

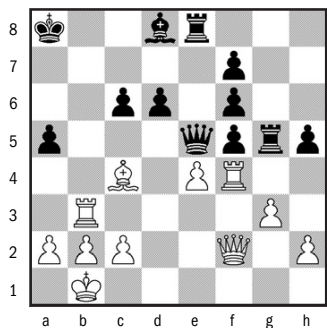
# Schach

## Topstars zu Gast in Wien

Das Teilnehmerfeld des Vienna Chess Open, des bedeutendsten Wiener Turniers dieses Jahres, kann sich sehen lassen. Angeführt von Sergei Tiviakov (NED, 2675), kämpfen mehr als 600 Spieler und Spielerinnen im Großen Festsaal des Wiener Rathauses um die begehrten Titel. Die entscheidende letzte Runde startet morgen um 10 Uhr. Die Partien werden unter <http://www.vienna-chess-open.at> live ins Internet übertragen. Noch spannender ist es natürlich, bei freiem Eintritt an Ort und Stelle mitzufiebern. Wir analysieren die Partie von Twan Burg gegen Aleksandr Chekhlov.

**Weiß: Burg – Schwarz: Chekhlov  
Wien [B 67]**

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. Sc3 a6 4. d4 cxd4 5. Sxd4 Sf6 6. Lg5 e6 7. f4 Dc7 8. Lxf6 gxf6 9. Dd2 Sc6 10. 0-0-0 Ld7 11. Kb1 0-0-0. Als sicherer gilt 11... Sxd4 12. Dxd4 Le7.
12. Lc4 Kb8 13. Sxc6+ Lxc6 14. Lb3 Tg8 15. Thf1. Eine kleine Ungenauigkeit. Es sollte sofort 15. f5 geschehen.
- 15... Da5. Danach kommt Weiß doch zu f5 und übernimmt die Initiative. Stark hingegen war 15... f5 16. exf5 Tg2 17. Tf2 Txf2 18. Dxf2 d5, und der Lf8 könnte noch gefährlich werden.
16. f5 De5. Dame steht recht gefährdet.
17. g3 Tg4 18. De2 h5 19. Tf4 Tg5. 20. Df2 Le7 21. Sd5 Te8. Nicht jedoch 21... exd5 22. exd5 Ld7 23. Te1. Die Dame ist gefangen, und 23... Txf5 24. Txe5 Txf4 25. gxf4 fxe5 bietet nur wenig Hoffnung, die Partie zu halten.
22. Sb4 Ld8 23. Sxc6+ bxc6 24. Lc4. Die ungleichfarbigen Läufer geben Weiß gute Angriffschancen. Was der eine Läufer angreift, kann der andere Läufer nicht decken.
- 24... a5. Gibt Weiß Zeit, den Turm entscheidend ins Spiel zu bringen. Bessere Chancen bot sofort 24... exf5.
25. Td3 exf5 26. Tb3+ Ka8.



27. Ld5. Räumt die Diagonale a6-f1 für die Dame.
- 27... cxd5 28. Df1 Ka7 29. Db5 De7 30. Db8+ Ka6 31. Da8+ Da7 32. Dc8+. 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

# Bridge

## Leichtsinnig

|         |         |         |
|---------|---------|---------|
| Teiler: | ♠ 3     | ♠ B987  |
| S       | ♥ AB864 | ♥ KD107 |
| Gefahr: | ♦ AKDB2 | ♦ 843   |
| alle    | ♣ KB    | ♣ D5    |
|         | ♠ A1052 | ♠ B987  |
|         | ♥ 952   | ♥ KD107 |
|         | ♦ 109   | ♦ 843   |
|         | ♣ 10983 | ♣ D5    |
|         | ♣ KD64  |         |
|         | ♥ 3     |         |
|         | ♦ 765   |         |
|         | ♣ A7642 |         |

|      |             |     |      |
|------|-------------|-----|------|
| S    | W           | N   | O    |
| pass | pass        | 1♥  | pass |
| 1♠   | pass        | 3♦1 | pass |
| 3NT  | alle passen |     |      |

