

Vladas Valantinas

PIRMOJI KELIONĖ Į ŠAŠKIŲ ŠALĮ

2003

UDK

Va

Knygos leidimą parėmė Šiaulių rajono savivaldybė

© Vladas Valantinas, 2003

© Maketuotojas Vladas Valantinas, 2003

© Dailininkas Šarūnas Škimelis, 2003

© Kalbos redaktorė Rūta Bukelskytė, 2003

ISBN

PRATARMĖ

Nors paprastųjų šaškių varžybos Lietuvoje organizuojamos jau daugiau kaip 50 metų, tačiau niekada negalėjome pasigirti gausia šaškių literatūra lietuvių kalba. Tarybiniais metais Lietuvos šaškininkai buvo priversti naudotis literatūra rusų kalba, kuri taip pat buvo sunkiai gaunama. Be to, ir tais laikais praktiškai nebuvo specialios literatūros pradedantiesiems. Dabar, kai senoji šaškių literatūra rusų kalba bibliotekose tampa retenybe, o naujai išleidžiamos knygos užsienyje Lietuvos nepasiekia, susidaro sunkios sąlygos populiarinti šaškių žaidimą ir jam išlikti.

Seniai žinoma, kad šaškės – tai menas, sportas ir mokslas. O koks gali būti mokymasis be vadovėlio? Dauguma anksčiau išleistos šaškių literatūros buvo universalus pobūdžio, t.y. dalis buvo skirta pradedantiesiems, dalis – didelę patirtį sukaupusiems šaškininkams.

Šis leidinys – tai pirmasis žygis į šaškių šalį. Tai šaškių žaidimo vadovėlis, skirtas pradedantiesiems. Sistemingai studijuojant knygeleje išdėstyta mežiagą ir įgijus pakankamai turnyrinės praktikos, bus nesunku nugalėti visus šaškių žaidimo mėgėjus, nestudijuojančius specialios literatūros. Toks šaškininkas žinos elementarias šaškių žaidimo paslaptis ir bus pasiruošęs tolimesniams tobulėjimui. Igytos žinios atitinka šaškių klasifikacijos IV atskyrio reikalavimus. Na, o norint dar labiau pagilinti savo žinias apie šį žaidimą, reiks dar ne kartą patirti sudėtingas išvykas į šaškių šalį.

Knygą sudaro keturios pagrindinės dalys: kombinacijos, elementarieji žaidimo elementai, standartinės daminės baigmės ir pagrindiniai strateginiai žaidimo principai. Didelį dėmesį reikštų skirti elementariųjų kombinacijų studijavimui ir praktiniams žaidimui. Nors žaidžiant šaškėmis strategija yra svarbiausias dalykas, jos nereikia primygtinai studijuoti, kol nėra pakankamų taktikos įgūdžių. Pirmųjų metų treniruočių tikslas – susipažinti su elementariaja taktika, elementariaisiais žaidimo elementais, pagrindiniais strateginiu žaidimo principais, dviem standartiniem daminėmis baigmėmis.

Šiai knygelei dienos šviesą padėjo išvysti vienas pirmųjų mano auklėtiniių, kandidatas į meistrus, 1987 m. Lietuvos jaunių čempionato prizininkas, dabartinis Seimo narys Ramūnas Karbauskis. Ramūnas kaip ir aš tikisi, kad šis leidinukas bus ta kibirkštis, kuri uždegs tikrus šaškių žaidimo laužus ne tik Šiaulių rajone, kuriame mes abu gimėme ir užaugome, bet ir visoje šalyje.

Knyga skirta treneriams, mokytojams, būrelių vadovams ir savarankiškam mokymuisi.

Vladas Valantinas

KAS YRA ŠAŠKĖS?

Šaškės – tai menas (ir jų nepakeis nei kinas, nei filharmonija!), šaškės – tai sportas (ir nelengvesnis už sunkumų kilnojimą arba ledoritulį!), šaškės – tai mokslas (nors ir ne matematika).

Mokslininkas ir šaškininkas
J. Fominych (Permė)

Kodėl šaškės yra sportas?

Jos turi varžybų elementą. Be turnyrų, be nugalėtojų, t.y. be praktikos, šaškių žaidimas negalėtų gyvuoti.

Kaip ir kitose sporto šakose, varžybų dalyviai eikvoja fizines jėgas. Taigi jie turi būti gerai pasirengę fiziškai.

Šaškės – tai „proto gimnastika“. Žaidėjas per kiekvieną partiją patiria daug stiprių emocijų: nuo pačių maloniusių iki dramatiškiausių.

Kodėl šaškės yra mokslas?

Šaškės yra tokis pat mokslas kaip ir, pavyzdžiu, matematika. Šaškių žaidimo paslapčių galima mokyti visą gyvenimą. Norint pasiekti aukštą žaidimo supratimo lygį, reikia perskaityti ne vieną vadovėlį. Be to, šaškėse, kaip ir bet kokiam moksle, galimaapti atradėju. Nors tūkstančiai planetos šaškininkų daugiau kaip šimtą metų fanatiškai tyrinėjo šaškių žaidimą 64 laukelių lentoje, tačiau ir šiaisiai, dažniausiai didelio triūso, kartais atsitiktinumo dėka, gimsta tikri atradimai tiek debiutinėje žaidimo stadioje, tiek mitelšpilyje, ir netgi endšpilyje.

Kodėl šaškės yra menas?

Šaškių žaidimas daug kuo mus žavi. Tai ir triuškinančios kombinacijos, ir debiutinės naujovės, ir puikūs etiudai, ir menkučiai nepastebimi, bet labai netikėti manevrai, kartais leidžiantys pasiekti pergalę net visiškai beviltiškose pozicijose. Ištikimi šaškių žaidimo entuziastai negali atsigrožėti priė kelis dešimtmečius šaškių korifėjų sužaistomis partijomis, ir net 19 amžiuje sukurtomis šaškių kompozicijomis. Tokius šaškių meno kūrinius galima kabinti ant savo kambario sienos lyg nuostabiausius Van Gogo darbus ir kasdien žavėtis fantastinėmis idėjomis. Bet kaip ir pačių ižymiausių tapytojų drobes ne kiekvienas gali suprasti, taip ir šaškių fantastinis pasaulis atsiveria tik tiems, kurie atkakliai mokosi.

Varžybų azertas, atradimų džiaugsmas bei šaškių šedevrų sukūrimas ir yra ta galinga jėga, kuri jau antrą šimtmetį verčia žmones nepaisant jų tautybės, išsilavimimo, religijos, galbūt visai atsitiktinai pakliuvusius į tą fantastinį šaškių pasaulį, tame užsibūti neribotą laiką ir neberasti kelio atgal.

ŠAŠKIŲ ŽAIDIMO NAUDA

Gerina atmintį

Pradedantysis šaškininkas paprastai nesugeba atsiminti net vienos ką tik sužaistos partijos visų éjimų. Po keleto metų treniruočių žaidėjas gali atsiminti ne tik savo, bet ir daugybës kitų žaidéjų net ir prieš keletą ménesių ar metų, sužaistas visas turnyro partijas.

Lavina skaičiavimo tolį ir tikslumą

Skirtingai nei pradedantysis šaškininkas, patyrës žaidėjas po keleto metų treniruočių gali nejudindamas lentoje šaškių teisingai apskaičiuoti ir numatyti tolimesnę partijos eigą ir rezultatą 10 – 15, o kartais dar daugiau éjimų pirmyn.

Lavina operatyvinj mästymą

Žaidéjai išmoksta daryti teisingas išvadas po sužaistos partijos.

Moko labai greitai ir savarankiškai priimti sprendimus ekstremaliose situacijose

Nors vienai šaškių partijai sužaisti dažnai yra duodama ne viena valanda, laikas prabëga nepastebimai greitai. Neretai žaidéjai atsiduria tokioje padëtyje, kai jiems trûksta laiko apgalvoti éjimus (tokia padëtis vadinama ceitnotu). Taigi, tiesiog akimirksniu reikia rasti teisingą sprendimą. Tokie žaibiški sprendimai gali viską nulemti. Tai ir čempionų laurai, ir sportiniai vardai, ir dovanos bei prizai.

Moko psichologijos

Palaipsniui žaidéjai igyja nemažai psichologinių žinių. Vien iš varžovo elgesio, judesių ir kitų, atrodo nereikšmingų detalių, galima padaryti daug svarbių išvadų: kaip varžovas nusiteikës, kokio rezultato siekia, kokių pozicijų vengia, pasitiki ar nepasitiki savo jégomis ir t. t.

Igyjami igudžiai savarankiškai mokyti literatūrą

Paprastai mokiniams, skirtingai nei studentams, nebûdingas savarankiškas mokymasis ir literatūros skaitymas. Jie yra pripare, kad mokytojai viską paaiškina, ir belieka tik padaryti užduotus namų darbus. Norint sékmingai dalyvauti turnyruose, reikia pastoviai plésti savo žinių bagažą – skaityti literatūrą net užsienio kalbomis. Be to, reikia sistemingai kartoti jau išmoktą medžiagą.

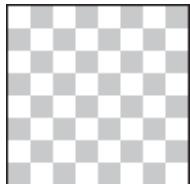
Lavina loginj mastymą

Žmogus negali elgtis kaip kompiuteris, kuris visada tikrina visus éjimus iš eilës. Žaidéjas turi vadovautis sveika, bet pagrîsta žaidimo dësningumais logika ir netikrinti variantų, kurie aiškiai neveda prie numatyto tikslo. Loginio atmetimo keliu yra labai sumažinamas galimų variantų skaičius.

PRADINĖS SĄVOKOS

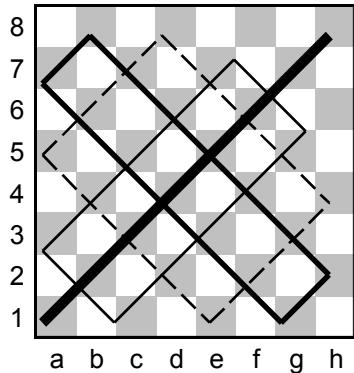
LENTA IR ŠAŠKĖS

1



1 diagramoje pavaizduota lenta – šaškių kovos laukas. Tamsieji laukeliai (jų yra 32) vadinami *juodaisiais laukeliais*. Juose ir žaidžiama. Tieki pat yra ir *baltujų laukelių*. Lenta tarp žaidėjų dedama taip, kad kampinis kairysis laukelis būtų juodas.

2



- 1 ————— didysis kelias
- 2 ————— dvikelis
- 3 ————— trikelis
- 4 - - - apylankis

Istrižaukelių eilė nuo vieno lentos krašto iki kito yra vadina įstrižaine.

Įstrižainės turi specialius pavadinimus. Pati ilgiausia įstrižainė a1-h8, kurią sudaro 8 juodi laukeliai, yra vadina *didžiuoju keliu* (1). Įstrižainės a7-g1 ir b8-h2 yra vadina *dvikeliu* (2). Dvi įstrižainės, esančios šalia didžiojo kelio (kiekviena jų sudaryta iš 6 juodų

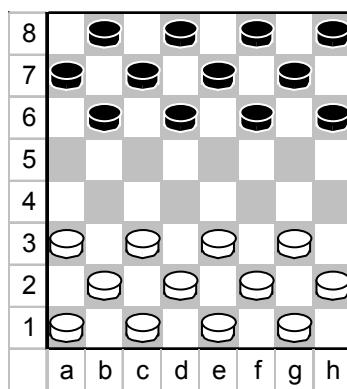
4

juų laukelių), ir dvi jas galuose jungiančios įstrižainės (kiekviena jų sudaryta iš 3 juodujų laukelių), yra vadina *trikeliu* (3). Įstrižainės, sudarančios stačiakampį a5, d8, h4, e1, yra vadina *apylankiu* (4).

Visi prie lento krašto esantys laukeliai yra vadina *kraštiniiais*.

3 diagramoje parodyta, kaip lentoje sudedamos šaškės žaidimo pradžioje.

3



NOTACIJA

Kad galėtume užrašyti sužaistą partiją, reikia žinoti šaškių žaidime priimtą *notaciją – lento laukelių žymėjimo sistemą*. Kaip matome 4 diagramoje, lento gulstinių sunumeruotos nuo 1 iki 8. Statmenosios eilės sužymėtos pirmosiomis aštuoniomis lotynų abécélės raidėmis: a, b, c, d, e, f, g, h. Jas iš eilės reikia tarti taip: a, b, c, d, e, f, g, h. Jas iš eilės reikia tarti taip: a, b, c, d, e, f, g, h. Vertikaliosios ir horizontaliosios eilės susikerta. Kiekvienas laukelis yra žymimas raide ir skaičiumi tų eilių, kurių susiskirtime jis yra. Pirma yra rašoma raidė, po to skaičius. Taigi, kiekvienas laukelis yra pažymėtas dviem ženklais (raide ir skaičiumi).

4

8		b8		d8		f8		h8
7	a7		c7		e7		g7	
6		b6		d6		f6		h6
5	a5		c5		e5		g5	
4		b4		d4		f4		h4
3	a3		c3		e3		g3	
2		b2		d2		f2		h2
1	a1		c1		e1		g1	
	a	b	c	d	e	f	g	h

Ramusis éjimas užrašomas tokia tvarka: éjimo eilés numeris (po jo de-damas taškas), laukelis, kuriame yra šaškė. Užrašydami kertamajį éjimą vietoj brūkšnio rašome dvitaškį. Partijos užrašas yra vedamas dviem stulpeliais: kairiajame – baltųjų éjimai, dešiniajame – juodųjų. Pvz.:

Jonaitis – Petraitis
 Baltosios – Juodosios
 1. g3-h4 b6-a5
 2. f2-g3 c7-b6
 3. e3-f4 f6-e5
 4. f4-g5 h6:f4
 5. c3-d4 e5:c3
 6. d2:b4 a5:c3
 7. g3:a5.

Igijus daugiau patirties galima užrašyti ir trumpiau: laukelis, iš kurio šaškė eina, žymimas tik raide (skaičius nerašomas), o laukelis, iš kurį šaškė eina – ir raide, ir skaičiumi. Brūkšny ir dvitaškis taip pat nerašomi. Pvz.:

Jonaitis – Petraitis
 Baltosios – Juodosios
 1. gh4 ba5
 2. fg3 cb6
 3. ef4 fe5
 4. fg5 hf4
 5. cd4 ec3

6. db4 ac3

7. ga5.

Šaškių literatūroje naudojami šie pagrindiniai sutrumpinimai:

x	laimėjimas
=	lygiosios
!	stiprus éjimas
!!	labai stiprus éjimas
?	silpnas éjimas
??	labai silpnas éjimas
!?	originalus, sunkiai įvertinamas éjimas
+ -	baltųjų persvara
- +	juodųjų persvara
++ -	didelė baltųjų persvara
- ++	didelė juodųjų persvara

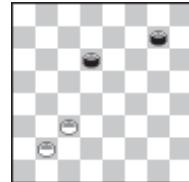
TAISYKLĖS

1. Éjimu yra vadinamas šaškės arba damos perkėlimas iš vieno laukelio į kitą.

2. Éjimai gali būti *ramieji* ir *kertamieji*.

3. Ramiuoju šaškės éjimu yra vadinas šaškės perkėlimas į priekį istrižai, į laisvą gretimą laukelį.

5



Baltosios šioje pozicijoje gali atlkti vieną iš šių ramiųjų éjimų: 1. b2-a3, 1. c3-b4, 1. c3-d4.

Juodosios šioje pozicijoje gali atlkti vieną iš šių éjimų: 1. ... d6-c5, 1. ... d6-e5, 1. ... g7-f6, 1. ... g7-h6.

4. Kertamuoju éjimu (*kirtimu*) yra vadinamas šaškės perkėlimas per kitos spalvos šaškę (arba damą), esančią tos pačios istrižainės gretimame laukelyje, į tuščią laukelį.

5. Kirsti galima tiek į priekį, tiek ir atgal.

6. Vienu éjimu galima nukirsti neribotą šaškių skaičių.

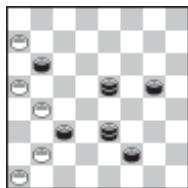
7. Nukirstos šaškės yra nuimamos nuo lento ir toje partijoje daugiau nebedalyvauja.

8. Kirsti – būtina.

Nesilaikant šios taisyklės žaidimas praranda savo prasmę.

9. Jei yra keli galimi kirtimai, galima pasirinkti bet kurį teisingą, nepriklausomai nuo kertamuų šaškių skaičiaus.

6



Šioje pozicijoje baltosios privalo pasirinkti vieną iš šių éjimų:

1. a5:c7,

1. a7:c5,

1. b2:d4:f6:h4,

1. b4:d2:f4:d6,

1. b4:d2:f4:h6 (po kirtimo nuo lento nuimamos visos nukirstos šaškes).

Ramiuju éjimų baltosios atliliki negali, nes būtina kirsti.

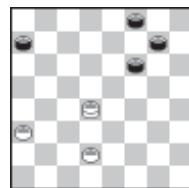
10. Šaškė, pasiekusi paskutinę gulstinę, tampa dama.

11. Ji yra žymima dviem viena ant kitos uždėtomis šaškėmis.

12. Damų skaičius partijoje neribotas. Dama daug pranašesnė už *paprastają šaškę*. Dama taip pat kaip ir šaškė gali atliliki ramiuosius ir kertamuosius éjimus.

13. *Ramiuojančios damos éjimu* yra vadinas damos perkėlimas iš vieno laukelio į kita, į priekį arba atgal per norimą skaičių laisvų istrižainės laukelių.

7



Baltųjų dama gali pasirinktinai patekti į bet kurį iš šių laukelių: a1, b2, b6, c3, c5, e3, e5, f2, g1.

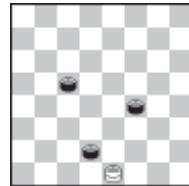
Dama kerta labai grësmingai. Kirdama ji tiesiog skraidyti skraido.

14. Dama privalo nukirsti priešininko šaškę (tieki į priekį, tiek ir atgal), nepriklausomai nuo to, kiek laukelių iki jos yra, jei tik ši šaškė yra toje pačioje istrižainėje ir jei už šaškės yra tuščias laukelis.

15. Jei už šaškės yra keli tušti laukeliai, tai dama, nukirtusi šaškę, gali sustoti bet kuriame iš jų.

16. Jei bet kurioje damos kertamoje istrižainėje yra priešininko šaškė, už kuriuos taip pat yra tuščias laukelis, tai dama privalo nukirsti ir tą šaškę.

8

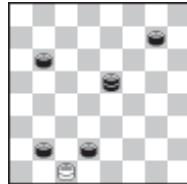


Dama privalo kirsti tik taip:

1. e1:b4:d6:g3 (arba 1. e1:b4:d6:h2).

17. Kirtimo metu dama privalo nukirsti tiek priešininko šaškių, kiek jų yra jos kelyje.

9

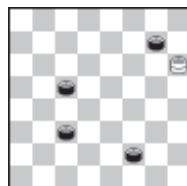


Galimi kirtimo variantai:

1. c1:a3; 1. c1:e3:a7; 1. c1:f4:c7:a5; 1. c1:h6:f8.

