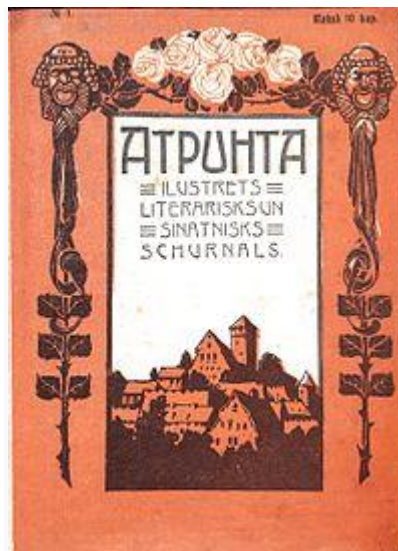




«**Atrūta**» (с латыш. — «Досуг») — литературный иллюстрированный журнал Остзейских губерний, позже латвийский еженедельный журнал. Печатался в 1911—1912 и 1924—1941 годах.



Обложка журнала «Atrūta» № 1 за 1911 г.

1936-38 гг.

Составитель – П.Шклудов
Новополюцк, 2022 г.

Первый номер «Atpūta» увидел свет 1 мая 1911 года, первоначально выходил два раза в месяц, позиционировал себя, как литературный и научный журнал. Стоимость номера — 10 коп.

Первым издателем был Хаим Бланкенштайн, редактором Антон Беньямин. Журнал «Atpūta» был насыщен иллюстрациями. В январе 1912 г. Х. Бланкенштайн и А. Бенджамин вышли из состава редакции и были заменены Силинсом и О. Кулбергом, но журнал в 1912 году перестал выходить.

В 1924 году выпуск журнала возобновили Эмилия и Антон Беньямины, одни из богатейших людей Латвии перед Второй мировой войной, прозванные «королями прессы».

Супруги взялись за дело с новой энергией, создавая свою издательскую империю.

Тираж «Atpūta» с первоначальных 6 тысяч достиг вскоре 80 тысяч экземпляров. Журнал стал одним из самых популярных иллюстрированных изданий Латвии.

После присоединения Латвии к СССР журнал сохранил название и продолжал существовавшую прежде нумерацию. Публиковал статьи о строительстве социализма в Латвии. С 27 декабря 1940 года была начата новая нумерация, с которой вышло 27 номеров, после чего выпуск журнала прекратился.

Издатель журнала Эмилия Беньямин в июне 1941 года была выслана новыми властями в Сибирь, где и умерла. Её супруг Антон Беньямин умер ранее, в 1939 году.

Фрицис (Fritzis, Franz) Apšenieks (Apscheneek)

(7 апреля 1894 г. в Тетеле , Латвия - 25 апреля 1941 г. в Риге , Латвия) был латышским шахматным мастером.

В 1924 году Апшениекс финишировал вторым после Херманиса Матисона в Риге (1-й LAT – ch). В 1924 году он победил в Париже, опередив Лазара. В 1924 году он занял 2-е место после Матисона, за ним последовали Эдгар Колле , Арпад Вайда , Макс Эйве , Анатол Чепурнов и т. Д. , на 1-м ФИДЕ Чемпионате мира среди любителей в Париже. В 1925 году он победил, опередив Террилла, в Бромли. В 1925 году он поделил 3–4 места с Карелом Громадкой на Бромлей (Premier – A). В 1925 году в Дебрецене он поделил 3-4 места. В 1926 году он поделил 3–4 места в Або. В 1926 году он выиграл в Хельсинки. В 1926 году он занял 3-е место после Владимира Петрова и Теодора Бергса в Риге. В 1926 году Апшениекс выиграл чемпионат Латвии в Риге. В 1927 году он поделил 5-7 места в Кечкемете. В 1931 году он занял 6-е место в Клайпеде (1-е Балтийское место). Событие выиграл Исакас Вистанецкис . В 1932 году он поделил на чемпионате Риги 3-5 места. В 1934 году он поделил 1-е место с Петровым в Риге (LAT – ch). В 1937 году он поделил 11-13 место в Кемери. В 1939 году он поделил 11-12 места между Кемери и Ригой (выиграл Сало Флор). В 1941 году он занял 2-е место после Александра Кобленца в Риге (1-я глава Латвийской ССР).

Апшениекс играл за Латвию на семи официальных шахматных олимпиадах : в 1928, 1930, 1931, 1933, 1935, 1937 и 1939. Он также участвовал в неофициальной олимпиаде в Мюнхене 1936 года.

В июле / августе 1928 года он играл за первой доской на 2-й шахматной олимпиаде в Гааге (+8 –7 = 1).

В июле 1930 года он играл за первой доской на 3-й Шахматной Олимпиаде в Гамбурге (+ 7 –6 = 4).

В июле 1931 года он играл за второй доской на 4-й Шахматной Олимпиаде в Праге (+8 –3 = 5

В июле 1933 года он играл за первой доской на 5-й Шахматной Олимпиаде в Фолкстоне (+1–6 = 7).

В августе 1935 года он играл за второй доской на 6-й Шахматной Олимпиаде в Варшаве (+6 –5 = 7).

В августе / сентябре 1936 года он играл на второй доске на неофициальной олимпиаде в Мюнхене (+7 –5 = 6).

июль / август 1937 года, он играл на второй доске на 7-й Шахматной Олимпиаде в г.Стокгольм (+8 –4 = 5).

В августе / сентябре 1939 года он играл за второй доской на 8-й Шахматной Олимпиаде в Буэнос-Айресе (+ 5–6 = 8).

Умер от туберкулеза в возрасте 47 лет.

Википедия.

DAMBRETS

Fr. Apšenieka vadībā.

Priekšvārds.

Labprāt izpildot daudzu mūsu lasītāju vēlēšanos, sākot ar šo numuru, sniegsim parāllēli šacham arī dambretu; partijas, partiju beigas, kompozīcijas (galotnes un uzdevumus): **teoriju un pamata likumus iesācējiem** — tuvākā nākotnē.

Dambreta partija.

Spēlēta kādā sacīkstē Rīgā.

Baltie: A. Markus. Melnie: V. Lapiņš.

1. c3—d4, d6—e5 2. b2—c3, e7—d6 3. e3—f4¹⁾, b6—a5 4. f2—e3, c7—b6 5. g3—h4, e5—g3 6. h4—f2²⁾, b6—g5³⁾ 7. f2—g3, g5—h4 8. g3—f4, f6—e5⁴⁾ 9. d4—f6, g7—g3 10. h2—f4, h8—g7 11. c1—b2, g7—f6 12. f4—g5⁵⁾, h4—g3! 13. g5—c5, b6—f2 14. g1—e3, g3—h2 15.

c3—b4, a5—c3 16. d2—b4, f8—e7 17. e1—f2, a7—b6 18. b2—c3, b6—a5 19. b4—c5, e7—f6 20. c3—d4, h2—g1D 21. c5—d6, d8—c7 22. d6—e7, f6—d8 23. f2—g3, c7—d6. Baltie padevās.

¹⁾ Specifiskā „krusta” atklātnes pozīcija: balto bandinieki uz c3, d4 un f4 un melno bandinieki uz d6, e5 un f6.

²⁾ Iesācējiem iegaumējams atkāpšanās manevrs, lai iegūtu tempu.

³⁾ Radot individuālu, asu variantu, kas pagaidām vēl maz izpētīts teorētiski.

⁴⁾ Nomaņas būtība: melnie var divas reizes uzbrukt punktam f4, turpretim, baltie var šo punktu nosargāt tikai vienu reizi. Šis apstāklis, laikam, jau dod melniem uzvaru, par spīti balto spēcīgai aizstāvēbai.

⁵⁾ Vairoties no augšminētā uzbrukuma, baltie iekrīt negaidītas kombinācijas slazdos.

Fr. Apšenieks

Dambreta mācības grāmata

1. daļa — Pamata likumi.

1. Dambrets.

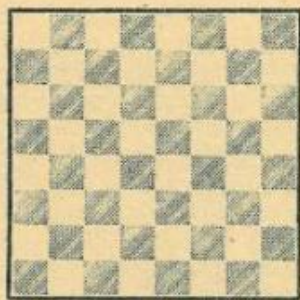
Dambrets ietelp tajā galdiņa spēļu grupā, kas saista daudzus cilvēkus ar abstraktas divu intelektu cīņas skaistu attēlošanu konkrētā veidā — partijā. Gan eksistē vairāki dambreta paveidi, tomēr mēs ņemsim par mūsu mācības grāmatu objektu visizplatītāko un populārāko paveidu — krievu dambretu.

2. Dambreta partija.

Dambreta partijas būtības jēdziens skaidri aprādams tā: dambreta partija tēlo divu pretinieku noteiktu laika sprīdi, ilgstošu, ar noteiktiem spēkiem uz noteiktas telpas notiekošu cīņu noteikta iznākuma panākšanas dēļ. Relatīvi reprezentē: spēku — kauliņi, laiku — kauliņu pārvietošana, saucama par gājieniem, bet telpu — galdiņš.

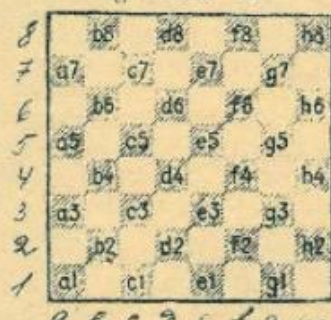
3. Dambreta galdiņš.

Diagramma I.



Galdiņa attēls.

Diagramma II.

Galdiņa attēls
algebraiskā notācijā.

Dambreta galdiņš ir četrstūris, izveidots no 64 vienāda lieluma četrstūrīšiem, saucamiem par lauciņiem un apzīmētiem pamišus gaišā un tumšā (parasti baltā un melnā) krāsā. No galdiņa 64 lauciņiem lietā tikai pusi — 32 tumšos lauciņus, kas saucami par melniem lauciņiem un vienīgi par melniem lauciņiem turpmāk runāsim. Pamata likumu komentāriem ir nepieciešama dambretam pielāgotā algebraiskā notācija. Ar šo notāciju mēs iepazīsimies loģiskā secinājumā, jau sākot ar nākošo frāzi. Katrs dambreta lauciņš apzīmējams un nosaukams sekošā noteiktā kārtībā ar burtu un skaitli.

Lauciņu līmeniskās rindas, saucamas par līnijām, apzīmējamas no kreisās uz labo pusi ar burtiem a, b, c, d, e, f, g un h, bet lauciņu stateniskās rindas, saucamas tanī pašā vārdā — par rindām — apzīmējamas no apakšas uz augšu ar skaitļiem 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 un 8. Katra atsevišķa lauciņa nosaukums sastāv no to (līmeniskās un stateniskās) rindu burtu un skaitļa, kuŗas krustojas lauciņā.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (1. turpinājums.)

Dambreta mācības grāmatā galdiņa attēlu algebriskā notācijā mēdz sniegt tikai vienu reizi — izņēmuma veidā — kā iepriekšējo, tā arī turpmāko likumu par galdiņu labākai izpratnei un iegaumēšanai. Turpmāk galdiņa attēls figūrēs tā, kā tas pieņemts dambreta presē. Viņš gan būs analogs diagrammas 1. attēlam, bet figūrēs kopā ar kauliņu attēliem vajadzīgā skaitā dambreta partijas dažādu stāvokļu attēlōšanai. Dambreta partijas cīņas operāciju raksturošanai galdiņam ir vēl šādi nodalījumi:

Spārni. Par spārnēm saucamas galdiņa malas. Lauciņu nodalījums a1—a7—b8—d8—d2 saucams par kreiso spārnu, bet lauciņu nodalījums e1—e7—f8—h8—h2 saucams par labo spārnu.

Centrs. Par centru saucams galdiņa vidus — lauciņu c5, d4, e5 un f4 nodalījums.

Diagonāles. Par diagonālēm saucami šādi galdiņa lauciņu 13 nodalījumi: 1) a1—h8, 2) g1—a7, 3) h2—b8, 4) a3—f8, 5) c1—h6, 6) e1—a5, 7) h4—d8, 8) a5—d8, 9) e1—h4, 10) c1—a3, 11) h6—f8, 12) a7—b8 un 13) g1—h2.

Galdiņa novietošana. Galdiņš liekams starp abiem, viens otram pretim novietojušamies pretiniekiem tā, lai katram spēlētājam pa kreiso roku galdiņa attiecīgā apakšējā malā būtu melns stūris lauciņš (skat. diagrammu 1). Lozei liek izšķirt, kuram no pretiniekiem pienākums vadīt gaišos — mēdz teikt baltos — un kuram tumšos — mēdz teikt — melnos — kauliņus. Sakarā ar teikto mēdz sacīt: baltie un melnie.

Piezīme. Praktiskā spēlē, kur galdiņam attiecībā uz abiem spēlētājiem taču nevar būt nedz apakšas, nedz augšas, nedz kreisās, nedz labās puses, līmenisko un statenisko rindu un līniju, kā arī diagonāles, apzīmēšana notiek no balto kauliņu vadītāja puses. Noteikti mēdz pieņemt, ka uz diagrammām dambreta grāmatās un taml. baltie vienmēr atrodas apakšā, bet melnie — augšā.

4. Dambreta kauliņi.

Vienai spēlei vajadzīgais dambreta kauliņu komplekts sastāv no diviem, pa vienam katram spēlētājam skaitā un spēkā attiecīgi vienlīdzīgiem kauliņu salasījumiem, kas atšķiras viens no otra tikai krāsā (parasti baltie un melnie kauliņi). Vienā komplektā ir 24 atsevišķi kauliņi, katrā salasījumā pa 12 un proti:

12 baltie kauliņi... atsevišķa kauliņa attēls šāds:



12 melnie kauliņi... atsevišķa kauliņa attēls šāds:



Šie kauliņi saucami attiecīgi par baltiem un melniem bandidiniekiem. (Turpmāk vēl.)

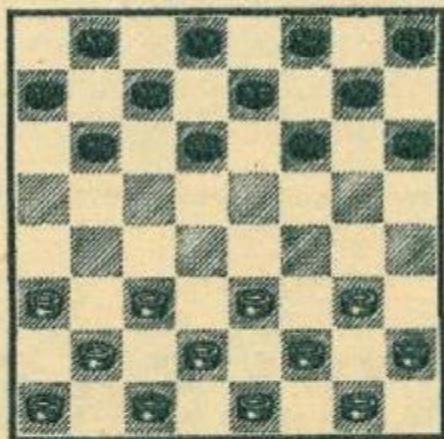
Fr. Apšenieks

Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi — 2. turpinājums.

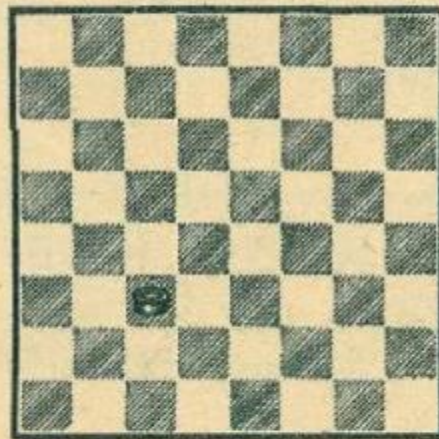
Bandinieku novietošanas kārtība.

Diagramma III.



Pamata stāvoklis.

Diagramma IV.



Bandinieka gājiena piemērs.

Bandinieki novietojami kārtīgi uz galda lauciņu vidū. Ne uz viena lauciņa nekādā gadījumā nedrīkst novietot vairāk kā vienu bandinieku. Bandinieku stāvoklis partijas sākumā ir vienlīdzīgs abām pusēm un tam jābūt vienmēr analogam III diagrammā sniegtam paraugam.

4. Vispārīgie bandinieka darbības noteikumi.

Visas bandinieka darbības notiek tikai uz diagonālēm. Bandinieka noteiktie pienākumi un tiesības ir sekošie:

- 1) Kustības pienākums. Kustības vienreizējais izvedums — abu pretinieku bandinieku pamīšus notiekošā pārvietošana no līdz pārvietošanas brīdim ieņemtā lauciņa uz kādu citu lauciņu — saucama par gājienu (vilcienu). Mēdz sacīt, ka bandinieks iet. Katrā atsevišķā gājienā bandinieks nedrīkst iet uz tādu lauciņu, kurš jau aizņemts no kāda cita bandinieka, vienalga, balta vai melna. Katrā atsevišķā gājienā bandinieks drīkst iet tikai vienu lauciņu uz priekšu — pa labi vai pa kreisi — pēc patikas vai iespējas. Nekādā gadījumā bandinieks nedrīkst iet atpakaļ. (Skat. IV diagrammu.) Baltais bandinieks drīkst iet no lauciņa c3 uz lauciņu b4 jeb d4 — pēc izvēles. Kad tas noticis, gājiens uzskatāms par izpildītu.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi (3. turpinājums).

2) **Bandinieka pārvēršanās pienākums.** Bandiniekam nokļūstot galdiņa pretējā malā (baltiem uz kāda astotās rindas lauciņa, bet melniem uz kāda pirmās rindas lauciņa), bandinieks obligāti pārvēršams kādā jaunā kauliņu tipā, saucamā par dāmu.

Baltās dāmas attēls: 

Melnās dāmas attēls: 

Dambretā var būt ne vairāk kā divi kauliņu tipi: 1) bandinieks, kuram attiecīgs pamata likums dod automatisku eksistences tiesību un 2) dāma, kuras tapšana absolūti atkarīga no apstākļa, vai bandiniekam būs iespēja pārvērsties jeb ne.

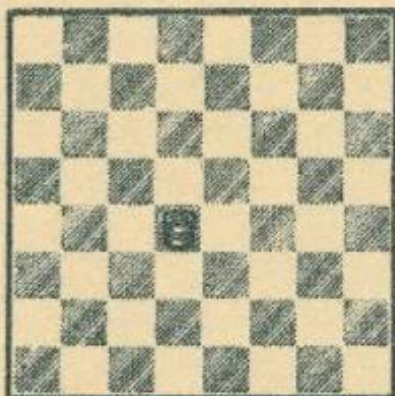
Piezīme. Spēlei — mūsu mācības grāmatas objektam — vēl nav latviešu valodā oficiāli obligāta nosaukuma, kā arī oficiāli obligātas terminoloģijas, tāpēc vēl, diemžēl, jālietā palliātīvi — attiecīgi pagaidu apzīmējumi (piem., dambrets, bandinieks, dāma un tamlīdz.). Ceram, ka jo drīz kompetentas personas noteiks attiecīgus oficiāli obligātus apzīmējumus, jo palliātīvi pārāk negatīvi ietekmē spēles dabīgo evolūciju Latvijā. Šis nelahvēlīgās ietekmes apkarošanai ieteicam jau tagad galīgi atmet šādus palliātīvus: 1) „š a š k i“, bez komentāriem skaidrs, ka šis slavu vārds atstājams slavu tautām; 2) „d ā m a s s p ē l e“ hurtisks vācu vārda „Damespiel“ tulkojums, kam atņemamas eksistences tiesības, tāpēc ka, pirmkārt, pamata stāvoklī nav saskatāms kauliņa tips — d ā m a. Attiecīgs pamata likums jau pasvītvoja, ka šim tipam apmēram vienlīdzīgas izredzes tapt vai palikt abstraktā nebūtībā. Garantēt nevar ne pirmo, nedz arī otro izredzi. Otrkārt, šis nosaukums absolūti ignorē partijas darba galveno darītāju — kauliņa tipu bandinieku, tāpēc loģika prasa „nosaukumam“ arīdzan atmaksāt ar absolūtu ignorēšanu. Tā kā spēlei tomēr vajadzīgs kāds pagaidu nosaukums, mēs par tādu izvēlējamies relatīvi mazāko ļaunumu — „nosaukumu“ d a m b r e t s, kā visvecāko, vispopulārāko un visvairāk lietāto. Ja nemaldamies, šis palliātīvs ir vācu vārda „Damebrett“ kropļojums — latvieša ausij tukšs vārds. Ceram, ka drīz vien varēsim galīgi atsvabināties no visiem liekiem palliātīviem.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta mācības grāmata

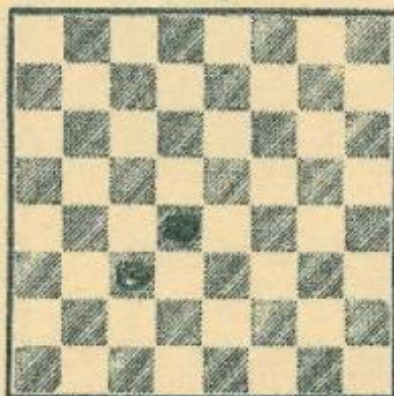
Pamata likumi. (4. turpinājums.)

5. diagramma.



Dāmas gājiena paraugs.

6. diagramma.



Ar bandinieku sītošā gājiena paraugs.

Dāmas gājiens ir pēc būtības analogs bandinieka gājiem, bet ar šādu starpību: bandiniekam tiesība izmantot attiecīgo diagonāļu lauciņus tikai minimāli un tikai uz priekšu, gan ar tiesību virzīties pēc izvēles pa labi vai pa kreisi. Dāmai, turpretim, piešķirta tiesība izmantot attiecīgo diagonāļu lauciņus maksimāli un bez attiecīgo virzienu ierobežošanas. Izpildot gājiena pienākumu, dāmai tiesība novietoties (iet) pēc izvēles uz kuŗa katra lauciņa tajās diagonālēs, uz kuŗām dāma atrodas, virzoties pēc izvēles uz priekšu vai atpakaļ, pa labi vai kreisi. Piezīme: var viegli pārļiecināties, ka no jebkuŗa lauciņa dāmas rīcībā gājienu sākot, vienmēr ir divas diagonāles. Vienīgie divi izņēmumu gadījumi rodas dāmai atrodoties uz lauciņa a1 jeb uz lauciņa h8, tad dāmas rīcībā ir tikai viena diagonāle. 5. diagrammā sniegtā parauga stāvoklī dāma no lauciņa d4 drīkst novietoties pēc izvēles uz viena no lauciņiem diagonālēs a1—h8 un g1—a7: uz e5, f6, g7, h8 (uz priekšu — pa labi), c5, b6, a7 (uz priekšu — pa kreisi), c3, b2, a1 (atpakaļ — pa kreisi), e3, f2, g1 (atpakaļ — pa labi). Pēc dāmas novietošanas uz izvēlētajā lauciņa gājiens uzskatāms par izpildītu. Jau paskaidrotie bandinieka un dāmas gājieni saucami par parastiem (klusiem) gājieniem. Še jāpasvītro, ka turpmāk gadījumos, kad pamata likums attieksies vienlīdzīgi uz abiem kauliņu tipiem, mēs runāsim par kauliņiem. Vēlāk praksē būs viegli saprotams, kāds kauliņa tips šādos gadījumos domāts. Kommentāri par 6. diagrammas sniegto parauga stāvokli būs nākošā turpinājumā.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi — 5. turpinājums.

Jau paskaidrotie kauliņu parastie gājieni un arī turpmākie vēl paskaidrojamie kauliņu gājieni attēlojami (mēdz sacīt pierakstāmi) algebriskā notācijā šādos gadījumos: 1) kad pierakstīšana ir obligāta (piem., dambreta sacīkšu (turnīru) partijās) un 2) kad pierakstīšana atzīta par vajadzīgu (piem., dambreta presē).

Parasto kauliņu gājienu pieraksta pēc šāda parauga: c3—d4. Tas nozīmē, ka kauliņš, kas atrodas uz lauciņa c3, iet uz lauciņu d4, bet jālasa: kauliņš c3 iet uz d4. Gājienu pierakstot, vispirms raksta kauliņa pamata lauciņa (t. i. lauciņa, uz kuŗa kauliņš atrodas gājiena sākumā) nosaukumu, pēc tam raksta domu zīmi, kas norāda, ka kauliņš iet uz izvēlēto lauciņu, tad raksta arī šī lauciņa nosaukumu un parastais gājiena pieraksts. No parastiem gājieniem atšķirami sitošie gājieni (mēdz teikt sitieni, resp. sišana), pēc kuŗiem tiek noņemts viens vai vairāki pretinieka kauliņi.

6. Likumi par sitošiem gājieniem.

Sišana visos gadījumos, kad tā iespējama, ir obligāta. Jāsīt arī tajos gadījumos, kad tas sitējam nav izdevīgi.

Piezīme. Cītkārt šo svarīgo likumu bieži ignorēja. Bija „atļauts” arī nesist un pretiniekam tad bija „tiesība” sišanas pienākumu neizpildījušo kauliņu noņemt no galdiņa — profānu izgudrots „likums” par t. s. „fukiem”. (Atzīstamies, ka pie labākās gribas nevaram pateikt, kuŗai valodai šis „vārds” pieder.) Tagad šādu pamata likuma pārkāpumu oficiālās partijās vienkārši nepieļauj, lai pasargātu dambretu no vērtības pazemināšanas. Katram kauliņa tipam ir vairāki īpatī sitieni ar attiecīgiem likumiem. Mēdz sacīt, ka kauliņam jāsīt (resp. kauliņš sit). Piemēru paskaidrojumos jāpieņem, ka gājiena kārtā ir sitošam kauliņam.

Sitieni ar bandinieku. Pirmais likums: viena kauliņa sišana. Ja uz viena no bandinieka cieši blakus esošiem lauciņiem (t. i. uz lauciņa, kas atrodas ar bandinieku uz vienas diagonāles, turklāt cieši blakus), vienalga, vai bandiniekam priekšā, vai aizmugurē, atrodas pretinieka kauliņš un aiz šī kauliņa tūlīt nākošais lauciņš attiecīgā (resp. tai pašā) virzienā brīvs, tad bandiniekam jāsīt šis pretinieka kauliņš, kas notiek sekoši: bandinieks no pamata lauciņa iet pāri pretinieka kauliņam (resp. lauciņam, uz kuŗa atrodas pretinieka kauliņš) un pēc tam šo kauliņu noņem no galdiņa. 6. diagrammas sniegtā paraugstāvoklī baltais bandinieks iet no lauciņa d4 uz lauciņu f6, ejot pāri uz lauciņa e5 atrodošamies pretinieka bandiniekam un pēc tam šo bandinieku noņem no galdiņa. Kad tas noticis, pirmais likums uzskatāms par izpildītu. Mēdz sacīt, ka kauliņš nosists. Sitošo gājienu gan pieraksta gluži tāpat, kā parasto gājienu, bet ar šādu starpību: domu zīmi atvieto ar dalīšanas zīmi (:) vai ar reizinašanas zīmi (×), kas norāda sišanas pienākumu. Mēs pielietāsim dalīšanas zīmi. Sakarā ar teikto, 6. diagrammas ar bandinieku sitošā gājiena paraugs pierakstāms tā: d4:f6. Tas nozīmē, ka baltais bandinieks no lauciņa d4 iet sitot uz lauciņu f6. Kauliņu gājienu pierakstīšana dod iespēju attēlot visus dambreta partijas gājienu faktiskās norises kārtībā, līdzīgā kārtā attēlojot arī dambreta partiju dažādu stāvokļu dažādus turpinājumus un mācības grāmatas piemēru gājienu vai atsevišķu gājienu. Turklāt šī gājiena pierakstīšana norāda, kā pierakstītie gājieni atspēlējami uz galdiņa.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (6. turpinājums.)

Sos gājienus parasti pieraksta stabīpa veidā divās ailēs, pirmā (kreisā) ailē raksta attiecīgos balto gājienu, bet otrā (labā) ailē — attiecīgos melno gājienu. Viens no pamata likumiem nosaka, ka partiju obligāti sāk baltie — t. i. pirmā gājiena pienākums uzlikts baltiem. Sakarā ar teikto, daži partijas (piemērā dēļ) sākuma gājieni pierakstāmi pēc šāda parauga:

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g5—h4
3. a3—b4 h6—g5 un t. t.

Abu pretinieku gājieniem ir tekoša numerācija: 1, 2, 3 un t. t. Oikonomijas principa dēļ abu pretinieku attiecīgām (-iem) gājienam (-iem) ir kopīgs tek. numerācijas skaitlis (-ji). Piemēram, mūsu parauga skaitlis 1. norāda, ka ir pierakstīti balto un melno pirmais gājieni (-ni) un t. t. Gājienu raksta vienu zem otra, sekojot sniegtam paraugam. Dažkārt oikonomijas principa dēļ šos gājienu mēdz pierakstīt līdzīgi parastam tekstam: rindās. Tad iepriekšējais paraugs pierakstāms tā: 1. c3—d4, f6—g5 2. b2—c3, g5—h4 3. a3—b4, h6—g5 un t. t. Mēs attēlosim gājienu pēc pēdējā parauga. Turpmāko paraugu un viņu paskaidrojumu labākai izpratnei un legaumēšanai vajadzīgs iepazīties ar noteikumu par kauliņu stāvokļu pierakstīšanu. Šī pierakstīšana sniedz informāciju šādos gadījumos: 1) norāda, uz kādiem galdiņa lauciņiem atradās jebkurš no abu pretinieku kauliņiem stāvokļa pierakstīšanu sākot un 2) norādot, kādu pierakstītu stāvokli rekonstruējot, uz kādiem galdiņa lauciņiem novietojami attiecīgā stāvokļa kauliņi. Šo pierakstīšanu izdara šādi: vispirms raksta vārdu: Baltie, tad raksta kolonu, pasvītrojot, ka vispirms norādīs uz kādiem lauciņiem atradās (resp. novietojami) baltie kauliņi; tad raksta burtu D (jālasa: dāma), pasvītrojot, ka norādīs uz kāda (-iem) galdiņa lauciņa (-iem) atradās (resp. novietojama (-s)) šī kauliņa tipa atsevišķa vienība vai vairākas vienības, tad pieraksta tā (to) galdiņa lauciņa (-u) nosaukumu (-s), uz kura (-iem) dāma (-s) atradās (resp. novietojama (-s)). Pēc tam raksta burtu B (jālasa: bandinieks), norādot šī kauliņa tipa atsevišķās vienības (-u) stāvokli (-jus) gluži tāpat, kā nupat paskaidrotā paraugā. Līdzīgi rīkojas pierakstot melno kauliņu stāvokļus, tikai vārds „baltie” jāatvieto ar vārdu: „Melnie”.

