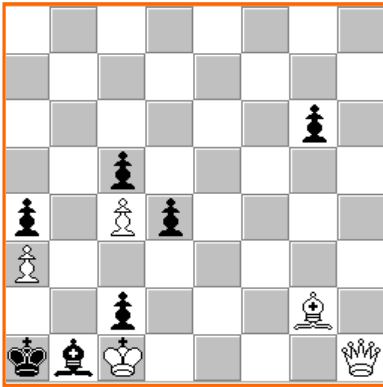


Mečislovas Rimkus
Trijų ėjimų uždaviniai

Nr.1
„SCHACH“
1972m



Baltieji: Kc1, Vh1, Rg2, a3, c4 (5);
Juodieji: Ka1, Rb1, a4, c2, c5, d4, g6
(7).

Matas trimis ėjimais.

Klystkeliai:

1.Rf1? graso 2.Vb7 ir 3.Vb2≠.

1. ... d3 2.Vg7+ Kb2 3.Vb2≠

1. ... Ra2!

1.Rh3? (grėsmė ta pati).

1. ... Ra2 2.Kxc2+ Rb1 3.Vxb1≠.

1. ... d3!

Sprendimas:

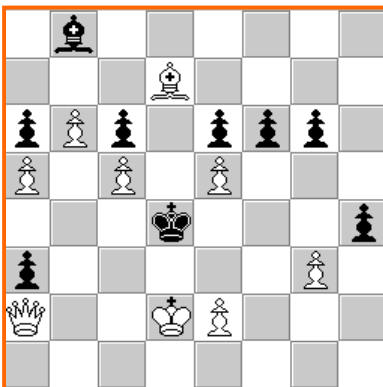
1. Ra8!! Ka2 2.Vb7 (grėsmė) ~ 3.Vb2≠. 1. ... d3 2.Vh8+ Kb2 3.Vb2≠.

1. ... Ra2 2.Kxc2+ Rb1 3.Vxb1≠.

Bristolio tema. Jos ypatumas tas, kad kelią nutiesiančios figūros ėjimas turi turėti tik vienintelį motyvą – „nutiesti kelią“. Visame kitame žaidime ši figūra nedalyvauja.

Nr.2

Pirmos Lietuvos šachmatų uždavinių
sudarymo pirmenybės
1972m 2-oji vieta



Baltieji:Kd2, Va2, Rd7, a5, b6, c5, e2,
e5, g3 (9);

Juodieji:Kd4, Rb8, a3, a6, c6, e6, f6, g6,
h4 (9).

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.Vb3! hg 2.Rxe6 (grėsmė) Kxe5

3.Ve3≠.

2. ... K:c5 3.Vc4≠.

1. ... Kxc5 2.Vc3+ Kb5, Kd5 3.Rxc6≠.

1. ... Kxe5 2.Ve3+ Kd5, Kf5 3.Rxe6≠.

1. ... f5 2. Rxc6 Kxc5, Kxe5 3.Vc3≠.

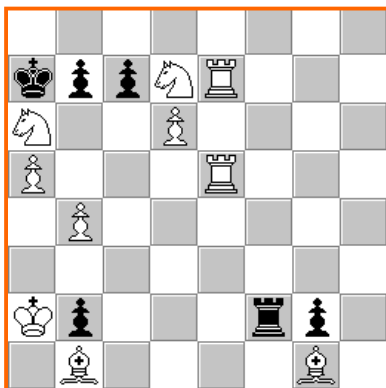
Septynios taisyklingo mato padėtys. Taisyklingu matu vadinama tokia padėtis, kai laukeliai aplink juodą karalių blokuojami savos figūros arba kiekvienas laukelis kontroliuojamas tik vienos baltos figūros, o mate dalyvauja visos baltos figūros. Mate gali nedalyvauti tik pėstininkai ir karaliai. Jei mate dalyvauja visos figūros tiek baltos tiek ir juodos, tai toks matas vadinamas idealiu. Jei prie karaliaus yra surišta juodųjų figūra, tai matas laikomas taisyklingu, jei šis figūros surišimas yra būtinas skelbiant matą. Jei aplink juodą karalių nėra nevienos figūros, tai toks matas vadinamas veidrodiu.

