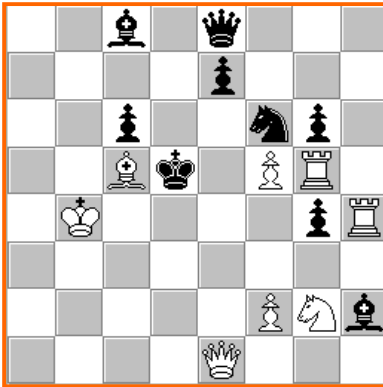


MEČISLOVAS RIMKUS

Mato 2 ėjimaiis uždaviniai

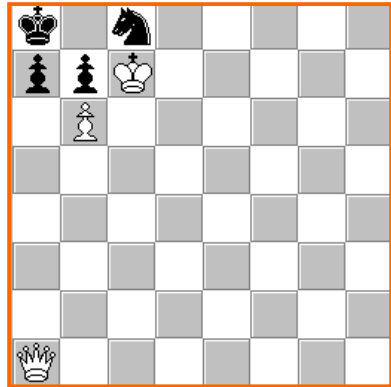
Nr.1

„Šachmaty“ (Ryga)
1968m.



Nr.2

„Biuletėn CŠK“ Maskva
1969m.



Nr.1 Baltiji:Kb4, Ve1, Bg5, Bh4, Rc5, Žg2,f2,f5(8);

Juodieji:Kd5, Ve8,Rc8, Rh2, Žf6, c6,e7,g4,g6(9);

Matas dviem ėjimaiis.

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, kertant prasilenkiant. Žiūrėnt teoriškai, galimi du juodųjį ėjimo sukėliami potenciniai pozicijos pakitimai. Jei yra grėsmė, tai juodųjį ėjimas turi būtinai turėti du niuansus: gynybinį aspektą, nes kitaip jis neapsaugos nuo grėsmės, ir silpninantį aspektą, nes nebus mato; jei yra cugcvango padėtis, kai juodiesiems niekas negresia, tai jų ėjimas turi turėti tik padėti silpninantį aspektą, kad būtų matas. Pirmas baltųjį ėjimas visuomet yra dominuojantis kitų ėjimų atžvilgiu. Po pirmo baltųjį ėjimo padėtis pozicijoje pasisenka baltųjį persvaros pusėn, nes galutinis rezultatas yra matas juodųjį karaliui. Todėl pirmas baltųjį ėjimas turi stiprinantį baltųjį padėti aspektą. Matuojantis ėjimas taip pat gali turėti juodųjį padėti silpninančių motyvų, arba tik fiksuoti įvykusių pokyčių pozicijoje rezultata. Iš šių aspektų įvairių kombinacijų susidaro uždavinio „vidinis“ turinys.

Nr.2 Baltieji:Kc7,Va1,b6(3);Juodieji:Ka8,Žc8,a7,b7(4);

Matas dviem ėjimais.

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 (Baltieji: Ka7, Vh2, Bd1; juodieji:Kc8,Bd8, c7, d7; ♯2; 1.Vd6!) klausiant skaitytojų, ar jiems nekilo kokių nors panašių idėjų. Kaip pradedantysis kompozitorius iš karto griebiausi darbo ir mano darbas 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 redaktorai 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:

Baltieji:Kf8,Bh1,g6(3); Juodieji: Kh8,Rg8,g7,h7(4);♯2;1.Bh6!

Nr.3

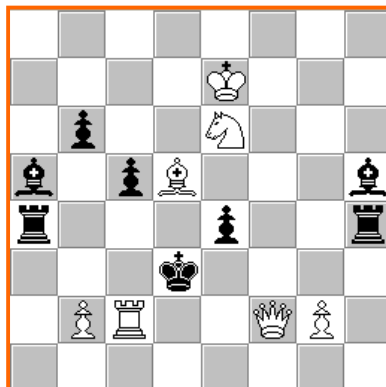
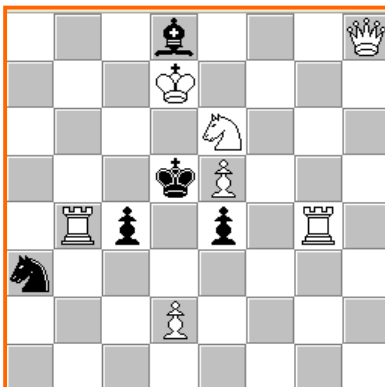
„Schach“ 1972m.

3-ia garbės atžyma

Nr.4

„Šahs“ (Ryga)

1973m.



Nr.3 Baltieji: Kd7,Vh8,Bb4, Bg4,Že6, d2, e5(7);

Juodieji:Kd5,Rd8,Ža3,c4,e4(5);

Matas dviem ėjimais.

Iliuzinis žaidimas

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

Klystkeliai

1.d3? grėsmė 2.de \neq .

1. ... cd,ed (c,d) 2.Bbd4,Bgd4 \neq . (A,B), bet 1. ... Rf6!

Sprendimas

1.d4! cugcvangas. 1. ... c3,e3 (a,b) 2.Žf4,Vh1 \neq (C,D).

1. ... cd,ed (cd) 2.Bbd4,Bgd4 \neq (A,B).

1. ... R ~ , Ž ~ 2.Va8,Bb5 \neq .

Uždavinio turinį sudaro tam tikri sprendimo etapai vadinami fazėmis. Pirmoji fazė yra iliuzinis žaidimas. Sekančios fazės (viena ar kelios) - klystkeliai ir 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 kuriuos 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 a,b atitinka baltųjų matai A,B, o sprendime juodųjų ėjimus a,b atitinka nauji matai C,D, tuo tarpu, kai senieji matai A,B atitinka naujiems juodųjų ėjimams c,d, kurių iliuziniame žaidime nebuvo. Uždavinyje įgyvendinta Ruchlio tema

Nr.4 Baltieji: Ke7,Vf2,Bc2,Rd5, Že6,b2, g2(7);

Juodieji:Kd3,Ba4,Bh4,Ra5, Rh5,b6, c5,e4(8);

Matas dviem ėjimais.

Klystkelis

1.b4? grėsmė 2.Rc4,Vd2 \neq ;

1. ... Rxb4 2.Rc4 \neq ;

1. ... Bxb4 2.Vd2 \neq ;

1. ... Re2 2.Vxe2 \neq , bet 1. ... e3!

