Mečislovas RIMKUS

KAISĖS PAVILIOTAS

ŠACHMATŲ UŽDAVINIŲ RINKTINĖ

VITAE LITERA
KAUNAS
2016

UDK 794.1
Ri85

Nuoširdi padėka talkinusiems artimiesiems ir 64 laukelių kolegoms, kad pagaliau ši knyga išvydo šviesą. Ypatingai – Vilimantui Satkui, nuolatiniam fotometraštininkui, pateikusiam nuotraukas.

ISBN 978-609-454-233-6

© Mečislovas Rimkus, 2016
© UAB „Vitae Litera“, 2016

TURINYS

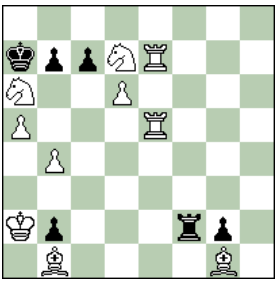
PRATARMĖ 4
APIE AUTORIŲ 7
KŪRYBOS PRISTATYMAS 12
A skyrius: mato 2 ėjimais uždaviniai 12
B skyrius: mato 3 ėjimais uždaviniai 33
C skyrius: mato daugeliu ėjimų uždaviniai 41
E skyrius: sutarto mato uždaviniai 48
F skyrius: viskas atvirkščiai 190
G skyrius: už realybės ribų (pasakos) 192
Šachmatų kompozicija Lietuvoje 1921–1940 m. 213
Autorių rodyklė 243
Sprendimai 244
Šaltiniai 262

PRATARMĖ

Pirmoji mano pažintis su šachmatų figūromis įvyko ketvirtaisiais pokario metais, kai, bežaidžiant slėpynių su kaimynų vaikais, giliai po lova radome dėžutę su paslaptingomis, iš medžio drožtomis figūromis. Jau buvau matęs šaškių lentą savo gimtuosiuose Leščiuose, bažnytkaimyje prie Žemaičių plento, kuriame 1942 metų gruodį, prieš pat Kalėdas, atsiradau šiame pasaulyje. Mano tėvelis, tos kaimo bažnytėlės vargonininkas, kartu buvo ir pašto skyriaus, kuriame rinkdavosi aplinkinių kaimų vyrai, „valdžia“. Čia buvo galima užsisakyti laikraščius ar pokalbį telefonu, ar šiaip pranešti dar vieną blogą naujieną – apie „stribų“ nušautą tą ir tą. Trumpinant laiką, vyrai palinkdavo virš juodų–baltų langelių, nupieštų ant paprastos stalo lentos, ir stumdydavo iš medžio padarytas kaladėles. Mano misija buvo – netrukdyti vyrams galvoti ir paduoti nukritusią ant grindų kaladėlę.

Rastosios po lova figūrėlės buvo visai kas kita. Kurį laiką jos atstojo mums anas, mano matytas, kaladėles, vadinamas šaškėmis. O šios turėjo keistoką, neaiškų, paslaptingą pavadinimą – šachmatai. Dar kurį laiką mano simpatijos buvo skiriamos abiems šiems žaidimams po lygiai, netgi, sakyčiau, pirmenybę turėjo pirmasis. Šaškių dėžutė visada gulėjo mano mokyklinėje kuprinėje. Netgi vienais metais apžaidžiau mokykloje ir dviem klasėmis vyresnius šio žaidimo „specialistus“. Tuo tarpu šachmatų menas dar ilgą laiką stebino savo paslaptimis. Ypatingai man patiko uždaviniai. Paprastai, lengvesniuosius įveikdavau iškart, bet pasitaikydavo ir kietų „riešutėlių“, kurių sprendimui prireikdavo net kelių dienų. Spręsti pradėjau nuo žurnale „Žvaigždutė“ duodamų užduočių. Vėliau spręsdavau „Moksleivio“, „Jaunimo Gretų“, „Švyturio“ žurnaluose pateikiamas užduotis. Čia man padėjo jau patyręs tokių konkursų dalyvis V. Meilaitis. Tokia buvo pirmoji pažintis su šachmatų kompozicija. Tik vėliau sužinojau, kad yra leidžiami šachmatų žurnalai, ir net spausdinamos knygos su uždaviniais. Sužavėtas kokios tai idėjos, pats bandydavau ką nors panašaus sudėlioti, žinoma, nesėkmingai. Viena tokių įsimintinų, ypač nustebinusių idėjų, buvo pėstininko paaukštinimas į visas galimas figūras, pasiekus aštuntą gulstinę. Bandžiau įrodyti pats sau, kad sugebu taip pat sukurti kažką panašaus. Ir man tai dalinai pavyko. Nepatyrusiam kompozitoriui tai atėmė begales laiko.

Lietuvos pirmenybės, 1973
7 vieta



10+6 **#3**

Uždavinio sprendimas toks.
1. dc! – cugcvangas.
1. ... Ka8 2. c8Ž! [3.Ždb6, Žc7#.] ba 3.Re4#;
2. ... Bc2 3.Ždb6#; 2. ... Bf6 3.Žc7#;
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#.

Žiūrint iš laiko perspektyvos – padėtis ir sprendimas turi aibę trūkumų, bet tuomet tai buvo svarbus asmeninis pasiekimas. Nepaisant to, kūrinys išvydo šviesą po 10 metų, kai buvo paskelbtas pirmasis Lietuvos kompozitorių čempionatas. Iki to laiko turėjau tik kelis šachmatų spaudoje pasirodžiusius kūrinius. Nebuvau aršus kompozicijos mėgėjas, juo labiau, kad ir mokytis neturėjau iš ko. Pagrindinis dėmesys buvo skiriamas pačiam šachmatų žaidimui. Iš Seredžiaus miestelio, kuriame apsigyvenome 1949–iais, bibliotekos parsineštą V. Mikėno vadovėlį, persirašiau į sąsiuvinį. Ši miestelio bibliotekėlė buvo pirmasis „šachmatų klubas“. Čia vakarais, iki jai užsidarant, vykdavo aršios kovos prie dviejų šachmatų lentų, jei nebūdavo vyresnių už mus. Vėliau mano partneriu tapo minėtasis V. Meilaitis, kuris buvo stiprus šachmatininkas. Paprastai, pralaimėdavau aš. Nepadėdavo nei V. Mikėno vadovėlio žinios. Žymiai geriau sekėsi sprendžiant uždavinius. Iki smulkmenų tekdavo įsigilinti į jų turinį. Tai padėjo suprasti iš ko susideda uždavinys, kodėl vienas sprendimas gražus, o kitas ne. Pirmas rimtas signalas, kad reikia rimtai žiūrėti į kompoziciją, atėjo gerokai vėliau, berods, 1972 metais, kai netikėtai gavau E. Leuno laišką–kvietimą, prisijungti prie Lietuvos komandos, dalyvausiančios 8 TSRS komandinėse pirmenybėse. Žinoma, sutikau, bet naudos komandai nedaviau. Dar neturėjau reikiamų įgūdžių, kuriant uždavinius pagal užduotas sąlygas. Vis tik jau 1973 metais pirmose Lietuvos pirmenybėse du uždaviniai mato trimis ėjimais grupėje atnešė man sidabro medalį. Tais pačiais metais įvyko Lietuvos ir Latvijos kompozitorių mačas, kuris man davė daug naudos. Kompozitorių kūrybinis gyvenimas intensyvėjo, kūrinių kokybė gerėjo. Jau 1977 metais Lietuvos čempionate pavyko užimti pirmąsias vietas dviejose uždavinių grupėse. 1978 metais Lietuvoje įvyko pirmosios šachmatų uždavinių sprendimo pirmenybės, pritraukusios visą Lietuvos sprendėjų elitą, įvairių neakivaizdinių uždavinių sprendimo konkursų prizininkus. Papildomame mače man pavyko nugalėti žymiausią tų laikų Lietuvos sprendėją, panevėžietį E. Bachvalovą ir tapti pirmuoju šachmatų uždavinių sprendimo čempionu. Tas laimėjimas nepakeitė mano nusistatymo pagrindinį dėmesį skirti uždavinių kūrybai, o ne sprendimui, ir, laikui bėgant, tas požiūris stiprėjo, kol tapau tik sprendimo varžybų „etatiniu“ teisėju.

Pirmasis kūrybinis laikotarpis, užsitęsęs iki 1988 metų, nebuvo sėkmingas. Tai daugiausia įvairių ieškojimų kompozicijoje metas. Dauguma uždavinių – duoklė įvairioms komandinėms pirmenybėms, kai komandos labui reikėjo „atidirbti“ ir už kitus komandos narius. Kai kurie tokie darbai buvo įvertinti netgi labai gerai. Gyvenimas – pilnas netikėtumų. Ir kartais sunku suprasti, kas mus valdo? Tylos laikotarpis

kompozicijoje truko 14 metų. Tai didelis nuostolis man kaip šachmatų kompozitoriui. Šis laikotarpis pasaulyje – kompozicijos kokybiško šuolio metas. Kompiuterinės technikos ir atitinkamų programų atsiradimas padarė perversmą uždavinių kūryboje. Pradėjus naują kūrybos laikotarpį, teko konstatuoti, kad laikas atsiliekančių nelaukia. Tenka iš naujo mokytis primirštų dalykų ir vytis kažkur toli pabėgusią svajonę...

Ši knyga nėra šachmatų kompozicijos pradžiamokslis. Ją naudojantis reikia žinoti pagrindinius šachmatų žaidimo principus. Tačiau prie uždavinių yra pridėti platesni temų ar vartojamų terminų paaiškinimai. Todėl bet kuris šachmatų kompozicijos mėgėjas be vargo supras uždavinio esmę.

Knygos pabaigoje yra sudėti mano surinkti uždaviniai iš prieškarinės Lietuvos laikotarpio nuo 1921 iki 1940 metų.

APIE AUTORIŲ

Mečislovas seniai brandino mintį – išleisti knygą. Bet knyga, „tai – sunkus darbas, tai – kartūs prakaito lašai“, kaip rašė poetas A. Kaminskas, tam reikalingas ypatingas ryžtas, ypatingas sielos nerimas, toks apsėdimas, beveik pamišimas ties manijos riba. Maža to, tai – dargi nuostolingas darbas, knygai išleisti reikia daug pinigų, o sąnaudos niekados neatsipirks. Tačiau dvejones nustelbė lemtingas postūmis, jei nebus knygos, tai ir tavęs tarsi nebuvo. Daug jo sukauptos medžiagos jau išvydo dienos šviesą vienoje iš A. Vilkausko knygų, bei „Šachmatijos“ puslapiuose. Šachmatų kompozicijai atiduotas laikas, dvasinė ir fizinė energija, žingeidumas ir erudicija, atvėrė šio žanro paslaptingąsias gelmes, tolimus horizontus ir svaiginančius aukščius, kurių potyrį gali perteikti tik pats autorius. Ko neišguldysi popieriuje, tas pranyks visiems laikams!

Mečislovas dažniausiai buvo visų įvykių smaigalyje. Šachmatų kompozitoriaus karjerą jis pradėjo sprendėjo vaidmeniu ir greitai tobulėjo. Buvo laimėtos pirmosios šalies pirmenybės 1978 metais, o paskui, beveik dešimtmetį, jis išliko legendinio triumvirato Bachvalovas – Rimkus – Indila ašine figūra. Iki aukščiausios pakylos vis pristigdavo labai nedaug, o medalių kolekcija buvo papildyta penkiais sidabriniais. Apskritai, varžovai buvo neatsitiktiniai žmonės, ir ne iš kelmo spirti. Verta paminėti, kad Eugenijus Bachvalovas ir Stasys Vertelka turėjo egzotinius Jugoslavijos šachmatų uždavinių sprendimo sporto meistrų titulus. Tada būtent jugoslavai diktavo madas. Pirmasis pasaulio čempionatas startavo tiktai metais anksčiau – Malinskoje, Adrijos jūros Krk saloje, tai – dabartinės Kroatijos miestas. Nacionalinių čempionatų bangos jau ritosi gretimose valstybėse – Vakarų Vokietijoje, Lenkijoje, Suomijoje. Tik SSSR – „blogio imperijoje“ dėjosi keisti dalykai. Niekas nežino pagal kokius kriterijus į I pasaulio čempionatą buvo pasiųsti J. Vladimirovas ir I. Liapunovas. Ir per visą SSSR gyvavimo istoriją nebuvo surengta nei vieno čempionato, dargi mintys apie tokį renginį buvo laikomos nusikalstamomis. Teko atsigręžti į artimiausius kaimynus. Pirmieji mačai su latviais susiklostė nesėkmingai, bet atvėrė naujus horizontus ir turnyrai Lietuva – Latvija – Leningradas tapo neatsiejama gyvenimo dalimi. Atsivėrus Europos sienoms, prasidėjo išvykos į Vakarus. Į Lenkijos čempionatus ir Varšuvos Grand Prix turnyrus noriai važiavo ir Mečislovas. Žinoma, siekti aukštų vietų darėsi vis sunkiau. Augo naujos kartos talentingų sprendėjų. Bet, tarkim, 2006 metų Lenkijos čempionato atvirajame turnyre Serocke Mečislovas aplenkė visus lietuvius, daug lenkų ir kitų užsieniečių. Tai – svarus rodiklis, nes kaimynų lyderis didmeistris Piotras Murdžia jau du sykius buvo tapęs pasaulio čempionu, o Lenkijos ekipa jau buvo pasiruošusi aukščiausio nugalėtojų pakylos laiptelio šturmui, kurio jie neužleidžia niekam iki šiolei. Būti pirmam tarp lietuvių irgi buvo nelengva misija, nes tarptautinis meistras Vidmantas Satkus, tada jau siekė pirmojo tarptautinio titulo.

Dargi artimiems žmonėms būna sunku, ar beveik neįmanoma nieko paaiškinti. Kodėl mes eikvojame savo laiką, leidžiame savo pinigus, laužome savo automobilius vardan keistos, net protingiems žmonėms sunkiai suprantamos aistros: išspręsti keletą šachmatų uždavinių.

Vėliau į kitas sprendimo varžybas užsienyje, išskyrus vieną sykį, Mečislovas jau atsisakė vykti. „Manau, kad į Jūrmalą reikia važiuoti, jei leis sveikata, nes tai bus paskutinė galimybė gyvam esant pamatyti pasaulio kompozicijos elitą. O po mirties – kaip dievas duos!“ – replikavo jis. Mečislovas tikrai apsilankė Jūrmalos kongrese 2008 metais, kuriame dalyvavo atvirajame sprendimo turnyre bei daugelyje greitųjų kūrybos konkursų. Po to forumo jis visą dėmesį sutelkė į kitas šachmatų kompozicijos sritis.

Mūsų šalyje pirmoji šachmatų kompozitorių organizacija buvo įsteigta 1972 metais. Tai buvo šalies šachmatų federacijos padalinys, kuris buvo pavadintas – šachmatų kompozicijos komisija. Atkūrus Lietuvos nepriklausomybę susidūrėme su naujais iššūkiais. Sporto organizacijų finansavimas buvo labai skurdus ir šachmatų kompozicijai lėšų pristigdavo. Dėl to nei 1992, nei 1993 metais net nesurengėme šalies čempionato. Veiklos organizavimui reikėjo ir savarankiškai valdomų finansų, ir galimybių jų ieškoti, bei kaupti. Tad 1998 metais įkūrėme savarankišką Lietuvos šachmatų kompozitorių sąjungą (LŠKS). Mes tą žingsnį žengėme net 12 metų anksčiau nei likęs pasaulis. Tiktai 2010 metais FIDE nuolatinė šachmatų kompzicijos komisija (PCCC) buvo reorganizuota į savarankišką pasaulinę šachmatų kompozicijos federaciją (WFCC – World Federation for Chess Composition).

„Džiaugiuosi, kad įkurta WFCC,– parašė laiške Mečislovas Rimkus. – Įdomu, ar reikės mokėti kokį mokestį, nes, kiek žinau, tai visos federacijos savo viršininkams moka? Kaip ten bebūtų, manau, kad tokios organizacijos įkūrimą reikia sveikinti. Tai – pirma. O antra, tai tokios organizacijos nariais faktiškai gali būti tik savarankiškos organizacijos. Vadinasi, mūsų atsiskyrimas nuo praktinio žaidimo šachmatininkų buvo toli numatytas žingsnis! Kad kas nors WFCC pagerėtų, tai aš mažai tikiuosi, nes visi kompozitoriai yra mėgėjai: noriu dirbu – noriu nedirbu“.

Paskutinio sakinio paskutinė tezė nelabai teisinga. Nuolat būna keletas iki kaulų čiulpų, arba, šiuolaikiškiau kalbant, iki beprotybės pomėgiui pasišventusių žmonių, kurie vienu metu yra ir reiškinio siela, ir jėga. Tai padermei priskirtinas ir Mečislovas.

LŠKS įkūrimas 1998 metais davė galingą postūmį. Šachmatų kompozicijos pasaulyje išsikovojome tvirtas ir patikimas pozicijas. Reguliariai vyksta šalies čempionatai ir be to jie tapo tarptautiniais. Nuo 2003 metų dalyvaujame tarptautiniuose forumuose, o 2013 metais ir patys surengėme IX senojo kontinento pirmenybes Vilniuje. Turime net tarptautinį didmeistrį. Pirmasis šį titulą pelnė Martynas Limontas. Tarp „grandų“ – JAV ir Argentinos, kartu su Didžiaja Britanija, 17–18–oje vietose įsiterpėme IX WCCT – komandiniame pasaulio šachmatų uždavinių kūrybos čempionate. Nuo 2002 metų leidžiama „Šachmatija“. Ir visuose šiuose dalykuose yra ir svarus Mečislovo Rimkaus indėlis. Jis 1998–2012 metais ėjo LŠKS viceprezidento pareigas. Buvo siūloma tapti ir

prezidentu. Tačiau jis atsisakė: neįmanoma efektyviai organizuoti veiklos gyvenant toli nuo sostinės.

Didžiausia duoklė atiduota šachmatų uždavinių kūrybai. Apie tai – ši knyga. Mešislovas šachmatų uždavinių kūrybos lyderis Lietuvoje. Galima tik dar kartą paminėti, kad Mečislovas daugkartinis šalies čempionas, daugybės konkursų ir turnyrų nugalėtojas ar prizininkas. Jis – nacionalinis sporto meistras nuo titulo įsteigimo momento. Jo kūriniai vienas po kito patenka tarp periodinių geriausių užsienio šachmatų kompozicijos žurnalų konkursų laureatų. Šachmatų uždavinių kūryba geriausias vaistas, ir nuo nemigos, ir nuo kitų negandų. Gaila, ji suryja visą laiką. Šachmatų kompozitoriai neturi laisvo laiko. Laisvalaikis – prabanga!

Žurnalą „Šachmatija“ 2002 metais įkūrė ir pradėjo leisti šilutiškis A.Vilkauskas. Bet po trejų metų Antanas pristigo jėgų. Tuomet gelbėti leidinį iniciatyvos ėmėsi Mečislovas. Netrukus pajutome tos naštos svorį. „Žiūriu, uždavinius spausdiname, o rezultatų vis ne ir ne. Dar neskelbėme „Šachmatijos“ 2005–2006 metų mato trim ėjimais ir sutarto mato skyrių verdiktų. Be to ir 2007 metai senai prabėgo. Už šį laikotarpį tai V. Paliulionis priteis. O su 2005–2006 metų konkursais reikia skubiai ką nors daryti, nes ten mes net ir teisėjų neturime“, – susirūpinęs sakė Mečislovas. Jis priteisė keletą konkursų, rašė analitinius straipsnius, ir apžvalgas, tapo nuolatiniu kelių skyrių teisėju, ėmėsi redaguoti naujų uždavinių sprendimų ir komentarų skyrių ir įsteigė pradedančiųjų kompozitorių mokyklą! Čia puikiausia vieta pacituoti kito mūsų patriarcho žodžius. „Viktorui Paliulioniui pirmuosius tvirtesnius žingsnius padėjo žengti M. Rimkus“, – patvirtino A.Vilkauskas, – „Jo patarimai, pagalba šachmatų kompozicijos literatūra Viktorą išvedė į didįjį šachmatų kompozicijos kelią.“ Mečislovo įžvalga buvo fatališka ir Viktoras jau pasmerktas netolimoje ateityje susižerti visus svarbiausius tarptautinius šachmatų kompozitoriaus titulus.

Palaipsniui suvaldėme skęstantį „Šachmatijos“ laivą, skolas pasisekė likviduoti ir net sulaukėme palankių atsiliepimų. „Manau, kad mūsų žurnalas (ir mes) jau išaugo iš vystyklų (jei ir didmeistris Tomas Garajus tai pastebėjo). Taigi reiktų užsimauti kelnes. Kam spausdinti kažkokį rytietišką šlamštą, jei jie turi „Ural problemist“ arba „Kudesnik“? Neabejoju, kad „The Problemist“ niekada nepristigs puikių uždavinių, nes jis dėvi „smokingą“, o vokiečių „Die Schwalbe“ – tiktai kostiumą, kiti gi įvairų rūbų asorti. Tai ką mums rengtis? Gal „smokingo“ ir neįveiksim, bet vystyklus reikia mesti.“ – konstatavo Mečislovas. Tad „Šachmatija“ iki šiol ne vien laikosi ant bangų, bet ir, pakeltomis burėmis, tvirtai rėžia šachmatų okeanų akvatorijas.

Mečislovas neprilygstamas šachmatų uždavinių kūrybos turnyrų ir konkursų teisėjas. Jis turi nacionalinę kategoriją nuo titulo įsteigimo momento. Jo verdiktai labai tikslūs, logiški ir tvirtai argumentuoti. „Manyčiau, kad šachmatų kompozicija yra žymiai konkretesnis dalykas nei dailusis čiuožimas: čia nei koja pakryps, nei pačiūža už ledo užsikabins“, – sako Mečislovas. – „Yra tam tikras kiekis taktinių motyvų, kurie ir sudaro kūrinio griaučius.“

Didžiausias iššūkis buvo prieš du dešimtmečius žlugęs mūsų patriarcho Vlado Mikėno 80–čio jubiliejaus konkursas. „Didmeistris Vladas Mikėnas buvo ne vien aukščiausios klasės praktikos žaidėjas, pasiekęs pergalių prieš visus savo meto pasaulio čempionus, bet kūrė bei skelbė uždavinius, iki žilos senatvės vadovavo neakivaizdinėms sprendimo varžyboms daugelyje leidinių. Deja, konkursas taip ir liko neužbaigtas. Dabar sunku ką nors kaltinti. Prisiminkime, kokie buvo laikai. Iš pradžių užgriuvo ekonominė blokada, paskui kruvinieji 1991 metų sausio įvykiai su spaudos rūmų okupavimu. Ir net, kai pabūklų salvės nuaidėjo Maskvoje ir triukšmingai subyrėjo SSSR, ne konkursai buvo galvoje. Tačiau, vis dėl to, ar galėjo Lietuvos šachmatų federacija užmiršti savo patriarcho jubiliejui skirtą konkursą? Geriau vėliau negu niekad," – nusprendė Mečislovas.

Keblu buvo net uždavinius surasti. Kur jie, nežinojo net buvę teisėjai. Matyt viską išmetė. Mečislovui teko pasikliauti vien 1991–1992 metais leidinyje „Šachmatų pasaulyje" išspausdintais 178 pretendentais, kurie buvo atsiųsti V.Mikėno 80–čio konkursui iš viso pasaulio, ir garbingai užgydyti seną žaizdą. Dalis autorių nesulaukė savo kūrinių įvertinimo. „O, tai buvo taip seniai, dar prieš karą!" – nustebo didmeistris iš Bosnijos Fadilas Abdurahmanovičius ir šių eilučių autoriui parodė randą ant rankos. Mes prisėdome ant suoliuko Nana Beach pavėsinėje Hersonise (Kreta) ir išgirdau šiurpią istoriją apie ketverius metus užsitęsusią Sarajevo apgultį ir sužeidimą. – „Galėjau ir aš nesulaukti!"

Mečislovas labai patyręs šachmatų uždavinių sprendimo varžybų teisėjas. Jis daugiau kaip dešimtmetį diriguoja šalies čempionatams. 2013 metais IX Europos pirmenybese Vilniuje Mečislovas vadovavo atvirajam turnyrui, o jam asistavo čekas Pavelas Kamenikas ir Borisas Gelpernas. O pagrindiniame turnyre – atvirkščiai, jis su Borisu asistavo P. Kamenikui. Kolekcijoje betrūksta vien pasaulio čempionato. Brandinama mintis surengti pasaulio kongresą Lietuvoje, tada atsiras labai reali galimybė tą spragą užpildyti.

Net pasitraukęs iš LŠKS viceprezidento pareigų Mečislovas tebelieka nepaprastai reikšmingas organizacijos veikloje. Norisi ypatingai išskirti nepaprastai vertingą kitą Mečislovo Rimkaus veiklą. Tai – jautrus ir pagarbus prisilietimas prie mūsų šalies šachmatų kompozicijos istorijos. Archyvuose praleistas laikas, vartant pageltusius ir dulkėtus senų leidinių komplektus, nenuėjo veltui. Nebojant daugybės „baltų dėmių" Mečislovo dėka jau šį bei tą žinome.

Ir šis leidinys taip pat labai reikšmingas ir svarus Mečislovo indėlis į Lietuvos šachmatų kompozicijos istoriją. Neabejotina, kad autorius turi dar daug neišsakytų minčių ir sumanymų. Norisi tikėti, kad jo mūzos neapleis ir po pirmosios knygos, bus – antra. Negausi mūsų biblioteka. Iš viso, tai – penktoji šio žanro lietuviška knyga.

Vilimantas Satkus (Akademija, Kėdainių r.)

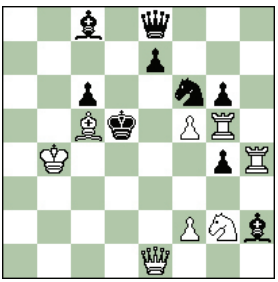
Trumpas žodynėlis

Lietuviškai		Angliškai		Vokiškai		Prancūziškai		Rusiškai	
		English		German		French		Руский	
Karalius	K	King	K	König	K	Roi	R	Король	Кр
Valdovė	V	Queen	Q	Dame	D	Dame	D	Ферз	Ф
Bokštas	B	Rook	R	Turm	T	Tour	T	Ладья	Л
Rikis	R	Bishop	B	Läufer	L	Fou	F	Слон	С
Žirgas	Ž	Knight	S	Springer	S	Cavalier	C	Конь	К
Pėstininkas	p	Pawn	P	Bauer	B	Pion	P	Пешка	п
Svirplys	G	Grasshopper	G	Grashüpfer	G	Sauterelle	G	Сверчок	
Nakviša	N	Nightrider	N	Nachtreiter	N	Noctambule	N	Всадник	
2 sprendimai		2 solutions		2 Lösungen		2 solutions		2 решения	
Šachas! (+)		Check!		Schach!		échec!		Шах	
Matas (#)		Mate		Matt		Mat		Мат	
Sutartas matas		Helpmate		Hilfsmatt		Mat aidé		Кооперативный мат	
Atvirkštinis matas		Selfmate		Selbstmatt		Mat inverse		Обратный мат	
Prizas		Prize		Preis		Prix		Приз	
Garbės atžyma		Honourable mention		ehrende Erwähnung		Mention d'Honneur		Почётный отзыв	
Pagyrimas		Commendation		Lob		Recommandé		Похвальный отзыв	

KŪRYBOS PRISTATYMAS

A skyrius: mato 2 ėjimais uždaviniai

1. Šachmaty (Ryga), 1968



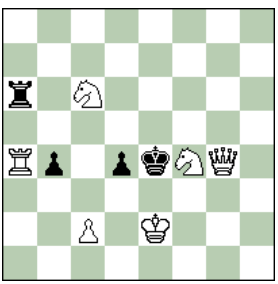
8+9 #2

<2b1q3/4p3/2p2np1/2Bk1PR1/1K4pR/8/8PNb/5Q3>

Sprendimas
1.f4! grėsmė 2.Ve5≠; 1. … e5 2.fe (e.p.)≠;
1. … gf (e.p.) 2.Bd4≠; 1. … Žd7 2. Ve6≠;
1. … Že4 2.Že3≠; 1. … Rxf4 2.Žxf4≠.

Klasikinio stiliaus uždavinys, kurio turinį sudaro gynybiniai motyvai ir ėjimai pėstininkais, juos kertant prasilenkiant. Žiūrint teoriškai, galimi du juodųjų ėjimo sukeliami potenciniai pozicijos pakitimai. Jei yra grėsmė, tai juodųjų ėjimas turi būtinai turėti du niuansus: gynybinį aspektą, nes kitaip jis neapsaugos nuo grėsmės, ir silpninantį aspektą, nes kitaip nebus mato; jei yra cugcvango padėtis, kai juodiesiems niekas negresia, tai jų ėjimas turi turėti tik padėtį silpninantį aspektą, kad būtų matas. Pirmas baltųjų ėjimas visuomet yra dominuojantis kitų ėjimų atžvilgiu. Po pirmo baltųjų ėjimo padėtis pozicijoje pasislenka baltųjų persvaros pusėn, nes galutinis rezultatas yra matas juodųjų karaliui. Todėl pirmas baltųjų ėjimas turi stiprinantį baltųjų padėtį aspektą. Matuojantis ėjimas taip pat gali turėti juodųjų padėti silpninančių motyvų, arba tik fiksuoti įvykusių pokyčių pozicijoje rezultatą. Iš šių aspektų įvairių kombinacijų susidaro uždavinio „vidinis" turinys.

2. *Hlas Ludu* 1973



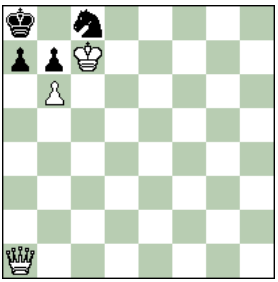
6+4 **#2**

<8/8/r1N5/8/Rp1pkNQ1/8/2P1K3/8>

Sprendimas
1. … b3,d3+(ab) 2.Bxd4,cd≠(AB);
1.c4! grėsmė 2.Žf~≠;
1. … bc,dc(cd) 2.Bxd4,Bxb4≠(AC);
1. … d3+(b) 2.Žxd3≠(D);
1. … Bxc6 2.Žd3/g6≠.

Tie patys motyvai kaip ir 4 uždavinyje, kuris pasirodė anksčiau, ši idėja įgyvendinta be klaidų.

3. Biuleten CŠK (Maskva), 1969



3+4 #2

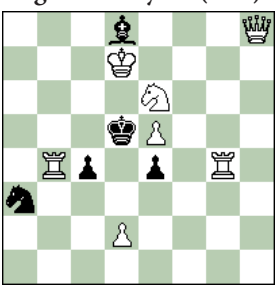
<k1n5/ppK5/1P6/8/8/8/8/Q7>

Dvynukai: a) diagrama; b) **b6** lauke baltas bokštas.

Sprendimas
a) 1.Va6! b) 1.Ba6!

Biuletenio skaitytojams buvo pateiktas pasaulio šachmatų čempiono M. Eivės uždavinys **(<2kr4/K1pp4/8/8/8/8/7Q/3R4>; ≠2; 1.Vd6!)** klausiant skaitytojų, ar jiems nekilo kokių nors panašių idėjų. Kaip pradedantysis kompozitorius, iš karto griebiausi darbo ir jo rezultatas buvo pateiktas šio laikraščio skaitytojams. Be to, aš pasiunčiau dar vieną poziciją su juodu rikiu **c8** ir balta valdove **b2** laukuose su tuo pačiu dvynuku (baltu **Bb6**), kurio redaktoriai neužskaitė, kaip to paties uždavinio tęsinio, nes dviejų pakeitimų daryti negalima. O antroji pozicija sprendžiasi taip pat gana įdomiai: **a) 1.Vh8! b) 1.Vg2!** Čia reiktų prisiminti ir genialiojo šachmatininko P. Morfio uždavinį: **<5Kbk/6pp/6P1/8/8/8/8/7R>, #2; 1.Bh6!**

4. *Schach*, 1972
3 garbės atžyma (HM)



7+5 #2

<3b3Q/3K4/4N3/3kP3/1Rp1p1R1/n7/3P4/8>

Iliuzinis žaidimas
1. … c3,e3 (a,b) 2.Bbd4,Bgd4≠(A,B); 1. ... Ž ~ 2.Bb5≠.

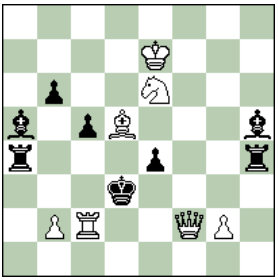
Klystkeliai
1.d3? grėsmė 2.de≠.
1. … cd, ed (c,d) 2.Bbd4,Bgd4≠.(A,B), bet 1. … Rf6!

Sprendimas
1.d4! cugcvangas. 1. … c3,e3 (a,b) 2.Žf4,Vh1≠(C,D). 1. … cd,ed (cd) 2.Bbd4,Bgd4≠(A,B). 1. … R ~ , Ž ~ 2.Va8,Bb5≠.

Uždavinio turinį sudaro tam tikri sprendimo etapai vadinami fazėmis. Pirmoji fazė yra iliuzinis žaidimas. Sekančios fazės (viena ar kelios) – klystkeliai ir (ar) bandymai. Galutinė fazė – pats sprendinys paprastai tiesiog vadinamas sprendimu. Iliuzinis žaidimas uždavinyje gali būti, gali ir nebūti. Paprastai iliuzinis žaidimas, didesnis ar mažesnis, uždavinyje yra visuomet. Jei jis neįeina į autoriaus sumanymą, laikomas neteminiu. Klystkelis – tai klaidingas sprendimo kelias, turintis bent viena variantą su matu ir paneigiamas vieninteliu juodųjų ėjimu ar variantu. Bandymas – mėginimas spręsti uždavinį ėjimu su grėsme (be variantų), į kurį yra vienas juodųjų paneigimas. Jei klasikinėje kompozicijoje vyravo mūsų minėti gynybiniai motyvai, tai XX amžiaus viduryje plačiai paplito kaitos elementai, kurie kartu su gynybiniais ėjimais žymiai paįvairino uždavinių turinį. Šiame uždavinyje kaip tik ir matome tokią kaitą: iliuziniame žaidime juodųjų ėjimus ab atitinka baltųjų matai AB, o sprendime juodųjų ėjimus a, b atitinka nauji matai CD, tuo tarpu,

kai senieji matai AB atitinka naujiems juodųjų ėjimams cd, kurių iliuziniame žaidime nebuvo. Gynybų pasikeitimas, esant tiems patiems matams, vadinamas Ruchlio tema.

5. *Šahs*
***(Ryga),* 1973**



7+8 #2

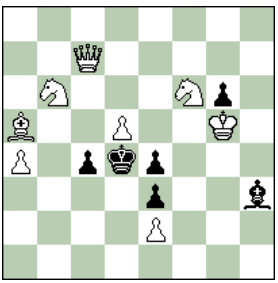
<8/4K3/1p2N3/b1pB3b/r3p2r/3k4/1PR2QP1/8>

Klystkelis
1. b4? grėsmė 2.Rc4, Vd2≠;
1. … Rxb4 2.Rc4≠;
1. … Bxb4 2.Vd2≠;
1. … Re2 2.Vxe2≠, bet 1. … e3!

Sprendimas
1.g4! grėsmė 2.Žf4,Ve2≠; 1. … Rxg4 2.Žf4≠;
1. … Bxg4 2.Ve2≠; 1. … Rd2 2.Bxd2,Vxd2≠.

Matome, kad sprendime yra dvilypumas į ėjimą **1. … Rd2**, o tai blogai, nes šis ėjimas yra viena pagrindinių gynybų, kai tuo tarpu klystkelyje į ėjimą **1. … Re2** – matas „švarus“. Todėl reikėjo man bandyti panaikinti dvilypumą arba bent klystkelį padaryti sprendimu, o sprendimą – klystkeliu.

6. Mačas *Lietuva-Latvija*
1973
1 v.



8+6 **#2**

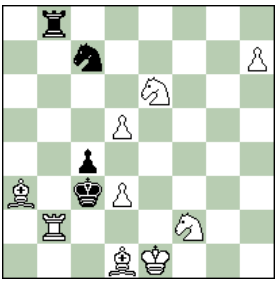
<8/2Q5/1N3Np1/B2P2K1/P1pkp3/ 4p2b/4P3/8>

Klystkelis
1.Va7? grėsmė 2.Žbd7≠;
1. … Kc5,Ke5 2.Žc8,Žxc4≠ , bet 1. … c3!

Sprendimas
1.Vg7! grėsmė 2.Žfd7≠;
1. … Kc5,Ke5 2.Žxe4,Že8≠.

Matų kaita, esant tiesioginės ir netiesioginės baterijos žaidimui. Lietuvos komandos kapitonui, siunčiant šį uždavinį teisėjui, dingo pėstininkas **g6**, kuris pašalina elementarų pašalinį sprendimą **1.Kf4**. Kas keisčiausia, kad nei teisėjas, nei Latvijos kompozitoriai to pašalinio sprendimo nepastebėjo. Tik po to, kai mačo rezultatas buvo paskelbtas, šį defektą kažkas rado ir kilo skandalas.

7. Latvijos k. k. 36 TK
1974
3 v.



9+4 **#2**

Bendraautorius B. Gelpernas.
<1r6/2n4P/4N3/3P4/2p5/1kP4/ 1R3N2/3BK3>

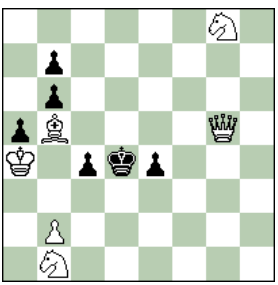
Iliuzinis žaidimas: 1. ...Bb4/5/6/7 2.h8V#.

Klystkeliai:
1.Bb5? grėsmė 2.Rb2≠.
1. … Bxb5,cd (ab) 2.h8V,Bc5≠ (AB), bet 1. … Žxb5!
1.Bb6? Bxb6,cd (cb) 2.h8V,Bc6≠ (AC), bet 1. … Žb5!
1.Bb7? Bxb7 cd (db) 2.h8V,Bxc7≠ (AD), bet 1. … Žb5!

Sprendimas
1.Bb4! grėsmė 2.Bxc4≠. 1 … Bxb4,cd (eb)
2.h8V,Že4≠(AE).

Uždavinyje tris kartus keičiasi viena gynyba ir vienas matas. (Čepižno tema). Tačiau žiūrint „geografiškai“, tai visų klystkelių gynybos bei mato kitimas vyksta tose pačiose statmenose. Be to, iliuziniame žaidime egzistuoja visi tie juodųjų ėjimai bokštu su matu, todėl faktiškai gynybų kaitos nėra. Kadangi gynybų kaita yra vadinama Ruchlio tema, tai čia turime „tariamą“ Ruchlio temą.

8. Mačas *Lietuva–Latvija*
1974
4 v.



6+6 **#2**

<6N1/1p6/1p6/pB4Q1/K1pkp3/8/1P6/1N6>

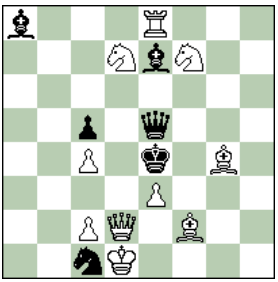
Tema: a) diagrama b) po pirmo ėjimo. „a“ pozicijos sprendimas, po kurio nėra pozicijos „b“ sprendimo, laikomas klystkeliu. Taigi, pozicija „a“ gali turėti kelis sprendimus.

Klystkelis
a) 1. … c3,Kd3 (ab) 2.bc,Vd2≠(AB);
1.Žh6? c3,Kd3 2.bc,Vd2≠; 1. … e3!(c);
1.Žc3? e3(c) 2.Vd5≠(C); 1. … Kd3!(b);
1.Že7!? c3, Kd3, e3 (abc) 2.bc,Vd2,Vd5≠(ABC);
b) 1. … c3, Kd3, e3 (abc) 2.bc,Vd2,Vd5≠(ABC);
1.Vg3? c3,Kc5 (ad) 2.Vxc3,Ve5≠(ED). 1. … e3!(c);
1.Ža3? c3,e3(ac) 2.Žc2,Vd5≠(FC). 1. … Kd3!(b);
1.Žc8? c3,Kd3(ab) 2.bc,Vd2≠(AB). 1. … e3!(c);
1.Žd2? c3,e3(ac) 2.Žb3,Vd5(GC). 1. … Kd3!(b);
1.Vf4? Kd3,Kc5 (bd) 2.Vd2,Ve5(BD). 1. … c3(a)!

Sprendimas
a) 1.Žf6!! c3,Kd3,e3(abc) 2.bc,Vd2,Vd5≠(ABC);
b) 1.Vg3! c3,Kc5,e3(adc) 2.Vxc3,Ve5,Vd6≠(EDH).

Labai įdomi tema, gaila, kad mažai naudojama kūryboje.

9. *Československy Šach* 1975



6+6 **#2**

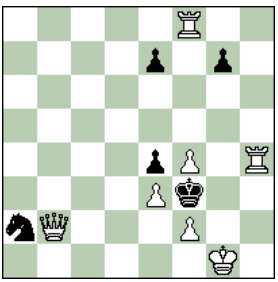
<b3R3/3NbN2/8/2p1q3/2P1k1B1/4P3/ 2PQ1B2/2nK4>

Sprendimas

1.Rg1! grėsmė 2.Vg2≠; 1. … Vd4 2.Žg5≠;
1. … Vd5 2.Žf6≠; 1. … Vf4 2.Ž:c5≠; 1. … Vf5 2.Žd6≠.

Devintame uždavinyje bet koks ėjimas juodųjų valdove sudaro visų keturių matų galimybę. Po tikslaus ėjimo valdove galimas tik vienas matas, nes kiti trys laukeliai ginami valdovės. Tie negalimi trys matai yra vadinami antidvilypumais.

10. *Novi temi* 1975



7+5 **#2**

<5R2/4p1p1/8/8/4pP1R/4Pk2/nQ3P2/6K1> (korektūra)

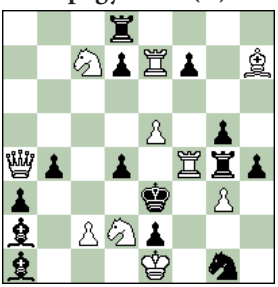
Sprendimas

(Patogumo dėliai toliau visas fazes apjungsime po vienu pavadinimu).

1. … e5,g5(a,b) 2.fe,fg≠(A,B);
1.Vb5? g6! 1.f5! 2.Bf4≠;
1. … e5,g5(a,b) 2.fe,fg e.p.≠(C,D).

Labai lengvoje konstrukcijoje įgyvendintas matų pasikeitimas į tuos pačius pėstininkų ėjimus, kai skelbiamas baterinis matas pėstininku jam kertant paprastai ir prasilenkiant.

11. *Gazeta Czestochowska,* 1975
1 pagyrimas (C)



10+14 **#2**

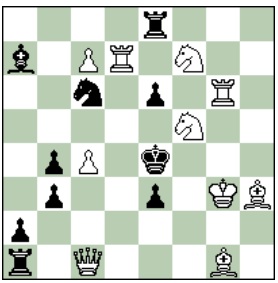
<3r4/2NpRp1B/8/4P1p1/Qp1p1Rrp/p3k1P1/b1PNp3/ b3K1n1>

Sprendimas

1.c4! grėsmė 2.Žd5≠; 1. … bc,dc e.p. 2.V:d4,Va7≠;
1. … d5,f5 2.ed,ef e.p. ≠; 1. … R:c4,Žf3+ 2.Ž:c4,B:f3≠.
1.Va6? hg!

Klasikinis uždavinys, kuriame yra keturi ėjimai pėstininkais, kertant prasilenkiant. Be to, pirmieji du juodųjų ėjimai iliustruoja linijų užtvėrimo ir atvėrimo motyvus.

12. *Szachy,* 1976
Pagyrimas (C)
Lietuvos pirmenybės
1977, 2 v.



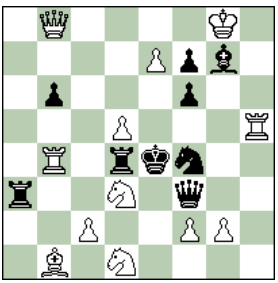
10+10 **#2**

<4r3/b1PR1N2/2n1p1R1/5N2/1pP1k3/1p2p1KB/p7/r1Q3B1>

Sprendimas
1. … Žd4,Že5 2.V:e3,Žg5≠;
1.Rf1! grėsmė 2.Rd3≠;
1. … Žd4,Že5 2.Ž5d6,Ž7d6≠.

Geras pirmas ėjimas ir nešabloniška matų kaita. Mano buvo sumanyti du mėginimai: **1.Bg5? (2.Rg2≠.) Že5!**, nėra ėjimo **2.Žg5, ir 1.Ž:e3? (2.Rg2≠.) Žd4!,** nėra ėjimo **2.V:e3.** Paaiškėjo, jog šiuos abu mėginimus paneigia ir ėjimas **1. … Rd4≠**. Toks dvilypumas teminiuose klystkeliuose yra neleidžiamas.

13. *Komjaunimo tiesa*
1976



12+9 **#2**

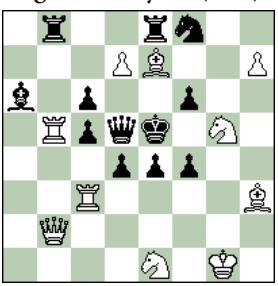
<1Q4K1/4Ppb1/1p3p2/3P3R/1R1rkn2/2N1q2/2P2PP1/1B1N4>

Sprendimas
1. … b5 2.Žc5≠; 1. … Bc4 2.B:c4≠; 1. … Ba4 2.Žc3≠.
1. … V:d1/h3/:g2/e2 2.V:f4≠; 1. … V:f2 2.Ž3:f2≠;
1. … Žh3/e2/:g2 2.e8V≠.
1.c4! grėsmė 2.Žc5 ≠.
Baltieji atriša juodųjų bokštą, bet sukuria stiprią baterinę grėsmę.

1. … B:c4,B:d5,Bd:d3 2.B:c4, cd, c5≠;
1. … Ž:d3, Ba:d3, V:d3 2.e8V,Žc3,f3≠; 1. … V:g2 2.V:f4≠.

Klasikiniais motyvais paremtas uždavinys su gynybų ir matų kaitos elementais. Pirmas autoriaus uždavinys lietuviškoje spaudoje.

14. *Probleemblad - TK*
1976
2 garbės atžyma (HM)



10+12 **#2**

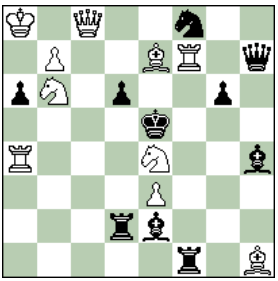
<1r2rn2/3PB2P/b1p2p2/1Rpqk1N1/3ppp2/2R4B/1Q6/4N1K1>

Sprendimas
1. … c4,d3,e3 (abc) 2.Žf7,Bc:c5,Žd3(ABC)≠;
1.Bc:c5(B)? 2.Žf7(A)≠; 1. … V:c5(d) 2.Bb:c5(D)≠;
1. … B:e7!
1.Bb:c5(D)! 2.Žf7(A)≠; 1. … d3,e3,V:c5(bcd)
2.Bb3,Žef3, Bc:c5(FEB)≠; 1. … B:e7,dc,f3
2.V:b8,V:c3,Vh2≠.

Funkcijų kaita: iliuzinio žaidimo matai (AB) klystkelyje virsta pirmu ir grėsmės ėjimais. Klystkelyje ir sprendime

– Salazaro tema. Jos algoritmas: **1.B? – d D#; 1.D! – d B#.** Algoritmas – sprendimo ėjimų užrašymas raidėmis: didžiosiomis – baltųjų ir mažosiomis – juodųjų ėjimų.

15. ***Probleemblad***
1977



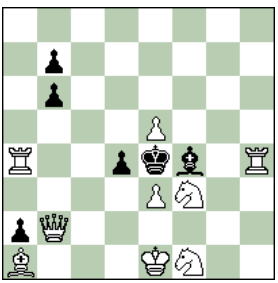
10+10 **#2**

<K1Q2n2/1P2BR1q/pN1p2p1/4k3/
R3N2b/4P3/3tb3/5r1B>

Sprendimas
1. … Rd3,Rf2(ab) 2.R:d6,Rf6(AB)≠;
1.Žf2!? grėsmė 2.Be4≠; 1. … Rd3,g5(ac) 2.Žg4, Rf6(CB)≠;
1. … d5,Bd4 2.b8V,ed≠; 1. … Rf3(d)!
1.Žg5!! 2.Be4≠; 1. … Rd3,Rf3(ad) 2.Vc3,Rf6(DB)≠.
1. … d5,Bd4,Rc4,Bf4 2.b8V,ed, Ž:c4 ,ef≠.

Iš sutartinių ėjimų pažymėjimo raidėmis matyti, kad kiekvienoje fazėje turime vieną gynybą pasikartojančią, o vieną naują. Tas pats su matais: vienas matas pasikartoja, bet į pasikeitusią gynybą, o antras matas keičiasi esant tai pačiai gynybai. Kadangi gynybų kaita vadinama Ruchlio tema, o dvikartis matų pasikeitimas – Zagoruikos tema, tai uždavinyje įgyvendinta šių temų sintezė. Paprastai tai vadinama vieno mato ir vienos gynybos dvikarčiu pasikeitimu. Paskutiniu metu dar įvardijama kaip Čepižno tema. Įdomu šį uždavinį palyginti su Nr. 7.

16. ***Main Post***
1977



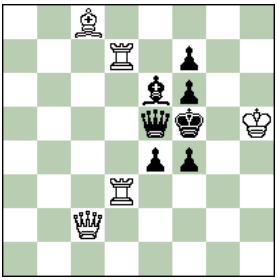
9+6 **#2**

<8/1p6/1p6/8/4P3/R2pkb1R/4PN2/pQ6/B3KN2>

Sprendimas
1. … Kd3,K:f3(ab) 2.B:d4,B:f4(AB)≠;
1.V:b6! Kd3,K:f3(ab) 2.Vg6,V:b7(CD)≠;
1. … Kd5, Kf5(cd) 2.B:d4,B:f4 (AB)≠.

Uždavinyje yra juodo karaliaus žvaigždutė ir pilną Ruchlio temą. Ji yra tuomet, kai prie gynybų kaitos atsiranda ir matų pasikeitimas į buvusias gynybas. Jos algoritmas – **1. ... ab 2.AB#; 1. ... abcd 2.CDAB#.**

17. *Gazeta Czestochowska*
1977



5+7 **#2**

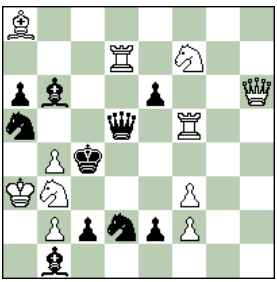
<2B5/3R1p2/4bp2/4qk1K/4pp2/3R4/2Q5/8>

Sprendimas
1. … Rd5,e3 2.B7:d5,B3d5≠.
1.B3d5? V/R:d5, R:d7 2.B7:d5,R:d7≠; 1. … f3!
1.B7d5! Rd7,R:c8,V:d5,ed,e3,f3
2.R:d7, V:c8, B3:d5, V:d3, B2~,Bxf3≠.

Iliuziniame žaidime matuojančių ėjimų funkcijų pasikeitimas.

Bogdanovo tema. Jos algoritmas – **1. ... ab 2.AB#. 1.A?; 1.B!**

18. *Pedagogusok Lapja*
1977



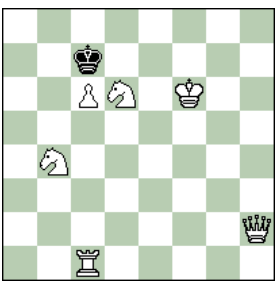
11+10 **#2**

<B7/3R1N2/pb2p2Q/n2q1R2/1Pk5/KN3P2/1PpnpP2/1b6>

Sprendimas
1. … V:a8,Kb5,Kd3(abc) 2.Ž:d2,Žd6,Že5(ABC)≠.
1.V:e6! grėsmė 2.V:d5≠.
1. … V:e6(d) 2.Ž:d2(A)≠.
1. … Kb5,Kd3(bc) 2.Žd6,Že5(BC)≠
1. … Rc5,Rd4(ef) 2.V:a6,V:e2(EF)≠.

Vienas pirmųjų autoriaus kūrinių klasikine tematika: du variantai su valdovės surišimu ir du variantai su jos užtvėrimu. Reikia pripažinti, kad pirmas ėjimas ir grėsmė – nevykę.

19. *Kauno tiesa*
1977



6+1 **#2**

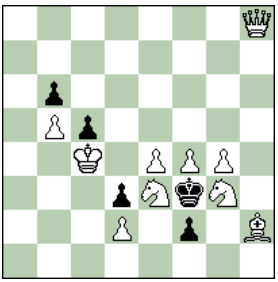
<8/2k5/2PN1K2/8/1N6/8/7Q/2R5>

Miniatiūra turinti daug klystkelių.
1.Že8?+ Kb6! 1.Žc4?+ Kc8! 1.Žd5?+ Kb8! ir t.t.

Sprendimas
1.Va2!! cugcvangas;
1. … K:d6,Kb6,Kb8,Kd8 2.Vh2,Žd5,c7,Va5≠.

Karaliaus žvaigždutės tema – karalius daro ėjimus į kampinius aplinkos laukelius. Baterijos atsisakymo idėja. Paprastai pirmi ėjimai šachuojant nepriimtini netgi klystkeliuose. Tačiau čia yra baterinis mechanizmas, todėl jo atsisakymas gali būti pabrėžiamas būtent bateriniu žaidimu.

20. *Baku*
1977



10+5 **#2**

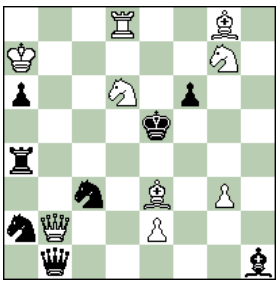
<7Q/8/1p6/1Pp5/2K1PPP1/3pNkN1/3P1p1B/8>
(Ištaisymas).

a) diagrama; b) po pirmo ėjimo be **p.g4**; c)**Rh2 → d2**.

Trynukų sprendimai
a) 1.Va1! K:f4,f1V 2.Vf6,V:f1≠.
b) 1.Žgf1! Ke2,K:e4 2.Vd1,Va8≠.
c) 1.Žef1! Kg2,K:g4 2.Vh1,Vh5≠.

Trys pozicijos su skirtingais žaidimais. Pagal L. Lošinskį – toks žaidimo pasikeitimas vadinamas laisva kaita, nes keičiasi ir gynybos ir matai. Juodųjų karaliaus penkiakampis.

21. *Mačas „LLL“*, 1977
4 v.



9+8 **#2**

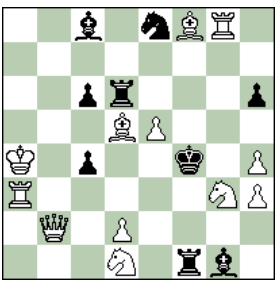
<3R2B1/K5N1/p2N1p2/4k3/r7/2n1B1P1/nQ2P3/1q5b>
(„LLL“ – Lietuva–Latvija–Leningradas)

Temos esmė – „mato išsiskaidymas“. Iliuziniame žaidime į keletą juodųjų ėjimų yra matas. Sprendime į šiuos ėjimus yra jau kiti matai.

Sprendimas
1. … Be4,Re4 Ve4 2.Žf7≠.
1.Že4! grėsmė 2.Be8≠.
1. … B:e4,R:e4 V:e4 2.Bd5,Rf4,Vb8≠.

Vienkartinis „mato išsiskaidymas“ temos pilnai neatskleidžia, todėl šioje pozicijoje reikalinga dar viena fazė.

22. Hlas Ludu
1978



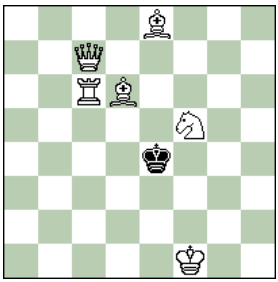
9+8 **#2**

<2b1nBR1/8/2pr3p/3BP3/K1p2k1P/R5NP/1Q1P4/
3N1rb1>

Sprendimas
1 … Re6,Be6,Bf2,Rf2 2. R:h6,Bg4,Vd4,Bf3≠.
1.e6!? Žg7,Rd4 2.R:d6,V:d4 ≠, bet 1. … c3!
1. Be3? 2. Vd4≠. 1. … c3, R:e3 2. Vb4, de≠, bet 1. … c5!
1.Žf2! R:f2,B:f2,c3 2.Bf3,Vd4,Žd3≠.

Sudėtingas Novotno temos mechanizmas, kai juodieji bando gintis taip pat pagal Novotną. Novotno tema – kai rikio ir bokšto veikimo linijų susikirtimo lauke aukojama figūra (ėjimai **1.e6?** ir **1.Žf2!**).

23. *Mokslas ir gyvenimas*
1978



6+1 **#2**

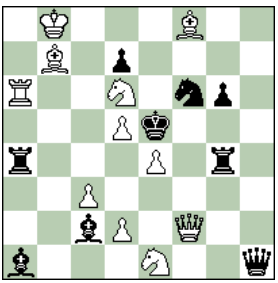
<4B3/2Q5/2RB4/5N2/4k3/8/8/5K2>

Nepaisant to, kad juodųjų tik vienas karalius, sprendimo kelyje yra daugybė klystkelių ir daug skirtingų matų:

Sprendimas
1.Vf7/a5? Kd3(a) 2.Vd5(A)≠, bet 1. … Kf3(b)!
1.Bc1? Kd3,Kd5(ac) 2.Vc2, Vc4 (BC), bet 1. … Kf3/:f5(bd)! 1.Rh2? Kf3/:f5(bd) 2.Vf4(D)≠; 1. … Kd5(c) 2.Ve5(E)≠, bet 1. … Kd3(a)!
1.Vg7! Kd5,Kd3,Kf3,K:f5(abcd)
2.Ve5,Vd4,Vg2,Vg6(EFGH)≠.

Be to klystkeliuose matyti kelio nutiesimo tema.

24. *Szachy*
1979



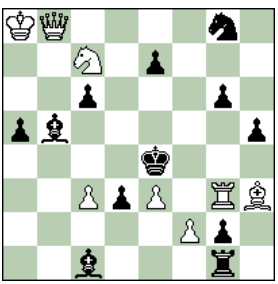
11+9 **#2**

<1K3B2/1B1p4/R2N1np1/3Pk3/3P1r1/2P5/2bP1Q2/b3N2q> (Ištaisymas)

Sprendimas
1. … V:e4,Ba:e4,Bg:e4,R:e4,Ž:e4 2.Žf7≠.
1.Ve3! grėsmė 2.Žf7≠.
1. … V:e4,Ba:e4,Bg:e4,R:e4,Ž:e4
2.Žf3,d4,Vg5,Žd3,Rg7≠.

Uždavinio tema – mato išsiskaidymas. Išspausdintame variante iliuziniame žaidime nebuvo numatyto teminio žaidimo, be kurio uždavinys netenka prasmės.

25. *Probleemblad*
1979



8+12 **#2**

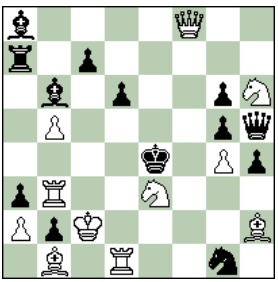
<KQ4n1/2N1p3/2p3p1/pb5p/4k3/2PpP1RB/ 5Pp1/2b3r1>

Sprendimas
1.Vd8? – grėsmė 2.Vd4≠;
1. … e5,c5,Ke5(abc) 2.Vh4,Vd5,Vd4(ABC)≠, bet 1. … R:e3(d)!
1.Vf8? –grėsmė 2.Vf4≠;
1. … e5,Ke5,R:e3(acd) 2.Vf3,Vf4,B:e3(DEF)≠;
1. … Žf6,g5 2.V:e7,Vf5≠, bet 1. … d2(e)!
1.Va7? 2.Vd4≠; 1. … e5,Ke5,R:e3(acd)
2.f3,Vd4,V:e3(GCH)≠, bet 1. … c5(b)!

S**prendimas**
1.Vb6! 2.Vd4≠. 1. … e5, c5, Ke5, R:e3(abcd) 2.f3,Ve6,Vd4,V:e3(GICH)≠.

Iš pažiūros – gana lengvas uždavinys su pirmo ėjimo pasirinkimu, tačiau jame yra vienuolika skirtingų matų.

26. *Mačas „LLL“*
1980
7 v.



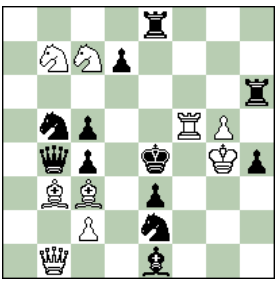
11+13 **#2**

<b4Q2/r1p5/1b1p2pN/1P4pq/4k1Pp/pR2N3/PpK4B/1B1R2n1>

Sprendimas
1. … Rd4,R:e3(ab) 2.Kd2,Kc3(AB)≠.
1.Vf6? grėsmė 2.Kd2(A)≠.
1. … R:e3,Ra5(bc) 2.Kc3,Bd4(BC)≠. 1. … Žf3(e)!
1.Vf2? grėsmė 2.Kc3(B)≠;
1. … Rd4,Že2(ad) 2.Kd2,Vg2 (AD)≠, 1. … Ra5(f)!
1.Žef5! (2.Ve8/7≠.) 1. … Rd4,Re3(ab)
2.B:d4,B:e3(CE)≠.
1. … Rd5,Žf3(ge)2.Kd2,Kc3(AB)≠.

Sudėtinga tema, kurios nepavyko tinkamai įgyvendinti. Dviguba grėsmė bei dvilypumai į du pašalinius gynybinius ėjimus (**1. … c5 2. Ž:d6≠ ir 2.Be3≠; 1. … gf 2.V:f5≠ ir 2.Ve7≠.**) nustūmė uždavinį į 7–ą vietą.

27. *Gazeta Czestochowska*
1981



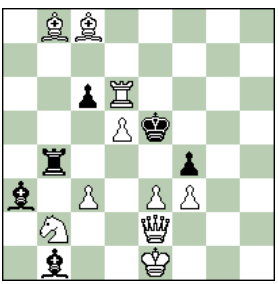
9+12 **#2**

<4r3/1NNp4/7r/1np2RP1/1qp1k1Kp/1BB1p3/ 2P1n3/1Q2b3>

Sprendimas
1.Rf6! 2.c3≠.
1. … Vc3,Rc3,Žbc3,Žec3,c3 2.Ž:c5,Vh1,Žd6,Bf4,Rd5≠.

Gynybos grėsmės laukelyje tema. Tema labai paprasta, todėl ją reikėtų papildyti ėjimų funkcijų kaitos elementais.

28. *Probleemblad*
1981



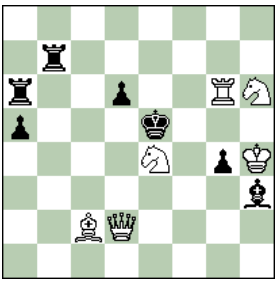
10+6 **#2**

<1BB5/8/2pR4/3Pk3/1r3p2/b1P1PP2/1N2Q3/1b2K3>

Sprendimas
1.Vd3? 2.Be6≠. 1. … R:d3 2.Ž:d3≠, bet 1. … Be4!
1.Vc4? 2.ef≠. 1. … B:c4,(B:b8,fe) 2.Ž:c4,(V:f4,f4)≠, bet
1. … Re4! 1.e4! 2.Be6≠. 1. … B:e4,R:e4 2.Žc4,Žd3≠.

Gynybų kaita ir juodųjų ėjimų funkcijų pasikeitimas.

29. *Hlas Ludu*
1981



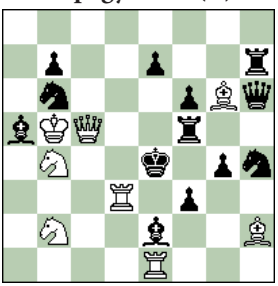
6+7 **#2**

<8/1r6/r2p2RN/p3k3/4N1pK/7b/2BQ4/8>

Sprendimas
1.Žf6? 2.Ve3≠. 1. … Bb4,Rg2, 2.Žd7,Žfg4≠, 1. … d5!
1.Žg5? 2.Be6≠; 1. …. d5,g3 2.Ve3,Žf3≠, 1. … Be7!
1.Žc3! 2Ve3≠; 1. … Bb4,Rg2 2.Žf7,Ž:g4≠.

Pirmo ėjimo pasirinkimas su matų kaitos elementais.

30. *Rochade* TK
1981
4 pagyrimas (C)



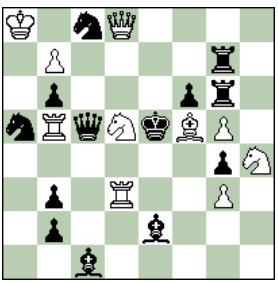
8+13 **#2**

<8/1p2p2r/1n3pBq/bKQ2r2/1N2k1pn/3R1p2/1N2b2B/4R3>

Sprendimas
1.Žc4? graso 2.Bd4≠;
1. … e5,Ve3,Vd2(abc),Ž:c4 2.Žd6,B:e3, Ž:d2(ABC),Vd5≠; 1. … f2!
1.Žd5! 2.Vd4≠; 1. … e5,Ve3,Rc3(abd)
2.Ž:f6,V:e3,Ž:c3≠(DEF).

Baltieji turi pasirinkti, kurią iš surištų figūrų atrišti. Klystkelio žaidimas įdomesnis, todėl reikėjo ieškoti būdų sukeisti sprendimą ir klystkelį vietomis.

31. *Hlas Ludu*
1982



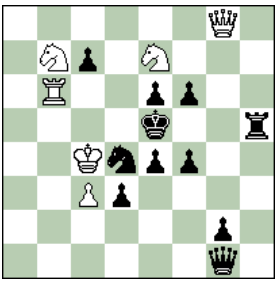
10+13 **#2**

<K1nQ4/1P4r1/1p3pr1/nRqNkBP1/6pN/1p1R2P1/1p2b3/2b5>

Sprendimas
1.Že7? 2.Vd4≠. 1. … Žd6,Žc6,Re3 2.V:d6, Ž:c6,B:e3≠, bet 1. … R:d3!
1.Ž:f6? Bd7,R:d3 2.Ž:d7,Ž:g4≠, bet 1. … Žc6!
1.Žb4? Žc6,Rxd3 2.Ž:c6,Ž:d3≠, bet 1. … Bd7!
1.Žf4? Bd7,R:d3 2.Žf:g6,Ž:d3≠, bet 1. … Žc6!
1.Že3! Bd7,Žc6,R:d3 2.Ž:g6,Žc4.Ž:g4≠.

Pirmo ėjimo pasirinkimo tema, kai baltieji pagaliau suranda ėjimą, duodanti atsakymą į tris pagrindines juodųjų gynybas. Į šias juodųjų gynybas pastoviai mainosi matai, bet uždavinio negalima priskirti matų kaitos grupei, nes čia matų kaita nėra pagrindinė idėja, o tik pirmo ėjimo pasirinkimo rezultatas.

32. *Echecs Francais*
1983



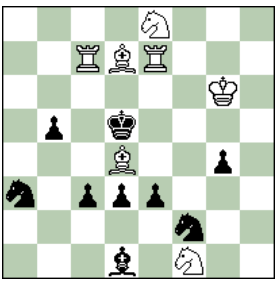
6+11 **#2**

<6Q1/1Np1N3/1R2pp2/4k2r/2Knpp2/2Pp4/6p1/6q1>

Sprendimas
1. … f3,f5(ab) 2.Vg3,Vg7≠;
1.Vd8? (2.V:c7≠) f5,e3(bc) 2.Žg6,V;d4≠, bet 1. … Žb5!
1.Žc5! grėsmė 2.Žd7≠.
1. … e3,f3(ca) 2.cd,Vg3≠.
1. … cb,Žc6 2.Vb8,V:e6≠.

Ciklinis juodųjų gynybų keitimasis **(ab–bc–ca)** pilnai nerealizuotas, nes vienas matas sprendime yra nepasikeitęs.

33. V*I-os Lietuvos pirmenybės*
1983



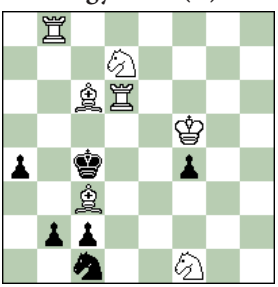
7+9 **#2**

<4N3/2RBR3/6K1/1p1k4/3B2p1/n1ppp3/5n2/3b1N2>

Sprendimas
1.R:e3? 2.Bc5≠, bet 1. … Že4(a)!
1.R:c3? 2.Be5,Ž:e3≠, bet 1. … Žc4(b)!
1.Rb6? 2.Ž:e3(A)≠. 1. … Žc4(b) 2.Rc6(D)≠, bet 1. … Žc2!
1.Rc5? 2.Ž:e3(A)≠. 1. … Žc4,Kc4(bc) 2.Žf6,Re6(BC)≠, bet 1. … Žc2!
1.Re5! 2.Žf6(B)≠. 1. … Že4,Ke4 (ad) 2.Ž:e3,Rc6 (AD)≠.

Kaip matyti iš pažymėjimų, tarp ėjimų yra tam tikras ryšys. Turime grėsmės ir varianto ėjimų funkcijų kryžminį pasikeitimą, esant skirtingiems juodųjų ėjimams – taip vadinamoji „Pseudo le Grand“ tema. Algoritmas: **2.A#. 1… b 2.B#; 2.B#. 1… a 2.A#.** „Pseudo“ terminas naudojamas tada, kai gynybos (ab) yra skirtingos.

34. *Makeevskij rabočij*
1984
Pagyrimas (C)



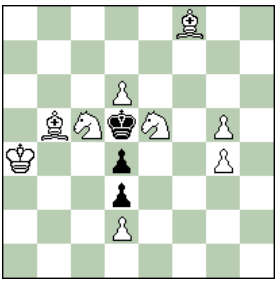
7+6 **#2**

Bendraautorius K. Groeneveld (Olandija).
<1R7/3N4/2BR4/5K2/p1k2p2/2B5/1pp5/2n2N2>

Sprendimas
1.Rb4? 2.Žd2(A)≠ 1. … Žb3 (a) 2.Že5(B)≠;
1. … Kb3 2.Rd5≠, bet 1. … b1Ž!
1. Ra5? 2.Žd2#; 1. ... Žb3 (a) 2.Rb5(C)#; bet 1. ... b1Ž!
1.Rd4! 2.Že5(B)≠. 1. … Žd3 2.Žd2(A)≠, 1. … Kd3 2.Rb5≠(C).

Pozicija analogiška ankstesniajai, bet žymiai ekonomiškesnė ir su aiškesniu idėjos akcentu: Pseudo le Grand tema su mato ir gynybos kaita.

35. *Hlas Ludu*
1986



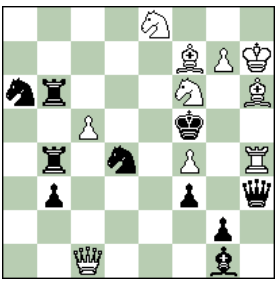
7+6 b)Rb5->f5 #2

<5B2/8/3P4/1BNkN1P1/K2p2P1/3p4/3P4/8>

Sprendimai
a) 1.Žc:d3! Ke4,Ke6 2.Rc6,Rc4≠.
b) 1.Žed7! Kc4,Kc6 2.Re6,Re4≠.

Dvynukų pagalba demonstruojama laisvoji kaita – keičiasi ir gynybos ir matai.

36. *„64“*
1986



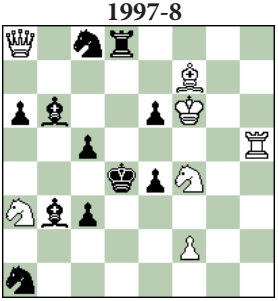
10+10 #2

<4N3/5BPK/nr3N1B/2P2k2/1r1n1P1R/1p3p1q/6p1/2Q3b1>

Sprendimas
1.Vd1? 2.Vd3≠; 1. … Žd~,Žc6,f2 2.Vd5,Vd7,Vh5≠.
1. … Be6 2.Rg6≠, bet 1. … Ž:c5!
1.Vc3! 2.Vd3≠; 1. … Žd~,Žc6,f2 2.Ve5,Žd6,V:h3≠;
1. … Ž:c5,Be6 2.V:c5,Rg6≠.

Trijų matų kaita turi vieną bendrą aspektą: visi matai duodami valdove iš pasalos su juodųjų korekcija.

37. *6 WCCT*
1997-8



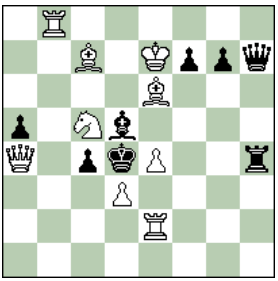
7+11 #2

<Q1nr4/5B2/pb2pK2/2p4R/3kpN2/Nbp5/5P2/n7>

Sprendimas
1.Bh3? 2.Že2≠. 1. … c4,e3 2.Že6,fe≠, bet 1. … Rc4!
1.V:a6! (2.Že2≠)c4,e3 2.Žb5,Ve3≠; 1. … Rc5 2.V:c5≠.

Šiame uždavinyje tema išreikšta ne naujais gynybiniais motyvais, o tų pačių motyvų susikeitimu. Klystkelyje ėjimas **1. ... c4** išlaisvina laukelį, o **1. ... e3** – užtveria bokšto liniją. Sprendime – atvirkščiai. Supaprastinta J. Brabeco tema su matų kaita. Brabeco tema – ciklinis gynybinių motyvų keitimasis ne mažiau kaip trijose fazėse.

38. ***6 WCCT***
1997-8



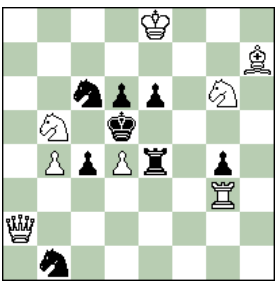
9+8 **#2**

<1R6/2B1Kppq/4B3/p1Nb4/Q1pkP2r/3P4/4R3/8>

Sprendimas
1.ed? 2.V:c4≠. 1. … Kc3,K:c5 2.Va1,Rb6≠; 1. … V:d3!
1.Bd8! 2.V:c4≠; 1. … Kc3,K:c5 2.Re5,B:d5≠.

Pasaulio pirmenybių tema – gynybinių motyvų kaita į tą pačią grėsmę, esant tiems patiems ėjimams. Šiame uždavinyje tema išreiškiama karaliaus ėjimų gynybinių motyvų kaita. Klystkelyje karalius ginasi atidengdamas bokštą **h4**, o sprendime ginasi atrišdamas rikį **d5.** Žinoma, turi būti matų kaita.

39. ***Šachmatija***
2002



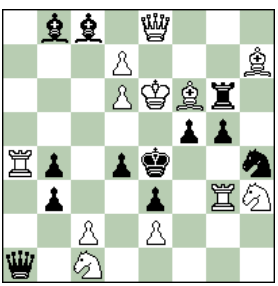
8+8 **#2**

<4K3/7B/2npp1N1/1N1k4/1PpPr1p1/6R1/Q7/1n6>

Sprendimas
1.Va8? 2.Že7≠, bet 1. … B:d4!
1.Vg2? 2.Žf4≠., bet 1. … Ž:d4!
1.Bd3! 2.Žc7≠;
1. … Ž:d4,B:d4 2.Va8,Vg2≠;
1. … B~ ,Žc~ 2.Žf4,Že7≠.

Paradoksų tema: Pirmus klystkelių (bandymų) ėjimus paneigiantys juodųjų ėjimai, sprendime tampa priežastimi matų, kuriuos skelbia tie patys baltųjų ėjimai tik pasikeitę vietomis. Tuo tarpu grėsmės ėjimai tampa matais į bet kokius žirgo ir bokšto ėjimus. Jos algoritmas atrodytų taip: **1.A? 2.C#? 1...a! 1.B? 2.D#? 1... b! 1.X! ab 2.BA#. 1. ... ~a ~b 2.CD#.**

40. ***7 WCCT***
2002-3



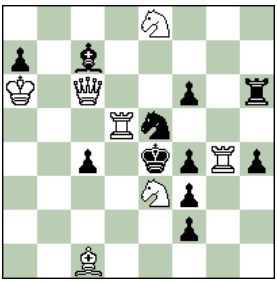
12+12 **#2**

<1bb1Q3/3P3B/3PKBr1/5pp1/Rp1pk2n/1p2p1RN/2P1P3/q1N5>

Sprendimas
1.c4! ~ R:d6 2.Kf7,K:d6≠;
1. … B:f6+,R:d7+ 2.K:f6,K:d7≠;
1. … Bg7,f4 2.Bg4,Ž:g5≠;
1. … bc,dc 2.B:d4,B:b4≠;
1. … d3,Žf3 2.ed,ef≠.

Klasikinė tema, kurios esmė dviejų ar daugiau vienodų gynybinių ar puolamųjų motyvų porų, ne mažiau trijų, buvimas uždavinyje. Šiame uždavinyje yra penkios giminingų motyvų poros.

41. *Šachmatija*
2009/1/1475
„Lietuvos vardui–1000 m.“
2 garbės atžyma (HM)
(8 WCCT)



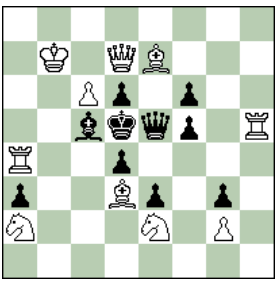
7+11 **#2**

<4N3/p1b5/K1Q2p1r/3Rn3/2p1kpRp/4Np2/5p2/2B5>

Sprendimas
1. Vd6? 2.Bd4[A]#; 1. ... Rxd6 2.Žxd6#;
1. ... Žc6[a] 2.Bxf4[B]#, bet 1. ... Rb6!
1. Ve6? 2.Vf5[C]#; 1. ... Bh5 2.Žxf6#, tačiau 1. ... f5!
1. Žd1? 2.Bxf4[B]#; 1. ... Žxc6[a] 2.Žc3#, bet 1. ... Kf5!
1.Vxf6! 2.Bxf4[B]#; 1. ... Bxf6+ 2.Žxf6#; 1. ... Ž~
2.Bd4[A]#; 1. ... Žc6[a] 2.Vf5[C]#.

Uždavinys dalyvavo 8 WCCT (Pasaulio komandinės pirmenybės) ir buvo įvertintas 7,5 balo.

42. *Šachmatija*
2009/1/1476
„Lietuvos vardui–1000 m.“
(8 WCCT)



10+10 **#2**

<8/1K1QB3/2Pp1p2/2bkqp1R/R2p4/p2Bp1p1/
N3N1P1/8>

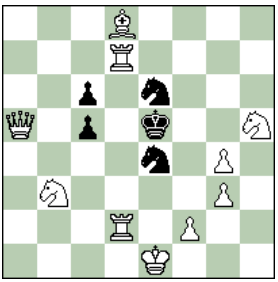
Sprendimas
1... f4[a] 2.Žxf4[A]#;

Klystkeliai
1.Bxf5?[B] 2.Žf4[A]#; 1... R~ [b] 2.Vxd6[C]#, bet 1... Rb4![d]. 1.Ba5?[D] 2.Žb4#[E]; 1... Ve4[e] 2.Vxd6#[C], bet 1... V~[f]!

Sprendimas
1.Rxd6! [zz];
1... R~ [b] 2.Ž(x)b4[E]#; 1... V~ [f] 2.Ž(x)f4[A]#;
1... Rxd6[g] 2.Ba5#[D]; 1... Vxd6[h] 2.Bxf5#[B];
1... Ve4[e] 2.Rc4#;

Klystkeliuose turime juodųjų rikio ir valdovės tikslaus ir bet kokio ėjimų funkcijų kaitą (variantas – paneigimas). Sprendime jau yra mišri Hanelijaus ir atvirkštinė Bogdanovo temos. Dvigubas 8 WCCT temos įgyvendinimas. Įvertinimai: 9 balai (3+3+1,5+0,5+1). Pusę balo davė Serbijos teisėjai, 1 balu vertino Slovakija.

43. *Šachmatija*
2009/2/1551
„Lietuvos vardui–1000 m.“
(8 WCCT)



10+5 **#2**

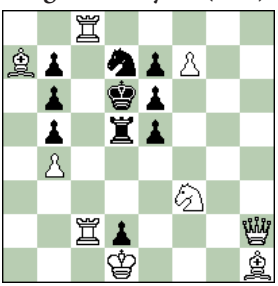
<3B4/3R4/2p1n3/Q1p1k2N/4n1P1/1N4P1/3R1P2/4K3>

Sprendimas
1.Be7 [A] 2. f4[B]#, bet 1... Ž4~![a]
1.Be2[C] 2.Rf6[D]#, bet 1... Ž6~![c]
1. Žxc5! 2.Žd3#; 1... Ž6~ [c] 2.f4#[B]; 1... Ž6xc5 [d]2. Be7[A]#;
1... Žf4 2.gf#; 1... Ž4~, Ž4xc5[ab] 2.R(x)f6, Be2[DC]#.

Hanelijaus ir atvirkštinė Bogdanovo temos.

Idiliškas 8 WCCT temos įgyvendinimas. Teisėjų vertinimas – 9 balai **(3+1,5+2+0,5+2)**. Čia Serbija vėl „sublizgėjo“: prie to 0,5 balo dar pridėjo minuso ženklą – t.y. uždavinį nuvertino beveik iki nulio. Tokiu būdu jie mažino balus beveik visiems konkurentams.

44. *Šachmatija*
2010/1/1782
„Žalgirio mūšiui–600 m.“
2 garbės atžyma (HM)



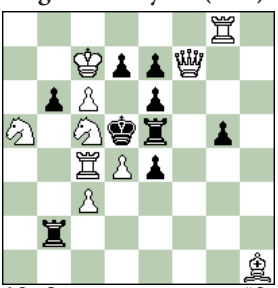
9+10 **#2**

<2R5/Bp1npP2/1p1kp3/1p1rp3/1P6/5N2/2Rp3Q/3K3B>

Sprendimas
1.Bd8? (A) 2.Rb8#(B); 1... B~ (a) 2.Ve5#, bet 1... Bc5!
1.Bxd2?(C)(zz); 1... B~ (a) 2.BxB#; 1... Bxd2+ 2.Vxd2#, bet 1... Ž~! 1.Žxe5! 2.Žc4#;
1... Ž~ 2. R(x)b8#; (B)
1... Žxe5 2.Bd8#; (A)
1... Bxe5 2.Bxd2#. (C)

Bogdanovo tema

45. *Šachmatija*
2010/1/1783
„Žalgirio mūšiui–600 m.“
1 garbės atžyma (HM)



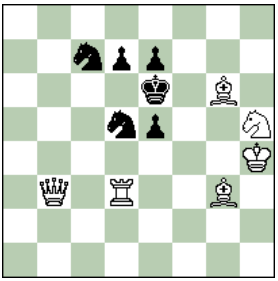
10+9 **#2**

<6R1/2KppQ2/1pP1p3/N1Nkr1p1/2RPp3/2P5/1r6/7B>

Sprendimas
1... dc[a] 2.Bd8[A]#; 1... bc[b] 2.Bxc5[B]#; 1. ... Bf5[c] 2.Rxe4[C]#;
1.Žxe4? 2.Žf6#; 1... ba[f] 2.Bc5[B]#; 1... Bxe4[g] 2.Bxg5[D]#, bet 1... Bg2!
1.Žxe6! 2.Žf4#; 1... de[e] 2.Bd8[A]#; 1... Bxe6[h] 2.Bxg5[D]#;

Ciklinė Ruchlio tema – kai trys gynybos keičiasi po vieną kartą trijose fazėse.

46. *Šachmatija*
2010/2/1856
„Žalgirio mūšiui – 600 m.“
3 prizas



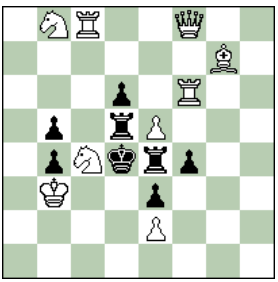
10+9 **#2**

Pagal Z. Kolodną
<8/2npp3/4k1B1/3np2N/7K/1Q1R2B1/8/8>

Sprendimas
1... Žc~ 2.Vxd5#; 1... Kd6 2.Vb6#;
1.Kg5? (zz) e4 2.Žg7#, bet 1... d6!
1.Vc4? (zz) Žc~ 2.Vxd5#; 1... d6 2.Vg4#; 1... e4 2.Vxe4#, bet 1... Kd6!
1.Vb8! (zz) Žc~ 2.Vxe5#; 1... d6 2.Vc8#; 1... Kd6 2.Vb6#; 1... Žd~, e4 2.Vg8#; 1... Žf6 2.Žg7#.

Lietuvos kompozicijos vieno iš pradininkų Zeliko Kolodno kompozicijai suteikiau šiuolaikinius bruožus – atsirado klystkeliai ir matų kaita.

47. *Zadači i etiudy*
2010/50/3629



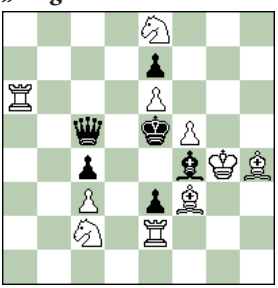
9+8 **#2**

<1NR2Q2/6B1/3p1R2/1p1rP3/1pNkrp2/1K2p3/4P3/8>

Sprendimas
1... de [a] 2 Žc6#; [A] 1... Bdxe5 [b] 2.Bxd6[B]#; 1... Bexe5[c] 2.Bxf4[C]#; 1.Bxf4[C] ? de [a] 2.Žc6#[A]; 1... bc+ 2.Bxc4#; 1... Bxf4 [d] 2.Vxf4[D]#; 1... Bdxe5[b] 2.Vxd6[E]#, bet 1... Bc5!
1.Bxd6[B] ? 1... bc+ 2.Bxc4#; 1... Bxd6[e] 2.Vxd6[E]#; 1... Bexe5[c] 2.Vxf4[D]#; bet 1... f3!
1.Vxd6[E] ! 2.Žc6#(A); 1... bc+ 2.Bxc4#; 1... Bxd6[e] 2.Bxd6[B]#; 1... Bexe5[c] 2.Bxf4[C] #.

Kadangi nėra atsakymo į 1... bc+, tai žaidimas vyksta pasirenkant ėjimus, po kurių atsiranda matas į šį ėjimą. Ėjimų funkcijų kaita.

48. *Šachmatija*
2010/2/1858
„Žalgirio mūšiui – 600 m.“



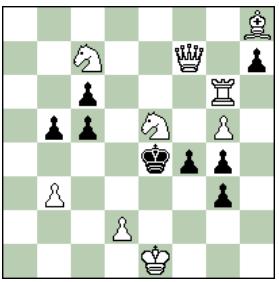
10+6 **#2**

<4N3/4p3/R3P3/2q1kP2/2p2bKB/2P1pB2/ 2N1R3/8>

Sprendimas
1... Va5 2.Bxa5#; 1...Vd4 2.cd#; 1... Rg3 2.Rxg3#;
1.Žxe3! 2.Žxc4#; 1... Vxe3 2.Ba5#; 1... Rxe3 2.Rg3#.

Dviejų gynybų kaita.

49. *Vladui Mikėnui – 100*
2011
2 prizas



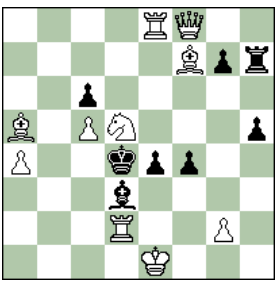
9+8 **#2**

<7B/2N2Q1p/2p3R1/1pp1N1P1/4kpp1/1P4p1/3P4/4K3>

Sprendimas
1... Kd4 (a) 2. Vxf4(A) #;
1. Bd6 (B) ? 2.Vxh7(C)#, bet 1... f3!
1. Vd7? 2.Vd3#; 1... f3 2.Vxg4#, bet 1... c4!
1. Vxh7? Kd4 (a) 2.Bd6(B)#; 1... Kf5 2.Bg8#, bet 1... f3!
1. Žxc6? Kf3 2.Vd5#; 1... Kd3 2.Vf5#, bet 1... f3!
1.Bf6! Kd4(a) 2.Bxf4(E)#; 1... Kxe5 2.Be6#.

Dvikartis mato pasikeitimas, einant karaliumi į esamą laisvą laukelį, o suteikiamas laisvas laukelis keičiasi taip pat du kartus (**Kf5, Kd3/f3, Ke5**).

50. *Šachmatija*
2011/4/2282



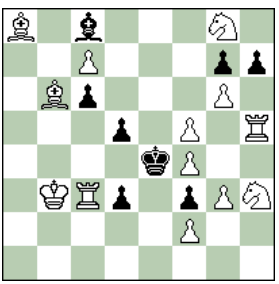
10+8 **#2**

<4RQ2/5Bpr/2p5/B1PN3p/P2kpp2/3b4/3R2P1/4K3>

Sprendimas
1.Že7? 2.Žf5 [A]#; 1... Ke3 [a] /xc5 2.Žf5 [A]#; 1... Ke5 2.Rc3#, bet 1... g6!
1.Že3? 2.Žf5 [A] , Žc2[C]#; 1... g6 2.Žc2#; 1... fe 2.Vd6#, bet 1... Kxe3 [a]!
1.Žb4! 2.Žc2[C]#; 1... Ke3[a] 2.Bxd3[B]#; 1... Kc3 2.Žxc6#.

Paprastas Rudenkos temos įgyvendinimas. Rudenkos tema – dvigubos grėsmės išsiskaidymas.

51. *Šachmatija*
2012/3/2461



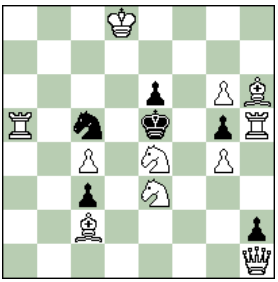
13+8 **#2**

<B1b3N1/2P3pp/1Bp3P1/3p1P1R/4kP2/1KRp1pP N/5P2/8>

Sprendimas
1.Že7? 2.Žg5#, bet 1...h6!
1.Žh6? 2.Žg5#, bet 1...gh!
1.Rxc6? 2.Bc4#, bet 1...Ra6!
1.Bxc6? 2.Bc4#, bet 1...d2!
1.f6! 2.Be5#; 1...c5 2.Bc4#; 1...gf 2.Žxf6#; 1...Rf5 2.Žg5#.

9 WCCT tema: ne mažiau kaip keturi bandymai su dviem pasikartojančiomis grėsmėmis.

52. *Šachmatija*
2012/4/2509



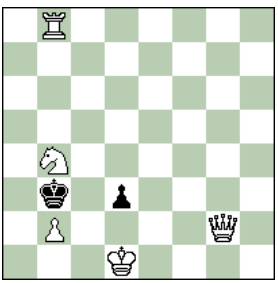
11+6 **#2**

<3K4/8/4p1PB/R1n1k1pR/2P1N1P1/2p1N3/2B4p/7Q>

Sprendimas
1.Ve1? Kf4[a] 2.Vg3[A]#; 1... Kd4[b] 2.Vxc3[B]#, bet 1... h1~!
1.Bh3? Kf4[a] 2.Vxh2 [C]#, bet 1... Kd4[b]!
1.Žxc5? Kd4[b] 2.Ve4[D]#; 1... Kd6[c] 2.Žb7[E]#; 1... Kf6[d] 2.Žd7[F]#, bet 1... Kf4[a]!
1.Žxg5! Kf4[a] 2.Že4[H]#; 1... Kd4[b] 2.Žf3[I]#; 1... Kd6[c] 2.Žf7[J]#; 1... Kf6[d] 2.Žh7[K]#;

Zagoruikos tema, kai karalius eina į laisvus laukelius ir matų kaita į suteikiamus karaliui laukelius su juodųjų ėjimų funkcijų kaita.

53. *StrateGems*
2013/1/T0804



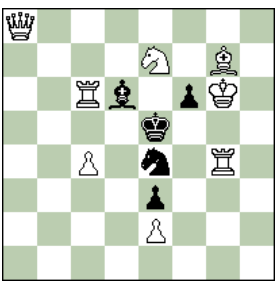
5+2 **#2**

<1R6/8/8/8/1N6/1k1p4/1P4Q1/3K4>

Sprendimas
1... Kc4[a] 2.Vd5[A]#; 1.Žxd3?+ Ka4[b] 2.Va8[B]#; 1... Kc4[a] 2.Ve4[C]#, bet 1... Ka2!
1.Žc2?+ Ka4[b] 2.Va8[B]#; 1... Kc4[a] 2.Vc6[D]#, bet 1... Ka2!
1.Vd2? Kc4[a] 2.Vc3[E]#, bet 1... Ka4[b]!
1.Ve4[C]? Ka4[b] 2.Žc6[G]#; 1... d2 2.Vc2#, bet 1... Kxb2!
1.Vd5[A]?+ Ka4[b] 2.Va2[F]#, bet 1... Kxb2!
1.Vc6[D]? d2 2.Vc2#, bet 1... Kxb2!
1.Va8[B]! 2.Va2[F]#; 1... Kxb2 2.Žd5#; 1... Kc4[a] 2.Vd5[A]#.

Miniatiūra su matų kaitos elementais.

