

Schach

Svidler gewann Fide-Weltcup

Der Russe Peter Svidler gewann den Fide-Weltcup und 96.000 Dollar für seinen Finalsieg gegen Alexander Grischuk. Svidler schaffte bei dem Turnier in Khanty-Mansiysk einige sehenswerte Siege mit den schwarzen Steinen. Hier jener gegen Gata Kamsky.

Weiß: Kamsky – Schwarz: Svidler Khanty-Mansiysk [C 78]

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. 0-0 b5 6. Lb3 Lc5 7. a4 Tb8 8. axb5 axb5 9. c3 d6 10. d4 Lb6 11. Le3. Eine seltene Fortsetzung. Sehr beliebt: 11. Sa3 0-0 12. Sxb5 Lg4. Für den Bauern hat Schwarz einige Initiative.

11. ... 0-0. Verzichtet auf die Fesselung. Bekannt ist 11. ... Lg4 12. Sbd2 0-0 mit etwa gleichen Chancen.

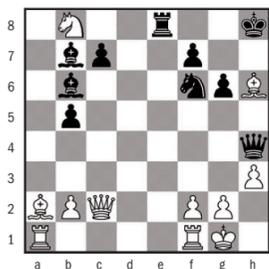
12. Sbd2 h6 13. h3 Te8 14. Dc2. Die Alternative wäre die indirekte Deckung des Bauern e4 mittels 14. Te1.

14. ... exd4 15. cxd4 Sa5 16. La2 Lb7 17. e5 Sd5 18. Lb1 g6 19. Lxh6 Sc6 20. exd6. Die Partie tritt in die entscheidende taktische Phase. In Frage kommt auch 20. De4, um die Dame an den Königsflügel heranzubringen. Im Fall von 20. ... Sxd4 21. Sxd4 Txe5 22. Dg4 hat Weiß Angriff, weil Lxg6 droht.

20. ... Dxd6 21. Se4 Db4 22. La2 Sxd4 23. Sf6+. Die beste Fortsetzung. Schwächer wäre 23. Sxd4 Lxd4, und der Läufer steht für Angriff und Verteidigung optimal.

23. ... Kh8 24. Sxd4. Kamsky sollte sich mit Remis begnügen: 24. Sxd5 Sxf3+ 25. gxf3 Lxd5 26. Lxd5 Dh4, und falls der Läufer wegzieht, hat Schwarz Dauerschach: 27. Ld2 Dg3+ 28. Kh1 Dxb3+ 29. Kg1 Dg3+.

24. ... Sxf6 25. Sc6 Dh4 26. Sxb8. Die weiße Stellung ist bereits schwierig, und das Nehmen des Tb8 trifft auf eine überraschende Widerlegung. Besser war 26. Lxf7 Dxb6 27. Lxe8 Txe8 28. Tael.



26. ... Te2. Lenkt die Dame von der Deckung des Feldes c6 ab. Auf sofortiges 26. ... Dg3 könnte Weiß sich erfolgreich mit 27. Sc6 Te2 28. Dc3 Lxf2+ 29. Kh1 verteidigen.

27. Dc3. 27. Dxe2 scheitert an 27. ... Dg3, und nun ist Sc6 nicht mehr möglich.

27. ... Txf2 28. Sc6 Txf1+. 0-1.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Der richtige Augenblick

Teiler:	♠ B1092		
S	♥ AB		
Gefahr:	♦ D76		
alle	♣ K765		
♠ K7	♣ K765	♠ 83	
♥ D954	W N	♥ K832	
♦ K92	W O	♦ B10854	
♣ D1094	L S	♣ B3	
	♠ AD654		
	♥ 1076		
	♦ A3		
	♣ A82		

S	W	N	O
1 ♠	pass	2 NT 1)	pass
3 ♣ 2)	pass	4 ♠	pass
pass	pass		

Ausspiel: ♣ 10; 1) mit Anschluss, 2) Maximum mit Werten

Sie zählen als Alleinspieler folgende Verlierer: 0-1 ♠, 2 ♥, 1 ♦ und 1 ♣. Einen der beiden ♥-Verlierer können Sie auf der kurzen Atoutseite schnappen. In der Atoutfarbe bietet sich der Impass an, und einen ♣-Verlierer können Sie vielleicht auf die entwickelte ♠-Dame abwerfen. Die korrekte Planung ist hier gefragt. Falls Sie mit dem ♣-König stechen und sich auf den Atoutimpass verlassen, sticht West mit dem König und spielt erneut ♣. Jetzt sind Sie in der ♣-Farbe offen und haben nicht mehr ausreichend Zeit, um den ♦-Stich für einen Abwurf zu entwickeln. Die richtige Spielweise ist daher, den ersten Stich mit dem ♣-Ass zu gewinnen und sofort mit ♠-Ass und dem Expass zur ♠-Dame fortzusetzen. West sticht mit dem ♠-König und spielt ♣. Sie stechen mit dem König und können jetzt, bevor Sie atoutieren, den ♣-Verlierer auf die hohe ♠-Dame verschwinden lassen.

Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

„Hitoris“ sehen ein wenig aus wie zu schnell ausgefüllte Sudokus – und tragen den gleichen Suchstoff in sich. Teil zwei der „Spectrum“-Herbstserie mit neuen Rätseln.

Von Philipp und Valentin Hübner

Gestrichen

In einem mit Zahlen gefüllten Raster sollen einige Felder schwarz angemalt werden, und zwar so, dass sich danach in keiner Zeile oder Spalte zwei weiße Felder mit gleichen Zahlen befinden, schwarze Felder weder waagrecht noch senkrecht aneinander grenzen und alle weißen Felder miteinander verbunden sind (ebenfalls waagrecht oder senkrecht).

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Wir markieren die Spalten mit a bis f und die Zeilen mit 1 bis 6, damit wir zur Erklärung alle Felder eindeutig bezeichnen können. Um anzuzeigen, dass ein Feld sicher weiß bleiben muss, werden wir die enthaltene Zahl einkreisen (das ist auch beim normalen Hitori-Lösen sehr hilfreich).

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Schritt 1: f3 und f4 liegen in derselben Spalte und haben den gleichen Wert (2), somit muss mindestens eines der beiden Felder schwarz sein, anderenfalls befänden sich in der Spalte f zwei weiße 2er. Beide können aber nicht schwarz sein, denn schwarze Felder dürfen sich ja laut Regel nicht berühren. Darum muss genau eines der beiden schwarz und das andere weiß sein. Mehr wissen wir noch nicht. Es folgt aber daraus, dass f6 nicht weiß bleiben kann, denn sonst gäbe es zwei weiße 2er in Spalte f. Darum können wir das Feld schwarz ausmalen. (Im Beispiel ist es rot dargestellt, um die neuen Schritte hervorzuheben.) e6 und f5 hingegen müssen weiß bleiben, da sich sonst schwarze Felder berühren würden.

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Schritt 2: Ähnlich muss von den Feldern a1 und c1 mindestens eines schwarz sein, weil sie die gleiche Zahl beinhalten. Das Feld b1 grenzt an beide und somit an mindestens ein

schwarzes Feld. Darum muss es selbst weiß sein. Wir kreisen es ein. Ebenso können wir mit a2 wegen a1 und a3 sowie mit c6 aufgrund von b6 und d6 verfahren.

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Schritt 3: Wenn in einer Zeile oder Spalte eine bestimmte Ziffer schon weiß markiert ist, dann können alle Felder dieser Zeile oder Spalte mit der gleichen Ziffer geschwärzt werden. Wegen c6 muss a6 demzufolge schwarz sein. Wie gewohnt, kreisen wir die beiden Umfelder a5 und b6 ein. Dann schwärzen wir d6 wegen des weißen 3ers auf b6 in derselben Zeile. Infolgedessen bleibt d5 sicher weiß. Nun kommen wir zu einer sehr interessanten Situation: Würde das Feld e5 schwarz, wäre e6 eingeschlossen zwischen schwarzen Feldern (und dem Rand). Das ist aber laut Regel verboten, denn es müssen alle weißen Felder aneinanderhängen. Darum muss e5 weiß sein.

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Schritt 4: Nun verwenden wir eine Lösungsmethode, die man „Vorausdenken“ nennen könnte. Es geht darum, gedanklich etwas auszuprobieren, beispielsweise ein Feld als schwarz anzunehmen, und wenn dies zu einem Widerspruch führt, das Feld als weiß zu markieren. Wir probieren jetzt aus, a4 schwarz anzumalen: Man sieht, egal, ob b5 schwarz ist (und in der Folge b4 und c5 weiß) oder b5 weiß ist (und b4 sowie c5 schwarz): Immer ist ein weißer Teil vom Rest abgetrennt (rote Linie), im rechten Beispiel kommt noch hinzu, dass zwei schwarze Felder nebeneinanderliegen würden.

4	4	1	5	4	5	
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Daraus kann man schließen: a4 zu schwärzen führt zu einem Fehler – a4 ist weiß!

