

Ausschreibung 2. Münchner Märchen-Turnier 2016

Gefordert sind Aufgaben mit eine der beiden Märchenfiguren von Gerald Ettl - **kontaktscheuer König** oder **kontaktfreudiger König**. Weiterhin soll gelten: ein 8x8 Brett, höchstens 1 Märchenbedingung und höchstens 1 Märchenfigur-Art.

Kontaktscheuer König: Ein kontaktscheuer König (ksk), der mit einem Stein egal welcher Farbe in Berührung kommt, steht im "Berührungsschach". Er ist "Berührungsmatt", wenn er sich aus der Berührung nicht befreien kann und nicht in den Wirkungsbereich (Schach) eines gegnerischen Steines gerät. Ein normales Schachgebot und Matt ist nicht erlaubt. Kommt es zum Berührungsmatt oder Berührungspatt ist das Spiel beendet.

Kontaktfreudiger König: Ein kontaktfreudiger König (kfk), der mit einem Stein egal welcher Farbe nicht in Berührung kommt, steht im "Anti-Berührungsschach". Er ist "Anti-Berührungsmatt", wenn er mit keinem Stein mehr in Berührung steht und nicht in den Wirkungsbereich (Schach) eines gegnerischen Steines gerät. Ein normales Schachgebot und Matt ist nicht erlaubt. Kommt es zum Anti-Berührungsmatt oder Anti-Berührungspatt ist das Spiel beendet.

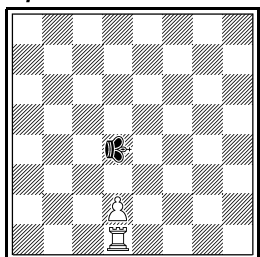
Einsendeschluss für alle Aufgaben ist der **31.07.2016** (Datum des Poststempels oder des E-Mail Eingangs).

Einsendungen sind zu richten an den **Turnierleiter:** Norbert Geissler, Lavendelweg 11, D-81547 München, Email: mpk2016@ng37.de

Preisrichter: Gerald Ettl (Waltershofen)

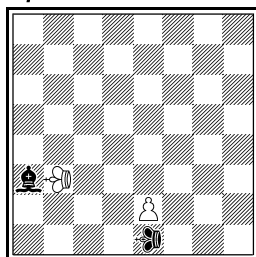
Die besten 3 Schachprobleme von deutschen Autoren erhalten einen **Förderpreis**. Ein **Problemschach+ Paket** (2 Bücher + 16 GB-USB Stick) im Wert von 60,- EUR. Das Preisgeld von umgerechnet insgesamt 180,- EUR wird von dem Problemschach-Architekten Gerald Ettl zur Verfügung gestellt. Jeder Teilnehmer hat nur 1 Gewinnchance.

I
Gerald Ettl
mpk-Blätter 2009



h#4 (2+1)
♔ = kontaktscheuer König

II
Gerald Ettl
mpk-Blätter 2009



s#7 (2+2)
♔ = kontaktfreudiger König

I) Gerald Ettl:

1. Kd5 d4+ 2. Kd6 d5+ 3. Kd7 d6+ 4. Kd8 d7# (1. Kc5? d4?? illegales orthodoxes Schachgebot)

II) Gerald Ettl:

1. e3+ K~2 2. e4+ Ke3 3. e5+ Ke4 4. e6+ Ke5 5. e7+ Ke6 6. e8=L+ Ke7 7. Lh5+ Ld6#

mpk-Blätter

I/2016

Mitteilungen des Münchner Problemkreises

Nr. 99

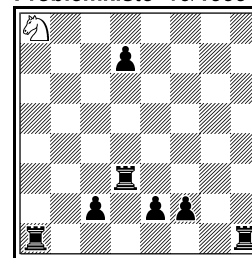
Im Regelfall trifft sich der mpk am zweitem Samstag im Monat ab 14 Uhr im Seniorenclub Haar e.V., 95540 Haar, Kirchenplatz 2. Gäste sind immer herzlich willkommen. Kontaktperson: Helmut Waelzel Tel. 08106/5746