54. *Šachmatija*
2013/1/2576



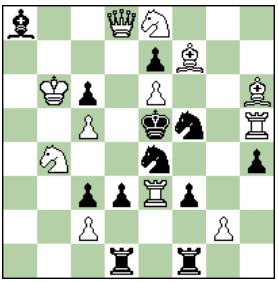
8+5 **#2**

<Q7/4N1B1/2Rb1pK1/4k3/2P1n1R1/4p3/4P3/8>

Sprendimas
1... Kd4 2.Va1#; 1.Vg8? 2.Vd5#;
1... Žc3 2.Rxf6#, bet 1... Kd4!
1.Vd8! Ž~ 2.Vxd6#; 1... Ke6 2.Bxe4#;
1... Kd4 2.Rxf6#; 1... R~ 2.Vd5#;

Klasikinio stiliaus uždavinys su juodųjų figūrų surišimu ir kaitos elementais.

55. *9 WCCT*
2012-13
35-42 v.



12+12 **#2**

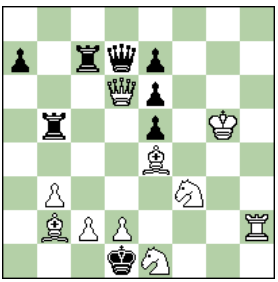
<b2QN3/4pB2/1Kp1P2B/2P1kn1R/1N2n2p/2ppRp2/2P3P1/3r1r2>

Sprendimas
1.Žc7? 2.Vh8#, bet 1... Kf6! 1.Vxe7? 2.Vd(f)6#, bet 1... Kd4!
1.Žg7? 2.Bxf5#, bet 1... fg! 1.g4? 2.Bxf5#, bet 1... hg e.p.!
1.cd? 2.Bxe4#, 1... Bxd3 2.Žxd3#, 1... Bde1 2.d4#, bet 1... Bfe1!
1.gf ? 2.Bxe4#; 1... Bde1 2.Žxd3#; 1... Bfe1 2.f4#, bet 1... Bxf3!
1.Žd6! 2.Vh8#, 1...Kf6 2.Bxf5#, 1...Kd4 2.Bxe4#.

Sudėtinga tema: klystkeliuose turi būti dvi grėsmės, pasikartojančios bent dar viename klystkelyje. Sprendime šios grėsmės virsta matais.

Be to reikėtų, kad klystkeliai turėtų kažkokį žaidimą, o ne būtų tik bandymai, kaip yra variantuose su grėsme **2.Bxf5#**.

56. *9 WCCT*
2012-13
67-72 v.



10+8 **#2**

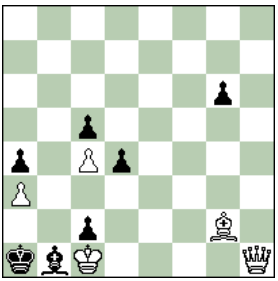
<8/p1rqp3/3Qp3/1r2p1K1/4B3/1P3N2/1BPP3R/3kN3>

Sprendimas
1.c3? 2.Rc2#, bet 1... Bxc3!
1.c4? 2.Rc2#, bet 1... Bxc4!
1.d3? 2.Bd2#, bet 1... Bxc2!
1.d4? 2.Bd2#, bet 1... ed+!
1.Va3? 2.Va1#; 1... Bxc2 2.Rxc2#, 1... Vxd2+ 2.Bxd2#, bet 1... Ba5!
1. Va6! 2.Va1#; 1... Bxc2 2.Rxc2#, 1... Vxd2+ 2. Bxd2#; 1... Ba5 2.Ve2#;

Čia tik formalus temos išpildymas.

B skyrius: mato 3 ėjimais uždaviniai

1. *Schach*
1972



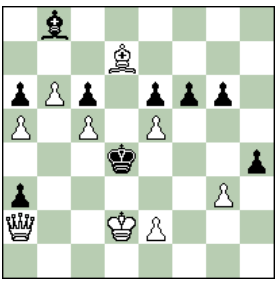
5+7 **#3**

<8/8/6p1/2p5/p1Pp4/P7/2p3B1/kbK4Q>

Sprendimas
1.Rf1? graso 2.Vb7 ir 3.Vb2≠; 1. … d3
2.Vh8+ Kb2 3.Vb2≠; 1. … Ra2!
1.Rh3? (grėsmė ta pati);
1. … Ra2 2.Kxc2+ Rb1 3.Vxb1≠; 1. … d3!
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.

2. *Lietuvos pirmenybės*
1973
2 v.



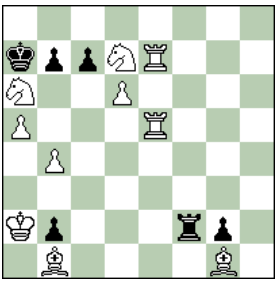
9+9 **#3**

<1b6/3B4/pPp1ppp1/P1P1P3/3k3p/p5P1/Q2KP3/8>

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 karalius. Jei taisyklingame 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 nei vienos figūros, tai toks matas vadinamas veidrodiniu.

3. *Lietuvos pirmenybės*
1973
7 v.



10+6 **#3**

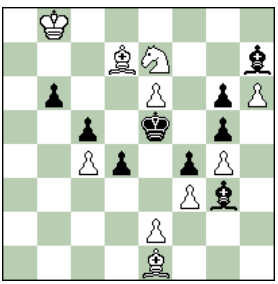
temos uždavinį.

<8/kppNR3/N2P4/P3R3/1P6/8/Kp3rp1/1B4B1>

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

4 . *Szachy*
1974



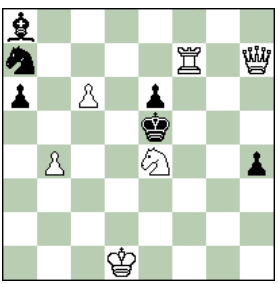
10+9 **#3**

<1K6/3BN2b/1p2P1pP/2p1k1p1/2Pp1pP1/5PB1/4P3/4B3>

Sprendimas
1.e4! Rxe1 2.Žc6+(grėsmė) Kd6 3.e5≠;
2. … Kf6 3.e5≠.
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 „en passant“, t.y., prasilenkiant.

5. *Komjaunimo tiesa*
1975



6+6 **#3**

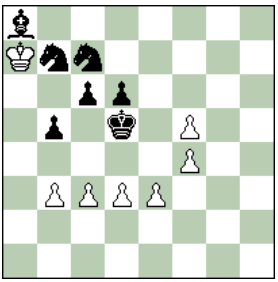
karaliaus ėjimą.

<b7/n4R1Q/p1P1p3/4k3/1P2N2p/8/8/3K4>

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.Bf4+ 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

6. *Lietuvos pirmenybės*
1975, 4 v.



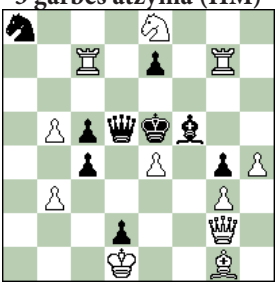
7+7 **#3**

<b7/Knn5/2pp4/1p1k1P2/5P2/1PPPP3/8/8>

Sprendimas
1.c3! graso 2.e4+ Kc5 3.b(d)4≠;
1. … Žc5 2.c4+ bc 3.bc≠;
1. … c5 2.Kb6 ~ 3.e4≠;
1. … b4 2.c4+ Kc5 3.d4≠;
1. … Kc5 2.b4+ Kd5 3.e4≠.

Uždavinys įdomus tuo, kad baltieji turi tik pėstininkus. Jei juodųjų karaliui pavyktų išsilaisvinti iš baltųjų pėstininkų gniaužtų, baltieji praloštų. Tačiau čia kompozitoriaus kūrinys ir todėl viskas baigiasi juodųjų krachu su trim taisyklingais matais. Šiek tiek nemalonus yra dvigubas matas grėsmėje.

7. *Postsjakk*
1976
3 garbės atžyma (HM)



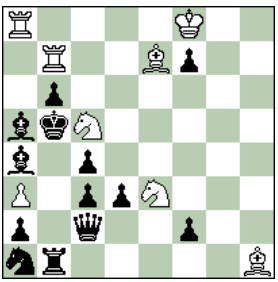
11+9 **#3**

<n3N3/2R1p1R1/8/1Ppqkb2/2p1P1pP/1P4P1/3p2Q1/3K2B1>

Sprendimas
1.Ve2! – graso 2.ed+ arba 2.ef+ –
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.).

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.

8. *Szachy*
1976



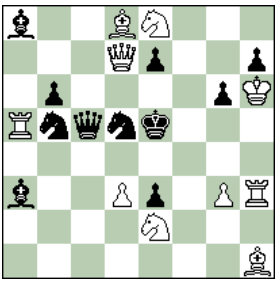
7+7 **#3**

<R4K2/1R2Bp2/1p6/bkN5/b1p5/P1ppN3/p1q2p2/nr5B>

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 antruoju ėjimu.

9. *De Waarheit*
1976
3 garbės atžyma (HM)



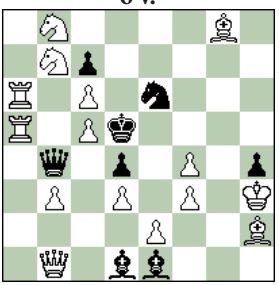
10+11 **#3**

<b2BN3/3Qp2p/1p4pK/Rnqnk3/8/b2Pp1PR/4N3/7B>

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 – „cikliniai baltųjų antrųjų ir trečiųjų ėjimų mainai" – išreikšti trečdalinio surišimo mechanizmo pagalba. Trečdalinis surišimas yra toks, kai tarp baltųjų linijinės figūros ir juodųjų karaliaus įsiterpia trys juodos figūros.

10. *Mačas „LLL"*
1977
6 v.

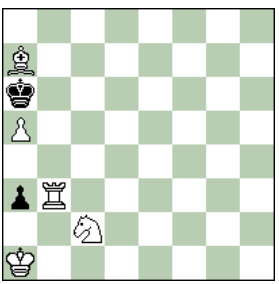


15+8 **#3**

1N4B1/1Np5/R1P1N3/R1Pk4/1q1p1P1p/1P1P1P1K/
4P2B/1Q1bb3>
Bendraautorius E. Leunas

Sprendimas
1.f5? (2.Rxe6≠) Rg3! 2.Žd7 Vb6!
1.Žd7? (2.Žf6≠) Vb6! 2.Žd8 Vxc5!
1.Vb2! graso 2.e4+ de 3.Ve5≠.
1. … Vc3 2.Žd7 ~ 3.Žf6≠
1. … Rc3 2. f5 ~ 3.Rxe6≠
1. … Rxe2 2.Vxe2.

11. *Panevėžio tiesa*
1981



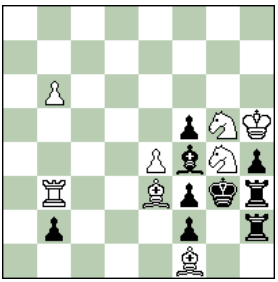
5+2 **#3**

<8/B7/k7/P7/8/pR6/2N5/K7>

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

Miniatiūra su keturiais taisyklingais matais.

12. *Probleemblad*
1982



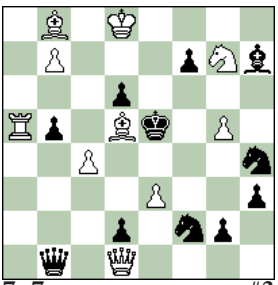
7+7 **#3**

<8/8/1P6/5pNK/4PbNp/1R2Bpkr/1p3p1r/5B2>

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. … Rxg5 2.Kxg5.

Keturi variantai su juodos figūros persekiojimu.

13. 6 *WCCT*
1998-9



7+7 **#3**

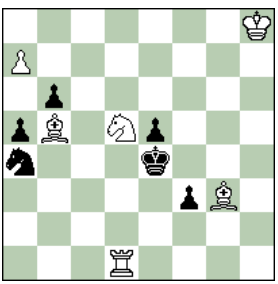
<1B1K4/1P3pNb/3p4/Rp1Bk1P1/2P4n/4P2p/3p1np1/1q1Q4>

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 įsiterptų trečia juodoji figūra. Šiuo atveju įsiterpia du juodi žirgai. Uždavinys nepateko tarp geriausių, nes turi silpną pirmą ėjimą.

14. *Šachmatija*
2002



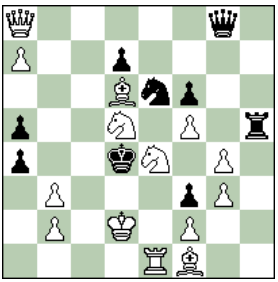
5+2 **#3**

<7K/P7/1p6/pB1Np3/n3k3/5pB1/8/3R4>

Sprendimas
1.Že7! graso 2.a8V+ Ke3 3.Žf5≠;
1. … Žc5 2.Be1+ Kd4 3.Rxe5≠;
1. … Žc3 2.Rd3+ Kd4 3.Rf2≠;
2. … Ke3 3.Žf5≠.

Lengvo turinio ir malonus spręsti mereditas su trimis taisyklingais matais. Mereditais vadinami uždaviniai su 11–12 figūrų pagal amerikiečių kompozitoriaus pavardę.

15. *Šachmatija*
2004
1 garbės atžyma (HM)



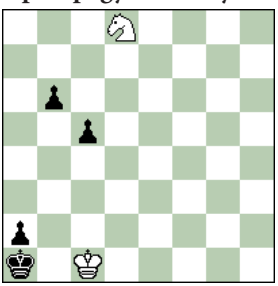
14+9 **#3**

<Q5q1/P2p4/3Bnp2/p2N1P1r/p2kN1P1/1P3pP1/1P1K1P2/4RB2>

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!

16. *d2–d4*
2005
Spec. pagyrimo atžyma



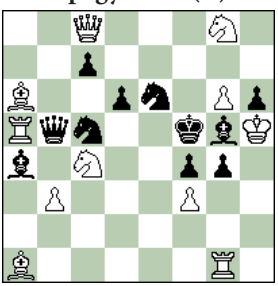
2+4 **#3**

<3N4/8/1p6/2p5/8/8/p7/k1K5>

Sprendimas
1.Žb7? b5? 2.Žxc5 ~ 3.Žb3≠, bet 1. … c4!
1.Žc6? c4? 2.Žb/d4 ~3.Žc2≠, bet 1. … b5!
1.Že6! b5 2.Žxc5 ~ 3.Žb3≠;
1. … c4 2.Žd4 ~ 3.Žc2≠.

Žaidimas paprastas, bet kartu ir maksimaliai sudėtingas.

17. *Šachmatija*
2006
3 pagyrimas (C)



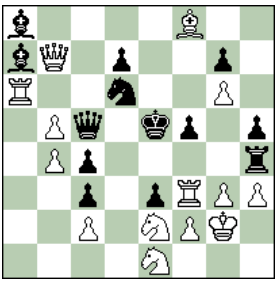
11+11 **#3**

<2Q3N1/2p5/B2pn1Pp/Rqn2kbK/b1N2pp1/1P3P2/8/B5R1>

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 atriša vieną savo figūrą, bet suriša kitą. Šį surišimą baltieji ir išnaudoja trečiame ėjime.

18. *The Problemist*
2006
Pagyrimas (C)



14+13 **#3**

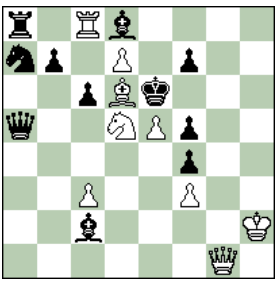
<b4B2/bQ1p2p1/R2n2P1/1Pq1kp1p/1Pp4r/2p1pRPP/2P1NPK1/4N3>

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.Žxf3+Kd5/e4 3.Žxc3≠; 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≠.

19. *Šachmatija*
2009/2/1562



9+11 **#3**

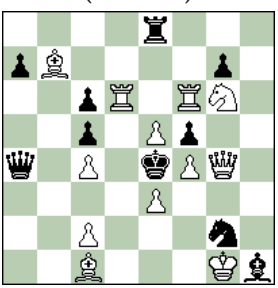
<r1Rb4/np1P1p2/2pBk3/q2NPp2/5p2/2P2P2/2b4K/6Q1>

Sprendimas

1.Vg8! Ž(B)xc8 2.Ve8+ (grėsmė) Re7 3.Žxf4≠;
2... Kxd5 3.Vxf7≠;
1... Kxd7 2.Ve8+!! Kxe8 3.Žf6≠;
2... Kxc8 3.Že7≠;
1... Vxc3 2.Žxf4+ Kxd7 3.Vxd8≠.

Imponuojanti valdovės auka su dviem matais, esant surištam rikiui.

20. *Šachmatija*
2009/1/1483
(8WCCT)



12+10 **#3**

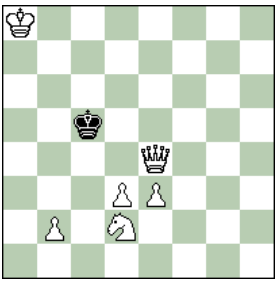
<4r3/pB4p1/2pR1RN1/2p1Pp2/q1P1kPQ1/4P3/2P3n1/2B3Kb>

Sprendimas

1. Vd1! 2.Vd5+ cd 3.Rxd5#;
1. ... Bxe5 2. Bfe6 3.Bxe5#;
2. ... Bxe6 3.Bxe6#; 2. ... Va1 3. Rxc6#;
1. ... Žxf4 2.Vg4 3.Vxf4#; 2. ... fg 3.Bxf4#;
1. ... Žxe3 2.Ve2 3.Vxe3# 2. ... Va3/b3 3.Rxc6#;
1. ... Vxc4 2.Rxc6+ Vd5 3.Rxd5/Vxd5#

Uždavinys iš 8 WCCT. Įvertinimas – 7 balai. Trys variantai su juodųjų figūros surišimu antrame ėjime, bet trūksta bent vieno teminio klystkelio.

21. *Šachmatija*
2010/2/1866



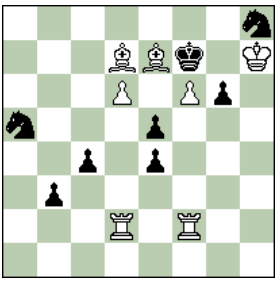
6+1 **#3**

<K7/8/8/2k5/4Q3/3PP3/1P1N4/8>
Pagal Z. Kolodną.

Sprendimas
1. ... Kb5 2.Žb3 Kb6 3.Vb7#;
1.Kb7? Kb5 2.Vc4+ Ka5 3.Žb3#, bet 1... Kd6!
1.Ve6? Kb5 2.Žb3 Kb4/a4 3.Vc4#, bet 1... Kb4!
1.b3? Kb5/b6 2.Vb7+ Ka5 3.Žc4#; 2... Kc5 3.Že4#, bet 1... Kd6!
1.Žc4! Kb5/b4 2.Vb7+ Kc5 3.b4#; 2... Ka4 3.b3#.

Išsaugota pagrindinė Z. Kolodno idėja – galutinis sprendimas su dviem matais tuo pačiu pėstininku.

22. *Šachmatija*
2013/1



7+8 **#3**

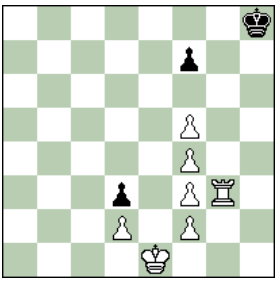
<7n/3BBk1K/3P1Pp1/n3p3/2p1p3/1p6/3R1R2/8>

Sprendimas
1.Rb5! 2.d7 3.d8Ž#;
2... Žc6/b7 3.Rxc4#;
1... Žc6/b7 2.Rxc4+ Ke8 3.d7#;
1... Ke6 2.f7 3.f8Ž, Bf6#;
2... Žc6 3.f8Ž#;
2... Žxf7 3.Bf6#.

Čia nepageidautinas dvilypumas matuojant, nors ir grėsmėje.

C skyrius: mato daugeliu ėjimų uždaviniai

1. ***Nepublikuotas***
1972



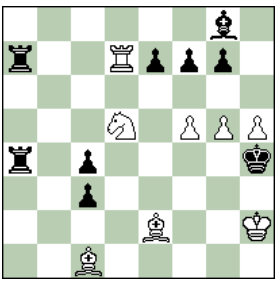
7+3 **#6**

<7k/5p2/8/5P2/5P2/3p1PR1/3P1P2/4K3>

Sprendimas
1.f6 Kh7 2.f5 Kh6 3.f4 Kh5 4.f3 Kh4 5.Kf2 Kh5 6.Bh3≠.

Pirmas bandymas mato daugeliu ėjimų uždavinių grupėje.

2. ***Lietuvos pirmenybės***
1975, 8 v.



8+9 **#5**

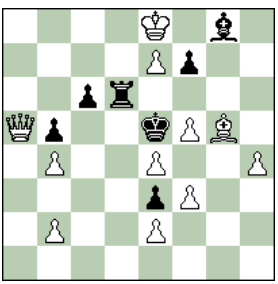
<6b1/r2Rppp1/8/3N1PPP/r1p4k/2p5/4B2K/2B5>

Sprendimas
1.Žc7! graso 2.Be4≠.
1. … e5 2.fe (e. p.) f5 3.gf (e. p.) g5 4.hg (e. p.) Re6 5.Bh7≠.

Pradinėje padėtyje, atrodo, neįmanoma skelbti matą iš laukelio **h7**.

Septintos gulstinės išlaisvinimo idėja.

3. ***Šachmaty (Ryga)***
1976



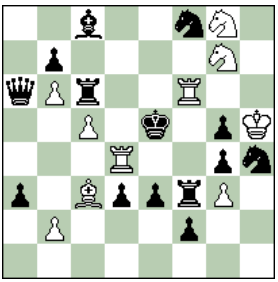
11+7 **#4**

<4K1b1/4Pp2/2pr4/Qp2kPB1/1P2P2P/4pP2/1P2P3/8>
Bendraautorius B. Gelpernas.

Sprendimas
1.b3! grėsmė 2.Va1+ Bd4 3.Vxd4+ Kxd4 4.Rf6≠;
1. …. Bd(1)4 2.Vc7+ Bd6 3.Vxd6+ Kxd6 4.Rf4≠;
1. …. c5 2.Vc7 (grėsmė 3.Vxc5+ Bd5 4.Vxd5≠);
1. …. …. 2. …. f6 3. Rf4+ Kxf4 4.Vxd6≠.
3. …. Kd4 4.Vxc5≠.

Paryškintas šriftas variantuose su taisyklingais matais. Labai svarbu, kad tokiuose uždaviniuose būtų pilnavertė grėsmė. Uždavinio schemą pateikė Borisas, kurią aš patobulinau ir suteikiau šią formą.

4. *The British Chess Magazine*, 1976
2 prizas
Lietuvos pirm. 1977
1 vieta



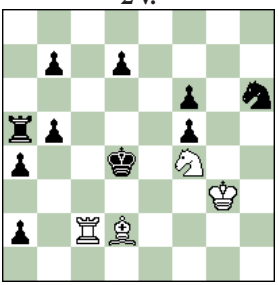
10+14 **#6**

<2b2nN1/1p4N1/qPr2R2/2P1k1pK/3R2pn/p1BpprP1/1P3p2/8>
Bendraautorius B. Gelpernas

Sprendimas
1.b4! – graso 2.Bdf4(:g4)+ Kd5 3.Že7≠.
1. … Žfg6 2.Bdd6+ Ke4 3.Bfe6+ R:e6 4.Bd4+ Ke5 5. Bf4+ Kd5 6.Žf6≠.
1. … Žhg6 2.Bdf4+ Kd5 3.B6f5+ R:f5 4.Bd4+ Ke5 5. Bd6+ Ke4 6.Žf6≠.

Du sudėtingi variantai su laukelių **e6** ir **f5** blokavimu gavo aukštą įvertinimą prestižiniame britų žurnale. Nepaisant to, kad šį uždavinį man teko taisyti beveik metus laiko, dabar šį uždavinį vėl teko pataisyti, pridedant juodą pėstininką **f2**, nes, patikrinus kompiuteriu, vienas uždavinio variantas sprendėsi greičiau. Uždavinys pateko į tų metų FIDE albumą.

5. *Mačas „LLL“*
1977
2 v.



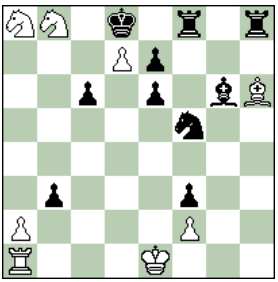
4+10 **#5**

<8/1p1p4/5p1n/rp3p3/p2k1N2/6K1/p1RB4/8>

Sprendimas
1.Rb4 grėsmė 2.Rc5+ ~ 3. Be2≠.
1. …. b6 2.Rc3+ Kc5 3.Re5+ Kb4 4.Žd3+ K(a)b3 5.Bc3≠.
1. … d6 2.Rc3+ Kc5 3.Rxa5+ Kd4 4.Rb6+ Ke(4)5 5.Be2≠.

Tolimo laukelio blokavimas, kurį baltieji išnaudoja trečiu ėjimu. Deja, uždavinys turi silpnų vietų: variantuose sutampa antri ėjimai, antro varianto matas analogiškas grėsmės matui, be to, jis netaisyklingas, ko norėtųsi iš šios schemos.

6. *Československy Šach*
1979



8+10 **#8**

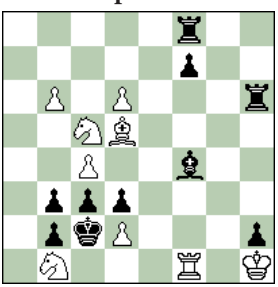
<NN1k1r1r/3Pp3/2p1p1bB/5n2/8/1p3p2/P4P2/R3K3>

Sprendimas

Negalima žaisti tiesmukiškai **1.Rd2?? (2.Ra5≠),** nes yra ėjimas **1… Bh1≠!** Taip pat negalima **1.Bd1?,** nes po **Žd4 2.Bxd4 Re4 3.Rd2** – tebėra tas pats matas.

1.0–0–0! Vienintelis ėjimas, leidžiantis baltiems perimti iniciatyvą, po kurio atsiranda laikina grėsmė **2.Žxc6≠,** o karalius pasitraukia į saugesnę vietą. Juodieji priversti gintis, aukojant figūras. **1. … Žd4 2.Bxd4 Re4 3.Bd5!** – baltieji atkakliai siekia įgyvendinti savo slaptą planą, susijusį su ėjimu **Rd2. 3. … cd 4.Rd2 (5.Ra5≠) Bh1+ 5.Kb2 Bb1+ 6. Ka3;** slėptuvė rasta, metas pagrindiniam planui – **ba 7.Ra5+ Bb6 8.Rxb6≠; Jei 3. … ed, tai 4.Rd2 Bh1+ 5.Kb2 Bb1+ 6.Ka3 e5 7.Rg5+ Bf6 8.Rxf6≠.** Jei **3. … Rxd5**, tai **4.Rd2** (arba **4.Re3**) ir t. t. Loginio stiliaus uždavinys turi ir „silpnų" vietų: norėtųsi, kad finalinis matas būtų taisyklingas; ir kad variante **3. … Rxd5** nebūtų dvilypumo.

7. *Sächsische Zeitung*
1983
3 prizas



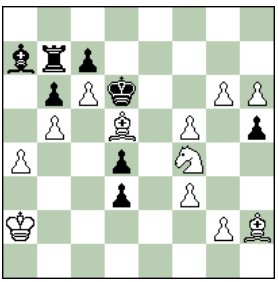
9+10 **#8**

<5r2/5p2/1P1P3r/2NB4/2P2B2/1ppp4/1pkP3p/1N3R1K>

Sprendimas

Pagrindinis planas **1.Rf3? 2.Rd1+ Kxb1 3.Rxb3≠** negalimas, nes būtų **1. … Rxd2** ir **3. … Rc1!** Būtina rikį nuvilioti**. 1.Ža6**! (grėsmė **2.Žb4≠**) **Rxd6 2.c5** (dar anksti **2.Rf3** dėl **2. … Bf6!**) **2. … Rxc5 3.Žxc5** (grėsmė **4.Rxb3≠**) **Bxb6 4.Žxb3! Bxb3** (nes grėsė **5.Žd4/Ža3≠**). Pagaliau kliūtys pašalintos ir laikas pagrindiniam planui: **5.Rf3 Be8 6.Rd1+ Kxb1 7.Rxb3+ Be1 8.Bxe1≠.**

8. *Probleemblad*
1983



12+8 **#4**

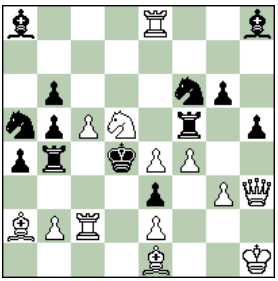
<8/brp5/1pPk2PP/1P1B1P1p/P2p1N2/3p1P2/K5PB/8>

Sprendimas

1.Rf7! grėsmė 2.Že6+ Kd5 3.Žxc7+ Kc5 4.Ža6≠;
2. … Ke7 3.Re5 ~ 4.f6≠;
1. … Ke5 2.Žxh5+ Kxf5 3.Rf4 ~ 4.g4≠;
1. … Ke7 2.Žd5+ Kf8 3.Re5 ~ 4.Rg7≠.

Žaidimo metu susidaro naujos tiesioginės ir netiesioginės baterijos, kurių veikla vainikuojama taisyklingais matais. Uždavinio minusas – aštuoni balti pėstininkai.

9. *The Problemist*
2005
1 garbės atžyma (HM)



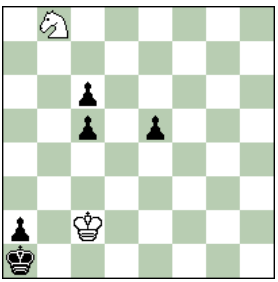
13+13 **#4**

<b3R2b/8/1p3np1/npPN1r1p/pr1kPP2/4p1PQ/BPR1P3/4B2K>

Sprendimas
1. Žc7! 2. Že6+ Kxe4 3. Vg2#;
1. ... Rd5 2. Rc3+Kxc5 3. Rxb4+ Kd4 4. Žxb5#;
3. ... Kxb4 4. Ža6#;
1. ... Bd5 2. Že6+Kxe4 3. Žg5+ Kd4 4. Žf3#;
1. ... Rxe4+ 2. Bxe4+Kxe4 3. Vg2+ Kd4 4. Že6#;
1. ... Be5 2. Bd2+Kxc5 3. Ža6+Kc6 4. Vc8#;
2. ... exd2 3. Rf2+Kxe4 4. Bxe5, Rb1#;
1. ... Bg5 2. Bd2+Kxc5 3. Ža6+ Kc6 4. Vc8#;
1. ... Bxf4 2. Rc3+Kxc5 3. Rxb4+Kd4 4. Žxb5#; 3. ... Kxb4 4. Ža6#.

Uždavinys ruoštas pasaulio pirmenybėms, bet iki reikiamo termino nepavyko surasti padėties be pašalinių variantų.

10. *Šachmatija*
2006
Pagyrimas (C)



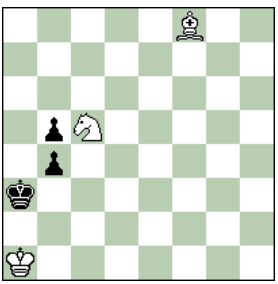
2+5 **#4**

<1N6/8/2p5/2p1p3/8/8/p1K5/k7>

Sprendimas
1.Žd7? c4!
1.Ža6? c4!
1.Žxc6? e4!
1.Kc1! e4 2.Ža6 c4 3.Žb4 4.Žc2≠;
2. ... e3 3.Žxc5 4.Žb3≠;
1. ... c4 2.Žxc6 3.Žb4 ir 4.Žc2≠.

Minimaliomis sąnaudomis išreikštas pirmo ėjimo pasirinkimas.

11. *Šachmatija*
2006



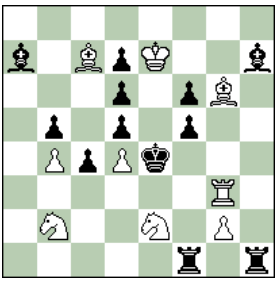
3+3 **b)Ka1->b1** **#4**

<5B2/8/8/1pN5/1p6/k7/8/K7>

Sprendimas
a) 1.Rg7 b3 2.Rc3 b2+ 3.Kb1 b4 4.Rxb2≠;
b) 1.Rh6 b3 2.Rd2 b4 3.Rc1+b2 4.Rxb2≠;
2. ... b2 3.Rc3 b4 4.Rxb2≠.

Nežymus karaliaus vietos pakeitimas keičia baltųjų planus.

12. *JK. „A. Feoktistov-60“*, 2008
1 garbės atžyma (HM)



9+12 **#9**

<8/b1BpK2b/3p1pB1/1p1p1p2/1PpPk3/6R1/1N2N1P1/5r1r>

Sprendimas

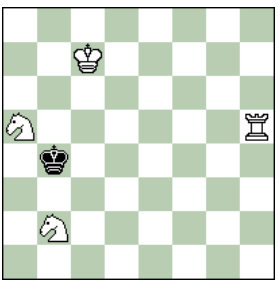
Negalima žaisti iš karto **1.Žc3+? Kxd4 2.Žxb5 Ke4 3.Žxd6+ Kf4 4.Žxf5**, nes juodieji gali atsakyti **2. Ke5 3.Bg4 Bf4!** Bokštą reikia atitraukti.

1.Žd1! (grėsmė 2.Ždc3≠) Bxd1. Blogiau **1. … Rxd4 2.Žc3+ Rxc3 3.Žxc3+ Ke5 4.Rxd6+ Kd4 5.Kf6 Bf3 6.Bxf3. 2.Žc3+ Kxd4 3.Žxb5+ Ke4 (3. … Ke5 4.Bg4 Rc5 5.bc d4 6.Rxd6 Kd5 7.Kxd7 ir 8.Žc7≠) 4.Žxd6+ Kf4 5.Žxf5+ d6 6.Rxd6+ Ke4 7.Be3+ Rxe3 8.Žg3+Kd4 9.Že2≠.**

Įspūdingas žirgo manevras užsibaigiantis matu ten kur ir prasidėjo.

A. Feoktistovo komentaras (vertė Vilimantas Satkus): „Yra daug uždavinių, kuriuose baltųjų žirgas sukinėjasi apie juodųjų karalių, netgi turinčių po du variantus: vienąsyk žygiuojama pagal, antrąsyk – prieš laikrodžio rodyklę. Šiame kūrinyje man patiko, kad: a) pakeliui išvalomos dvi įstrižainės ir finiše išvengta lėkšto žaidimo; b) baltasis rikis (**c7**) ir žirgas (**f5**) žaidimo metu lankosi kitų figūrų valdytuose laukeliuose; c) juodajam karaliui suteikiamas tam tikras laisvumas, todėl baltojo žirgo veiksmai neatrodo prievartiniai. Tiktai gaila, kad matas netaisyklingas dėl b4 baltojo pėstininko, o įžanga loginio stiliaus kūriniui pernelyg banali.“

13. *Kudesnik*
2008



4+1 **#4**

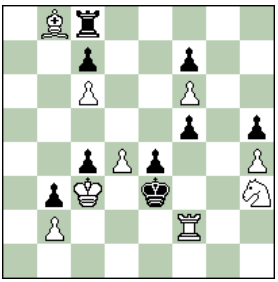
<8/2K5/8/N6R/1k6/8/1N6/8>

Bendraautorius N. Zujevas.

Sprendimas
1.Kc6? 1. ... Ka3 2.Žd3 Ka4 3.Bh1 Kxa5/a3 4.Ba1#;
2. ... Ka2 3.Bh1 Ka3 4.Ba1#, bet 1. ... Kc3!
1. Kb6? Kc3!
1.Žd1? 1. ... Ka3 2.Bb5 Ka4 3.Žc3+ Ka3 4.Žc4, Bb3#;
2. ... Ka2 3.Žc3+ Ka1 4.Bb1#; (3. ... Ka3 4. Žc4, Bb3#), bet 1. ... Ka4!
1.Bh3! Kb5 2.Žc6 Ka6 3.Ba3+ Kb5 4.Ba5#;
1. ... Kxa5 2.Bb3 Ka6 3.Žc4 Ka7 4.Ba3#;
1. ... Kc5 2.Žc6 Kd5 3.Be3 Kc5 4.Be5#; (2. ... Kb5 3.Ba3/h5 ~ 4.Ba5#).

Geras pirmas ėjimas, kai vietoje dviejų laisvų laukelių suteikiami trys nauji laisvi laukeliai.

14. *Problem Online*
2008



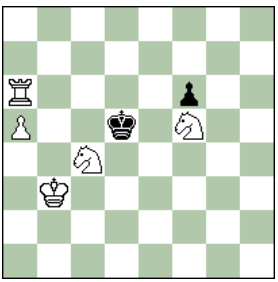
9+9 **#8**

<1Br5/2p2p2/2P2P2/5p1p/2pPp2P/1pK1k2N/1P3R2/8>

Sprendimas

Negalima žaisti tiesmukiškai **1.d5?,** grasant **2.Ra7≠,** nes bokštas kerta rikį. Rikis turi trauktis. **1.Ra7! (2.d5≠) Ba8 2.Rc5 Ba5 3.Rf8** (graso **4.Rh6+**, nes pagaliau rikis pabėgo nuo bokšto) **f4 4.Rh6 Bf5 (4. … Bg5 5.hg) 5.d5! B:f6 6.Rg7 f3 7.Rh8!(tempas!) B~ 8.Rd4≠.** Ganėtinai įspūdinga rikio ir bokšto dvikova. Šis uždavinys vos spėjo į „nuvažiuojantį traukinį" – po jo internetinis žurnalas užsidarė!

15. *The Problemist Suplement*
2008



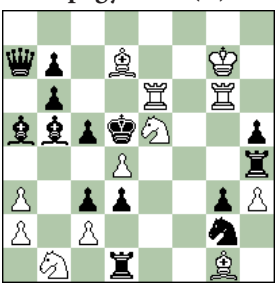
9+9 **b)f6->g3** **#4**

<8/8/R4p2/P2k1N2/2N5/1K6/8/8>

Sprendimas

a)1. Žg3? 2. Kb4 Kd4 3.Bd6#;
1. ... Kd4 2. Bd6+ Kc5 3.Že4+ Kb5 4.Bb6#, bet 1. ... Kc5!
1.Žd2? Kc5 2.Bd6 Kb5 3.Žd4+ Kxa5 4.Žc4#;
3. ... Kc5 4.Že4#, bet 1. ... Ke5!
1.Bxf6! Kc5 2.Bd6 Kb5 3.Že7 Kc5 4.Bd5#;
1. ... Ke4 2.Žg3+ Kd4 3.Bf5 Kd3 4.Bd5#;
2. ... Kd5 3.Kb4 Kd4 4.Bd6#.
b)1.Žxg3! Kc5 2.Bb6 Kd5 3.Kb4 Kd4 4.Bd6#;
2. ... Kd4 3. Bb5 Kd3 4.Bd5#;
1. ... Kd4 2. Bd6+ Kc5 3.Že4+ Kb5 4.Bb6#.

16. *Olimpinis konkursas*
2012
5 pagyrimas (C)



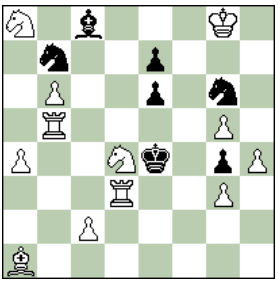
12+14 **#5**

<8/qp1B2K1/1p2R1R1/bbpkN2p/3P3r/P1pp2pP/P1P3n1/1N1r2B1>

Sprendimas

1.Bg5 ! graso: 2.Žf7+ Kc4 3.Žd6#;
1... Bg4 2.Žxg4+ Kc4 3.Že5+ Kd5 4.Žf7+ Kc4 5.Žd6#;
1... Ke4 2.Žg6+ Kf3 3.Bf5+ Bf4 4.Bxf4+ Žxf4 5.Žh4#;
Šie du variantai atitinka 9 WCCT temą.
1... Vb8 2.Žc6+ Ve5+ 3.Bgxe5+ Kc4 4.Žxa5+ ba 5.Bxc5#; 1... Bxg1 2.Žf3+ Kc4 3.Bxb6 Vxb6 4.Re6+ Vxe6 5.Bxc5#;
Du variantai su **c5** laukelio gynybos pašalinimu
1... dc 2.Žf7+ Kc4 3.Žd6+ Kd3 4.Rxb5+ c4 5.Rxc4#;
1... Bxd4 2.Žf7+ Kc4 3.Žd6+ Bxd6 4.Be4+ Bd4 5.Re6#.
Du variantai su prailgintu grėsmės žaidimu. Čia po **1... dc** išnaudojamas laukelio **c2** blokavimas, o po **1...Bxd4** – bokšto surišimas laukelyje **d4**.

17. *9 WCCT*
2012-13
16-21 v.



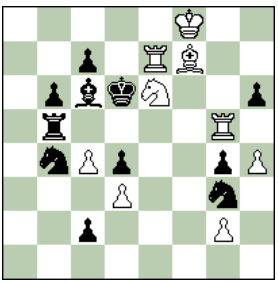
12+7 **#4**

<N1b3K1/1n2p3/1P2p1n1/1R4P1/P2Nk1pP/3R2P1/2P5/B7>

Sprendimas
1.Bb4! 2.Žxe6+ Kf5 3.Žg7#;
1...Žxh4 2.Žxe6+ Kf5 3.Bd5+ Kg6 4.Žf4#;
3... Kxe6 4.Žc7#;
1... Ke5 2.Žc6+ Kf5 3.Bf3+ Žf4 4.Žxe7#;
3... gf 4.g4#;
1... Kd5 2.Žb3+ Kc6 3.Bc4+ Žc5 4.Ža5#;
1... Že5 2.Žc6+ Žc4 3.Bxc4+ Kf5 4.Žxe7#;
1... Ža5/d6 2.Žxe6+ Žc4 3.Bxc4+ Kf5 4.Žg7#.

Pratęsta Zirso baterija. Žirgas žaidžia ne trečiame, bet matuojančiame ėjime. Čia pirmu ėjimu suteikiami du laisvi teminiai laukeliai, į kuriuos turi pasitraukti juodasis karalius po baterijos žaidimo. Uždavinys pateko į elitinių uždavinių grupę.

18. *9 WCCT*
2012-13
49-54 v.



9+11 **#5**

<5K2/2p1RB2/1pbkN2p/1r4R1/1nPp2pP/3P2n1/2p3P1/8>

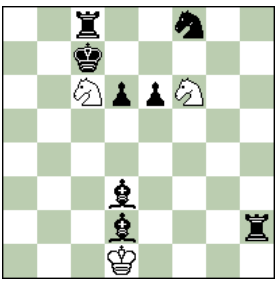
Sprendimas
1. Bg6! 2.Žxd4+ Kc5 3.Žb3#; .
1... Bg5 2. Žxg5+ Kc5 3.Že6+ Kd6 4.Žxd4+ Kc5 5.Žb3#;
1... Ke5 2. Žg7+ Kf4 3.Bf6+ Bf5 4.Bxf5+ Žxf5 5.Žh5#;
1... c1Ž 2.Žxc7+ Kc5 3.Be5+ Rd5 4.Bxd5+ Žxd5 5.Ža6#.
1... Re4 2.Žxd4+ Rxg6 3.Žxb5+ Kc5 4.d4+ Kc6 5.Bxc7#.

Čia Zirso baterija pratęsta iki 5 ėjimų – tarp antro ir matuojančio ėjimų įsiterpia du kiti ėjimai.

E skyrius: sutarto mato uždaviniai

Sutarto mato uždaviniuose abi žaidžiančios pusės bendromis jėgomis stengiasi, kad, per nustatytą ėjimų skaičių, baltieji galėtų skelbti matą juodųjų karaliui. Čia skirtingai nei tiesioginio mato uždaviniuose galimi bet kokie ėjimai. Būtina šių uždavinių sąlyga – neturi būti jokių dvilypumų ir pašalinių variantų, nesusijusių su autoriaus sprendimu.

1. ***Probleemblad***
1974



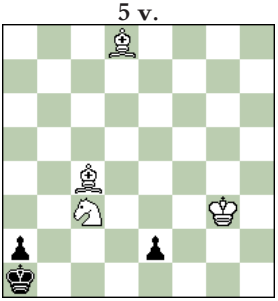
3+8 b)Kc7->f7 h#3

<2r2n2/2k5/2NppN2/8/8/3b4/3b3r/3K4>

Sprendimai
a)1.Ra5 Žb4 2.Kd8 Ke1 3.Rd7 Žc6≠.
b)1.Rg6 Že4 2.Ke8 Kc2 3.Rf7 Žf6≠.

Pirmas rimtas bandymas sutartų matų srityje. Uždavinys buvo sukurtas 1973 metais Lietuvos – Latvijos mačui. Komandos kapitonas E. Leunas kažkodėl nusprendė, kad čia yra nereikalingi abu juodi pėstininkai, ir uždavinį išsiuntė be jų. Uždavinys, aišku, buvo iš kart išbrokuotas, nes be pėstininkų yra du pašaliniai sprendimai. Lietuva neteko taškų ir mačą pralaimėjo.

2. ***Mačas***
Lietuva – Latvija, **1974**
5 v.



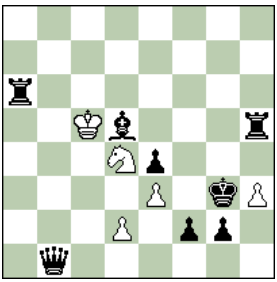
4+3 b)Ka1->e1 h≠2

<3B4/8/8/8/2B5/2N3K1/p3p3/k7>

Sprendimai
a)1.e1Ž Žb1 2.abR Rf6≠.
b)1.a1Ž Žd1 2.edR Ra5≠.

Kaip miniatiūrai, tai tema išreikšta puikiai, bet to neužteko pakilti į aukštesnę vietą. Be to, tiek šiame uždavinyje tiek ankstesniame antras variantas gaunamas perkėlus juodą karalių, kas yra laikoma „blogo tono“ ženklu. Paprastai dvynukai (taip vadinami dvi giminingos padėtys lentoje, bet turinčios skirtingus sprendimus) daromi perkeliant pėstininką, kuris mažiausiai keičia padėtį lentoje. Dvynukų gavimo būdų yra labai daug. Kaip skelbė ukrainiečių kompozitorius E. Bogdanovas „visi dvynukai – lygūs“!

3. *Probleemblad*
1976
2 prizas



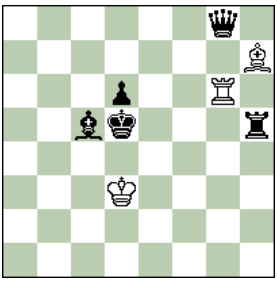
5+8 3 spr. h≠3

<8/8/r7/2Kb3r/3Np3/4P1kP/3P1pp1/1q6>

Sprendimai
I 1.Vb8 Žb5 2.Kf3 Kb4 3.Vg3 Žd4≠.
II 1.Bg6 Že6 2.Kf3 Kd6 3.Bg3 Žd4≠.
III 1.Bg5 Žf5 2.Kf3 Kxd5 3.Bg3 Žd4≠.

Trys variantai su tempo išlošimo mechanizmu, su žirgo susirišimu ir sekančiu jo atrišimu bei sugrįžimu į pradinį laukelį. Toks idėjos išreiškimo būdas, kai keli gimininingi sprendimai gaunami be padėties pakeitimo, vadinamas Neimano forma. ir pažymima skaičiais **31 11 11**. Bendru atveju tai atrodo taip **N111...**

4. *Problem*
1977



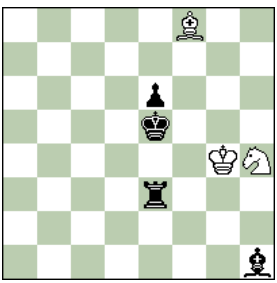
3+5 b)g6Ž h≠2

<6q1/7B/3p2R1/2pk3r/8/3K4/8/8>

Sprendimai
a) 1.Be5 (a) Bg5 2.Ve6(b) Re4≠.
b) 1.Ve6(b) Rg8 2.Be5(a) Že7≠.
(Ištaisymas)

Du variantai su juodos figūros surišimu ir juodųjų ėjimų susikeitimu pagal schemą ab–ba.

5. *Eteroscacco*
1981



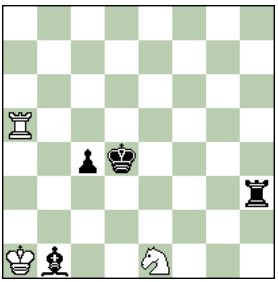
3+4 b) – e6 h#2

<5B2/8/4p3/4k3/6KS/4r3/8/7b>

Sprendimai
a)1.Rd5 Kg5 2.Be4 Žf3≠.
b)1.Re4 Kh5 2.Kf4 Rd6≠.

Klasikinė Grimšo tema.

6. *Eteroscacco*
1981



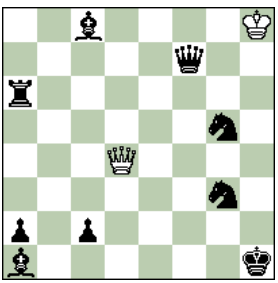
5+8 2 spr. h≠3

<8/8/8/R7/2pk4/7r/8/Kb2S3>

Sprendimai
1.Bc3 Be5 2.Rd3 Žf3≠.
1.Re4 Kb2 2.Bd3 Žc2≠.

Klasikinė Grimšo tema, kur abu juodųjų ėjimai yra kritiniai, t. y., figūros eina už kritinio laukelio ir tik tuomet užtveriamos.

7. *Probleemblad*
1981



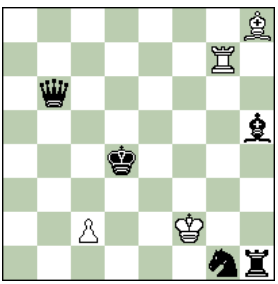
2+9 b)Kh8<->Ra1 h≠3

<2b4K/5q2/r7/6n1/3Q4/6n1/p1p5/b6k>

Sprendimai
a) 1.c1B Vxa1 2.Bg1 Vf1 3.Že6 Vh3≠.
b) 1.Bh6 Vxh8 2.Bh2 Vh3 3.Žf5 Vf1≠.

Du kartus baltųjų valdovė seka paskui juodus bokštus.

8. *Le Courrier des Echecs*
1982



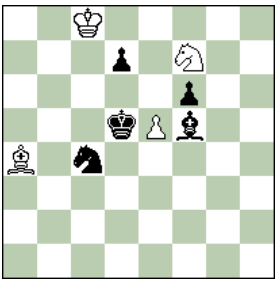
4+5 b) Žg1->e1 h≠2
c)pc2->e4 d)pc2->c4

<7B/6R1/1q6/7b/3k4/8/2P2K2/6nr>

Sprendimai
a)1.Kc3+ Ke1 2.Vb4 Bc7≠.
b)1.Žd3+ cd 2.Vc5 Bd7≠.
c)1.Ke5+ Kg3 2.Vd6 Be7≠.
d)1.Žf3 Ke2 2.Vc5 Bg4≠.

Keturi baltųjų baterijos matai.

9. *Die Schwalbe*
1983



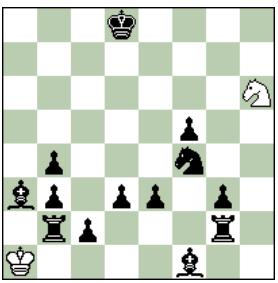
4+5(4) b)-Žc4 h≠2

<2K5/3p1N2/5p2/3kPb2/B1n5/8/8/8>

Sprendimai
a) 1.Žd6+ ed 2.Ke6 Rb3≠.
b) 1.Ke6 Rb3 2.d5 ed(e.p.)≠.

Baltųjų ėjimų mainai ab–ba.

10. *Lietuvos pirmenybės*
1983
2 vieta



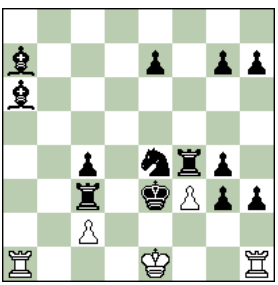
2+13 h≠7

<3k5/8/7N/5p2/1p3n2/bp1pp1p1/1rp3r1/K4b2>

Sprendimas
1. Be2 Ž:f5 2.Rh3 Ž:e3 3.Rc8 Ž:c2 4.Be8 Ž:b4 5.Bd2 Ž:d3 6.Re7 Ž:f4 7.Bd7 Že6#.

Baltųjų žirgas išlaisvina kelią juodiesiems bokštams ir rikiams, kurie vienas kitą perdengia (Grimšo užtvėrimai), blokuodami laukus prie juodųjų karaliaus.

11. *Československy šach*
1983



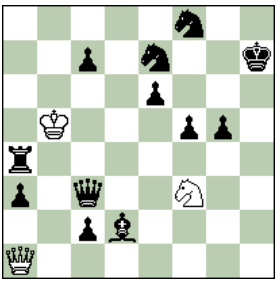
3+12 b)Ra7->f8 h≠2

<8/b3p1pp/b7/8/2p1nrp1/2r1kPpp/2P5/R3K2R>

Sprendimas
a)1.Rd4 0–0 2.+d2 Bae1#
1.gf? 0–0–0??
b) 1.gf! 0–0–0 2.Žf2 Bhe1#.

Thano tema. Dvynuko sprendimas yra variantas, kuris pradinėje pozicijoje negalimas, nes pozicija yra nelegali. Čia a) pozicijoje ilgoji rokiruotė negalima, nes rikis **a7** galėjo atsirasti tik pėstininkui pasiaukštinus lauke **a1**. Dvynuke vienas iš bokštų taip pat paaukštintas, bet tai galėjo būti laukas **b1** ar **c1**. Rokiruotė galima.

12. ***Mat***
1988



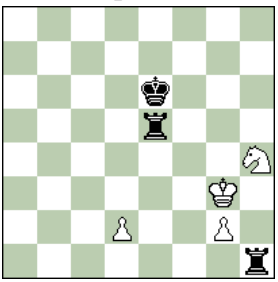
3+12 b)f5->g4 h≠2
c)Žf3->e5

<5n2/2p1n2k/4p3/1K3pp1/r7/p1q2N2/2pb4/Q7>

Sprendimai
a) 1.Vh8 Vxh8+ 2.Kg6 Že5≠.
b) 1.Vg7 Že5 2.Kh6 Vh1≠.
c) 1.Kg7 Vh1 2.Kf6 Vh8≠.

Ciklinis baltųjų ėjimų keitimasis pagal schemą **AB–BC–CA**.

13. ***Maskvos konkursas***
1988
1 prizas



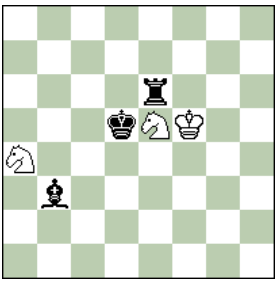
4+3 b)d2->d3 h≠4

Bendraautorius D. Ravė.
<8/8/4k3/4r3/7N/6K1/3P2P1/7r>
(Ištaisymas)

Sprendimai
a) 1.Bhe1 Žf3 2.Kf5 Kh4 3.Kf4 Žd4 4.B1e4 g3#;
b) 1.Bf1 Žg6 2.Bf6 Kh4 3.Kf5 Kh5 4.B5e6 g4#.

Uždavinio originalas buvo su juoda valdove h1 lauke ir gavo pirmą prizą. Po kurio laiko buvo pastebėtas dvilypis žirgo ėjimas a) variante, kurio be papildomų figūrų pašalinti nėra galimybės, todėl juodą valdovę tenka keisti bokštu, o šiuo atveju kažkiek keičiasi juodųjų ėjimai. O pirmo prizo likimas neaiškus.

14. *Šachmatų pasaulyje*
1991



3+3 ž. t. h≠3

<8/8/4r3/3kNK2/N7/1b6/8/8>

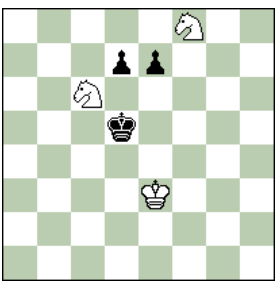
Sprendimai

Uždavinyje yra aštuoni dvynukai.

a) diagrama –2 spr; –> b)Že5–>b8; –>e)Kf5–>c8;
b) „ –>f)Rb3–>a1;
c) Kf5–>c3;–> g)Že5–>a1;
d) Kf5–>b8;–> h)Rb3–>d4.
a) 1.Be7 Kg6 2.Ke6 Žf7 3.Rd5 Žc5#.
1.Bb6 Žf7 2.Kc4 Ke4 3.Bb4 Žd6#.
b) 1.Be3 Kg4 2.Ke4 Žc6 3.Rd5 Žc5#.
c) 1.Kd6 Kd4 2.Be7 Žc3 3.Re6 Žb5#.
d) 1.Bd6 Žf3 2.Kc6 Kc8 3.Rd5 Žd4#.
e) 1.Bc6+ Kd7 2.Bc5 Žc6 3.Rc4 Žc3#.
f) 1.Re5 Kg5 2.Rd6 Žc3+ 3.Ke5 Žc6#.
g) 1.Be5 Kb4 2.Kd4 Žc5 3.Rd5 Žc2#.
h) 1.Bb6 Kc7 2.Bb5 Žb6+ 3.Kc5 Žd3#.

Juodųjų karalius matuojamas devyniuose laukeliuose. Uždavinys su sudėtinga dvynukų sudarymo forma, kai sekanti pozicija gali būti gaunama iš naujos pozicijos vėl perkeliant jau kitą figūrą.

15. *Šachmatija*
2006



3+3 ž. t. h≠3

<5N2/3pp3/2N5/3k4/8/4K3/8/8>

Nulinė pozicija.

Sprendimas

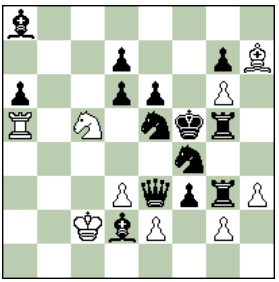
Nulinėje pozicijoje diagramoje pavaizduota padėtis neturi sprendimo. Sprendimai atsiranda tik po padėties pakeitimo. Čia yra trys pakeitimai:
a) Žf8–>a8, b) Žc6–>c4, c) Žf8–>c7;

Sprendimai
a)1.e6 Že7 2.Ke5 Žb6 3.d6 Žd7≠.
b)1.e5 Ke2 2.Ke4 Že6 3.d5 Žd6≠.
c)1.Kc5 Ke4 2.Kd6 Že8 3.Ke6 Žd8≠.

Trys identiškos matų aidų padėtys.

Iš tikrųjų, tai nulinės padėties statusas nėra „įteisintas“. Yra dvi nuomonės: 1) nulinė padėtis – ne uždavinys ir jai negalioja uždaviniams būdingos taisyklės (gali būti daug sprendimų, nelegali padėtis ir t.t.); 2) nulinė padėtis yra uždavinio nulinė fazė, kurioje nėra jokio sprendimo. Aš palaikau antrąjį variantą, nes nulinė padėtis – tai išeitis iš padėties, kai antram variantui gauti reikia pozicijoje perkelti dvi figūras.

16. *Šachmatija*
2002



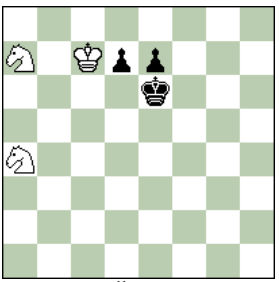
9+14 2 spr. h≠2

Bendraautorius D. Ravė
<b7/3p2pB/p2pp1P1/R1N1nkr1/5n2/3PqpnP/2KbP1P1/8>

Sprendimai
1.Žc6 Žxd7 2.Ve5 e4≠.
1.Bh5 Že4 2.Bxg6 g4≠.

Uždavinio idėja priklauso Dmitrijui Ravei. Atsiradus kompiuteriniai technikai atsirado ir galimybė ištaisyti arba patobulinti daug D. Ravės ir kitų autorių kūrinių. Dvi juodos figūros nutiesia kelią baltiems pėstininkams.

17. *Šachmatija*
2002



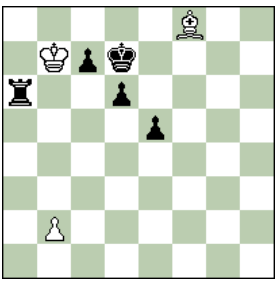
3+3 b)Ža7->e5 h≠2
c)Ža4->b5

<8/N2pp3/1K2k3/8/N7/8/8/8>

Sprendimai
a)1.d5 Kb6 2.Kd6 Žc5 3.e5 Žc8≠.
b)1.d6 Kb6 2.d5 Žc5 3.Kd6 Žf7≠.
c)1.Kd5 Kb6 2.e5 Žc7 3.Kd6 Žc8≠.

Trys skirtingi idealūs matai žirgais. Pirmas baltųjų ėjimas kartojasi visus tris kartus – didelis trūkumas.

18. *Šachmatija*
2002



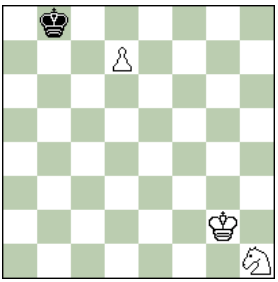
3+5 12 11 11 h≠4

<5B2/1Kpk4/r2p4/4p3/8/8/1P6/8>

Sprendimai
1.d5 Ra3 2.Be6 b4 3.Kd6 b5+ 4.c5 bc (e.p.)≠.
1. b4 2.Bd6 Ka7 3.Kc6 Ka6 4.Bd7 b5≠.

Du skirtingi matai tuo pačiu pėstininku. Uždavinys Onicio formoje – po pirmo juodųjų ėjimo yra du galimi baltųjų ėjimai. Ši forma bendru atveju atrodo taip **1N11...**

19. *Ideal Mate Review*
2003



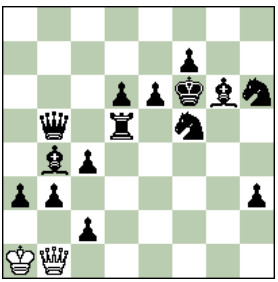
3+1 b)pd7->c7 h≠4

Bendraautorius D. Ravė.
<1k6/3P4/8/8/8/8/6K1/7N>

Sprendimai
a)1.Kc7 Kf2 2.Kd6 d8V 3.Ke5 Vd6 4.Ke4 Žg3≠.
b)1.Kb7 Kg3 2.Kc6 c8V 3.Kd5 Vc5 4.Ke4 Žf2≠.

Du idealūs matai–aidai. Uždavinys pradžioje turėjo tik pirmąjį variantą. Man pavyko šiek tiek perstačius figūras padaryti antrąjį. Kas svarbiausia, kad uždavinys neturi pirmtakų ir nieko panašaus nėra J. Niemano enciklopedijoje „Wenigsteiner im Hilfsmat“.

20. *Šachmatija*
2004



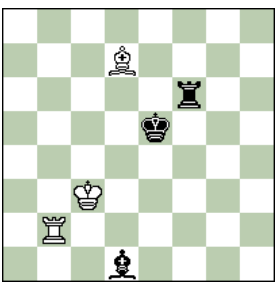
2+15 b)Ka1->h1 h#3

<8/5p2/3ppkbn/1q1r1n2/1bp5/pp5p/2p5/KQ6>

Sprendimai
a)1.Že7 Vh1 2.Bg5 Va8 3.Vf5 Vh8≠.
b)1.Žg7 Vg1 2.Bf5 Vb6 3.Ve5 Vd8≠.

Du „**Z**“ temos valdovės manevrai. Ypatingai gražus pirmasis kelias.

21. *Šachmatija*
2004



3+3 Dvigubas h≠2
ž. t.

Bendraautorius D. Ravė
<8/3B4/5r2/4k3/8/2K5/1R6/3b4>

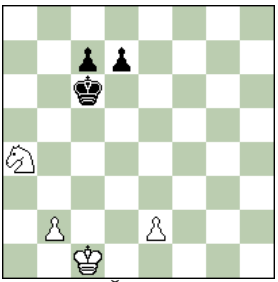
a)diagrama; b)viršutines tris figūras paslinkti per 1–ą laukelį į dešinę.

Dvigubi yra tokie uždaviniai, kai ta pati užduotis taikoma tiek baltiesiems tiek juodiesiems. Dvigubi uždaviniai buvo labai populiarūs sutarto mato „jaunystėje“.

Sprendimai
a) I 1.Kd5 Kd3 2.Bd6 Bb5≠ (matas juodiesiems).
II 1.Kd3 Kd5 2.Bd2 Bf3≠ (matas baltiesiems).
b) I 1.Kg4 Bb4+ 2.Kh5 Bh4≠(matas juodiesiems).
II 1.Kb4 Bg4+ 2.Ka3 Ba4≠(matas baltiesiems).

Šio uždavinio sumanymas priklauso D. Ravei, bet buvo išreikštas ne dvynuko forma, o atskirose pozicijose.

22. *Šachmatija*
2004



4+3 b)Ža4->b4 h≠5

Bendraautorius D. Ravė
<8/2pp4/2k5/8/N7/8/1P2P3/2K5>

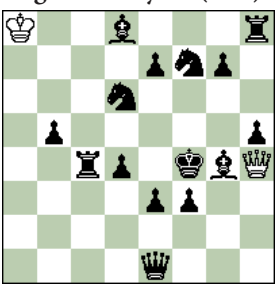
Sprendimai
a)1.Kd5 Kd2 2.c5 Ke3 3.c4 Kf4 4.Kd4 Žc5 5.d5 Že6≠.
b)1.Kc5 Kc2 2.d5 Kb3 3.d4 Ka4 4.Kc4 Žd5 5.c5 Žb6≠.

Du chameleoniniai matai–aidai penkių ėjimų sutartiniame uždavinyje!

Idėjos autorius D. Ravė. Jo pozicija perdirbta, nes turėjo daug defektų.

Pradinėje **b** padėtyje – juodųjų karalius šachuojamas. Sutarto mato uždavinyje tai yra leistina. Tačiau tokioje pozicijoje juodųjų pirmo ėjimo pasirinkimas apsiriboja tik karaliaus ėjimais, kas žymiai palengvina paties sprendimo suradimą. Man atrodo, kad uždavinys nepelnytai buvo nepastebėtas teisėjų.

23. *d2-d4*
2005
2 garbės atžyma (HM)

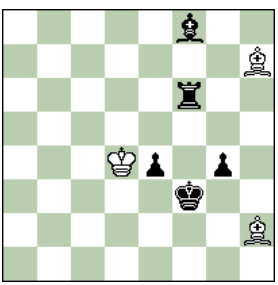


2+15 h≠4

<K2b3r/4pnp1/3n4/1p5p/2rp1kbQ/4pp2/8/4q3>

Sprendimas 1.Bc5 Vxe1 2.Rc8 Va5 3.Bf5 Vxd8 4.e5 Vh4≠.
Valdovė padarė „garbės“ ratą ir sugrįžusi matuoja iš to paties laukelio, kuriame buvo pradžioje. Idėją pavyko įgyvendinti tik su kompiuterio pagalba.

24. *Šachova skladba*
2005



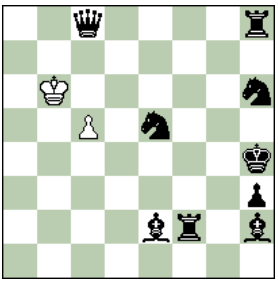
3+5 2 spr. h≠3

<5b2/7B/5r2/8/3Kp1p1/5k2/7B/8>

Sprendimai
1.Rd6 Rg1 2.Rg3 Rxe4 3.Kf4 Re3≠.
1.Kg2 Kxe4 2.Bf2 Kd3 3.Kf3 Re4≠.

Jei pirmame sprendime rikis pereina kritinį laukelį, tai antrame tą padaro bokštas.

25. *Phenix*
2005



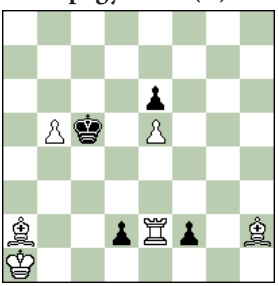
2+9 b)Kh4->g3 h#4

<2q4r/8/1K5n/2P1n3/7k/7p/4br1b/8>

Sprendimai
a)1.Žf3 c6 2.Rb8 c7 3.Žf5 cbV 4.Bh5 Vf4≠.
b)1.Bhf8 c6 2.Žd7+ cd 3.B8f3 d8V 4.Žf5 Vg5≠.

Du variantai su pėstininko paaukštinimu į valdovę skirtinguose laukeliuose.

26. *Šachmatija*
2005
9 pagyrimas (C)



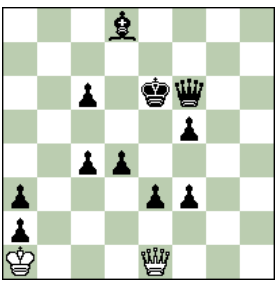
6+4 b)Kc5->f5 h≠2

Bendraautorius S. Aškinis.
<8/8/4p3/1Pk1P3/8/8/B2pRp1B/K7>

Sprendimai
a) 1.d1R Bb2 2.f1R Rg1#.
b) 1.f1Ž Bg2 2.d1Ž Rb1#.

Du gražūs variantas su keturiais paaukštinimais. Idėjos autorius S. Aškinis.

27. *Phenix*
2005

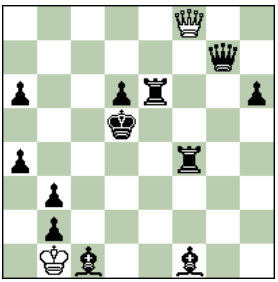


2+11 2 spr. h≠3

<3b4/8/2p1kq2/5p2/2pp4/p3pp2/p7/K3Q3>

Sprendimai
1.Ke5 Va5+ 2.Kf4 Vxd8 3.Ve5 Vh4≠.
1.Kd5 Vh4 2.Vd6 Vxd8 3.Kc5 Va5≠.
Baltųjų valdovės ėjimų ciklas **ABC–CBA.**

28. *Šachmatija*
2002
4 pagyrimas (C)



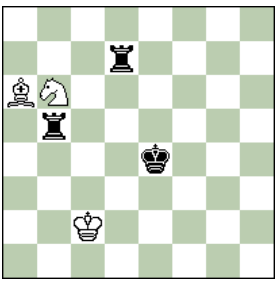
9+12 b)Vg7->h3 h#3

<5Q2/6q1/p2pr2p/3k4/p4r2/1p6/1p6/1Kb2b2>

Sprendimai
a)1.Vd4 Vxh6 2.Bfe4 Vxc1 3.Ke5 Vg5≠.
b)1.Bd4 Vxf1 2.Be4 Vxa6 3.Ve6 Vb5≠.

Du valdovės manevrai su „atbulinio“ ėjimo elementais. Deja, antrojo varianto valdovės ėjimo efektas menkas, nes nepavyko sukeisti baltos valdovės ėjimus.

29. *Šachmatija*
2006



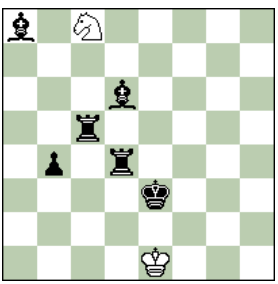
3+3 b)+jRh7 h#3

<8/3r4/BN6/1r6/4k3/8/2K5/8>

Sprendimai
a)1.Kd4 Rb7 2.Kc5 Kc3 3.Bd6 Ža4≠.
b)1.Be5 Rf1 2.Bd4 Žd5 3.Rf5 Rg2≠.

Naujos juodos figūros atsiradimas pozicijoje sudaro galimybę paradoksaliai pakeisti sprendimą.

30. *Šachmatija*
2006



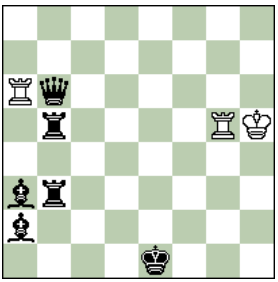
2+6 b)Ke1->h3 h≠3

<b1N5/8/3b4/2r5/1p1r4/4k3/8/4K3>

Sprendimas
a)1.Kd3 Kd1 2.Kc4+ Kc2 3.Rd5 Žxd6≠.
b)1.Ke4 Kg4 2.Kd5+ Kf5 3.Rc6 Žb6≠.

Du idėjiškai surišti variantai su juodo bokšto užtvėrimu.

31. *Šachmatija*
2006



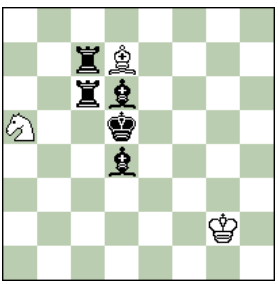
2+6 b) –Bb3 h≠3

<8/8/Rq6/1r4RK/8/br6/b7/4k3>

Sprendimai
a) 1.Rc5 Bxa2 2.Be3 Bg1≠.
b) 1.Rd5 Bg2 2.Rb4 Ba1≠.

Figūrų išlaisvinimo ir užtvėrimo idėjos. Dvynukų gavimo būdas, pridedant ar atimant figūras pozicijoje, yra vienas ir tas pats.

32. *Šachmatija*
2006



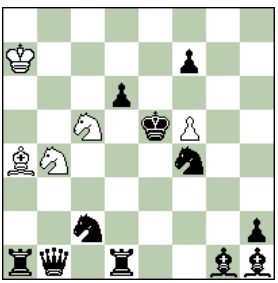
3+5 b)Bc7->a7 h≠3
c) Bc6->b3

<8/2rB4/2rb4/N2k4/3b4/8/6K1/8>

Sprendimai
a) 1. R6e5 Rg4 2. Be6 Žb7 3. Bc4 Rf3#.
b) 1. R4e5 Žb3 2. Ba4 Re8 3. Be4 Rf7#.
c) 1. Be3 Žc4 2. Be5 Kf3 3. Bc5 Žb6#.

Trys „dekoratyviniai“ matai. Todėl ir du vienspalviai rikiai. Pagal tarptautinį šachmatų kompozicijos kodeksą pradinė pozicija turi atitikti realų figūrų komplektą. Čia vienas iš juodų rikių yra atsiradęs iš pėstininko paaukštinimo, todėl pradinė pozicija laikytina netinkama.

33. *Šachmatija*
2006



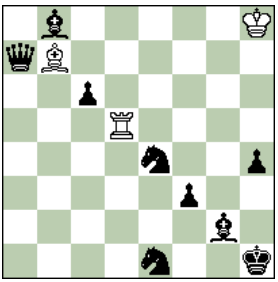
5+11 b)Ke5->e7 h≠2

<8/K4p2/3p4/2N1kP2/BN3n2/8/2n4p/rq1r2bb>

Spendimai
a) 1.Sa3 Lc2 2.Td4 Sd7≠.
b) 1.Sd4 Se6 2.Sg2 Sd5≠.

Baltų figūrų išlaisvinimo ir juodųjų užtvėrimo kombinacija, bet variantuose skiriasi naudojami taktiniai motyvai, todėl nesijaučia žaidimo harmonija.

34. *Šachmatija*
2006



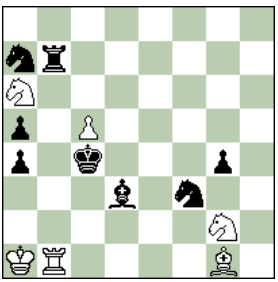
3+9 2 spr. h≠3

<1b5K/qB6/2p5/3R4/4n2p/5p2/6b1/4n2k>

Sprendimai
1.Kg1 Bd3 2.Kf1 Ra7 3.Vg1 Bxf3≠.
1.Kh2 Bf5 2.Kh3 Rc8 3.Rh2 Bxf3≠.

Du simetriški variantai su baltųjų baterijos sukūrimu. Pats simetriškumas nėra trūkumas, bet žaidimo variantai tokiose simetriškose padėtyse turi kažkuo skirtis.

35. *Probleemblad*
2006



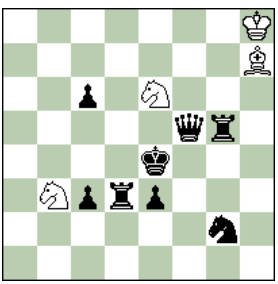
6+8 b)g2R h≠2

<8/nr6/N7/p1P5/p1k3p1/3b1n2/6N1/KR4B1>

Sprendimai
a)1.Žb5 Kb2 2.Žfd4 Že3≠.
b)1.Rf1 Žb4 2.Kb5 Rxf1≠.

Pirmo varianto tema – sudėtingas blokavimas – tiksliai atitinka tiesioginio mato šios temos įgyvendinimą. Sutartiniame uždavinyje tai atrodo ypatingai paradoksaliai, nes mate (ir sprendime) nedalyvauja dvi galingos baltos figūros. Antras sprendinys, deja, to nedemonstruoja, nors irgi nėra akivaizdus.

36. *Die Schwalbe*
2006



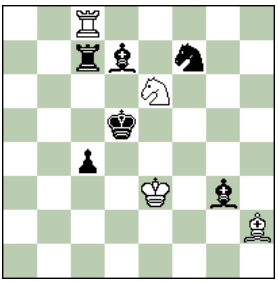
4+8 b)Rh7->b1 h≠3

<7K/7B/2p1N3/5qr1/4k3/1Nprp3/6n1/8>

Sprendimai
a)1.Bd6 Rxf5+ 2.Kd5 Rd3 3.Be5 Žc7≠.
b)1.Vf2 Rxd3+ 2.Kf3 Rf5 3.Bg3 Žbd4≠.

Rentgeno tema. Rišančioji figūra kerta surištąją ir, karaliui pasitraukus, eina tolyn. Šiuo atveju – į juodos figūros paliktą laukelį – uždelstas Umnovo efektas. Čia taip pat padėtis turi simetriškumą įstrižainės **a8–h1** atžvilgiu. Kadangi žaidime dalyvauja valdovė, tai matinės padėtys panašios, bet ne simetriškos.

37. *Die Schwalbe*
2006



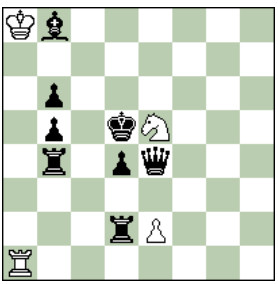
4+6 2 spr. h≠2

<2R5/2rb1n2/4N3/3k4/2p5/4K1b1/7B/8>

Sprendimai
1. Bc5 Rxg3 2. Rc6 Žc7≠.
1. Rd6 Bxc7 2. Že5 Žf4≠.

Sudėtingo blokavimo tema su kritiniais ėjimais. Du identiški variantai.

38. *StrateGems*
2006



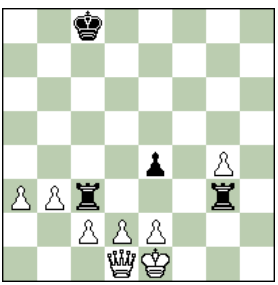
4+8 2 spr. h≠3

<Kb6/8/1p6/1p1kN3/1r1pq3/8/3rP3/R7>

Sprendimai
1. Rd6 Žc4 2. Kc6 Bc1 3.Vd5 Že5≠.
1. Vf4 Ba7 2. Ke4 Be7 3. Ke3 Žg4≠.

Nepaisant to, kad uždavinių, kurių idėja yra bateriniai matai, yra sukurta neapsakoma daugybė, bet visos jų sudarymo galimybės, matomai, dar nėra išsemtos.

39. *Problem Online*
2006



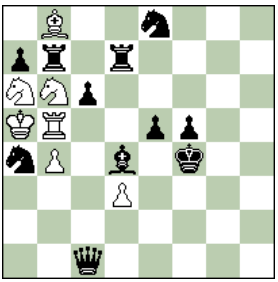
8+4 b)Bc3->d3 h≠3
c)pe4->d3

<2k5/8/8/8/4p1P1/PPr3r1/2PPP3/3QK3>

Sprendimai
a) 1. Bc7 Va1 2. Bxb3 Ve5 3. Bbb7 Ve8≠.
b) 1. Bd8 Va1 2. Bxb3 Vf6 3. Bb8 Vc6≠.
c) 1. Bc7 exd3 2. Bxd3 Vf3 3. Bdd7 Va8≠.

Trys matai iš pradinės valdovės padėties. Pasikartojančius ėjimus galima laikyti rimtu uždavinio trūkumu.

40. Memorial D. Kanonika, 2006
1–2 prizas



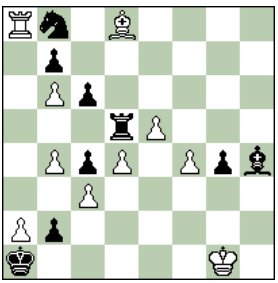
7+11 b)d3->g5 h≠3

<1B2n3/pr1r4/NNp5/KR2pp2/nP1b1k2/3P4/8/2q5>

Sprendimai
a)1.Žd6 Bxe5 2. Kxe5 Žc7 3.Vf4 Žxd7≠.
b)1.Bd5 Rxe5+ 2. Kxe5 Žc5 3. Vf4 Žc4≠.

Viena iš dviejų linijinių figūrų aukojama kritiniame lauke, kuriame juodųjų karalius ir matuojamas – Kniesto tema. Antroji linijinė figūra išjungiama, imituojant juodos figūros atrišimą. Sudėtingas taktinių motyvų kompleksas.

41. *Šachmatija*
2006



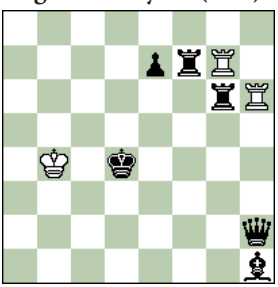
10+9 b)d8B h≠3

<Rn1B4/1p6/1Pp5/3rP3/1PpP1Ppb/2P5/Pp6/k5K1>

Sprendimai
a)1.Re1 Rh4 2.Rxc3 Re1 3.b1R Rxc3≠.
b)1.Ba5 Bd5 2.Bxa2 Bda5 3.b1Ž Bxa2≠.

Vadinamoji „paskui lyderį“ tema – kai į figūros paliktą laukelį du kartus ateina kitos spalvos figūra. Čia dar tema papildyta silpnu juodo pėstininko paaukštinimu.

42. *Šachmatija*
2006
2 garbės atžyma (HM)



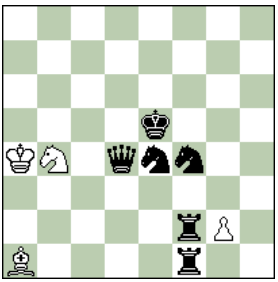
8+4 b) pe7->e6 h≠2
2111

<8/4prR1/6rR/8/1K1k4/8/7q/7b>

Sprendimai
a) 1.Bf4 (A) Bxe7 2.Bg2 (B) Bd6≠.
1.Bf3 (C) Bxe7 2.Bgg3 (D) Bd6≠.
b) 1.Bg3 (D) Bxe6 2.Bff3 (C) Bd7≠.
1.Bg2 (B) Bxe6 2.Bf4 (A) Bd7≠.

Juodųjų ėjimų sekos pasikeitimas iš **ABCD** į **DCBA**. Čia, keičiantis juodųjų ėjimams, baltųjų ėjimai nesikeičia – baltųjų konstanta.

43. *Šachmatija*
2007



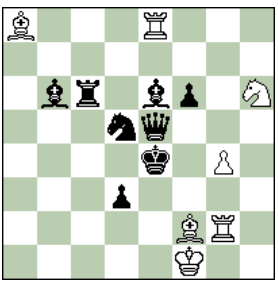
4+6 b)Ra1->a7 h#3

<8/8/8/4k3/KN1qnn2/8/5rP1/B4r2>

Sprendimai
a) 1.Že6 Kb5 2.Bf6 Kc6 3.B1f5 Žd3#.
b) 1.Že2 Kb3 2.Kf4 Kc2 3.Ke3 Žd5#.

Du taisyklingi matai, esant surištai valdovei, su bokšto linijos užtvėrimu.

44. *Šachmatija*
2007



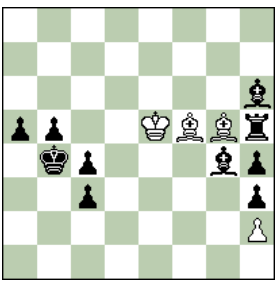
7+8 b)-Rf2 h#2

<B3R3/8/1br1bp1N/3nq3/4k1P1/3p4/5BR1/5K2>

Sprendimai
a) 1.Rxg4 Bxg4 2.Žf4 Rxc6#.
b) 1.Bc5 Kf2 2.Rxg4 Bxg4#.

Du geri sprendimai, bet su nevienalyčiais taktiniais motyvais.

45. *Šachmatija*
2007



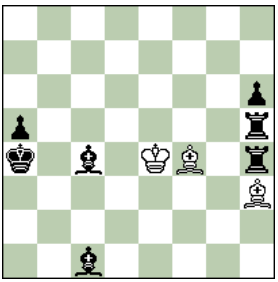
4+10 2 spr. h#1,5/2

<8/8/7b/pp2KBBr/1kp3bp/2p4p/7P/8>

Sprendimai
1... Rc2! 2.Rf5 Re7#.
1.Ka4 Re7 2.Rg5 Rc2#.

Baltųjų rikių apsikeitimas vaidmenimis. Čia turime du skirtingo ilgio variantus, kurie, pagal nusistovėjusią tvarką, žymėtini **h#2***. Ši „snaigė“ prie skaičiaus tiesioginio mato žanruose rodo „set play“ – iš anksto paruoštus, vieną ar kelis, variantus, kuriuose pradeda juodieji ir yra baltųjų atsakymai. Sutartame žanre ši sąvoka „iš anksto paruošta“ netinka. Čia viskas yra paruošta, nes abi pusės dalyvauja tame žaidimo paruošime, nepriklausomai nuo to, kas pradeda. Todėl, jei yra trumpesnis sprendimas, turi būti nurodyta, kokio ilgio jis yra.

46. *Šachmatija*
2007



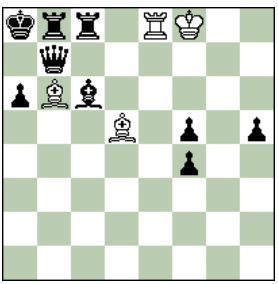
3+7 2 spr. h#2,5

<8/8/7p/p6r/k1b1KB1r/7B/8/2b5>

Sprendimai
1... Kf3! 2.Rb3 Rd6 3.Rg5 Rd7#.
1... Rg4! 2.Rb5 Rd6 3.Rf4 Rd1#.

Rikio **f4** išlaisvinimas iš surišimo ir juodųjų bokštų užtvėrimas rikiu **c1**.

47. *Šachmatija*
2007



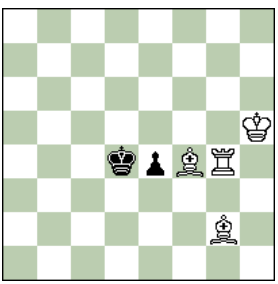
4+9 2 spr. h#2

<krr1RK2/1q6/pBb5/3B1p1p/5p2/8/8/8>

Sprendimai
1.Vc7 Bxc8 [A] 2.Ve5 Rxc6#.[B]
1.Vh7 Rxc6+ [B] 2.Bb7 Bxc8#. [A]

Baltųjų ėjimų mainai.

48. *Šachmatija*
2007



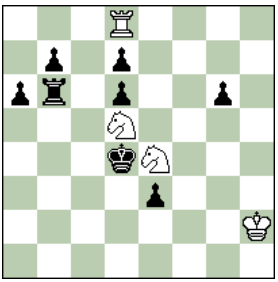
4+10 b)Rf4->g5 h#2,5

<8/8/8/7K/3kpBR1/8/6B1/8>

Sprendimai
a)1... Rh2! 2. Ke3 Bg3 3. Kf4 Bf3#.
b)1... Bxe4+! 2. Kd5 Bb4 3. Kc5 Re7#.
2. Kc3 Bc4 3. Kd3 Rf1#.

Miniatiūra ir dvynukai. Pirmame dvynuke – indiška tema. Antrasis dvynukas – Onicijo forma su dviem taisyklingais matais.

49. *Šachmatija*
2007
3 pagyrimas (C)



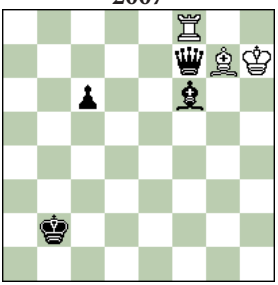
4+8 b)Bb6->a5 h#2
c)Bb6->f4; d)pb7->g4

<3R4/1p1p4/pr1p2p1/3N4/3kN3/4p3/7K/8>

Sprendimai
a)1.Kxd5 Žec3 2.Kc6 Bc8#.
b)1.Kc4 Bc8 2.Kb5 Žec3#.
c)1.Ke5 Be8 2.Kf5 Žxe3#.
d)1.Kxe4 Ždc3 2.Kf3 Bf8#.

Dviejuose variantuose juodųjų karalius nukerta baltus žirgus. Kituose dviejuose tie žirgai matuoja. „Kompleksinė“ Zilahi tema.

50. *Šachmatija*
2007



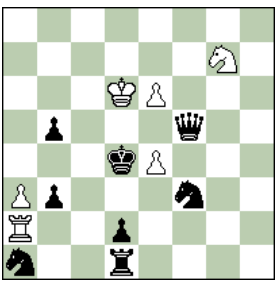
3+4 b)+jBb1 h#2

<5R2/5qBK/2p2b2/8/8/8/1k6/8>

Sprendimai
a)1.Va2 Bxf6 2. Ka1 Bf1#.
b)1.Ka1 Bxf7 2.Rb2 Ba7#.

Dviejų skirtingų idėjų sugretinimas: pirmas variantas – baterijos sukūrimas plius blokavimas; antras variantas – laukelio blokavimas su susirišimu ir Pele ėjimu.

51. *Šachmatija*
2007



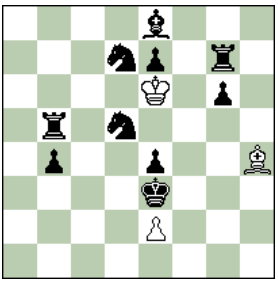
6+8 2 spr. h#3

<8/6N1/3KP3/1p3q2/3kP3/Pp3n2/R2p4/n2r4>

Sprendimai
1.Be1 e5 2.Vd3 Bc2 3.Be4 Žf5#.
1.Vxe6+ Kc7 2.Kc5 Bc2+ 3.Vc4 Že6#.

8 WCCT tema – matuojama iš juodos figūros palikto laukelio. Uždavinys nedalyvavo šiame turnyre dėl labai nevienodų taktinių motyvų variantuose.

52. *Šachmatija*
2007



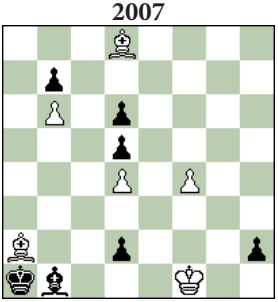
3+10 2 spr. h#4,5

<4b3/3np1r1/4K1p1/1r1n4/1p2p2B/4k3/4P3/8>

Sprendimai
1... Rg5+ 2.Kd4 Rc1 3.Rf7+ Kxd7 4.Že3 Kc6 5.Rc4 Rb2#.
1... Rxe7 2.Rf7+ Kxd7 3.Kd4 Kc6 4.Že3 Kxb5 5.Rd5 Rf6#.

Du taisyklingi matai iš priešingų pusių. Yra pasikartojančių ėjimų ir juodųjų ir baltųjų žaidime.

53. *d2-d4*
2007



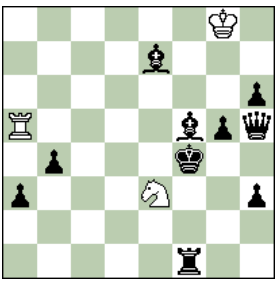
6+7 3 spr. h#3

<3B4/1p6/1P1p4/3p4/3P1P2/8/B2p3p/kb3K2>

Sprendimai
1.d1V+ Kg2 2.Vxd4 Rxd5 3.Vf6 Rxf6#.
1.d1R Rh4 2.Rb3 Re1 3.Rxa2 Rc3#.
1.h1R Rxd5 2.Rxd5 Rf6 3. Ra2 d5#.

Be pėstininko d4, matas butų aiškus. Bendromis figūrų jėgomis pavyksta surasti tris būdus, kaip tą pėstininką „įveikti“.

54 *W. Rosolako MK*
2007
2 pagyrimas (C)



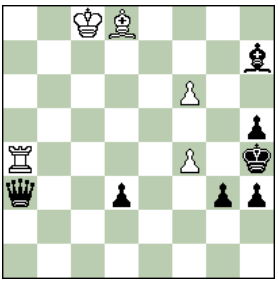
3+10 b)-Rf5 h#3

<6K1/4b3/7p/R4bpq/1p3k2/p3N2p/8/5r2>

Sprendimai
a) 1.Lg4 Tf5+ 2.Kg3 Tf4 3.Kh4 Sf5#.
b) 1.Lf6 Sd5 2.Kf5 Ta6 3.Kg6 Sc7#.

8 WCCT tema, kai matuojama iš laukelių kuriuose stovėjo juodoji figūra. Nors variantai nevienodi, bet abu žavi netikėtais manevrais.

55. *Problem Online*
2007



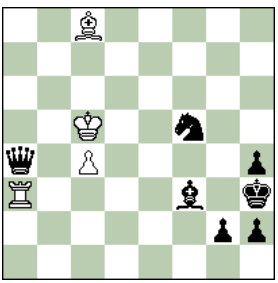
5+7 2 spr., h#2

<2KB4/7b/5P2/7p/R4P1k/q2p2pp/8/8>

Sprendimai
1.Vb4 f5 2.Vg4 f7#.
1.Ve7 f7 2.Vg5 f5#.

