

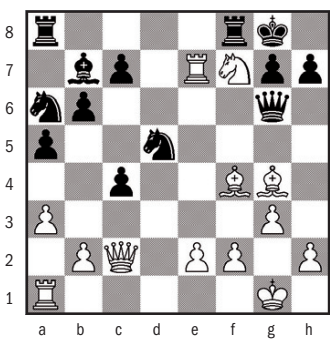
## Schach

### Carlsen gewinnt Masters

Der norwegische Welttranglistenerste Magnus Carlsen gewann das vierte Masters. In der vorletzten Runde besiegte er den bis dahin führenden Ukrainer Vassily Ivanchuk, den er schließlich im Stechen (Blitzpartien) bezwang. Wir analysieren die vorentscheidende Partie.

**Weiß: Carlsen – Schwarz: Ivanchuk**  
*Sao Paulo/Bilbao [E 21]*

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. Sf3 b6 5. Dc2 Lb7 6. a3 Lxc3+ 7. Dxc3 Se4 8. Dc2 f5 9. g3 Sf6. Üblich ist 9. ... 0-0 10. Lg2, und erst jetzt 10. ... Sf6.
10. Lh3. Weiß will auf den Bauern f5 Druck ausüben, um mit d5 den Lb7 auszusperrern.
10. ... 0-0 11. 0-0 a5 12. Td1 De8 13. d5 Sa6 14. Lf4 exd5. Schwarz sollte zunächst den Läufer vertreiben. Also: 14. ... Dh5 15. Lg2 exd5.
15. Lxf5 dxc4 16. Sg5 Dh5. Oder 16. ... g6 17. Lxd7 Sxd7 18. Dxc4+ Kg7 19. Se6+ Kh8 20. Txd7 Dxd7 21. Sxf8 mit der Drohung Le5+.
17. Txd7 Kh8. Nicht 17. ... Sxd7 18. Lxh7+ Kh8 19. Lg6 Dg4 20. f3 mit Damengewinn.
18. Te7 Sd5 19. Lg4 Dg6 20. Sf7+ Kg8. Schwächer wäre 20. ... Txf7 21. Dxg6 hxg6 22. Txf7 mit gewonnenem Endspiel. Nun aber hängen Dame, Turm, Läufer und Springer. Weiß hat allerdings eine starke Erwidern.



21. Lf5 Dxf5. 21. ... Dh5 scheitert an 22. g4 Dh3 23. Sg5 Dh4 24. Le6+ Kh8 25. Sf7+ Txf7 26. Txf7 mit der Drohung Le5.
22. Dxf5 Sxe7 23. Sh6+. Materiell sieht es nicht so schlecht aus für Schwarz, aber mit diesem Schlag wird die Königsstellung arg ramponiert.
23. ... gxh6 24. Dg4+ Sg6. Der Springer muss sich in die Fesselung begeben, weil auf 24. ... Kh8 25. Le5+ entscheidet.
25. Lxh6 Tf7 26. Td1 Te8 27. h4 Sc5 28. h5 Lc8 29. Dxc4. 29. Dg5 Tf5 vergibt den Gewinn.
29. ... Se5 30. Dh4 Sc6. Es drohte Td8.
31. Td5 Se6. Im Fall von 31. ... Sd7 entscheidet 32. Tg5+ Kh8 33. Dc4 Sde5 34. Dc3 nebst f4.
32. Dc4 Scd8. Besser: 32. ... Sb8.
33. Dg4+ Sg7. Ebenfalls keine Rettung verspricht 33. ... Kh8 34. Ld2 Sb7 35. h6 mit der Idee Lc3+.
34. Dxc8. 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

## Bridge

### Der 9. Tisch

Teiler:	♠ A842
S:	♥ 10
Gefahr:	♦ 10752
alle:	♣ KB84
♠ D109763	♠ B5
♥ AD975	♥ B84
♦ 8	♦ DB9
♣ 7	♣ 109632
	♠ K
	♥ K632
	♠ AK643
	♣ AD5

S                      W                      N                      O  
1 ♦                      2 ♦ 1)                      X                      2 ♥  
3 NT                      alle passen  
Ausspiel: ♠ 10; 1) beide Edelfarben

Der Alleinspieler zählt seine sicheren Stiche: zwei ♠, zwei ♦ und vier ♣-Stiche. Falls Sie mit dem ♠-König stechen und ♦-Ass, König abspielen, so erkennen Sie den 3:1-Stand in dieser Farbe. Sind Sie jetzt mit klein ♦ außer Stich gegangen? Ost gewinnt mit der ♦-Figur und wechselt geschwind auf den ♥-Buben, und Sie können Ihren Kontrakt nicht mehr gewinnen. Die bessere Spielweise können Sie finden, wenn Sie auch das Litz des Gegners berücksichtigen. West hat beide Edelfarben mindestens zu fünf. Sie spielen daher zuerst ♣-Ass und König ab (West wirft eine ♥ und eine ♠ ab). Jetzt spielen Sie ♦-Ass, König ab. West darf keine ♥ mehr abwerfen, da Sie ansonsten weiter ♦ entwickeln und er nur mehr drei ♥-Stiche erzielen kann. Er wirft daher eine weitere ♠-Karte ab. Jetzt folgt ♣ zum B, ♠ K und ♠-Ass. Mit der dritten ♠-Runde übergeben Sie West, und dieser darf von ♥ AD Ihnen einen ♥-Stich schenken.