1) Sprung in neuer Farbe als Eröffner zeigt ein zur Manche focierendes Blatt ab 18 Punkten.  
Ausspiel: ♣ 10

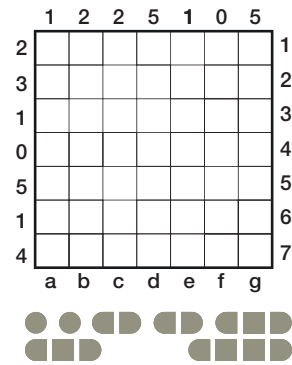
An sicheren Stichen zählen Sie: 1♥, 5♦ und 2♣-Stiche. Sobald Sie einen Stich in ♠ entwickeln, ist Ihr Kontrakt gesichert. Wenn Sie zum 1. Stich den ♣-Buben vom Tisch verlangt haben, ist es schon um Sie geschehen. Ost nimmt die ♣-Dame, und Sie stechen mit dem Ass. Leider ist jetzt Ihr einziger Eingang zur Hand zerstört, und Sie werden in weiterer Folge nicht mehr zu Ihrem ♣-Stich kommen. Um die wichtige Kommunikation zwischen Nord und Süd zu bewahren, sollten Sie im ersten Stich sofort den ♣-König einsetzen. Jetzt folgt die Entwicklung eines ♠-Stiches. Mit dem ♣-Ass gelangen Sie auf jeden Fall sicher zu Ihrem 9. Stich in die Hand. Vor dem 1. Stich geplant, ist fast schon gewonnen!

Jovanka Smederevac  
jovi@bridgecentrum.at

In der dritten Folge der Sommerrätsel stellen wir Ihnen das Rätsel *Battleships* vor. Wie beim „Schifferversenken“ geht es darum, die Lage einiger Schiffe im Ozean aufzuspüren. In der „Presse am Sonntag“ finden Sie jede Woche eines dieser Rätsel.

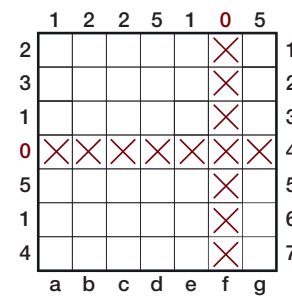
**Die Regeln:** Der Raster stellt den Ozean mit einer versteckten Flotte von Schiffen verschiedener Länge dar. Jedes Schiffsegment belegt genau ein Feld. Die Schiffe können horizontal oder vertikal ausgerichtet sein und dürfen sich gegenseitig nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand oben und links geben an, wie viele Schiffsegmente sich in der jeweiligen Zeile bzw. Spalte des Rasters befinden.

Anhand eines 7×7 Felder großen Rätsels werden wir jetzt einen Lösungsvorgang schrittweise entwickeln. Um zur Erklärung alle Felder eindeutig bezeichnen zu können, markieren wir die Spalten unten mit den Buchstaben a bis g und die Zeilen rechts mit den Ziffern 1 bis 7.

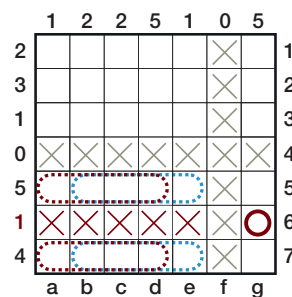


Aus der Angabe ist ersichtlich, dass wir ein 4er-Schiff, zwei 3er-Schiffe, zwei 2er-Schiffe und zwei 1er-Schiffe finden müssen.

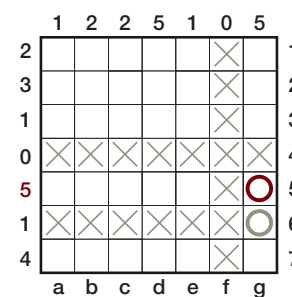
**Schritt 1:** Zeile 4 und Spalte f enthalten gar keine Schiffsteile (wegen der Angabezahlen 0), daher kreuzen wir alle ihre Felder aus. (Ein Kreuz steht für „Wasser“). Wir empfehlen Ihnen, alle Felder, die sicher keinen Schiffsteil enthalten, immer gleich auszukreuzen.)