Sprendimas

1.g4! grėsmė 2.Žf4,Ve2 \neq ; 1. ... Rxc4 2.Žf4 \neq ;

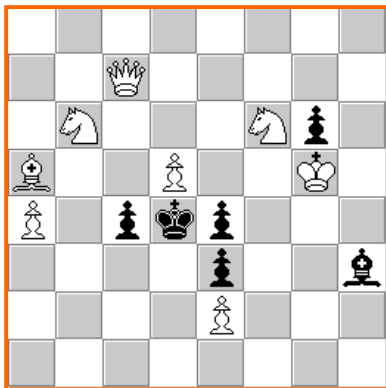
1. ... Bxc4 2.Ve2 \neq ; 1. ... Rd2 2.Bxd2,Vxd2 \neq .

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 klystkeli padaryti sprendimu, o sprendimą – klystkeliu.

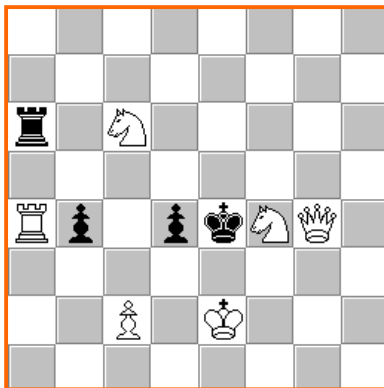
Nr.5

Mačas „Lietuva - Latvija“
1973m. 1-a tema 1-oji vieta



Nr.6

„HLAS LUDU“
1973m.



Nr.5 Baltieji:Kg5,Vc7,Ra5,Žb6,Žf6, a4, d5,e2(8);

Juodieji:Kd4,Rh3,c4,e3,e4,g6(6);

Matas dviem ėjimais.

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 kapitoniui, siunčiant šį uždavinį teisėjui, dingo pės-tininkas 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 pa-skelbtas, šį defektą kažkas rado ir kilo skandalas.

Nr.6 Baltieji:Kd2,Vg4,Ba4,Žc6.Žf4,c2(6);

Juodieji:Ke4,Ba6,b4,c4(4);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

1. ... b3,d3+(ab) 2.Bxd4,cd≠(AB);

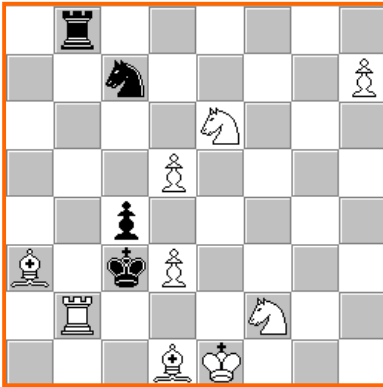
- 1.c4! grėsmė 2.Žf~≠;
 1. ... bc,dc(cd) 2.Bxd4,Bxb4≠(AC);
 1. ... d3+(b) 2.Žxd3≠(D);
 1. ... Bxc6 2.Žd3/g6≠.

Tie patys motyvai kaip ir Nr.3, bet iki galo nenušlifuoti.

Nr.7

Bendraautorius B. Gelpernas

Latvijos kompozicijos komisijos 36-as teminis konkursas
 1974m. 3-ia vieta



Nr.7 Baltieji:Ke1,Bb2,Ra3,Rd1,
 Že6,Žf2, d3,d5,h7(9);

Juodieji:Kc3,Bb8,Žc7,Žf2,c4(4);
 Matas dviem ėjimais.

Klystkeliai:

1.Bb5? grėsmė 2.Rb2≠.

1. ... Bxb5,cd (ab)

2.h8V,Bc5≠ (AB).

1. ... Žxb5!

1.Bb6? Bxb6,cd (cb) 2.h8V,Bc6≠
 (AC), 1. ... Žb5!

1.Bb7? Bxb7 cd (db) 2.h8V,Bxc7≠ (AD), 1. ... Žb5!

Sprendimas

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

Uždavyne tris kartus keičiasi viena gynyba ir vienas matas. 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. Gynybų kaita, vadinama Ruchlio tema, taigi čia turime „tariamą“ (pseudo) Ruchlio temą.

Nr.8

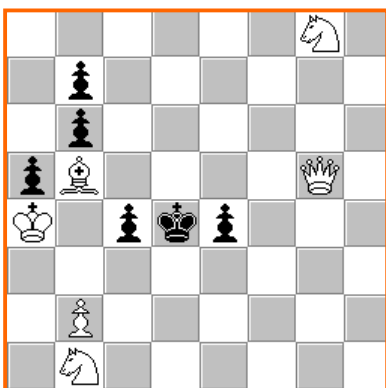
Mačas „Lietuva – Latvija“ 1974m.

2-a tema 4-a vieta

Nr.8 Baltieji:Ka4,Vg5,Rb5,Žb1,Žg8,b3 (6); Juodieji:Kd4,a5,b6,b7,c4,e4(6);

Matas dviem ėjimais: 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

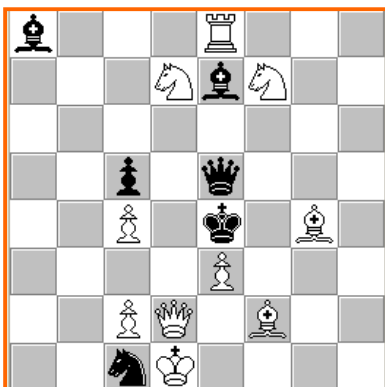
a) 1.Žf6!! c3,Kd3,e3(abc) 2.bc,Vd2,Vd5≠(ABC).

b) 1.Vg3! c3,Kc5,e3(adc) 2.Vxc3,Ve5,Vd6≠(EDH)

Labai įdomi tema, gaila, kad mažai naudojama kūryboje.

Nr.9

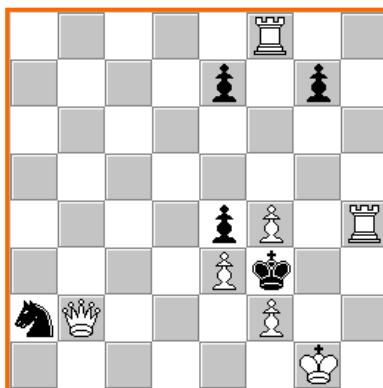
„Šachovė umenie“ 1975m.



Nr.9 Baltieji:Kd1,Vd2,Be8,Rf2,Rg4, Žd7, Žf7, c2,c4,e3(10):

Nr.10

„Novi temi“ 1975m.



Juodieji:Ke4,Ve5,Ra8,Re7,Žc1,c5(6);

Matas dviem ėjimais.

