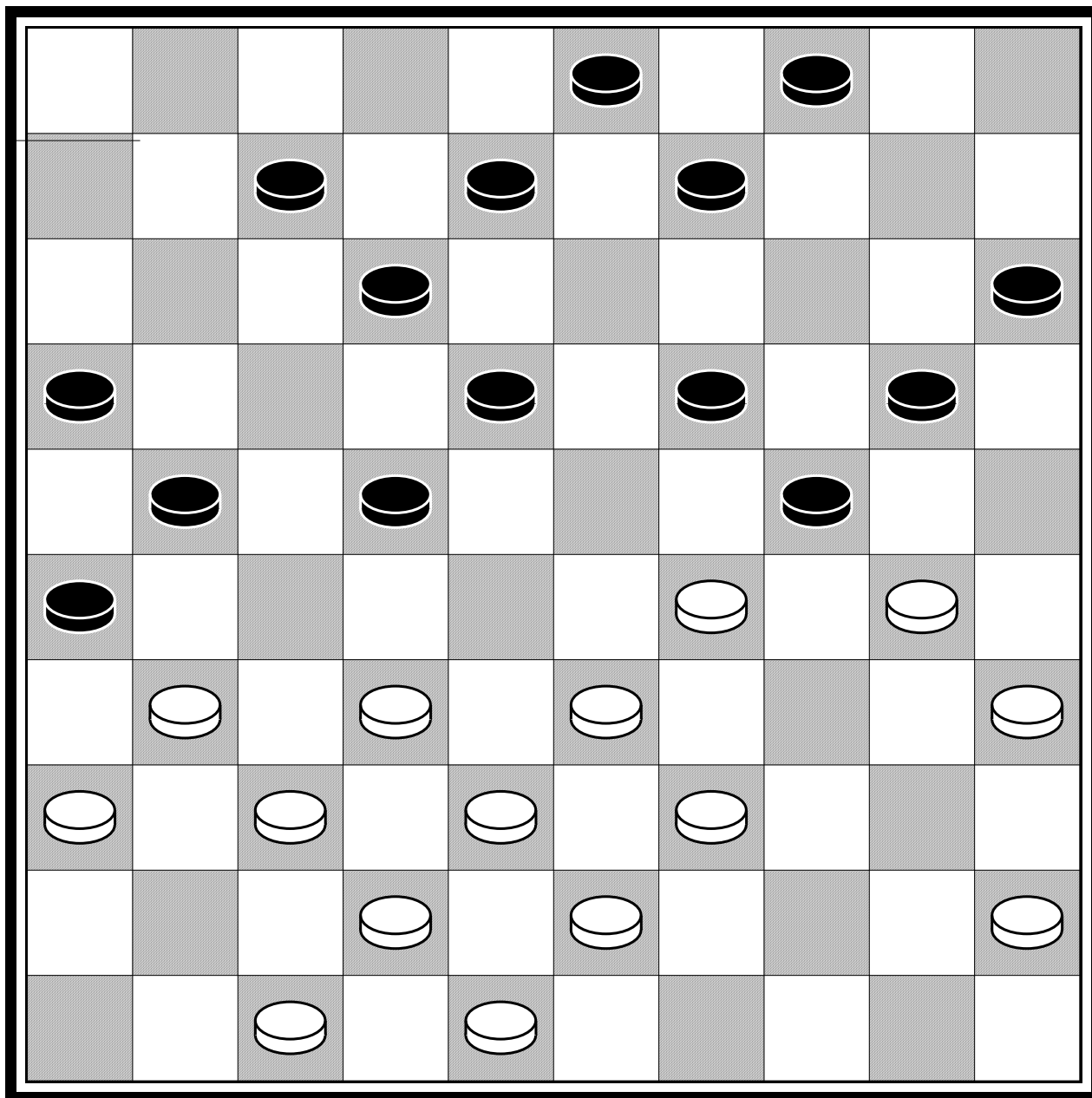


# A COURSE IN DRAUGHTS



Vodič za početnike i iskusnije igrače  
međunarodne dame na ploči 10 x 10



**Tečaj međunarodne dame**

Autor Tjalling Goedmoed  
 Dovršeno u prosincu 2008.,  
 Leeuwarden / Nizozemska

*Dijagram prikazuje kompoziciju A. Ermakova. Bijeli igra i dobiva!*

# Sadržaj

## Sadržaj

Sadržaj .....	2
Uvod.....	2
1. Notacija .....	4
2. Kombinacije.....	7
3. Udar Filipa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Udar Harlem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Udar Royal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Udar kung fu (udar petom).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. Udar ping pong.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
8. Udar bombom .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
9. Lučni udar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
10. Napoleonov udar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## Izvori