**Schritt 2:** Für das 4er-Schiff ist nur in Zeile 5 und Zeile 7 genug Platz. (Auch die Spalten d und g hätten zwar genug Schiffsfelder zur Verfügung, aber oberhalb und unterhalb der ausgekreuzten Zeile 4 sind jeweils nur drei Felder frei.) In beiden Zeilen gibt es je zwei mögliche Platzierungen des 4er-Schiffs. Bei allen vier Möglichkeiten grenzen die Felder a6 bis e6 auf jeden Fall an das 4er-Schiff (egal, ob es oberhalb oder unterhalb liegt) und müssen daher laut Regel Wasser enthalten. Wir kreuzen sie aus. Jetzt kann der geforderte Schiffsteil in Zeile 6 nur noch im Feld g6 liegen. Wir markieren es mit einem Ring, weil wir noch nicht wissen, ob es ein Schiffsende oder ein Mittelteil ist.



**Schritt 3:** In Zeile 5 müssen fünf Schiffsteile untergebracht werden. Der Bereich a5 bis e5 kann jedoch maximal vier Schiffsteile enthalten, weil nur ein 5er-Schiff den Bereich voll ausfüllen könnte. Daher muss g5 ein Schiffsfeld sein. (Dieser Schritt wird sich in der Folge als unnötig erweisen, die Überlegung war uns aber eine Erklärung wert.)

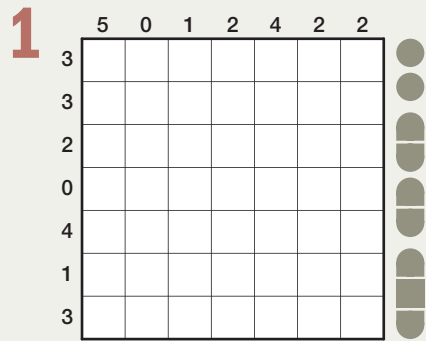


„Battleships“-Rätsel fordern und fördern die Kombinationsgabe und erinnern an einen beliebten Zeitvertreib. Eine Anleitung im dritten Teil unserer Sommerrätselserie.

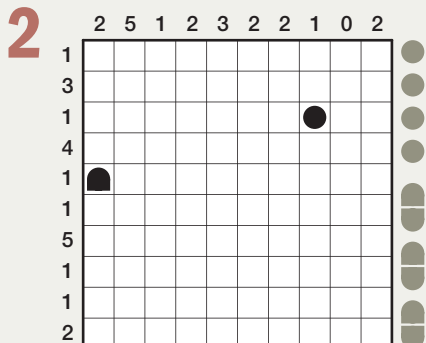
Von Philipp und Valentin Hübner

# Schiffe versenken, einmal anders

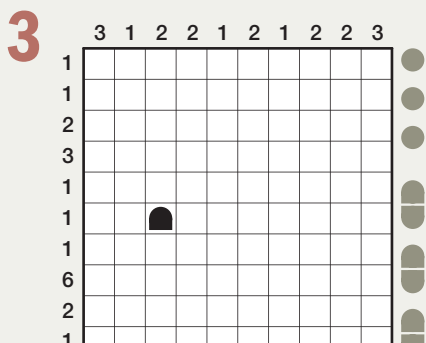
## Battleships (leicht)



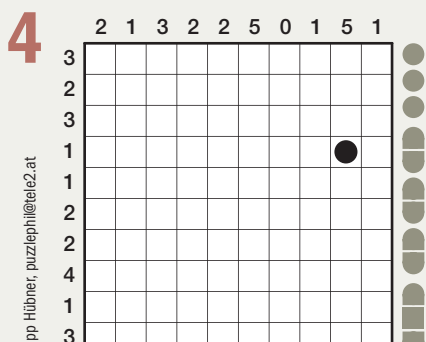
## Battleships (mittel)