Jebkuru kauliņu stāvokli pierakstot būs tikai viena no šādām 3 iespējamībām: 1) katram no abiem pretiniekiem ir (domāts: uz galdiņa) abi kauliņu tipi (kauliņu atsevišķu vienību skaits teorētiski, t. i. no šī pierakstīšanas viedokļa, ne-

krīt svarā). Piemēram: 1) Baltie: Da1, Bc1. Melnie: Db8, Ba7. 2) Katram no abiem pretiniekiem ir tikai viens kauliņu tips. Piemēram: Baltie: De1. Melnie: Dc7 vai Baltie: Bg1. Melnie: Ba5. 3) Vienam no abiem pretiniekiem ir abi kauliņu tipi, bet otram — tikai viens no kauliņu tiptiem. Piemēram: Baltie: Df6, Bd6. Melnie: Da3 (vai Ba3). Vēl: Baltie: Db2 (vai Bb2). Melnie: Dh2, Bf4. Ja vajadzīgs rakstiski norādīt (resp. attēlot), uz kura galdiņa lauciņa atradās (resp. novietojama) balto vai melno kauliņu tipu atsevišķa vienība, tad attiecīgi norāda šīs vienības krāsu, tipu un galdiņa lauciņu, kur šī vienība atradās (resp. novietojama). Sakarā ar teikto skaidrs, ko nozīmē, piem.: 1) baltā Dh8. 2) baltais Be3. 3) melnā Dh4 un 4) melnais Bb8.

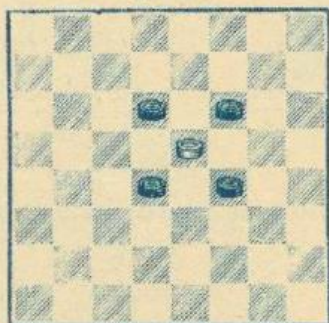
Piezīme. Šinī paraugā minētie pasvītrojumi — vārdi „baltais” un „melns”, kā arī burti „D” un „B” praktiskā partijā ir lieki un tos nelietā, jo partijas norise automatiski norāda kauliņa tipu, krāsu un atrašanās vietu. Tomēr gadījumos, kad tas vajadzīgs, šiem pasvītrojumiem ir liela loma.

(Turpmāk vēl.)

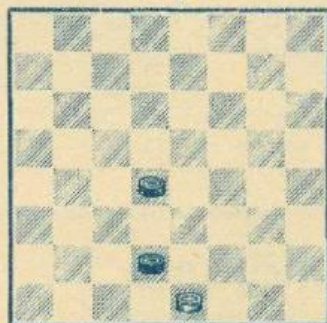
Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi (7. turpinājums).

7. diagramma.



8. diagramma.



Nav grūti pārliecināties, ka atņemot šos pasvītījumus jebkuram kārtīgi pierakstītam kauliņu stāvoklim, paliktu pāri vienīgi galdiņa lauciņu nosaukumu sērija bez noteikta uzdevuma.

Attiecīgos gadījumos kauliņu pierakstīšana atzīta 1) par obligātu (piem. dambreta oficiālo sacīkšu partijās) un 2) par vajadzīgu (piem. dambreta presē).

Otrais likums: sišanai jāizvēlas viens no vairākiem kauliņiem. Gadījumos, kad bandiniekam sītošā gājiena sākumā rodas iespējas sist vairākus pretinieka kauliņus, viņš gan drīkst izvēlēties pēc patikas, bet tikai vienu no viņiem. Pārējie kauliņi izpildāmā gājienā automatiski paliek neaizkarti. Šādos gadījumos sīto kauliņu skaits var būt 2, 3 un t. t. 7. diagrammā sniegtā parauga stāvoklī balto. Beš jāizvēlas viens no sekošiem 4 sītiem: 1) e5:g7, 2) e5:c7, 3) e5:g3 un 4) e5:c3. Kad izvēlētais sītiens noticis, otrais likums uzskatāms par izpildītu.

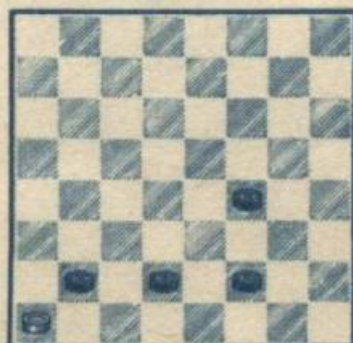
Piezīme: skaidrs, ka pēc izvēles mums pēc būtības darīšana ar pirmā likumā paredzēto viena kauliņa sīšanu. — Pasvītījam, ka 7. diagrammas parauga stāvoklis ir teorētiski iespējams. Teorētiskās varbūtības šādas: 1) stāvoklis: Baltie: Bg3 un f4 (pierakstot kāda kauliņu tipa vairākas vienības attiecīgā tipa burtu neatkārtot; vārdu „un“ šādos gadījumos raksta tikai vienu reizi: aiz priekšpēdējā kauliņu vienības apzīmējuma). Melnie: Bd6, d4, f6 un h2. 2) Balto gājiens. 3) 1. f4—e5, h2:f4 un minētā stāvokļa iespējamība pierādīta. Trešais likums: 1) sītiens obligātā turpināšana. Ja bandiniekam pēc viena kauliņa nosīšanas rodas vēl viena iespēja sist vēl vienu pretinieka kauliņu, tad arī šis pretinieka kauliņš jāsit izpildāmā (resp. šai pašā gājienā). Sal. 8. diagrammu. 2) Izpildāmā gājienā sīšanas obligātie turpinājumi var būt vairāk kā viens. Tādos gadījumos izpildāmi visi sītienu obligātie turpinājumi, obligāti uzskatot šos turpinājumus par izpildāmā gājienā (resp. šai pašā gājienā) ietilpstošiem, t. i. par vienu (atsevišķu) sītošo gājienu. 8. diagrammā sniegtā parauga stāvoklī baltam Bel jāsit tā: e1:e5 un pēc tam jāņem no galdiņa abi melnie kauliņi: Bd2 un Bd4. Kad tas noticis, trešais likums uzskatāms par izpildītu. Šinī piemērā mums darīšana pēc būtības ar šādiem diviem atsevišķiem sītošiem gājieniem: 1) e1:c3 un 2) c3:e5. Turpmākos piemēros mēs šos gājienu lakoniskas izteiksmes dēļ sauksim par sītienu sēriju.

(Turpmāk vēl.)

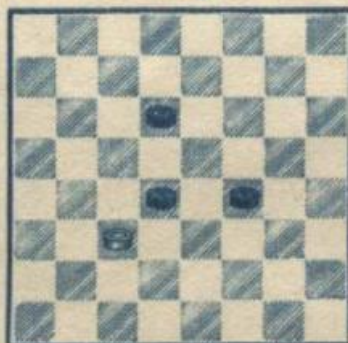
Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi (8. turpinājums).

9. diagramma.



10. diagramma.



2) 9. diagrammā sniegtā parauga stāvoklī baltam bandiniekam a1 jāsit tā: a1:e5 un pēc tam jānoņem no galdiņa (mēs turpmāk lakoniskas izteiksmes dēļ sacīsim: jānoņem) melno kauliņi Bb2, d2, f2 un f4. Kad tas noticis, trešais likums (2) uzskatāms par izpildītu. Šī piemēra sitienu serija šāda: 1) a1:c3, 2) c3:e1, 3) e1:g3 un 4) g3:e5. Ceturtais likums: sišanas obligātā turpināšana ar obligātu izvēli. Ja bandiniekam pēc pretinieka viena kauliņa nosišanas rodas vairākas iespējas sist vairāk kā vienu pretinieka kauliņu, tad sišana gan jāturpina gluži tāpat, kā tas paskaidrots trešā likumā 1) resp. 2), tomēr šādos gadījumos bandiniekam obligāti jāizvēlas

viena no šīm iespējām — gan pēc patikas. Pārējās iespējas automatiski atkrīt izpildāmā gājienā. 10. diagrammā sniegtā parauga stāvoklī balto Bc3 rīcībā ir šādi divi atsevišķi sitošie gājieni: 1) c3—e7 (jānoņem melnie Bd4 un d6). Šī gājiena sitienu serija īsa: 1) c3:e5 un 2) e5:c7. 2) c3:g7 (jānoņem melnie Bd4 un f6). Sitienu serija: 1) c3:e5 un 2) e5:g7.

Ir vēl divi īpati ar bandinieku sitošie gājieni — šos gājienu mēs paskaidrosim turpmāk, attiecīgā brīdī. Tomēr jau tagad varam ļoti vienkārši raksturot visus ar bandinieku sitošos gājienu (šis raksturojums attiecas arī uz otru kauliņu tipu — dāmu — kā to vēlāk redzēsīm). Kad gadījums sablīvējis kādā stāvoklī vienu, vairākus vai visas paredzētās varbūtības un iespējas, jau paskaidrotos un turpmāk arī paskaidrojamos likumos par šiem gājieniem, tad šo šķietami sarežģīto stāvokļu atšķetināšanai jālietā kāda vienkārša sistēma. Vajaga minētā stāvoklī ietelpošos atsevišķos sitienus loģiskā secībā un nepārkāpjot attiecīgo (-s) pamata likumu (-s) savirknēt atsevišķā sitienu serijā tā, lai rastos nevainojams, absolūti korekts atsevišķs sitošais gājieni, tad „sarežģījumi“ pazudīs kā migla saules staros. Gadījumos, kad stāvoklī ietelpošie atsevišķie sitieni dod iespēju izveidot vairāk kā vienu šādu sitienu, izveidojams un izpildāms tikai viens no šiem sitieniem — pēc izvēles. Pārējie sitieni automatiski atkrīt izpildāmā gājienā.

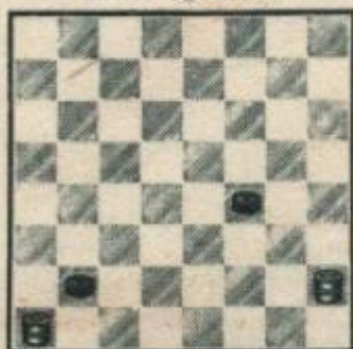
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

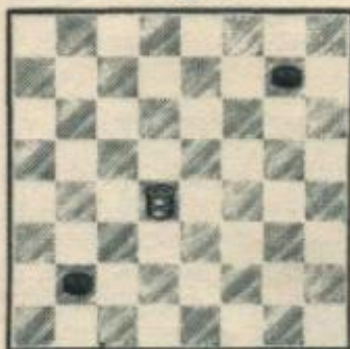
Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (9. turpinājums.)

11. diagramma.



12. diagramma.



Notelkums par gājieniem.

Kad attiecīgais (parastais vai sitošais) gājiens izpildīts, tad arī attiecīgais likums uzskatāms par izpildītu.

Ar dāmu sitošie gājieni.

Pirmais likums: viena kauliņa sišana. 1) Dāmai jāsit tāds pretinieka kauliņš, kas atrodas ar dāmu uz vienas un tās pašas diagonāles, ja uz šīs diagonāles starp dāmu un sitamo kauliņu atrodas (-ie) viens, vairāki vai visi lauciņi ir brīvi (-vs) un aiz sitamā kauliņa tālāk nākošais lauciņš uz tās pašas diagonāles arī ir brīvs. Pēc pretinieka kauliņa nosišanas, dāma drīkst novieties uz jebkura lauciņa aiz noņemtā kauliņa uz tās pašas diagonāles, ja ceļā nav neviena cita kauliņa — vienalga, paša vai pretinieka. 2) Ja sitamais kauliņš atrodas cieši blakus (t. i. bez atstatuma starp dāmu un šo kauliņu) dāmas pamata lauciņam, tad sišana tomēr izpildāma gluži tāpat, kā iepriekšējā gadījumā. tikai noteikums par atstatumiem sišanas sākumā automātiski atkrīt, turpretim noteikums, ka aiz sitamā kauliņa tālāk nākošam lauciņam jābūt brīvam, paliek negrozīts. Skat. 11. diagrammu. (Tā mēs arī turpmāk proponēsim diagrammu stāvokļus analīzei.) Šī diagramma sniedz šādus 2 atsevišķus gājenus piemēra dēļ: 1) baltai Dh2 jāsit melnais Bf4 un pēc tam jānovietojas pēc patikas uz jebkura lauciņa diagonālē h2—h8. Šis gājiens pierakstāms tā: h2:e5; h2:d6 un t. t. Ja, piem., uz lauciņa d6 atrastos baltais bandinieks, vai ja uz lauciņiem d6 un c7 atrastos melnie bandinieki, tad dāmas sitošais gājiens būtu automatisks: h2:e5. 2) Baltai Da1 jāsit melnais Bb2 un pēc tam jānovietojas pēc patikas uz jebkura lauciņa diagonālē a1—h8. Šis gājiens pierakstāms tā: a1:c3; a1:d4 un t. t. Otrais likums: sišanai jāizvēlas viens no vairākiem kauliņiem. Kad izvēle notikusi, sitiens izpildāms gluži tāpat, kā pirmā likumā paredzētos gadījumos (attiecīgi: kā pirmā vai otrā gadījumā). Skat. 12. diagrammu. Baltai Dd4 jāizvēlas viens no sekojošiem 2 at-

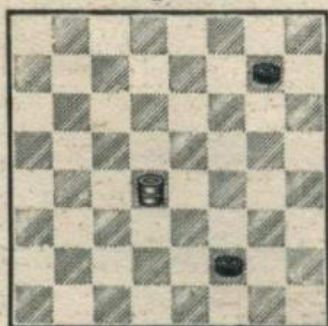
sevišķiem sitošiem gājieniem: 1) d4:h8 vai 2) d4:a1. Izvēloties, piem. 1) d4:h8 dāma nedrīkst izpildāmā gājienā pēc melnā Bg7 nosišanas, ejot pretējā virzienā, nosist arī melno Bb2. Nekādā gadījumā dāma nedrīkst divi reizes iet pāri vienam un tam pašam kauliņam (resp. lauciņam, uz kura sitamais kauliņš atradās sišanas gājiena sākumā).

(Turpmāk vēl.)

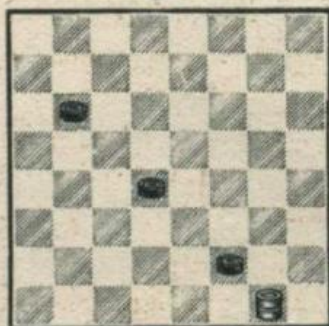
Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (10. turpinājums.)

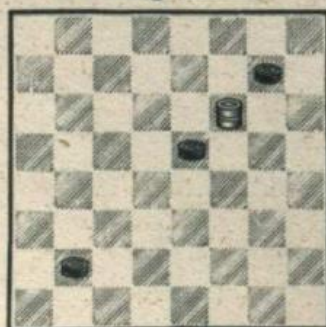
13. diagramma.



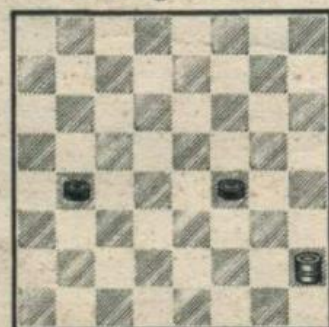
14. diagramma.



15. diagramma.



16. diagramma.



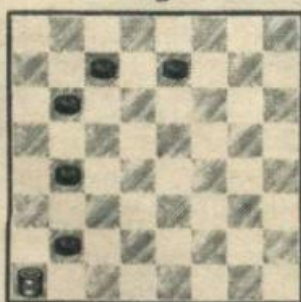
Iepriekšējais teikums attiecināms, protams, uz izpildāmo gājieniem. **Šnī likumā** paredzētā sišana var notikt arī uz **divām diagonālēm**. Tādā gadījumā dāma drīkst sist pēc izvēles: uz vienu vai otru diagonāli. (Skat. 13. diagrammu.) Baltai Dd4 jāizvēlas viens no šādiem atsevišķiem sitieniem: 1) d4:g1 (noņemot melno Bf2) vai 2) d4:h8 (noņemot melno Bg7). Trešais likums: **obligāts sišanas turpinājums: uz vienas (resp. kādas atsevišķas) diagonāles atrodošos vairāku kauliņu sišana: 1) diagonāles vienā virzienā (automatiski) un 2) vienā no abiem diagonāles virzieniem (pēc izvē-**

les). 1) Ja uz kādas diagonāles, uz kuŗas atrodas dāma, novietojies arī vairāki pretinieka kauliņi vienā un tai pašā virzienā, ar **viena brīva lauciņa** atstatumu (resp. vairāku brīvu lauciņu) starp viņiem, tad dāmai **visi šādi** kauliņi jāsit **izpildāmā gājienā**. (Skat. 14. diagrammu.) Baltai Dg1 jāsit tā: g1:a7 (noņemot melnos bandiniekus f2, d4 un b6). 2) Kad kauliņu stāvoklis dod iespējas sist abos diagonāles virzienos (resp. izvēlēties vienu no šādos gadījumos iespējamiem diviem atsevišķiem sitošiem gājieniem), tad jāizvēlas viens no šiem gājieniem pēc patikas, protams, attiecīgi izpildot šo izvēlēto sitošo gājienu. (Skat. 15. diagrammu.) Baltai Df6 jāizvēlas viens no šādiem diviem atsevišķiem sitošiem gājieniem: 1) f6:a1 (noņemot melnos Be5 un b2) vai 2) f6:h8 (noņemot melno Bg7). Ceturtais likums: sitiena obligātā turpināšana: 1) uz divām diagonālēm un 2) ar izvēli (-ēm). 1) Ja dāma pēc kāda pretinieka kauliņa nosišanas var nostāties uz **tāda lauciņa**, no kuŗa uz šķērsām ejošas diagonāles var nosist vēl kādu (-s) pretinieka kauliņu (-s), tad dāmai tas obligāti jā dara izpildāmā gājienā. (Sk. 16. diagrammu.) Baltai Dh2 jāsit tā: h2:a3 (noņemot melnos Bf4 un b4). Pēc Bf4 nosišanas dāmai **obligāti** jānostājas uz **lauciņa d6**, izpildot loģiskā secībā šī likuma pirmo noteikumu. 2) Izpildot **šādu** sišanas obligāto turpinājumu, dāmas rīcībā (izvēlē) var būt arī vairāk kā **divas diagonāles** (resp. vairāki atsevišķi sitošie gājieni). Tad jāizvēlas pēc patikas un jāizpilda tikai viens no šiem gājieniem analogi šī likuma pirmā noteikumā paredzētam gadījumam. (Turpmāk vēl.)

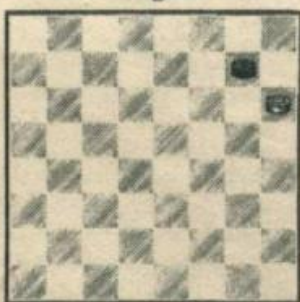
Dambreta mācības grāmata

Pamatlikumi. (11. turpinājums.)

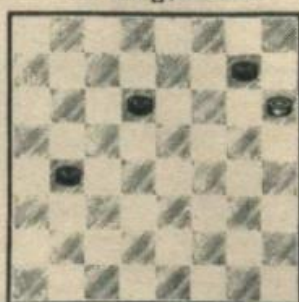
17. diagramma.



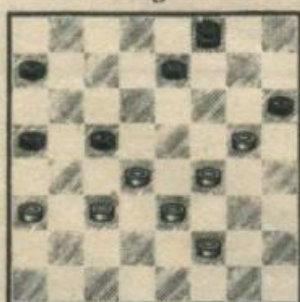
18. diagramma.



19. diagramma.



20. diagramma.



(Skat. 17. diagrammu.) Baltās Da1 rīcībā ir šādi 4 atsevišķi sitienu uz **piecām** diagonālēm: 1) a1:a5 (jāņem melnie Bb2 un b4; sitienu serija: a1:c3 — obligātais lauciņš — un c3:a5). 2) a1:a7 (jāņem melnie Bb2 un b6; sitienu serija: a1:d4 un d4:a7). 3) a1:b8 (jāņem melnie Bb2 un c7; sitienu serija: a1:e5 un e5:b8). 4) a1:d8 (jāņem melnie Bb2 un e7; sitienu serija: a1:f6 un f6:d8).

Bandinieka pārvēršana dāmā, izpildot sitošo gājienu.

Sasniedzot pēdējo rindu (baltie — astoto, bet melnie — pirmo) **bandinieks obligāti jāpārvērš dāmā**, vienalga, vai nu izpildot kluso, vai sitošo gājienu. Pārvērsta bandinieks, protams, iegūst **dāmas tiesības un pienākumus**, sākot ar pārvēršanas brīdi. Atšķiramas šādas divas iespējas: 1) pārvēršanās dāmā izpildot sitošo gājienu **bez** un 2) ar sišanas obligāto turpināšanu. 1) (Skat. 18. diagrammu.) Pēc h6:f8 (ņemot melno Bg7) uz lauciņa f8 nokļuvušais

bandinieks pārvēršams dāmā un kārtējā gājiena pienākums uzskatāms par izpildītu. 2) Kad dāma no lauciņa, uz kuŗa viņa radās, var vēl sist vienu vai pat vairākus pretinieka kauliņus, viņai tas jādara **tai pašā gājienā**, kuŗā viņa, vēl būdama bandinieks, ar sišanu pārvērtās dāmā. (Skat. 19. diagrammu.) Gājiens: **h6:a3** (ņemot melnos Bg7, d6 un b4). Sitienu serija: **bandinieks h6:f8 — pārvēršas dāmā** un nekavējoši turpina obligāto sišanu **kā dāma**: f8:c5 un c5:a3. Spēlētājam **obligāti** jārupējas, lai uz galda varētu atšķirt dāmas no bandiniekiem. Parasti mēdz pārvērsto kauliņu novietot uz kāda piemērota objekta; dažkārt šādu kauliņu mēdz vienkārši apgriezt uz otru pusi, ja minētā puse spilgti atšķiras no pirmās puses.

Īpats likums par sitošo gājienu ar kauliņiem.

Tas ir likums par **turku sitienu**. Šis sitiens uzskatāms par papildinājumu likumiem par sitošiem gājieniem. Izpildot turku sitienu, kauliņš, kas sit, izpildāmā gājienā **nedrīkst divi reizes iet pāri vienam un tam pašam kauliņam**. Nosistos kauliņus drīkst novākt no galda **tikai pēc izpildītā sitošā gājiena**. (Skat. 20. diagrammu.) Šī A. K. Mišina galotne ir labs komentārs likumam par turku sitienu. Baltie uzvar, piespiežot melno Df8 nostāties pēc turku sitienu uz melniem kļūmīgā lauciņa e5. 1) g5—f6, e7:g5. 2) c5—d6, **f8:e5** (turku sitiens!). Melnā dāma nedrīkst iet pāri otru reizi balto Bd6 tāpēc, ka šis bandinieks vēl nedrīkst būt novākts no galda līdz sitošā gājiena galīgai izpildīšanai.

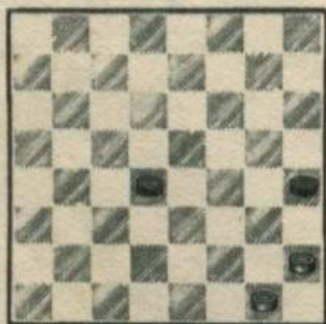
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

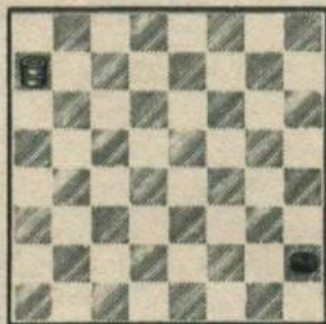
Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (12. turpinājums.)

21. diagramma.



22. diagramma.



Pēc melnās dāmas novietošanās uz lauciņa e5 no galdiņa jānovāc baltie **Bd6, c3, f2 un f4**, pēc kam turku sitiens uzskatāms par izpildītu. Sitienu serija: **f8:b4; b4:e1; e1:g3 un g3:e5**. 3) d4:h4, a7—b6, 4) e3—f4, b6—c5, 5) f4—e5, a5—b4, 6) e5—d6, c5—e7, 7) a3:c5, e7—f6, 8) c5—d6, h6—g5, 9) d6—e7, f6:d8, 10) h4:f6 un baltie uzvar. Skaidrs, ka novācot kauliņus tūlīt šīs izpildīšanas laikā vienu pēc otra, iznākums būtu pavisam cits.

7. Čīpas mērķis. Uzvara un neizšķirts.

Dambreta čīpas mērķis ir panākt uzvaru (resp. laimēt partiju). Partiju uzskata par laimētu šādos gadījumos: 1) kad pretinieks **padodas**; 2) kad pretinieks palicis **absolūti bez kustības iespējas** vai kad pretiniekam **visi kauliņi nosisti**. Bez absolūtās kustības iespējas pretinieks palicis tad, kad viņam gan ir viens vai vairāki kauliņi, bet viņam nav iespējams ar šiem kauliņiem izdarīt gājienu — tāpēc, ka šie kauliņi **ieslodzīti**. (Skat. diagr. 21.) Jāpieņem, ka balto gājiens. Baltie spēlē 1) h2—g3 un pēc h4:f2

uzvar ar 2) g1:c5, jo melniem visi kauliņi nosisti. (Skat. 22. diagrammu.) Atkal jāpieņem, ka balto gājiens. Baltie spēlē Da7—g1 un uzvar, ieslogot melno Bh2. Partija var beigties ne tikai ar viena partnera uzvaru, bet arī **neizšķirti**. Partija uzskatāma par neizšķirtu, ja 1) **abi partneri** atzinuši partiju par neizšķirtu. 2) par neizšķirtu partija atzīstama arī tad, kad neviens no partneriem **nevar uzvarēt** (piem., ja katram spēlētājam ir pa vienai dāmā). Cerība, ka pretinieks noliks savu dāmu pa sitenam, ir naīva, bez izredzēm uz sekmēm, tāpēc šādos gadījumos parasti mēdz vienoties par neizšķirtu. Ja kāds no partneriem tomēr grib uzvarēt, tad, lai pretiniekam nepienāktos bezgalīgi ilgi spēlēt, ir noteikts gājienu skaits, kuŗos jāpanāk uzvara. Ja tas nav izdevies, partija uzskatāma par neizšķirtu. Šo gājienu skaits, ja uz galdiņa atlikušas vienīgi dāmas, ir 15, pie kam, ja šajos 15 gājienos notiek kvantitatīva pārmaiņa, t. i. nosit vienu no dāmām, gājienu skaitīšana jāsāk atkal no jauna, protams, atkal līdz 15. Ja uz galdiņa atrodas gan dāmas, gan bandinieki un kāds no spēlētājiem konstatē (tad partijai jābūt pierakstītai, vai arī jābūt skaitītiem gājieniem), ka pēdējos 30 gājienos nav notikusi nekāda kvantitatīva pārmaiņa, t. i. nav sists neviens kauliņš, un ja šai laikā neviens bandinieks nav pārvērsts dāmā, tad spēlētājam tiesība pieprasīt neizšķirtu.

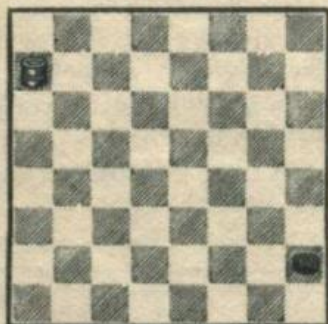
(Turpmāk vēl.)

Kļūdas izlabojums. 10. diagrammā — skat. „Atpūtu“ Nr. 635 — melnais bandinieks pārvietojams no f4 uz f6.

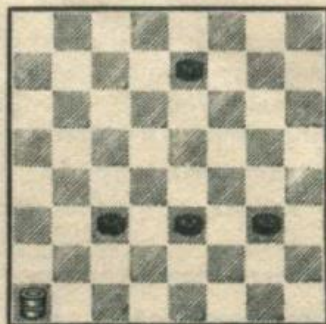
Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (13. turpinājums.)

23. diagramma.



24. diagramma.



Ja spēlētājs to nedara nekavējoties, t. i. pēc 30. gājiena izpildīšanas un partijas tālākā gaitā jau ir sists kāds kauliņš, vai arī kāds bandinieks pārvērsts dāmā, tad neviens no abiem partneriem tāpēc pieprasīt neizšķirtu vairs nevar. Pēc katra sitoša gājiena un arī pēc katra gājiena, kurā kāds bandinieks pārvērsts dāmā, gājienu skaitīšana uzsākama no jauna, protams, atkal līdz 30. Gājieni gan jāskaita tam spēlētājam, kas vēlas panākt neizšķirtu, tomēr viņa pretiniekam ieteicams gājienus skaitīt līdzī lai novērstu varbūtējus pārpratumus. (Skat. 23. diagrammu.) Abiem pretiniekiem vajadzētu vienoties par neizšķirtu, jo „mūžīgi“ staigāt pa galdiņu ar dāmām, kuras viena otrai nav bīstamas, un cerēt uz „brīnumu“ nav nozīmes.

Pēdējie noteikumi par notāciju.

„Divkosīgu“ gājienu pierakstīšana. (Skat. 24. diagrammu.)

Šini paraugstāvoķli balto rīcībā šādi 3 atsevišķi sitošie gājieni: 1) a1:d8 un vēlreiz 2) a1:d8, kā arī 3) a1:h2. 1) a1:d8 (noņemot visus melnos bandiniekus); sitienu serija: a1:d4; d4:f2; f2:h4 un h4:d8. 2) a1:d8 (noņemot vienīgi melnos bandiniekus c3 un e7); sitienu serija: a1:f6 un f6:d8. Pārpratumu novēršanai šādos gadījumos **izvēlētais** gājiens pierakstāms, saskaņā ar mūsu piemēru, pēc šāda parauga: izvēloties sišanai **4 bandiniekus**: 1) a1:d8 (:c3, e3, g3 un e7) — uzskaitot iekavās visus nosistos kauliņus. Izvēloties sišanai **2 bandiniekus**: 2) a1:d8 (:c3 un e7). Trešais sitiens

3) a1:h2 (noņemot melnos bandiniekus c3 un g3) šini piemērā ir **lieks**. Viņš radās automatiski, komponējot augšējo piemēru. Aiz gājieniem mēdz likt šādas zīmes: ! nozīmē: spēcīgs gājiens. (Piemēram c3—d4!) !! nozīmē: ļoti spēcīgs gājiens. ? nozīmē: vājš gājiens. (Piem. e5—d6?) ?? nozīmē: ļoti vājš gājiens. ?! nozīmē: divkosīgs gājiens ar grūti aplēšamām varbūtībām. Kā patīk (kompozīcijās) nozīmē: vien alga, kādu gājienu izpilda melnie resp. baltie. Vislielākā atzinība pienākas vairākiem Latvijas vadošiem dambreta spēlētājiem par dambreta progresu sekmēšanu Latvijā, it īpaši par kolektīvi sastādītiem **dambreta oficiālo turnīru (sacīkšu) noteikumiem**. (Skat. 1. piezīmi. Red.)

