

Schach

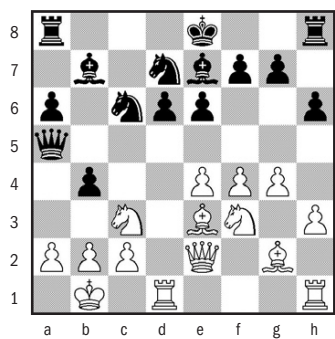
Ulan-Bator: Frauen-Grand-Prix

In Ulan-Bator, Mongolei, ging der Frauen-Grand-Prix über die Bühne. Siegerin: Hou Yifan. Hier eine schöne Partie von Batkhuyag Munguntuul und Humpy Koneru.

Weiß: Munguntuul – **Schwarz:** Koneru
Ulan Bator [B 81]

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 Sf6 5. Sc3 e6 6. h3 h6 7. g4 a6 8. Lg2 Le7 9. Le3 Sc6 10. f4 Sd7. Als Hauptvariante gilt 10. ... Dc7 11. De2 Ld7 12. 0-0-0, und 12. ... Tc8 oder 12. ... 0-0-0.

11. Sf3 b5 12. De2 Lb7 13. 0-0-0 Da5 14. Kb1 b4.



15. Sd5. Ein Opfer nach dem berühmten Vorbild der entscheidenden Partie im Kandidatenhalbfinale 1965 zwischen Tal und Larsen. Über die Korrektheit des Opfers wurde einst jahrelang gestritten. Ähnlich ist es hier. Ein zwingendes Ergebnis ist nicht nachzuweisen, aber die schwarze Verteidigung ist sehr beschwerlich.

15. ... exd5 16. exd5 b3. Die aktivste und beste Verteidigung.

17. a3. Nicht 17. axb3 Sb4 18. Ld4 Da2+ 19. Kc1 0-0 20. Dxe7 Tac8, und Weiß wäre in einen vernichtenden Angriff geraten.

17. ... bxc2+ 18. Dxc2 Scb8 19. Sd4 0-0 20. Sf5 Te8 21. Ld4. Genauer ist 21. The1 und dann Ld4, weil der Rückzug des Läufers 21. ... Lf8 an 22. Ld2 Dd8 23. La5 Dc8 24. Txe8 Dxe8 25. Te1 Dc8 26. Dxc8 Lxc8 27. Te8 Lb7 28. Se7+ Kh7 29. Le4+ g6 30. Lc3 mit der Drohung f5 scheidet.

21. ... Lf8 22. Lc3 Dd8 23. g5 hxg5 24. Thg1 g6 25. Lf3 Se5. 25. ... gx5 ist nicht spielbar wegen 26. Txxg5+ Dxxg5 27. fxxg5 Se5 28. Lxe5 Txe5 29. Dc7 Te7 30. Dxd6.

26. fxe5 dxe5 27. h4 Lc8. Erneut ist der Springer tabu. Auf 27. ... gxf5 gewinnt 28. Dxf5 mit den Drohungen Le4 und Txxg5+.

28. Txxg5 Lxf5 29. Dxf5 Lg7 30. Dc2 Sd7 31. d6 e4 32. Lxxg7 Kxxg7 33. Lxe4 Tc8 34. Dg2 Te6 35. h5 Sc5 36. Lxxg6. Weiß kombiniert den Königsangriff mit dem entscheidenden Vorstoß des d-Bauern.

36. ... fxxg6 37. Txxg6+ Kh8 38. d7 Tb8 39. Dd2 Te7 40. Th6+ Kg8 41. Dd5+ 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Spielen Sie den Impass?

Teller:	♠ 86
N	♥ K876
Gefahr:	♦ KD6
alle	♣ AD32
♠ KB973	♠ 1042
♠ DB10	♥ 32
♠ B109	♦ 8753
♠ 84	♣ B1095
	♠ AD5
	♥ A954
	♦ A42
	♣ K76

N O S W
1 ♣ pass 1 ♥ alle passen
2 ♡ pass 4 ♣

Als Alleinspieler zählen Sie folgende Verlierer: ein bis zwei ♣- und einen ♥-Verlierer (bei einem guten Atoutstand). Den ♣-Impass zu versuchen hat auf jeden Fall keinen Sinn, da West für sein Gegenlitz sicher den ♣-König hält. Sollte die Atoutfarbe 3:2 verteilt sein, haben Sie überhaupt kein Problem, zehn Stiche zu erzielen, Sie können daher beruhigt über den elften Stich nachdenken. Sie stechen das Ausspiel mit dem ♣-König und testen die Atoutfarbe mit ♥ zum Ass und ♥ zum König. Die 3:2-Verteilung ist für Sie recht angenehm. Sie beginnen mit der Elimination, indem Sie zuerst die beiden hohen ♣-Karten abspielen. Jetzt bleibt Ihnen nur noch das Abspiel der drei ♣-Figuren. West sollte nicht schnappen, da er jetzt nur mehr ♣ zum Nachspielen besitzt. Dies nutzt ihm allerdings auch nicht viel, da Sie nach Abspiel der drei ♣-Runden mit Atout fortsetzen. West ist ungewollt in Stich und muss jetzt endlich von seinem ♣-König antanzen.

Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

In der dritten Folge der Sommerrätselserie stellen wir heute ein Logikrätsel vor, das nach dem berühmten Palast von Knossos benannt ist.

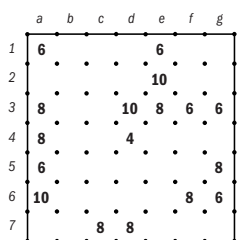
Von Philipp und Valentin Hübner

Die Ruinen der Minoer

Heute stellen wir Ihnen ein Logikrätsel vor, das nach dem berühmten Palast von Knossos auf Kreta benannt ist.

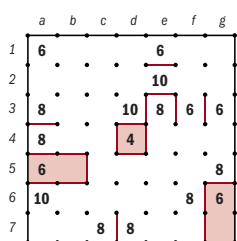
Die Regeln: Im Palast von Knossos gab es viele Räume verschiedener Größe und Form. Leider sind die Wände schon lange eingestürzt. Ihre Aufgabe ist es, alle Wände in dem vorliegenden Plan wieder einzuzeichnen, wobei ein Wandstück immer zwei Punkte verbindet, entweder waagrecht oder senkrecht, nie schräg.

In jedem Raum steht genau eine Zahl, die angibt, wie viele Wandstücke er hat. Wir werden jetzt die Lösung eines kleinen, leichten Rätsels Schritt für Schritt entwickeln, um den Lösungsvorgang anschaulich zu machen. Wie gewohnt markieren wir die Spalten mit Buchstaben und die Zeilen mit Ziffern, damit wir zur Erklärung alle Felder eindeutig bezeichnen können.



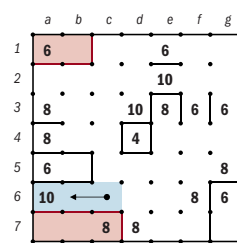
Schritt 1: Wenn Sie noch nie ein Knossos-Rätsel gemacht haben, sollten Sie sich zuerst überlegen, welche verschiedenen Formen die Räume mit vier, sechs, acht und zehn Wandstücken annehmen können. Wir verraten nur so viel: Es gibt nur eine Viererform, eine Sechserform, drei Achterformen und fünf Zehnerformen (und deren Drehungen und Spiegelungen). Da in jedem Raum nur eine Zahl stehen darf, muss sich zwischen zwei direkt aneinandergrenzenden Zahlen immer eine trennende Wand befinden. Wir zeichnen sie also alle ein.

Als Nächstes können wir den Viererraum d4, einzeichnen, da er ja auf ein Feld beschränkt ist. Weiters sieht man sofort, dass sich der Sechserraum a5 nach rechts erstreckt und der Sechserraum g6 nach unten.

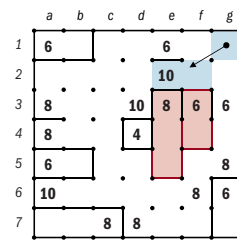


Schritt 2: Das Feld b1 muss zum Sechserraum a1 gehören, weil es von der Reichweite her von keinem der anderen Räume erreicht werden kann. Der Raum ist somit abgeschlossen.

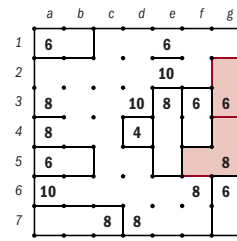
Der Zehneraum a6 muss sich bis zum Feld c6 erstrecken, denn wenn ihm nur a6, b6, a7 und b7 angehörten, hätte er nur acht Wandstücke. Jetzt ist aber der Achterraum c7 eingeschlossen und auf die Felder a7, b7 und c7 angewiesen.



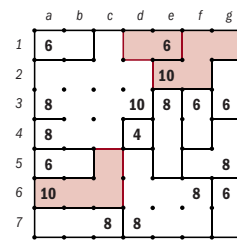
Schritt 3: Das Feld g1 muss zum Zehneraum e2 gehören, weil er von keinem anderen Raum erreicht werden kann. g1 kann aber von e2 nur über f2 erreicht werden, daher gehört auch dieses Feld sicher zu e2. Somit ist klar, dass sich der Sechserraum f3 und der angrenzende Achterraum e3 beide nach unten erstrecken müssen.



