaček
1.49-43

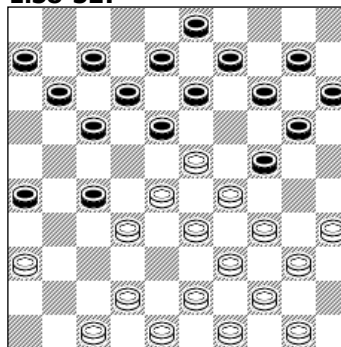


1. ... 14-19 2.40-35 19x30 3.35x24
22-28! 4.33x22 18x27 5.29x09 20x49
6.32x21 04x13 7.37-32 16x27
8.32x21 11-16X.

2. krog:

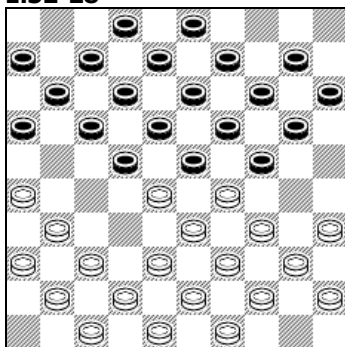
D. Berginc – Leo Springer (NL) 0 : 2
B. Kašca – Sergej Gorbačov (RUS) 0 : 2

A. Tverskoij – A.P. Kooistra
1.38-32?



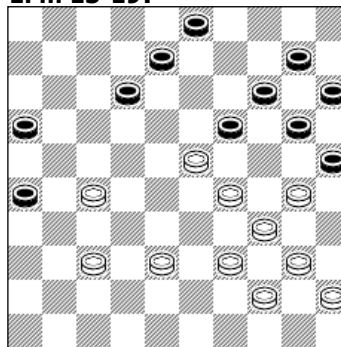
1. ... 27x38 2. 43x32 20-25! 3. 29x20
18x27X.

M. Luhn – N. Maličev
1.32-28



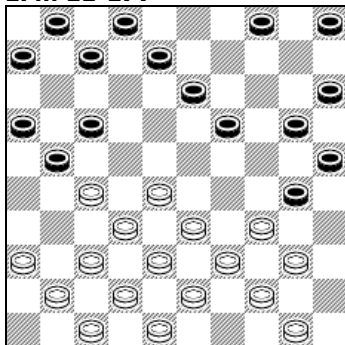
1. ... 28x32 2.38x27? 22-28! 3.33x22
24x33 4.39x28 17-21 5.26x17 12x23X.

A. Slapinski – P. Martin
1. ... 13-19?



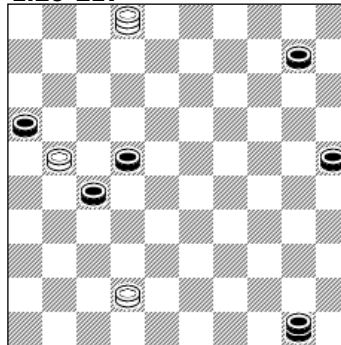
2.30-24! 19x30 3.23-19 14x23 4.29x07X.
Isto – 2. ... 19x28 3.24-19X.

R. Morsink – H. Booiijink
1. ... 11-17?



2.28-22! 17x28 3.32x14 20x09 4.40-35!
21x32 5.35x24 09-14 6.37x28X. B+1.

M. Ptaček – P. Hoogteijling
1.26-21?



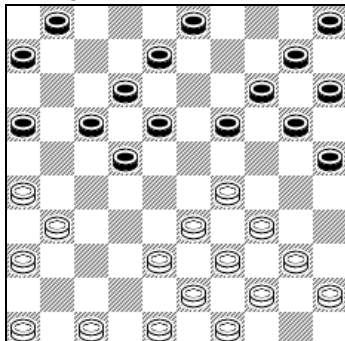
1. ... 50-45 2.21x32 22-28 3.32x23 45x07
4.02x11 16x07X.

3. krog

Jiri **Sysel** (CZ) – **B. Kašca** 2 : 0
Aleksej **Tverskoij** (RUS) – **D.Berginc** 0 : 2

J. Sysel – B. Kašca

1. ... 07-12?



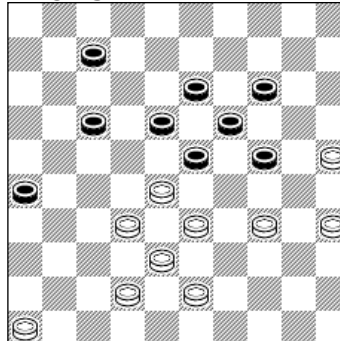
2. 29-23! 18x23

2. ... 19x28 3.31-27X.

3.33x02X.

A. Tverskoij – D. Berginc

1.48-43?



