

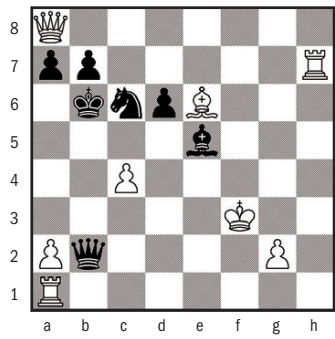
Schach

Finalphase im Fide-Weltcup

Beim Fide-Weltcup im russischen Khanty-Mansiysk bahnt sich ein russisches Finale an. Im Semifinale hatte Peter Svidler gegen den Ukrainer Ruslan Ponomariov bei Redaktionschluss die Nase vorne, auch im zweiten russisch-ukrainischen Duell führte Alexander Grischuk gegen Vissily Ivanchuk. Wir analysieren Ivanchuks Vorrundenpartie gegen Emil Sutovsky.

Weiß: Sutovsky - Schwarz: Ivanchuk Khanty-Mansiysk [B 09]

- 1. e4 g6 2. d4 Lg7 3. Sc3 d6 4. f4 Sf6 5. Sf3 0-0 6. e5 Sfd7 7. h4 c5 8. h5 cxd4 9. hxg6. Opfert gleich die Figur. Die Alternative wäre, nur einen Bauern zu geben: 9. Dxd4 dxe5 10. Df2 ebenfalls mit Angriffschancen.
9. ... dxc3 10. gxf7+ Txf7 11. Lc4 e6. Welche Überraschung sich Sutovsky wohl für 11. ... Sf8 ausgedacht hat? Zu Dauerschach führt 12. Lxf7+ Kxf7 13. Sg5+ Kg8 14. Dh5 h6 15. Df7+ Kh8 16. Db3 Da5 17. Sf7+ Kh7 18. Sg5+ Kh8 19. Sf7+.
12. Sg5 cxb2. Üblich ist 12. ... Sf8 oder 12. ... Sxe5.
13. Lxb2 Da5+ 14. Ke2 Sf8 15. Sxf7 Kxf7 16. f5. Schwarz kommt in Vorteil. Richtig war 16. Dxd6.
16. ... Lxe5 17. Th5 Ke8 18. fxe6 Lxe6. Noch genauer ist 18. ... Db4.
19. Lxe6 Db5+. Nicht so klar ist hingegen 19. ... Sxe6 20. Lxe5 dxe5 21. Txb7 Sf8.
20. Dd3 Dxb2 21. Df5 Db5+. Nicht jedoch 21. ... Dxa1 22. Df7+ Kd8 23. Dxf8+ Kc7 24. Txb7+ Kb6 25. Dd8+ Kc5 26. Da5+ b5 27. Tb7 Db2 28. Lb3 a6 29. a3, und die Drohung Db6 entscheidet.
22. c4 Db2+ 23. Kf3 Sc6 24. Df7+ Kd8 25. Dxf8+ Kc7 26. Txb7+ Kb6 27. Dxa8. Droht Txb7+, aber Schwarz ist einen Zug schneller.



- 27. ... Sd4+ 28. Kg4 Dxb2+ 29. Kh5. Oder 29. Kh4 Lf6+.
29. ... Dh2+ 30. Kg6 Dc2+. Die einzige klare Gewinnfortsetzung. Das Diagonalschach löst den König vom Turm.
31. Kh6 Lf4+ 32. Kg7 Sxe6+ 33. Kf6 Dxb7 34. Kxe6 Dg6+ 35. Ke7 Lg5+ 36. Kf8 Df6+. 0-1.
Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Farbkombination

Table with 4 columns (S, W, N, O) and 5 rows (Teiler, Gefahr, alle, 843, 1076, K5, etc.) listing card combinations and their values.

Ausspiel: ♠K, 1) Trialbid, Mancheversuch, benötigte ♣-Unterstützung

Ost übersticht mit dem Double ♠-Ass und spielt diese Farbe wieder zurück. Mangels schlauer Alternative wechselt West auf ♠, und schon planen Sie als Alleinspieler Ihren Kontrakt. Ihr einziges Problem besteht in der ♣-Farbe. Sie müssen eine Spielweise wählen, mit der Sie nur einen Stich in dieser Farbe abgeben. Da West im zweiten Stock ins Litz eingestiegen ist, erkennen Sie die Position des ♣-Königs. Ein Expass in dieser Farbe ist daher nicht sehr wahrscheinlich. Die Spielweise klein zum Ass und klein durchgeduckt bringt Sie auch nicht weiter, da Sie noch immer einen Stich an den vierten Buben-Zehner abgeben müssen. Hier hilft nur ein Stand der Karten. Sie autotieren aus und spielen klein ♣ zum Achter. Ost sticht mit dem Buben oder dem Zehner. In weiterer Folge spielen Sie das ♣-Ass, fallen den König und können mit klein ♣ zu den verbleibenden ♣ D-9 den Impass auf die fehlende Mittelkarte spielen.