Opleiding tot het Sijbrands diploma  
B. Dollekamp / H. Hylkema

Prisma Damboek  
R.C. Keller

Monografie van de Coup Royal  
Herman de Jongh

DamMentor  
Tj. Goedemoed

Slagzetten in het klassieke middenspel  
J. Stokkel / P. Levels

Geforceerd winnen  
H. de Waard

500 Lokzetten op het dambord  
H. de Waard

Kleine schuifdwangproblemen  
A. v.d. Stoep

Strategie der honderd velden  
J. F. Moser

Alle typezetjes  
A van der Stoep

Praktische damcombinaties (31) (34) (35)  
I Koepman

Turbo Dabase  
K. Bor

Strategie en tactiek  
H Wiersma / Tirion Sport

Honderd praktische problemen  
V. Bulat

## Uvod

Ovo je tečaj za osobe koje žele naučiti bolje igrati igru dame. Osim početnika, od ovog tečaja mogu koristiti imati i napredniji igrači.

Igra dame odlikuje se bezbrojnim trikovima i iznenađenjima. Najvažniji trik u igri se naziva kombinacija ili udar. Broj udara je tako velik da čak i velemajstori ponekad previde udar tijekom svojih partija. Udari, žrtve, forsiranja i drugi trikovi čine ovu igru vrlo atraktivnom za igranje, gledanje i vježbanje!

Naučiti vas kako postati bolji igrač nije jedini cilj ovog tečaja. Tečaj vam također želi pokazati neke lijepe aspekte ove igre.

Svaka lekcija se sastoji od teorijskog dijela s primjerima koje možete izvesti na ploči. Svaka lekcija završava s brojnim zadacima. Rješenja zadataka možete zapisati u vježbenici. Rješenja zadataka su dana nakon svakih 10 lekcija.

Obično je zadatak pronaći kombinaciju. Zadaci poput ovih su označeni sa C. C 3.4 znači četvrti zadatak treće lekcije: bijeli pobjeđuje kombinacijom.

Ovaj tečaj je uglavnom usmjeren na taktičke aspekte igre. Taktika se odnosi na udare, forsiranje, zamke i slično. Drugi tečaj će imati više strateški pristup.

Nadam se da ćete iz ovog tečaja puno naučiti, te de ćete prije svega uživati u ovoj igri.

Tjalling Goedemoed, lipanj 2008.

O autoru



Tjalling Goedemoed je iskusan dama trener. Radio je s mnogo uspješnih mladih igrača koji su igrali na svjetskim i europskim prvenstvima. Goedemoed je autor nizozemske knjige o dami pod naslovom (prijevod): „Stric Ian uči svog nećaka igrati damu”.

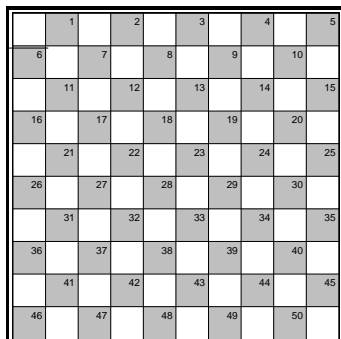
Goedemoed je sastavio pet tečajeva dame na CD-ROMu. Ovaj program treninga s tisućama primjera zove se DamMentor. Ove CD-ROMove možete kupiti na [www.bondsureau@kndb.nl](mailto:www.bondsureau@kndb.nl)

Hvala!

