

Schach

Leoben: Spannende Titelkämpfe

In dieser Woche haben die Staatsmeisterschaften in Leoben begonnen. Bei den Männern ist Markus Ragger Titelfavorit, bei den Frauen Tina Kopinitz. Die Partien werden auf www.chess.at live im Internet übertragen. Beginn am Samstag, 15 Uhr, und am Sonntag, 10 Uhr. Wir analysieren die Partie von Martin Neubauer gegen Daniel Wiedermann.

Weiß: Neubauer – Schwarz: Wiedermann
Leoben [E 00]

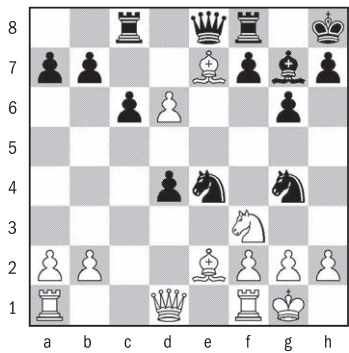
1. Sf3 Sf6 2. d4 g6 3. c4 Lg7 4. Sc3 0-0 5. e4 d6 6. Le2 e5 7. Le3 Sa6. Der zur Zeit vielleicht beste Königsindisch-Spieler der Welt, Teimour Radjabov, vertraut nahezu ausschließlich auf den sofortigen Läuferangriff mittels 7... Sg4.

8. 0-0 Sg4 9. Lg5 De8 10. c5. Die wahrscheinlich gefährlichste Fortsetzung, Ebenfalls populär ist 10. Te1, was Martin Neubauer in der ersten Runde gegen Klaus Neumeier versuchte. Nach 10... exd4 11. Sd5 h6 12. Le7 c6 13. Lxf8 Kxf8 14. Sf4 hatte Weiß leichten Vorteil. Die Partie endete nach spannendem Verlauf remis.

10... exd4. In letzter Zeit wurde gelegentlich 10... h6 versucht, aber der Stellungstyp ändert sich nur, wenn Schwarz bereit ist, nach 11. Lh4 auch 11... g5 zu spielen. Das schwächt allerdings den Königsflügel und ist für die Bauernstruktur insgesamt nicht optimal. Nach 12. Lg3 exd4 13. Sxd4 dxc5 14. Sb3 Se5 15. Lxa6 bxa6 ist der Nachziehende nicht zu beneiden.

11. Sd5 c6 12. Se7+ Kh8 13. Sxc8 Txc8 14. cxd6 Sc5. Die Alternative wäre, den Läufer nicht nach e7 zu lassen, aber auch hier behauptet Weiß Vorteil nach 14... f6 15. Lh4 Sc5 16. Sxd4.

15. Le7 Sxe4.



16. Sxd4. Der Le7 ist wertvoller als der Tf8. Im Fall von 16. Lxf8 Dxf8 17. d7 Td8 wäre die Partie noch nicht entschieden.

16... Sgf6 17. Lf3 Dd7 18. Sb3 b6 19. Te1 Sg5 20. Sd2 Tfe8 21. Sc4 Sxf3+ 22. Dxf3 Sd5. Mehr Widerstand leistet 22... Sg4 23. Dxf7 b5 24. h3 bxc4 25. hxg4 Tb8.

23. Dxf7 Sxe7 24. Txe7 Txe7 25. dxe7 h6 26. Te1 Te8 27. Dxe8+. Auf 27... Dxe8 entscheidet Sd6. 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Die Gegnerfarbe

Teller:	♠ D107
Süd:	♥ DB4
Gefahr:	♦ KB105
alle:	♣ DB3
♠ 542	♣ A963
♥ A52	♥ 10873
♦ 94	♦ 873
♣ 109862	♣ K5
	♠ KB8
	♥ K96
	♦ AD62
	♣ A74

S W N O
1 NT pass 3 NT alle passen
Ausspiel: ♠ 10

Als geübter Alleinspieler zählen Sie Ihre sicheren Stiche. Mit vier ♦- und einem ♣-Stich müssen Sie noch beiden Edelfarben die Asse entlocken. Haben Sie als Alleinspieler im ersten Stich eine ♣-Figur am Tisch eingesetzt und Osts K mit dem Ass gestochen? Falls Sie jetzt zuerst ♠ spielen, sticht Ost mit dem Ass und entwickelt für seinen Partner ♣. West kommt später mit ♥ Ass zu Stich und kann die Faller in ♣ abspielen. Falls Sie richtig geraten haben und zuerst ♥ spielen, gewinnen Sie, da West keinen Einstich mehr hat. Als sehr guter Alleinspieler wollen Sie allerdings immer gewinnen. Daher sollten Sie unbedingt den ♣ K im ersten Stich ducken. Die ♣-Fortsetzung stechen Sie – und egal, welche Edelfarbe Sie zuerst spielen, Sie gewinnen bei verteilten Assen. Ost hat kein ♣ und kann nie diese Farbe für seinen Partner spielen.