1. Ar kauliņu, kuram spēlētājs ir pieskāries, ja viņam ir kārta izdarīt gājienu un ja tas pēc spēles noteikumiem ir iespējams, **gājiens jāizdara**.

2. Pēc pieskāšanās pretinieka kauliņam, ja tikai pēc spēles noteikumiem ir iespējams, **tas jāsit**.

3. Ja roka ir atlaista no kauliņa, ar kuru gājiens izdarīts, **gājienu ņemt atpakaļ vairs nedrīkst**.

(Turpināk vēl.)

Dambreta mācības grāmata

Pamata likumi. (Beigas.)

4. Ja spēle notiek ar īpatu dambreta pulksteni, jāievēro domāšanai (skat. 2. piezīmi) nosacītais laiks. Latvijas un Rīgas meistariības turnīros tas pieņemts 40 gājienu 2 stundās, un katrā nākamā stundā pa 20 gājieniem (dažādos turnīros tas var būt dažāds). Ja spēlētājs, piem., pēc minēto turnīru noteikumiem būtu jau iztērējis gājienu aplēsei 2 stundas, bet nebūtu vēl izpildījis 40. gājienus, viņš būtu partiju zaudējis.

5. Nedrīkst traucēt pretinieku, kad tas aplēš gājienu.

6. Savu pulksteni apturēt un pretinieka pulksteni palaist drīkst tikai tad, kad pašam gājiens ir jau izdarīts.

7. Jābūt turnīra vadītājam, kas nokārto dažādus strīdus, nesaskaņu gadījumus un paskaidro spēlētājiem spēles noteikumus. Pie turnīra vadītāja jāgriežas visos pārpratuma gadījumos. Ja

trūkst kāda jautājuma izšķiršanai rakstītu noteikumu, turnīra vadītājs drīkst izšķirt jautājumu pēc saviem ieskatiem. Par turnīra vadītāju ieteicams izraudzīties labu dambretistu (skat. 3. piezīmi), kas pārzina visus spēles un turnīra noteikumus, it īpaši ieteicams tāds, kas pats turnīrā nepiedalās. Turnīra vadītājs parasti arī nosaka, cik partiju katram ar katru jāspēlē, kādā kārtībā un kad tās spēlēs, kam baltie, kam melnie (vadoties pēc t. s. „kārtām”) un t. t. Šie noteikumi ievērojami visos Latvijas turnīros, un pēc šiem noteikumiem jau ik gadus izcīna (tas attiecas ne tikai uz turnīru, bet arī uz minētiem dambreta spēles noteikumiem) — (skat. 4. piezīmi). — Latvijas meistariības, Rīgas meistariības un daudzus citus turnīrus, ko apliecina labākie Latvijas dambretisti. (Seko vairāku Latvijas vadošo dambretistu paraksti.)

1) Šos noteikumus gan publicējam ar dažiemi grozījumiem, tomēr **neskaņot celtētos noteikumus pēc būtības.**

2) Gājienu aplēsei.

3) Dambretists — dambreta spēlētājs.

4) Domāti Latvijas augšminēto labāko dambretistu sastādītie dambreta spēles noteikumi.

Nākamā numurā sāksies **dambreta galotņu kurss.**

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

Ievadam.

Dambreta partijai ir 3 šādas pozīcijas: 1) atklātne, 2) vidusspēle un 3) galotne. Par atklātnei saucams partijas sākums. Atklātnē parasti notiek vienīgi spēka (kauliņu) attīstīšana (ko var salīdzināt ar mobilizāciju) cīņai, kā arī sākas cīņa izdevīgu pozīciju (lauciņu) dēļ. Par vidusspēli saucama partijas pozīcija tad, kad cīņa notiek ne tikai telpas, bet arī laika un spēka pārsvara dēļ. Piemēram, dažādi draudi var piespiest pretinieku atkāpties ar laika (mēdz teikt: tempa), kā arī telpas zaudējumiem. Kāda kombinācija vai atkal kāds spēcīgs drauds var savukārt piespiest pretinieku upurēt kādu vai pat vairākas spēka vienības. Šāds telpas, laika vai spēka pārsvars dažkārt ir tik spēcīga ķīla uzvarai, ka šo uzvaru (pretinieka padošanos) bieži panāk jau pirms galotnes. Tomēr parasti minētā pārsvara realizēšana uzvaras iegūšanai notiek partijas trešajā pozīcijā: galotnē. Galotņu kurss rādīs, kādos gadījumos daži no minētiem pārsvariem ir pietiekoši uzvarai un kādos gadījumos ne, t. i. vājākai pusei tomēr iespējams panākt neizšķirtu. Pēc pamata likumu kursa parasti mēdz turpināt ar galotņu, nevis ar atklātņu vai vidusspēles kursu. Motīvējumi šādai rīcībai ir vairāki. Svarīgākie motīvējumi ir šādi: pēc pamatlikumu piesavināšanās iesācēji var gan vingrināties spēlē viens ar otru (vēlams būtu lietpratēju vadībā), bet nokļūst strupceļā galotnē biežāk, nekā atklātnē vai vidusspēlē. Teorija izpētījusi un sistematizējusi galotnes varbūtības jau tādā mērā, ka šai partijas pozīcijai vairs nav sevišķi daudz „noslēpumu”. Turpretim atklātņu turpinājumi pēc jau izpētiem sākuma gājieniem un it īpaši vidusspēle vēl slēpj sevi daudzas neizpētītas „astronomiskas varbūtības”. Kad beidzas atklātne un sākas vidusspēle, kā arī,

kad beidzas vidusspēle un sākas galotne, absolūti precīzi nevar noteikt, tikai apmēram,

Galotnes raksturīgās pazīmes ir šādas: 1) īpati cīņas paņēmieni (taktika), kas krasi atšķiras no atklātnes un vidusspēles taktikas; 2) abiem pretiniekiem ir maz kauliņu; 3) šo kauliņu stāvoklis ir dabīgs, nemākslots un ar plašām kustības iespējām; 4) īpatnus sarežģījumus bieži atšķetina ar skaistiem, tālu aplēstiem gājieniem, lai panāktu pretinieka visu kauliņu nosīšanu, dažkārt arī ieslodzīšanu vai neizšķirtu. Mēdz atšķirt: 1) normālās un 2) komponētās galotnes. Mēs analizēsim vispirms svarīgākās — normālās (t. i. parastās galotnes), kuŗas var rasties parastā dambreta partijā, dodot vārdu komponētām galotnēm vienīgi tad, kad viņas būs attiecīgam piemēram lietderīgas.

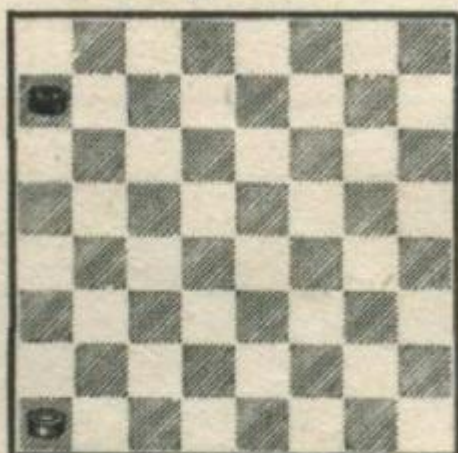
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

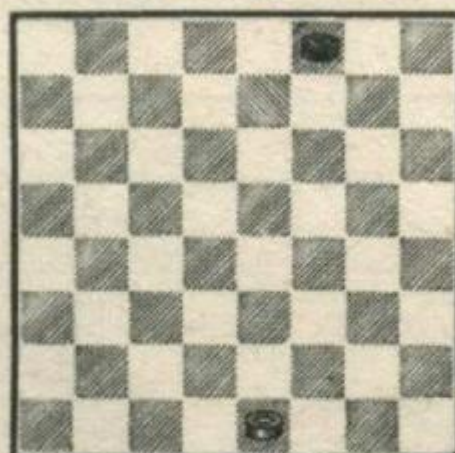
Dambreta galotnes

(1. turpinājums.)

1. diagramma.



2. diagramma.



Pirmā daļa.

Pirmā galotne. Bandinieks pret bandinieku. 1) Dažkārt viens no šiem bandiniekiem uzvar. 2) Dažkārt viens no šiem bandiniekiem panāk neizšķirtu. 1) Uzvar tas bandinieks, kam izdevies iegūt **opozīciju**. Par opozīcijas stāvokli dambretā sauc tādu stāvokli, kurā bandinieki atrodas viens pret otru, pie kam šādā stāvoklī zaudē tas bandinieks, kam gājiena kārta. **Nostāties opozīcijā**, nozīmē iegūt laimētu stāvokli, turpretim **nokļūt opozīcijā** nozīmē zaudēt. Mēdz atšķirt šādus trīs opozīcijas stāvokļus: a) opozīciju **spārnā** (piem.: baltie: Be5; melnie: Bh6. Baltie, sākot, uzvar ar 1. e5—f6); b) **statenisko opozīciju** (piem.: baltie: Bb4; melnie: Bc7. Še baltie uzvarētu, sākot, ar 1. b4—c5) un c) **opozīciju diagonālē** (piem.: baltie: Bd4; melnie: Ba7. Šai piemērā balto uzvaras gājiens būtu: 1. d4—c5). Ja viens otram pretīmejošie bandinieki atrodas uz vienas līnijas, tad gājienu sākošais bandinieks (t. i. tas bandinieks, kam kārta izpildīt kustības pienākumu) vienmēr zaudēs. (Skat. 1. diagrammu.) 1. a1—b2, a7—b6 2. b2—c3 (a3), b6—c5. Turpretim, ja šādi bandinieki atrodas uz divām viena otrai blakus atrodošām līnijām, tad vienmēr uzvarēs gājienu sākošais bandinieks. (Skat. 2. diagrammu.) 1. e1—f2, f8—e7 2. f2—e3, e7—d6 (f6) 3. e3—d4 (f4) vai 1. e1—f2, f8—g7 2. f2—g3, g7—f6 (h6) 3. g3—f4. Melnie, sākot, uzvarētu ar 1... f8—e7 un t. t., vienmēr nostājoties opozīcijā uz tās pašas līnijas, uz kuŗas atrodas (resp. iet) baltais bandinieks.

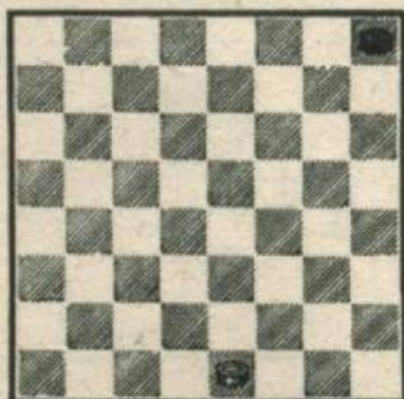
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

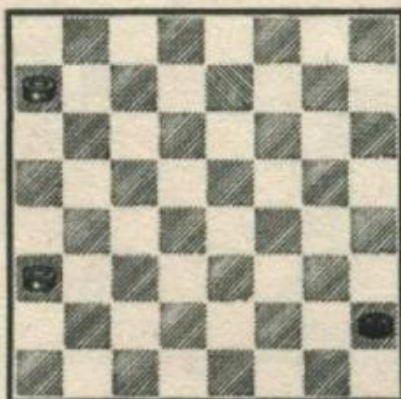
Dambreta galotnes

(2. turpinājums.)

3. diagramma.



4. diagramma.



Ja bandinieki atrodas uz citām līnijām, izdevīgākais stāvoklis būs tam bandiniekam, kas atrodas tālāk no a vai h līnijām: šādam bandiniekam bieži izdodas panākt uzvarošo opozīciju un izvairīties no zaudējošas opozīcijas. Skat. 3. diagrammu. Baltie, sākot, panāktu uzvaru: 1. e1—f2, h8—g7 2. f2—g3, kā patik 3. g3—f4. Ja vilkšanas kārtā būtu melniem, tad baltie panāktu vienīgi neizšķirtu: 1... h8—g7 2. e1—d2! (nevis 2. e1—f2?, g7—f6 3. f2—e3 vai g3, f6—e5 vai g5) 2... g7—f6 3. d2—c3!, f6—e5 4. c3—b4, e5—d4 5. b4—a5 un t. t.

Otrā galotne: divi bandinieki pret vienu bandinieku. Uzvara.

1) Šajā galotnē bandiniekiem nav bīstama zaudētā opozīcija: ja šādā opozīcijā nokļūst viens no bandiniekiem, tad otrs bandinieks palīdzēs panākt pretinieka bojāeju. Piemērs: baltie: Ba3 un e1; melnie: Bc5. 1. e1—f2!, c5—d4 2. a3—b4 vai 1... c5—d4 2. e1—d2. 2) Abi bandinieki var panākt šādas opozīcijas: a) divkāršo spārnu opozīciju. Piemēram: baltie: Ba5 un f4; melnie: Bc5. 1. f4—e5. b) Divkāršo diagonāļu opozīciju. Piemēram: baltie: Bb4 un g5; melnie: Be7. 1. b4—c5. c) Kombinētu diagonāļu — spārnu opozīciju. Piemēram: baltie: Bb2 un g3; melnie: Bd4. 1. g3—f4. 3) Abi bandinieki nokausē pretinieku ar tempiem. Piemēram: baltie: Ba1 un b4; melnie: Bd6 1. b4—c5, d6:b4 2. a1—b2, b4—a3 3. b2—c3. Ja vientuļais bandinieks laimīgi izvairīties no opozīcijas slazdiem, tad stiprākai pusei varbūtējas uzvaras panākšanas

dēļ jācenšas ātri pārvērst viens no bandiniekiem par dāmu. Izņēmuma stāvokli rāda 4. diagramma: nav opozīcijas, nav arī baltā bandinieka pārvēršanās dāmā, lai gan uzvara skaidra: 1. a3—b4, h2—g1 2. b4—c5, g1:b6 3. a7:c5. Nepareizi būtu: 1. a7—b8, h2—g1 un ja 2. b8—a7, tad 2... g1—h2 un t. t. vai 2. a3—b4, g1—d4 neizšķirta. **Zaudējums.** Gadās samērā reti — izņēmuma gadījumos. Piemēram: baltie: Ba1 un b2; melnie: Bb4. Baltie sāk un zaudē. 1. b2—a3, b4—c3 2. a3—b4, c3:a5 3. a1—b2, a5—b4 4. b2—a3, b4—c3 un t. t. **Neizšķirta.** Visos gadījumos, kad nav iespējams vientuļo bandinieku noķert. Piemēram: baltie: Bb4 un d4; melnie: Bf4.

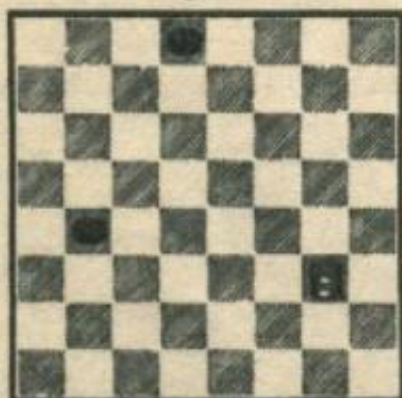
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

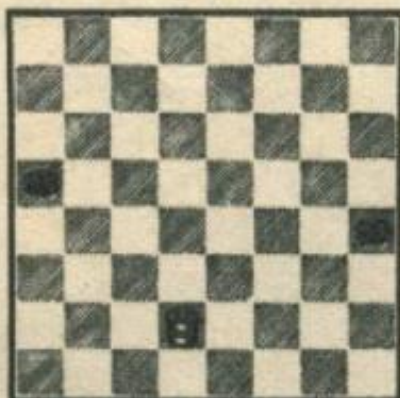
Dambreta galotnes

(3. turpinājums.)

5. diagramma.



6. diagramma.



Otrā daļa.

Pirmā galotne: dāma pret bandinieku. Šī galotne pa lielākai daļai beidzas ar dāmas uzvaru. Vājākā puse var panākt vienīgi tad neizšķirtu, ja bandiniekam izdodas nokļūt uz pirmās, resp. astotās rindas. Dažkārt pietiek jau ar nokļūšanu uz 7., resp. 2. rindas. Bet tur vēl var šad un tad rasties izņēmuma stāvokļi, kuŗos vājākā puse zaudē. Piemēram: baltie: Da7; melnie: Bh2. 1. Da7—g1. Uz 6., resp. 3. rindas bandinieks panāk neizšķirtu tikai tad, ja dāma nevar nostāties īsā opozīcijā uz 1., resp. 8. rindas. Piemēram: baltie: Df8; melnie: Bc3. 1. f8—a3, c3—d2 vai 1. f8—h6, c3—b2 un t. t. **Zaudēts** stāvoklis: baltie: Dh6; melnie: Bc3. 1. h6—c1. **Otrā galotne: dāma pret diviem bandiniekiem.** **Uzvara:** 1) bandinieki atrodas viņpus diagonāles a1—h8, vai viņpus diagonāles h2—b8; 2) bandinieki izkaisīti spārnu malās; 3) bandinieki atrodas viens otram blakus, galdiņa vidū, uz vienas un tās pašas diagonāles; 4) bandinieki atrodas uz diagonāles h2—b8 vai uz diagonāles g1—a7, viens no otra divu lauciņu atstatumā. 1) Skat. 5. diagrammu. 1. g3—e1! (nevis 1. g3—e5, d8—c7 2. e5:b8, b4—c3 un t. t.) 1... b4—a3 2. e1—c3 un uzvar. Dāmai jānostājas uz diagonāles a1—h8 vai uz diagonāles g1—a7. 2) Kad bandinieki atrodas uz kāda spārna malas laucieniem, pa labi un pa kreisi no diagonāles a1—h8, tad dāma uzvarēs, ja piespiedīs pretinieku nekavējoši upurēt vienu no abiem bandiniekiem. Skat. 6. diagrammu. 1. d2—e1, a5—b4 2. e1:a5, h4—g3 3. a5—b6 vai 1. d2—e1, h4—g3 2. e1:h4, a5—b4 3. h4—f6.

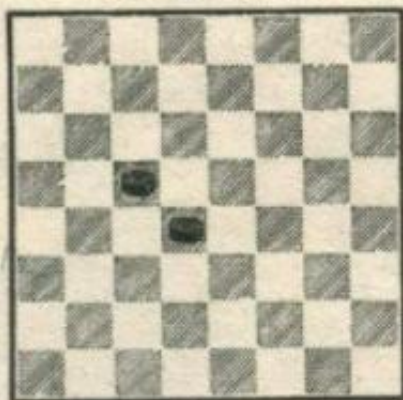
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

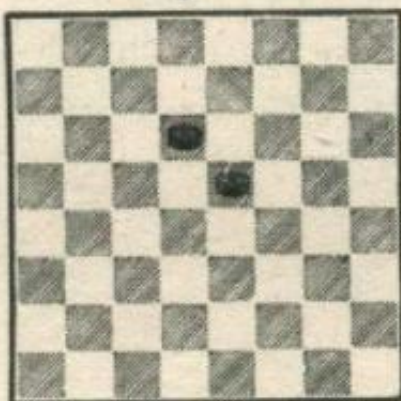
Dambreta galotnes

(4. turpinājums.)

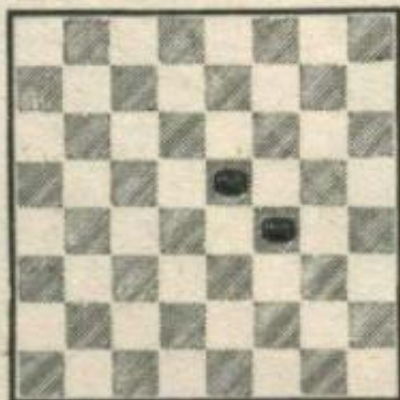
7. diagramma.



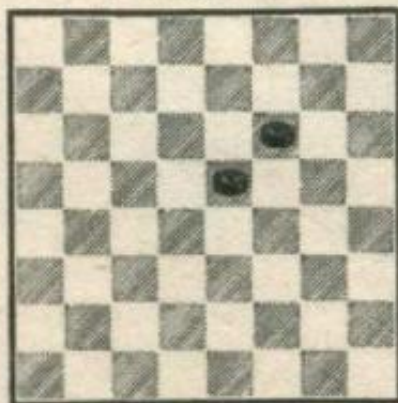
8. diagramma.



9. diagramma.



10. diagramma.



3) Ja bandinieki atrodas viens otram blakus, galdiņa vidū, uz vienas un tās pašas diagonāles, tad dāma uzvarēs tādos stāvokļos, kādus sniedz 7.—10. diagramma, un proti: 7. diagrammas stāvoklī dāma uzvarēs, nostājoties uz d2 vai a7; 8. diagrammas stāvoklī — uz e3, b8 vai f8; 9. diagrammas stāvoklī — uz f2 vai g7, un 10. diagrammas stāvoklī — uz e3 vai d8. Turklāt vēl stāvoklī: melnie: Bf4 un g5 dāma uzvarēs nostājoties uz h6. Lai šādos stāvokļos uzvarētu, dāmai nekavējoties jānostājas statiskā opozīcijā pret zemāk atrodošos bandinieku vai jāuzbrūk abiem bandiniekiem no aizmugures — pretējās malas (pretējā mala = skaitot no 8., resp. 1. rindas) vai arī no kāda spārna. Ja dāma, gājienu sākot, nevar nostāties uz kāda no iepriekš minētiem lauciņiem, partija beigsies neizšķirti.

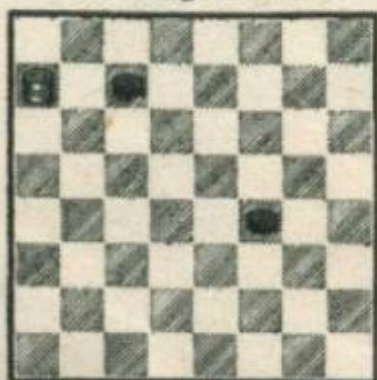
4) Ja bandinieki atrodas uz diagonāles g1—a7 (resp. h2—b8) viens no otra divu lauciņu atstatumā, bet dāma uzvarēs, ja viņai izdosies uzbrukt abiem bandiniekiem no aizmugures.

(Turpmāk vēl.)

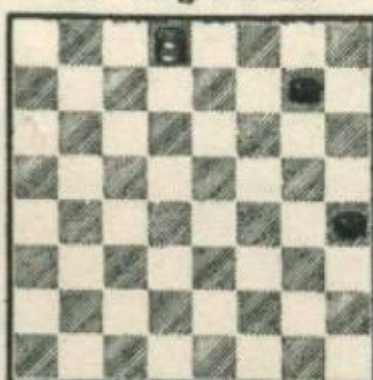
Fr. Apšēnleks **Dambreta galotnes**

(5. turpinājums.)

11. diagramma.



12. diagramma.



Skat. 11. diagrammu. 1. a7—b8, c7—b6 2. b8:g3, b6—c5 3. g3—e1, c5—d4 4. e1—d2. **Zaudējums.** Skat. 12. diagrammu. Šādos tipiskos piemēros jāpieņem, ka gājiena kārtā ir vājākai pusei. 1. g7—f6 un t. t. **Neizšķirta.** Visos gadījumos, kad dāma nevar lietāt nevienu no aprādītiem uzvaras paņēmieniem. Tipisks piemērs: baltie: Dc1; melnie: Bd4 un f4. **Trešā galotne: dāma pret trīslēm bandiniekiem.** Ja gājiena kārtā vājākai pusei, tad trīs bandinieki ir spēcīgāki kā dāma un zaudē ļoti reti. Turpretim, ja gājiena kārtā ir stiprākai pusei, bandinieki zaudē biežāk. Šajā galotnē dāma uzvar šādās stāvokļu kategorijās: 1) ja bandinieki atrodas viņpus diagonāles a1—h8; 2) ja bandinieki atrodas viņpus diagonāles h2—b8; 3) ja bandinieki atrodas uz malas lauciņiem dažādos spārnos, un 4) ja bandinieki atrodas galdīņa vidū „pašsaistībā” — t. i. tādā stāvoklī, kurā viens bandinieks ierobežo otra vai vairāku savas krāsas bandinieku kustības iespējas, tā pazudinošot visu bandinieku grupu. 1) Ja bandinieki nav nokļuvuši pāri diagonālei a1—h8, tad dāma darbosies vissekmīgāk, ja bandinieki atradīsies pa kreisi no diagonāles a3—f8 (resp. c1—h6; vienkāršības dēļ piemērus mēdz sniegt — ar reti izņēmumiem — no balto viedokļa) un ja jāmai izdosies nekavējoties nostāties uz diagonāles a3—f8. Piemēram: baltie: Dc1; melnie: Ba5, b6 un c7. 1. c1—a3. Ja bandinieki jau atrodas uz diagonāles a3—f8, tad, nelaižot viņus pāri diagonālei a1—h8 dāma uzvar vienīgi šādos stāvokļos: 1) baltie: Dc3; melnie: Bd6, e7 un f8. 1. c3—d4, d6—c5 2. c5:a7 ar sekojošu 3. a7—b8, resp. d4 un uzvar. 2) Baltie: Da7; melnie: Ba3, b4 un e7. 1. a7—d4. Visos pārējos stāvokļos, ja vājākai pusei

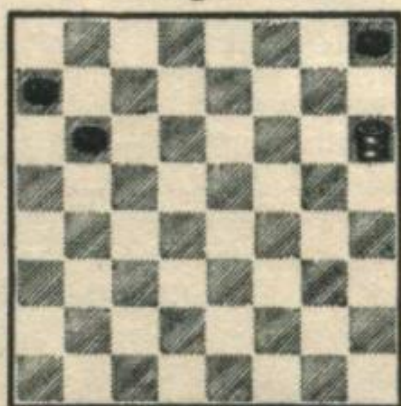
izdevies vismaz ar vienu bandinieku nostāties uz diagonāles a3—f8, partija beigsies neizšķirta. Gan ar upuriem, vājākā puse tomēr nokļūs vismaz ar vienu bandinieku uz glābjošās astotās rindas. Okupējot diagonāli a1—h8, dāma uzvarēs pat tad, ja viens bandinieks atradīsies uz šīs diagonāles stūra lauciņa, bet pārējie — viņpus šīs diagonāles. Piemēram: baltie: Dc1; melnie: Bh8, b6 un c5. 1. c1—b2, kā patīk 2. b2—f6 un 3. f6—a1 un t. t. Izņēmuma stāvokļa piemērs: baltie: Da1; melnie: Ba3, d8 un h8. Drauda d8—e7—f6 dēļ dāmai jāatstāj diagonāle a1—h8. 2) Okupējot diagonāli h2—b8, dāma uzvarēs šīs diagonāles viņpusē atrodošos bandiniekus biežāk, kā okupējot diagonāli a1—h8.

(Turpmāk vēl.)

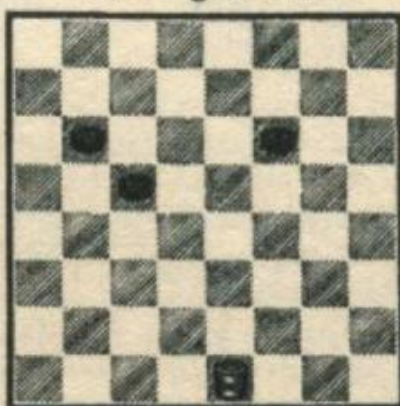
Fr. Apšenieks Dambreta galotnes

(6. turpinājums.)

13. diagramma.



14. diagramma.



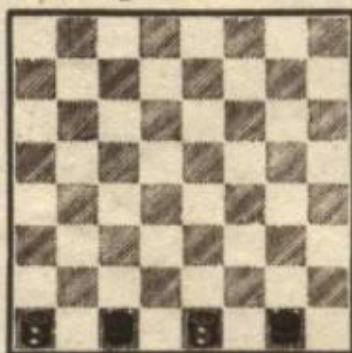
Piemēram: baltie: Da3; melnie: Bf6, h6 un h4. 1. a3—d6, h6—g5 2. d6—b8, f6—e5 3. b8:h6, h4—g3 4. h6—e3. Neizšķirtas piemērs: baltie: Dc5; melnie: Bd8, h6 un h4. 1. c5—d6, d8—e7 2. d6:f8, h4—g3 un t. t. 3) Ja bandinieki atrodas uz labā un kreisā spārna malas lauciņiem, viņi zaudē šādos stāvokļos: 1) Ba7, b8 un h6; 2) Ba7, g7 un h6 un 3) (skat. 13. diagrammu). Uzvara nodrošināta, ja dāma var nekavējoši nokļūt uz f8 (ja kāds no bandiniekiem atrodas uz h8) vai d8. 13. diagrammas piemēra stāvoklis rāda, kā dāmāi šādos gadījumos jārikojas: 1. h6—f8, b6—a5 (ja 1... b6—c5, tad 2. f8:b4, h8—g7 3. b4—c3, g7—h6 4. c3—d4!, h6—g5 5. d4—e3, g5—h4 6. e3—f2 un t. t. Pēc 2. a7—b6 sekotu 3. b4—c3 un uzvar) 2. f8—h6!, a7—b6! (ja 2... a5—b4, tad 3. h6—d2, b4—a3 4. d2—c3 un t. t., bet ja 3... h8—g7, tad 4. d2:a5, g7—f6 5. a5—c3, f6—g5 6. c3—d4, kā patīk. 7. d4—f2 un t. t.) 3. h6—f8 un uzvar. 1... h8—g7 2. f8:h6, kā patīk 3. h6—g7 un t. t. 4) Šādos pašsaistības stāvokļos uzvaras plāns ir šāds: uzbrukt ar dāmu vienā laikā diviem bandiniekiem, sist tos jau otrā gājienā un pēc tam „likvidēt” arī trešo bandinieku. (Skat. 14. diagrammu.) 1. e1—a5, c5—d4 2. a5:g5, d4—c3 3. g5—c1 un t. t. 1... c5—b4 2. a5:h8 un t. t. 1... f6—e5 2. a5:f4 un uzvar. 1... f6—g5 2. a5:h4 ar vieglu uzvaru. Ja dāma nevienu no šajā galotnē aprādītiem uzvaras paņēmieniem nevar lietāt, viņa labākā gadījumā panāks **neizšķirtu**, bet sliktākā — diezgan bieži — pat **zaudēs**. Piemēram: baltie: Da5; melnie: Bd8, c7 un d6. 1... d6—c5 2. a5—c3, c5—b4 3. c3:a5, c7—b6. Neizšķirtu dāma panāks, ja viņai, atrodoties uz diagonāles a1—h8 būs gājiena kārtā. Turpretim, ja šī diagonāle ir pretinieka varā, dāma panāks neizšķirtu tikai tad, ja viņai izdosies: 1) iegūt vienu bandinieku; 2) ieņemt drošu stāvokli vai 3) aizdzīt bandiniekus no diagonāles a1—h8. **Ceturtnā galotne: dāma pret 4 bandiniekiem.** Uzvara: vienīgi izņēmuma gadījumos. **Neizšķirta:** ļoti retos gadījumos. Parastais iznākums: dāma **zaudē**.

