

Schach

Sieg für Moser und Ragger

Österreichs Aushängeschilder wurden ihrer Favoritenrolle bei den Staatsmeisterschaften im „Haus des Schach“ in Wien mehr als gerecht. Markus Ragger gewann bei den Männern überzeugend mit 8 aus 9 und einem Punkt Vorsprung vor David Shengelia und Alexander Fauland. Eva Moser holte sich bei den Frauen den Titel mit 7,5 aus 9 vor Tina Kopinits und Helene Mira. Wir analysieren die Partie von Ernst Weinzettl und Reinhard Bachler.

Wei: Weinzettl – Schwarz: Bachler
Wien [B]

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 a6 6. Lg5 Sbd7 7. Lc4 Da5 8. Dd2 h6. Hier sieht man fast ausschließlich 8...e6, wonach Wei die Wahl zwischen 0-0-0 und 0-0 hat.
9. Le3 Sg4 10. Sb3 Dc7.



11. Lxf7+ Kxf7 12. Dd5+ e6. Nicht besser wäre 12...Ke8 13. Dh5+ Kd8 14. Dxc4 Sf6 15. Dg6, und der König auf d8 sperrt zwar den Th8 nicht ein, steht in der Mitte aber sehr gefährdet.

13. Dh5+ Kg8 14. Dxc4 Se5 15. De2 Sc4 16. Sd1. Etwas riskant: 16. 0-0-0 b5.

16...Sxb2 17. Sxb2 Dc3+ 18. Dd2 Dxb2 19. 0-0 Df6 20. f4 Dg6 21. Dd3 Df7 22. c4 Ld7. Danach kommt Wei ins Spiel. Besser: 22...b5, um das Spiel zu verwickeln.

23. Sd4 Tc8 24. Tab1 Tc7 25. Tb6 Lc8 26. Sf3 Dd7. Unbedingt nötig: 26...Le7, um den Springer nicht nach h4 zu lassen.

27. Sh4 Df7 28. e5 d5 29. cxd5 exd5 30. f5 d4 31. Lxd4 Dd5 32. Db3 Tc4 33. Lf2 Lc5 34. Lxc5 Dxc5+ 35. Kh1 Kh7 36. f6 Txb4 37. Db1+ Kg8 38. fxc7. Der Bauer darf wegen Dg6 nicht geschlagen werden.

38...Dxe5. Es gibt keine Rettung. Auf 38...Th7 gewinnt 39. Tf8+ Kxg7 40. Dg6+ Kxf8 41. Tf6+ Ke7 42. Dxb7+ Kd8 43. Td6+, und Schwarz muss die Dame geben, oder er wird nach 43...Ke8 44. Dg6+ matt.

39. gxf8D+ Kxh8 40. Tf8+ Kg7 41. Dg6+. Der einzige Gewinnzug. Wegen der Mattdrohung auf h2 muss Wei genau spielen.
41...Kxf8 42. Tf6+ Ke7 43. Dg7+, 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Das Gegenspiel

Teiler:	♠ 103		
S	♥ K865		
Gefahr:	♦ A932		
alle	♣ A54		
	♠ 9854	♠ D76	
	♥ DB109	♥ 743	
	♦ 106	♦ D87	
	♣ B96	♣ KD103	
	♠ AKB2		
	♥ A2		
	♦ KB54		
	♣ 872		

S	W	N	O
1 NT	pass	2 ♣	pass
2 ♠	pass	3 NT	pass
pass	pass		
Ausspiel: ♥ D			

Der Alleinspieler zählt an sicheren Stichen: zwei ♠-, zwei ♥-, zwei ♦ und einen ♣-Stich. Die ♣-Farbe bietet sich zur weiteren Entwicklung an. Der Gegenspieler West, der von der 4er ♠ von Süd Bescheid weiß, darf auf das Abspiel der ♣-Farbe auf keinen Fall eine ♠-Karte entfernen. Nach ♦ zum Ass, ♦ zum Buben, ♦-König und ♦ zur Neun besteht keine Gefahr mehr, den Kontrakt zu verlieren. Nord spielt bei Stich, um Überstiche zu erzielen, den ♠-10er vom Tisch. Ost muss unbedingt den vorgespilten 10er mit der Dame decken. Das Decken von Figuren ermöglicht den Gegenspielern das Entwickeln von guten Mittelkarten (Zehner, Neuner, Achter). In diesem Beispiel kann der Alleinspieler zwar drei ♠-Stiche erzielen, aber der vierte Neuner bei West verhindert die vierte ♠-Runde. Gute Gegenspieler können in dieser Aussteilung nur den elften Stich des Alleinspielers verhindern.

Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

In der „Spectrum“-Sommerrätselserie stellen wir heute noch einmal die Hidoku-Logikrätsel vor. Es geht darum, die richtige Reihenfolge von Zahlen in einem Raster herauszufinden.

Von Philipp und Valentin Hübner

Noch einmal schön der Reihe nach

Nachdem im „Spectrum“ vergangener Woche wegen eines technischen Fehlers achtmal die gleichen Grafiken erschienen sind, möchten wir heute noch einmal vorführen, wie man die Hidoku-Logikrätsel löst. In den Raster soll eine Kette aufeinanderfolgender Zahlen eingetragen werden. Die Angabe enthält schon einige Zahlen, wobei die Anfangs- und die Endzahl eingeringelt sind. Aufeinanderfolgende Zahlen müssen in Feldern stehen, die direkt aneinandergrenzen – waagrecht, senkrecht oder diagonal.

Um den Lösungsvorgang anschaulich zu machen, werden wir jetzt die Lösung eines kleinen, einfachen Rätsels Schritt für Schritt entwickeln. Wir markieren dazu die Spalten mit den Buchstaben a bis e und die Zeilen mit den Ziffern 1 bis 5, damit wir zur Erklärung alle Felder eindeutig bezeichnen können.

	a	b	c	d	e
1	25		20		
2		21			15
3					
4			6	2	1
5	11				

Schritt 1: Wir verbinden die Zahlen 1 und 2. Das Feld e5 muss wie alle anderen Felder (außer dem Anfangs- und dem Endfeld) Verbindungen zu zwei Nachbarfeldern haben. Hier sind das die Felder d4 und d5, denn e4 ist bereits „abgeschlossen“. Die Verbindung zu d4 bedeutet, dass e5 den Wert 3 annehmen muss. (Alternativ kann man natürlich auch probieren, den 3er auf ein anderes Feld zu setzen, und man wird sofort feststellen, dass damit das Eckfeld e5 zur „Sackgasse“ wird, was nicht sein darf.) Die Kette kann nun über die Felder d5 (Zahl 4) und c5 (Zahl 5) zu Zahl 6 fortgesetzt werden.

	a	b	c	d	e
1	25		20		
2		21			15
3					
4			6	2	1
5	11		5	4	3

Schritt 2: Zahl 11 (a5) und Zahl 15 (e2) müssen durch die drei Zahlen 12, 13 und 14 verbunden werden. Da zwischen 11 und 15 auch genau drei Spalten liegen, muss die richtige Lösung dem kürzesten Weg entsprechen. Leicht kann man sich dann überlegen, dass 12 auf b4 und 13 auf c3 liegen muss. Wo die 14 liegt, ist noch unklar; sowohl die Felder d2 als auch d3 grenzen nämlich an 13 und 15.

	a	b	c	d	e
1	25		20		
2		21			15
3					
4			6	2	1
5	11		5	4	3

Schritt 3: Das Feld b5 verfügt nur über drei mögliche Verbindungen – zu den Feldern a4, a5 und c4. Da b5 nicht die Zahlen 6 und 11 verbinden darf, muss es das Feld a4 mit einem der beiden anderen verbinden. Dieses andere Feld muss a5 sein, denn es würde, wenn wir b5 mit c4 verbänden, der Reihe folgend, die Zahl 7 erhalten. Dann bekäme das Feld a4 die Zahl 8, und die Zahl 11 auf a5 wäre eingeschlossen! Somit lauten die neuen Verbindungen b5-a5 und b5-a4, b5 und a4 erhalten die Zahlen 10 und 9.

	a	b	c	d	e
1	25		20		
2		21			15
3					
4	9	12	6	2	1
5	11	10	5	4	3

Schritt 4: Die 7 kann, von 6 (c4) aus gedacht, nur auf b3 oder d3 liegen. d3 ist aber zu weit von der 9 auf a4 der 9 entfernt, daher kommt die 7 auf b3. 7 und 9 werden über a3 (einzige Möglichkeit) mit 8 verbunden.

	a	b	c	d	e
1	25		20		
2		21			15
3	8	7	13		
4	9	12	6	2	1
5	11	10	5	4	3

Schritt 5: Nun verbinden wir die nebeneinander liegenden Zahlen 20 (c1) und 21 (b2).