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 valdove sudaro visų keturių matų galimybę. Po tikslaus ėjimo valdove galimas tik vienas matas, nes kiti trys laukeliai ginami valdovės. Tie trys matai yra vadinami antidvilypumais.

Nr.10 Baltieji:Kg1,Vb2,Bf8,Bh4,e3,f2,f4(7);

Juodieji:Kf3,Ža2,e4,e7,f7(5);

Matas dviem ėjimais, (korektūra).

Sprendimas

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).

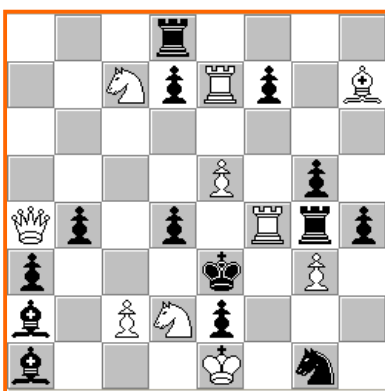
Labai lengvoje konstrukcijoje įgyvendintas matų pasikeitimas į tuos pačius pėstininkų ėjimus, kai skelbiamas baterinis matas pėstininku jam kertant paprastai ir prasilenkiant.

Nr.11

„Gazeta Czestochowska“

1975m

1-oji pagyrimo atžyma

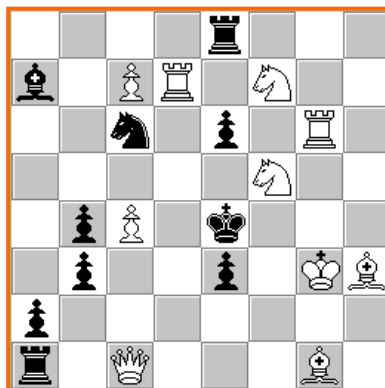


Nr.12

„Szachy“

1974m.

Pagyrimo atžyma



Nr.11 Baltieji:Ke1,Va4,Be7,Bf4,Rh7, Žc7, Žd2,d2,e5,g3(10);

Juodieji:Ke3,Bd8,Bg4,Ra1,Ra2,Žg1, a3,b4,c4,c7,e2,f7,g5,h4(14);

Matas dviem ėjimais.

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 dvigubo vožtuvo temą.

Nr.12 Baltieji:Kg3,Vc1,Bd7,Bg6,Rg1, Rh3, Žf5,Žf7,c4,c7(10);

Juodieji:Ke4,Ba1,Be8,Ra7,Žc6, a2, b3, b4,e3,e6(10);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

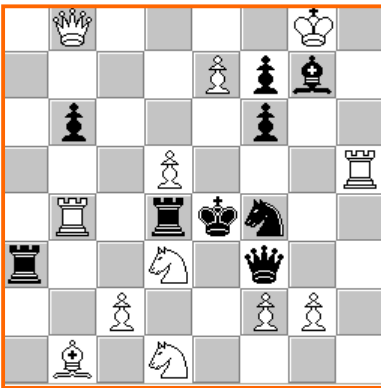
1. ... Žd4,Že5 2.V:e3,Žg5≠. 1.Rf1! grėsmė 2.Rd3≠.

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.

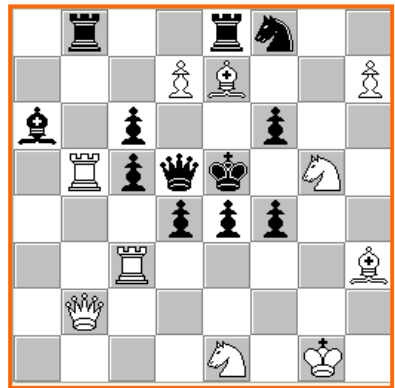
Nr.13

„Komjaunimo tiesa“
1976m



Nr.14

„Probleemblad“ 1976m.
T.T. 2-a pagyrimo atžyma



Nr.13 Baltieji:Kg8,Vb8,Bb4,Bh5,Rb1,Žd1,Žd3,c2,d5,e7,f2,g2(12);

Juodieji:Kd4,Vf3,Ba3,Bd4,Rg7,Žf4, b6,f6,f7(9);

Matas dviem ėjimais.

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
 juodų 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.

Nr.14 Baltieji:Kg1,Vb2,Bb5,Bc3,Re7,Rh3, Že1,Žg5, d7, h7(10);

Juodieji:Ke5,Vd5,Bb8,Be8,Ra6,Žf8, c5,c6,d4.e4,f4,f6(12);

Matas dviem ėjimais.

Iliuzinis žaidimas

1. ... c4,d3,e3 (abc) 2.Žf7,Bc:c5,Žd3(ABC)≠.

Klystkelis

1.Bc:c5(B)? 2.Žf7(A)≠; 1. ... V:c5(d) 2.Bb:c5(D)≠;

1. ... B:e7!

Sprendimas

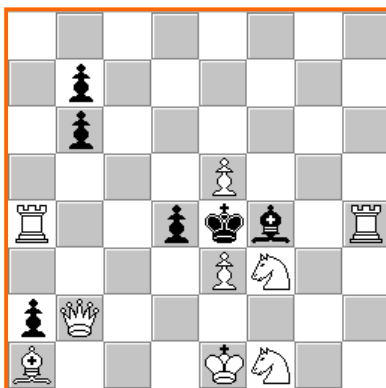
1.Bb:c5(D)! 2.Žf7(A)≠. 1. ... d3,e3,V:c5(bcd) 2.Bb3,Žef3,

Bc:c5(FEA)≠; 1. ... B:e7,dc,f3 2.V:b8,V:c3,Vh2≠.

Nr.15

„Main post“

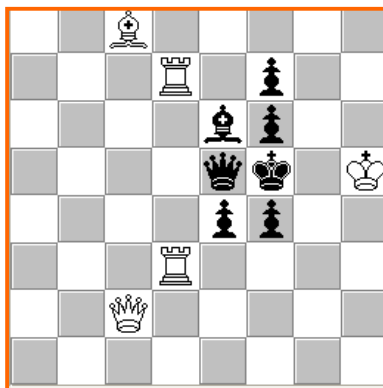
1977m.



Nr.16

„Gazeta Szestochowska“

1977m.



Nr.15 Baltieji:Ke1,Vb2,Ba4,Bh4,Ra1,Žf1, Žf3,e3,e5(9);

Juodieji:Ke4,Rf4,a2,b6,b7,d4(6);

Matas dviem ėjimais.

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)≠. Uždavinys iliustruoja pilną Ruchlio temą.