(Turpmāk vēl.)

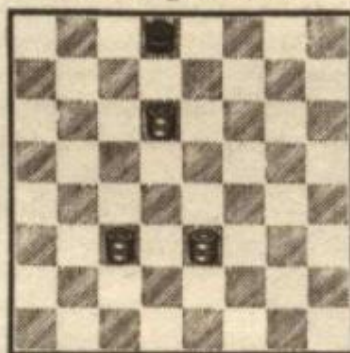
Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

(7. turpinājums.)

15. diagramma.



16. diagramma.

**Trešā daļa.**

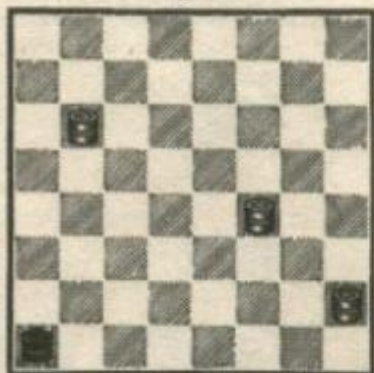
Pirmā galotne: trīs dāmas pret vienu dāmu. Uzvara. Ja diagonāle a1—h8 (tā sauktais „lielais ceļš”) ir stiprākās puses varā, tad trīs dāmas pieveiks pretinieka vientuļo dāmu **jebkurā stāvoklī** un neatkarīgi no apstākļa, kurai pusei gājiena kārta. Šie gājieni galotnes sākumā, protams, izslēgti. Skat. 15. diagrammu. **Vispirms baltiem jāņem diagonāles g1—a7 un h2—b8, novietojot vienu dāmu uz e3, bet otru — uz f4.** Šis uzdevums labi jāiegaumē. 1. e1—f4 (1. e1—g3? ir vājš gājieni, kas novilcinātu uzvaras panākšanu) 1... g1—b6 (a7, c5) — („atentāts” uz Df4 izsauktu ātru melno bojā eju 1... g1—h2 2. f4—b8, h2—g1 3. a1—e5, g1—e3 4. e1—f2, e3:g1 5. b8—a7, g1—h2 6. a7—b8 un t. t.) 2. e1—g3, b6—c5 (melnie neatstāj diagonāli g1—a7 tāpēc, lai pēc iespējas ilgāk nelautu baltiem ieņemt lauciņu e3. Tā paša iemesla dēļ melnie neturpina ar 2... b6—g1?) 3. g3—h2, c5—g1 (tas labākais: citādi sekotu nekavējoši 4. h2—g1) 4. a1—h8 (nogaidošs gājieni) 4... g1—e5 (ja Dg1 nostātos uz diagonāles e1—h4, tad baltie nekavējoši sāktu konstruēt trīsstūri — sal. piezīmi pēc balto 8. gājiena — un proti: 4... g1—f2 5. h2—g1, f2—h4! — nevis 5... f2—e1? 6. g1—c5, e1—a5 (h4) 7. h8—f6 (c3) un baltie jau panākuši vajadzīgo stāvokli — 6. g1—c5!! — šis svarīgais gājieni labi jāiegaumē — 6... h4—d8 (e1) 7. h8—a1, d8 (e1) — h4 — ja 7... d8 (e1)—a5, tad 8. a1—f6 un rodas trīsstūris — 8. a1—c3 un baltiem atkal ir trīsstūris. Pēc 4... g1—b6 cīņas papēmieni ir pēc būtības tādi paši, kā pēc 4... g1—f2. Skaidrs, ka pēc 4... g1—a7? sekotu ātrs fināls: 5. h2—g1 un t. t. 5. h2—g1, c5—b4 (arī pēc citiem Dc5 gājieniem pa diagonāli a3—f8 sekotu...) 6. g1—e3 (balto pirmais uzdevums veikts; **tagad vajaga ieņemt diagonāli a1—e5**) 6... b4—e7 (ja 6... b4—f8, tad 7. h8—g7, f8:h6 8. e3—c1 un t. t., bet ja 6... b4—a3, tad 7. h8—b2, a3:c1 8. f4—h6 un t. t. Pēc 6... b4—a5 (e1) sekotu 7. f4—d6 un trīsstūra konstruēšana) 7. h8—c3 (šis stāvoklis dod baltiem uzvaru vēlākais 5. gājienā un viņam var būt šādas četras simmetriskas formas: 1) baltie: Dc3, e3 un f4; melnie: De7. 2) baltie: De3, f4 un f6; melnie: Db4. 3) baltie: Dc5, d6 un c3; melnie: Dg5. 4) baltie: Dc5, d6 un f6; melnie: Dd2) 7... e7—d8 (skaidrs, ka 7... e7—f8 (a3) neder; pēc 7... e7—h4 baltie nekavējoši konstruētu trīsstūri: e3—c5 un t. t.) 8. f4—d6 (šis svarīgais gājieni rada ideālu balto stāvokli. Skat. 16. diagrammu. Stiprākās puses dāmu pozīcijas atgādina vienādsānu trīsstūri, kā virsotne vērsta pret vientuļo dāmu.

(Turpmāk vēl.)

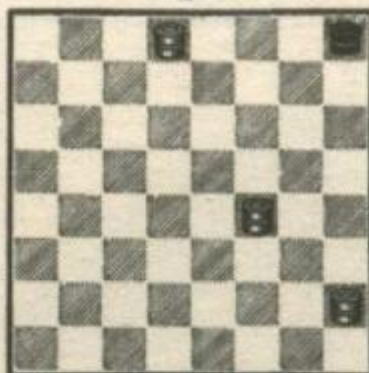
Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

(8. turpinājums.)

17. diagramma.



18. diagramma.



Viņas bojā eja nenovēršama balto 4. gājienā. Arī trīsstūrim var būt šādas četras simmetriskas formas: 1) kā 16. diagrammā; 2) baltie: Dc3, c5 un f4; melnie: Dh4; 3) baltie: Dd6, f6 un e3; melnie: De1; 4) baltie: Df4, f6 un c5; melnie: Da5. 8... d8—h4 (ja 8... d8—a5, tad 9. d6—b4, a5—d8 (c7) 10. e3—b6, d8 (c7):a5 11. c3—e1 un t. t.) 9. d6—b4 (šajā un līdzīgos stāvokļos baltie uzvar savā 3. gājienā. Šim stāvoklim var būt šādas četras simmetriskas formas: 1) baltie: Db4, c3 un e3; melnie: Dh4; 2) baltie: Dc5, c3 un d2; melnie: Dh4 (d8); 3) baltie: Dd6, f6 un g5; melnie: De1 (a5); 4) baltie: De7, f6 un f4; melnie: De1 (a5). Katra forma stingri atbilst (numerācijas kārtībā) savam trīsstūrim. 9... h4—g3 (ja 9... h4—e1, tad, protams, 10. b4—a5; ja 9... h4—d8, tad 10. e3—b6 un t. t.) 10. e3—f2, g3:e1 11. b4—a5, e1:b4 12. a5:c3. Sākot ar 9. gājienu baltie varēja uzvarēt arī šādi: 8... d8—h4 (ja 8... d8—a5, tad 9. c3—e1, a5—d8 10. e3—b6, d8:a5 11. d6—b4, a5:c3 12. e1:c3 — vai; 10. e3—g5, d8:h4 11. d6—g3, h4:f2 12. e1:h4 —) 9. c3—e1, h4—f6 10. e3—g5, f6:h4 11. d6—g3, h4:f2 12. e1:h4. Arī šim variantam var būt šādas 4 simmetriskas formas: (pēc 9. c3—e1) 1) baltie: Dd6, e1 un e3; melnie: Dh4. 2) baltie: Da5, c5 un f4; melnie: De1 vai d8. 3) baltie: Dd8, d6 un e3; melnie: Dh4 vai a5. 4) baltie: Dh4, f4 un c5; melnie: Dd8 vai e1. Arī šie katras formas (numerācijas kārtībā) stingri atbilst savam trīsstūrim. Šai galotnē vientuļo dāmu var noķert vēlākais 13. gājienā. Oficiālās partijās stiprākai pusī jāuzvar vēlākais 15. gājienā. Citādi partiju uzskata par neizšķirtu. Piezīme: Šis galotnes manevru pirmais autors ir krievu dambretists A. D. Petrovs. **Neizšķirta.** Ja vientuļā dāma atrodas uz diagonāles a1—h8, un gājiena kārtā vājākai pusī, tad partija ir neizšķirta. Izņēmumi

gadās samērā reti. Vajaga tikai mazliet uzmanīt, lai neiekristu naīvos slazdos. Skat. 17. diagrammu. Šinī un arī 18. diagrammas sniegtā stāvoklī jāpieņem, ka gājiena kārtā ir melniem.

1... a1—h8! un „drauds“ b6—d4 likvidēts. Skat. 18. diagrammu. 1... h8—a1! likvidējot „draudu“ d8—f6. Daži izņēmuma stāvokļi: 1) ja vientuļai dāmai, nostājoties uz diagonāles a1—h8, tomēr draudētu bojā eja dažos gājienos, tad ieteicams atstāt šo diagonāli un mēģināt „noturēties virs ūdens“ uz citām diagonālēm glābjošo 15 gājienu laikā. (Turpmāk vēl.)

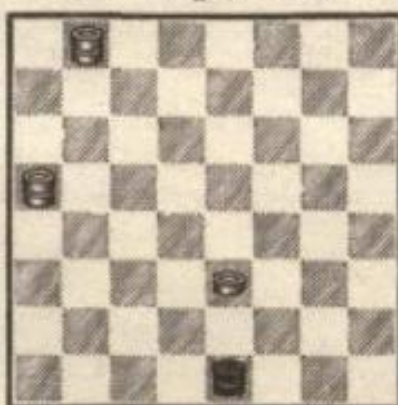
Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

(9. turpinājums.)

19. diagramma.



20. diagramma.



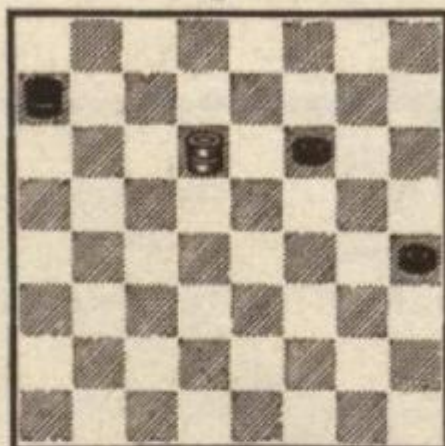
Protams, izredzes uz panākumiem būs tikai tad, kad partners tāds, kas **neprot** vienuļo dāmu noķert **bez tempa zaudējumiem**. Šādu zaudēto stāvokļu divi piemēri: 1) baltie: Dc1, e1 un f2; melnie: Dd8. 1... d8—f6? 2. c1—g5, f6:h4 3. f2—g3. 2) baltie: Da5, b8 un h2; melnie: De3. 1... e3—d4? 2. a5—b6, d4:a7 3. h2—g1. — 2) kad gājiena kārtā stiprākai pusei, tad dažos nelabvēlīgos stāvokļos vājākās puses vienuļai dāmai atkal jāzaudē. Šādi izņēmuma stāvokļi parasti līdzīgi nule pievestiem divi piemēriem **pēc vājākās puses pirmā gājiena uz kāda lauciņa diagonālē a1—h8**. — **Otrā galotne**. Divas dāmas un bandinieks pret vienuļo dāmu. **Uzvara**. 1) Ja diagonāle a1—h8 ir stiprākās puses varā, tad parasti bandinieku pārvērš dāmā un uzvar pēc pirmās galotnes sistēmas. **Neizšķirta**. Dažkārt vienuļai dāmai izdodas noķert bandinieku, tā forsējot neizšķirtu. (Skat. 19. diagrammu.) 1... c7—a5 2. c3—d4, a5—b6 3. d4—e5, b6—c7 4. e5—f6, c7—d8 5. kā patīk, d8:h4. Ne jau vienmēr bandinieks jāpārvērš dāmā. Dažos gadījumos vienuļā dāma iet bojā pat ātrāk, kā pirmā galotnē paredzētā gadījumā. (Skat. 20. diagrammu.) 1. e3—f4, e1—f2! 2. a5—e1, f2—d4 3. e1—f2, d4:g1 4. b8—a7, g1—h2 5. a7—b8. Vai: 2... f2—h4, 3. b8—d6, h4—f6 4. f4—g5, f6:h4 5. d6—g3. 1... e1—h4? 2. a5—e1 un t. t. 2) Ja vienuļā dāma jau atrodas uz diagonāles a1—h8, uzvara panākama gan līdzīgi nule pievestam piemēram, bet jau daudz retāk. Piemēram: baltie: Da7 un b6; Bf2; melnie: De5. Baltie uzvar. 1. f2—g3, e5:h2 2. a7—b8, h2—g1 3. b6—a7 un t. t. Ja baltais bandinieks atrastos nevis uz e1, bet uz f2, tad baltie, pat sākot, uzvarēt nevarētu. **Trešā galotne**. Dāma un divi bandinieki pret vienuļo dāmu. **Uzvara**. Vajaga okupēt, tāpat kā iepriekšējās galotnēs, diagonāli a1—h8 un pārvērst abus bandiniekus par dāmām. Turpretim, ja uz diagonāles a1—h8 atrodas vienuļā dāma, tad uzvara panākama vienīgi izņēmuma stāvokļos.

(Turpmāk vēl.)

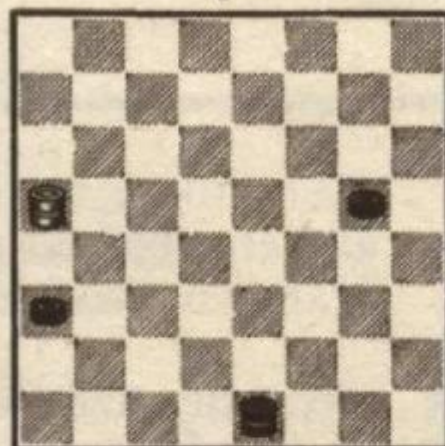
Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

(10. turpinājums.)

21. diagramma.



22. diagramma.



Vājākai pusei jālietā šāda taktika: 1) nogriezt bandiniekiem ceļu uz pārvēršanas lauciņiem, 2) piespiest pretinieka dāmu atkārtot gājienus bandinieku glābšanas dēļ, tā panākot automatisku neizšķirtu un 3) censties iegūt vienu bandinieku. Skat. 21. diagrammu. 1. **d6—b8**. Visi citi gājieni zaudē. Galvenais variants šāds: 1. **d6—f4**, **a7—b8** 2. **f4—d2!**, **b8—e5** (2... **h4—g3?** 3. **d2—c3**, **b8—e5** 4. **c3—e1**, **g3—h2** 5. **e1—h4** un t. t.) 3. **d2—e1** (3. **d2—c1**, **e3** vai **h6**, **h4—g3** ar vieglu uzvaru; 3. **d2—b4?**, **e5—d6** un t. t.) 3... **e5—d4!** 4. **e1—d2**, **h4—g3** 5. **d2—e1**, **g3—h2** 6. **e1—h4**, **f6—e5** un uzvar. 1... **a7—g1** 2. **b8—h2**, **g1—b6** vilinot balto dāmu uz b8, jo tad sekotu 3. **h2—b8**, **b6—a7** 4. **b8** kā patīk, **a7—b8** un melnie uzvar. 3. **h2—d6**, **b6—g1** 4. **d6—h2** neizšķirta. Skat. 22. diagrammu. 1. **a5—d8**, **e1—h4** (1... **g5** kā patīk 2. **d8—f6** — neizšķirta) 2. **d8—b6**, **a3—b2** (2... citādi 3. **b6—d4** neizšķirta) 3. **b6—d4!** (nevis 3. **b6—e3?** atbildes **b2—c1** D 4. **e3:h6**, **h4—g5** dēļ) 3... **b2—a1D** (3... **b2—c1D** 4. **d4—a1** ar neizšķirtu) 4. **d4—e3**, kā patīk 5. **e3:h6** un atkal neizšķirta. (Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

(11. turpinājums.)

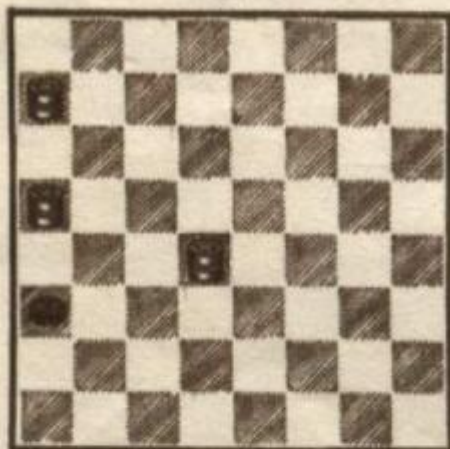
Ceturta daļa.

Pirmā galotne: trīs dāmas pret vienu dāmu ar bandinieku. Ja šai galotnē diagonāle a1—h8 ir stiprākās puses varā, tad dāma ar bandinieku ir daudz spēcīgāka kā vientuļā dāma un neizšķirtās gadījumi ir bieži. Turpretim, ja diagonāli a1—h8 pārvalda vājākā puse, tad dāma ar bandinieku zaudē daudz biežāk kā vientuļā dāma, tāpēc ka bandinieku piespiež spēlēt „nodevēja lomu”. **Pirmais gadījums:** diagonāli a1—h8 pārvalda stiprākā puse. Cīņas iznākumu nosaka bandinieka pozīcija. A) Ja bandinieks nav paspējis pārsoļot diagonāli a1—h8 vai atrodas uz kāda šīs diagonāles stūra lauciņa (a1 vai h8), tad, neatkarīgi no apstākļa, kur atrodas vājākās puses dāma, stiprākai pusei uzvara nodrošināta. Bandinieku, kas atrodas uz galda viduslaučiem (piem. melnais B uz b4, b6, c7, d6, e7), pretinieks var „ņemt uz grauda” un ātri pieveikt. Ja bandiniekam izdevies nokļūt uz kāda spārna malas lauciņa (piem. a3 vai a5) vai kad bandinieks jau galotnes sākumā atrodas uz kāda malas lauciņa (piem. uz a3, a5, a7, b8, d8, f8, h8), tad stiprākā puse vienmēr uzvar, konstruējot kādu specifisku stāvokli. Šo stāvokli sauc par **galīgo stāvokli**. Šai stāvoklī stiprākās puses divas dāmas novietojas kopīgi ar pretinieka bandinieku uz vienas malas vienā vai otrā pusē no bandinieka bez tukšiem laucieniem starp dāmām un bandinieku, bet trešā dāma ieņem vienu no diagonāles a1—h8 4 viduslaučiem (c3, d4, e5, f6), izvēloties attiecīgo lauciņu saskaņā ar bandinieka stāvokli; sakarā ar šo apstākli galīgam stāvoklim var būt dažādas formas ar dažādiem uzvaras paņēmieniem, kā to drīz redzēsim. B) Ja bandiniekam izdevies pārsoļot diagonāli a1—h8, tad vājākā puse iegūst iespēju forsēt neizšķirtu. Viņa vai nu upurē bandinieku, lai iegūtu diagonāli a1—h8 vai, piesaistot vienu no pretinieka dāmām pie bandinieka uzmānīšanas uz lauciņa g1, piespiež pārējās pretinieka dāmas vai nu atkārtot gājienus jeb panāk bandinieka pārvēršanos dāmā. Jo tuvāk bandinieks, kas atrodas diagonāles a1—h8 šai pusē, pārvēršanās laucīnam, jo vairāk vājākai pusei izredzes uz neizšķirtu un otrādi: stiprākās puses uzvara, ja tā iespējama, arī šē panākama vai nu ar galīgā stāvokļa palīdzību (kad bandinieks atrodas uz malas lauciņa) uz laucieniem h6, h4 un h2, vai ņemot bandinieku „uz grauda” (kad bandinieks atrodas uz galda viduslaučiem: d2, f2, e3, g3, f4, g5). Katrā atsevišķā gadījumā vajadzīgs rīkoties saskaņā ar visu kauliņu stāvokli. (Turpmāk vēl.)

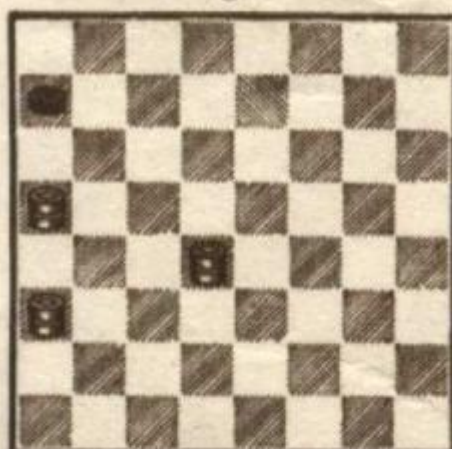
Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

(12. turpinājums.)

23. diagramma.



24. diagramma.



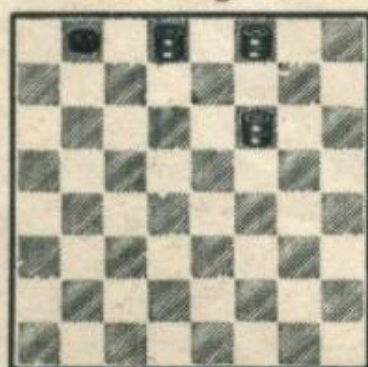
Nevar norādīt kopējus un noteiktus papēmienu galīgā stāvokļa konstruēšanai tā, kā to varēja norādīt, piem., galotnē — trīs dāmas pret vienu dāmu. Tomēr sekošie daži praktiska rakstura padomi noderēs katram dambretistam: 1) stiprākā puse nedrīkst atstāt diagonāli a1—h8; 2) stiprākai pusei vajaga izvairīties no nomaiņas, t. i. nepielaist kauču vienas dāmas nomaiņu pret pretinieka bandinieku; 3) lai nebūtu velti jātērē laiks, dāmas jānovieto tā, lai pretinieka bandinieks nevarētu kustēties no malas lauciņa; 4) konstruējot galīgo stāvokli, tomēr nevajaga palaist garām izdevību pieveikt pretinieku jau pirms šī stāvokļa konstruēšanas. Ņemot vērā apstākli, ka galotnē trīs dāmas pret dāmu un bandinieku galīgais stāvoklis panākams dažādās formās un ar dažādiem papēmienu, pie tam ļoti bieži ar ļoti lielām grūtībām, mēs sniegsim galvenos stāvokļus ar atrisinājumiem tādā izvēlē, lai kļūtu galīgi skaidra šīs galotnes būtība. Lakonisma dēļ vienkāršos variantus un sarežģītākos uzvaras papēmienu atmetīsim, melnās dāmas atrašanās vietu norādīsim katra atsevišķa variantā tekstā. (Skat. 23. diagrammu.) a) **Melnā dāma h4.** 1. d4—e5, h4—g5 2. a5—b4, a3:c5 3. a7:h6. 1... h4—d8 2. e5—c7; 1... h4—e1 2. e5—c3; 1... h4—e7 2 e5—d6.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšēnleks **Dambreta galotnes**

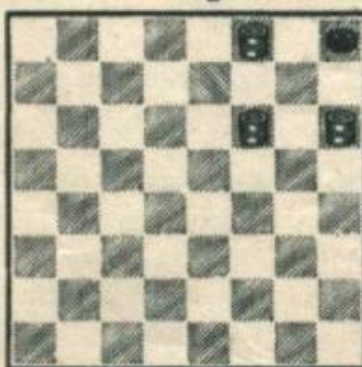
(13. turpinājums.)

25. diagramma.



Baltie: Dd8, f8 un f6.
Melnie: Bb8.

26. diagramma.



Baltie: Df8, f6 un h6.
Melnie: Bh8.

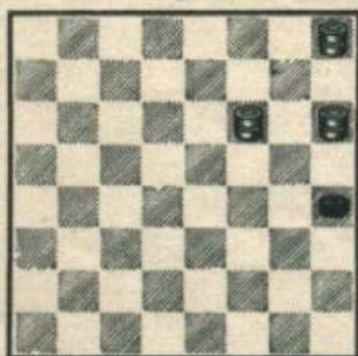
b) **M. D. g5.** 1. d4—e5, g5—c1 2. e5—c3, c1—h6 3. a7—e3: 1... g5—h4 2. a7—f2, h4:e1 3. e5—c3. c) **M. D. d8.** 1. a7—c5, d8—h4 2. d4—f6. d) **M. D. f4.** 1. a7—c5, f4—b8! 2. d4—a1, b8— a7 3. a5—c3; 2... b8—h2 3. a1—e5. e) **M. D. b8.** 1. a7—c5, b8—a7 2. d4—g1. f) **M. D. g3.** 1. a5—b4!, a3:e3 2. a7:h4. (Skat. 24. diagrammu — „Atpūtā” Nr. 654). a) **Melnā dāma c1.** 1. d4—g7, c1—h6 2. a5—b4, h6:f8 3. b4—c5. 1... c1—e3 2. a3—c5. 1... c1— f4 (g5) 2. a5—b6. b) **M. D. h2.** 1. d4—a1, h2—b8 2. a1—f6, b8— h2 3. f6—d4, h2—b8 4. d4—c5! (Šai piemērā diagonāles a1—h8 atdošana pretiniekam ir vajadzīga un nav bīstama) b8—h2 (4... a7—b6 5. a5:c7!) 5. a5—b6, h2—g1 (5... h2—b8 6. b6—c7; vai 5... h2—g3 6. c5—g1) 6. b6—a5. c) **M. D. h6.** 1. d4—f6, h6—c1 (h6—f8 2. f6—e7) 2. f6—g7 pēc tam turpinot kā variantā a) pēc balto pirmā gājiena. d) **M. D. d8.** 1. a3—c5, d8—g5 2. d4—c3, g5—c1 3. c3—d2. 2... g5—h6 3. c5—e3. 2... g5—d8 3. c3—e5 un uzvar. Sal. nākošo variantu. 1... d8—h4 2. d4—c3, h4—d8 3. c3— e5, d8—h4 4. c5—e7, h4:d8 5. e5—c7. 2... h4—g5 (g3) 3. c5—e3 (f2). e) **M. D. b8.** 1. d4—c5 pēc tam turpinot kā variantā b) pēc balto 4. gājiena. (Skat. 25. diagrammu.) a) **Melnā dāma h6.** 1. f6—b2, h6—c1 (1... b8—a7? 2. b2—c1 ar vieglu uzvaru) 2. d8— e7, c1:a3 3. e7—b4. b) **M. D. g1.** 1. f8—d6, g1—a7 (1... g1—e3? 2. d6—f4) 2. d6—h2, a7—g1 3. d8—b6! g1:a7 4. h2—g1, b8—c7 5. f6—d4. c) **M. D. a7.** 1. f8—d6, a7—g1 2. d6—h2, b8—a7 (2... g1—c5? 3. d8—b6 gluži tāpat, kā variantā b) 3. h2—d6!, g1—h2 4. f6—e5, h2—g1 5. d6—c5. d) **M. D. e1.** 1. f6—d4, e1—d2 2. d8—c7. e) **M. D. c1.** 1. f6—d4, c1—h6 2. d4—b2. (Skat. variantu a) pēc balto 1. gājiena. f) **M. D. a3.** 1. f6—d4, a3—c1 2. d4—c3, c1—h6 3. c3—b2 un uzvar pēc variaanta a) parauga. g) **M. D. a5.** 1. f8—d6, a5—e1 2. d6—g3. Ja vājākās puses bandinieks atrodas uz diagonāles a1—h8 stūra lauciņa, tad stiprākās puses trīs dāmas uzvaras panākšanai var konstruēt trīs stāvokļus. Divi no šiem stāvokļiem padoti kopējam likumam (sal. šīs galotnes ievadu) un proti: 1) Baltie: Dd8, f8 un f6. Melnie: Bh8. 2) Baltie: Df6, h6 un h4. Melnie: Bh8. Trešā stāvokļa uzvaras ātrums un vieglums atstāj ēnā pirmos divus stāvokļus. Viņš ir kaut kas vidējs starp minētiem stāvokļiem. (Skat. 26. diagrammu.) a) **Melnā dāma a3.** 1. h6—c1. b) **M. D. e1.** 1. h6—d2. c) **M. D. d8** 1. f8—e7, d8—a5 2. e7—h4. d) **M. D. h4.** 1. h6—g5, h4—e1 2. g5—d2.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

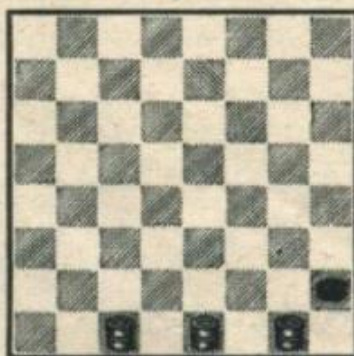
(14. turpinājums.)

27. diagramma.



Baltie: Df6, h6 un h8.
Melnie: Bh4.

28. diagramma.



Baltie: Dc1, e1 un g1.
Melnie: Bh2.