Unsere Jubilare:

Elmar Bartel *12.01.1960

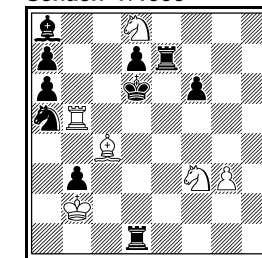
Werner Höller *13.01.1934

I
Elmar Bartel
Problemkiste 10/1999



ser=-20 (1+7)
Circe

II
Werner Höller
Schach 7/1995



h#2 (6+10)
b) ♠g3 →g4

I) Elmar Bartel:

1. Sb6 2. Sxd7 3. Sc5 4. Sb3 5. Sxa1 [+sTh8] 6. Sxc2 [+sBc7] 7. Sd4 8. Sxe2 [+sBe7] 9. Sg3 10. Sxh1 [+sTa8] 11. Sxf2 [+sBf7] 12. Sxd3 13. Se5 14. Sxf7 15. Sxh8 16. Sg6 17. Sxe7 18. Sd5 19. Sxc7 20. Sxa8=

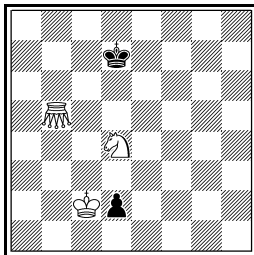
Der Springer muss jede Ecke einmal besuchen, um die schwarzen Steine ins Nirwana zu schicken. Erstaunlich, dass die Springerzüge eindeutig sind.

II) Werner Höller:

a) 1. Ld5 Sd2 2. Ke5 Txd5#, b) 1. Td5 Sb7+ 2. Ke6 Lxd5#

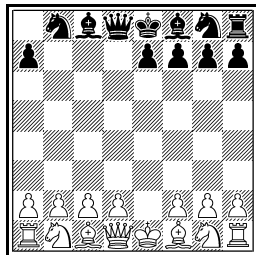
In diesem Hilfsmattzweizüger sind zwei harmonische Lösungen in orthogonaler und diagonaler Form mit jeweils einem Mustermatt zu bewundern. Zuerst wird die weiße Turm / Läufer Linie durch den schwarzen Läufer / Turm voraus verstellt. Erst nachdem der weiße Springer die schwarze Turm / Läufer Linie verstellt, kann der schwarze König sein Mattfeld betreten. Im Mattzug wird jeweils die schwarze Figur geschlagen, die für die Vorausverstellung im ersten schwarzen Zug verantwortlich ist. Ein Funktionswechsel zwischen dem weißen Turm und Läufer sowie den beiden weißen Springer runden dieses sehenswerte Problem ab.

694
Anatoli Stjopotschkin
RUS - Tula



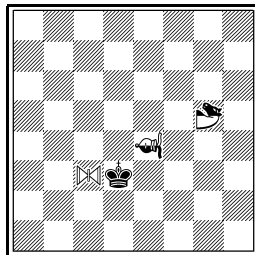
h#4 C+ (3+2)
KöKo
b) ♖b5→a4
c) ♖b5→d8
d) ♖b5→h4
♖ = Grashüpfer

695
Gregor Werner
Worms



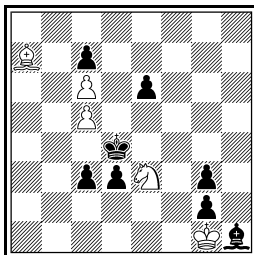
Kürzste C+ (15+12)
Beweispartie?
Monochromes Schach

696
Kostěj Šoulivý
CZ - Prag



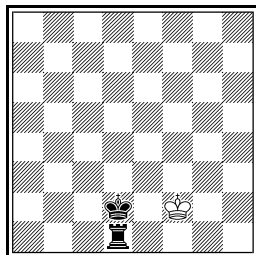
h#2 C+ (1+1+2)
Supercirce
3.1.1.1
♖ = Equistopper
♗ = Prinzessin
♘ = Eichhörnchen