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Schritt 5: In diesem Schritt wird sich viel ändern, darum mag die zugehörige Grafik etwas kompliziert erscheinen. Betrachten Sie aber dennoch einmal nur die Ecke rechts oben: Sie enthält drei 4er. Ist das Feld ganz in der Ecke weiß, wären die anderen 4er schwarz – f1 wäre eingeschlossen. Somit ist f1 schwarz, und e1 sowie f2 sind weiß. (Dies ist eine Standardsituation, die geübten Hitori-Rätslern bekannt sein dürfte.) Nun folgt eine Phase des „Ausfüllens“, die nicht viel Nachdenken erfordert. Wegen f2 ist c2 schwarz, darum sind c1, b2, d2 und c3 weiß usw. Ebenso lassen sich erst c4 und a1 finden, dann b4, d4 und c5, zuletzt d1 und b5.

	a	b	c	d	e	f
1	3	2	3	5	4	4
2	1	5	4	2	3	4
3	3	4	5	3	4	2
4	4	1	5	5	2	2
5	2	1	1	4	5	3
6	2	3	2	3	1	2

Schritt 6: Wir argumentieren wie schon in Schritt 3: Wäre b4 schwarz, würde das einen Teil der weißen Felder vom Rest abschließen (durch die strichlierte Linie angedeutet) – das Feld muss weiß sein. Gleiches gilt für e2. Der Rest ist sehr leicht lösbar; e3 und a1 sind schwarz, alle anderen Felder sind weiß. Vier „Hitoris“ ansteigender Schwierigkeit finden Sie auf diepresse.com/spielundmehr.

MEHR RÄTSEL AUF www.puzzlephil.com

Elf(?)meter

Angelos Trickkiste Nr. 33a.

Eine Frage, mit der ein gelangweilter Laie in einer Runde von Fußball, „exper-ten“ deren Lieblingsthema leicht beenden kann, ist die anscheinende Scherzfrage, aus welcher Entfernung der Elf-meter geschossen wird. Jedenfalls nicht aus elf Metern (er heißt im englischen ja auch nicht eleven meters).

Es sind zwölf Yards (das ist die ein- einhalbfache Torbreite), die 10,91 Metern entsprechen. Das Tor besitzt eine Fläche von acht Yards mal acht Fuß, was (um bei unseren Einheiten zu bleiben) 17,86 Quadratmeter ergibt. Der Spieler hat, grob gesprochen, fünf Möglichkeiten, seinen Schuss zu platzieren – eine der vier Ecken oder die Mitte.

Dem Tormann bleibt nichts anderes übrig, als eine dieser fünf Positionen zu erraten. Dies geschieht mit einer Erfolgsquote von 20 Prozent. Das heißt, ein absolut treffsicherer Schütze verwandelt einen Elfmeter nach dieser Überlegung mit einer Wahrscheinlichkeit von 80 Prozent. Doch hat der Keeper überhaupt eine Chance?

Nehmen wir eine Schussgeschwindigkeit von 80 km/h an und eine Entfernung vom Abschusspunkt zur oberen Ecke von 11,68 Metern – sie wird mittels pythagoreischen Lehrsatzes berechnet, wobei der Balldurchmesser von etwa 22 Zentimetern jeweils von Höhe h und halber Torbreite b abgezogen werden muss: Wurzel aus $(10,91^2 + h^2 + (b/2)^2)$. Es gilt nach der Formel: Weg = Geschwindigkeit × Zeit, dass der Ball 53 Hundertstel Sekunden unterwegs ist. In dieser halben Sekunde schafft es der Torwart aber nicht, von der Tormitte bis zu einer oberen Ecke zu springen.

Frage: Wie viele verschiedene Möglichkeiten gibt es, in einer Schulklassen mit 25 Schülern elf Spieler für eine Klassenmannschaft auszuwählen?

WEITERE INFORMATIONEN UNTER www.zauberschloss.at

Wortspielereien

Mama und Omi in Afrika

Weil wir an dieser Stelle doch jüngst einige seltsame Ortsnamen hatten, schrieb mir Peter Hauk, ob ich wusste, was in Liptonice passiert sei. Natürlich nicht, hat er mich gottlob sofort aufgeklärt. Es sei bloß der beliebte Eistee von Lipton. Was mich an einen Freund erinnert, der vor vielen Jahren Marketing für eine Herrenpflegeeserie O’Tonic machte – und erzählte, dass besonders aus Kärnten immer wieder Bestellungen für Ottomitsch eintrafen. Was mich weiter zur Einsendung von Christoph Naue bringt. Er fragt, was Sasaka ist. Nämlich kein Pflaumenwein, sondern ein Kärntner Speckaufstrich.

Und weil wir schon beim Essen sind, ist mir im Internet – übrigens im Zusammenhang mit Sasaka – auch ein anderes pseudojapanisches Wort aufgefallen: Kerobe. Das ist Johannsbrotmehl. Und interessanterweise auch eine Sprache, die man in Papua Neuguinea spricht. Man muss überhaupt aufpassen, bevor man was als japanisch bezeichnet. Mikasuki etwa ist eine Sprache der Seminole-Indianer Nordamerikas.

Und wenn wir schon bei Sprachen sind: Dass es Leute gibt, die in Papua Neuguinea Papi sprechen, verwundert ja nicht. Aber immerhin gibt es auch ein winziges Völkchen in Nigeria, dessen Muttersprache Mama heißt. Einer etwas älteren Sprachgeneration gehört womöglich Omi an, das man im Kongo spricht. Au weh! (Übrigens auch ein neuguinesischer Dialekt.) 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