Nr.3

Pirmos Lietuvos šachmatų uždavinių sudarymo pirmenybės

1972m

7-oji vieta



Baltieji:Ka2,Be5,Be7,Rb1,Rg1,

Ža6,Žd7,a5,b4,d6(10);

Juodieji:Ka7,Bf2, b2,b7,c7,g2(6).

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.dc! – po šio ėjimo juodieji turi penkis ėjimus.

1. ... Ka8 2.c8Ž! ba 3.Re4≠.

1. ... Kxa6 2.c8Ž! ~ 3.Žb8≠.

1. ... ba 2.c8B! Kb7 3.Žb6≠.

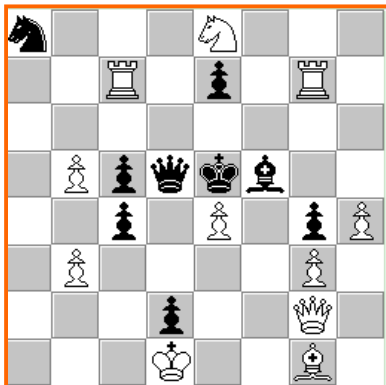
1. ... b5 2.c8R! Ka8 3.Žb6≠.

1. ... b6 2.c8V! ba 3.Rxf2≠.

Baltojo pėstininko paaukštinimas į visas galimas baltųjų figūras visuomet traukė ir traukia kompozitorius. Yra sukurta ir nemažai tokių uždavinių. Manau, kad kiekvienas kompozitorius turėtų turėti savo šios temos uždavinį.

Nr.4
„POSTSJAKK“
1976m

3-ia garbės atžyma
Trečios Lietuvos šachmatų uždavinių
sudarymo pirmenybės 11-a vieta



Baltieji: Kd1, Vg2, Bc7, Bg7, Rg1, Že8, c3, c5, e4, g3, h4(11);

Juodieji: Ke5, Vd5, Rf5, Ža8, c4, c5, d2, e7, g4(9).

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1. Ve2! - graso 2.ed+ arba 2.ef+ -pvz.

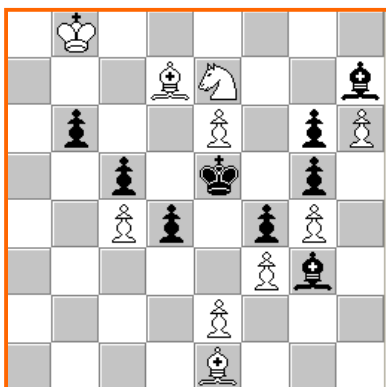
1. ... Žxc7 2.ed+ Re4 3.Bg5≠(t. m.).

1. ... Vxe4 2.Bgxe7+ Re6 3.Bxc5≠(t. m.).

1. ... Rxe4 2.Bcxe7+ Ve6 3.Bg5≠(t. m.).

m.). Uždavinys taisyklingų matų tema, kai mato padėtyje yra dvi surištos juodosios figūros. Šiuo atveju trečiasis taisyklingas matas yra neteminis, gautas iš laisvai pasirinkto juodųjų ėjimo grėsmės variante, kadangi, pagal nusistovėjusius čekų mokyklos kanonus, turi būti trys taisyklingi matai.

Nr.5
„SZACHY“ 1974m



Baltieji: Kb8, Rd7, Re1, Že7, c4, e2, e6, f3, g4h6(10);

Juodieji: Ke5, Rg3, Rh7, b6, c5, d4, f4, g5, g6(9).

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.e4! - graso 2.Žc6+ Kd6 3.e5≠.

2. ... Kf6 3.e5≠. Šie abu matai tampa taisyklingais, kai juodieji žaidžia 1. ... Rxe1.

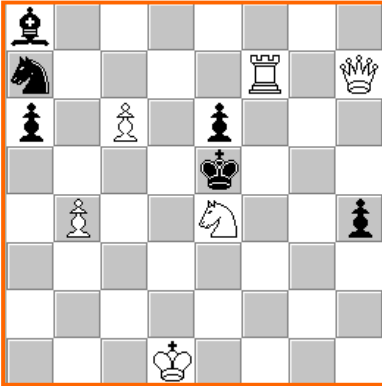
1. ... de (e. p.) 2.Rc3+ Kd6 3.Žc8≠.