Valdovė pirmu ėjimu užtveria baltųjų linijines figūras, leisdama paeiti baltųjų pėstininkams, bet be šacho. Po to seka valdovės ėjimai surišimo linija (Pele tema) ir bateriniai matai pėstininkais, esant surištai valdovei.

56. *Problem Online*
2007



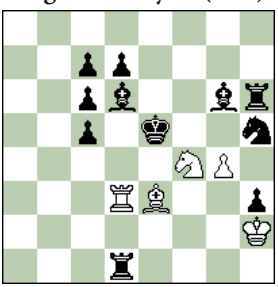
4+7 2 spr. h#2

<2B5/8/8/2K2n2/q1P4p/R4b1k/6pp/8>

Sprendimai
1.Vb3 Rxf5 2.Rg4 Bxb3#.
1.Vd7 Bxf3 2.Žg3 Rxd7#.

Čia valdovė taip pat pirmu ėjimu užtveria baltųjų linijines figūras, bet tuo pačiu atriša juodąsias. Padėtis panaši, bet su skirtingais taktiniais motyvais.

57. *Belgrado internetinis k.*, 2007
10 garbės atžyma(HM)



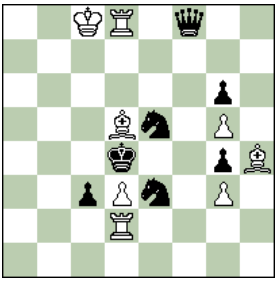
5+11 b)Žf4->b4 h#2
c)Re3->e7

<8/2pp4/2pb2br/2p1k2n/5NP1/3RB2p/7K/3r4>

Sprendimai
a) 1.Re4 Žxh5 2.Be6 Rf4≠. (Ž R)
b) 1.Žf4 Rxc5 2.Ke4 Be3≠. (R B)
c) 1.Be1 Bxd6 2.Be4 Žd3≠. (B Ž)

Ciklinis žaidžiančių baltųjų figūrų keitimasis.

58. *Orbit*
2007



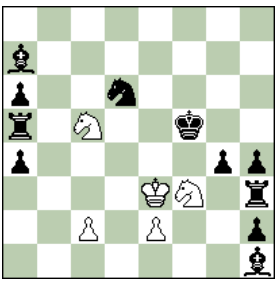
8+7 b)pc3->c5 h#2

<2KR1q2/8/6p1/3Bn1P1/3k2pB/2pPn1P1/3R4/8>

Sprendimai
a) 1.Vf4 gf 2.Žxd5 Rf2#.
b) 1.Vh6 gh 2.Žxd3 Rf6#.

Rikio išlaisvinimo operacija.

59. *Mat-Pat*
2007



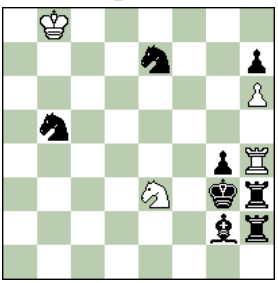
5+11 b)Ke3->d5 h#2,5

8/b7/p2n4/r1N2k2/p5pp/4KN1r/2P1P2p/7b>

Sprendimai
a)1... c4! 2.g3 Žd4 3.Ke5 Žd7#.
b)1... e3! 2.Žb5 Že4 3.Bg3 Žxh4#.

Baltieji žirgai stovi juodųjų linijinių figūrų kritiniuose laukeliuose ir abu yra surišti. Juodieji išlaisvina vieną žirgą šis savo ruožtu išlaisvina kitą, kuris ir matuoja.

60. *JK G. Čumakov- 65*
2007
3 prizas



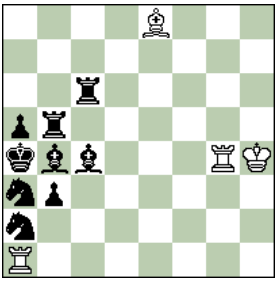
4+8 h#2/2,5
b)Bh4<->Bh2

<1K6/4n2p/7P/1n6/6pR/4N1kr/6br/8>

Sprendimai
a) 2.Bh1 Bxg4 3.Kh2 Bxg2≠;
1... Bh5! 2.Bh4 Žf5 3.Kh3 Bxh4≠;
b) 2.Bh5 Bxg2 3.Kh4 Bxg4≠;
1... Bh1! 2.Bh2 Žf1 3.Kh3 Bxh2≠;

Uždavinys blokas, kai baltieji cugcvange. Po jų laukiamo ėjimo keičiasi žaidimas. Pradinėse fazėse – baltųjų ėjimų mainai AB–BA. Umnovo, išėjo–atėjo ir sugrįžimo efektai, bei figūrų žaidimas į tuos pačius laukus.

61. *Šachmatija*
2008



4+9 2 spr. h#2

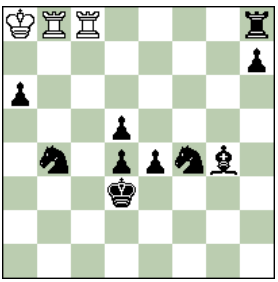
<4B3/8/2r5/pr6/kbb3RK/np6/n7R7>

Sprendimai
1.Rd2 Rxc6 2.Žc3 Bxc4#.
1.Rf8 Bxa2 2.Bd6 Bxc4#.

Trigubas pusinis surišimas.

Juodųjų ėjimų kaita, esant tam pačiam matui.

62. *Šachmatija*
2008



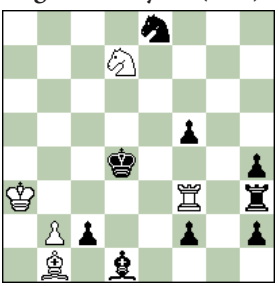
4+7 b)Bc8->b7 h#2,5

<KRR4r/7p/p7/3p4/1n1ppnb1/3k4/8/8>

Sprendimai
a)1... Bc2 2.Ke3 Bg8 3.Rc8 Bg3#.
b)1... Bxh7 2.Kc4 Bh2 3.Žbd3 Bc2#.

Taisyklingi matai bokštais.

63. *Šachmatija*
2008
4 garbės atžyma (HM)



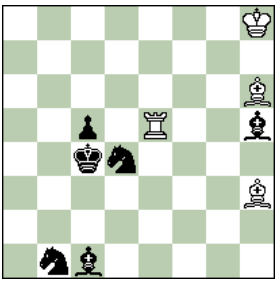
5+9 3 spr. h#2,5

<4n3/3N4/8/5p2/3k3p/K4R1r/1Pp2p1p/1B1b4>

Sprendimai
1... Bb3 2.c1R Re4 3.Re3 Bb4#.
1... Bxh3 2.c1B Rxf5 3.Bc4 Bd3#.
1... Ra2 2.f1Ž Rc4 3.Že3 Bf4#.

Trys paaukštinimai į silpnas figūras ir taisyklingi matai. Paaukštinimai yra populiariausias motyvas kompozicijoje. Turime net atskirą temą – AUW – paaukštinimas į visas keturias figūras (Allumwandlung – visi pavertimai).

64. *Šachmatija*
2008



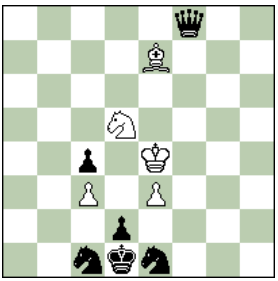
4+6 3 spr. h#2,5

<7K/8/7B/2p1R2b/2kn4/7B/8/1nb5>

Sprendimai
1... Be4 2.Kd5 Bxd4+ 3.Ke5 Rg7#.
1... Bxc5+ 2.Kd3 Bc4 3.Žf3 Rf1#.
1... Re6+ 2.Kd3 Rb3 3.Žd2 Be3#.

„Čekiškas kooperatyvas“ – trys taisyklingi matai trimis figūromis.

65. *Šachmatija*
2008



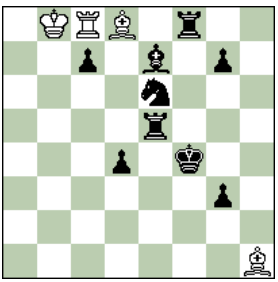
5+6 2 spr. h#2,5

<5q2/4B3/8/3N4/2p1K3/2P1P3/3p4/2nkn3>

Sprendimas
1... Ra3 2.Vf4+ ef 3.Že2 Že3#.
1... Rh4 2.Vb4 cb 3.Žc2 Žc3#.

Juodos valdovės auka. Toks figūros atidavimas kirtimui sutarto mato uždavinyje tik sąlyginai gali vadintis „auka“. Tai greičiau tik terminas, paimtas iš tiesioginio žanro, apibudinantis analogišką figūros atidavimą priešininkui etiuduose, ir vizualiai į tai panašus, nors pagal prasmę čia nėra jokios aukos, o tik mechanizmas, išlaisvinantis mato laukelį.

66. *Šachmatija*
2008



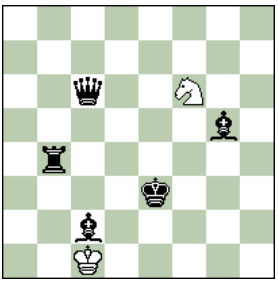
4+9 2 spr. h#2,5

<1KRB1r2/2p1b1p1/4n3/4r3/3p1k2/6p1/8/7B>

Sprendimai
1... Rxe7 2.Bff5 Bh8 3.Kg4 Bh4#.
1... Bxc7 2.Bef5 Bxe7 3.Žc7 Be4#.

Du chameleoniniai matai–aidai.

67. *Šachmatija*
2008



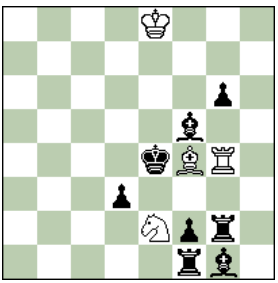
2+5 b)Žf6->b3 h#4

<8/8/2q2N2/6b1/1r6/4k3/2b5/2K5>

Sprendimai
a) 1.Bg4 Kb2 2.Vf3 Kc3 3.Kf4+ Kd4 4.Rf5 Žh5#.
b) 1.Rd3+ Kd1 2.Vf3+ Ke1 3.Be4 Žd4 4.Rf4 Žf5#.

Su šitokiu figūrų komplektu yra idėjinių pirmtakų ir net su 4 variantais.

68. *Šachmatija*
2008



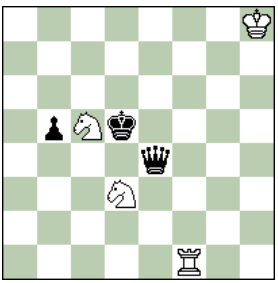
5+6 ž. t. h#2

Bendraautorius N. Zujevas
<3K4/8/6p1/5b2/4kBR1/3p4/4Npr1/5rb1>

Sprendimai
a) diagrama 1. Kf3 Bh4 2. Re4 Žd4#.
b) Bg2–>e2 1. Kf3+ Re5 2. Re4 Bg3#.
c) Že2–>c4 1.Re6 Rh6 2. Kf5 Bf4#.
+d)f2–>f6 1.Re6 Bh4 2. Kf5 Žd6#.

Dviguba juodųjų konstanta su matais–aidais.

69. *Šachmatija*
2008



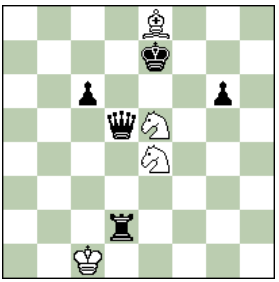
4+3 ž. t. h#2,5

<7K/8/8/1pNk4/4q3/3N4/8/5R2>

Sprendimai
a) diagrama 1...Žb4+ 2.Kc4 Žc6 3.Vd5 Bc1#.
+b) Ve4–>c4 1...Ža4 2.Vb3 Žb4+ 3.Kc4 Bf4#.
+c) pb5–>f5 1...Že6 2.Ke4 Že5 3.Vd5 Be1#.
+d) Bf1–>b8 1...Že4 2.Ke6 Že5 3.Vd5 Be8#.
+e) pf5–>e3 1...Že4 2.Kd4 Žd2 3.Vc3 Bd8#.

Penki matai–aidai.

70. *Šachmatija*
2008



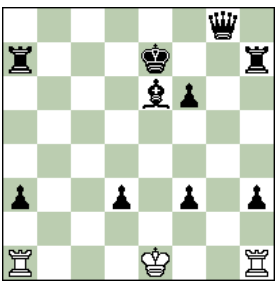
4+5 b)Bd2->f2 h#3

<4B3/4k3/2p3p1/3qN3/4N3/8/3r4/2K5>

Sprendimai
a) 1.Vd8 Rxc6 2.Bd7 Žxg6+ 3.Ke8 Žd6#.
b) 1.Bf8 Rxg6 2.Vf7 Žxc6+ 3.Ke8 Žf6#.

Valdovės ir bokšto apsikeitimas vaidmenimis.

71. *Šachmatija*
2008



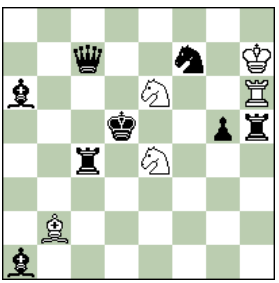
3+10 b)pf6->d6 h#3

<6q1/r3k2r/4bp2/8/8/p2p1p1p/8/R3K2R>

Sprendimai
a) 1.Vf8 0–0–0 2.Rg8 Bxd3 3.Bf7 Bhe1#.
b) 1.Vd8 0–0 2.Rc8 Bxf3 3.Bd7 Bae1#.

„Duoklė“ rokiruotėms. Rokiruotės ėjimas – vienas populiariausių motyvų kompozicijoje. Laikoma, kad rokiruotė yra galima, jei negalima įrodyti, kad karalius arba bokštas judėjo. Šiuo atveju, darant ilgąją rokiruotę, manome, kad judėjo bokštas h1. O kai darome trumpąją, manome, kad judėjo bokštas a1. Jei pozicijoje nebūtų vieno iš bokštų, tai rokiruotė būtų negalima, nes baltųjų paskutinis ėjimas turėjo būti su karaliumi arba bokštu. Jei pirmą ėjimą daro baltieji, tai rokiruotė galima, nes paskutinį baltųjų ėjimą galėjo daryti juodųjų nukirsta figūra.

72. *Šachmatija*
2008



5+8 b)Že6->f8 h#2

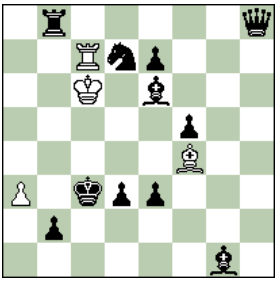
Bendraautoriai – M. Limontas ir V. Paliulionis
<8/2q2n1K/b3N2R/3k2pr/2r1N3/8/1B6/b7>

Sprendimai
a) 1.Vc5 Žd8 2.Žd6 Žf6#.
b) 1.Bd4 Žd7 2.Rc4 Žc3#.

Viena iš figūrų – rikis arba bokštas – išjungiama ir nedalyvauja mate.

Sukurtas WFCC (World Federation for Chess Composition) kongreso Jūrmaloje metu.

73. *Šachmatija*
2008



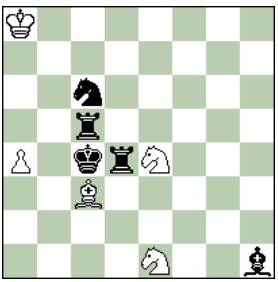
4+11 b)Kc6<->Rf4 h#2

Bendraautoriai – M. Limontas ir V. Paliulionis
<1r5q/2Rnp3/2K1b3/5p2/5B2/P1kpp3/1p6/6b1>

Sprendimai
a)1.Ra2 Rxe3 2.Bb3 Kxd7#.
b)1.Žf6 Ke5 2.Kc4 Ra4#.

Jūrmalos kongreso viena iš temų – dvynukas gaunamas karaliaus bateriją pakeičiant kita baterija. Pirmame variante reikia paslėpti rikį, antrame reikia duoti baltam karaliui ėjimą į laukelį **e5**. Matai taisyklingi.

74. *Šachmatija*
2008



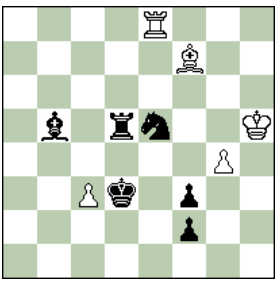
5+5 b)Žc6<->Že4 h#2

Bendraautoriai – M. Limontas ir V. Paliulionis
<K7/8/2n5/2r5/P1krN3/2B5/8/4N2b>

Sprendimai
a)1.B4d5 Ra5 2.Žd4 Žd2#.
b) 1.B5d5 Rd2 2.Žc5 Ža5#.

Taip pat viena iš Jūrmalos kongrese buvusių temų – dvynukų gavimas sukeičiant figūras. Bokštų vaidmenų pasikeitimas, išlaisvinant žirgus, su „išėjo atėjo“ motyvais.

75. *Šachmatija*
2008



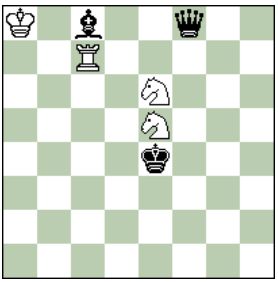
5+6 b)Rf7->f8 h#2
c)Rb5->e5

Bendraautoriai – M. Limontas ir V. Paliulionis
<4R3/5B2/8/1b1rn2K/6P1/2Pk1p2/5p2/8>

Sprendimai
a)1.Kc4 Be6 2.Bd3 Bc6#.
b)1.Ke3 Re7 2.Žd3+ Rg5#.
c)1.Ke4 Re6 2.Rf4+ Rf5#.

Į surišimo liniją įsiterpia trečia figūra, kuri atriša juodąją, o po to skelbia matą. Taip pat viena iš Jūrmalos kongreso temų. Faktiškai tai baltųjų baterijos sukūrimas.

76. *Šachmatija*
2008



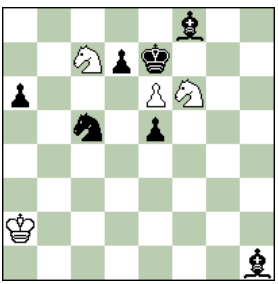
4+3 2 spr. h#2,5

<K1b2q2/2R5/4N3/4N3/4k3/8/8/8>

Sprendimai
1... Kb8 2.Kd5 Žf4+ 3.Kd6 Žc4#;
1... Žg4 2.Vf3 Žf4 3.Rf5 Bc4#;

Miniatiūra sprendėjams.

77. *Šachmatija*
2008



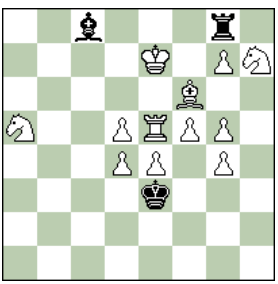
4+7 2 spr. h#2,5

<5b2/2Npk3/p3PN2/2n1p3/8/8/K7/7b>

Sprendimai
1... Žg8+ 2.Kd6 e7 3.Rc6 e8Ž#.
1... ed 2.Kd6 d8Ž 3.Re7 Že8#.

Paaukštinimai į žirgus. Du matai trimis žirgais.

78. *Šachmatija*
2008



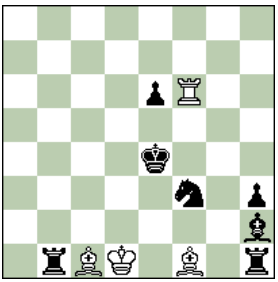
12+3 b)d4->g3 h#3

<2b3r1/4K1PN/5B2/N2PRPP1/3PP1P1/4k3/8/8>

Sprendimai
a)1.Rxf5 Bxf5 2.Kxe4 Re5 3.Kxd5 Žf6#.
b)1.Bxg7+ Rxg7 2.Kd4 Žf6 3.Kxe5 Žc6#.

Figūrų, trukdančių matui, paslėpimas.

79. *e4 e5*
2008



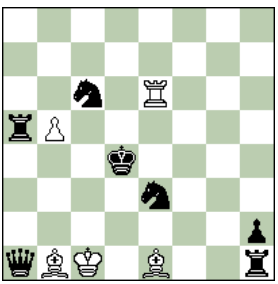
4+7 3 spr. h#2

<8/8/4pR2/8/4k3/5n1p/7b/1rBK1B1r>

Sprendimai
1. e5 Bd6 2.Rg1 Rd3#.
1.Že1 Bxe6 2.Kf5 Rxh3#.
1.Rg1 Rc4 2.Že5 Bf4#.

Trikartis rikio **f1** atrišimas.

80. *e4 e5*
2008



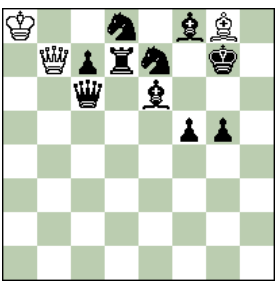
5+7 ž. t. h#2

<8/8/2n1R3/rP6/3k4/4n3/8/qBK1B2r>

Sprendimai
a)1. Žd1 Bd6+ 2.Ke5 Rg3#.
+b)Be6–>e5; 1.Žc4 Kc2 2.Vc3+ Rxc3#.
+c)Be5<–>b5; 1. Kc4 Kd2 2.Žd4 Rd3#;
+d)Ba5–>a2; 1. Kc4 Bd5 2.Vxe5 Rxa2#.

Nuoseklių dvynukų pagalba – 4 matai atrištais rikiais.

81. *e4 e5*
2008



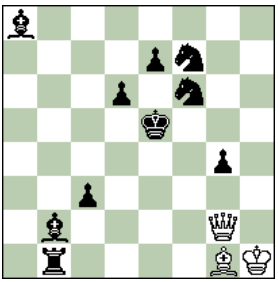
3+10 b)Že7->c5 h#2
c)Re6->f3

<K2n1bB1/1Qprn1k1/2q1b3/5pp1/8/8/8/8>

Sprendimai
a) 1. Vc3 Vh1 2.Vf6 Vh7#.
b) 1. Vh1 Vg2 2. Vh8 Vxg5#.
c) 1. Vg6 Rd5 2. Kf6 Vb2#.

Pirmų dviejų variantų žaidimas valdovėmis – patrauklus.

82. *e4 e5*
2008



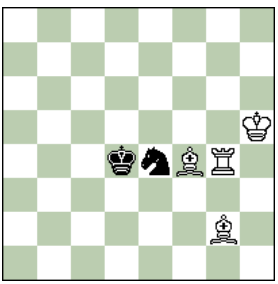
3+10 b)Ke5->e6 h#2

<b7/4pn2/3p1n2/4k3/6p1/2p5/1b4Q1/1r4BK>

Sprendimai
a) 1.Žd5 Vxg4 [ab] 2.Rc1 Rd4#. [cd]
b) 1.Rc1 Rd4 [cd] 2.Žd5 Vxg4#. [ab]

Pirmų ir antrų ėjimų kompleksinis apsikeitimas rolėmis.

83. *Kudesnik*
2008



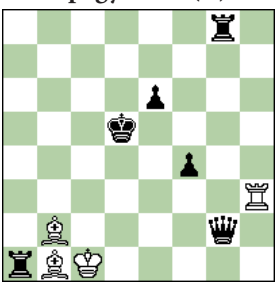
4+2 2 spr. h#2,5

<8/8/8/7K/3knBR1/8/6B1/8>

Sprendimai
1... Rh2! 2.Ke3 Bg3 3.Kf4 Bf3#.
1... Bg5! 2.Žd6 Rd2 3.Žc4 Bd5#.

Padėtis analogiška kaip ir 48 miniatiūroje. Pirmas variantas sutampa, bet ten dvynuke bokštas perstatomas į **g5**, čia gi jis pats daro ėjimą į **g5**!

84. *Orbit*
2008 (I)
5 pagyrimas (C)



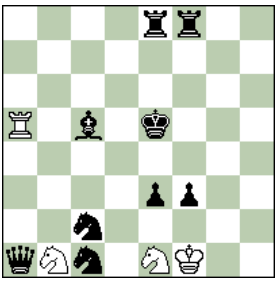
4+6 ž. t. h#2,5

<6r1/8/4p3/3K4/5p2/7R/1B4q1/rBK5>

Sprendimai
a) diagrama 1... Bd3! 2. Ke4 Bd4+ 3. Ke5 Bd2#.
b)Ba1–>a2 1... Bc3! 2. Ke5 Bc2+ 3. Kf5 Bxg2#.
+c)Bg8–>a3 1... Rh7! 2. Vg6 Bd3 3. Ke4 Rxg6#.
+d)Bh3–>f4 1... Rh8! 2. Vg7 Bd4 3. Ke5 Rxg7#.

Maslaro tema (baltieji daro kritinį ėjimą, juodieji užtveria liniją kritiniame taške, o po to eina karaliumi į šią liniją ir čia gauna matą, kai baltieji kerta figūrą kritiniame laukelyje) kartu su rikių užtvėrimo bokštu mechanizmu. „Ateities“ tema (dvi poros idėjinių variantų). Nevykęs dvynių sudarymo būdas. Čia sumaišyti paprasti ir nuoseklūs dvyniai, o be to dar figūra perkeliama į kitos figūros vietą. Tokie perstatymai gali būti reikalingi tik labai sudėtingų kombinacijų įgyvendinimui.

85. ***Variantim***
2008



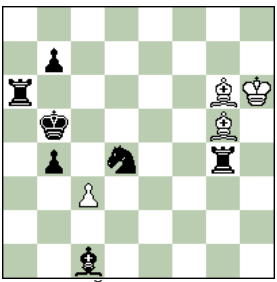
4+9 b)Žb1->b3 h#2,5

<4rr2/8/8/R1b1k3/8/4pp2/2n5/qNn1NK2>

Sprendimai
a) 1... Žxc2! 2.Ke4 Ba4+ 3.Kd3 Že1#.
b) 1... Žxc1! 2.Kd4 Bxc5 3.Re4 Žb3#.

Du matai žirgais su žirgų sugrįžimu į pradinį laukelį.

86. ***Chess Leopolis***
2008



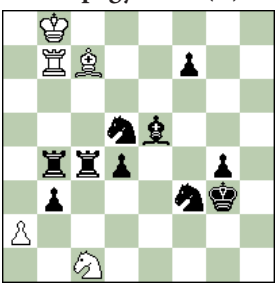
4+7 b)Žd4->d2 h#2,5

<8/1p6/r5BK/1k4B1/1p1n2r1/2P5/8/2b5>

Sprendimai
a)1... Rd2 2.b6 Re8+ 3.Ka5 cb#.
b) 1... cb 2.Žc4 Rd2 3.b6 Re8 #.

Baltųjų ėjimų mainai: **ABC–CAB**.

87. ***Chess Leopolis***
2008
2–9 pagyrimas (C)



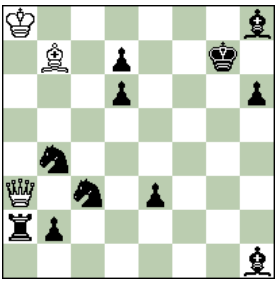
5+10 b)Kg3->c3 h#2,5

<1K6/1RB2p2/8/3nb3/1rrp2p1/1p3nk1/P7/2N5>

Sprendimai
a) 1... Bb5! 2.Žb6 Bxe5 3.Kf4 Že2#.
b) 1... Rd6! 2.Bc7 Rxb4+ 3.Kc4 ab#.

Pele tema (surištos figūros ėjimas surišimo linija) su figūrų atrišimo mechanizmu.

88. *Chess Leopolis*
2008
2-9 pagyrimas (C)



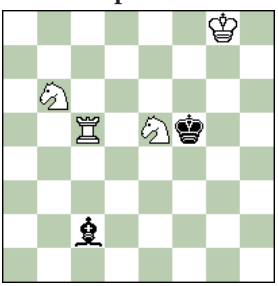
3+11 b)Kg7->e6 h#2,5

<K6b/1B1p2k1/3p3p/8/1n6/Q1n1p3/rp6/7b>

Sprendimai
a) 1... Re4! 2.d5 Rh7 3.Ža6 Ve7#.
b) 1... Va5! 2.Ža6 Vg5 3.Že4 Rd5#.

Pele tema su rikio ir valdovės išlaisvinimu.

89. *Chess Leopolis*
***5 TK,* 2008**
2 prizas



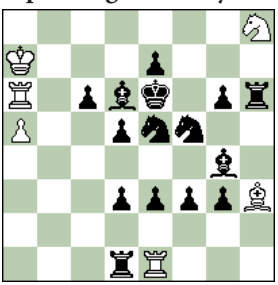
4+2 ž. t. h#2

Bendraautorius N. Zujevas
<6K1/8/1N6/2R1Nk2/8/8/2b5/8>

Sprendimai
a) 1.Ke6 Žg6 2.Rf5 Bc6#.
+b) bpe5: 1.Ke6 Bc8 2.Rf5 Be8#.
+c) jpe7; 1.Ke6 Žd7 2.Rf5 Žf8#.
+d) Bc5–>d5 1.Ke6 Ža8 2.Rf5 Žc7#.

Keturi variantai su juodųjų konstanta (juodųjų ėjimai nesikeičia).

90. *Serock–2008*
2009
Speciali garbės atžyma



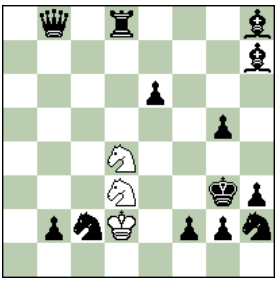
6+15 b)-pe7+bpg5 h#2,5
+c)Rg4->c8

<7N/K3p3/R1pbk1pr/P2pnn2/6b1/3ppppB/8/3rR3>

Sprendimai
a) diagrama 1... Rxg4![A] 2.Žd7 Bxe3[B] 3.Re5 Bxc6#[C].
b)–pe7 +bpg5 1... Bxe3![B] 2.Re7 Bxc6[C] 3.Žd6 Rxg4#[A].
+c) Rg4–>c8 1... Bxc6![C] 2.Žg4 Rxg4[A] 3.Rd7 Bxe3#[B].

Ciklinis baltųjų figūrų ėjimų keitimasis, esant dviem surištoms figūroms. Teisėjui nepatiko juodo pėstininko pakeitimas baltu perkeliant jį į kitą laukelį. Iš tikrųjų tai jau yra antros eilės dvynukas, tačiau tokie dvynukai yra galimi.

91. *Probleemblad*
2008



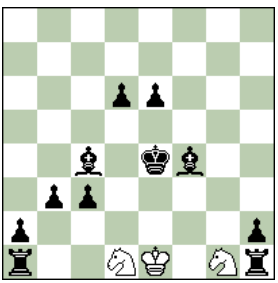
3+13 b)Žh2->g1 h#2,5

<1q1r3b/7b/4p3/6p1/3N4/3N2kp/1pnK1ppn/8>

Sprendimai
a) 1... Kc3! 2.Vf4 Že5 3.Vh4 Že2#.
b) 1... Kxc2! 2.h2 Žf5 3.Kh3 Žxf2#.

Baltųjų karalius iš pusinio žirgų surišimo pereina į tiesioginį surišimą

92. *Mat Plus*
2008



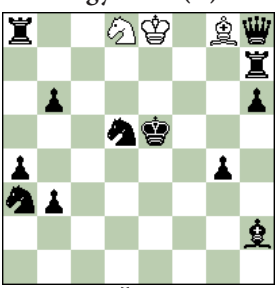
3+11 b)Ke4->d4 h#3 c)Rc4->a8

<8/8/8/3pp3/8/2b1kb2/1pp5/p6p/r2NK1Nr>

Sprendimai
a) 1. Rf1 Žf3 2.Rh3+ Ke2 3.Rf5 Žxc3#.
b) 1.Rc1 Žxc3 2.Ra3+ Kd2 3.Rc5 Žf3#.
c) 1.Re5 Kf2 2.Kf4 Že3 3.Re4 Žh3#.

Trys taisyklingi matai su žirgų išlaisvinimu iš surišimo. Pirmuose dviejuose variantuose baltųjų pirmų–trečių ėjimų mainai **AB–BA**.

93. *StrateGems*
2008
Pagyrimas (C)



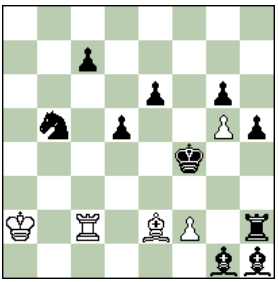
6+15 b)Žd5->f4 h#3 c)Ke5->c5

<R2NK1Bq/7r/1p5p/3nk3/p5p1/np6/7b/8>

Sprendimai
a)1.Bf7 Kxf7 2.Kf5 Že6 3.Ve5 Rh7#.
b)1.Be7+ Kxe7 2.Ba5 Rh7 3.Bd5 Žc6#.
c)1.Bd7 Kxd7 2.Žb4 Rxb3 3.Žb5 Že6#.

Trikartis bokšto atsikratymas, suteikiant karaliui galimybę jį nukirsti, užsibaigia taisyklingais matais.

94. *Phenix*
2008



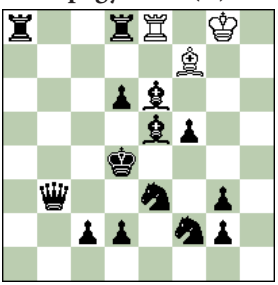
5+10 b)Kf4->d5 h#2,5
c)Žb5->f3

<8/1p6/4p1p1/1n1p2Pp/5k2/8/K1R1BP1r/6bb>

Sprendimai
a) 1... Bxc7 2.Kf5 f4 3.Re4 Bf7#.
b) 1... f4 2.Žd6 Rb5 3.Rd4 Rc6#.
c) 1... Bc6 2.Žxg5 Rf3 3.e5 Bf6#.

Trečdalinis baltųjų figūrų surišimas. Triguba Umnovo tema – į juodos figūros paliktą laukelį iškart žengia baltųjų figūra.

95. *MK „V. Arčakov-70“*
2009
3 pagyrimas (C)



6+15 b)Kd4->f4 h#3

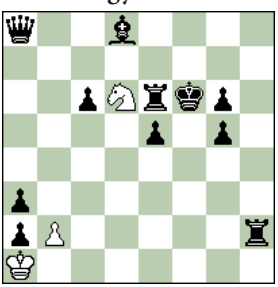
<r2rR1K1/5B2/3pb3/4bp2/3k4/1q2n1p1/2pp1np1/8>

Sprendimai
a)1. Kc3 Bxd8 2.Rd4 Bb8 3.Rc8 Bxb3#.
b)1. Kf3 Rxe6 2.Rf4 Rc4 3.Žd5 Re2#.

Besidubliuojantis baltųjų figūrų surišimas. Po pirmo „bastiono užėmimo“ seka baltųjų ėjimai surišimo linija ir jų atrišimas. Nepavyko padaryti identiško antro varianto, kuris šioje schemoje, matomai, neįmanomas, dėl nepatogios juodųjų karaliaus padėties.

Konkursas skelbtas 2008 metais, o rezultatai 2009 m.

96. *Problem Forum*
2008
Pagyrimas



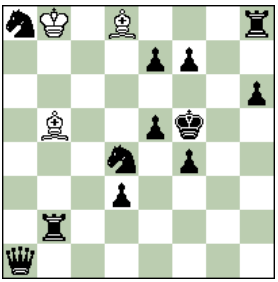
3+11 b)pb2->c2 h#5

<q2b4/8/2pNrkp1/4p1p1/8/p7/pP5r/K7>

Sprendimai
a) 1... b4 2.Bh7 b5 3.Bd7 bc 4.Re7 cd 5.Ve8 deŽ#.
b) 1... c4 2.Bd2 c5 3.Bxd6 cd 4.Re7 de 5.Vf8 efV#.

Tradicinis pėstininko paaukštinimas į žirgą ir valdovę.

97. *Šachmatnaja poezija*
2008



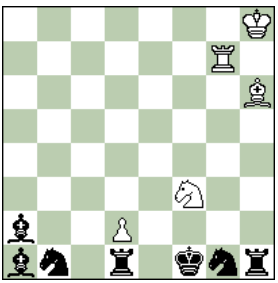
3+12 b)pd3->g4 h#3

<nK1B3r/4pp2/7p/1B2pk2/3n1p2/3p4/1r6/q7>

Sprendimai
a)1... Kb7! 2.Ke4 Rb6 3.Žf5 Rc6#.
b)1... Kc8! 2.Kg5 Re8 3.f5 Rxe7#.

Karaliaus ėjimas surišimo linijomis ir rikių vaidmenų keitimasis su juodųjų „išėjo–atėjo“ motyvu.

98. *Probleemblad*
2008



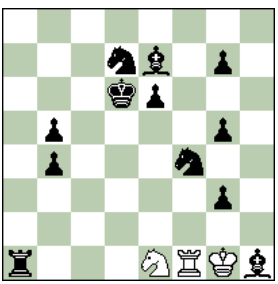
3+11 b)pd2->c2 h#3

<7K/6R1/7B/8/8/5N2/b2P4/bn1r1knr>

Sprendimai
a) 1... Žd4! 2.Žh3 Bg1 3.Kf2 Re3#.
b) 1... Žh2+! 2.Ke2 Rd2 3.Žc3 Bg2#.

Mereditas, juodųjų aristokratas, du taisyklingi matai atrištomis figūromis.

99. *Zadači i etiudy*
2008



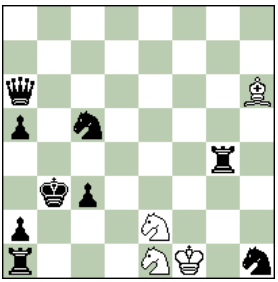
3+11 2 spr. h#3

<8/3nb1p1/3kp3/1p4p1/1p3n2/6p1/8/r3NRKb>

Sprendimai
1.Ke5 Žd3 2.Kf6 Žf2 3.Žg6 Žg4#.
1.Rb7 Žc2 2.Kc6 Bc1 3.Rd6 Žb4#.

Baltųjų pusinis surišimas ir baterijos sukūrimas. Pirmame variante baterija kuriama žirgo užnugaryje. Būtų labai gerai, kad ir antrame variante būtų toks pats motyvas.

100. *Phenix*
2008
5 pagyrimas



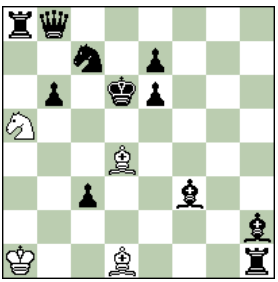
3+11 b)Rh6->h7 h#3

<8/8/q6B/p1n5/6r1/1kp5/p3N3/r3NK1n>

Sprendimai
a) 1... Rc1! 2.Ka4 Žd3 3.Žb3 Žxc3#.
b) 1... Rd3! 2.Ba4 Žc1 3.Kb4 Žc2#.

Du klasikiniai taisyklingi matai su nuosekliu dviejų baltųjų figūrų atrišimu. Labai populiarūs motyvai. Yra uždavinių net su trijų figūrų surišimu.

101. *harmonie*
2008



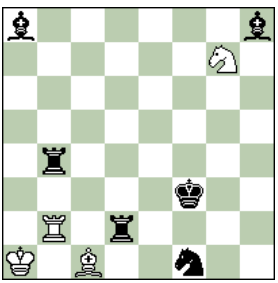
4+11 b)+b. pb3 h#2,5

<rq6/2n1p3/1p1kp3/N7/3B4/2p2b2/7b/K2B3r>

Sprendimai
a) 1... Rxb6 2.Rg1 Ra4 3.Žd5 Žc4#.
b) 1... Rg1 2.Ža6 Žc4+ 3.Kd5 Rxf3#.

Jei a) variante juodieji pirmi imasi iniciatyvos atrišti baltųjų figūras, tai b) variante tai pirmieji daro baltieji, dargi tame pačiame laukelyje **g1**.

102. *PZR-Bilten*
2008



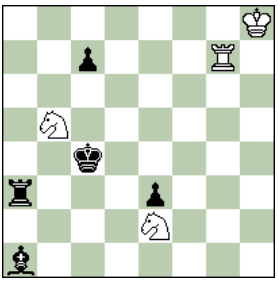
4+6 b)Kf3->e4 h#2,5

<b6b/6N1/8/8/1r6/5k2/1R1r4/K1B2n2>

Sprendimai
a)1... Žf5! 2.Bdd4 Bg2 3.Re4 Žh4#.
b)1... Že6! 2.Bbd4 Bb5 3.B2d3 Žg5#.

Baltieji suriša savo bokštą, kurį juodieji bokštai tuo pat atriša.

103. *Euxinus Pontus*
2008



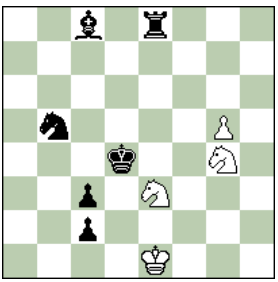
4+5 2 spr. h#2,5

<7K/2p3R1/8/1N6/2k5/r3p3/4N3/b7>

Sprendimai
1. ... Žg3! 2.Bc3 Ža3 3.Kd3 Bd7#.
1. ... Žc1! 2.c5 Žc7 3.Bc3 Bg4#.

Umnovo tema – į juodos figūros paliktą laukelį iškart eina baltųjų figūra.

104. *Euxinus Pontus*
2008



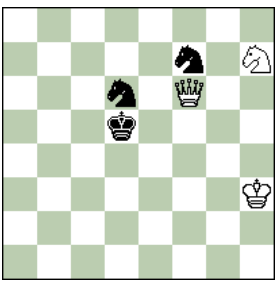
4+6 b)Ke1->h3 h#3

<2b1r3/8/8/1n4P1/3k2N1/2p1N3/2p5/4K3>

Sprendimai
a)1.Re6 Žxc2 2.Kd3 Kd1 3.Rc4 Žf2#.
b)1.Be6 Žf6 2.Ke5 Kg4 3.Žd4 Žc4#.

Grimšo tema ir nevienodi taktiniai motyvai variantuose.

105. *Kudesnik*
2008



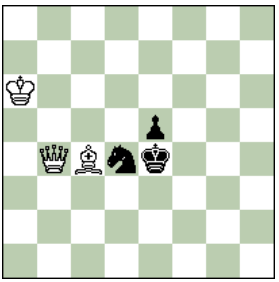
3+3 0111/2111 h#1,5/2

<8/5n1N/3n1Q2/3k4/8/7K/8/8>

Sprendimai
1. ... Vg5! 2.Ke6 Žf8#.
1.Žd8 Vc3 2.Že6 Žf6#.
1.Žc4 Vb6 2.Žfe5 Žf6#.

Cugcvango padėtyje juodieji negali išsaugoti esamo varianto, kai pradeda baltieji. Bet koks jų ėjimas tą variantą daro neįmanomu. Užtat atsiranda dvi naujos galimybės vienam naujam matui.

106. *Kudesnik*
2008



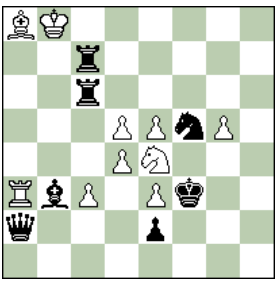
3+11 **h#1,5/2**

<8/8/K7/4p3/1QBnk3/8/8/8>

Sprendimai
1...Vd2 2.Žf5 Rd5#.
1.Že6 Rd3+ 2.Kd5 Re4#.

Du identiški matai su skirtinga figūrų padėtimi lentoje.

107. *d2–d4*
2008
Skiriamas J. Gruduliui
Pagyrimas (C)



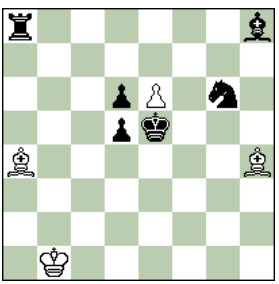
10+7 **b)P90⁰** **h#2,5**

<BK6/2r5/2r5/3PPnP1/3PN3/RbP1Pk2/q3p3/8>

Sprendimai
a)1. ... Rxc6! 2.Rxd5 c4 3.Kxe4 Rxd5#.
b)pasukti poziciją 90° pagal laikrodžio rodyklę;
1. ... Bxc7! 2.Bxc6 e6 3.Kxc4 Bxc6#.

Įstrižinės **a8–h1** ir trečios gulstinės išvalymas bendromis jėgomis. Nepaisant didelių baltųjų pajėgų – matai taisyklingi. Sudėtingas taktinių motyvų kompleksas.

108. *Problemaz*
2008



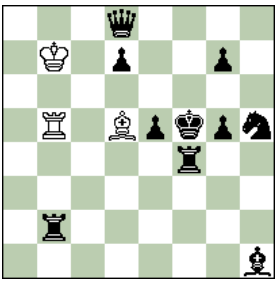
4+6 **b)pd6<->e6** **h#2,5**

<r6b/8/3pP1n1/3pk3/B6B/8/8/1K6>

Sprendimai
a) 1... e7! 2.Ke6 e8R 3.Re5 Rad7#.
b) 1... d7! 2.Kd6 d8R 3.Že5 Rhe7#.

Dvikartis pėstininko paaukštinimas į rikius.

109. ***Problemaz***
2008



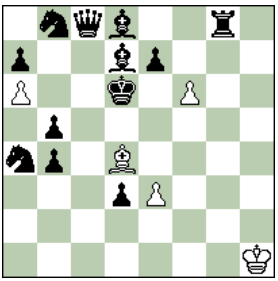
3+10 b)pg7->g3 h#2,5
c)Žh5->d7; d)Bf4->e6

<3q4/1K1p2p1/8/1R1Bpkpn/5r2/8/1r6/7b>

Sprendimai
a) 1... Rc6 2.Kg6 Bb6 3.Bf7 Re4#.
b) 1... Bb4 2.Bf3 Rc4 3.Kg4 Re6#.
c) 1... Bb6 2.Be2 Bh6 3.Be4 Re6#.
d) 1... Bb4 2.Bg2 Bh4 3.Vf6 Re4#.

Keturi variantai su dviem žaidimo kompleksais: baterijų sudarymo ir antikritiniais bokšto ėjimais su matais rikiu. Nėra simpatiškas dvynukų sudarymo būdas, kai figūros kilnojamos pozicijoje „kaip papuola“. Vis tik svarbiau yra rezultatas.

110. ***idee*** **&** ***form***
2008



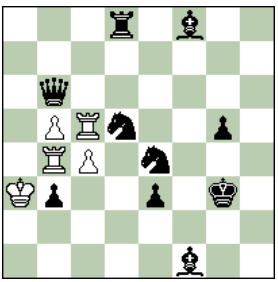
5+12 b)Ža4->c6 h#3
c)pf6->c6 2 spr.

<1nqb2r1/p2bp3/P2k1P2/1p6/np1B4/3pP3/8/7K>

Sprendimai
a) 1... fe! 2.Bg2 e8V 3.Vc6 Ve5#.
b) 1... f7! 2.e6 f8B 3.Ke7 Rc5#.
c) 1... cd! 2.Kd5 dcR 3.Kc4 Re6#.
1... c7! 2.Žb6 cbŽ 3.Kc7 Re5#.

AUW tema – visi 4 paaukštinimai antrame ėjime.

111. ***Uralskij problemist***
2008



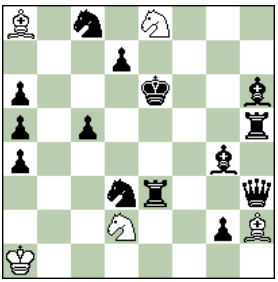
5+12 b) pe3->f3 h#3

<3r1b2/8/1q6/1PRn2p1/1RP1n3/Kp2p1k1/8/5b2>

Sprendimai
a)1.Vxb5 Bbxb5 2.Žb4(Že7?) Bxg5 3.Kf4 Bbf5#.
b)1.Rxc4 Bcxc4 2.Žd6(Žc5?) Bh4 3.Vf2 Bbg4#.

Pusinis baltųjų bokštų surišimo mechanizmas. Baltųjų pėstininkų sunaikinimas, linijų bokštams atvėrimas ir kelio nutiesimas. Žirgų ėjimų pasirinkimas, sukelia teminių motyvų mainus tarp tikrų ėjimų ir antidvilypumų: **2.Žb4** – Umnovo tema, o **Že7?** – tik užtvėrimas; **2.Žd6** –tik užtvėrimas, o **Žc5?** – Umnovo tema.

112. ***Pat a Mat***
2008



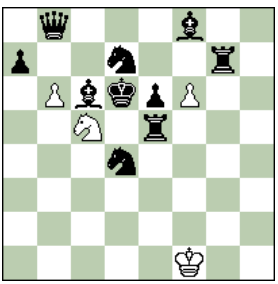
5+14 b)Ke6->d4 h#2,5

<B1n1N3/3p4/p3k2b/p1p4r/p5b1/3nr2q/3N2pB/K7>

Sprendimai
a)1... Rb8! 2.Že7 Žc7+ 3.Kd6 Žc4#.
b)1... Rxg2! 2.Rf5 Žf3+ 3.Ke4 Žf6#.

Kritiniai rikių ėjimai, bei jų užtvėrimas žirgais. Baltieji sukuria baterijas, bet jomis nesinaudoja.

113. ***Problemist Ukraini***
2008



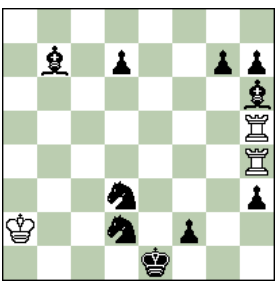
4+10 ž. t. h#2,5

<1q3b2/p2n2r1/1PbkpP2/2N1r3/3n4/8/8/5K2>

Sprendimai
a) 1... ba! 2. Kc7 abB 3.Rd6 Ža6#.
b) Vb8–>a7 1... ba! 2.Rd5 a8Ž 3.Žc6 Žb7#.
c) Žc5–>h8 1... fg! 2.Ke7 gfB 3.Vd6 Žg6#.
+d)Vb8–>h5 1... fg! 2.Bc5 g8Ž 3.Vd5 Žf7#.

Paaukštinimai į žirgą ir bokštą po du kartus. Tokių idėjų įgyvendinimo sunkumai atsiliepia uždavinio formai. Čia – kombinuoti dvynukai.

114. ***Československy šach***
2008

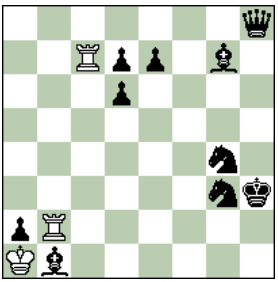


3+10 b) Ke1->c8 h#2,5

<8/1b1p2pp/7b/7R/7R/3n3p/K2n1p2/4k3>
Sprendimai
a)1... Bc4! 2.Žf4 Be5 3.Že2 Bc1#.
b)1... Be4! 2. Rf4 Bc5 3.Rc7 Be8#.

Matai, esant surištoms juodųjų figūroms. Žinoma, kad čia bei kituose uždaviniuose, kur yra juodo karaliaus perkėlimas, yra duoklė idėjai, o ne formai.

115. *Šachova skladba*
2008



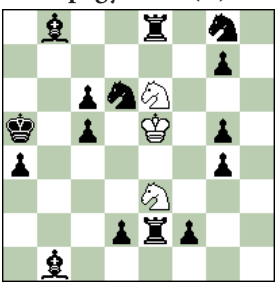
3+10 b)Rg7->h4 h#2,5

<7q/2Rpp1b1/3p4/8/6n1/6nk/pR6/Kb6>

Sprendimai
a)1... Bc3! 2.Va8 Bb5 3.Vg2 Bh5#.
b)1... Bc4! 2.Rg5 Bd4 3.Kh4 Bh2#.

Įdomus bokšto **b2** išsilaisvinimo mechanizmas.

116. *JK Springaren–60*
2009
2 pagyrimas (C)



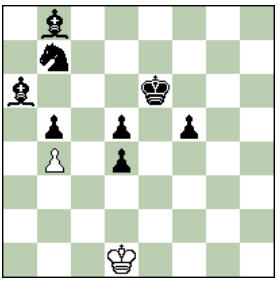
3+15 b)Ka5<->pa4 h#3

<1b2r1n1/6p1/2pnN3/k1p1K1p1/p5p1/4N3/3prp2/1b6>

Sprendimai
a)1. Že7 Žc7 2.Žd5+ Kxd6 3.Žb4 Žc4#.
b)1.Že4+ Kf5 2.Žc3+ Žc2 3.Žb5 Žxc5#.

Gražus baltųjų žirgų išlaisvinimo juodaisiais žirgais mechanizmas**.** Yra šioks toks taktinių motyvų neatitikimas variantuose, nes antras juodas žirgas **g8** nesudaro tiesioginės grėsmės baltam karaliui. Dėl to skiriasi pirmų juodųjų ėjimų žirgais taktiniai motyvai, nors bendras taktinis kraitis solidus. 2008 metų konkursas – rezultatai spausdinti 2009.

117. *Problem Online*
2008



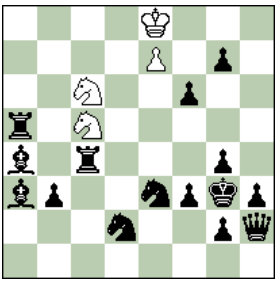
2+8 b)Ke6->c6 h#5

<1b6/1n6/b3k3/1p1p1p2/1P1p4/8/8/3K4>

Sprendimai
a) 1.Žc5 bc 2.Rc8 c6 3.Rd7 cd 4.Rf4 d8V 5.Ke5 Ve7#.
b) 1.Ža5 ba 2.Rb7 a6 3.Rd6 ab 4.Rb4 b8V 5.Kc5 Vc7#.

Du matai–aidai paaukštinta valdove.

118. *Schach*
2008



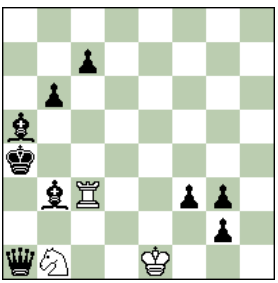
4+15 b)Ke8->e7 h#2,5

4K3/4P1p1/2N2p2/r1N5/b1r3p1/bp2npkp/3n2pq/8>

Sprendimai
a) 1. ... Žd3! 2.Bb5 Žd4 3.Žd5 Žf5#.
b) 1. ... Že5! 2.Bb4 Žg6 3.Ždc4 Že4#.

Juodųjų bokštai užtveria rikius, o žirgai bokštus. Abu sprendimai idėjiškai yra vienalyčiai. „Nešvarus" dvynuko gavimo būdas, kai karalius perkeliamas į esamo pėstininko vietą, atsirado dėl to, kad nepavyko kitaip išvengti pašalinių sprendimų.

119. *Problem Online*
2008



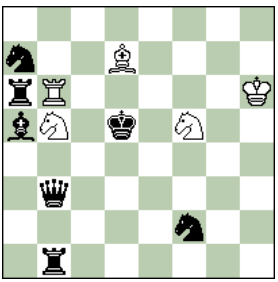
3+9 b)Rb3->c2 h#3

<8/2p5/1p6/b7/k7/1bR2pp1/6p1/qN2K3>

Sprendimai
a) 1.b5 Kd2 2.b4 Bc4 3.Va3 Žc3#.
b) 1.Va3 Žxa3 2.b5 Žxc2 3.Rb6 Ba3#.

Dviejų juodųjų ėjimų taktinių motyvų pasikeitimas. Žaidimo kaita.

120. *Problem–Echo*
2008
***TK* 1 pagyrimas (C)**

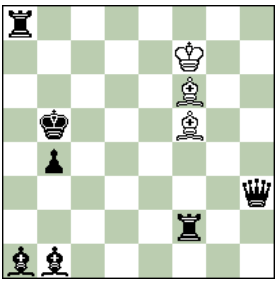


5+7 b)Žf5->a3 h#2

<8/n2B4/rR5K/bN1k1N2/8/1q6/5n2/1r6>
Sprendimai
a) 1. Žc6 Žbd6 2.Žb4 Bb5#.
b) 1. Že4 Bf6 2.Rb6 Bf5#.

Aristokratinis mereditas. Konkurso tema: matuojanti figūra atrišama vieną kartą baltųjų, kitą kartą juodųjų. Labai nevykęs dvynukas su tolimu žirgo perkėlimu, bet užtat matai taisyklingi.

121. *Die Schwalbe*
2008



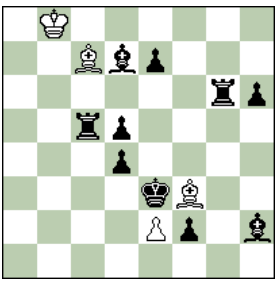
3+7 b)Kb5->a4 h#2,5

<r7/5K2/5B2/5B2/2k5/2p4q/5r2/bb6>

Sprendimai
a) 1... Ke7? 2.Ba4 Rd3+ 3.Ka5 Rd8??
1... Ke6? 2.Ba4 Rd3??
1... Kg7? 2.Ba4 Rd3+ 3.Ka5 Rd8??
1... Kg6! 2.Ba4 Rd3 3.Ka5 Rd8#.
b)1... Ke7? 2.Va3 Rc3 3.b3+ ??
1... Ke6? 2.Va3 Rc3 3.b3 Rd7??
1... Kg6? 2.Va3 Rc3 3.b3 Rd7??
1... Kg7! 2.Va3 Rc3 3.b3 Rd7#.

Pirmo ėjimo pasirinkimo idėja sutartinio mato uždavinyje.

122. *harmonie*
2008



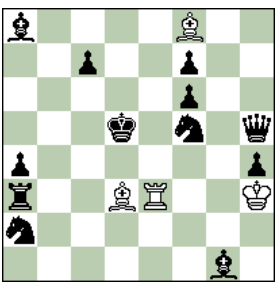
4+10 2 spr. h#2,5

<1K6/2Bbp3/6rp/2rp4/3p4/4kB2/4Pp1b/8>

Sprendimai
1... Rd6! 2.Bc7 Ra3 3.Rc6 Rc1#.
1... Re5! 2.Bg3 Rg7 3.Rg4 Rxh6#.

Dvikartis balto rikio atrišimas ir juodųjų bokštų užtvėrimas rikiu **d7.**

123. *Orbit*
2008



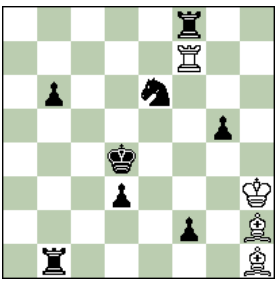
4+12 ž. t. h#2,5

<b4B2/2p2p2/5p2/3k1n1q/p6p/r2BR2K/n7/6b1>

Sprendimai
a) 1... Re4+ 2.Kc4 Bb3 3.Žc3 Bb4#.
+b) Rd3–>g4 1...Bc3 2.Žd4 Rf5 3.Re3 Bc5#.
+c) pf6–>e7 1...Bd3+ 2.Ke4 Rg7 3.Že3 Bd4#.
+d) pc7–>c5 1...Bxa3 2.e5 Bd3+ 3.Ke6 Bd6#.

Baltųjų bokštas daro ėjimus surišimo linija ir, panaikinus surišimą, matuoja. Be nuoseklių dvynukų keturių variantų gauti nepavyko.

124. *Orbit*
2008



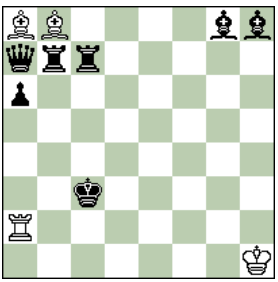
4+8 2 spr. h#2,5

<5r2/5R2/1p2n3/6p1/3k4/3p3K/5p1B/1r5B>

Sprendimai
1 ... Re5? 2.Kxe5 Bd7 3.Bf6 Bd5?
1. ... Re4? 2.Kxe4 Bf5 3.Žd4 Be5?
1...Kg3 2.Ke5 Bd7 3.Bf6 Bd5#;
1...Kg2 2.Ke4 Bf5 3.Žd4 Be5#.

Du esami klystkeliai pabrėžia pirmų ėjimų tikslingumą – rikiai kontroliuoja du laukus, kai tuo tarpu sprendime reikia kad būtų kontroliuojamas tik vienas laukas.

125. *Problem Forum*
2008
Pagyrimas



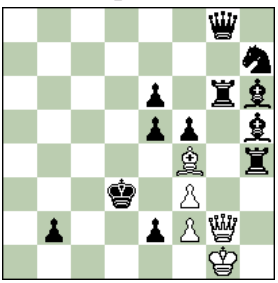
4+7 b)Ba2->b2 h#2,5

<BB4bb/qrr5/p7/8/8/2k5/R7/7K>

Sprendimai
a)1... Rxc7! 2.Kb3 Ra5 3.Bf7 Rd5#;
b)1... Rxb7! 2.Bg7 Rxa6 3.Vf7 Re5#.

Du variantai su Grimšo idėja. Žavus mechanizmas.

126. *The Problemist*
2008
4 prizas



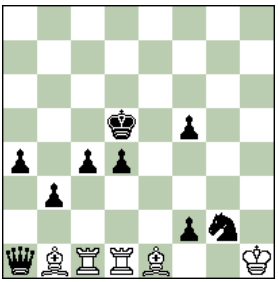
5+12 b)f4B h#2,5

<6q1/7n/4p1rb/4pp1b/5B1r/3k1P2/1p2pPQ1/6K1>

Sprendimai
a) 1. ... Rc1? 2.Bc4 Vg5 3.Rg4 Vd2#?? 4.Rxd2!
1. ... Rxh6! 2.Bc4 Vg5 3.Rg4 Vd2#.
b) 1. ... Ba4? 2.Rd2 Vg4 3.Žg5 Vc4#?? 4.Bxc4!
1. ... Bxh4! 2.Rd2 Vg4 3.Žg5 Vc4#.

Klystkeliai su kelio nutiesimo tema ir sprendime – Brunerio – Tertono tema.

127. JK *V. Vinokurov–55*
2008
4 garbės atžyma (HM)



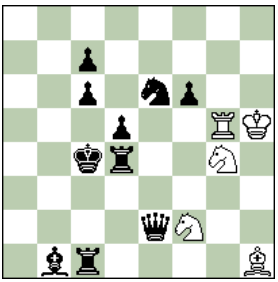
5+9 2 spr. h#3

<8/8/8/3k1p2/p1pp4/1p6/5pn1/qBRRB2K>

Sprendimai
1. Kc5 Bd2 2.Kb4 Bcd1 3.Kc3 Bc2#.
1. Že3 Bc2 2.Ke4 Bdc1 3.Kd3 Bd2#.

Du variantai su bokštų žaidimo apsikeitimu.

128. JK *V. Kopil–50*
2008
2 garbės atžyma (HM)



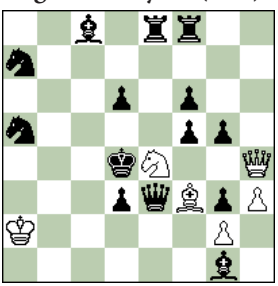
5+10 b)Žf2->h8 h#3

<8/2p5/2p1np2/3p2RK/2kr2N1/8/4qN2/1br4B>

Sprendimai
a)1.Ve5 Rxd5+ 2.Kxd5 Že4 3.Bc4 Žxf6#.
b)1.Ve4 Bxd5 2.Kxd5 Žf7 3.Bc5 Že3#.

Kniesto tema su matais, esant surištai valdovei.

129. JK *V. Kopil-50*
2008
1 garbės atžyma (HM)



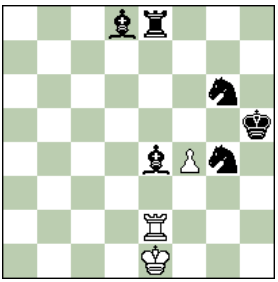
6+14 4 spr. h#2

<2b1rr2/n7/3p1p2/n4pp1/3kN2Q/3pqBpP/K5P1/6b1>

Sprendimai
1.Vf4 Vh7 2.Ke3 Vxa7#.
1.Kc4 Kb2 2.Vc5 Žxd6#.
1.Žb5 Žc3+ 2.Kc5 Ža4#.
1.Be5 Rg4 2.Kxe4 Rf3#.

Baterijos atsisakymas bei jos formų kaita.

130. *Šachmatija*
2009/1/1500



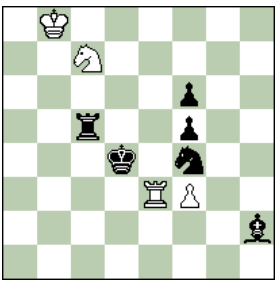
3+6 b)Be2<->Re4 h#2

Bendraautoriai: Martynas Limontas ir Viktoras Paliulionis
<3br3/8/6n1/7k/4bPn1/8/4R3/4K3>

Sprendimai
a) 1.Že7 Be3 2.Rg6 Bh3#.
b) 1.Že3 Be7 2.Rg4 Bh7#.

Jūrmalos kongreso vieno iš teminių konkursų uždavinys. Matuojančios figūros atrišimas bei juodųjų „išėjo–atėjo" motyvas.

131. *Šachmatija*
2009/1/1503



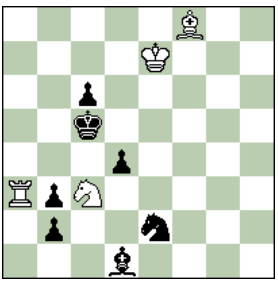
4+6 b)Žc7<->Žf4 h#2

Bendraautoriai Martynas Limontas ir Viktoras Paliulionis
<1K6/2N5/5p2/2r2p2/3k1n2/4RP2/7b/8>

Sprendimai
a)1.Be5 Bc3 2.Žd5 Žb5#.
b)1.Že6 Bd3+ 2.Ke5 Žg6#.

Tema – dvynukų sudarymo būdas.

132. *Šachmatija*
2009/1/1500



4+7 b)Ba3<->Ke7 h#2

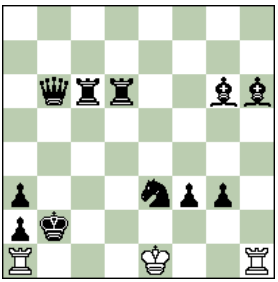
Bendraautoriai Martynas Limontas ir Viktoras Paliulionis

<5B2/4K3/2p5/2k5/3p4/RpN5/1p2n3/3b4>

Sprendimai
a)1.Kb4 Kd6 2.Kxa3 Kxc6#.
b)1.d3 Kxb2 2.Kd4 Be4#.

Tema – dvynukų sudarymo būdas, papildytas Zilahi efektu.

133. *Šachmatija*
2009/1/1514



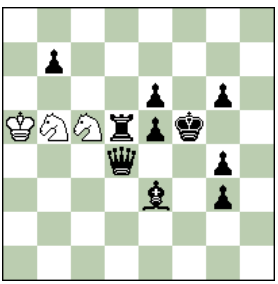
3+11 b)Kb2->g2 h#2,5

<8/8/1qrr2bb/8/8/p3npp1/pk6/R3K2R>

Sprendimai
a) 1... Bxa2+ 2.Kc1 Bf2 3.Žd5 0–0#.
b) 1... Bh2+ 2.Kg1 Bd2 3.Žc4 0–0–0#.

Rokiruočių tema su juodųjų figūrų užtvėrimo mechanizmu.

134. *Šachmatija*
2009/1(3)/1515a



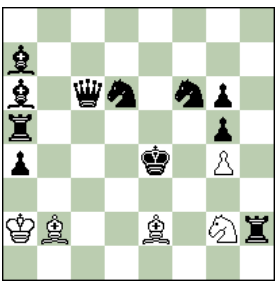
3+6 h#2/2,5

<8/1p6/4p1p1/KNNrpk2/3q2p1/4b1p1/8/8>

Sprendimai
1... ... 2.Vf4 Že4 3.Bd6 Žxd6#.
1... Kb6 2.Ve4 Žd4+ 3.Kf4 Žxe6#.

Žirgų išlaisvinimo iš pusinio surišimo tema netradicinėje formoje. Žymiai geriau tas pats mechanizmas įgyvendintas 159 uždavinyje.

135. *Šachmatija*
2009/1/1517



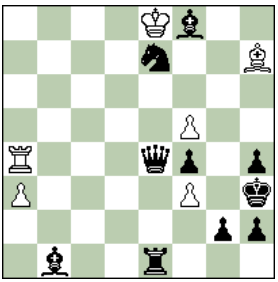
5+11 b,c) Žd6-> b5,e5 h#3

<8/b7/b1qn1np1/r5p1/p3k1P1/8/KB2B1Nr/8>

Sprendimai
a) 1...Rd3+ 2.Kd5 Rf5 3.Bc5 Že3#.
b) 1...Že3 2.Kf4 Žc4 3.Že4 Re5#.
c) 1...Rb5 2.Žd3 Rxf6 3.Rc5 Rxc6#.

Trečdalinio surišimo mechanizmas, taisyklingi matai.

136. *Šachmatija*
2009/1/1524



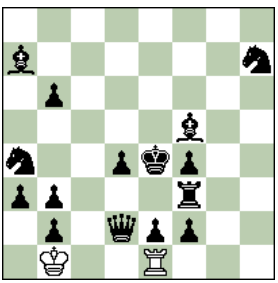
6+10 2 spr. h#3

<4Kb2/4n2B/8/5P2/R3qp1p/P4P1k/6pp/1b2r3>

Sprendimai
1.Vxf3 Bxf4 2.Rxf5 Rxf5+ 3.Vg4 Bf3#.
1.Žxf5+ fe 2.Rxa3 Bxa3+ 3.Žg3 Rf5#.

Uždavinys iš 8 WCCT. Įvertinimas – 9 balai (2,5+1,5+1+2+2); Šis pasaulio čempionatas pasižymėjo skandalingu teisėjavimu. Šalys, pačios pasižymėjusios tendencingu teisėjavimu, kaltino kitas šalis tuo pačiu! Kai kuriems korektiškiems uždaviniams buvo tiesiog rašomi nuliai arba patys mažiausi balai**.**

137. *Šachmatija*
2009/1/1528



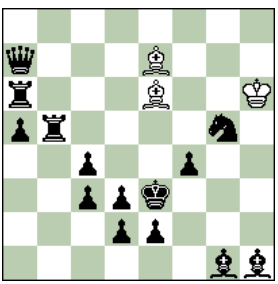
2+15 b) e1R h#4,5

<8/b6n/1p6/5b2/n2pkp2/pp3r2/1p1qpp2/1K2R3>

Sprendimai
1... Bd1 2.e1B Bc1 3.Be3 Bc5 4.Bd3 Bxf5 5.Ke3 Be5#.
1... Rxf2 2.d3 Rxb6 3.Žc5 Rxa7 4.Ke3 Rb6 5.Re4 Rxc5#.

Abiejų pusių laukiantieji (tempo) ėjimai rikiu.

138. *Šachmatija*
2009/2/1586



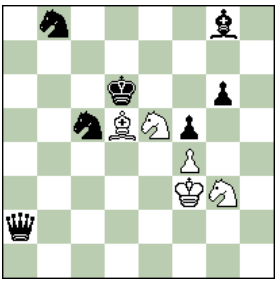
3+14 b) Ke3->d3 h#2

<8/q3B3/r3B2K/pr4n1/2p2p2/2ppk3/3pp3/6bb>

Sprendimai
a) 1.Rc6 Rd5 2.Bbb6 Rc5#.
b) 1.Rb6 Rc5 2.Žf3 Rf5#.

Bokšto a6 užtvėrimai antikritiniais juodųjų ėjimais.

139. *Šachmatija*
2009/2/1587



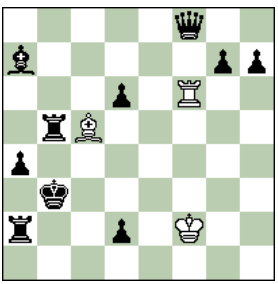
5+7 b)Žc5->e7 h#2,5

<1n4b1/8/3k2p1/2nBNp2/5P2/5KN1/q7/8>

Sprendimai
a)1... Rxa2 2.Rc4 Žxf5+ 3.Kd5 Rxc4#.
b)1... Rxg8 2.Vf7 Že4+ 3.Ke6 Rxf7#.

Maslaro tema su kelio nutiesimo tema.

140. *Šachmatija*
2009/2/1588



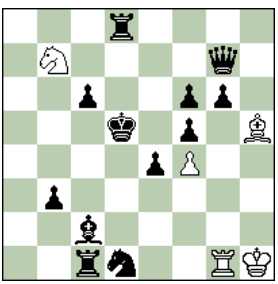
3+10 b)Kb3->g5 h#2,5

<5q2/b5pp/3p1R2/1rB5/p7/1k6/r2p1K2/8>

Sprendimai
a)1... Re3 2.Ka3 Bf3 3.Bb2 Rc5#.
b)1... Bf4 2.Kh6 Re3 3.Bh5 Bf6#.

Matai surišta figūra.

141. *Šachmatija*
2009/2/1589



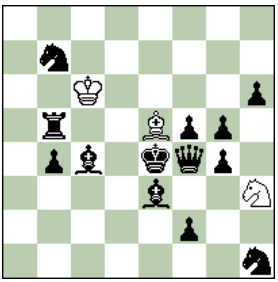
2+15 b)c6->e6 h#2,5

Bendraautorius Jurijus Belokonis iš Ukrainos.
<3r4/1N4q1/2p2pp1/3k1p1B/4pP2/1p6/2b5/2rn2RK>

Sprendimai
a) 1... Bg5 2.fg Rxg6 3.Vd4 Rf7#.
b) 1... Rxd1 2.Rxd1 Ža5 3.Bc5 Bxd1#.

Zilahi tema. Čia nemalonus juodo žirgo kirtimas pirmu ėjimu.

142. *Šachmatija*
2009/2/1597
Pagyrimas (C)



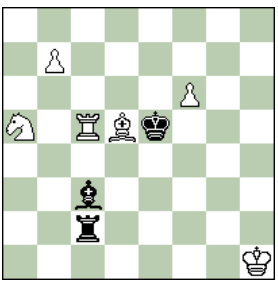
2+15 b)Re5->d4 h#3
c)Kc6->h6

<8/1n6/2K4p/1r2Bpp1/1pb1kqp1/4b2N/5p2/7n>

Sprendimai
a) 1.Rd4 Rh8 2.Rg7 Žxg5+ 3.Ke5 Rxg7#.
b) 1.Ve5 Ra1 2.Vb2 Žxf2 + 3.Kd4 Rxb2#.
c) 1.Žc5 Rb8 2.Vc7 Žxg5+ 3.Kf4 Rc7#.

Triguba Maslaro tema ir nepilnas juodo karaliaus kryžius.

143. *Šachmatija*
2009/3/1655



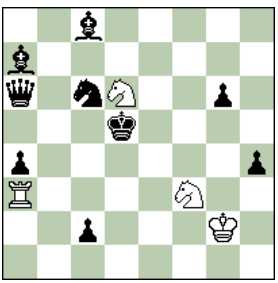
6+3 b)Ža5->b3 h#2
c)Bc3->c7

Bendraautorius Nikolajus Zujevas
<8/1P6/5P2/N1RBk3/8/2b5/2r5/7K>

Sprendimai
a) 1.Kd6 b8Ž 2.Re5 Žb7#.
b) 1.Kd6 b8B 2.Re5 Bd8#.
c) 1.Kd6 b8V 2.Re5 Vd8#.

Triguba juodųjų konstanta ir nepilnas AUW.

144. *Šachmatija*
2009/3/1664



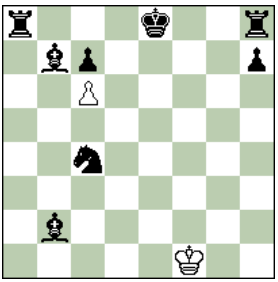
4+9 b)Žd6->c5 h#2,5
c)Ba3->f8 d) b+c

<2b5/b7/q1nN2p1/3k4/p6p/R4N2/2p3K1/8>

Sprendimai
a) 1. ... Žh4! 2.Ke5 Bg3 3.Kf4 Žxg6#.
b) 1. ... Žb3! 2.Kc4 Kf1 3.Kd3 Žbd2#.
c) 1. ... Žf7! 2.Ke6 Kh3 3.Kf5 Ž7g5#.
d) 1. ... Že1! 2.Kd4 Bf2 3.Ke3 Žxc2#.

Dvi poros matų aidų. Siekiant sprendimų harmonijos, atsiranda vienokia ar kitokia simetrija.

145. *Šachmatija*
2009/3/1669



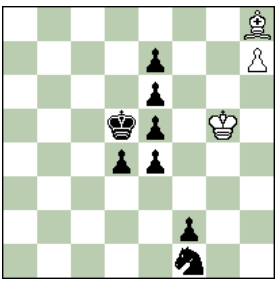
2+8 b)c6->h6 h#3
c)c6->b5; d)c7->c3

<r3k2r/1bp4p/2P5/8/2n5/8/1b6/5K2>

Sprendimai
a) 1.Rf6 cb 2.0–0 baV 3.Kh8 Vf8#.
b) 1.Rg7 hg 2.0–0–0 ghV 3.Be8 Ve8#.
c) 1.Ra6 ba 2.0–0–0 a7 3.Bd7 a8V#.
d) 1.Bd8 c7 2.Rf3 c8V 3.Bf8 Ve6#.

Keturi paaukštinimai į valdovę ir trys rokiruotės.

146. *Šachmatija*
2009/3/1675



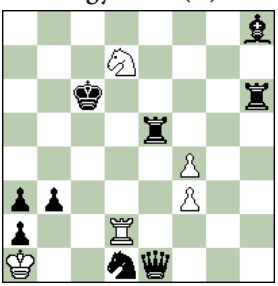
3+8 b)e5->e3 h#3

<7B/4p2P/4p3/3kp1K1/3pp3/8/5p2/5n2>

Sprendimai
a) 1.Že3 Rxe5 2.Kxe5 h8Ž 3.Žd5 Žf7#.
b) 1. e2 Rxd4 2.Kxd4 h8V 3.Ke3 Vc3#.

Rikio aukojimas ir paaukštinimai antru ėjimu į žirgą ir valdovę.

147. *Šachmatija*
2009/3/1679
Pagyrimas (C)



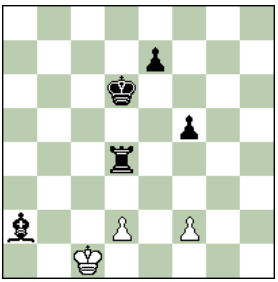
5+9 b)f4->e3 h#3

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<7b/3N4/2k4r/4r3/5P2/pp3P2/p2R4/K2nq3>

Sprendimai
a) 1.Bc5+ Bb2 (Bd4?) 2.Ve6 Že5 3.Kd5 Bd2#.
b) 1.Bb5+ Že5 (Žg6?) 2.Kc5 Bd4 3.Bc6 Žd7#.

Garaj tema su grįžimu į paliktą laukelį.

148. ***Šachmatija***
2009/2/1597



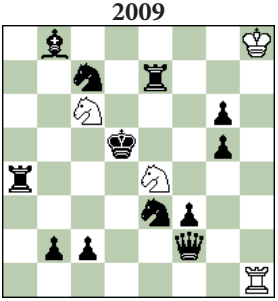
3+5 b)pf5->e6 h#5

<8/4p3/3k4/5p2/3r4/8/b2P1P2/2K5>

Sprendimai
a)1.Bd5 d4 2.Bc5+ dc+ 3.Kd7 c6+ 4.Ke8 c7 5.Rf7 c8V#.
b)1.Rb1 f4 2.Rg6 f5 3.Kd7 fg 4.Ke8 g7 5.Bd7 g8V#.

Du skirtingi variantai su baltų pėstininkų pakilimu ir paaukštinimu į valdoves.

149. ***Chess Leopolis***
2009



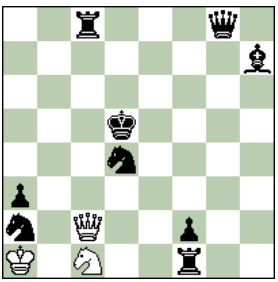
4+11 4 spr. h#2,5

<1b5K/2n1r3/2N3p1/3k2p1/r3N3/4np2/1pp2q2/7R>

Sprendimai
1... Ba1 2.Be5 Bxa4 3.Že6 Že7#.
1... Bc1 2.Že6 Bxc2 3.Rd6 Žf6#.
1... Bh7 2.Bd4 Bxe7 3.Žc4 Žb4#.
1... Bh6 2.Žc4 Bxg6 3.Vc5 Žc3#.

Dvi poros taisyklingų matų aidų su identiškais variantais, ėjimų funkcijų kaita, antikritiniais ėjimais ir pasalos idėja.

150. ***Chess Leopolis***
2009



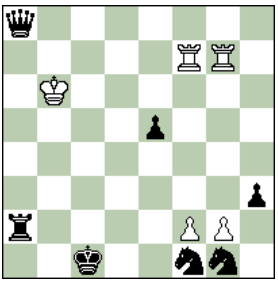
3+9 b)Kd5->e5 h#2,5

<2r3q1/7b/8/3k4/3n4/p7/n1Q2p2/K1N2r2>

Sprendimai
a) 1... Vc7 2.Rb1 Žxa2 3.Ve6 Žc3#.
b) 1... Vg6 2.Bc4 Kxa2 3.Vd5 Žd3#.

Kelio užblokavimo (antinutiesimo) idėja su taisyklingais matais.

151. *Chess Leopolis*
2009



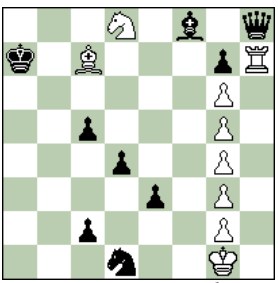
5+7 b)Žf1->f5 h#2,5

<q7/5RR1/1K6/4p3/8/7p/r4PP1/2k2nn1>

Sprendimai
a) 1...gh 2.Bxf2 Bg2 3.Ba2 Bxf1#.
b) 1...Ba7 2.Vxg2 Bxa2 3.Va8 Bxg1#.

Baltųjų pėstininkų sunaikinimas ir juodųjų figūrų grįžimas atgal.

152. *Chess Leopolis*
2009



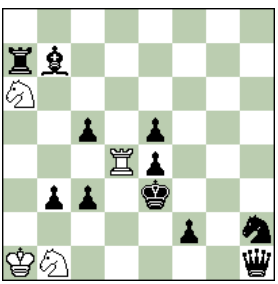
9+9 6 spr. h#2,5

Bendraautorius Abdelazis Onkoudas
<3N1b1q/k1B3pR/6P1/2p3P1/3p2p1/4p1p1/2p3p1/3n2K1>

Sprendimai
1...Bh1 2.Vh2+ Kxh2 3.Žf2 Ba1#.
1...Bh2 2.Vh3 gh 3.c1B Ba2#.
1...Bh3 2.Vh4 gh 3.e2 Ba3#.
1...Bh4 2.Vh5 gh 3.d3 Ba4#.
1...Bh5 2.Vh6 gh 3.c4 Ba5#.
1...Bh6 2.Vh7 gh 3.Ka8 Ba6#.

Rekordinis uždavinys su kelio nutiesimo tema. Šis uždavinys su keturiais dvynukais buvo siųstas į „Problemaz“ žurnalą, bet jo leidybą Onkoudas nutraukė. Jis man atsiuntė to uždavinio redakciją be dvynukų, bet su penkiais sprendimais. Po kelių nesėkmingų bandymų man pavyko dar pridėti šeštą variantą.

153. *Chess Leopolis*
2009



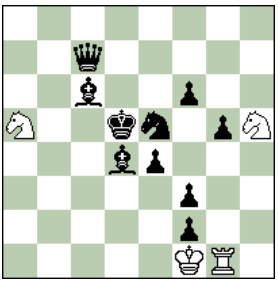
4+11 2 spr. h#2,5

<8/rb6/N7/2p1p3/3Rp3/1pp1k3/5p1n/KN5q>

Sprendimai
1... Bd1 2.c4 Žd2 3.Kd4 Žf1#.
1... Ba4 2.Žf3 Žxc5 3.Ra6 Bxe4#.

Žirgus atriša bokštai, tačiau toliau abiejų variantų taktiniai veiksmai skiriasi.

154. *Chess Leopolis*
2009



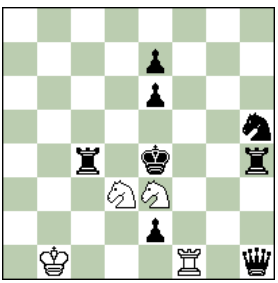
4+10 b)Kd5<->pe4 h#2,5

<8/2q5/2b2p2/N2kn1pN/3bp3/5p2/5p2/5KR1>

Sprendimai
a) 1... Žb7 2.Žc4 Bxg5+ 3.Ve5 Žf4#.
b) 1... Žc4 2.Žd3 Bg4 + 3.Vf4 Žg3#.

Matai aidai su valdovės surišimu. Ši idėja visiems žinoma, bet jos įgyvendinimas yra nelengvas ir priklauso nuo pasirinkto mechanizmo sudėtingumo.

155. *Chess Leopolis*
2009



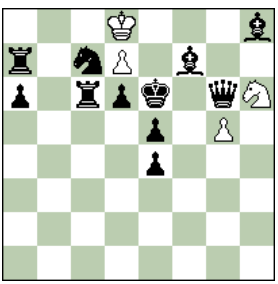
4+8 b)pe2->f3 h#2,5
2 spr.

<8/4p3/4p3/7n/2r1k2r/3NN3/4p3/1K3R1q>

Sprendimai
a) 1... Žd1 2.Kd4 Bf8 3.Be4 Bd8#.
1... Že1 2.Bd4 Bf6 3.Bf4 Bxe6#.
b) 1... Be1 2.Kxd3 Žf1 3.Bhd4 Be3#.
1... Bxh1 2.Bd4 Kc2 3.Kxe3 Be1#.

Dvi poros skirtingų sprendimų, ir pretenzijos į „ateities" temą. Antri du sprendimai, nors ir turi bendrą niuansą, žirgų nukirtimą, bet idėjinio ryšio tarp šių sprendimų nėra.

156. *Chess Leopolis*
2009



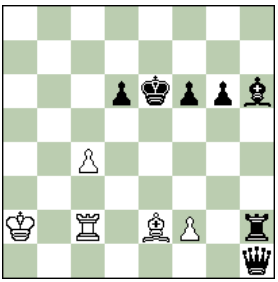
4+11 b)Bc6->h7 h#2,5
c)Žc7->f8

Bendraautorius Nikolajus Zujevas
<3K3b/r1nP1b2/p1rpk1qN/4p1P1/4p3/8/8/8>

Sprendimai
a) 1.Re8 deR 2.Vf7 Rxf7#.
b) 1.Že8 deŽ 2.Bc7 Žxc7#.
c) 1.Bc8+ dcB 2.d5 Bc6#.

Yra nemažai panašių uždavinių. Čia Fenikso tema (pėstininkas virsta į nukirsto rango figūrą) papildyta matu iš laukelio, kuriame stovėjo paaukota figūra.

157. *Chess Leopolis*
2009



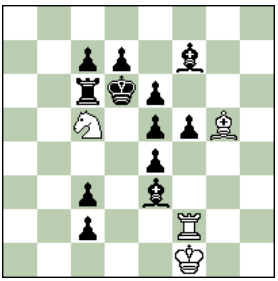
5+7 b)c4->h3 h#2,5

<8/8/3pkppb/8/2P5/8/K1R1BP1r/7q>

Sprendimai
a) 1... Bc1 2.Vb7 Be1 3.Vf7 Rg4#.
b) 1... Bc4 2.Rd2 f4 3.Kf5 Rg4#.

Du skirtingi sprendimai su matu iš to paties laukelio yra savotiška žaidimo kitimo forma. Jos pagrindinis reikalavimas – kad mato paveikslas nesutaptų su prieš tai buvusiu matu.

158. *Chess Leopolis*
2009
3 prizas



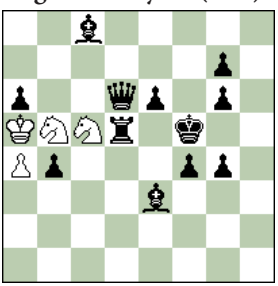
4+12 3 spr. h#2,5

Bendraautorius Jurijus Belokonis iš Ukrainos
<8/2pp1b2/2rkp3/2N1ppB1/4p3/2p1b3/2p2R2/5K2>

Sprendimai
1... Rf4 2.ef Bd2 + 3.Ke5 Žxd7#.
1... Žxd7 2.Kxd7 Bd2+ 3.Ke8 Bd8#.
1... Bxf5 2.ef Rh6 3.Rd5 Rf8#.

Ciklinė Zilahi tema, kai paeiliui keičiasi nukertama ir matuojanti figūra.

159. *Chess Leopolis*
2009
2 garbės atžyma (HM)



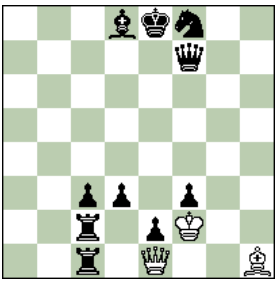
4+12 b)pg4->e5 h#2,5

<2b5/6p1/p2qp1p1/KNNr1k2/Pp3pp1/4b3/8/8>

Sprendimai
a)1... Že4 2.Bc5 Kxb4 3.Be5+ Žxd6#.
b)1... Kxb4 2.Ve7 Žd6+ 3.Kf6 Že4#.

Ėjimų funkcijų kaita **ABC–BCA**.

160. *Chess Leopolis*
2009



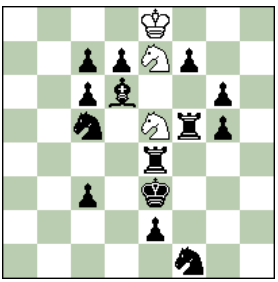
3+10 b)Ke8->d7 h#2,5

<3bkn2/5q2/8/8/8/2pp1p2/2r1pK2/2r1Q2B>

Sprendimai
a)1... Rxf3 2.Vd7 Rxe2 3.d2 Rh5#.
b)1... Vxe2 2.d2 Vxf3 3.Ve7 Vc6#.

Baltieji du kartus suriša savo figūrą, o juodieji du kartus ją atriša. Baltos valdovės buvimas pozicijoje visuomet suteikia uždaviniui savotišką koloritą. Galima laukti netikėto sprendimo.

161. *Chess Leopolis*
2009



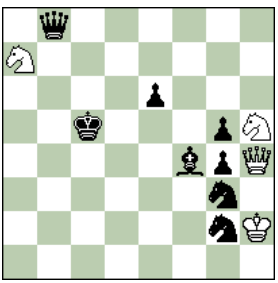
3+14 2 spr. h#3

<4K3/2ppNp2/2pb2p1/2n1Nrp1/4r3/2p1k3/4p3/5n2>

Sprendimai
1.Kd4 Žxd7 2.Bd5 Že5 3.Že3 Ž7xc6#.
1.Bf2 Ž5xg6 2.Rf4 Že5 3.Žd2 Žf5 #.

Juodųjų pėstininkų sunaikinimas žirgu, tuo pačiu praleidžiant juodųjų figūras, ir jo grįžimas atgal (Klacinšo tema), atrišant antrąjį, matuojantį žirgą.

162. *Chess Leopolis*
2009



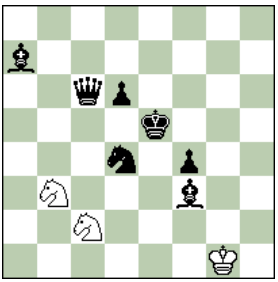
4+8 b)Ža7->b6 h#2,5

<1q6/N7/4p3/2k3pN/5b2Q/6n1/6nK/8>

Sprendimai
a)1... Vxg3 2.Rd6 Žf4 3.Vb6 Vc3#.
b)1... Žxf4 2.Že4 Vg3 3.Kd4 Žxe6#.

Garaj teminio konkurso tema: baltieji pirmu ėjimu suriša savo figūrą, kurią antruoju ėjimu atriša, ir ji matuoja.

163. *Chess Leopolis*
2009



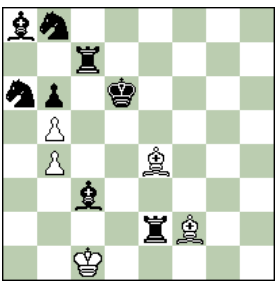
3+7 b)Ra7<->Kg1 h#3
2 spr.

<8/b7/2qp4/4k3/3n1p2/1N3b2/2N5/6K1>

Sprendimai
a) 1.Že6+ Že3 2.Rd4 Žc5 3.Ve4 Žd7#.
1.Ke4 Ža3 2.Ke3 Žc1 3.Ve4 Žc4#.
b)1.Žf5+ Žc5 2.Rd4 Že3 3.Rd5 Žg4#.
1.Kd5 Žc1 2.Kc5 Ža3 3.Rd5 Žd3#.

Garaj teminio konkurso tema ir kažkiek schematiškas žaidimas.

164. *Chess Leopolis*
2009



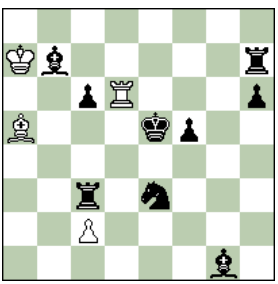
5+8 2 spr. h#3

<bn6/2r5/np1k4/1P6/1P2B3/2b5/4rB2/2K5>

Sprendimai
1.Re5+ Rc2 2.Re4 Rc5+ 3.Kd5 Rb3#.
1.Žxb4 Rc6 2.Be6 Re1 3.Re5 Rxb4#.

