

Schach

Exlers hart umkämpfter Sieg

Veronika Exler gewann die Staatsmeisterschaft mit einem Punkt Vorsprung auf Anna-Lena Schnegg und Katharina Newrkla. Wir werfen einen Blick auf ihre hart umkämpfte Partie gegen die Vorarlbergerin Annika Fröwis, die den vierten Rang belegte.

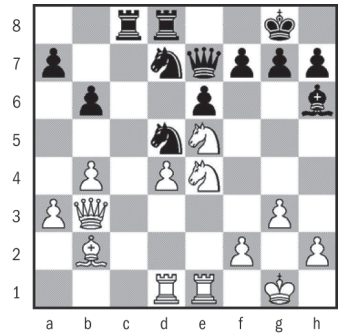
**Weiß: Exler – Schwarz: Fröwis
Feldkirch [D 05]**

1. d4 d5 2. Sf3 Sf6 3. e3 e6 4. Ld3 c5 5. b3 Sc6 6. Lb2 Ld6 7. Sbd2 exd4 8. exd4 Dc7 9. c4 0-0 10. 0-0 b6 11. Tc1 Lb7 12. a3 Tac8 13. Te1 De7. Befreit den Lb7, weil Weiß gezwungen ist, auf d5 zu nehmen oder b4 zu spielen, wonach Schwarz auf c4 nehmen kann.

14. b4 dxc4 15. Lxc4 Sb8. Es drohte d5.
16. Db3 Ld5. Zu empfehlen war 16. ... Lf4, weil 17. d5 wegen 17. ... b5 18. Lxb5 Lxd5 nicht gefährlich war.

17. Lxd5 Sxd5 18. Se4 Lf4 19. Tcd1 Tfd8. Sehr stark war 19. ... Dc7 mit der Idee Dc2.

20. g3 Lh6 21. Se5 Sd7.



22. b5. Ein Zug von entscheidender Bedeutung, der den Grundstein für den weißen Vorteil legt. Durch die Drohung Sc6 wird Schwarz gezwungen, auf e5 zu nehmen, wodurch sich der isolierte Bauer d4 in einen Zentrumsbauern e5 verwandelt, der dem Springer das Eindringen auf d6 ermöglicht.

22. ... Sxe5. Nicht zu empfehlen war 22. ... Sb8 23. Sg4, und Sxh6+ kann nicht gut verhindert werden.

23. dxe5 Td7 24. f4 Tcd8 25. a4 Kh8 26. La3 De8 27. Sd6 Dg8. Schwarz steht gedrückt, verteidigt sich aber exzellent.

28. Tc1 g6 29. Tc6 Lf8 30. Tec1 h5. Gegenspiel ist nur am Königsflügel möglich.

31. Kg2 Kh7 32. h3. Infrage kam 32. h4, um jegliches Gegenspiel zu verhindern.

32. ... h4 33. Df3 hxg3 34. Dxg3 Lh6 35. Tf1 g5. Genauer war zuerst 35. ... f5.

36. f5 g4 37. Lc1 gxh3+ 38. Kxh3 Dxc3+ 39. Kxg3 Lxc1 40. Tfxc1 exf5 41. Sxf5 Tg8+. Dieses naheliegende Schach ist der entscheidende Fehler, weil der König ein Fluchtfeld verliert. Richtig war 41. ... Se7 42. Th1+ Kg8 43. Sh6+ Kf8 44. Tf6 Td3+ 45. Kg4 T8d4+ 46. Kg5 Tg3+ 47. Kh5 Tg7 mit gleichem Spiel.