697
Vladimír Kočí
CZ - Ostrava



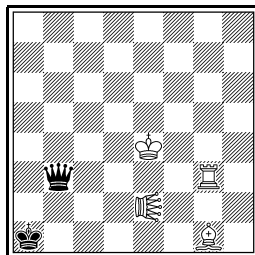
h#4 C+ (5+8)

698
Andreas Thoma
Groß Rönnau



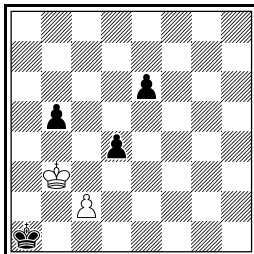
-3/#1 C- (1+2)
VRZ Hoeg
Flintenschach

699
Rolf Kohring
Tuntenhausen



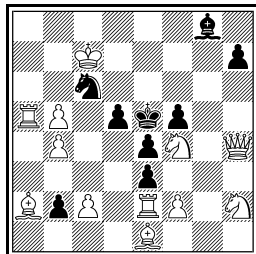
h#2 C+ (4+2)
Marscirce
2.1;1.1
♖ = Kontragrashüpfer

700
Norbert Geissler
München



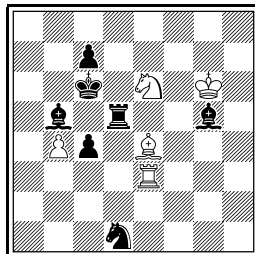
h=6 C+ (2+4)
b) ♜d4→b4

701
Gerald Ettl
Meitingen



#2vv C+ (12+9)

702
Hubert Gockel
Bempflingen



#2*vv C+ (5+7)
Annanschach

Nr. 688 (Gregor Werner) 1. d2-a5 d6 2. Dd4 Dd7 3. Da4 Kd8 4. a5-d2 De8 5. Dxe8+ Kxe8, 1. d2-g5 d6 2. Dd4 Lh3 3. Dg4 Dd7 4. g5-d2 Dc8 5. Dxc8+ Lxc8. Ich fand zwei Lösungen in 6.0 Zügen, aber sie unterscheiden sich nur durch einen Wartezug des sL auf zwei unterschiedliche Felder, was man wohl einen Dual nennen muss: 1. d2-g5 d6 2. Dd4 Dd7 3. Kd1 Dg4 4. Dxc8+ Ld7(f5) 5. g5-d2 Lxc8 6. Ke1 Lc8. Die Autorenlösungen dürften kürzer sein, aber da fand ich nichts (BS).

Nr. 689 (Anatoli Stjopotschkin) a) 1. dxe1=L AMe3 2. Lg3 Kf1 3. Lb8 AMa7#, b) 1. exd1=L AMe3 2. Lg4 Kf2 3. Ld7 AMe8#. Der wK muss auf das Feld ausweichen, dass dem sL nach dem Mattzug keine Möglichkeit gibt, wegzuziehen (BS).

Nr. 690 (Erich Bartel) 1. Kg7 2. Gf6 3. Kf8 4. Ke7 5. Ga6 6. Gc6 7. Ke6 8. Kd5 9. Kc5 10. Gc7 11. Gc4 12. Ka7 13. Kxb6 [+sTc5] 14. Kxc5 [+sTd4] 15. Kc3 16. Gxd4 [+sTe4] 17. Kc4 18. Kd5 19. Gd6 20. Ge6 21. Gc4 22. Gxf4 23. Kxe4 [+sTf3] 24. Kxf3 [+sTg2] 25. Ge4 26. Gxg2 27. Kg3 Kh2#. Gut, dass Popeye das lösen (und daher auch prüfen!) kann. Interessanter Weg über das ganze Brett und überraschendes Mattbild (BS).