18. Jei paprastoji šaškė patenka į pasutinę gulstinę kertamuoju éjimu, tai ji tuoju pat īgauna damos teises ir privalo testi kirtimą toliau jau kaip dama.

10

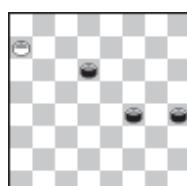


Baltosios privalo pasirinkti vieną iš dviejų teisingų kirtimo variantų :

1. h6:f8:b4:e1:g3 x arba
1. h6:f8:b4:e1:h4 x.

19. Jei paprastoji šaškė patenka į pasutinę gulstinę ramiuoju éjimu, tai ji damos teises īgauna tik kitu éjimu.

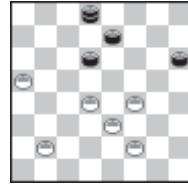
11



1. a7-b8 h4-g3 2. b8:e5 f4:d6 x.

20. Nukirstos šaškės nuimamos nuo lentos tik atlikus visą kirtimą.

12



Šioje pozicijoje baltosios gali gražiai laimeti.

1. a5-b6 d8:a5 2. b2-c3.

Dabar juodujų dama turi tik vieną teisingą kirtimo variantą:

2. ... a5:e1:g3:e5.

Juodujų dama privalo sustoti laukelyje e5 ir tik po to nukirstos šaškės yra nuimamos nuo lentos. Dabar baltujų eilė kirsti:

3. d4:d8 – ir jos laimi.

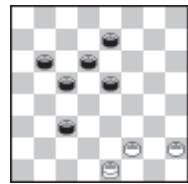
Kombinacija, kurios metu jau nukirsta, bet dar nenuimta nuo lentos, šaškė sustabdo kertančiąjį šaškė, yra vadinama turkišku smūgiu.

Dabar įsivaizduokite, kad juodosios, nusižengdamos taisykliems, nukirstas šaškes nuiminėtų nuo lentos po vieną. Tada jos nukirstų šaškę d4 ir laimėtų jau juodosios, bet tam prieštarauja taisykliés.

21. Kirtimo metu per tą pačią šaškė galima peršokti tik vieną kartą.

22. Per tą patį tuščią laukelį galima peršokti kelis kartus.

13



Baltujų dama privalo kirsti tiktaip:

1. e1:a5:d8:f6:d4.

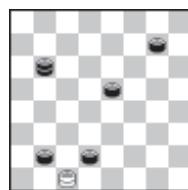
Ir privalo sustoti laukelyje d4, nes per

šaškę c3 antrą kartą šokti negalima.

1. ... c5:g1 – ir juodosios laimi.

23. Jei yra keli teisingi kirtimo variantai, tai galima pasirinkti bet kurį iš jų, nepriklausomai nuo kertamujų šaškių skaičiaus.

14

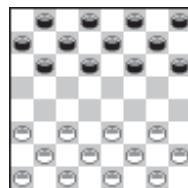


Baltųjų dama privalo pasirinkti vieną iš šių kirtimo variantų:

1. c1:a3;
1. c1:e3:a7;
1. c1:f4:c7:a5;
1. c1:h6:f8.

24. Ėjimo atlikimo pradžia yra laikomas momentas, kai ranka paliečia šaškę.

15



Pavyzdys. Jei žaidėjas, žaidžiantis baltosiomis, esant jo ējimui, palietė ranka savo šaškę c3, tai jis privalo ją varyti i bet kurį laisvą laukelį. Mūsų atveju šaškę c3 gali judėti tik į laukelius b4 arba d4. Jei žaidėjas, palietęs šaškę c3, paustums ją į laukelį b4, bet ranka dar bus neatitraukta nuo šaškės, tai jis dar galės pakeisti savo sprendimą ir nuvaryti tą pačią šaškę į kitą laisvą laukelį d4.

25. Ėjimo atlikimo pabaiga yra laikomas momentas, kai žaidėjas šaškę perkelia iš vieno laukelio į kitą ir nuo jos atitraukia ranką.

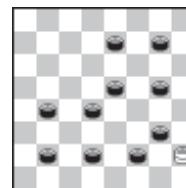
8

26. Norint lentoje į laukelio centrą pastatyti kreivai stovinčią šaškę, reikia prieš tai informuoti varžovą garsiai ištariant frazę „Taisau“. Dabar pasitikrinkite, kaip įsisavinote šaškių kirtimų taisykles.

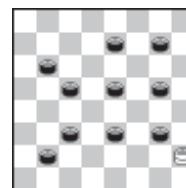
Pozicijose 16 – 18 baltosios pradedda, nukerta visas 10 priešininko šaškių ir laimi. Išspręskite, atsakymus užrašykite ant popieriaus lapo, po to pasitirkinkite pagal atsakymus, kurie yra knygėlės gale.

Pozicijose 19 – 20 baltosios pradedda ir labai efektingai laimi.

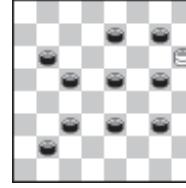
16



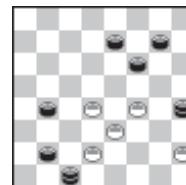
17

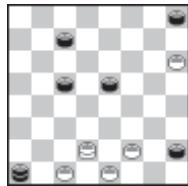


18



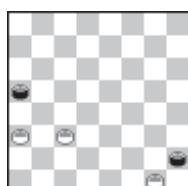
19



20

27. Žaidimą pradeda baltosios. Kas žais baltosiomis, nustatoma burtų keliu. Varžybose, žaidžiant ratų sistemą, šaškių spalva nustatoma pagal Bergerio lentele.

28. Laimėti partiją – tai gauti tokią poziciją, kurioje priešininkas negali atlikti eilinio éjimo: arba visos jo šaškės sunaikintos, arba šaškės, likusios lentoje, yra uždarytos.

21

Po baltujų éjimo 1. a3-b4 juodosios, nors ir turi lentoje dvi šaškes, negali atlikti jokio éjimo, vadinas, laimi baltosios.

29. Partija laikoma pasibaigusi lygiosiomis, jeigu:

- vienas iš priešininkų pasiūlė lygiąsias, o kitas sutiko su jo pasiūlymu;
- vienas iš žaidėjų, nustatęs, kad per paskutinius 32 éjimus kiekybinis ir kokybinis jégų santykis lentoje nepakito, pareiškia norą partiją baigti lygiosiomis;
- šaškininkas, turintis partijos pabaigoje tris damas ir kontroliuojantis didžių kelią, žaisdamas prieš varžovo vieną damą per 15 éjimų, skaičiuojant

nuo to momento, kai jis igijo trečiąjį damą, nesugeba sunaikinti vienišosios damos;

■ šaškininkas, turintis partijos pabaigoje tris damas ir žaisdamas prieš varžovo vieną damą, esančią didžiajaame kelyje, per 5 éjimus nesugeba sunaikinti vienišosios damos;

■ šaškininkas, turintis partijos pabaigoje dvi damas arba damą ir šaškę, prieš varžovo damą ir šaškę per 10 éjimų nesugeba laimeti;

■ tris arba daugiau kartų pasikartoja ta pati pozicija.

30. Pagal pasaulinės šaškių federacijos (FMJD) šaškių žaidimo taisykles, jeigu vienas iš žaidėjų padaré bet kokį negalimą éjimą, tai tik jo varžovas turi teisę spresti ar klaidą reikia ištaisyti, ar testi žaidimą. Po atlikto atsakomojo éjimo ši teisė prarandama.

KOMBINACINIO ŽAIDIMO PAGRINDAI

KAS YRA KOMBINACIJA?

Dabar, kai susipažinote su taisyklėmis, pabandykite sužaisti keletą šaškių partijų. Bet jei jūs pasirinksite patyrusį partnerį, tai gali atsitikti netikėtas dalykas. Tam tikru momentu jūsų varžovas duos jums nukirsti vieną savo šaškę, po to dar kelias ir galiausiai vienu kirtimu jis nukirs pusę jūsų šaškių, arba jo šaškė skriete įskries į damas, ir turėsite greitai pasiduoti. Kad taip neatsitiktų, reikia žinoti, kas yra *šaškių kombinacija*.

Šaškių kombinacija – tai šaškių aukojimas, leidžiantis, sudarius kombinacinię grandinę, atlikti finalinį smūgį, kuris greitai pakeičia kiekybinį ar kokybinį jégų santykį lentoje.

Pasināudojant kombinaciją galima prasiveržti į damas, laimeti šaškę (arba net kelias), perimti žaidimo iniciatyvą, blogesnėje pozicijoje pasiekti lygiansas, supaprastinti sudėtingą poziciją. Pirmiausiai pradedančiajam žaidėjui būtina įsisavinti kombinacinio žaidimo pagrindus. Tai galima pasiekti tik sistemingai sprendžiant kombinacijas. Kombinacijas spręsti reikia mintyse, neperstatinėjant šaškių lentoje. Žinoma, iš pradžių bus sunku mintyse įsivaizduoti, kaip šaškės išsidėstys lentoje atlikus kelis ėjimus. Bet jei jūs atkakliai treniruositės, tai jūsų vaizduotė taps žymiai tobulesnė. Norint atlikti kombinaciją, reikia sudaryti *kombinacinię grandinę*.

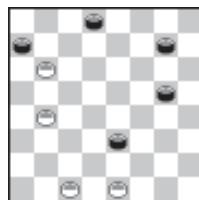
Kombinacinių grandinė – tai eilutė, sudaryta iš priešingos spalvos šaškių ar damų, išrykiuotų kas antrame juodame laukelyje, kurias galima vienu ējimu nukirsti.



ATOKVÉPIS

Žaidžiant savo šaškes reikia saugoti kaip savo akį, nes, žaidžiant su patyrusu žaidėju be jokio atlygio prarasta viena šaškė garantuoja pralaimėjimą. Bet tai nereiškia, kad visada varžovui užpuolus jūsų šaškę, būtinai reikia ją gelbėti. Nuostabi šaškių taisyklė „Kirsti – būtina“ leidžia sukurti tikrų šaškių žaidimo šedevrų. Jei varžovas užpuolė jūsų šaškę (ar kelias šaškes), jūs, jau žinodami kitą varžovo éjimą, galite pasinaudoti puikia situacija.

22



Juodosios užpuolė dvi baltųjų šaškes b4 ir b6. Aišku, galima éjimu b4-c5 jas abi apginti, bet juodosios, turèdamos šaškés persvarą ir prasiveržimą, baltųjų dešiniajame sparne nesunkiai laimës. Tačiau baltosios turi puikų tésinį:

1. e1-d2! a7:a3 2. d2:f8 x.

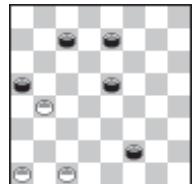
Juodosios turëjo būtinai kirsti, o baltosios padarë du éjimus iš eilës ir išnaudojo šią padétį pasiekti pergalę.

Žaidimo situacija, kai yra užpulta šaškė arba dama (arba kelios šaškés ar damos) ir varžovas, iš anksto žinodamas atsakomajį éjimą, gali per tą laiką atliki jam naudingą manevrą, yra vadinama atokvépiu.

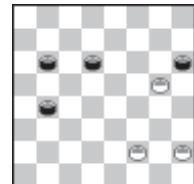
Dabar pabandykite patys pasinaudoti atokvépiu. Diagramose 23 – 40 baltosios pradeda ir laimi.



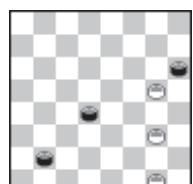
23



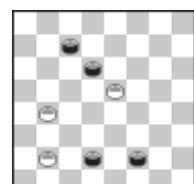
28



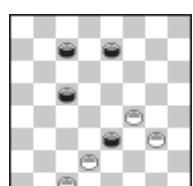
24



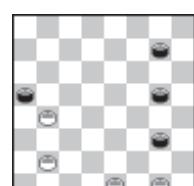
29



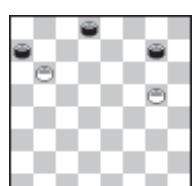
25



30



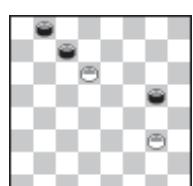
26



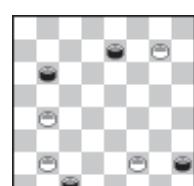
31



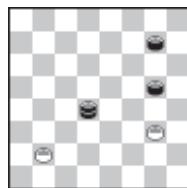
27



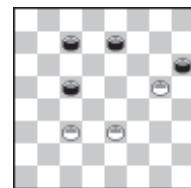
32



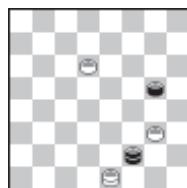
33



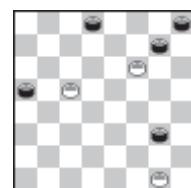
38



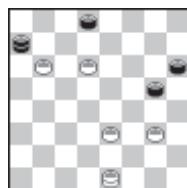
34



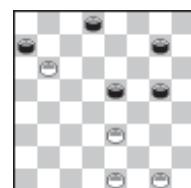
39



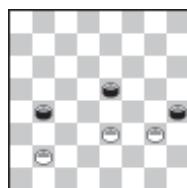
35



40



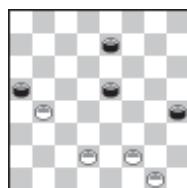
36



IŠVADA.

Jei varžovas užpuolė jūsų šaškę, pirmiausiai reikia pažiūrėti, ar negalima pasinaudoti susidariusiu atokvėpiu. Iš kitos pusės, prieš užpuolant varžovo šaškę, reikia pasižiūrėti, ar jis nepasinaudos susidariusiu atokvėpiu.

37



KOMBINACIJŲ SPRENDIMO TECHNOLOGIJA

Knygoje jūs rasite 30 puslapių su kombinacijomis. Kiekviename iš jų yra po 10 diagramų. Pozicijų, pavaizduotų puslapių pirmosiose diagramose, spręsti nereikia. Jose yra tik parodytos kombinacinės grandinės. Pavyzdžiu, penkiolikta-jame puslapyje (diagr. 41) esančią visų kombinacijų tikslas yra tokis – baltujų šaškei b2 peršokus per tris juodujų šaškes c3, e5, g7 (jos ir sudaro kombinacinę grandinę) patekti į laukelį h8. Dabar žiūrime į antrają penkioliktojo puslapio diagrāmą (diagr. 42). Mums reikia sudaryti tokią pat kombinacinę grandinę c3, e5, g7. Dažniausiai kombinacinė grandinė yra sudarinėjama nuo galo. Pirmiausiai žiūri-me į laukelį h8. Jis turi būti tuščias. Taip ir yra. Laukelyje g7 turi būti juoda šaškė, o laukelis f6 turi būti tuščias. Taip ir yra. Laukelyje e5 turi būti juodoji šaškė. Mūsų pavyzdyje stovi baltoji, bet mes galime baltąją šaškę e5 pastumti į laukelį d6 ir juodoji šaškė c7 kirsdamas atsidurs laukelyje e5. Dabar jau laukelyje e5 yra juodoji šaškė. Laukelis d4 tuščias. Taip ir turi būti. Laukelyje c3 turi būti juodoji šaškė, o yra baltoji. Pastūmę baltąją šaškę c3 į laukelį b4 priverčiame juodąją šaškę a5 atsirasti laukelyje c3. Visa kombinacinė grandinė paruošta. Dabar baltų-jų šaškė b2, peršokusi per tris juodujų šaškes c3, e5, g7, jas sunaikina ir atsiduria daminiame laukelyje h8. Užduotis įvykdymas. Užduoties sprendimas užrašomas taip:

1. e5-d6 d6:f6 2. c3-b4 a5:c3 3. b2:h8 x.

Naudojant šią kombinaciją baltosios laimi vieną šaškę, patenka į damas ir nesunkiai laimi.

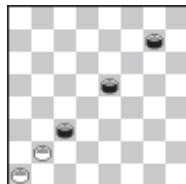
PASTABOS:

Kombinacinę grandinę galima sudaryti tiek iš priešingos spalvos šaškių, tiek iš damų. Dažnai kombinacinei grandinei sudaryti pirmiausiai praleidžiame prie-šingos spalvos šaškę į damas.

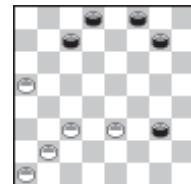
Dažniausiai kombinacinę grandinę pradedame nuo galo, bet nebūtinai.

Užduotyse 41 – 340 baltosios pradeda ir laimi.