Norėta, kad rikiai vienas kitą atrištų abiejuose variantuose. Deja, čia nepavyko.

165. *Chess Leopolis*
2009



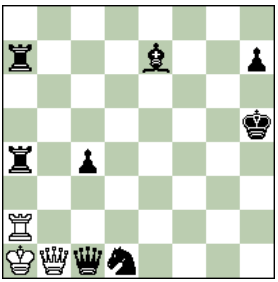
4+9 2 spr. h#3

<8/Kb5r/2pR3p/B3kp2/8/2r1n3/2p5/6b1>

Sprendimai
1.Žd5+ Rb6 2.Bf3 Re3 3.Ke4 Be6#.
1.Rc8+ Bd7 2.Kf6 Bg7 3.Re6 Rxc3#.

Uždavinys iš ciklo apie figūrų susirišimą su juodųjų dviejų baterijų žaidimu. Čia susirišimo ir Pele (ėjimai surišimo linijoje) temos.

166. ***Černo bili stežini***
2009



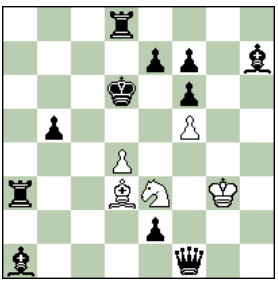
3+8 b)pc4->c3 h#2

<8/r3b2p/8/7k/r1p5/8/R7/KQqn4>

Sprendimai
a) 1.Vg5 Vf5 2.Ra3 Bh2#.
b) 1.Bg4 Ba5+ 2.Vg5 Vxh7#.

Baltųjų figūrų funkcijų kaita.

167. ***Čorno bili stežini***
2009
Pagyrimas (C)



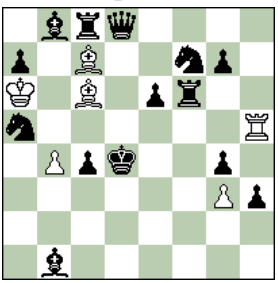
5+11 2 spr. h#3

<3r4/4pp1b/3k1p2/1p3P2/3P4/r2BN1K1/4p3/b4q2>

Sprendimai
1.Rxd4 Rxb5 2.Ke5 Rd3 3.Bd5 Žc4#.
1.Rxf5 Žxf1 2.Ke6 Že3 3.Bd6 Rf5#.

Pusinio surišimo mechanizmas. Abipusėmis pastangomis viena figūra sudaro galimybę matuoti kitai figūrai. Garaj TK temos variacija. Čia labai nesimpatiškai atrodo valdovės kirtimas.

168. ***diagrammes***
2009
2 prizas



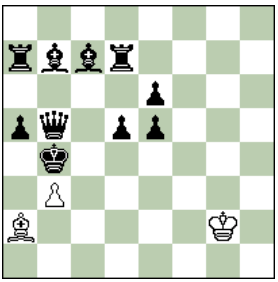
6+14 b)Ka6<->g4 h#2,5

<1brq4/p1B2np1/K1B1pr2/n6R/1Ppk2p1/6Pp/ 8/1b6>

Sprendimai
a)1... Bxa5 2.Vd6 Kb5 3.Ke5 Kxc4#.
b)1... Rh1 2.Rf5+ Kf3 3.Kd5 Ke3#.

Įspūdingais kritiniais ėjimais baltieji sudaro galimybę užtverti savo figūras ir duoti baterinį matą karaliumi, esant surištoms juodųjų figūroms. Tema realizavosi labai sunkiai.

169. *Schach*
2009



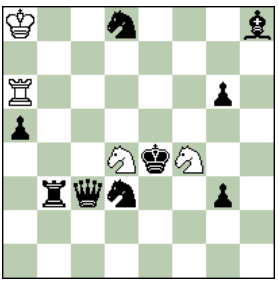
3+10 b)Ra2->a1 h#3,5

<8/rbbr4/4p3/pq1pp3/1k6/1P6/B5K1/8>

Sprendimai
a)1... Rb1! 2.Vc4 Rd3 3.Kb5 bc+ 4.Ka6 c5#.
b)1... Rb2! 2.Kc5 b4+ 3.Kd6 Ra3 4.Va6 b5#.

Du variantai su pėstininko baterijos sukūrimu.

170. *Die Schwalbe*
2009
4 Garbės atžyma



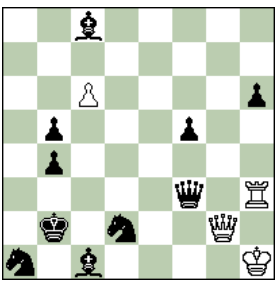
4+9 2 spr. h#3

<K2n3b/8/R5p1/p7/3NkN2/1rqn2p1/8/8>

Sprendimai
1.Že5 Žf3 2.Vd4 Bf6 3.Be3 Žg5#.
1.Re5 Žfe6 2.Žf4 Bd6 3.Ve3 Žc5#.

Trijų laukelių prie juodojo karaliaus blokavimas.

171. *Chessplayer.ro*
e4 e5
2009



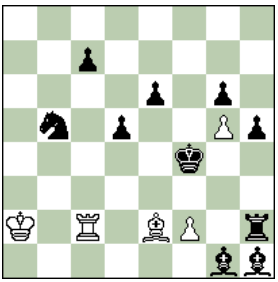
4+10 b,c)Kb2->a6,e8 h#2

<2b5/8/2P4p/1p3p2/1p6/5q1R/1k1n2Q1/n1b4K>

Sprendimai
a) 1.Vb3 Vg7+ 2.Ka3 Vxa1#.
b) 1.Vxc6 Bxh6 2.Vb6 Va8#.
c) 1.Ve4 Be3 2.Ve7 Vg8#.

Trys variantai su juodos valdovės surišimu.

172. *Phenix*
2009



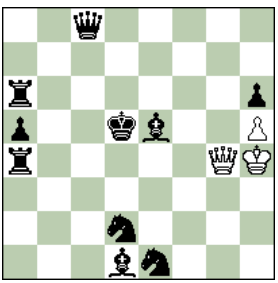
5+10 b)Kf4->d5 h#2,5
c)Žb5->f3

<8/2p5/4p1p1/1n1p2Pp/5k2/8/K1R1BP1r/6bb>

Sprendimai
a) 1... Bxc7 2.Kf5 f4 3.Re4 Bf7#.
b) 1... f4 2.Žd6 Rb5 3.Rd4 Rc6#.
c) 1... Bc6 2.Žxg5 Rf3 3.e5 Bf6#.

Trečdalinio surišimo mechanizmas.

173. *Idee* & *form*
2009



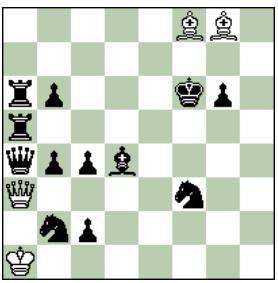
3+10 b)Kh4->h3 h#3

<2q5/8/r6p/p2kb2P/r5QK/8/3n4/3bn3>

Sprendimai
a) 1.Bf6 Vxa4 2.Ke6 Vxd1 3.Kf5 Vg4#.
b) 1.Bf4 Vxc8 2.Ke4 Vxa6 3.Kf5 Vg6#.

Du valdovės ratai.

174. *Orbit*
2009



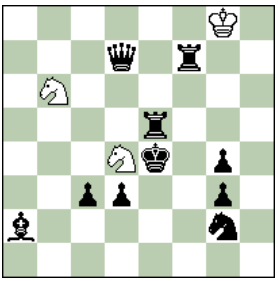
4+12 b)Va4->b3 h#2,5

<5BB1/8/rp3kp1/r7/qppb4/Q4n2/1np5/K7>

Sprendimai
a)1... Rxc4 2.Bf5 Ra2 3.b3 Ve7#.
b)1... Rxb4 2.Bg5 Ra5 3.Re5 Vf8#.

Efektingas balto rikio užmūrijimas pirmame sprendime. Gaila, kad antrasis variantas tokio efekto neturi.

175. *Orbit*
2009/II
Skiriamas T. Garaj
2 pagyrimas (C)



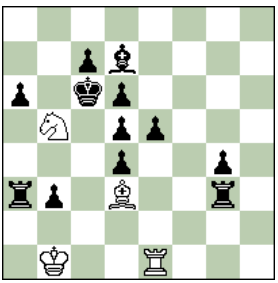
3+10 2 spr. h#3

<6K1/3q1r2/1N6/4r3/3Nk1p1/2pp2p1/b5n1/8>

Sprendimai
1.Bf2+ Že6 2.Kf3 Žd5 3.Be2 Žg5#.
1.Bf3+ Žd5 2.Vf5 Že6 3.Že3 Žxc3#.

Garaj tema. Pirmų antrų baltųjų ėjimų kaita AB–BA.

176. *L'Italia Scacchistica*
2009



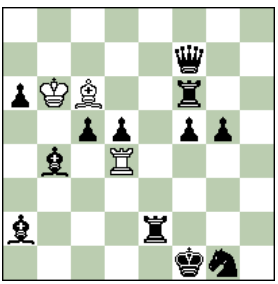
4+12 b)Rd3->g7 h#2,5
c)Žb5->c4

<8/2pb4/p1kp4/1N1pp3/3p2p2/rp1B2r1/8/1K2R3>

Sprendimai
a)1... Re4 2.de Bc1+ 3.Kd5 Žxc7#.
b)1... Bxe5 2.de Žxd4+ 3.Kd6 Rf8#.
c)1... Žb6 2.cb Rxa6 3.d3 Bc1#.

Ciklinė Zilahi temos forma su figūrų kaita – **RBŽ#–BŽR#–ŽRB#**,

177. *Pat a Mat*
2009



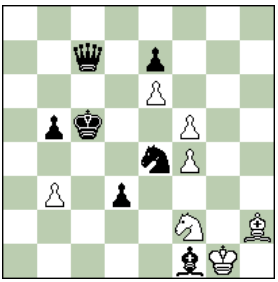
3+12 b)Rb6<->Bd4 h#2,5

<8/5q2/pKB2r2/2pp1pp1/1b1R4/8/b3r3/5kn1>

Sprendimai
a)1... Bxd5 2.Be1 Bd2 3.Re6 Rg2#.
b)1... Rxc5 2.Ke1 Re3 3.Rd6 Bc1#.

Taktiniai motyvai – pėstininkų užtvaros panaikinimas, linijų atvėrimas, matuojančių figūrų atrišimas.

178. *Probleemblad*
2009



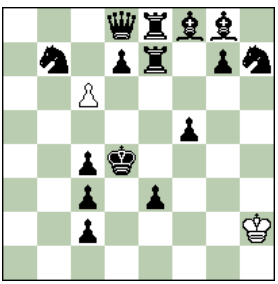
7+7 b)Kg1<->Rh2 h#3

<8/2q1p3/4P3/1pk2P2/4nP2/1P1p4/5N1B/5bK1>

Sprendimai
a) 1.Vxf4 Žxd3+ 2.Kd6 Žb4 3.Žc5 Rxf4#.
b) 1.Kd4 Žg4+ 2.Žf2 Žf6 3.Vc3 Rxf2#.

Nors žaidimas abiejuose variantuose panašus, bet taktiniai motyvai skiriasi.

179. *Best Problems*
2009



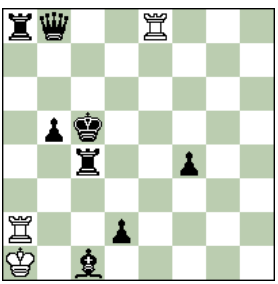
2+15 ž.t h#3

<3qrbb1/1n1pr1pn/2P5/5p2/2pk4/2p1p3/2p4K/8>

Sprendimai
a) diagrama 1.Bf7 cb 2.Be4 b8V 3.Rd6+ Vxd6#.
b) Be7–>a4; 1.Ra3 c7 2.Kc5 cdV 3.Kb4 Vb6#.
c) c4–>a3 1.Ra2 cd 2.Kc4 deV 3.Kb3 Vb5#.
d) Be7–>e5 1.Rd5 c7 2.Rf3 c8V 3.Ke4 Vxc4#.

Keturi paaukštinimai į valdoves antru ėjimu skirtinguose laukeliuose.

180. *The Problemist*
2009



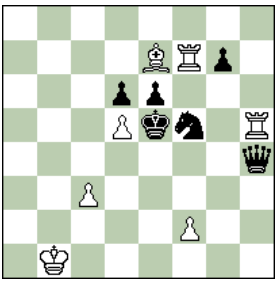
3+8 2 spr. h#2,5
b)+b5->b3; c)+ Kc5->b3

<rq2R3/8/8/1pk5/2r2p2/8/R2p4/K1b5>

Sprendimai
a) 1... Be7! 2.Kb6 Bea7 3.Bc5 B2a6#.
1... Be6! 2. b4 Bea6 3.Kb5 B2a5#.
b)+b5–>b3 1... Be5! 2.Kb4 Bea5 3.Bc3 B2a4#.
c)+Kc5–>b3 1... Be4! 2.Bc2 Bea4 3.Ra3 B2xa3#.

Keturis kartus baltas bokštas užtveria juodųjų bokštą. Kiekvienu atveju labai svarbu visuose variantuose išlaikyti tą pačią idėjinę mintį. Čia buvo pasiūlymų atsisakyti nuoseklių dvynukų, perkeliant bokštą iš **a8** į **a7**, o bokštą **e8** į **e2** ir t.t. Man šis pakeitimas nepatiko, nes variante 1... Be7 antras baltųjų ėjimas yra **2... Bexa7**. Čia vietoje bokšto užtvėrimo yra jo nukirtimas – visiškai skirtingas taktinis motyvas, nesiderinantis su kitais trimis variantais. Nuoseklių dvynukų mano pozicijoje galima atsisakyti, imant pagrindu b) poziciją. Tačiau tai esmės nekeičia, o variantų nuoseklumas yra svarbus estetiniu požiūriu.

181. *Problem–Echo*
2009
TK 1 garbės atžyma



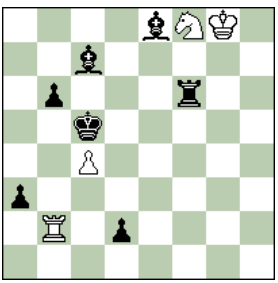
6+7 b)e6->f3 h#2

<8/4BRp1/3pp3/3Pkn1R/7q/2P5/5P2/1K6>

Sprendimai
a) 1.Vf4 Rh4 2.ed Be7#.
b) 1.Vd4 cd+ 2.Kf4 Bh4#.

Į juodosios figūros paliktą laukelį du kartus eina baltieji – pirmu ir antru ėjimais.

182. *Springaren*
2009



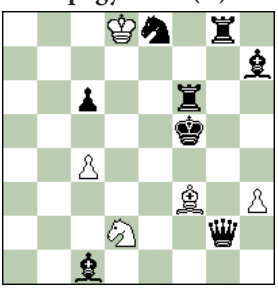
4+7 ž.t. h#2,5

<4bNK1/2b5/1p3r2/2k5/2P5/p7/1R1p4/8>

Sprendimai
a) 1... Bb4 2.Bc6 Ba4 3.Rd6 Že6#.
b)Žf8–>f7 1... Bxb6 2.Bd6 Bb5+ 3.Kc6 Že5#.
c)pb6–>b4 1... Bxd2 2.Bb6 Bd4 3.Rc6 Že6#.
d)+pc4<–>d2 1... Bb3 2.Rb5 Bd3 3.Bc6 Žd7#.

Dviguba Grimšo tema laukeliuose **c6** ir **d6**. Uždavinio forma, žinoma, nėra ideali.

183. *StrateGems*
2009
1 pagyrimas (C)



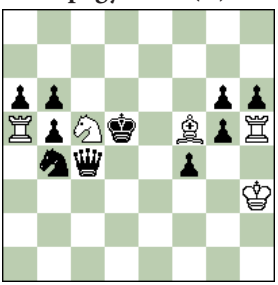
5+8 b)Rc1->h8 h#3

<3Kn1r1/7b/2p2r2/5k2/2P5/5B1P/3N2q1/2b5>

Sprendimai
a) 1.Rg6 Rh5 2.Ve4 Žf3 3.Rf4 Rg4#.
b) 1.Ke6 Rxc6 2.Bf5 Že4 3.Re5 Rd5#.

Įvairių taktinių motyvų puokštė, bet stipriai motyvuoti tik pirmieji baltųjų ėjimai.

184. *Mat Plus*
2009
5 pagyrimas (C)



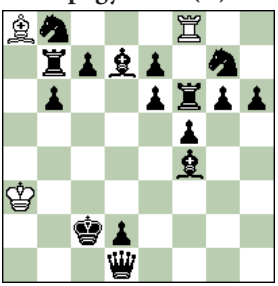
5+10 b)Kd5->e5 h#2,5

<8/8/pp4pp/RpNk1BpR/1nq2p2/7K/8/8>

Sprendimai
a) 1...Bxg5 2.Kxc5 Bxb5+ 3.Kxb5 Rd7#.
b) 1...Bxb5 2.Kxf5 Bxg5+ 3.Kxg5 Že4#.

Aukojamų, žaidžiančių ir naikinamų figūrų mainai. Zilahi tema. Kai vienos figūros nukertamos, kitos dvi organizuoja bateriją.

185. *Mat Plus*
2009
1 pagyrimas (C)



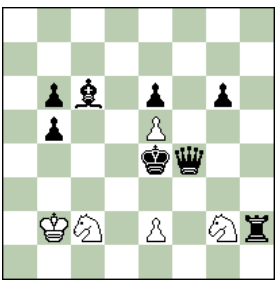
3+16 b)Ra8->g8 h#3

<Bn3R2/1rpbp1n1/1p2prpp/5p2/5b2/K7/2kp4/3q4>

Sprendimai
a) 1.c6 Bc8 2.Bc7 Rxc6 3.Bb7 Re4#.
b) 1.g5 Rh7 2.Bg6 Bxf5 3.Bf6 Bc5#.

Linijų atvėrimo ir baterijų sukūrimo mechanizmas. Klacinšo tema.

186. *Problemist Ukraini*
2009



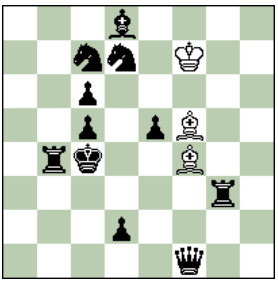
5+8 b)Vf4->d3 h#2,5
c)Ke4->d5

<8/8/1pb1p1p1/1p2P3/4kq2/8/KN1P1Nr/8>

Sprendimai
a)1... e3 2.Kf5 ef 3.Re4 Žce3#.
b)1... ed+ 2.Kd5 Žge3+ 3.Kc5 d4#,
c)1... Ža1 2.Vb4+ Žb3 3.Kc4 Žge3#.

Trečdalinio surišimo imitacija – nuėmus bokštą, žaidimas nesikeičia. Žirgų ir pėstininko **e2** funkcijų mainai. Nereikalingų figūrų pozicijoje neturėtų būti. Šiuo atveju bokštas **h2** jokios rolės nevaidina. Dirbtinis šios rolės sukūrimas taip pat nebūtų pati geriausia išeitis. Reikėtų ieškoti pozicijos, kurioje bokštas vaidintų jam skirtą rolę, būtent, vienos iš trijų figūrų surišimą, be kurio nebūtų mato ar bent atsirastų pašalinių sprendimų.

187. ***Pat a Mat***
2009



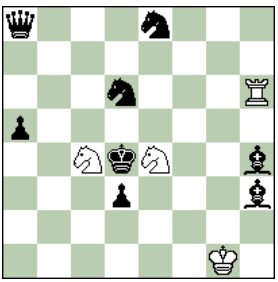
3+11 2 spr. h#3

<3b4/2nn1K2/2p5/2p1pB2/1rk2B2/6r1/3p4/5q2>

Sprendimai
1.Bb3 Rxd7 2.Kc3 Rf5 3.c4 Rxe5#;
1.e4 Rxc7 2.Kd5 Rf4 3.Bd4 Re6#.

Pusinio surišimo mechanizmas. Juodųjų žirgų sunaikinimas ir grįžimas į pradinį laukelį. Garaj TK tema.

188. ***Problemist Ukraini***
2009
Pagyrimas(C)



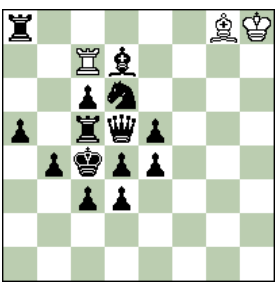
4+8 4 spr. h#3

Bendraautorius Jurijus Belokonis
<q3n3/8/3n3R/p7/2NkN2b/3p3b/8/6K1>

Sprendimai
1.Kxe4 Be6+ 2.Kf3 Be4 3.Rg3 Žd2#.
1.Kxc4 Bh7 2.Kb5 Bb7+ 3.Ka6 Žc5#.
1.Žc7 Žc3 2.Že4 Bc6 3.Žd5 Žb5#.
1.Re6 Že3 2.Rd5 Be6 3.Žc4 Žf5#.

Pirmieji du variantai su Zilahi tema, sekantys du variantai su Umnovo tema, laukelių blokavimu ir matais aidais. Mereditas ir taisyklingi matai. Ateities tema. Pirminiame uždavinio sumanyme buvo tik variantai su Zilahi tema. Aš maniau, kad trečias variantas čia nereikalingas. Kai vis dėlto Jurijus tą trečią variantą įkomponavo į poziciją, man pavyko prie jo priderinti ketvirtą. Galutinė redakcija įgijo šią formą. Mano įsitikinimu – tai prizinis uždavinys.

189. ***Problem Forum***
2009



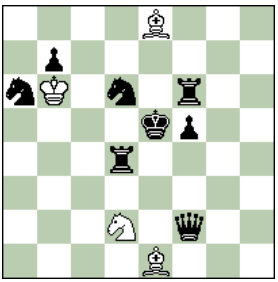
3+14 2 spr. h#2,5

<r5BK/2Rb4/2pn4/p1rqp3/1pkpp3/2pp4/8/8>

Sprendimai
1... Bxc6 2.Ve6 (Vf7?) Bc8 3.Rb5 Rxe6#;
1... Bxd7 2.Vf7 (Ve6?) Bd8 3.Kd5 Rxf7#.

Ėjimų valdove pasirinkimas. Baltųjų pirmas ir antras ėjimai sukelia nevienodus juodųjų žaidimo taktinius motyvus.

190. ***Šachmatnaja poezija***
2009



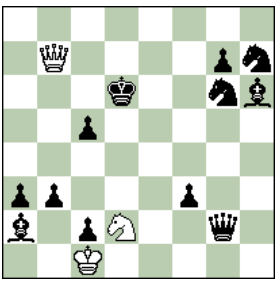
4+8 b)Žd2<->Vf2 h#2,5

<4B3/1p6/nK1n1r2/4kp2/3r4/8/3N1q2/4B3>

Sprendimai
a) 1... Rf7 2.Vf4 Rg3 3.Be4 Žf3#.
b) 1... Rc6 2.Va2 Rc3 3.Ve6 Žd3#.

Taisyklingi matai, esant surištai figūrai

191. ***Šachmatnaja poezija***
2009



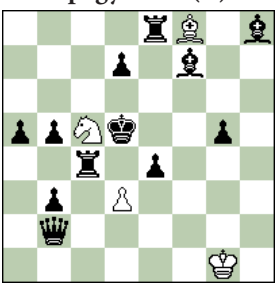
3+12 b)pc5->e5 h#2,5

<8/1Q4pn/3k2nb/2p5/8/pp3p2/b1pN2q1/2K5>

Sprendimai
a)1... Vxf3 2.Žg5 (Žf4?) Vf7 3.Vc6 Žc4#.
b)1... Vxb3 2.Žf4 (Žg5?) Vb7 3.Re6 Že4#.

Antidvilypumai juodųjų pirmame ėjime.

192. ***MK A. Kopnin-90***
2009
1 pagyrimas (C)



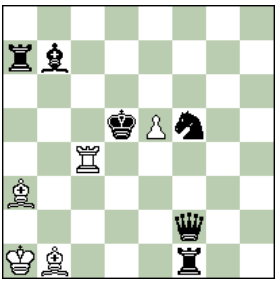
4+12 b)Rf8->e7 h#3

<4rB1b/3p1b2/8/ppNk2p1/2r1p3/1p1P4/1q6/6K1>

Sprendimai
a)1.Vf6 Žxb3 2.Be5 dc+ 3.Ke6 Žd4#.
b)1.Rc3 Žxd7 2.Bd4 de+ 3.Kc4 Že5#.

Rikio ir valdovės tarpusavio užsitvėrimas, bei jų užtvėrimai bokštu. Pilna abiejų sprendimų harmonija.

193. *The Problemist*
2009



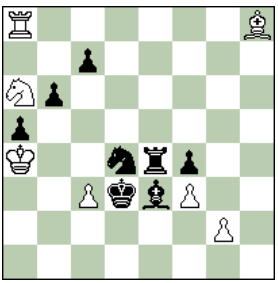
5+6 b)Kd5->e5 h#2,5

<8/rb6/8/3kPn2/2R5/B7/5q2/KB3r2>

Sprendimai
a)1... Bc1 2.Bd1 Rxf5 3.Bd4 Bc5#.
b)1... Ba4 2.Ba5 Re7 3.Bd5 Be4#.

Nepaisant įvairiaspalvių rikių, sprendimai identiški. Galbūt galima čia pereiti prie pilnų trijų ėjimų formos, perstatant juodųjų karalių į lauką **e6**. Čia iškyla problemos su pašalinių sprendimų pašalinimu.

194. *The Problemist Supplement*
2009



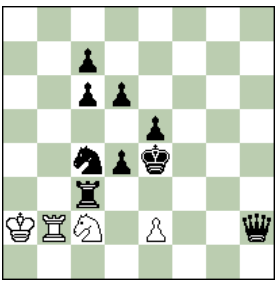
7+8 b)Rh8->h7 h#2,5

<R6B/2p5/Np6/p7/K2nrp2/2PkbP2/6P1/8>

Sprendimai
a) 1...cd 2.Be5 Kb3 3.Kxd4 Bd8#.
b) 1...fe 2.Žf5 Žb4+ 3.Kxe4 Be8#.

Du variantai su žirgo ir bokšto surišimu bei taisyklingais matais tuo pačiu bokštu.

195. *Uralskij problemist*
2009



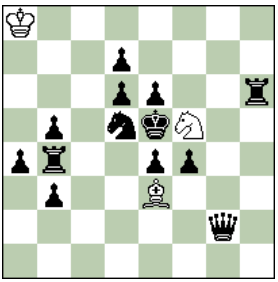
4+9 b)Žc4->d5 h#2,5
c)pe2->d2

<8/2p5/2pp4/4p3/2npk3/2r5/KRN1P2q/8>

Sprendimai
a)1... Žxd4 2.Kd5 e4+ 3.Kc5 Že6#.
b)1... Bb8 2.Bf3 Bf8 3.d3 ef#.
c)1... Bb4 2.Bf3 Že3 3.d3 Bxc4#.

Trečdalinio surišimo mechanizmas. Blogai, kad c) variante kartojasi juodųjų ėjimai.

196. ***Schach in Schleswig – Holstein***
2009



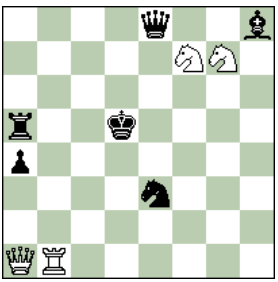
3+13 b)Re3->e7 h#2,5

<K7/3p4/3pp2r/1p1nkN2/pr2pp2/1p2B3/6q1/8>

Sprendimai
a)1... Rd2 2.Že3 Že7 3.Žc4 Rc3#.
b)1... Rf8 2.Že7 Že3 3.Žg6 Rg7#.

Mechanizmas su susikeičiančiais antraisiais ėjimais į tuos pačius laukelius.

197. ***Československy Šach***
2009



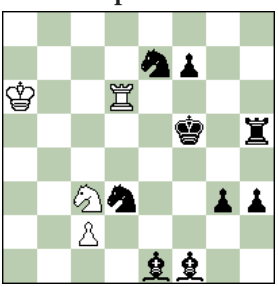
4+6 2 spr. h#3

<4q2b/5NN1/8/r2k4/p7/4n3/8/KR6>

Sprendimai
1.Ke4 Bb3 2.Be5 Že6 3.Žd5 Žd6#.
1.Ve4 Že5 2.Ba6 Žf5 3.Be6 Bb5#.

Du „čekiški“ variantai, žinoma, su taisyklingais matais.

198. ***MK V. Šukšin–80***
2009
5 prizas



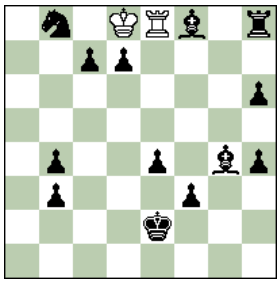
4+9 2 spr. h#3

<8/4np2/K2R4/5k1r/8/2Nn2pp/2P5/4bb2>

Sprendimai
1.Žf4+ Žb5 2.Ke4 Bd3 3.Be5 Žd6#.
1.Že5+ Bd3 2.Ke6 Žb5 3.Bf5 Bd6#.

Garaj TK tema su pirmo ir antro ėjimų mainais ir matu iš to paties laukelio. Abu variantai identiški, o matai taisyklingi.

199. ***JT N. Griva–55***
2009
Spec. prizas



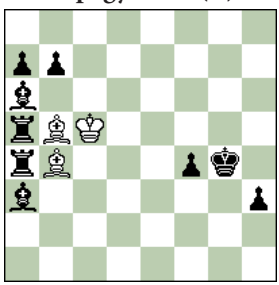
2+13 b,c)e8R,Ž h#4,5

<1n1KRb1r/2pp4/7p/8/1p2p1bp/1p3p2/4k3/8>

Sprendimai
a)1... Kxc7 2.Kd3 Kxb8 3.Kc4 Ka7 4.Kb5 Ba8 5.Ka4 Kb6≠.
b)1... Rxd7 2.Ke3 Ke8 3. Kf4 Kf7 4.Kg5 Re8 5.Kh5 Kf6≠.
c)1... Žxc7 2.Ke3 Ke8 3. Rd6+ Kf7 4.Rg3 Kf6 5.Kf4 Žd5≠.

Du variantai su karaliaus baterijos žaidimu bei trečias su žirgo ir karaliaus žaidimu.

200. ***JT A ir V Semenenko–50***
2009
5 pagyrimas (C)



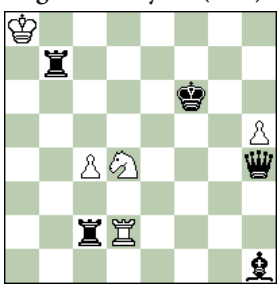
3+9 2 spr. h#3,5

<8/pp6/b7/rBK5/rB3pk1/b6p/8/8>

Sprendimai
1... Kd5! 2.Kh4 Rxa5 3.Re7 Re2 4.Rg5 Re1#.
1... Kd4! 2.Kf3 Rxa4 3.Rf1 Re1 4.Rg2 Rd1#.

Du identiški variantai su taisyklingais matais aidais.

201. ***Jaroslavl–1000 (Rybinsk 7 dnei)***
2009
4 garbės atžyma (HM)



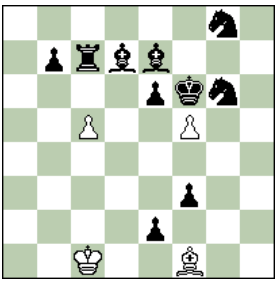
5+5 2 spr. h#3

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<K7/1r6/5k2/7P/2PN3q/8/2rR4/7b>

Sprendimai
1.Bf7+ Bg2 2.Bf2 Žc6 3.Bf5 Bg6#.
1.Be7+ Žc6 2.Ke6 Bd5 3.Qf6 Žd8#.

Baltos figūros surišimas ir atrišimas – Garaj TK tema.

202. *Zadači i etiudy*
2009
3 pagyrimas



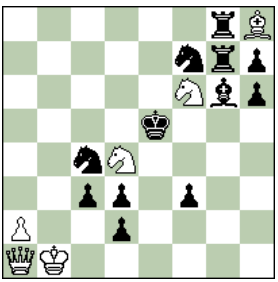
4+10 b)Rf1->g1 h#3,5

<6n1/1prbb3/4pkn1/2P2P2/8/5p2/4p3/2K2B2>

Sprendimai
a)1... fe! 2.Bc8 ed 3.Ke6 dcB 4.Kd7 Rh3#;
b)1... fg! 2.Rf8 g7 3.Ke7 gfB 4.Bxc5+ Rxc5#.

Du variantai su balto pėstininko paaukštinimu į bokštą.

203. *Zadači i etiudy*
2009
1 pagyrimas



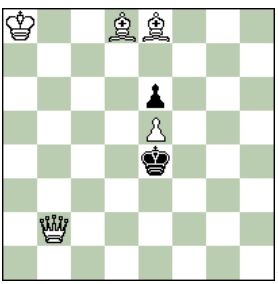
6+12 2 spr. h#2,5

<6rB/5nrp/5Nbp/4k3/2nN4/2pp1p2/P2p4/QK6>

Sprendimai
1... Rxg7![A] 2.Kxd4 Vxc3+[B] 3.Kxc3 Žd5#;
1... Vxc3![B] 2.Kxf6 Rxg7+[A] 3.Kxg7 Že6#.

Zilahi tema su pirmų – antrų baltųjų ėjimų mainais.

204. *Šachmatija*
2010



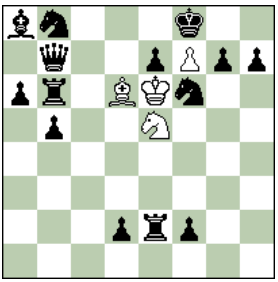
5+2 0211/2111 h#1,5/2

<K2BB3/8/4p3/4P3/4k3/8/1Q6/8>

Sprendimai
1...Rb6 2.Kd5 Vd4#.
1...Vc3 2.Kd5 Rc6#.
1.Kd5 Rc6+ 2.Kc5 Vc3#.
1.Kd5 Vb3+ 2.Kc5 Rb6#.

Iliuzinio žaidimo pirmi ėjimai tampa matais sprendime. Šis nesudėtingas pavyzdukas rodo, kad ir sutarto mato žanre galima įgyvendinti tiesioginio mato žanre vyraujančias funkcijų kaitos idėjas. Kai kurios šios idėjos sutartame žanre sutinkamos nuo šio žanro išpopuliarėjimo pradžios, XIX amžiaus pabaigoje ir XX amžiaus pradžioje.

205. *Šachmatija*
2010



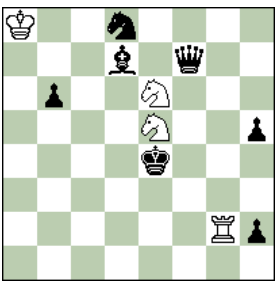
4+14 2 spr. h#2

<bn3k2/1q2pPpp/pr1BKn2/1p2N3/8/8/3prp2/8>

Sprendimai
1.Že4 Žc6 2.Žd7 Rxe7#.
1.Žc6 Rc7 2.Že4 Žd7#.

Surišimo panaikinimas. Juodieji atriša baltąją figūrą, o ši atriša kitą baltąją, kuri ir matuoja.

206. Vratnica – 64
2008



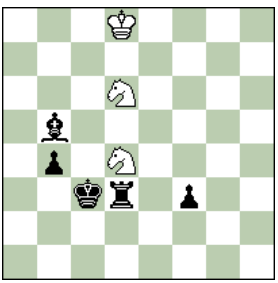
4+6 ž.t. h#2,5

<K2n4/3b1q2/1p2N3/4N2p/4r3/8/6Rp/8>

Sprendimai
a) 1...Žxf7 2.Kd5 Žc7+ 3.Kc6 Bc2#.
b) Ka8–>a1 1...Žf4 2.Kd4 Bb2 3.Kc3 Že2#.
c) Ka8–>h1 1...Žd4 2.Kf4 Bxh2 3.Kg3 Že2#.
d) Ka8–>h8 1...Žxf7 2.Kf5 Bf2+ 3.Kg6 Žf8#.

Baltasis karalius apkeliauja visus 4 lentos kampus. Šis uždavinys per klaidą pakartotas 2010 metais Šachmatijoje.

207. *Šachmatija*
2010



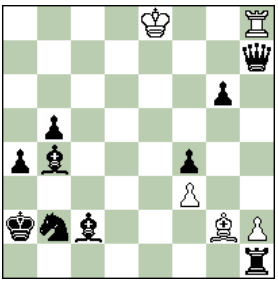
3+5 2 spr. h#3

<3K4/8/3N4/1b6/1p1N4/2kr1p2/8/8>

Sprendimai
1.Kb2 Ž4xb5 2.Bb3 Žc3 3.Ka3 Žc4#.
1.Be3 Že6 2.Kb3 Žc4 3.Ka4 Žc5#.

Matai–aidai žirgais.

208. *Šachmatija*
2010



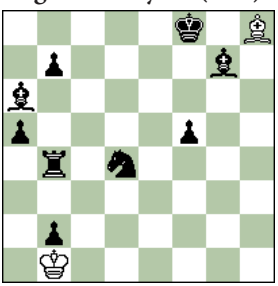
5+10 b)Rb4->a3 h#3

<4K2R/7q/6p1/1p6/pb3p2/5P2/knb3BP/7r>

Sprendimai
a) 1.Vb7 Bh3 2.Vxf3 Rxf3 3.Kb3 Rd5#.
b) 1.Vxh2 Bxh2 2.Ba1 Rh3 3.Rb1 Re6#.

Du kartus sukuriama baterijos padėtis, tačiau tik a) padėtyje matuojama rikiu, b) padėtyje baterija išardoma, pasitelkiant matui juodųjų susirišimo taktinį motyvą.

209. *Šachmatija*
Žalgirio mūšiui – 600 m.
2010
6 garbės atžyma (HM)



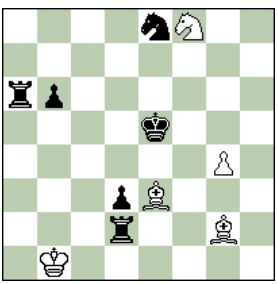
2+9 b)Rh8->g8 h#6

<5k1B/1p4b1/b7/p4p2/1r1n4/8/1p6/1K6>

Sprendimai
a)1.Žc2 Kxc2 2.Rc3 Kxc3 3.Rc4 Kd4 4.Rg8+ Ke5 5.Be4+ Kf6 6.Be8 Rg7#.
b) 1.Žb5 Kc2 2.Ke8 Kd3 3.Bb3+ Kc4 4.Rf8 Kd5 5.Bd3+ Ke6 6.Bd8 Rf7#.

Du karaliaus maršrutai į šeštą gulstinę ir chameleoniniai matai aidai.

210. *Šachmatija*
2010



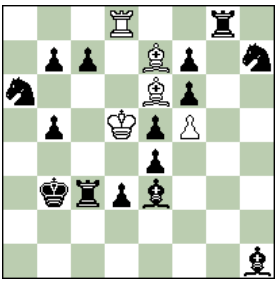
5+6 b)Rg2->g6 h#2,5

<4nN2/8/rp6/4k3/6P1/3pB3/3r2B1/1K6>

Sprendimai
a) 1... Rxb6 2.Žf6 Rc5 3.Be6 Žg6#.
b) 1... Rxd3 2.Žd6 Rf5 3.Bd5 Žd7#.

Bokštų linijų atvėrimo su išankstiniu kitos linijos užtvėrimu. Abu variantai identiški.

211. *Šachmatija*
2010



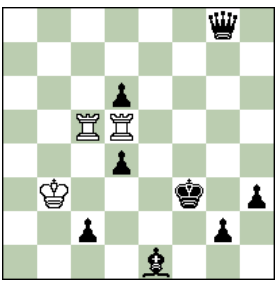
5+15 b)Kb3->d3 h#2,5

<3R2r1/1pp1Bp1n/n3Bp2/1p1KpP2/4p3/1krpb3/8/7b>

Sprendimai
a) 1... Rxf7 2.Rd4 Ke6 3.Kc4 Kd7#.
b) 1... Rf8 2.c5 Kd6 3.Kd4 Ke7#.

Du karaliaus baterijų sistemos variantai su „išėjo–atėjo“ motyvais. Matai karaliaus baterija, kai viena iš linijinių figūrų užtveriama.

212. *Šachmatija*
2010



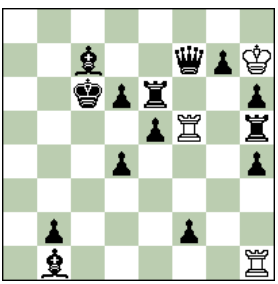
3+8 b)h3->h4 h#3

<6q1/8/3p4/2RR4/3p4/1K3k1p/2p3p1/4b3>

Sprendimai
a) 1.Vg4 Bxd4 2.Kg3 Bg5 3.Kh4 Bdxg4#.
b) 1.Vg5 Bxd6 2.Kg4 Bg6 3.Kh5 Bcxg5#.

Du gražūs matai aidai bokštais.

213. *Šachmatija*
2010



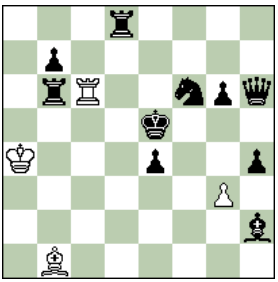
3+14 b)Kc6->e4 h#3

<8/2b2qpK/2kpr2p/4pR1r/3p3p/8/1p3p2/1b5R>

Sprendimai
a) 1.e4 Ba5 2.Bb5 Bc1+ 3.Kd5 Bxb5#.
b) 1.Bg5 Bxf2 2.Vf3 Bxh4+ 3.Kf5 Bxf3#.

Kelio nutiesimo ir Maslaro tema su baltųjų bokštų žaidimu. Kai pozicijoje žaidžia du baltieji bokštai, temą įgyvendinti su taisyklingais matais ne visuomet pavyksta.

214. *Šachmatija*
2010



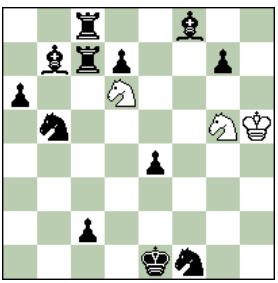
4+10 2 spr. h#3

Bendraautorius J. Belokonis
<3r4/1p6/1rR2npq/4k3/K3p2p/6P17b/1B6>

Sprendimai
1.Kf5 gh 2.Re5 Ra2 3.Vf4 Re6#;
1.Žd5 Bc4 2.Bf6 g4 3.Bdd6 Bxe4#.

Taisyklingi matai bokštu ir rikiu, kai vienos iš figūrų funkcija tik saugoti matuojančią figūrą. Idėją ne tik sunku įgyvendinti, bet ir pavadinti. Jurijus šią mano idėją iš dvynukų versijos pavertė į Neimano poziciją.

215. *Šachmatija*
2010



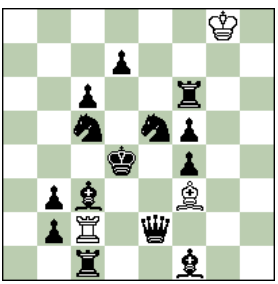
3+12 b)Ke1->d1 h#3

<2r2b2/1brp2p1/p2N4/1n4NK/4p3/8/2p5/4kn2>

Sprendimai
a) 1.Bc6 Ždxe4 2.Rc5 Žc3 3.Rf2 Žf3#.
b) 1.Rc6 Žxb5 2.Ra3 Žf3 3.Rc1 Žc3#.

Nelabai pavykęs bandymas su Grimšo tema laukelyje **c6**.

216. *Šachmatija*
2010/4/2065



3+14 4 spr. h#3

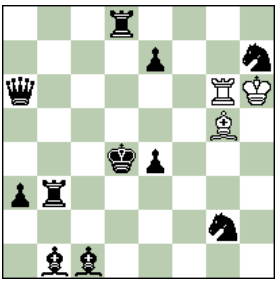
Bendraautorius Jurijus Belokonis
<6K1/3p4/2p2r2/2n1np2/3k1p2/1pb2B2/1pR1q3/2r2b2>

Pozicija buvo „pasiklydusi“ žurnale. (Ištaisymas 2011/3/20psl.)

Sprendimai
1.Vd1 Bh2 2.Kd3 Rg2 3.Kc2 Re4#.
1.Ve3 Rxc6 2.d5 Bd2+ 3.Ke4 Rxd5#.
1.Rd2 Bxc5 2.Žc4 Rxe2 3.Kc3 Bxc4#.
1.Be6 Rh1 2.Vc4 Bg2 3.Kd5 Bd2#.

Dvi poros variantų: Maslaro tema ir Indiška tema. Idėja išreikšta Neimano formoje, bet indiškos temos variantai baigiasi netaisyklingais matais.

217. *Best Problems*
2010



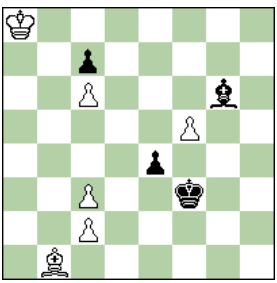
3+11 2 spr. h#3

<3r4/4p2n/q5RK/6B1/3kp3/pr6/6n1/1bb5>

Sprendimai
1.Kd5 Bc6 2.e6 Re3 3.Bd6 Bc5#.
1.Bd5 Rd2 2.Be3 Bc6 3.Rd3 Rc3#.

Abiejuose variantuose abi baltos figūros daro ėjimus surišimo linijoje – Pele tema. Faktiškai **Va6** ir **Rc1** nereikalingi, nes nėra jokių taktinių momentų, kuriuos baltieji galėtų išnaudoti, šias figūras nuėmus, ką pastebėjo konkurso teisėjas A. Onkoudas. Į tai neatkreipiau dėmesio sudarymo metu.

218. *Šachmatija*
2010



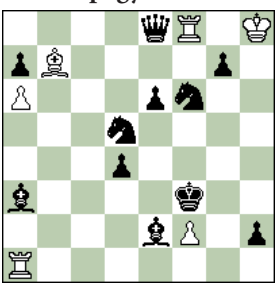
6+4 h#4,5

<K7/2p5/2P3b1/5P2/4p3/2P2k2/2P5/1B6>

Sprendimas
1... f6 2.e3 f7 3.Rd3(Rxc2?) f8B+ (f8V?) 4.Ke4 Bf5 5.Rxc2 Rxc2#.

Baltųjų tempo 6 ėjimas ir juodųjų silpnas paaukštinimas.

219. *JK Plios–600*
2010
1 pagyrimas



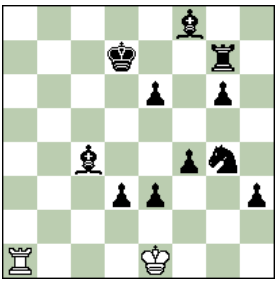
6+11 b)Re2->g4 h#2,5
021111

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<4qR1K/pB4p1/P3pn2/3n4/3p4/b4k2/4bP1p/R7>

Sprendimai
a)1... Bxe8 2.Že4 Bg1 3.Žb4 Bf8#.
1... Bg1 2.Vf7 Rxd5+ 3.Že4 Bxf7#.
b)1... Rc8 2.Žf4 Ba2 3.Žd7 Rb7#.
1... Ba2 2.Vc6 Bxf6+ 3.Žf4 Rxc6#.

Dvi poros variantų – „ateities“ tema. Pirmoje poroje baltieji atriša juodųjų žirgą, kuris savo ruožtu atriša savo „kolegą“. Pastarasis užtveria savo linijinę figūrą, tuo sudarydamas galimybę matui, baltųjų figūroms grįžtant į pradinę padėtį. Antroje poroje juoda valdovė užtveria baltųjų figūras, ir, po žirgų „sutramdymo“, skelbiamas matas, kertant valdovę. Gražus figūrų funkcijų mainų mechanizmas. Uždavinys – prizinio lygio, deja, papuolęs ne ten, kur reikia.

220. *Šachmatija*
2010



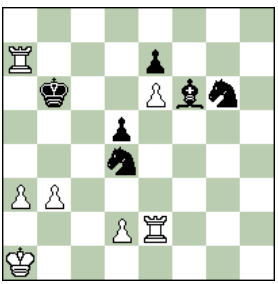
2+11 b)Ba1->h1 h#4,5

<5b2/3k2r1/4p1p1/8/2b2pn1/3pp2p/8/R3K3>

Sprendimai
a)1... 0–0–0 2.Kc6 Kb2 3.Kb5 Kc3 4.Ka4 Kxc4 5.Be7 Ba1#.
b) 1... 0–0 2.Že5 Kh2 3.Ke7 Kxh3 4.Kf6 Kh4 5.Re7 Bxf4#.

Rokiruočių idėja, žinoma, nėra nauja.

221. *Chess Leopolis*
2010



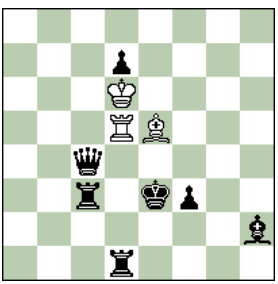
7+6 b)pd5<->e6 h#2,5

<8/R3p3/1k2Pbn1/3p4/3n4/PP6/3PR3/K7>

Sprendimai
a) 1... a4 2.Žxe6+ d4 3.Kc6 Bxe6#.
b) 1... Bd7 2.ed Be6+ 3.Kb5 Bxd5#.

Matai iš laukelio, kuriame buvo baltųjų figūra.

222. *Chess Leopolis*
2010



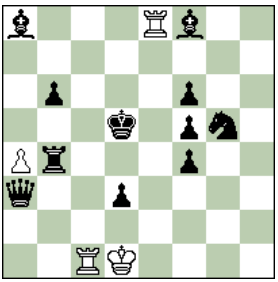
3+7 b)Bd1->d2 h#2,5
c)Vc4->g1

<8/3p4/3K4/3RB3/2q5/2r1kp2/7b/3r4>

Sprendimai
a) 1... Bxd1 2.Ve2 Kd5 3.Rf4 Rd4#.
b) 1... Rxh2 2.Bf2 Ke5 3.Ve2 Rf4#.
c) 1... Rg3 2.Bcd3 Kc5 3.B1d2 Be5#.

Rišančių figūrų sunaikinimas ir ėjimai karaliumi į paliktą laukelį.

223. *Chess Leopolis*
2010



4+11 4 spr. h#2,5

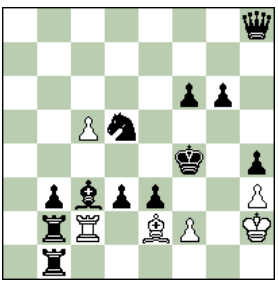
<b3Rb2/8/1p3p2/3k1pn1/Pr3p2/q2p4/8/2RK4>

Sprendimai

1... Be3 2.Vc3 Bxd3+ 3.Kc4 Bcxc3#.
1... Be4 2.Bc4 Bd4+ 3.Kc5 Bcxc4#.
1... Bc7 2.Re7 Bd7+ 3.Ke6 Bexe7#.
1... Bc6 2.Že6 Bd6+ 3.Ke5 Bexe6#.

Keturi identiški variantai su baltųjų bokštų užtvėrimu.

224. *Chess Leopolis*
2010



6+11 ž.t. h#2,5

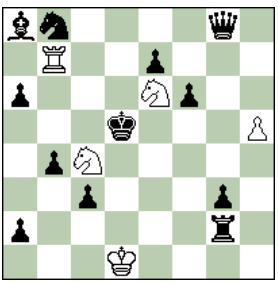
<7q/8/5pp1/2Pn4/5k1p/1pbpp2P/1rR1BP1K/1r6>

Sprendimai

a) 1... Rg4 2.Ke4 f4 3.Rd2 Bc4#.
b) Rc3–>e4: 1... Bc4 2.Kf5 f4 3.Rg2 Rg4#.
c) Vh8–>d5: 1... Rg4 2.Rd2 Bc4+ 3.Ke5 f4#.
d) Kf4–>e6: 1... f4 2.Rd2 Bc4 3.Kf5 Rg4#.

Trečdalinio surišimo mechanizmas su baltųjų ėjimų funkcijų mainais **ABC–CAB** ir **ACB–BCA** bei taisyklingais matais.

225. *Orbit*
2010



5+12 4 spr. h#3

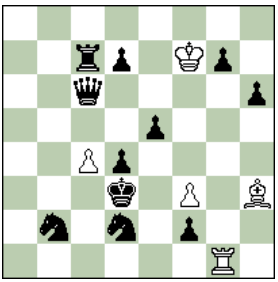
<bn4q1/1R2p3/p3Np2/3k3P/1pN5/2p3p1/p5r1/3K4>

Sprendimai

1... Bb5+ 2.Kc6 Bc5+ 3.Kb7 Bc7#.
1... Bd7+ 2.Ke4 Bd4+ 3.Kf3 Bf4#.
1... Žd4 2.Kxc4 Žc2 3.Kb3 Bxb4#.
1... Že5 2.Kxe6 Žg6 3.Kf7 Bxe7#.

Juodųjų karaliaus didžioji žvaigždutė su dviem skirtingomis variantų poromis. Visi matai taisyklingi.

226. *Orbit*
2010



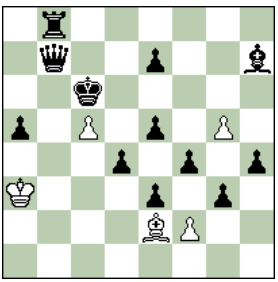
5+11 b)Bg1>g4 h#3

<8/2rp1Kp1/2q4p/4p3/2Pp4/3k1P1B/1n1n1p2/6R1>

Sprendimai
b)1.Vxf3+ Bf4 2.Ve3 Bxf2 3.Ke4 Rf5#.
a)1.Vxc4+ Re6 2.Vb4 Rc4+ 3.Kc3 Bc1#.

Ne visiškai identiškas šachų ir užsidengimų nuo šachų mechanizmas su baltųjų pėstininkų sunaikinimu.

227. *Problemist Ukraini*
2010



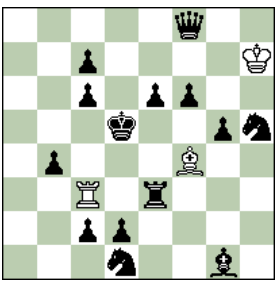
5+12 ž.t. h#3

<1r6/1q2p2b/2k5/p1P1p1P1/3p1p1p/K3p1p1/4Bp2/8>

Sprendimai
a) 1.Rd3 fe 2.Kb5 ed 3.Vc6 Rxd3#;
b) f2–>c4: 1.Kd7 c6+ 2.Ke6 c5 3.Rf5 Rc4#.
c) Kc6–>g6: 1.Vf3 fg 2.Kh5 gf 3.Rg6 Rxf3#.
d)+ f2–>g4 1.Kf7 g6+ 2.Ke6 g5 3.Vd5 Rg4#.

Teisėjui nepatiko variantų simetriškumas.

228. *Problemist Ukraini*
2010



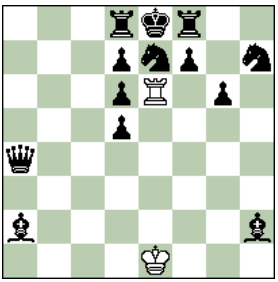
3+14 ž.t. h#3

Bendraautorius Jurijus Belokonis
<5q2/2p4K/2p1pp2/3k2pn/1p3B2/2R1r3/2pp4/3n2b1>

Sprendimai
a) 1.Be4 Rh2 2.Rd4 Bg3 3.Ke5 Bxg5#.
b) Žd1–>e3 1.Žc4 Bh3 2.Kd4 Rg3 3.Kc3 Re5#.
c) b4–>f5 1.Be4 Rxc7 2.Vd6 Bd3+ 3.Ke5 Rxd6#.
d) f6–>b3 1.Bd3 Bxc6 2.Vc5 Re3 3.Kc4 Bxc5#.

Pozicija – aukščiau matyta kaip keturi sprendimai (nr. 216). Čia ir „indiški“ matai taisyklingi (vienas jų – pasikeitęs). Tačiau čia nemalonus dvynukas „**b**“, kai perstatoma figūra į kitos figūros vietą.

229. *Uralskij Problemist*
2010
Pagyrimas (C)



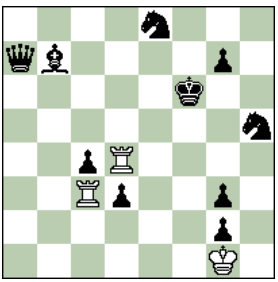
2+13 2 spr. h#3

<3rkr2/3pnp1n/3pR1p1/3p4/q7/8/b6b/4K3>

Sprendimai
1.Rb1 Bxd6 2.Žf5 Bxd5 3.Žg3 Be5#.
1.g5 Bh6 2.Žc6 Bxh2 3.Žb4 Be2#.

Matai iš tos pačios linijos, kur stovi bokštas.

230. *Uralskij Problemist*
2010
Pagyrimas (C)



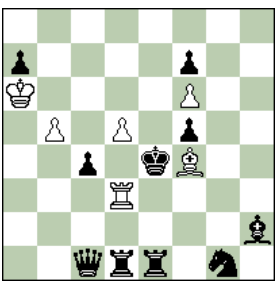
3+10 2 spr. h#3,5

<4n3/qb4p1/5k2/7n/2pR4/2Rp2p1/6p1/6K1>

Sprendimai
1...Bcxc4 2.Va6 Bh4 3.Kg5 Bcf4 4.Vh6 Bhg4#.
1...Bcxd3 2.Va3 Bd8 3.Vf8 B3d6+ 4.Ke7 B8d7#.

Identiškas dviejų baltųjų bokštų žaidimas. Šiuo atveju sprendimo simetriškumas smarkiai į akį nekrinta.

231. *Zadači i etiudy*
2010



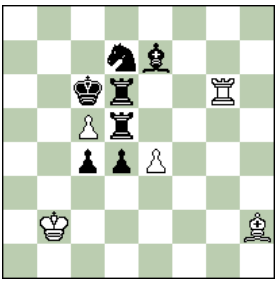
6+10 b)pd5->e5 h#3

<8/p4p2/K4P2/1P1P1p2/2p1kB2/3R4/7b/2qrr1n1>

Sprendimai
a) 1.Rg3 Bxg3 2.Kxd5 Bd3 3.Kc5 Rd6#.
b) 1.Bd2 Rxd2 2.Kxe5 Rf4 3.Ke6 Bd6#.

Juodųjų figūrų aukos, baltųjų figūrų grįžimas ir taisyklingi matai iš to paties laukelio bei harmonija variantuose.

232. *Problem Forum*
2010



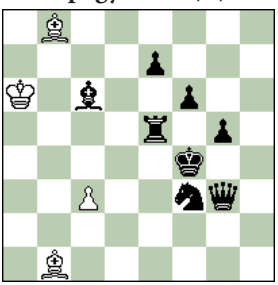
5+7 b)Rh2->h1 h#2,5

<8/3nb3/2kr/2R1/2Pr4/2ppP3/8/1K5B/8>

Sprendimai
a) 1... cd! 2.Bc5 Bg3 3.Kxd6 Bg6#;
b) 1... Bg2! 2.Be6 ed 3.Kxd5 Bg5#.

Kniesto tema ir baterijų sukūrimas.

233. *Die Schwalbe*
2010
5 pagyrimas (C)



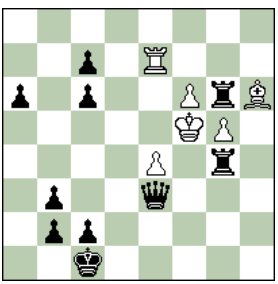
4+8 4 spr. h#3

Silvio Baier versija.
<1B6/4p3/K1b2p2/4r1p1/5k2/2P2nq1/8/1B6>

Sprendimai
1.Re4 Ra7 2.Bf5 Ra2 3.Ke5 Rb8#.
1.Rd5 Ra2 2.Ke4 Ra7 3.Vf4 Rb1#.
1.e6 Ra7 2.Bd5 Rf2 3.Ke5 Rxg3#.
1.Vg4 Ra2 2.Kf5 Rg8 3.Be6 Rh7#.

Pradinėje versijoje baltųjų karalius stovėjo juodųjų baterijos akiratyje **(Kb2, Rc2, Rc7, pc3– Kf4, Bb8, Be5, Rb7, Rh2, Žh6, pe7, f3, f6, g5; 4+10;)**, o žaidimas prasidėdavo šachais baltųjų karaliui ir sekdavo rikių susirišimas ir atsirišimas. Čia šis mechanizmas pakeistas tempo ėjimais. Nepaisant to, kad uždavinys buvo pastebėtas teisėjo (gal būt dėl to, kad Silvio buvo šio skyriaus vedėjas ir jo argumentacija buvo priimtinesnė teisėjui M. Parrinello), man atrodo, kad žaidimas šioje versijoje yra skurdesnis, rikių ėjimai nesukuria jokių kitokių taktinių žaidimo motyvų, kas yra įdomumo pagrindas.

234. *diagrammes*
2010



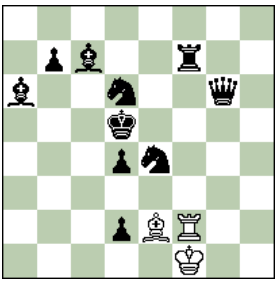
6+10 ž.t. h#2,5

<8/2p1R3/p1p2PrB/5KP1/4P1r1/1p2q3/1pp5/2k5>

Sprendimai
a) 1... Bh7 2.B4xg5+ Rxg5 3.Vd2 Bh1#.
b) Kc1–>c3: 1... Rf8 2.Bxe4 Bxe4 3.Vd3 Rb4#.
c)+ e4–>e5: 1... Bd7 2.Vxg5+ Rxg5 3.Bc4 Rd2#.
d)+ Kc3–>a3 1... Rf8 2.Vxe5+ Bxe5+ 3.Bb4 Ba5#.

Dvi poros variantų: vienoje poroje matai su surišta figūra, antroje – matai aidai rikiu. Rėžia akį vienas sutampantis (ir dar pirmas) ėjimas. Be to nuoseklių dvynukų forma yra tik išeitis iš blogos pozicijos.

235. *Gaudium*
2010



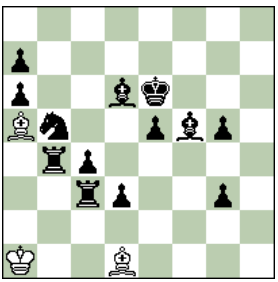
3+10 2 spr. h#3

<8/1pb2r2/b2n2q1/3k4/3pn3/8/3pBR2/5K2>

Sprendimai
1.Žf6 Rxa6 2.Ke4 Rxb7+ 3.Ke3 Bf3#.
1.Žb5 Bxf7 2.Re5 Bc7 3.Vd6 Rc4#.

Viena rišančioji figūra nukertama, antroji užtveriama. („Juodųjų žaidimas – katastrofa!“ – teisėjas G. Jordan). Iš tikro, pirmame variante du juodųjų karaliaus ėjimai čia atrodo „katastrofiškai”.

236. *harmonie*
2010
3 prizas



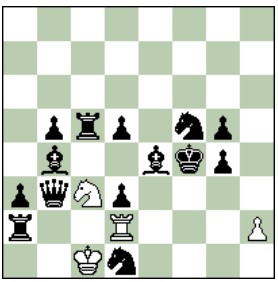
3+13 b)Ke6->e5 h#3,5

<8/p7/p2bk3/Bn2pbp1/1rp5/2rp2p1/8/K2B4>

Sprendimai
a)1... Rb6 2.Rh3 Rg4+ 3.Kd5 Rc8 4.Re6 Rb7#.
b)1... Rf3 2.Rb8 Rc7+ 3.Kd4 Rxg3 4.Re5 Rf2#.

Du idėjiškai švarūs ir gražūs variantai su abipusiu rikių žaidimu.

237. *harmonie*
2010
Pagyrimas (C)



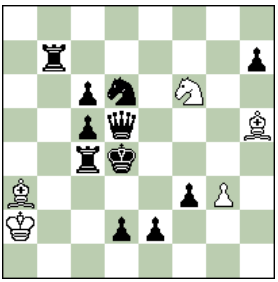
4+14 b)Kf4->f3 h#2,5

<8/8/8/1prp1np1/1b2bkp1/pqNp4/r2R3P/2Kn4>

Spendimai
a) 1... Bxd3 2.Bc4 Be3 3.Rc2 Žxd5#.
b) 1... Bc2 2.Žb2 Žd1 3.Rc3 Bf2#.

Du variantukai su balto žirgo išlaisvinimu.

238. *Mat Plus*
2010
3 pagyrimas (C)



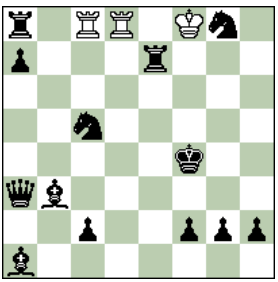
5+11 b)Žf6->g4 h#2,5

<8/1r5p/2pn1N2/2pq3B/2rk4/B4pP1/K2pp3/8>

Sprendimai
a) 1... Rg6 2.Ke3 Rxc5+ 3.Vd4 Žg4#.
b) 1... Rf7 2.Ve6 Rb2+ 3.Kd5 Žf6#.

Chameleoniniai matai žirgu su valdovės surišimu. Įdomu tai, kad dvynukas gaunamas perkėlus žirgą į mato laukelį iš kurio jis vėl grįžta atgal!

239. *Pat a Mat*
2010



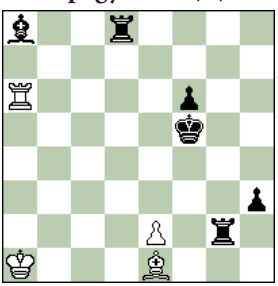
3+13 b)Žc5->g2 h#3
c)+Va3->c5

<r1RR1Kn1/p3r3/8/2n5/5k2/qb6/2p2ppp/b7>

Sprendimai
a) 1.Ža6 Bc4+ 2.Kg3 Be4 3.Žb8 Bd3#.
b) Žc5–>g2: 1.Kf5 Bc4 2.Be3+ Kf7 3.Bc3 Bd5#.
c)+Va3–>c5: 1.Kg5 Bd4 2.Bg7+ Kxg7 3.Ra4 Bxc5#.

Pusinio surišimo ir pusinės baterijos mechanizmas su pakankamai sudėtingu žaidimu ir įvairiais taktiniais motyvais. Nemaloniai atrodo dvynukų gavimo būdas – figūros perkėlimas į kitos figūros vietą.

240. *Springaren*
2010
4 pagyrimas (C)



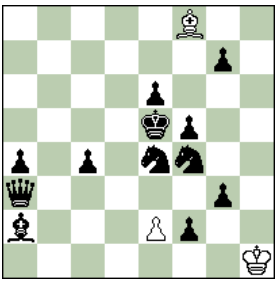
4+6 ž.t. h#2,5

<b2r4/8/R4p2/5k2/8/7p/4P1r1/K3B3>

Sprendimai
a) 1... Rc3 2.Rf3 ef 3.Bg5 Bxf6#;
b) Kf5–>e5: 1... Bxf6 2.Bd3 ed 3.Rd5 Rc3#;
c) Bg2–>e4: 1... Ba4 2.Be6 e4+ 3.Ke5 Rg3#;
d) Re1–>f1: 1... e3 2.Ke5 Rc4 3.f5 Be6#.

Albino tema papildyta baltųjų 1–3 ėjimų mainais a) ir b) dvynukuose.

241. *Springaren*
2010



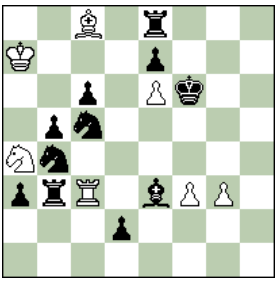
3+12 b)pc4->d4 h#3

<5B2/6p1/4p3/4kp2/p1p1nn2/q5p1/b3Pp2/7K>

Sprendimai
a)1.Vd3 Rc5 2.Vd6 e3 3.Žd5 Rd4#.
b) 1.Ve7 e3 2.Vf6 Rc5 3.Rd5 ed#.

Pėstininko ir rikio funkcijų mainai. Net ir esant paprastam figūrų sąstatui galima gauti neblogą rezultatą.

242. *StrateGems*
2010
3 garbės atžyma (HM)



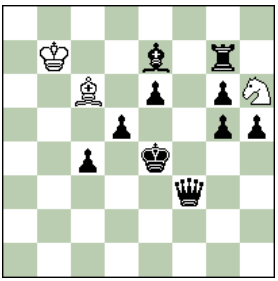
7+11 b)Kf6->f3 h#3

<2B1r3/K3p3/2p1Pk2/1pn5/Nn6/prR1qPP1/3p4/8>

Sprendimai
a) 1.Žc2 Žxc5 2.Žd4 Že4+ 3.Ke5 Bc5#.
b) 1.Žxe6+ Bc5 2.Žd4 Bf5+ 3.Ke4 Žc5#.

Sudėtingas taktinių motyvų kompleksas. Juodieji žirgai užstoja rikį **e3**, tuo leisdami matuoti baltoms figūroms iš laukelio **c5**. Baltųjų bokštas ir žirgas apsikeičia funkcijomis – pirmo ir trečio ėjimų mainai. Jei ne prastas, priverstinis, dvynuko gavimo būdas, perstatant juodą karalių į balto pėstininko vietą, uždavinys būtų įvertintas geriau.

243. *Šachmatnaja poezija*
2010



3+10 b)Rc6->b6 h#3

<8/1K2b1r1/2B1p1pN/3p2pp/2p1k3/5q2/8/8>

Sprendimai
a) 1.Rc5+ Rd7 2.d4 Žf7 3.Kd5 Rc6#.
b) 1.Rf6+ Žf7 2.Kf5 Rc7 3.Ve4 Žh6#.

Garaj tema su figūrų grįžimu matuojant.

Mariose už Ventės rago – Lietuvos Šachmatų kompozitorių Sąjungos valdyba. 2006 m

Lietuvos šachmatų kompozitoriai Ventės rage 2006 metais.
Stovi: Albinas Bičiušas, Mečislovas. Rimkus, Antanas Vilkauskas, Valerijonas Stropus, Nikolajus Zujevas, Vilimantas Satkus, Viktoras Paliulionis, Ramutis Juozėnas, priekyje – Vidmantas Satkus.

2006 m. Kauno taurės ir Lietuvos čempionato dalyviai.
V. Paliulionis, V. Gudelionis, D. Chocenka, S. Steponavičius, V. Bučinskas, R. Račinskas, A. Bulavka, B. Gelpernas, R. Juozėnas, M. Limontas, I. Ketris, V. Lipskij, M. Ravinis, R. Krulikovskis, V. Volčekas, S. Granauskis, A. Gajevskis.

2007 m. Lietuvos pirmenybių teisėjų komanda: M. Rimkus ir B. Gelpernas

2007 m. Lietuvos čempionato dalyviai: teisėjai B. Gelpernas ir M. Rimkus, V. Paliulionis, J. Stopa, R. Račinskas, V. Zaicevas, P. Gorskis, R. Krulikovskis, Vid. Satkus, D. Chocenka, S. Petrauskas, V. Kopilis, M. Ravinis, S. Granauskis, V. Gudelionis, A. Bulavka.

Lenkijos kurorte Krynicoje 2007 m.

Krynicoje 2007 m.

Krynicoje 2007 m.

Lietuvos desantas Lenkijos kurorte Krynicoje 2007 m. M. Rimkus, su taure,Lenkijos čempionu tapęs, Vidmantas Satkus, toliau – Vilimantas Satkus ir Stasys Steponavičius

Pasaulio šachmatų kompozitorių kongrese Jūrmaloje 2008 m.

2008 m. Jūrmalos šachmatų kompozitorių kongrese.

2009 m. Lietuvos čempionato nugalėtojai – Kėdainių komanda – S. Steponavičius, tėvas ir sūnus Satkai ir teisėjas M. Rimkus.

2010 m. Lietuvos čempionato dalyviai. J. Kikuta, M. Limontas, E. Priednieks, R. Krulikovskis, A. Gajevskis, Vid. Satkus, V. Paliulionis, J. Vitkevičius, M. Ravinis, S. Steponavičius, S. Petrauskas, S. Limontaitė, R. Račinskas, teisėjai M. Rimkus ir B. Gelpernas

2011 m. Kėdainiuose prie liaudies meistro V. Ulevičiaus „Žalgirio mūšio“ šachmatų lentos N. Zujevas, M. Rimkus ir A. Vilkauskas.

Kėdainių aikštėje A. Bičiušas, N. Zujevas ir M. Rimkus studijuoja gautą „privilegiją“. 2011 m.

2011 m. Lietuvos čempionato dalyviai Kėdainiuose.
Sėdi: M. Limontas, Vid. Satkus, V. Kopilis, Vil. Satkus. Stovi: S. Granauskis, G. Misius – Kėdainių savivaldybės sporto ir turizmo skyriaus vedėjas, V. Paliulionis, R. Račinskas, A. Gajevskis, S. Petrauskas, E. Priednieks, S. Steponavičius, N. Zujevas, J. Vitkevičius, A. Bičiušas, teisėjas M. Rimkus, E. Bachvalovas, S. Aškinis.

2012 m. Lietuvos čempionato Klaipėdos jūreivystės koledže dalyviai:
N. Zujevas, E. Priednieks, A. Gajevskis, Vid. Satkus, A. Bičiušas, V. Paliulionis, M. Limontas. M. Ravinis, S. Steponavičius, S. Petrauskas, S. Granauskis, R. Račinskas, Vil. Satkus, teisėjas M. Rimkus.

2013 m. Europos čempionato teisėjai: P. Kamenikas (Čekija), B. Gelpernas ir M. Rimkus.

2013 m. Europos čempionato atviro turnyro nugalėtojai: K. Piorunas (Lenkija) – 2 vieta, A. Ažusinas ir P. Murdžia – 3 vieta (Lenkija).

2013 m. Europos čempionato Greitojo sprendimo turnyro teisėjai – Alina ir Vidmantas Satkai.

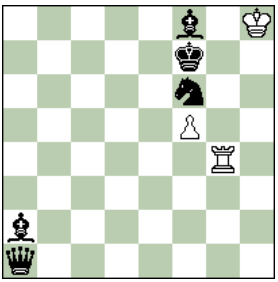
2013 m. Europos čempionato dalyviai prieš startą.

2013 m. Europos čempionato dalyviai Vilniaus senamiestyje.

2014 m. Lietuvos čempionato Kėdainiuose dalyviai: sėdi V. Paliulionis, Vid. Satkus, teisėjas M. Rimkus, M. Limontas, M. Sihnievič, stovi: S. Aškinis, J. Vitkevičius, A. Gajevskis, S. Steponavičius, E. Priednieks, S. Granauskis ir Vil. Satkus.

2015 m. Lietuvos čempionato dalyviai.
Sėdi: D. Chocenka, M. Limontas, Vid. Satkus, M. Sihnievič, M. Kolodžeiskis; stovi: Vil. Satkus, teisėjas M. Rimkus, V. Paliulionis, R. Račinskas, S. Steponavičius, R. Krulikovskis, S. Petrauskas, J. Vitkevičius, S. Aškinis.

244. ***Šachova Skladba***
2010



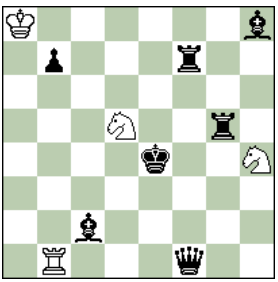
3+5 b)Bg4->c8 h#3

<5b1K/5k2/5n2/5P2/6R1/8/b7/q7>

Sprendimai
a) 1.Že8+ f6 2.Re7 Bg7+ 3.Kf8 fe#.
b) 1.Žd7+ Bc3 2.Ke8 f6 3.Rf7 Bc8#.

Garaj tema su bokštu ir pėstininku. Funkcijų mainai tarp pėstininko ir bokšto vos ne miniatiūros formoje.

245. ***Šachova Skladba***
2010



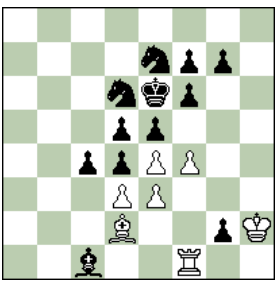
4+7 6 spr. h#2,5

<K6b/1p3r2/8/3N2r1/4k2N/8/2b5/1R3q2>

Sprendimai
1... Žc7 2.Ke5 Be1+ 3.Kf6 Že8#.
1... Žf3 2.Vc4 Be1+ 3.Kd3 Be3#.
1... Žg6 2.Kf5 Bb6 3.Re4 Že3#.
1... Žf5 2.Re5 Žf6+ 3.Kf4 Bxf1#.
1... Bxf1 2.Be5 Žf5 3.Rd3 Žc3#.
1... Bd1 2.Be5 Žf5 3.Vf3 Žd6#.

Rekordinis sumanymas, tad yra vienas kitas pasikartojantis ėjimas ir vienas matas netaisyklingas.

246. ***The Problemist***
2010



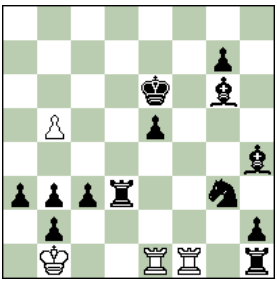
7+12 b)Bf1->e1 h#2,5
c)Rd2->g1

<8/4npp1/3nkp2/3pp3/2ppPP2/3PP3/3B2pK/ 2b2R2>

Sprendimai
a) 1... ed4 2.f5 ef5+ 3.Kf6 fe5#;.
b) 1... dc4 2.ef4 cd5+ 3.Ke5 ef4#.
c) 1... fe5 2.Žf5 ef5+ 3.Kxe5 ed4#.

Baltųjų pėstininkų baterijų atakos iš užnugario palaikomos sunkiosios „artilerijos“.

247. *The Problemist*
2010
6 pagyrimas



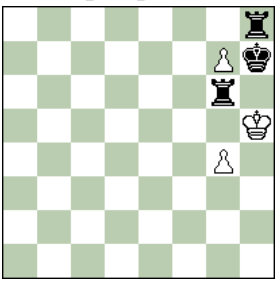
4+13 b)Žg3->b5 h#3

<8/6p1/4k1b1/1P2p3/7b/pppr2n1/1p5p/1K2RR1r>

Sprendimai
a) 1.Bd6+ Bf5 2.Žf1 Be4 3.Kd5 Bfxe5#.
b) 1.Bd7+ Be4 2.Re1 Bf5 3.Žd6 Bexe5#.

Pusinio baltųjų bokštų surišimo mechanizmas. Uždavinio idėjinis turinys ir sprendimas – be priekaištų. Techninis idėjos įgyvendinimas turi minusų: visų pirma – dvynuko gavimo būdas ir baltą karalių blokuojančių pėstininkų kvartetas. Vis tik uždavinio vertę turėtų nusverti turinys, o ne forma. Manau, kad uždavinys įvertintas per mažai.

248. *Šachmatija Žalgiriui 600 metų*
2010
Spec. prizas



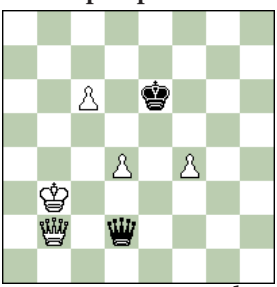
3+3 0211/2111 h#1,5/2

Bendraautorius V. Chupčenka
<7r/6Pk/6r1/7K/6P1/8/8/8>

Sprendimai
1... g8Ž 2.Bg7 Žf6#.
1... Kh4 2.Kh6 ghV#.
1.Bxg4 g8Ž 2.Bg7 Žf6#.
1.Bf8 gfV 2.Bg8 Vh6#.

Specialus prizas skirtas kaip geriausiai miniatiūrai. Mano nuopelnas čia – du nauji variantai, kurie ir suteikia uždaviniui vertę.

249. *Šachmatija*
2011
Spec. prizas



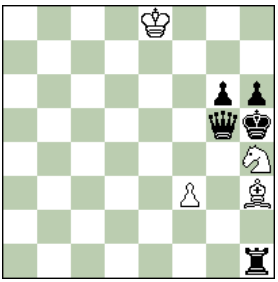
5+2 2 spr. h#2

<8/8/2P1k3/8/3P1P2/1K6/1Q1q4/8>

Sprendimai
1.Vxd4 Vd2 2.Vf6 Vd7#.
1.Vxf4 Vh2 2.Vf7 Ve5#.

Pasalos tema, baltųjų pėstininkų sunaikinimas.

250. *Šachmatija*
2011
5 pagyrimas (C)



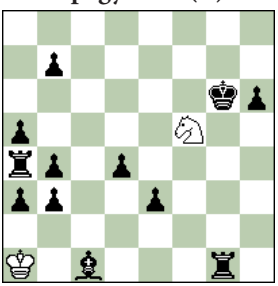
4+5 2 spr. h#2

<4K3/8/6pp/6qk/7N/5P1B/8/7r>

Sprendimai
1.Bxh3 Žf5 2.Bh4 Žg7#.
1.Vxh4 Re6 2.g5 Rf7#.

Tapusi klasikine Zilahi tema – nukertamos ir matuojančios figūrų mainai. Žaidimo paradoksas labiausiai išryškėja 2 ėjimų uždaviniuose, kai nėra jokio įsiterpiančio motyvo tarp teminių ėjimų. Temos minusu galima laikyti tik tai, kad turime baltųjų jėgų perteklių, nes mate viena iš figūrų nereikalinga.

251. *Šachmatija*
2011
7 pagyrimas(C)



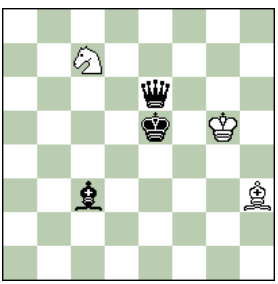
2+12 h#6

Bendraautorius Nikolajus Zujevas
8/1p6/6kp/p4N2/rp1p4/pp2p3/8/K1b3r1>

Sprendimas
1.h5 Žxe3 2.Kh6 Žc4 3.Bg6 Žxa5
4.Rg5 Žxb7 5.Ba7 Žd6 6.Bh7 Žf5#.

Šešių ėjimų žirgo ratas.

252. Šachmatija
2011



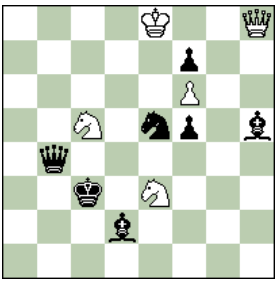
3+3 ž.t. h#3

<8/2N5/4q3/4k1K1/8/2b4B/8/8>

Sprendimai
a)1.Vf5+ Kh4 2.Kf4 Rg2 3.Re5 Žd5#.
b)Kg5–>c5; 1.Ke4 Žb5 2.Re5 Kb4 3.Kd5 Rg2#.
c)Rh3–>h7; 1.Vf5+ Kh6 2.Kf6 Rg8 3.Re5 Žd5#.
d)c+Rc3–>a3; 1.Vd7 Že8 2.Ke6 Kf4 3.Re7 Rg8#.
e)Rc3–>g1; 1.Rc5 Rf1 2.Kd4 Kf4 3.Vd5 Žb5#.
f)e+Rh3–>e7; 1.Rc5 Ža6 2.Rd6 Žc5 3.Vd5 Rf6#.
g)f+Žc7–>h1; 1.Rd4 Kh5 2.Kf5 Rd6 3.Rf6 Žg3#.
h)e+Ve6–>h7 1.Vd3 Že6 2.Ke4 Kf6 3.Re3 Rg2#.

Matas karaliui visuose „aplinkos“ laukeliuose. Iki pilno rato trūksta vieno varianto su matu lauke **d6**.

253. *Šachmatija*
2011
3 prizas



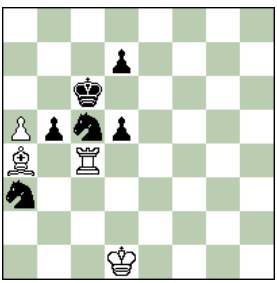
5+7 4 spr. h#2

<4K2Q/5p2/5P2/2N1np1b/1q6/2k1N3/3b4/8>

Sprendimai
1.Rxe3 Vh6 2.Rd4 Vc1#.
1.Vxc5 Vf8 2.Vd4 Va3#.
1.Rd1 Vh1 2.Rb3 Va1#.
1.Re2 Vh2 2.Rc4 Vxe5#.

Uždavinys pretenduoja į „ateities" temą – dvi poros variantų: pirmoji pora – pasalos tema; antroji pora – užtvaros tema.

254.
sachmatija.puslapiai.lt
Šachmatijai – 10 metų
2011



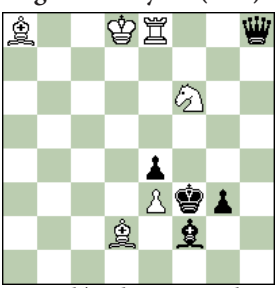
4+6 b)c5R h#2,5

<8/3p4/2k5/Ppnp4/B1R5/n7/8/3K4>

Sprendimai
1... Rxb5+ 2.Žxb5 Bb4 3.Žc7 Bb6#.
1... Bc1 2.d4 Rc2 3.Rd6 Re4#.

„Šachmatijos" jubiliejui skirto konkurso tema – ne mažiau kaip du skirtingų idėjų variantai.

255.
sachmatija.puslapiai.lt
Šachmatijai – 10 metų
2011
2 garbės atžyma (HM)



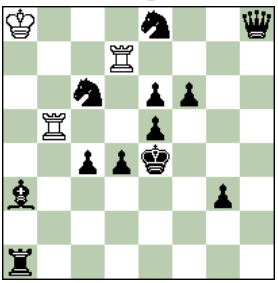
6+6 b)Kd8->a1 h#2

<B2KR2q/8/5N2/8/4p3/4Pkp1/3B1b2/8>

Sprendimai
a) 1.Rxe3 Žxe4 2.Rf2 Žf6#.
b) 1.Rxe3 Bxe4 2.Rf2 Be8#.

Figūrų sugrįžimas į buvusį laukelį (antroji jubiliejaus tema). Juodųjų konstanta.

256.
sachmatija.puslapiai.lt
Šachmatijai – 10 metų
2011, 1 prizas



3+12 b)Ra3->a2 h#3

<K3n2q/3R4/2n1pp2/1R2p3/2ppk3/b5p1/8/r7>

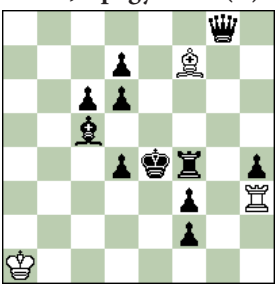
Sprendimai
a)1.Rc5+ Ba7 2.Kd5 Bbb7 3.Kd6 Bd7#.

Brunerio – Plachutos tema.

b)1.Žd6+ Bb8 2.Kd5 Bdd8 3. e4 Bb5#.

Pirmu ėjimų baltieji suriša savo bokštą, antruoju jį atriša.

257.
sachmatija.puslapiai.lt
Šachmatijai – 10 metų
2011, 4 pagyrimas (C)



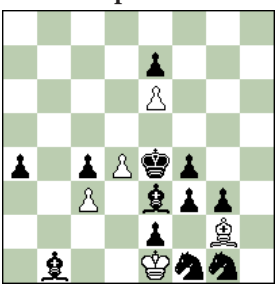
3+11 2 spr. h#3

<6q1/3p1B2/2pp4/2b5/3pkr1p/5p1R/5p2/K7>

Sprendimai
1.f1Ž Ra2 2.f2 Bb3 3.Kd5 Be3#.
1.f1R Bh1 2.Rh3 Rc4 3.Rf5 Be1#.

Figūrų pavertimas silpnosiomis figūromis turi skirtingas motyvacijas.

258. ***JK A. Karamanits-60***
2011
5 prizas



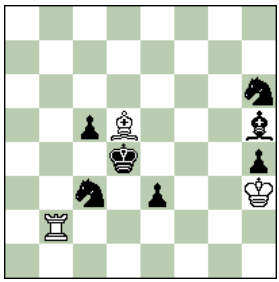
5+12 2 spr. h#4

<8/4p3/4P3/8/p1pPkp2/2P2bpp1/4p1B1/1b2Knn1>

Sprendimai
1.Rc1 Rh3 2.Že3 Rg4 3.Žd5 Rh5 4.Re3 Rg6#.
1.Kf5 Rxf1 2.Re4 Rxe2 3.Rd5 Rd1 4.Ke4 Rc2#.

Klasinc tema. Figūra pasitraukia iš laukelio, kad per tą laukelį galėtų praeiti kita figūra. Po to ta figūra grįžta atgal.

259.
sachmatija.puslapiai.lt
Šachmatijai – 10 metų
2011
1 garbės atžyma (HM)



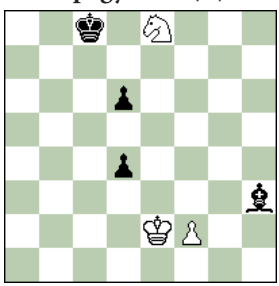
3+7 3 spr. h#3

<8/8/7n/2pB3b/3k3p/2n1p2K/1R6/8>

Sprendimai
1.Že4 Ra2 2.c4 Bb5 3.c3 Bd5#.
1.e2 Kg2 2.e1B Kf2 3.Be5 Bd2#.
1.Kd3 Bb1 2.Ke2 Rc4+ 3.Kf2 Bf1#.

Trys taisyklingi matai bokštu.

260. ***JK J. Bilokin–60***
2011
5 pagyrimas(C)



3+3 2 spr. h#4,5

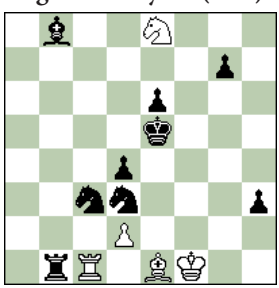
<2k1N3/8/3p4/8/3p4/7b/4KP2/8>

Sprendimai
1. ... Kd3! 2.Kd7 Kc4 3.Ke6 Kb5 4.Kd5 f4 (A) 5.Re6 Žf6#(B).
1. ... Kf3! 2.Kd7 Kf4 3.Ke6 Kg5 4.Ke5 Žf6(B) 5.Re6 f4# (A).

Idealūs matai žirgu ir pėstininku su ketvirto ir penkto ėjimų mainais.

Konkurse dalyvavo 60 uždavinių su idealiais matais ir ne mažiau kaip 2 sprendimais, o atžymėti 47 (!) uždaviniai.

261. ***Mem. Malgorzaty Grudzinskiej*** **– 2011**
8 garbės atžyma (HM)



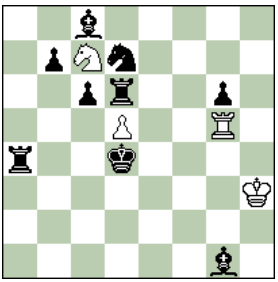
5+9 b)pd2->g5 h#2,5

<1b2N3/6p1/4p3/4k3/3p4/2nn3p/3P4/1rR1BK2>

Sprendimai
a) 1... Rg3+ 2.Žf4 d3 3.Žd1 Bc5#.
b) 1... Žd6 2.Žd5 Bc5 3.Žc1 Rg3#.

Rikio ir bokšto funkcijų mainai, tiesa, nesutampant ėjimams.

262. *JK V. Gorbunov–60*
2011
3 garbės atžyma (HM)



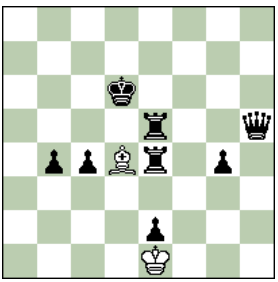
4+9 2 spr. h#3

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<2b5/1pNn4/2pr2p1/4P2R1/r2k4/7K/8/6b1>

Sprendimai
1.Že5+ Že6+ 2.Kxd5 Bg4 3.Rc5 Žc7#;
1.Žf6+ Bg4+ 2.Ke5 Že6 3.Be4 Bg5#.

Vykusi abipusių šachų ir susirišimo atsirišimo motyvų sintezė su pirmų ir antrų ėjimų mainais.

263. *JK V. Gorbunov–60*
2011
Pagyrimas (C)



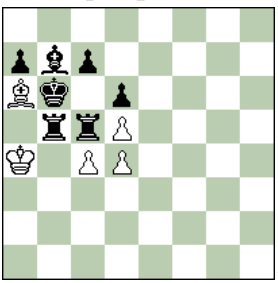
2+8 2 spr. h#4

<8/8/3k4/4r2q/1ppBr1p1/8/4p3/4K3>

Sprendimai
1.Bc5 Rc3 2.Kd5 Rxb4 3.Kd4 Kd2 4.Vd5 Rc3#.
1.Bf5 Rf2 2.Ke5 Rh4 3.Kf4 Kf2 4.Vg5 Rg3#.

Du variantai su rikio pasitraukimu ir grįžimu.

264. *TK Problemist Ukraini,* 2011
Spec. prizas

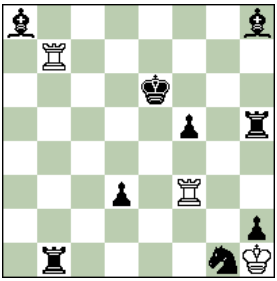


5+9 h#1,5/2/2,5

<8/pbp5/Bk1p4/1rrP4K1PP4/8/8/8>
Sprendimai
1... ... 2. ... dc+ 3.Kxa6 cb#.
1... ... 2.Bxd5 c5+ 3.Kc6 Rxb5#.
1... Rxb5 2.Bc6 dc 3.d5 c5#.