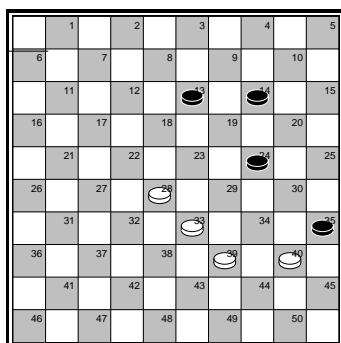
Želio bih se zahvaliti Edwin Twiestu za provjeru tehničkog dijela ovog tečaja, te Martijnu de Jongu and Martijnu van der Klisu za provjeru engleskog teksta.

Zahvaljujući Fritsu Luteijnu se ovaj tečaj pojavio i u međunarodnom izdanju.

# 1. Notacija



Polja na ploči za damu su označena brojevima od 1 do 50. Dijagram prikazuje način označavanja ploče. Na početku igre se crne figure nalaze na poljima od 1 do 20, a bijele na poljima od 31 do 50.



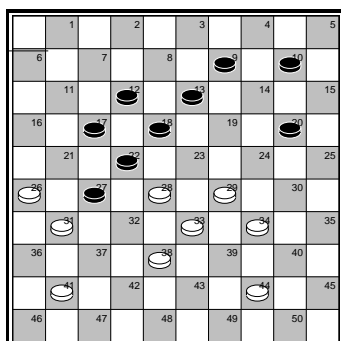
Sada možemo zapisivati poteze.

33 – 29 znači da se figura s polja 33 pomiče na polje 29.

Nakon ovog poteza crni mora uzeti 3 figure:

35 x 22 (pravilo većine: morate uzeti maksimalan broj figura!). Figura 35 ide na 22. Budući da se radi o uzimanju, između brojki pišemo znak „x” umjesto znaka “-”.

Bijeli igra 29 x 27, uzimajući sve 4 crne figure.



Bijeli je ovdje proveo lijepu kombinaciju koja se naziva *turski udar*.

**Zadatak 1.1:** Postavite poziciju na ploči i zatim odigrajte sljedeće poteze:

26 – 21    17 x 46  
28 x 19    46 x 14

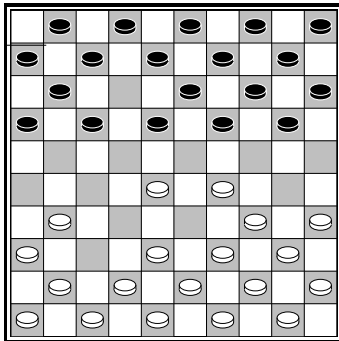
29 – 23 14 x 29

Zapišite posljednji potez bijeloga kojim uzima sve figure!

**Zadatak 1.2:** Postavite početnu poziciju na ploču i pokušate odigrati sljedeće poteze: Ispred poteza se zapisuje njegov redni broj. Prema tome, 1.32 – 28 znači da je u prvom potezu bijeli pomaknuo figuru 32 na polje 28

1. 32 – 28 18 – 23
2. 33 - 29 23 x 32
3. 37 x 28 12 – 18?

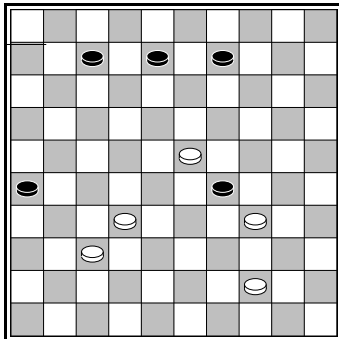
Upitnik (?) znači: slab potez ili pogrešku. Uskličnik (!) znači: jak potez.



Ovo je pozicija kakva bi treba biti na vašoj ploči.

Bijeli može provesti kombinaciju. Na neki način morate dati figure i uzeti natrag više figura. Pokušajte je pronaći!

### Zadatak 1.3



Crni je upravo odigrao potez kojim napada bijele figure u dva smjera.

Koji je bio posljednji potez crnoga?

Odigrajte sljedeći potez:

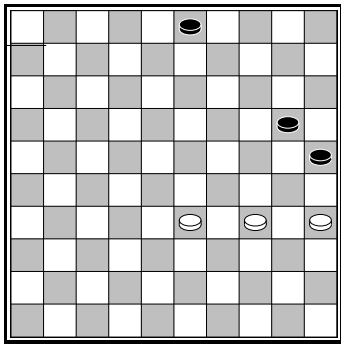
1. 37 – 31!

Kako crni sada mora uzeti?