1. ... fe (e. p.) 2.Rxg3+ Kf6 3.Žd5≠.

Taisyklingų matų tema surišta su juodųjų gynyba, kertant „ent passant“.

Nr.6
„Komjaunimo tiesa“

1975m



Baltieji: Kd1, Vh7, Bf7, Že4, b4, c6(6);
Juodieji: Ke5, Ra8, Ža7, a6, e6, h4(6);
Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

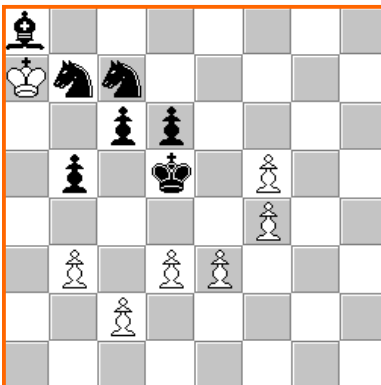
- 1. Žc3! graso 2. Ve4+ Kd6 3. Bd7#.**
1. ... Rxc6 2. Vh8+ Kd6 3. Vb8#.
1. ... Žxc6 2. Vg7+ Kd6 3. Bd7#
1. ... Kd4 2. Ke3, Kxc5, Ke5
3. Ve4, Vc2, Vc7#.
1. ... Kd6 2. Vh5 Kxc6 3. Vc5#.
2. ... e5 3. V(h)g6#.

Vienas iš pirmųjų bandymų trijų ėjimų uždavinių srityje. Uždavinio tema – tolimo laukelio blokavimas, kai blokuojamas laukelis esantis ne prie karaliaus. Trijų ėjimų uždavinyje šis laukelis gali būti nutolęs per vieną karaliaus ėjimą.

Nr.7

Antros Lietuvos šachmatų uždavinių sudarymo pirmenybės
1975m

4 -oji vieta



Baltieji: Ka7, b3, c2, d3, e3, f4, f5(7);
Juodieji: Kd5, Ra8, Žb7, Žc7, b5, c6, d6(7);
Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

- 1.c3! graso 2.e4+ Kc5 3.b(d)4#;**
1. ... Žc5 2.c4+ bc 3.bc#; (t. m.)
1. ... c5 2.Kb6 ~ 3.e4#;
1. ... b4 2.c4+ Kc5 3.d4#;(t. m.)
1. ... Kc5 2.b4+ Kd5 3.e4#.(t. m.)

Uždavinys įdomus tuo, kad baltieji turi tik pėstininkus. Jei juodųjų karaliui pavyktų išsilaisvinti iš baltųjų pėstininkų

gniauztų, baltieji praloštų. Tačiau čia kompozitoriaus kūrinys ir todėl viskas baigiasi juodųjų krachu su trim taisyklingais matais. Šiek tiek nemalonus yra dvigubas matas grėsmėje.

Nr.8

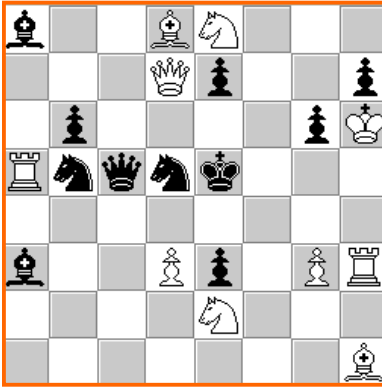
„ De Waarheid“

1976m

3-ia garbės atžyma

Trečios Lietuvos šachmatų uždavinių sudarymo pirmenybės

6-a vieta



Baltieji: Kh6, Vd7, Ba5, Bh3, Rd8, Rh1,
Že2, Že8, d3, g3(10);

Juodieji: Ke5, Vc5. Ra3, Ra8, Žb5, Žd5,
b6, e3, e7, g6, h7(11);

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.g4! graso 2.Bh5+ gh 3.Vf5#.

