

### Ka5 32.Rc6+ Ka4 33.Re5 Ka3 34.Rb2 Ra5#

Das thematische Spiel besteht darin, dass einer von zwei an sich spielbaren Zügen den Reflexzwang auslöst; die Reflexmatt-Idee wird also lediglich zum Korrektmachen eingesetzt – dies aber in einem systematischen Figurenmanöver achtmal hintereinander. Der Zweck ist es, peu à peu den weißen König nach a1 zu bugsieren, wobei der weiße Turm mit Tip-pelschritt hin-und-zurück die Luke öffnet und schließt.

(1. Lob.: Nr. 15) 1.Rh1 Kb8 2.Dd8+ Ka7 3.Da8+ Kb6 4.Db7+ Kc5 5.Dd5+ Kb6 6.Da5+ Ka7 7.Le4 Kb8 8.Dd8+ Ka7 9.Da8+ Kb6 10.Db7+ Kc5 11.Dd5+ Kb6 12.Da5+ Ka7 13.f4 Kb8 14.Dd8+ Ka7 15.Da8+ Kb6 16.Db7+ Kc5 17.Dd5+ Kb6 18.Da5+ Ka7 19.f5 Kb8 20.Dd8+ Ka7 21.Da8+ Kb6 22.Db7+ Kc5 23.Dd5+ Kb6 24.Da5+ Ka7 25.f6 Kb8 26.Dd8+ Ka7 27.Da8+ Kb6 28.Db7+ Kc5 29.Dd5+ Kb6 30.Da5+ Ka7 31.f7 Kb8 32.Dd8+ Ka7 33.Da8+ Kb6 34.Db7+ Kc5 35.Dd5+ Kb6 36.Da5+ Ka7 37.f8=S Kb8 38.Dd8+ Ka7 39.Da8+ Kb6 40.Db7+ Kc5 41.Dd5+ Kb6 42.Da5+ Ka7 43.Sg6 Kb8 44.Dd8+ Ka7 45.Da8+ Kb6 46.Db7+ Kc5 47.Dd5+ Kb6 48.Da5+ Ka7 49.Se5 Kb8 50.Dd8+ Ka7 51.Sc6+ Kb7 52.Sb4+ Ka7 53.Da8+ Kb6 54.Db7+ Kc5 55.Dd5+ Kb6 56.Da5+ Ka7 57.Rg3 [58.Db6+ Kxb6 59.Ra3 Rc5#] Kb8 58.Db6+ Kc8 59.Ra3+ Kd7 60.Lc6+ Ke6 61.Lb5+ Ke5, Kf7 62.Da5 Rc5#

Viel länger als der Preis und als die 2. ehrende Erwähnung, aber weniger prägnant. Für Rc5# stehen wK und wD schon richtig, die wR steht immerhin bereit (b1-a3), der wL und der umzuwandelnde wB haben weitere Wege vor sich. Kernstück ist ein neunmal (einmal davon von einem Springer-Intermezzo unterbrochen) wiederkehrendes systematisches 5-Züge-Manöver, bei dem die weiße Dame ein Tempo gegen den schwarzen König gewinnt. Im gesamten Lösungsverlauf dräut immer wieder Mattgefahr, weswegen Manöver gespielt werden müssen, die sich dem menschlichen Löser nicht aufdrängen und ästhetisch nahelegen, auch wenn sie sich erschließen lassen. Die Rose muss weit weg bis nach h1 (z. B. 1.Rg3? Kb8 2.Dd8+ Ka7 3.Ra3, Rb5, Rf5, Rg7#), der Läufer genau über e4 gehen (z. B. 7.Lg2? ... 52.Rb1#!), der Bauer in Springer (und nicht in Rose) umwandeln. Dass man dies den Datenbanken glauben muss, trübt ein wenig den Eindruck

(2. Lob.: Nr. 2) Weiß muss Leo und Pao auf f2/g2 zum Block stellen, damit Schwarz mit d1=D mattsetzen kann und muss. Die Verführungen 1.LEf3? d5 2.LEg3 d4 3.LEc7#!, 1.Kf2? d5 2.LEg1 d4 3.Kf1 d3 4.LEa7#! und 1.PAg3? d5 2.LEf3 d4 3.LEb7#! zeigen, dass der Zug auf die 7. Reihe unterbunden werden muss, wenn der schwarze Bauer die Diagonale öffnet. Das geht nur, wenn er dabei Schach bietet.