Jovanka Smederevac  
jovi@bridgecentrum.at

Vierter und letzter Teil der „Spectrum“-Rätselserie: wie man mit „Matrix“-Rastern die grauen Zellen fordert.

Von Philipp und Valentin Hübner

# Es gibt keinen Löffel

Das letzte Rätsel unserer heurigen Serie, „Matrix“, besteht aus einer Matrix von Zahlen. Jede Zahl gibt an, wie viele Felder insgesamt in der Zeile und der Spalte, in deren Schnittpunkt die Zahl liegt, schwarz ausgemalt gehören.

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

Wir werden nun den Lösungsvorgang anhand eines leichten Rätsels mit 5x5 Feldern Schritt für Schritt erklären. Zur eindeutigen Notation 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	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 1:** Wir suchen zunächst nach einer Zeile oder Spalte, in der zwei Zahlen mit möglichst großer Differenz stehen. Das trifft hier auf die Spalte b zu: Die Differenz zwischen dem roten 3er auf b2 und dem roten 7er auf b3 beträgt 4. Gemäß Regel bestimmt der 7er im Feld b3, dass in Zeile 3 und Spalte b insgesamt sieben Felder geschwärzt gehören. In Spalte b dürfen aber wegen des roten 3ers auf b2 nur maximal drei Felder schwarz sein. Da von diesen sieben Feldern also nur drei in Spalte b liegen können, müssen die restlichen vier in Zeile 3 ohne Feld b3 (!) liegen. Das sind genau vier Felder (a3, c3, d3 und e3), die daher alle geschwärzt werden können. Weiters müssen in Spalte b genau drei schwarze Felder liegen, weil dem 7er auf b3 noch drei fehlen. Wir können sie zwar noch nicht genau bestimmen, wissen aber, dass sie auch zum 3er auf b2 gehören, dessen Bedarf an schwarzen Feldern damit gedeckt ist. Die Felder in Zeile 2, ausgenommen b2 (!), müssen daher weiß bleiben. (Wir ringeln sie zur Kennzeichnung ein.)

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 2:** Der 4er auf d3 hat bereits ausreichend schwarze Felder. Alle noch unbestimmten Felder in Zeile 3 und Spalte d, in deren Schnittpunkt der 4er liegt, müssen daher weiß bleiben.

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 3:** Der 5er auf e2 hat bis jetzt nur ein schwarzes Feld, nämlich e3. Das heißt, ihm fehlen noch vier. Glücklicherweise gibt es in Zeile 2 und Spalte e insgesamt noch genau vier unbestimmte Felder (b2, e1, e4 und e5), die daher alle geschwärzt werden müssen. (Wäre auch nur eines weiß, könnte der 5er auf e2 nicht genug schwarze Felder bekommen.)

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 4:** Wir wissen, dass wegen des 3ers auf b2 in Spalte b genau drei schwarze Felder liegen müssen. Spalte b wird also auch zu dem 4er auf b5 drei schwarze Felder beisteuern. Er hat auch schon ein viertes schwarzes Feld, nämlich e5. Daher darf die Zeile 5 (mit Ausnahme von b5 selbst) keine weiteren schwarzen Felder enthalten. Also markieren wir die noch unbestimmten Felder a5 und c5 als weiß.

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 5:** Wegen des 4ers auf a2 müssen a1 und a4 geschwärzt werden. Er käme sonst nämlich nicht auf seine vier schwarzen Felder. Ebenso benötigt der 5er auf a5 ein weiteres schwarzes Feld. Das kann nur noch b5 sein.

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 6:** Wir wissen, dass in Spalte b wegen des 3ers auf b2 genau drei schwarze Felder liegen müssen. Die restlichen drei schwarzen Felder für den 6er auf b4 müssen daher in Zeile 4 ohne b4 selbst (!) liegen. Da in Zeile 4 erst zwei Felder schwarz sind (a4 und e4), muss auch das letzte unbestimmte Feld (c4) geschwärzt werden.

	a	b	c	d	e
1	5	5	5	4	6
2	4	3	3	2	5
3	6	7	5	4	7
4	5	6	4	4	6
5	5	4	4	3	5

**Schritt 7:** Die Farbe der restlichen drei unbestimmten Felder lässt sich ganz einfach ermitteln, und schon ist das Rätsel gelöst!

Auf [diepresse.com/spielundmehr](http://diepresse.com/spielundmehr) finden Sie auch diese Woche wieder vier Rätsel ansteigenden Schwierigkeitsgrades. Achtung: Bei den beiden schwierigeren Rätseln, Nummer 3 und 4, kann nicht, wie hier in Schritt 1 erklärt, begonnen werden, aber auch sie sind zu schaffen – wie, überlassen wir zunächst einmal Ihrem Einfallsreichtum. Die Lösungen finden Sie auf derselben Website.