Netradicinės formos uždavinys su trim sprendimais, kurių kiekvienas yra skirtingo ilgio. Ukrainos kompozitoriaus J. Belokonio propaguojama idėja, kad visi sprendimai yra „lygūs“. Mintis tokia, kad sutarto mato uždaviniuose į kiekvieną sprendimą reikia žiūrėti kaip į atskirą savarankišką sprendimą, nepriklausomai nuo to, kas pradeda žaidimą. Kažkada priimta konvencija, kad sutarto mato uždaviniuose pradeda žaisti juodieji, šiuo metu yra nereikalinga, nes nuo pat šio žanro atsiradimo pradžios abi pusės turi lygias galimybes pradėti žaidimą.

265. *JK V. Kirilov-60*
2011
3 garbės atžyma (HM)



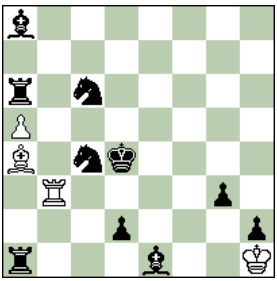
5+9 b)d2->g5 h#2,5

<b6b/1R6/4k3/5p1r/8/3p1R2/7p/1r4nK>

Sprendimai
1.Bb6 Bxf5 2.Bd6 Bff7 3.Bhd5 Bbe7#.
1.Bb5 Bxd3 2.Žf3 Bbd7 3.Be5 B3d6#.
1.Kf6 Be7 2.Bb7 Bfe3 3.Bg5 B3e6#.
1.Re5 Bg7 2.Bb7 Bfg3 3.Kf6 B3g6#.

Keturi matai aidai bokštais iš pusinio surišimo mechanizmo. Nepaisant to, kad bokštai yra galingos figūros, jų tarpusavio sąveika nepasižymi didele matinių paveikslų įvairove.

266. *MK V. Kolpakov-55*
2011
5 pagyrimas (C)



4+10 b)Žc4<->Kd4 h#3

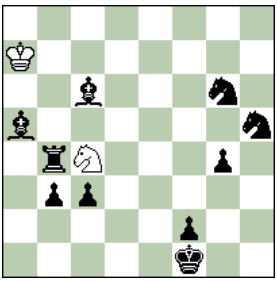
Bendraautorius Antanas Vilkauskas

<b7/8/r1n5/P7/B1nk4/1R4p1/3p3p/r3b2K>

Sprendimai
a) 1.Rf2+ Bb1 2.Kc3 Rd1 3.Rd4 Bb3#;
b) 1.Žb4+ Bf3 2.Bd6 Rc6 3.Kc5 Bc3#;

Dviejų juodųjų baterijų žaidimas ir baltųjų susirišimo–atrišimo „operacija“. „Operacija“ sunki todėl, kad baltieji savo ėjimus turi daryti tiek į gulstinę, tiek į įstrižinę. Dėl tos priežasties abu variantai negali būti identiški, tačiau taktiškai čia viskas „okey“.

267. *JK V. Kirilov-60*
2011
1 pagyrimas (C)



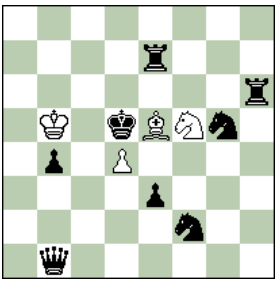
2+10 b)c3->e5 h#5

<8/K7/2b3n1/b6n/1rN3p1/1pp5/5p2/5k2>

Sprendimai
a) 1.Ke2 Že5 2.Bd4 Žxg6 3.Rb4 Kb6 4.Kd3 Kxc6 5.Kc4 Že5#.
b) 1.Bb5 Žxe5 2.Re1 Žxg4 3.Bg5 Žf6 4.Bg1 Žxh5 5.Rg2 Žg3#.

Bendrų bruožų sprendimuose trūkumas. Pirmame variante žirgas matuoja iš laukelio, į kurį darė pirmą ėjimą, tačiau antrame to pasiekti man nepasisekė.

268 . *TT Problem-Echo*
2011
2 garbės atžyma (HM)



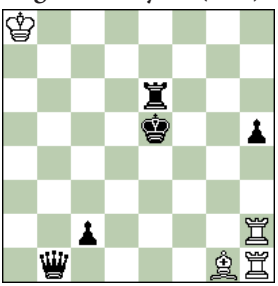
4+8 4 spr. h#2

<8/4r3/7r/1K1kBNn1/1p1P4/4p3/5n2/1q6>

Sprendimai
1.Že6 Kb6 2.Že4 Žxe3#.
1.Ve4 Kxb4 2.Že6 Žxe7#.
1.Ke6 Kc6 2.Žf7 Žg7#.
1.Ke4 Kc4 2.Žf3 Žg3#.

Tema: baltųjų karalius daro pirmą ėjimą. Matomai, pirmą kartą įgyvendinti 4 ėjimai – po 2 į gretimus laukelius.

269 . *K „Graviūra* 2011“
1 garbės atžyma (HM)



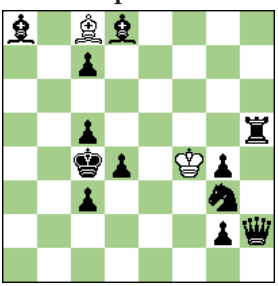
4+5 3 spr. h#2,5

<K7/8/4r3/4k2p/8/8/2p4R/1q4BR>

Sprendimai
1... Rb6 2.Bc6 Be1+ 3.Kd6 Bd2#.
1... Rc5 2.Bd6 Bf1 3.Bd5 Be2#.
1... Rd4+ 2.Kf4 Bg1 3.Be4 Bf2#.

Trys matai aidai.

270. *MK Mokhtar Kadiri*
Maroc Echecs, 2011
3 prizas



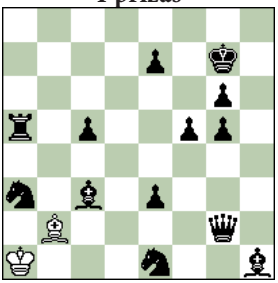
2+12 2 spr. h#4,5

<b1Bb4/2p5/8/2p4r/2kp1Kp1/2p3n1/6pq/8>

Sprendimai
1… Rxg4 2.Že4+ Kf3 3.Rg5 Ke2 4.Re3 Kd1 5.Kd3 Re2#.
1… Rf5 2.Re4 Ke5 3.Rf6+ Ke6 4.Re5 Kd7 5.Kd5 Re6#.

Du variantai su kelio rikiui nutiesimu ir nebloga strategija.

271. ***1°K Maroc Echecs***
2011
1 prizas



2+13 **h#5,5**

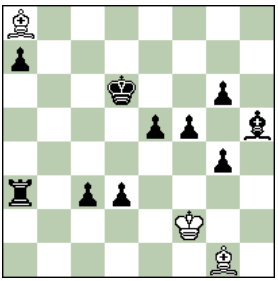
<8/4p1k1/6p1/r1p2pp1/8/n1b1p3/1B4q1/K3n2b>

Sprendimas
1…Ka2 2.Kf6 Kb3 3.Vd5+ Kxc3 4.Vf7 Ra1 5.Rd5 Kb2 6.Re6 Kc1#.

Karaliaus ir rikio susikeitimas vietomis. Po konkurso paaiškėjo, kad uždavinys gali būti pilnų šešių ėjimų, jei juodą karalių perkelti į **h8**.

Tačiau tas perkėlimas jokios įtakos idėjiniam turiniui neturi.

272. ***Radu Dragoesku MK,*** **2011**
6 pagyrimas (C)



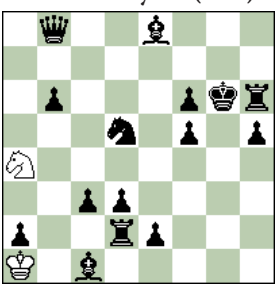
3+10 **b)Kf2->b7** **h#3**

<B7/p7/3k2p1/4pp1b/6p1/r1pp4/5K2/6B1>

Sprendimai
a) 1.Kc5 Rh1 2.Kd4 Kg2+ 3.Ke4 Kg3#.
b) 1.a5 Ra7 2.Kd5 Kb6+ 3.Kd4 Kb5#.

Šachmatai – karalių žaidimas!

273. ***Problemist Ukraini***
2011
Garbės atžyma (HM)



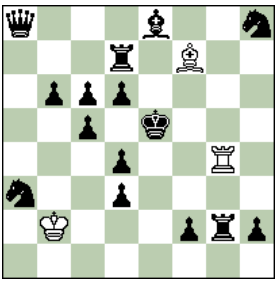
2+15 **2 spr.** **h#5**

<1q2b3/8/1p3pkr/3n1p1p/N7/2pp4/p2rp3/K1b5>

Sprendimai
1.Bb2 Žxb6 2.Rg5 Žd7 3.Bb7 Žxb8 4.Bg7 Žd7 5.Rf7 Žf8#.
1.h4 Žxc3 2.Kh5 Žxe2 3.Rg6 Žc3 4.Bg2 Žxd5 5.Bg5 Žxf6#.

Žirgas išvalo kelią bokštui **d2** ir pasitraukia, grįždamas žingsnį atgal ir matuodamas. Du tokie variantai – šioks toks pasiekimas, bet harmonijos trūksta.

274. *StrateGems*
2011



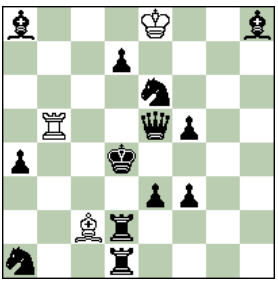
3+15 b) pd4->g5 h#3
21 11 11

<q3b2n/3r1B2/1ppp4/2p1k3/3p2R1/n2p4/1K3prp/8>

Sprendimai
a) 1. Žg6 Bxg6 2. Bd8 Be6 3. Kd5 Bxe8#.
1.Be7 Bg3 2. Be6 Be3 3.Kd5 Rxe6#.
b) 1.Va4 Rd5 2.Ve4 Rxc6 3.Kd4 Bxe4#.
1. b5 Rg6 2.Kd5 Re4+ 3.Kc4 Rxg2#.

Dvi poros variantų su nebloga strategija. Idealaus harmoniškumo nėra, bet jis pakankamo lygio, kad uždavinys būtų atžymėtas. Bet teisėjas uždavinio nepastebėjo.

275 . *feenschach*
2011



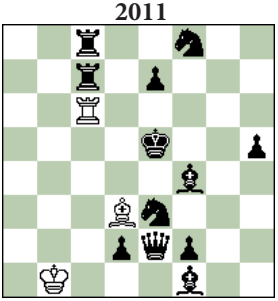
3+13 4 spr. h#3

Bendraautrorius Jurijus Belokonis
<b3K2b/3p4/4n3/1R2qp2/p2k4/4pp2/2Br4/n2r4>

Sprendimai
1. Ve4 Rxa4 2.Kd3 Bc5 3.Rd4 Rb5#.
1. Vd6 Bb4 2.Ke5 Bf4 3.Bd4 Bxf5#.
1. f4 Rb3 2.Ke4 Rxe6 3.Vd4 Rf5#.
1.Žb3 Bxb3 2. f4 Bd3 3.Ke4 Bxd2#.

Uždavinio kilmė – iš jau matyto rikio–bokšto tandemo veiklos. Du variantai su matu iš to paties laukelio ir kiti du variantai su analogiškais mato paveikslais. Ateities tema.

276 . *The Problemist*
2011



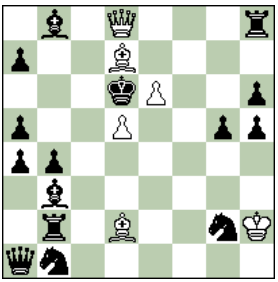
3+12 4 spr. h#3

Bendraautrorius Jurijus Belokonis
<2r2n2/2r1p3/2R5/4k2p/5b2/3Bn3/3pqp2/1K3b2>

Sprendimai
1.Vf3 Rxf1 2.Ke4 Bd6 3.e5 Rd3#.
1.Žg4 Ra6 2.Ke4 Rb7 3.Kf3 Bc3#.
1.Bd7 Bxc8 2.Kd6 Re4 3.Re5 Bc6#.
1.Že6 Bc2 2.Kd6 Bxd2 3.Kd7 Rb5#.

Vėl ateities tema. Du variantai su figūrų grįžimais į pirminį laukelį ir du variantai su baterijos sukūrimu. Labai simpatiška pozicija. Deja, liko nepastebėta teisėjo. Keista.

277. *Chessplayer.ro*
e4 e5
2011



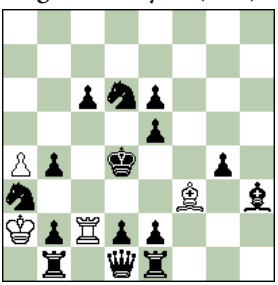
6+15 b)Rb3->g2 h#2

<1b1Q3r/p2B4/3kP2p/p2P2pp/pp6/1b6/1r1B2nK/qn6>

Sprendimai
a) 1.Rxd5 Vxa5 2.Rb3 Rxb4#.
b) 1.Rxd5 Vxg5 2.Rg2 Rf4#.

Pėstininko kirtimas rikiu iš dviejų padėčių ir grįžimas į pirminį laukelį.

278. *Pat a Mat*
2011
2 garbės atžyma(HM)



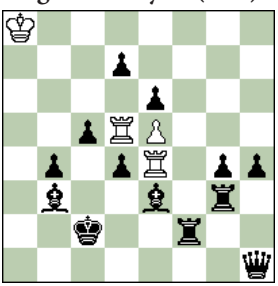
4+15 ž.t. h#2,5

<8/8/2pnp3/4p3/Pp1k2p1/n4B1b/KpRpp3/1r1qr3>

Sprendimai
a) 1... Bxd2+ 2.Kc5 Bxd6 3.Qd4 Bxc6#.
b) Kd4<–>e6; 1... Rxg4+ 2.Kd5 Rd7 3.Re6 Rxc6#.
c) Kd4<–>e5; 1... Rxe2 2.Kd5 Rb5 3.Be5 Rxc6#.
d) Kd4<–>b4; 1... Bxb2+ 2.Kc5 Bb6 3.Bb4 Bxc6#.

Keturkartis kelio juodoms figūroms atvėrimas ir trikartis kelio nutiesimas.

279. *Pat a Mat*
2011
3 garbės atžyma(HM)



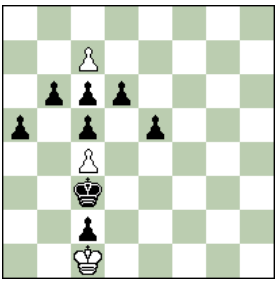
4+13 b)Kc2->g5 h#3

<K7/3p4/4p3/2pRP3/1p1pR1pp/1b2b1r1/2k2r2/7q>

Sprendimai
a) 1.Bfg2 Bexd4 2.Rf2 Bd1 3.Bc3 B5d2#.
b) 1.Bgg2 Bdxd4 2.g3 Bxh4 3.Bf5 Bdg4#.

Pusinio surišimo mechanizmo išlaisvinimas.

280.
sachmatija.puslapiai.lt
2011



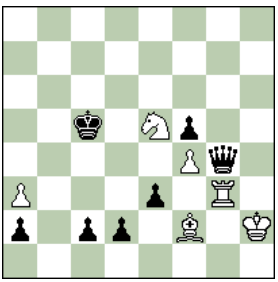
3+8 012111 h#2,5

<8/2P5/1ppp4/p1p1p3/2P5/2k5/2p5/2K5>
„Su Naujais Metais“

Sprendimas
1... c8V!
2.Kb3 Vxc6 3.Ka2 Va4#.
2.Kd4 Kd2 3.Ke4 Vg4#.

Onicijo forma – kai po pirmo ėjimo atsiranda du ar daugiau tęsinių.

281. *Šachmatija*
2012/1/2347



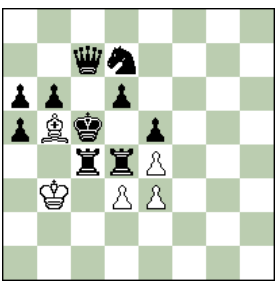
6+7 b)Kc5->b3 h#2

<8/8/8/2k1Np2/5Pq1/P3p1R1/p1pp1B1K/8>

Sprendimai
a) 1.Ve2 Bxe3 2.Vb5 Bd3#.
b) 1.Vxf4 Rxe3 2.Va4 Rd4#.

Pirmu ėjimu valdovė suriša būsimą mato figūrą, o antruoju tą surišimą panaikina. Tas surišimas yra tik „vizualinis“, kaip pastebėjo konkurso teisėjas V. Medincevas, tačiau kitaip ir būti negali!

282. *Šachmatija*
2012/1/2352



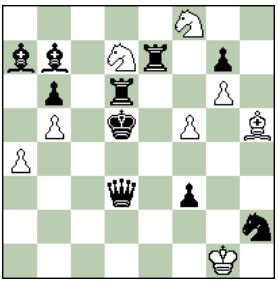
5+10 2 spr. h#2,5

<8/2qn4/pp1p4/pBk1p3/2rrP3/1K1PP3/8/8>

Sprendimai
1... Rxc4 2.Bd5 ed5 3.e4 d4#.
1... Rxd7 2.Vc6 ed4+ 3.Kb5 dc#.

Rikio ir pėstininkų nešabloninis žaidimas su taisyklingais matais.

283. *Šachmatija*
2012//1/2363



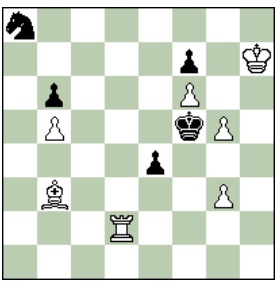
8+10 2 spr. h#3

<5N2/bb1Nr1p1/1p1r2P1/1P1k1P1B/P7/3q1p2/7n/ 6K1>

Sprendimai
1.Vxf5 Žh7 2.Ke6 Rg4 3.Rd5 Žf8#.
1.Vxb5 Že6 2.Kc6 Rxf3+ 3.Vd5 Že5#.

Dvikartis juodos valdovės surišimas baltųjų rikiu, iššaukia nevienodų taktinių motyvų panaudojimą ir, tuo pačiu, skirtingas ėjimų motyvacijas.

284. *Šachmatija*
2012/2/2414



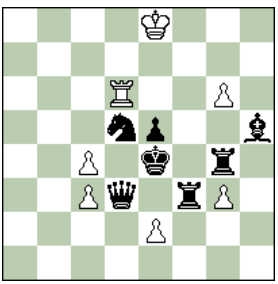
7+5 0111/3111 h#1,5/2

Bendraautorius Dieteris Miuleris
<n7/5p1K/1p3P2/1P3kP1/4p3/1B4P1/3R4/8>

Sprendimai
1... Rxf7 2.Ke5 Bd5#.
1.Kxg5 Re6 2.Kh5 Bd5#.
1.Kg4 Bd5 2.Kh5 Rd1#.
1.Žc7 Rd1 2.Že6 Bd5#.

Ėjimų funkcijų kaitos ir mainų idėja laukia savo žvaigždžių valandos. Čia keturiose fazėse keičiasi matų paveikslai, keičiantis baltųjų ėjimų funkcijoms, atsižvelgiant į juodųjų karaliaus padėtis. Pagrindinę Dieterio idėją aš papildžiau ketvirta faze su rikio funkcijos pasikeitimu.

285. *Šachmatija*
2012/2/2416



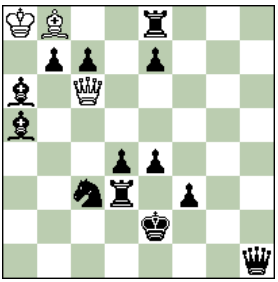
7+7 h#1,5/2

Bendraautorius Valerijus Kopilis
<4K3/8/3R2P1/3np2b/2P1k1r1/2Pq1rP1/4P3/8>

Sprendimai
1... Bf6 2.Že3 ef#.
1.Bgf4 g4 2.Že3 ed#.

Matuojančio ėjimo pasikeitimas, esant tam pačiam juodųjų ėjimui ir jo taktiniams motyvams. Pirmame variante žirgas blokuoja lauką **e3** ir užtveria bokštą **f3**, antrame variante – vėl blokuoja tą patį laukelį, bet dabar užsitveria valdovė.

286. *Šachmatija*
2012/2/2425
2 prizas



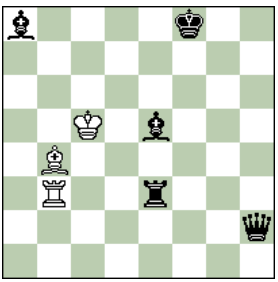
3+13 b)Bb8 h#2,5

<KB2r3/1pp1p3/b1Q5/b7/3pp3/2nr1p2/4k3/7q>

Sprendimai
a)1... Vxc7 2.Ke3 Vh2 3.Rd8 Rf4#.
b)1... Vxb7 2.Be3 Vb1 3.Rc8 Bb2#.

Valdovė atlieka „juodą“ darbą – sunaikina juodus kliudančius pėstininkus ir nutiesia kelią rikiui bei bokštui.

287. *Šachmatija*
2012/2/2428



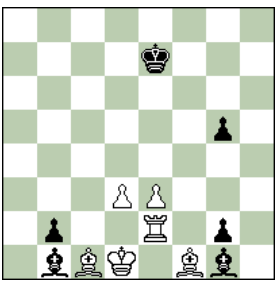
3+5 b) -Rb4 h#3

<b4k2/8/8/2K1b3/1B6/1R2r3/7q/8>

Sprendimai
a)1.Rc6 Kxc6+ 2.Ke8 Rd6 3.Kd8 Bb8#.
b)1.Rd5 Kxd5 2.Bg3 Ke6 3.Rg7 Bb8#.

Rikio atsisakymas dviejuose laukeliuose ir matas tuo pačiu bokšto ėjimu ekonomiškoje padėtyje.

288. *Šachmatija*
2012/2/2492



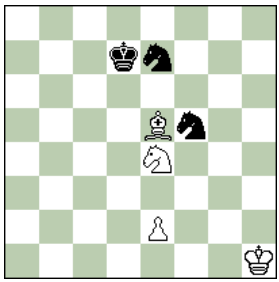
6+6 b)Be2->d2 h#3

<8/4k3/8/6p1/8/3PP3/1p2R1p1/1bBK1Bb1>

Sprendimai
a)1.Rxe3 Rxe3 2.g1Ž Rh3 3.Kd8 Rb6#.
b)1.Rxd3 Rxd3 2.b1Ž Ra3+ 3.Ke8 Rg6#.

Baltųjų pėstininkų anihiliacija ir matai šalutine baterija.

289. *Šachmatija*
2012/2/2499



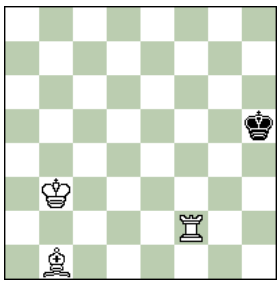
4+3 b)Žf5->c3 h#4,5

<8/3kn3/8/4Bn2/4N3/8/4P3/7K>

Sprendimai
a)1... Žg5 2.Ke8 e4 3.Kf8 ef 4.Kg8 f6 5.Kh8 f7#.
b)1... Žc5+ 2.Kc8 e4 3.Žd5 ed 4.Žc6 d6 5.Žd8 d7#.

Du matai aidai pėstininko šalutine baterija.

290. *Šachmatija*
2012/4/2545



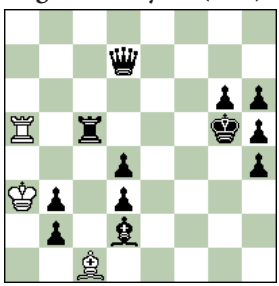
3+1 b)Kb3->b6 h#4

<8/8/8/7k/8/1K6/5R2/1B6>

Sprendimai
a)1.Kg4 Ba2 2.Kf3 Ba1 3.Ke2 Kc3 4.Kd1 Rd3#.
b)1.Kg5 Be2 2.Kf6 Re4 3.Ke7 Bc6+ 4.Kd8 Be8#.

Pirmas keturių figūrų uždavinys sutarto mato istorijoje turėjo šias figūras. Nuo to laiko surasta daugybė pozicijų, užsibaigiančių tais pačiais pasikartojančiais matais. Nebent galima tik atrasti dar keletą padėčių, kuriose dvynukų pagalba būtų sugretinti keli jau žinomi variantai. Čia toks pavyzdys. Pirmoje pozicijoje bokštas slepiasi už rikio, antroje – rikis užstoja bokštą.

291. *3-ias V. Arčakovo MK*
2012
2 garbės atžyma (HM)



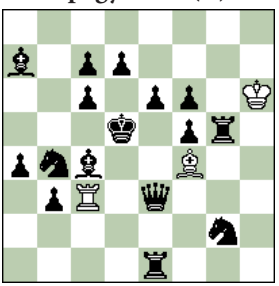
3+12 b)Vd7->e7 h#3

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<8/3q4/6pp/R1r3kp/3p3p/Kp1p4/1p1b4/2B5>

Sprendimai
a)1.Rf4 Rd2 2.Vg4 Rb4 3.Bf5 Re7#.
b)1.Bf5+ Bc5 2.Vf6 Bc2 3.Rf4 Bg2#.

Du harmoningi variantai su visa puokšte temų ir taktinių motyvų. Antrame variante atsirandantis šachas pirmame ėjime yra neišvengiama „blogybė“, leidžianti „sustabdyti“ bokštą **c5** laukelyje vietoje **e5**.

292. *MK Boujema Kariouch*
2012
3 pagyrimas (C)



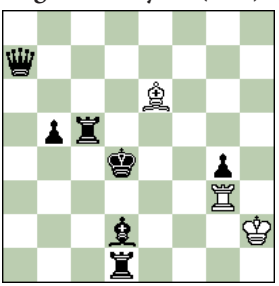
3+16 6 spr. h#3

Bendraautorius Jurijus Belokonis
<8b1pp4/2p1pp1K/3k1pr1/prb2B2/1pR1q3/6n1/4r3>

Sprendimai
1. Rd3 Bxc6 2.Rc5 Rxe3 3.Kc4 Bxc5#.
1. Ve4 Rxc7 2. d6 Bd3 3. Ke5 Rxd6#.
1. c5 Bxe3 2. c6 Bxe6 3. Be4 Bd6#.
1. Ve5 Re3 2. Kd6 Rxa7 3. Rd5 Rc5#.
1. Rb5 Bxe3 2. Kc4 Re5 3. d5 Bc3#.
1. Žh4 Rxe3 2.Ke5 Bxc4 3. d5 Rf4#.

Trys poros idėjinių variantų. Kažkodėl teisėjui pasirodė, kad sprendimų yra ... per daug!

293. *K. „Graviūra* 2012“
2 garbės atžyma (HM)



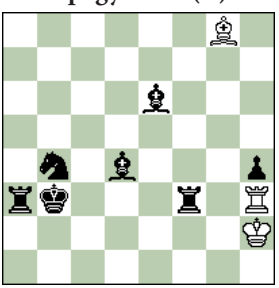
3+7 2 spr. h#3

<8/q7/4B3/1pr5/3k2p1/6R1/3b3K/3r4>

Sprendimai
1.Bc2 Bxg4+ 2.Kc3 Bb4 3.Vd4 Bb3#;
1.Rb4 Rf5 2.Kc4 Rc2 3.Bd4 Rb3#.

Matai iš to paties laukelio rikiu ir bokštu su identišku juodųjų „baterijų“ žaidimu į laukelį **d4**.

294. *K. „Graviūra* 2012“
2 pagyrimas (C)



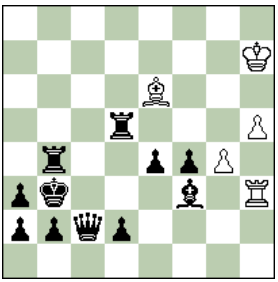
3+7 b)jVd4 h#3

<6B1/8/4b3/8/1n1b3p/rk3r1R/7K/8>

Sprendimai
a) 1.Rc4 Rd5 2.Rb2 Rxf3 3.Ba2 Rd1#.
b) 1.Bc3 Be3 2.Žc2 Bxe6 3.Va4 Rb6#.

Prie kelio nutiesimo ir Pele temų pridėta trijų laukelių blokavimo prie juodojo karaliaus tema.

295. *JK G.Čumakov–70*
2012
4 pagyrimas(C)



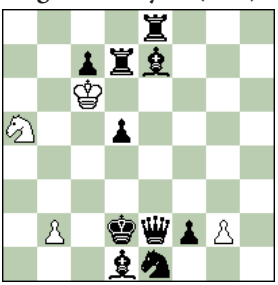
5+11 b)b2->a4 h#3

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<8/7K/4B3/3r3P/1r2ppP1/1k3b1R/ppqp4/8>

Sprendimai
a) 1.Vc3 g5 2.Re2 Rg4 3.Rc4 Rd1#.
b) 1.Bc4 h6 2.Bd3 Bh5 3.Bdc3 Bb5#.

Juodieji atriša savo figūras, kurios po to blokuoja laukelius prie karaliaus.

296. *TK Problem–Echo*
2012
1 garbės atžyma(HM)



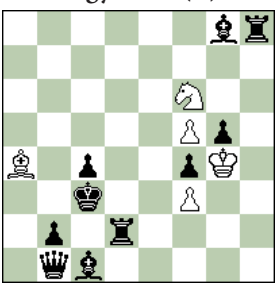
4+10b,c)Kd2->e3,d4 h#3

<4r3/2prb3/2K5/N2p4/8/8/1P1kqpP1/3bn3>

Sprendimai
a)1.Bd6+ Kc5 2.Bc6+ Kd4 3.Bc2 Žb3#.
b)1.Rd6 Kxd5 2.Re7+ Ke5 3.Bd3 Žc4#.
c)1.Ve3 Kb5 2.Rf3 gf 3.Žd3 Žc6#.

Geriausias teminio konkurso uždavinys. Tema – pirmą baltųjų ėjimą daro karalius.

297. *Problemist Ukraini*
2012
Pagyrimas (C)



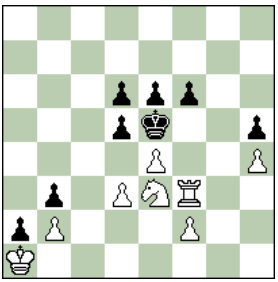
5+10 b)Kc3<->d2 h#3

<6br/8/5N2/5Pp1/B1p2pK1/2k2P2/1p1r4/1qb5>

Sprendimai
a) 1.Vxf5+ Kxf5 2.Rh7+ Ke5 3.Rd3 Žd5#.
b) 1.Bxf3 Kxf3 2.Bh3+ Kf2 3.Bd3 Že4#.

Juodųjų figūrų aktyvios aukos su baltųjų pėstininkų sunaikinimu ir Grimšo užtvėrimai **d3** laukelyje.

298. *Naujametinis TK*
Problemist Ukraini
2013.01, 3 vieta



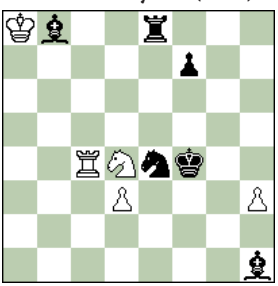
8+8 h#1/1,5/2
0011/0111/2111

<8/8/3ppp2/3pk2p/4P2P/1p1PNR2/pP3P2/K7>

Sprendimai
1.d4 Žc4#.
1... Bf4 2.de Bxe4#.
1.de4 Žf5 2.d5 d4#.
1.f5 Žc2 2.fe d4#.

Pozicija su abipusiu cugcvangu, neleidžiančiu pasikartoti trumpesniam sprendimui. Paskutiniai du variantai baigiasi tuo pačiu matu, esant juodųjų ir baltųjų ėjimų pasikeitimui. Konkurso organizatoriai šią temą sujungė su taisyklingais matais, dėl ko idėja „nuplaukė paviršiumi“ be gilesnio apmąstymo.

299. *Naujametinis TK*
„Kubok gubernatora“
Problemist Ukraini
2013.01
Garbės atžyma (HM)



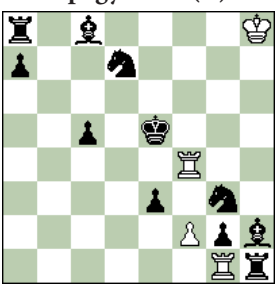
5+6 3 spr. h#3

<Kb2r3/5p2/8/8/2RNnk2/3P3P8/7b>

Sprendimai
1.Žf2+ Žc6+ 2.Kf3 Bg4 3.Be3 Žd4#.
1.Žg5+ Žf3+ 2.Kf5 Be4 3.f6 Žh4#.
1.f5 de 2.Bxe4 Bc3 3.Re5 Že6#.

Abipusis baterijų „mūšis“ papildytas trečiu variantu su **e4** laukelio blokavimu, kritiniu bokšto ėjimu ir jo užtvėrimu rikiu.

300. *problemiste.fr*
2012
1 pagyrimas (C)



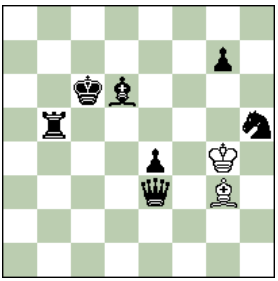
4+11 2 spr. h#3

Bendraautorius Nikolajus Zujevas
<r1b4K/p2n4/8/2p1k3/5R2/4p1n1/5Ppb/6Rr>

Sprendimai
1.Žh5 Bf6 2.Ke4 Bd1 3.Re5 f3#.
1.Žf6 Bd1 2.Že4 Bf8 3.Re6 f4#.

Man pavyko šiam uždaviniui vieną variantą priderinti prie kito, tuo suteikiant jam šią formą.

301. *problemiste.fr*
2012/11/H043



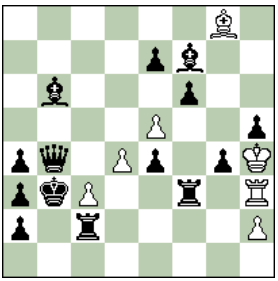
2+7 **h#6**

<8/6p1/2kb4/1r5n/4p1K1/4q1B1/8/8>

Sprendimas
1.Kd5 Kf5 2.Vf4+ Kg6 3.Ke5 Rh4
4.Žg3 Kxg7 5.Žf5+ Kf7 6.Bd5 Rf6#.

Idealus matas viduryje lentos iš 8 figūrų.

302. *StrateGems*
2012



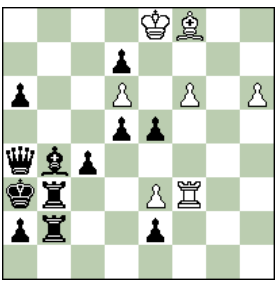
7+14 **b)a4->b2** **h#3**

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<6B1/4pb2/1b3p2/4P2p/pq1Pp1pK/pkP2r1R/p1R4P/8>

Sprendimai
a) 1.Bfxc3 Bf3 2.Vc4 Bxf6 3.Rg6 Bxb6#.
b) 1.Rc4 Re6 2.B2xc3 Rxg4 3.Bf5 Rd1#.

WCCT 9 tema, bet su nelabai vykusiu baltųjų pėstininkų „paradu“.

303. *The Problemist*
2012



7+12 **2 sol** **h#3**

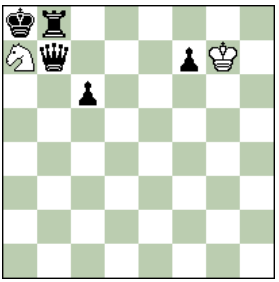
<4KB2/3p4/p2P1P1P/3pp3/qbp5/kr2PR2/pr2p3/8>

Sprendimai
1. Rxd6 f7 2.Vb4 Bf6 3.Rb8 Bxa6#.
1. Bxe3 h7 2.Bbb3 Rh6 3.Be4 Rc1#.

Juodųjų taktiniai motyvai: baltųjų pėstininkų sunaikinimas, susirišant rikį ar bokštą, išėjo – atėjo motyvas, jau atrišant surištas figūras, buvusių surištų figūrų pasitraukimas į „laisvą“ plotą, atveriant liniją baltųjų figūroms. Baltųjų motyvai: laukelio išlaisvinimas, išėjo–atėjo motyvas su ėjimu į pasalą, matas esant surištai juodai figūrai.

Pozicija vizualiai panaši į ankstesnę, bet turinys žymiai skiriasi, nes baltųjų rikis ir bokštas nuo „veiksmų arenos“ atitverti savųjų pėstininkų.

304. *Uralskij problemist*
2012



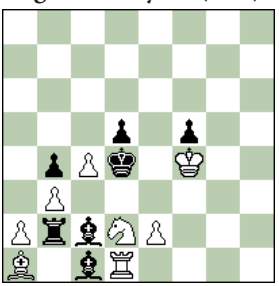
2+5 b)↻ 90⁰ h#5

<kr6/Nq3pK1/2p5/8/8/8/8/8>

Sprendimai
a)1.Bc8 Žb5 2.Bc7 Kg8 (tempo) 3.Kb8 Kf8 4.Kc8 Ke8 5.Vb8 Žd6#.
b)1.Bh6 Kf3 2.Kh7 Kf4 (tempo) 3.Vh8 Kg4 4.Bg6+ Kh5 5.Bg7 Žxf6#.

Matai aidai. Du variantai išnaudojant pėstininkų ėjimo krypties pakeitimą.

305. *Uralskij problemist*
2012
1 garbės atžyma (HM)



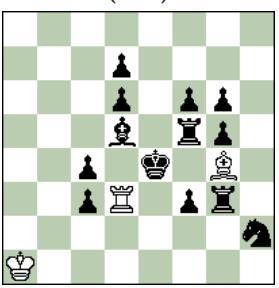
8+7 0111/2111 h#1,5/2

<8/8/8/3p1p2/1pPk1K2/1P6/PrbNP3/B1bR4>

Sprendimai
1... Bxc1 2.Rxb3 Žxb3#.
1.Re4 Rxb2+ 2.Rxb2 Žxe4#.
1.Kc3 Bxc1 2.d4 Žb1#.

Įvairių taktinių motyvų kompleksas.

306. *MK D.D. Vorobjov–100*
2012
Spec. garbės atžyma (HM)



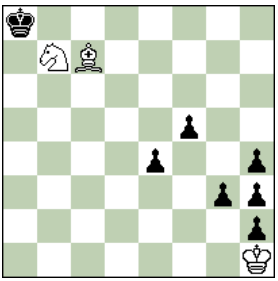
3+13 b)Rd5->d4 h#3

<8/3p4/3p1pp1/3b1rp1/2p1k1B1/2pR1pr1/7n/K7>

Sprendimai
a)1.Bf4 Rxd7 2.Re6 Be3+ 3.Kf5 Rxe6#.
b)1.Re3 Bxd6 2.Bd5 Rxf3+ 3.Kd4 Bxd5#.

Seniai žinoma Maslaro temos schema čia papildyta užtveriančių figūrų ėjimais į blokuojamus laukus.

307. *FIDE Olympic tourney,* 2012
5 pagyrimas (C)



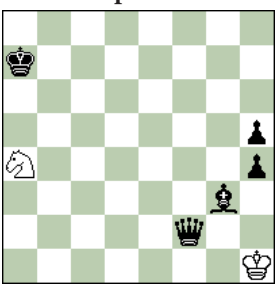
3+7 2 spr. h#7

<k7/1NB5/8/5p2/4p2p/6pp/7p/7K>

Sprendimai
1.Ka7 Rb8+ 2.Kb6 Žd6 3.Kc5 Žxe4+ 4.Kd4 Žxg3 5.Ke3 Kxh2 6.Kf2 Kxh3 7.Kg1 Ra7#.
1.g2+ Kxh2 2.Ka7 Kg1 3.Ka6 Kf2 4.g1B Ke3 5.Bg8 Kd4 6.Ba8 Kc4 7.Ba7 Žc5#.

Turnyre dalyvavo 88 kompozitoriai, atžymėtos 22 kompozicijos.

308. *MK J. Bajtay 110* & L. Szabo 60, 2013
6 prizas



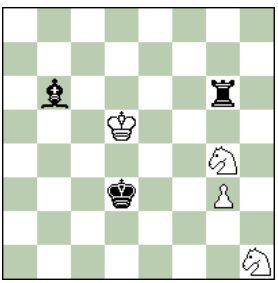
2+5 2 spr. h#7,5

<8/k7/8/7p/N6p/6b1/5q2/7K>

Sprendimai
1... Žb2 2.Ka6 Žd3 3.Va7 Kg2 4.h3+ Kf3 5.h2 Ke4 6.h1B Kd5 7.Ba1 Kc6 8.Ba5 Žb4#.
1... Žc3 2.Vf8 Kg2 3.h3+ Kxg3 4.Va8 Kf4 5.h2 Ke5 6.h1B Kd6 7.Ba1 Kc7 8.Ba6 Žb5#.

Chameleoniniai matai aidai.

309. *Černo–bili stežini* 2013/3/3671



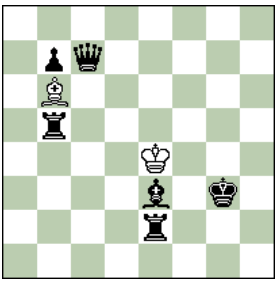
3+4 2spr. h#4

<8/8/1b4r1/3K4/6N1/3k2P1/8/7N>

Sprendimai
1. Be6 Žh2 2.Be3 Kd6 3.Ke4 Ke6 4.Rd4 Žf2#.
1. Bg5+ Se5+ 2.Ke3 g4 3.Kf4 Žg3 4.Re3 Že2#.

Du idealūs matai

310. *FIDE WORLD CUP*
2013
2 garbės atžyma (HM)



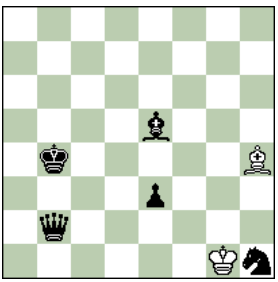
2+6 2 spr. h#8

<8/1pq5/1B6/1r6/4K3/4b1k1/4r3/8>

Sprendimai
1.Bd5 Rd4 2.b5 Kd3 3.Kf4 Kxe2 4.Ke4 Rc3 5.Rb6 Ra5 6.Kd4 Kd2 7. Kc5+ Kc3 8.Vc6 Rb4#.
1.Kf2 Rxc7 2.Ra7+ Kf4 3.Ba2 Kg4 4.Ke3 Rb8 5.Kd4 Kf4 6.Kc5 Ke5 7.Kb6+ Kd6 8.Ba6 Rc7#.

FIDE taurės konkurse dalyvavo 82 pasaulio kompozitoriai. Iš viso atžymėta tik 18 kompozicijų.

311. *Černo–bili stežini*
2013/4/3741



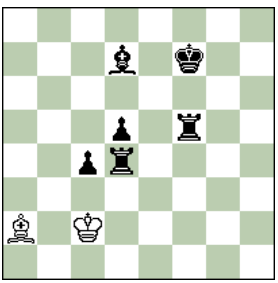
2+5 2 spr. h#7

<8/8/8/4b3/1k5B/4p3/1q6/6Kn>

Sprendimai
1.Kc3 Rg5 2.Kd2 Kg2 3.Ke1+ Kf3 4.Vf2+ Ke4 5.e2 Kd3 6.Vf1 Kc2 7.Žf2 Rd2#.
1.Žf2 Kf1 2.Že4 Re1+ 3.Žd2+ Ke2 4.Ka3 Kd3 5.Žb3 Kc4 6.Va2 Kb5 7.Rb2 Rb4#.

Taisyklingi matai pirmose gulstinėje ir statmenoje.

312. *Die Schwalbe*
2013/264/15792



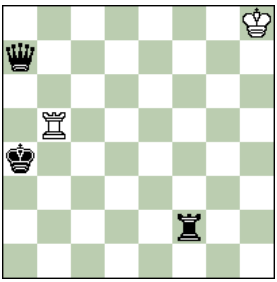
2+6 h#7,5

<8/3b1k2/8/3p1r2/2pr4/8/B1K5/8>

Sprendimas
1... Rb3 2.Bd3 Ra4 3.d4 Rxd7 4.Bc5 Rg4 5.c3 Rd1 6.Ke6 Kb3 7.Kd5 Ka4 8.Kc4 Rb3#.

Rikio ratas su į jį įsiterpiančiais karaliaus ėjimais.

313. *7th Chess Not*
2013/86/4173
1 prizas



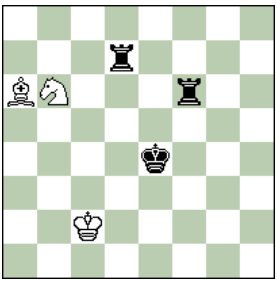
2+3 2 spr. h#5,5

<7K/q7/8/1R6/k7/8/5r2/8>

Sprendimai
1... Kg8 2.Bb2 Kf8 3.Vf2+ Ke7 4.Bb3 Kd6 5.Vb2 Kc5 6.Ka3 Ba5#.
1... Bb2 2.Ka5 Bxf2 3.Kb6 Kg8 4.Kc7 Kf7 5.Kd8+ Ke6 6.Vc7 Bf8#.

Du netikėti idealūs matai priešinguose lentos kraštuose. Pirmame sprendime dvigubas „išėjo–atėjo“ motyvas.

314. *7th Chess Not*
2013/86/4169
4 garbės atžyma (HM)



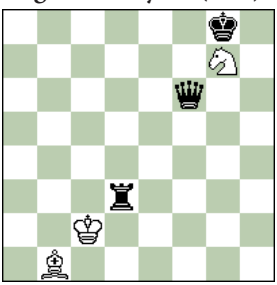
3+3 b)Ra6->f8 h#4

<8/3r4/BN3r2/8/4k3/8/2K5/8>

Sprendimai
a) 1... Rc8 2.Kd4 Kd2 3.Ke5+ Ke3 4.Bd5 Žc4#.
b) 1... Ža4 2.Kd5 Kd3 3.Ke6+ Ke4 4.Bdf7 Žc5#.

Du idealūs matai su identišku žaidimu.

315. *Best Problems*
2013/3/3098
2 garbės atžyma (HM)



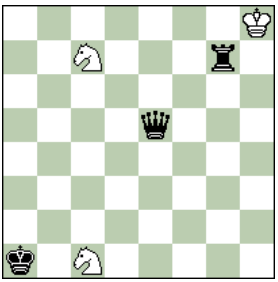
3+3 b)Žg7->a3 h#5

<6k1/6N1/5q2/8/8/3r4/2K5/1B6>

Sprendimai
a)1.Bg3 Kd2 2.Bg6 Ke3 3.Ve7+ Kf4 4.Kf7 Ra2+ 5.Kf6 Žh5#.
b)1.Bf3 Kd2 2.Kf7 Rh7 3.Bf5 Ke3 4.Ke6 Rg8+ 5.Ke5 Žc4#.

Du skirtingi idealūs matai žirgu.

316. *Best Problems*
2013/2/3057
1 garbės atžyma (HM)



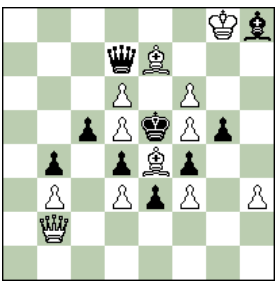
3+3 b)Žc7->e6 h#6,5
c)Žc7->f4

<7K/2N3r1/8/4q3/8/8/8/k1N5>

Sprendimai
a)1... Žd3 2.Be7+ Kg8 3.Ve3 Kf8 4.Be4 Že5 5.Kb2 Ke7 6.Kc3 Kd6 7.Kd4 Žb5#.
b)1... Žg5 2.Bc7+ Kg8 3.Bc2 Kf7 4.Vb8 Ke6 5.Kb2 Kd5 6.Kc3 Kc5 7.Vb2 Že4#.
c)1... Žfd3 2.Bg5+ Kh7 3.Vc5 Kh6 4.Bd5 Že5 5.Kb2 Kg5 6.Kc3 Kf4 7.Kd4 Že2#.

Trys idealūs matai viduryje lentos, kurių du simetriški matai–aidai.

317. *chessplayer.ro*
„e4 e5“
2013



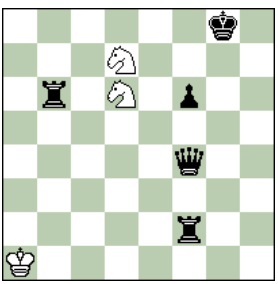
12+9 b)Vb2->h2 h#2
3111

<6Kb/3qB3/3P1P2/2pPkPp1/1p1pBp2/1P1PpP1P/1Q6/8>

Sprendimai
a) 1.Rxf6 Vxd4+ 2.Kxd4 Rxf6#.
1.g4 fg 2.f3 Vh2#.
1.c4 Rf8 2.Kxf6 Vxd4#.
b) 1.Vxd6 Vxf4+ 2.Kxf4 Rxd6#.
1.c4 dc 2.d3 Vb2#.
1.g4 Rd8 2.Kxd6 Vxf4#.

Baltųjų ėjimų kaita į tuos pačius juodųjų pėstininkų ėjimus.

318. *harmonie–aktiv*
2013/114/1881



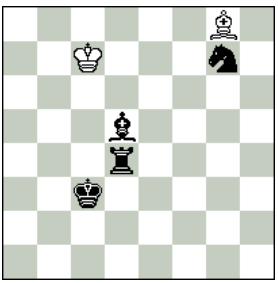
3+5 2 spr. h#6

<6k1/3N4/1r1N1p2/8/5q2/8/5r2/K7>

Sprendimai
1.Ve4 Žb5 2.Bf5 Kb2 3.Kf7 Kc3 4.Ke6 Žf8+ 5.Ke5 Žc7 6.Bd6 Žg6#.
1.Be2 Žf5 2.Be7 Ka2 3.Bd6 Kb3 4.Ve5 Kc4 5.Kf7 Žh6+ 6.Ke6 Žf8#.

Du idealūs matai su aštuonių figūrų komplektu.

319. *JK „A. Ivunin–65“*
2013
Spec. garbės atžyma
(HM)



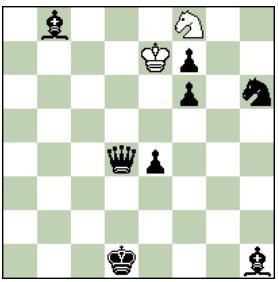
2+4 **h#8,5**

<6B1/2K3n1/8/3b4/3r4/2k5/8/8>

Sprendimas
1... Kd6 2.Bh4 Ke5 3.Bh8 Kf4 4.Kd4 Kg4 5.Ke5 Re6 6.Kf6 Rd7 7.Kg6 Re8+ 8.Kh7 Kg5 9.Rg8 Rg6#.

Rikio ėjimų „kilpa“ – **Rg8–>e6–>d7–>e8–>g6.**

320. *KoBulChess.com*
2013/10/264



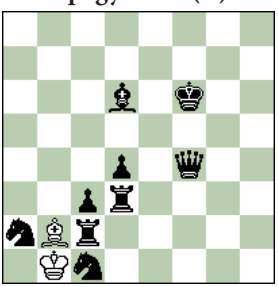
2+8 **3 spr.** **h#6**

<1b3N2/4Kp2/5p1n/8/3qp3/8/8/3k3b>

Sprendimas
1.Vf2 Že6 2.Žf5+ Kxf6 3.Ke2 Kg5 4.Rf4+ Kg4 5.Že3+ Kh3 6.Kf3 Žd4#.
1.Ve3 Kxf6 2.Ke2 Kg7 3.f5 Kg6 4.Kf3 Kh5 5.Kf4 Kh4 6.Rf3 Žg6#.
1.Ke2 Že6 2.Kf3 Kf8 3.Kg4 Kg7 4.Kf5 Kxh6 5.Rf4+ Kh5 6.Ve5 Žg7#.

Trys taisyklingi matai. Visgi, yra per daug pasikartojančių ėjimų.

321. *Maroc Echecs*
2013 (3 konk.)
7 pagyrimas (C)



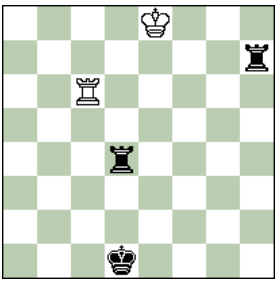
2+9 **2 spr.** **h#7**

<8/8/3b1k2/8/3p1q2/2pr4/nBr5/1Kn5>

Sprendimai
1.Žb4 Rxc1 2.Žd5 Kxc2 3.Ke5 Kxd3 4.Ve4+ Kc4 5.d3+ Kb5 6.Kd4 Ra3 7.Re5 Rc5#.
1.Be3 Rxc3 2.Be6 Ra1 3.Bc5 Kb2 4.Žc3 Ka3 5.Že4 Kb4 6.Bf5+ Kc4 7.Ke5 Rxd4#.

Antras matas neidealus, nes lieka nuošalyje žirgas c1 laukelyje.

322. *Orbit*
2013/57/3572



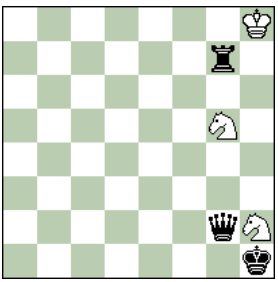
2+3 3 spr. h#5

<4K3/7r/2R5/8/3r4/8/8/3k4>

Sprendimai
1.Bh3 Bd6 2.Kc2 Kd7 3.Kb3 Kc6 4.Ka4 Kc5 5.Bb3 Ba6#.
1.Bb4 Bh6 2.Kc2 Bxh7 3.Kb3 Kd7 4.Ka4 Kc6 5.Ka5 Ba7#.
1.Ke2 Bc7 2.Kf3 Bf7+ 3.Kg4 Ke7 4.Kh5 Kf6 5.Bg4 Bxh7#.

Trijų idealių matų bokštu rinkinys.

323. *Orbit*
2013/58/3621
Pagyrimas (C)



3+3 b)Kh8->a5 h#4,5

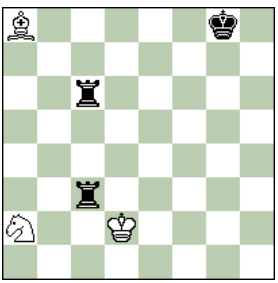
<7K/6r1/8/6N1/8/8/6qN/7k>

Sprendimai
a) 1... Že6 2.Bg3 Kh7 3.Kxh2 Kh6 4.Kh3 Kh5 5.Vh2 Žf4#;
b) 1... Kb4 2.Kg1 Kc3 3.Vh1 Kd2 4.Bxg5 Ke1 5.Rg2 Žf3#.

Vienas iš baltųjų žirgų yra nukertamas, kitas matuoja – Zilahi tema.

Idealūs matai.

324. *Orbit*
2013/59/3667



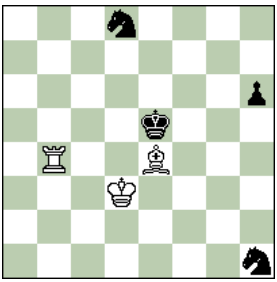
3+3 2 spr. h#5,5

<B5k1/8/2r5/8/8/2r5/N2K4/8>

Sprendimai
1... Rb7 2.Be3 Žc3 3.Be7 Kd3 4.Kf7 Kd4 5.Ke6 Rc8+ 6.Kd6 Žb5#;
1... Žb4 2.Bg6 Rd5+ 3.Kg7 Rg8 4.Bc7 Ke3 5.Kf6 Kf4 6.Bcg7 Žd5#.

Idealūs matai.

325. *Pat a Mat*
2013/3/158



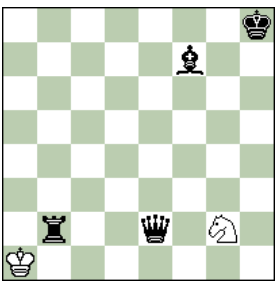
3+3 3 spr. h#3,5

<3n4/8/7p/4k3/1R2B3/3K4/8/7n>

Sprendimai
1... Kd2 2.Kf4 Rd3+ 3.Kf3 Bg4 4.Žf2 Re2#.
1... Bb5+ 2.Kf4 Bh5 3.Kg4 Ke3 4.Žg3 Rf3#.
1... Bb7 2.Ke6 Bf7 3.Žb7 Kd4 4.Žd6 Rd5#.

Trys identiški matai rikiu.

326. *Pat a Mat*
2013/2/65



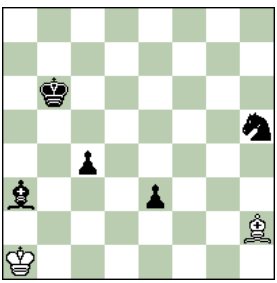
2+4 h#7/7,5

<7k/5b2/8/8/8/8/1r2q1N1/K7>

Sprendimai
1.Ve7 Žh4 2.Bg2 Kb1 3.Rh5 Kc1 4.Bg6 Kd2 5.Vh7 Ke3 6.Kg7 Kf4 7.Kh6 Žf5#.
1... Žf4 2.Ve7 Že6 3.Bh2 Kb1 4.Bh6 Kc2 5.Kh7 Kd3 6.Kg6 Ke4 7.Kh5 Kf5 8.Vh4 Žg7#.

Du geri matai, bet antrame variante žaidime nedalyvauja juodas rikis.

327. *Phenix*
2013/231/6717

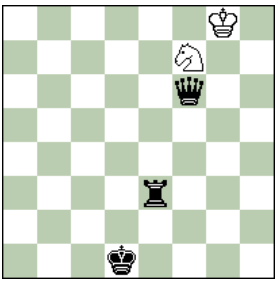


2+5 h#8,5

<8/8/1k6/7n/2p5/b3p3/7B/K7>

Sprendimas
1... Kb1 2.e2 Kc2 3.e1B Kc3 4.Be8 Kd4 5.Re7 Ke5 6.Kc7 Kd5+ 7.Kd8 Kc6 8.Žf6 Kb7 9.Žd7 Bc7#.
Kad būtų matas, reikalingas juodųjų bokštas. O kad juodas karalius praeitų į **d8**, baltasis turi užtverti rikį **e5** lauke. O prieš tai dar reikia užtverti bokštą rikiu **e7** lauke.

328. *Probleemblad*
2013/2/H1140
3 prizas



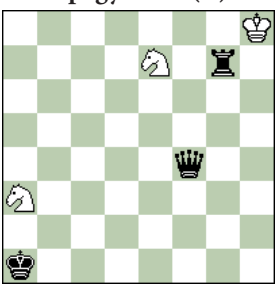
2+3 b)Be3->c6 h#6,5
c)Vf6->a7; d)Žf7->e1

<6K1/5N2/5q2/8/8/4r3/8/3k4>

Sprendimai
a) 1... Že5 2.Vg5+ Kf7 3.Kc2 Ke6 4.Kb3 Kd5 5.Ka4 Kc4 6.Ba3 Žd3 7.Va5 Žb2#.
b) 1... Žd6 2.Vh4 Kf7 3.Ke2 Ke6 4.Kf3 Ke5 5.Kg4 Že8 6.Kh5 Kf5 7.Bh6 Žg7#.
c) 1... Že5 2.Va3 Kf7 3.Kc2 Ke6 4.Kb3 Kd5 5.Ka4 Žd7 6.Be5+ Kc4 7.Ba5 Žb6#.
d) 1... Žf3 2.Vh8+ Kf7 3.Bc3 Ke6 4.Bc1 Kd5 5.Kc2 Kc4 6.Kb1+ Kb3 7.Va1 Žd2#.

Keturi idealūs matai aidai. Jei ne ėjimų pasikartojimas, uždavinį būtų galima laikyti labai pasisekusiu.

329. *Probleemblad*
2013/2/H1139
5 pagyrimas (C)



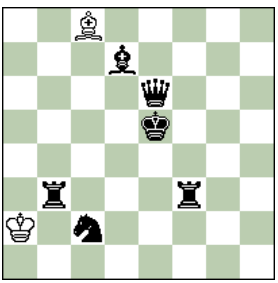
3+3 b)Že7->e6 h#6

<7K/4N1r1/8/8/5q2/N7/8/k7>

Sprendimai
a) 1.Bg3 Kh7 2.Bb3 Kg6 3.Vh2 Kf5 4.Kb2 Ke4 5.Kc3 Ke3 6.Vb2 Žd5#.
b) 1.Bc7 Kg8 2.Ve3 Kf8 3.Bc4 Ke7 4.Kb2 Kd6 5.Kc3 Žc5 6.Kd4 Žb5#.

Du idealūs matai, kai juodas karalius ne lentos krašte. Geras žaidimas ir tik vienas pasikartojantis juodo karaliaus ėjimas.

330. *Problem-Forum*
2013/56/H712



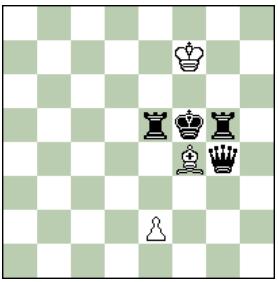
2+6 b)Žc2->f5 h#7

<2B5/3b4/4q3/4k3/8/1r3r2/K1n5/8>

Sprendimai
a) 1.Bf2 Ra6 2.Bg3+ Kb2 3.Kf4 Rd3 4.Ve2 Kc3 5.Že3 Kd4 6.Kf3 Ke5 7.Rg4 Re4#.
b) 1.Ve7 Ra6 2.Bb7 Rb5 3.Žd6 Kb2 4.Bf6 Kc3 5.Rf5 Rc6 6.Ke6 Kd4 7.Bd7 Rd5#.

Du idealūs matai esant visoms aštuonioms figūroms lentoje.

331. *Problem-Forum*
2013/56/H710



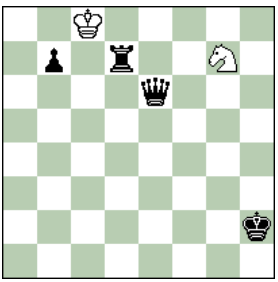
3+4 2 spr. h#5

<8/5K2/8/4rkr1/5Bq1/8/4P3/8>

Sprendimai
1.Vf3 Rxg5 2.Kg4+ ef+ 3.Kh5 Kf6 4.Be4 Kf5 5.Bg4 fg#.
1.Bg6 Rxe5 2.Kg5 e4 3.Vf5+ ef 4.Kh6 Rg7+ 5.Kh7 fg#.

Matai–aidai su trijų juodų figūrų pasiaukojimu.

332. *Problemist Ukraini*
2013/1/H270
1-2 prizas



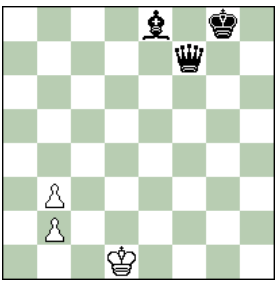
2+4 2 spr. h#6/6,5

<2K5/1p1r2N1/4q3/8/8/8/7k/8>

Sprendimai
1.Bc7++ Kd8 2.Vh3 Ke8 3.Bc4 Kf7 4.Kg3 Kg6 5.Kh4 Kh6 6.Bg4 Žf5#.
1... Žf5 2.Bd8++ Kc7 3.Bh8 Že7 4.Vh3 Kd6 5.Kg3 Ke5 6.Kh4 Kf4 7.Bh5 Žg6#.

Karalius matuojamas tame pačiame lauke, bet iš skirtingų vietų.

333. *Problemist Ukraini*
2013/1/H271

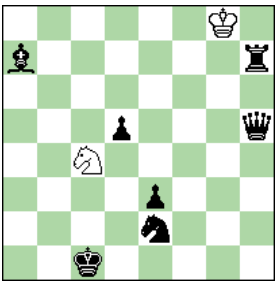


3+3 h#6,5

<4b1k1/5q2/8/8/8/1P6/1P6/3K4>

Sprendimas
1... b4 2.Va2 b5 3.Kf7 b6 4.Ke6 b7 5.Kd5 b8V 6.Kc4 Vxe8 7.Kb3 Vb5#.
Idealus matas paaukštinta valdove.

334. *Problemiste.fr*
2013-11/119

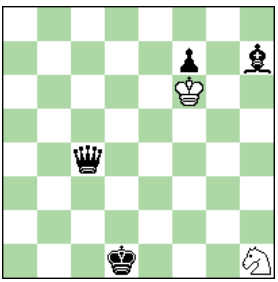


2+7 b)Žc4->c3 h#6,5

<6K1/b6r/8/3p3q/2N5/4p3/4n3/2k5>

Sprendimai
a)1... Žxe3 2.Bd7 Žxd5 3.Rf2 Žb6 4.Bd3 Kg7 5.Kd2 Kf6 6.Vf3+ Ke5 7.Ke3 Žc4# – žirgo „rombas“.
b)1... Žxd5 2.Bd7 Žf4 3.Bd2 Žg2 4.Vh8+ Kf7 5.Kc2 Ke6 6.Kd3 Kd5 7.Vc3 Že1#. Šiame variante nereikalingas rikis.

335. *Problemiste.fr*
2013-11/128



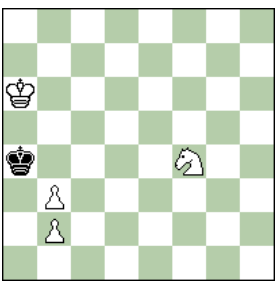
2+4 1211... h#7

<8/5p1b/5K2/8/2q5/8/8/3k3N>

Sprendimas
1.Vc1 Kg7 2.f5 Kxh7 3.f4 Kg6 4.f3 Kf5 5.f2 Ke4 6.f1B Kd3 7.Be1 Žf2#.
1... Ke5 2.f5 Žg3 3.f4 Žf5 4.f3 Ke4 5.f2 Kf3 6.f1Ž Kf2 7.Žd2 Že3#.

Juodo pėstininko paaukštinimas į žirgą ir bokštą.

336. *Problemiste.fr*
2013-04/033



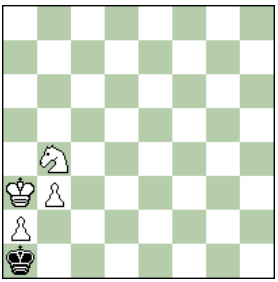
4+1 h#6

<8/8/K7/8/k4N2/1P6/1P6/8>

Sprendimas
1.Kb4 Že2 2.Kc5 Ka5 3.Kc6 Kb4 4.Kb6 Kc4 5.Ka5 b4+ 6.Ka4 Žc3#.

Čia juodųjų karalius iš karto jau šachuojamas, vardan taisyklingos „elipsės“, kurią nubrėžia jo maršrutas.

337. *Problemiste.fr*
2013-05/045



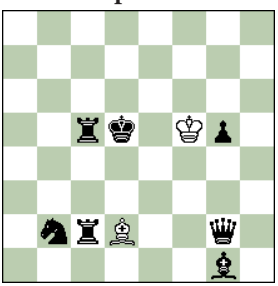
4+1 b)Ka3->f4 h#6

<8/8/8/8/1N6/KP6/P7/k7>

Sprendimai
a)1.Kb1 Žd5 2.Kc2 b4 3.Kd3 Kb2 4.Kc4 a3 5.Kb5 Ka2 6.Ka4 Žc3#.
b)1.Kb2 Ke5 2.Kc3 Kd6 3.Kd4 Kc7 4.Kc5 Kb7 5.Kb5 a4+ 6.Ka5 Žc6#.

Du variantai su idealiais matais.

338. *Schach*
2013/9/17792
6 prizas



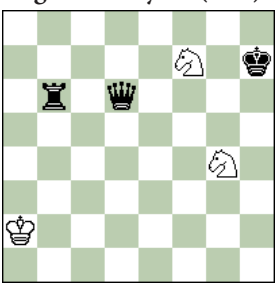
2+7 h#7,5

<8/8/8/2rk1Kp1/8/8/1nrB2q1/6b1>

Sprendimas
1... Rxg5 2.Be2 Rd2 3.Vg8 Kf4 4.Be4+ Kf3 5.Re3 Ke2 6.Žc4 Kd1 7.Kd4 Kc2 8.Vd5 Rc3#.

Sunkus baltųjų karaliaus kelias į **c2** laukelį.

339. *Springaren*
2013/129/12859
6 garbės atžyma (HM)



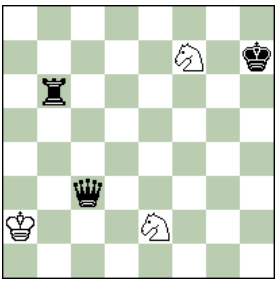
3+3 0211... h#5/5,5

<8/5N1k/1r1q4/8/6N1/8/K7/8>

Sprendimai
1.Ba6+ Kb3 2.Vf8 Kc4 3.Bg6 Kd5 4.Bg7 Ke6 5.Kg8 Žf6#.
1... Žf2 2.Vf6 Ka3 3.Be6 Kb4 4.Kg6 Kc5 5.Kf5 Žd6+ 6.Ke5 Žd3#.
1... Žg5+ 2.Kg6 Žh3 3.Ba6+ Kb3 4.Kf5 Kc4 5.Vg6 Kd5 6.Bf6 Že3#.

Trys idealūs matai. Juodųjų žaidime – kelio nutiesimo tema.

340. *The Problemist*
2013/6/H3706



3+3 b,c)Že2->f1,d2 h#5,5

laukelius.

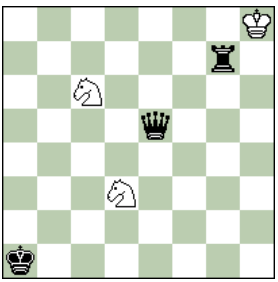
<8/5N1k/1r6/8/8/2q5/K3N3/8>

Sprendimai

a)1... Žc1 2.Vf6 Ka3 3.Be6 Kb4 4.Kg6 Kc5 5.Kf5 Žd6+ 6.Ke5 Žd3#.
b)1... Žd8 2.Bh6 Že6 3.Vf6 Kb3 4.Kg6 Kc4 5.Kf5 Kd5 6.Rg6 Že3#.
c)1... Žh6 2.Vh8 Ka3 3.Bg6 Kb4 4.Kg7Kc5 5.Kf6 Kd6 6.Vg7 Že4#.

Trys idealūs matai. Čia antrame ir trečiame variantuose juodieji turi du gražius tempo ėjimus – **2.Bh6! (2.Bg6?)** ir **2.Vh8! (.2.Vg7?)** ir tik šeštu ėjimu grįžta į **g6** ir **g7**

341. *Zadači i etiudy*
2013//4545



3+3 2 spr. h#6,5

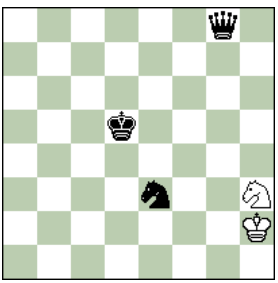
<7K/6r1/2N5/4q3/8/3N4/8/k7>

Sprendimai

1... Žc1 2.Bg5+ Kh7 3.Vc5 Kh6 4.Bd5 Že5 5.Kb2 Kg5 6.Kc3 Kf4 7.Kd4 Že2#.
1... Ža7 2.Be7+ Kg8 3.Ve3 Kf8 4.Be4 Že5 5.Kb2 Ke7 6.Kc3 Kd6 7.Kd4 Žb5#.

Du simetriški variantai su matais žirgais.

342. *Zadači i etiudy*
2013//4732



2+3 h#6/6,5

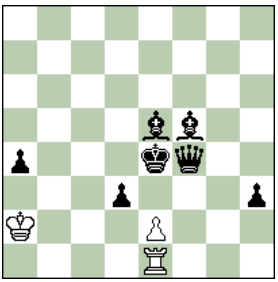
<6q1/8/8/3k4/8/4n2N/7K/8>

Sprendimai

1.Ke4 Žf2+ 2.Kf3 Kh3 3.Vg1 Kh4 4.Kg2 Že4 5.Kh1 Kh3 6.Žg2 Žg3#.
1... Žg5 2.Kd6 Kg3 3.Ke7 Kf4 4.Kf8 Ke5 5.Žg4+ Kd6 6.Žh6 Kd7 7.Žf7 Že6#.

Du variantai su idealiais matais žirgu.

343. *Žiguliovskije zori*
2013
1 pagyrimas (C)



3+7 b)Vf4->d4 h#3
c)Ka2->h5; d)=c)+h3->d5

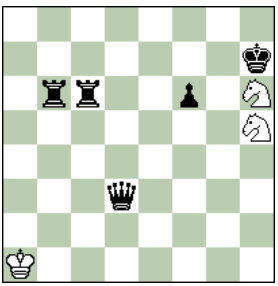
<8/8/8/4bb2/p3kq2/3p3p/K3P3/4R3>

Sprendimai
a) 1.a3 Kb3 2.Vf3 Kc4 3.Rf4 ed#.
b) 1.Vd5+ Ka3 2.Kd4 Kb4 3.Re4 e3#.
c) 1.Re6 Bg1 2.Vf6 Bg4+ 3.Kf5 e4#.
d) 1.Vf1 Kh4 2.Rd4 Kg3 3.Vf3+ ef#.

Pakankamai taupi pozicija su Albino tema – keturi galimi pėstininko **d2** ėjimai matuojant. Dvynukai galėtų būti „švelnesni“. Dar vienas uždavinys su Albino tema iš *superproblem.ru Blackjack–92* konkurso:

n3N4/6br/4p2n/2K2b2/4k3/3p1p1P/4Pr2/8; 4+9; h#3;
b)Kc5–>g3. a)1.Rg6 Žxe6 2.Kf5 Kd5 3.Rf6 e4#;
1.Rd4+ Kc4 2.e5 Že6 3.Re3 ed#;
b)1.e5 Kxf2 2.Kf4 Žf7 3.e4 e3#; 1.Re5+ Kxf2 2.Bd7 Žxe6 3.Bd5 ef#.

344. *Šachmatnaja kompozicija*
2013/111/E17, 4 prizas



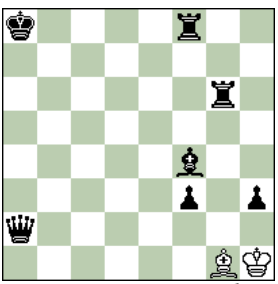
3+5 b)Bb6->h3 h#6

<8/7k/1rr2p1N/7N/8/3q4/8/K7>

Sprendimai
a)1.Be6 Žf7 2.Bd6 Kb2 3.Vd5 Kc3 4.Kg6 Žh8+ 5.Kf5 Žg3+ 6.Ke5 Žg6#.
b)1.Bc4 Kb2 2.Bg4 Kc1 3.Vf5 Kd2 4.B3h4 Ke3 5.Kg6 Žf4+ 6.Kg5 Žf7#.

Idealūs matai su visomis aštuoniomis figūromis.

345. *Šachmatnaja kompozicija*
2013/111/E18



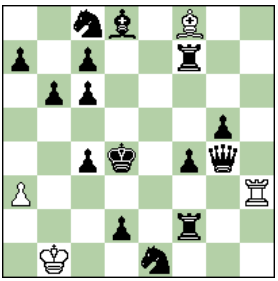
2+7 2 spr. h#8

<k4r2/8/6r1/8/5b2/5p1p/q7/6BK>

Sprendimai
1. Vh2 Rxh2 2.Bg1+ Kxg1 3.Ka7 Kf2 4.Ba8 Rg1 5.Rb8 Ke3 6.f2 Kd4 7.f1R Kc5 8.Ra6 Kc6#.
1.Kb7 Re3 2.Bg1+ Kxg1 3.Va8 Kf2 4.h2 Kxf3 5.Rb8+ Ke4 6.h1R+ Kd4 7.Ka7 Kc5 8.Rb7 Kb5#.

Du bateriniai matai karaliumi su laukelių blokavimu, paaukštintais rikiais.

346. *WCCT 9*
2012-13
38-43 v.



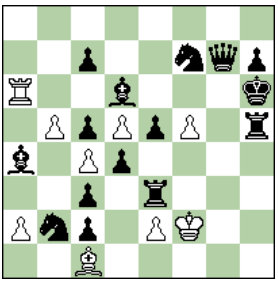
4+15 b)a3->a4 h#3

<2nb1B2/p1p2r2/1pp5/6p1/2pk1pq1/P6R/3p1r2/ 1K2n3>

Sprendimai
a)1.Žf3 Rc5+ 2.Kc3 Rxf2 3.Vh4 Bxf3#.
1.Vf3? Rc5 2.Kc3 Rxf2 3.Že?? – žirgas neturi tinkamo ėjimo.
b)1.Že7 Bd3+ 2.Kc5 Bxd8 3.Bf5 Rxe7#.
1.Be7? Bd3+ 2.Kc5 Bxd8 3.Žc?? – žirgas neturi tinkamo ėjimo.

Čempionato tema – juodieji turi padaryti bent vieną ėjimą figūra, kuri nereikalinga idėjos įgyvendinimui. Pakankamai gera pozicija, išskyrus viršuje kairiame kampe esančius pėstininkus.

347. *WCCT 9*
2012-13
27-36 v.



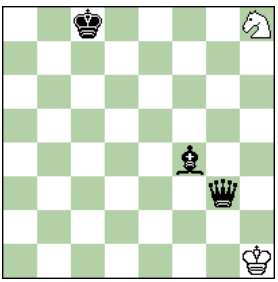
9+15 b)f5->h4 h#3

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<8/2p2nqp/R2b3k/1PpPpP1r/b1Pp4/2p1r3/Pnp1PK2/ 2B5>

Sprendimai
a)1.Rxb5! (Rb3?) Ba3 2.Bg5 Bxc3 3.Bh3! Bxh3#.
b)1.Žxc4 (Žd1/d3?) Ra3 2.Vg6 Rc5 3.Rf8! Rxf8#.

Čia yra du juodųjų teminiai ėjimai – pirmas ir trečias. Įvertinimas pakankamai aukštas. Nors teisėjavimas šiame čempionate buvo geresnis nei praeitame, bet trūkumų neišvengta. Pagrindinis – uždavinio idėjinio turinio vertinimas. Pakankamai silpni taktiniai sprendimai yra vertinami lygiai taip pat kaip ir sudėtingi, sunkiau įgyvendinami, motyvai.

348. *Problemist Ukraini*
2013/2/H293



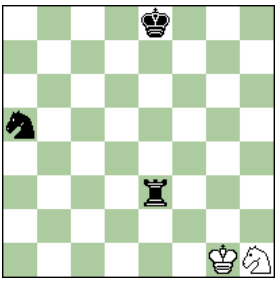
2+3 h#8,5

<2k4N/8/8/8/5b2/6q1/8/7K>

Sprendimas
1... Žf7 2.Kd7 Žd6 3.Ke6 Že4 4.Kf5 Žxg3+ 5.Kg4 Kg1 6.Kh3 Kf2 7.Kh2 Že4 8.Kh1 Kf1 9.Rh2 Žf2#.

Šiek tiek įdomesnė šio mano uždavinio versija buvo skelbta 2013/4/4 „SuperProblem“ tinklapyje: <k7/ b7/8/7q/8/8/7N/7K> **h#8,5; 1. ... Kg2 2. Kb7 Žf1 3. Kc6 Žg3 4. Kd5 Žxh5 5.Ke4 Kh3 6.Kf3 Kh4 7.Kg2 Kg4 8.Kh1 Kh3 9.Rg1 Žg3#.**

349. *Problemist Ukraini*
2013/3/H314
Garbės atžyma (HM)



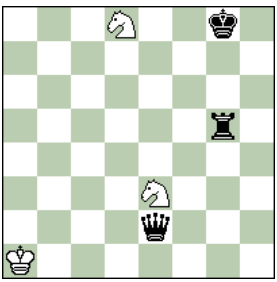
2+3 h#6,5

<4k3/8/8/n7/8/4r3/8/6KN>

Sprendimas
1... Žf2 2.Ba3 Žd3 3.Kd7 Kf2 4.Kc6 Ke3 5.Kb5 Kd4 6.Ka4 Kc5 7.Žc6 Kb6 8.Žb4 Žc5#.

Teisėjo komentaras: uždavinys sukurtas pagal geriausias žanro tradicijas, bet jau tapusias standartais.

350. *feenschach*
2013/201/10777
1 garbės atžyma (HM)



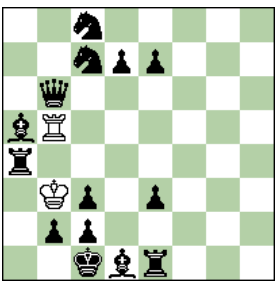
3+3 2 spr. h#5,5

<3N2k1/8/8/6r1/8/4N3/4q3/K7>

Sprendimai
1... Žb7 2.Kf7 Žc2 3.Ke6 Kb2 4.Kd5 Kc3 5.Ve6 Kd3 6.Be5 Žb4#.
1... Kb1 2.Vh5 Kc2 3.Kg7 Kd3 4.Kf6 Ke4 5.Rg7 Kf4 6.Vg6 Žd5#.

Chameleoniniai matai aidai sulaukė teigiamo žurnalo sprendėjų ir teisėjo įvertinimo.

351. JK *Uralskij problemist–20*
2013
Spec. garbės atžyma (HM)



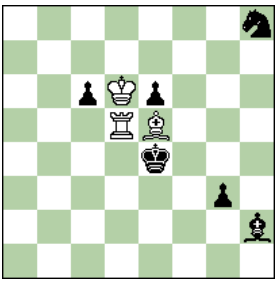
2+14 b)Kc1->d6 h#3

<2n5/2npp3/1q6/bR6/r7/1Kp1p3/1pp5/2kbr3>

Sprendimai
a) 1.Bb4+ Kxc3 2.Rh5 Bxh5 3.Bh1 Bxh1#.
b) 1.Rb4 Kc4 2.Vd4+ Kxd4 3.Žb6 Bxb6#.

Minimalus uždavinys su Grimšo tema ir keturių juodųjų figūrų (BRVŽ) sunaikinimu.

352. *Variantim*
2013/2398



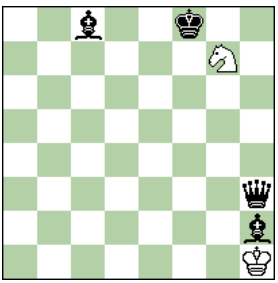
3+6 4 spr. h#3,5

<7n/8/2pKp3/3RB3/4k3/6p1/7b/8>

Sprendimai
1... Rf4 2.e5 Bc5 3.Kd4 Bc3 4.e4 Re5#.
1... Bb5 2.Kd3 Kxe6 3.Kc4 Bb4+ 4.Kc5 Rd6#.
1... Bd4+ 2.Kf5 Bh4 3.Kg5 Kxe6 4.Žg6 Rf6#.
1... Kd7 2.Kf5 Rd6+ 3.Kf6 Bg5 4.Žf7 Re7#.

Keturi analogiški matai rikiu.

353. *Variantim*
2014/2517



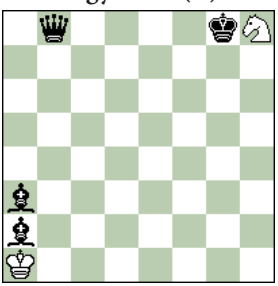
2+4 b)Žg7->h8 h#7

<2b2k2/6N1/8/8/8/7q/7b/7K>

Sprendimai
a) 1.Vh7 Kg2 2.Rf5 Kf3 3.Rg6 Žf5 4.Re5 Že3 5.Kg7 Kg4 6.Kh6 Kh4 7.Rg7 Žg4#.
b) 1.Re5+ Kg1 2.Re6 Kf2 3.Rg8 Žf7 4.Vh8 Kf3 5.Kg7 Kg4 6.Kh7 Kh5 7.Rg7 Žg5#.

Du idealūs chameleoniniai matai aidai.

354. JK *G. Bakcsi* & *D. Durham – 80*, 2014
Pagyrimas (C)

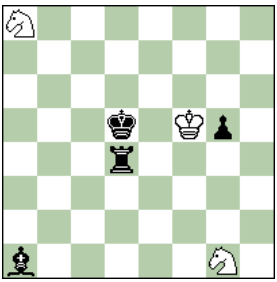


2+4 h#8,5

<1q4kN/8/8/8/8/b7/b7/K7>

Sprendimas
1... Žg6 2.Rb4 Kb2 3.Rc3++ Ka3 4.Kg7 Ka4 5.Vh8 Kb5 6.Rg8 Kc6 7.Rh7 Kd7 8.Kg8 Ke8 9.Rg7 Že7#.
Laukelių trejomis figūromis blokavimas ir idealus matas.

355. JK *Mykolajiv – 225*
2014
2 prizas



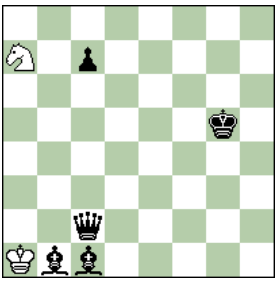
3+4 2 spr. h#4

<N7/8/8/3k1Kp1/3r4/8/8/b5N1>

Sprendimai
1. Bd3 Kxg5 2.Rd4 Kf4 3.Rc5 Žb6+ 4.Kd4 Že2#.
1. Be4 Kg6 2.Re5 Kxg5 3. Rd6 Žc7+ 4.Ke5 Žf3#.

Idealūs matai–aidai.

356. JK *Mykolajiv – 225*
2014
Pagyrimas (C)



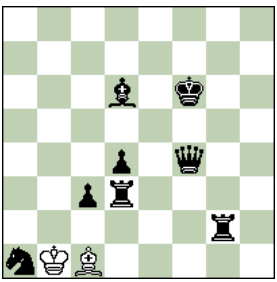
2+5 h#8

<8/N1p5/8/6k1/8/8/2q5/Kbb5>

Sprendimas
1.Ve4 Žc8 2.Rd3 Ka2 3.c5 Kb3 4.c4+ Kb4 5.Kf4 Kc5 6.Ke3 Kd6 7.Kd4 Ža7 8.Re3 Žb5#.

Juodųjų kelio nutiesimas, du žirgo tempo ėjimai, balto karaliaus „kelionė“ į **d6** ir idealus matas.

357. *Soči – 2014*
Garbės atžyma (HM)



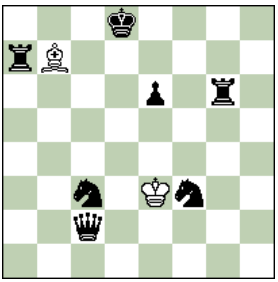
2+8 b)Kb1->e1 h#7

<8/8/3b1k2/8/3p1q2/2pr4/6r1/nKB5>

Sprendimai
a) 1.B3d2 Ra3 2.d3 Rxd6 3.Vc4 Ra3 4.Ke5 Rc1! 5.c2+ Kb2 6.Kd4 Ka3 7.Kc3 Rb2#.
b) 1.Bg5 Ke2 2.Bd5 Kxd3 3.Ke5 Ke2 4.d3+ Ke1! 5.Vc4 Kf2 6.Kd4 Kf3 7.Re5 Re3#.

Baltųjų rikio ir karaliaus maršrutai su grįžimu į pradinį laukelį.

358. JK *V. Čepižnij – 80*
2014
2 garbės atžyma



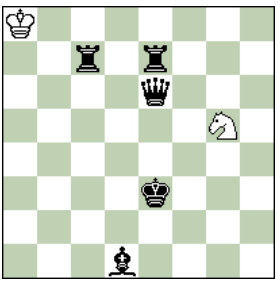
2+7 b)Rb7–>f7 h#6

<3k4/rB6/4p1r1/8/8/2n1Kn2/2q5/8>

Sprendimai
a) 1.Bg8 Rxf3 2.Kc8 Kd4 3.Bd7+ Kc5 4.Žb5+ Kb6 5.Žc7 Ka7 6.Bd8 Rb7#.
b) 1.Vd1 Rxe6 2.Ke8 Kf4 3.Vd8 Kf5 4.Žd5 Kxg6 5.Že7+ Kg7 6.Bd7 Rf7#.

Matai rikiu grįžtant į pradinį laukelį.

359 JK *V. Čepižnij – 80*
2014
Pagyrimas (C)



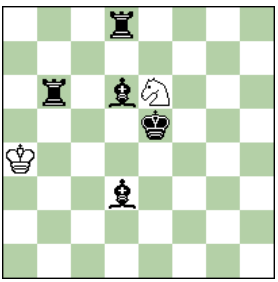
2+5 b)Rd1–>h7 h#6,5

<K7/2r1r3/4q3/6N1/8/4k3/8/3b4>

Sprendimai
a)1... Že4 2.Bc2 Žc5 3.Be8+ Kb7 4.Ve7+ Kc6 5.Kd2 Kd5 6.Ve1 Kd4 7.Be2 Žb3#.
b) 1... Kb8 2.Vg6 Že6 3.Bc4 Žc7 4.Kd4 Kc8 5.Be3 Kd7 6.Vd3 Kd6 7.Re4 Žb5#.

Valdovė du kartus nutiesia kelią bokštui ir rikiui. Idealūs matai.

360. *Šachmatnaja kompozicija*
2014
Pagyrimas (C)



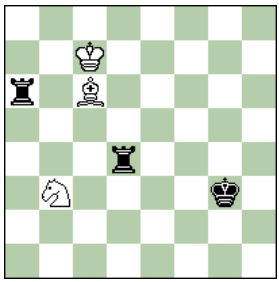
2+5 b)Rd3–>g8 h#5

<3r4/8/1r1bN3/4k3/K7/3b4/8/8>

Sprendimai
a) 1.Bb4+ Ka5 2.Be4 Žg7 3.Kd4 Ka4 4.Re5 Kb4 5.Bd5 Žf5#.
b) 1.Re7 Žg5 2.Rd5 Ka5 3.Be6 Kb5 4.Kd6 Kb6 5.Bd7 Žf7#.

Baltųjų karaliaus tempo ėjimai ir matai, išnaudojant Grimšo užsitvėrimus.

361. *Best Problems*
2014/71/3281



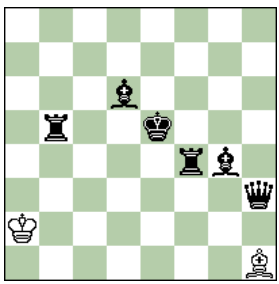
3+3 **h#4,5**

<8/2K5/r1B5/8/3r4/1N4k1/8/8>

Sprendimai
1... Žc1 2.Be4 Kd6 3.Kf4 Kc5 4.Ke5 Rd7 5.Bf6 Žd3#.
1... Žd2 2.Bg4 Kd6 3.Kh4 Ke5 4.Kg5 Re8 5.Bh6 Žf3#.

Idealūs matai–aidai, kai mato paveikslus skiria dvi statmenos.

362. *Best Problems*
2014 /71/3282



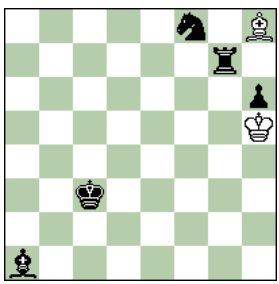
2+6 **h#5**

<8/8/3b4/1r2k3/5rb1/7q/K7/7B

Sprendimai
1.Rf3 Rg2 2.Ke4 Rf1 3.Be5 Kb3 4.Rc5 Kc4 5.Re3 Rd3#.
1.Ke6 Rf3 2.Bg5 Kb3 3.Bf6 Kc4 4.Kf5 Kd5 5.Rf4 Re4#.

Matai aidai pasislinkę per vieną laukelį įstrižine, bet ne idealūs. Juodųjų valdovė čia vaidina svarbų vaidmenį, priversdama ją užstoti **f3** lauke juoduosius arba baltuosius.

363. *feenschach*
2014/209/11011



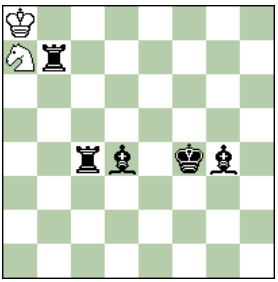
2+5 **b)Žf8–>g6** **h#7,5**

<5n1B/6r1/7p/7K/8/2k5/8/b7>

Sprendimai
a) 1... Rxg7+ 2.Kc4 Rxa1 3.Kd5 Rg7 4.Ke6 Rxh6 5.Kf7 Kg5 6.Kg8 Kf6 7.Kh8 Kf7 8.Žh7 Rg7#.
b) 1... Kg4 2.Kd3 Kg3 3.Bh7 Rg7 4.Ke4 Rxh6 5.Kf5 Rf8 6.Kg5 Re7+ 7.Kh6 Kg4 8.Rg7 Rg5#.

Pirmame sprendime sunaikinamos juodos figūros, bokštas ir rikis, antrame sprendime blokuoja laukelius prie juodo karaliaus (Čumakovo tema). Be to čia yra rentgeno, grįžimo į paliktą laukelį ir Kožakino (pirmas ir paskutinis ėjimas į tą patį laukelį) temos. Pirmame sprendime juodas karalius matuojamas rikio lauke, o antrame – juodo pėstininko lauke (Kniesto tema). Abu matai idealūs.

364. *feenschach*
2014/209/11010



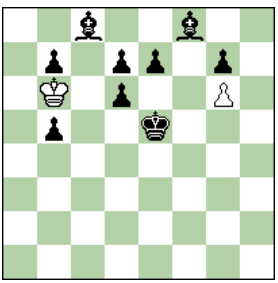
2+5 b)Ža7–>a6 h#6

<K7/Nr6/8/8/2rb1kb1/8/8/8>

Sprendimai
a) 1.Be7 Žc6 2.Be6 Kb7 3.Rf6 Kb6 4.Bce4 Kc5 5.Rf5 Žb4 6.Ke5 Žd3#;
b) 1.Bf7 Žc7 2.Bc3 Kb7 3.Bf3 Kc6 4.Rf2 Kd5 5.Rg3 Kd4 6.Bf5 Že6#.