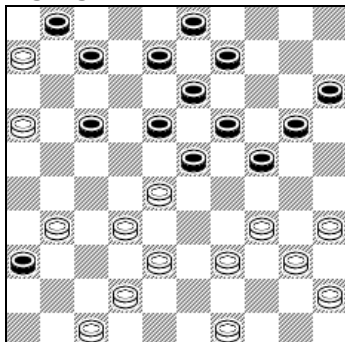
1. ... 17-22! 2.28x17 24-30

3.35x24 19x39X.

(19x30x39x48x37x28x39)

M. Šabšaj – P. Hoogteijling

1.37-31?



1. ... 36x27 2.32x12 23x43 3.12x25

Kombinacija »bomba«.

43-48 4.39-33 48x26 5.47-42 26x30 6.25x34 13-18 7.33-28 09-13 8.49-43 13-19 9.43-38 08-12 10.38-32 12-17 11.32-27 17-22! 12.28x17 07-11! 13.16x07 01x32 14.34-30?

14.34-29! 24x33 15.06-01 itd.

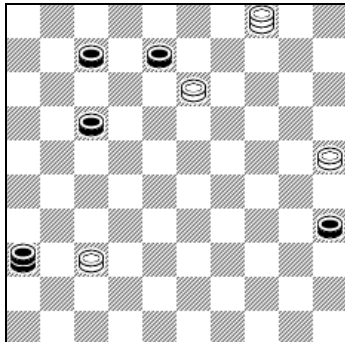
14. ... 32-37 15.30-25 37-41 16.25-20 41-47 17.20x29 47x20 18.06-01 18-22 19.35-30 22-27 20.01-34 27-32 21.30-25 20-09 22.34-48 32-38 23.40-34 09-22 24.34-29 19-24 25.29x20 15x24 26.48-37 22-18

Grozilo 34-30 in 38-43.

27.37-10 18-31 28.45-40 31-22 29.40-34 22-31 30.10-14 31-04 31.14-37 04-18 32. 37-10 18x45 33.10-15 45-29 34.15-04 38-43! 35. 04-13? 43-49! 36.13x30 49-35X.

D. Čerkasov – S. Gorbačov

1.19-13



1. ... 08x19 2.37-31? 36x13!!

3.04x02 19-24 4.02x30

35x24X.

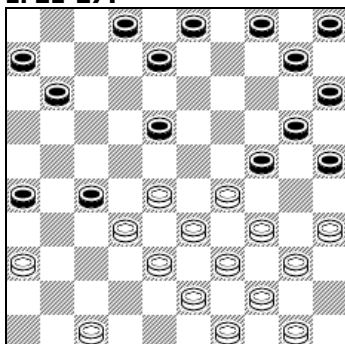
4. krog:

D. Berginc – Jaroslav **Gratz** (CZ) **1 : 1**

B. Kašca – Bohumil **Kebza** (CZ) **1 : 1**

I. Křístek – V. Křistič

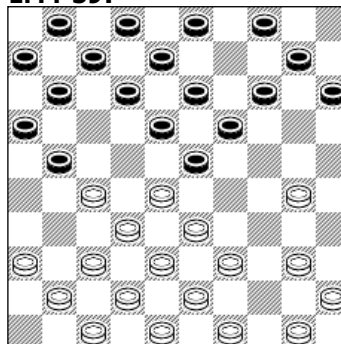
1. 21-27?



2.32x21 26x17 3.35-30! 24x35 4.29-24
20x29 5.34x21X. Č+1.

D. Čerkasov – T. Stobbe

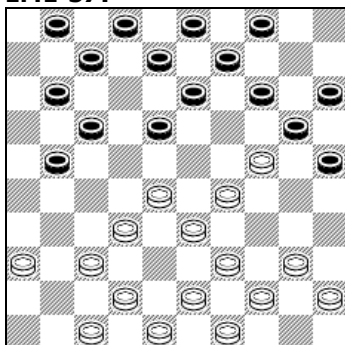
1.44-39?



Kombinacija »expres«: **1. ... 23-29!**
2.33x24 18-22! 3.27x20 21-26
4.24x13 15x22 5.34x21X. B+1.

L. Springer – P. Martin

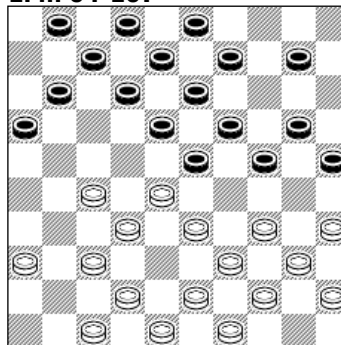
1.41-37?



1. ... 17-22! 2.28x06 18-23 3.29x18
20x27 4.37-31 13x22 5.31-26 22-28
6.26x17 07-11X. Č+1.