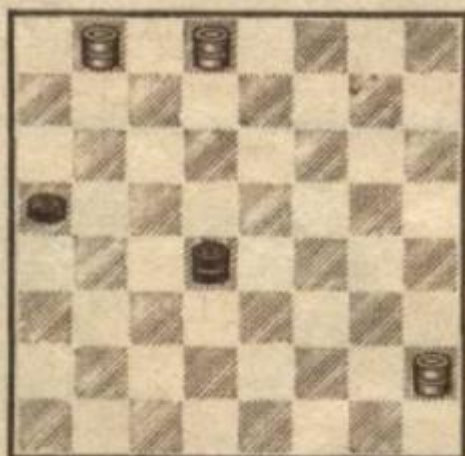
(Skat. 27. diagrammu.) **a) Melnā dāma b8.** Uzvaras panākšanas dēļ vajaga padzīt melno dāmu no diagonāles h2—b8. 1. f6—d4, b8—a7 (1... h4—g3 2. d4—e5, b8:f4 3. h6:e3 un uzvar; 1... b8—c7 2. h6—g5) 2. d4—g1, a7—b8 3. g1—a7, b8—h2 4. a7—b8, h2—g1 (4... h4—g3 5. b8—a7, h2—g1 6. h6—e3 un uzvar) 5. h6—f4, g1—a7 6. b8—c7, a7—g1 7. c7—d8, g1—a7 (7... g1—h2 8. d8—f6) 8. d8—f6, a7—b8 (8... a7—g1 9. f4—e3) 9. f4—d6 un uzvar. Ja 1... b8—h2, tad 2. d4—g1, h2—b8 3. g1—a7 turpinot kā augšā pēc balto trešā gājiena. **b) M. D. a7.** 1. h6—f4 turpinot kā variantā a pēc balto 8. gājiena. **c) M. D. a5.** 1. h6—f4, a5—e1 (1... a5—d8 2. f4—h6 un uzvar) 2. f4—d2. **d) M. D. a3.** 1. f6—e5, a3—c5 (1... a3—b4 2. h6—g5; 1... a3—f8; 2. h8—f6, f8—a3 3. e5—d6 un uzvar) 2. e5—h2 (vai e5—b8) c5—g1 (2... c5—a3 3. h8—b2, a3:c1 4. h2—f4; 2... c5—f8 3. h8—f6, f8—b4 4. h2—d6; 2... c5—a7 3. h2—b8, a7—g1 4. h6—f4, turpinot kā variantā a) pēc balto 5. gājiena) 3. h2—b8, g1—a7 4. h6—f4, a7—g1 5. b8—a7 un uzvar. **e) M. D. c1.** 1. f6—e5, c1—a3 2. e5—h2, a3—f8 3. h8—f6, f8—a3 4. h2—d6. **f) M. D. f8.** 1. f6—e5, f8—c5 (1... f8—a3 2. e5—h2, turpinot kā variantā e pēc balto 2. gājiena) 2. e5—h2, turpinot kā variantā d pēc balto 2. gājiena. Vājākās puses bandiniekam, atrodoties uz b4, trim dāmām panākt galīgo stāvokli vienmēr neizdodas. Kāds neizšķirtās piemērs: baltie: Da3, e5 un e7; melnie: Da7; Bh4. (Skat. 28. diagrammu.) **a) Melnā dāma b8.** 1. c1—f4. **b) M. D. h4.** 1. c1—d2, h4—d8 (1... h4—f6 2. e1—g3) 2. e1—h4, d8—a5 (2... d8—c7 3. d2—f4 un uzvar) 3. d2—e1, a5—d8 (3... a5—c7 4. h4—g3, h2:f4 5. g1—e3) 4. e1—a5. **c) M. D. a5.** 1. c1—d2, a5—d8 2. e1—h4, d8—a5 3. d2—e1, turpinot kā variantā b pēc balto trešā gājiena. **d) M. D. d8.** 1. c1—f4, d8—a5 (1... d8—h4 2. f4—d2, h4—d8 3. e1—h4 un t. t. — ar uzvaru) 2. f4—g5, a5—d8 3. g5—h4, d8—a5 4. h4—d8, ieslēdzot dāmu. Kad vājākās puses bandinieks atrodas uz h2, tad stiprākai pusei uzvaras panākšanas dēļ vajadzīgs konstruēt stāvokli, kā pamata forma sniegta 28. diagrammā. Šis stāvoklis ir īpats ar apstākli, ka uz diagonāles a1—b8 neatrodas neviena no stiprākās puses dāmām. Ja augšminētā stāvokļa tapšanas brīdī melnā dāma atrodas uz a) diagonāles a3—f8, c1—h6, c1—a3 vai h6—f8 vai b (uz diagonāles a1—h8 — partija beigsies neizšķirti; turpretim, ja melnā dāma atrodas uz c) diagonāles g1—a7 vai h2—b8, vai arī uz d) diagonāles e1—a5, h4—d8, e1—h4, vai a5—d8 (tikai ne uz punktiem, kuŗos c un d grupas diagonāles krusto a un b grupas diagonāles), tad stiprākai pusei uzvara nodrošināta.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks **Dambreta galotnes**

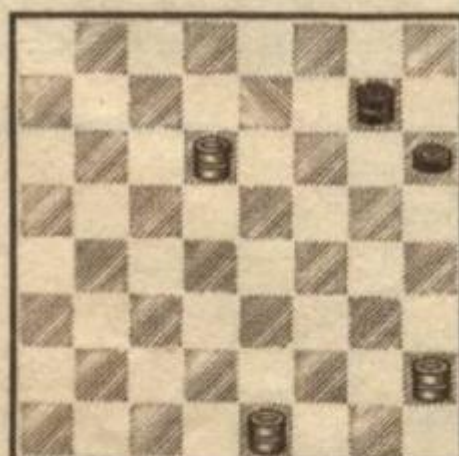
(15. turpinājums.)

29. diagramma.



Baltie: Db8, d8 un h2.
Melnie: Dd4. Ba5.

30. diagramma.



Baltie: Dd6, e1 un h2.
Melnie: Dg7. Bh6.

Pieņemsim, ka 28. diagrammas stāvoklī melnā dāma atrodas uz a1; pēc jebkura balto gājiena viņa katru reizi nostāsies uz viena diagonāles a1—h8 stūra lauciņiem. Skaidrs, ka baltie nevar uzvarēt. Gluži tāds pats iznākums būs, ja melnā dāma atradīsies uz kādas no a grupas diagonālēm. Pieņemsim, piemēram, ka melnā dāma atrodas uz a3. 1. c1—f4, a3—f8 (nevis a3—b2 atbildes 2. f4—g3, h2:f4 3. g1—e3 dēļ; ja 1... a3—c1, tad 2. f4—h3, h2:f4 3. e1—d2; ja 1... a3—e7, tad f4—g3, h2:f4 3. g1—e3) 2. e1—d2, f8—a3 (2... f8—g7 3. f4—g3, h2:f4 4. d2:f8; ja 2... f8—h6, tad 3. d2—c1; 2... f8—e7 3. f4—g3 un t. t. 3. kā patīk, a3—f8 neizšķirta. **Otrais gadījums.** Mums jau zināms, kā uzvar trīs dāmas pret vientuļo dāmu. Līdzīgā kārtā zaudē dāma un bandinieks pret trim dāmām, kad vājākās puses dāma atradīsies uz diagonāles a1—h8 un bandinieks nevarēs sniegt dāmai palīdzību. Skat. 29. diagrammu. 1. d8—b6, d4:a7 (1... a5:c7 2. b8:a1) 2. h2—g1, a5—b4 3. b8—f4, b4—c3 (3... a7—b6 4. g1:a7, b4—c3 5. f4—c1 un uzvar) 4. f4—e3 5. g1:a1. Skat. 30. diagrammu. 1. d6—f4, g7—h8 (a. 1... h6—g5 2. f4:f8 b. 1... g7—f6 2. f4—g5, f6:h4 3. h2—g3. 2... h6:f4 3. h2:h8 c. 1... g7—d4 2. f4—g5, h6:f4 3. h2:a1 d. 1... g7—a1 2. e1—c3, a1:g3 3. h2:f4) 2. e1—h4, h8—a1 (2... h6—g5 3. h4:f6) 3. h4—g5, a1—h8 4. g5—f6, h8:g3 5. h2:f4

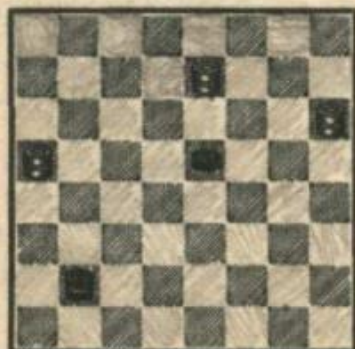
un uzvar. 30. diagramma mums rāda kādu no tādiem stāvokļiem, kuŗos uz diagonāles a1—h8 atrodos viena dāma noteikti panāk neizšķirtu pret trim dāmām, bet tā ka šajā galotnē uz galdiņa ir arī dāmas krāsas bandinieks, tad abiem kauliņiem jāiet bojā: bandinieks ierobežo savas dāmas kustības brīvību, bet dāma nevar tikt valā bez klūmīgām sekām no bīstamā „tautieša”. Atskaitot gadījumus, kad bandinieks atrodas uz diagonāles a1—h8 stūra lauciņa, nav iespējams norādīt šablonisku uzvaru šīs kategorijas stāvokļos; tomēr daži noteikumi būs lietderīgi. Jāiegaumē, ka stiprākai pusei uzvaras panākšanas dēļ nav vienlīga, kādu lauciņu uz diagonāles a1—h8 ieņem pretinieka dāma: relatīvi visdrošākie šai dāmai ir stūra lauciņi, bet sevišķi bīstami vidus lauciņi (b2—g7 ieskaitot). Bez tam vēl zināmu negatīvu lomu spēlē arī bandinieka stāvoklis: dāmai bandinieks sevišķi neērts ir tad, kad viņš atrodas uz kāda no malas lauciņiem pa labi no stiprākās puses (piem. melnais bandinieks uz h6, h4 un dažkārt arī uz h2), bet zaudējums iespējams arī tad, kad bandinieks atrodas uz citiem galdiņa lauciņiem, kā to rādīja 30. diagrammas stāvokļa turpinājumi.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

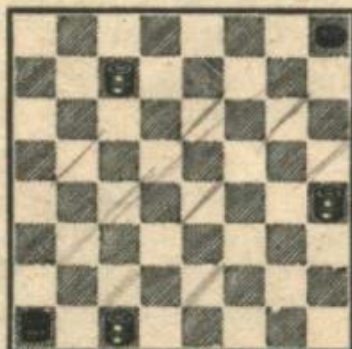
(16. turpinājums.)

31. diagramma.



Baltie: Da5, e7 un h6.
Melnie: Db2, Be5.

32. diagramma.



Baltie: Dc1, c7 un h4.
Melnie: Da1, Bh8.

Skat. 31. diagrammu. 1. e7—h4, b2—a1 (1... b2—c1 2. a5—d2; 1... b2—a3 2. a5—c3; 1... e5—d4 2. a5—c3, b2 kā patīk 3. c3:h8 un uzvar) 2. a5—c3, a1:d4 3. h6—f4. Skat. 32. diagrammu. 1. c1—f4, a1—b2 (c3, d4). Nevar spēlēt 1... a1—g7, jo tad sekotu 2. f4—h6 un ja 2... g7—a1, tad 3. h4—f6 un uzvar, bet ja 2... g7—f8, tad 3. c7—e5 un uzvar pēc 26. diagrammas stāvokļa parauga. 2. e7—d8, b2—a1 paliekot uz diagonāles a1—h8, melnie spiesti kustēties ļoti uzmanīgi, jo viņiem draud briesmas no visām pusēm. Ja 2... b2—c3, tad 3. d8—e7 un ja tagad 3... h8—g7, tad 4. e7—f6; pēc 3... c3—a1 sekotu 4. h4—f6, a1:g7 5. f4—h6, g7—f8 (5... g7—a1 6. e7—f6 un t. t.) 6. e7—a3, h8—g7 7. h6—g5, g7 kā patīk 8. g5—(:)e7. — 3. d8—g5. Lai ar šo dāmu nostātos uz svarīgā lauciņa e7 tad, kad melnā dāma atradīsies uz kāda no diagonāles a1—h8 viduslauciņiem. — 3... a1—b2 (3... a1—g7 4. g5—h6, g7 kā patīk 5. h4—f6 un uzvar). — 4. g5—e7, h8—g7 (4... b2—a1, 5. h4—f6, a1:g7 6. f4—h6 un t. t. ar uzvaru; 4... b2—a3 5. e7—f6 vai b2—c1 5. f4—e5 un uzvar atkal pēc 26. diagrammas stāvokļa parauga). 5. e7—a3, b2—c1 (citādi sekotu 6. f4—e5) 6. f4—h6, g7—f6 7. h4: d8 un melnā dāma ieslodzīta. Kad šinī galotnē vājākās puses bandinieks atrodas uz diagonāles a1—h8 stūra lauciņa (sal. 32. diagrammu), tad stiprākā puse dažkārt uzvar, bet dažkārt panāk tikai neizšķirtu. Uzvar stiprākā puse tādā gadījumā, kad viņa pārvalda diagonāli a1—h8, izmantojot šo diagonāli attiecīgā brīdī

vai ātri noņemt dāmu jeb aizdzēst viņu no diagonāles a1—h8 uz citām diagonālēm. Droša ķīla uzvarai ir apstākļi, ka bandinieks nedrīkst kustēties, lai novērstu savas krāsas dāmas bojā eju. Turpretim, ja bandinieks var atstāt malas lauciņu bez sevišķa riska, cīņa parasti beidzas neizšķirti: relatīvi sliktākā gadījumā vājākā puse paspēj laikā ziedot bandinieku un okupēt ar dāmu diagonāli a1—h8. **Otrā galotne.** Divas dāmas un bandinieks pret dāmu un bandinieku. Šinī galotnē stiprākā puse uzvar daudz retāk, kā iepriekšējā galotnē. Uzvara iespējama netik vien tad, kad diagonāle a1—h8 ir stiprākās puses varā, bet arī tad, kad uz šīs diagonāles atrodas vājākās puses dāma, kuŗas rīcības brīvību ierobežo viņas krāsas bandinieks. Tomēr uzvara šinī galotnē uzskatāma kā **izņēmums**. Šai galotnei nav sistematizēti uzvaras papēmieni.

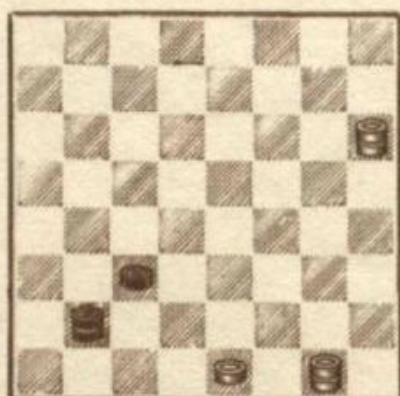
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

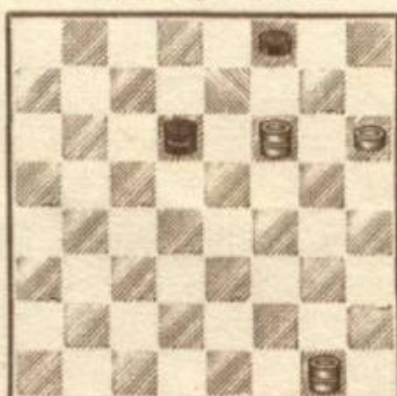
(17. turpinājums.)

33. diagramma.



Baltie: Dg1 un h6. Bc1.
Melnie: Db2. Bc3.

34. diagramma.



Baltie: Df6 un g1. Bh6.
Melnie: Dd6. Bf8.

Pirmais piemērs: diagonāle a1—h8 atrodas vājākās puses varā. Skat. 33. diagrammu. 1. g1—h2, b2—a3 (1... b2—c1 2. h2—f4; 1... b2—a1 2. h6—f4 un ja 2... c3—d2, tad 3. e1:c3; turpretim, ja 2... c3—b2, tad 3. f4—c1 un melnie kauliņi ieslodzīti; pēc 2... a1—b2 sekotu 3. f4—c1, b2—a3 — 3... b2—a1 4. c1—b2, c3—d2 5. e1:c3 — 4. h2—e5 un uzvar) 2. h6—f8, a3—c1 (2... c3—b2 3. h2—d6; 2... a3—b2 3. f8—a3, b2—c1 — 3... b2—a1 4. a3—b2 u. t. t. — 4. h2—e5 un uzvar) 3. h2—e5, c1—b2 4. f8—b4, c3:a5 5. e5:a1 un uzvar. **Otrais piemērs:** diagonāle a1—h3 atrodas stiprākās puses varā. Skat. 34. diagrammu. 1. g1—h2, d6—a3 (1... d6—b4 2. h6—g7, f8:h6 3. f6—g5; 1... d6—b8 2. f6—e5 un uzvar) 2. f6—b2, a3:c1 3. h2—f4, c1:g5 4. h6:f4, f8 kā patīk 5. f4—e5 un uzvar. **Trešā galotne:** Dāma un divi bandinieki pret dāmu ar bandinieku. Lai panāktu uzvaru šai galotnē, stiprākai pusei vajaga: 1) okupēt diagonāli a1—h8, 2) aizkavēt pretinieka bandinieka nomaiņu, neļaut šim bandiniekam iegūt lauciņu h2 (a7), vai nokļūt līdz pārvēršanās lauciņam, 3) censties panākt savu bandinieku pārvēršanos dāmā, pa ceļam slēpjot viņus uz malas lauciņiem no pretinieka dāmas uzbrukumiem vai sedzot ar savas krāsas dāmu, 4) iegūt tempus un taml. Tomēr nevajaga „ķert divus zaķus vienā

reizē“, citādi pamata uzdevums paliks neatrisināts un cīņa beigsies neizšķirti.

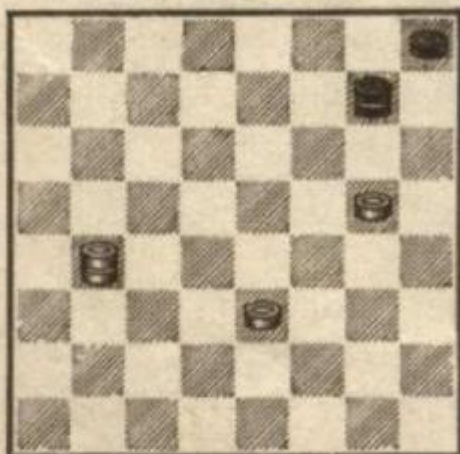
Tomēr jāpasvītro, ka šai galotnē stiprākās puses uzvara panākama vienīgi izņēmuma gadījumos, it īpaši tad, ja viens no abiem bandiniekiem — vēl labāk, ja abi bandinieki — pagūst nokļūt uz sestās (resp. trešās) vai septītās (resp. otrās) pretinieka rindas. Sistematizētus kopējus uzvaras papēmienu tomēr nevar norādīt, vienalga, vai diagonāle a1—h8 ir vājākās puses varā (sal. turpmāk 35. diagrammu), jeb stiprākās puses varā (sal. turpmāk 36. diagrammu). Izņēmuma gadījumi: stiprākās puses vienam vai pat abiem bandiniekiem izdodas pārvērsties dāmās.

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

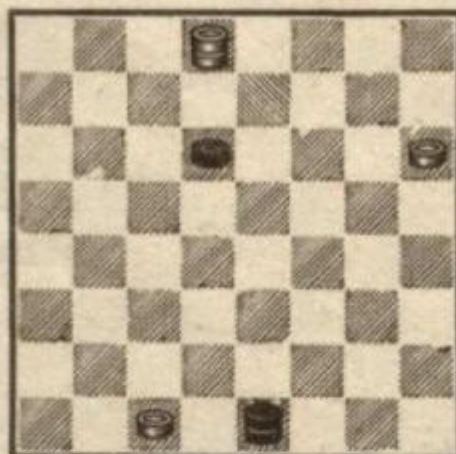
(18. turpinājums.)

35. diagramma.



Baltie: Db4. Be3 un g5.
Melnie: Dg7. Bh8.

36. diagramma.



Baltie: Dd8. Bc1 un h6.
Melnie: De1. Bd6.

Skat. 35. diagrammu. 1. b4—f8, g7—h6 2. e3—f4, h8—g7 3. f8—e7, g7—f6 4. e7—a3, f6:h4 5. a3—c1, h6:d2 6. c1:f4 un uzvar. Ja 1... g7—e5, tad 2. g5—f6, e5:g7 3. f8:h6 un uzvar. Skat. 36. diagrammu. 1. d8—a5! nepareizi būtu 1. d8—f6 atbildes 1... e1—h4! dēļ vai 1. h6—g7? atbildes 1... d6—e5 dēļ un melnie panāktu neizšķirtu. 1... e1—h4. Vājš būtu turpinājums 1... e1—f2?, jo tad sekotu 2. h6—g7, d6—e5! (citādi baltie atbildētu 3. g7—h8 un pēc tam, pārvēršot arī atlikušo bandinieku par dāmu, uzvarētu viegli) 3. g7—h8, e5—f4 (neder 3... f2—d4, jo tad baltie iegūtu melno bandinieku ar: 4. a5—c7!) 4. a5—d2 un ja 4... f4—g3, tad 5. d2—f4, bet ja 4... f2—e3, tad 5. h8—e5 un uzvar. Pēc 1... e1—g3 sekotu 2. h6—g7, d6—e5 3. g7—h8, e5—f4 4. a5—d2 un melnais bandinieks krit. 2. h6—g7, d6—e5 3. a5—d2!, h4—e1. Ja 3... h4—f2, tad 4. c1—b2, f2—c5 (4... f2—e1 5. d2—e3, e1—b4 6. g7—f8, b4—e1 7. f8—g7 un uzvar) 5. g7—f8, c5—f2 (5... c5—a3 6. f8—h6, a3:e3 7. h6:d2; 5... c5—d4 6. d2—c3, d4 kā patīk. 7. c3:h8 un uzvar) 6. f8—g7, f2—d4 7. d2—c3, d4 kā patīk. 8. c3:f6 un uzvar. 4. d2—e3, e1—d2 4... e1—c3 5. e3—d4 un uzvar. 5. e3—g1, d2—h6 5... d2—f4 6. g1—e3, f4:d2 7. c1:e3; 5... d2—a5 6. g7—h8, e5—f4 7. g1—h2, f4—e3 8. h2—g1 un uzvar. 6. g7—h8, e5—f4 7. h8—f6, f4—g3 7... h6—f8 8. g1—h2, f4—e3 9. h2—g1 un t. t. 8. g1—e3, h6:d2 9. c1:e3, g3—h2 10. f6—d4, h2—g1 11. d4—a7, g1:c5 12. a7:g1.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

(19. turpinājums.)

Piektā daļa. Pirmā galotne: trīs dāmas pret dāmu un diviem bandiniekiem. Šajā galotnē cīņas iznākums, kā arī uzvaras noteikumi un paņēmieni visumā gan līdzīgi ceturtās daļas pirmajai galotnei, tomēr bieži nāk priekšā arī īpati stāvokļi. **Pirmais gadījums.** Pret trim dāmām, pārvaldošām „lielo ceļu“, dāma ar diviem bandiniekiem panāk neizšķirtu daudz biežāk, kā dāma un bandinieks. Tomēr stiprākā puse pastāvīgi uzvarēs tad, ja abi bandinieki vēl nav pārsoļojuši „lielo ceļu“, turpretim, ja kauču viens bandinieks pagūst pārsoļot šo svarīgo diagonāli, tad neizšķirta kļūst iespējama pat tādos stāvokļos, kādos dāma ar bandinieku noteikti zaudētu (piem. stāvokļi: baltie:

Dd8, g7 un g3; melnie: Da3. Bandinieki: a5 un e3 baltie nevar uzvarēt pat tad, ja gājiena kārtā viņiem). It īpaši, ja (kad trīs dāmas ir baltās krāsas) viens no bandiniekiem atrodas kaut kur viņpus „lielā ceļa“, bet otrs bandinieks atrodas uz lauciņa h2, cīņa beigsies neizšķirti; ja bandinieks atradīsies nevis uz h2, bet uz h4, tad cīņa būs neizšķirta daudz biežāk, nekā ar vienu bandinieku uz šī lauciņa; bieži vien neizšķirtu vājākai pusei izdosies panākt pat tad, ja bandinieks atradīsies uz lauciņa h6. Ja bandinieki atrodas uz malu lauciņiem, tad arī šajā galotnē uzvara panākama ar galīgā stāvokļa palīdzību, kā to drīz rādīs attiecīgi piemēri. Tomēr šoreiz šo stāvokli panākt izdosies daudz retāk, kā galotnē trīs dāmas pret dāmu un bandinieku, bez tam vēl galīgam stāvoklim nav stingri noteiktas pamata formas (sal. ceturtās daļas pirmo galotni): stiprākās puses divas dāmas var atrasties šinī gadījumā ne tikai uz vienas malas līdzās bandiniekiem (piem., melnie: bandinieks a5 un a7; baltie: Da1 un a3), bet arī blakus bandiniekiem uz viena otram līdzās esošām malām (piem., melnie: bandinieks h4 un h6; baltie: Dg1 un h2) un pat tālu prom no bandiniekiem kādā citā malā (piem., melnie: bandinieki d8 un f8; baltie: Dh2 un h4) un taml.; trešā dāma var nostāties tiklab uz vidējiem, kā arī uz malas lauciņiem uz „lielā ceļa“. Bez tam vēl šē uzvara panākama īpatiem un bieži ļoti grūtiem panākumiem. Ceturtās daļas pirmā galotnē par galīgā stāvokļa konstruēšanu sacītais pilnā mērā attiecināms arī uz šo galotni. Apskatot turpmāk minētā stāvokļa dažādās formas, mēs pakavēsimies galvenā kārtā pie tiem stāvokļiem, kuŗos bandinieki novietoti spārnu malās.

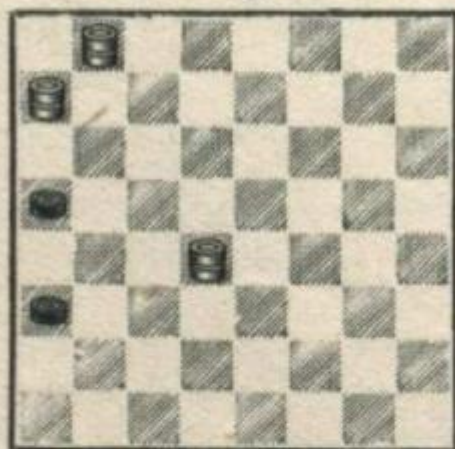
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

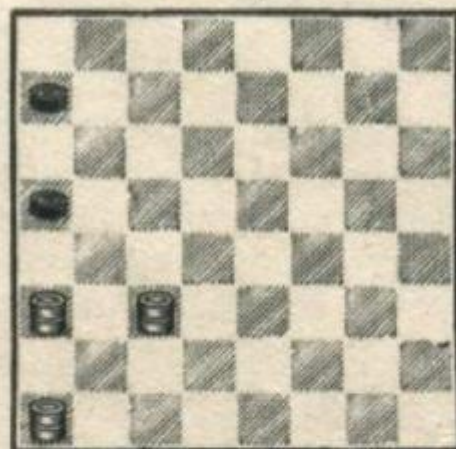
(20. turpinājums.)

37. diagramma.



Baltie: Da7, b8 un d4.
Melnie: Ba5 un a3.

38. diagramma.



Baltie: Da1, a3 un c3.
Melnie: Ba7 un a5.

Atrisinot šīs galotnes piemēra stāvokļus, mēs gan pielietosim gluži tādu pašu plānu, kā ceturtās daļas pirmā galotnē, bet ar šādu starpību: sniegsim arī variantus, kuŗos bandinieks svabadi kustas. Atrisinājumus nobeigsim brīdī, kad kritis vājākās puses dāma un stiprākā puse viegli pieveiks pēc tam bandiniekus, vai kad krīt kāds bandinieks un tad trīs dāmas uzvar gluži tāpat, kā ceturtās daļas pirmā galotnē. Paskaidrojamos stāvokļus iedalīsim šādās divās kategorijās: A) kad bandinieki ir savienoti un B) kad bandinieki ir izklaidēti. A) **savienotie bandinieki**. Apstāklis, ka vājākai pusei ir viens bandinieks vairāk kā ceturtās daļas pirmā galotnē, piespiež stiprāko pusi meklēt īpatus uzvaras paņēmienus. Daži no šiem paņēmieniem viegluma ziņā gan atgādina stāvokļus ar melno dāmu un bandinieku, turpretim citi ir ļoti grūti atrisināmi. Skat. 37. diagrammu. a) **Melnā dāma**

uz c1. 1. b8—g3. Šis gājiens aprēķināts dāmas gūstīšanai, ja viņa attālināsies no malas, un arī bandinieka a5 gūstīšanai, ja šis bandinieks nekavējoši taisītu gājienu. 1... c1—d2 2. g3—c7, d2—e1, ja 2... d2—c1, tad 3... c7—b8, a5—b4 (3... c1 kā patīk 4. b8—f4 vai d4—b6 un uzvar) 4. d4—g7, c1—h6 5. b8—d6, h6:c5 6. a7:d4 un uzvar. Ja 2... d2—b4, tad 3. c7—d8, b4 kā patīk 4. d4, c5 (c3), D:b4 5. a7—b6, a5:c7 6. d8:c3 un uzvar. Ja 2... a5—b4, 3. c7—b8 un ja tagad 3... d2—c1, tad 4. d4—g7, c1—h6 5. b8—d6 un ja 3... d2—e1, tad 4. d4—f6, c1—h4 5. b8—d6 un uzvar. 5. c7—d8, e1—g3. 3... a5—b4 4. d8—a5 iegūstot bandinieku. 4. a7—b8, g3—e1 4... g3—h2 5. d4—e5 un t. t. 5. b8—g3, e1:h4 6. d4—f6, h4:e7 7. d8:f6 un uzvar. (Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

(21. turpinājums.)

b) **M. D. e1.** 1. **d4—f6, e1—b4** (1... e1—h4 2. b8—c7 un uzvar; 1... a5—b4 2. b8—c7 un ja tagad 2... e1—d2, tad 3. f6—a1, d2 kā patīk 4. c7—a5 un iegūst bandinieku; turpretim, ja 2... e1—h4, tad 3. c7—d8 vai d6 un uzvar) 2. **f6—d8!, b4—e1** (2... a3—b2 3. a7—b6 un visi melno kauliņi krīt; 2... b4—f8 3. b8—d6, f8:c5 4. a7—b6, a5:c7 5. d8:c3 un uzvar) 3. **a7—d4, e1—b4** 4. **d4—b6, a5:c7** 5. **d8:c3** un uzvar. Pārējais skaidrs no iepriekšējiem variantiem. c) **M. D. b4.** 1. **b8—f4, b4—e1** (1... b4—e7 2. f4—c7 un ja 2... e7 kā patīk pa diagonāli h4—d8, tad 3. c7—f4 (g3) vai d4—a1 un uzvar; ja 2... e7 kā patīk pa diagonāli a3—f8, tad 3. c7—d8, un rastos jau paskaidrots stāvoklis (-li); ja 2... a5—b4, tad 3. c7—a5, iegūstot bandinieku; 1... b4—f8 2. f4—c7 un ja 2. f8—h6, tad 3. c7—f4, bet ja 2... f8 kā patīk pa diagonāli a3—a8, tad 3. c7—d8 ar vieglu uzvaru) 2. **d4—f6, e1—h4** (2... e1—h4 3. f4—c7 un t. t.) 3. **f6—d8!, b4—c3** (3... b4—e1 vai f8 4. f4—e5 vai d6 un uzvar) 4. a7—b6, a5:c7 5. d8:d2, a3—b2 6. d2—c3, b2:d4 7. f4—d2 un uzvar. d) **M. D. f8.** 1. b8—c7, f8—e7 (1... f8—b4 2. e7—d8 turpinot kā variantā a, 2. piezīmē pēc melno 2. gājiena un pēc balto 3. gājiena) 2. c7—d8, e7—h4 (pārējais skaidrs) 3. d4—f6 ar sekojošo 4. d8:f6 un uzvar. e) **M. D. d8.** 1. **b8—g3, d8—e7** (1... d8—h4 2. d4—c5, h4:b6 3. a7:d4 un uzvar; 1... a5—b4 2. g3—e1, d8—a5 3. d4—h8 iegūstot bandinieku) 2. **g3—c7, e7—f8** vai **b4** (2... e7—d8 3. d4—a1 un t. t.) 3. **e7—d8** un viegli uzvar pēc augšējo variantu parauga. f) **M. D. e7.** b8—c7 turpinot kā variantā e) pēc balto otrā gājiena. Skat. 38. diagrammu. a) **Melnā dāma f8.** 1. **c3—e1**, nepielaižot nomaīpu. 1... a7—b6 draudot nomaīpu. Pēc 1... f8—h6 balto uzdevums vienkāršot tos. 2. e1—f2, h6—c1 3. f2—g1 un melnie spiesti atdot bandinieku (3... c1—h6 4. a1—g7, h6:f8 5. g1—c5, f8:b4 6. a3:f8) 2. **a1—c3, f8—h6** 2... b6—c5 3. a3:e7, f8:d2 4. e1:c3 un uzvar. 3. **c3—e5, h6—c1** 3... h6—g5 4. a3—b4, a5:c3 5. e1:h4 un visi melno kauliņi krīt. 3... h6—e3 4. e5—d4, e3:c5 5. a3:f8 un uzvar. 4. **e5—g7, c1—h6** 4... c1—f4 5. a3—b4 un uzvar. 5. **e1—g3, h6:f8** 6. **g3—d6, f8:b4** 7. **a3:a7, a5—b4** 8. **a7—b4 (c3)** un uzvar. b) **M. D. c1.** 1. c3—g7, a7—b6 2. g7—h6, b6—c5 3. a3:d6, c1—a3 4. h6—f8 un uzvar. Ja 3... a5—b4, tad 4. d6:a3 un melno dāma ieslodzīta. c) **M. D. g1.** 1. a3—d6, a7—b6 2. c3—b4, a5:c3 3. a1:a7, g1—h2 4. a7—b8 un uzvar. Ja 1... g1—h2, tad 2. d6—g3; 1... g1—b6 2. d6—c5 un uzvar. d) **M. D. h2.** 1. a3—c5, h2—g1 2. c5—e3, g1:b2 3. a1:h8 un uzvar. e) **M. D. h4.** 1. a3—c5, h4 kā patīk 2. c3—b4, c5—e7, c5—f8 (a3) un uzvar.