42. Kf3 Tg6. Nach 42. ... f6 43. e6 entscheidet der Freibauer die Partie.

43. Th1+ Kg8 44. Tc8+. 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Gute Vorbereitung

Teiler:	♠ 10986
S	♥ A62
Gefahr:	♦ KB62
alle	♣ 62
♠ 52	♠ 4
♥ KB43	♥ D1097
♦ 543	♦ AD10
♣ 9873	♣ DB1054
	♠ AKDB73
	♥ 85
	♦ 987
	♠ AK

S W N O
1 ♠ pass 2 ♠ Kontra
4 ♠ alle passen
Ausspiel: ♥ 4

Der Alleinspieler zählt seine Verlierer: einen ♥ und zwei bis drei ♠-Verlierer. Osts Informationskontra lässt vermuten, dass die ♠-Figuren nicht gut verteilt sind. Falls Sie das ♥-Ausspiel mit dem Ass gewinnen, in zwei Runden ausatoutieren und dann ♦ zum Buben spielen, sticht Ost mit der Dame und spielt ♥ zur Figur seines Partners. Die Gegenspieler können jetzt problemlos zwei weitere Stiche abspielen. Die bessere Spielweise ist, im ersten Stich klein zu bleiben, um West - den gefährlichen Gegner - auszuschalten. Ost wechselt auf ♣, und nun sind einige wichtige Vorbereitungen zu treffen, bevor Sie wieder außer Stich gehen. Sie atoutieren in zwei Runden aus, spielen ♥ zum Ass und ♥ geschnappt, spielen die zweite ♣-Karte ab und setzen jetzt mit ♦ zum Buben fort. Ost hat die schöne Wahl zwischen ♣ oder ♥ ins Doppelchicane oder ♦ in die Gabel.

Jovanka Smederevac
jovismed@me.com

Wie in den vergangenen Jahren erklären wir in unserer vierteiligen Sommerrätselserie jedes Mal die schrittweise Lösung eines Logikrätsels. Diese Woche stellen wir Ihnen das relativ neue Rätsel „Hakyuu“, auch als „Ripple Effect“ bekannt, vor.

Anleitung: Füllen Sie den Raster so aus, dass in jedem umrahmten Bereich alle Zahlen von eins bis zur Anzahl der Felder des Bereichs genau ein Mal enthalten sind (bei einem Bereich mit drei Feldern also die Ziffern Eins, Zwei und Drei). Einige Zahlen sind bereits eingezeichnet. Waagrecht und senkrecht müssen zwischen zwei gleichen Zahlen immer mindestens so viele andere Felder stehen, wie diese Zahlen angeben (zwischen zwei Feldern mit einem Vierer also mindestens vier andere Felder).

Wie bei allen derartigen Logikrätseln gibt es genau eine eindeutige Lösung, die durch logische Überlegungen zu finden ist. Wir werden den Lösungsvorgang eines Hakyuu-Rätsels mit der Größe 6x6 Schritt für Schritt erläutern. Zur eindeutigen Benennung bezeichnen wir die Bereiche mit den grau hinterlegten Großbuchstaben A bis K, die Spalten mit den Kleinbuchstaben a bis f und die Zeilen mit den Ziffern 1 bis 6.

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

Schritt 1: Der Bereich B besteht nur aus einem einzigen Feld; dieses enthält darum die Ziffer Eins. Der Bereich J besitzt zwei Felder und enthält folglich die Ziffern Eins und Zwei. Der Zweier befindet sich schon auf f6, also können wir den Einser auf f5 einzeichnen. Der Zweier auf f6 muss zu jedem anderen Zweier mindestens zwei Felder Abstand haben. Auf f4 kann sich also kein Zweier befinden. Der Bereich E muss jedoch die Zahlen Eins bis Vier enthalten, und f1 sowie f3 sind bereits besetzt, also kann der Zweier nur auf f2 liegen. Der Dreier befindet sich auf dem letzten freien Feld, f4.

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

Schritt 2: Ein Einser muss mindestens ein Feld Abstand zu anderen Einsern haben, darf also lediglich nicht direkt an einen anderen angrenzen. Sowohl auf b1 als auch auf a2 kann sich also kein Einser befinden. Der Einser in Bereich A muss demnach auf a3 liegen. Der Fünfer von Bereich A darf nicht im Feld a2 stehen, da er sonst zu nah am Fünfer auf a4 wäre. Also liegt der Fünfer auf b1 und der Vierer auf a2.

Das einzige Feld des Bereichs K, auf dem sich der Dreier befinden kann, ist b5, da sowohl b6 als auch c6 zu nahe an a6 sind. Also zeichnen wir ihn dort ein.