Zapišite uzimanja crnoga i bijeloga.

### Zadatak 1.4:





Bijeli može osvojiti figuru 20 napadom na nju.  
Zapišite 3 poteza koje bijeli mora odigrati. Pokazujemo vam poteze crnoga:

..... 3 – 9

..... 9 – 14

.....

### Zadatak 1.5

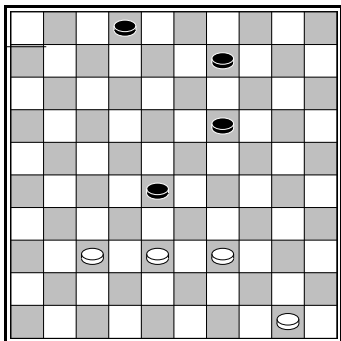
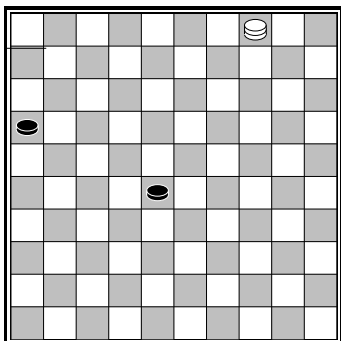


Figura 28 nije dobro zaštićena. Bijeli na potezu može osvojiti figuru napadom na nju. Zapišite potez kojim bijeli osvaja figuru.

### Primjer 1.6



Ponovimo ovo. Bijela dama treba zaustaviti crne figure. Prvo zaustavite figuru 16 i nakon toga zaustavite drugu figuru.

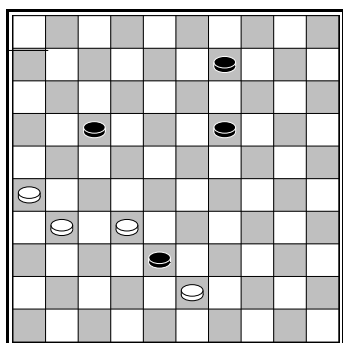
..... 28 – 33

..... 16 – 21

..... 33 – 39

.....

### Zadatak 1.7

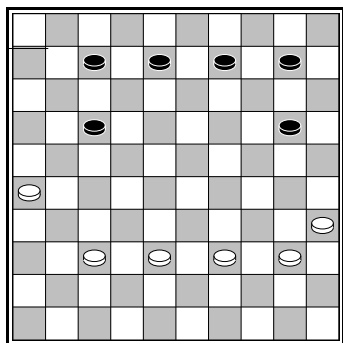


Bijeli vuče potez nakon kojega protivnik mora uzeti 3 figure. Nakon toga bijeli uzima 4 figure i dolazi do dame.

Zapišite gore opisane poteze.

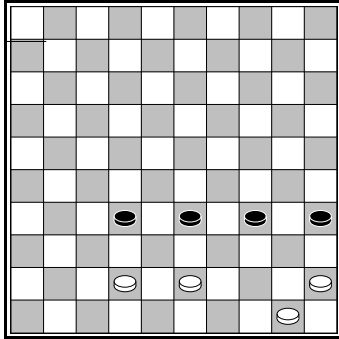
## 2. Kombinacije

Kombinacija (ili udar) je niz poteza u kojem vaš protivnik mora uzeti nekoliko figura nakon čega vi uzimate više figura ili dolazite do dame.



Bijeli daje sve svoje figure osim jedne, provodeći udar.

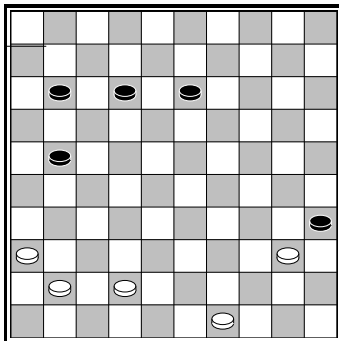
1. 26 – 21 17 x 26
2. 37 – 31 26 x 37
3. 38 – 32 37 x 28
4. 39 – 33 28 x 39
5. 40 – 34 39 x 30
6. 35 x 11



Na ovom dijagramu morate davati figure u pravom redosljedu. Nakon 1.45 – 40? crni uzima 34 x 45.