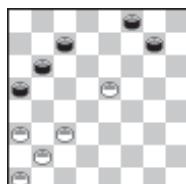
41



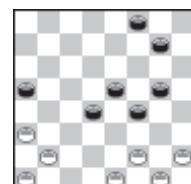
46



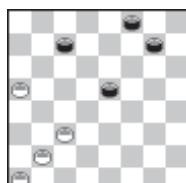
42



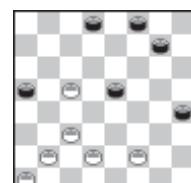
47



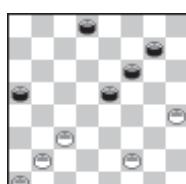
43



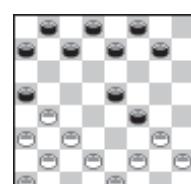
48



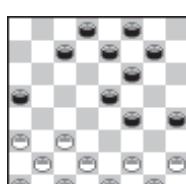
44



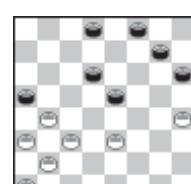
49



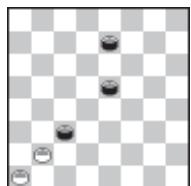
45



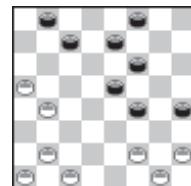
50



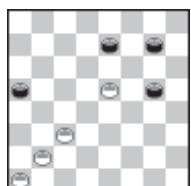
51



56



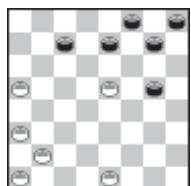
52



57



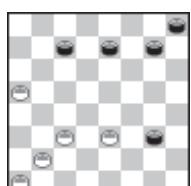
53



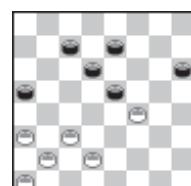
58



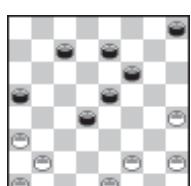
54



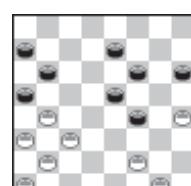
59



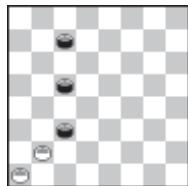
55



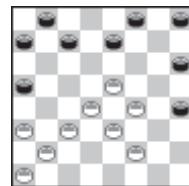
60



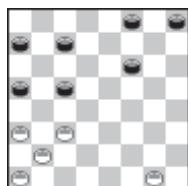
61



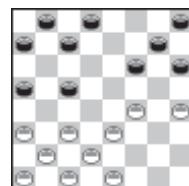
66



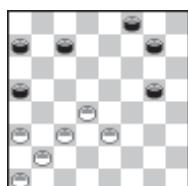
62



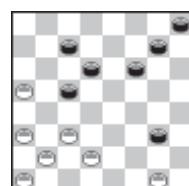
67



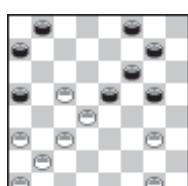
63



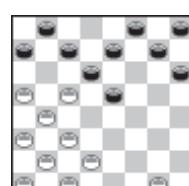
68



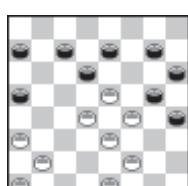
64



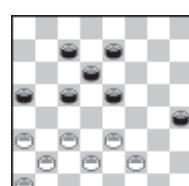
69



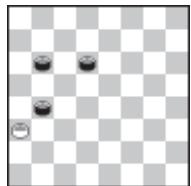
65



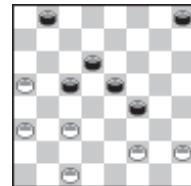
70



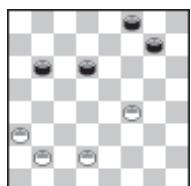
71



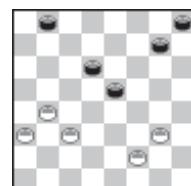
76



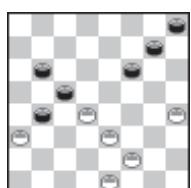
72



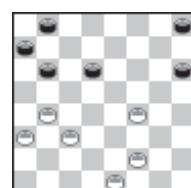
77



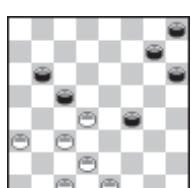
73



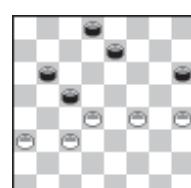
78



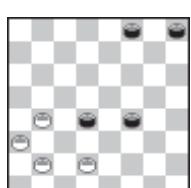
74



79



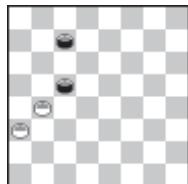
75



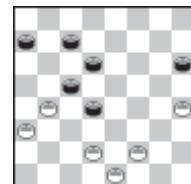
80



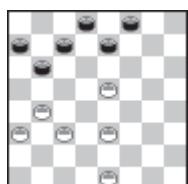
81



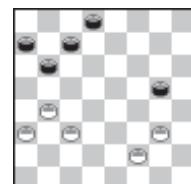
86



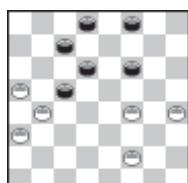
82



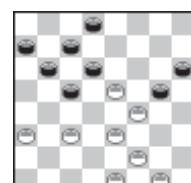
87



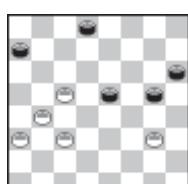
83



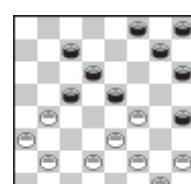
88



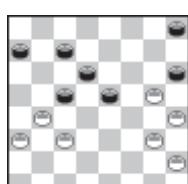
84



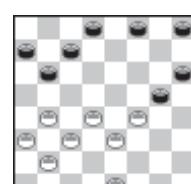
89



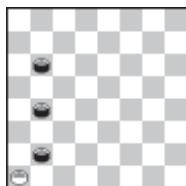
85



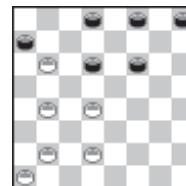
90



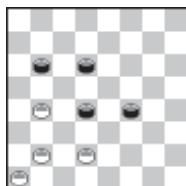
91



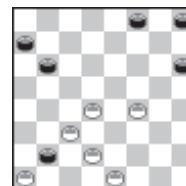
96



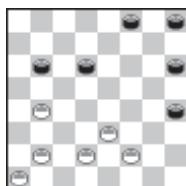
92



97



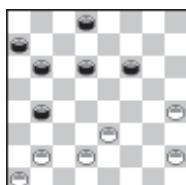
93



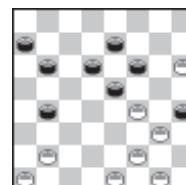
98



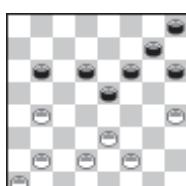
94



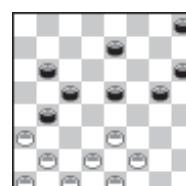
99



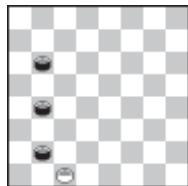
95



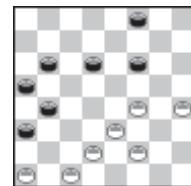
100



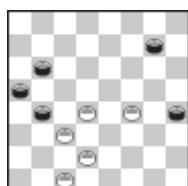
101



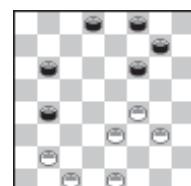
106



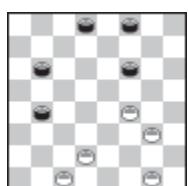
102



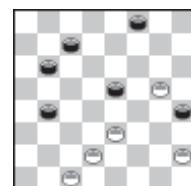
107



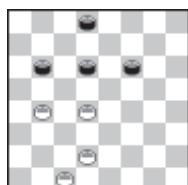
103



108



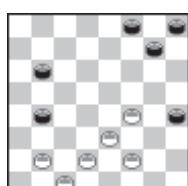
104



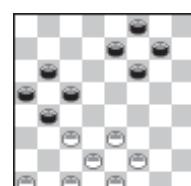
109



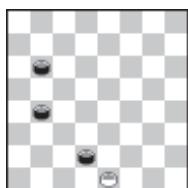
105



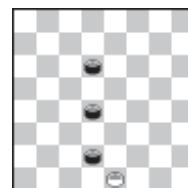
110



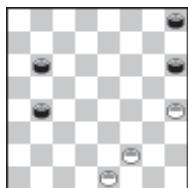
111



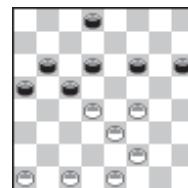
116



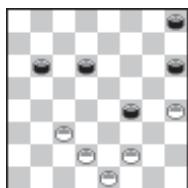
112



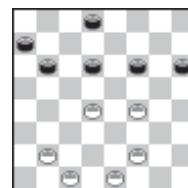
117



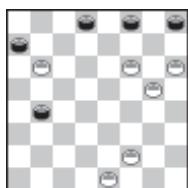
113



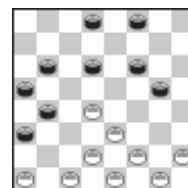
118



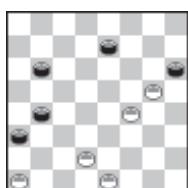
114



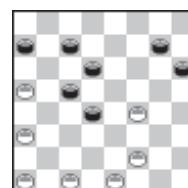
119



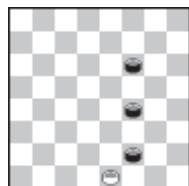
115



120



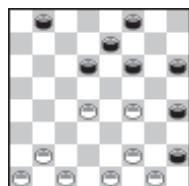
121



126



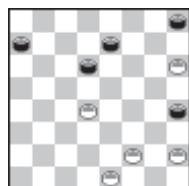
122



127



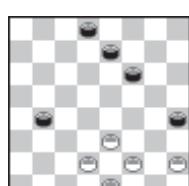
123



128



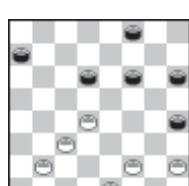
124



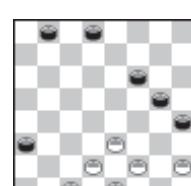
129



125



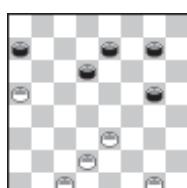
130



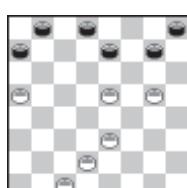
131



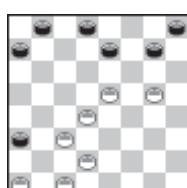
132



133



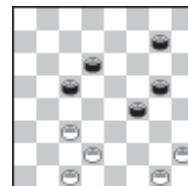
134



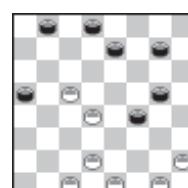
135



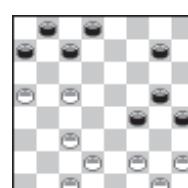
136



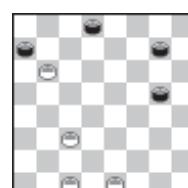
137



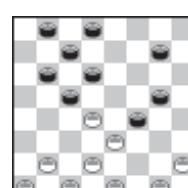
138



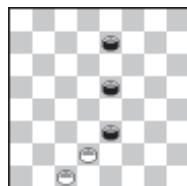
139



140



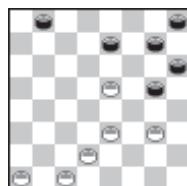
141



146



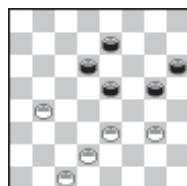
142



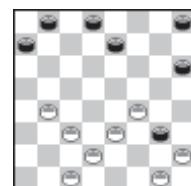
147



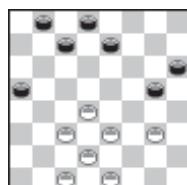
143



148



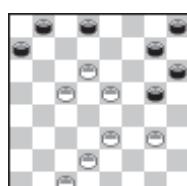
144



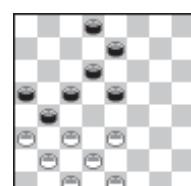
149



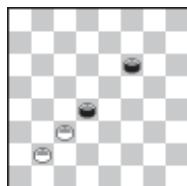
145



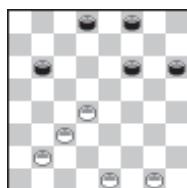
150



151



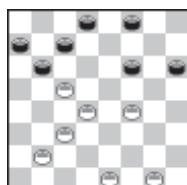
152



153



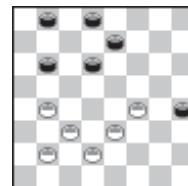
154



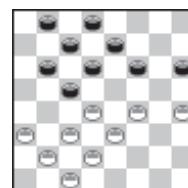
155



156



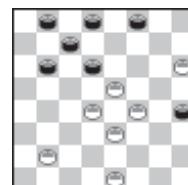
157



158



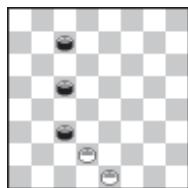
159



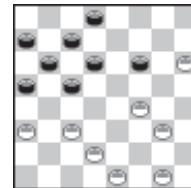
160



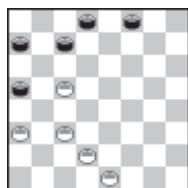
161



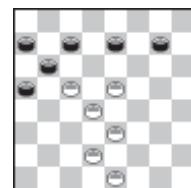
166



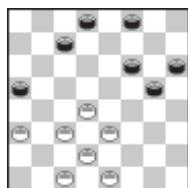
162



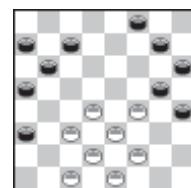
167



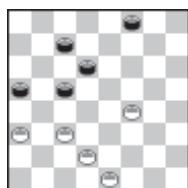
163



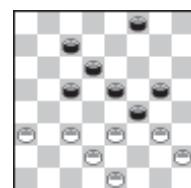
168



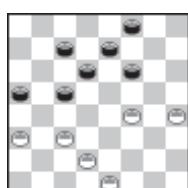
164



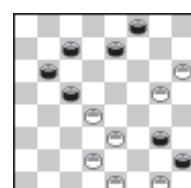
169



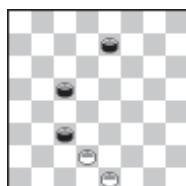
165



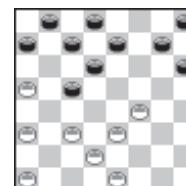
170



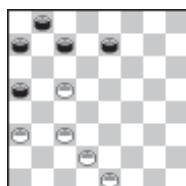
171



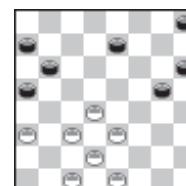
176



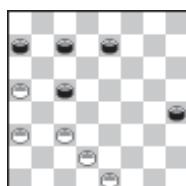
172



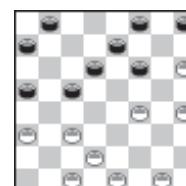
177



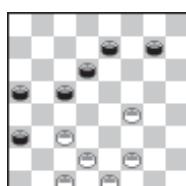
173



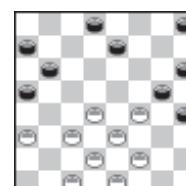
178



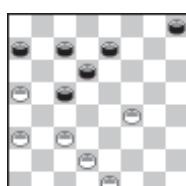
174



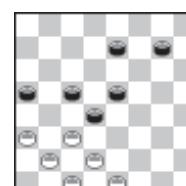
179



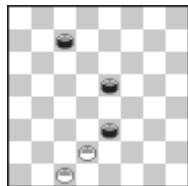
175



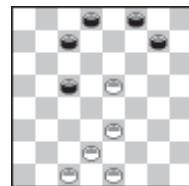
180



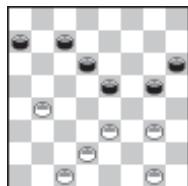
181



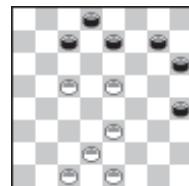
186



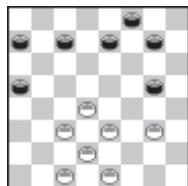
182



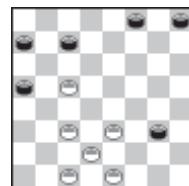
187



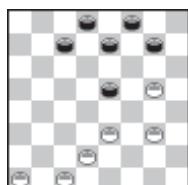
183



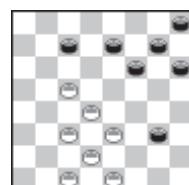
188



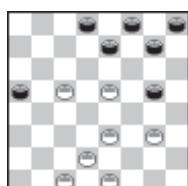
184



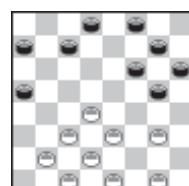
189



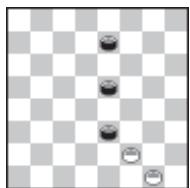
185



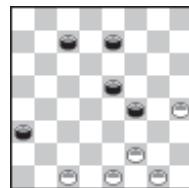
190



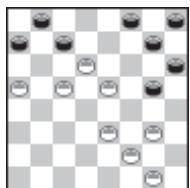
191



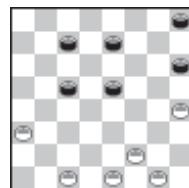
196



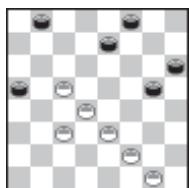
192



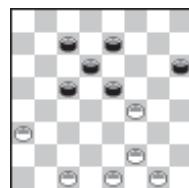
197



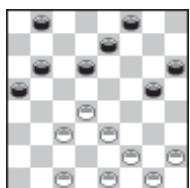
193



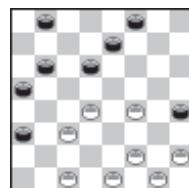
198



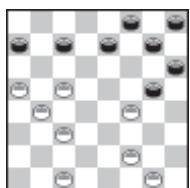
194



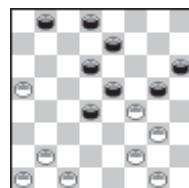
199



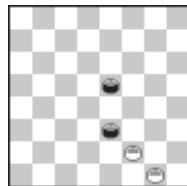
195



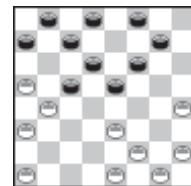
200



201



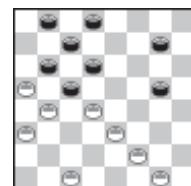
206



202



207



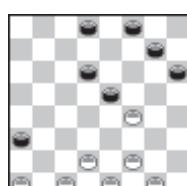
203



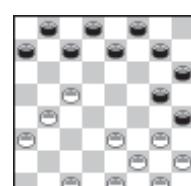
208



204



209



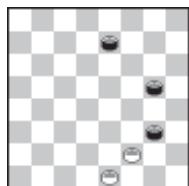
205



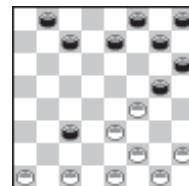
210



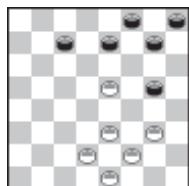
211



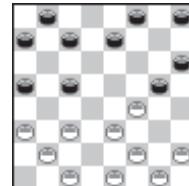
216



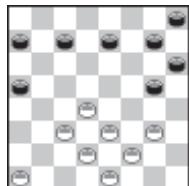
212



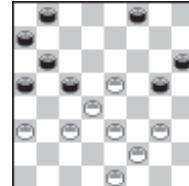
217



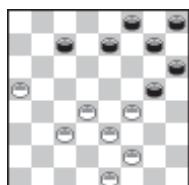
213



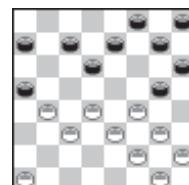
218



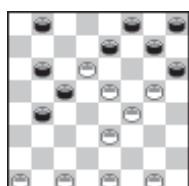
214



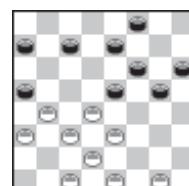
219



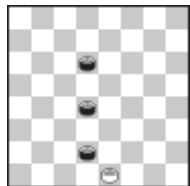
215



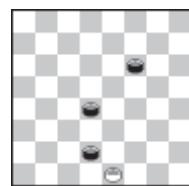
220



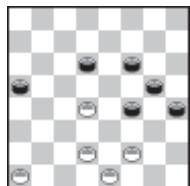
221



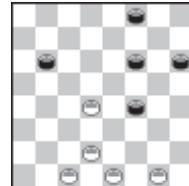
226



