

## DU MP05 Strelec Riešenie

85. 1. Va8 (teraz sa musí jedna z figúr pohnúť a druhá ostane nekrytá;  
napríklad: 1...Vh4 2. Vxg8).

86. 1. Ve6.

87. 1. Vaa5 (ale nie 1.

Vf2 pretože 1...Sg4

alebo 1...Sg6).

88. 1. Vh2.

89. 1. Vae2.

90. 1. Vb5.

91. 1...Va8, a potom,

napríklad: 2. Va5

Sb7.

92. 1...Sg7.

93. 1...Sb7.

94. 1...Vg7.

95. 1...Sb8 .

96. 1...Ve3 2. Sxd2

Vd3 (získa figúru naspäť).