**1.Ke2! d5 2.LEg1 d4** (Linienverstellung) **3.PAf2** (3.Kf1? würde voreilig wieder die Linie öffnen, ohne das Schachgebot abzuwarten: 3.– d3 4.LEa7#!) **d3+** (hier ist das ersehnte Schachgebot) **4.Kf1 d2 5.LEg2 d1=D#**

Die weißen Märchenfiguren wirken etwas gestelzt, aber sie handeln in lauterer Absicht.

(3. Lob.: Nr. 3) **1.Ee6!** (1.Dd2? c5 2.Ee4 c4 3.Ea4 c3 4.De2#!) **c5 2.Dd2!** (2.Ea4? c4 3.Dd2 c3 4.De2#!) **c4 3.Ea2 c3 4.Eg2 cxd2/c2 5.Ea2/Dd1+ d1=E/cxd1=E#**

Harmlos, aber fokussiert, mit einer überraschenden späten Verzweigung und Märchenumwandlungsmatt.

# mpk-Blätter VIII/2016

## Mitteilungen des Münchner Problemkreises Nr. 103

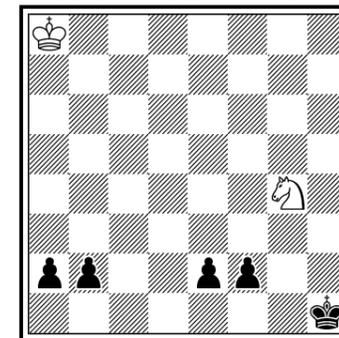
Im Regelfall trifft sich der mpk am zweitem Samstag im Monat ab 14 Uhr im Seniorenclub Haar e.V., 95540 Haar, Kirchenplatz 2. Gäste sind immer herzlich willkommen. Kontaktperson: Helmut Waelzel Tel. 08106/5746

### Unsere Jubilare:

Erich Bartel \*21.08.1930

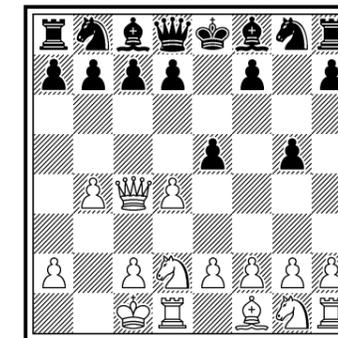
Hans Gruber \*24.08.1960

#### I Erich Bartel Problemkiste 12/2012



ser-h#9 (2+5)  
Alphabetschach

#### II Hans Gruber Problemkiste 1984



Beweispartie in (15+16)  
6.0 Zügen

#### I) Erich Bartel:

1. a1=L 2. b1=D 3. Le5 4. Dh7 5. e1=S 6. Sg2 7. Lh2 8. f1=T 9. Tg1 Sf2#.

Wie (fast) nicht anders vom Augsburger Altmeister zu erwarten ist in dieser Miniatur eine AUW in optimaler Konstruktion zu sehen. Der Mattzug erfolgt durch den weißen Springer (durch wen sonst?), doch zuvor muss der weiße König immobilisiert werden. Eine schöne Demonstration und Lehrstück für das Alphabetschach.

#### II) Hans Gruber:

1. d4 e5 2. Dd3 La3 3. b4 Lxc1 4. Dc4 Lh6 5. Sd2 g5 6. 0-0-0 Lf8.

