

Schach

Der Hauch der Geschichte

1999 schrieb David Howell Schachgeschichte. Mit seinen acht Jahren war er der jüngste Spieler, der jemals bei einem Turnier einen Großmeister schlug – nämlich John Nunn. Zehn Jahre später – nämlich vergangene Woche – wurde Howell britischer Meister. Dort duellierten sich auch die Herren Aaron Summerscale und Gwyn Jones. Hier ihre hübsche Partie.

Weiß: Summerscale – Schwarz: Jones Torquay [E99]

1. Sf3 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. d4 0-0 5. e4 d6 6. Le2 e5 7. 0-0 Sc6 8. d5 Se7 9. Se1. Mittlerweile ist 9. b4 viel populärer.

9. ... Sd7 10. Le3. Der Läufer nimmt nicht nur den Damenflügel unter Beschuss, sondern beteiligt sich so auch aktiv an der Verteidigung.

10. ... f5 11. f3 f4 12. Lf2 g5 13. a4. Eine andere Möglichkeit, rasch zu Gegenspiel zu kommen: 13. Sd3 Sf6 14. c5 Sg6 15. Tc1.

13. ... Tf6. Im Fall von 13. ... Sg6 14. a5 Tf7 15. b4 Sf6 16. c5 käme Weiß am Damenflügel sehr gut voran.

14. a5 Th6 15. Kh1. Der Grundstein für kommende Schwierigkeiten. Üblicherweise setzt man hier mit 15. Sd3 Sf6 16. Le1 fort, um sich bei Bedarf mit Sf2 verteidigen zu können.

15. ... Sf6 16. c5 De8 17. Ta3. Zu spät kommt 17. cxd6 cxd6 18. Sb5 Dh5 19. Lg1 Dh4 20. Sxd6 Sh5 mit Gewinn.

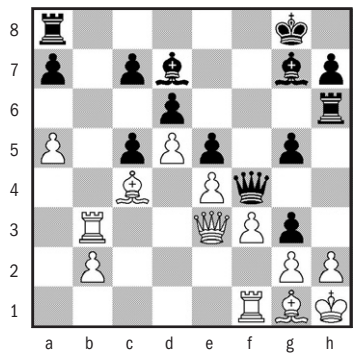
17. ... Dh5 18. Lg1 Dh4 19. Lb5 Sh5 20. Se2 Sg3+ 21. Sxg3 Lxg3 22. Sd3. Nicht jedoch 22. h3 Lxh3.

22. ... Sg6 23. c6. Besser wohl 23. cxd6 cxd6 24. Tc3 Sf4 25. Dc2, obwohl Schwarz weiterhin gute Angriffschancen besitzt.

23. ... Sf4 24. Sxf4 Dxf4 25. De1. Es drohte 25. ... Txb2+ 26. Lxh2 Dh4.

25. ... bxc6 26. Lc4. Hartnäckiger ist 26. Lxc6 Tb8 27. b3, und falls 27. ... La6, so 28. Ld7 Lxf1 29. Dxf1.

26. ... c5 27. Tb3 Ld7 28. De3.



28. ... Txb2+ 29. Lxh2 Dh4 30. Dg1 Tf8 31. Tb7 Tf4 32. Txc7 Dh6. 0-1. Th4 ist nicht zu verhindern.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Farbbehandlung

Teiler:	♠ 865	♠ B109
S	♥ 942	♥ K1075
Gefahr:	♦ AK83	♦ 1065
alle	♣ A63	♣ KB2
	♠ K	
	♥ B863	
	♦ DB94	
	♣ D975	
	♠ AD7432	
	♥ AD	
	♦ 72	
	♣ 1084	

S W N O
 1 ♠ pass 3 ♠ pass
 4 ♥ alle passen
 Ausspiel: ♠ D

Die Atoutfarbe kann man auf zwei verschiedene Arten behandeln: klein zur D, gefolgt vom Ass. Bei einem 2-2-Stand mit dem sitzenden K gibt man keinen Stich ab. Die sichere Behandlung der Atoutfarbe ist: zuerst das ♠-Ass vom späteren Expass Richtung Dame gefolgt zu spielen. Diese Spielweise gewinnt zusätzlich bei allen 3:1-Ständen mit dem sitzenden König (wobei Sie bei diesem Stand immer einen Stich abgeben hätten) und zusätzlich beim Single König bei Ost oder West (hierbei geben Sie ebenfalls einen Stich ab). Um die richtige Spielweise zu wählen, sollten Sie sich zuerst mit dem ♥-Impass beschäftigen. Geht der Impass, können Sie das Sicherheitsspiel in ♠ spielen. Verliert der ♥-Impass, haben Sie bereits drei Verlierer (2 ♠ und 1 ♥) und dürfen keinen mehr abgeben. Sie müssen daher ♠ zur Dame, gefolgt vom ♠-Ass, spielen.