1. ... Žd4 2.Bxe3+ (A) Žxe3 3.Rc7#
(B);

1. ... Žf4 2.Rc7+(B) Vxc7 3.d4#(C);

1. ... Vd6 2.d4+ (C) Žxd4 3.Bxe3#
(A): 1. ... Žd6 2.d4+ Vxd4

3.Vxe7#. Madinga tų metų tema - „ciklinis baltųjų antrųjų ir trečiųjų ėjimų keitimasis“ – išreikštas trečdalinio surišimo mechanizmo pagalba. Trečdalinis surišimas yra toks, kai tarp baltųjų linijinės figūros ir juodųjų karaliaus įsiterpia trys juodos figūros.

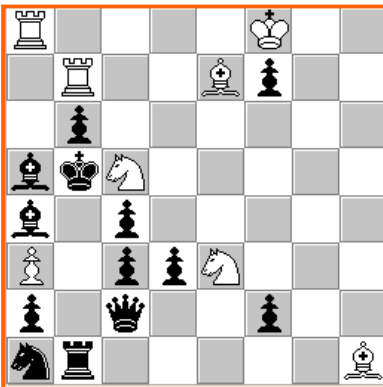
Nr.9

„ SZACHY“

1976m

Trečios Lietuvos šachmatų uždavinių sudarymo pirmenybės

8-a vieta



Baltieji: Kf8, Ba8, Bb7, Re7, Rh1, Žc5,
Že3, a3(8);

Juodieji: Kb5, Vc2, Bb1, Ra4, Ra5, Ža1,
a2, b6, c3, c4, d3, f2, f7(13)

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.Rd5! graso 2.Rxc4+ Kc6 3.Bc8#.

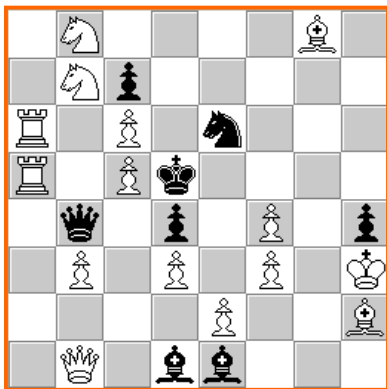
1. ... Bb4 2.Bc8 ~ 3.Rc6#. (blokuojamas Ra5), **1. ... Vb3 2.Ža6 ~**

3.Žc7#. (blokuojamas Ra4),

1. ... Rb3 2.Žf5 ~ 3.Žd4#. (blokuojamas Ža1).

Juodieji tris kartus blokuoja laukelį kitai savo figūrai, ką baltieji ir išnaudoja.

Nr.10
Mačas „Lietuva, Latvija, Leningradas“
1977m.
6-a vieta



Baltieji: Kh3, Vb1, Ba5, Ba6, Rg8, Rh2,
 Žb7. Žb8, b3, c5, c6, d3, e2, f3, f4(15);
 Juodieji: Kd5, Vb4, Rd1, Re1, Že6, c7,
 d4, h4(8);
 Matas trimis ėjimais.

Klystkeliai

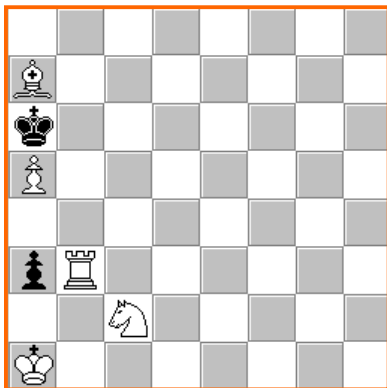
1.f5? (2.Rxe6≠) Rg3! 2.Žd7 Vb6!
1.Žd7? (2.Žf6≠) Vb6! 2.Žd8 Vxc5!

Sprendimas

1.Vb2! graso 2.e4+ de 3.Ve5≠.
1. ... Vc3 2.Žd7 ~ 3.Žf6≠

1. ... Rc3 2. f5 ~ 3.Rxe6≠
1. ... Rxe2 2.Vxe2.

Nr.11
„Panevėžio tiesa“
1981m.