Jovanka Smederevac jovi@bridgecentrum.at

Heute und an den kommenden Samstagen: neue Logikrätsel. Den Anfang machen die polarisierenden „Magnetfeld“-Aufgaben.

Von Philipp und Valentin Hübner

Anziehend

Ihre Aufgabe in „Magnetfeld“-Logikrätsel ist es, ein Raster mit magnetischen und neutralen Platten zu füllen. Dabei hat jede Magnetplatte einen Plus- und einen Minuspol. (Korrektweise müssten die Pole natürlich Nord- und Südpol heißen, aber + und - ist übersichtlicher. Neutrale Platten werden ganz ausgemalt.) Zwei Plus- oder zwei Minuspole dürfen sich waagrecht oder senkrecht nicht berühren, ihre Anzahl muss den für jede Spalte und Zeile vorgegebenen Zahlen entsprechen.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Wir werden die Lösung anhand eines leichten Rätsels Schritt für Schritt erklären. Wir bezeichnen die Spalten mit den Buchstaben a bis f und die Zeilen mit den Ziffern 1 bis 6.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 1: In Spalte a befinden sich laut Angabe zwei + und drei -, also fünf Magnetfelder. Deswegen müssen die drei freien Felder magnetisch sein. Wir kreisen sie ein, um das zu verdeutlichen. In jeder Magnetplatte befinden sich genau ein Plus- und ein Minuspol. Daher trägt die Magnetplatte a4-a5 ein + und ein - zur Spalte a bei. Ein - fehlt noch. Es kann sich nur auf a6 befinden. b6 enthält somit ein +. Man könnte die Felder daneben mit kleinen + und - markieren, um zu zeigen, dass sie, falls magnetisch, diese Polarisation haben. Stellt sich heraus, dass sie nicht magnetisch sind, werden die Zeichen übermalt.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 2: Für Spalten d und e gilt: Ist d1 magnetisch, so ist es auch e1 (und umgekehrt). Ist d2 magnetisch, so ist es e2 auch, usw. Die einzigen Felder, durch die sich die Spalten „unterscheiden“, sind d4 und d5 sowie e4 und e5. Laut Angabe befinden sich in e zwei Magnetfelder mehr als in d. Diese Felder

müssen also e4 und e5 sein. Aus demselben Grund können wir d4 und d5 als neutral kennzeichnen, indem wir sie ausmalen.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 3: In Zeile 5 müssen fünf magnetische Felder liegen, also müssen alle noch freien Felder magnetisch sein. Daraus folgt, dass auch b4, c6 und f6 magnetisch sind, weil sie zu den gleichen Platten wie b5, c5 und f5 gehören. Die Polarisationen von a4, b4, a5, b5, c5 und c6 ergeben sich durch a6 und b6.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 4: In Zeile 3 befinden sich drei Magnetfelder. Dazu gehört sicherlich die Platte d3-e3, denn andernfalls blieben nur zwei potenziell magnetische Felder übrig. Welches von c3 und f3 das dritte Magnetfeld ist, ist noch unklar. Mit Sicherheit können wir sagen, dass die Platte d6-e6 neutral sein muss, denn die geforderten vier magnetischen Felder in Zeile 6 sind bereits eingezeichnet.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 5: In Zeile 6 sollen sich zwei + befinden, eines fehlt noch. Es liegt natürlich auf f6. Damit ist f5 negativ. Wegen der „Abstoßungsregel“ ist e5 positiv, e4 negativ. Ebenso lassen sich d3 - und e3 + finden. Aufgrund der angegebenen Summe magnetischer Felder in Spalten d und e lässt sich herausfinden, dass d1-e1 und d2-e2 Magnetplatten sind. Ihre Ausrichtung ist klar.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 6: Betrachten wir Spalte 4. Von den zwei noch freien Feldern muss eines magnetisch, das andere neutral sein. Das magnetische Feld ist, wie man an der Angabe ablesen kann, positiv geladen. Nun können wir sagen: Wäre c4 das Magnetfeld, wäre es wegen der „Abstoßung“ zwischen dem Feld und den umliegenden + sicher negativ. Darum muss f3-f4 die Magnetplatte und b3-b4 die neutrale Platte sein. Wie schon z. B. in Schritt 5 können wir c1 und c2 aufgrund der Feldersumme einkreisen. Auch die magnetische Ausrichtung können wir schon einzeichnen.

Grid with numbers and signs (+, -) for columns and rows.