Jovanka Smederevac
 jovi@bridgecentrum.at

Heute, in der zweiten Folge unserer Sommerrätselserie stellen wir Ihnen das Logikrätsel *Kendoku* vor. Ein *Kendoku*-Exemplar finden Sie in jeder Ausgabe der „Presse am Sonntag“, gemeinsam mit den Rätseln *Hashiwokakero*, *Skyline*, *Battleships* und *Sudoku*. Wie der Name vermuten lässt, hat *Kendoku* Ähnlichkeit mit *Sudoku*. Während man bei *Sudoku* allerdings auch beliebige Zeichen verwenden könnte, sind die Zahlen für *Kendoku* essenziell, da es mit Rechnen zu tun hat.

Die Regeln: In jeder Zeile und jeder Spalte des Rasters muss jede Zahl genau ein Mal vorkommen. Wie viele Zahlen überhaupt im Spiel sind, hängt bei *Kendoku* von der Rätselgröße ab; bei einem 4x4-Rätsel wie unserem heutigen Beispiel sind es also die Zahlen 1 bis 4. Das Rätsel hat dick eingerahmte Bereiche, die jeweils einige Felder umfassen. In der linken, oberen Ecke jedes Bereichs steht eine Rechenvorschrift. Die Zahl bezeichnet das Ergebnis der Rechnung, zu welcher die Lösungszahlen aller Felder im Bereich durch die angegebene Operation miteinander verknüpft werden.

Wir werden jetzt die Lösung eines 4x4-Rätsels Schritt für Schritt herleiten. Um zur Erklärung alle Felder eindeutig bezeichnen zu können, markieren wir die Spalten mit den Buchstaben a bis d und die Zeilen mit den Ziffern 1 bis 4.

	a	b	c	d
1	4+	8x		
2		8+	1-	
3	2÷			4x
4		1-		

Schritt 1: Die Zellen a1 und a2 gehören dem (dick eingerahmten) Bereich mit der Rechenvorschrift „4+“ an. Das bedeutet, dass die Summe der Lösungszahlen der Zellen a1 und a2 gleich 4 sein muss. Das kann im Prinzip 1+3 oder 2+2 sein, 2+2 scheidet aber sofort aus, weil in einer Spalte nicht zwei gleiche Zahlen stehen dürfen. Ob a1 gleich 1 und a2 gleich 3 ist oder umgekehrt, wissen wir noch nicht.

	a	b	c	d
1	4+	8x		
2	1,3	8+	1-	
3	2÷			4x
4		1-		

Schritt 2: Im Bereich „8x“ müssen die Lösungszahlen der drei Zellen miteinander multipliziert 8 ergeben. Dafür gibt es nur eine erlaubte Möglichkeit, nämlich die Zahlen 1, 2 und 4. Wenn aber die Zellen b1 bis d1 die Zahlen 1, 2 und 4 enthalten, dann muss a1 gleich 3 sein (Sudoku-Regel). Daraus folgern wir weiters, dass a2 gleich 1 ist.

	a	b	c	d
1	4+	3	1, 2, 4	
2	1	8+	1-	
3	2÷			4x
4		1-		

Schritt 3: Im Bereich „2÷“ muss entweder a3 dividiert durch a4 oder a4 dividiert durch a3 gleich 2 ergeben. (Bei den Rechenvorschriften „dividiert“ und „minus“ bestehen die Bereiche immer nur aus zwei Feldern.) Von den beiden Möglichkeiten 2÷1 und 4÷2 kann 2÷1 wegen a2=1 sofort ausgeschlossen werden. Für den Bereich „1-“ ganz unten finden wir die drei Möglichkeiten 2-1, 3-2 und 4-3.

	a	b	c	d
1	4+	3	1, 2, 4	
2	1	8+	1-	
3	2÷			4x
4	1-	2,1	3,2	4,3

Schritt 4: Nun betrachten wir den Bereich „8+“ in der Mitte. Hier gibt es drei Möglichkeiten: 1+3+4, 2+4+2 oder 3+2+3, da Wiederholungen gleicher Zahlen in einem Bereich erlaubt sind, solange sie nicht in der

„Kendoku“-Rätsel führen Denksportler zurück zu den Wurzeln: Es geht um lockeres Kombinieren – und die Wiederentdeckung der Grundrechnungsarten.