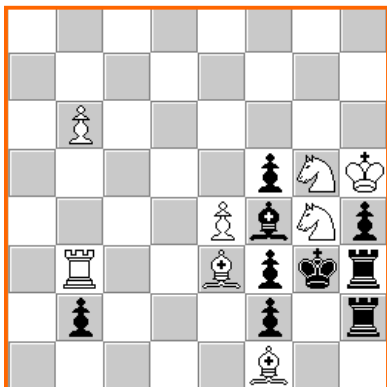
Baltieji: Ka1, Bb3, Ra7, Žc2(5);
 Juodieji: Ka5, a3(2);
 Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.Žd4! graso 2.Žc6 ~ 3.Bb6≠.
1. ... Kxa7 2.Žc6+ Ka8 3.Ba8 ≠ t. m.
2. ... Ka6 3.Bb6≠ t. m.
1. ... Kxa5 2.Žc6+ Ka4 3.Bb4 ≠.
2. ... Ka6 3.Bb6≠ t. m.
1. ... a2 2.Rc5 Kxa5 3.Ba3≠ t. m.

Miniatiūra su keturiais taisyklingais matais.

Nr.12
„PROBEEMBLAD“
1982m.



Baltieji: Kh5, Bb3, Re3, Rf1, Žg4, Žg5, b7, e4(8);

Juodieji: Kg3, Bh2, Bh3, Rf4, b2, f2, f3, f5, h4(9);

Matas trimis ėjmais.

Sprendimas

1.b7! graso 2.Rxf4+ Kxf4 3.b8V≠.

1. ... Re5 2.Rd4 (grėsmė 3.Bxf3≠) fe, fg, Kf4 3.Rxe5≠

1. ... Rd6 2.Rc5;

1. ... Rc7 2.Rb6;

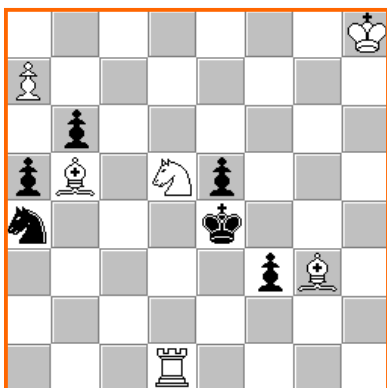
1. ... Rb8 2.Ra7;

1. ... Rxe3 2.Bxe3 ;

1. ... Rxc5 2.Kxc5.

Juodos figūros persekiojimas keturiuose variantuose.

Nr.13
„Šachmatija“
2002m



Baltieji: Kh8, Be1, Rb5, Rg3, Žd5, a7(6);

Juodieji: Ke4, Ža4, a5, b6, e5, f3(6);

Matas trimis ėjmais.

Sprendimas

1.Že7! graso 2.a8V+ Ke3 3.Žf5≠.

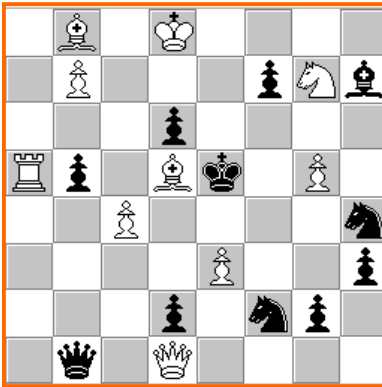
1. ... Žc5 2.Be1+ Kd4 3.Rxe5≠ (t. m.).

1. ... Žc3 2.Rd3+ Kd4 3.Rf2≠ (t. m.).

2. ... Ke3 3.Žf5≠ (t. m.).

Lengvo turinio ir malonus spręsti mereditas su trimis taisyklingais matais.

Nr.14
Pasaulio pirmenybės
1998m



Baltieji: Kd8, Vd1, Ba5, Rb8, Rd5, Žg7, b7, c4, e3, g5. (10);

Juodieji: Ke5, Vb1, Rh7, Žf2, Žh4, b5, d2, d6, f7, g2, h3 (11);

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1. Bxb5! graso 2.Rxd6+ Kxd6 3.b8V≠.

1. ... Žf5 2.Vf3 dabar graso 3.Vf4≠.

1. 2. ... Žd3 3.Ve4 ≠.