Diese kurzzügige Beweispartie scheint auf den ersten Blick nicht schwer zu lösen sein ... und sie ist es auch nicht. Als einzige Figur wurde der schwarzfeldrige weiße Läufer geschlagen. Dazu hat Schwarz maximal 4 Züge Zeit, und dies kann nur von der schwarzen Dame oder dem schwarzen Läufer erledigt werden. Letztendlich führt nur ein Rundlauf des schwarzen Läufers zum Erfolg.

# Preisbericht Münchner Märchenturnier 2016

## Münchner Märchenturnier 2016 Reflexmatt-Miniaturen mit Märchenfiguren Preisbericht von Hans Gruber (Regensburg)

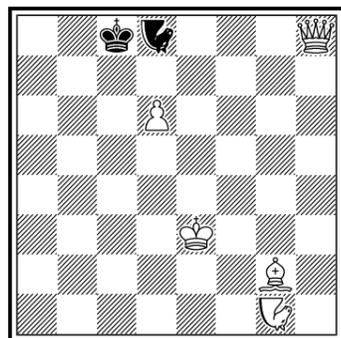
### Teilnehmerliste

Stephan Dietrich (2-5), Maryan Kerhuel (16), Rainer Kuhn (8-11), Torsten Linß (7, 12, 13, 15), Juraj Lörinc (14), Karol Mlynka (6) und Bernd Schwarzkopf (1).

Gefordert waren Reflexmatt-Miniaturen in 4 oder mehr Zügen mit Märchenfiguren mit weißer Reflexmatt-Verführung. Schon bald nach dem Einsendeschluss (30.6.2016) erhielt ich vom Turnierdirektor Frank Müller in anonymisierter Form (Teilnehmerliste und Autornamen wurden erst nach Fertigstellung des Preisberichts vom Turnierleiter ergänzt) 16 Beiträge. Diese Anzahl liegt zwar unter den Erwartungen, ist aber dennoch respektabel. Enttäuschend war die Qualität – nur wenige Probleme konnten halbwegs Schritt halten mit der Qualität der in der Ausschreibung genannten Beispiele, die zum Teil ja bereits über 40 Jahre alt sind. Bei den meisten dieser Beispiele war entweder jeder einzelne weiße Zug unter dem Stern der Vermeidung des weißen Reflexmatts gestanden oder es war eine entsprechende Gesamtstrategie zu finden, etwa in neudeutscher Planform. Bei einigen Einsendungen zum Turnier tauchte nur peripher an einer oder wenigen Stellen ein zu vermeidendes weißes Matt auf (Nrn. 1, 4, 5, 16) oder wurde unbotmäßiger Aufwand mit nichtthematischen Märchenfiguren betrieben (Nr. 6). Eine ganze Reihe von Problemen war sogar unthematisch, weil beim besten Willen keine noch so kleine Verführung mit weißem Reflexmatt vorhanden war (Nrn. 8, 9, 10, 11, 14). Abstriche in der Bewertung des thematischen Gewichts gab es, wenn weiße Reflexverführungen nicht erkennbar thematisch waren, sondern nur der Eindeutigkeit der Zugfolge dienten – solche Fälle wurden als thematisch akzeptiert.

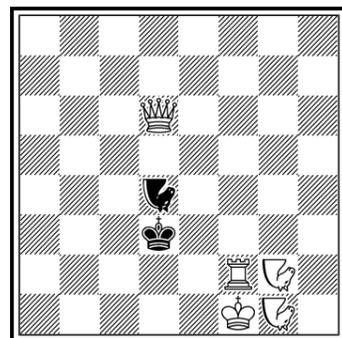
Alle Beiträge, die in den obigen Negativlisten nicht aufgeführt sind, erhalten Auszeichnungen, auch wenn beim Vergleich mit den Beispielen der Ausschreibung einige Augen zuge-drückt werden mussten. Diese Aufgaben tragen aber dazu bei, die überaus interessante und spannende Reflexmatt-Thematik wiederzubeleben – vielleicht regen sie ja auch zu einigen Nach-Turnier-Kompositionen.