## Battleships (schwierig)

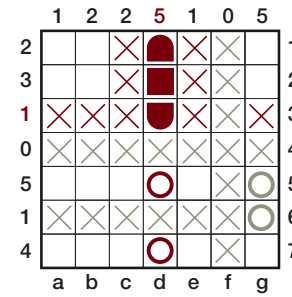


## Battleships (knifflig)

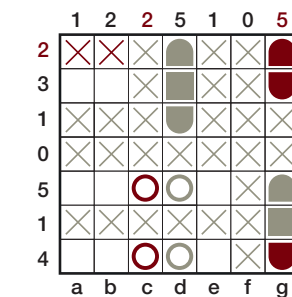


Die Lösungen zu unserer Sommerrätsel-Serie finden Sie online auf [diepresse.com/sommerrätsel](http://diepresse.com/sommerrätsel)

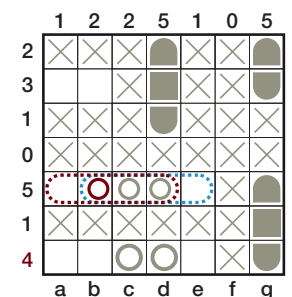
**Schritt 4:** In Spalte d sind nur noch fünf Felder frei und genauso viele Schiffsteile zu platzieren. Die Felder d1, d2, d3, d5 und d7 müssen daher je einen Schiffsteil enthalten, wobei jene in d1 bis d3 zwangsläufig ein 3er-Schiff bilden. Wir zeichnen es ein und kreuzen die Wasserfelder rundherum aus. Da der einzige Schiffsteil der Zeile 3 nun gefunden ist, markieren wir die Felder a3 und b3 ebenfalls mit einem Kreuz.



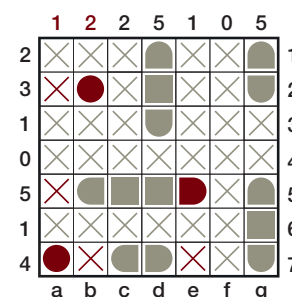
**Schritt 5:** Die drei noch zu vergebenden Schiffsteile der Spalte g füllen genau die drei noch freien Felder. Daher enthalten die Felder g5 bis g7 das zweite und letzte 3er-Schiff sowie die Felder g1 und g2 ein 2er-Schiff. a1 und b1 müssen also Wasser enthalten. Weiters müssen die zwei noch freien Felder der Spalte c Schiffsfelder sein. Wir markieren sie mit Ringen.



**Schritt 6:** Da in Zeile 7 nun nicht mehr genug Platz für das 4er-Schiff ist, muss es in Zeile 5 liegen. Beide möglichen Platzierungen umfassen neben den bereits markierten Feldern c5 und d5 auch das Feld b5. Es wird ebenfalls markiert.



**Schritt 7:** Die beiden Schiffsteile in Zeile 7 müssen das zweite 2er-Schiff sein, da uns kein 3er-Schiff mehr zur Verfügung steht. Daraus folgt, dass b7 und e7 Wasserfelder sind und a7 ein 1er-Schiff enthalten muss. Da Spalte a nur einen Schiffsteil enthalten darf, können a2 und a5 ausgekreuzt werden, woraus sich die genauen Platzierungen des 4er-Schiffs und des zweiten 1er-Schiffs ergeben.



Auch kleine *Battleships*-Rätsel können recht schwierig sein, wenn man die möglichen Platzierungen mehrerer Schiffe und deren Abhängigkeiten gleichzeitig betrachten muss. Die logischen Schlüsse, die dann notwendig sind, gehen weit über das einfache Abzählen von Zeilen- und Spalteninhalten hinaus. Das macht diese Rätsel zur wahren geistigen Herausforderung. Bei größeren Rätseln sind oft einige Schiffsteile bereits in der Angabe vorgegeben. So auch in zwei der vier Rätsel zum Ausprobieren von leicht bis knifflig. Viel Vergnügen beim Lösen!

## SPIEL & MEHR

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

<http://diepresse.com/spielundmehr>