

Schach

Ragger, Kopinits verteidigen Titel

Bei den Staatsmeisterschaften in Jenbach konnten Markus Ragger und Tina Kopinits ihre Titel verteidigen. Ragger (K) siegte mit 7,5 aus 9 und einer Performance von 2550 vor Helmut Kleissl (T) und Siegfried Baumegger (NÖ), beide 6,5. Kopinits (B) gewann mit 7 aus 9 und einer Performance von 2241. Silber ging mit einem halben Punkt Rückstand an Helene Mira (V). Dritte wurde Veronika Exler (W). Hier Ragers Partie gegen Siegfried Natter.

Weiß: Ragger – Schwarz: Natter
Jenbach [B01]

1. e4 d5 2. exd5 Dxd5 3. Sc3 Dd6. Diese seltene Variante wurde in letzter Zeit vom Russen Sergei Tiviakov gespielt.

4. d4 Sf6 5. Sf3 c6 6. Se5 Sbd7 7. Sc4 Dc7 8. Df3 Sb6 9. Se5 Le6 10. Le2. Beliebt ist auch Lf4 nebst 0–0–0.

10. ... g6 11. 0–0 Lg7 12. a4 a5 13. Dg3 Dd8 14. Sd3 Sbd5 15. Sc5 Sxc3. So erhält Weiß starke Initiative. Besser ist 15. ... Lf5.

16. bxc3 Lc8 17. Lf3 0–0 18. Te1 Sd5 19. Ld2. Verfrüht wäre 19. c4 wegen 19. ... Sb4, und es hängen c2 und d4.

19. ... b6 20. Sd3 Lb7 21. Tab1 Te8 22. Se5 Tc8 23. c4 Sb4 24. c3 Sc2. 24. ... Sa6 scheitert an 25. Dh3 mit der Idee Sxf7 nebst De6+ und Te4.

25. Ted1 Sa3 26. Ta1 Lxe5. Nicht jedoch 26. ... Sc2 27. Ta2, und der Springer geht verloren.

27. dxe5 Sxc4 28. Lf4 Dc7 29. e6. Schwächt die gegnerische Königsstellung entscheidend.

29. ... Sd6 30. exf7+ Kxf7 31. Lg4 Tcd8 32. Dh3 h5. Hoffnungslos wäre 32. ... Th8 33. Le6+ Ke8 34. Le5.

33. Le6+ Kg7 34. Le5+ Kh7.



35. Lf5. Mit der furchtbaren Drohung Dxb5+.

35. ... Kh6. 35. ... gxf5 36. Dxb5+ Kg8 37. Dg6+ führt zu matt.

36. Dc3+ g5. Oder 36. ... Kh7 37. Dg5.

37. Lg7+ Kxg7 38. Dxb5+ Kf7 39. Dg6+ Kf8 40. Dh6+. 1–0 wegen 40. ... Kg8 41. Dh7+ Kf8 42. Le6. 1–0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Kombinierte Chancen

Teller:	♠ T4
S:	♥ K3
Gefahr:	♦ 973
alle:	♣ A86543
♠ D982	♠ K753
♥ B9842	♥ D106
♦ K64	♦ B5
♣ 2	♣ B1097
	♠ AB6
	♥ A75
	♦ AD1082
	♣ KD

S 2 NT pass Ausspiel: ♠ 4
W pass
N 3 NT
O alle passen

Eine Spielweise ist: ♣-König und Dame abzuspülen (3:2-Stand 68%) und mit klein ♦ aus der Hand fortzusetzen, um später mit dem ♥-Ass am Tisch bei einem schlechten ♣-Stand noch den ♦-König zu impassieren und die Stiche in ♦ zu gewinnen (Hälfte von 32%) = Gewinnchance insgesamt 84%. Falls ♣ 3:2 verteilt ist, können Sie es sich leisten, einen Treffstich abzugeben. Daher ist das Übernehmen der zweiten ♣-Runde mit dem Ass kein echtes Problem, schafft Ihnen aber einen Extra-Einstich, um bei einem schlechten ♣-Stand auf die Entwicklung der ♦-Farbe umzuschwenken und zweimal vom Tisch den Impass zu spielen. Sie stechen das Ausspiel mit dem ♥-König, spielen ♣-K, ♣-D mit dem Ass überstochen und schauen, ob diese Farbe 3:2 verteilt ist. Falls ja, setzen Sie mit ♣ fort, und Ihre notwendigen Stiche sind entwickelt. Sollte ein Gegenspieler auf die zweite ♣-Runde keine ♣ zugeben, spielen Sie zuerst einen ♦-Impass und später mit dem ♥-Ass am Tisch den zweiten ♦-Impass (insgesamt 92%).