Nr.16 Baltieji:Kh5,Vc2,Bd3,Bd7, Rc8(5);

Juodieji:Kf5,Ve5, Re6, e4, f4, f6,f7(7);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

1. ... Rd5, e3 2. B7:d5, B3d5≠.

1. B3d5? V/R:d5, R:d7 2. B7:d5, R:d7≠; 1. ... f3!

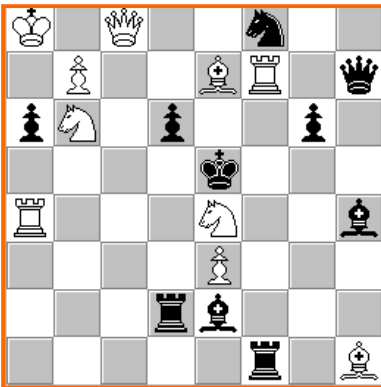
1. B7d5! Rd7, R:c8, V:d5, ed, e3, f3 2. R:d7, V:c8, B3:d5, V:d3,
B2~, Bxf3≠.

Iliuzinio žaidimo matinių ėjimų funkcijų pasikeitimas.

Nr,17

„PROBLEEMBLAD“

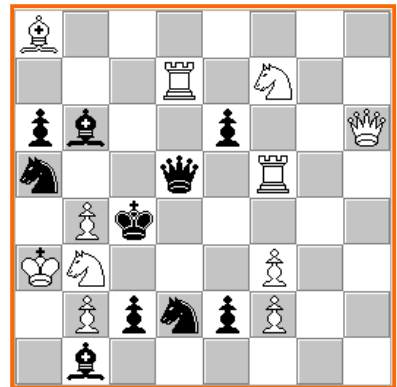
1977m.



Nr.18

„Pedagogusok Lapja“

1977m.



Nr.17 Baltieji:Ka8,Vc8,Ba4,Bf7,Re7, Rh1,Žb6,Že4,b7,e3(10);

Juodieji:Ke5,Vh7,Bd2,Bf1, Re2, Rh4,Žf8,a6,d6,g6(10);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

Teminis iliuzinis žaidimas:

1. ... Rd3, Rf2(ab) 2. R:d6, Rf6(AB)≠.

Klystkelis:

1. Žf2!? grėsmė 2. Be4≠; 1. ... Rd3, g5(ac) 2. Žg4, Rf6(CB)≠.

1. ... d5, Bd4 2. b8V, ed≠. 1. ... Rf3(d)!

Sprendimas

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 dvikartinis matų pasikeitimas – Zagoruikos tema, tai uždavinyje įgyvendinta šių temų sintezė. Paprastai tai vadinama vieno mato ir vienos gynybos dvikartiniu pasikeitimu. Įdomu ši uždavinį palyginti su Nr.7.

Nr.18 Baltieji:Ka3,Vh6,Bd7, Bf5, Ra8,Žb3,Žf7,b2,b4,f2,f3(11);

Juodieji:Kc4,Vd5,Rb1,Rb6, Ža5,Žd2.a6,c2,e2,e6(10);

Matas dviem ėjimais.

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)≠.

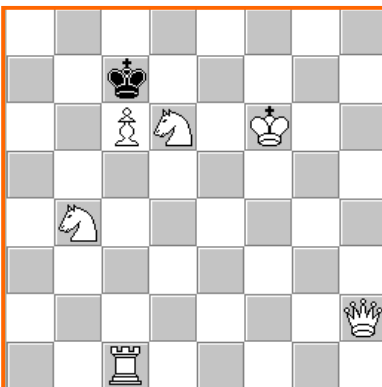
1. ... Kb5,Kd3(bc) 2.Žd6,Že5(BC)≠

1. ... Rc5,Rd4(ef) 2.V:a6,V:e2(EF)≠. Vienas pirmųjų autoriaus kūrinijų klasikine tematika: du variantai su valdovės surišimu ir du variantai su jos užtvėrimu. Reikia pripažinti, kad pirmas ėjimas ir grėsmė – nevykę.

Nr.19

„Kauno tiesa“

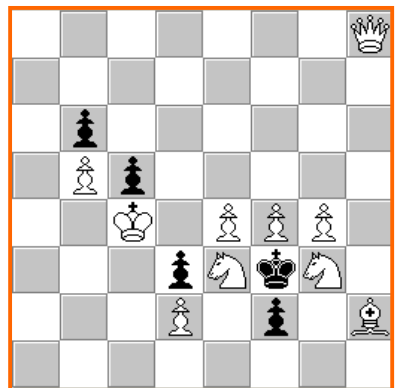
1977m.



Nr20

„Baku“

1977m. (Ištaisymas)



Nr.19 Baltieji:Kf6,Vh2, Bc1, Žb4, Žd6, c3(6); Juodieji:Kc7(1);
Matas dviem ėjimais.

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.

Nr.20 Baltieji:Kc4,Vh8,Rh2, Že3, Žg3, b5, d2, f4, g4(9);
Juodieji:Kf3, b6, c5, d3, f2(5);

Matas dviem ėjimais.

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≠.

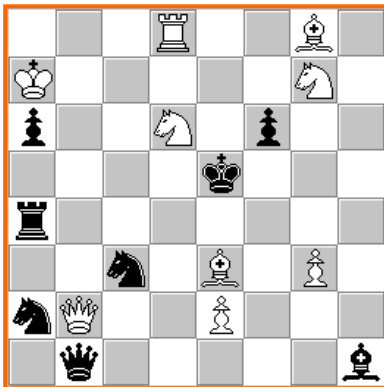
c) 1. Žef1! Kg2, K:g4 2. Vh1, Vh5≠.

Trys pozicijos su skirtingais žaidimais. Pagal L. Lošinski - toks žaidimo pasikeitimas vadinamas laisva kaita, - keičiasi ir gynybos ir matai.

Nr.21

Mačas „Lietuva-Latvija-Leningradas“ 1977m.

1-a tema, 4-a vieta



Baltieji:Ka7, Vb2, Bd8, Re3, Rg8,
Žd6, Žg7, e2, g3(9);

Juodieji:Ke5, Vb1, Ba4, Rh1, Ža2, Žc3,
a6, f6(8);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

Temos esmė – „matų išsisklaidymas“. Iliuziniame žaidime į juodųjų ėjimą yra keletas matų, Sprendime šie matai pasikartoja, bet į kitas juodųjų gynybas (matų kaita).

1. ... Be4, Re4 Ve4 2. Žf7≠.