Von Philipp und Valentin Hübner

Von der Freude am Rechnen

Kenken (leicht)

1	24x		4x	
		2÷		6+
	3x		1-	
	8x			

Kenken (mittel)

2	13+		8+	4-	
	30x			2÷	
			2x	1-	24x
	5x		12x		

Kenken (schwierig)

3	12x	2-	16+		30x
					4÷
		1-	5÷	8+	15+
	4-				60x
		3÷			
	15x		7+		

Kenken (knifflig)

4	1800x	3-	36x		
	1-			27+	
			2÷		
	12+		60x		900x
	4÷				

© Philipp Hübner, puzze@phillie.at

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

gleichen Zeile oder Spalte sind. Das ist natürlich nur bei verwinkelten Bereichen möglich. Bei 2+4+2 und 3+2+3 gibt es nur genau eine Möglichkeit, die Zahlen anzuordnen.

	a	b	c	d
1	4+	3	1, 2, 4	
2	1	8+	1-	
3	2÷			4x
4	1-	2,1	3,2	4,3

Schritt 5: Für den Bereich „4x“ kommt nur 1x4 infrage, da die einzige Alternative 2x2 wegen der Sudoku-Regel ausscheidet. Damit ergibt sich eine interessante Konstellation, die wir „Mated Pairs“ nennen: Die Zellen a3 und a4 enthalten die Zahlen 2 und 4, die Zellen d3 und d4 die Zahlen 1 und 4, wir wissen aber nicht, in welcher Anordnung. Einer dieser „4er“ muss aber in Zeile 3 und der andere in Zeile 4 sein. Daher darf in den restlichen Feldern der Zeilen 3 und 4 kein „4er“ mehr vorkommen. Somit scheidet die Möglichkeit 2+4+2 für den Bereich „8+“ in der Mitte aus. Ebenso scheidet für den Bereich „1-“ unten die Möglichkeit 4-3 aus.

	a	b	c	d
1	4+	3	1, 2, 4	
2	1	8+	1-	
3	2÷			4x
4	1-	2,1	3,2	1,4

Schritt 6: Da im Bereich „1-“ unten auf jeden Fall ein „2er“ vorkommt, muss a4 gleich 4 und a3 gleich 2 sein. Daraus folgt wiederum, dass d4 gleich 1 und d3 gleich 4 sein muss. Da jetzt a3 gleich 2 ist, können wir im Bereich „8+“ die Möglichkeit 3+2+3 ausscheiden, und für den „4er“ aus 1+3+4 bleibt nur noch das Feld b2. Weiters schließen wir wegen d4=1 die Möglichkeit 2-1 im Bereich „1-“ unten aus.

	a	b	c	d
1	4+	3	1, 2, 4	
2	1	8+	4	1-
3	2÷			4x
4	4	1-	2,1	3,2

Schritt 7: Der Rest ist (zumindest für geübte Sudoku-Rätsler) eine leichte Übung. Wegen b2=4 und d3=4 muss der „4er“ des Bereichs „8x“ auf c1 liegen. Daraus und wegen d4=1 folgt, dass b1 gleich 1 und d1 gleich 2 sein muss. Durch ähnliche Überlegungen ergeben sich auch die Lösungszahlen für die übrigen Felder: d2=3, c2=2, dann c3=1 und b3=3 und zuletzt b4=2 und c4=3. Geschafft!

	a	b	c	d
1	4+	3	1	4
2	1	8+	4	2
3	2÷	3	1	4x
4	4	1-	2	3

Standardgröße für *Kendoku*-Rätsel ist ein 6x6-Raster. Tendenziell sind größere Rätsel schwerer als kleine, es gibt aber noch andere entscheidende Faktoren, zum Beispiel die Größe und Form der „Bereiche“. Wie schwierig ein Rätsel wirklich ist, findet man letztlich erst heraus, wenn man sich ans Lösen macht. Zum Ausprobieren finden Sie wieder vier Rätsel von leichtem bis kniffligem Schwierigkeitsgrad. Viel Vergnügen!

SPIEL & MEHR

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

<http://diepresse.com/spielundmehr>