2. ... Žxe3 3.Vf6≠.

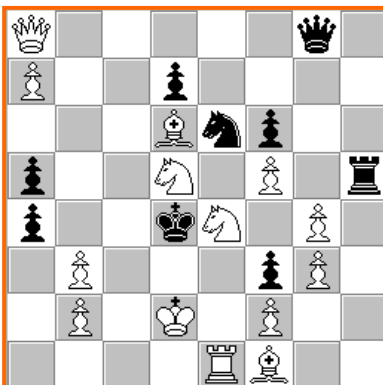
2. ... Ve4 3. Rxe4≠.

1. ... Že4 2.Vg4 vėl graso 3.Vf4≠. 2. Žg6 3.Vf5≠.

2. ... Vf1 3.Rxe4≠. 1. ... Vxb5 2. Va1+ Vb2 3.Vxb2≠.

Pasaulio pirmenybėms reikėjo sukurti uždavinį, kuriame tarp dviejų linijinių juodųjų figūrų išiterptų trečia juodoji figūra. Šiuo atveju išiterpia du juodi žirgai. Uždavinys nepateko tarp geriausių, nes turi silpną pirmą ėjimą. Tuo laikotarpiu autorius negalėjo naudotis kompiuterine technika, kuri būtų sutaupiusi nemažai laiko tikrinant uždavinį, ir padėjusi pagerinti uždavinio konstrukciją.

Nr15
„Šachmatija“
2004m.
1 garbės atžyma



Baltieji: Kd2, Va8, Be1, Rd6, Rf1, Žd5, Že4, a7, b2, b3, f2, f5, g3, g4 (14);

Juodieji: Kd4, Vg8, Bh5, Že6, a4, a5, d7, f3, f6 (9);

Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.Kc1! graso 2.Bd1+ Kxe4 3.Žxf6/c3≠.

1. ... Vc8+ 2.Žec3! ~ 3.Bd1, Be4≠.

2. ... Žc5 3.Žb5≠; 2. ... Vxc3+ 3.bc≠.

1. ... Vg5+ 2.Že3! ~ 3.Žd5, Bd1≠.

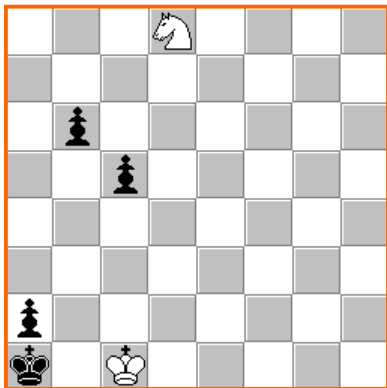
2. ... Žf4 3.Žc2≠. 2. ... Vxe3 3.fe≠. 2. Žc5 3.Vd5≠. 1. ... Žc5/f4 2.R(x)c5+.

Baltieji gindamiesi nuo šacho suriša savo figūrą, kurią juodieji atriša kita figūra, o atrištoji figūra matuoja. Pirmoji šio uždavinio versija pasirodė 1979m.(!) žurnale „diagrames“ 42-ame numeryje, bet buvo su defektais. Ištaisyti pavyko tik po 25 metų!

Nr.16

„d2-d4“

2005m



Baltieji: Kc1, Žd8(2);

Juodieji: Ka1, a2, b6, c5(4);

Matas trimis ėjimais.

Miniatiūra su minimaliu baltųjų figūrų kiekiu.

Bandymai:

1.Žb7? b5? 2.Žxc5 ~ 3.Žb3≠, bet 1. ... c4!

1.Žc6? c4? 2.Žb/d4 ~3.Žc2≠, bet 1. ... b5!

Sprendimas.

1.Že6! b5 2.Žxc5 ~ 3.Žb3≠.

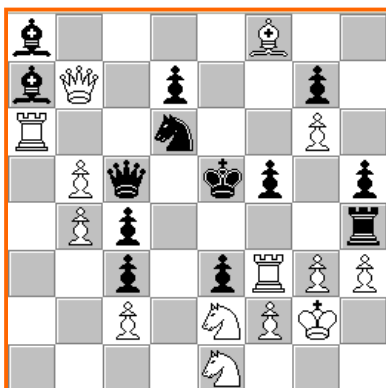
1. ... c4 2.Žd4 ~ 3.Žc2≠.

