

Schach

Carlsens Geniestreich

Der Norweger Magnus Carlsen gewann das prestigeträchtige Turnier im niederländischen Wijk aan Zee vergangenen Sonntag auf beeindruckende Art und Weise. Mit zehn Punkten aus 13 Partien deklassierte er das hochkarätige Feld. Zweiter wurde Levon Aronian (8,5), Dritter Viswanathan Anand (8). Carlsen schaffte eine Elo-Performance von 2932. Hier sein Sieg gegen Hikaru Nakamura.

Weiß: Carlsen - Schwarz: Nakamura
Wijk aan Zee [B 32]

1. e4 c5 2. Sf3 Sc6 3. d4 cxd4 4. Sxd4 e5 5. Sb5 d6 6. g3. Eine sehr seltene Fortsetzung. Üblich ist 6. c4 oder 6. Sc3.

6. ... h5 7. S1c3 a6 8. Sa3 b5. Verhindert Sa3-c4-e3 mit Kontrolle des Blockadefeldes d5. Versucht wurde auch schon 8. ... h4 9. Lg2 h3 10. Lf1 mit etwa gleichem Spiel.

9. Sd5 Sge7 10. Lg2 Lg4 11. f3 Le6. Nimmt sich die Option zu Sxd5 und gerät so bereits ein wenig in Bedrängnis. Stärker: 11. ... Ld7.

12. c3 h4 13. Sc2 Lxd5. Das schwächt die weißen Felder nachhaltig. In Frage kam der Abtausch 13. ... hxg3 14. hxg3 Txb1+ 15. Lxb1 Sa5 mit nur leichtem Vorteil für Weiß.

14. exd5 Sa5 15. f4 Sf5. Carlsen empfahl nach der Partie 15. ... hxg3 16. hxg3 Txb1+ 17. Lxb1 Dd7 18. Lg2 exf4 19. Lxf4 Sg6 nebst Le7. Weiß steht allerdings deutlich angenehmer.

16. g4 h3 17. Le4 Sh4. Vergleichsweise besser war 17. ... Dh4+ 18. Kf1 Se7.

18. 0-0 g6 19. Kh1. Noch genauer ist 19. Dd3 19. ... Lg7. Nun gelingt es Carlsen, die Stellung zu öffnen. In Frage kam 19. ... f5 20. Ld3 e4 21. Le2 Lg7. Weiß bleiben jedoch die Optionen gxf5 bzw. a4.

20. f5 gxf5 21. gxf5 Sg2. Nakamura hatte nicht mehr allzu viel Zeit. Hätte er den folgenden Bauernvorstoß gesehen, hätte er wohl 21. ... Lf6 gespielt.

22. f6 Lf8. 22. ... Lxf6 scheitert: 23. Df3 Sf4 24. Lxf4 exf4 25. Dxf4 Th4 26. Df5 Th6 27. Se3.

23. Df3 Dc7 24. Sb4 Sb7. Der Nachziehende kann nur mehr mit diesem Springer ziehen.

25. Sc6 Sc5 26. Lf5 Sd7 27. Lg5 Tg8 28. Dh5 Sb6 29. Le6. Mit der Drohung Se7.

29. ... Txg5 30. Dxc5 fxe6.



31. dxe6. 1-0.

Egon Brestian, Gerhard Hofer

Bridge

Der Schnapper

Teiler:	♠ D10		
S	♥ D1065		
Gefahr:	♦ AD852		
alle	♣ D9		
♠ K7	♠ 4		
♥ K8742	♥ B93		
♦ B93	♦ K1076		
♣ A76	♣ K10852		
	♠ AB986532		
	♥ A		
	♦ 4		
	♣ B43		

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

Sie zählen Ihre Verlierer: null bis einen in ♠, zwei bis drei in ♣. Einen ♣-Verlierer können Sie aufschnappen. Haben Sie das ♥ in der Hand gestochen und klein ♣ zum Neuner (oder zur Dame) gespielt? Ost sticht und spielt prompt Atout. Der Impass sitzt nicht, und die Gegenspieler spielen erneut Atout. Sie verlieren drei ♣ und einen ♠-Stich. Die bessere Spielweise ist, sich vor dem Atoutrückspiel zu schützen, indem Sie West - den ungefährlichen Gegner - in Stich bringen. Sie geben daher mit ♠-Ass zum Tisch und spielen den ♣-Neuner. Ost kann mit dem König nicht vorstechen, da Sie ansonsten mit der verbleibenden Dame und dem Buben einen Naturstich erzielen. Er gibt daher den Zehner, Sie stechen mit der ♣-Dame. West gewinnt den Stich mit dem Ass und kann vom Double König nicht Atout nachspielen, ohne seinen Stich aufzugeben. Ist Ost später mit dem ♣-König in Stich und spielt Atout, stechen Sie mit dem Ass und schnappen friedlich eine ♣ am Tisch.

Jovanka Smederevac
jovi@bridgecentrum.at

Wer erinnert sich nicht gern an kaiserlich-königlich angehauchte Gruppenspiele? Und wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann? Niemand! Wirklich? Letzter Teil der Kinderspiele-Trilogie.