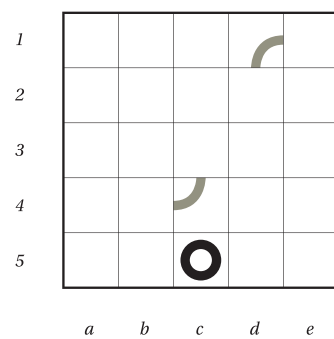
Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

Zum Abschluss unserer Sommerrätsel-Serie, in der wir Ihnen in den vergangenen Wochen Alternativen zum Sudoku-Lösen vorgestellt haben, möchten wir Sie auf einen gemeinsamen Ausflug in die Unendlichkeit von Schlingen und Ringen einladen: Wir begeben uns bleistiftbewehrt in einen quadratischen Raster mit vorgegebenen Elementen, insofern nicht unähnlich dem Eisenbahn-Rätsel von vor zwei Wochen.

Das Rätsel, dem wir uns hier stellen, trägt den Titel „Loopy“ (englisch für „gewunden“, „mit vielen Schlingen“) – es geht um einen gewundenen Pfad, der sich am Ende durch das Gitternetz schlängeln soll. Im Gegensatz zum Eisenbahn-Rätsel oder den „Endview“-Aufgaben der vergangenen Woche haben leer bleibende Felder in diesem Raster aber keinen Platz – jedes einzelne Quadrat muss am Ende ausgefüllt sein.

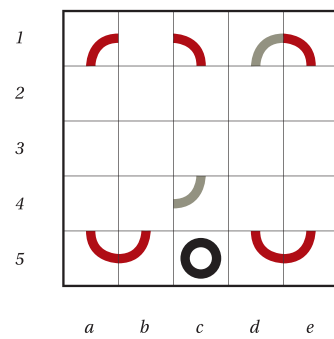
Die Aufgabe lautet diesmal: Zeichnen Sie eine geschlossene Schleife, die sich durch alle freien Felder schlängelt und die bereits eingezeichneten Teilstücke mit einschließt. Die Schleife darf sich dabei niemals selbst kreuzen. Alle Felder mit Ring bleiben ausgeschlossen. (Sie dürfen keine Felder mit Ring hinzufügen.) Auf jedem Feld muss die Schleife entweder gerade weitergeführt werden oder um 90 Grad abbiegen.

Um den Lösungsvorgang anschaulich zu machen, werden wir jetzt, wie schon in den vergangenen Wochen, die Lösung eines einfachen, 6 x 6 Felder großen Rätsels Schritt für Schritt entwickeln:

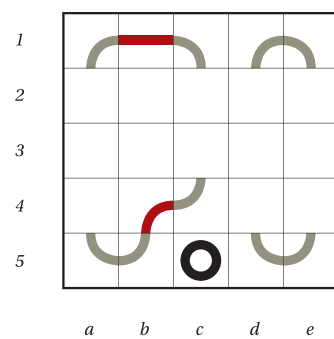


Wir markieren die Zeilen wieder mit den Ziffern 1 bis 5 und die Spalten mit den Buchstaben von a bis e, damit wir zur Erklärung die Felder eindeutig bezeichnen können. (Das müssen Sie zuhause natürlich nicht tun.)

Schritt 1: Alle freien Eckfelder müssen Kurven enthalten, da ja zwei Seiten der Eckfelder durch den Rand eingeschlossen sind (hier angewandt auf die Eckfelder a1, e1, a5 und e5). Allgemeiner gesagt, gilt für alle Felder, die an zwei Seiten durch den Rand des Rätsels, die angrenzende Schleife oder ein Feld mit Kreis eingeschlossen sind, dass das Schleifen-Teilstück auf dem Feld die beiden offenen Seiten des Feldes verbinden muss (hier angewandt auf die Felder c1, b5 und d5).



Schritt 2: In die Felder b1 und b4 mündet die Schleife bereits von zwei Seiten, daher müssen die beiden Schleifen-Enden durch ein gerades Teilstück auf dem Feld miteinander verbunden werden – jede andere Füllung würde darin münden, dass ein Ende im Nichts endet; und das geht natürlich gar nicht.