Das Feld a2 kann nur 22 oder 24 enthalten, weil es entweder zu b2 oder a1 verbunden sein muss. Wenn wir 22 für a2 annehmen, müsste b1 die Zahl 23 erhalten. Damit wäre aber 25 (a1) eingeschlossen (wie schon a5 in Schritt 3). Also muss das Feld a2 die Zahl 24 annehmen. Von 24 rückwärts zu 21 kommen für die Zahlen 23 und 22 nur noch die Felder b1 und c2 infrage.

	a	b	c	d	e
1	25	23	20		
2	24	21	22		15
3	8	7	13		
4	9	12	6	2	1
5	11	10	5	4	3

Schritt 6: Kommen wir zurück zur Zahl 14 aus Schritt 2. Platzieren wir sie auf d2, ist der Bereich d3-e3 vom Bereich d1-e1 getrennt, und das darf nicht sein. Die Zahl 14 liegt also auf d3! Das Feld e3 hat nur noch zwei Verbindungen (zu d2 und e2). Daher erhält e3 die Zahl 16.

	a	b	c	d	e
1	25	23	20		
2	24	21	22		15
3	8	7	13	14	16
4	9	12	6	2	1
5	11	10	5	4	3

Schritt 7: Jetzt fehlt noch die Verbindung von 16 zu 20. Es ist leicht ersichtlich, dass es dafür nur den Weg d2-e1-d1 gibt.

	a	b	c	d	e
1	25	23	20	19	18
2	24	21	22	17	15
3	8	7	13	14	16
4	9	12	6	2	1
5	11	10	5	4	3

Zum Ausprobieren finden Sie nebenstehend vier Hidokus mit leichtem bis kniffligem Schwierigkeitsgrad (Lösungen: www.diepresse.com/loesungen). Viel Spaß beim Lösen!

www.puzzlephil.at

Halbherzig

Angelos Trickkiste Nr. 4b.

Letztes Mal fragten wir, welche Zahl im Zehnersystem 13150 im Sechzersystem entspricht. Die Lösung: 2010. Hier wieder ein Zaubertrick: Sie legen eine einzelne Spielkarte, etwa die Karo 8, verdeckt auf den Tisch. Dann erklären Sie, dass Sie ein unsichtbares Päckchen Karten haben. Es gibt rote und schwarze Karten – fragen Sie, welche der Zuschauer haben will. Wählt er die roten, fahren Sie fort: „Bei Rot gibt es Herz und Karo, welche wollen Sie?“ Sollte er Schwarz wählen, überreichen Sie ihm symbolisch die schwarzen Karten und setzen mit den roten fort: „Bleiben mir also die roten, Herz und Karo, welche wollen Sie?“ Egal, welchen Teil der Zuschauer wählt, Sie fahren immer mit der Farbe fort, die zu der Karte auf dem Tisch führt. Wählt der Zuschauer Herz, geben Sie ihm symbolisch die unsichtbaren Herz-Karten und fahren mit Karo fort, will er Karo, geben Sie ihm nichts, sondern sagen einfach: „Bei Karo gibt es die Schnapspkarten, also 10, B, D, K, Ass, und die Nicht-Schnapspkarten, 2 bis 9, welche Gruppe wollen Sie?“

Es wird so lange in zwei Gruppen geteilt (gerade/ungerade, Gruppe 2, 4 versus Gruppe 6, 8 oder Bildkarten versus Gruppe 10/Ass), bis nur noch zwei Karten mitspielen. Er kann eine wählen; ist es die Karo 8, sagen Sie: „Von 52 Karten haben Sie eine ausgesucht – hier ist sie!“ Falls es die andere ist, überreichen Sie sie ihm symbolisch und sagen: Von 52 Karten bleibt eine einzige übrig, Karo 8, hier ist sie!“

www.zauberschloss.at

Hudoku Rätsel 1 leicht

			36		
	27	13		33	
			1	31	
15				10	
		19	3		
			18	5	

Hudoku Rätsel 2 mittel

22					
24		26	36		32
				28	4
					5
	40				9
15			12	46	48
					49

Hudoku Rätsel 3 schwierig

			47		11
	53		43	45	
	52		8		20
				37	
	3	1	36	18	
59					
	60	64	33		
					26
					28

Hudoku Rätsel 4 knifflig

	79					37
	81	78	75		35	46
86			74	70		41
	85	51	53		71	44
				55	68	
		9		65	66	59
		4	12			25
100					63	19
		2				17

Liebe Leser! Wegen eines redaktionellen Versehens waren die Hidoku-Grafiken vergangene Woche fehlerhaft. Wir bedauern und präsentieren Ihnen heute die richtige Anleitung. gr