Damit kommen wir zum Schluss unserer diesjährigen (Spät-)Sommerserie. Weitere Rätsel finden Sie auf [www.puzzlephil.com](http://www.puzzlephil.com). Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Erkunden, Lesen und Lösen!

„Matrix“ wurde von Philipp Hübner erfunden. Alle Rechte vorbehalten.

# Everybody's Kung-Fu

Angelos Trickkiste Nr. 34b.

Die Frage war, wie man 10 schwarze und 10 weiße Bälle auf zwei Kisten verteilt, um bei blindem Ziehen mit möglichst großer Wahrscheinlichkeit einen weißen Ball zu erwischen. In eine Kiste kommt ein weißer Ball, in die andere kommen alle übrigen Bälle. Zuerst wählt man die Kiste (mit Wahrscheinlichkeit  $\frac{1}{2}$ ), dann den Ball. Wahrscheinlichkeit für Weiß ist daher  $\frac{1}{2} \times 1 + \frac{1}{2} \times \frac{9}{19} = 14/19$ .

Ich versuche stets, ein zum Thema passendes Zauberkunststück zu finden. Zu „Fußball“ passt (zwar nur für so manchen Zuschauer) vielleicht ein Trick mit einem Bierflaschenverschluss. Sie erklären Ihrem Publikum, dass Magier regelmäßig Fingertraining machen, ähnlich Karatekämpfern. Zur Demonstration händigen Sie einem Zuschauer einen Kronkorken aus, nehmen ihn wieder an sich, werfen ihn mit der Linken in die Luft und schlagen mit dem ausgestreckten rechten Zeigefinger dagegen. Sie zeigen daraufhin, dass Ihr Finger den Flaschenverschluss durchbohrt hat.

Sie benötigen dazu zwei Kronkorken. In den einen machen Sie vor der Vorstellung ein Loch. Die dabei entstehenden Kanten glätten Sie so, dass Sie sich nicht verletzen. Während das Publikum den ausgehändigten, unpräparierten Korken untersucht, stecken Sie heimlich Ihren rechten Zeigefinger durch die Öffnung des anderen, die rechte Hand zur Faust geballt. Wenn Sie dann den einen Korken in die Luft werfen, fangen Sie ihn einfach mit der anderen Hand auf und strecken gleichzeitig den rechten Zeigefinger aus. Die Illusion ist perfekt. Sie können ja zur allgemeinen Unterhaltung noch einen asiatischen Kampfschrei ausstoßen.

WEITERE INFORMATIONEN UNTER  
[www.zauberschloss.at](http://www.zauberschloss.at)

## Wortspielereien

### Lost in Translation

Sicher kein besonders hochgeistiges Vergnügen, unser Spiel mit „schiefe“ ins Englische übersetzten Ortsnamen – aber offenbar sehr anregend: Eine Vielzahl an Beiträgen ist eingetroffen, vielen Dank!

Ernst Hoffmann hat eine ganze Reise nach und durch Tirol geschickt, angefangen in *Salt Castle* über *Roses' Asylum*, bis man in *Skid's Stone* Tiroler Boden gewinnt. Weitere Stationen sind *Chat!* und *Wait!*, *But Gargle* und die *Village Empty Group*.

Bernhard Göritzer und Andreas Konwallin haben uns eine Reihe Wiener Örtlichkeiten besichert: *Runaway!* ist ja noch leicht (dahinter beginnt Metternich zufolge ja der *Ball Barge*). Aber was beziehungsweise wo ist *Masters everything, how?*, *Save Maggie, As a Reason and To get Otters?* Und zum Schluss, gleichsam das Spiel zusammenfassend: *Super-empty?*

*BernieBBC* ist ziemlich schwer zu erraten. Darum ein Tipp: Es liegt südlich von Wien und beherbergt eine gleichnamige Industriegesellschaft. Von Andreas Konwallin liegen auch wunderbare Ländernamen vor, zum Beispiel *Boys* (in Fernost) und *Boy and Me* (in Afrika). Da ruft man gleich voll Begeisterung: *Yes, Sheperd's God!*

(Lösungen: Salzburg, Rosenheim, Kufstein, Schwaz, Wattens, Obergurgl, Ortlergruppe, Rennweg, Balkan, Hernals, Wieden, Margarethen, Alsergrund, Ottakring und Oberlaa, Bernd-orf, Burma, Burundi, Japan.) mip

[wortspielereien@diepresse.com](mailto:wortspielereien@diepresse.com)

### Impressum: Spiel & mehr

Redaktion: Georg Renner T: 01/51414-421  
Email: [georg.renner@diepresse.com](mailto:georg.renner@diepresse.com)

Spiel & mehr im Internet  
MEHR: [DiePresse.com/spielundmehr](http://DiePresse.com/spielundmehr)