Schritt 3: In das Feld e2 mündet die Schleife von oben. Sie kann entweder mit einer Kurve nach links oder mit einer Geraden nach unten weitergeführt werden. Mit der Linkskurve würde sich allerdings sofort ein geschlossener Kreis auf den Feldern d1, e1, d2 und e2 bilden, was natürlich nicht erlaubt ist. Denn dann gäbe es nicht nur eine geschlossene Schleife durch alle Felder. Dasselbe gilt auch für die Felder d4 und e4. Auch dort muss die Schleife also gerade fortgeführt werden.

In der dritten und letzten Folge unserer Sommerrätsel-Serie geht es darum, den Raum im Raster vollends auszunutzen: und zwar ganz „loopy“, also mit einer langen, gewundenen Schleife.

Von Philipp und Valentin Hübner

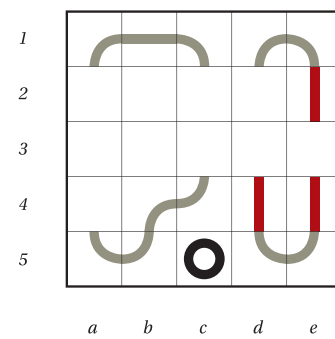
Die Schlinge und das Gitternetz

1 Loopy 7x7

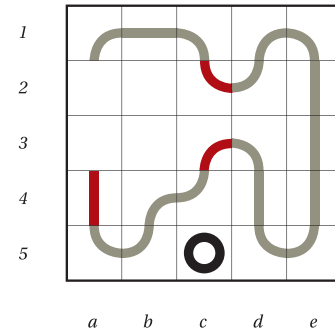
2 Loopy 10x10

3 Loopy 12x12

4 Loopy 12x12

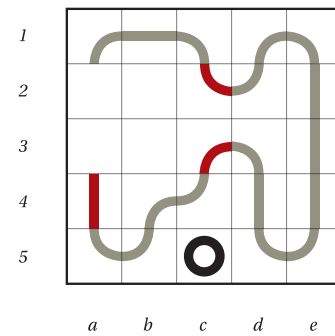


Schritt 4: Das Feld e3 muss, wie schon in Schritt 2 erklärt, die Felder e2 und e4 verbinden. Dadurch ergibt sich rechts wieder eine offene Teilschleife, die nicht mit den Feldern d2 und d3 geschlossen werden darf. Daher muss auf diesen Feldern die Schleife mit Kurven nach links weitergeführt werden.

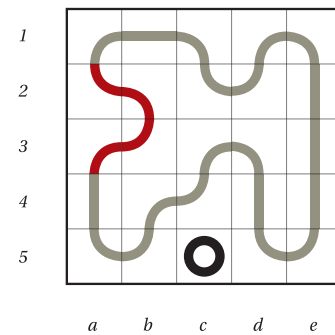


Schritt 5: In die Felder c2 und c3 münden wieder jeweils zwei Schleifen-Enden, die verbunden werden müssen, in diesem Fall mit jeweils einer Kurve.

Das Feld a4 ist links vom Rand und rechts von der Kurve b4 eingeschlossen und kann daher die Schleife nur mit einer Geraden nach oben fortsetzen.



Schritt 6: Der Rest ist trivial. Um alle Felder mit der Schleife auszufüllen, kann sie nicht direkt von a1 gerade nach unten zu a4 geführt werden, sondern muss sich durch b2 und b3 schlängeln. Fertig!



Die einfacheren der „Loopy“-Rätsel sind besonders bei Kindern beliebt, weil die notwendigen logischen Schlüsse relativ einfach zu ziehen sind und schnell erfasst werden können. Größere Rätsel können jedoch schnell recht schwierig werden, ganz besonders dann, wenn man einige Schritte vorausdenken muss, um das nächste Teilstück der Schleife zu finden.

Wenn Sie diese Aufgabe fasziniert hat, werden Ihnen sicher auch jene vier Probierrätsel gefallen, die Sie in der Spalte in der Mitte dieser Seite finden. Aber Vorsicht: Der Schwierigkeitsgrad steigt von oben nach unten wieder massiv an.

Außerdem gilt es, im Fall einer Denkblockade der Versuchung zu widerstehen, die Lösung einfach im Internet nachzuschauen: Die Lösungen für diese sowie für alle anderen Rätsel der vergangenen Wochen – einschließlich aller Eisenbahn- und „Endview“-Aufgaben, auch jene auf der „24 Stunden in vier Minuten“-Seite – finden Sie auf www.diepresse.com/sommerraetsel.

SPIEL & MEHR

Redaktion: Dr. Michael Prüller
michael.prueller@diepresse.com

Die Beiträge dieser Seite und vergangener Seiten finden Sie im Internet unter

<http://diepresse.com/home/spectrum/spielundmehr>

Die Lösungen zu unserer Sommerrätsel-Serie finden Sie online auf diepresse.com/sommerraetsel