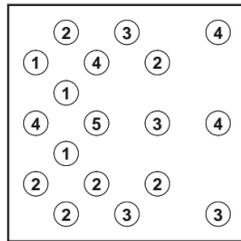
Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

Heute und an den kommenden drei Samstagen wollen wir Ihnen die vier Logikrätsel *Hashiwokakero*, *Skyline*, *Kendoku* und *Battleships* etwas näherbringen. Leserinnen und Leser der „Presse am Sonntag“ werden bereits wissen, dass es sich dabei um jene Rätsel handelt, die dort in der Rubrik „Sport & Spiel“ wöchentlich erscheinen. Den Anfang machen wir mit *Hashiwokakero*, auch genannt „Brückenbau“.

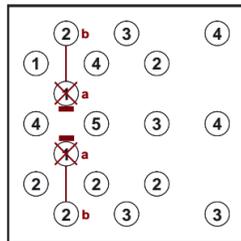
Die Regeln:

Das ungelöste Rätsel besteht aus kleinen kreisförmigen Inseln, die je eine Zahl zwischen 1 und 8 enthalten. Die Zahl in einer Insel gibt an, wie viele Brücken waagrecht und/oder senkrecht zu Nachbarinseln verlaufen. Zwischen zwei Inseln gibt es maximal zwei Brücken. Brücken dürfen sich nie kreuzen. Am Ende müssen alle Inseln untereinander erreichbar sein.

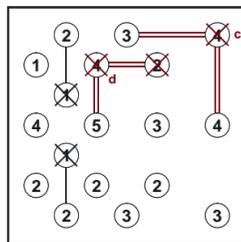
Um den Lösungsvorgang anschaulich zu machen, werden wir jetzt die Lösung eines kleinen, leichten Rätsels Schritt für Schritt entwickeln – hier zunächst die Angabe:



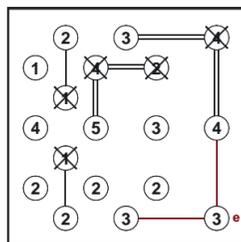
Schritt 1: Die beiden mit a bezeichneten „1er“-Inseln dürfen nicht miteinander verbunden werden, weil sonst eine abgetrennte Inselgruppe entstünde, die sich nicht mehr mit den anderen Inseln verbinden ließe. Daher müssen die Brücken von beiden Inseln in die einzig mögliche andere Richtung führen, nämlich zu den beiden mit b bezeichneten „2er“-Inseln. Wir kreuzen die beiden „1er“-Inseln durch, als Zeichen dafür, dass bereits alle Brücken, die von ihnen weg führen müssen, gefunden sind.



Schritt 2: Jetzt betrachten wir die Insel c rechts oben. Von ihr müssen vier Brücken zu Nachbarinseln führen. Durch die Stellung im Eck gibt es aber nur zwei Nachbarinseln, und zu jeder dieser Nachbarinseln dürfen laut Regel maximal zwei Brücken führen. Daher gibt es nur eine Möglichkeit, die vier Brücken zu verteilen. Die gleiche Überlegung gilt auch für die Insel d. Diese liegt zwar nicht im Eck, hat aber trotzdem nur zwei Nachbarinseln.



Schritt 3: Von der Insel e müssen drei Brücken weg führen, verteilt auf ihre zwei Nachbarinseln. Da laut Regel aber nicht alle drei Brücken zu einer Insel führen dürfen – maximal zwei –, muss zu jeder Nachbarinsel mindestens eine Brücke führen. Diese zeichnen wir schon ein. Die Insel wird jedoch noch nicht ausgekreuzt, weil noch eine Brücke fehlt. (Anmerkung: Auf diese Art können oft mögliche Querverbindungen zwischen zwei anderen Inseln gekreuzt und damit ausgeschlossen werden.)



