

Schach

Titel für Ragger und Kopinits

Bei den Staatsmeisterschaften in Leoben setzten sich die Favoriten durch. In der Allgemeinen Klasse gewann Markus Ragger mit 7 aus 9 und einem halben Punkt Vorsprung vor Siegfried Baumegger; Bronze ging an Mario Schachinger. Bei den Frauen durften sich die Veranstalter über einen neuen Teilnehmerinnenrekord freuen. Es siegte Tina Kopinits souverän mit 7,5/9 (2266) vor Julia Novkovic und Maria Horvath.

Weiß: Pilaj – Schwarz: Baumegger Leoben [E 12]

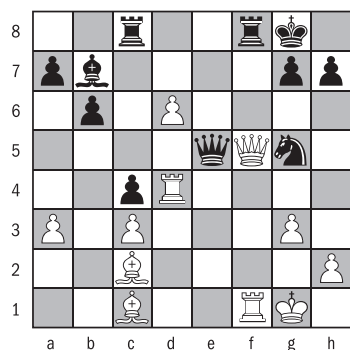
1. Sf3 Sf6 2. c4 b6 3. Sc3 Lb7 4. d4 e6 5. a3 d5 6. cxd5 Sxd5 7. Dc2 Sxc3 8. bxc3. Schwieriger ist es, nach 8. Dxc3 h6 9. e3 Le7 10. Lb5+ c6 11. Le2 Sd7 12. 0-0 c5 auf Vorteil zu spielen.

8. ... Le7 9. e4 0-0 10. Ld3 c5 11. 0-0 Dc7 12. De2 Sd7 13. Lb2 Tfd8 14. Tad1 Tac8 15. Sd2 Lg5. Alternative: 15. ... Df4.

16. g3 Lxd2 17. Txd2 e5 18. d5 c4. Andernfalls setzt der Anziehende mit c4, gefolgt von f4, fort und gelangt zu Angriff.

19. Lc2 Sc5 20. f4 f5 21. d6 Df7 22. fxe5 Sxe4 23. Td4 De6 24. Df3 Dxe5 25. Dxf5 Sg5. Mit der Drohung 26. ... De3+. Schwarz bleibt weiterhin auf der taktischen Schiene. In Frage kommt auch das positionelle 25. ... Dxf5 26. Txf5 Sxd6 27. Te5 Sf7 mit Vorteil.

26. Lc1 Tf8. Die objektiv beste Fortsetzung wäre 26. ... De2.



27. Dxc5. Ein gutes Beispiel, wie knapp manchmal Gewinn und Verlust beieinanderliegen. Zu sofortigem Gewinn führt 27. d7 Txf5 (27. ... Tcd8 28. Dxf8+ Txf8 29. Txf8+ Kxf8 30. d8D+ 28. d8D+ Txd8 29. Txd8+ Kf7 30. Txf5+).

27. ... De2. Die entscheidende Doppelbedrohung mit Matt auf g2 und f1.

28. Lxh7+. Es gibt keine Rettung mehr. Der einzige Schnittpunkt der Linie f1-f8 und der Diagonale h1-a8 ist das Feld f3. Aber 28. Tf3 Dxf3 ändert an der Situation nichts.

28. ... Kh8 29. Txf8+ Txf8. 0-1.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Kein Entkommen

Teiler:	♠ D6
Süd:	♥ 1096
Gefahr:	♦ KD74
Ost/West:	♣ AK53
♠ K9853	♠ 1042
♥ 532	♥ KD
♦ A2	♦ B1095
♣ B86	♣ D1072
	♠ AB7
	♥ AB874
	♦ 863
	♣ 94

S	W	N	O
pass	pass	1♦	pass
1♥	pass	1NT	pass
2♣ ¹⁾	pass	3♥ ²⁾	pass
4♥	alle passen		

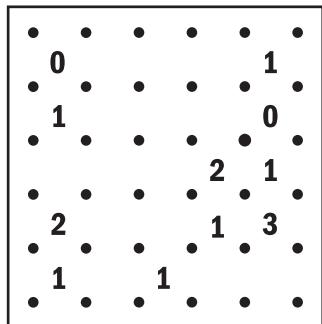
1) Checkback (Rückfrage nach Stärke und Verteilung). 2) Maximum, 3er Herz. Ausspiel: ♦ Ass