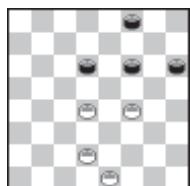
222



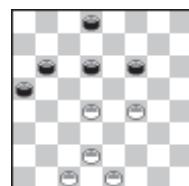
227



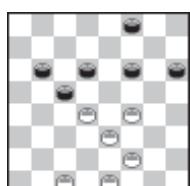
223



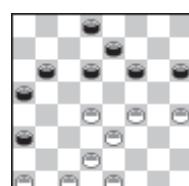
228



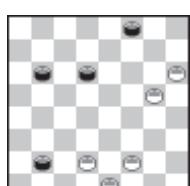
224



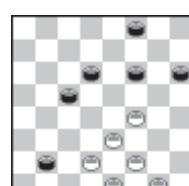
229



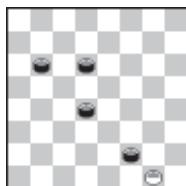
225



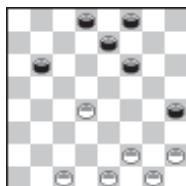
230



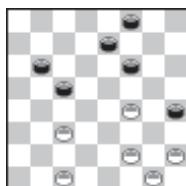
231



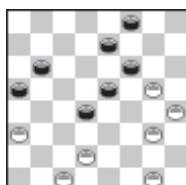
232



233



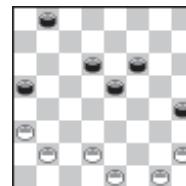
234



235



236



237



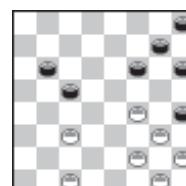
238



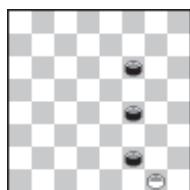
239



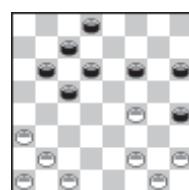
240



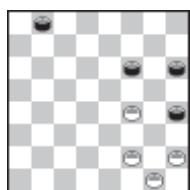
241



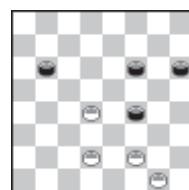
246



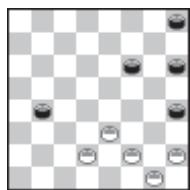
242



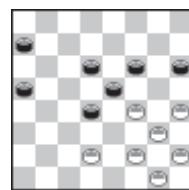
247



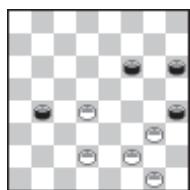
243



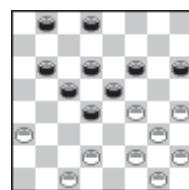
248



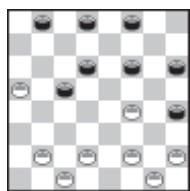
244



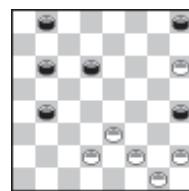
249



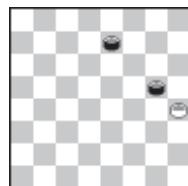
245



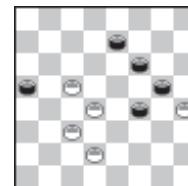
250



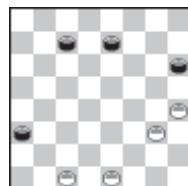
251



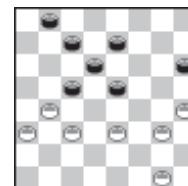
256



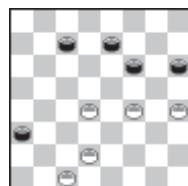
252



257



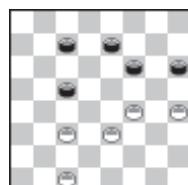
253



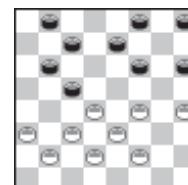
258



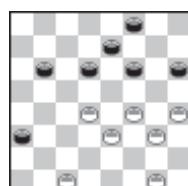
254



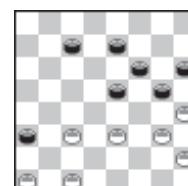
259



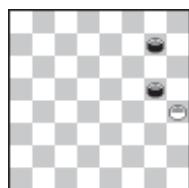
255



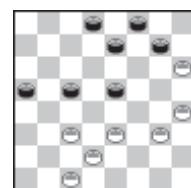
260



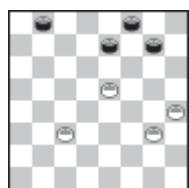
261



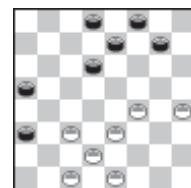
266



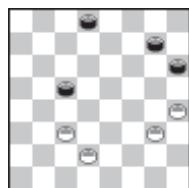
262



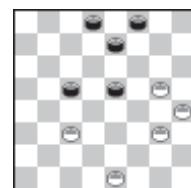
267



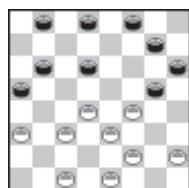
263



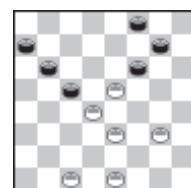
268



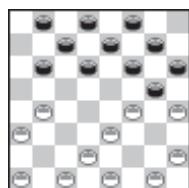
264



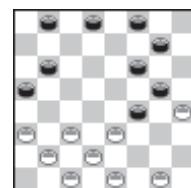
269



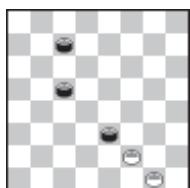
265



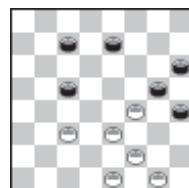
270



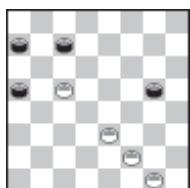
271



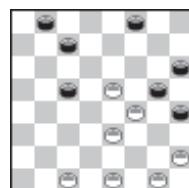
276



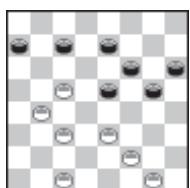
272



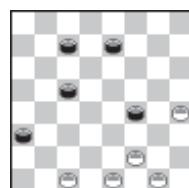
277



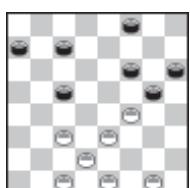
273



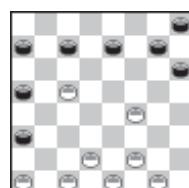
278



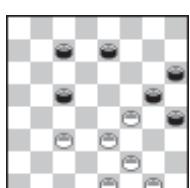
274



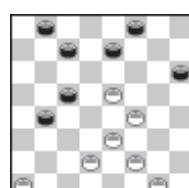
279



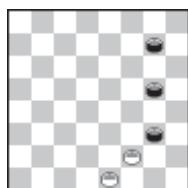
275



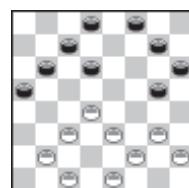
280



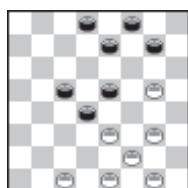
281



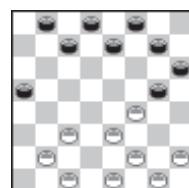
286



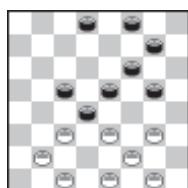
282



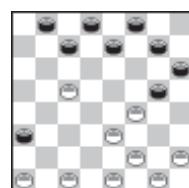
287



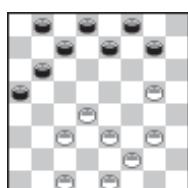
283



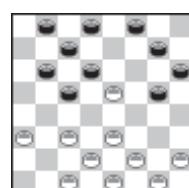
288



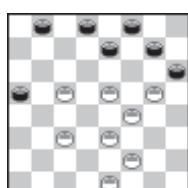
284



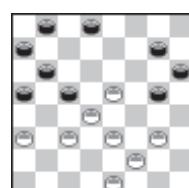
289



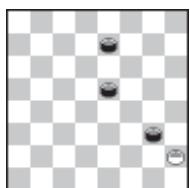
285



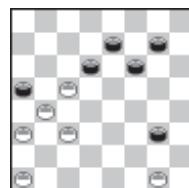
290



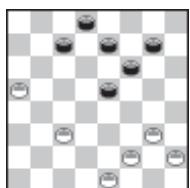
291



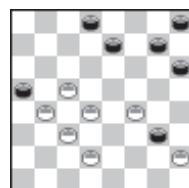
296



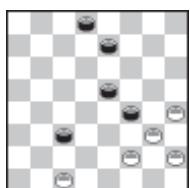
292



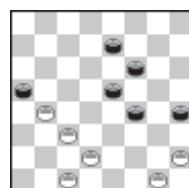
297



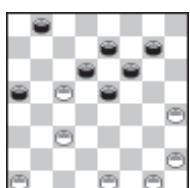
293



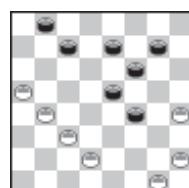
298



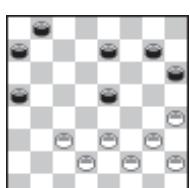
294



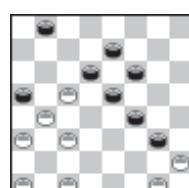
299



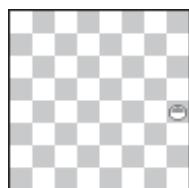
295



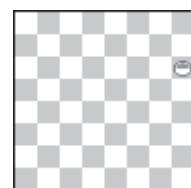
300



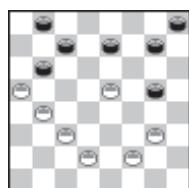
301



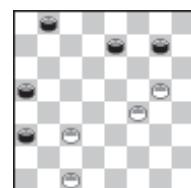
306



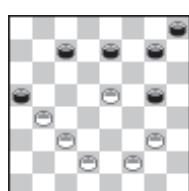
302



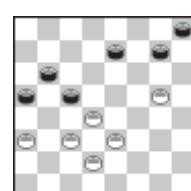
307



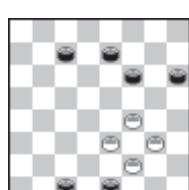
303



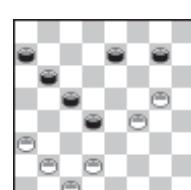
308



304



309



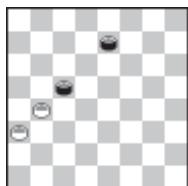
305



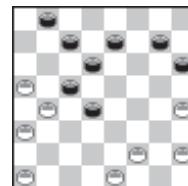
310



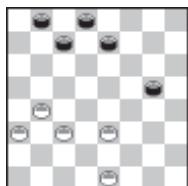
311



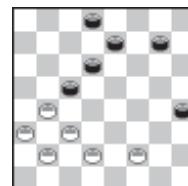
316



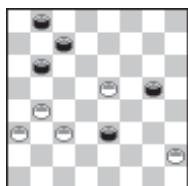
312



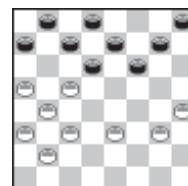
317



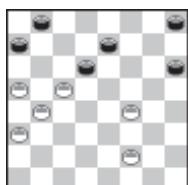
313



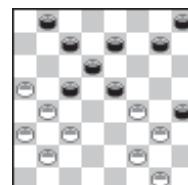
318



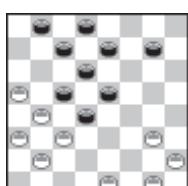
314



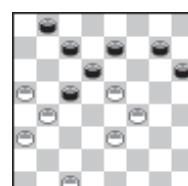
319



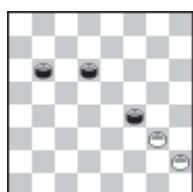
315



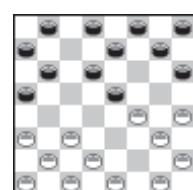
320



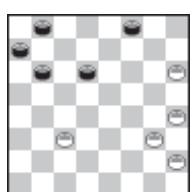
321



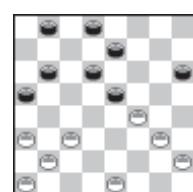
326



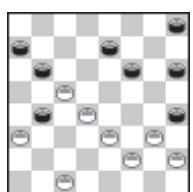
322



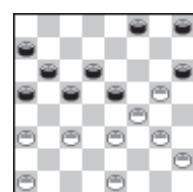
327



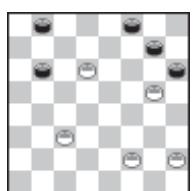
323



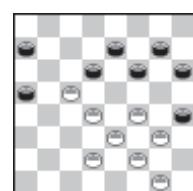
328



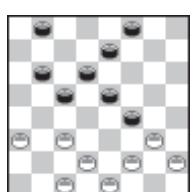
324



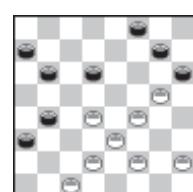
329



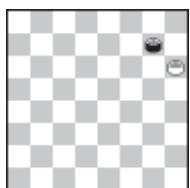
325



330



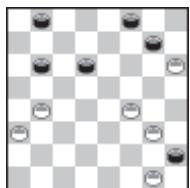
331



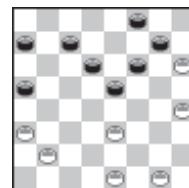
336



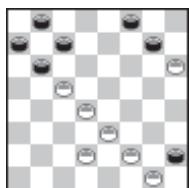
332



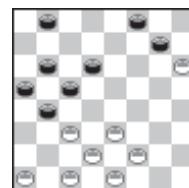
337



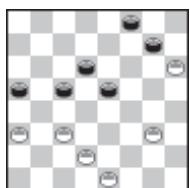
333



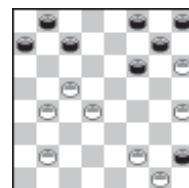
338



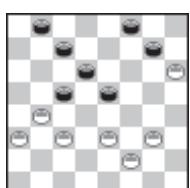
334



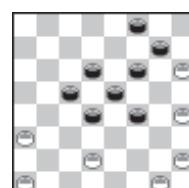
339



335



340



ELEMENTARIEJI ŽAIDIMO ELEMENTAI

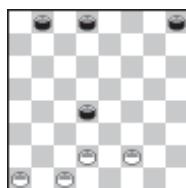
Dabar mes susipažinsime su trylika pačių paprasčiausiu šaškių žaidimo elementu, kurie pasitaiko praktiškai kiekvienoje partijoje.

1. ŠAŠKĖS LAIMĖJIMAS

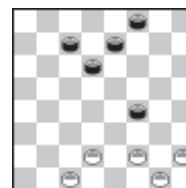
Vienas iš tarpinių planų norint pasiekti pergalę gali būti šaškės laimėjimas. To dažniausiai pakanka norint nugalėti savo varžovą. Kaip jau žinote, laimėti šaškę (ar kelias) galima kombinaciniu būdu. Dabar pakalbėsime apie elementariuosius šaškės laimėjimo būdus, nesinaudojant kombinacijomis. Paprastai tokiais atvejais šaškės gynybų skaičius būna mažesnis už puolimų skaičių. Žinoma, lengviausiai yra sunaikinti varžovo šaškes, kurios, atitrūkusios nuo savo pajėgų, atsiduria jūsų lentos pusėje. Tuomet reikia pagalvoti, ar negalima jų sunaikinti.

Pozicijose 342 – 351 baltosios pradedą ir laimi šaškę.

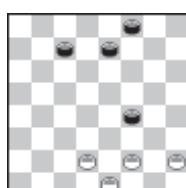
342



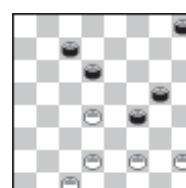
347



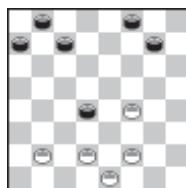
343



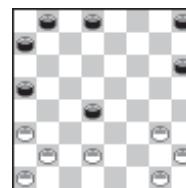
348



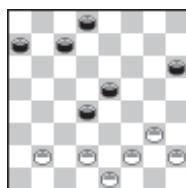
344



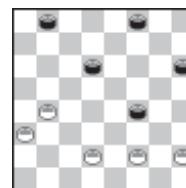
349



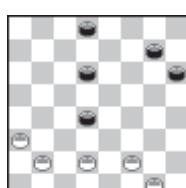
345



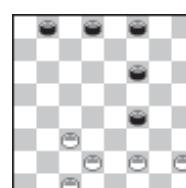
350



346



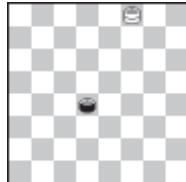
351



2. KELIO UŽKIRTIMAS

Damos atsistojimas prieš varžovo šaškę, neleidžiant jai toliau judėti daminų laukelių link, yra vadinamas kelio užkirtimu.

352



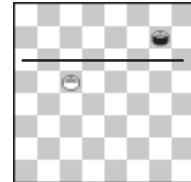
1. f8-h6 d4-c3 2. h6-e1 x arba
1. f8-b4 d4-e3 2. b4-e1 x.

Dažnai žaidime susidaro tokios situacijos, kai abi pusės turi tik po vieną šaškę ir abi pusės skuba į damas. Tokiaiš atvejais partijos rezultatą gali padėti nustatyti šeštosios gulstinės taisyklė.

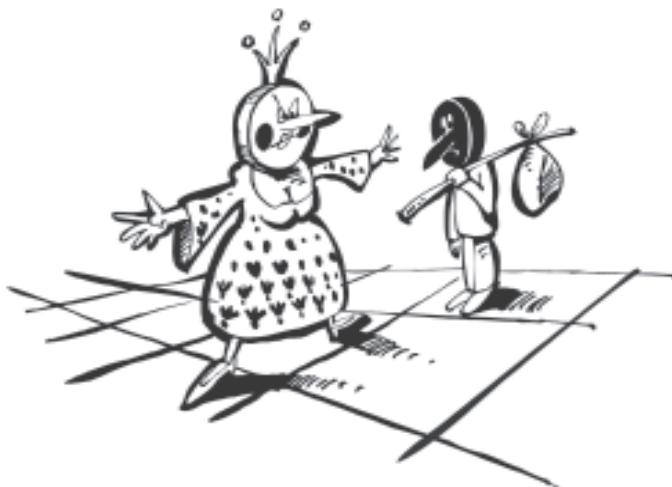
Jei į šeštają gulstinę pirmoji įžengia atakuojančios pusės šaškę, tai atakuojanti pusė laimi, jei – besiginančios pusės šaškę, tai besiginančioji pusė pasiekia lygiąsias.

Šiaiš atvejais atakuojanti pusė yra ta, kuriai yra trumpesnis kelias iki damų, o šeštoji gulstinė skaičiuojama žiūrint iš jos lentos pusės.

353



- Tarkime – ējimas baltujų.
1. c5-d6.
Baltosios pirmosios įžengė į šeštają gulstinę, todėl jos ir laimi.
1. ... g7-f6 2. d6-c7 f6-e5 3. c7-b8 e5-d4 4. b8-f4 d4-c3 5. f4-c1 x.
Tarkime – ējimas juodujų.
1. ... g7-f6.
Kadangi juodosios pirmosios įžengė į šeštają gulstinę, jos pasiekia lygiąsias.
2. c5-d6 f6-g5 3. d6-c7 g5-f4 4. c7-b8 f4-e3 5. b8-g3 e3-d2 =.