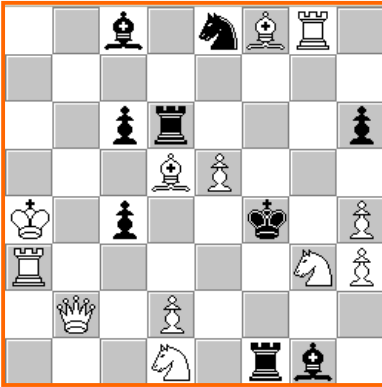
1. Že4! grėsmė 2. Be8≠.

1. ... B:e4, R:e4 V:e4 2. Bd5, Rf4, Vb8≠.

Vienkartinis „matų išsisklaidymas“ temos pilnai neatskleidžia, todėl šioje pozicijoje norėtumėsi matyti dar vieną fazę.

Nr.22

„Hlas Ludu“
1978m.



Nr.22 Baltieji:Ka4,Vb2,Ba3,Bg8,
Rd5,Rf8,Žd1.Žg3,d2,e5,h3, h4(12);
Juodieji:Kf4,Bd6,Bf1,Rc8,

Rg1,Že8,c4,c6,h6(9);

Matas dviem ėjimais.

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

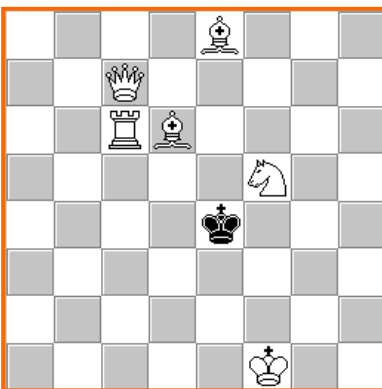
2. Vb4,de≠, bet 1. ... c5! 1.Žf2!

R:f2,B:f2,c3 2.Bf3,Vd4,Žd3≠.

Sudėtingas Novotno temos mechanizmas, kai juodieji bando gintis taip pat pagal Novotną.

Nr.23

„Mokslas ir gyvenimas“
1978m



Nr.23 Baltieji:Kf1,Vc7,Bc6,Rd6,
Re8,Žf5(6); Juodieji:Ke4(1);

Matas dviem ėjimais.

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

1.Vf7/a5? Kd3(a) 2.Vd5(A)≠, bet

1. ... Kf3(b)! 1.Bc1? Kd3,Kd5(ac)

2.Vc2, Vc4 (BC), bet 1. ...

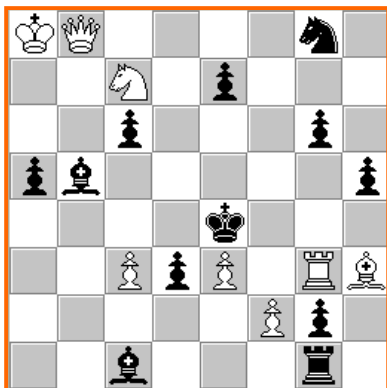
Kf3/:f5(bd)! 1.Rh2? Kf3/:f5(bd)

2.Vf4(D)≠. 1. ... Kd5(c)

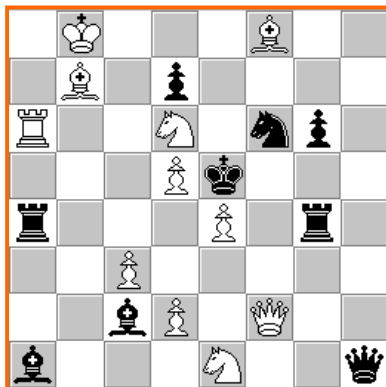
2.Ve5(E)≠, bet 1. ... Kd3(a)! 1.Vg7! Kd5,Kd3,Kf3, K:f5(abcd)

2. Ve5, Vd4, Vg2, Vg6 (EFGH)≠. Be to klystkeliuose matyti kelio nutiesimo tema

Nr.24
„PROBLEEMBLAD“
1979m.



Nr.25
„Szachy“ 1979m,
(Ištaisymas)



Nr.24 Baltieji:Ka8,Vb8,Bg3,Rh3, Žc7,c3,e3,f2(8);
Juodieji:Ke4,Bg1,Rb5,Rc1, Žg8,a5,c6,d3,e7,g2,g6.h5(12);
Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

Klystkeliai:

1.Vd8? - grėsmė 2.Vd4≠.

1. ... e5,c5,Ke5(abc) 2.Vh4,Vd5,Vd4(ABC)≠.

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≠, 1. ... d2(e)! 1.Va7? (2.Vd4≠.)

1. ... e5,Ke5,R:e3(acd) 2.f3,Vd4,V:e3(GCH)≠, bet 1. ... c5(b)!

Sprendimas: 1.Vb6! 2.Vd4≠. 1. ... e5,c5,Ke5,R:e3(abcd)

2.f3,Ve6,Vd4,V:e3(GICH)≠.

Iš pažiūros – gana lengvas uždavinėlis su pirmo ėjimo pasirinkimu, tačiau jame yra vienuolika (!) skirtingų matų, kas ne taip tankiai pasitaiko.

Nr.25 Baltieji:Kb8,Vf2,Ba6,Rb7, Rf8,Žd6,Že1,c3,d2,d5,e4(11);
Juodieji:Ke5,Vh1,Ba4,Bg4, Ra1,Rc2,Žf6,d7,g6(9);

Matas dviem ėjimais.

Teminis iliuzinis žaidimas

1. ... V:e4,Ba:e4,Bg:e4,R:e4,Ž:e4 2.Žf7≠.

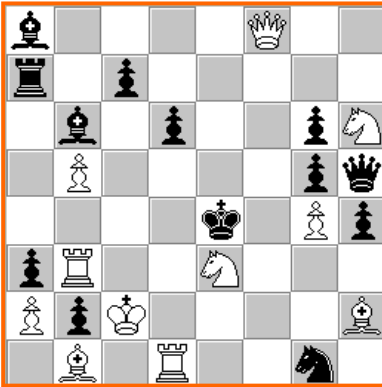
Sprendimas

1.Ve3! grėsmė 2.Žf7≠.

1. ... V:e4, Ba:e4, Bg:e4, R:e4, Ž:e4 2. Žf3, d4, Vg5, Žd3, Rg7≠.
 Uždavinio tema – matų išsisklaidymas. Išspausdintame variante iliuziniame žaidime nebuvo numatyto teminio žaidimo, be kurio uždavinis netenka prasmės.