1. 42 – 38 33 x 42
2. 43 - 39 34 x 43
3. 45 – 40 35 x 44
4. 50 x 28

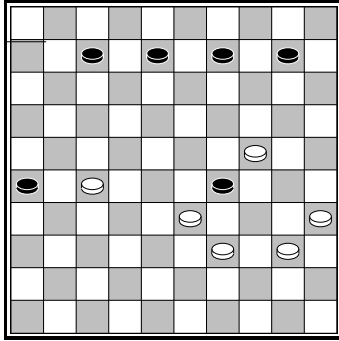
☀ Često puta pomaže da se zapitate sljedeće pitanje: Gdje se mora nalaziti crna figura za provedbu udara?



Bijeli želi dovesti crnu figuru na polje 31!

Bijeli mora najprije odigrati 49 – 43 budući da u slučaju igranja drugih poteza bijeli mora nakon 35 x 44 uzeti crnu figuru potezom 49 x 40, nakon čega je na potezu opet crni!

1. 49 – 43! 35 x 44
2. 43 – 39 44 x 33
3. 42 – 38 33 x 42
4. 41 – 37 42 x 31
5. 36 x 9

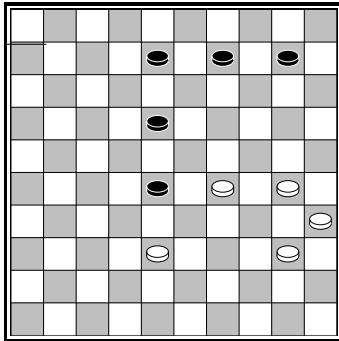


Bijeli želi dovesti crnu figuru na polje 20 i figuru 26 na polje 30 Budući da u sljedećem potezu crni mora nužno uzeti, bijeli ima slobodan potez.

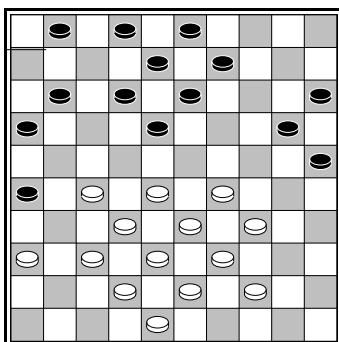
1. 33 – 28! 29 x 20
2. 27 – 21 26 x 17
3. 28 – 22 7 x 28
4. 39 – 33 28 x 39
5. 40 – 34 39 x 30
6. 35 x 11

☀ Kod traženje udara, uvijek morate razmatrati poteze kojima dajete figure!

### Zadatak 2.1

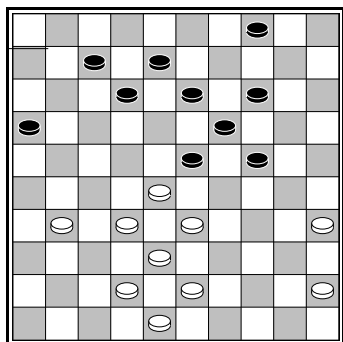


Pronađite kombinaciju za bijeloga!



Ponekad bijeli može za vrijeme kombinacije uzeti jednu ili više figura. U ovom slučaju crni mora ponovno uzeti, poslije čega je na potezu opet bijeli. Bijeli uklanja figuru 13, nakon čega može provesti udar do dame.

1. 34 – 30! 25 x 23
2. 28 x 19 13 x 24
3. 37 – 31 26 x 28
4. 33 x 4



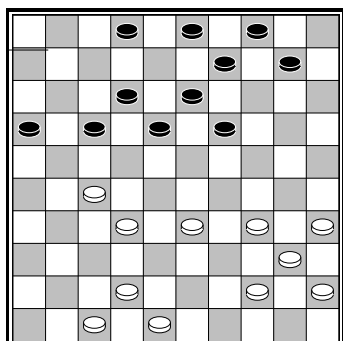
Bijeli daje 3 figure kako bi kasnije uzeo 4 figure.