Nr. 691 (Helmut Waelzel) 1. h5 e4 2. h4 e5 3. h3 e6 4. h2 e7 5. h1=T [a8] e8=T [h1]#. Die Schachart erlaubt jede Menge Unterverwandlungen, z.B. W: Kh4 Bd2 S: Kh4 Bb7 h#5 mit Läufer- und Turmwandlung. Mein Startpunkt war das 100 Dollar Thema W: Kh1 Ba2 S: Kh3 Bc7, g3, g4, h4 h#5 1.c5 usw. (Autor). Eine Patentstellung für zweimal Doppelpexzelsior mit Umwandlung in jeweils Turm. Als ich selbst versuchte, mit dieser Bedingung zu spielen (bisher ohne befriedigendes Ergebnis), entstand die Frage, wer der Erfinder ist und wo die Definition zuerst (oder besser: ausführlich) erschien. Denn es bleiben einige Fragen offen, die auch das Märchenschachlexikon der Schwalbe (im Internet) nicht klärt, und wozu ich auch Hans Gruber nicht mehr wusste. 1) Was geschieht, wenn in einen Offizier X umgewandelt wird, dessen Wiedergeburtsfeld besetzt ist? Verschwindet X vom Brett oder ist der Zug verboten (oder was sonst)? 2) Wenn in einen Märchenstein X umgewandelt wird, müsste X auf dem Umwandlungsfeld wiedergeboren werden. Wenn der B vor der Umwandlung schlägt, war das Umwandlungsfeld also besetzt. Gibt es (wie bei Antircirce) dann wieder die beiden Typen Calvet/Cheylan? 3) Nach einer Umwandlung wird der Umwandlungsstein wiedergeboren und hat daher noch nicht gezogen, er kann also ggf. noch rochieren. Richtig? (BS).

Nr. 692 (Hubert Gockel) Lassen wir GW zu Wort kommen: a) Ein Schach würde zum Matt reichen, also probiere ich mal 1. Dh7, solche Züge macht man ja gerne. Es droht Turmabzug mit Matt 1. ... c3 2. Tc6#, 1. ... f3+ 2. Td6# aber 1. ... g3! und kein Matt in Sicht, deshalb: 1. Te6 (droht 2. Dh7#) 1. ... c3 2. Dxc3#, 1. ... f3 2. Te3#, 1. ... g3 2. Sxf4#. b) 1. Dh7? geht hier aus 2 Gründen nicht: 1. ... c3 2. Tc6+ bxc6->g6!, 1. ... f3+ 2. Td6+ Dxd6->g6!, 1. De5 droht Df5# sieht gut aus: 1. ... f3 2. Sf3->f2#, 1. ... g3 2. Df4->f3# aber 1. ... c3!, 1. Ta6->a5 (droht wieder 2. Dh7#) 1. ... c3 2. Dxb7->b5#, 1. ... f3 2. Sxf3->f2#, 1. ... g3 2. Dxf4->f3#. Der Autor wies auf einen dreifachen Mattwechsel hin.

Nr. 693 (Gerald Ettl) Wieder hat zuerst GW das Wort: wäre Schwarz am Zug, könnte er einen der schwarzen Türme schlagen und hätte die Fluchtfelder d3 oder c4. Der erste Versuch war deshalb: 1. Dh6? (droht 2. Lc3#) Lxe3 2. De3# aber 1. ... bxc5!, 1. Dc8? (droht 2. Lb2#) bxc5 2. Dc5# aber 1. ... Lxe3! Deshalb besser: 1. Df1 nimmt die Felder d3 und c4 unter Kontrolle und droht 2.Da1#, 1. ... bxc5 2. Lb2#, 1. ... Lxe3 2. Lc3#. Na ja, immerhin konnte ich 2 Aufgaben lösen. Zum gekonnten Kommentieren fehlt mir die Fachkenntnis, die 692 wirkt allerdings harmonischer als die 693 und hat beim Lösen mehr Spaß gemacht (GW). Der Autor zeigt mit einem Umwandlungs-Läufer das Hannelius Thema mit einem zweifachen Mattwechsel.

Es kommentierten: Bernd Schwarzkopf (BS) und Gregor Werner (GW).