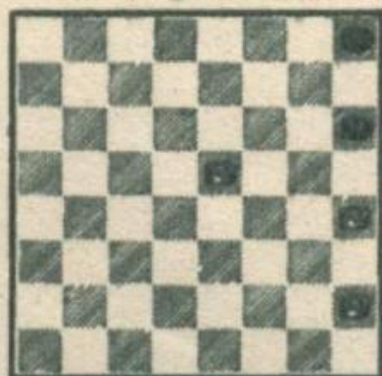
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšēnleka

Dambreta galotnes

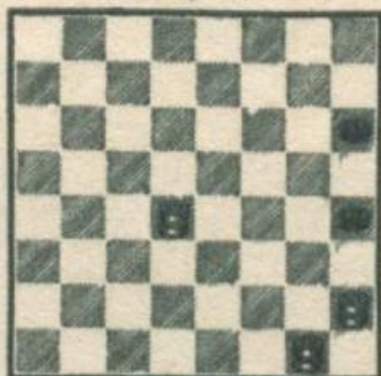
(22. turpinājums.)

39. diagramma.



Baltie: De5, h2 un h4.
Melnie: Bh8 un h6.

40. diagramma.



Baltie: Dd4, g1 un h2.
Melnie: Bh6 un h4.

Skat. 39. diagrammu. a) Melnā dāma f8. 1. e5—a1, f8—a3 (1... f8—g7 2. h2—e5. 3. a1:e5 un uzvar) 2. a1—b2. 3. h2—f4. 4. h4:f6 un uzvar. — Vienkāršības dēļ mēs melno forsētos gājienus izlaidīsim. — b) M. D. a5. 1. e5—d4, a5—e1 (1... a5—d8 2. d4—f6; 1... a5—b4 2. h4—g5 un uzvar) 2. d4—f2 3. h2:e5 un uzvar. c) M. D. b4, e5. 1. e5—g7, h6:f8 (1... h8:f6 2. h4:a3) 2. h2—d6. 3. h4:d8 un uzvar. d) M. D. a3. 1. c5—b2. 2. h2—f4. 3. h4:f6 un uzvar. e) M. D. e1. 1. h2—f4, e1—a5 2. e5—c3. 3. h4:f6 un uzvar. f) M. D. g1. 1. e5—b8, g1—a7 (1... h8—g7 2. b8—a7 un dāma ieslodzīta) 2. h2—g1 ar tādu pašu iznākumu. Skat. 40. diagrammu. a) Melnā dāma f8. 1. d4—b2, h6—g5 1... f8—a3 2. b2—c1, h6—g5 (2... a3—f8 3. c1—a3 un ja tagad 3... f8—g7, tad

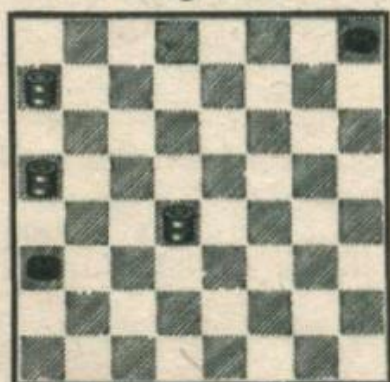
4. h2—g3. 5. g1:h8; ja 3... h4—g3, tad 4. h2:d6 5. a3:e7 un uzvar, bet ja 3... h6—g5, tad 4. h2—g3. 5. g1:h6 un dāma ieslodzīta; 2... h4—g3. 3. h2:e5 un uzvar) 3. c1:h6, a3—b2 (3... a3—f8. 4. g1—d4 kā patik. 5. d4—h8 un uzvar) 4. h2—g3. 5. g1:a1. Ja 1... f8—e7 (b4) 2. h2—g3. 3. g1:a3 (f8); 1... h4—g3 2. h2:e5 un uzvar. 2. b2—a3, f8—h6, citādi sekotu 3. h2—(:)d6; 4. a3:d6, vai 3. h2—g3 4. g1:h8 un uzvar. 3. a3—f8, g5—f4 3... h4—g3 4. h2:b8, g5—h4 5. g1—d4 un uzvar. 4. h2:b8, h6—e1 4... h6—g5 5. f8—h6, g5—d8! 6. g1—d4 un uzvar. 5. g1—d4 un uzvar. b) M. D. e7. 1. d4—b2, e7—d8 (1... e7—f8 2. b2—a3 un t. t. 1... e7—a3 2. b2—c1 turpinot kā 1. piezīmē pēc melno 1. gājiena variantā a; 1... e7—g5 2. b2—g7. 3. h2—g3. 4. g1:h6 un uzvar). 2. b2—c3, d8—a5 (2... h6—g5 3. c3—a1, d8—a5 4. a1—c3 un uzvar) 3. e3—b4 (d2) un uzvar. c) M. D. d8. 1. d4—c3, pēc tam turpinot kā variantā b pēc balto otrā gājiena. d) M. D. a5 vai b4. 1. d4—c3 un uzvar. e) M. D. a3. 1. d4—c3, a3—e1 (1... h6—g5 2. c3—b2. 3. g1—e3. 4. h2:b8 un uzvar; 1... a3—f8 2. c3—b2, turpinot tāpat kā variantā a pēc balto pirmā gājiena) 2. c3—b4, e1—a3 (2... c1—g5 3. b4—e1 un ja tagad 3... g5—c1, tad 4. g1—e3 5. h2—g3. 6. e1:d8 un uzvar, bet ja 3... g5—d8, tad 4. e1—c3 un tad turpina kā variantā b pēc balto otrā gājiena) 3. b4—f8, a3—c1! 4. f8—a3, c1—g5 (4. h6—g5 5. g1—e3 un uzvar) 5. a3—c1, g5—d8 6. c1—b2, h6—g5 7. Da1 (6... d8—a5 7. b2—c3; 6... d8—g5 7. b2—g7 un uzvar.) f) M. D. g5. 1. d4—b2 un ja 1... g5—d8, tad 2. b2—c3, un ja 1... g5—c1, tad 2. b2—a3, c1—g5 3. a3—c1 un uzvar. (Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

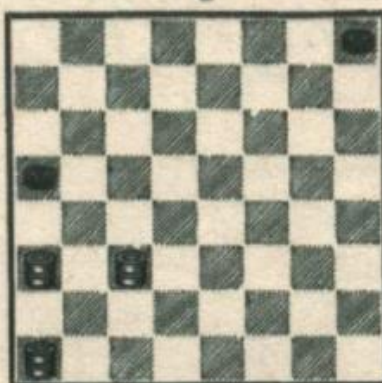
(23. turpinājums.)

41. diagramma.



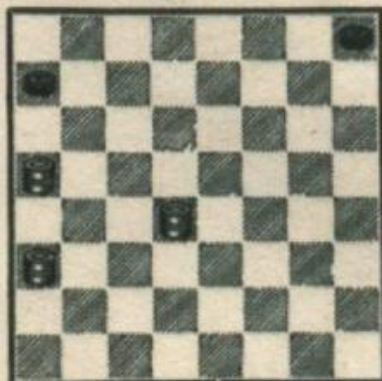
Baltie: Da7, a5 un d4.
Melnie: Ba3, h8.

42. diagramma.



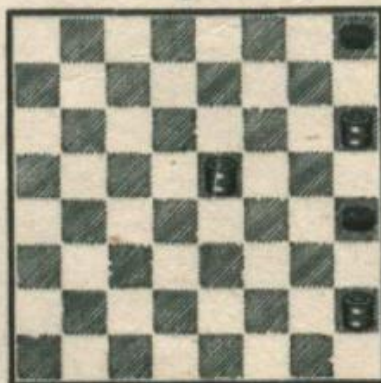
Baltie: Da1, a3 un c3.
Melnie: Ba5, h8.

43. diagramma.



Baltie: Da3, a5 un d4.
Melnie: Ba7, h8.

44. diagramma.



Baltie: De5, h2 un h6.
Melnie: Bh8, h4.

g) M. D. c1. 1. d4—c5, c1—g5. (1... c1—a3 2. c5—f8 turpinot kā variantā e pēc balto 3. gājiena; 1... h6—g5 2. c5—e3 un uzvar. 2. c5—b4, g5—c1 (2... g5—d8 3. b4—c3, pēc tam turpinot kā variantā pēc balto 2. gājiena) 3. b4—a3, c1—g5 4. a3—c1, turpinot kā variantā e pēc balto 5. gājiena.

B) **Izkļēdētie bandinieki.** Šīs grupas pozīcijas var savukārt iedalīt šādās 3 grupās: 1) viens no bandiniekiem atrodas uz „lielā ceļa“, bet otrs bandinieks — pa labi vai pa kreisi no šīs diagonāles; 2) abi bandinieki atrodas viņpus „lielā ceļa“; 3) viens no bandiniekiem atrodas pa kreisi, turpretim otrs — pa labi no šīs diagonāles. I) **Pirmā grupa.** Šīs grupas stāvokļos uzvara panākama vieglāk kā visu pārējo grupu stāvokļos pašreiz analizējamā galotnē. Tikko bandinieks h8 sāks kustēties, viņš nekavējoties aizies bojā un pēc tam spēli turpina kā galotnē: trīs dāmas pret dāmu un bandinieku; turpretim, ja šis bandinieks nekustēsies līdz dāmas vai otra bandinieka krišanai, tad viņa eksistence uz galdu pa lielākam daļai ir bez jebkādas nozīmes, jo stiprākā puse panāk uzvaru. Apmēram tādiem pašiem papēmieniem, kādus pielieto nupat citētā galotnē: trīs dāmas pret dāmu un bandinieku. Sakarā ar šo apstākli, mēs diagrammās 41., 42., 43. un 44. sniegsim tikai tos uzvaras variantus, kas ir vairāk vai mazāk patstāvīgi, bet par noklusētiem variantiem ieteicam informēties atkal galotnē: trīs dāmas pret dāmu un bandinieku.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

(24. turpinājums.)

Skat. 41. diagrammu (iepriekšējā turpinājumā — arī diagrammas 42, 43, 44). a) **Melnā dāma h6.** 1. d4—a1, h6—c1 2. a1—c3, c1—h6 3. a7—e3. 4. a5:c3 un uzvar. Ja 1... h6—f8, tad 2. a7—c5 un uzvar. b) **M. D. g5.** 1. d4—g7. 2. a5—b4. 3. a7:h6 un uzvar. Skat. 42. diagrammu. **Melnā dāma h6.** 1. c3—d4, h6—c1 2. a1—c3, c1—h6 3. d4—e3 4. a3:f8 un uzvar. Ja 1... h6—g5, tad 2. a3—b4. 3. a1:h4 vai 1... h6—f4, 2. d4—b6. 3. a1—e5. 4. a3:f8 un uzvar, aizdzenot bandiniekus uz malas lauciņiem. Piem.: 4... c7—b6 5. f8—h6!, b6—c5! (b6—a5?, h6—f8 ar vieglu uzvaru) 6. h6—e3!, c5—b4 7. e3—d4 un t. t. Skat. 43. diagrammu. a) **Melnā dāma c1.** 1. d4—a1, c1—h6 2. a5—d8, h6—c1 (2... h6—d2 3. a1—g7. 4. d8:c1 un uzvar) 3. a1—b2, c1—h6 4. a3—f8, h6—c1 5. d8—e7. 6. e7—d6. 7. f8:c5, h8—g7 8. c5—d4 un t. t. ar uzvaru. b) **M. D. h6.** 1. a5—d8, h6—c1 2. a3—f8, c1—h6 3. d4—b2, turpinot kā variantā a pēc balto 4. gājiena. c) **M. D. h2.** 1. d4—a1, h2—b8 (1... h2—g1 2. a3—c5. 3. a5:d8 un uzvar) 2. a5—d8, b8—h2 3. a3—c5, h2—b8 (3... h2—g1 4. d8—a5. 5. a5:d8 vai 3... h2—f4 4. a1—g7 un uzvar) 4. c5—g1, b8—d6 5. d8—c7. 6. g1—h2, a7—b6 7. a1—e5. 8. h2:a5 un uzvar. b) **M. D. b8.** 1. d4—a1, b8—h2 2. a5—d8, h2—b8 3. a3—c5, b8—h2 4. c5—f2, h2—b8 (4... h2—g1 5. f2—c5. 6. d8:a5 un uzvar) 5. f2—g1, turpinot kā variantā c pēc balto 4. gājiena. Skat. 44. diagrammu. a) **Melnā dāma f8.** 1. e5—f6, f8—a3 2. h2—d6. 3. h6:f4 un uzvar. b) **M. D. a7.** 1. h2—g1, a7—b8 2. g1—h2 un uzvar. c) **M. D. a5.** 1. e5—d4, a5—b4 (1... a5—d8 2. d4—f6. 3. h6:c1 un uzvar) 2. h6—d2. 3. d4—f2. 4. h2:e5 un uzvar. d) **M. D. a3.** 1. e5—b2. 2. h2—f4. 3. h6:f4 un uzvar. e) **M. D. e1.** 1. e5—d4, e1—a5 2. h6—d2, turpinot kā variantā c pēc balto otrā gājiena.

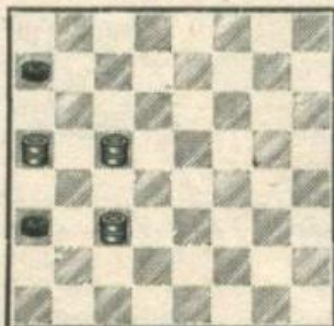
II. Otrā grupa. (Abi bandinieki atrodas vīppus lielā ceļā.) Stāvokļi ar bandinieku uz a3 atrisināmi vieglāk kā visi pārējie otrās grupas stāvokļi; stāvokļi ar vienu no bandiniekiem uz a5 (it īpaši uz a7), ja otra bandinieka kustības brīvība nav ierobežota, ir visgrūtāk atrisināmi.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

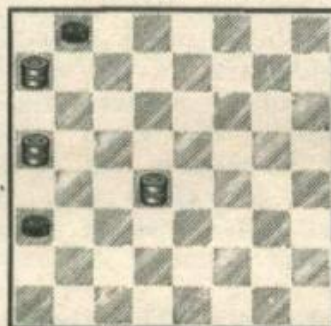
(25. turpinājums.)

45. diagramma.



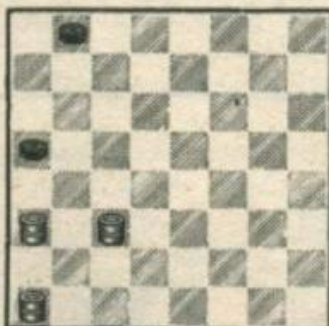
Baltie: Da5, c5 un c3.
Melnie: Ba7 un a3.

46. diagramma.



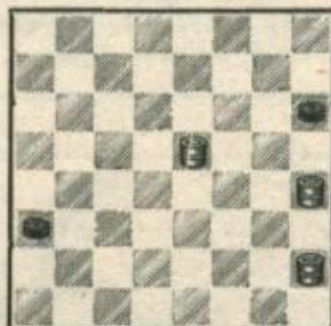
Baltie: Da7, a5 un d4.
Melnie: Ba3 un b8.

47. diagramma.



Baltie: Da1, a3 un c3.
Melnie: Ba5 un b8.

48. diagramma.



Baltie: De5, h2 un h4.
Melnie: Ba3 un h6.

Skat. 45. diagrammu. a) **Melnā dāma c1.** 1. c5—g1, c1—h6 2. g1—e3. 3. a5:c3 un uzvar. b) **M. D. b8, vai d8.** 1. c3—a1, b8—h2 (d8—h4) 2. a1—e5 (f6) 3. a5:c3 un uzvar. Skat. 46. diagrammu. a) **Melnā dāma f4.** 1. a7—c5, f4—c1 (1... b8—a7, f4 kā patik 2. d4—e5, f6 vai g7. 3. a5:c3 un uzvar) 2. d4—c3, b8—a7 3. c5—g1, a7—b6 4. g1:a7, c1—h6 5. a7—e3 un uzvar. b) **M. D. g5.** 1. a7—c5, g5—d8 2. d4—a1, b8—c7 (2... b8—a7 3. a1—d4, d8—h4 4. d4—f6 un uzvar) 3. a1—h8 un melnie spiesti atdot bandinieku. c) **M. D. d8.** 1. a7—c5, b8 kā patik 2. d4—a1 un uzvar. d) **M. D. h2.** 1. a7—c5, b8—a7 (1... h2—g1 2. c5—a7 3. a7:d4 un uzvar) 2. d4—e5 un uzvar. e) **M. D. h4.** 1. a7—c5, h4—e1 (1... h4—d8 2. d4—a1 pēc tam

turpinot kā variantā b pēc balto otrā gājiena) 2. d4—a1, b8—a7 3. a1—d4, e1—h4 4. d4—f6 un uzvar. Skat. 47. diagrammu. a) **Melnā dāma f8.** 1. e3—e1 vienīgais gājiens, lai izvairītos no draudošās nomaiņas a5—b4. 1... b8—a7, ja 1... b8—c7, tad 2. a1—c3, f8—h6 (lai izvairītos no draudošā 3. a3—e7 un 4. e1:c3 un uzvar) 3. c3—f6, h6—c1 (3... h6—f4, 4. f6—e5 5. a3:f8 un uzvar; 3... h6—e3. 4. e1—g3 un melnie spiesti atdot bandinieku, jo pēc 4... c7—b6 sekotu 5. f6—d4. 6. a3:f8 un uzvar; 3... c7—b6 4. f6—e5 un ja tagad 4... h6—g5, tad 5. a3—b4. 6. e1:h4, bet ja 4... h6—c1, tad 5. e1—f2 iegūstot bandinieku) 4. e1—g3, c7—b6 5. g3—f2 un uzvar. Pēc 1... f8—h6 sekotu 2. e1—f2, h6—c1 3. a1—c3, b8 kā patik 4. f2—d4 un melnie spiesti atdot bandinieku. 2. a1—e5, f8—h6 3. e1—f2, h6—g5 3... h6—c1 4. e5—c3 un melnie atkal spiesti atdot bandinieku. 4. e5—c3, g5—d8 4... g5—h4 5. f2—g3; 4... g5—c1 5. f2—g1 un uzvar. 5. f2—d4, d8—h4 6. d4—f2, h4:b4 7. a3:c5 un uzvar.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

(26. turpinājums.)

b) M. D. **e1**. c3—g7, b8 kā patīk (1... c1—h6 2. a1—d4. 3. d4—c5 un uzvar) g7—h6 un uzvar. c) M. D. **g1**. 1. a3—d6, b8—a7 2. d6—a3, g1—h2 (2... a7—b6 3. c3—d4. 4. a3:f8 un uzvar) 3. a3—c5, h2—g1 4. c5—e3. 5. a1:d4 un uzvar. d) M. D. **h2**. 1. a3—c5, b8—e7 (1... b8—a7 2. c5—f8 un ja tagad 2... h2—g1, tad 3. f8—d6, a7—b6 4. d6—a3, g1—h2! 5. a3—f8 un melniem jāšķiras no bandinieka, bet ja 2... a7—b6, tad 3. f8—a3, h2—g1 vai b8 4. c3—d4 vai a3—d6 un uzvar) 2. e5—f8, h2—g1 (2... c7—b6 3. f8—a3 iegūstot bandinieku) 3... e3—e5 un ja tagad 3... e7—b6, tad 4. e5—d4, 5. f8:b4. 6. a1:a7 un cīņa pabeigta. e) M. D. **h4**. 1. c3—e5, b8—a7! 2. e5—g3, uzvarot viegli un eleganti. (2... h4:f2 3. a3—b4; 2... h4:e1 3. a1—c3) f) M. D. **h6**. 1. c3—e5, h6—c1 2. e5—g7 turpinot kā variantā b pēc balto pirmā gājiena. Ja 1... h6—g5, tad 2. e5—c7. 3. a3:h4 un uzvar; 1... b8—a7 2. e5—d4 un ja 2... h6—f4, tad 3. d4—b6 un, sakarā ar melno gājienu, vai nu 4. a3:h2 jeb 4. a1—e5 5. a3:f8 un uzvar; ja 2... h6—c1, tad 3. d4—g7 un uzvar.

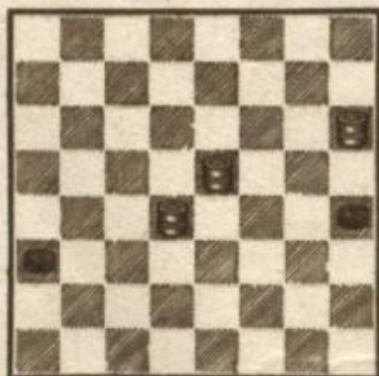
III. **Trešā grupa** (viens bandinieks šaipus, bet otrs bandinieks viņpus „lielā ceļā“). Šīs grupas stāvokļus var iedalīt divās kategorijās: a) ar bandinieku uz h6 un b) uz h4. Uzvara pirmās kategorijas stāvokļos panākama samērā viegli; otrās kategorijas stāvokļos šī uzvaras panākšana jau ir grūtāka, tāpēc, ka bandinieka tuvums pārvēršanās lauciņam un vajadzība vērīgi šo pārvēršanos aizkavēt uzvaras panākšanu ļoti apgrūtina. Skat. 48. diagrammu (iepriekšējā turpinājumā). a) **Melnā dāma d8**. 1. h2—f4 īpats ir apstāklis, ka baltie nedrīkst tūdaļ spēlēt uz pretinieka dāmas iegūšanu, jo tad melnie forsētu neizšķirtu un proti: 1. e5—f6?? 2. h4:f6, h6—g5! 3. f6:h4, a3—b2 un t. t. 1... d8—a5 1... d8—b6 2. e5—b2. 3. h4:a5 un uzvar. 2. e5—f6, a5—e1 2... a5—d8 3. f4—e5. 4. h4:f6; 2... a5—b4 3. f6—b2. 4. h4:a3 un uzvar. 3. f6—d4, e1—a5 4. h4—d8 mēģinājums iegūt aizmugurē labākus panākumus, kā labā spārnā. 4... a5—e1 4... a5—b4 5. d8—a5, b4 kā patīk 6. d4—c5 (c3) 7. a5:c3 un uzvar 5. f4—c7, e1—h4 pēc citiem gājieniem dāma ātri ietu bojā, atstājot bandiniekus bezizejas stāvoklī. 6. d4—f6, h4:e7 7. d8:h4 tikai tā! Ja 7. d8:f6, tad 7... h6—g5 un 8... a3—b2 ar neizšķirtu. 7... a3—b2 8. e7—e5, b2—e1 9. e5—f4, e1:g5 10. h4:f6 un uzvar.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

(27. turpinājums.)

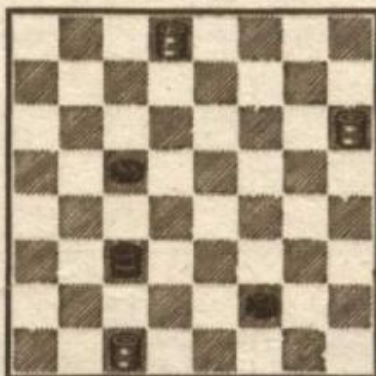
49. diagramma.



Baltie: Dd4, e5 un h6.

Melnie: Ba3 un h4.

50. diagramma.



Baltie: Dc1, d8 un h6.

Melnie: Bc5 un f2. Dc3.

b) **M. D. e1.** 1. h2—f4, e1—a5 2. e5—f6 turpinot kā variantā a) pēc balto 2. gājiena. c) **M. D. a5.** 1. h2—f4 a5—d8 (1... a5—e1 2. e5—d4 turpinot kā variantā a) pēc balto 3. gājiena). 2. e5—a1, d8—a5 3. a1—f6 turpinot kā variantā a) pēc balto 2. gājiena. d) **M. D. g1.** 1. e5—a1, g1—a7 2. a1—c3, a7—g1 3. c3—e5, g1—a7 (3... g1—c5. 4. e5—b2. 5. h2—f4 un uzvar). 4. h2—g1 un melnie spiesti atdot bandinieku. e) **M. D. f8.** 1. h2—f4, f8—b4 2. e5—b2 un uzvar. Skat. 49. diagrammu. (Šai paraugstāvoklī ļoti īpatas ir balto dāmu pozīcijas). a) **Melnā dāma a5.** 1. e5—h2, a5—e1 (1... a5—b4 2. d4—b2. 3. h2—f4. 4. h6:a5; 1... a5—d8. 2. d4—f6. 3. h6:c1 un uzvar) 2. d4—f2, e1:g3 3. h2:e5! Tagad radusies glīta galotnīte. 3... h4—g3 4. e5:h2, a3—b2 5. h2—e5, b2—c1 (5... b2—a1 6. e5—h8 un uzvar.) 6. e5—f4 un uzvar. b) **M. D. b4.** 1. d4—b2. 2. e5—f4 u.t.t. c) **M. D. e1.** 1. e5—b8, e1—a5 2. b8—h2 turpinot kā variantā a) pēc balto pirmā gājiena. Ja 1... e1—b4, tad 2. d4—b2 u. t. t. d) **M. D. f8.** 1. e5—b8, f8—e7 (1... f8—b4 2. d4—b2) 2. d4—f6. 3. h6:c1 un uzvar.

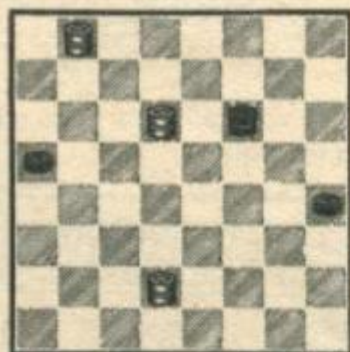
Otrais gadījums (vājākās puses dāma atrodas uz „lielā ceļa”). Arī šādā galotnē trīs dāmas var uzvarēt: bandinieki bieži ierobežo savas krāsas dāmas kustības brīvību ne mazāk, bieži pat vairāk, kā viens bandinieks, panākot „absolūtu pašnāvību”. Gluži tāpat kā galotnē: trīs dāmas pret dāmu un bandinieku, šai galotnei jāatšķir divas zaudējumu iespējas vājākai pusei: a) ar vienu no bandiniekiem uz „lielā ceļa” stūra laucīna un b) ar abiem bandiniekiem uz citiem galdiņa laucīniem. „B” kategorijas stāvokļos nav iespējams norādīt kopējus uzvaras paņēmienus. Šie stāvokļi pieskaitāmi galotnēm — etīdēm. Skat. 50. diagrammu. 1. h6—e3. 2. d8—a5, c3—a1 vai e1 (2... c5—b4 3. c1—b2. 4. a5:h8 un dāma ieslodzīta; 2... d4—e3 3. a5:h6 un uzvar) 3. c1—b2 vai d2 4. a5:d2, c5—b4 5. d2:a5, d4—e3 6. a5—e1 un uzvar.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

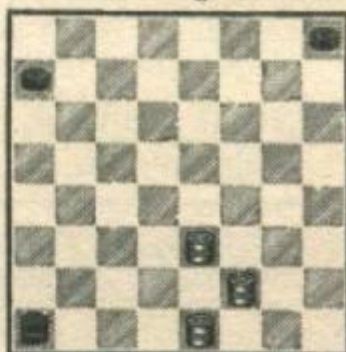
(28. turpinājums.)

51. diagramma.



Baltie: Db8, d6 un d2.
Melnie: Df6, Ba5 un h4.

52. diagramma.



Baltie: De1, e3 un f2.
Melnie: Da1, Ba7 un h8.