3. VARTAI

Vieno laukelio tarpas, kurį sudaro dvi tos pačios spalvos šaškės, esančios toje pačioje ištrižainėje, ir į kurį gali patekti priešingos spalvos šaškė, yra vadinamas vartais.

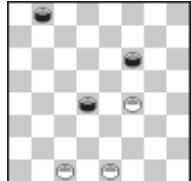
Vartai gali būti *tikrieji* ir *daliniai*.

TIKRIEJI VARTAI

Jei priešingos spalvos šaškei patekus į vartus, kyla grėsmė iš karto abiems vartus sudarančioms šaškėms, tai bus tikrieji vartai, arba tiesiog vartai.

Kadangi grėsmė yra dviguba (užpultos yra dvi šaškės skirtingose pusėse), tai dažnai abiejų grėsmiu vienu metu atremti negalima. Tinkamu momentu patekus į vartus, galima lengvai laimėti šaškę.

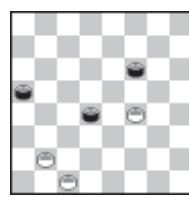
354



1. fe5 – baltosios laimi šaškę ir partiją.
Netinkamu momentu šaškei patekus

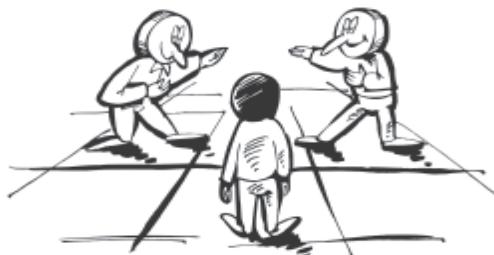
į vartus, varžovas, turėdamas atokvėpi, gali atlkti kombinaciją arba kitą jam naudingą manevrą (pvz., prasiveržti į damas).

355



Baltosios gali labai paprastai laimėti: 1. bc3 x.

Bet jei baltosios pabandytų išlysti į vartus ir laimėti šaškę, žaisdamos 1. fe5?, tai šaškę jos laimėtų, bet partijos – ne, nes juodosios, žaisdamos 1. ... de3 2. eg7 ef2, igys damą ir pasieks lygiavias.

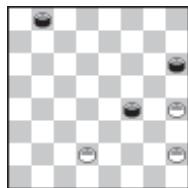


DALINIAI VARTAI

Jei priešingos spalvos šaškei patekus į vartus, kyla grėsmė tik vienai vartus sudarančiai šaškei, tai tokie vartai yra vadinami daliniai.

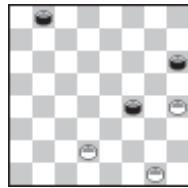
Tinkamu momentu patekus į dalinius vartus, galima: laimeti šaškę, nukeliauti į geresnį laukelį arba net į damas, o kartais – gauti atokvėpi, reikalingą kombinacijai atliki.

356



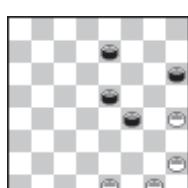
1. hg5 – baltosios laimi šaškę ir partija.

357



1. hg5 fg3 2. gf6 – ir baltujų šaškė ne-trukdomai nukeliauja į damas.

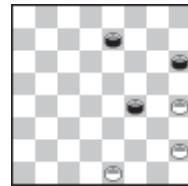
358



1. hg5 fe3 2. ef2! hf4 3. fd8 x.

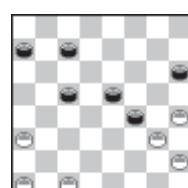
Netinkamu momentu patekus į tokius vartus, galima prarasti šaškę, arba varžovas, pasinaudodamas atokvėpiu, gali atliki kombinaciją.

359



1. hg5? fe3 – ir baltosios praranda šaškę.

360



1. hg5? cb6! 2. ge3 cb4 3. ac5 bh4 x.

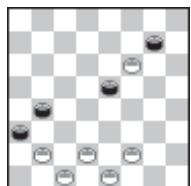
Labai dažnai vartai naudojami norint pasiekti lygiąsias.

Pozicijoje 366 – 365 baltujų šaškė yra įlindusi į vartus. Visose pozicijoje ējimas yra juodujų. Reikia nustatyti, kaip pasibaigs partijos.

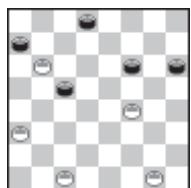
Labiau patyrę žaidėjai sau tokiu prazūtingu vartu, į kuriuos įlindus elementariai laimima šaškę, žaisdami nesudaro. Tada galima jiems padėti...

Pozicijoje 366 – 370 baltosios pradeda, sudaro vartus ir laimi.

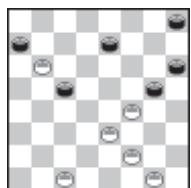
361



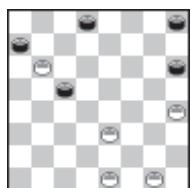
362



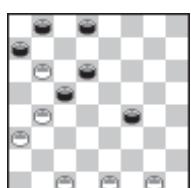
363



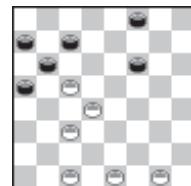
364



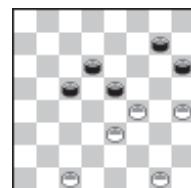
365



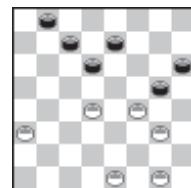
366



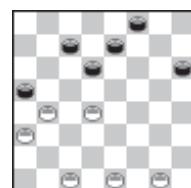
367



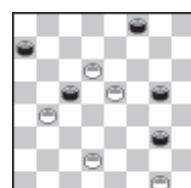
368



369



370



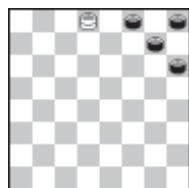
4. ATKIRTIMAS

Žaidimo situacija, kai dama neleidžia priešingos spalvos paprastosioms šaškėms pereiti tam tikrą įstrižainę, yra vadinama atkirtimu.

Dama varžovo šaškių grupė gali atkirsti ties apylankiu, trikeliu, dvikeliu ar didžiuoju keliu.

ATKIRTIMAS TIES APYLANKIU

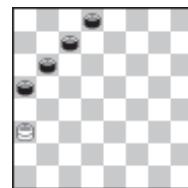
371



Atkirtimo ties apylankiu atveju viena dama laimi prieš 4 šaškes.

ATKIRTIMAS TIES TRIKELIU

372



Šioje pozicijoje partijos rezultatas priklauso nuo to, kieno yra éjimas.

Jei éjimas yra juodujų, tai jos gali pasiekti lygiansas:

1. ... bc5 2. ab8 ab4 3. be5 dc7 4. eb8 bc3 =.

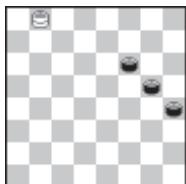
Jei éjimas yra baltujų, tai jos ir laimi:

1. af8 x.



ATKIRTIMAS TIES DVIKELIU

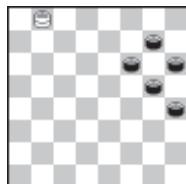
373



Atkirtimo ties dvikeliu atveju dama visada laimi prieš tris šaškes. Tuo lengvai patys galite išitikinti.

Nesékmindo šaškių išsidėstymo atveju dama gali laimeti ir prieš didesnes pajegas.

374



Juodujų éjimas: 1. ... fe5! 2. bh2 gf4 3. hh8 hg3 =.

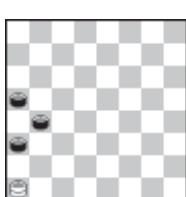
Baltujų éjimas: 1. bh2 fe5 2. hb8 gf6 3. bc7 gf4 4. ch2 hg5 5. hb8 fe5 6. bh6 hg3 7. he3 gh2 eg1 x.

ATKIRTIMAS TIES DIDŽIUOJU KELIU

Atkirtimo ties didžiuoju keliu atveju dama visada laimi tik prieš dvi šaškes.

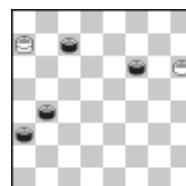
Išimtis – dama gali laimeti prieš tris šaškes (diagr. 375).

375



Atkirtimo ties didžiuoju keliu atveju juodujų šaškė, esanti laukelyje h8, jokio esminio vaidmens nevaidina, ir tada dama gali laimeti prieš tris ar net keturias šaškes (diagr. 376).

376

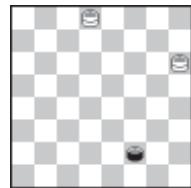


1. hg7 fh8 2. ab8 cb6 3. ba7 ba5 4. ad4 x.

5. ATMETIMAS

Žaidimo situacija, kai paaukojus savo šaškę arba damą (arba kelias šaškes ar damas) priešingos spalvos šaškę sugrižta keliomis gulstinėmis atgal ir tampa ne tokia pavojinga, yra vadinama atmetimu.

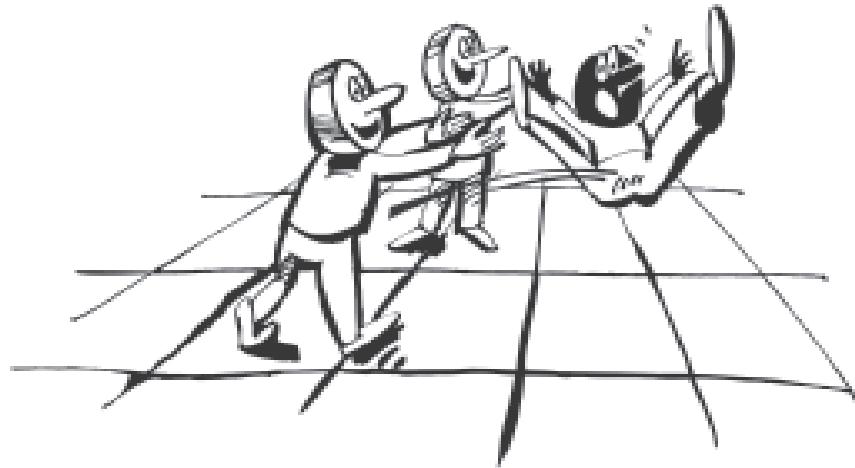
377



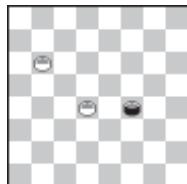
1. he3 fd4 2. dg5 dc3 gc1 x. Tai yra atmetimas ir kelio užkirtimas.

Atmetimas labai glaudžiai siejasi su kitais žaidimo elementais: kelio užkirtimu, atkirtimu ir t. t.

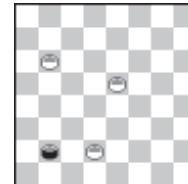
Pozicijose 378 – 387 baltosios pradeda ir laimi.



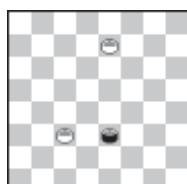
378



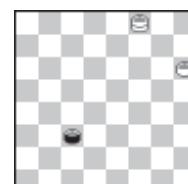
383



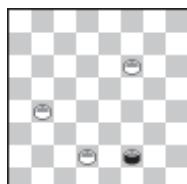
379



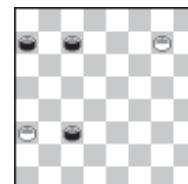
384



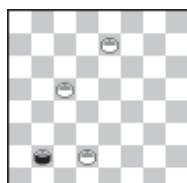
380



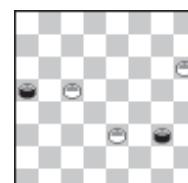
385



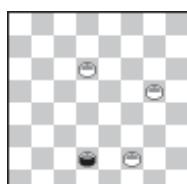
381



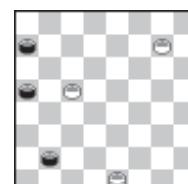
386



382



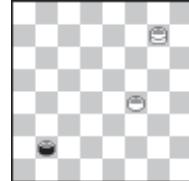
387



6. LEMTINGA KRYŽKELĖ

Ne visada pavyksta laiku sulaikyti ir sunaikinti varžovo šaškių ir neleisti joms pasiekti daminių laukelių. Tokiais atvejais gali padėti *lemtina kryžkelė*.

388

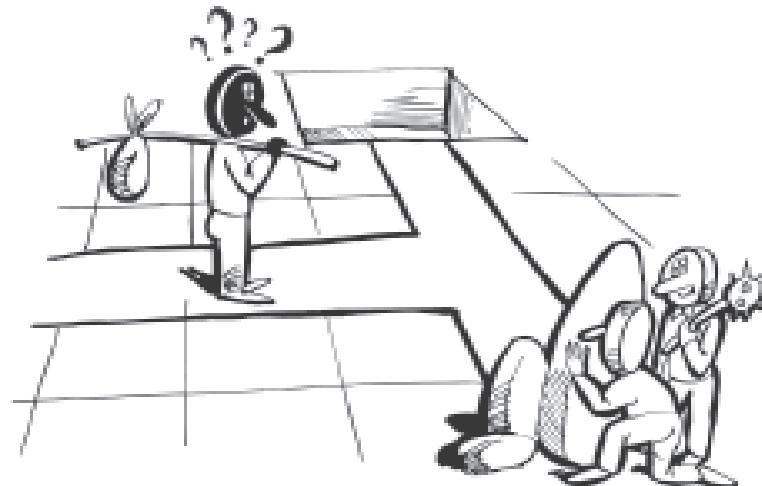


Juodujų éjimas

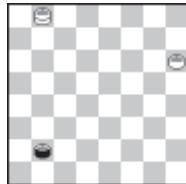
1. ... ba1 (1. ... bc1 2. gh6 x.) 2. gh8 x.

Pozicijose 389 – 408 baltosios pradeda ir laimi.

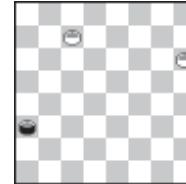
Žaidimo situacija, kai šaškė priartėjusi prie daminių laukelių turi dvi pasirinkimo galimybes, tapti dama, bet abiem atvejais ji kitu éjimu yra nukertama, vadinama lemtina kryžkele.



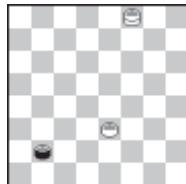
389



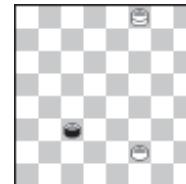
394



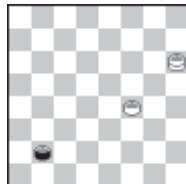
390



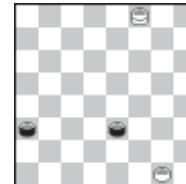
395



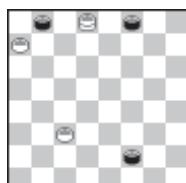
391



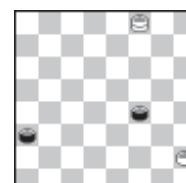
396



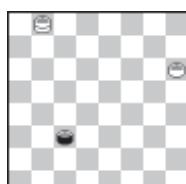
392



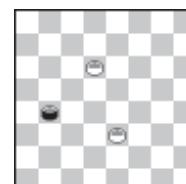
397



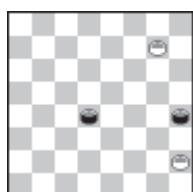
393



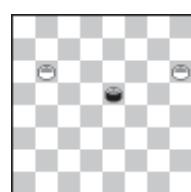
398



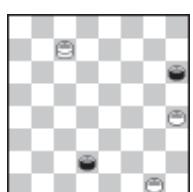
399



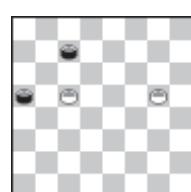
404



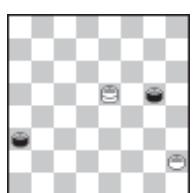
400



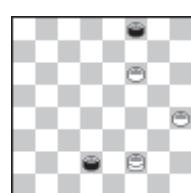
405



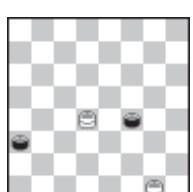
401



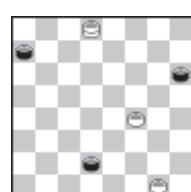
406



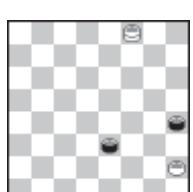
402



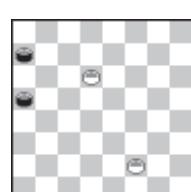
407



403



408



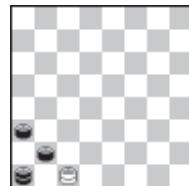
7. UŽDARYMAS

Kaip jau žinote, šaškių žaidime yra du laimėjimo atvejai: arba sunaikiname visas varžovo šaškes, arba padarome taip, kad varžovas, turėdamas šaškių lentoje, negali atliliki jokio éjimo.

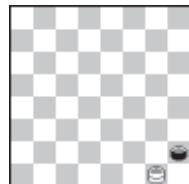
Žaidimo situacija, kai vienas iš varžovų, turédamas šaškių, negali atliliki éjimo, yra vadinama uždarymu.

Šis metodas kartais leidžia pasiekti netikétą ir įspūdingą pergalę pačiose netikéčiausiose pozicijose.

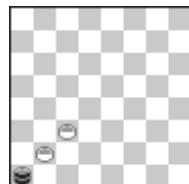
411



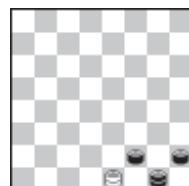
409



410



412

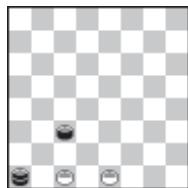


Pozicijose 409 – 412 parodyti dažniausiai pasitaikantys uždarymo būdai.

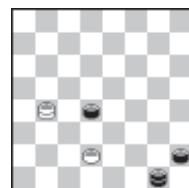
Dabar galite pasipraktikuoti. Pozicijose 413 – 439 baltosios pradeda ir laimi.