1. 33 – 29 24 x 22
2. 32 – 28 po izboru
3. 38 x 20

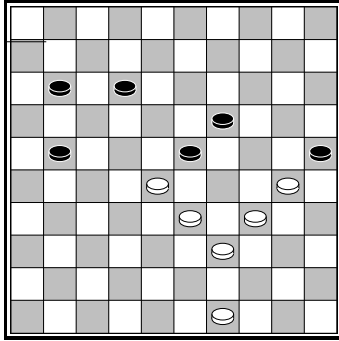
U prvom potezu crni mora uzeti najveći mogući broj figura. U drugom potezu crni može odabrati koju će figuru uzeti, međutim to nema nikakvog utjecaja.

☀ Pravilo većine je vrlo važno kod provedbe udara. Uvijek morate uzeti najveći mogući broj figura!

### Zadatak 2.2

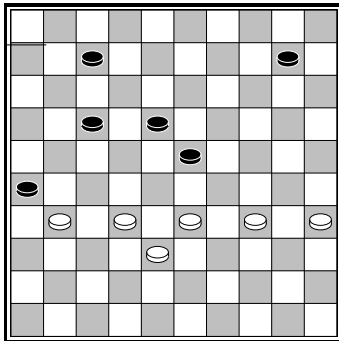


Bijeli na potezu može provesti kombinaciju. U prvom potezu crni mora uzeti najveći mogući broj figura. Zapišite kombinaciju!



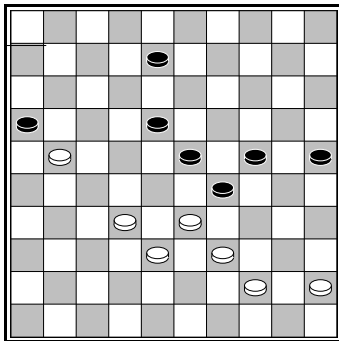
Bijeli će vratiti crnu figuru na polje 34 uzimanjem unatrag 34 x 43.

1. 33 – 29 23 x 32
2. 29 – 23 19 x 28
3. 39 – 33 28 x 39
4. 34 x 43 25 x 34
5. 43 – 39 34 x 43
6. 49 x 18



U drugom potezu bijeli uzima figuru, ali crni mora ponovno uzeti, tako da se kombinacija nastavlja.

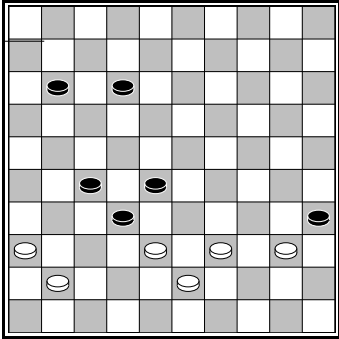
1. 33 – 28 26 x 37
2. 28 x 19 37 x 28
3. 19 – 14 10 x 19
4. 38 – 33 28 x 30
5. 34 x 2



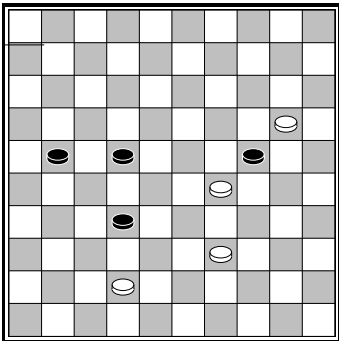
Za vrijeme kombinacije bijeli uzima dvije figure. Uklanjanje figure 23 pruža bijelome mogućnost udara 45 x 3.

1. 33 – 28! 16 x 27
2. 28 x 30 25 x 43
3. 38 x 49 27 x 38
4. 49 – 43 38 x 40
5. 45 x 3

### Zadatak 2.3

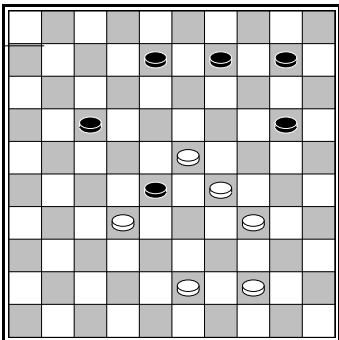


Pronađite kombinaciju za bijeloga!