Skat. 51. diagrammu. 1. d2-g5, f6-a1 2. d6-c7; 3. c7-b6; 4. b8:h8 un dāma ieslodzīta. Ja 1... f6-b2, tad 2. d6-c5; 3. c5-b6; 4. b8:a1 vai 1... f6-d4 2. b8-a7; 3. a7:e3 vai arī 1... f6-h8 2. g5-f6; 3. b8:d6; 1... f6-d8 2. b8-a7 3. d6-c7; 4. a7:h8 un uzvar. Stāvokļi ar bandinieku uz h8 (pieņemot, ka 3 dāmas ir baltās) pieskaitāmi normālām galotnēm. Stiprākā puse uzvarēs vienmēr, ja prātis konstruēt vienkāršāko stāvokli (sal. turpmāk 52. diagrammu), jeb iegūis savā varā „lielo ceļu” šādā vai tādā veidā citādāk (sal. turpmāk 53. un 54. diagrammu). Skat. 52. diagrammu. 1. f2-g1 ar draudu 2. e1-c3 aizkavējot melno atbildi 1... h8-g7. 1... a1-g7 ja 1... a1-e5 (f6) taisot pēc tam atkal gājienus ar dāmu pa „lielo ceļu”, tad balto uzdevums vienkāršs: viņi nekavējoši centīsies konstruēt vienkāršāko stāvokli; ja 1... a7-b6, tad sal. variantā A. 2. e1-h4 varēja turpināt arī tā: 2. g1-h2 un tikai pēc tam 3. e1-h4. 2... g7-a1 pēc citām melno atbildēm balto gājieni nemainās. 3. g1-h2 tagad panākts vienkāršākais stāvoklis un kauliņš h8 „pienaglots”. Ja melnie tagad upurētu kauliņu a7, tad baltie uzvarētu kā galotnē: 3 dāmas pret dāmu ar bandinieku; turpretim, ja melnie mēģinātu noturēt minēto kauliņu par katru cenu, tad pretinieks šo apstākli izmantotu, lai dažos variantos jo ātri noķertu melno dāmu. 3... a1-c3 jau aizkavēts gājieni 3... a3-g7, jo tad sekotu 4. e3-h6, un ja 4... g7-a1, tad 5. h4-f6; 6. h6:f8 un uzvar, bet ja 4... g7-f8, tad 5. h4-e1, f8 kā patīk. 6. h2-e5 un baltie sāk konstruēt galīgo stāvokli. 4. h4-d8, e3-a1 5. h2-d6, a1-g7 5... a1-c3 6. e3-b6; 7. d8:a1 un uzvar. 5... h8-g7 6. e3-b6; 7. d8:h8 un melnā dāma ieslodzīta. 6. e3-h6, g7-f8 6... g7-a1 7. d8-f6; 8. h6:f8 un uzvar. 7. d6-a3, a7-b6. 7... h8-g7 8. d8-e7; 9. a3-e7 8. d8:a5, h8-g7 9. a5-e3 un uzvar. Variants a. 1... a7-b6 2. e3-a7, h8-g7 3. g1-c5, a1-f6 (3... a1-b2 vai g7 kā patīk. 4. e1-c3 un uzvar) 4. e1-h4, f6-a1 5. c5-d4!! a1:e5 6. a7-b8 un melnā dāma iet bojā.

Ja 2... a1-f6 (g7), tad 3. e1-h4; 4. g1-f2 un panākts vienkāršākais stāvoklis. Pēc 2... a1-b2 sekotu 3. g1-c5 un ja 3... a1-f6 (g7), tad baltie sāk konstruēt vienkāršāko stāvokli, bet ja 3... a1-e5, tad 4. e1-g3; 5. a7-b8 un uzvar.

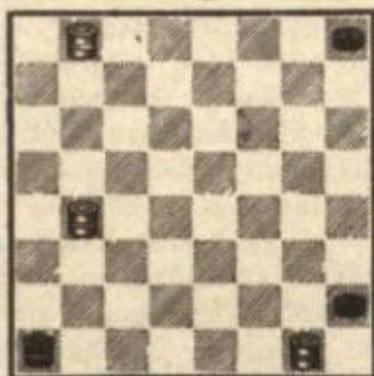
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšēnleks

Dambreta galotnes

(29. turpinājums.)

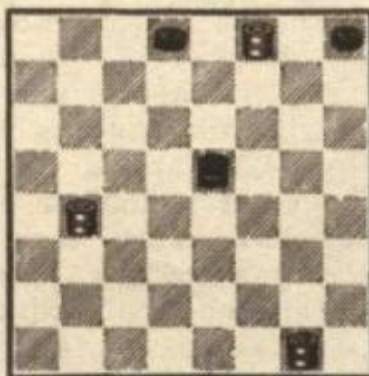
53. diagramma.



Baltie: Db4, b8 un g1.

Melnie: Da1, Bh2 un h8.

54. diagramma.



Baltie: Db4, f8 un g1.

Melnie: De5, Bd8 un h8.

Skat. 53. diagrammu. 1. b4—d2. Jau ar šo gājienu baltie iegūst savā varā „lielo ceļu”. 1... a1—b2. Ja 1... a1—f6, tad nekavējoties sekotu 2. b8—g3, bet ja 1... h8—g7, tad sekotu vispirms 2. g1—d4, pēc tam turpinot kā galvenā variantā pēc balto otrā gājiena. 2. g1—d4, b2:f6 (g7) 3. b8—g3, h2:f4 4. d4:f8 (d8) un uzvar. Skat. 54. diagrammu. 1. g1—h2, citādi melnie pagātu atdot vienu vai pat abus bandiniekus neizšķirtas panākšanas dēļ. 1... e5—a1. Ja 1... e5—b8, tad 2. b4 (f8)—d6; 3. h2:b8. Tomēr arī lauciņš a1 nevar melnos glābt, tāpēc ka bandinieka d8 dēļ pretinieks uzvar skaistā, negaidītā veidā, veikli izmantojot apstākli, ka „lielais ceļš” atrodas viņa varā. 2. h2—e5, a1:f6. Pēc 2... a1:g7 sekotu 3. f8:h6 un uzvar. 3. b4—e7, f6—a1. Ja 3... f6—h4, tad 4. e7—f6, h4:e7; 5. f8:d6 un uzvar. 4. e7—f6, a1:g7 5. f8:h6 un uzvar. **Otrā galotne: divas dāmas un bandinieks pret dāmu un divi bandiniekiem.** Mums jau zināms, cik grūti stiprākai pusei panākt uzvaru galotnē: divas dāmas un bandinieks pret dāmu un bandinieku. Šīs daļas otrā galotnē šķēršļi uzvarai novēršami ar vēl lielākām grūtībām. Vājākai pusei iespējams biežāk aizkavēt stiprākās puses bandinieka pārvēršanos dāmā, kā arī panākt izdevīgu savu bandinieku nomaiņu. Dažos stāvokļos stiprākā puse gan panāk uzvaru, it īpaši pārvaldot „lielo ceļu” un panākot bandinieka pārvēršanos dāmā; tomēr uzvara vispār uzskatāma kā izņēmums un šīs galotnes parastais iznākums ir: neizšķirta. Norādīt kopējos uzvaras paņēmienus nav iespējams, pieņemot, ka stiprākā puse **nevar** pārvērst bandinieku.

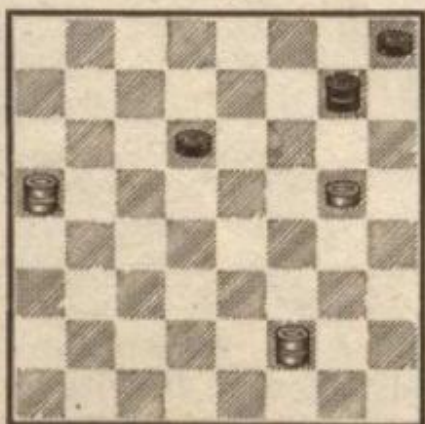
(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

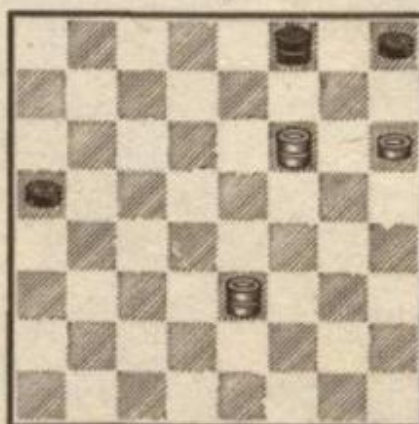
(30. turpinājums.)

55. diagramma.



Baltie: Da5 un f2. Bg5.
Melnie: Dg7. Bd6 un h8

56. diagramma.



Baltie: De3 un f6. Bh6.
Melnie: Df8. Ba5 un h8.

Interesantus laimētus stāvokļus rāda nākošie divi parauga stāvokļi; pirmais — ar melno dāmu uz „lielā ceļa” — ir etīde, bet otrais — ietelp parasto galotņu grupā. Skat. 55. diagrammu.

1. g5—h6, g7—f8 (1... g7—a1 2. h6—g7; 3. f2—c5; 4. a5:h8; 1... g7—f6 2. f2—c5; 3. a5:g7; 4. h6—f4 un uzvar) 2. a5—c3, f8—e7 3. f2—h4 un ja 3... e7—f8, tad 4. c3—g7; 5. h4:a3 un uzvar. Skat. 56. diagrammu. 1. e3—d2. Ja 1. e3—c1, tad 1... a5—b4 ar forsetu neizšķirtu. 1... f8—a3. Ja 1... f8—c5 (d6), tad 2. d2—c1 un ja 2... a5—b4, tad 3. f6—c3; 4. c1:a7 (b8) un uzvar. 2. d2—c1 nevar spēlēt 2. h6—g7, jo tad sekotu 2... a5—b4; 3. d2:a5, a3—f8 un

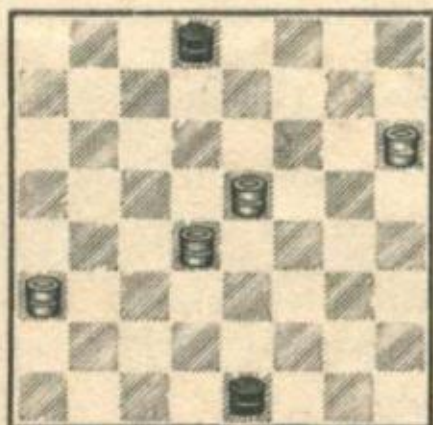
jau var pareģot neizšķirtu. 2... a3—c5 pēc 2... a5—b4 sekotu 3. c1—d2, kā patik 4. d2:a5 un uzvar. 2... a3—f8 3. h6—g7; 4. f6—g5; 5. c1:h6 un uzvar. 2... a3—b4 3. c1—a3, b4 kā patik 4. f6—e7 vai c3 un uzvar. 3. h6—g7, c5—g1. Pēc 3... c5—f8 sekotu 4. c1—h6, a5—b4 (4... f8 kā patik. 5. g7—f8 un uzvar) 5. f6—h4; 6. h4—a3 un melno dāma ieslodzīta. 5. g7—f8, g1—b6, lai varētu pēc iespējas ilgāk pretoties galīgā stāvokļa: Df8, f6 un h6 graužošanai darbībai. 5. c1—h6, b6—d8 6. f6—a1, d8—h4 7. h6—f4, h4—d8. Ja 7... h4—f2, tad 8. f8—b4; 9. a1:g1 un cīņa jau izšķirta. 8. f4—c7, d8:b6 9. f8—b4, a5:c3 10. a1:a7 un uzvar.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta galotnes

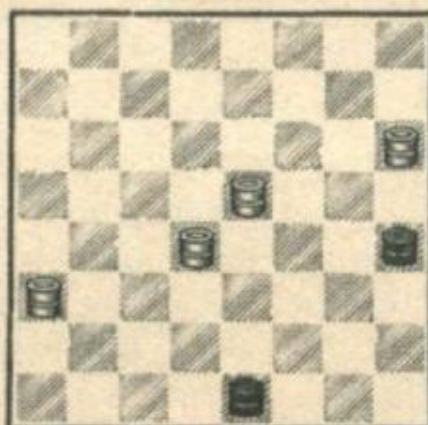
(31. turpinājums.)

57. diagramma.



Baltie: Da3, d4, e5 un h6.
Melnie: De1 un d8.

58. diagramma.



Baltie: Da3, d4, e5 un h6.
Melnie: De1 un h4.

6. daļa.

Četras dāmas pret divām dāmām. Šajā galotnē atšķirami šādi trīs gadījumi: 1) stiprākā puse pārvalda „lielo ceļu” un, vismaz, vienu no diagonālēm g1—a7 vai h2—b8. 2) Vājākās puses abas dāmas atrodas uz „lielā ceļa” jeb pārvalda diagonāles g1—a7 un h2—b8. 3) Vājākās puses viena dāma pārvalda „lielo ceļu”, bet otra atrodas kaut kur ārpus minētā ceļa. **Pirmais gadījums:** pārvaldot „lielo ceļu” un kauču vienu no diagonālēm g1—a7 un h2—b8, stiprākai pusei jāuzvar jebkurā stāvoklī, izņemot, protams, gadījumu, kad stiprākā puse spiesta atdot pretiniekam vienu vai pat divus kauliņus. Uzvaras panākšanas dēļ vajaga okupēt netik vien „lielo ceļu”, bet arī diagonāles g1—a7; h2—b8; a3—f8; c1—h6; c1—a3 un h6—f8, novietojot divas dāmas centrā — uz d4 un e5 — pārējās divas dāmas — saskaņā ar attiecīgo stāvokli — šādos grupējumos: uz lauciņiem a3, c1; a3, h6; f8, h6 un f8, c1. Šajā galotnē šādi stāvokļi saucami par **normāliem** stāvokļiem: vājākā puse minēto stāvokļu konstruēšanu aizkavēt nevar; kad šie stāvokļi gatavi, vājākās puses dāmas spiestas nostāties uz diagonālēm e1—a5: h4—d8; e1—h4 un a5—d8 **malu** lauciņiem šādos trīs grupējumos. 1) d8, e1; g5, h4. 2) a5, e1; d8, h4 un 3) a5, d8; e1, h4. Tagad analizēsim visus trīs augšminētos stāvokļu kombinējumus.

(Skat. 57. diagrammu.) 1. d4—a7, e1—h4. Ja 1... e1—a5, tad 2. e5—c7; 3. a7:d4 un uzvar; ja 1... d8—a5, tad sal. variantu b, bet ja 1... d8—h4, tad sal. variantu c. 2. h6—f4 nule pievestā 1. un 2. gājiena vietā baltie ar tādām pašām sekmēm varētu turpināt arī tā: I) 1. e5—b8; 2. h6—e3. II) 1. d4—g1; a3—d6. III) 1. e5—h2; 2. a3—d6. Ar šiem gājieniem baltie ievērojami pastiprina savu stāvokli (t. s. kaujas stāvokli) un tagad var uzsākt izšķirošo cīņu. 2... h4—e1 pēc 2... d8—a5 cīņas gaita nemainītos.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

(32. turpinājums.)

3. a3—f8. Šī noģaidošā gājiena nolūks: piespiest melnos atbrīvot vai nu diagonāli e1—a5, vai diagonāli h4—d8. 3... e1—h4. Ja 3... d8—h4 vai e1—a5, tad 4. a7—f2 (f4—g3) vai e5—c7 un uzvar. Turpinājumu pēc 3... d8—a5 skat. variantā a. 4. f8—b4! ar šo gājienu baltie iegūst savā varā diagonāli e1—a5; to pašu lūtu panācis arī gājiens 4. f4—d2, tomēr pēc teksta gājiena cīņa kļūst mazāk sarežģīta. 4... d8—a5 pēc 4... h4—e1 sekotu 5. b4—a5, d8—e7 (5... e1—h4 6. e5—c7 un 7. a7:d4 un uzvar) 6. e5—c3; 7. a5:c3 un uzvar. 5. b4—e1, h4—e7, ja 5... h4—d8, tad 6. e5—c7 un 7. a7:d4; 5... a5—d8; 6. f4—g3; 7. e1:h4 un uzvar. 6. f4—h2, a5—d8 pēc 6... e7—b4 sekotu 7. a7—b6; 8. h2:a3; 6... e7—f8 (a3, g5); 7. e5—c3; 8. e1:c3 un uzvar. 7. a7—b6, d8:a5 8. e5:e3, a5:d2 9. e1:f8 un cīņa pabeigta. Variants a: 3... d8—a5 4. f8—e7. Ja tagad 4... a5—d8, tad 5. e7—h4, e1—b4! 6. f4—h2, bet ja 4... e1—h4, tad 5. e7—d8, a5—b4! 6. f4—h2 un radīsies stāvokļi, kas būs līdzīgi jau analizētiem stāvokļiem galvenā variantā. Vienīgais izņēmums ir šāds stāvoklis pēc melno 6. gājiena: b4—e7 (baltie: Da7, e5, h4 un h2. Melnie: Dd8 un e7), kur uzvara pānākama šādi: 7. a7—b6 8. h4:d8 un uzvar. Variants b: 1... d8—

a5 2. h6—f4, a5—d8. Ja 2... e1—h4, tad 3. a3—f8 un ja tagad 3... a5—d8, tad 4. f8—b4, turpinot kā galvenā variantā pēc balto 4. gājiena; turpretim, ja 3... h4—e1, tad 4. f8—e7, turpinot apmēram tāpat, kā variantā a pēc balto 3. gājiena. 3. a3—f8, turpinot kā galvenā variantā pēc balto 3. gājiena. Variants c: 1... d8—h4 2. h6—f4, e1—a5, ja 2... h4—d8, tad 3. a3—f8 un tā tālāk. 3. a3—f8, turpinot kā variantā b. Ja 57. diagrammas stāvoklī melnās dāmas atrastos nevis uz d8 un e1, bet uz h4 un a5, tad balto pirmie 3 gājieni būtu gluži tādi paši kā galvenā variantā. Vienalga, kā novietojās melnās dāmas, šā vai tā rastos viens no jau analizētiem zaudētiem (melniem) stāvokļiem. Skat. 58. diagrammu („Atpūtā“ Nr. 674). Vispirms baltiem jāpārvieta Da3 un Dh6 uz lauciņiem c5 un f4 vai arī uz lauciņiem d6 un e3. 1. a3—c5, kā patīk 2. h6—f4, kā patīk. Saskaņā ar savām atbildēm uz balto pirmiem diviem gājieniem melnās dāmas var ieņemt vai nu izejas stāvokli, vai novietoties uz šādām diagonālēm: 1. e1—h4; 2. a5—d8; 3. e1—a5 un 4. h4—d8. Pirmā stāvoklī (baltie: Dc5, d4, e5 un f4. Melnie: De1 un h4) un arī otrā stāvoklī (Baltie: Dc5, d4, e5 un f4. Melnie: Da5 un d8) melnie spiesti tūlīt atdot dāmu un nokļūst zaudētā stāvoklī (dāma pret 3 dāmām plus „lielais ceļš“). Piemēram, 3. f4—g3 (d4—f2) vai 3. c5—b6 (e5—c7). Trešā stāvoklī (Baltie: Dc5, d4, e5 un f4. Melnie: Da5 un e1) un ceturta stāvoklī (Baltie: Dc5, d4, e5 un f4. Melnie: Dd8, h4) cīņa gan turpinās mazliet ilgāk, tomēr vājākai pusei atkal jāzaudē.

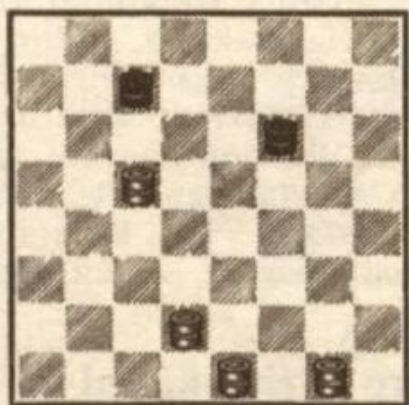
(Turpmāk beigas.)

Fr. Apšenieks

Dambreta galotnes

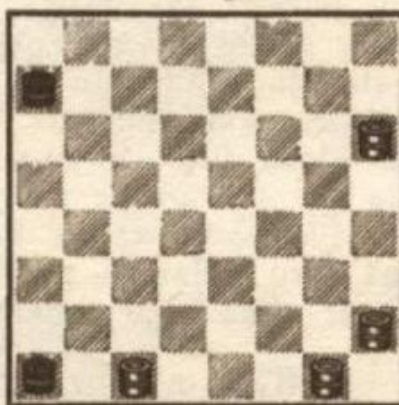
(Beigas.)

59. diagramma.



Baltie: Dc5, d2, e1 un g1.
Melnie: Dc7 un f6.

60. diagramma.



Baltie: Dc1, g1, h2 un h6.
Melnie: Da1 un a7.

Mēs analizēsim trešo stāvokli, kuŗa spēle līdzīga ceturtā stāvokļa spēlei. 3. e5—f6!, e1—h4. Ja 3... a5—d8, tad 4. f6—h4, d8—a5 (4... e1—a5; 5. f4—c7; 6. c5:a7 un uzvar) 5. f4—e3, a5—d8; 6. e3—f2; 7. h4:f2 un uzvar. 4. f6—d8, h4—e1 pēc 4... a5—e1 sekotu 5. f4—g3; 6. d4:g1, e1—c3; 7. c5—b4; 8. g1—b6; 9. d8:b6. Cīņa pabeigta. 5. f4—e3, e1—h4 6. c5—b6, a5:c7 7. d8:b6 un uzvar.

Vājākai pusei visneizdevīgākais ir šāds stāvoklis: Baltie: Da3, d4, e5 un h6. Melnie: Da5 un e1. Baltie forsē uzvaru šēdi: 1. a3—b4, a5: kā patik 2. d4:a1 vai h6:c1 un uzvar. **Otrais gadījums:** Pārvaldot diagonāles g1—a7 un h2—b8 vājākā puse vienmēr panāks neizšķirtu; vajaga tikai novietoties uz minēto diagonāļu malu lauciņiem (a7, b8, g1 un h2). Atrodoties uz „lielā ceļa” un turot vienu no dāmām pastāvīgi uz šīs diagonāles stūra lauciņiem (a1 un h8), vājākā puse arīdzan panāk neizšķirtu. Minētā noteikuma neievērošanas gadījumā vājākā puse, protams, zaudēs. **Trešais gadījums:** Atrodoties uz „lielā ceļa” tikai vienai dāmai (vislabāk uz stūra lauciņa), bet otru dāmu novietojot arīdzan uz kādu malas lauciņu ārpus „lielā ceļa”, vājākā puse parasti panāk neizšķirtu. Tomēr dažos sevišķi nelabvēlīgos stāvokļos vājākā puse zaudēs pat tad, kad abas dāmas atradīsies uz malu lauciņiem. Skat. 59. diagrammu. 1. g1—h2, c7—d8 2. d2—g5, f6:h4 3. c5—e7, d8:f6 4. h2—g3, h4:f2 5. e1:d8. Ja 1... c7—a5, tad 2. c5—e7; 3. h2—c7; 4. d2—c3. 1... c7—b8 2. d2—f4. 1... f6—h8 2. h2:b8, h8—a1 3. b8—a7, a1—h8; 4. d2—c3; 5. e1—c3 un uzvar. Skat. 60. diagrammu. 1. c1—f4, a7—b8. Ja 1... a1—b2, tad f4—e3. 1... a1—d4 2. g1:b6. 1... a1—h8 2. h6—g7 un uzvar. 2. f4—e3, b8—a7 pēc 2... a1—b2 sekotu 3. h6—f4. 2... a1—f6 3. e3—f4. 2... a1—h8 3. h6—g7; 4. g1:a7 un uzvar. 3. h6—f4, a7:f2 4. g1:d4, a1:g3 5. h2:f4.

Avoti: A. Mišins. Konci igr v ruskije šaški. „Šachmatnoje obozrenije” un c. — Nākamās numuros: **dambreta atklātnes.**

Fr. Apšenieks

Dambreta atklātnes

Pamatjēdzieni par dambreta atklātni

Atklātnē ietelp 2—6 balto un melno sākuma gājieni. No spēlējot atklātni, abas puses cenšas pēc iespējas ātrāk attīstīt kauliņus, ieņemt visizdevīgākos uzbrukumam un aizstāvēšanai punktus un pamatīgi sagatavoties priekšā stāvošai izšķirošai cīņai. **Pareizai** kauliņu attīstīšanai atklātnē ir ļoti liels iespaids uz partijas tālāko gaitu. Par kļūdām atklātnē gandrīz vienmēr jāsamaksā ar partijas zaudējumu; turpretim **loģiska** spēle atklātnē ir ļīla cīņas sekmīgai turpināšanai. Turklāt kauliņu stāvoklis atklātnē nosaka partijas tālākās gaitas kopējo raksturu, īpatos katrai atklātnei uzbrukšanas un aizstāvēšanās paņēmienus, vai nu uzbrukšanas vai aizstāvēšanās taktiku un arī spēku koncentrēšanu labā vai kreisā spārnā vai centrā. Vislielākie no-

pelni atklātnes sistematizēšanā un analizēšanā pieder krievu dambretistiem. Vispopulārākās un praksē visvairāk pielietotās ir 16 atklātnes. Lielākā daļa nosaukumu, ko krievu dambretisti deva šīm atklātnēm, kā specifiski slaviski, nav pārtulkojami, tāpēc mēs šīs atklātnes sniegsim numerācijas kārtībā. **Pirmā atklātne.** 1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3 (vai d2—c3), f6—g5 3. g3—f4. — 1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3 (vai d2—c3), f6—g5 3. c3—b4, g5—h4 4. b4:d6, e7:c5. **Otrā atklātne.** 1. c3—b4, f6—e5 2. e3—f4, g7—f6 (vai e7—f6). 3. b4—a5, f6—g5 4. b2—c3, g5:e3 5. d2:f4. — 1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—e5 3. e3—f4, g7—f6. Melno gājieni šajā atklātnē līdzīgi balto gājieniem **pirmā atklātnē**. **Trešā atklātne.** 1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3, c7—d6 (vai e7—d6) 3. g3—f4, f6—g5 4. c3—b4. Šai atklātnei raksturīga melno kauliņu e7 (vai c7) tiekšanās otrā gājienā uz centru. **Ceturta atklātne.** 1. c3—d4, d6—e5 2. b2—c3, e7—d6 (vai c7—d6) 3. e3—f4. Pēc šiem gājieniem uz galdiņa rodas krusta figūra. **Plektā atklātne.** 1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3, e7—d6 3. g3—h4, d6—e5. Šajā atklātnē melno gājieni līdzīgi balto gājieniem **ceturta atklātnē**. **Sestā atklātne.** 1. c3—b4, f6—g5 2. g3—f4, b6—c5.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta atklātnes

(1. turpinājums.)

Septītā atklātne. 1. c3—d4, b6—a5 2. d4—c5, d6:b4 3. a3:c5. Balto bandinieku c5 var salīdzināt ar ķīli, kas iespiedies melno pozīcijās. **Astotā atklātne.** 1. c3—b4, f6—e5 2. g3—h4, e5—f4 3. e3:g5, h6:f4. Melno gājieni šajā atklātnē līdzīgi balto gājieniem 7. atklātnē. **Devītā atklātne.** 1. g3—h4, b6—a5 2. f2—g3, c7—b6 3. e3—f4, d6—c5. Šo atklātņi labprāt mēdz spēlēt visi iesācēji. **Desmitā atklātne.** 1. a3—b4, b6—a5 2. b2—a3, a7—b6 (vai c7—b6) 3. a1—b2. **Vienpadsmitā atklātne.** 1. c3—d4, f6—e5 2. d4:f6, g7:e5 3. a3—b4. Šī atklātne jau pēc dažiem sākuma gājieniem dod baltiem ievērojamu pozīcijas pārsvaru. **Dvīpadsmitā atklātne.** 1. c3—d4, f6—g5 2. d4—c5, b6:d4 3. e3:c5, d6:b4 4. a3:c5. Arī šo atklātņi ļoti bieži pielieto. Tomēr bandinieks c5 šai atklātnē melniem nav tik nepatīkams, kā 7. atklātnē. **Trīspadsmitā atklātne.** 1. c3—b4, f6—g5 2. b2—c3, g5—f4 3. e3:g5, h6:f4 4. g3:e5, d6:f4. Melno gājieni šai atklātnē līdzīgi balto gājieniem 12. atklātnē. **Četrpadsmitā atklātne.** 1. e3—f4, f6—g5 2. d2—e3, g5—h4 3. c1—d2. **Piecpadsmitā atklātne.** 1. c3—d4, d6—e5 2. d2—c3, e7—d6 3. g3—h4, h6—g5 4. e1—d2, b6—a5 5. f2—g3, c7—b6! Iesācējiem šo atklātņi nevar ieteikt: tā ietilpst melstaru repertuārā. **Sešpadsmitā atklātne.** 1. c3—d4, d6—e5 2. g3—f4. Kauliņu stāvoklis it kā atgādina „dakšīnas“. Pirms ievingrināšanās partiju turpinājumos pēc atklātņu gājieniem iesācējiem nepieciešami iepazīties ar vispār atzītiem šādiem principiem par vidusspēli. Vidusspēle ir partijas visgrūtākā un at-

bildīgākā daļa. Ar dažādiem paņēmieniem — uzbrukumu, atkāpšanos, apiešanas manevriem, spiedieniem uz vājiem punktiem, nomaiņām, upuriem, slazdiem, kombinācijām un tml. — pretinieki cenšas iegūt telpas pārsvaru, pārspēt viens otru attīstībā, cenšas sagrābt iniciatīvu, panākt bandinieku pārvēršanos dāmās, iznīcināt pēc iespējas lielāku skaitu pretinieka kauliņu, tai pašā laikā cenšoties pasargāt savus kauliņus no līdzīga likteņa, lai tādā kārtā panāktu izšķirošu pārsvaru — ķīlu drošai uzvarai, sliktākā gadījumā — labvēlīgus stāvokļus un apstākļus neizšķirtas panākšanas dēļ. Ņemot vērā analīzes grūtības un sarežģītos stāvokļus, vidusspēle izpētīta — salīdzinot ar atklātņi un galotni — vēl ļoti maz un vāji; prasme pareizi aprēķināt atsevišķus gājienus nav pietiekoša apmierinošu iznākumu panākšanai. Vajadzīgs smalks, sarežģīts aprēķins, dziļa pozīcijas izpratne pēc būtības, prasme ar pirmo skatu uztvert stāvokļa vājās un stiprās puses. Viss tas panākams tikai pēc ilgas un nopietnas nodziļināšanās attiecīgās analīzēs un pēc sīvām cīņām ar nopietniem pretiniekiem. Prakse pierādījusi, ka iesācējs droši var uzticēties šādām aksiomām, kuŗas var pielietot netik vien vidusspēlē, bet dažkārt arī atklātnē un galotnē.