West spielt das ♦ Ass aus, gefolgt von ♠ nach, und schon sind Sie am Tisch angelangt. Falls Sie sofort ♥ spielen, freudig Osts Figur stechen und mit ♥ außer Stich gehen, gibt Ost seinem Partner einen ♦ Schnapper, und dieser geht mit ♣ sicher außer Stich. West lehnt sich zufrieden zurück und wartet auf den Faller (♠ K). Die bessere Spielweise ist, Osts ♥-Figur zu stechen und, bevor Sie mit Atout außer Stich gehen, noch eine Angelegenheit zu klären. Nach dem ♥ Ass spielen Sie ♣ Ass, K und schnappen ♣ in der Hand. Jetzt erst gehen Sie mit Atout außer Stich. Ost kann zwar seinem Partner einen Schnapper geben, aber dieser kann nicht mehr sicher existieren. Er kann sich aussuchen, ob er ins Doppelchicane oder direkt in die ♠-Gabel spielt.

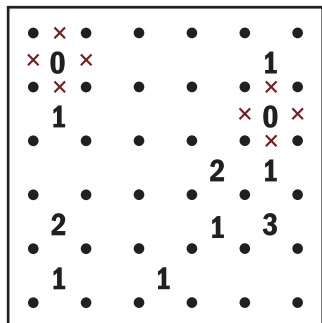
Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

N och einmal stellen wir hier eines der beliebten Kombinations-Rätsel vor, die das Potenzial haben, selbst den versessensten Sudoku-Adepten eine Zeit lang anders zu beschäftigen. Die heutige Herausforderung hört auf die schön plastische Bezeichnung „Slitherlink“. Der Name kommt aus dem Englischen und bedeutet „schlüpfrige Verbindung“ – aber keine Angst, alles bleibt züchtig bei Papier und Bleistift. Im japanischen Original lautet der Name übrigens „Suriza rinku“.

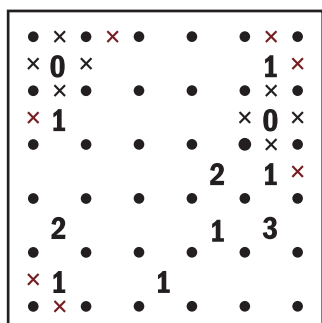
Die Aufgabe lautet: Zeichnen Sie einen einzigen geschlossenen Linienzug nach folgenden Kriterien: Die Strecke besteht aus Strichen, die von einem Punkt zu einem benachbarten gehen – horizontal oder vertikal, nie diagonal. Jede Zahl gibt an, von wie vielen Strichen ein Feld umgeben sein muss. Der Linienzug darf sich nie kreuzen oder in einem Punkt berühren. Um den Lösungsvorgang anschaulich zu machen, werden wir wieder die Lösung eines einfachen, 5x5 Felder großen Rätsels Schritt für Schritt entwickeln:



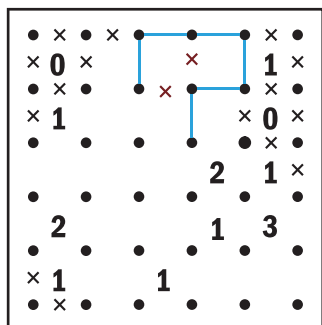
Wir fangen bei den Feldern mit der Zahl „0“ an. Diese Felder dürfen laut Regel keine einzige Randlinie haben. Daher kreuzen wir die vier Feldränder jeweils aus, als Zeichen dafür, dass dort keine Linien sein können.



Dann betrachten wir das Feld „1“ links unten. Die beiden Linien im Eck, also die linke und die untere Linie, können nicht gesetzt sein, weil sonst die jeweils andere Linie auch gesetzt sein müsste, um die Schlangenlinie fortzusetzen. Zwei Linien und ein „1“-Feld sind aber nicht erlaubt. Dieselbe Überlegung gilt für das „1“-Feld rechts oben im Eck. Die Linien am Rand zu den „0“-Feldern werden ebenfalls ausgekreuzt, weil sie „Sackgassen“ darstellen.



Damit kann für das „1“-Feld rechts oben nur noch die linke Linie gesetzt werden. Sie kann sowohl oben als auch unten nur nach links fortgesetzt werden. Da sich die Schlangenlinie dort nicht schließen darf, kann man sie noch ein Stück weiter zeichnen.