Idealūs matai–aidai, kai antro mato paveikslas paslinktas per viena laukelį įstrižine, o figūros simetriškai pakeitė padėti karalių ašies atžvilgiu.

365. *Gaudium*
2014/143/1086



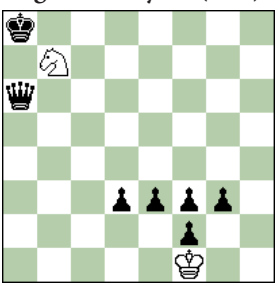
2+9 b)d6–>e6 h#7

Bendraautorius F. Richteris (Frank Richter)
<2b2b2/1p1pp1p1/1K1p2P1/1p2k3/8/8/8/8>

Sprendimai
a) 1.Kf6 Kc7 2.b6 Kd8 3.Rb7 Ke8 4.Rd5 Kxf8 5.Rf7 gf 6.e6 Kg8 7.Ke7 f8V#.
b) 1.d6 Kxb5 2.Rd7+ Kc4 3.Re8 Kd3 4.Rf7 gf 5.g6 Ke3 6.Rg7 f8V 7.d5 Vf4#.

Neįtikėtina, kad, buvusioje vieno varianto pozicijoje, man, perkėlus pėstininką, atsirado dar vienas variantas, su juodųjų rikių išlaisvinimo operacija.

366. *Harmonie–Aktiv*
2014/122/2116
1 garbės atžyma (HM)



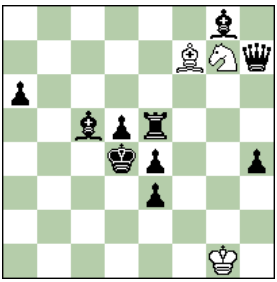
2+7 211... h#8,5

<k7/1N6/q7/8/8/3pppp1/5p2/5K2>

Sprendimai
1... Žd6 2.Ka7 Žf5 3.Kb6 Žxe3 4.g2+ Kxf2 5.g1Ž Ke1 6.Že2 Kd2 7.Žd4 Kc3 8.Žb5+ Kb3 9.Ka5 Žc4#.
1... Žc5 2.Va7 Žxd3 3.Kb7 Žxf2 4.Ka6 Že4 5.f2 Ke2 6.f1Ž Kd3 7.Žd2 Kc3 8.Žc4 Kb4 9.Žb6 Žc5#.

Tipinis baltųjų karaliaus užblokavimo mechanizmas iš kurio be kitos figūros pagalbos išsilaisvinti baltasis karalius negali. Priklausomai nuo to, kokį maršrutą pasirenka baltasis žirgas, keičiasi ir juodųjų atsakymas. Du juodųjų paaukštinimai į žirgus ir matai–aidai finale.

367. *Harmonie–Aktiv*
2014/122/2112



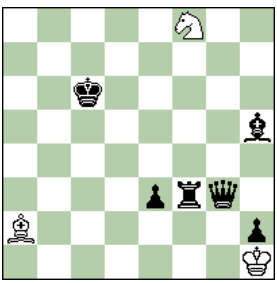
3+10 b)Rf7<–>Vh7 h#4

<6b1/5BNq/p7/2bpr3/3kp2p/4p3/8/6K1>

Sprendimai
a) 1.Vh6 Rxd5 2.Vc6 Ra2 3.Rb3 Žf5+ 4.Kd5 Bxb3#.
b) 1.Vf3 Rxe4 2.Rh7 Rb1 3.Rc2 Že6+ 4.Ke4 Rxc2#.

Du harmoningi variantai su Kniesto, Maslaro ir Bristolio temomis liko teisėjo nepastebėti.

368. *idee* & *form*
2014/124/3516



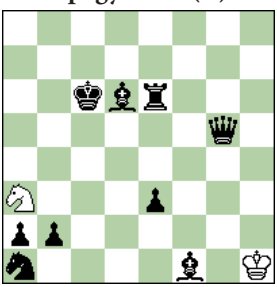
3+6 b)e3–>h3 h#5

<5N2/8/2k5/7b/8/4prq1/B6p/7K>

Sprendimai
a) 1.Rf7 Rb1 2.Kd5 Ra2+ 3.Ke4 Rb3 (tempo) 4.Rd5 Že6 5.Ve5 Rc2#.
b) 1.Bc3 Rb3 (tempo) 2.Vd3 Kxh2 3.Rf3 Kg3 4.Kc5 Kf4 5.Kd4 Že6#.

Abiejuose variantuose baltieji turi daryti laukiančius (tempo) ėjimus, kad juodieji suspėtų paruošti mato padėtis.

369. *Pat a Mat*
2014/89/727
1 pagyrimas (C)



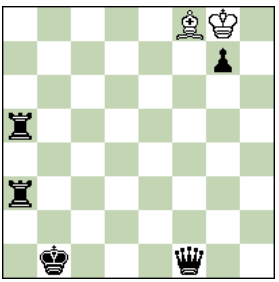
2+5 b, c)Ba3,Ra3 h#5,5

<8/8/2kbr3/6q1/8/N3p3/pp6/n4b1K>

Sprendimai
a)1... Žc2 2.Ve5 Kg1 3.Kd5 Kxf1 4.b1B+ Ke2 5.Bb5 Kd3 6.Bc5 Žb4#.
b)1... Ba6+ 2.Kd5 Bxd6+ 3.Ke4 Kh2 4.Vd5 Kg3 5.Be5 Bf6 6.Rd3 Bf4#.
c)1... Rxb2 2.Rb4 Kh2 3.Vb5 Kg3 4.Kc5 Kf4 5.Bc6 Ke5 6.Rc4 Rd4#.

Uždavinys su vadinamaisiais Forsbergo dvynukais. Nauji variantai gaunami keičiant tos pačios figūros tipą bent du kartus.

370. *Probleemblad*
2014/2/H1215
4 pagyrimas (C)



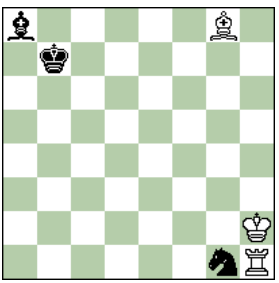
2+5 **h#9,5**

<5BK1/6p1/8/r7/8/r7/8/1k3q2>

Sprendimai
1... Rc5 2.g5 Rf2 3.g4 Kf7 4.g3 Ke6 5.g2 Rc5 6.g1Ž Kd5 7.Že2 Kc4 8.Ka1 Rxa3 9.Sc3+ Kb3 10.Sb1 Rb2#.

Juodo pėstininko žaidimas iš **g7** į **g1** (ekscelsioras) ir paaukštinimas į žirgą, be kurio neįmanomas matas.

371. *Problemiste.fr*
2014/04/377



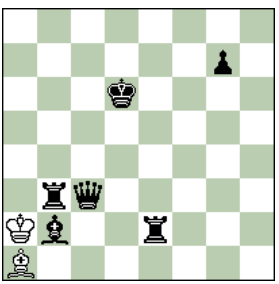
3+3 **2 spr.** **h#5**

<b6B1/1k6/8/8/8/8/7K/6nR>

Sprendimai
1.Že2 Ba1 2.Žd4 Bxa8 3.Žc6 Ba1 4.Žb8 Ra2 5.Ka8 Rd5#.
1.Kc8 Kg3 2.Rd5 Kf4 3.Rxg8 Ke5 4.Rd5 Kd6 5.Rb7 Bh8#.

Pirmame variante – indiška ir Kniesto temos. Antrame – baltųjų rikio sunaikinimas.

372. *Rochade–Europa*
2014/02/2783
Prizas



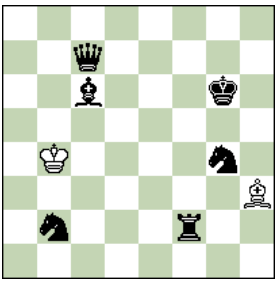
2+6 **2 spr.** **h#8**

<8/6p1/3k4/8/8/1rq5/Kb2r3/B7>

Sprendimai
1.Vf6 Kxb3 2.g6 Kc4 3.Vf7+ Kd3 4.Rh8 Rg7 5.Be6 Rh6 6.Ke5 Ke3 7.Kf6+ Kf4 8.Bg7 Bg5#.

Gerai žinomas rikių maršrutas čia papildytas valdovės ėjimais. Žaidimas užsibaigia idealiu matu.

373. *StrateGems* 2014/66/H1947



2+6 b)Kg6–>d5 h#6,5

<8/2q5/2b3k1/8/1K4n1/7B/1n3r2/8>

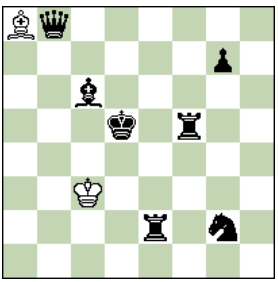
Sprendimai

a) 1... Kc5 2.Žh6 Rc8 3.Rd7+ Kd5 4.Rg4 Rf5+ 5.Kh5 Ke6 6.Bh2 Kf6 7.Bh4 Rg6#.

b) 1... Kc3 2.Žh2 Rc8 3.Ke4 Rb7 4.Kf3 Kd4 5.Kg2 Ke3 6.Kh1 Kxf2 7.Rg2 Rxg2#.

Du kartus baltųjų rikis seka juodąjį gretimomis įstrižinėmis.

374. *StrateGems* 2014/67/H1944
3 garbės atžyma (HM)



2+7 2111... h#6,5

<Bq6/6p1/2b5/3k1r2/8/2K5/4r1n1/8>

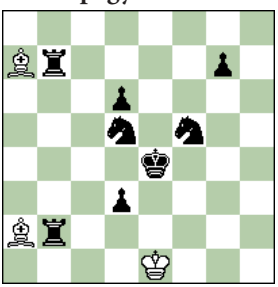
Sprendimai

1... Rb7 2.Bf3+ Kb4 3.Vf4+ Ka5 4.Be5 Ra6 5.Ke4+ Kb4 6.Že3 Kc3 7.Rd5 Rd3#;

1... Kd3 2.Be7 Rxc6+ 3.Ke6 Re4 4.Bf8 Rh7 5.Bg8 Ke4 6.Kf7+ Kf5 7.Vf8 Rg6#.

Pirmame variante baltųjų monarchas juodųjų šachais varomas du ėjimus į „šalį“, po to juodieji savo „šaudžiusias“ figūras užtveria, ir karalius grįžta atgal. Antrame – lengvas „rentgenas“ su indiškais motyvais.

376. Konkursas tarptautinei kompozicijos dienai (Ukraina) 2015 pagyrimas



3+8 b)+Ke1–>g5 h#3
c) + Sd5–>d4, d)+Kg5–>e8

<K7/2r1r3/4q3/6N1/8/4k3/8/3b4>

Sprendimai

a) 1.Žf4 Rg1 2.Bf2 Rd5+ 3.Ke3 Rxf2#.

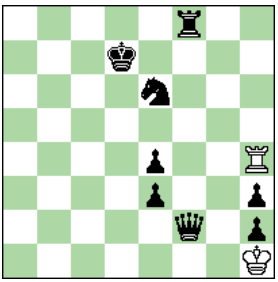
b) 1.Bb6 Rb3 2.Kd4 Kxf5 3.Žc3 Rxb6#.

c) 1.Bb3 Rb6 2.Kd5 Kf4 3.Žc6 Rxb3#.

d) 1.Ke5 Rg8 2.Bf7 Rxd4+ 3.Ke6 Rxf7#.

Du variantai su Maslaro tema, kituose dviejuose – Grimšo užsitvėrimai.

375. *The Problemist*
2014



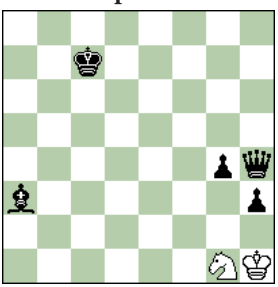
2+8 b)e4–>e5 h#5,5

<5r2/3k4/4n3/8/4p2R4p2p/5q1p/7K>

Sprendimai
a) 1... Bxh3 2.Vf5 Kxh2 3.Kd6 Kg3 4.Ke5 Kh4 5.Kf4 Bh1 6.Ve5 Bf1#.
b) 1... Bf4 2.Žg5 Bxf2 3.Ke6 Bxh2 4.Kf5 Bxh3 5.Kf4 Kg2 6.Bf5 Bh4#.

Pirmame variante baltųjų bokštas ir karalius apsikeičia langeliais, o antrame baltas bokštas žaidžia ratu.

377. Konkursas tarptautinei kompozicijos dienai (Ukraina) 2015
5 prizas



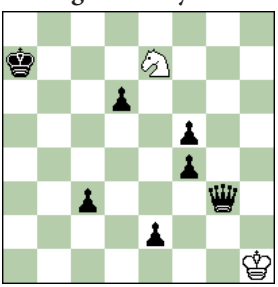
2+5 h#7

<8/2k5/8/8/6pq/b6p/8/6NK>

Sprendimas
1.Kd6 Žxh3 2.Ke5 Kg2 3.Rd6 Žg5 4.Kf4 Kg1 5.Kg3 Žf3 6.Kh3 Kh1 7.Rg3 Sg1#.

Žirgo ir karaliaus ėjimai ratu, Kniesto ir kelio nutiesimo temos.

378. Konkursas tarptautinei kompozicijos dienai (Ukraina) 2015
2 garbės atžyma



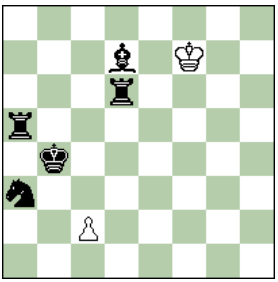
2+7 2 spr. h#7

<8/k3N3/3p4/5p2/5p2/2p3q1/4p3/7K>

Sprendimai
1.Vf3+ Kg1 2.Va8 Kf2 3.f3 Ke3 4.e1Ž Kd4 5.Žd3 Kc4 6.Žc5 Kb5 7.Žb7 Žc6#.
1.Qg8 Žxf5 2.Vb8 Kg2 3.Kb7 Kf3 4.Kc8 Ke4 5.e1B+ Kd5 6.Re8 Kc6 7.Bd8 Že7#.

Laukelių prie karaliaus blokavimas paaukštintomis figūromis – rikiu ir žirgu.

379. K. *ŠaBo–100*
(Ukraina) 2015
Spec. prizas (dalinantis)



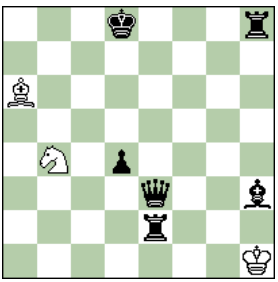
2+5 b)Bd6–>e6 h#5
c)Rd7–>c7

<8/3b1K2/3r4/r7/1k6/n7/2P5/8>

Sprendimai
a) 1.Bd1 Kf6 2.Rb5 Ke5 3.Bb1 Kd4 4.Ka4 Kc3 5.Bb3+ cb3#.
b) 1.Ra4 Kxe6 2.Ba6+ Kd5 3.Ka5 c3 4.Žc2 Kc5 5.Žb4 cb4#.
c) 1.Ba7 Ke7 2.Ra5+ Kxd6 3.Kb5 c4+ 4.Ka6 Kc6 5.Žb5 cb5#.

Miniatiūra su penkiakarčiu balto pėstininko žaidimu.

380. K. *ŠaBo–100*
(Ukraina) 2015
2 prizas



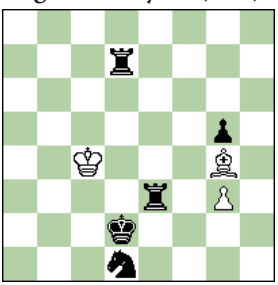
2+5 2 spr. h#5,5

<3k3r/8/B7/8/1N1p4/4q2b/4r3/7K>

Sprendimai
1... Rb5 (A) 2.Vh6 Re8 3.Be6 Kh2 4.Ke7 Kg3 5.Vg7+ Kf4 6.Kf6 Žd5# (B).
1... Žd5 (B) 2.Bh2+ Kxh2 3.Vg3+ Kxg3 4.Rc8 Kf4 5.Kd7 Ke5 6.Bd8 Rb5# (A).

Pirmo ir šešto baltųjų ėjimų mainai (AB–BA) ir Čumakovo tema.

381. JK *J. Vladimirov–80*
2015
2 garbės atžyma (HM)



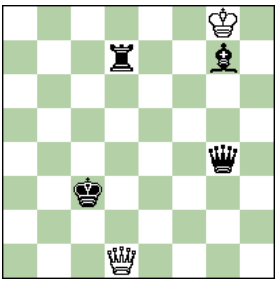
3+5 2 spr. h#6

<8/3r4/8/6p1/2K3B1/4r1P1/3k4/3n4>

Sprendimai
1.Be5 (a) Kb3 2.Že3 Kb2 3.Kd3 Kc1 4.Žf5 Kd1 5.Ke4+ Ke2 6.Bd4 (b) Rf3#.
1.Bd4+ (b) Kc5 2.Kd3 Rh5 3.Bg4 Kd6 4.Ke4 Ke7 5.Kf5+ Kf7 6.Be5 (a) Rg6#.

Tikėtina, kad čia pirmą kartą įgyvendintas pirmo ir šešto juodųjų ėjimų susikeitimas vietomis (ab–ba).

382. JK *J. Vladimirov–80*
2015
Pagyrimas (C)



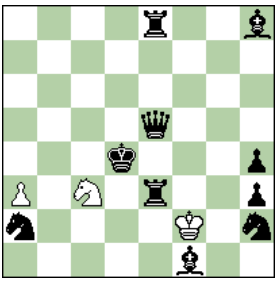
2+4 b)Vd1–>e2 h#3,5
c)Kg8–>h7

<6K1/3r2b1/8/8/6q1/2k5/8/3Q4>

Sprendimai
a) 1... Vxd7 2.Vb4 Kf7 3.Kc4 Ke6 4.Rc3 Vd5#.
b) 1... Ve7 2.Vc4+ Kxg7 3.Bd3 Kf6 4.Kd4 Ve5#.
c) 1... Vxg4 2.Bd2 Kg6 3.Kd3 Kf5 4.Rc3 Ve4#.

Minimali miniatiūra su idealiais matais. Ciklinė Čumakovo tema; viena juodųjų figūra paeiliui nukertama – kitos dvi blokuoja laukelius prie juodųjų karaliaus.

383. *Maroc Echecs*
2015
3 pagyrimas (C)



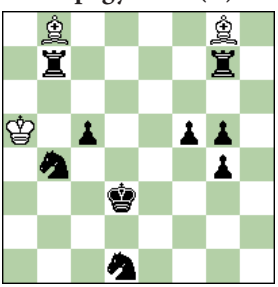
3+9 3 spr. h#5

<4r2b/8/8/4q3/3k3p/P1N1r2p/n4K1n/5b2>

Sprendimai
1.Kd3 Že4 2.Kc2 Kxe3 3.Kb1 Kd2 4.Va1 Kd1 5.Rb2 Žd2#.
1.Bf3+ Kg1 2.Ve1 Kxh2 3.Ke3 Žd5+ 4.Kf2 Žf6 5.Be2 Žg4#.
1.Re2 Ke1 2.Rc4+ Kd1 3.Kd3 Že4 4.Vc3 a4(tempo) 5.Rd4 Žf2#.

Trys variantai su kelio nutiesimo tema ir taisyklingais matais. Tempo ėjimą sukuriantis baltas pėstininkas, deja, dviejuose variantuose nereikalingas.

384. JK *S. Bilyk–50*
2015
13 pagyrimas (C)



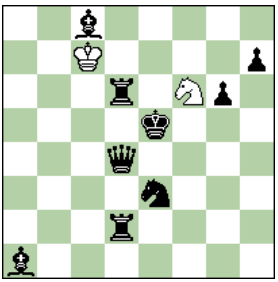
3+9 b)Kd3–>e3 h#3

<1B4B1/1r4r1/8/K1p2pp1/1n4p1/3k4/8/3n4>

Sprendimai
a) 1.Bf7 Re5 2.Kc4 Rxg7 3.Žd3 Rxf7#;
b) 1.Bc7 Rd5 2.Kf4 Rxb7 3.Že3 Rxc7#.

Du identiški variantai su rikių žaidimu, kas ir nulemia sprendimo simetriją, kuri yra nepageidautinas dalykas. Tai atsispindi ir teisėjo skirtame įvertinime.

385. *superproblem.ru*
TK 137, 2015
1 prizas



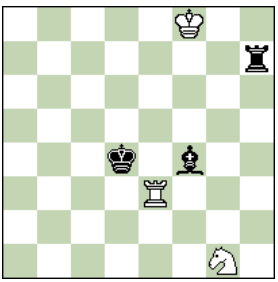
2+9 5 spr. h#5

<2b5/2K4p/3r1Np1/4k3/3q4/4n3/3r4/b7>

Sprendimai
1.Ve4 Žd5 2.Bf6 Kd8 3.Bf4 Ke7 4.Rf5 Žb4 5.Bd5 Žc6#.
1.Re6 Žg8 2.Bd7+ Kc6 3.Vd5+ Kb6 4.Kd6 Že7 5.Re5 Žc8#.
1.Rf5 Žd7+ 2.Ke6 Kc8 3.Žd5 Kd8 4.Vf6+ Ke8 5.Re5 Žc5#.
1.Bc6+ Kb8 2.Vd8 Ka7 3.Kd6 Že4+ 4.Kc7 Žc3 5.Bd7 Žb5#.
1.Ke6 Žd5 2.Kf7 Kxd6 3.Kg8 Ke7 4.Vh8 Ke8 5.Rg7 Že7#.

Penki matai žirgu ir karaliumi, bet vienas matas netaisyklingas. Trys kelio nutiesimai, kuriuos atlieka valdovė, ir apsčiai kitų taktinių motyvų. Kai toks variantų kiekis, tai neišvengiamai atsiranda ėjimų pasikartojimai.

386. JK *V. Barsukov – 75*
2015
1 garbės atžyma (HM)



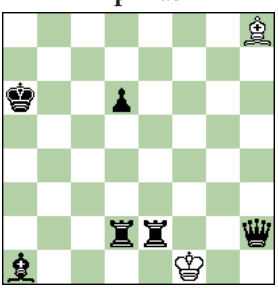
3+3 4 spr. h#3,5

<5K2/7r/8/8/3k1b2/4R3/8/6N1>

Sprendimai
1... Bc3 2.Bh4 Ke7 3.Re3 Kd6 4.Be4 Že2#.
1... Bd3+ 2.Ke5 Bd4 3.Bh5 Ke7 4.Bf5 Žf3#.
1... Be1 2.Rg5 Že2+ 3.Ke5 Žd4+ 4.Kf6 Be6#.
1... Bg3 2.Ke5 Žf3+ 3.Kf6 Žh4 4.Re5 Bg6#.

Uždavinyje nėra taisyklingų matų, bet yra ėjimų funkcijų pasikeitimas. Pirmuose dviejuose variantuose matuoja žirgas, kituose dviejuose variantuose žirgas daro tuos pačius ėjimus, bet tik antrame ėjime, o matuoja jau bokštas.

387. JK *V. Paliulioniui–50*
2015
1 prizas



2+6 2 spr. h#8,5

<7B/8/k2p4/8/8/8/3rr2q/b4K2>

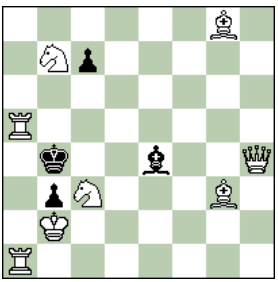
Sprendimai
1... Rxa1 2.Bd5 Rd4 3.Bc2 Rf2 4.Bc6 Ke2 5.Bb5 Kd3 6.d5 Rh4 7.Kb6 Rf6 8.Kc5 Kc3 9.Vd6 Rd4#.
1... Rd4 2.Be6 Rf2 3.Re5 Ke1 4.Kb7 Kxd2 5.Kc7 Kd3 6.Vh7+ Kc4 7.d5+ Kb5 8.Kd6 Kb6 9.Vd7 Rc5#.

Pirmame variante „švarus rikio ratas“.

F skyrius: viskas atvirkščiai

Čia keletas bandymų atvirkštiniu uždavinių grupėje, kur baltieji priverčia juoduosius užmatuoti save. Čia galimi du atvejai matui pasiekti. Sudaroma tokia padėtis, kai juodieji neturi kito ėjimo kaip tik matuojantį baltuosius – t.y. įvairios juodųjų cugcvango padėtys. Antras galimas atvejis – gynimasis nuo šacho ėjimu, matuojančiu baltuosius.

1. ***Mačas „LLL“***
1980
5 vieta



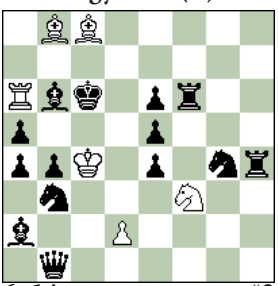
8+4 **s#4**

<6B1/1Np5/8/R7/1k2b2Q/1pN3B1/1K6/R7>

Sprendimas
1. Že2! – cugcvangas.
1... c6 2.Žc1 c5 3.V:e4+ c4 4.Vb1 c3#.
1... c5 2.Bd1 c4 3. Re1+ c3+ 4. Kc1 b2#.
1.Žb5? c6!

Baltųjų aristokratas (padėtis be baltųjų pėstininkų). Matai skirtingais pėstininkais.

2. ***d2 d4***
2007
Pagyrimas(C)



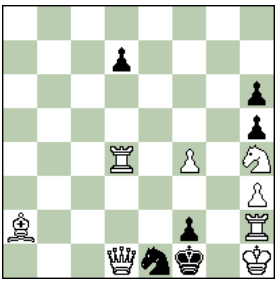
6+14 **s#2**

Bendraautoriai Vil. ir Vid. Satkai
<1BB5/8/Rbk1pr2/p3p3/ppK1p1nr/1n3N2/b2P4/1q6>

Sprendimas
1. ... e3 2.Žxe5+ Žxe5#
1. d4! 2.d5+ exd5#;
1. ... exd4 2. Žxd4+ Žxd4#;
1. ... exd3 e.p. 2 Žxe5+ Žxe5#.

Berods 2006 metais Lenkijoje dalyvavome sprendimo varžybose. Jų šeimininkas, kompozicijos didmeistris V. Tura paskelbė atvirkščio mato uždavinių konkursą su ėjimu pėstininku per du laukus. Konkursas nesulaukė dalyvių dėmesio, o mūsų kolektyvinis uždavinys dargi buvo su defektu. Vėliau, jau pataisytas, jis skelbtas latvių žurnale.

3. *Šachmatija*
„Apokalipsė“ 2012
1 garbės atžyma



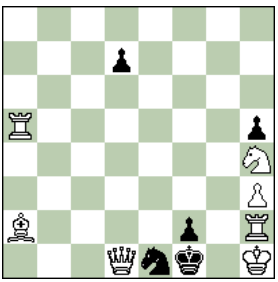
8+6 **s#8**

Bendraautorius S. Vertelka
<8/3p4/7p/7p/3R1P1N/7P/B4p1R/3Qnk1K>

Sprendimas
1.Rd5! d6 2.Žf5 h4 3.Bxf2+ Kxf2 4.Bd2+ Kf1 5.Kh2 h5 6.Rh1 d5 7.Bg2 d4 8.Vf3+ Žxf3#.

Rikio **a2** užmūrijimas laukelyje **h1**. Nuostabi kompozicijos entuziasto S. Vertelkos idėja, kurios autoriui nebuvo pavykę įgyvendinti be klaidų. Idėja mane sužavėjo. Teko gerokai pavargti net su kompiuteriu, kol sprendimas atsistojo į savo vėžes. Gaila, kad autorius savo idėjos įgyvendinimo nebepamatys.

4. Originalas



7+5 **s#8**

<8/3p4/8/R6p/7N/7P/B4p1R/3Qnk1K>

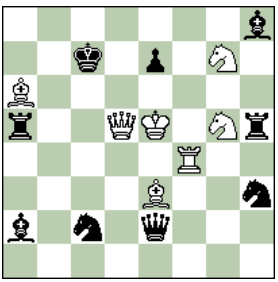
Sprendimas
1.Bd5! d6 2.Žf5 h4 3.Vc1 Ke2 4.Bxf2+ Kxf2 5.Ve3+ Kf1 6.Žg3+ hg 7.Bf5+ Žf3 8.Rd5 g2#.

Ankstesnio uždavinio „atsarginis variantas“. Jis atsirado taisant ankstesniojo klaidas. Apjungti abu variantus į vieną poziciją bent su minimaliais pakeitimais nepavyko.

G skyrius: už realybės ribų (pasakos)

Čia pateikti uždaviniai, kurių supratimas prasideda už įprastų šachmatų suvokimo ribų. Bendra yra tai, kad visos šios rūšys turi bendrą žodinį pavadinimą – „šachmatai“. Be to čia dažniausiai naudojama 8x8 laukelių lenta. Na ir retkarčiais viena kita figūra vaikšto kaip įprasta šachmatuose. Visas šias išmones (kaip jas vadina Vilimantas Satkus „Šachmatijoje“) galima suskirstyti į keletą rūšių: uždaviniai, kurie turi netradicinę užduotį; – figūras; – lentą; – žaidimo taisykles. Mano kūryba apsiriboja daugiausia tik pirmosiomis dvejomis, kurios labiausiai artimos prie „tikrųjų“ šachmatų, bei tik keliomis rūšimis, kuriose pakeistos žaidimo taisyklės.

1. *feenschach*
1975



7+9 **ss#5**

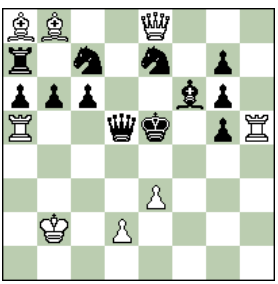
<7b/2k1p1N1/B7/r2QK1Nr/5R2/4B2n/b1n1q3/8>
Serijinis atvirkščias matas 5 ėjimais.

Sprendimas
1.Bf6 2.Žf5 3.Že4 4.Rc5 5.Vd6 ed#.

Ciklinis surištų baltųjų figūrų išlaisvinimas.

Čia yra serijinės rūšies uždavinys. Jame paprasta ėjimų tvarka pakeista į kitą ėjimų tvarką: viena iš pusių gali eiti seriją ėjimų (kiek numatyta užduotyje), po kurios antroji pusė turi skelbti matą. Šioji tvarka gali būti taikoma tiek ortodoksinėje tiek ir heterodoksinėje kompozicijoje.

2. *Problem*
1979



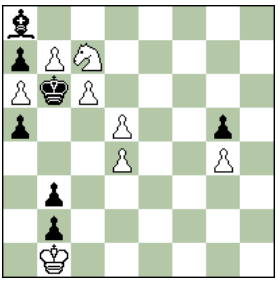
8+12 **sh#5**

<BB2Q3/r1n1n1p1/ppp2bp1/R2qk1pR/8/4P3/1K1P4/8>
(Ištaisymas 2007) Serijinis sutartas matas 5 ėjimais.

Sprendimas
1. c5 2.Vd6 3.Že6 4.Žf5 5.g4 d4#.

Ciklinis juodųjų surištų figūrų išlaisvinimas.

3. *feenschach*
2007



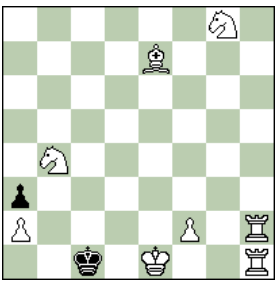
8+7 **sh#0,5/12**

<b7/pPN5/PkP5/p2P2p1/3P2P1/1p6/1p6/1K6>
Serijinis sutartas matas per 12 ėjimų su vieno ėjimo iliuziniu žaidimu.

Sprendimas
1. ... baŽ#.
1.Rxb7 2.Rc8 3.Rxg4 4.Rd1 5.– 8.g1V 9.Vf1 10.Vxa6 11.Re2 12.Rb5 Ža8#.

Matas skelbiamas iš to paties laukelio, tačiau jau po 12 ėjimų. Per šiuos ėjimus rikis išlaisvina kelią pėstininkui **g5**, užtveria liniją nuo šacho, pėstininkas virsta valdove, blokuojamas laukelis **a6** ir rikiu blokuojamas laukelis **b5**.

4. *Phenix*
2007



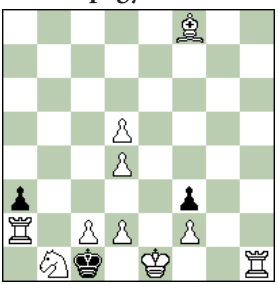
8+2 **sh#21**

<6N1/4B3/8/8/1N6/p7/P4P1R/2k1K2R>
Serijinis sutartas matas 21 ėjimu.

Sprendimas
1.Kb2 ...7.Kxf8 ..9.Kxe7 12.Kxb4 15.Kxa2 16.Kb1 18.a1B 19.Ba2 20.Bxf2 21.Ba2 0–0#.

Kad nekartoti suprantamai aiškių ėjimų, jie užrašyme praleidžiami. Čia pusėtinai ilgas sprendimas, užsibaigiantis matu baltųjų rokiruote.

5. *Šachmatija*
2007
6 pagyrimas



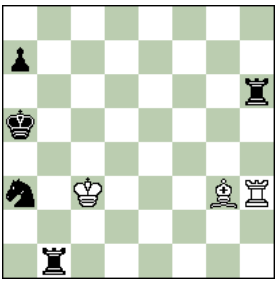
10+3 **sh#0,5/11**

<6B1/8/8/3P4/3P4/p4p2/R1PP1P2/1Nk1K2R>
Serijinis sutartas matas per 11 ėjimų su iliuziniu žaidimu.

Sprendimas
1. ... 0–0#.
1.Kxb1 2.Kxa2 3.Kb1 4.a2 5.a1B 6.Ba4 7.Bxd4 8.Bxd2 9.Bxd5 10.Bb5 11.Bb2 Kd2#.

Jei būtų baltųjų ėjimas, tai jie matuoja rokiruotės ėjimu. Tačiau juodieji savo žaidimu šį matą padaro negalimu.

6. *Šachmatija*
2008



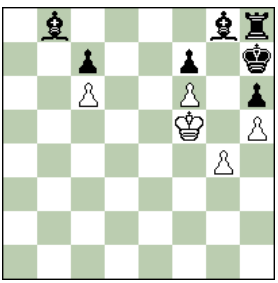
3+5 b)Ža3–>b2 h=3

<8/p7/7r/k7/8/n1K3BR/8/1r6>
Sutartinis patas juodiesiems trim ėjimais.

Sprendimai
a) 1.Ba6 Rc7+ 2.Bbb6 Bh5+ 3.Žb5+ Kb3=.
b) 1.Ža4+ Kc4 2.Ba6 Rc7+ 3.Bbb6 Ba3=.

Du patai esant dviem surištom figūrom. Pirmame variante – du antikritiniai ėjimai bokštais. Uždaviniai su patais nėra taip paplitę kaip su matais, nors patas šachmatų žaidime yra efektingas būdas išvengti pralaimėjimo.

7. *Die Schwalbe*
2008



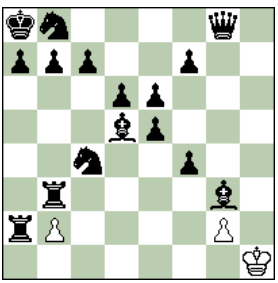
3+7 sh#16

<1b4br/2p2p1k/2P2P1p/5K1P/6P1/8/8/8>
Serijinis sutartinis matas per šešiolika ėjimų.

Sprendimas
1.Ra7 2.Rd4 3.Rxf6 4.Rg7 5.f6 6.Rd5 7.Rxc6 8.Re8 9.–13.c1V 14.Vc4 15.Vg8 16.Rg6+ hg#.

Rikis g8 pakeičiamas atsiradusia valdove, o pats rikis daro įspūdingą kilpą.

8. *Die Schwalbe*
2009



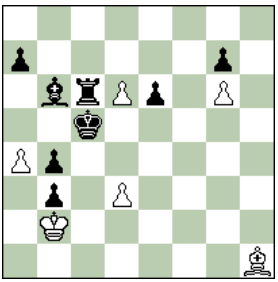
3+16 ser=22

<kn4q1/ppp2p2/3pp3/3bp3/2n2p2/1r4b1/rP4P1/7K>
Serijinis patas per 22 ėjimus.

Sprendimas
1.Kg1 2.Kf1 3.Ke2 4.Kd1 5.Kc2 6.Kxb3 7.Kxa2 8.b3 9.bc 10.cd 11.de 12.ef 13.fgV 14.Vxg3 15.Vf3 16.g3 17.gf 18.fe 19.ed 20.dc 21.cbŽ 22.Ža6=.

Dviejų pėstininkų pakilimai iki aštuntos gulstinės su jų pavirtimu į nukirstas figūras (Fenikso tema), bei patas juodiesiems, esant surištam juodam pėstininkui. Vaizdinga pozicija!

9. *Šachmatija*
2009



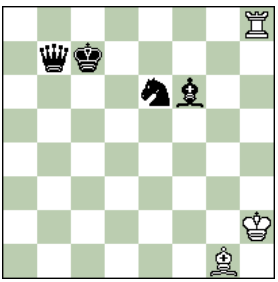
6+8 ž.t. h=3

<8/p6p1/1brPp1P1/2k5/Pp6/1p1P4/1K6/7B>
Sutartas patas trim ėjimais.

Sprendimai
a) 1.Ra5 d7 2.Ba6 d8Ž 3.Kb6 Žxe6=.
b) a7–>d4; 1.Rd8 Re4 2.Bc7 dc 3.e5 cdV.
c=b) jBe6; 1.Be7 de 2.Rd8 edR 3.Bc7 Rxc7=.
d=c) Rb6–>g7; 1.Be7 de 2.Rf8 efB 3.Bf6 Bxf6=.

Keturi paaukštinimai. Pilnas AUW. Pato uždaviniams taikomi tie patys reikalavimai, kaip ir matuojant. Čia du patai taisyklingi, o du ne. Uždavinio forma – nuoseklūs dvynukai – irgi nepavydėtina.

10. *Šachmatija*
„Lietuvai – 1000“, 2009
3 garbės atžyma



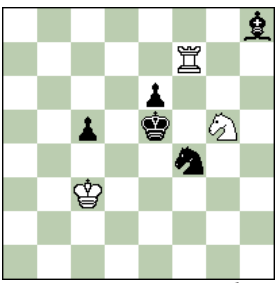
3+4 4 spr. h#2,5
Vaiduokliai

<7R/1qk5/4nb2/8/8/8/7K/6B1>

Sprendimai
1... Bd8 2.Kxd8 Rd4 3.Žc7 Rxf6#.
1... Bf8 2.Žxf8 Rc5 3.Žd7[vBf8] vBc8#.
1... Rb6+ 2.Kxb6 Bh5 3.Ka6[vRb6] Ba5#.
1... Rd4 2.Žxd4 Bd8 3.Žc6[vRd4] vRb6#.

Vaiduokliai – šachmatai, kuriuose nukirsta figūra atgyja kaip vaiduoklis nukirtimo laukelyje, kai iš jo pasitraukia kirtusi figūra. Antrą kartą vaiduoklis „neįkertamas“. Vaiduokliui būdingos visos paprastos figūros taisyklės. Vaiduoklis pėstininkas gali virsti į vaiduokliškas figūras. Figūros–vaiduoklio galia pradeda reikštis tik tuomet, jei tai susiję su kirtusios figūros veiksmais. Pirmame variante po rikio kirtimo su šachu juodam karaliui, pastarasis negali trauktis į **c8**, **d7** ir **e8**, nes atsiradęs baltas vaiduoklis–bokštas šachuotų karalių. Tuo tarpu nukirstas juodųjų rikis įtakos neturi, nes baltasis rikis niekur eiti neketina.

11. *Šachmatija*
2009



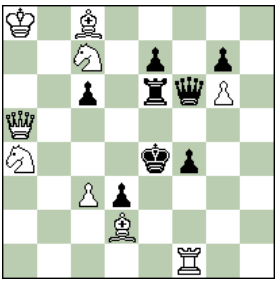
3+5 2 spr h#3
Vaiduokliai

<7b/5R2/4p3/2p1k1N1/5n2/2K5/8/8>

Sprendimai
1...Bxf4 2.Kxf4+ Kc4 3.Ke5[vBf4] Žf7#.
1...Že4 2.Kxe4+ Bg7 3.Ke5[vŽe4] Bg5#.

Juodųjų karaliaus sugrįžimas, Zilahi tema, matai iš laukelio kur buvo balta figūra. Vaiduokliška atgijusi figūra rodoma skliausteliuose po kirtusios figūros ėjimo, pridedant raidelę „v“.

12. ***feenschach***
2010



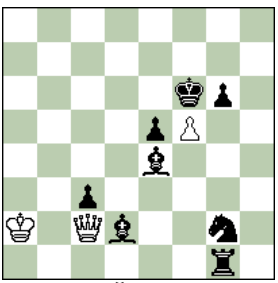
9+8 Vaiduokliai #2

<K1b5/2N1p1p1/2p1rqP1/Q7/N3kp2/2Pp4/3B4/5R2>

Sprendimas
1... Be5(a) 2.Vb4#;(A) 1... Vxg6/d4/xc3(b) 2.Bxf4#;(B)
1... f3[c] 2.Be1 [C]#;
1.Vh5? 2.Žc5(D), Be1[C]#, bet 1... Vg5!
1.Ve5! Kxe5 2.Be1#(C); 1... Bxe5(a) 2.Žc5#;(D)
1... Vxe5 2.Bxf4#(B).

Šiame uždavinyje realiai vaiduokliai lentoje neatsiranda, bet juodosioms figūroms nukirtus baltą valdovę, jos tampa surištomis ir negali ginti nuo mato, nes, joms pasitraukus, ten atgimsta vaiduokliška valdovė – juodam karaliui šachas! Ėjimų funkcijų kaita.

13. ***Gaudium***
2010



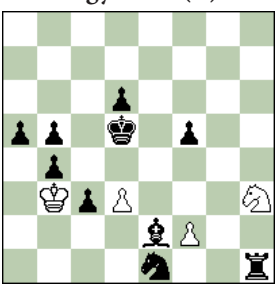
3+8 b)Žg2–>e7 h#2
Vaiduokliai

<8/8/5kp1/4pP2/4b3/2p5/K1Qb2n1/6r1>

Sprendimai
a)1.Rf4 Vxg2 2Kxf5 Vxg6[vŽg2]#.
b)1.Rxc2 fg 2.Rxg6[vVc2] vVxg6#.

Du matai valdove iš to paties laukelio. Pirmame variante valdovę saugo nukirstas baltas pėstininkas, antrame – valdovė vaiduoklis – jos kirsti negalima.

14. ***Springaren***
2010
Pagyrimas (C)



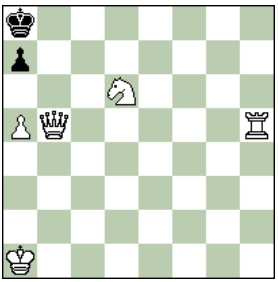
4+10 b,c)h3R,B h#3
Vaiduokliai

<8/8/3p4/pp1k1p2/1p6/1KpP3N/4bP2/4n2r>

Sprendimai
a)1.Žxd3 f3 2.Že5[vd3] vd4 3.Žc6 Žf4#.
b)1.Rxd3 Rxf5 2.Rxf5[vd3] vd4 3.Re6[vRf5] vRe4[vf5]#.
c)1.Bxh3 d4 2.Be3[vBh3] vBh6 3.Be4 vBxd6#.

Forsbergo trynukai – naujo sprendimo gavimo būdas, kai tame pačiame laukelyje keičiamas figūros tipas. Turi būti mažiausiai du pasikeitimai. Sprendimo eigoje atsiranda visa „armija“ vaiduoklių.

15. *Šachmatija*
2010



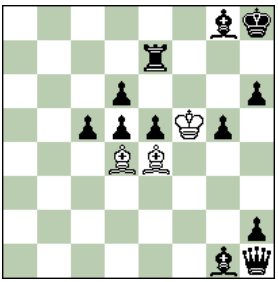
5+2 Vaiduokliai s#7

<k7/p7/3N4/PQ5R/8/8/8/K7>

Sprendimas
1.Bh1! a6 2.Vxa6+ Kb8 3.Vb6[va6]+ Ka8 4.Žb5 vab 5.Bb1 vb4 [vŽb5] 6.vŽc3 vb3 7.vŽa2 vb2#.

Vienišas pėstininkas–vaiduoklis matuoja baltą karalių.

16. idee & form
2010



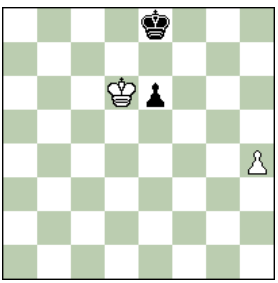
3+12 b)Kh8–>h7 h#2 Vaiduokliai

<6bk/4r3/3p3p/2pppKp1/3BB3/8/7p/6bq>

Sprendimai
a) 1.ed Kf6 2.d3[vRd4] Kxe7#.
b) 1.de Rxe5 2.e3[vRe4] Kg4#.

Juodieji iš pradžių kerta baterijos antrąją figūrą, o antruoju ėjimu vėl ją „atgaivina" jau vaiduoklio pavidalu. Baterija atgimsta ir matuoja.

17. *chessproblem.ca*
2011



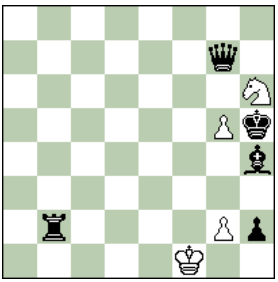
2+2 b) Kd6–>g6 sh#7 Kerti–eini; Vaiduokliai

<4k3/8/3Kp3/8/7P/8/8/8>
Serijinis sutartas matas 7 ėjimais.

Sprendimai
a) 1–5.e1V 6.Vxh4–Vh5(vh4) 7.Vg5 vhg–g8vV(vVg5)#.
b) 1–5 e1R 6.Rd2 7.Rg5 hg–d8V(vRg5)#

„Kerti–eini" šachmatuose kertančioji figūra privalo tęsti savo ėjimą, bet jau nukirstos figūros žingsniu. Sugretinus šias dvi rūšis, po kertančios figūros ėjimo tęsinio, nukirtimo laukelyje atgimsta vaiduokliška figūra. Antrame variante juodas karalius negali kirsti paprastos valdovės **d8** laukelyje, nes jis privalo tęsti ėjimą valdovės žingsniu, bet jam pasitraukus, **d8** laukelyje atsiranda vaiduokliška valdovė ir jam vėl šachas. Dėl tos priežasties matuojančios figūros negali kirsti ir rikis. Kertamoji figūra gali būti bet kur, bet ji turi turėti galimybę judėti, antraip – kirtimas negalimas.

18. *Šachmatija*
2010



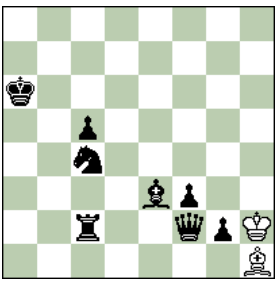
9+8 b)–g5 h#2
Vaiduokliai

Bendraautorius Antanas Vilkauskas
<8/6q1/7N/6Pk/7b/8/1r4Pp/5K2>

Sprendimai
a) 1.Vxg5 g3 2.Vg6[vPg5] g4#.
b) 1.Bxg2 Žf7 2.Bg6[vPg2] vPg4#.

Svarbiausias vaidmuo – vaiduokliams pėstininkams. Juodieji blokuoti g6 laukelį bokštu arba valdove turi daug galimybių, bet prieš tai jiems būtina nukirsti baltus pėstininkus, paverčiant juos vaiduokliais. Ir pasirinkimas vienareikšmis.

19. *Šachmatija*
2010



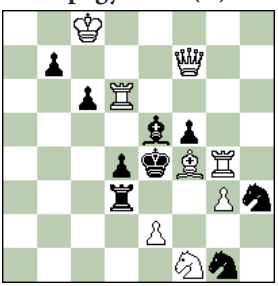
2+8 Vaiduokliai sh#8

<8/8/k7/2p5/2n5/4bp2/2r2qpK/7B>
Serijinis sutartas matas 8 ėjimais.

Sprendimas
1.Ža5 2.c4 3.Ra7 4.Vb6 5.f2 6.ghR 7.Rc6[vRh1] 8.Rb5 vRb7#.

Vaiduoklių žanras ypatingas tuo, kad matuoti gali vieniša figūra, nors ją pultų tuzinas kitų, kadangi kirsti jos negalima.

20. *MK A. Močalkin–60*
2011
5 pagyrimas (C)



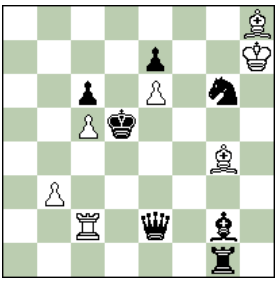
8+9 B)vaiduokliai #2

<2K5/1p3Q2/2pR4/4bp2/3pkBR1/3r2Pn/4P3/5Nn1>

Sprendimai
A) 1. Vxb7! 2. Vxc6#.
1... Rxf4 2.Ve7#.
1... fg 2. Vh7#.
1... Bc3 2.Žd2#.
B) 1.Bxd4+! Bxd4 2.Žd2#.
1...Kxd4 2.Vc4#.
1...Rxd4 2.Ve6#.

Konkurso tema – dviejų rūšių sprendimai vienoje pozicijoje. Čia pirmoji rūšis – ortodoksinis dviejų ėjimų uždavinys; antroji rūšis – jau vaiduoklių šachmatai. Savaime suprantama, kad abiejose rūšyse negali kartotis tas pats sprendimas. Vaiduokliuose nebus galima kirsti **b7** pėstininko, nes nebus grėsmės (pėstininkas vėl atgims!).

21. *MK A. Močalkin–60*
2011, 5 prizas



7+7 b) Rg4–>f5 h#2

<7B/4p2K/2p1P1n1/2Pk4/6B1/1P6/2R1q1b1/6r1>

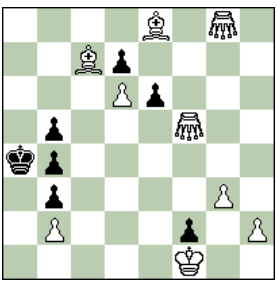
Sprendimai

Čia ta pati situacija. A – tradiciniai šachmatai; B – vaiduoklių rūšis. Abi rūšys turi po du variantus.

A.
a) 1.Rh3 Rxe2 2.Rxe6 Rf3#.
b) 1.Bc1 Bxe2 2.Bxc5 Bd2#.
B. Vaiduokliai
a) 1.Vxg4 Bc4 2.Vxe6[vRg4] vRxe6#.
b) 1.Vxc2 Re5 2.Vxc5[vBc2] vBxc5#.

Tiesioginiuose variantuose rikis ir bokštas kerta valdovę, o laukelius **e6** ir **c5** blokuoja rikis ir bokštas; vaiduokliuose atvirkščiai – valdovė kerta bokštą ir rikį, o iš laukelių **e6** ir **c5** skelbiamas matas vaiduokliais rikiu ir bokštu!

22. *chessproblem.ca*
2011



9+7 sh#0,5/12
f5, g8 – G– svirpliai

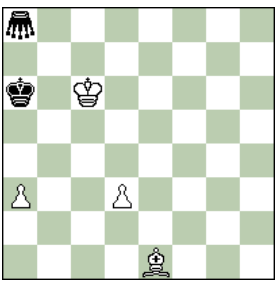
<4B1G1/2Bp4/3Pp3/1p3G2/kp6/1p4P1/1P3p1P/5K2>

Sprendimas

1... Gxd7#.
1.ef 2.f4 3.fg 4.gh 3.h1G 6.Ge1 7.Ga5 8.Gd8 9.Gxd6 10.Gd8 11.d6 12.Gd5 Gc4#.

Matuojantis svirplys iš kart nukertamas, juodas pėstininkas virsta svirpliu ir po ilgo maršruto galiausiai atsiduria **d5** laukelyje, sukurdamas kelią antrajam baltajam svirpliui.

23. *diagrames*
2011



4+2 b)Re1–>e6 sh#14
a8–G–svirplys; vaiduokliai

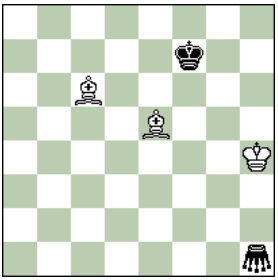
<g7/8/k1K5/8/8/P2P4/8/4B3>
Serijinis sutartas matas per 14 ėjimų.

Sprendimai

a) 1.Gd5 2.Gd2 3.Ka5 4.Ka4 5.Kb3 6.Kc2 7.Kd1 8.Kxe1 9.Ke2[vRe1] 10.Gf2 11.Kxd3 12.Kd4[vPd3] 13.Gc5 14.Ge3 vRc3#.
b)1.Ka5 2.Ka4 3.Gxa3 4.Kb4 5.Kc3 6.Kd4 7.Ke5 8.Kxe6 9.Ke5[vRe6] 10.Kd4 11.Kc3 12.Kb4 13.Ka4 14.Ga5[vPa3] vRb3#.

Du analogiški matai rikiu–vaiduokliu.

24. *Best Problems*
2011



3+2 b) Kh4–>d3 sh#12
Vaiduokliai,
h1–G–svirplys

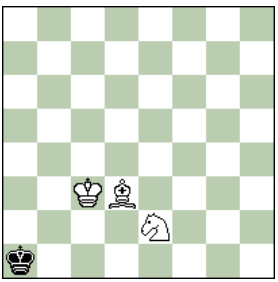
<8/5k2/2B5/4B3/7K/8/8/7G>
Serijinis sutartas matas per 12 ėjimų.

Sprendimai
a) 1.Gh5 2.Ge8 3.Ke6 4.Gxe5 5.Kd6 6.Kxc6 7.Kd6[vRc6] 8.Ke6 9.Ge7[vRe5] 10.Kf5 11.Ge4 12.Ge6 vRe4#.
b) 1.Gb7 2.Gg7 3.Ge7 4.Ke6 5.Gxe5 6.Kd6 7.Kxc6 8.Kc5[vRc6] 9.Gb5[vRe5] 10.Ge2 11.Ge6 12.Gb6 vRd6#.

Du idealūs chameleoniniai matai–aidai.

G – svirplys (grasshopper) – pirmoji pasakiška figūra, kurios „tėvas“ – garsiausias anglų kompozitorius T. Dosonas (Thomas R. Dawson, 1889–1951) dar įvardijamas, kaip pasakiškos kompozicijos įkūrėjas. Svirplys žymimas, kaip apversta valdovė, vaikšto kaip valdovė, bet jos galia (kirtimas) ir ėjimas galimas tik į laukelį už bet kokios figūros.

25. *Gaudium*
2011



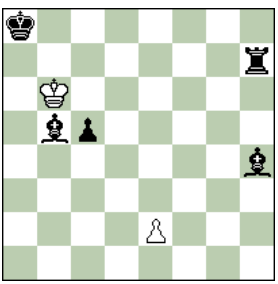
3+1 Vaiduokliai #5

<8/8/8/8/8/2KB4/4N3/k7>

Sprendimas
1.Rb1!.Kxb1 2.Žc1 Kxc1[vRb1] 3.vRd3 Kd1[vŽc1] 4.vRe2+ Ke1 5.vŽd3#.
(2... Ka1[vRb1] 3.Žb3#.)

Penkiais ėjimais rikis ir žirgas keičiasi vietomis. Puiki vaiduoklių šachmatų iliustracija.

26. *StrateGems*
2011



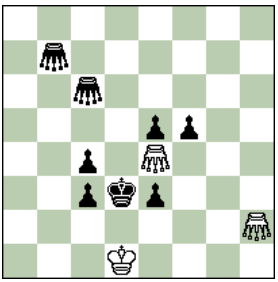
2+5 Vaiduokliai ss#13

<k7/7r/1K6/1bp5/7b/8/4P3/8>
Serijinis atvirkštinis matas per 13 ėjimų.

Sprendimas
1.e4 2.e5 3.e6 4.e7 5.Kc7 6.Kc8 7.e8V 8.Vxb5 9.Vxc5[vRb5] 10.Ve7[vc5] 11.Kc7 12.Kb6 13.Vd8+ Rxd8#.

Dvikartis bokšto užtvėrimas laukelyje **e7** ir balto karaliaus maršas pirmyn ir atgal.

27. *StrateGems*
2011

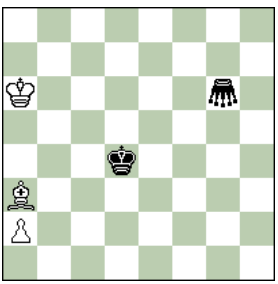


3+8 2 spr. h#2
b7, c6, e4, h2–DG–
dvigubi svirpliai

Sprendimai
1.DGc6–d5 DGh2–f4 2.DGd5–b8 DGe4–c8#.
1.DGb7–b3 DGh2–b6 2.DGc6–f6 DGe4–b7#.

Dvigubų svirplių „šokis“.

28. *The Problemist*
2011



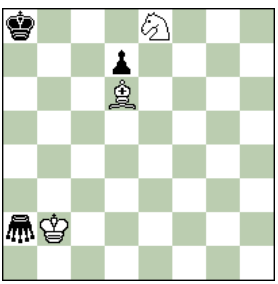
3+2 b)Ka6–>e2 sh#10
g6–G–svirplys;
vaiduokliai

<8/8/K5g1/8/3k4/B7/P7/8>
Serijinis sutartas matas per 10 ėjimų.

Sprendimai
a) 1.Ke4 2.Gd3 3.Kd4 4.Kc3 5.Gb3 6.Kc2 7.Kb1 8.Kxa2 9.Kxa3[vPa2] 10.Ka4[vRa3] vab#.
b) 1.Kc3 2.Kc2 3.Gb1 4.Kc3 5.Kc4 6.Kb5 7.Ka4 8.Kxa3 9.Kxa2[vRa3] 10.Ka1[vPa2] vRb2#.

Du matai su baltųjų rikio ir pėstininko rolių mainais.

29. *Probleemblad*
2011



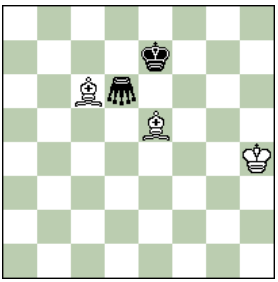
3+3 b)Že8–>c8 sh#10
a2–G–sviplys;
vaiduokliai

<k3N3/3p4/3B4/8/8/8/gK6/8>
Serijinis sutartas matas per 10 ėjimų.

Sprendimai
a) 1.Ka7 2.Ga8 3.Kb7 4.Kc8 5.Gd8 6.Gxd6 7.Gd8[bvRd6] 8.Gb8 9.Kd8 10.Gxe8 11.Gc8[bvŽe8] vRe7#.
b) 1.Kb7 2.Kc6 3.Kd5 4.Ge6 5.Gxc8 6.Kxd6 7.Ke6[bvRd6] 8.Kf7 9.Ke8 10.Kd8 11.Ge8[bvŽc8] vRc7#.

Matai aidai.

30. *chessproblem.ca*
2011



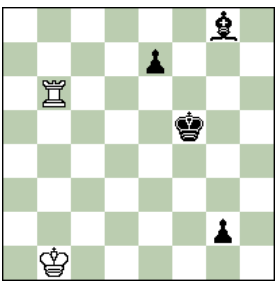
3+2 2 spr. sh#14
Vaiduokliai, d6–DG–dvigubas svirplys

Bendraautorius Cornel Pacurar (Kanada)
Serijinis sutartas matas per 14 ėjimų.

Sprendimai
1.Kf7 2.Kg6 3.DGd6–h3 4.Kf5 5.DGh3xe5 6.Ke6 7.Kd6 8.Kd6xc6 9.Kd6[vRc6] 10.Ke7 1.DGe5–e6[vRe5] 12.Kf7 13.Kg6 14.Kf5 vRe4#.
1.Kd8 2.Kc7 3.Kxc6 4.Kc7[vRc6] 5.Kd8 6.Ke7 7.Ke6 8.DGd6–d4 9.Kxe5 10.Kf5[vRe5] 11.Kg6 12.DGd4–h6 13.Kf5 14.DGh6–e6 vRe4#.

Mano nusiųstam uždaviniui, Kornelis nuėmė berods du ėjimus ir, pakeitęs svirplio „markę“, gavo du sprendimus. Dvigubas svirplys daro du šuolius vietoje vieno. Kadangi pasakiškų figūrų skaičius artėja prie tūkstančio(!), tai, žymint jas, būtina nurodyti, kokiame laukelyje kokia figūra yra. Kad būtų lengviau susigaudyti, dvigubo svirplio ėjimai užrašyti pilna notacija.

31. *Šachmatija*
2011



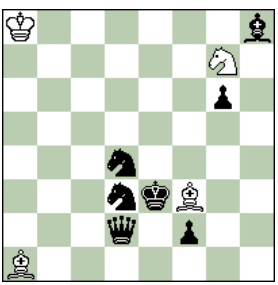
2+4 b)Bb6–>c6 sh#6
Vaiduokliai

<6b1/4p3/1R6/5k2/8/8/6p1/1K6>
Serijinis sutartas matas 6 ėjimais.

Sprendimai
a) 1.g1R 2.Rxb6 3.Kg6 4.Kh7 5.Rd4[vBb6] 6.Rg7 vBh6#.
b) 1.Rd5 2.Rxc6 3.Ke6 4.Kd7 5.Kd8 6.Rd7[vBc6] vBc8#.

Matai statmenoje ir gulstinėje.

32. *Šachmatija*
2011



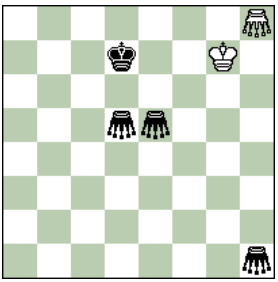
4+7 A)Kirkė h#2
B)Vaiduokliai

<K6b/6N1/6p1/8/3n4/3nkB2/3q1p2/B7>
Sprendimai
a) 1.Rxg7 [+bŽg1] Rxd4 [+jŽb8]+ 2.Rxd4 [+bRc1] Rxd2[+jVd8]#.

Kirkės šachmatuose nukirsta figūra atgyja savo pradinio laukelio spalvos pradiniame laukelyje, jei jis neužimtas. Ir kirtimas, ir figūros atgimimas, yra vienas ėjimas. Skliausteliuose rodoma, kur figūra atgyja. Atgijusi figūra vėl gali būti kertama arba daryti ėjimą.

b)1.Žxf3 Že6 2.Že5[bvRf3] Rd4#.

33. *chessproblem.ca*
2011
4 garbės atžyma



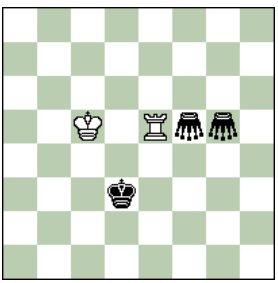
2+4 b)Kg7–>c1 sh#10
h8, d5, e5, h1 –DG – dvigubi svirpliai

Serijinis sutartas matas per 10 ėjimų.

Sprendimai
a)1.DGe8 2.Kc6 3.DGh7 4.DGb7 5.Kc5 6.DGb8 7.Kb6 8.Ka7 9.Ka8 10.DGa7 Kg8 #.
b) 1.DGc8 2.Kc6 3.DGf5 4.DGb7 5.Kd6 6.DGa7 7.Kc7 8.Kb8 9.Ka8 10.DGb8 Kb2#.

Du „antibateriniai“ matai karaliumi, kai matai atsiranda, sukuriant bateriją.

34. *Šachmatija*
2011



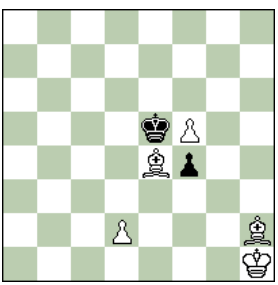
2+3 b)Kc5–>g7 sh#7
Vaiduokliai; f5, g5– DG– dvigubi svirpliai

Sutartas serijinis matas 7 ėjimais.

Sprendimai
a) 1.DGf5–e4 2.DGg5–b5 3.DGb5xe5 4.DGe5–b6[vBe5] 5.DGe4–a6 6.DGb6–d2 7.DGa6–c2 vBe3#.
b) 1.DGf5–d2 2.Kd4 3.Kxe5 4.Kf4[vBe5] 5.Kg4 6.Kh5 7.DGd2–h4 vBxg5#.

Du netikėti matai bokštu.

35. *Šachmatija*
2011



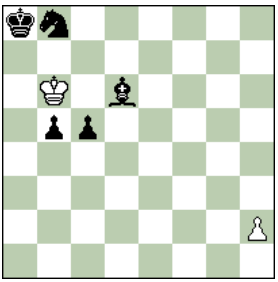
5+2 b)pf5–>f2 h#2,5
Vaiduokliai

<8/8/8/4kP2/4Bp2/8/3P3B/7K.>

Sprendimai
a)1... Rxf4+ 2.Kxe4 Re5[vPf4] 3.Kxe5[vRe4] d4#.
b)1... d4+ 2.Kxd4 Rg1 3.Kxe4[vPd4] f3#.

Gera vaiduoklių šachmatų galimybių iliustracija.

36. *Šachmatija*
2011



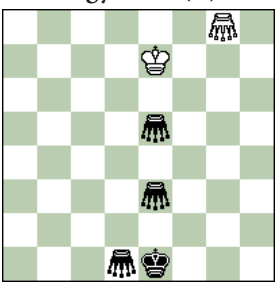
2+5 Vaiduokliai ss#11

<kn6/8/1K1b4/1pp5/8/8/7P/8>
Atvirkščias serijinis matas per 11 ėjimų.

Sprendimas
1.h4 2.h5 3.h6 4.h7 5.h8Ž 6.Žf7 7.Žxd6 8.Kxc5 9.Kb6[vPc5] 10.Žxb5[vRd6] 11.Žc7[vPb5]+ vRxc7#.

Paaukštinimas į žirgą ir nuosekli ėjimų kombinacija.

37. *FIDE World Cup*
2011
Pagyrimas (C)



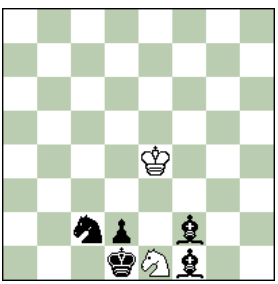
3+4 b)Ke7–>c5 sh#10
g8, d1, e3, e5–DG–
dvigubi svirpliai

Serijinis sutartas matas per 10 ėjimų.

Sprendimai
a) 1.Kd2 2.Kc3 3.DGe3–d3 4.DGd1–b2 5.Kb3 6.DGb2–d8 7.DGe5–c8 8.DGd8–b2 9.Ka2 10.Ka1 DGg8–d8#.
b) 1.Kf2 2.DGe3–c1 3.DGc1–g3 4.DGg3–f4 5.DGe5–d5 6.DGd1–b4 7.DGd5–b3 8.DGb4–g2 9.Kg1 10.Kh1 DGg8–c4#.

Paskutiniu ėjimu abu kartus baltieji atakuoja tris kampinius laukelius, kas įmanoma tik esant tokiai pasakiškai figūrai.

38. *Šachmatija*
2011



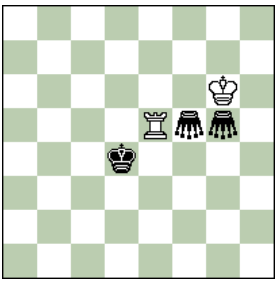
2+3 b)e1R h#2
Kirkė

<8/8/8/8/4K3/8/2np1b2/3kNb2>

Sprendimai
a) 1.Žxe1[+bŽg1] Že2 2.Kxe2[+bŽb1] Žc3#.
b) 1.Kxe1 [+bRc1] Kf3 2.d1Ž Rd2#.

Kirkės šachmatų iliustracija.

39. *Šachmatija*
2011



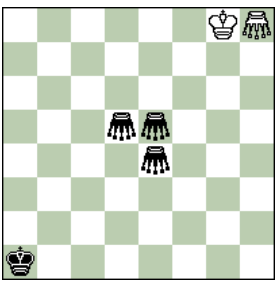
2+3 1211... sh#6
Vaiduokliai; f5, g5– DG– dvigubi svirpliai

Sutartas serijinis matas 6 ėjimais.

Sprendimai
1.Kxe5 2.Kd6[vBe5] 3.DGf5–d7 4.Kc7 5.Kd8 6.DGg5–c7 vBe8#;
1. ..... 2.Kf4[vRe5] 3.Kg4 4.DGf5–f3 5.Kf4 6.DGg5–g3 vBe4#.

Onicijo forma. Matai bokštu dviejose gulstinėse.

40. *Šachmatija*
2011



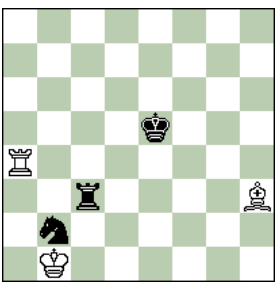
2+4 sh#14
d5, e4, e5, h8– DG– dvigubi svirpliai

Sutartas serijinis matas per 14 ėjimų.

Sprendimas
1.Kb2 2.Kc3 3.DGe4–c2 4.Kd3 5.DGc2–c6 6.DGe5–c7 7.DGc6–c2 8.DGd5–b2 9.Kc3 10.DGc2–c8 11.DGc7–a2 12.Kc2 13.Kb1 14.Ka1 Kg7#.

Ilgesnio sprendimo ieškojimai.

41. *Šachmatija*
***2*012**



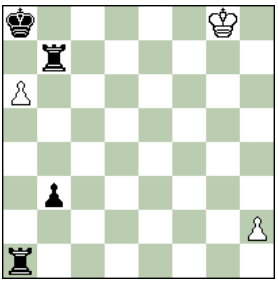
3+3 b)Rh3–>e3 h#2
Vaiduokliai, Kerti–eini.

<8/8/8/4k3/R7/2r4B/1n6/1K6>

Sprendimai
a)1.Žxa4–e4(vBa4) vBxe4–d6(vŽe4) 2.Bxh3–f5(vRh3) vRxf5–f4(vBf5)#.
b) 1.Bxe3–f4(vRe3) vRxf4–e4(vBf4) 2.Žxa4–d4(vBa4) vBxd4–e6(vŽd4)#.

Dviejų rūšių sintezė. Šiuo metu šios „kompanijos“ nepriima sprendimo programos, tad sudėtingesnį uždavinį yra sunku sudaryti.

42. *chessproblems.ca*
2012



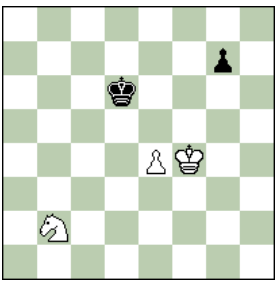
3+4 Vaiduokliai ss#14

<k5K1/1r6/P7/8/8/1p6/7P/r7>
Atvirkščias serijinis matas per 14 ėjimų.

Sprendimai
1.–5. h8B 6.Bh7 7.Bxb7 8.Kf7 9.Ke6 10.Kd5 11.Kc4 12.Kxb3 13.Kb2[vb3] 14.Kxa1 vb2#.

Baltieji pasiaukština pėstininką į bokštą, kad karalius galėtų nueiti iki a1 lauko ir jame nukirsti juodųjų bokštą.

43. *chessproblems.ca*
Skirtas D. Meinkingo atminimui, 2012



3+2 b)pg7–>h7 Pser–h#11
Vaiduokliai

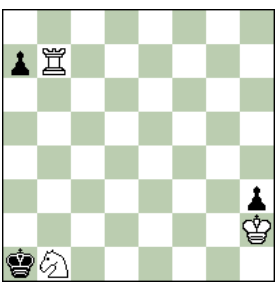
Bendraautorius Dominique Forlot (Prancūzija).
<8/6p1/3k4/8/4PK2/8/1N6/8>

Sutartas serijinis matas 11 ėjimų su šachų atrėmimais. Netikėtai išėjusio Anapilin, D. Meinkingo sugalvota serijinių matų rūšis, kai seriją ėjimų daranti šalis gali daryti ėjimą, šachuojantį priešininko karalių. Šiuo atveju karalius „atmuša“ (Parry) šachą, pasitraukdamas į kitą laukelį, arba užsitveria kita figūra.

Sprendimai
a)1.Kc5 2.g5+ Ke5 3.– 6.g1Ž 7.Žf3+ Ke6 8.Kd4 9.Kxe4 10.Žd4+ Ke7 11.Ke5[ve4] Žd3#;
b)1.– 5.h1V 6.Vxe4+ Kg5 7.Vg2[ve4]+ Kf6 8.Vxb2+ Kf7 9.Ke5 10.Vf2[vŽb2]+ Ke7 11.Vd4 vŽd3#.

Manoji versija buvo be dvynuko, nors patį variantą su paaukštinimu į valdovę mačiau. Dominikas pastebėjo pėstininko paslinkimą į **h7** laukelį. Dabar uždavinys žymiai įdomesnis.

44. *chessproblems.ca*
2012



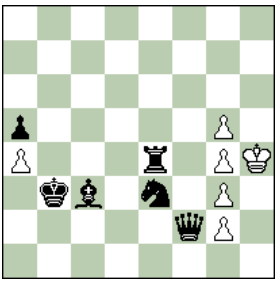
3+3 ser–hs#14
Vaiduokliai

<8/pR6/8/8/8/7p/7K/kN6>
Serijinis sutartas–atvirkštinis matas per 14 ėjimų.

Sprendimas
1.– 5.a2xb1V 6.– 11.Ka6xb7 12.Ka8[vBb7] 13.Vg1[vŽb1]+ Kxg1 14.h2#.

Šio tipo uždaviniuose iki paskutinio ėjimo vyksta serijinis sutartinis žaidimas, o paskutiniaisiais ėjimais – atvirkščias žaidimas.

45. *chessproblems.ca*
2012



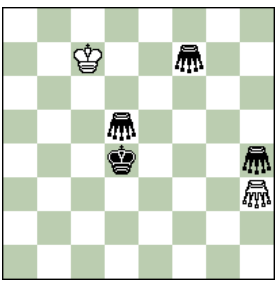
6+6 **ser=25**

<8/8/8/p5P1/P3r1PK/1kb1n1P1/5qP1/8>
Serijinis patas 25 ėjimais.

Sprendimas
1.–3.g8B 4.Be8 5.Bxe4 6.–9.g8B 10.Bf8 11.Bxf2 12.–16. g8B 17.Bg3 18.Bxe3 19.–23.g8B 24.Bg1 25.Ba1=.

Keturi paaukštinimai į bokštus.

46. *juliasfairies.com*
***2*012**



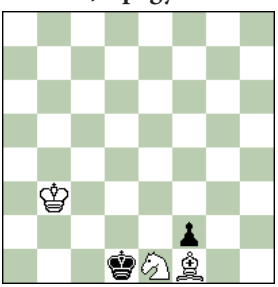
2+4 **sh#10**
d5, f7, h4, h3–DG–
dvigubi svirpliai (ž.t.)

Bendraautorius Janoš Mikitovič (Vengrija)
Serijinis sutartas matas per 10 ėjimų.

Sprendimai
a)1.Ke5 2.Kf6 3.DGh4–g7 4.DGf7–e6 5.DGd5–b7 6.DGe6–g8 7.Kg6 8.Kh7 9.Kh8 10.DGb7–h7 Kd7#.
b)DGh3–>e6
1.DGh4–c8 2.Ke4 3.DGd5–f8 4.Kf3 5.DGf7–g2 6.DGf8–h2 7.Kf2 8.Kg1 9.Kh1 10.DGc8–f6 Kd6#.
c)Kc7–>c2
1.DGf7–e4 2.DGd5–f5 3.Kc5 4.Kb6 5.DGh4–a7 6.DGe4–b7 7.Kc7 8.Kb8 9.Ka8 10.DGf5–b8 Kb3#.
d)Kc7–>g7
1.Kd3 2.DGf7–c2 3.DGd5–b2 4.Kc4 5.DGc2–d5 6.DGd5–b1 7.Kb3 8.Ka2 9.Ka1 10.DGh4–a2 Kh7#.

Mano poziciją iš tinklapio Janošas pailgino vienu ėjimu bei pridėjo du dvynukus. Rezultatas – keturi matai lentos kampuose(!).

47. *www.problemiste.fr*
***2*012, 6 pagyrimas**



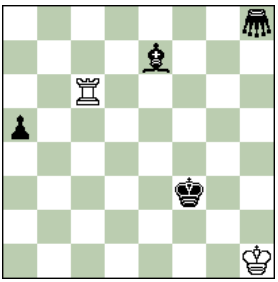
3+2 **b)b1=a1** **h#2**
Kirkė

<8/8/8/8/8/1K6/5p2/3kNB2>

Sprendimai
a)1.Kd2 Re2 2.Kxe1 [+bŽg1] Žf3#.
b)1.edR [+bŽb1] Žc3 2.Rc2 Rd2#.

Mažylis su dvynuku perstumiant figūras per vieną statmeną į kairę. Tai iš esmės keičia padėtį, nes kirtimo atveju figūros persikelia jau į kitos spalvos laukelius.

48. *Šachmatija*
2012



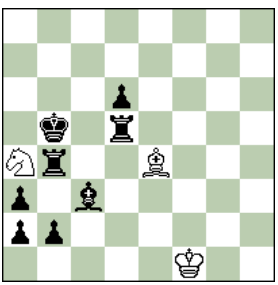
2+4 b)Kf3–>d1 sh#9
Vaiduokliai,
h8 G – svirplys

<7g/4b3/2R5/p7/8/5k2/8/7K>
Serijinis sutartas matas 9 ėjimais.

Sprendimai
a) 1.Ke4 2.Kd5 3.Kxc6 4.Kd7[vBc6] 5.Kd8 6.Gc8 7.Ge8 8.Gb5 9.Gd7 vBc8#.
b)1.Rd8 2.Gc8 3.Rc7 4.Gxc6 5.Re5 6.Rc3 7.Gc2[vBc6] 8.Bd2 9.Ge2 vBc1#.

Matai bokštu iš pirmo ir aštunto c statmenos laukelių.

49. *Šachmatija*
2012



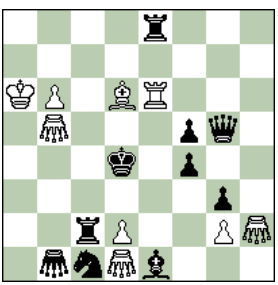
3+8 a) kirkė h#2
b)vaiduokliai,
c)kerti–eini.

<8/8/3p4/1k1r4/Nr2B3/p1b5/pp6/5K2>

Sprendimai
a)1.Kxa4 [+bŽb1] Rxd5 [+jBa8] 2.Ba5 Žxc3 [+jRf8]#.
b)1.Kxa4 Rd3 2.Kb3 [vŽa4] vŽc5#.
c)1.Kc4 Žb6+ 2.Kb3 Rxd5–d1#.

Trijų pasakiškų šachmatų rūšių kompleksas. Sprendimai nesudėtingi, bet gerai iliustruoja „pasakiškas" galimybes.

50. *Šachmatija*
2012



3+3 ž.t. h#2
Vaiduokliai

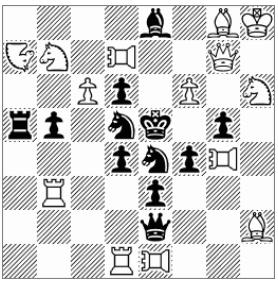
<4r3/8/KP1BR3/1G3pq1/3k1p2/6p1/2rP2PG/1gnGb3>

Dvynukai**: b)Rd6–>a5; c)Gh2–>a4; d)Gh2–>a2**

Sprendimai
a)1.Bxd2 Be3 2.Kxe3 Rc5#.
b)1.Rxd2 Rc3+ 2.Kxc3 Bc6#.
c)1.Bxe6 Re5+ 2.Kxe5 d4#.
d)1.Bc4 Rc5+ 2.Kxc5 Ga7#.

Juodųjų karaliaus žvaigždutė ir keturi „vaiduokliški" matai.

51. *Šachmatija*
***2*012**



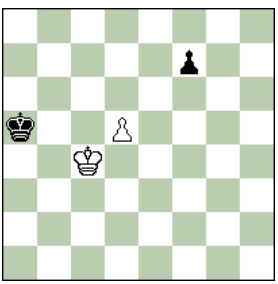
3+3 Vaiduokliai #2
a7–N– nakviša
d7, e1, g4 – Pao

Vaiduoklių tiesioginio mato dviem ėjimais uždavinys su pasakiškomis figūromis: **a7** – nakviša – šokinėja žirgo ėjimu tiesia kryptimi [pvz. **a1–(b3,c5)d7**; jei laukas **c5** užimtas – tai galėtų kirsti, jei ten būtų kitos spalvos figūra.]; Pao – kiniškas bokštas vaikšto ir kerta bokšto ėjimu tik už pirmos, esančios jo kelyje, figūros. Diagramoje esantis Pao **d7** gali kirsti **d5** ir eiti į **h7**., o Pao e1 – kirsti **e3** ir eiti į **a1,b1,c1.**

Sprendimas
1.Bxb5? 2.Ve7, Bxd5[vb5]#;
1... Vxb5, Žc5 2.Vxg5#; 1... Bxb5 2.c7#;
1... Rxd7 2.Bxd5[vb5]#, bet 1...Rf7!
1.Bxe3? 2.Vxg5, Bxe4[ve3]#;
1... de 2.Bxd5#; 1... Žxe3 2.Ve7#;
1... Rf7 2.Bxe4[ve3]#, bet 1... Rg6!
1.Bxd4! 2.Bxd5[vd4], Bxe4[vd4]#;
1... Že{c3)xf6 2.Vxg5#; 1... Žd(c3)xf6 2.Ve7#;
1... Kxd4 2.f7#; 1... Rg6,Rf7 2.Bxd5[vd4], Bxe4[vd4]#.

Ciklinis grėsmių keitimasis. Čia tie grėsmių ėjimai nėra tapatūs, bet, paprastai, žiūrima pagal „atėjimo“ laukelį, o ne iš kur ta figūra „pakilo“.

52. *Šachmatija*
***2*012**
Skirtas D. Meinkingui atminti



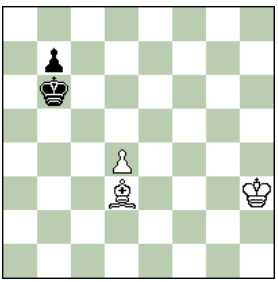
2+2 Pser h#10

<8/5p2/8/k2P4/2K5/8/8/8>
Sutartas serijinis matas per 10 ėjimų su šachų atrėmimais.

Sprendimas
1.f5 2.f4 3.f3 4.f2 5.f1V+ Kc5 6.Vg1+ Kc6 7.Vg6+ d6 8.Ve8+ d7 9.Vc8+ dcB 10.Ka6 Ba8#.

Šio tipo uždavinių iliustracija. Serijiniuose uždaviniuose matuojanti pusė gali daryti tik paskutinį ėjimą. Šio tipo uždaviniuose seriją daranti pusė gali šachuoti bet kuriame ėjime, o matuojanti pusė – tą šachą atremti.

53. *Šachmatija*
2013



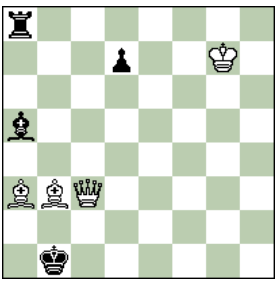
3+2 Pser h#11
Vaiduokliai

<8/1p6/1k6/8/3P4/3B3K/8/8>
Sutartas serijinis matas per 11 ėjimų su šachų atrėmimais.

Sprendimas
1.Kc6 2.b5 3.b4 4.b3 5.b2 6.b1V 7.Vxd3+ Kg4 8.Vxd4[vRd3]+ Kf5 9.Vc5[vd4]+ Ke6 10.Vc4+ Ke7 11.Kd5 vRe4#.

Figūros kirtimo galimybės panaikinimas žymiai palengvina mato paieškas ir padidina mato padėčių skaičių, todėl čia ypač svarbi naudojamų figūrų ekonomija. Čia – idealus matas viduryje lentos.

54. *chessproblems.ca*
2013/01/T123



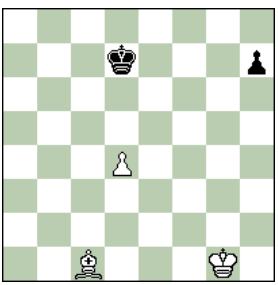
4+4 Vaiduokliai ser–hs#9

<r7/3p2K1/8/b7/8/BBQ5/8/1k6>

Sprendimas
1.d5 2.d4 3.Rxc3 4.Bxa3 5.Kb2 6.Kxb3 7.Ba8[+bvRa3] 8.Bh8 Kxh8 9.d3#.

Trys baltųjų figūros paverčiamos vaiduokliais. Baterinis matas pėstininku.

55. *Gaudium*
2013/882



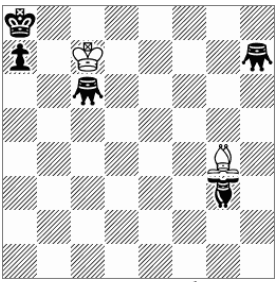
3+2 Pser h#12
Vaiduokliai

<8/3k3p/8/8/3P4/8/8/2B3K1>

Sprendimas
1.h5 2.h4 3.h3 4.h2+ Kg2 5.h1V+ Kg3 6.Vg1+ Kh4 7.Vxd4+ Rf4 8.Vxf4[+vPd4]+ Kh5 9.Vf3[+vRf4]+ Kg6 10.Vc6+ vRd6 11.Ke6 12.Vd7 vd5#.

Dviejų netradicinių savybių panaudojimas leidžia paįvairinti šio tipo uždavinių sprendimą. Čia juodieji tiksliniais valdovės šachais „pritraukia“ baltas figūras prie matinės juodųjų karaliaus padėties.

56. *Šachmatija*
***2*013/2/2705**

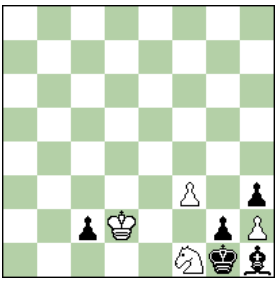


3+2 h#1,5/2
„Kerti–eini“ 0111/2111
h7, c6 – svirpliai,
g3 –rikinis svirplys (RS)

Sprendimas
1... Rf3 2.RSg3–b8 Kxc6–g2#.
1.RSg3–b8 Kd6 2.Gc6–e6 Rxe6–c6#.
1.Gc6–c8 Rh3 2.Gh7–h2 Rxc8–c6#.

„Kerti–eini“ šachmatų „gentis“ suteikia netikėtų galimybių. Čia pirmame variante baltųjų karalius sudaro su rikiu bateriją, o matuoja peršokdamas per savo bendrininką.

57. *StrateGems*
***2*013/1/FA1233**



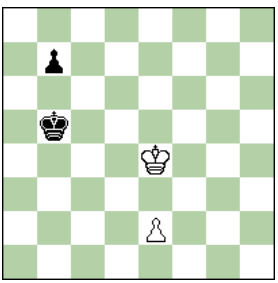
4+5 Vaiduokliai ser–hs#8

<8/8/8/8/8/5P1p/2pK2pP/5Nkb>

Sprendimas
1.Kxf1 2.g1Ž 3.Rxf3 4.Kg2[+vŽf1] 5.Kh1 6.Rg2[+vPf3] 7.c1V+ Kxc1 8.Že2#.

Visos juodos figūros sukaustytos, yra vienintelis galimas ėjimas matuojant.

58. *StrateGems*
***2*013/1/FA1234**



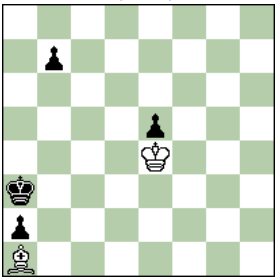
2+2 Vaiduokliai h==8

<8/1p6/8/1k6/4K3/8/4P3/8>

Sprendimas
1.Kc6 Kd3 2.b5 e4 3.b4 e5 4.b3 e6 5.b2 e7 6.Kd7 e8V+ 7.Kxe8 Kc2 8.b1V+ Kxb1==.

Mažylio užduotis – abipusis patas, kai nei viena pusė neturi galimų ėjimų.

59. *Šachmatnaja Kompozicija* 2014/115/G5



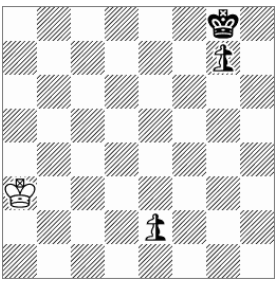
2+4 Pser–hs#11
Vaiduokliai

<8/1p/8/4p3/4K3/k7/p7/B7>

1.b5 2.b4 3.b3 4.b2 5.baV 6.Kb2 7.Kb1 8.Vd4[+-bvRa1]+ Kf3 9.e4+ Ke2 10.Vd2+ Kxd2 11.e3#.

Dešimt ėjimų žaidimas vyksta pagal sutarto mato taisykles. Paskutinis ėjimas – pagal atvirkštinio mato taisykles. Juodieji lyg ir priešintųsi mato skelbimui, bet neturi kito ėjimo.

60. JK *Cornel Pacurar–50 Chessproblems.ca* 2015



1+1+2 Kirkė Pser–h=9

1.nPe1=nŽ 2.nŽc2+ Kb3 3.nŽd4+ Kc3 4.nŽe2+ Kd3 5.nŽf4+ Ke3 6.nŽg2+ Kf3 7.nŽh4+ Kf4 8.nPg5+ Kxg5 [+nPg7] 9.nŽg6 Kxg6=.

Serija ėjimų paaukštintu neutraliu žirgu juodieji „atsiveda“ baltųjų karalių į **g5** laukelį.

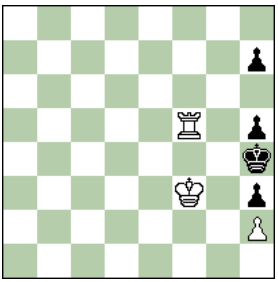
Šachmatų kompozicija Lietuvoje 1921–1940 m.

Šachmatų kompozicija – šachmatų kūrybos dalis, evoliucionavusi iš praktinio žaidimo. Tai. nepavykusių partijoje, kombinacijų įgyvendinimas šachmatų lentoje, bei, tik kompozicijai būdingų, idėjų kūryba, laikantis šachmatų žaidimo taisyklių. Bėgant laikui, susiformavo kelios kompozicijos kryptys, kurios gyvuoja bei vystosi ir dabar. Pirmoji kryptis – tradicinė kompozicija, kuri remiasi galiojančiomis šachmatų žaidimo taisyklėmis. Antroji – su netradicinėmis užduotimis,- matas savam karaliui (atvirkštinis matas) ir sutartinis matas. Pirmu atveju baltieji priverčia juoduosius užmatuoti baltųjų karalių, antruoju – baltieji matuoja juodųjų karalių, padedant patiems juodiesiems. Trečioji kryptis – pasakiškoji kompozicija, kurioje kūrėjas gali pasirinkti bet kokias žaidimo taisykles ir idėjas. Šiuo metu jau priskaičiuojama virš tūkstančio įvairių šios kompozicijos rūšių. Šiuo metu pirmosios dvi kryptys susiliejo į vieną, ortodoksinę kompoziciją, tiek dėl savo populiarumo, tiek ir dėl bendrų šachmatų žaidimo taisyklių laikymosi.

Šachmatų kompozicija – neatskiriama šachmatų žaidimo palydovė. Pirmosios savistovios dirbtinės pozicijos atsirado dar žiloje senovėje, kaip šachmatų žaidimo iliustracija. Nors Lietuvoje archeologinių kasinėjimų metu yra rasta ir šachmatų figūrų, pats žaidimas išpopuliarėjo tik XX amžiuje, atkūrus Lietuvos valstybę. Todėl ir pirmieji Lietuvos kompozitorių kūriniai atsirado kai pradėjo gyvuoti nepriklausomos Lietuvos spauda. Spauda ir paštas – du svarbiausi veiksniai, lėmę kompozicijos vystimąsi.

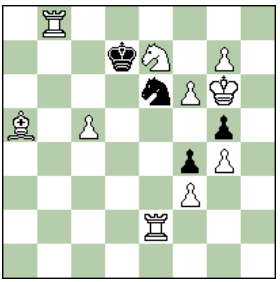
Šiuo metu, ištobulėjusios technologijos leidžia, neišeinant iš namų, tyrinėti mūsų paveldą, galime dalinai pataisyti tas klaidas ar netikslumus apie kompozicijos pradmenis Lietuvoje, atsiradusius ruošiant medžiagą A. Vilkausko knygai „Šachmatų kompozicija Lietuvoje“ („Vaga“, 2009). Atrodo, neginčijama, kad pirmieji uždaviniai Lietuvos spaudoje pasirodė 1921 metais. Yra gerai žinomas uždavinys - 1 pozicija. Tačiau leidinio pavadinimas nėra visiškai aiškus. Tokio pavadinimo laikraštis kaip „Laisvoji Lietuva“ nei 1921 nei vėlesniais metais Lietuvoje leidžiamas nebuvo. Tačiau archyvai rodo, kad Kaune 1921-1922 metais buvo leidžiamas rusų kalba laikraštis „Вольная Литва”, kurio pažodinis vertimas atitiktų aukščiau minėtąjį. Kad šiame leidinyje buvo spausdinami uždaviniai rodo ir uždavinys, aptiktas leidinyje „Jidiše Štime“ (Žydų balsas) – 2 pozicija.