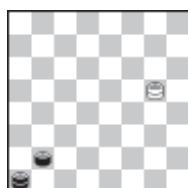
413



418



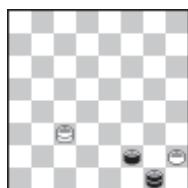
414



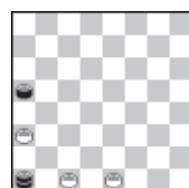
419



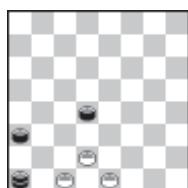
415



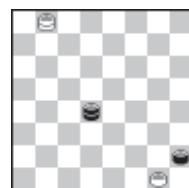
420



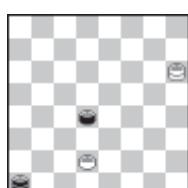
416



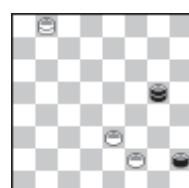
421



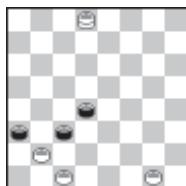
417



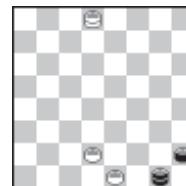
422



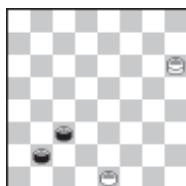
423



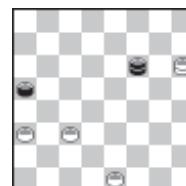
428



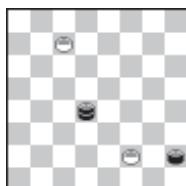
424



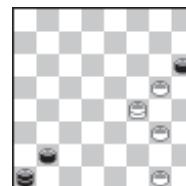
429



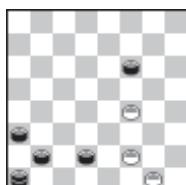
425



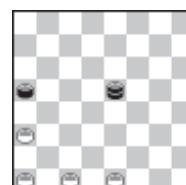
430



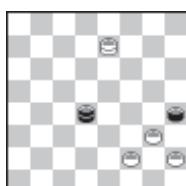
426



431



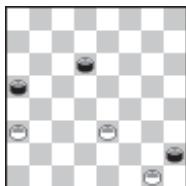
427



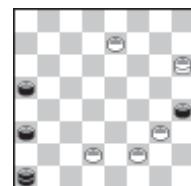
432



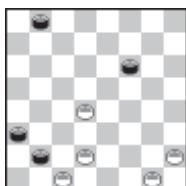
433



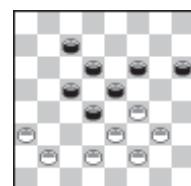
438



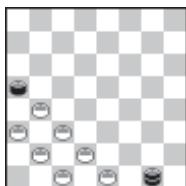
434



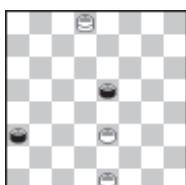
439



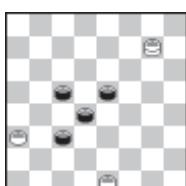
435



436



437



8. ŽIRKLĖS

440

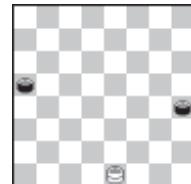
Kai dama kovoja prieš dvi varžovo šaškes, esančias tame pačiame sparne, paprastai yra naudojamas *atkirtimas*.

Žymiai sunkiau vienišajai damai yra susidoroti su dviem varžovo šaškėmis, slenkančiomis į damas skirtingais sparais. Tokiais atvejais į pagalbą gali at-eiti *žirklės*.

Žirklės – tai žaidimo situacija, kai vienišoji dama vienu metu stabdo dvi varžovo šaškes, esančias skirtinguo-se sparnuose.

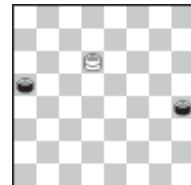
Esant tokiai situacijai, varžovas yra priverstas aukoti vieną šaškę, bet vis tiek dama spės sustabdyti ir antrają.

Žirklės gali būti tiesioginės ir at-virkštinės. **Tiesioginės žirklės** susida-ro, kai dama stabdo šaškes iš priekio, o **atvirkštinės** – kai dama stabdo šaškes iš užnugario. Svarbu laiku sustabdyti varžovo šaškes. Kairiajame sparne ne-galima šaškės įleisti į ketvirtąją gulsti-nę, o dešiniajame – į trečiąją.



Tiesioginės žirklės

441



Atvirkštinės žirklės

Nesunku įsitikinti, kad esant juodų-jų éjimui pozicijoje 440 ir 441 balto-sios nesunkiai laimi.

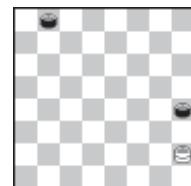
Pozicijoje 442 – 461 baltosios pra-deda ir laimi.



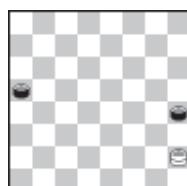
442



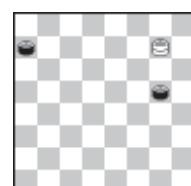
447



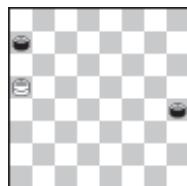
443



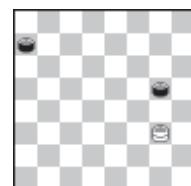
448



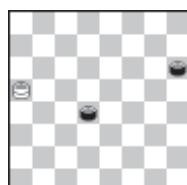
444



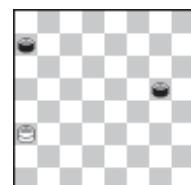
449



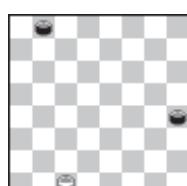
445



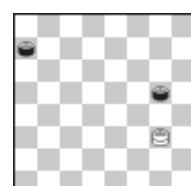
450



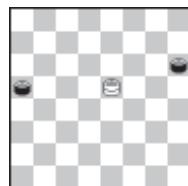
446



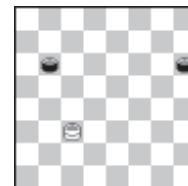
451



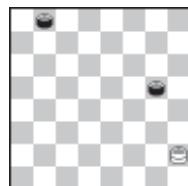
452



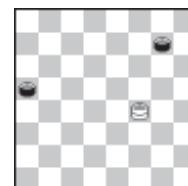
457



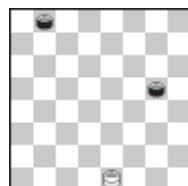
453



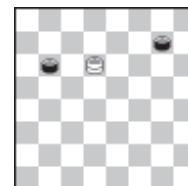
458



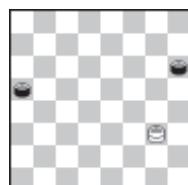
454



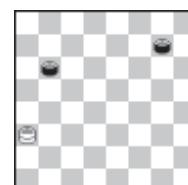
459



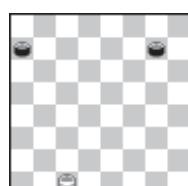
455



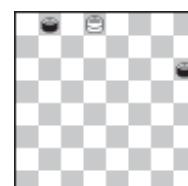
460



456



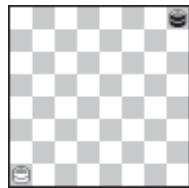
461



9. STABAS

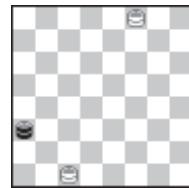
Damų padėtis viena prieš kitą, kai pradedančioji pusė pralaimi, yra vadina **nama stabu**. Tai savotiška damų opozicija. *Stabas* gali būti didžiajame kelyje, trikelyje ir apylankyje. Ypač įspūdingai atrodo *stabas* didžiajame kelyje. *Stabas* – tai labai netikėtas manevras, leidžiantis pasiekti pergalę tuomet, kai kiti metodai nebepadeda.

462



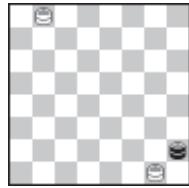
Stabas didžiajame kelyje

464



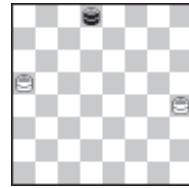
Stabas trikelyje

463



Stabas dvikelyje

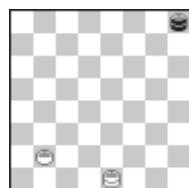
465



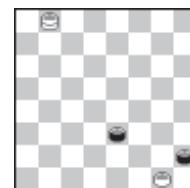
Stabas apylankyje



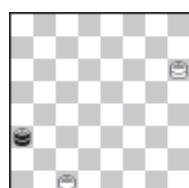
466



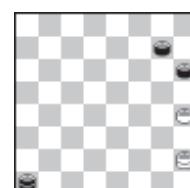
471



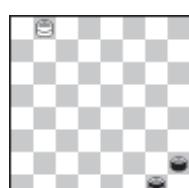
467



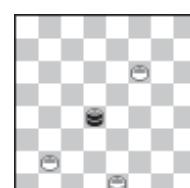
472



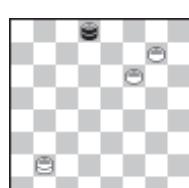
468



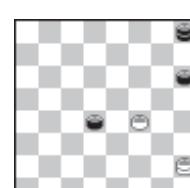
473



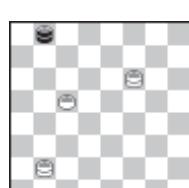
469



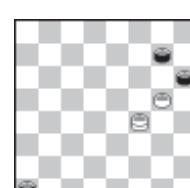
474



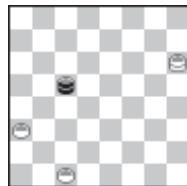
470



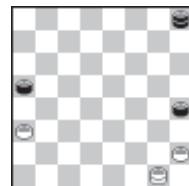
475



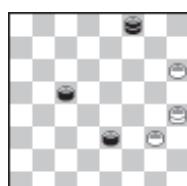
476



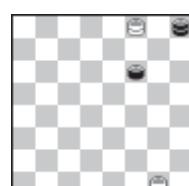
481



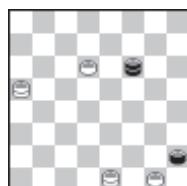
477



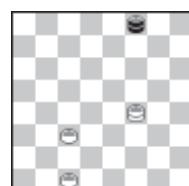
482



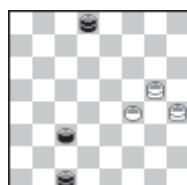
478



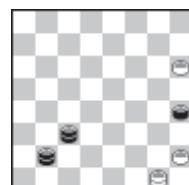
483



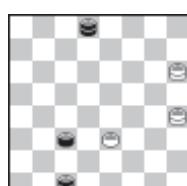
479



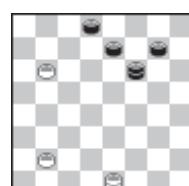
484



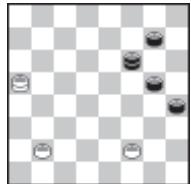
480



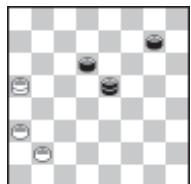
485



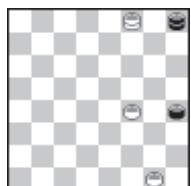
486



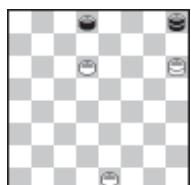
487



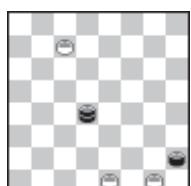
488



489



490



10. SAVIVARŽA

Dažnai žaidimo pabaigoje susidaro pozicijos, kada pralaimima ne dėl gausesnių varžovo pajėgų, bet dėl nesėkmingai išsidėsčiusių šaškių. Jei jų nebūtų, pasiekti lygiąsias būtų visai nesunku. Tokias šaškes galima vadinti šaškėmis „išdavikėmis“.

Yra keturios savivaržos rūsys: tiesioginė, netiesioginė, įstrižinė ir daminė. Pirmosios trys – tai damos kovos būdai, nukreipti prieš varžovo paprastąsias šaškes, ketvirtoji rūsis – kovos būdas, nukreiptas prieš varžovo damą.

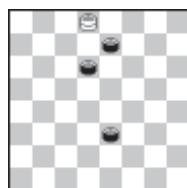


TIESIOGINĖ SAVIVARŽA

Žaidimo situacija, kai damos užpulta šaškė negali pasitraukti į saugų laukelį, nes Jame yra kita tos pačios spalvos šaškė, yra vadinama tiesiogine savivarža.

tris šaškes ir viena jų šaškė e3 yra visiškai netoli daminių laukelių, baltujų damos užpulta šaškė e7 negali pasitraukti į saugų laukelį d6, nes Jame yra sava šaškė „išdavikė“, ir juodosios, netekusios dviejų šaškių, pralaimi.

491



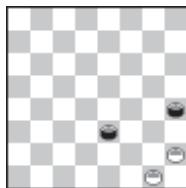
Juodujų éjimas

Nepaisant to, kad juodosios turi net

NETIESIOGINĖ SAVIVARŽA

Žaidimo situacija, kai šaškė negali atlikti norimo éjimo dėl neišvengiamos kombinacinių grësmës, kuri susidaro dėl nesėkmingai stovinčios tos pačios spalvos šaškės, yra vadinama netiesiogine savivarža .

492



Juodujų éjimas

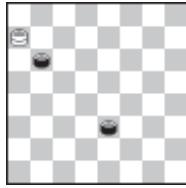
Juodosios turi tik vieną galimą éjimą 1. ... ed2, po kurio jos pralaimi dėl paprastos kombinacijos 2. hg3 hf2 3. gc1 x. Jei juodosios neturėtų šaškės h4, jos net galėtų laimeti, bet šaškė „išdavikė“ padaro savo „juodą darbą“.

ĮSTRIŽINĖ SAVIVARŽA

Žaidimo situacija, kai dama užpuola dvi šaškes, esančias toje pačioje įstrižainėje, ir toliau jos nebegali judėti be nuostolių, yra vadinama įstrižine savivarža.

Paprastai žaidimui yra būdingi du tokios savivaržos būdai.

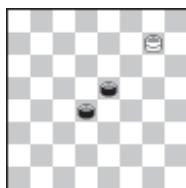
493



Juodujų éjimas

1. ... ba5 (geresnio éjimo nera) 2. af2 ab4 3. fd4 x.

494



Juodujų éjimas

Labai dažnai baigmëse pasitaikan-

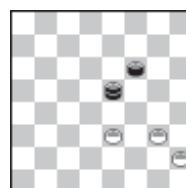
tis būdas:

1. ... ef4 2. gc3! fg3 (2. ... fe3 3. ce1 x.)
3. cd4 gh2 4. dg1 x.

DAMINĖ SAVIVARŽA

Žaidimo situacija, kai dama yra sunaikinama dėl nesékmigai stovinčių savų šaškių, yra vadinama damine savivarža.

495



Juodujų éjimas

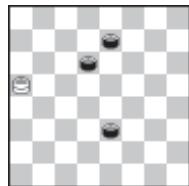
Dama, stovinti laukelyje e5, turi keturias judėjimo kryptis: ji gali judėti įstrižaine a1-h8 žemyn ir aukštyn ir įstrižaine b8-h2 aukštyn ir žemyn. Tačiau dvieju kryptimis ji judėti negali (vienu atveju – dėl baltujų šaškių g3, h2, kitu – dėl savo šaškės „išdavikės“ f6). O naujodant kitus du galimus manevrus, iš karto pralaimima:

1. ... ea1 2. ed4 ae5 3. gf4 x.
1. ... eb8 2. gf4 x.

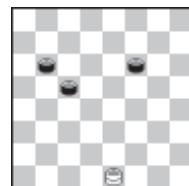
Akivaizdu, kad jei lentoje nebūtų šaškės f6, juodujų damai joks pavojus negrëstų.

Pozicijose 496 – 555 baltosios pradeda ir laimi.