Wie funktionieren „Hashiwokakero“-Rätsel? Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung und neue Aufgaben für Rätselfreunde.

Von Valentin und Philipp Hübner

Von Brücken und Inseln

Hashi (leicht)

1

Hashi (leicht)

2

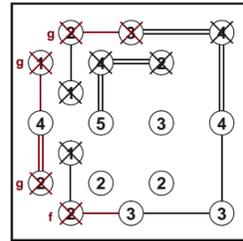
Hashi (mittel)

3

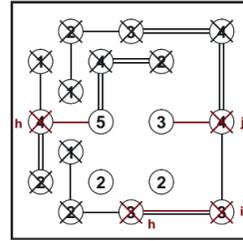
Hashi (schwierig)

4

Schritt 4: Die Insel f hat nur eine Nachbarinsel, zu der noch Brücken gebaut werden können. Daher müssen alle verbleibenden Brücken – in unserem Fall nur eine – zu der anderen Nachbarinsel führen. Ebenso verfahren wir bei den mit g bezeichneten Inseln.

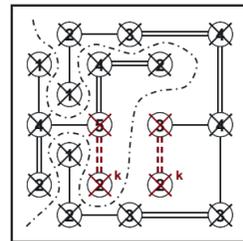


Schritt 5: Als Folge von Schritt 4 können bei zwei weiteren Inseln (mit h bezeichnet) die Brücken nur noch zu einer Insel gelegt werden. Wir zeichnen sie ein, kreuzen die Inseln aus und verfahren genauso zuerst mit der Insel i und dann mit j.

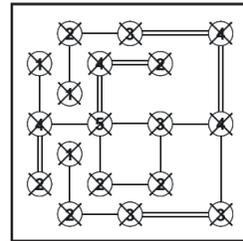


Schritt 6: Ähnlich zu Schritt 1 dürfen die zwei alleinstehenden, mit k bezeichneten Inseln nicht durch mehr als eine Brücke miteinander verbunden werden, da sonst wieder ein abgeschlossener Inselbereich entstünde. Das heißt, dass von beiden Inseln mindestens je eine nach oben führen muss.

Werden die beiden Inseln wie im unten stehenden Bild verbunden, ergibt sich zwar die richtige Anzahl von Brücken für alle Inseln, jedoch wird das Rätsel in zwei voneinander getrennte Inselgruppen gespalten, wie die strichlierte Linie zeigt. Das verstößt gegen die Regel, laut der in der Lösung alle Inseln miteinander verbunden sein müssen.



Schritt 7: Daher bleibt nur jene Möglichkeit, die beiden Inseln k so wie im letzten Bild zu verbinden. Jetzt sind tatsächlich alle Inseln miteinander verbunden, und von allen Inseln führt die korrekte Anzahl an Brücken zu Nachbarinseln. Das Rätsel ist gelöst!



Bei größeren und schwierigeren *Hashiwokakero*-Rätseln benötigt man auch andere logische Schlüsse, um ans Ziel zu gelangen. Besonders schwierig wird es dann, wenn man einige „Züge“ im Voraus denken muss, um einen Widerspruch zu erkennen und einen möglichen Lösungsschritt zu verwerfen („Trial-and-Error“). Der Übergang zwischen rein logischem Schließen und Ausprobieren ist fließend.

Zum Ausprobieren finden Sie auf dieser Seite vier *Hashiwokakero*-Rätsel von leichtem bis kniffligem Schwierigkeitsgrad – darüber hinaus finden Sie Woche für Woche neue (knifflige) Aufgaben in der „Presse am Sonntag“. Viel Spaß beim Lösen!

SPIEL & MEHR

Redaktion: Dr. Michael Prüller
michael.prueller@diepresse.com
Georg Renner
georg.renner@diepresse.com

<http://diepresse.com/spielundmehr>

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