Das „3“-Feld muss von drei Linien umschlossen werden, daher bleibt ein Rand frei. Wäre das Feld nach oben oder nach rechts offen, könnte die Linie beim rechten oberen Punkt des Feldes nicht fortgesetzt werden, ohne das Feld ganz zu schließen. Daher können wir die obere und die rechte Linie beim „3“-Feld fix einzeichnen. Somit ergibt sich, dass die einzige Linie für das „1“-Feld oberhalb liegt, und wir können seinen linken Rand auskreuzen.

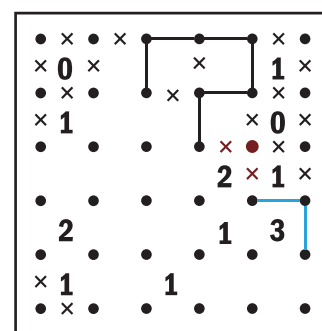
Bei den „Slitherlink“-Rätseln gilt es wieder, den Weg einer Linie von Punkt zu Punkt zu kombinieren. Zugabe: vierter und allerletzter Teil unserer Sommerrätsel-Serie.

Von Philipp und Valentin Hübner

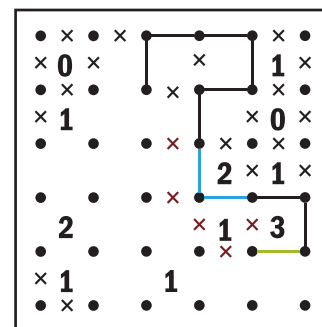
Schlüpfzig zwischen Zahlen schlängeln

Die Lösungen zu diesen vier Slitherlinkrätseln unter diepresse.com/sommerrätsel.

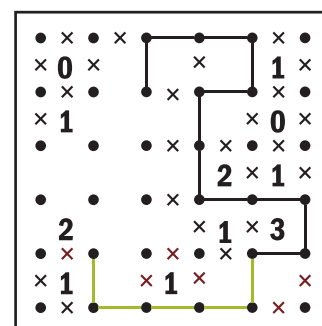
Der rote Punkt ist somit zur Sackgasse geworden, weil jede Linie in ihn hinein nicht fortgesetzt werden könnte. Daher können wir auch seine vierte Linie auskreuzen.



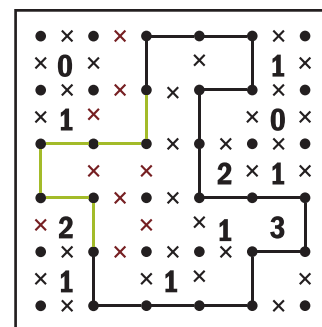
Für das rechte „2“-Feld bleiben noch die linke und die untere Randlinie. Durch diese Verbindung mit dem „3“-Feld wird klar, dass auch die untere Linie des „3“-Feldes gesetzt sein muss. Die restlichen Ränder des „1“-Feldes können ausgekreuzt werden.



Die Schlangenlinie kann also nur nach unten und dann links fortgesetzt werden. Das „1“-Feld unten in der Mitte macht den Punkt rechts oberhalb zu einem unberührten Punkt, weil zwei Linien um ein „1“-Feld nicht erlaubt sind. Daher muss die Schlangenlinie unterhalb weiter nach links bis zum „1“-Feld und dann hinaufgeführt werden.



Da das linke „2“-Feld von zwei Linien umgeben sein muss, sein unterer Rand bereits ausgekreuzt ist und sein linker Rand eine Sackgasse ist, führt die Schlangenlinie weiter nach oben, dann links, nach oben und wieder nach rechts. Um die Schlangenlinie zu schließen gibt es nur noch eine Möglichkeit. Geschafft!



Slitherlink ist so spannend, weil es eine Unzahl von Lösungsmethoden gibt. Wir haben anhand des Beispiels nur einen kleinen Ausschnitt beschreiben können. Man findet auch nach vielen gelösten Rätseln wieder neue Muster, die neue Schlüsse erfordern. Außerdem muss man das Rätsel meist an verschiedenen Stellen bearbeiten, bis sich Teile zusammenfügen. Die Schwierigkeit ist davon abhängig, wie viele Zahlen gegeben sind, und von der Form des Linienzugs. Je näher sie aneinander vorbeigeht, desto schwieriger ist das Rätsel. Leichte Rätsel lassen sich mit etwas Routine schnell lösen, bei schwierigen Rätseln muss man immer wieder einige Schritte vorausdenken, um die nächste Linie setzen zu können. Links finden Sie einige Rätsel mit ansteigender Schwierigkeitsstufe.

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>