1. Z. Kolodnas
Laisvoji Lietuva
(= Volnaja Litva) 1921



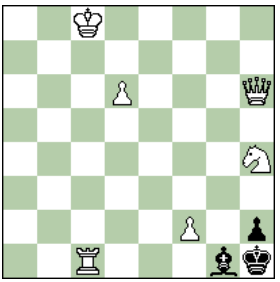
3+4 **#5**

2. S. Griliches
Volnaja Litva
(= Laisvoji Lietuva) 1921



10+4 **#2**

3. Z. Kolodnas
Aidas (= Эхо)
1927



6+3 **#3**

Šiuo atveju turime aiškią rusiško pavadinimo rašybą lietuviškai. Tą patį galima būtų pasakyti apie leidinį „Aidas"(3 pozicija). 1927 metais tokio leidinio nebuvo, bet buvo analogiškas leidinys rusų kalba „Эхо". Ta pati istorija su 25 uždaviniu. V. Mikėno vadovėlyje nurodytas šaltinis „Ž. balsas" (Žydų balsas - Jidiše štime)! Kadangi čia minėtų rusiškų leidinių rasti nepavyko, sunku teigti, kad šie trys uždaviniai buvo vieninteliai kompozitorių kūriniai toje spaudoje. Taip pat neaišku, kuris iš pirmųjų dviejų uždavinių pasirodė anksčiau? Tuo pačiu, - kam priklauso šachmatų kompozicijos pradininko laurai? Apie 1922-1925 metais skelbtus uždavinius neturime jokių žinių. 1926 metais Kauno šachmatininkų draugija prisijungė prie „Sporto" leidinio, kuris nuo 1923 m. buvo oficialus daugelio Lietuvoje susikūrusių sporto organizacijų spaudos organas. Tais metais jame pasirodė keturi tų pačių autorių kūriniai. Be to dvi Z. Kolodno miniatiūras randame vokiečių laikraštyje „Deutsche Schachzeitung". 1927 metais Lietuvos spaudoje randame be minėtos trečios pozicijos tik vieną uždavinį „Sporte". Užtat Z. Kolodnas spausdina užsienyje 14 uždavinių (iš jų 12 miniatiūros), o vienas dviėjimis atžymimas 1-2 prizu, o po daugelio metų patenka į FIDE uždavinių rinktinę – FIDE albumą.

Apžvelgus pirmuosius uždavinius, stebina toks Z. Kolodno, pradedančiojo kompozitoriaus, kokybinis šuolis. Galima būtų teigti, kad šis procesas neapsiėjo be kažkieno pagalbos. O šią pagalbą būsimam advokatui galėjo suteikti tuo metu gal tik S. Griliches, kurio čia pateiktos kompozicijos rodo jį buvus jau subrendusiu kompozitoriumi. Išvada peršasi savaime: Lietuvos šachmatų kompozicijos pradininku, matomai, laikytinas dantų gydytojas iš Kauno S. Griliches. Tai nesumažina Z. Kolodno nuopelnų Lietuvos kompozicijai: jis pirmasis pristatė Lietuvos kompoziciją užsienio spaudoje; pravedė pirmuosius kompozicijos konkursus Lietuvoje; buvo Lietuvos atstovas FIDE.

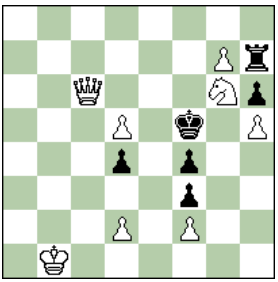
Vokiečių kompozitorius V. Špekmanas yra surinkęs ir išleidęs dvitomį trijų-keturių figūrų uždavinių rinkinį, į kurį pateko ir keletas tokių Z. Kolodno uždavinėlių. (W. Speckmann „Mattaufgaben mit drei und vier Steinen" 1976, feenschach-Sonderdruck.). Nepaisant Z. Kolodno aktyvaus dalyvavimo užsienio leidiniuose, Lietuvoje 1927 metais spausdintų uždavinių rasti nepavyko. Optimizmas, kad Lietuvoje tuo

metu buvo pastoviai spausdinami kompoziciniai uždaviniai, blėsta. Leidiniai tikriausiai nenorėjo spausdinti šachmatų uždavinių dėl paties žaidimo nepopuliarumo. Tik 1927 metų pabaigoje Z. Kolodnui pavyko pradėti skelbti uždavinius žydų laikraštyje „Jidiše Štime“ (Žydų balsas). Skyrelis buvo spausdinamas tvarkingai. Prie diagramų pridedamas figūrų aprašymas vokiška notacija, autorių pavardės bei vietovė rašomos lietuviškai. Deja, tekstas, kaip ir visas laikraštis – spausdinamas hebrajų rašmenimis. Todėl dabar, nesuprantant turinio, sunku aprašyti kompozicijos situaciją prieškarinėje Lietuvoje. Gali būti, kad ateityje istorija pasipildys naujais atradimais. Kaip galima suprasti iš rezultatų, buvo paskelbti du pusmetiniai uždavinių sudarymo konkursai, kurie, kaip atrodo, sulaukė didelio susidomėjimo. Reikia pažymėti, kad skelbiamuose uždaviniuose beveik nėra uždavinių su pašaliniais sprendimais, kas rodo, kad Z. Kolodnas labai stropiai tikrino kūrinius, prieš juos skelbiant, ką praktiškai daro ne visi šiuolaikiniai redaktoriai. Pastebėtina, kad čia randamos pavardės šachmatininkų, kurie daugiau ar mažiau buvo žinomi ano meto šachmatų visuomenei. Visi be išimties buvo praktinio žaidimo atstovai, o uždavinių kūrimu užsiimdavo tik epizodiškai. Ir tik nedaugelis tam skyrė rimtesnį dėmesį. Iš pabaigoje esančio autorių suvestinio sąrašo, galima išskirti tik keletą tokių šachmatininkų, kurie aktyviau reiškėsi kompozicijos srityje. Be to, galima spėti, kad daugumas jų buvo jaunimas.

Atrodo, kad 1929 metais pasikeitė „Jidiše Štime“ šachmatų skyrelio vedėjas. Todėl abejotina, ar buvo skelbiami sudarymo konkursai. Ir kas vedė skyrelį lieka neaišku. Be to nuo metų vidurio uždavinių publikacija nutrūko ir buvo atnaujinta tik sekančiais metais.

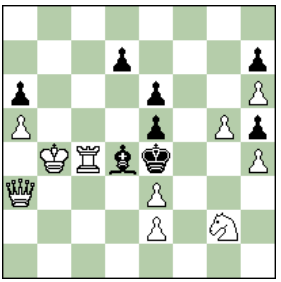
1930 metai žymi naują šachmatų kompozicijos Lietuvoje etapą. Nutrūkus publikacijoms „Jidiše Štime“, jos atsinaujina naujai pradėtame leisti laikraštyje „Folksblat“ (Liaudies Laikraštis). Tai pat šiais metais pasirodo pirmieji uždaviniai nacionaliniame Lietuvos dienraštyje „Lietuvos Aidas“. Lietuvos kompozitoriai toliau skelbiasi užsienio leidiniuose.

4. S. Griliches
„Sportas“
1926–02



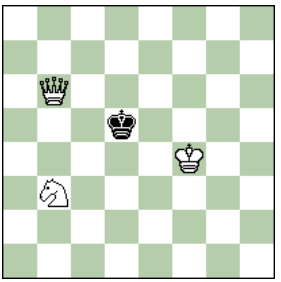
8+6 **#3**

5. S. Griliches
„Sportas“
1926–03



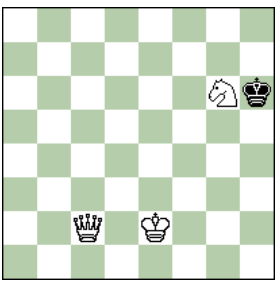
10+8 **#3**

6. Z. Kolodnas*
„Sportas“
1926–04



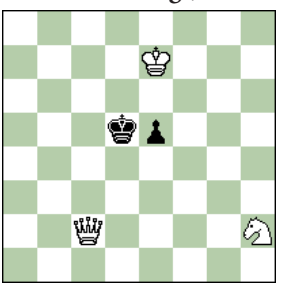
3+1 **#3**

7. Z. Kolodnas*
„Sportas“
1926–04



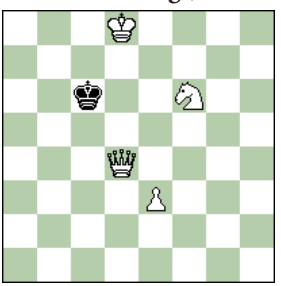
3+1 **#3**

8. Z. Kolodnas
„Deutsche
Schachzeitung“, 1926



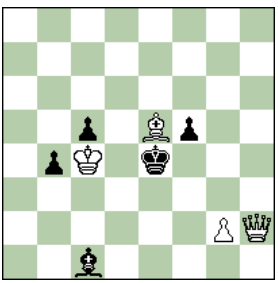
3+2 **#3**

9. Z. Kolodnas*
„Deutsche
Schachzeitung“, 1926



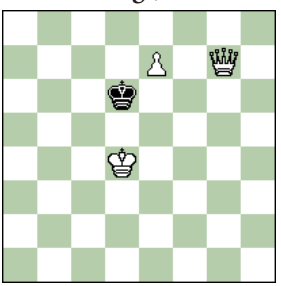
4+1 **#3**

10. D. Žilevičius*
„Sportas“
1927–03/04**



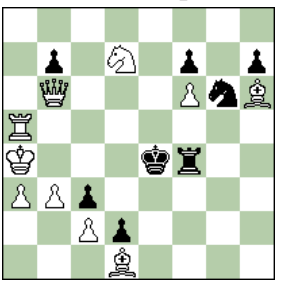
4+5 **#3**

11. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger
Zeitung“, 1927



3+1 **#2**

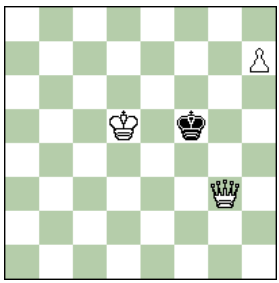
12. Z. Kolodnas
„L`Echiquier de Paris“,
1927, 1–2 pr.



10+8 **#2**

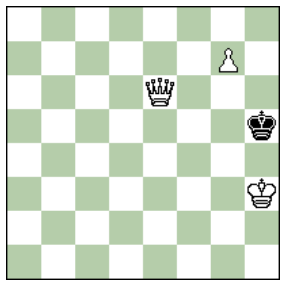
* yra pirmtakų.(žr. spr.);
** – mėnuo;

13. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“
1927



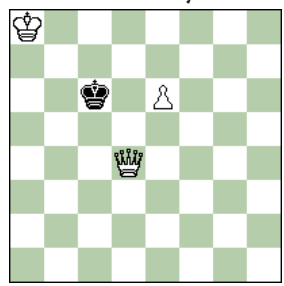
3+1 **#2**

14. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“
1927



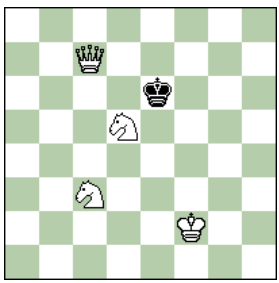
3+1 **#2**

15. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“ 1927
Garbės atžyma



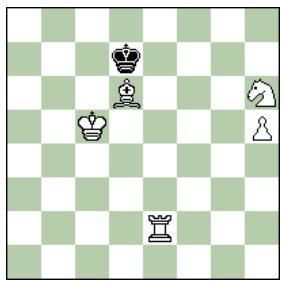
3+1 **#3**

16. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“
1927



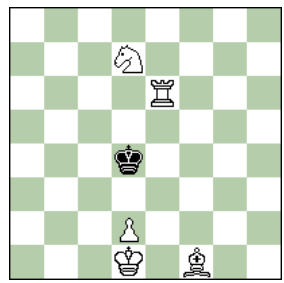
4+1 **#3**

17. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“
1927



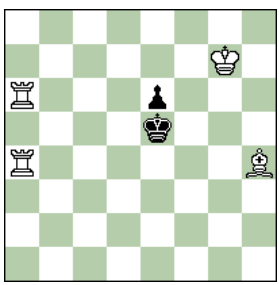
5+1 **#3**

18. Z. Kolodnas*
„Neue Leipziger Zeitung“
1927



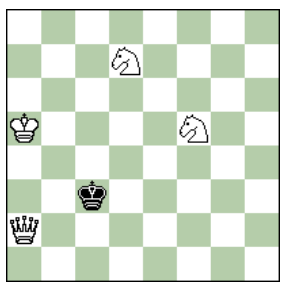
5+1 **#3**

19. Z. Kolodnas*
„Deutsche Schachzeitung“
1927



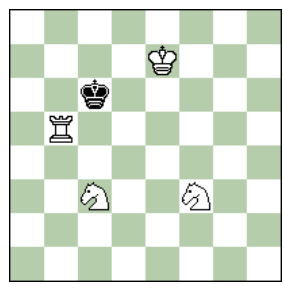
4+2 **#3**

20. Z. Kolodnas
„Deutsche Schachzeitung“
1927



4+1 **#3**

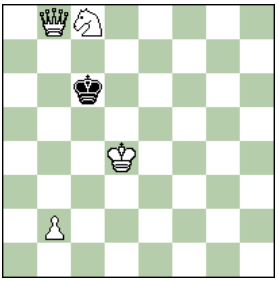
21. Z. Kolodnas
„Deutsche Schachzeitung“
1927



4+1 **#3**

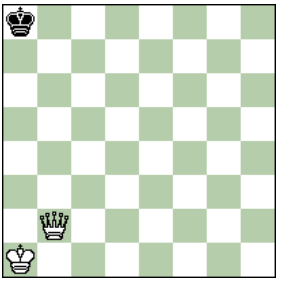
* yra pirmtakų (žr. spr.);

22. Z. Kolodnas*
„Deutsche Schachzeitung“
1927



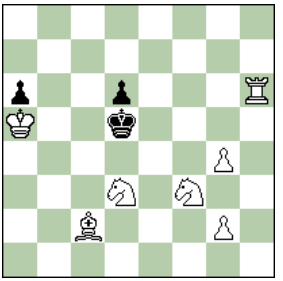
4+1 **#3**

23. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“
1927



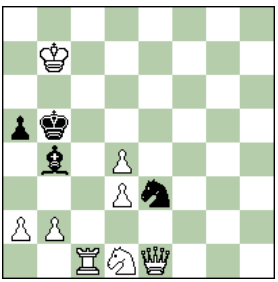
2+1 **#6**

24. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“, 1927
1 garbės atžyma (HM)



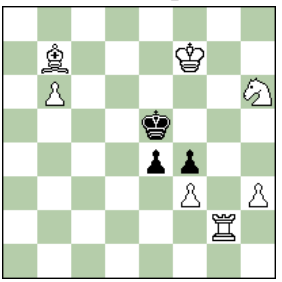
7+3 **#3**

25. S Griliches
„Jidiše Štime“
1928/1/4



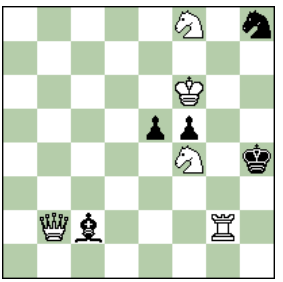
7+4 **#2**

26. N. Volpianskis
(Virbalis) „Jidiše Štime“
1928/91/30, 1 prizas**



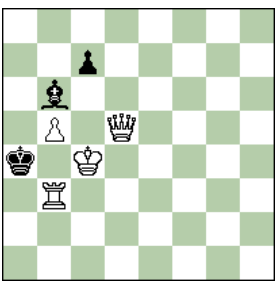
7+3 **#3**

27. B. Zackheimas
(Klaipėda) „Jidiše Štime“
1928/91/30



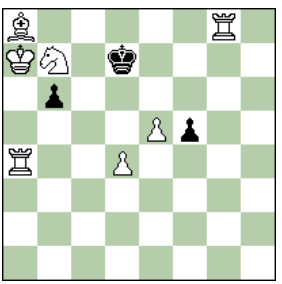
5+5 **#2**

28. B. Zackheimas
„Jidiše Štime“
1928/113/38



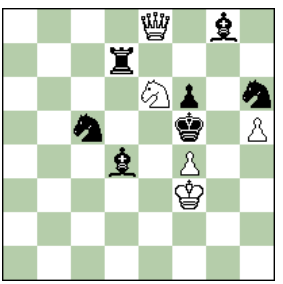
4+3 **#2**

29. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1928/124/39



7+3 **#3**

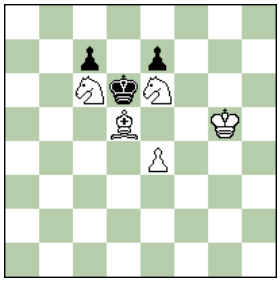
30. N. Markauskas
(Kaunas)
„Jidiše „Štime“
1928/124/40



5+7 **#2**

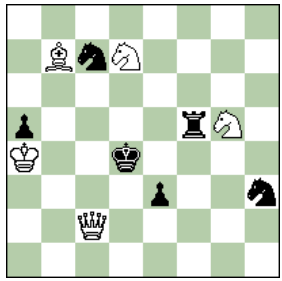
* yra pirmtakų (žr. spr.)

31. A. Kilis (Virbalis)
„Jidiše Štime“
1928/142/45
Garbės atžyma (HM)



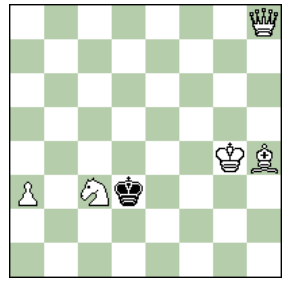
5+3 #4

32. A. Ch. Zimanskis
(Vilkaviškis)
„Jidiše Štime“
1928/142/46



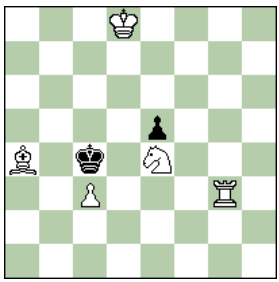
5+6 #2

33. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1928/148/47



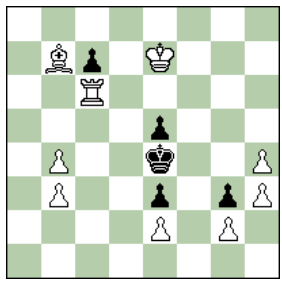
5+1 #3

34. V. Segalis (Kaunas)
„Jidiše Štime“
1928/160/51



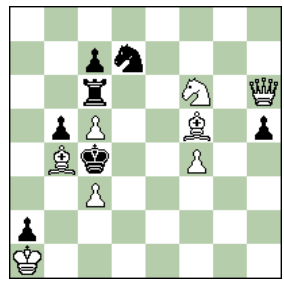
5+1 #3

35. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1928/160/52



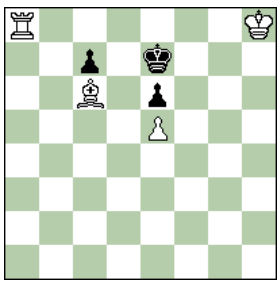
9+5 #2

36. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1928/166/53



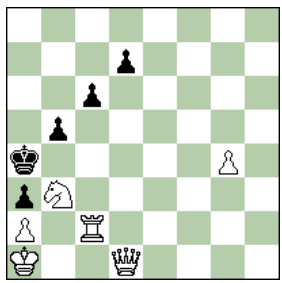
8+7 #3

37. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1928/172/55a



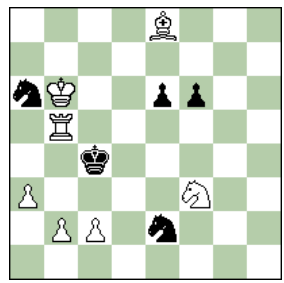
4+3 #4

38. S. Griliches
„Jidiše Štime“
1928/172/56 (išt. MR)



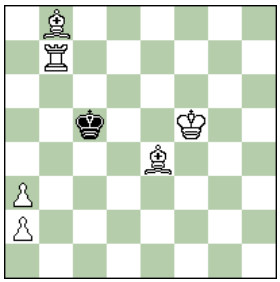
7+6 #2

39. A.Ch. Zimanskis
„Jidiše Štime“
1928/178/58



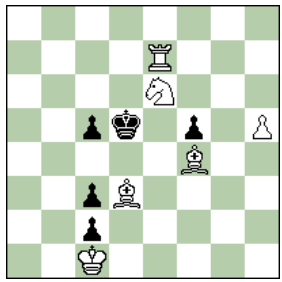
7+5 #2

40. A. Ch. Zimanskis „Jidiše Štime“ 1928/184/59



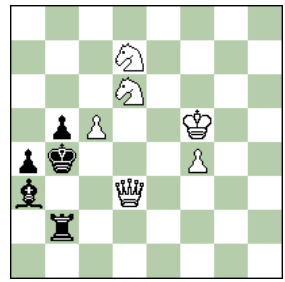
6+1 **#3**

41. N. Volpianskis „Jidiše Štime“, 1928/234/71, 1 prizas



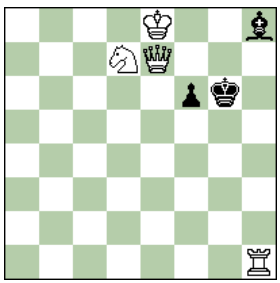
6+5 **#3**

42. S. Griliches „Jidiše Štime“, 1928/252/75, 2 prizas



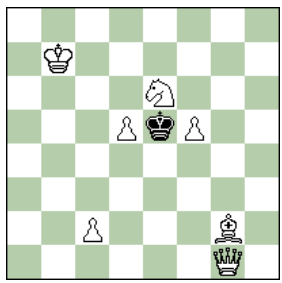
6+5 **#3**

43. A. Ch. Zimanskis „Jidiše Štime“ 1928/252/76



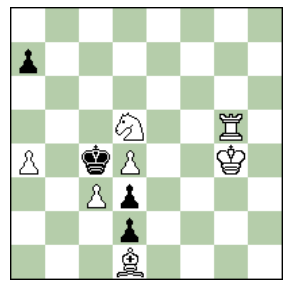
4+3 **#2**

44. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1928/288/81



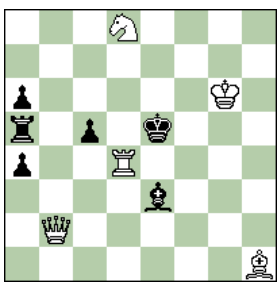
7+1 **#3**

45. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1928/294/83



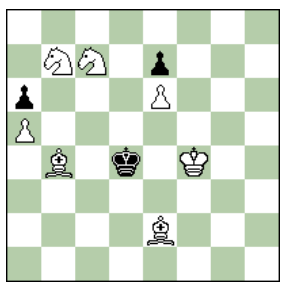
7+4 **#3**

46. H. Šeinkeris (Butrimonys) „Jidiše Štime“, 1928/294/84



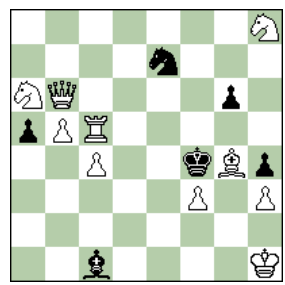
5+6 **#2**

47. A. Ch. Zimanskis „De Schelde“ 1928



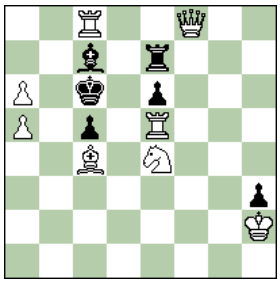
7+3 **#3**

48. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1928/66/23



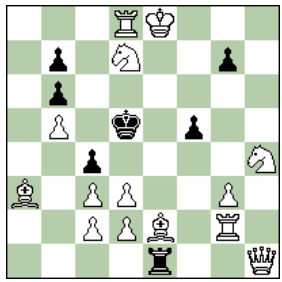
10+6 **#3**

49. Z. Kolodnas*
„Die Schwalbe“
1928/8/206



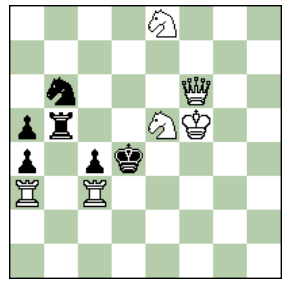
8+6 **#2**

50. Z. Kolodnas
„Die Schwalbe“
1928



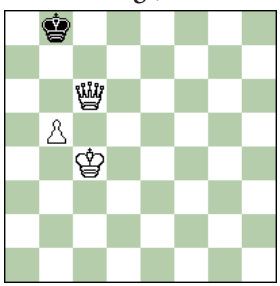
14+7 **#2**

51. Z. Kolodnas
„Die Schwalbe“
1928/7 / 178



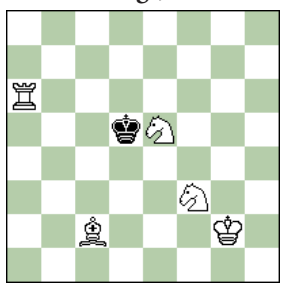
6+6 **#2**

52. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger
Zeitung“, 1928



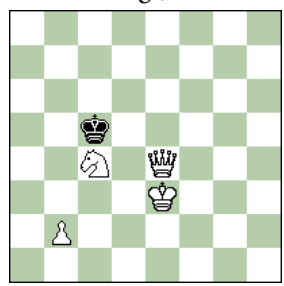
3+1 **#3**

53. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger
Zeitung“, 1928



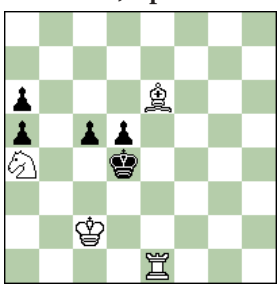
5+1 **#3**

54. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger
Zeitung“, 1928



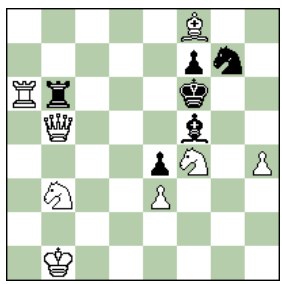
4+1 **#3**

55. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger
Zeitung“
1928, 2 prizas



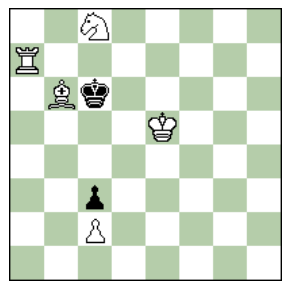
4+5 **#4**

56. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger
Zeitung“
1928



8+6 **#2**

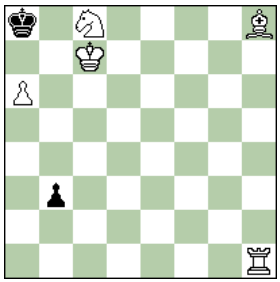
57. A.Ch. Zimanskis
„Die Schwalbe“
1928/12/346



5+2 **#3**

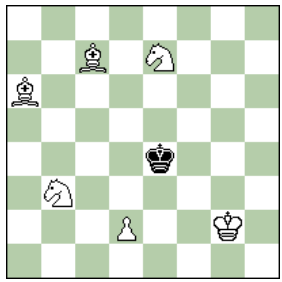
* Vėliau skelbtas žurnale „Šachmatai ir bridžas“ 1934/3/33.

58. Z. Kolodnas
„Neue Leipziger Zeitung“, 1929



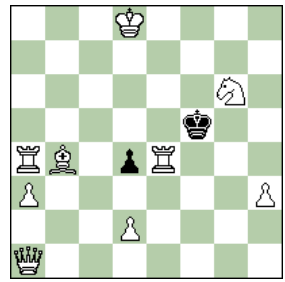
5+2 #3

59. Z. Kolodnas
„Salut–Public“, 1929
2–3 prizas



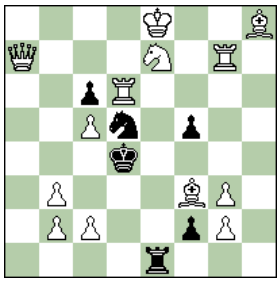
6+1 #3

60. Z. Kolodnas
„Die Schwalbe“, 1929
Garbės atžyma (HM)



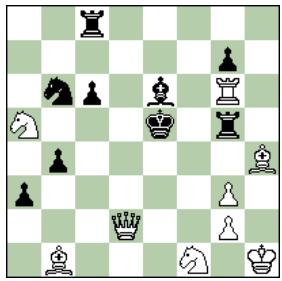
9+2 #3

61. Z. Kolodnas
„Die Schwalbe“ 1929
Garbės atžyma (HM)



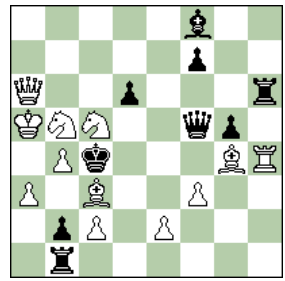
13+6 #2

62. A. Ch. Zimanskis
„Die Schwalbe“
1929 (išt. MR)



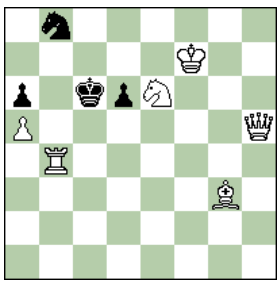
9+9 #2

63. N. Volpianskis
„Die Schwalbe“
1929



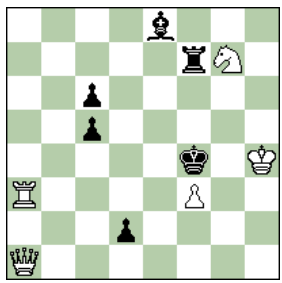
12+9 #2

64. A. Ch. Zimanskis
„Die Schwalbe“
1929



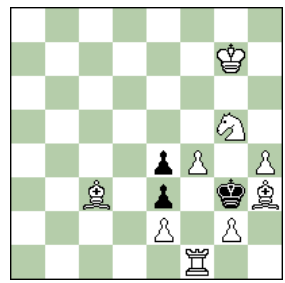
6+4 #2

65. A. Ch. Zimanskis
„Jidiše Štime“
1929/5/88



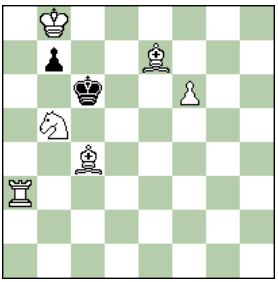
5+6 #2

66. H. Šeinkeris
„Jidiše Štime“
1929/5/87



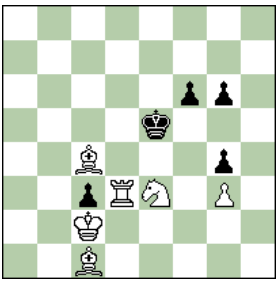
9+3 #3

67. H. Šeinkeris
„Jidiše Štime“
1929/23/91



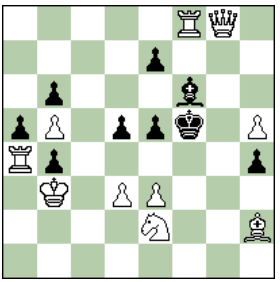
6+2 **#3**

68. H. Šeinkeris
„Jidiše Štime“
1929/53/101



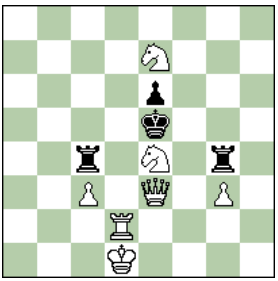
6+5 **#3**

69. A. Ch. Zimanskis
„De Schelde“
1929



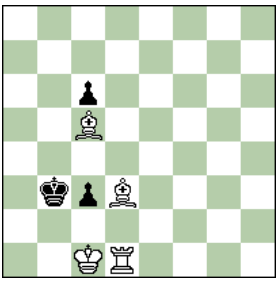
10+9 **#2**

70. M. Kabačnikas
(Butrimonys) „Jidiše
Štime“ 1929/59/104



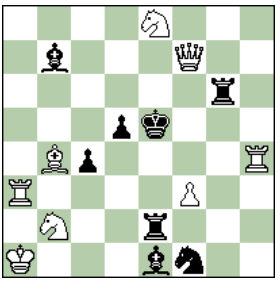
7+4 **#2**

71. H. Šeinkeris
„Jidiše Štime“
1929/71/105



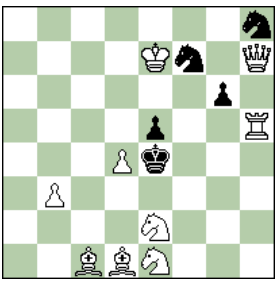
4+3 **#3**

72. A. Ch. Zimanskis
„Jidiše Štime“
1929/71/106



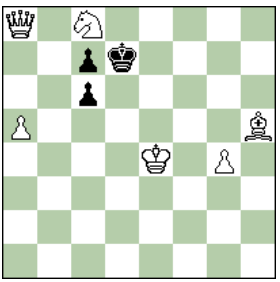
8+8 **#2**

73. H. Šeinkeris
„Jidiše Štime“
1929/77/108



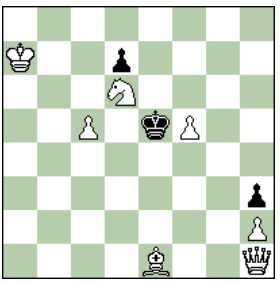
9+5 **#2**

74. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1929/77/107



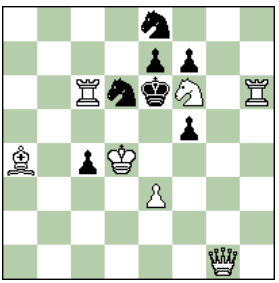
6+3 **#3**

75. N. Volpianskis
„Jidiše Štime“
1929/83/109



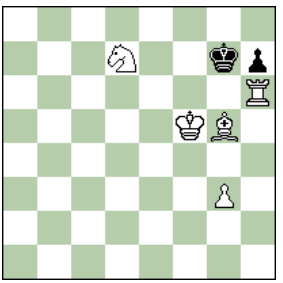
7+3 **#3**

76. H. Liubelskis (Butrimonys) „Jidiše Štime“ 1929/83/110



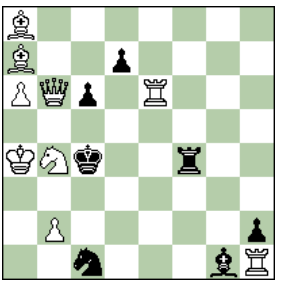
7+7 #2

77. M. Kabačnikas „Jidiše Štime“ 1929/89/111



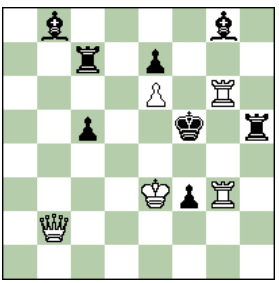
5+2 #3

78. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1929/89/112



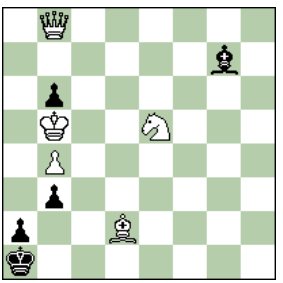
9+7 #2

79. G. Tarucas („Jidiše Štime“ 1929/102/116) Išt. „Die Schwalbe“ 1930



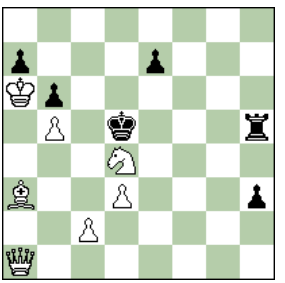
5+8 #2

80. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1929/102/115



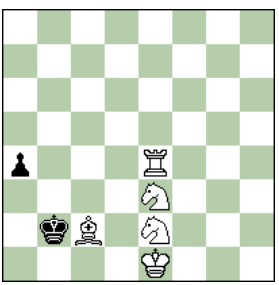
5+5 #3

81. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1929/109/117



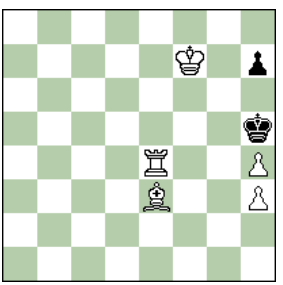
7+6 #3

82. H. Šeinkeris „Jidiše Štime“ 1929/127/123



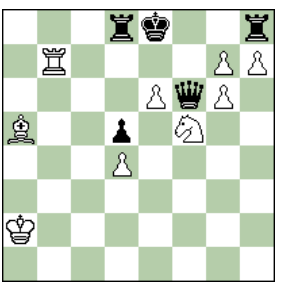
5+2 #3

83. N. Volpianskis „Jidiše Štime“ 1929/156/129



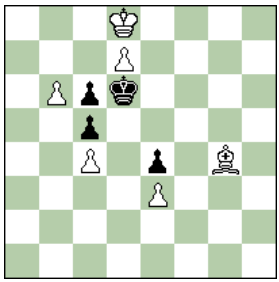
5+2 #3

84. M. Kabačnikas Jidiše Štime“ 1929/156/130



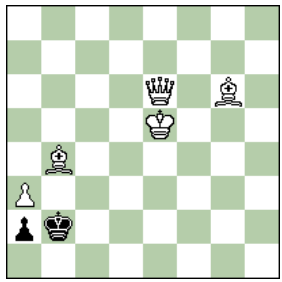
9+5 #2

85. G. Skobas (Kaunas)
„Jidiše Štime“
1929/162/133



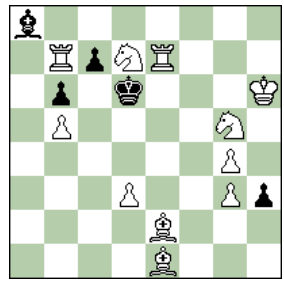
6+4 **#3**

86. H. Šeinkeris
„Jidiše Štime“
1929/162/134



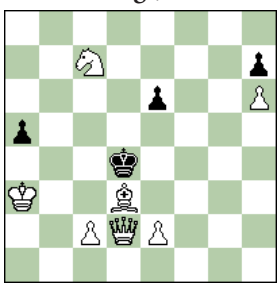
5+2 **#2**

87. N. Volpianskis
„Neue Leipziger Zeitung“, 1929



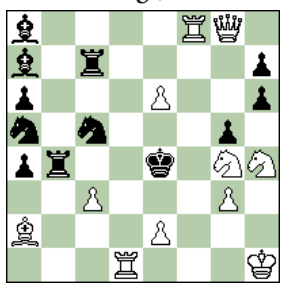
11+5 **#3**

88. N. Volpianskis
„Neue Leipziger Zeitung“, 1929



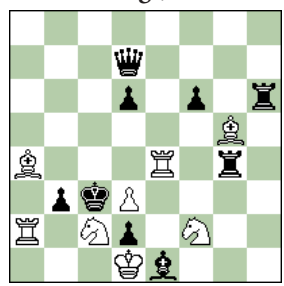
7+4 **#3**

89. A. Ch. Zimanskis
„Neue Leipziger Zeitung“, 1929



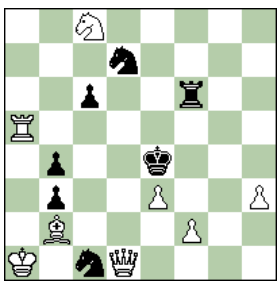
11+12 **#2**

90. N. Volpianskis
„Neue Leipziger Zeitung“, 1930



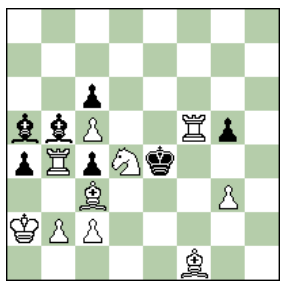
8+9 **#2**

91. A. Ch. Zimanskis
„Die Schwalbe“
1930/1139



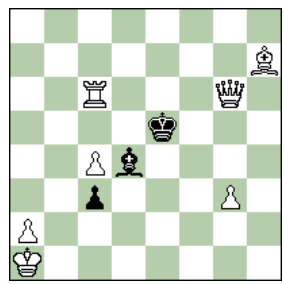
8+7 **#2**

92. N. Volpianskis
„Die Schwalbe“
1930/1144



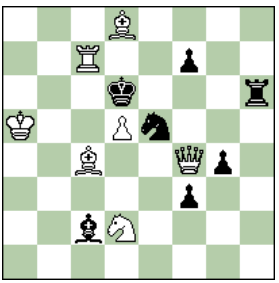
10+7 **#3**

93. N. Volpianskis
„Die Schwalbe“
1930/1628



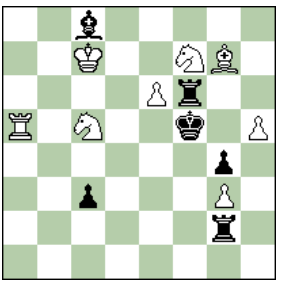
7+3 **s#3**

94. N. Markauskas
„Folksblat“ 1930/74/4
(Lietuvos aidas 1932/32/41)



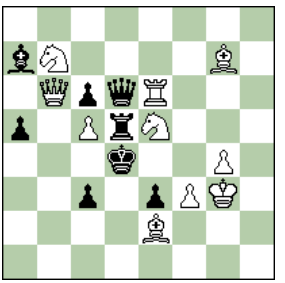
7+7 **#2**

95. V. Segalis
„Folksblat“
1930/86/10



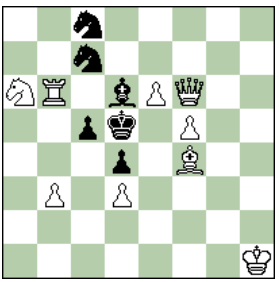
8+6 **#2**

96. N. Markauskas
„Folksblat“ 1930//16
(Lietuvos aidas 1931/248/6)



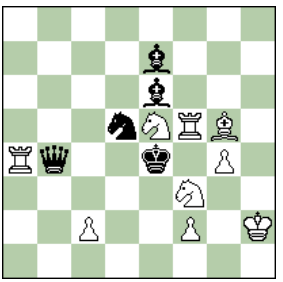
10+8 **#2**

97. C. Liubelskis
„Folksblat“
1930//19



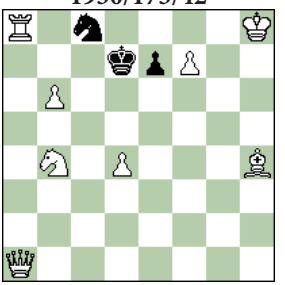
9+6 **#2**

98. N. Volpianskis
„Folksblat“
1930/168/37



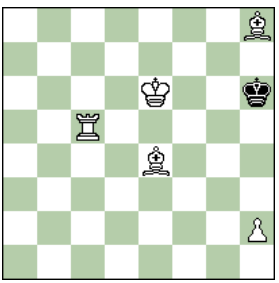
9+5 **#2**

99. C. Liubelskis
„Folksblat“
1930/173/42



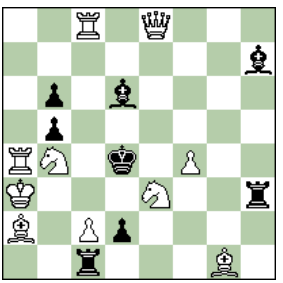
8+3 **#2**

100. A. Kolodnas
„Folksblat“
1930/173/40



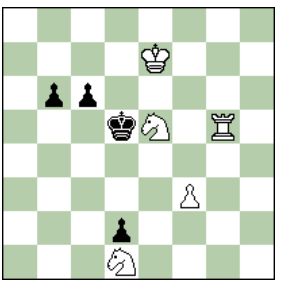
5+1 **#3**

101. Z. Kolodnas
„Die Schwalbe“
1930/939



10+8 **#2**

102. N. Volpianskis
„Inter. Problem – Galerie“, 1930



5+4 **#3**

Galima drąsiai teikti, kad pirmas šachmatų skyrelis „Lietuvos Aide“ pasirodė 1930m. sausio mėn. 12-ame laikraščio numeryje. Čia yra redakcijos paaiškinimai apie tekste naudojamus simbolius ir išspausdinta pirmoji partija. Pirmas uždavinys, „Lietuvos Aide“ pasirodė 1930m 18-ame numeryje: tai Samuelio Loydo kūrinys, išspausdintas šachmatų žaidimo sujudimo Lietuvoje metu. Šis susidomėjimas atsirado po to, kai 1929m gruodžio 28-29dd. Lietuvos (Kauno) šachmatininkai Rygoje garbingai sužaidė mačą su Latvijos (Rygos) šachmatininkais. Nors mačo rezultatas 10 : 4 rygiečių naudai, bet prie pirmų trijų lentų nugalėjo kauniečiai 3,5 : 2,5: 1-oji lenta - Machtas – Matisonas 0,5-1,5; 2-oji - Jeglinas – Apšenieks 1,5-0,5; 3-ioji - Luckis – Strautman 1,5-0,5; 4-oji - Žilevičius – Betinš 0-2; 5-oji -Gladšteinas – Petrov 0-2; 6-oji Z. Kolodnas – Berg 0-2; 7-oji - A. Kolodnas – Feigin 0,5-1,5. Komandos vadovu buvo dantų gydytojas, jau mums pažįstamas šachmatų kompozitorius, S. Griliches. Kad pirmu uždaviniu spausdinti buvo pasirinktas garsaus amerikiečių kompozitoriaus S. Loydo kūrinys rodo, jog pirmieji Lietuvos šachmatininkai buvo susipažinę su geriausių pasaulio šachmatų kompozitorių kūryba. Tą patvirtina ir vėlesniais metais spausdinti uždaviniai. Kas pirmasis pradėjo vesti „Lietuvos Aide“ šį šachmatų skyrelį nustatyti nepavyko. 42-ame numeryje spausdinamas originalus S Griliches uždavinys. Iš to galima spėti, kad šios iniciatyvos ėmėsi būtent jis.

1931 m. vasarą į Lietuvą iš Estijos persikėlė gyventi Vladas Mikėnas ir, galima sakyt, iškart su Lietuvos komanda išvyko į turnyrą Čekijoje. „Lietuvos aidas“ pastoviai informuoja skaitytojus apie turnyro eiga ir Lietuvos komandos pasirodymą: spausdina daug partijų, komentarų ir kitokios medžiagos. Informacija apie šachmatus užima pusę puslapio, o kartais ir daugiau, pateikiama du kartus per savaitę. Po turnyro „Lietuvos aido“ šachmatų skyrių veda V. Mikėnas su keletu pertraukų iki pat to laiko, kai okupacinės rusų valdžios laikraštis buvo uždarytas. Per tą laikotarpį šachmatų skyriuje buvo išspausdinta daug užsienio kompozitorių uždavinių ir etiudų, o taip pat ir pluoštas šalies autorių kūrinių. 1931 m. gruodžio 24d. „Lietuvos aide“ V. Mikėnas skelbia pirmą Lietuvoje šachmatų uždavinių sprendimo konkursą, šv. Kalėdų proga pateikdamas skaitytojams išspręsti penkis uždavinius. Konkursas sulaukė didžiulio pasisekimo: dalyvavo 171 sprendėjas, 37 – teisingai išsprendė visus uždavinius. Burtų keliu prizus gavo kauniečiai St. Bauras ir R. Paškauskas

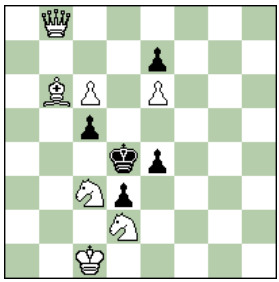
1934 metai prasideda žurnalo „Šachmatai ir bridžas“ leidimu. Tai rimčiausias bandymas turėti Lietuvoje leidinį, skirtą šachmatams bei bridžui, kurio leidybos ėmėsi Vladas Mikėnas. Išėjo trys žurnalo numeriai. Jau pirmame numeryje randame kompozicijos skyrių su nemažu pluoštu ir Lietuvos kompozitorių kūrinių. Čia aiškiai dominuoja Z. Kolodnas. Faktiškai 1934 metais nutrūko Z. Kolodno kompozitorinė veikla. Neturime jokių žinių apie tolimesnę jo kaip kompozitoriaus veiklą. Gali būti, kad kažkokių žinių yra užsilikę to meto „Folksblat“ laikraštyje, kurio redaktoriumi iki 1940 metų buvo jo brolis A. Kolodnas. Čia surinkti taip pat ne visi uždaviniai, nes daugelio leidinių nėra išlikę visi numeriai ar puslapiai. Be to daug leidinių dar neprieinami tyrinėjimui ar iš viso dingę karų liepsnose. Kaip kažkada skelbė V. Mikėnas, Z. Kolodnas yra bandęs kurti ir etiudus. Deja, to rasti dabar man nepavyko.

1936 metais savo kompozitorinę veiklą pradeda Jakovas Movšovičius. Jis yra antras pagal rezultatyvumą prieškarinės Lietuvos kompozitorius. Palyginus per trumpą laiką jo kūryba pasiekė tarptautinį lygį. 1936m sausio 4d pasirodė Darbo rūmų leidžiamas „Lietuvos darbo žmonių laikraštis" „Darbas". Šiame laikraštyje aktyviai reiškėsi daug šachmatininkų. Vienas iš jų E. Domskis, kuris pergyveno Lietuvą ištikusias negandas. Vienas jo kūrinys pasirodė jau pokario Lietuvoje, bet į aktyvią kūrybą autorius nesugrįžo.

Jau pirmame „Darbo" numeryje randame šachmatų skyrelį. Tikėtina, kad skyrelio vedėjas nuo pat pradžių buvo K. Škėma. Skyrelis visus metus reguliariai buvo spausdinamas kiekvieną šeštadienį. Jam buvo išskiriama nemažai vietos. Čia pateikiama įvairios informacijos apie šachmatus pasaulyje ir Lietuvoje. Buvo spausdinamos partijos iš įvairių turnyrų, ir beveik kiekvieną kartą pateikiamas uždavinys ar etiudas. Pirmas lietuviškas uždavinys pasirodė jau antrame numeryje.

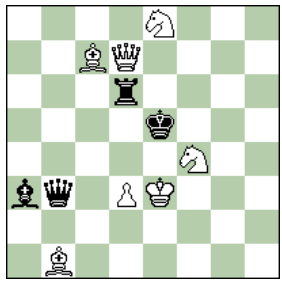
1938m gruodžio 1-ą pasirodė Stasio Sabalio leidžiamas ir Juozo Miknevičiaus redaguojamas dvisavaitinis aštuonių puslapių laikraštis „Šachmatai". Deja, buvo išleisti tik keturi numeriai ir ypatingų nuopelnų kompozicijai neturi. Taip pat buvo skelbiami uždaviniai ir „Savaitės" žurnaliuke - nepavyko rasti ankstesnių numerių.

103. S. Griliches
„Lietuvos aidas“
1930/42/4



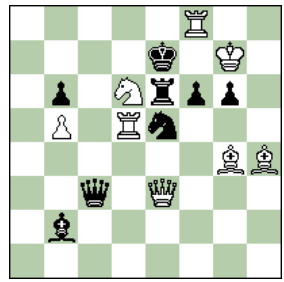
7+5 **#2**

104. K. Škėma
„Lietuvos aidas“
1930/48/5



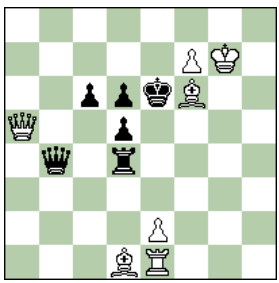
7+4 **#2**

105. K. Škėma
„Lietuvos aidas“
1930/65/7



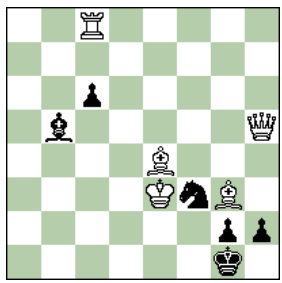
8+8 **#2**

106. K. Škėma
„Lietuvos aidas“
1930/71/8



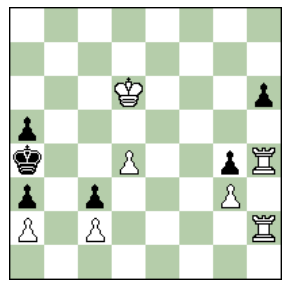
7+6 **#2**

107. K. Škėma
„Lietuvos aidas“
1930/78/9



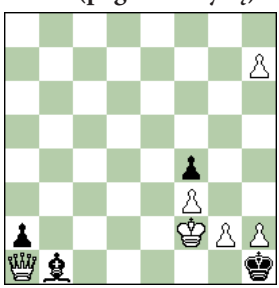
5+6 **#3**

108. J. Puskunigis
„Lietuvos aidas“
1930//112



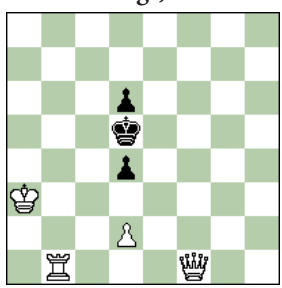
7+6 **#3**

109. Z. Kolodnas
„Die Schwalbe“
1931(pagal S. Loydą)



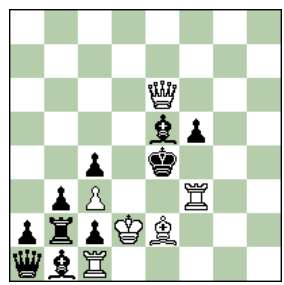
6+4 **#3**

110. N. Volpianskis
„Neue Leipziger
Zeitung“, 1931



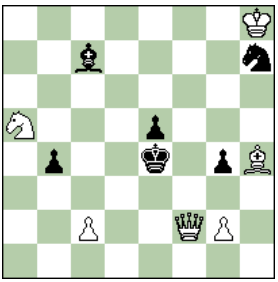
4+3 **#3**

111. N. Volpianskis
„Die Schwalbe“
1931



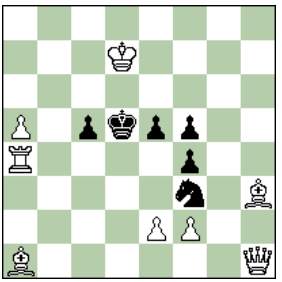
6+10 **s#4**

112. N. Volpianskis
„Folksblat“
1931/2/68



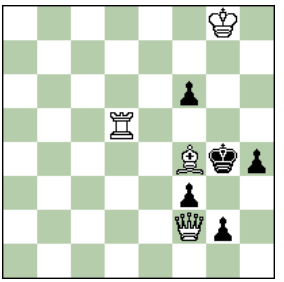
6+6 **#3**

113. N. Markauskas
„Folksblat“
1931/14/73



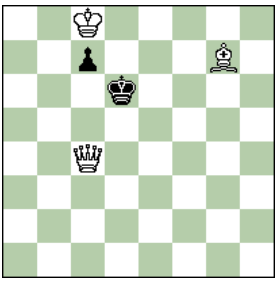
8+6 **#2**

114. G. Tarucas
„Folksblat“
1931/50/86



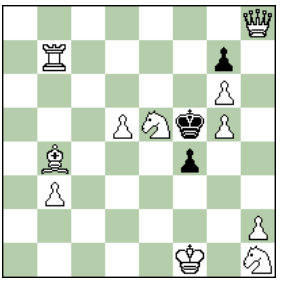
4+5 **#3**

115. M. Kabačnikas*
„Folksblat“
1931/50/88



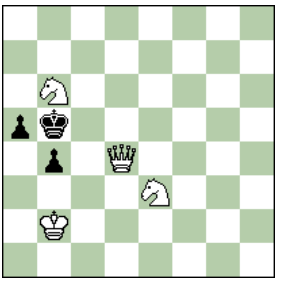
3+3 **#2**

116. H. Šeinkeris
„Folksblat“
1931/56/89 (išt. MR)



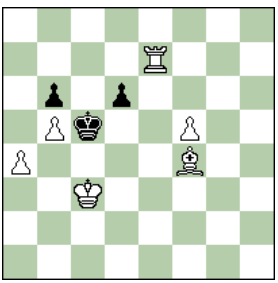
10+3 **#3**

117. M. Kabačnikas
„Folksblat“
1931/56/91



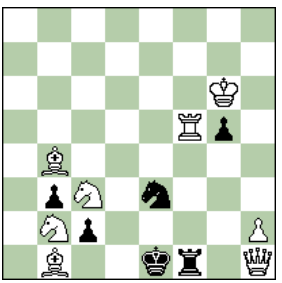
4+3 **#2**

118. C. Liubelskis
„Folksblat“
1931/62/92



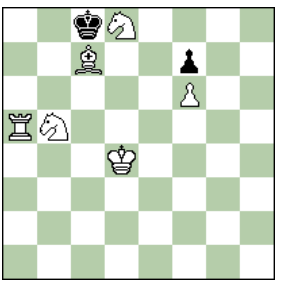
6+3 **#3**

119. B. Zackheimas
„Folksblat“
1931/62/94



8+6 **Cooked** ** **#2**

120. H. Šeinkeris
„Folksblat“
1931/68/95

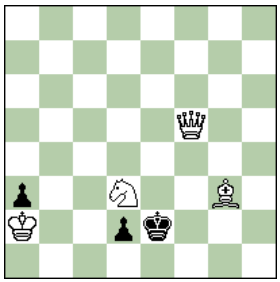


6+2 **#3**

* – yra pirmtakas (žr. spr.).

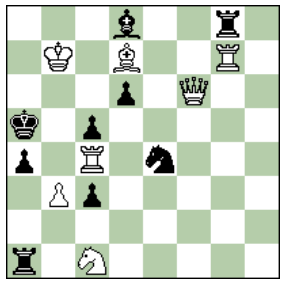
** nekorektiškas, turi tris sprendimus.

121. M. Kabačnikas
„Folksblat“
1931/68/97 (išt. MR)



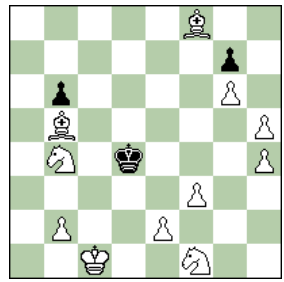
4+3 **#2**

122. N. Volpianskis
„Folksblat“
1931/111/108



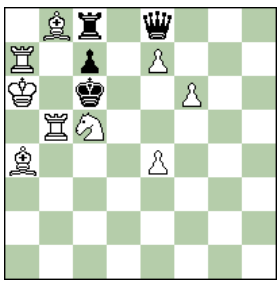
7+9 **#2**

123. M. Kabačnikas
„Folksblat“
1931/111/110 (išt. MR)



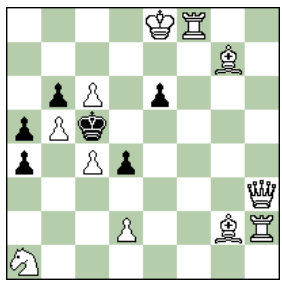
11+3 **#3**

124. L. Grodzinskis
„Folksblat“
1931/164/131



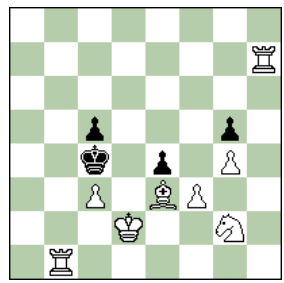
9+4 **#2**

125. M. Kabačnikas
„Folksblat“
1931/134/119



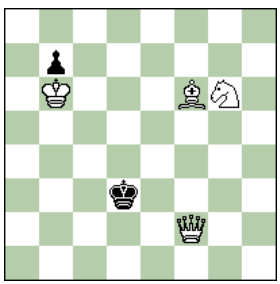
11+6 **#3**

126. N. Volpianskis
„Folksblat“
1931/164/129



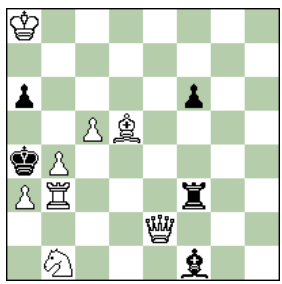
8+4 **#3**

127. Z. Kolodnas*
„Denken und Raten”
1931 (išt.1933,
Folksblat“ 31/215a)



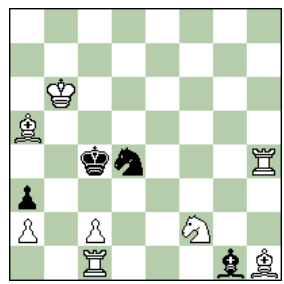
4+2 **#3**

128. V. Mikėnas
„Lietuvos aidas“
1931/231/1



8+5 **#2**

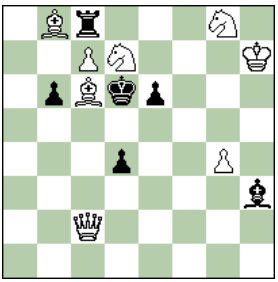
129. N. Markauskas
„Lietuvos aidas“
1931/242/4



8+4 **#2**

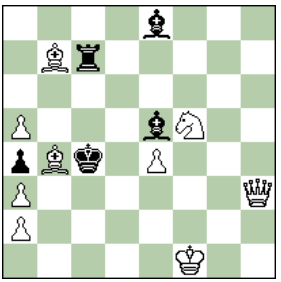
* Pilnas pirmtakas: W. Deary „777 Chess Miniatures“. 1908. Kaip matome, nemaža dalis Z. Kolodno miniatiūrų turi pirmtakus. Vargu ar tuo metu buvo galima praktiškai to išvengti.

130. V. Mikėnas
„Lietuvos aidas“
1931/244/5



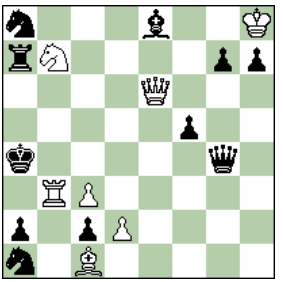
8+6 **#2**

131. V. Mikėnas
„Lietuvos aidas“
1932/18/34



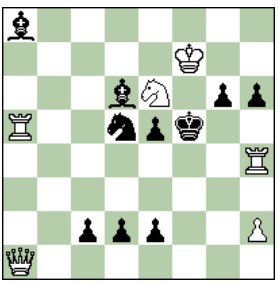
9+5 **#2**

132. V. Mikėnas
„Lietuvos aidas“
1932/14/32



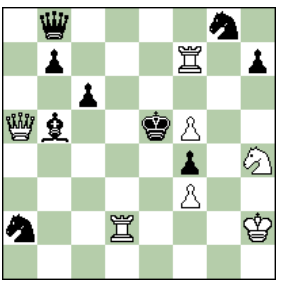
7+11 **#2**

133. P. Bernotas
„Lietuvos aidas“
1932/217/88 (išt. MR)



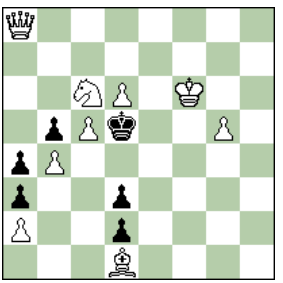
6+10 **#2**

134. G. Tarucas
„Folksblat“
1932/7/134 (išt. MR)



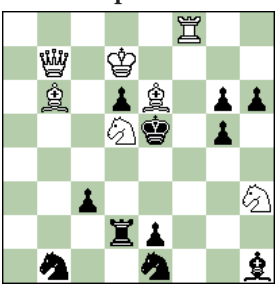
8+9 **#2**

135. G. Tarucas
„Folksblat“
1932/20/137



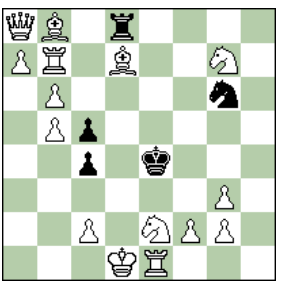
9+6 **Cooked*** **#3**

136. Z. Kolodnas**
„L`Italia Scacchistica“
1933
1 prizas



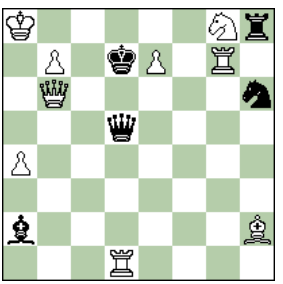
7+11 **#3**

137. Z. Kolodnas
„The Puzzler“
1933



15+5 **#2**

138. Z. Kolodnas
„The Puzzler“
1933

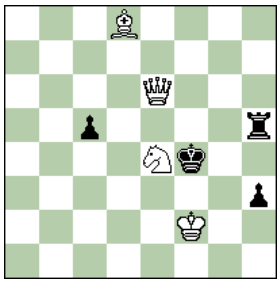


9+5 **#2**

* nekorektiškas, turi 5 sprendimus.

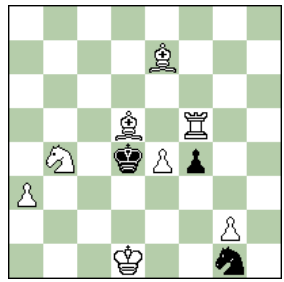
** vėliau skelbtas „Šachmatai ir bridžas“ 1934/1/9.

139 . Z. Kolodnas*
„Šachmatai ir bridžas“
1934/1/4



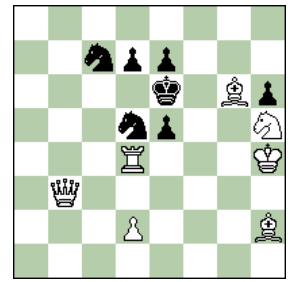
4+4 **#2**

140. Z. Kolodnas
„Šachmatai ir bridžas“**
1934/2/12



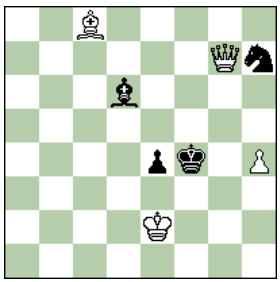
8+3 **#3**

141. Z. Kolodnas
„Šachmatai ir bridžas“
1934/2/15



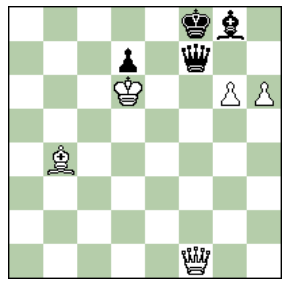
7+7 **#2**

142. Z. Kolodnas
„Šachmatai ir bridžas“
1934/3/26



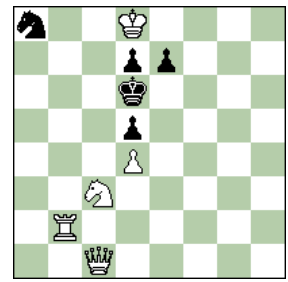
4+4 **#3**

143. N. Markauskas
„Šachmatai ir bridžas“
1934/3/21



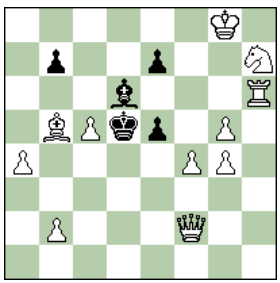
5+4 **#2**

144. Ch. Cederas
(Tauragė)
„Wiener Schach–Zeitung“
1935 („Darbas“ 1938 /101)



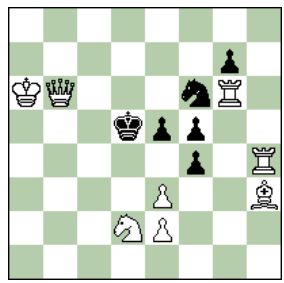
5+5 **#2**

145. V. Mikėnas
„Lietuvos aidas“
1935/95/–



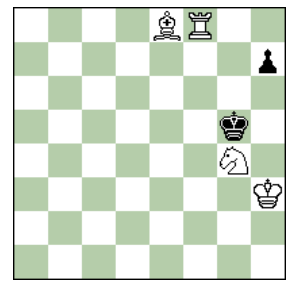
11+5 **#3**

146. J. Movšovičius
„Darbas“
1936/3/2



8+9 **#2**

147. J. Movšovičius
„Darbas“
1936/6/3

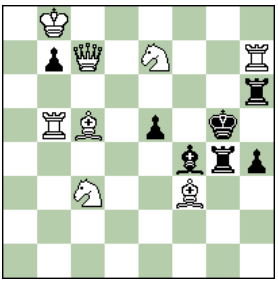


4+2 **#3**

* Pirmtakas: O.Wurzburg „Checkmate“, 1901. [Ka6,Ve7,Rf7,Žc7(4) – Kc6,Bd4,pa4,d3(4); #2, 1.Že6!]

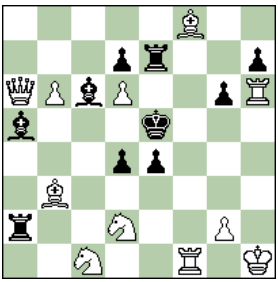
**Pirmoji publikacija „Folksblat“ 1933/211.

148. J. Movšovičius
„Darbas“
1936/12/6



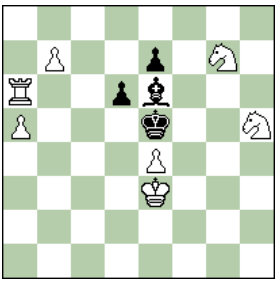
8+7 **#2**

149. E. Domskis
(Kaunas) „Darbas“
1937/5/46



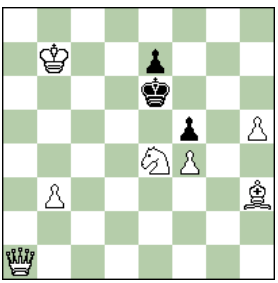
11+10 **#3**

150. E. Domskis
„Darbas“
1937/11/49



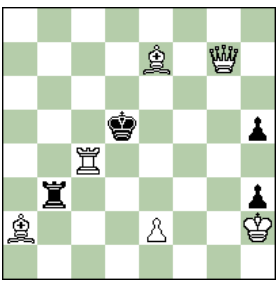
7+4 **#2**

151. E. Domskis
„Darbas“
1937/14/50



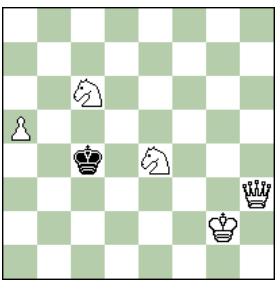
7+3 **#2**

152. E. Domskis
„Darbas“
1937/20/52



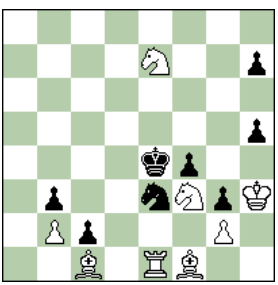
6+4 **#2**

153. J. Movšovičius*
„Darbas“
1937/23/53



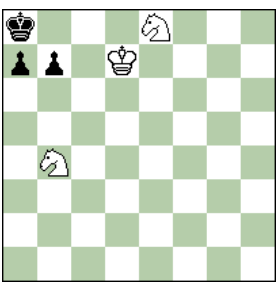
5+1 **#3**

154. E. Domskis
‚Darbas“
1937/26/54



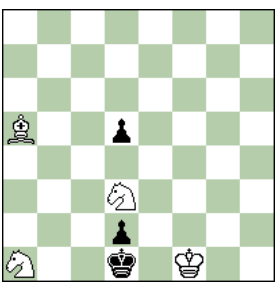
8+8 **#3**

155. J. Puskunigis
„Darbas“
1937/29/55



3+3 **#3**

156. J. Movšovičius**
„Darbas“
1937/32/56

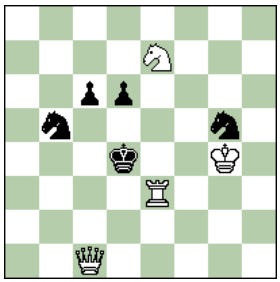


4+3 **#5.**

* yra pirmtakas (žr. spr.).

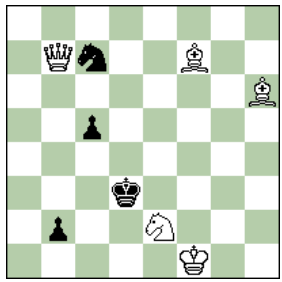
** 1938 m. skelbtas žurnale „Šachmaty v SSSR“.

157. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/36/58



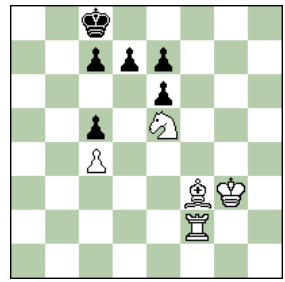
4+5 **#2**

158. A. Jacevičius
„Darbas“
1937/36/59 (išt. MR)



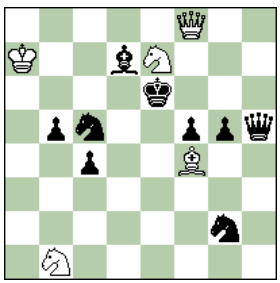
5+4 **#2**

159. J. Karalaitis
(Kelmė) Darbas“
1937/45/61



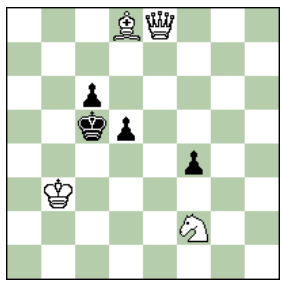
5+6 **#3**

160. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/48/62



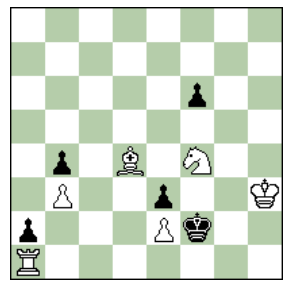
5+9 **#3**

161. A. Jacevičius*
„Darbas“
1937/50/62a



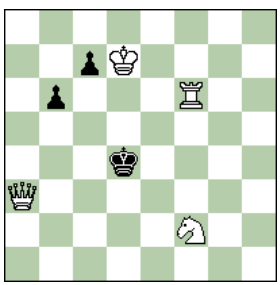
4+4 **#2**

162. K. Grincevičius
(Raseiniai) „Darbas“
1937/50/63



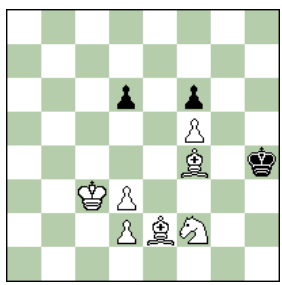
6+5 **#3**

163. E. Domskis
„Darbas“
1937/53/64



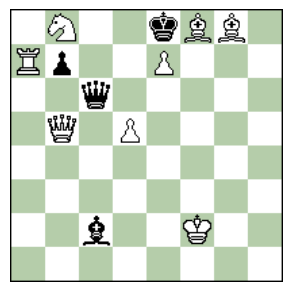
4+3 **#2**

164. T. Kulvianskis
(Jonava) „Darbas“
1937/56/65



7+3 **#4**

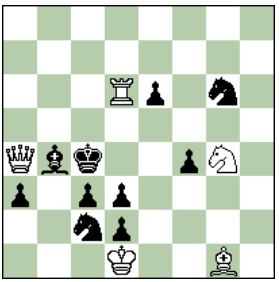
165. G. Tarucas
„Darbas“
1937/56/66



8+4 **#2.**

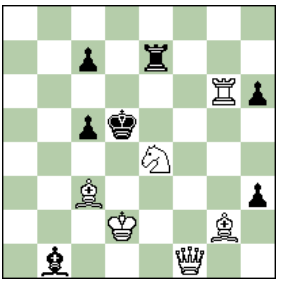
* Ši pozicija yra pirmtakas O. G. Žuko „Šachmatija“ 2012 (2320) uždaviniui.

166. J. Movšovičius
„Darbas“ 1937/61/68
(skirtas K. Škėmai. Išt. MR)



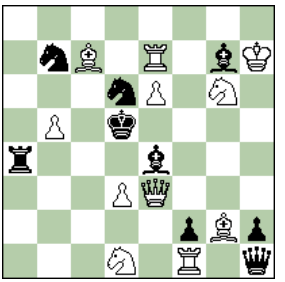
5+10 **#3**

167. E. Domskis
„Darbas“
1937/67/70 (Išt. MR)



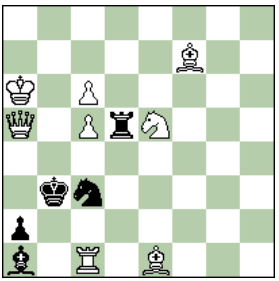
6+6 **#2**

168. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/70/71



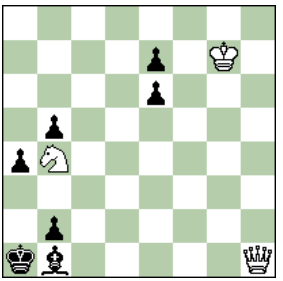
11+9 **#2**

169. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/70/72



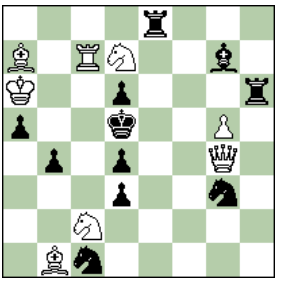
8+5 **#2**

170. E. Domskis
„Darbas“
1937/75/73 (Išt. MR)



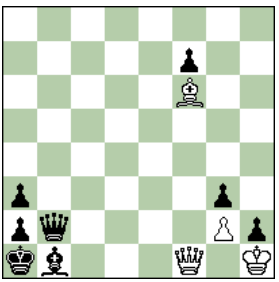
3+7 **#3**

171. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/84/74



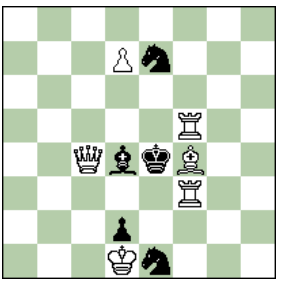
8+11 **#3**

172. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/90/75



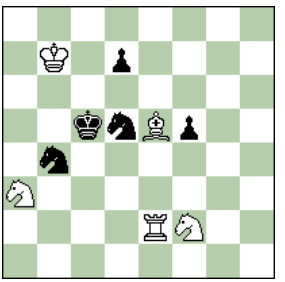
4+8 **#4**

173. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/99/77



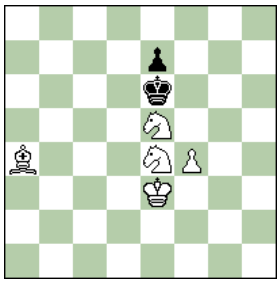
6+5 **#2**

174. E. Domskis
„Darbas“
1937/102/78 (Išt. MR)



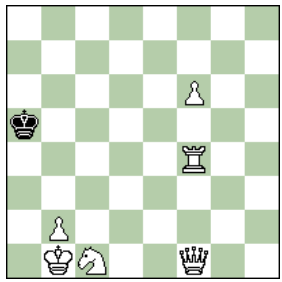
5+5 **#2**

175. K. Grincevičius
„Darbas“
1937/111/80 (išt. MR)



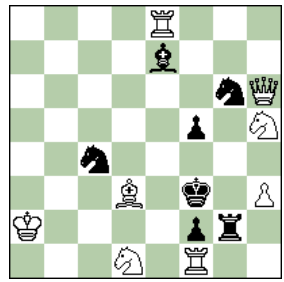
5+2 **#2**

176. K. Grincevičius
„Darbas“
1937/117/82



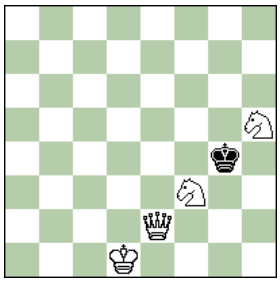
6+1 **#3**

177. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/120/83



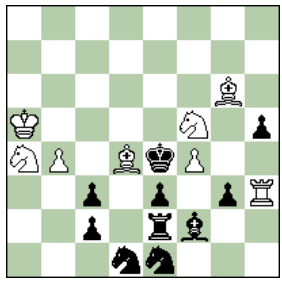
8+7 **#2**

178. K. Grincevičius*
„Darbas“
1937/123/84



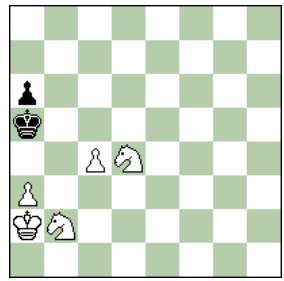
4+1 **#3**

179. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/126/85



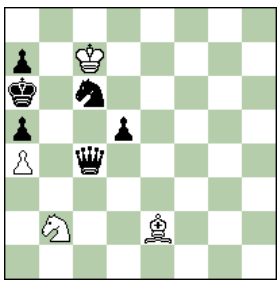
8+10 **#3**

180. K. Grincevičius
„Darbas“
1937/129/86



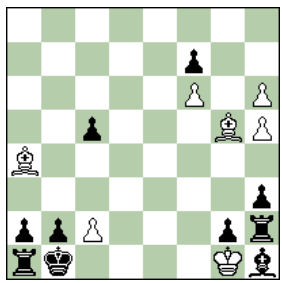
5+2 **#3**

181. K. Grincevičius
„Darbas“
1937/129/87



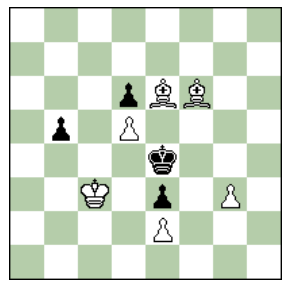
4+6 **#2**

182. J. Movšovičius
„Darbas“
1937/135/89



7+10 **#7**

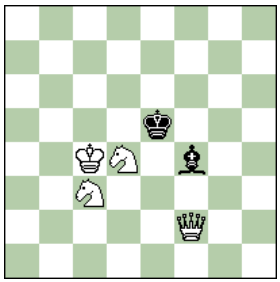
183. E. Domskis
„Darbas“
1937/138/90



6+4 **#4**

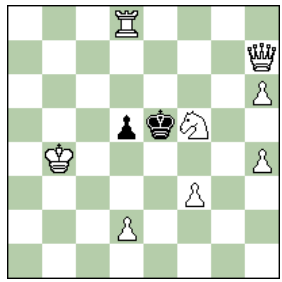
* Pilnas pirmtakas T. R. Dawson „ The Chess Amateur“ 1924.

184. K. Grincevičius
„Darbas“
1937/141/91



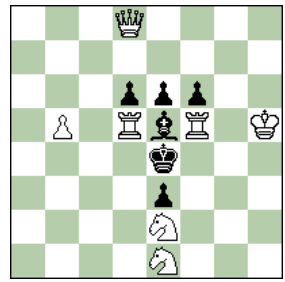
4+2 **#3**

185. E. Domskis
„Darbas“
1937/144/92 (išt. MR)



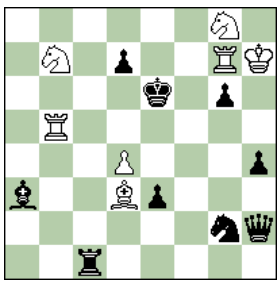
8+2 **#2**

186. E. Domskis
„Darbas“
1937/145/93



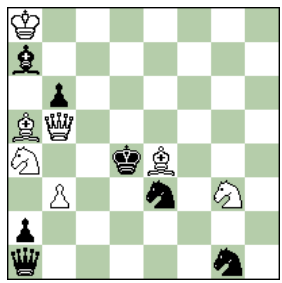
7+6 **#2**

187. J. Movšovičius
„Lietuvos aidas“
1937/181/2



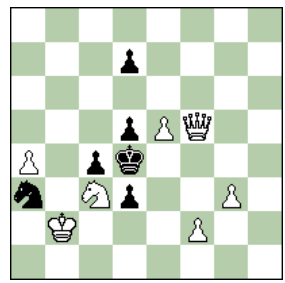
7+9 **#2**

188. J. Movšovičius
„Lietuvos aidas“
1937/192/3



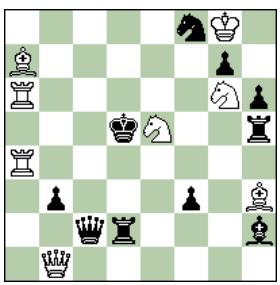
7+7 **#2**

189. J. Movšovičius
„Lietuvos aidas“
1937/260/8



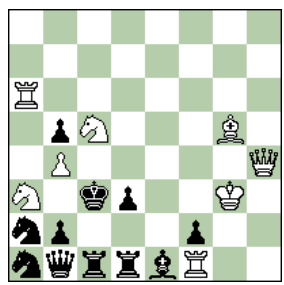
7+6 **#3**

190. J. Movšovičius
„Lietuvos aidas“
1937/518/15



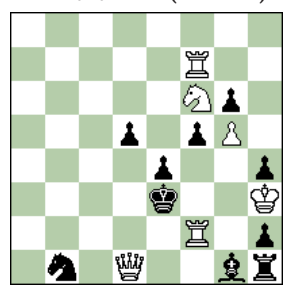
8+10 **#2**

191. J. Movšovičius
„Lietuvos aidas“
1937/564/18



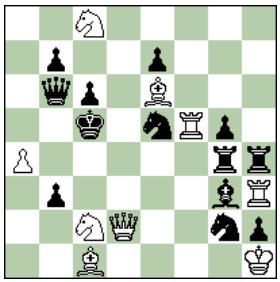
8+11 **#2**

192. Ch. Cederas
„Wiener Schach–Zeitung“
1937/1/3352 (išt. MR)



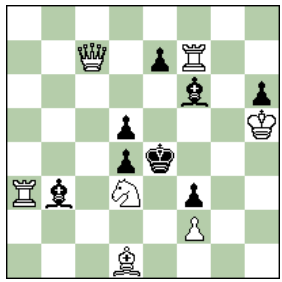
6+10 **#2**

193. J. Movšovičius
„Lietuvos aidas“
1938/33/23



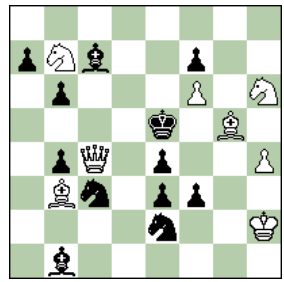
9+13 **#2**

194. Ch. Cederas
„Lietuvos aidas“
1938/100/28



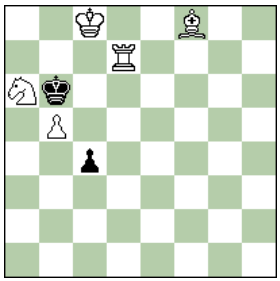
7+8 **#2**

195. J. Movšovičius
„Darbas“
1938/1/95



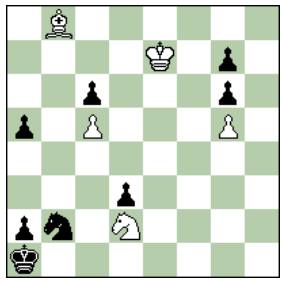
8+12 **#3**

196. J. Movšovičius
„Darbas“
1938/2/96



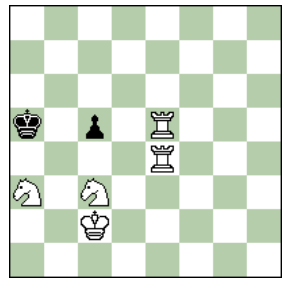
5+2 **#3**

197. J. Jurkšaitis
(Kybartai) „Darbas“
1938/5/100 (išt. MR)



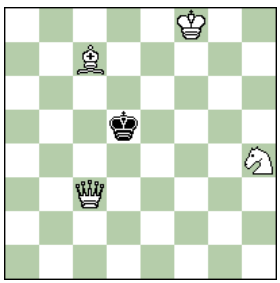
5+8 **#11**

198. K. Grincevičius
„Darbas“
1938/8/103



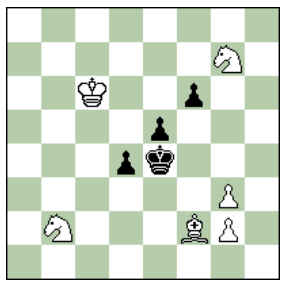
5+2 **#3**

199. E. Domskis*
„Darbas“
1938/9/104 (išt. MR)



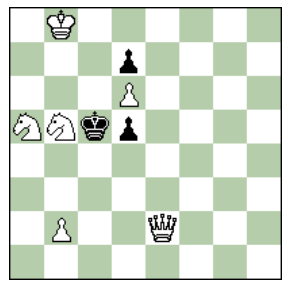
4+1 **#2**

200. J. Movšovičius
„Darbas“
1938/11/105



6+4 **#3**

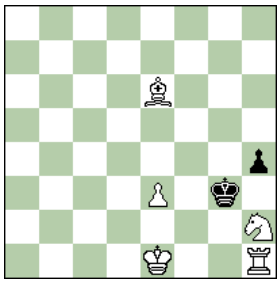
201. K. Grincevičius
„Darbas“
1938/14/107



6+3 **#2**

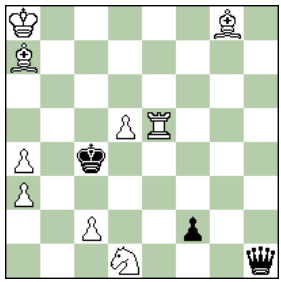
* Šią poziciją tiksliai pakartojo P. Wassong „diagrammes“ 1986 (yacpdb 146578).

202. K. Grincevičius*
„Darbas“
1938/16/109



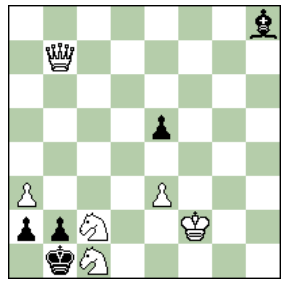
5+2 **#3**

203. T. Miseras
(Kaunas) „Darbas“
1938/18/112



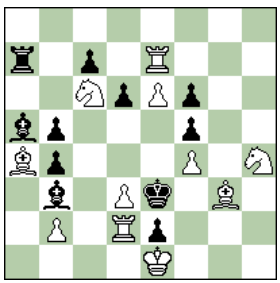
9+3 **#2**

204. T. Miseras
„Darbas“
1938/20/113 (išt.MR)



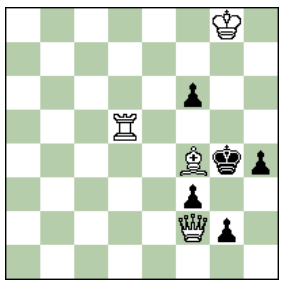
5+4 **#3**

205. J. Movšovičius
„Darbas“
1938/21/114



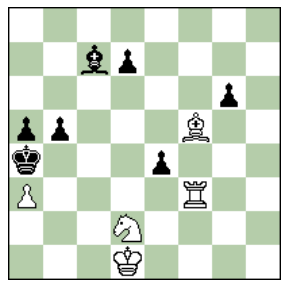
11+11 **#3**

206. G. Tarucas (Telšiai)
„Darbas“
1938/23/116



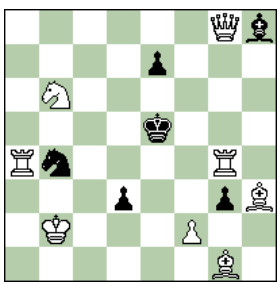
4+5 **#3**

207. T. Miseras
„Darbas“
1938/24/117



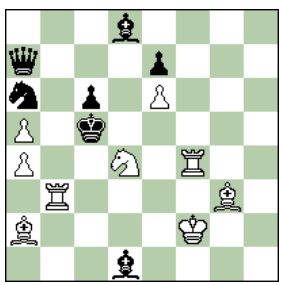
5+7 **#2**

208. E. Domskis
„Darbas“
1938/26/118



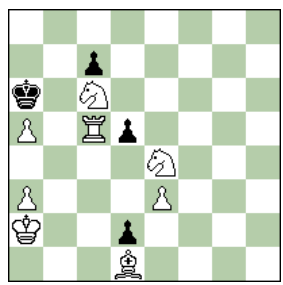
8+6 **#2**

209. J. Movšovičius**
„Šachmaty v SSSR“
1938/6



9+7 **#3**

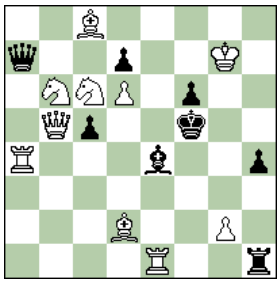
210. K. Grincevičius
„Darbas“
1938/29/121



8+4 **#3**

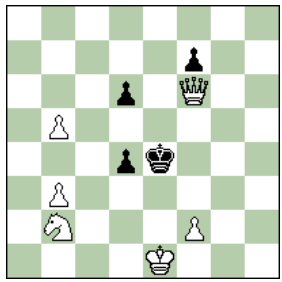
* Šią poziciją su rikiu lauke f1 pakartojo G. G. Braun „Basler Nachrichten“ 1975 (yacpdb 141726).
** Buvo spausdintas laikraštyje „Darbas“ 1938/28/120.