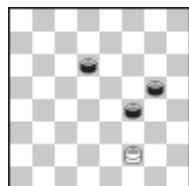
496



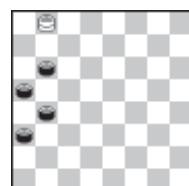
501



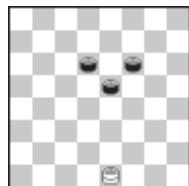
497



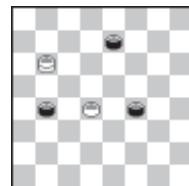
502



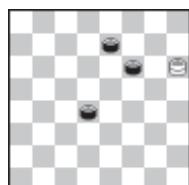
498



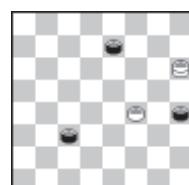
503



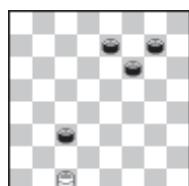
499



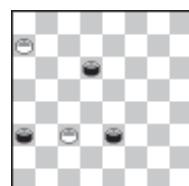
504



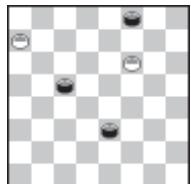
500



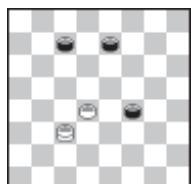
505



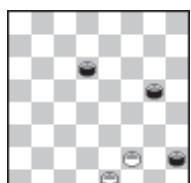
506



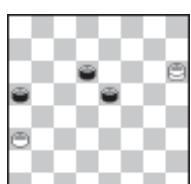
507



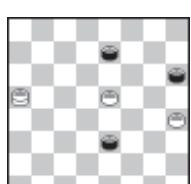
508



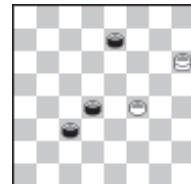
509



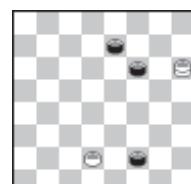
510



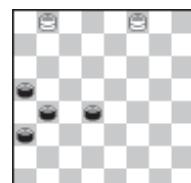
511



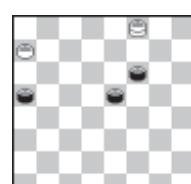
512



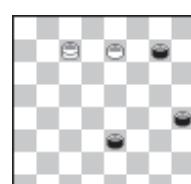
513



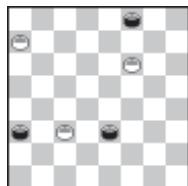
514



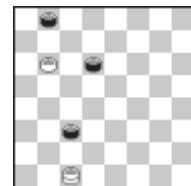
515



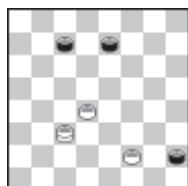
516



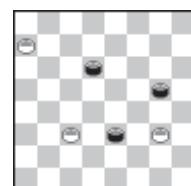
521



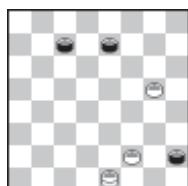
517



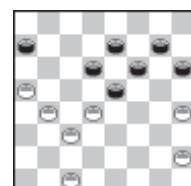
522



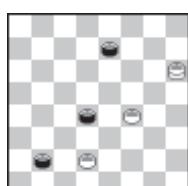
518



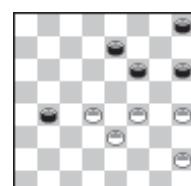
523



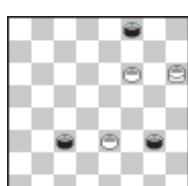
519



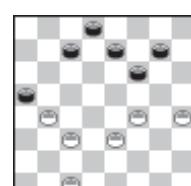
524



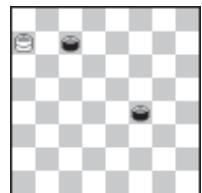
520



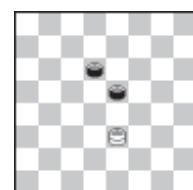
525



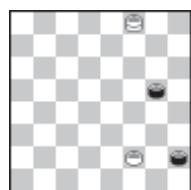
526



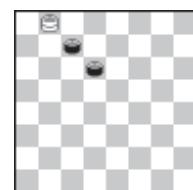
531



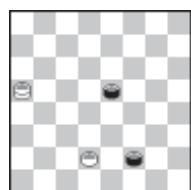
527



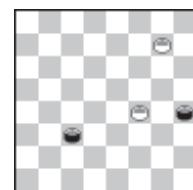
532



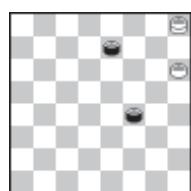
528



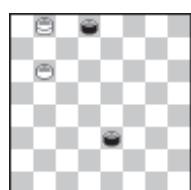
533



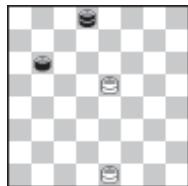
529



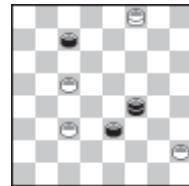
530



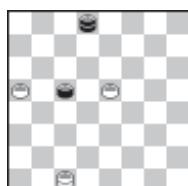
534



539



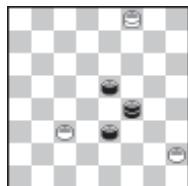
535



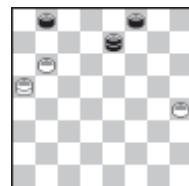
540



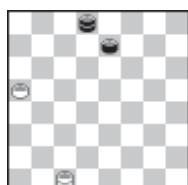
536



541



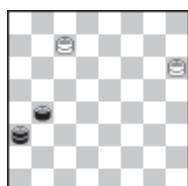
537



542



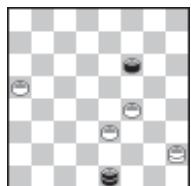
538



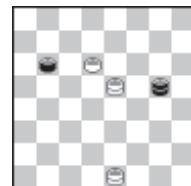
543



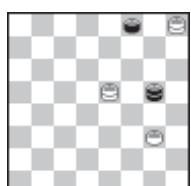
544



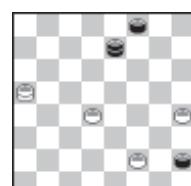
549



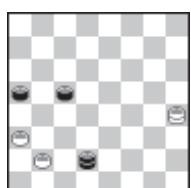
545



550



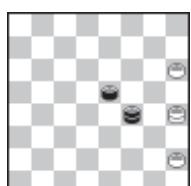
546



551



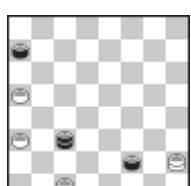
547



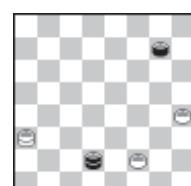
552



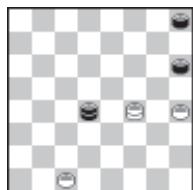
548



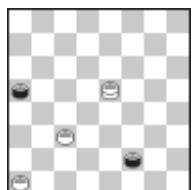
553



554



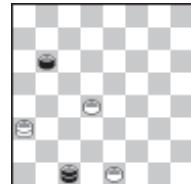
555



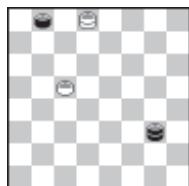
11. KILPA

Žaidimo situacija, kai grasinama sunaikinti damą, pakeičiant ją į savo tam tikrą kiekį šaškių ar damų, yra vadinama kilpa.

Kilpa – vienas iš pagrindinių kovos metodų daminėse baigmėse.



556

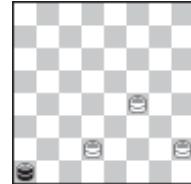


1. cd6 gc7 2. da5 x.
Baltosios iškeitė juodujų damą į savo vieną šaškę.

1. ed2 cc5 2. af8 x.

Baltosios iškeitė juodujų damą į savo dvi šaškes.

558



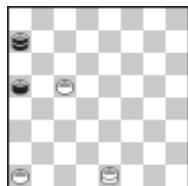
1. dc3 ag3 2. ha7 x.

Baltosios iškeitė juodujų damą į dvi savo damas.

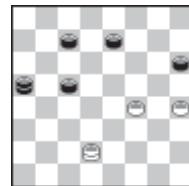
Pozicijose 559 – 586 baltosios pradeda ir laimi.



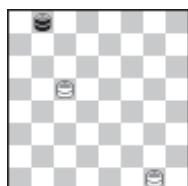
559



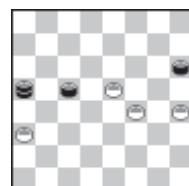
564



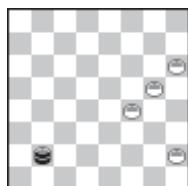
560



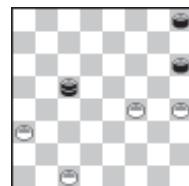
565



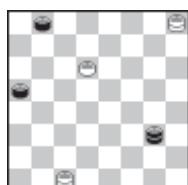
561



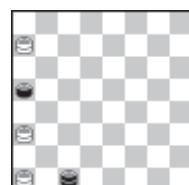
566



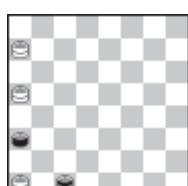
562



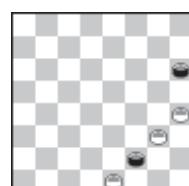
567



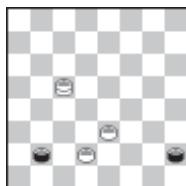
563



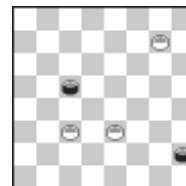
568



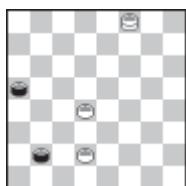
569



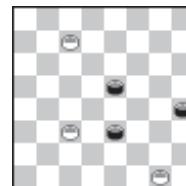
574



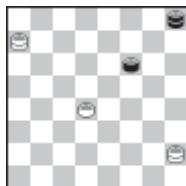
570



575



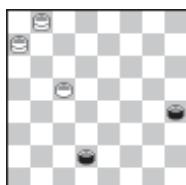
571



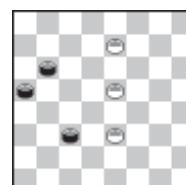
576



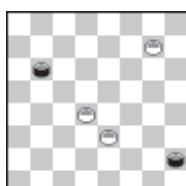
572



577



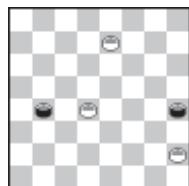
573



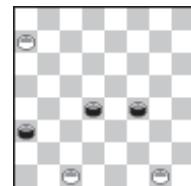
578



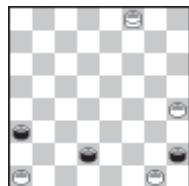
579



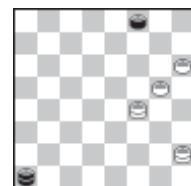
584



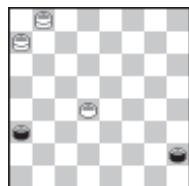
580



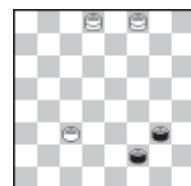
585



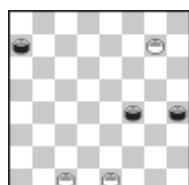
581



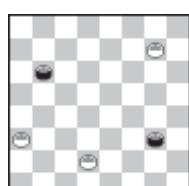
586



582



583

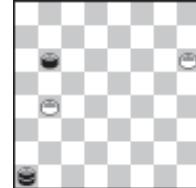


12. PERDENGIMAS

Žaidimo situacija, kai damos veikimo nuotolis, jai atliekant atkirtimą, toje ištrižainėje yra sumažinamas pastačius tos pačios spalvos šaškę, yra vadinama perdengimu.

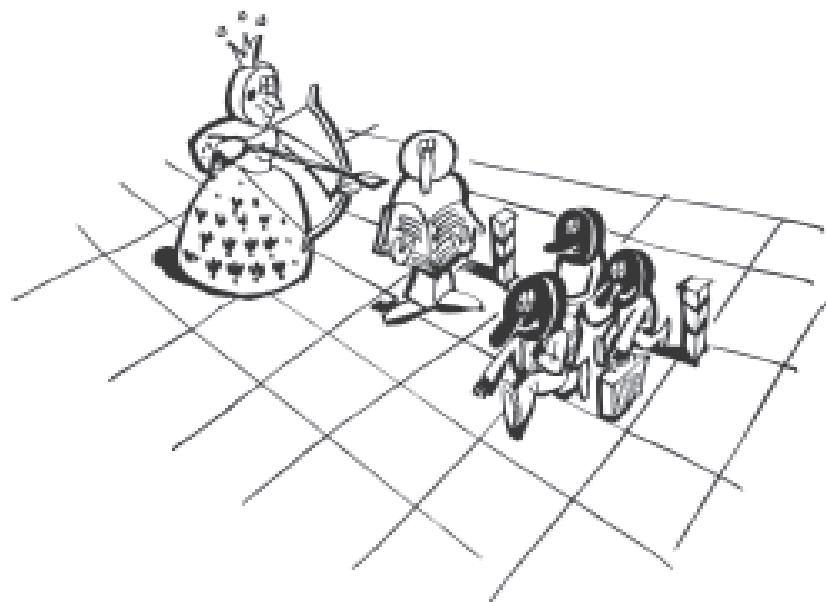
Paprastai šis metodas naudojamas pasiekti lygiąsias.

587

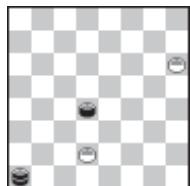


1. bc5 bd4 2. hg7 =.

Pozicijoje 588 – 597 baltosios pradeda ir pasiekia lygiąsias.



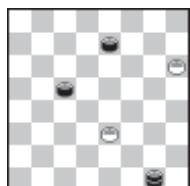
588



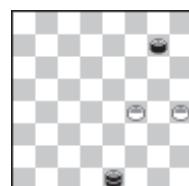
593



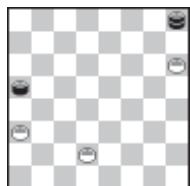
589



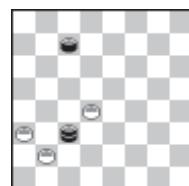
594



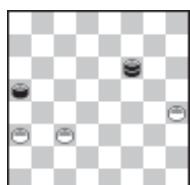
590



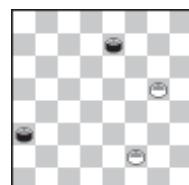
595



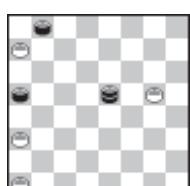
591



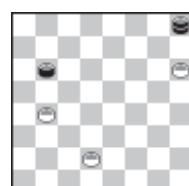
596



592



597



13. OPOZICIJA

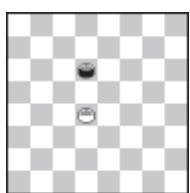
PAPRASTOJI OPOZICIJA

601

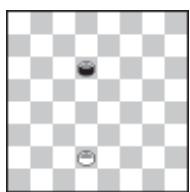
Paprastoji opozicija – tai baltosios ir juodosios šaškių padėtis viena prieš kitą toje pačioje vertikalėje.

Esant tokiai situacijai, pradedančioji pusė pralaimi (diagr. 598 ir 599).

598

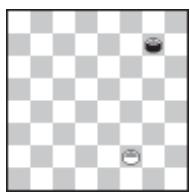


599



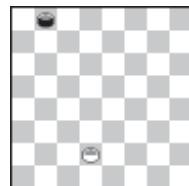
1. d2-e3 d6-e5 x.

600



1. f2-g3 g5-f6 2. g3-f4 x.

Jei lentoje yra po vieną šaškę ir jos yra toje pačioje vertikalėje, tai pradedančioji pusė pralaimi (patenka į opoziciją), o jeigu šaškės yra gretimose vertikalėse, tai pradedančioji pusė laimi (užima opoziciją).



Baltujų éjimas

Norint sužinoti, kuriai pusei yra palanki opozicija, reikia suskaičiuoti gulsčinių, kuriose yra šaškės, numerių sumą (baltujų ir juodujų kartu). Ši suma yra vadinama opoziciniu skaičiumi (OS). Jei OS yra lyginis (dalijasi iš 2), tai pradedančiajai pusei opozicija yra nepalanki ir jai reikia vengti susidūrimo su varžovo šaške. Jei OS yra nelyginis, tai pradedančiajai pusei opozicija yra palanki ir jai reikia eiti į susidūrimą. Pvz.:
 598 diagr. OS = $4+6 = 10$.
 599 diagr. OS = $2+6 = 8$.
 600 diagr. OS = $2+7 = 9$.
 601 diagr. OS = $2+8 = 10$.

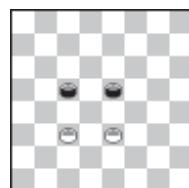
Kaip matome 601 diagramoje, OS = 10, vadinas, opozicija pradedančiajai pusei yra nepalanki ir baltajai šaškei reikia vengti susidūrimo su juodaja šaške.

1. d2-e3.

1. d2-c3? b8-c7 2. c3-d4 c7-d6 x.

1. ... b8-c7 2. e3-f4 c7-d6 3. f4-g5=.

602



Baltujų éjimas

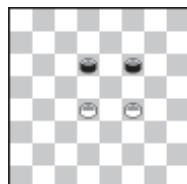
OS = $3+3+5+5 = 16$.

Opozicija pradedančiajai pusei yra

nepalanki ir baltosios pralaimi.

1. c3-d4 e5:c3 2. e3-f4 c3-b2 3. f4-e5
b2-a1 x.

603



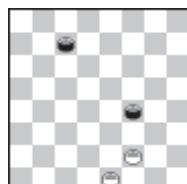
Baltujų éjimas

OS = 4+4+6+6 = 20.

Opozicija vėl nepalanki baltosioms, bet ši kartą jos pasiekia lygiąsias.

1. d4-e5 f6:d4 2. f4-g5 d4-c3 3. g5-h6
c3-b2 4. h6-g7 =.

604



Baltujų éjimas

OS = 1+2+4+7 = 14.

OS yra lyginis. Vadinasi, opozicija prastai žaidžiant, yra baltosioms nepalanki. Pvz.:

1. e1-d2? c7-d6 2. d2-c3 d6-c5 x.

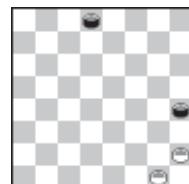
Baltosios turi pasikeitimą:

1. f2-e3 f4:d2 2. e1:c3 x.

Lentoje liko tik po vieną šaškę. Dabar OS = 3+7 = 10. Opozicija pradedančiajai pusei yra nepalanki. Kadangi dabar yra juodujų éjimas, tai jos pralaimi. Iš šio pavyzdžio išplaukia labai svarbi taisyklė.

Pasikeitimas opoziciją pakeičia į priešingą.

605



Baltujų éjimas

OS = 1+2+4+8 = 15.

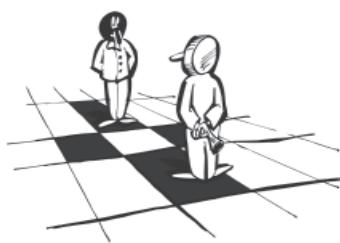
Opozicija palanki baltosioms, todėl jos laimi.

1. g1-f2 d8-e7 (1. ... d8-c7 2. f2-e3 c7-b6 3. e3-d4 b6-a5 4. d4-c5 x.) 2. f2-e3 e7-f6 3. e3-f4 h4-g3 4. f4-g5 f6:h4 5. h2:f4 x.

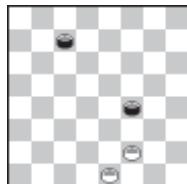
Šis pavyzdys rodo, kad opozicija nepakito, nes buvo atliktas ne *paprastasis*, bet *slenkamasis pasikeitimas*.

Pasikeitimas, po kurio atlikimo opozicija nepasikeičia, yra vadinamas slenkamuoju.

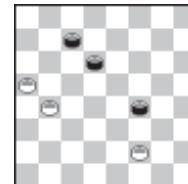
Pozicijose 606 – 645 baltosios pradeda ir laimi.



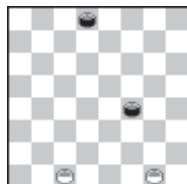
606



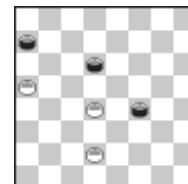
611



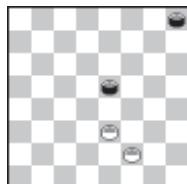
607



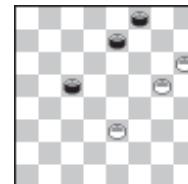
612



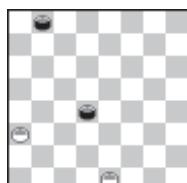
608



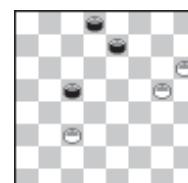
613



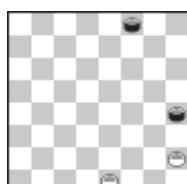
609



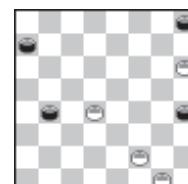
614



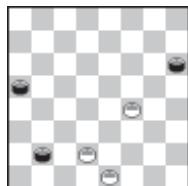
610



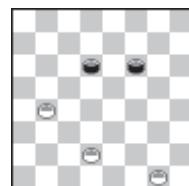
615



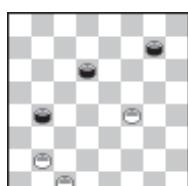
616



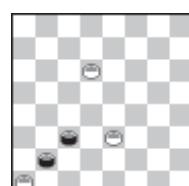
620



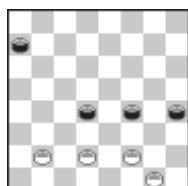
617



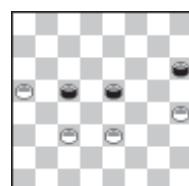
621



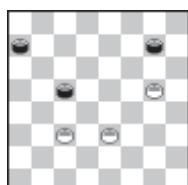
618



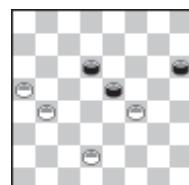
622



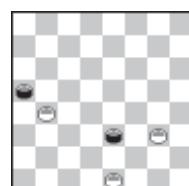
619



623

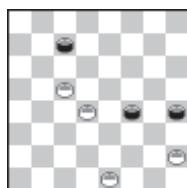


624

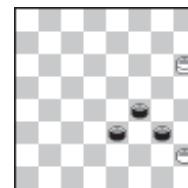


Dažnai žaidime susidaro tokios pozicijos, kai viena pusė turi šaške mažiau, bet užima palankesnius laukelius. Tuomet, persvarą turinčiai pusei pasiekti pergalę nebūna lengva. Šiuo atveju vėl galime pasinaudoti opozicija.