Žaidimas paprastas, bet kartu ir maksimaliai sudėtingas.

Nr.17

„The Problemist“

2006m.



Baltieji: Kg2, Vb7, Ba6, Bf3, Rf8, Že1, Že2, b4, b5, c2, f2, g3, g6, h3(14);

Juodieji: Ke5, Vc5, Bh4, Ra7, Ra8, Žd6, c3, c4, d7, e3, f5, g7, h5(13);

Matas trimis ėjimais.

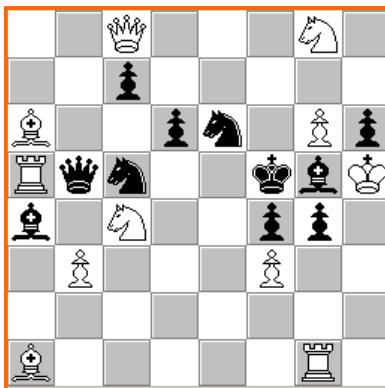
Sprendimas

1.Vxd7! – baltieji atiduoda juodam karaliui du svarbius laukelius – e4 ir d5, be to suriša savo bokštą ir duoda galimybę skelbti šachą jį kertant. Už tai baltieji sukuria grėsmę – 2.Rxg7+ Kd5/e4

3.Žxc3≠.

1. ... Rxf3+ 2.Zxf3+Kd5/e4 3.Zxc3#. 2. ... Kf6 3.Vf7#. 1. ... Kd5 2.Bxf5+ Ke4 3.f3#. 1. ... Ke4 2.Bxe3+ Kd5,Vxe3 3.Ve6#. 1. ... Kf6 2.Ve7+ Kxg6 3.Vxg7#. 1. ... Vd4 2.Ve7+Kd5 3.Bxd6#. 1. ... Vxb4 2.Rxd6+ 3.Vxf5#.

Nr.18
„Šachmatija“
2006m.



Baltieji:Kh5,Vc8,Ba5,Bg1,Ra1,Ra6,
 Žc4,Žg8,b3,f3,g6(11)
 Juodieji:Kf5,Vb5,Ra4,Rg5,Žc5,Že6, c7,
 d6,f4,g4,h6(11);
 Matas trimis ėjimais.

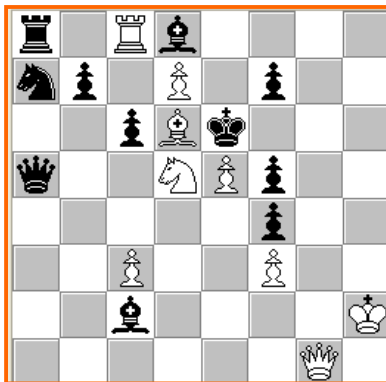
Sprendimas

1.Bxg4! grėsmė 2.Bxg5+ hg
3.Že7/xh6#.

1. ... Vd7 2.Že3+ fe 3.Rd3#. 1. ... Žd7 2.Žxd6+ cd 3.Vc2#.

Juodieji gindamiesi nuo grėsmės atšia vieną savo figūrą, bet suriša kitą. Šį surišimą baltieji ir išnaudoja trečiame ėjime.

Nr.19
„Šachmatija“
2009m.



Baltieji:Kh2,Vg1,Bc8,Rd6,Žd5,c3, d7,
 e5,f3(9);
 Juodieji:Kd6,Va5,Ba8,Rc2,Rd8,b7,
 c6,f4,f5,f7(10);
 Matas trimis ėjimais.

Sprendimas

1.Vg8! Ž(B)xc8 2.Ve8+ (grėsmė) Re7
3.Žxf4#;

2. ... Kxd5 3.Vxf7#. (t.m.); 1. ... Kxd7 2.Ve8+!! Kxe8 3.Žf6#. (t.m.); 2. Kxc8 3.Že7#. (t.m.);

1. ... Vxc3 2.Žxf4+ Kxd7 3.Vxd8#.

Du matai su surištu juodųjų rikiu.