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

Schritt 3: Der Vierer von Bereich F befindet sich entweder auf b3 oder auf b4, da a5 zu nahe am Vierer auf a2 liegt. Wir wissen noch nicht, ob er in Zeile 3 oder in Zeile 4 liegt, aber der Vierer von Bereich G muss sich in jedem Fall in der jeweils anderen Zeile befinden. Sowohl in Zeile 3 als auch in Zeile 4 liegt also ein Vierer. Zwar wissen wir nicht, wo genau, aber der Vierer, der in Zeile 3 liegt, ist auf jeden Fall weniger als vier Felder von e3 entfernt, sodass dort sicher kein Vierer sein kann. Der Vierer in Zeile 4 schließt ebenso einen solchen auf e4 aus.

In den kommenden Wochen wollen wir Ihnen wie jeden Sommer neue Logikrätsel unserer Sudoku-Autoren vorstellen. Heute: die tückischen Hakyuus.

Von Valentin und Paul Hübner

Ein Gedicht von Rätseln

Hakyuus zum Selberlösen

Rätsel leicht

				5	
4		2			
				3	
	4				
			5		1
	2				

Rätsel mittel

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

Rätsel schwierig

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

Rätsel knifflig

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

Auch e6 kann wegen der Nähe zu d6 keinen Vierer enthalten. Dem Vierer aus Bereich I bleibt also nur das Feld e5.

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

Schritt 4: Das einzige Feld von Bereich D, das den Mindestabstand von zwei Feldern zu f2 hat, ist c2. Daraus folgt, dass der Zweier von Bereich G entweder auf d3 oder auf d4 liegen muss. Wir können zwar noch nicht feststellen, wo er sich befindet, aber es hilft, das zu wissen: Beide Fälle schließen einen Zweier auf d5 aus. Deshalb können wir den Zweier von Bereich H auf c5 und den Einser auf d5 einzeichnen. Nun ist es leicht ersichtlich, dass in Bereich K der Zweier auf b6 und der Einser auf c6 liegen muss.

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

Schritt 5: Im Bereich F stehen die Zahlen von eins bis fünf. Auf a5 kann sich weder ein Zweier noch ein Vierer befinden, da das Feld einen zu geringen Abstand zu c5 bzw. a2 hat. Ein Dreier oder ein Fünfer sind natürlich ebenfalls ausgeschlossen, da diese Zahlen im Bereich F bereits vorhanden sind. Deshalb kommt für a5 nur noch ein Einser infrage. Da der Zweier auf b6 einen weiteren auf b4 ausschließt, muss sich der Zweier von F auf b3 befinden. Für den Vierer bleibt schließlich nur noch das Feld b4.

Das Feld d4 kann keine der Zahlen Eins, Drei und Vier enthalten, da es den Feldern d5, f4 bzw. d6 zu nahe ist. Bereich G hat aber nur vier Felder, also bleibt für d4 allein der Zweier. Der Dreier von Bereich G muss wegen c1 auf d3 liegen, der Vierer wegen b4 auf c3, für den Einser bleibt schließlich nur c4.

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

Schritt 6: Der Dreier von Bereich I kann sich nur auf e6 befinden, da e3 durch d3 und e4 durch f4 ausgeschlossen sind. Der Einser kann wegen f3 nur auf e4 liegen; für den Zweier bleibt e3. Daraus folgt, dass in Bereich C der Zweier auf d1 und der Einser auf e1 liegen muss. Wir zeichnen auf d2 den Einser sowie auf e2 den Dreier ein und sind fertig.

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

Selbstverständlich gibt es neben dem gezeigten noch viele weitere Wege, um zu dieser Lösung zu finden. An manchen Stellen haben wir nicht den einfachsten gewählt, um bestimmte Lösungsmuster, die wiederholt anwendbar sind, erklären zu können.

Links finden Sie vier Rätsel ansteigenden Schwierigkeitsgrades zum Ausprobieren. Falls Sie Gefallen an dieser Rätselart gefunden haben, können Sie außerdem auf www.puzzlephil.com/index.php/shop/hakyuu ein Rätselheft zum Ausdrucken mit 100 weiteren Hakyuu-Rätseln in verschiedenen Schwierigkeitsgraden herunterladen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!