

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 vremena“, 2002 ir kiti. Tiesa, juose jau nėra dvilypumo, o žaidimas pajvairinamas 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 tikslus 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 populiarus 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 1859m: 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 #; 2... 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#**; (šiam variante labai nemalonus dvilypumas).

18. **1.Bf6! Ke4 2.Rc4 Kd4 3.Bf4#**; 1... **Kd5 2.Rd3 Kd4 3.Bd6#**. Labai 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#**; 2... **Kc6 3.Žd4#**.

22. **1.Žb6! Kb5 2.Žc4+ Ka6 3.Vb6#**; 2... **Kc6 3.Že5#**; 2... **Ka4 3.b3#**. Pirmtakas V. Onitju „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 žvaigžduotė. 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 atsiranda tik antrame juodųjų ėjime.

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! 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#.

30. **1.Vf7! 2.Žg7#**; 1... **Bxf7 2.Žxd4#**; 1... **Žxe6 2.Vg6#**. Valdovė 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.Bxf5 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. **Rg6! 2. Rc6+ 2... Kxd5 3. Bf3#**; 1... **Kxd5 2. Bb3+ 2... Ke4 3. Re6#**. 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.Sd6-f5#.) 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#. Be komentarų!
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 veidrodis 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/x4 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 tas dvilypumas atsiranda tokia 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 minia-tiūroje. 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 motyvuoti paaukštinimo į bokštą (arba rikį).

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#.

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 atvirakščio 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... Rxc5 2.Žxc5#, bet 1... Rd6+! Baltieji pirmu ėjimu atiša 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 atiša ir jos „išsauna“.

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.

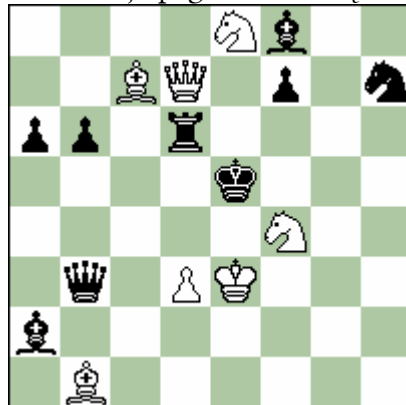
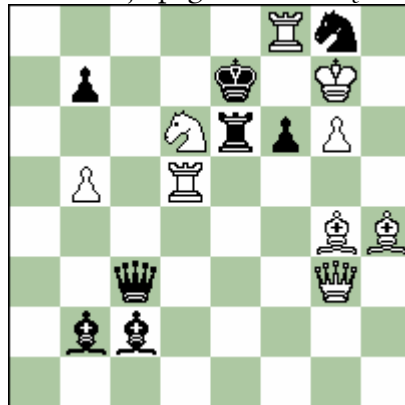
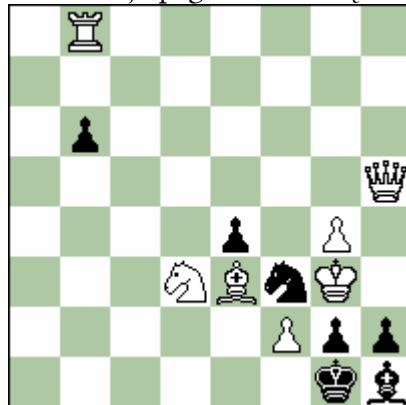
103. 1.Ra7! (lūkuriuojant). 1... Ke3 2.Rxc5#; 1... Kxc3 2.Vb2#; 1... e3 2.Vh8#. Pirmu ėjimu paruošiamas atsakymas į žirgo c3 kirtimą karaliumi. Jei vietoje pc5 būtų bokštas, tai turėtume du taisyklingus matus.

104. 1.Ve6+ Vxe6 2.d4#. Visiškai aišku, kad tuo metu tokios kompozicijos skelbimas buvo visiškai nesuderinamas. Juo labiau, kad Kaune tuo metu jau buvo eilė šachmatininkų, kurie gerai žinojo pagrindinius šachmatų kompozicijos reikalavimus.

105. 1.Vxe5 2.Vxe6#; 1... Ve1/x5/c8/e3 2.Žc8#; 1... Bxe5 2.Be8,Rxf6#; 1...Kd7 2.Žc8#. Antras šachmatininko praktiko bandymas. Figūros kirtimas pirmu ėjimu kompozicijoje yra grubus estetikos reikalavimų pažeidimas.

106. 1.e4! graso 2.f8Ž,Rg4#. Čia taip pat matome vieną estetikos reikalavimų pažeidimą – iš juodųjų karaliaus atimamas laisvas laukelis. Be to dviguba grėsmė tuo metu buvo nepriimtina.

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 sprendiniai: 1.Kxf3! 2.Vxh2+; 1.Vxf3! Čia daugybė nepriimtinių 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.

Nr.104a Versija pagal K. Škėmą	Nr. 105a Versija pagal K. Škėmą	Nr. 107a Versija pagal K. Škėmą
 <p>7+9 1.Vxf7! #2</p>	 <p>9+8 1.Ve5! #2</p>	 <p>7+7 1.Va5! #3</p>

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 užtvėrtu savo riki. Čia baltieji antru ėjimu užtvėria juodųjų rikiui kelią, kad matuojant iš h8, rikiš 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 atvirakštinis 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#. 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 klystkėlį.

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 valdovę.

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 suręsti 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 arba 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 paslinkta 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 nenusisėkė.

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... Rxb5, 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, Čia matai atrišamu 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 klystkeliai 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 pačią 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 paaukštini-
mas 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 populiarai 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#. Schematinis 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 pozicija [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 trūkstantą 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! Klystkėlis 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.

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 pirm-takas. 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 giminingų 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.

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 aido. Antrasis tiksliai J. Brown, „The Illustrated 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.

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.