A. Brinkman – M. Ptaček

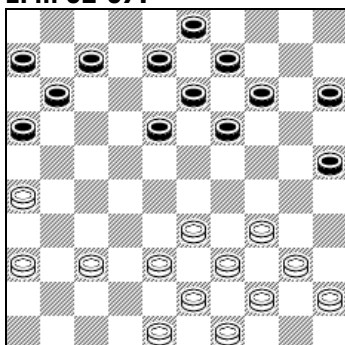
1. ... 04-10?



2.27-22! 18x29 3.37-31 23x32
5.34x21X.

D. Harwood – M. Luhn

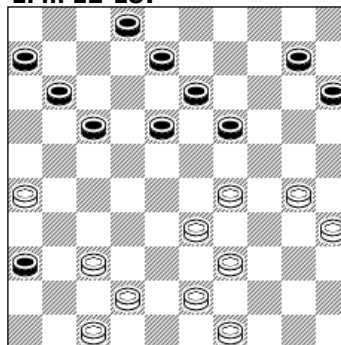
1. ... 02-07?



2.26-21! 16x27 3.38-32 27x29 4.34x01X.

H. Klarenbeek – A. Slapinski

1. ... 12-18?



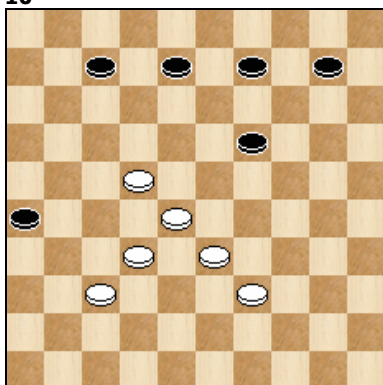
2.37-31! 36x27 3.29-23 18x38 4.43x03X.

ZADNJA STRAN

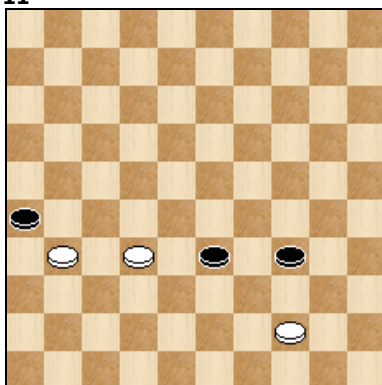
Dama klub Bovec organizira letos poleti [v okviru projekta »BOVEC-TOLMEZZO 2002« (predvidoma julij)] enodnevni izlet v Tolmezzo (Italija) za mlade igralce dame. Stroške izleta krije klub, tako za otroke, kot za njihove starše v kolikor se izleta želijo udeležiti. Pogoj za otroke pa je znanje osnovnih 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

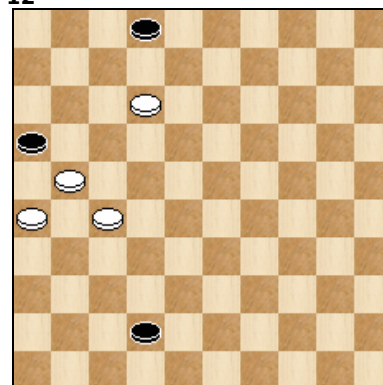
10



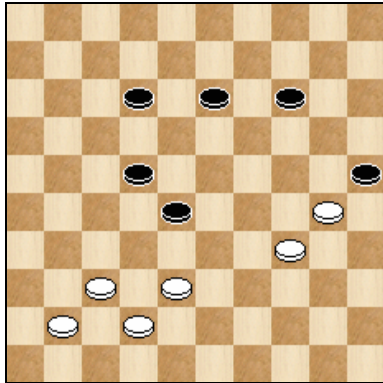
11



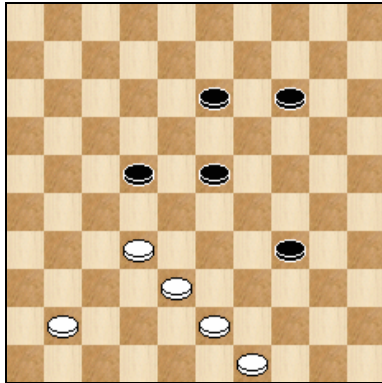
12



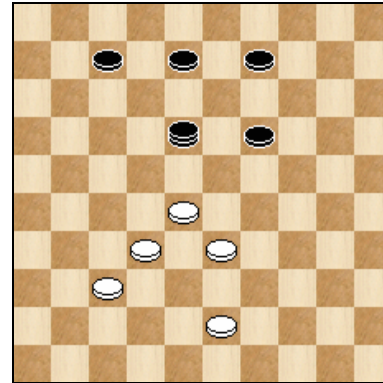
13



14



15



V vseh primerih ima prvi hod beli !

REŠITVE V NASLEDNJI ŠTEVILKI!