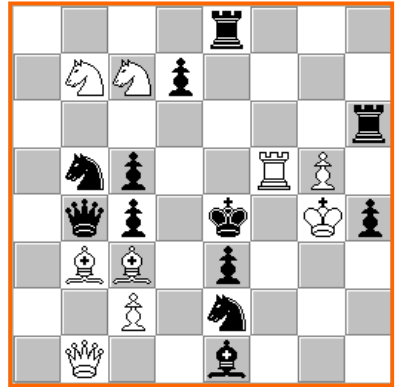
Nr.26

„Mačas Lietuva–Latvija
 Leningradas“ 1980m.
 1 tema 7 vieta



Nr.27

„Gazeta
 Szestachowska“
 1981m.



Nr.26 Baltieji: Kc2, Vf8, Bb3, Bd1, Rb1, Rh2, Že3, Žh6, a2, b5, g4(11);
 Juodieji: Ke4, Vh5, Ba7, Ra8, Rb6, Žg1, a3, b2, c7, d6, g5, g6, h4(13);
 Matas dviem ėjimais.

Iliuzinis žaidimas

1. ... Rd4, R:e3(ab) 2. Kd2, Kc3(AB)≠.

Klystkeliai: 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)!

Sprendimas

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.

Nr.27 Baltieji:Kg4,Vb1,Bf5,Rb3, Rc3,Žb7,Žc7,c2,g5(9);
 Juodieji:Ke4,Vb4,Be8,Bh6, Re1,Žb5,Že2,c4,c5,d7,e3, h4(12);
 Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

1.Rf6! 2.c3≠.

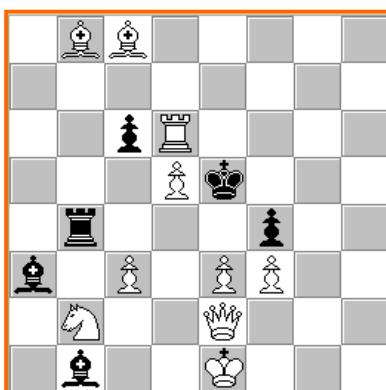
1. ... Vc3,Rc3,Žbc3,Žec3,c3 2.Ž:c5,Vh1,Žd6,Bf4,Rd5≠.

Gynybos grėsmės laukelyje tema. Šitokia temos interpretacija nieko naujo neatskleidžia.

Nr.28

„PROBLEEMBLAD“

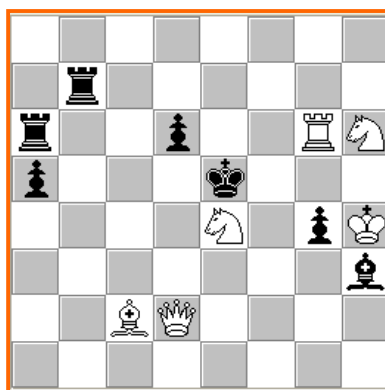
1981m.



Nr.29

„HLAS LUDU“

1981m.



Nr.28 Baltieji:Ke1,Ve2,Bd6,Rb8,Rc8, Žb2,c3,d5,e3,f3(10);

Juodieji:Ke5,Bb4,Ra3,Rb1,c6,f4(6);

Matas dviem ėjimais.

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.

Nr.29 Baltieji:Kh4,Vd2,Gg6,Rc2,Že4, Žh6(6);

Juodieji:Ke5,Ba6,Bb7,Rh3,a5,d6, g4(7);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

1.Žf6?2.Ve3≠. 1. ... Bb4,Rg2,Ke6 2.Žd7,Žfg4,Ve3/2/1≠, 1. ...

d5! 1.Žg5? 2.Be6≠; 1. d5,g3 2.Ve3,Žf3≠, 1. ... Be7!

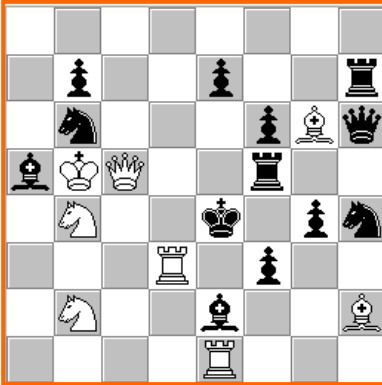
1.Žc3! 2.Ve3≠; 1. ... Bb4,Rg2 2.Žf7,Ž:g4≠.

Pirmo ėjimo pasirinkimas su matų kaitos elementais. Labai nemalonus trilypumas pirmame klystkelyje į ėjimą 1. ... Ke6.

Nr.30

„ROCHADE“ 1981m.

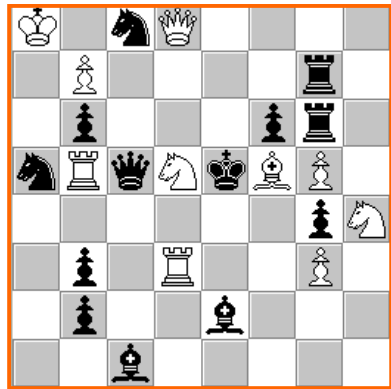
T.T. 4-a pagyrimo atžyma



Nr.31

„HLAS LUDU“

1982m.



Nr.30 Baltieji:Kb5,Vc5,Bd3,Be1,Rg6, Rh2,Žb2,Žb4(8);

Juodieji:Ke4,Vh6,Bf5,Bh7,Ra5, Re2,Žb6,Žh4,b7,e7,f3,f6,g4(13);

Matas dviem ėjimais.

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 klystkelių vietomis.

Nr.31 Baltieji:Ka8,Vd8,Bb5,Bd3,Rf5,Žd5, Žh4,b7,g3,g5(10);

Juodieji:Ke5,Vc5,Bg6,Bg7,Rc1, Re2,Ža5,Žc8,b2,b3,b6,f6,g4(13);

Matas dviem ėjimais.

Klystkeliai:

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!

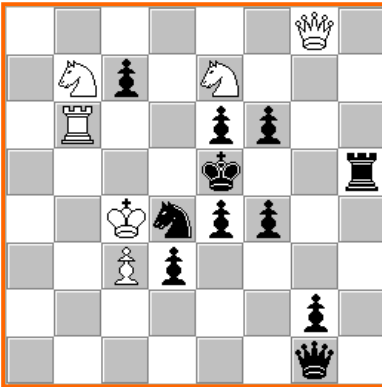
Sprendimas

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.

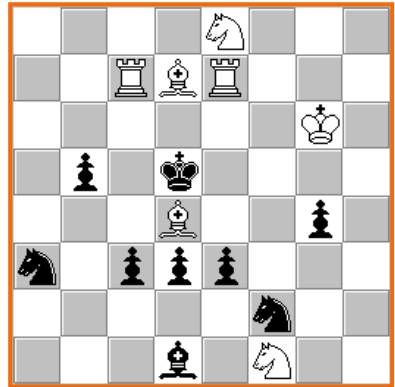
Nr.32

„ECHECS FRANCAIS“
1983m.