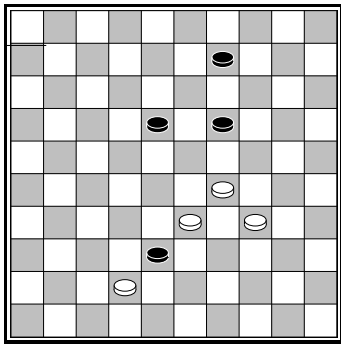
Ponekad ima smisla razmatrati najčudnije moguće poteze koje možete odigrati! Crni na potezu može uzeti jednu ili dvije figure (naravno, mora uzeti dvije figure ako se situacija ne promijeni). Međutim, bijeli mu nudi tri figure!

1. 42 – 38 32 x 23
2. 20 x 16

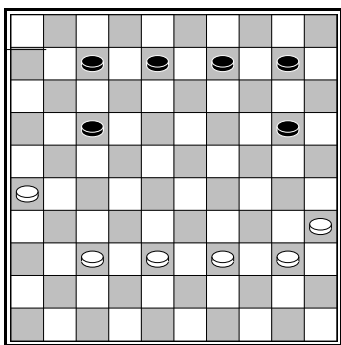


1. 29 – 24! 20 x 27
2. 23 x 5

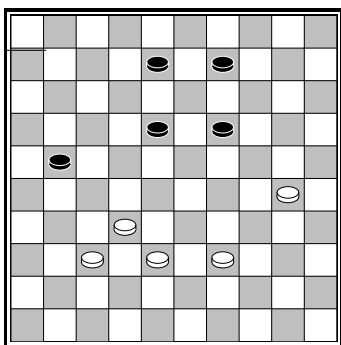
### Zadatak 2.4



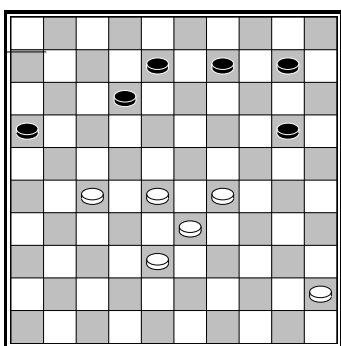
Pronađite kombinaciju za bijeloga!



C 2.1

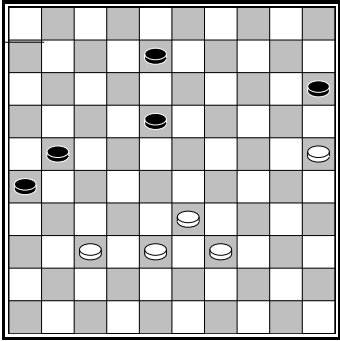


C 2.2

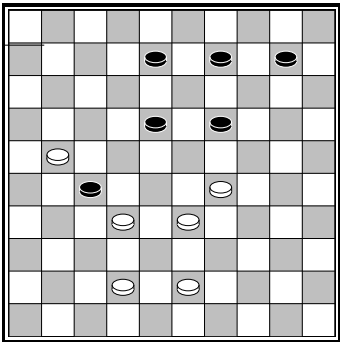


C 2.3

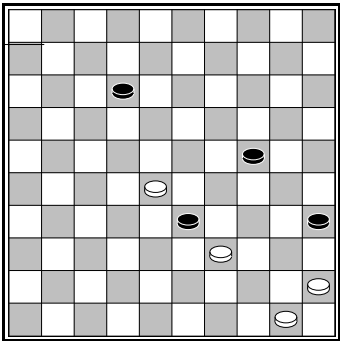




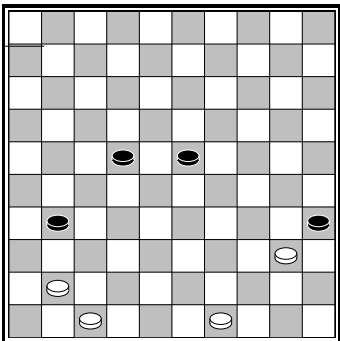
C 2.4



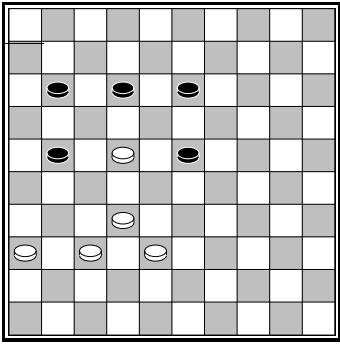
C 2.5



C 2.6



C 2.7



C 2.8