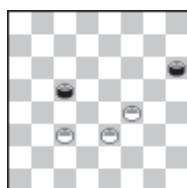
625



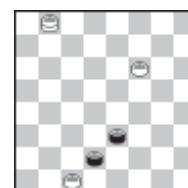
629



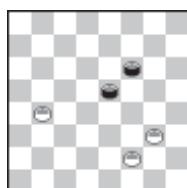
626



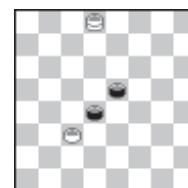
630



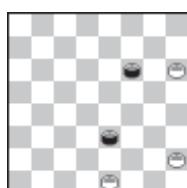
627



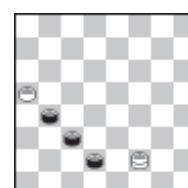
631



628

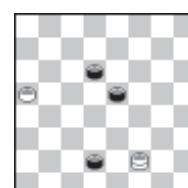


632

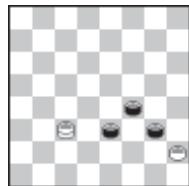


633

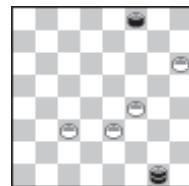
Daminėse baigmėse opozicija taip pat galiapti labai galingu ginklu.



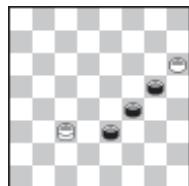
634



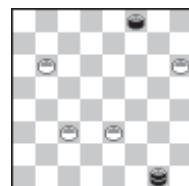
639



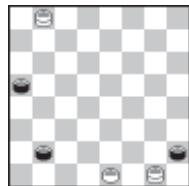
635



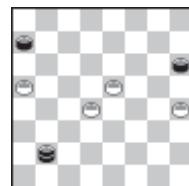
640



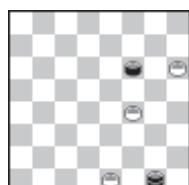
636



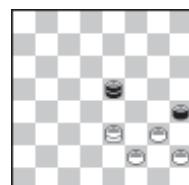
641



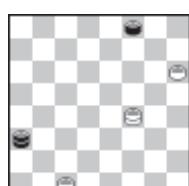
637



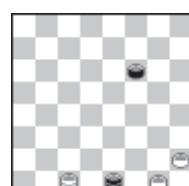
642



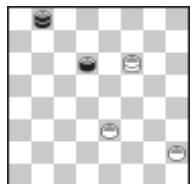
638



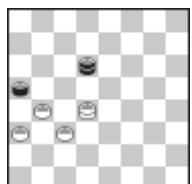
643



644



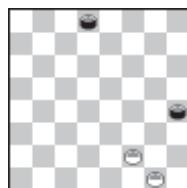
645



PALANKIAUSIOJI OPOZICIJA

Panagrinėkime tokią poziciją:

646



Baltųjų éjimas

$$OS = 1+2+4+8 = 15.$$

Opozicija palanki baltosioms ir jos nesunkiai laimi:

1. g1-h2 d8-e7 2. f2-e3 e7-f6 3. e3-f4 h4-g3 4. f4-g5 f6:h4 5. h2:f4 x.

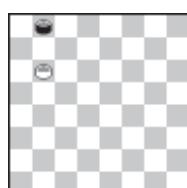
Dabar dėl įdomumo panagrinėkime kitą baltųjų tėsinį:

1. f2-e3? h4-g3.

Jei baltosios sugalvotų sunaikinti šaškę g3, tai juodosios turėtų galimybę prasibrauti į damas: 2. g1-h2 g3-f2 3. e3:g1 d8-c7 4. g1-f2 c7-d6 5. f2-e3 d6-c5 =. Dar didesnis nusivylimas laukia baltųjų, jei jos sužaistų taip: 2. e3-d4? g3-h2 3. d4-e5 d8-e7 x.

Labai įdomus paradoksas. Opozicija pradinėje pozicijoje buvo palanki baltosioms, pasikeitimų nebuvo, tačiau baltosios pralaimėjo. Tai ivyko todėl, kad juodujų šaškę g3, atsistojusi prieš baltųjų šaškę g1, užémė taip vadinamąją *palankiausią opoziciją*.

647

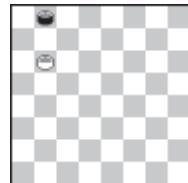


Baltosios šaškės b6 ir juodosios šaškės b8 (kai nėra juodosios šaškės laukelyje d8), padėtis viena prieš kitą, yra vadinama palankiausiąja o-

zicija.

Užėmės *palankiausią opoziciją* žaidėjas turi persvarą, nepriklausomai nuo to, koks yra pozicijos OS ir kurios pusės yra éjimas.

648



Tarkime, kad éjimas baltujų.

1. h2-g3 h8-g7 2. g3-f4 g7-f6 3. b6-a7 (puikus rezervinis éjimas!) 3. ... b8-c7 4. a7-b8 c7-b6 5. b8-a7 b6-a5 6. a7-d4 x.

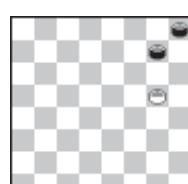
Tarkime, kad éjimas juodujų.

1. ... h8-g7 2. h2-g3 g7-f6 3. g3-f4 b8-a7 4. b6-c5 x.

Baltosios laimėjo, nepriklausomai nuo to, kieno buvo éjimas duotoje pozicijoje, dėl to, kad jos buvo užėmusios *palankiausią opoziciją*.

STIPRIOJI OPOZICIJA

649



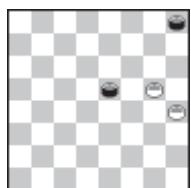
Juodujų éjimas

1. ... g7-h6 2. g5-f6 h8-g7 (2. ... h6-g5 3. f6:h4 h8-g7 4. h4-g5 x.) 3. f6:h8 h6-g5 4. h8-e5 x.

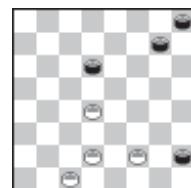
Baltosios šaškės g5 padėtis prieš dvi juodujų šaškes g7 ir h8, kai laukelyje f8 nėra juodosios šaškės, yra vadinama stipriają opoziciją.

Pozicijoje 650 – 663 baltosios pradeda ir laimi.

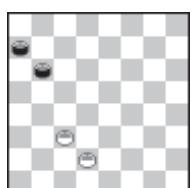
650



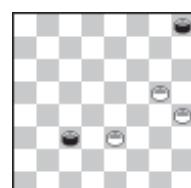
655



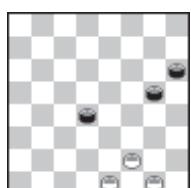
651



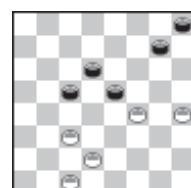
656



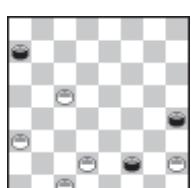
652



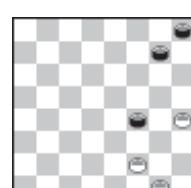
657



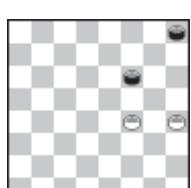
653



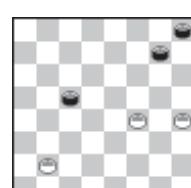
658



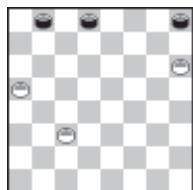
654



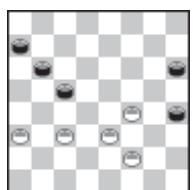
659



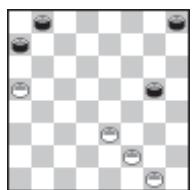
660



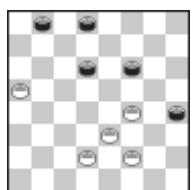
661



662



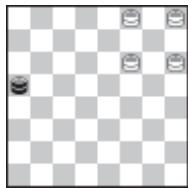
663



STANDARDINĖS DAMINĖS BAIGMĖS KETURIOS DAMOS PRIEŠ DAMĄ

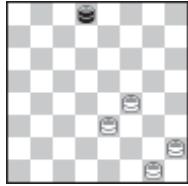
Keturios damos visada gali laimėti prieš vieną damą. Tam reikia sudaryti vieną iš žemiau pateiktų pozicijų (diagr. 664, 665, 666). Pirmosios dvi pozicijos yra naudojamos tuo atveju, kai didžių kelią kontroliuoja atakuojanti pusė, trečioji ir ketvirtoji – kai didžių kelia kontroliuoja besiginančioji pusė.

664



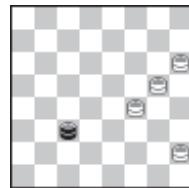
- A5** 1. **fb4** x.
- H2** 1. **hf4** x.
- D8** 1. **f8-e7 da5** 2. **eb4** x.
- H4** 1. **hg5 he1** 2. **gd2** x.

665



- D8** 1. **fc7** x.
- A3** 1. **ec5** x.
- E1** 1. **gf2** ir 2. **ef4** x.
- H4** 1. **fg3 ha7** 2. **hb8** x.

666



Tokio tipo padėtyse juodujų dama dėl žemiau parodytų grėsmių turi palikti didžių kelią. Po to baltosios gali sudaryti 664 poziciją.

A1, B2, C3, D4 1. **hg7 ... 2. gf6**

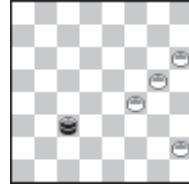
x.

H8 1. **gf6** x.

Tokia pozicija naudojama ir tuomet, kai atakuojanti pusė damų neturi ir nori panaikinti juodujų atkirtimą.



667



Dėl tų pačių grėsmių (žr. diagr. 666) juodoji dama turi pasitraukti iš didžiojo kelio. Tuomet baltosios nuvaro visas savo šaškes į damas ir laimi.

TRYS DAMOS PRIEŠ DAMĄ

Didijų kelią kontroliuoja atakuojanti pusė

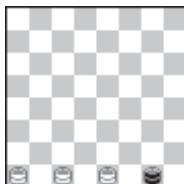
Trys damos, jei jos kontroliuoja didijų kelią ir turi pirmojo éjimo teisę, vi-sada laimi prieš vieną damą (išskyrus atvejį, kai vienišoji dama yra „vartuose“, kuriuos sudaro dvi kitos spalvos damos: tarkime, baltujų damos b4, d6, h8, juodujų – c5). Pats efektyviausias trijų damų kovos prieš vieną damą metodas pavadintas Petrovo trikampiu. Ši metodą 1827 metais spaudoje paskelbė A. Petrovas.

Laimėjimo planas:

- 1.Užimti dvikelį.
- 2.Užimti trikelį.
- 3.Sudaryti trikampį.
- 4.Sunaikinti vienišają damą.

Tarkime, yra tokia pradinė pozicija:

668



1. Dvikelio užémimas

Norëdami juodujų damą ištumti iš dvikelio ir jį užimti, turime abi savo damas, nesaugančias didžiojo kelio, pastatyti laisvame dvikelio kelyje.

1. eg3 ga7 2. cf4 ag1.

Toliau viena dama saugos laisvajį dvikelio kelią, o kita stengsis išvaryti juodujų damą iš jos užimamo dvikelio kelio.

3. gh2 gc5 4. hg1 ca3.

PASTABA.

Užimtus kelius (didijų kelią, dvike-

lius ir trikelius) reikia saugoti iki pat vieniosios damos sunaikinimo – stengiamės užimti vis naujus kelius, bet kartu saugome ir jau užimtus.

2. Trikelio užémimas

Dabar reikia, neatiduodant užimtų abiejų dvikelio kelių, išvaryti juodają damą iš trikelio ir ji užimti. Tam reikalui statome dvi damas viena šalia kitos ant abiejų dvikelio kelių ir laisvojo trikelio kelio susikirtimo taškų, šiuo atveju – ant laukelių e3 ir f4.

5. ge3 ae7.

Juodujų dama negalės užimti laukelio a3 dėl grėsmės ab2 ir fh6 x ir laukelio f8 dėl grėsmės ag7 ir ec1 x. Jai liko tik vienas saugus laukelis laisvame trikelio kelyje b4.

Dabar pradeda žaidimą dama, sauganti didijų kelią, ir užkerta juodujų damai kelią į laukelį b4.

6. ac3.

Juodujų dama turi pasitraukti iš trikelio į keturkelį.

PASTABOS:

1. Kartais gali susiklostytи tokia situacija, kad šioje pozicijoje éjimas bus ne juodujų, o baltujų. Tada reikia perleisti éjimą juodosioms. 1. ca1 (arba bet koks kitas éjimas su dama didžiajame kelyje) 1. ... eb4 [jei 1. ... ea3, tai 2. ab2 ac1 3. fh6 x; jei 1. ... ef8, tai 2. ag7 fh6 3. ec1 x; jei 1. ... ed8 (h4), tai 2. ec5! negaišdami laiko užimame visus trikelio kelius 2. ... da5 3. af6 – ir trikampis jau sudarytas.] 2. af6! – juodoji dama turi spruktį iš trikelio.

2. Tarkime, turime tokią poziciją: baltujų damos a1, f4, h2; juodujų – g1. 1. ... gb6 (stipresnis éjimas 1. ... gc5 ištvirtinant trikelyje) 2. hg1 bd8 3. gc5!!

ir t. t.

Šiuo atveju nesivadovaujame aukščiau pabraukta taisykle, o iš karto užimame laisvajį trikelio kelią.

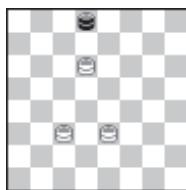
6. ... ed8.

3. Trikampio sudarymas

Dabar baltosios perkelia vieną savo damą iš apatinio trikelio kelio į ką tik iš juodųjų atkovotą viršutinį trikelio kelią, ir lentoje susidaro Petrovo trikampis.

7. fd6.

669



PASTABOS:

1. Galima buvo žaisti ir 7. ec5. Tuomet taip pat sudaromas teisingas Petrovo trikampis, tik jo viršūnė pasiskusia į kitą pusę.
2. Teisingai sudarytas Petrovo trikampis maksimaliai varžo vienišosios juodųjų damos judėjimą, kadangi baltosios kontroliuoja didžiųjų kelią, visus dvikelio ir trikelio kelius ir vieną iš apylankio kelių.
3. Visos galimos teisingos Petrovo trikampio padėtys:
 - a) B.D. c3, d6, e3;
 - b) B.D. d6, e3, f6;
 - c) B.D. c3, c5, f4;
 - d) B.D. c5, f4, f6.

4. Vienišosios damos sunaikinimas

Dabar baltosioms, nepriklausomai nuo to, kur eis juodoji dama, reikia savo damą, esančią trikampio viršūnėje, pastatyti šalia damos, esančios didžiajame kelyje.

Išanalizuokime poziciją, pavaizduotą 669 diagramoje:

Jei 7. ... da5, tai 8. db4 ad8 9. eb6 da5 10. ce1x.

Jei 7. ... dh4, tai 8. db4 hd8 (8. ... he1 9. ba5 x; 8. ... hg3 9. ef2 ge1 10. ba5x.) 9. eb6 da5 10. ce1 x.

PASTABOS:

1. Pozicijoje B.D. b4, c3, e3; J. D. a5 baltosios iš karto juodųjų damos sunaikinti negali, nes juodoji dama nukirs dvi baltųjų damas. Reikia parpasčiausiai truputėlį palaukti. 1. eg1 (arba bet kuris kitas éjimas apatiniai dvikelyje; negalima iš apatinio dvikelio išeiti, pvz., 1. eh6? ab6! – baltosios užleido juodajai damai dvikelį ir visą gaudymo procedūrą teks pradėti iš naujo nuo pirmojo plano punkto) 1. ...ad8 2. gb6 da5 3. ce1 x.
2. Šaškininkas, turintis partijos pabaigoje tris damas ir kontroliuojantis didžiųjų kelią, žaisdamas prieš varžovo vieną damą, privalo nukirsti ją ne vėliau kaip 15-uoju éjimu, skaičiuojant nuo to momento, kai jis išjijo trečiąją damą. Jei per 15 éjimų to padaryti nepavyksta, partijoje fiksuojamos lygiosios. Yra įrodyta, kad pačioje nepalankiausioje situacijoje, teisingai žaidžiant, nukirsti juodųjų damą užtenka 13 éjimų.
3. Neretai susidaro situacijos, kai galima laimeti greičiau be Petrovo trikampio. Pvz.:
 - a) B.D. a3, c3, g7; J.D. b8. 1. ad6! ba1 2. gh8 x.
 - b) B.D. f2, f4, f6; J.D. f8. 1. f2-h4! fh6 (1. ... fa3 2. fd6 x.) 2. hg5 hf8 3. fg7 fh6 4. fc1 x.

Didijį kelią kontroliuoja besiginančioji pusė

Šiuo atveju, jei vienišoji dama išvengia elementarių spastų, žaidimas baigiasi lygiosiomis. Spastų pavyzdžiai:

- a) B.D. a7, f4, h2; juodujų dama negali užimti laukelių a1, b2, c3 dėl 1. ad4 x.
- b) B.D. a5, f4, h2; juodujų dama negali užimti laukelių a1 ir b2 dėl 1. ac3 x; taip pat laukelio d4 dėl 1. ab6 ir 2. hg1 x.
- c) B.D. a7, d8, g1; juodujų dama negali užimti laukelio e5 dėl 1. dc7 ir 2. gh2 x.
- d) B.D. c1, c7, e1; juodujų dama negali užimti laukelio f6 dėl 1. cg5 ir 2. cg3 x.
- e) B.D. d8, e7, g3; juodujų dama negali užimti laukelio c3 dėl 1. eb4 ir 2. ge1 x.
- f) B.D. c5, e3, h6; juodujų dama negali užimti laukelio d4 dėl 1. ca7 dg1 2. he3 x.

IŠVADA.

Vienišajai damai saugiausi laukeliai yra a1, b2, g7 ir h8, tik juos užimant, reikia žiūrėti, kad nebūtų sudaryta *kilpa*.

PASTABA.

Šaškininkas, partijos pabaigoje turintis tris damas prieš varžovo vieną damą, kuri kontroliuoja didijį kelią, privalo priešininko vienišąjį damą nukirsti ne vėliau kaip 5-uoju éjimu, skaičiuojant nuo to momento, kai jis igijo trečiąją damą. Jei per 5 éjimus to padaryti nepavyksta, partijoje fiksuojamos lygiuosios.