Nr.33

VI-os Lietuvos pirmenybės
1983m.



Nr.32 Baltieji:Kc4,Vg8,Bb6,Žb7,Že7, c3(6);

Juodieji:Ke5,Vg1,Bh5,Žd4,c7,d3,e4, e6,f4,f6(11);

Matas dviem ėjimais.

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.

Nr.33 Baltieji:Kg6,Bc7,Be7,Rd4,Rd7,Žf1, Že8(7);

Juodieji:Kd5,Rd1,Ža3,Žf2,b5,c3,d3, e3,g4(9);

Matas dviem ėjimais.

Bandymai:

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! Klystkelis 1.Rc5? 2.Ž:e3(A)≠. 1. ... Žc4,Kc4(bc) 2.Žf6,Re6(BC)≠. 1. ... Žc2!

Sprendimas

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.

Nr.34 Baltieji:Kf5,Bb8,Bd6,Rc3,Rc6, Žd7,Žf1(7);

Juodieji:Kc4,Žc1,a4,b2,c2,f4(6);

Matas dviem ėjimais:

Sprendimas: 1.Rb4? 2.Žd2(A)≠ 1. ... Žb3 2.Že5(B)≠ 1. ... Kb3

2.Rd5≠, bet 1. ... b1Ž! 1.Rd4! 2.Že5(B)≠. 1. ... Žd3 2.Žd2(A)≠, 1. ... Kd3 2.Rd5≠.

Nr.34

„Makeevskij rabočij“ 1984m

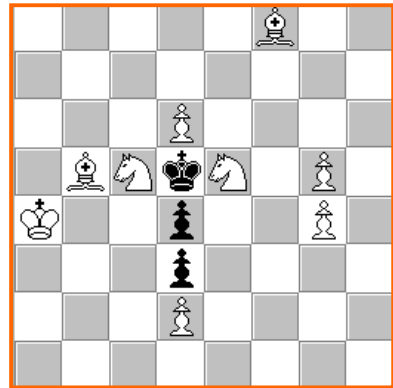
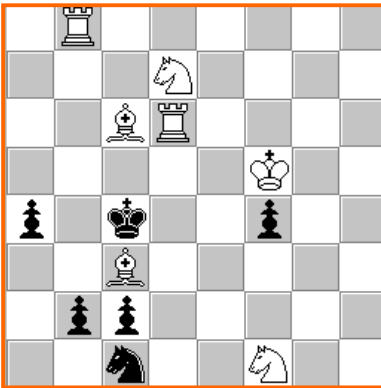
Pagyrimo atžyma.

Bendraautorius C. Groeneveld (Olandija)

Nr.35

„Hlas ludu“

1986m.



Pozicija analogiška ankstesniajai, bet žymiai ekonomiškesnė ir su aiškesniu idėjos akcentu - grėsmės ir variantinio mato susikeitimu.

Nr.35 Baltieji:Ka4,Rb5,Rf8,Žc5,Že5, d2,d6,g4,g5(9);

Juodieji:Kd5,d3,d4(3);

Matas dviem ėjimais

a)diagrama; b)Rb5->f5

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.

Nr.36

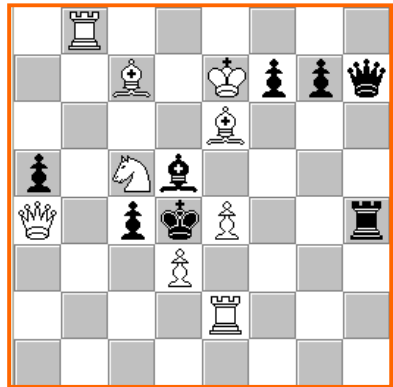
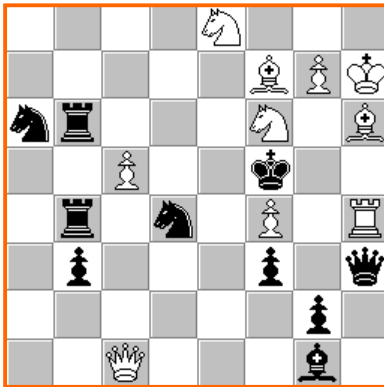
„64“

1986m.

Nr.37

Pasaulio pirmenybės

(6 WCCT) 1997m.



Nr.36 Baltieji:Kh7,Vc1,Bh4,Rf7,Rh6, Že8,Žf6,c5,f4,g7(10);

Juodieji:Kf5,Vh3,Bb4,Bb6,Rg1, Ža6,Žd4,b3,f3,g2(10);

Matas dviem ėjimais.

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. Tokia buvo teminio konkurso tema.

Nr.37 Baltieji:Ke7,Va4,Bb8,Be2,Rc7, Re6,Žc5,d3,e4(9);

Juodieji:Kd4,Vh7,Bh4,Rd5,a5, c4,f7,g7(8);

Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

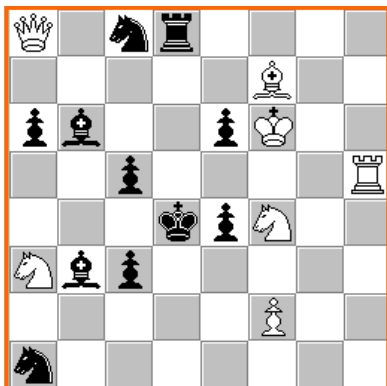
1.ed? 2.V:c4≠. 1. ... Kc3,K:c5 2.Va1,Rb6≠; 1. ... V:d3!

1.Bd8! 2.V:c4≠. 1. ... Kc3,K:c5 2.Re5,B:d5≠.

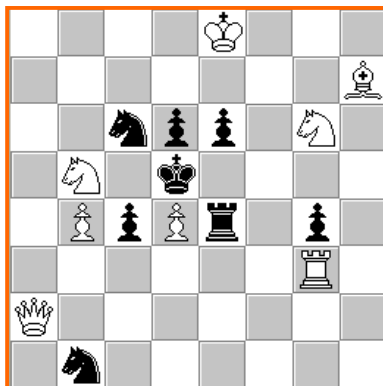
Pasaulio pirmenybių tema – gynybinių motyvų kaita į tą pačią grėsmę, esant tiems patiems ėjimams. Šiame uždavinyje tema išreiškia-

ma karaliaus ėjimų gynybinių motyvų kaita. Klystkelyje karalius ginasi atidengdamas bokštą h4, o sprendime ginasi atrišdamas rikį d5. Žinoma, turi būti matų kaita.