211. J. Movšovičius
„Darbas“
1938/30/122



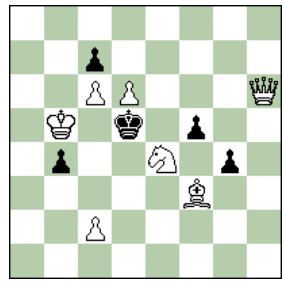
10+8 **#2**

212. T. Miseras
„Darbas“
1938/36/129



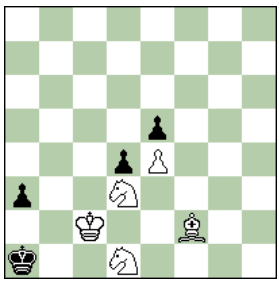
6+4 **#2**

213. K. Grincevičius
„Darbas“
1938/38/131



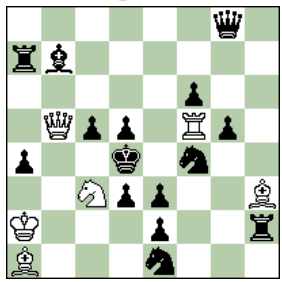
7+5 **#3**

214. J. Movšovičius
„Darbas“
1938/43/135



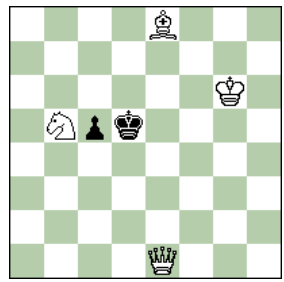
5+4 **#3**

215. J. Movšovičius
„Šachmaty v SSSR“
1939
3 prizas



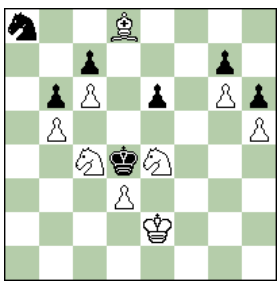
6+15 **#3**

216. V. Mikėnas*
„Lietuvos aidas“
1939/271/87



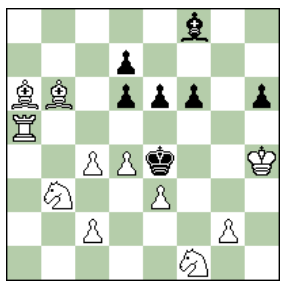
4+2 **#2**

217. K. Grincevičius
„Šachmatai“
1939/4/4



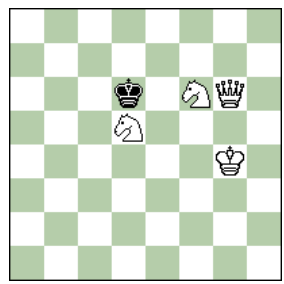
9+7 **#5**

218. J. Movšovičius
„Savaitė“
1940/22/18



11+7 **#3**

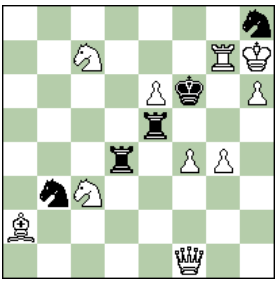
219. J. Movšovičius
„Šachmaty v SSSR“
1937
(„Savaitė“1940/22/19)



4+1 **#3**

* Pilnas pirmtakas Brown, John „The Illiustrated London News, 1863–10–24

220. J. Movšovičius
„Savaitė“
1940/22/20



10+5 **#2**

Per 20 nepriklausomos Lietuvos metų savo sugebėjimus kompozicijoje bandė beveik 30 šachmatininkų. Jei ne istorijos kaprizai, Lietuva būtų garsi šachmatų kompozicijos valstybė. Deja...

Autorių rodyklė

1. S. Griliches – 2, 4, 5, 25, 38, 42, 103.

2. A. Kolodnas – 100.

3. Z. Kolodnas – 1, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19.20, 21, 22, 23, 24, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 101, 109, 127, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142 (42).

4. D. Žilevičius – 10.

5. N. Volpianskis – 26, 29, 33, 35, 36, 37, 41, 44, 45, 48, 63, 74, 75, 78, 80, 81, 83, 87, 88, 90, 92, 93, 98, 102, 110, 111, 112, 122, 126 (29).

6. B. Zackheimas – 27, 28, 119,

7. N. Markauskas – 30, 94, 96, 113, 129, 143.

8. A. Kilis – 31.

9. A. Ch. Zimanskis – 32, 39, 40, 43, 47, 57, 62, 64, 65, 69, 72, 89, 91 (13).

10. V. Segalis – 34, 95.

11. H. Šeinkeris – 46, 66, 67, 68, 71, 73, 82, 86, 116, 120, 121 (11).

12. M. Kabačnikas – 70, 77, 84, 115, 117, 123, 125.

13. C. Liubelskis – 76, 97, 99, 118.

14. G. Tarucas – 79, 114, 134, 135, 165, 206.

15. G. Skobas – 85.

16. K. Škėma – 104, 105, 106, 107.

17. J. Puskunigis – 108, 155.

18. L. Grodzinskis – 124.

19. V. Mikėnas – 128, 130, 131, 132, 145, 216.

20. P. Bernotas – 133.

21. Ch. Cederas – 144, 192, 194.

22. J. Movšovičius – 146, 147, 148, 153, 156, 157, 160, 166, 168, 169, 171, 172, 173, 177, 179, 182, 187, 188, 189, 190, 191, 193, 195, 196, 200, 205, 209, 211, 214, 215, 218, 219, 220 (33).

23. E. Domskis – 149, 150, 151, 152, 154, 163, 167, 170, 174, 183, 185, 186, 199, 208 (14).

24. A. Jacevičius – 158, 161.

25. J. Karalaitis – 159.

26. K Grincevičius – 162, 175, 176, 178, 180, 181, 184, 198, 201, 202, 210, 213, 217 (13).

27. T. Kulvianskis – 164.

28. J. Jurkšaitis –197.

29. T. Miseras 203, 204, 207, 212.

Sprendimai

1. 1.Kf4! h6 2.Bg5 hg+ 3.Kf5/f3 g4 4.Kf4 g3 5.hg#; 2... hg+ 3.Kf3 g4+ 4.Kf4 g3 5.hg#. Bokšto aukos idėja, kurią vėliau pakartojo visa eilė kompozitorių: W. Hagemann, „Eisenb. Zeitung“, 1939; L. Overath, „Badische Neueste Nachrichten“, 1976; A. Seliagin, „Šachmatnoje vremia“, 2002 ir kiti. Tiesa, juose jau nėra dvilypumo, o žaidimas paįvairinamas bandymais ar papildomu variantu. Pvz.: T. Amirov, „Rybak primorja“, 1983 – **Kf5,Bg7,h2;– Kh4,f7,h3,h5,h7; #5; 1.Bg5 f6 2.Kg6 fg,f5 3.Kf5,Bxh5+ g4,Kg4 4.Kf4,Bxf4.**

2. 1. f7! (zz) Kxe7 2.Bb7#; 1... Žd8/xc5 2.B(x)d8#; 1... Žf8+ 2.gfŽ#; 1... Žc7 2.f8Ž#; 1... Žxg7/d4 2.Bd8/b7, f8Ž#. Geras pirmas ėjimas sukuria cugcvango padėtį. Joje po bet kurio žirgo ėjimo atsiranda trys matai, kurie pasiskirsto į tikslius juodųjų ėjimus. Labai gerai atrodo matai, paaukštinant pėstininką į žirgą. Be to yra stiprus klystkelis **1.Kf7? Žc7!**

3. 1.Bc7!! graso 2.Vg(7,6)5 Rxf2 3.Vg2#; 1.... Rxf2 2.Vc1+ Re1 3.Vxe1#; 2... Rg1 3.Vc6#. Tais laikais Bristoliškas kelio nutiesimas buvo labai populiari tema.

4. Pirmas ėjimas **1.Vc7!** prie jau turimų trijų laisvų laukelių, suteikia juodam karaliui dar ir ketvirtą laisvą laukelį f6! Gresia **2.V:f4≠. 1… Kf6 2.V:f4+ K:g7 3.Vf8≠. 1… g5 2.V:f4+ K:h5 3.Vf5≠. 1… Kg4 2.V:f4+ Kh3 3.Vg3≠. 2… K:h5 3.Vf5≠. 1… Ke4 2. d3+ K:d3 3.Vc2≠. 2… K:d5 3.Ž:f4≠. 2… Kf5 3.V:f4≠.** Čia yra ir gražus klystkelis **1.Vd6?**, kurį paneigia ėjimas **1… Ke4.**

5. Iliuzinis žaidimas **1. …d6 2.Vd3+ Kd5 3.e4≠.** Taip pat yra klystkelis **1.Va1? d6 2.Vb1+ Kd5 3.e4≠. 1… Kf5 2.Vf1+ Kg(e)4 3.Vf3≠; 2… Kg6 3.Vf6≠;** Gelbsti **1. … Kd5!** Kitas klystkelis: 1**.ed? 2.Vf3≠. 1… Kd5 2.Že3+ Ke4 3.d5≠;** (gražus baterinis taisyklingas matas). **1... Kf5 2.Vf3+ Kg6 3.Vf6≠.** Gelbsti **1…ed!** Po **1.Ka4** – cugcvangas: **1… Kd5 2.e4+ K:e4 3.Vf3≠; 2… K:c4 3.Vb4≠. 1… Kf5 2.Vf8+ Kg6 3.Vf6≠; 2… Kg(e)4 3.Vf3≠. 1… d6 2.Vd3+ Kd5 3.e4≠.**Turime gražius valdovės manevrus per **f8** į **f3** ir per **f1** į **f6**.Norint, galima būtų įžiūrėti ir ėjimų kaitos mechanizmą klystkelyje ir sprendime.

6. 1.Ža1!! Kc4 2.Ke4 Kc3 3.Vd4≠. Sprendimas gražus, tačiau analogiškų pozicijų buvo pasirodžiusių žymiai anksčiau; pvz.: A Ferrantl „La Revista degli Scachi“, 1859 m: **Ke1,Vg5, Žd5(3); – Kf3(1),– 1.Žb6**.

7. 1.Že5! graso **2.Vg6≠; 1… Kg7 2.Vg6+ Kh8,Kf8 3.Žf7,Vf7≠; 1… Kg5 2.Vg6+ Kh4,Kf4 3.Vg4,Žd3≠; 1. … Kh5 2.Vf5+** (galima **2.Vg6+ Kh4 3.Vg4 ≠) Kh6, Kh4 3.Vg6,Vg4≠.** Uždavinyje visi matai taisyklingi. Gaila, kad yra dvilypumas pastarajame variante. Be to, šis uždavinys taip pat turi pirmtakų: J. Möller „Dt. Schachzeitung“ 1923m: **Kd2,Vg1, Žc3(3); Ka6(1); ≠3; 1.Žd5!** (su trilypumu pirmam variante). Įdomu, kad vokiečių šachmatų kompozicijos didmeistris W. Speckmann'as po daugelio metų ištaisė šią poziciją perkeldamas valdovę į **d6** laukelį. Tiesa, tada pirmas ėjimas yra su šachu.

8. 1.Žg4?[A] e4 2.Vc3[B] e3 3.Žf6#, bet 1... Kd4!; 1.Vc3![B] e4 2.Žg4[A] e3 3.Žf6#; 1... Ke4 2.Ke6 Kf4 3.Vxe5#. Pirmo ir antro ėjimų apsikeitimas vietomis klystkelyje ir sprendime.

9. 1.Žd5! Kb5 2.Vb4+ Ka6 3.Vb6#; 2... Kc6 3.Že7#; 1... Kd6 2.e4 Kc6 3.Vb6#; 2... Ke6 3.Vf6#; 1... Kb7 2.Vb6+ Ka8 3.Žc7#. Pirmtakas A. Akerblom „Eskilstuna Kuriren" 1924. Turime suprasti, kad išvengti tais laikais pirmtakų buvo neįmanoma dėl silpnų ryšių galimybių. Tuo pačiu ir Lietuvoje spausdinti kūriniai plačiajam pasauliui praktiškai buvo neprieinami ir nežinomi.

10. 1.Rf4! 2.R:c1 ir 3.Vf4≠; 1… Rb2 2.Vg3 ir 3.Vf3≠; 1… R:f4 2.Vh4 Ke5 3.Ve7≠; 2… Ke3 3.Ve1≠. Du taisyklingi matai valdove. Pirmtakas: S. Loyd „The Albion" (new York), 1859: Kf4,Va2,Rd5,pb2, f3(5),–Kd4,Rf1,pc5,f5(4), ≠3; 1.Rc4.

11. 1.e8V? – patas! 1.Ve5+? Kd7 2.e8V#, bet 1. ... Kc6! **1.e8R! Ke6 2.Ve5#.** Uždavinys rastas W. Speckmann „Mattaufgaben mit drei und vier Steinen", 1. Teil, Nr.149.

12. 1... Bf3 2.Vb4#; 1.Kb4? B~ 2.Ve3#; 1... Ž~ 2.Be5#, bet 1... Bf3! 1.Bh5? Bf5! 1. Bc5!! Kd4 2.Be5#; 1. ... Ke3+ 2.Bc4#; 1. ... Ž~ 2.Be5#; 1... B~ 2.Vb4#. Geras pirmas ėjimas, suteikiantis karaliui du laisvus laukus ir sukuriantis bokšto bateriją.

13. 1.h8V/R –patas! 1.h8B ? 2.Bf8#, bet 1... Kf6! 1.h8Ž! Kf6 2.Ve5#; Šio mato idėja priklauso M. Haveliui. (W.S. „Mattaufgaben mit drei und vier Steinen", 1. Teil, Nr.154).

14. 1.g8Ž! Kg5 2.Vg4#; 1.g8B/V? patas. Nuo ankstesnės pozicijos skiriasi matu.

15. 1.e7! Kb5 2.e8V+ Ka4 3.Vea4#; 1...Kc7 2.e8R Kc8 3.Vd7#. Paaukštinimai į valdovę ir rikį be dvilypumų.

16. 1.Vh7? Kd6 2.Ve7+ Kc6 3.Vc7# (sugrįžimas); bet **1... Ke5! 1.Vg7! Kd6 2.Ve7+ Kc6 3.Vc7#; 1. ... Kf5 2.Vh6 Kg4 3.Že3#; 2... Ke5 3.Vf6#.** Formalus pirmtakas yra: F. Springer „Funkschach" 1926; **Kf1,Vg6,Žc2,Žf5(4),–Ke5(1), #3; 1.Žfd4!** Po pirmo ėjimo abiejų uždavinių padėtys sutampa, tačiau žaidimas pradinėse pozicijose skiriasi ir todėl Z. Kolodno uždavinį galima laikyti originaliu kūriniu.

17. 1.Bg2! Kc/d/e8 2.Kc6 ir 3.Bg8#; 1... Ke6 2.Kc6/Bg7 Kf6 3.Bg6#; antrame variante labai nemalonus dvilypumas.

18. 1.Bf6! Ke4 2.Rc4 Kd4 3.Bf4#; 1... Kd5 2.Rd3 Kd4 3.Bd6#. Gerai žinomas mechanizmas. Yacpdb bazėje radau 26 šio mechanizmo interpretacijas, tarp jų, seniausia yra iš 1883m, o didžiausia dalis priklauso kompiuteriniams laikams!

19. 1.Re7! Kf5 2.Kh6 e5 3.Bf6# ; 2... Ke5 3.B6a5#; 1... Kd5 2.Ra3 e5 3.Bd6#; 2... Ke5 3.B6a5#. Beveik tokia pati pozicija buvo pasirodžiusi šešiais mėn. anksčiau: B. Hülsen „Kölner „Schachzeitug" 1927/ 04.

20. 1.Žf6! Kd3 2.Vb2 Kc4 3.Vc2#. Vienvariantinė pozicija. Nepaisant nemažo kiekio galimų baltųjų ėjimų, jokios kitos alternatyvos nėra.

21. 1.Kd8! Kd6 2.Že4+ Ke6 3.Žg5#, – idealus matas, – **2... Kc6 3.Žd4#.**

22. 1.Žb6! Kb5 2.Žc4+ Ka6 3.Vb6#; 2... Kc6 3.Že5#; 2... Ka4 3.b3#. Pirmtakas V. Onitiu „Chemnitzer Tageblatt", 1926: **Ke4,Vg8,Žf8,pg2(4),–Kf6(1) #3. 1.Žg6**!

23. 1.Ka2! Ka7 2.Ka3 Ka8 3.Ka4 Ka7 4.Ka5 Ka8 5.Kb6 ir 6.Vh8#. Minimalus uždavinys. V. Špekmanas šią idėją pailgino vienu ėjimu. (Z. Kolodnas ir W. Speckmann „Deutsche Schachzeitung“, 1977: **Ka1,Vb2(2),–Ka7(1), #7. 1.Vb2! .Ka8 2.Ka2** ir t.t.). Šią poziciją jis (W.S.) buvo suradęs 1964 metais (spausdinta „Diagrame und Figuren“) ir tik vėliau, matomai, suradęs pirmtaką, atidavė „duoklę“ tikrajam autoriui.

24. 1.Bh7! Kc6 2.Žb4+ Kc5 3.Bc7#; 1... Ke6 2.Žf4+ Kf6 3.g5#; 1... Ke4 2.Bc7 Ke3 3.Be7#; 2... Kd5 3.Žf4#; 2... d5 3.Be7#; 1... Kc4 2.Bc7+ Kd5 3.Žf4#. Juodo karaliaus žvaigždutė. Geras baltųjų žaidimas variante 1... Ke4.

25. 1.Bc4! a4 2.Vxb4#; 1... Ka4,Ra3 2.Žc3#; 1... Rd2/xe1 2.a4#; 1... Ž~ 2.Ve8#. Dauguma to meto uždavinių turėjo cugcvango padėtis ir dalinio, o rečiau – pilno bloko formą, kai jau pradinėje padėtyje yra paruošti idėjiniai variantai. Čia pradinėje padėtyje nėra atsakymo į karaliaus ėjimą į laisvą laukelį, todėl pirmas ėjimas turi tą mato galimybę sudaryti.

26. 1... Kd6 2.Bg5 ir 3.Bd5#. 1.Bc2! (2.Žf5 ir 3.Bc5#). 1... Kd4 2.Žf5+ Kd3 3.Rxe4#; 1... Kd6 2.Žf5+ Kd7 3.Bd2#. Žiūrint dabar, tai uždavinys nevertas jokio apdovanojimo, nes nėra gynybos nuo grėsmės, o esami du variantai susidaro tik po antro juodųjų ėjimo.

27. 1.Ke7! R ~ 2.Vf2#; 1...ef 2.Vxh8#; 1... Žf7/g6+ 2.Žg(x)6#. 1... e4 2.Vxh8# arba 2.Vf6#. Cugcvango padėtyje neturi būti dvilypumų visuose juodųjų ėjimuose. Čia tokį dvilypumą turi ėjimas **1...e4.**

28. 1.Vc6! – pasala, **Ka5 2.Ba3#; 1... Ra5 2.b6#; 1... R ~ 2.Va6#.**

29. 1.Kb8! graso 2.Žd8 3.Ba7#; arba 2.Ba7 3.Žc5/d8#; (2... Ke6 3.Žd8#; 2... Kc6 3.Žd6#;). 1... b5 2.Žc5+ Ke7 3.Ba7#; 1...Ke7/e6/ 2.Žd8; 1... Kc6 2.Žd8+ Kd7 Kb5 3.Rc6#. Yra dviguba grėsmė. Nepaisant antros grėsmės, net ir nuo vienos nėra rimtos gynybos. Gal būt reikėjo išsaugoti iliuzinį žaidimą 1... Kc7 2.Bg7+ Kc8/c6 3.Bc4/Žd6#, kurį pirmas ėjimas panaikina.

30. 1.Vf7! 2.Žg7#; 1... Bxf7 2.Žxd4#; 1... Žxe6 2.Vg6#. Valdovės auka, užtveriant bokštą. Vėliau perspausdintas „Folksblat“ 1931/122/117.

31. 1.Kg6! Kd7 2.e5 Kc8 3.Žc5 e6 4.Rxe6#; 2... Ke8 3.Žb8 c6 4.Rxc6#. Po pirmų dviejų įžanginių ėjimų žaidimas išsiskaido į du simetrinius juodųjų variantus su nesimetriniu baltųjų atsakymu. Čia ir paaiškėja pirmo ėjimo prasmė.

32. 1.Rd5! 2.Vc4#; 1... Žxd5 2.Že6#; 1... Bxd5 2.Žf3#; 1... Kxd5 2.Vc5#; 1... e2 2.Vd2#. Geras pirmas ėjimas ir koncentruota juodųjų gynyba – gero tono ženklas.

33. 1.Rf6! Ke3 2.Vh2 3.Ve2#; 1... Kd2 2.Vh2+ Kd3/e1/e3 3.Ve2#; 2... Kc1 3.Rg5#; 1... Kc2 2.Vh2+ Kc1 3.Rg5#; 2... Kb3 3.Va2#; 2... Kd3 3.Ve2#; 1... Kc4 2.Vh2 Kc5 3.Vc7#; 2... Kd3 3.Ve2#; 2... Kb3 3.Va2#. Praktiškai – yra trys taisyklingi matai (vienas pasikartoja, pabraukti), tačiau abi pozicijos palieka patį geriausią įspūdį. Uždavinio trūkumas tik tas, kad į visus keturis juodo karaliaus ėjimus pasikartoja tas pats antras baltųjų ėjimas. Poziciją pakartojo H. Cox „Chess World“, 1946 (yacpdb 342635).

34. 1. Bf3! Kd5 2.Rb5 Kxe4 3.Rc6#; 2... Ke6 3.Rc4#. Variantas išsiskaidantis į du matus, kurių vienas taisyklingas.

35. 1. Ra8! Kd4 2.Bc4#; 1... Kf4/f5 2.Bf6#; 1... Kd5 2.Bd6#. Uždavinys – blokas. Į keturis karaliaus ėjimus paruošti bateriniai matai.

36. 1.Žd5! 2.Že3+ Kb3 3.Rc2#; 1... Kxd5 2.Vxc6+ Kc4 3.Ve6#; 2... Kxc6 3.Re4#. 1... Be6 2.Vxe6 Kb3 3.Žb6#; Po žirgo aukos seka valdovės auka. Kitas variantas silpnokas. Diagramoje nuimtos dvi nereikalingos juodos figūros Bh4 ir ph3.

37. 1.Kh7! Kf7 2.Bh8 Ke7 3.Kg8 Kd8 4.Kf7#. Indiška tema. Pirminis variantas turėjo pašalinį sprendimą, kuris buvo meistriškai autoriaus ištaisytas.

38. 1.Vxd7! c5 2.Bc4#; 1... b4 2.Vxc6#; 1... Kb4 2.Vd4#. Pusinė baltųjų baterija keičiama į pusinį juodų pėstininkų surišimą. Autoriaus pozicija (**Ka1,Vd1,Bc2,Žb3,pa2,a5,a6(7);–Ka4,pa3,a7,b5,c6, d7(6)** turėjo dvilypumą į karaliaus ėjimą.

39. 1.Bf5! 2.Rb5#; 1... Žc7 2.Bc5#; 1... ef/e5 2.Rf7#; 1... Žd4 2.Žd2# 1... Žc3 2.b3#. 1.Bh5? f5! 1.Rd7? Žf4! Pirmo ėjimo pasirinkimas. Geras pirmas ėjimas ir „švarūs“ du klystkeliai.

40. 1.Bb2! Kc4 2.Ra7 Kc3 3.Bc2#; 1... Kd4 2.Bc2 Ke3 3.Ra7#. Du tylūs variantai, kurių vienas užsibaigia taisyklingu matu.

41. 1.Bb7! 2.Bb6 3.Bd6#; 1... c4 2.Rxf5 Kc6 3.Re4#; 1... Kc6 2.Žd8+ Kd5 3.Bd7#; 1... Kxe6 2.Rc4+ Kf6 3.Bf7#. Gerai surėdyti trys variantai ir pirmas ėjimas kokybiškas. Kaip ir pirmo pusmečio prizui šiam taip pat trūksta idėjinio ryšio tarp variantų.

42. 1.Žb8! 2.Žb7 3.Ža6,Žc6#; 1... Ka5 2.Žb7+; 1... Kxc5 2.Ve3+ Kd5/xd6 3.Ve5#; 2... Kb4 3.Žc6#; 1... Bb3 2.Vd4+ Ka5 3.Žb7#; 1...B~ 2.Ža6+ Ka5 3.Vxb5#. Dvilypumas grėsmės mato ėjime galimas, esant geram idėjiniam žaidimui variantuose. Bet čia tokio nėra. Galima būtų įžiūrėti žirgų ėjimų funkcijų pasikeitimą, bet maišo tas dvilypumas. Yra panašumas su H. Strong „The Chess Amateur“ 1907 (yacpdb 198705).

43. 1... f5 2.Žf8#; 1.Vc5! Rg7 2.Vh5#; 1... f5, Kg7 2.Vg1#. Iš karaliaus atimamas laisvas laukas. Mato kaita į ėjimą 1... f5 to nekompensuoja.

44. 1.Rf1! Kxf5 2.Vg5+ Ke4 3.Rg2#; 1...Ke4 2.Vd4+ Kxf5 3.Rd3#; 2... Kf3 3.Vf4#; 1... Kd6 2.Vg7 Kxd5 3.Vd4#; 1... Kf6 2.Vg7+ Kxf5 3.Rd3#. 1.Rh1? Kd6! 1.Rh3? Ke4! Prie esamų trijų laisvų laukelių pirmu ėjimu pridedami dar du!

45. 1. Bg6! 2.Bc6+ 2... Kxd5 3.Rf3#; 1... Kxd5 2. Rb3+ Ke4 3.Be6#. Charakteringas to meto pirmas ėjimas – atiduodamas žirgas.

46. 1.Vc2! 2.Ve4#; 1... cd 2.Vc7#; 1... Kxd4 2.Žc6#; 1... Rxd4 2.Vh2#. Trys taisyklingi matai, baltųjų baterijos atsisakymas, laukelio **d4** dvikartis blokavimas, bokšto auka, suteikiant karaliui laisvą lauką, kaip naujokui – pakankamas turinys gero įvaizdžio sudarymui.

47. 1.Žd6! (2.Žf5#.) ed 2.e7 d5 3.Že6#. Loginis uždavinukas. Nebūtų pėstininko e6, būtų iš karto matas. Baltieji aukoja žirgą, kad galėtų atlaisvinti mato laukelį.

48. 1.Be5! 2.Be4+ Kg5 3.Žf7#; 2... Kg3 3.Vg1#; 1... Kxe5 2.Vd6+ Kxd6 3.Žf7#; 1... Kg3 2.Vg1+ Kf4 3.Vh2#; 1... Žc6 2.Žxg6+ Kg3 3.Vg1#; 1... Re3 2.Vxe3+ Kg3 3.f4#. Pagrindinis variantas – su dviejų figūrų aukomis ir taisyklingu matu. Plačiausiai žinomas autoriaus kūrinys.

49. 1... Kd7 2.Rb5#; 1... Bd7 2.Vxc5#; 1... R ~ 2.Vd6#; 1.Vf1? 2.Rb5#, bet 1... Kd7! 1.Vd8? 2.Vd6#, bet 1... Bd7! 1.Žf6! Kd6 2.Bxe6#; 1... R ~ 2.Vxc5#. Šiuolaikinio stiliaus kūrinys, kuris laisvai galėtų būti skelbiamas šiandien.

50. 1.d4! 2.Žc5#; 1... Bxe2+ 2.Bxe2#; 1... Ke6 2.Rxc4#; 1... Ke4 2.Bg1,Rf3#. Juodųjų karalius du kartus atriša baltą rikį. Gaila, bet antras matas turi dvilypumą, kuris čia nepašalinamas. Autorius vėliau šią idėją įgyvendino be klaidų (žr. nr.137).

51. 1.Žc7! Kc5 2.Žd3#; 1... R–b~ 2.Žd7#; 1... Bxe5+ 2.Vxe5#; 1... Bd5 2.Že6#; 1... Bc5 2.Vh4#; 1... Ž~ 2.Bxc4#. Nepaisant, kad žaidimas čia subtilus, vieno laisvo lauko atėmimas karaliui yra blogybė.

52. 1.Kb4! Ka7 2.Vc8 Kb6 3.Vb8#. Matas valdove iš pradinio juodo karaliaus laukelio.

53. 1.Žd3! Ke4 2.Ba5 Ke3 3.Be5#; 1... Kc4 2.Ba5 Kc3 3.Bc5#. Labai krinta į akis pasikartojantis antras bokšto ėjimas.

54. 1.Kd3! Kb5/b4 2.Vb7+ Kc5 3.b4#; 2... Ka4 3.b3#. Du baltųjų pėstininko matai.

55. 1... Kc4 2.Be4+ Kb5 3.Rd7#; 1.Be2! c4! (Kc4? 2.Be4+ Kb5 3.Rd7#) 2.Rh3!! c3 3.Rf1 Kc4 4.Be4#. Loginio stiliaus kombinacija – Erleno manevras – baltųjų rikis apeina kritiniame lauke atsistojusi bokštą iš užnugario.

56. 1.Žc5! 2.Vb2#; 1... Rh3./.c8 2.Žxe4#; 1... Rh7/g6 2.Žd7#; 1... Že6 2.Žd7#. Antihohbergerio ir fokalinių laukelių mechanizmas užsibaigia netiesioginės žirgo baterijos matais.

57. 1.Ra5! Kb5 2.Žd6+ Kc4 3.Bc7#; 2... Ka4 3.Rxc3#. 1... Kc5 2.Žd6 Kc6 3. Bc7#. Antras baltųjų ėjimas kartojasi.

58. 1.Ra1! b2 2.Bb1 ba~ 3.Bb8#.

59. 1.Ža1! Kd4 2.Žc2+ Ke4 3.d3#; 2... Kc5 3.d4#. Du gražūs taisyklingi matai.

60. 1.Žf4! Kxe4 2.Vxd4+ Kxd4 3.Rd6#; 2... Kf5 3.Ba5#; 2... Kf3 3.Ve3#; 1... Kg5 2.Vg1+ Kf5/f6/h6 3.Vg6#; 2... Kh4 3.Re7/Vg4#; 1... Kf6 2.Vg1 3.Vg6#. Įspūdingas taisyklingas veidrodinis matas viduryje lentos, tačiau visi kiti matai elementarūs, o viename variante yra dvilypumas. Ir pirmas ėjimas „nešvarus“.

61. 1.Va5 ! 2.Vc3#; 1... Bxe7+ 2.Bxe7#; 1... Be3 2.Bg4#; 1... Ke5 2.Žxc6#; 1... Ke3 2.Žxf5#. Dvikartis surišto žirgo išlaisvinimas karaliumi.

62. 1.Žh2! 2.Žf3#; 1... Bf8 2.Žxc6#; 1... Žd5 2.Žc4#; 1... Rg4 2.Vd6#; 1... Rd5 2.Vf4#; 1... Bf5 2.Žg4#; 1... Bxg3 2.Rxg3#. Autoriniame variante buvo net trys dvilypumai.

63. 1.Ža4! 2.Žb6#; 1... d5 2.Žd6#; 1... Vc5/xc2 2.Re6#; 1... Vxb5+ 2.Vxb5#; 1... Kd5 2.Žc7#. Juodieji du kartus atriša žirgą. Rikio baterija čia lyg ir perteklinė, nes skelbia tik vieną matą.

64. 1.Vh8! Kd7 2.Ve8#; 1... Kd5 2.Vh1#; 1... d5 2.Vc8#; 1... Žd7 2.Va8#. Keturi matai valdove – du iš jų iš a8 ir h1. Čia nuimtas nereikalingas juodųjų pėstininkas a7.

65. 1. Vb2! Rd7/Bf8 2.Vb8#; 1... B~ 2.V(x)f6#; 1... Bf5 2.Že6#; 1... c4 2.Vd4#; 1... d1~ 2.Vh2#. Dalinis blokas.

66. 1.Bd1! Kh2 2.Re1 Kh1/g1 3.Rg3#; 1... Kf2 2.Žxe4+ Kxe2 3.Rg4#; 1... Kxf4 2.Re1 Ke5 3.Rg3#; 1... Kxh4 2.Re1+ Kh5 3.g4#. Karaliaus žvaigždutė**.**

67. 1.Ba8! b6 2.Žd4+ Kd7 3.Rb5#; 1... Kb6 2.Ža7 Ka5 3.Žc8#; 1... Kd7 2.Žd4 Ke8 3.Kc7#. Netikėtas pirmas ėjimas, sukuriantis karaliaus bateriją bei būsimą žirgo bateriją.

68. 1.Žf5! gf 2.Rf4+ Ke4 3.Rd5#; 1... g5 2.Be3+ Kxf5 3.Rd3#; 1... Kxf5 2.Be3 g5 3.Rd3#; 2... Kg5 3.Be5#; 1... Ke4 2.Žd6+ Ke5 3.Rf4#. Pagirtinas pirmas ėjimas, sukuriantis juodiesiems cugcvango padėtį. Pažymėtina, kad pradinėje padėtyje nėra baltiesiems jokio tinkamo tęsinio ar iliuzinio žaidimo.

69. 1. Kb2! e6 2.Vg6#; 1... d4 2.e4#; 1... e4+ 2.Žd4#; 1... b3 2.Vg4#; 1... h3 2.Žg3#. 1.h6? e6! 1.Rg1? e4! 1.Rg3? h3! Pilnas blokas su pirmo ėjimo pasirinkimu.

70. 1.Be2! Bb4/a4 2.Vc5#; 1... Bc6/7/8/xe4 2.Vd4#; 1... Bxc3 2.Vxc3#; 1... Bgxe4 /6/7/8 2.Vf4#; 1... Bh4 2.Vg5#; 1... Bxg3 2.Vxg3#. Yra dvilypumai: ypač negerai, kai dvilypumas atsiranda tokiame svarbiame ėjime kaip **1… Bd4+ 2.Vxd4, cd#.**

71. 1.Ra6! Ka2 2.Rc4+ Ka1 3.Kc2#; 1... Ka4 2.Kc2 Ka5 3.Ba1#; 1... c2 2.Bd3+ Ka2/ a4 3.Ba3#. Labai paprastoje padėtyje – trys nesudėtingi variantai.

72. 1.Ba5! 2.Žxc4#; 1... Ra6,Bc6 2.Vxd5,Bxd5#; 1... Bf6/g4 2.V(x)f6#; 1... Bc2/xb2/ e4, Že3 2.B(x)e4#; 1... Rc3/xh4,Žd2 2.R(x)c3#. Čia yra labai negeras dvilypumas, kuris uždavinį beveik panaikina. Be to daug „parazitinių" gynybų, kurios nieko gero uždaviniui neduoda. Uždavinyje turėtų būti tik tie gynybiniai ėjimai, kurių „ginkluotę" sudarytų tas pats taktinis motyvas. Čia yra trys tokios gražios gynybos: **Bc6,Že3,Žd2.**

73. 1.Bf5! Žf~, g5 2.Bxe5#; 1... gf,Kd5 2.Vh1#; 1... ed,Kxf5 2.Žg3#. 1.Kf6? Kd5! Subtilus pirmas ėjimas, atveriantis h statmeną ir suteikiantis karaliui dar vieną laisvą lauką.

74. 1.a6! Kd8 2.Vxc6 ir 3.Ve8#; 1... c5 2.Vc6+! Kxc6 3.Re8#; 2... Kd8/xc8 3.Ve8#. Tuo metu buvo populiarios valdovės aukos, kas atsispindi ir čia.

75. 1... Kf4,Kd4 2.Ve4+ Kg5,Kc5 3.Vh4,Rb4#; 1.f6? Ke6 2.Rh4 Ke5 3.Ve4#; 1... Kf4 2.Vd5 Kg4 3.Vf5#; 2... Ke3 3.Ve4#; 1... Kd4 2.Ve4+ Kxc5 3.Rb4#, bet 1... Kxf6! 1.Va8!! Kf4 2.Ve4+ Kg5 3.Vh4#; 1... Kd4 2.Ve4+ Kxc5 3.Rb4#; 1... Kf6 2.Vh8+ Kg5 3.Vh4#; 2... Ke7 3.Rh4#. Nors yra pasikartojančių ėjimų, bet bendras vaizdas nuo to smarkiai nenukenčia.

76. 1.Vg8! Žc7/g7/xf6 2.Vc8#; 1... ef 2.Vxe8#; 1... f4 2.Vg4#; 1... c3 2.Rb3#. Visi matai išnaudojant žirgo d6 surišimą. Esant tokiam statiškam figūros surišimui uždavinio vertė nepadidėja.

77. 1.Re7! Kf7 2.Bxh7+ Ke8/g8 3.Žf6#; 1... Kg8 2.Žf6+ Kh8/g7/f7 3.Bxh7#; 1... Kxh6 2.Rf8+ Kh5 3.Žf6# 1... Kh8 2.Žf6 Kg7 3.Bxh7#. Pirmame variante – du taisyklingi matai. Pirmame ir antrame variantuose – antrų ir trečių ėjimų mainai.

78. 1.Vf2! 2.Vc2#; 1... c5 2.Rd5#; 1... Bf3/xf2 2.Be4#; 1... Ža2/e2 2.V(x)e2#; 1... Rxf2 2.Bxc1#. Labai nevykusi bokšto h1 padėtis.

79. 1.Vh2! 2.Vxh5#; 1... Ke5 2.Bg5#; 1... B~ 2.B3g5#. 1.Vh8? Rh7! Pirmoji versija – be **Rb8** turėjo pašalinį sprendimą **1.Vg7!** Pats autorius keitė gyvenamą vietą. Pirmieji uždaviniai – iš Kauno, vėliau – iš Žeimelio, dar vėliau – iš Telšių.

80. 1.Va8! 2.Vh1+ Kb2 3.Vc1#; 1... Kb2 2.Va3+ Kxa3 3.Žc4#; 2... K~ 3.Vc1#; 1... b2 2.Vh1+ b1V 3.Rc3#. Svarbiausias dėmesys – variantui su valdovės auka.

81. 1.Vg1! 2.Ve3 3.Ve4, c4#; 1... Ke5 2.Vg7+ Kd5 3.c4#; 2... Kf4 3.Rc1#; 1... Bh4 2.Vg5+ Kxd4 3.Rb2#; 2... e5 3.Vd8#. Variantai įdomūs, bet ir čia nerandame taisyklingų matų.

82. 1.Žc1! Kxc1 2.Bb4 ir 3.Bb1#; 1... Ka1 2.Bb4 3.Bb1#; 1... Ka3 2.Žd3 Ka2 3.Bxa4#; 1... Kc3 2.Žd3 ir 3.Bc4#; 1... a3 2.Bb4+ Kxc1/a1 3.Bb1#; 2... Kc3 3.Ža2#. Karaliaus žvaigždutė miniatiūroje. Negerovė – du kartus pasikartojantys antrieji baltųjų ėjimai.

83. 1.Rg5! h6 2.Be8 hg 3.Bh8#. Rikio auka, siekiant atverti h statmeną.

84. 1.Bf7! Bc/b/a8/d6 2.Ž(x)d6#; 1... Bd7 2.ed#; 1... Bg8 2.hgV#; 1... Bf8 2.gfV#; 1... Bxh7 2.g8V#; 1... Vxe6/xf5/g5/h4 2. ghV#; 1... Vxf7 2.gf#; 1... Vxg6/e5/xd4/e7 2.B(x)e7#; 1... Vxg7 2.Žxg7#. Fejerverkas paaukštinimų matuojančiame ėjime. Čia kartu galimas paaukštinimas ir į bokštą. Toks dvilypumas nelaikomas trūkumu, nes neįmanoma kaip nors atskirti paaukštinimų į bokštą (arba rikį) ir valdovę matuojančiame ėjime.

85. 1.Ke8! Ke5 d8R Kd6 3.Rc7#. Paaukštinimas į rikį.

86. 1.Vf5! a1V, Kb3/c1 2.Vc2#; 1... a1Ž 2.Vb1#; 1... Ka1 2.Rc3#; 1.Vc4? a1Ž! Juodųjų paaukštinimai tik į valdovę arba žirgą atskiria baltųjų matus.

87. 1.Žf8! 2.Bd7+ Ke5 3.Rc3#; 2... Kc5 3.d4#; 1... Kd5 2.Bd7+; 1... Kc5 2.Be5+ Kd4 3.Žf3#; 2... Kd6 3.Žf7#; 1... Kxe7 2.Rb4+ Ke8/d8 3.Bb8#; 2... Kf6 3.Žd7#. Buvo stengiamasi, kad po antro baltųjų ėjimo būtų ne viena gynyba. Tam prireikia papildomų baltųjų figūrų, kurios kituose variantuose nereikalingos.

88. 1.Že8! e5 2.Ra6+ Ke4 3.Žd6#; 2... Kc5 3.Vd6#; 1... a4 2.Vf4+ Kd5/c5 3.Vd6#; 2... Kc3 3.Vb4#; 1... Kd5 2.Vc3 e5 3.Vc4#; 1... Kc5 2.Vc3+ Kd5 3.e4#; 2... Kb6 3.Vc7#; 1... Ke5 2.Rxh7 ir 3.Vd6#. Didelė matų įvairovė ir todėl matai neekonomiški ir „nešvarūs".

89. 1.Bf3! 2.Be3#; 1... Žc4 2.Bd4#; 1... Žcb7 2.Rd5#; 1... Žd7 2.Vxh7#; 1... Žxe6 2.Vxe6#. 1... Žcb3 2.Rb1#; 1... Žd3 2. ed#; 1... gh 2.Bf4#. Akcentuotos gynybos žirgu c5, pagrįstos kitų juodų figūrų užtvėrimais.

90. 1.Ke2! 2.Žd1#; 1... Rxf2 2.Rxd2#; 1... bc 2.Bxc2#; 1... Bg2 2.Bc4#; 1... Bxe4+ 2.Žxe4#; 1... Bh2 2.Rxf6#. Žaidimas būtų įdomus, jei būtų pirmo ėjimo kažkoks pasirinkimas.

91. 1.Bf5! Žd~ 2.B(x)e5#; 1... c5 2.Vd5#; 1... Be6/g6/h6 2.Bf4#; 1... Bd6 2.Žxd6,Bf4#; 1... Bf7/f8/xf5 2.Žd6#; 1... Kxf5 2.Vg4#; 1... Žd3 2.Vf3#; 1... Ža2/e2 2.Vb1#. Bokšto auka su laisvo lauko suteikimu.

92. 1.Re1! 2.Rf2 ir 3.Rg2#; 1... c3 2.Rg2+ Ke3 3.Be5#; 1... Kxd4 2.Rf2+ Ke4 3.Rd3#; 1... Ke3 2.Be5+ Kxd4 3.Rc3#. Ciklinis figūrų (RRB) žaidimas ir atviras antrų–trečių ėjimų ciklas AB–BC–CD–DE.

93. 1.Vc2! R~ 2.Vxc3+ Rd4 3.Rb1 Rxc3#. Pirmas atvirkščio mato uždavinys Lietuvos kompozicijoje.

94. 1... Rg6 2.Vf6#; 1... Rd1 2.Že4#; 1.Vd4! 2.Vc5#; 1... Žg6 2.Vf6#; 1... Žd3 2.Že4#. 1... Žd7 2.Bc6#; 1... Žc6+ 2. dc#; 1... Žxc4+ 2.Žxc4#. Iliuzinio žaidimo matai į rikio ėjimus, sprendime seka į žirgo ėjimus. Gynybų kaitos tema po karo įgavusi Ruchlio temos pavadinimą. Be to gerai atrodo penkios gynybos atrištu žirgu.

95. 1. Sg5! 2. Sc~ #; 1... Rd7,Bf7+ 2.Ž(x)d7#; 1... Rxe6,Bxe6 2.Žcxe6#; 1... Rb7 2.Žxb7#; 1... Ra6 2.Žxa6#; 1... Ke5,Bb2 2.Žb3#; 1... Kxg5,Be2 2.Žce4#; 1... Bd2/xg3 2.Žd3#; 1... Ba2 2.Ža4#. Fleko–Buchvaldo tema. Kaip rodo žodynai, Fleko tema atsirado 1934 metais, t.y. keturi metai po šio uždavinio išspausdinimo.

96. 1… V~ 2.Žxc6≠; 1… a4 2.Vb4≠; 1…Bxc5 2.Bxd6≠; 1 … c2 2.Vb2≠. 1. Žxa5? Vxe5! 1.Va6? Vxe5! 1.Bf6! Vxe5+ 2.Bf4#(grėsmė); 1... c2 2.Vb2#; 1... Kxe5,B~ 2.Bxd6#; 1... Vf8,xf6 2.Žxc6#. Puikus pirmas ėjimas, suteikiantis karaliui laisvą laukelį ir galimybę duoti baltam karaliui šachą, nieko naujo žaidime neįneša. Visi variantai paruošti iš anksto.

97. 1.Ve7! c4 2.bc#; 1... Rxf4/e5 2.Vxc5#; 1... Rxe7 2.Žxc7#; 1... Ž7~ 2.Vb7#; 1... Žxb6 2.Vxd6#; 1... Žxe7 2.Bxd6#. Esant „giliam“ cugcvangui, visada atsiranda vienas kitas ėjimas turintis dvilypumą.

98. 1.Žc4! 2.Žd2#; 1... Vd6+/b8+ 2.Ž(x)d6#; 1... Vxc4 2.Bxc4#; 1... Rd6+/xg5 2.Ž(x) d6#. 1.Žc6? 2.Žd2#; 1... Rxg5 2.Žxg5#, bet 1... Rd6+! Baltieji pirmu ėjimu atriša juodą valdovę ir grėsmės ėjimu vėl ją suriša. Atrišta valdovė turėtų čia gynyboje vaidinti žymiai svarbesnį vaidmenį.

99. 1.Vh1! Kd8 2.Vd5#; 1... Kd6 2.Vc6/d5#; 1... Ke6 2.Vd5#; 1... e5/e6 2.Vc6#; 1... Ža7 2.Vd5#; 1... Žxb6 2.Vc6#; 1... Žd6 2.f8Ž#. Gera įžanga. Vis tik į karaliaus ėjimą yra dvigubas matas.

100. 1.Kf5!! Kh7 2.Kf6+ Kxh8 3.Bc8#; 2... Kh6 3.Rg7#; 2... Kg8 3.Bc8#; 1... Kh5 2.Bc6 Kh4 3.Bh6#. Pirmas ėjimas fenomenalus – Kolodnų šeimos firminis ženklas.

101. 1.Bd8! 2.Ve5#; 1... Bxe3+ 2.Vxe3#; 1... Bh5 2.Žd1#; 1... Kc5 2.Ža6#; 1... Kc3 2.Žd5#. Sudėtingas taktinių motyvų kompleksas. Yra dvi surištos baltųjų baterijos. Juodieji gindamiesi nuo grėsmės karaliaus ėjimais, tas baterijas atriša ir jos „iššauna".

102. 1.Bg4! b5 2.Že3+ Kc5 3.Žd7#; 2... Kxe5 3.Be4#. 1... c5 2.Že3+ Kxe5 3.Be4#; 1... Kc5 2.Žc3 b5 3.Žd7#; 2... d1V 3.Bc4#; 1... Kxe5 2.Že3 ir 3.Be4#. Baterijos išardymas.

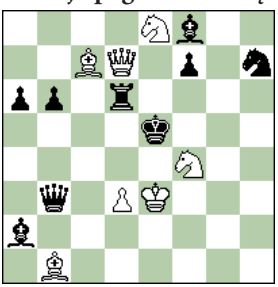
103. 1.Ra7! (lūkuriuojant). 1... Ke3 2.Rxc5#; 1... Kxc3 2.Vb2#; 1... e3 2.Vh8#. Pirmu ėjimu paruošiamas atsakymas į žirgo c3 kirtimą karaliumi. Jei vietoje pc5 būtų bokštas, tai turėtume du taisyklingus matus.

104. 1.Ve6+ Vxe6 2.d4#. Visiškai aišku, kad tuo metu tokios kompozicijos skelbimas buvo visiškas nesusipratimas. Juo labiau, kad Kaune tuo metu jau buvo eilė šachmatininkų, kurie gerai žinojo pagrindinius šachmatų kompozicijos reikalavimus.

105. 1.Vxe5 2.Vxe6#; 1... Ve1/xe5/c8/e3 2.Žc8#; 1... Bxe5 2.Be8,Rxf6#; 1...Kd7 2.Žc8#. Antras šachmatininko praktiko bandymas. Figūros kirtimas pirmu ėjimu kompozicijoje yra grubus estetinių reikalavimų pažeidimas.

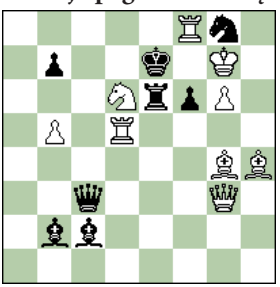
106. 1.e4! graso 2.f8Ž,Rg4#. Čia taip pat matome vieną estetinių reikalavimų pažeidimą – iš juodųjų karaliaus atimamas laisvas laukelis. Be to dviguba grėsmė tuo metu buvo nepriimtina.

Nr.104a
Versija pagal K. Škėmą



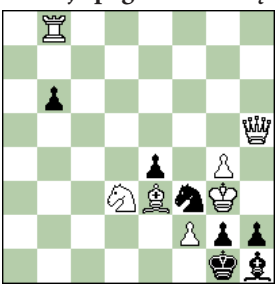
7+9 1.Vxf7! #2

Nr. 105a
Versija pagal K. Škėmą



9+8 1.Ve5! #2

Nr. 107a
Versija pagal K. Škėmą



7+7 1.Va5! #3

107. 1.Vxb5! 2.Vb1+ Že1 3.Vxe1#; (arba 2.Rxf3 cb 3.Bc1#;); 1... Kh1 2.Rxf3; 1... Žd2 2.Kxd2; 1... cb 2.Bc1+, Rxf3; Pašaliniai sprendimai: 1.Kxf3! 2.Vxh2+; 1.Vxf3! Čia daugybė nepriimtinų dalykų bei du pašaliniai sprendiniai. Po kelerių metų K. Škėma ėmėsi šachmatų skyriaus vedėjo pareigų „Darbo" laikraštyje ir tvarkėsi jau gana sėkmingai. Čia pateikiu kelis K. Škėmos uždavinių ištaisymo pavyzdžius.

108. 1.Kc5! h5 2.B2h3 gh 3.d5#. Pirmas ėjimas – iš praktinio žaidimo arsenalo, o iš kompozicijos srities – ketvirtos gulstinės atvėrimas.

109. 1.h8Ž! Kxh2 2.Žg6 Kh1 3.Vh8#. 2...R~ 3.Vg1#. Gerai žinomas S. Loydo uždavinys su pėstininko paaukštinimu į žirgą, kad antru ėjimu užtvertų savo rikį. Čia baltieji antru ėjimu užtveria juodųjų rikiui kelią, kad matuojant iš **h8**, rikis neturėtų ėjimo į **h7**.

110. 1... Ke5/e4 2. Be1+ Kd5 3.Vb5#; 1.Bb7! Ke5/e4 2.Be7+ Kd5 3.Vb5#; 1... Ke6 2.Vf7+ Ke5 3.Be7#; 1... d3 2.Vf5+ Kd4/c4 3.Bb4#; 2... Kc6 3.Vb5#. Lengvas bet simpatiškas žaidimas su netikėtu bokšto permetimu aukštyn.

111. 1.Ke1! f4 2.Bh3 f3 3.Bh4+ Ke3 4.Rf1 f2#. Antras atvirkštinis uždavinys.

112. 1.Vf1! 2.Vd3+ Kf4 3.g3#; 1... Kd5 2.Vc4+ Kd6 3.Vc6#; 1... Kd4 2.Vd3+ Kc5 3.Rf2#; 1... g3 2.Vd3+ Kf4 3.Vf3#. Pirmu ėjimu suteikiami karaliui du laisvi laukeliai, bet daug pasikartojančių antrų baltųjų ėjimų.

113. 1.Be4! Ž~ 2.B(x)d4#; 1... c4 2.Bxe5#; 1... Kxe4 2.Vxf3#; 1... fe 2.Re6#. 1.Vc1? 2.Vc4#; 1... Žd2 2.Vxd2#, bet 1... Žd4! Galima sakyti, kad tai pirmas uždavinys, turintis teisingą klystkelį.

114. 1.Bh5! 2.Vxh4#; 1... Kxf4 2.Vd4+ Kg3 3.Vxh4#; 1... Kxh5 2.Vxf3+ Kg6 3.Vg4#. Grėsmė turėtų būti trijų ėjimų.

115. 1.Vb5! Ke6/e7, c5 2.Vd7 1... c6 2.Ve5#. Pilnas pirmtakas H. Albertz „Aachener Anzeiger", 1926 (yacpdb 128625).

116. 1.Žf3! Kxg6 2.Bf7! Kxf7 3.Že5#; 1... Kg4 2.Vh3+ Kxh3 3.Žf2#; 1...Ke4 2.Ve8+ Kxd5 3.Bb5#; 2... Kf5 3.Ve6#; 2... Kxf3 3.Ve2#; 2... Kd3 3.Ve2#. Autoriaus pozicija (**Kf1,Vh5,Bc7, Žf3,Žh1,pd5,d6;g5,g6,h2(10);–Kf5,pf4,g7(3), #3**) turėjo stiprų pašalinį sprendimą **1.Vf3+ Ke4 2.Ve6+; 1... Kxg6 2.Bc8**, ir dvilypumą viename idėjiniame mate. Čia pilnai išsaugotas turinys, pakeičiant pirmąjį ėjimą. Pirmuose dviejuose variantuose baltieji antru ėjimu aukoja stambiąsias figūras – bokštą ir valdovę. Trečiame variante po antro ėjimo susidaro juodųjų karaliaus žvaigždutė. Sudėtingas kompleksas.

117. 1.Ža8! b3 2.Vc4#; 1...a4,Ka6 2.Vb6#; 1... Kc6 2.Vd5#; 1... Ka4 2.Vd7#. Miniatiūra, matai valdove.

118. 1.Rh6! d5 2.Bc7+ Kd6 3.Rf4#; 1... Kd5 2.Rf8 Kc5 3.Be5#. Kaip dabar priimta sakyti: rikio ir bokšto apsikeitimas vaidmenimis.

119. Trys sprendimai: 1.Bf2 – su nepateisinama separacija. **1.Žb5+ ir 1.Že4+ .**

120. 1.Rb6! Kb8 2.Ža7 Ka8 3.Žac6#; 1... Kd7 2.Žd6 Kxd6 3.Bd5#. Gerai surėsti matai, bet netaisyklingi.

121. 1.Žb4! d1V 2.Vf2#; 1... d1Ž 2.Vd3#; 1... Ke3 2.Vd3#; 1... Kd1 2.Vf1#. Matų diferenciacija, paaukštinant juodą pėstininką į žirgą arbą valdovę. Pradinė padėtis su žirgu **c2** lauke turėjo pašalinį sprendimą **1. Žd4+.**

122. 1. Bg5! 2.b4#; 1... Bxg5 2.Vxd8#; 1... d5 2.Va6#; 1... ab 2.Žxb3#; 1... Žxg5 2.Vxc3#; 1... Bb1 2.Bxa4#. Visi variantai paruošti pradinėje padėtyje, belieka rasti tik „raktą“, mechanizmui paleisti.

123. 1.Rd7! b5 2.Žc6+ Kc4 3.Re6#; 2... Kd5 3.Že3#; 1... Kc4 2.e3 Kb3 3.Žd2#; 1... Ke5 2.Žc6+ Kd5 3.Že3#; 2... Kf4 3.Rd6#; 2... Kf6 3.Re7#. Autoriaus pozicija turėjo trilypumą, einant karaliui į suteikiamą laisvą laukelį. Pozicija paslinktą į dešinę, perkeltas žirgas į **f1** ir pridėtas pėstininkas **b2**.

124. 1.Žd7! 2.Bb6,Bd5#; 1... Bxb8, Kd6/xd7 2.Bb6#; 1... Vxd7 2.Bd5#. Grėsmės išsiskaidymas.

125. 1.Bf4! 2.Vxe6 ir 3.Rf8#; 1... a3 2.Rf8+ Kxc4 3.Vb3#; 1... Kxc4 2.Vd3+ Kc5/b4 3.Rf8#; 2... Kxd3 3.Rf1#; 1... Kb4 2.Vc3+ Kc5 3.Rf8#; 2... dc 3.Rf8#. Du variantai su valdovės auka.

126. 1. Rf4! 2. Že3#; 1... gf 2.fe f3 3.Že3#; 1... Kd5 2.Že3+ Kc6 3.Bc7#; 2... Ke6 3.Bb6#. Grėsmė dviem ėjimais**.**

127. 1.Žf8! Kc4 2.Vc2+ Kb4 3.Re7#; 2... Kd5 3.Vd3#; 1... Ke4 2.Vg3 Kd5 3.Vd3#; 2... Kf5 3.Vf3#. Yra trys taisyklingi matai, kurių du – tapatūs.

128. 1... Bd3 2.Ve8#; 1... Bc3 2.Žxc3#; 1... Bxb3 2.Rc6#; 1... Rh3 2.Vxa6#; 1.Bd3! 2.Rc6,Ve8#; 1. ... Kb5 2.Ve8,Žc3#; 1... Be3,Rxe2/h3 2.Rc6#; 1... Bxd3 2.Ve8#. Pirmasis V. Mikėno uždavinys „Lietuvos aide“. Po pirmo ėjimo – dviguba grėsmė. Po karaliaus ėjimo į suteiktą laisvą lauką – du matai. Iliuzinis žaidimas išties puikus, bet sprendimas nenusisekė.

129. 1.Žg4! 2.Že5#; 1... Rh2 2.Že3#; 1... Ž~ + 2.Že3#; 1... Žxc2+ 2.Žf2#. Baltieji suteikia laisvę juodųjų žirgui, kuris nedelsdamas šachuoja, tuo pačiu sudarydamas galimybę pasireikšti atsiradusiai baltųjų baterijai.

130. 1… Bxb8 2.cbV≠; 1… Bxg8 2.c8Ž≠; 1… B ~ 2.c8V≠; 1… b6 2.Vc5≠; 1… e6 2.Vg6≠. 1.Že5! 2.Žf7#; 1... Bxb8 2.cbV#; 1... Bf8 2.c8V#; 1... Bxg8 2.c8Ž#; 1... Kxe5 2.Vh2#. Nors tarp iliuzinio žaidimo ir sprendimo nėra matų kaitos, tačiau pirmas ėjimas atitinka kompozicijos kanonus.

131. 1. Vh5! 2.Ve2#; 1... Rxh5, Bd7 2.Ra6#; 1... Kd3 2.Ve2#; 1... Kb5 2.Žd6#. Pirmo ėjimo tikslas gerai paslėptas – rikio surišimas, karaliui paėjus į b5.

132. 1.Ve2! 2.Ba3#; 1... Kxb3 2.Žc5#; 1... Žxb3 2.Vxe8#. 1... Vxe2 2.Bb4#; 1... Vc4 2.Vxc4#. Trys gražūs taisyklingi matai. Beje, pirmas čia toks uždavinys, kuriame išreikšta taisyklingų matų idėja.

133. 1.Vc3! 2.Vh3#; 1... g5 2.Žg7#; 1... Ž~ 2.B(x)f4#; 1... e4 2.Vf6#. 1.Vg1? e4! Pusinio surišimo mechanizmas. Originale esantys juodi pėstininkai **c6** ir **h7** pakeisti rikiu **a8**, kad išvengti mato dvilypumų.

134. 1.Bd3! 2.Ve1#; 1... Žc1 2.Vc3/Va1#; 1... Žc3 2.Vxc3#; 1... Žb4 2.Va1#; 1... Va7 2.Vc7#; 1... Žf6 2.Be7#. Žirgo a2 koreguojantis žaidimas. Autoriaus pozicija turėjo 2 pašalinius sprendimus.

135. Pozicija turi 5 sprendimus. Nepavyko surasti ištaisymo, o taip pat ir nustatyti autorinį sprendimą

136. 1.Kc6! 2.Vg7+ Kxe6 3.Vf6/e7#; 2... Ke4 3.Žf2#; 1... Rxd5+ 2.Rxd5 3.Vg7/e7#; 2... Bxd5 3.Ve7#; 1... Ke4 2.Kxd6 3.Žf2#; 2... Žd3 3.Sd~#; 2... Bxd5+ 3.Vxd5#; 2... Kd3 3.Žb4#. Sunkiai randamas pirmas ėjimas, juo labiau, kad pradinėje padėtyje į karaliaus ėjimą į e4 galioja tas pats antras ėjimas.

137. 1.c3! 2.Žf4#; 1... Kd5 2.Rc6#; 1... Kd3 2.Rf5#; 1... Bxd7+ 2.Bxd7#. Ta pati idėja kaip ir nr. 50, tik čia jau be dvilypumų, Vis tik baltųjų valdovės padėtis nepavydėtina

138. 1.Ve3! 2.e8V#; 1... Ke8 2.Žf6#; 1... Kc6 2.b8Ž#. Kolodno tema(?) – matai juodųjų karaliaus atrištomis figūromis. Čia jau anksčiau matėme matus rikiu, žirgu. Šioje pozicijoje randame matus atrišamais žirgu ir pėstininku.

139. 1.Žf6! 2.Žxh5#; 1... Kg5 2.Žd5#; 1... B~ 2.Žd5#; 1... Be5 2.Vg4#; 1... Bf5 2.Ve3#; 1... Bg5 2.Ve4#. Juodųjų bokšto ėjimų korekcija.

140. 1.Bh5! Žh3,f3,Že2 2.Kd2 3.Žc2/c6#; 1... Žf3 2.Bh3 Ž~ 3.Žc6#; 2... Že5 3. Žc2#; 2... Ke5 3.Žc6#; 2... Ke3 3.Rc5#; 2... Kc3 3.Rf6#. Po pirmo ėjimo – juodieji cugcvange, tačiau turi labai gerą ėjimą **Žf3**. Po šio ėjimo baltieji vėl sukuria cugcvango padėtį ėjimu Bh3.

141. 1.Vb8! Žd~ ,ed 2.Vg8#; 1... Žf6 2.Žg7#; 1... Kd6 2.Vb6#; 1... Žc~ 2.Vxe5#; 1... d6 2.Vc8#. Puikus pirmas ėjimas į pasalą, sukuria juodiesiems cugcvango padėtį. Negeras niuansas – į **1... e4** yra du matai **2.Vg8/Bxe4#.**

142. 1.Vc3! Ra3…f8 2.Vc7+ Rd6 3.Vxd6#; 1... Rc5 2.Vxc5 e3 3.Vxe3#; 2... Kg3 3.Vf2#; 1... Rb8 2.Vc5 e3 3.Vxe3#; 2... Kg3 3.Vf2#; 2... Ž~ 3.V(x)g5#; 2... Rd6 3.Vxd6#; 2... Rc7 3.Vxc7#; 1... Ž~ 2.V(x)f6+ Kg3 3.Vf2#. Čia vėl dvigubas cugcvangas, atsakant į juodųjų koreguojantį rikio ėjimą

143. 1.Vf3! Tik šis vienintelis laukelis leidžia nepaleisti juodosios valdovės į laisvę, bet už tai reikia atiduoti baltąją, tačiau karaliaus – rikio baterija visagalė. **1... Ke8, Vf5 2.Va8#; 1... Rh7 2.Vxf7#; 1... Vf6+/ f4+/xf3 2.Kxd7#.**

144. 1... Kc6 2.Že4#; 1... e5 2.Vh6#; 1... e6 2.Žb5#; 1... Ž~ 2.B(x)b6#. 1.Že2? e6 2.Vc5#, bet 1... Ke6! 1.Vg5? 2.Vxd5#, bet 1… e6! 1.Vc2! 1... Ke6 2.Vg6#. Dalinis blokas su laukiančiu pirmu ėjimu.

145. 1.Be6! b6 2.Vd2+ Kxc5 3.b4#; 2... Ke4 3.Rc6#; 2... Kxe6 3.Žf8, f5#; 1... Rxc5 2.Bxe5+ Kd6 3.Vxc5#; 1... Rc7/b8 2.Bxe7 Ke4 3.Žf6#; 1... Ke4 2.Bxd6 ed 3.Žf6#(t.m.); 2... ef 3.Ve2#; 1... Kxe6 2.Ve2 Rxc5 3.Vxe5#; 2... Kd5 3.Vc4#; 1... ef 2.Vc2 Kd4 3.Vc4#; 2... Kxe6 3.Vf5#; 1... e4 2.Žf6+ ef 3. Bxd6#; 2... Kxe6 3.Rc4/d7#. Pagarbos vertas žaidimas, nors ir be taisyklingų matų. Be to yra du stiprūs klystke-

liai **1.Ve3? ir 1.Vc2?**, kurie paneigiami ėjimais **1... e4! ir 1... Kd4!** Vis tik taisyklingas matas vienas ir yra du dvilypumai.

146. 1.Že4! Ž~ 2.Vc6#; 1... Kxe4 2.Rg2#; 1... Kc4 2.Vb5#; 1... fe4 2.Re6#; 1... fe3/f3 2.Žc3#. Žirgo auka ir cugcvango padėtis.

147. 1.Rh5! h6 2.Že5 Kxh5 3.Bf5#; 1... Kxh5 2.Bg8 h6 3.Žf6#. Rikio ėjimo tikslas, neleisti į tą lauką juodo pėstininko.

148. 1.Vd6! 2.Vxh6#; 1... Bh~ 2.Že4#; 1... Bxh7, Kh5 2.Vg6#; 1... e4 2.Re3#. Grėsmės panaudojimas čia neatnešė vaisių dėl silpnai išvystyto turinio. Vietoje dviejų figūrų **f3** ir **g4** užtenka balto pėstininko **f3**. Figūros **b5** ir **c5** žaidžia tik vieną kartą ir t.t.

149. 1.Vd3! 2.Vg3#; 1... e3 2.Vf5+ Kxd6 3.Žc4#; 2... gf 3.Žd3#; 1... ed 2.Žxd3+ Kxd6 3.Bf6#; 1... Kxd6 2.Vxd4+ Rd5 3.Vxd5,Bf6#; 1... Rd5 2.Vb5 ir 3.Vxd5#; 1... Bf7 2.Vg3+ Bf4 3.Vxf4#.1... Rxd2 2.Vg3+ Rf4 3.Vxf4#. Trumpa grėsmė mažina pirmo ėjimo vertę. Be to čia yra dar du variantai su tą pačia grėsme bet jau trim ėjimais. Pagrindiniai variantai geri.

150. 1.b8Ž! 2.Žc6#; 1... d5 2.Bxe6#; 1... Rd5/d7 2.Ž(x)d7#. 1.b8V? Rb3! Kuklus paaukštinimas į žirgą pirmu ėjimu.

151. 1... Kd5 2.Ve5#; 1.Vc1? Kd5/d7 2.Vc4,Vc8#, bet 1... Kf7! 1.Vh8! Kd5 2.Ve5#; 1... Kd7 2.Vc8#; 1... Kf7 2.Žg5#. Stiprus pirmas ėjimas. Trūksta mato iliuziniame žaidime į laisvą **f7** lauką. Be to beveik nereikalingas rikis **h3**, kurį lengvai pakeistų pėstininkas **g4**, jei nuimtume ir pėstininką **f5**.

152. 1.Vg6! 2.Ve4#; 1... Ke5 2.Ve4#; 1... Kxc4 2.Vd3#; 1... Be3 2.Vd6#. Čia bandoma ieškoti taktinių motyvų tarpusavio sąveikos.

153. 1. a6! Kb5 2.Vb3+ Kxa6 3.Žc5#; 2... Kxc6 3.Vb7#; 1... Kd5 2.Vb3+ Kxe4 3.Vf3#; 2... Kxc6 3.Vb7#. Jau tuo metu populiari padėtis, kuri savo amžių pradėjo 1856 metais. Vienas iš pirmtakų: V.M.N. Portilla „777 Chess Miniatures", 1908:[**Ka1,Vb3,Žd4,Žf6,ph6(5)–Kf4(1),#3, 1.Kb2!**]. Pirmo ėjimo pakeitimas čia nieko nepakeičia.

154. 1.Kh4! h6 2.Be2 Kd3 3.Bxe3#. Čia reikia gilesnės idėjos.

155. 1.Ža6! ba 2.Kc8 3.Žc7#. Paviršutiniškas žinomos baigmės interpretavimas.

156. 1.Rb4! d4 2.Bc3 dc 3.Kf2 c2 4.Kf1 c1V 5.Žf2#. Blokas su laukiančiu pirmu ėjimu.

157. 1.Vc2! c5 2.Vd3#; 1... d5, Kxe3 2.Žf5#; 1... Žb~ 2.V(x)c3#; 1... Žg~ 2.B(x)e4#. Pirmu ėjimu aukojamas bokštas įneša šiokių tokių korektyvų į žaidimą.

158. 1.Ra2! 1... Ž~ 2.Vh7#; 1... c4 2.Rb1#; 1... Kc2 2.Vb3#; 1... b1V+ 2.Vxb1#. Autorius pozicija: Kf1,Vb7,Ra2,Rd2,Že2(5)–Kd3,pb2,c5,c7,h7(5); #2, 1.Rh6!? Joje baltųjų rikis „bėga" nuo karaliaus puolimo ir blokuoja juodųjų pėstininką. Toks ėjimas yra nepriimtinas kompozicijoje.

159. 1.Rc6! 2.Bf8#; 1... Kb8 2.Žxd7+ Kc8 3.Bf8#; 2... Ka7 3.Ba2#; 1... dc 2.Bb2 Kd8 3.Bb8#. Trys lengvi matai ir trumpa grėsmė.

160. 1.Žd5! 2.Žc7# arba 2.Vf6+ Kxd5 3.Žc3#; 1... Rc6 2.Ve7+ Kxd5 3.Ve5#; 1... Rc8 2.Žc7+ Kd7 3.Vd6#; 1... Re8 2.Vf6+ Kxd5 3.Žbc3#; 2... Kd7 3.Žb6#; 1... Kxd5 2.Vd6+ Ke4 3.Žd2#; 1... Ža6 2.Žbc3 3.Vf6,Ve7#; 2... Vf7 3.Vd6#. Trumpos ir normalios grėsmės „sąjunga“ žymiai sumažina juodųjų galimybes gintis, nes kai kurie variantai skiriasi tik matu.

161. 1.Ve1! 2.Vb4#; 1... Kb5 2.Va5#; 1... Kd4 2.Vc3#; 1... Kd6 2.Ve7#; 1... d4 2.Ve5#. Ne visada pats, atrodo, geriausias pirmas ėjimas iš tikro yra geriausias. Žymiai geriau balta valdovė atrodo e5 laukelyje. Tuomet pirmas ėjimas suteiktų juodiesiems tris papildomus ėjimus, o baltiesiems – didesnę pasirinkimo galimybę.

162. 1.Rb2! f5 2.Rc1 Kf1/g1/e1 3.Rxe3#. Net ir tuo metu jau gerai žinoma kombinacija.

163. 1.Kc6! b5 2.Vc5#; 1... Kc4 2.Bf4#; 1... Ke5 2.Vc3/a1/b2#. Nepageidaujami dalykai: karalius atima kitam karaliui laisvą lauką ir trilypumas mate į ėjimą **Ke5.** Miniatiūros formoje įgyvendinti matus, kai yra laisvi laukai karaliui išsidėstę žirgo žingsniu, nėra paprasta.

164. 1.Kd4! d5 2.Ke3 d4+ 3.Kf3 Kh5 4.Kg3#. Įsimintinas karaliaus maršrutas.

165. 1... b6[a] 2.Vxc6[A]#; 1... Vd7[b] 2.Vxd7[B]#; 1.Žd7! 2.Žf6#; 1... Kxd7[c] 2.Vxc6[A]#; 1... Vxd7[b] 2.Ba8[C]#; 1... Vb6+ 2.Žxb6#; 1... Vc5+ 2.Žxc5#. Labai sėkmingai įgyvendinta gynybos ir mato kaita tarp iliuzinio žaidimo ir sprendimo. Geri ir du papildomi variantai.

166. 1.Ra7 e5 2.Bc6+ Kd5 3.Žf6#; 1... f3 2.Bd4+ Žxd4 3.Že3#; 1... Že3+ 2.Žxe3+ fe 3.Bd4#; 1... a2 2.Vxa2+ Kb5 3.Va6#. 1.Rb6? a2! Kad panaikinti pašalinius sprendimus **1.Bd(7)8** rikis iš **b6** perkeltas į **g1.** Dabar iliuziniame žaidime nėra atsakymo į šachą žirgu, bet atsiranda puikus klaidingas kelias **1.Rb6?**, kurį paneigia ėjimas **1... a2!**, o pirmas ėjimas tampa efektingesnis. Uždavinys dedikuotas skyrelio vedančiajam K. Škėmai. Uždavinio sprendime dalyvavo daug laikraščio skaitytojų, kurie, beje, rado ir pašalinius sprendimus. Skelbto ištaisymo neradau.

167. 1.Va6! 2.Žf6#; 1... c6 2.Bd6#; 1... Bxe4 2.Ve6#; 1... c4 2.Vc6#; 1... Rxe4 2.Vd3#. Autorinė pazicija [**Ke2,Vg1,Bh6,Rd3,Rh2,Žf4(6)–Ke5,Bf7,Ra2,Rc1,pd5,d7(6)**] turėjo du pašalinius sprendimus.

168. 1.Vb6! 2.Že3#; 1... Žc5 2.Vxd6#; 1... Rh6 2.Žc3#; 1... Rd4 2.Vc6#; 1... Žf5 2.Žf4#; 1... Žc4 2.de#. Atrišimo, užstojimo ir blokavimo motyvai. **Bf1**, blokuojantis pėstininką, visiškai nereikalingas sprendime. Jo galima atsisakyti, jei, pakėlus visas figūras aukštyn, tą pėstininką perkelti į **g2**.

169. 1.Žf3! Kb2 2.Vxc3#; 1... Kc4 2.Vb5#; 1... Ž~ 2.Vb4#; 1... Rb2 2.Žd2#. Laukelio d5 blokavimui panaudotas bokštas ir jį surišantis rikis – per didelė kaina. Tam pakanka juodo pėstininko, **pc5** perkelti į **d4**, o baltą karalių perstatyti į **pc6** vietą.

170. 1.Kf7! e5 2.Žc2+ Ka2 3.Vd5#; 1... a3 2.Kxe6 a2 3.Žc2#. Kad išvengti antro sprendimo (1.Kf6), teko pridėti pėstininką e7, kuris kartu panaikina ir dvilypumą, juodiesiems ginantis 1 ...a3.

171. 1.Rb8! 2.Žb6+ Ke5 3.Bc5#; 1... Žb3 2.Ra2 3.Rxb3#; 2... a4 3.Žxb4#; 1... Žf5/e4 2.V(x)f5+ Re5,Be5 Žb6#. 1... Bxb8/c8 2.Že3+ de 3.Vc4#. Labai gera pradžia. Gynybos variantai neturėtų skirtis savo taktiniais sumanymais, o rikis **b1** žaidžia tik viename variante.

172. 1.Vf4! Rh7 2.Vc1+ Rb1 3.Vf1; Ėjimo perdavimo juodiesiems kombinacija.

173. 1.d8Ž! Ž7~ 2.V(x)d5#; 1... Žxf5 2.Vc6#; 1... Kxf3 2.Ve2#; 1... Kxf5 2.Ve6#; 1... Ž1~ 2.V(x)d3#; 1... Žxf3 2.Vc2#. Simetrinis dalinis blokas. Paaukštinimas į žirgą prideda trūkstamą grandį.

174. 1.Bd2! d6 2.Rd4#; 1... Žd~ 2.Rd6#; 1... f4 2.Že4#; 1... Žb~ 2.Ž(x)d3#. Autorinėje versijoje į dalį Žd5 ėjimų buvo mato dvilypumas.

175. 1.Rd1! Kf5 2.Rg4#; 1... Kd5 2.Rb3#. Rikis perkeltas į a4, kad išvengti dviejų pirmų ėjimų.

176. 1.Bb4! Kxb4 2.Žb3 Ka4 3.Vc4#; 2... Kxb3 3.Vb5#. 1.Bf3? (Kb4 2.Žb3)Kb6! Klystkelis parodo, kad be bokšto aukos neapsieisime.

177. 1.Vg5! R~ 2.Re2#; 1... Žg~ 2.Vxf5/f4#; 1... Žf4/h4 2.V(x)f4#; 1... f4 2.Vd5#; 1... Žc~ 2.V(x)e3#; 1... Bg3 2.Vxg3,Bxf2#; 1... Bg4/xg5/g1 2.Bxf2#; 1... Bh2 2.Vg3#. Čia yra du dvilypumai, kurie, esant cugcvangui, labai nepageidautini.

178. 1.Ve5! Kh3 2.Vg3#; 1... Kxf3 2.Ve2#. Įdomus mažylis.

179. 1.Re5! 2.Žd4+ Kd5 3.Žb6#; 1... Kf3 2.Žh4+ Kg4 3.Rf5#; 1... Kd3 2.Žd4+ Kd2 3.Žb3#; 2... Kc4 3.Žb6#; 1... Kd5 2.Žd4 Kc4 3.Žb6#. Žirgo baterijos žaidimas. Grėsmės matas pasikartoja dar du kartus.

180. 1.Ža4! Kxa4 2.Žb3 a5 3.Žc5#, Vienvariantinė miniatiūra su žirgo auka.

181. 1.Žd3! 2.Žc5#; 1... Vxd3 2.Rxd3#; 1... Vf4+ 2.Žxf4#. Paslėptos baterijos sukūrimas.

182. 1.h7 c4 2.h8Ž c3 3.Žg6 fg 4.f7 gh 5 f8B h4 6.Bf4 Kc1 7.Bf1#. Paaukštinimai į dvi figūras.

183. 1.Kc2! b4 2.Rb2 b3+ 3.Kc3 Ke5 4.Kd3#. Anderseno matas su kritiniu užtveriamos figūros ėjimu.

184. 1.Že4! Kxe4 2.Vh4 Ke5/e3 3.Ve7/e1#; 10 uždavinio idėja miniatiūros formoje.

185. 1.Žd4! Kf4 2.Vc7#; 1... Kxd4 2.Ve4#; 1... Kf6 2.Vg7#. Nepilna karaliaus žvaigždutė. Pirminė pozicija: **Kb4,Vh7, Bd8, Žb6, Žf5, f2,f3,h4; – Ke5, d5; 8+2** , turėjo pašalinį sprendimą ir dvilypumą po **1. …K:d4.**

186. 1.Ve8! ef 2.Bd4#; 1... ed 2.Bf4#; 1... Rf4/h2 2.Žc3#; 1... Rg3/c3 2.Žc3/xg3#; 1... Rd4/b2/a1 2.Žg3#; 1... Kxd5 2.Vc6#; 1... Kxf5 2.Vg6#. Pakankamai sudėtingas žaidimas su įvairiais kaitos elementais. Nepriimtini klystkelių paneigimai, kertant bokštus: **1.Vc7? ef! 1.Ve7? Kxd5! 1.Vc8? ef!** Galima lyginti su G. Koltanowski

„Tijdschrift vd. NSB“ 1924 (yacpdb 12964), tačiau tai nėra pirmtakas. Nors mechanizmai panašūs, žaidimas stipriai skiriasi.

187. 1.Bg5! 2.d5#; 1... Bc5 2.Be7#; 1... Žf4 2.Be5#; 1... Vd6 2.Žd8#; 1... Ve5 2.Bxe5#; 1... d5 2.Bxg6#. Perėjimas nuo cugcvango prie grėsmės leidžia autoriams pagerinti uždavinių kokybę. Čia turime gimininių taktinių motyvų gynybas su blokavimo ir užtvėrimo silpninančiais motyvais.

188. 1.Ve8! 2.Vh8#; 1... Vf1 2.Rc3#; 1... Žf3 2.Že2#; 1... Že~ 2.Žf5#; 1... Rb8 2.Rxb6#. Čia, nepaisant grėsmės, uždavinio sąranga sudaryta cugcvango principu. Matai paruošti pradinėje padėtyje, tik reikia paleisti veikti mechanizmą.

189. 1.Vg6! 2.Vd6 3.Vxd5#; 1... Žb1/c2/b5 2.Ž(x)b5+ Kc5 3.Vd6#; 2... Kxe5 3.f4#; 1... d2 2.Že2+ Kc5 3.Vd6#; 2... Kxe5 3.f4#; 1... Kxe5 2.f4+ Kd4 3.Vb6#. Baltųjų ėjimų funkcijų kaita, kai antras grėsmės ėjimas tampa matuojančiu ir matuojantis ėjimas tampa antru ėjimu.

190. 1.Žf7! 2.Že7#; 1... Vxg6 2.Vxb3#; 1... Ve4/c7/c5 2.V(x)e4#; 1... Bd4/e2 2.B(x)d4#; 1... Rd6,Be5 2.B(x)d6#; 1... Žxg6 2.Re6#. Čia irgi beveik visi variantai paruošti pradinėje padėtyje.

191. 1.Bc6! Žc2,Vc2,Bc2 2.Žxb5#; 1... Žb3 2.Ža4#; 1... Bd2,Rd2,d2 2.Rf6#; 1... Žxb4 2.Vh8#. Pozicijoje beveik neveikiantys abu balti bokštai.

192. 1.Bf8! Ž~ 2.V(x)d2#; 1... Rxf2 2.Žxd5#; 1... Kxf2 2.Žg4#; 1... d4 2.Ve2#; 1... f4 2.Žg4#. Laukiantysis pirmas ėjimas.

193. 1.Vf4! 2.Bxe5#; 1... Žxf4/e3 2.R(x)e3#; 1... Rxf4 2.Bc3#; 1... Vd8/c7 2.Ra3#. Kelio nutiesimo motyvas.

194. 1.Bf8! 1... Rb~ 2.Vf4#; 1... Kf5 2.Ve5#; 1... Kxd3 2.Vc2#; 1... Rf~ 2.Žc5#; 1... e5 2.Vh7#. Labai simpatiškas uždavinukas su dvejomis identiškomis variantų poromis. Be to ir paskutinis variantas geras su netikėtu matu valdove.

195. 1.Kh3! 2.Kg4 3.Žxf7#; 2... Žd5 3.Vxd5#; 1... b5 2.Vc5+ Žd5 3.Vxd5#; 1... Žf4+ 2.Rxf4+ Kxf4 3.Vc7#; 2... Kxf6 3.Vf7#; 1... Rd3 2.Vxc7+ Kd4 3.Žf5#. Trūksta variantus vienijančios idėjos.

196. 1.Ba7! 2.Žc7 Kxa7 3.Rc5#; 1... Kxb5 2.Žc7+ Kb6/c6 3.Ba6#; 1... Ka5 2.Žc7+ Kb6 3.Ba6#; 1... Kxa7 2.Rc5+ Ka8 3.Žc7#. Antro ir trečio ėjimų mainai.

197. 1.Re5 a4 2.Rxg7 a3 3.Kf6 Žc4 4.Ke6+ Žb2 5.Ke5 Žc4+ 6.Ke4+ Žb2 7.Kd4 Ža4 8.Kxd3+ Žb2 9.Kc3 Ža4 10 Kc2+ Žb2 11.Žb3#. Kad baltųjų karalius turėtų tik vienintelius ėjimo „laiptelius“, teko pridėti šešis pėstininkus.

198. 1.Bb4! Ka6 2.Bxc5 Ka7 3.Ba5#; 1... Kxb4 2.Žc4 Kxc4 3.Be4#. Dviejų figūrų aukos mechanizmas. Antrasis matas – taisyklingas.

199. 1.Re5? Ke4 2.Vd4#, bet 1... Ke6! 1.Rg3? Ke6 2.Vc6#, bet 1... Ke4! 1.Vb4? Ke6 2.Vd6#, bet 1... Kc6! 1.Rf4! Ke4 2.Vc4#; 1... Ke6 2.Vc6#. Autoriaus padėtyje baltas

karalius stovėjo **e8** laukelyje, todėl viename sprendimo variante buvo dvilypumas mate. Mažylyje tai labai negerai.

200. 1.Rg1! f5 2.Že8 f4 3.Žd6#; 1... d3 2.Ža4 d2 3.Žc5#; 1.Kc5? d3! 1.Kd6? f5! Blokas su laukiančiu ėjimu.

201. 1.Žd4! Kxd4 2.Žab3#; 1... Kb4/b6 2.Vb5#; 1... Kxd6 2.Žb7#. Karaliaus žvaigždutė.

202. 1.Rh3! Kxh3 2.O–O Kg3 3.Bf3#. 1.Rd5? h3! Čia pirmas uždavinys su rokiruote.

203. 1... Vh6 2.Be4#; 1... Ve1/h4 2.d6#; 1... Vxd5+ 2.Rxd5#; 1.Be6! 2.Bc6#; 1... Kxd5 2.Že3#; 1... Vh6 2.Be4#; (1...Vxd5+ 2.Bc6#). Mato į šachą karaliui kaita. Autorius – čekų kilmės kompozitorius, tuo metu gyvenęs Kaune.

204. 1.Ža1!! 2.Ve4+ Kxc1 3.Vc2#; 2... Kxa1 3.Žb3# (tm); 1... Kxc1 2.Vc6+ Kd1/2 3.Vc2#; 2... Kb1 3.Vh1#(tm); 1... Kxa1 2.Žb3+ Kb1 3.Ve4#(tm). Trys taisyklingi matai. Autoriaus pozicija turėjo dvigubą grėsmę ir dvilypumus.

205. 1.Be8! 2.Že7 3.Žexf5#; 2... Kd4 3.Rf2#; 1... Rc2 2.Bxe2+ Kxd3 3.Rxb5#; 1... Rc4 2.Bxe2+ Kxd3 3.Rc2#; 1... Rd5 2.Žd4 Re4 3.Žc2#; 2... Kxd4 3.Rf2#. Bokštas iš e8 tikrajame žaidime nedalyvauja.

206. 1.Bh5! 2.Vxh4#; 1... Kxf4 2.Vd4+ Kg3 3.Vxh4#; 1... Kxh5 2.Vxf3+ Kg6 3.Vg4#. Dviejų figūrų auka.

207. 1.Žc4! 2.Žb2#; 1... Re5 2.Žb6#; 1... bc/b4 2.Rxd7#; 1... ef/e3 2.Rc2#. Po pirmo ėjimo visos trys baltos figūros po kirčiu. Čia nepasisekė sukurti trečio taisyklingo mato.

208. 1.Bd4! 2.Vxh8#; 1... Bg7 2. Vxg7#; 1... Rf6 2.f4#; 1... Kxd4 2.Vd5#; 1... Kf6 2.Žd7#; 1... Žd5 2.Ve6#. Bokšto auka, bet atimami du laisvi karaliaus laukai, o kompensuojamas vienas. Neišnaudojamos ir figūros. Ba4 ir Rg1 veikia po vieną kartą.

209. 1.Žc2! 2.Bf5+ [A](1–a baterija) Kc4+ 3.Be3#[B](2–a baterija); arba 2.Bc3+ [C] (2–a baterija) Kd6+ 3.Bd4#[D](1–a baterija); 1... Kd5+ 2.Be3+[B](2–a baterija) Kc5/d6 3.Bf5#[A](1–a baterija); 1... Kd6+ 2.Bd4+[D](1–a baterija) Kxe6 3.Bf3#[C] (2–a baterija); 2... Kc5 3.Bc3#. Baterijų mūšis. Antrų ir trečių ėjimų mainai.

210. 1.Bb5! Kxb5 2.Ra4+ Ka6 3.Žc5#; 2... Kc4 3.Že5#; 2... Kxa4 3.Žc3#; 1... de 2.Re2 d1V 3.Bb6#. Autoriaus pamėgta bokšto auka. Pirmasis variantas geras, bet po pirmo ėjimo turėtų būti aiški padėtis: grėsmė arba lūkuriavimas. Čia gi turime daugialypę grėsmę.

211. 1.Vd3! graso 2.V:e4≠; 1… V:a4 2.R:d7≠; 1… Kg4 2.Vf3≠; 1… Ke6 2.Vd5≠; 1… R:d3 2.Že7≠; 1… B:e1 2.Vh3≠. Po karaliaus pabėgimo į laisvus laukelius, baltieji išnaudoja juodųjų rikio susirišimą.

212. 1. … Kd5 2.Vf5≠; 1.Žd3? d5,Kd5 2.Žc5,Vf5≠; 1… K:d3! 1.Žd1? d3,Kd3,Kd5 Žc3, Vf5, Vf5≠; 1.... d5! 1.Kd2? d5,Kd5 2.f3,Vf5≠; 1… d3! 1.Ža4! d5, d3, Kd3,Kd5 2.Žc5, Žc3, Vf5, Vf5≠. Simpatiškas mereditas su įvairios kaitos elementais.

213. 1.Vf6 2.Žc3 ≠; 1… fe 2.R:g4 cd 3.Re6≠; 2… b3 3.c4≠; 2… e3 3.Rf3≠; 1… gf 2.c3 K:e4 3.Vd4≠; 2… fe 3.c4≠; 2… bc 3.Ž:c3≠. Antrame variante visi trys matai taisyklingi, bet viską gadina blogas pirmas ėjimas ir trumpa grėsmė.

214. 1.Žc3! dc 2.Žc1 a2 3.Žb3≠; 1… a2 2.Re1 dc 3.R:c3≠; 1.Rg3? Ka2! Karalius kampe ir dar atimame vienintelį laisvą laukelį.

215. 1.Rg4! 2.Žxd5+ Ke4 3.Vc4#; 1... Žf3 2.Rxf3 e1V+ 3.Že2#; 1... Žc2 2.Žxe2+ Ke4 3.Žg3#; 1... Ra6 2.Žxa4+ Ke4 3.Žxc5#. Du variantai su Zierso žirgine baterija. T. Siers'as 1948 m. išleido veikalą „Rösselsprünge im Schachproblem" (Žirgo ėjimai šachm. uždaviniuose).

216. 1.Vb1! c4,Ke5 2.Vf5#; 1... Kc42.Rf7#; 1... Ke6 2.Ve4#. Nebūdingas V. Mikėno stiliui uždavinys. Du uždaviniai" Lietuvos aido" 1939 m. 271 numeryje buvo skirti Lietuvos krepšininkams antrą kartą tapusiems Europos čempionais, Deja, šie abu uždaviniai buvo jau anksčiau skelbtų uždavinių veidrodiniai atspindžiai. Pirmasis (žr. nr.132) buvo skelbtas 1932 metai tame pačiame Lietuvos aide. Antrasis tiksli J. Brown, „The Illiustrated London News, 1863 uždavinio veidrodinė kopija. Tai sukelia negeras mintis.

217. 1..Že3! Ke5 2. Re7 Kf4 3.Rh4 Ke5 4.Re1! Kd4 5.Rd3≠; 4… Kf4 5.Rg3≠; 2... Kd4 3.Rb4 Ke5 4.Re1 Kf4 5.Rg3≠; 4… Kd4 5.Rc3≠; Įspūdingi rikio maršrutai aplink lentos centrą. **Po 1… e5 2.Rf6 gf 3.g7 ir 4.g8V.**

218. 1.Kh5 2.Ba3 ir 3.Žg3≠; 1… d5 2.c5 ir 3.Rd3≠; 1... e5 2.d5 ir 3.Žg3≠; 1… f5 2.Žb3 ir 3.Žbd2≠. Įdomus uždavinys, kurio žaidimas grindžiamas tyliais antraisiais ėjimais.

219. 1.Ve4? 2.Ve3 Kc6 3.Vb6≠; 1… Kc5 2.Vb4+ Kc6 3.Vb6≠; 1… Kc6! 1.Vc2? 2.Vc7+ Ke6 3.Ve7≠; 1… Ke6! 1.Vb1! Ke6 2.Vb8! Kf7 3.Vg8≠; 1… Ke5 2.Vb4 Ke6 3.Ve7≠; 1… Kc5 2.Vb4+ Kc6 3.Vb6≠. Įdomi miniatiūra su gražiu valdovės žaidimu, gaila, kad be taisyklingų matų.

220. 1.Va1! 1… Žf7(g6) 2.B(x)f7≠; 1… Bd8,Ba4 2.Že4,Ž3d5≠; 1… Ba5,Be1 2.Že4,Ž3d5≠; 1. … Žb~ 2.Že8≠. Paslėptas pusinio surišimo atvejis, kai į surišimo liniją įsiterpia baltas žirgas. Uždavinys išspausdintas su baltu bokštu **a2** laukelyje ir neturi sprendimo.

Šaltiniai

Periodiniai leidiniai.

1. „Sportas“ 1926 – 1927 m.

2. „Lietuvos Aidas“ 1930 –1940 m.

3. „Šachmatai ir bridžas 1934 m.

4. „Darbas“ 1936 – 1938 m.

5. „Šachmatai“ 1938 – 1939 m.

6. „Savaitė“ 1940 m.

Knygos.

7. V. Mikėnas „Šachmatai“ vadovėlis, 1934 m.

8. Z. Šaliamoras ir P. Sirgedas „Šachmatai“ vadovėlis, 1942 m.

9. W. Speckmann „Mattaufgaben mit drei und vier Steinen“, 1976 m.

10. FIDE Album 1914 – 1944 1 t., 1971 m.

Leidiniai iš E–paveldo elektroninių duomenų bazės.

11. „Jidiše Štime“ 1928 – 1929 m.

12. „Folksblat“ 1930 – 1940 m.

Leidiniai iš www.kotesovec.cz V. Kotešoveco elektroninių duomenų bazės.

13. „Die Schwalbe“ 1928 – 1930 m.

14. „Wiener Schachzeitung“ 1933 – 1937 m.

Šachmatų uždavinių bazės.

15. PDB – Chess Problem Database. Autorius G. Wilts.

16. Yacpdb – Yet another chess problem database. Autorius D. Turevskij.

Mečislovas Rimkus
KAISĖS PAVILIOTAS
Šachmatų uždavinių rinktinė

Viršelio autorė
Ringailė Marcinauskaitė

Maketuotojas
Kęstutis Obelenis

2016 08 01. Tiražas 200 egz.

Leido ir spausdino UAB „Vitae Litera“
Savanorių pr. 137, LT-44146 Kaunas
Puslapis internete www.tuka.lt
El. paštas info@tuka.lt