

Schach

Hou Yifan spielt überragend

Die 17-jährige Hou Yifan ist im Frauenschach das Maß aller Dinge. Die Chinesin ist amtierende Weltmeisterin und gewann auch die ersten beiden Turniere des Frauen-Grand-Prix überlegen. In Rostow in Russland gewann sie Mitte September mit acht Punkten aus elf Partien. Dort saßen sich auch Alisa Galliamova und Antoaneta Stefanova gegenüber. Hier die Analyse zu diesem Duell.

Weiß: Galliamova – Schwarz: Stefanova Rostow [E 04]

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sc3 Sf6 4. Sf3 e6 5. g3 dxc4 6. Lg2 b5. Die Verteidigung des Bauern führt zu sehr zweiseitigem Spiel. Die Alternative war 6... Sbd7 7. 0-0 Le7 8. a4 0-0.

7. Se5 Sd5 8. e4 Sb4. Im Fall von 8... Sxc3 9. bxc3 Lb7 10. 0-0 Sd7 11. f4 hätte Weiß ebenfalls gute Kompensation für den Bauern.

9. a3 Dxd4 10. axb4. Nicht 10. Dxd4 Sc2+.

10. ... Dxe5 11. Lf4 Df6 12. e5 De7 13. 0-0. Als verfrüht gilt 13. Sxb5 wegen 13... Dxb4+ 14. Sc3 Dxb2, und 15. Se4 würde mit 15... Lb4+ beantwortet werden.

13. ... Dxb4. Nun drohte Sxb5 tatsächlich.

14. Se4 Lb7. Mit der Idee, den König am Damenflügel in Sicherheit zu bringen. Versucht wurde auch schon 14... Le7 15. Dg4 Kf8, aber es braucht zu lange, bis die schwarzen Figuren harmonisch zusammenwirken.

15. Ld2 Db3. Sowohl 15... Dxb2 16. Lg5 Sd7 17. Sd6+ Lxd6 18. Dxd6 als auch 15... De7 16. Sd6+ Kd7 17. Lb4 verliert sofort.

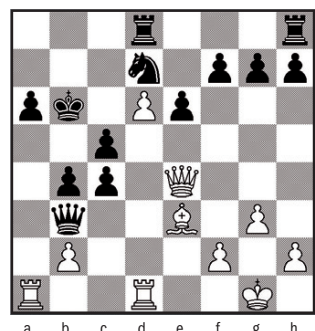
16. Dg4 Sd7 17. Lc3 0-0-0. Oder 17... b4 18. Sd2 Dc2 19. Le4 mit Damengewinn.

18. Sd6+. Jetzt ist 18. Sd2 nicht so stark wegen 18... Sxe5.

18. ... Lxd6 19. exd6 b4 20. Ld4 a6 21. Tfc1 Dd3 22. Le3 c5. Schwarz möchte den Lb7 ins Spiel bringen. Der Abtausch des Läufers schwächt die Königsstellung aber erheblich. Besser ist 22... Dxd6.

23. Td1 Db3. Unbedingt notwendig war 23... f5, um die Dame vom Feld e4 abzulenken.

24. Lxb7+ Kxb7 25. De4+ Kb6. Oder 25... Kb8 26. Dc6 Tc8 27. Dxa6 mit Gewinn.



26. Txa6+ Kxa6 27. Dc6+ Ka5 28. Ta1+ Da3 29. Txa3+. 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Der Schnapper

Teiler:	♠ D432	♠ B8
S	♥ KB102	♥ 73
Gefahr:	♦ DB4	♦ 87632
alle	♣ K7	♣ AB105
	♠ 10965	
	♣ 65	
	♦ AK	
	♣ 86432	
	♠ AK7	
	♥ AD984	
	♦ 1095	
	♣ D9	

S W N O
1 ♥ pass 2 NT 1) pass
4 ♥ 2) alle passen
Ausspiel: ♦ K; 1) 12+ mit ♥-Anschluss
2) Minimum

Als Alleinspieler zählen Sie folgende Verlierer: zwei ♦ und einen ♣. Sobald Sie ins Spiel eingreifen können, beginnen Sie mit dem Atoutieren. Mit offenen Karten betrachtet, bringt ein bestimmtes Gegenspiel den Kontrakt zu Fall: West spielt ♦-Ass, König ab, übergibt seinem Partner mit dem ♣-Ass und bekommt einen ♦-Schnapper. Doch wie bringen Sie Ihrem Partner bei, dass Sie unbedingt schnappen wollen, und wie erkennen Sie, in welcher Farbe Sie ihn in Stich bringen? Normalerweise spielen Sie von Ass, König in einer Farbe das Ass aus. Daher zeigt das „umgekehrte“ Abspiel von König und dann dem Ass spezifisch ein blankes Double mit diesen beiden Figuren. Auf den ♦-König erkennt Ost bei Anblick der Dame am Tisch, dass es sich um eine kurze Figur handelt, und gibt bereits im ersten ♦-Stich ein Laventhal (Farbvorzugssignal). Mit ♦ 2 signalisiert er den Wechsel in die niedrige der verbleibenden Farben (Atout ausgenommen) = ♣.

Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

Teil drei der herbstlichen „Spectrum“-Serie mit neuen Logikrätseln: wie „Hikakus“ uns mit stilisierten Größer- und Kleinerzeichen unterhalten.

Von Philipp und Valentin Hübner

Verglichen

Bei den „Hikaku“-Logikrätseln, die wir Ihnen heute vorstellen wollen, ist es Ihre Aufgabe, einen quadratischen Raster mit Zahlen von 1 bis N zu füllen, wobei N der Anzahl der Felder in einer Zeile entspricht, das heißt, bei einem Raster, der fünf Felder lang und fünf Felder breit ist, mit den Zahlen von 1 bis 5.

Wie bei Sudokus muss dabei jede Zahl in jeder Zeile und Spalte genau einmal vorkommen. Außerdem geben die Pfeile an den Feldgrenzen an, welches der beiden verbundenen Felder die höhere Zahl enthält. Ein Pfeil weist immer von einer größeren zu einer kleineren Zahl. (Eigentlich stellen die Pfeile „Größer-als-Zeichen“ in Richtung der benachbarten Zahl dar.)

a	b	c	d	e
1				
2				
3				
4				
5				

Wir werden nun den Lösungsvorgang anhand eines leichten Rätsels Schritt für Schritt erklären. Es hat die Größe 5 x 5, also müssen Sie die Ziffern 1 bis 5 verwenden. Zur eindeutigen Benennung bezeichnen wir wie immer die Spalten mit den Buchstaben a bis e und die Zeilen mit den Ziffern 1 bis 5.

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

Schritt 1: Von b1 nach c1 führt ein Pfeil, was bedeutet, dass b1 größer als c1 sein muss. Der Pfeil zwischen c1 und d1 weist mit seiner spitzen Seite auf d1, also ist c1 größer als d1. Zwei weitere Pfeile sagen uns auch, dass d1 größer als d2 und d2 größer als d3 sein muss. Diese fünf Felder bilden also eine „Kette“, in der jedes Feld eine kleinere Zahl enthält als das vorhergehende.

Es muss somit vier verschiedene Zahlen geben, die kleiner sind als die auf b1. b1 kann nur einen 5er enthalten. Drei Zahlen müssen kleiner und eine größer sein als die auf c1. Es bleibt nur der 4er übrig. Ebenso kann man auf der 3er in d1, der 2er in d2 und der 1er in d3 schließen.

Solche Ketten (oder Teile davon) kommen bei Hikakus häufig vor. Es empfiehlt sich, gleich am Anfang nach ihnen zu suchen.

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

Schritt 2: c2 ist wegen des Pfeils zwischen c1 und c2 selbst ganz sicher kleiner als 4. Aus dem Pfeil, der von c2 auf d2 zeigt, können wir schließen, dass c2 größer sein muss als 2. Kleiner als 4, größer als 2 – die einzig verbleibende Möglichkeit ist der 3er. Wir tragen ihn ein.

b2 muss aufgrund der Pfeile, die das Feld mit b1 und c2 verbinden, kleiner als 5, aber größer als 3 sein. Es enthält also einen 4er.

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

Schritt 3: In Zeile 1 fehlen noch der 1er und der 2er. Wir wissen allerdings noch nicht, ob sich der 1er auf a1 befindet und der 2er auf e1 oder umgekehrt.

Wir wissen aber, dass a2 kleiner sein muss als a1. Da 1 die kleinste vorkommende Zahl ist, kann a1 nicht den 1er enthalten. Auf a1 befindet sich somit der 2er und aufgrund der Sudokuregeln auf e1 der 1er.

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

Schritt 4: Nur eine verwendete Zahl ist kleiner als 2 – der 1er. Darum tragen wir ihn in a2 ein. Die einzige Zahl, die in der Zeile 2 nun noch fehlt, ist der 5er. Er landet auf e2.

Von e3 bis e5 enthält nun wie in Schritt 1 jedes Feld eine kleinere Zahl als das davor. Darum liegt auf e3 die größte, nämlich der 4er, auf e4 der 3er und auf e5 der 2er.

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

Schritt 5: In Zeile 3 fehlen noch der 2er, der 3er und der 5er. Sowohl a3 als auch c3 sind größer als b3, also ist b3 von den drei Feldern das mit der kleinsten Zahl, dem 2er. Der 3er kann sich nicht auf c3 befinden, da die Spalte 3 schon einen 3er enthält. Er liegt also auf a3, und für den 5er bleibt nur noch c3.