**Preis: Nr. 13**  
**Torsten Linß**  
**mpk-Turnier 2016**



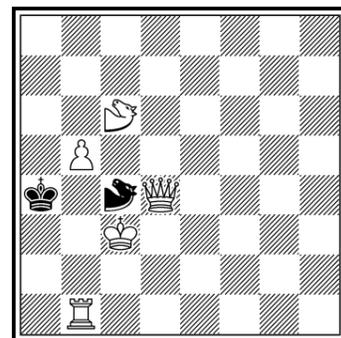
R#23 (5+2)  
♞♝=Nachtreiter

**1. ehr. Erw.: Nr. 7**  
**Torsten Linß**  
**mpk-Turnier 2016**



R#11\* (5+2)  
♞♝=Nachtreiter

**2. ehr. Erw.: Nr. 12**  
**Torsten Linß**  
**mpk-Turnier 2016**



R#34 (5+2)  
♞♝=Rose

**(Preis: Nr. 13)** Stunde der weiße König auf h1, ginge sofort 1.Dh2 Nb4#. Es ist nicht schwer, mit dem König ins Eck zu ziehen, während der schwarze König pendeln muss,

aber Weiß muss zweierlei bedenken: Erstens darf der schwarze König nicht entkommen und der Nachtreiter nicht entfesselt werden, zweitens darf der Versuch, den König auf der 8. Reihe festzuhalten, nicht durch weißen Reflexzwang torpediert werden. Dieses grundlegende Dilemma tritt schon beim einfachsten Versuch zutage: Verführung 1.Ne5? (deckt a7) Kb8 2.Dxd8#! Auf b8 ist der schwarze König anfällig, wohingegen er auf c8 den Nd8 deckt. Daher kann Weiß zumindest die ersten zwei Züge in der Lösung in der richtigen Reihenfolge spielen: **1.Df8! Kb8 2.Ne5 Kc8**. Der Versuch 3.Ld5? (wir werden im Verlauf der Lösung sehen, dass der wL die Felder c6 und e6 decken muss) scheitert wieder lehrreich: 3.– Kb8 4.Dxd8#! Daher greift Weiß zu einem Verstellpendel: **3.Lc6! Kb8 4.Ld5 Kc8**. Nun kann der weiße Nachtreiter besser gestellt werden, um das drohende Dxd8# vorübergehend auszuschalten und um ein daher unschädliches Pendel mit Tempogewinn spielen zu können: **5.Nf3 Kb8 6.Nb5** (deckt a7) **Kc8 7.Nd4 Kd7 8.Nf3+ Kc8** (jetzt sehen wir, weshalb der Läufer auch e6 decken musste) **9.Kf2** (der Marsch ins Eck beginnt) **Kb8 10.Nb5 Kc8 11.Nd4 Kd7 12.Nf3+ Kc8** (Tempogewinn, der nächste Königszug ist möglich) **13.Kg1** ("zum Glück" deckt der sNd8 das Feld g2, so dass der Königsweg eindeutig ist) **Kb8 14.Nb5 Kc8 15.Nd4 Kd7 16.Nf3+ Kc8** (nächster Tempogewinn) **17.Kh1** (am Ziel – aber oje: Die beiden schönen Blocks sind weg, und die weiße Dame steht falsch – das alles muss somit in schönster Pendelaufgabentradition wieder rückgängig gemacht werden) **Kb8 18.Ne5 Kc8 19.Lc6 Kb8 20.Lg2** (Rückkehr) **Kc8 21.Ng1** (Rückkehr) **Kb8 22.Dh8** (Rückkehr) **Kc8/Ka7** und es geht glücklich der Hauptplan: **23.Dh2 Nb4#**.

Mit großem Abstand der Spitzenreiter und Turniergewinner.