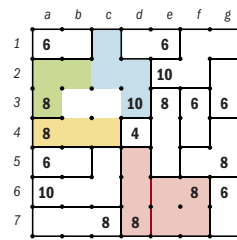
Schritt 4: Der Achterraum g5 ist jetzt zwischen den Räumen g3 und f6 eingeschlossen. Kleiner kann er nicht sein, daher müssen die beiden Felder seine Grenzen bilden. Daraus ergibt sich, dass sich der Sechserraum g3 nach oben erstrecken muss.



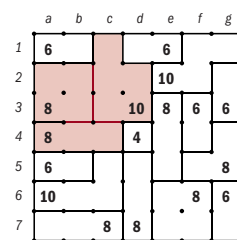
Schritt 5: Wir wissen bereits, dass das Feld g1 dem Zehneraum e2 angehört. Mittlerweile geht die einzige Verbindung der beiden Felder über f1 und f2, und damit hat der Raum auch schon seine Maximalgröße. Der Sechserraum e1 muss also sein zweites Feld auf d1 haben. Dem Zehneraum a6 gehören die Felder b6 und c6 sicher an. Um seinen Umfang auf zehn Wände zu erweitern, muss eines der Felder c5 oder d6 noch dazu. d6 kann es aber nicht sein, denn dann wäre zu wenig Platz für die beiden Achterräume d7 und f6.



Schritt 6: Feld d5 wird nur vom Achterraum d7 erreicht, der damit die längliche Form annimmt. Dadurch wird der Achterraum f6 ebenfalls bestimmt und nimmt die Form eines Quadrats an. Einige der restlichen Felder können wir bestimmten Räumen zuordnen: c1, c2 und d2 werden nur vom Zehneraum d3 erreicht. (Der hätte damit zwar schon zehn Wandstücke, ob der Raum auch c3 umfasst, ist noch nicht ersichtlich.) Das Feld b2 kann jetzt nicht mehr zum Zehneraum gehören, wird also gemeinsam mit a2 dem Achterraum a3 zugeordnet. Für die Felder b4 und c4 bleibt somit nur noch der Achterraum a4.



Schritt 7: Nun gibt es nur noch eine Möglichkeit, um die beiden verbleibenden Felder aufzuteilen: b3 kommt zum Achterraum a3 und c3 zum Zehneraum d3. Fertig!



Zum Ausprobieren finden Sie auf dieser Seite vier Knossos-Rätsel von leichtem bis kniffligem Schwierigkeitsgrad. – Achtung: Beim kniffligen Rätsel gibt es auch Zwölferräume. Viel Spaß beim Lösen!

www.puzzlephil.com

Impromptu

Angelos Trickkiste Nr. 5b.

Letztes Mal fragten wir: *Wenn es im Jänner genau vier Dienstage und vier Samstage gibt, welcher Wochentag ist der 11. Jänner?*

Der 29., 30. und 31. müssen auf Mittwoch, Donnerstag und Freitag fallen – in jeder anderen Konstellation gibt es entweder fünf Dienstage oder Samstage. Davon zurückgerechnet muss der 11. Jänner ein Samstag sein.

Bei vielen meiner Zauberauftritte bei Geburtstagsfeiern führe ich nach meiner eigentlichen Show folgendes Kunststück vor: „Seit ich in diesen Raum kam, habe ich deutlich gespürt, dass hier zwei Personen sitzen, die am gleichen Tag Geburtstag feiern, also nicht unbedingt im gleichen Jahr geboren sind, aber am gleichen Tag. Überprüfen wir das: Wer ist im Jänner geboren, bitte Hand hoch. Wann, aha, am 10., und Sie? Am 26. Sie? Am 4. Wer ist im Februar geboren, bitte Hand hoch, wann genau?“ Irgendwann nennen zwei Personen den gleichen Tag – und wussten meist nichts voneinander. Dies kann man auch als eigenständiges Kunststück verkaufen, doch schlage ich vor, zuerst zwei, drei andere Tricks vorzuführen, um dem Ganzen etwas Magisches zu verleihen. Der Trick funktioniert praktisch immer, wenn mindestens 50 Personen im Raum sind (wobei es bei mehr als 75 nicht interessant ist). Die Wahrscheinlichkeiten für eine Übereinstimmung beträgt bei 22 Personen 50,7 Prozent, bei 50 Personen 97,4 Prozent und bei 56 Personen 99 Prozent. Sollten Sie eine Wette abschließen, sind Sie also ab 22 Anwesenden im Vorteil. Die Erklärung ist, dass es sehr viele mögliche Zweierpaare gibt. Bei 50 Personen sind es 1225. Sie erkennen, dass es nicht zu 100 Prozent klappt, aber eben fast immer. Zur Not erklären Sie den Fehler mit: Küchen- oder Servierpersonal müsste man noch befragen.

www.zauberschloss.at