(Turpmāk vēl.)

Dambreta atklātnes

(2. turpinājums.)

1) Mēs jau zinām, ka tikai viena bandinieka pārsvars jau ir pietiekoša ķīla gandrīz vienmēr drošai uzvarai. Tāpēc nevajaga atdot nevienu kauliņu bez pietiekoša ekvivalenta. Upurē kauliņu tikai tad, kad upuris dod neapšaubāmu pārsvaru vai novērš draudošās briesmas. 2) Ieslodzi pretinieka kauliņus ar upuri tikai tad, kad esi panācis acīm redzamu pārsvaru. Pārsteidzīga kauliņu ieslodzīšana atstāj nelabvēlīgu iespaidu uz paša kauliņu iedarbību un ierobežo paša kauliņu kustības brīvību ieslodzītā kauliņa tuvumā. 3) It sevišķi uzmanīgi jāaprēķina uz pirmās, resp. astotās rindas kauliņu gājieni. Viegļprātīgi vai nepareizi aprēķināti minēto kauliņu gājieni bieži vien dod pretiniekam iespēju iekļūt dāmā ar negaidītām kombinācijām. 4) Nevajaga censties panākt nomaiņu tikai tāpēc, lai varētu ērtāk rīkoties ar galdiņu. Nemotīvēta nomaiņa padara cīņu banālu un neinteresantu, un bieži vien būs „ūdens pretinieka dzirnavām“, it īpaši, ja pēdējo sitienu taisīs pretinieks. 5) Jau partijas sākumā vajaga censties attīstīt abus spārnus apmēram simmetriski, piegriežot vērību galvenā kārtā visvairāk pārslogotam spārnā, lai pēc iespējas ātrāk atsvabinātu šādā spārnā sablīvētos spēkus. 6) Nevajaga pārtraukt paša kauliņu sakaru visā frontē, lai tie varētu vajadzīgā brīdī nākt viens otram palīgā, vai varētu tikt pārmesti no viena spārna uz otru. 7) **Nevajaga iebrukt ar vājjiem spēkiem** pretinieka pozīcijā; šādiem kauliņiem pretinieks var nogriezt atkāpšanos un ar pārspēka palīdzību viņus viegli iznīcināt. 8) Uzmanies, lai **kauliņi nenokļūtu retinātos** (ar tukšiem lauciņiem starp tiem) stāvokļos, jo šādi kauliņi parasti dod pretiniekam iespēju sagatavot iznīcinošo triecienu. 9) Vajaga izlietot katru iespēju saspiest vai saistīt ar mazu kauliņu skaitu pretinieka kauliņu lielākās grupas, lai ar pārējiem kauliņiem varētu panākt pārsvaru kādā citā vietā. 10) Nekad nevajaga palaist garām izdevību „iedzīt pretinieka pozīcijā ķīli“, kas dažkārt ierobežo pat triju pretinieka kauliņu kustības brīvību. Piemēram: Baltie: Ba1, a3 un e1. Melnie: Bc3. 11) Ja nav iespējams 9) un 10) likumā ieteiktos manevrus veikt, tad vajaga turēt vismaz līdzsvaru starp saviem un pretinieka spārnēm, lai nedotu pretiniekam iespēju radīt „Achilla papēdi“ paša pozīcijā.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšēnleks **Dambreta atklātnes**

(3. turpinājums.)

12) Nevajaga dot pretinieka pārspēkam iespēju iebrukt kādā atsegtā spārnā, ja nav iespējams dot pretiniekam izšķirošu pretsitienu kādā citā spārnā.

13) Vislabākā aizsargāšanās ir pretuzbrukums.

14) Vajaga censties nepielaist vāju punktu rašanos paša pozīcijā un mēģināt labi aprēķinātiem gājieniem radīt šādus punktus pretinieka pozīcijā.

Daži praktiski padomi

1) Katrā partijā cīnies ar visu spēku. Viegļprātība cīņā ar nopietnu pretinieku izsauks ātru bojāeju, paviršība pret vāju pretinieku izlutinās tevi ar bezvērtīgām uzvarām un aizkavēs tavu attīstību.

2) Pirms realizē gājienu, pat acīm redzamu, pamatīgi jāaprēķina visas gājiena iespējamās sekas, cenšoties „jo tālu ieskaitīties nākotnē”.

3) Radot kombinācijas un slazdus, jāpielūko, lai pretinieks ar kādu negaidītu gājienu tevi pašu neiegāž viņam raktā bedrē. Nav ieteicams spekulēt uz pretinieka neapķērību; par šādu spekulāciju parasti jāsamaksā ar partijas zaudējumu.

4) Pēc pretinieka katra gājiena vaicā pats sev, kāds ir gājiena nolūks, un analizē pretinieka gājienu tik ilgi, kamēr esi izpratis gājiena jēdzienu. Jāiegaumē, ka šķietami nenozīmīgi, pat it kā zaudējoši gājieni, it īpaši, ja pretinieks ir spēcīgs, var izrādīties par slazdiem.

5) Zaudējot partiju, nevajaga zaudēt arī dūšu, jo meistarību spēlē var panākt vienīgi ar ilgu un neatlaidīgu vingrināšanos spēlē. Vajaga meklēt izdevību cīnīties ar spēcīgu pretinieku, studēt dambreta publicētās partijas ar labu spēlētāju piezīmēm un vispirms uzmanīgi iepazīties ar mūsu paraugu partijām.

Parangu partijas

Šīs partijas rādīs, no kādām kļūdām jāizvairās atklātnēs.

Baltie: A. Ovodovs. Melnie: J. Jovļevs.

1. c3—b4, d6—e5 2. b4—a5, b6—c5 3. b2—c3? (ši kļūda jau zaudē. Pareizais turpinājums šāds: 3. e3—f4, e7—d6 4. b2—c3) 3... c5—d4! 4. e3:c5, c7—b6 5. a5:c7, d8:b2 6. a1:c3, e5—f4 7. g3:e5, f6:b2 un melnie uzvarēja.

Baltie: N. Blkovs. Melnie: G. Sauškins.

1. e3—d4, d6—c5 2. f2—e3, f6—g5 3. c3—b4? (šis kļūdainais gājiens ātri zaudē partiju. Vajadzēja turpināt tā: 3. g3—h4, un ja g5—f4, tad 4. e3:g5, h6:f4 5. a3—b4 un t. t.) 3... g5—h4! 4. b4:d6, h4:f2 5. e1:g3, c7:h4 un melnie uzvarēja. (Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta atklātnes

(4. turpinājums.)

Baltie: **G. Subotins.** Melnie: **G. Sauškins**

1. e3—d4, d6—e5 2. g3—h4, h6—g5 3. h2—g3? (Kļūda, kas jau izšķir partiju melniem par labu. Pareizais turpinājums bija 3. a3—b4) 3... g5—f4! 4. g1—h2, f4—e3 5. d2:d6, e7:g1. Baltie padevās.

Baltie: **P. Kukujevs.** Melnie: **amatieris NN**

1. g3—f4, f6—e5 2. f2—g3, e7—f6 3. a3—b4, b6—c5? (Zaudē partiju. Vajadzēja spēlēt 3... f6—g5) 4. g3—h4!, c5:a3 (Ja 4... e5:g3, tad 5. h2:f4, c5:a3 6. f4—g5 un baltie uzvar) 5. f4—g5, h6:f4 6. e3:c5 un baltie uzvar.

Baltie: **V. Šošins.** Melnie: **G. Dalmatovs**

1. g3—h4, b6—a5 2. f2—g3, c7—b6 3. e3—f4, f6—e5? (Kļūda. Šajā stāvoklī vajadzēja turpināt tā: 3... d6—c5, un ja 4. c3—b4, tad 4... a5:c3 5. d2:d6, e7:c5 6. b2—c3, b6—a5 7. c1—d2, a7—b6 un t. t. Ieteiktie gājieni skaitās par vislabākiem šai atklātnē.) 4. f4—g5!, h6:f4 5. c3—d4, e5:c3 6. d2:b4, a5:c3 7. g3:a5. Melnie padevās.

Baltie: **Izačiks.** Melnie: **Dapillins**

1. c3—d4, b6—a5 2. b2—c3, c7—b6 3. g3—f4, d6—e5 4. f4:d6, e7:c5 5. f2—g3? (Vajadzēja spēlēt 5. h2—g3. Balto kreisais spārns gan būtu blokēts, tomēr baltie varētu spēli izlīdzināt.) 5... c5—b4! 6. a3:c5, f6—e5 7. d4:f6, b6:h4. Baltie padevās.

Baltie: **A. Zenčenkovs.** Melnie: **A. Afanasjevs**

1. a3—b4, b6—a5 2. b2—a3, c7—b6 3. a1—b2, h6—g5 4. g3—f4? (Kļūda. Vajadzēja turpināt tā: 4. g3—h4 vai 4. b4—c5, d6:b4 — neder 4... b6:d4 atbildes 5. c3:c7 dēļ — 5. a3:c5, b6:d4 6. c3:e5, f6:d4 7. e3:c5.) 4... b6—c5!, 5. f4:h6, c5—d4! 6. e3:c5, f6—e5. (Stāvoklis ir ļoti interesants. Melnie upurējuši divus bārdiniekus un tomēr uzvar, jo baltiem „nav zāļu“ pret draudiem 7... e5—f4 vai 7... e5—d4, saskaņā ar balto gājienu.) 7. c5—b6, a7:c5. Baltie padevās.

Baltie: **N. Premislars.** Melnie: **V. Medkovs**

1. c3—d4, d6—e5 2. b2—c3, e7—d6 3. g3—h4, f8—e7 4. a1—b2, b6—c5 5. d4:b6, a7:c5 6. c3—b4? (Kļūdainais gājiens. Pareizi bija 6. e3—d4, c5:e3 7. f2:d4.) 6... f6—g5! 7. h4:b6, c7:a1 un melnie uzvarēja. (Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks **Dambreta atklātnes**

(5. turpinājums.)

Baltie: **V. Šošins.** Melnie: **M. Dublīns**

1. c3—d4, d6—c5 2. d2—c3, f6—g5 3. g3—f4, c7—d6 4. d4—e5, b8—c7? (Melnēm bija tikai viens pareizs gājiens: 4... b6—a5. 5. e5:c7, d8:b6. Pēc 4... d8—c7 baltie atbildētu 5. e5—f6, g7:g3 6. f2:d8 un uzvar.) 5. e3—d4!, c5:e3 (ja 5... g5:e3, tad 6. c3—b4 un t. t.) 6. f2:d4, g5:c5 7. c3—b4, d6:f4 8. b4:b8 un uzvar.

Baltie: **A. Kulakovs.** Melnie: **P. Holodovs**

1. c3—d4, d6—e5 2. b2—c3, e7—d6 3. a1—b2 (Ar šo vājo gājienu baltie paši saista savu spēli. Kādreiz gājienu 3. a1—b2 uzskatīja par zaudējošu, tomēr A. Savcljevs atrada kombināciju, kas baltiem dod neizšķirtu. Pēc gājieniem 1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3, c7—d6 — kad gājienu taisa nevis melno e-bandinieks, bet c-bandinieks — gājiens a1—b2 nebūt nav vājāks kā parastais gājiens 3. c3—b4.) 3... d6—c5 4. g3—h4? (Ar šo gājienu baltie iekrīt asprātīgos slazdos. Vienīgais pareizais turpinājums šāds: 4. g3—f4, e5:g3 5. h2:f4, b6—a5 6. d4:b6, a7:c5 7. g1—h2, f8—e7 8. c3—b4! a5:a1 9. f4—e5, f6:d4 10. c1—b2, a1:c3 11. d2:f8 un balto spēles pārākums skaidrs.) 4... c5—b4!! 5. a3:c5 (ja 5. c3:a5, tad e5:a1 un melnie uzvar) 5... e5—f4! 6. e3:e7, f8:b4 7. c3:a5, h6—g5 8. h4:f6, g7:a1 un melnie uzvar.

Baltie: **A. Ovodovs.** Melnie: **A. Šošins**

1. c3—d4, d6—e5 2. d2—c3, e7—d6 3. g3—h4, h6—g5 4. e1—d2, b6—a5 5. a3—b4? (Balto vienīgais pareizais gājiens būtu bijis 5. f2—g3. Gājiens partijā dod melniem iespēju realizēt spīdošu kombināciju.) 5... g5—f4! 6. e3:c5, c7—b6 7. d4:f6, b6:d4 8. c3:e5, a5:c7 melnie padevās. — Skaista kombinācija.

Baltie: **A. Saveljevs.** Melnie: **V. Šošins**

1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3, c7—d6 3. c3—b4, b6—a5 4. d4:b6, a5:c7 5. a1—b2, h6—g5 6. g3—h4? (Šī kļūda zaudē partiju. Varēja turpināt piemēram tā: 6. g3—f4.) 6... f6—e5! 7. h4:d4, d6—c5 8. d4:b6, c7:a1 un melnie uzvar.

Baltie: **V. Šošins.** Melnie: amatieris **V. T.**

1. c3—d4, b6—a5 2. d4—c5, d6:b4 3. a3:c5, c7—b6 (Šis gājiens vājina melno labo spārnu. Labāk būtu bijis 3... f6—g5) 4. g3—f4, b6:d4 5. e3:c5, f6—g5 6. d2—e3, d8—c7? (Šo kļūdu bieži pielaiž visi iesācēji. Pareizais turpinājums ir: 6... g7—f6.) 7. e3—d4!, g5:e3 8. c5—b6, e3:c5 (ja 8... a7:c5, tad 9. d4:d2 un baltie uzvar). 9. b6:h4 un baltie uzvar.

Fr. Apšenieks

Dambreta atklātnes

(6. turpinājums.)

Baltie: A. Jegorovs. Melnie: A. Šošins

1. g3—f4, f6—e5 2. h2—g3, e5—d4 3. c3:e5, h6—g5 4. f4:h6, d6:h2 5. b2—c3, g7—f6 6. c3—d4 b6—a5 7. a1—b2? (Šis gājiens zaudē. Varēja spēlēt 7. c1—b2.) 7... a5—b4! 8. a3:c5, f8—g7 9. h6:d6, c7:a1 un melnie uzvar.

Baltie: S. Voroncovs. Melnie: A. Ovodovs

1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—e5 3. e3—f4, e7—f6 4. d2—e3, f8—e7 5. h4—a5, f6—g5 6. g3—h4? (Vajadzēja spēlēt 6. e3—d4, un ja g5:e3, tad 7. d4:b6 a7:c5 8. f2:b6, b8—a7 9. c3—b4, a7:c5 10. c1—d2. Šķiet, ka tad baltiem būtu bijis mazs pozīcijas pārsvars.) 6... e5:g3 7. h2:f4, (ja 7. h4:f6, tad g7:e5 un t. t.) 7... c5—b4! 8. h4:f6 (ja 8. a3:c5, tad d6:d2 un t. t.) 8... b4:d2 9. e1:c3, g7:b4, baltie padevās.

Baltie: V. Fillpovs. Melnie: A. Jegorovs

1. c3—b4, f6—e5 2. e3—f4, b6—c5 3. b2—c3, g7—f6 4. f2—e3, h8—g7 5. g1—f2? (Zaudējošais gājiens. Vajadzēja spēlēt 5. g3—h4, e5:g3 6. h4:f2.) 5... c5—d4! 6. e3:c5, f6—g5 7. f2—e3 (ja 7. d2—e3, tad e5—d4 8. c3:e5, e7—f6 un t. t.) 7... e5—d4 8. c3:e5, e7—f6 9. c5:e7, f6:h4, baltie padevās.

Baltie: A. Ovodovs. Melnie: A. Harjanovs

1. c3—d4, d6—e5 2. d2—c3, e7—d6 3. g3—h4, h6—g5 4. e1—d2, b6—a5 5. f2—g3, e5—f4 (1903. gadā kādā krievu žurnālā bija iespiesta dambretista M. Drujana analīze, kurā autors mēģināja pierādīt, ka pēc šī gājiena melno partija it kā esot zaudēta; tomēr vēlāk izrādījās, ka šī analīze ir kļūdaina, turklāt šīs kļūdas vēl šo baltu dienu nav koriģētas. Mums šķiet, ka gājiens 5... e5—f4 ir pilnīgi pareizs. Var spēlēt arī tā: 5... c7—b6 — A. Šošina un Harjanova upuris — un ja 6. g3—f4, tad e5:g3 7. h2:h6, d6—c5 un t. t.) 6. g3:e5, d6:f4 7. g1—f2, f8—e7? (Pēc šī gājiena baltie pārsteidz pretinieku ar skaistu kombināciju. Vajadzēja spēlēt 7... d8—e7.) 8. d4—e5!, f4:d6 (ja 8... f6:d4, tad 9. c3:g3 un baltie uzvar). 9. c3—b4, a5:g3 10. h2:f8 un baltie uzvar.

Baltie: I. Beļajevskijs. Melnie: A. Fedotovs

1. g3—f4, f6—g5 2. c3—b4, b6—c5 3. b2—c3, g7—f6 4. b4—a5, f6—e5 5. c3—d4, e5:c3 6. d2:b4, h8—g7 7. e1—d2? (Kļūda. Vajadzēja spēlēt 7. e3—d4.) 7... g7—f6 8. a1—b2, c7—b6! 9. a5:g7, d8—c7 10. b4:d6, c7:h8, baltie padevās.

Baltie: M. Milgrams. Melnie: M. Sesorovs

1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—e5 3. e3—f4, g7—f6 4. a1—b2, f8—g7? (Šo gājienu skaita par zaudējošu. Vajadzēja spēlēt f6—g5.) 5. b4—a5, f6—g5 6. f2—e3, g5—h4 7. c3—b4!, h4:d4 8. d2—c3, e5:g3 9. c3:e5, d6:f4 10. b4:f8 un baltie uzvar.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta atklātnes

(7. turpinājums.)

Baltie: V. Vasiļjevs. Melnie: A. Borodinskijs

1. a3—b4, b6—a5 2. b2—a3, d6—e5 3. g3—f4, e5:g3 4. h2:f4, a7—b6 5. a1—b2, b6—c5 6. b4:d6, e7:c5 7. c3—d4? (Bojāēja! Vajadzēja spēlēt 7. f2—g3.) 7... c5—b4! 8. a3:c5, h6—g5 9. f4:h6, f8—e7 10. h6:d6, c7:a1 un melnie uzvar.

Baltie: A. Tuvaļevs. Melnie: V. Stojarovs

1. c3—b4, f6—e5 2. b2—c3, e5—f4 3. e3:g5, h6:f4 4. g3:e5, d6:f4 5. a1—b2, b6—a5 6. b4—c5, g7—f6 7. c3—d4? (Kļūda. Vajadzēja spēlēt 7. f2—e3, lai gan arī tad melno partija paliktu pārāka.) 7... f4—e3!, d2:f4, f6—g5 9. f4:h6, f8—g7 10. h6:d6, c7:a1 un melnie uzvar.

Baltie: A. Preobraženskijs. Melnie: P. Bodjanskijs

1. c3—d4, h6—g5 2. g3—h4, d6—c5 3. f2—g3, g7—h6 4. b2—c3, e7—d6 5. a1—b2, f6—e5 6. d4:f6, g5:e7 7. c3—d4? (Kļūda. Pareizais gājiens bija 7. g3—f4.) 7... d6—e5! 8. d4:f6, e7:g5 9. b4:f6, c5—b4 10. a3:c5, b6:h4. baltie padevās.

Baltie: S. Voroncova. Melnie: A. Ovodovs

1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—g5 3. c3—d4, g7—f6 4. d4:b6, a7:c5 5. a1—b2, f8—g7 6. g3—f4, f6—e5 7. f2—g3, e7—f6. (Ja 7... g5—h4, tad 8. d2—c3!, h4:d4 9. g1—f2, e5:g3 10. c3:e5, d6:f4 11. b4:f8 un baltie uzvar. Pēc gājiena 7... e5—d4 baltiem būtu dāma.) 8. g3—h4, e5:g3 9. h2:f4? (pareizais sitiens bija 9. h4:f2). 9... f6—e5! 10. h4:b6, c7:a1 un melnie uzvarēja.

Baltie: V. Lisenko. Melnie: M. Ivanovs

1. c3—d4, d6—e5 2. b2—c3, e7—d6 3. g3—h4, b6—a5 (parasti šē spēlē 3... d6—c5) 4. f2—g3, c7—b6 5. e3—f4, b6—c5 6. d4:b6, a5:c7 7. c3—b4, a7—b6? (Kļūdainais gājiens. Vajadzēja spēlēt 7... c7—b6 ar līdzīgu spēli.) 8. b4—c5!, b6:d4 9. f4—g5, h6:f4 10. d2—e3, f4:d2 11. c1:g5 un uzvar.

Baltie: Polousovs. Melnie: Kazass

1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—e5 3. a1—b2, g7—f6 4. e3—f4, f6—g5 5. b4—a5, g5:e3 6. d2:f4, c7—b6? (Kļūda. Parasti šīs atklātnes šajā variantā turpina ar 6... e7—f6 vai 6... h8—g7; var arī 6... c5—b4 7. a3:c5, d6:d2.) 7. a5:c7, d8:b6 8. f4—g5!, h6:f4 9. a3—b4, c5:a3 10. c1—d2, a3:e3 11. f2:a5, melnie padevās.

Baltie: M. Ivanovs. Melnie: S. Bulanovs

1. c3—b4, b6—a5 2. b4—c5, d6:b4 3. a3:c5, f6—g5 4. g3—f4, g7—f6 5. b2—c3, h8—g7 6. a1—b2, c7—b6 7. c3—d4, d8—c7 8. b2—c3, e7—d6? (Šis gājiens zaudē partiju. Vajadzēja spēlēt 8... g5—h4.) 9. c5:e7, f6:d8 (ja 9... f8:d6, tad 10. f2—g3, un ja g5—h4, tad 11. f4—g5 un baltie uzvar). 10. c3—b4!, a5:g3 11. f2:h8, melnie padevās.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks

Dambreta atklātnes

(8. turpinājums.)

Baltie: V. Medkovs. Melnie: N. Gubkins

1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3, e7—d6 3. g3—h4, d6—e5 4. f2—g3, c7—d6 5. a1—b2, f8—e7 6. g3—f4, e5:g3 7. h4:f2, h6—g5? (Šis gājiens jau zaudē partiju. Vajadzēja spēlēt 7... d6—e5) 8. d4—e5!, d6:f4 9. h2—g3, f4:h2 10. e3—d4, c5:e3 11. d2:b4 melnie padevās.

Baltie: A. Tuvaļevs. Melnie: I. Bogdanovičs

1. c3—b4, b6—a5 2. b4—c5, d6:h4 3. a3:c5, c7—b6 4. e3—d4, f6—g5 5. d2—c3, g5—h4 6. b2—a3, h6—g5 7. c1—d2, g7—h6 8. d2—e3, d8—c7? (Kļūdains gājiens. Vajadzēja spēlēt 8... b8—c7 un melniem būtu bijusi labāka spēle.) 9. e3—f4, g5:e3 10. c3—b4, a5:e5 11. f2:d8 un baltie uzvarēja.

Baltie: V. Šošins. Melnie: L. Bogdanovs

1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—e5 3. e3—f4, g7—f6 4. b4—a5, f6—g5 5. g3—h4, g5:e3 6. f2:f6, e7:g5 7. h4:f6, f8—g7? (Kļūdains gājiens. Vajadzēja spēlēt 7... c5—d4 8. c3:e5, d6:f4 un t. t.) 8. c1—b2!, g7:e5 9. a5—b6, c7:a5 10. c3—b4, a5:c3 11. b2:f6 melnie padevās.

Baltie: F. Kaulens. Melnie: A. Ovodovs

1. g3—f4, f6—g5 2. c3—d4, g7—f6 3. d2—c3, g5—h4 4. c1—d2, b6—a5 5. f4—g5, h6:f4 6. e3:g5, d6—e5? (Vājns gājiens. Vajadzēja spēlēt 6... c7—b6.) 7. d4—c5 (ja 7. g5—h6, tad f6—g5! un melnie uzvar). 7... h8—g7? (Pēdējā un izšķirošā kļūda. Vajadzēja spēlēt 7... c7—d6) 8. f2—g3!, h4:f2 9. g1:e3, f6:h4 10. c3—b4, a5:c3 11. b2:h8 melnie padevās.

Baltie: V. Stolarovs. Melnie: S. Voroncovs

1. c3—d4, h6—g5 2. g3—h4, b6—a5 3. d4—c5, d6:h4 4. a3:c5, c7—b6 5. e3—d4 (Par stiprāku uzskata bieži pielietoto šādu turpinājumu: 5. c5—d6, e7:c5 6. e3—d4, c5:e3 7. d2:h6.) 5... g5—f4 6. f2—e3, g7—h6 7. e3:g5, h6:f4 8. g1—f2? (Kļūda. Vajadzēja spēlēt 8. e1—f2) 8... f4—e3! 9. d2:f4, a5—b4 10. c5:a3, f6—e5 11. d4:f6, e7:g1 un melnie uzvarēja.

Baltie: A. Potemkins. Melnie: F. Starostins

1. g3—h4, f6—e5 2. f2—g3, e5—f4 (loti spēcīgs gājiens) 3. g3:e5, d6:f4 4. e3:g5, h6:f4 5. a3—b4, e7—d6 6. d2—e3, f4:d2 7. c1:e3, g7—f6 8. h2—g3? (Izšķirošā kļūda. Vajadzēja spēlēt 8. b4—a5 ar dažām izredzēm panākt neizšķirtu.) 8... f6—g5! 9. h4:f6, d8—e7 10. f6:d8, b6—a5 11. d8:b6, a7:h2 baltie padevās.

Baltie: A. Sergejevs. Melnie: L. Potapovs

1. c3—b4, b6—c5 2. b2—c3, f6—g5 3. b4—a5, g7—f6 4. g3—f4, f6—e5 5. c3—d4, e5:c3 6. d2:b4, e7—f6 7. a1—b2, f8—g7 8. e1—d2? (Pēc šī gājiena melnie skaisti uzvar. Vajadzēja spēlēt 8. e3—d4.) 8... c7—b6! 9. a5:e5, f6:d4 10. b4:d6, d8—c7 11. e3:c5, c7:a1 baltie padevās.

(Turpmāk vēl.)

Fr. Apšenieks **Dambreta atklātnes**

(9. turpinājums un beigas.)

Baltie: F. Utkins. Melnie: V. Šošins

1. c3—b4, b6—c5 2. b4—a5, f6—e5 3. e3—f4, g7—f6 4. b2—c3, f6—g5 5. c3—b4, g5:e3 6. d2:f4, h8—g7 7. g3—h4, e5:g3 8. h2:f4, g7—f6 9. e1—d2? (Kļūda. Vajadzēja spēlēt 9. f2—e3.) 9... c7—b6! 10. a5:g7, d8—c7 11. b4:d6, c7:h8 un melnie uzvarēja.

Baltie: S. Daņiljns. Melnie: B. Makavejevs

1. c3—b4, b6—a5 2. b4—c5, d6:b4 3. a3:c5, f6—g5 4. b2—c3, g5—h4 5. g3—f4, c7—d6 6. c3—b4, a5:c3 7. d2:b4, g7—f6 8. a1—b2, d8—c7 9. b2—a3, f6—g5? (Šī kļūda dod baltiem iespēju panākt skaistu uzvaru. Vajadzēja spēlēt, piem., 9... f6—e5 un partija būtu bijusi līdzīga.) 10. e3—d4!, g5:e3 11. c5—b6, c7:e5 (ja 11... e3:c5, tad b6:f6, f8—g7 13. f6—e7, d6:f8 14. b4:d6 un baltie uzvarētu viegli) 12. f2:d8, melnie padevās.

Baltie: A. Harjanovs. Melnie: A. Ovodovs

1. c3—d4, b6—a5 2. d4—c5, d6:b4 3. a3:c5, f6—g5 4. b2—c3, g7—f6 5. g3—f4, h8—g7 6. a1—b2, c7—b6 7. e3—d4, g5:e3 8. d2:f4, b8—c7 9. b2—a3, f6—g5? (vienīgais pareizais melno gājiens bija 9... c7—d6) 10. h2—g3, g5:e3 11. c3—b4, a5:e5 12. f2:h8 un baltie uzvarēja.

Baltie: A. Šošins. Melnie: A. Tuvaļevs

1. c3—d4, d6—c5 2. b2—c3, e7—d6 3. g3—f4, f6—g5 4. f2—g3, g5—h4 5. g1—f2, f8—e7 6. a1—b2, g7—f6? (Pēc šī kļūdainā gājiena baltie skaisti uzvar. Vajadzēja turpināt: 6... b6—a5 7. d4:b6, a7:c5.) 7. a3—b4!!, c5:a3 8. f4—e5!, d6:f4 9. e3:g5, h6:f4 10. g3:g7, h8:f6 11. d4—c5, b6:d4 12. c3:g7, melnie padevās. Spīdoša, izcila uzvara.

Baltie: F. Starostins. Melnie: A. Preobraženskis

1. c3—d4, h6—g5 2. g3—f4, g7—h6 3. b2—c3, d6—e5 4. f4:d6, e7:c5 5. h2—g3, c7—d6 6. g3—f4, f8—g7 7. a1—b2, b8—c7? (Šis gājiens zaudē partiju. Vajadzēja spēlēt 7... b6—a5 8. d4:b6, a5:c7.) 8. f4—e5!, d6:f4 9. c3—b4, c7—d6 10. d4—e5!, f6:d4 11. d2—c3, f4:d2 12. c3:a5 un baltie uzvarēja.

Baltie: A. Parševs. Melnie: V. Svaričovskis

1. g3—h4, h6:g5 2. e3—d4, d6—e5 3. a3—b4, e7—d6 4. b2—a3, b6—c5 5. d4:b6, a7:c5 6. b4—a5, g7—h6 7. h2—g3, d8—e7? (Melnie iekrīt slazdos. Vajadzēja spēlēt 7... g5—f4.) 8. a3—b4!, c5:a3 9. c3—d4, e5:c3 10. d2:b4, a3:c5 11. g3—f4, g5:e3 12. f2:d8 melnie padevās.