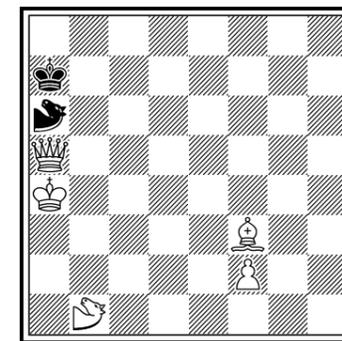
**(1. ehr. Erw.: Nr. 7)** \* 1.– Ke4 2.De5+ Kd3 3.De1 Nh2#

1.Na4? Ke4 2.Nc3+ Kd3 3.Ng1 usw. wie im Satz, aber 2.Nc5#!

**1.Na5! Ke4 2.Nc3+ Kd3 3.Nb1 Ke4 4.Nd2+ Kd3 5.Ndg8 Kc3 6.Nge7+ Kd3 7.Ng2 Ke4 8.Nc3+ Kd3 9.Ng1 Ke4 10.De5+ Kd3 11.De1 Nh2#**

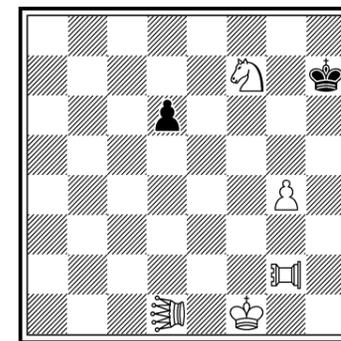
So ein großer Aufwand (mit wN-Rundlauf und wN-Rückkehr), damit das Schachgebot auf c3 nicht von a4, sondern von e7 aus gegeben wird ... Raumgreifend und um die Mattvermeidung kreisend, daher die hohe Auszeichnung.

**1. Lob: Nr. 15**  
**Torsten Linß**  
**mpk-Turnier 2016**



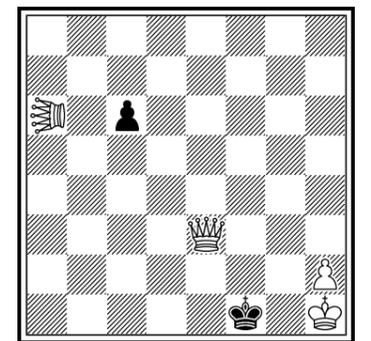
R#62 (5+2)  
♞♝=Rose

**2. Lob: Nr. 2**  
**Stephan Dietrich**  
**mpk-Turnier 2016**



R#5 C+ (5+2)  
♞=Leo ♝=Pao

**3. Lob: Nr. 3**  
**Stephan Dietrich**  
**mpk-Turnier 2016**



R#5 C+ (4+2)  
♞=Equihopper

**(2. ehr. Erw.: Nr. 12)** 1.Tb2 Ka3 2.Rc2+ Ka4 3.Ra7 (3.Re7? Ka5 4.Da7#!) Ka5 4.Rc6+ Ka4 5.Kd3 Ka3 6.Rc2+ Ka4 7.Ra7 (7.Re7? Ka5 8.Da7#!) Ka5 8.Rc6+ Ka4 9.Ke2 Ka3 10.Rc2+ Ka4 11.Ra7 (11.Re7? Ka5 12.Da7#!) Ka5 12.Rc6+ Ka4 13.Kd1 Ka3 14.Rc2+ Ka4 15.Ra7 (15.Re7? Ka5 16.Da7#!) Ka5 16.Rc6+ Ka4 17.Kc1 Ka3 18.Rc2+ Ka4 19.Ra7 (19.Re7? Ka5 20.Da7#!) Ka5 20.Rc6+ Ka4 21.Kb1 Ka3 22.Rc2+ Ka4 23.Ra7 (23.Re7? Ka5 24.Da7#!) Ka5 24.Rc6+ Ka4 25.Ka1 Ka3 26.Rc2+ Ka4 27.Ra7 (27.Re7? Ka5 28.Da7#!) Ka5 28.Rc6+ Ka4 29.Tb1 Ka3 30.Rc2+ Ka4 31.Ra7 (31.Re7? Ka5 32.Da7#!)