Schritt 7: Die letzten Platten b1-b2 und f1-f2 lassen sich ganz einfach über die Summenangaben der Spalten b und f bestimmen: Beide sind neutral. Wir wollen aber noch eine weitere Lösungsmethode vorstellen, die bei Magnetfeldrätseln oft zum Einsatz kommt: Nehmen wir an, das Feld b1 wäre magnetisch. Dann müsste es wegen a1 negativ sein, andererseits wegen c1 positiv. Dass unsere Annahme zu einem Widerspruch führt, zeigt uns, dass b1-b2 neutral sein muss.

Es gibt natürlich wie immer unzählige andere Lösungswege zu diesem Rätsel. Vier „Magnetfelder“ ansteigenden Schwierigkeitsgrades finden Sie auf diepresse.com/spielundmehr.

www.puzzlephil.com

Monopol, nicht -y!

Angelos Trickkiste Nr. 32b.

Letztes fragten wir nach der Anzahl der verschiedenen Wiener Autonummern mit fünf Ziffern (im Wert hintereinander, nicht zwingend geordnet, keine führende Null, nicht „um die Ecke“) und einem nachfolgenden Buchstaben (ungleich O). Antwort: Die Folge beginnt entweder mit 1 oder mit 2, 3, 4, höchstens 5. Also fünf Serien mit jeweils 120 Anordnungen und 25 möglichen Buchstaben. Dazu kommt 0, 1, 2, 3, 4 - sind 120 Möglichkeiten minus jener 24, die mit 0 beginnen. Genau so bei 6, 7, 8, 9, 0. Insgesamt somit: 5 x 120 x 25 + 2 x 96 x 25 = 19800.

Hier wieder Magisches für Ihre Freundesrunde: Sie sagen voraus, dass bei einer Division, die der Zuschauer, der sich unter Ihrem „magischen Einfluss befindet“, jetzt gleich durchführen wird, null Rest bleibt (oder anders gesprochen, da heutzutage ja kaum noch wer schriftlich dividieren kann, eine ganze Zahl ohne Kommastellen als Ergebnis liefern wird). Dazu haben Sie drei kleine Blatt Papier vorbereitet, die mit den Zahlen 7, 11 und 13 beschriftet sind, wobei es sich um den Divisor handelt. Jetzt darf der Zuschauer eines dieser Blätter an sich nehmen und als Dividend eine beliebige dreistellige Zahl wählen, diese laut sagen und zweimal hintereinander vor den Divisor schreiben. Beispiel: Der Zuschauer wählt die 13. Als Zahl sucht er sich 722 aus. Dann schreibt er 722722 : 13. Vermutlich wird er die Lösung mit dem Handyrechner ermitteln: 55594. Tatsächlich eine ganze Zahl. Geheimnis: Schreibt man eine dreistellige Zahl vor die gleiche, so entspricht das einer Multiplikation mit 1001. Das Ergebnis ist also durch 1001 teilbar und 1001 = 7 x 11 x 13.

WEITERE INFORMATIONEN UNTER www.zauberschloss.at

Wortspielereien

Dunkler Ritter im Morgenland

Letztes Mal habe ich Sie mit den Fragen neugierig machen wollen, wo die Ostuni liegt, wem Batman eine Heimat ist, und was Ostromeč mit den Cryptocorynen zu tun hat. Wir sind also mitten im Kapitel „seltsame Ortsnamen“. Nun denn: Ostuni ist keine Gründung des Landes Niederösterreich für das Studium der Nachbarländer, sondern ein vielen Italienern bekannter Ort der Provinz Brindisi mit nur etwas mehr Einwohnern als etwa die Westuni in Innsbruck Hörer hat.

Batman ist ein Fluss, eine Provinz und eine Stadt in der Osttürkei. Angeblich wollte Bürgermeister Kalkan den Regisseur Christopher Nolan klagen, weil dieser den Namen der Stadt ohne zu fragen im Film „The Dark Knight“ verwendet habe. (Robin liegt übrigens in den Royal Docks in Newham und ist ein Museumsschiff.)

Und Ostromeč ist hier nicht deswegen aufgeführt, weil es - anders als Westromeč - später auch als Byzanzky berühmt geworden wäre, sondern weil der alte deutsche Name dieser Ortschaft in Tschechien Wassertrompeten heißt. Fritz von Herzmanovsky-Orlando hat sie in einer Erzählung verewigt, in der er zwei Wassertrompetern begegnet und ihre Herkunftsbezeichnung für einen Beruf hält. Wir hatten sie schon vor einem Jahr an dieser Stelle erwähnt, wollen aber noch hinzufügen, dass Wassertrompeten auch der veraltete Name der exotischen Sumpfpflanze Wasserkehl (Cryptocorynae) ist. mip

wortspielereien@diepresse.com

Impressum: Spiel & mehr

Redaktion: Georg Renner T: 01/51414-421 Email: georg.renner@diepresse.com

Spiel & mehr im Internet MEHR: DiePresse.com/spielundmehr