Nr.38
Pasaulio pirmenybės
(6 WCCT) 1997m.



Nr.39
„Šachmatija“
2002m.



Nr.38 Baltieji:Kf6,Va8,Bh5,Rf7,Ža3, Žf4,f2(7);
Juodieji:Kd4,Bd8,Rb3,Rb6,Ža1, Žc8,a6,c3,c5,e4,e6(11);
Matas dviem ėjimais.

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 motyvais, o tų pačių motyvų susikeitimu. Klystkelyje ėjimas 1. ... c4 išlaisvina laukelį, o 1. ... e3 – užtveria bokšto liniją. Sprendime – atvirkščiai. Supaprastinta J. Brabeco tema.

Nr.39 Baltieji:Ke8,Va2,Bg3,Rh7,Žb5, Žg6,b4,d4,(8);
Juodieji:Kd5,Be4,Žb1,Žc6,c4,d6, e6,g4(8);
Matas dviem ėjimais.

Sprendimas

1.Va8? 2.Že7≠. 1. ... B:d4!

1.Vg2? 2.Žf4≠. 1. ... Ž:d4!

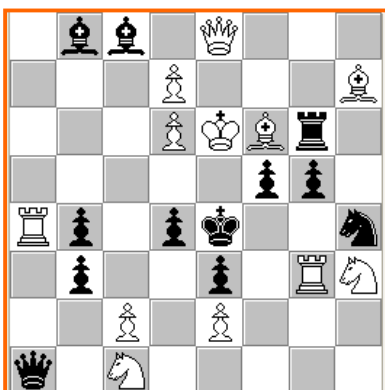
1.Bd3! 2.Žc7≠.

1. ... Ž:d4,B:d4 2.Va8,Vg2≠.

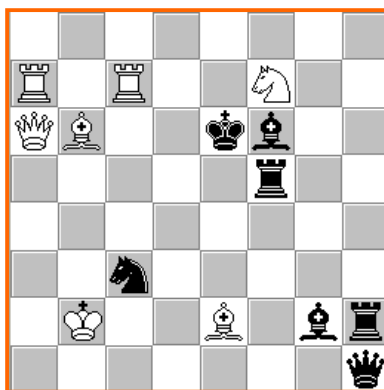
1. ... B~ ,Žc~ 2.Žf4,Že7≠.

Paradoksu tema: Pirmus klystkeliu (bandymu) ejimus paneigiantys juoduju ejimai, sprendime tampa priezastimi matu, kuriuos skelbia tie patys baltuju ejimai tik pasikeite vietomis. Bano tema. Jos algoritmas atrodytu taip: A? a! B? b! X ab BA. (8 WCCT tema!)

Nr.40
Pasaulio pirmenybes
(7 WCCT) 2002m.



Nr.41
„Šachmatija“
2003m



Nr.40 Baltieji:Ke6,Ve8,Ba4,Bg3,Rf6, Rh7,Žc1,Žh3,c2,d6,d7,e2(12);
Juodieji:Ke3,Va1,Bg6,Rb8, Rc8,Žh4,b3,b4,d4,e3,f5, g5(12);

Matas dviem ejimais

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.

Nr.41 Baltieji:Kb2,Va6,Ba7,Bc7, Rb6,Re2, Žf7(7);

Juodieji:Ke6,Vh1,Bf5,Bh2, Rf6,Rg2, Žc3(7);

Matas dviem ejimais.

Sprendimas

1. ... Kd5,Rd5(ab) 2.Vc4,Vc8(AB)≠.

1.Vc4+(A)? Bd5,Rd5(cb) 2.Rg4,Bc6(CD)≠.

1. ... Žd5+(d)! 1.Rc4+! Žd5+(d) 2.Rd4(E)≠.

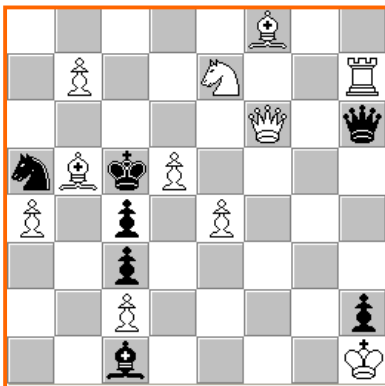
1. ... Bd5,Rd5+(cb) 2.Vc8,Rf2(BF)≠.

Šachas pirmu ėjimu kompozicijoje yra nepriimtinas dalykas, tačiau kartas nuo karto atsiranda uždavinių, nusižengiančių šiai taisyklei. Autoriai suranda idėjų, kurioms įgyvendinti reikia šacho būtent pirmu ėjimu. Jeigu žiūrėti į šachuojantį ėjimą grynai iš kūrėjo pozicijos, tai toks pirmas ėjimas yra visiškai suprantamas. Tik sprendimo pozicijoje toks ėjimas negeras, nes palengvina sprendimą. Todėl kompozitorius į tokį pirmą ėjimą turėtų žiūrėti dialektiškai, bet nepiktinaudžiauti. Ten, kur galima apsieiti be šacho, reikia be jo ir apsieiti! Ypatingai nepriimtinas dalykas šachai miniatiūrose, kur ir taip juodieji turi mažą pasirinkimą. Ši taisyklė netaikoma sutartiniams ir atvirkštiniais uždaviniams ir etiudams.

Nr.42

„Šachmatija“

2003m.



Baltieji:Kh1,Vf6,Bh7,Rb5,Rf8, Že7,
a4, b7,c2,d5,e4(11);

Juodieji:Kc5,Vh6,Rc1,Ža5,c3, c4,
h2(7);

Matas dviem ėjimais.

a)diagrama

b)Bh7->e8

Sprendimas

a) 1.Vb6+! K:b6 2.Žc8≠.

1. ... V:b6,(Kb4) 2.Žc6≠.

b) 1. Vd4+! K:d4 2.Žf5≠.

1. ... Kd6 2.b8V≠. 1. ... Kb4 2.Žc6≠.

Trijų ėjimų uždavinyje šie du valdovės antri ėjimai būtų su dviem šauktukais. Čia gi jie gali būti palaikyti autoriaus išmone. Bet dviejų ėjimų uždavinyje valdovę paaukoti du kartus karaliui be šacho neįmanoma! Žiūrint iš kito taško, šie ėjimai su šachais galėtų būti bent klystkeliais.