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

Schritt 6: In Spalte b fehlen noch der 1er und der 3er. Wir wissen, dass b4 sicher kleiner ist als b5, also liegt der 1er auf b4 und der 3er auf b5. c5 ist kleiner als der 3er auf b5. Der 2er ist für Zeile 5 bereits vergeben, also bleibt nur noch der 1er. Wir tragen ihn ein. c4 lässt sich nun leicht durch die Sudokuregeln herausfinden, und auch a4, a5, d4 und d5 sind schon offensichtlich. Das Rätsel ist gelöst!

Der Name „Hikaku“ wurde übrigens von den Autoren aus dem Japanischen entlehnt und bedeutet „Vergleich“. Auf diepresse.com/spielundmehr finden Sie vier Rätsel ansteigenden Schwierigkeitsgrades. Bei schwierigeren Rätseln sind nicht mehr alle Felder mit Pfeilen versehen, man weiß also nicht immer, welche von den zwei Zahlen angrenzender Felder die größere ist.

www.puzzlephil.com MEHR RÄTSEL AUF

Auf dem Fuß folgen

Angelos Trickkiste Nr. 33b.

Letztes Mal fragten wir nach der Anzahl der verschiedenen Möglichkeiten, aus 25 Schülern eine Fußballelf zusammenzustellen. Der erfahrene Mathematiker weiß, dass es sich hierbei um eine „Kombination“ handelt, die so zu rechnen ist 25!:(11! × 14!). Man kann auch so überlegen: Das Rufzeichen für Fakultät steht bekanntlich für alle möglichen Anordnungen (und bedeutet eine Multiplikation mit jeder kleineren ganzen, positiven Zahl). In Gedanken stellt man die Spieler nebeneinander auf (dafür gibt es 25! Möglichkeiten), und die ersten 11 sind die ausgewählten. Da man diese auf 11! Möglichkeiten vertauschen kann, ohne dass sich an der Mannschaft etwas ändert, und entsprechend die 14 nicht gewählten auf 14! vertauschen kann, muss man die Gesamtanordnungen durch diese Zahlen dividieren. Es gibt also 4457400 verschiedene Möglichkeiten (wobei die Aufstellung selbst noch unberücksichtigt ist).

Hier ein Zaubertrick: Sie behaupten, dass Sie allein am Geruch feststellen können, ob es sich um eine rote oder eine schwarze Spielkarte handelt. Zu diesem Zweck sitzen Sie an einem Tisch, es werden Ihnen die Augen verbunden, und ein Zuschauer wachelt mit einer Spielkarte vor Ihrer Nase herum. Jedes Mal raten Sie richtig. Das Geheimnis liegt in einem eingeweihten Zuseher, der Sie bei jeder roten Karte unter dem Tisch mit einem (nicht zu harten) Fußtritt darüber informiert, wann eine rote Karte dran ist. Das ist ein ideales Kunststück, bei dem Sie als Elternteil Ihr Kind bei einer Zaubervorstellung unterstützen können. Danach soll es aber noch ein, zwei andere Kunststücke vorführen.

WEITERE INFORMATIONEN UNTER
www.zauberschloss.at

Wortspielereien

Was Prägend's aus Bregenz

Wo wir nun schon einmal beim schier unerschöpflichen Wortspielthema Ortsnamen sind, schlage ich Ihnen ein Spiel vor, auf das mich unser Leser Herbert Kaspar gebracht hat.

Die Regeln sind simpel: Sie übersetzen einen bekannten, am besten österreichischen, Ortsnamen ins Englische, und die anderen müssen ihn erraten. Es kommt also nicht darauf an, Wien als Wheen oder Ried als Read zu anglifizieren, sondern eine echte Übersetzung des Wortsinns vorzunehmen – wobei am besten nicht der echte Wortsinn, sondern bloß das übersetzt wird, wonach der Ortsname, etwa auch im Dialekt, klingt. Also aus *Alkoven* nicht bloß *alcove* machen, sondern beispielsweise *alcoholic stove* – „Alk-Ofen“. Die Stadt Graz könnte auf diese Weise mit *Scratch!* übersetzt werden und *Melk* mit *Milk!*. Aber welcher niederösterreichische Ort heißt *Speak!* (wobei zu beachten ist, dass der Imperativ der englischen Sprache nicht zwischen Einzahl und Mehrzahl unterscheidet)?

In Südtirol liegt *Francis' parties*, in den niederösterreichischen Eisenwurzten *I own*. Die südlichste Stadt Österreichs, für ihre Büchsenmachertradition bekannt, heißt *Ridicule!*. Und die Landeshauptstadt dort heißt *Lament him away*. Schon ziemlich weit hergeholt ist *Do you bleed?*. Aber vielleicht – was heißt: sicher doch! – fällt Ihnen ja was Besseres ein. (Lösungen: Retz, Franzensfeste, Ybbsitz, Ferlach, Klagenfurt, Bludenz) 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