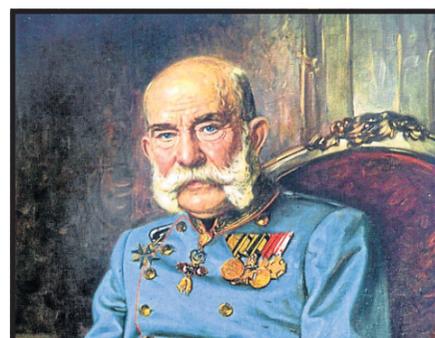
Von Antonia Barboric

Zimmer, Küche, Kabinett

Wenn man erst einmal in die Erinnerung an vergangene Zeiten eintaucht, tritt so mancher verborgene Schatz zutage, der bei genauere Überlegung tatsächlich eine Beschreibung verdient hat. Vor einigen Monaten wurden auf dieser Seite Kindergeburtstagspiele vorgestellt, die auch die eine oder andere Erwachsenenengeburtstagsparty auflockern. Nach einer Doppelfolge von alten Tiroler Kinderspielen präsentieren wir daher diesmal Kinderspiele der 1980er-Jahre, die erstaunlich tief sitzende monarchi(sti)sche Wurzeln offenbaren. Wohlgermerkt: Die meisten dieser Spiele sind Gruppenspiele und werden im Freien durchgeführt, was vielleicht wiederum auf die Gepflogenheiten der Vor-Computerzeiten verweist...

Ein solches Spiel ist „Der Kaiser schickt Soldaten aus“. Dabei stehen sich jeweils zwei Reihen von Kindern, die sich gegenseitig fest an den Händen halten, in einer Distanz von einigen Metern gegenüber. Jede Reihe hat einen „Kaiser“ (das Gendern wurde damals noch nicht so ernst genommen), und dieser ernannt abwechselnd je einen „Soldaten“, der sodann auf die gegnerische Kette zuläuft und versucht, diese zu durchbrechen. Gelingt ihm dies und die Kette reißt, nimmt er sich einen der gegnerischen Soldaten mit in sein Heer, quasi als Legionär; gelingt es ihm nicht, muss er selbst im anderen Heer bleiben. Gewonnen hat jenes Heer, das am Ende - nach einer zuvor vereinbarten Spieldauer - mehr Soldaten zählt.

Ein weiteres Spiel ebenso mit Bezug auf eine vergangene österreichische Regierungs- und Herrschaftsform wäre „Kaiser, wie weit darf ich reisen?“. Der Kaiser, also ein Kind, steht auf der einen Seite, die anderen stehen auf der anderen Seite mit etwa zwanzig Metern Abstand dazwischen. Das erste Kind fragt laut: „Kaiser, wie weit darf ich reisen?“, und der Kaiser macht verschiedene Strecken- und Längen- beziehungsweise Reiseangaben. Entweder lässt er den Fragenden „eine Badewanne“ weit reisen (einmal der Länge nach hinlegen, dann stellt sich derje-



Auch er schickte Soldaten aus - nur war's kein Spiel. Franz Joseph, 1915 porträtiert von Heinrich Waßmuth.

nige an die Stelle, wo seine Fingerspitzen waren), ein andermal „zehn Babyschritte“, manchmal muss er sogar zurück an den Start. Wenn die Gruppe dann einige Male „gereist“ ist, entschließt sich der Kaiser irgendwann dazu, einen Ausgewählten zu sich zu holen, das heißt, bis zu sich kommen zu lassen, indem er sagt: „Komm in mein Reich!“ Ab diesem Zeitpunkt ist dann der Geholte der neue Kaiser, und der abgedankte reiht sich zu den anderen, womit eine weitere Runde beginnen kann.

Ein anderer Klassiker ist das Spiel „Zimmer, Küche, Kabinett“, das sich uns vom Titel her damals nie erschlossen hat, denn in der Steiermark ist ein „Kabinett“ nicht gang und gäbe. Zum Glück aber gab es ja die zahlreichen Kinder- und Jugendbücher von Christine Nöstlinger, dank der uns die Bedeutung Kabinett literarisch, bildlich und tatsächlich klar wurde. Wiener Wohnsituationen eben, die bei uns kaum zu finden waren. Da man als Kind aber doch einmal zu fragen aufhört, haben wir uns von den Definitionen ab- und dem Spielverlauf zugewandt, der so vor sich ging: Ein Kind steht mit dem Rücken zum Rest der Gruppe, der sich wiederum in einigen Metern Abstand befindet, und ruft laut und in bewusst gewähltem - langsamem oder schnellem - Tempo: „Zimmer, Küche, Kabinett, hinterm Ofen steht ein Bett!“

Während des Aufstehens dieser Phrase müssen sich alle, so schnell sie können, auf den Sprechenden zubewegen, in der Absicht, ihn zu erreichen und abzuklatschen. Sobald er aber seinen Spruch zu Ende gesagt hat, dreht er sich geschwind um: Das ist der Moment, in dem alle erstarren und sich nicht mehr regen dürfen. Bewegt sich nämlich ein Kind, muss es zurück an den Start. Die anderen dürfen auf ihrer Position bleiben. Gewinner ist, wer als Erstes den Sprecher erreicht. Dass dabei einige Diskussionen vom Zaun gebrochen werden, steht außer Frage, und so kommt es leicht zu hitzigen Wortgefechten: „Du hast dich bewegt!“ „Nein, hab ich nicht!“ Nachtrag: Schön, wenn man mit anderen in diesen Erinnerungen schwelgen kann, denn so habe ich erfahren, dass dieses Spiel auch unter dem Namen „Donnerwetter, Hagel, Blitz“ bekannt ist.

Und wer erinnert sich nicht an „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“? Wieder gibt es eine Gruppe von Spielern, die einem Einzelkämpfer - dem schwarzen Mann - gegenübersteht. Dieser fragt, natürlich in angemessener Lautstärke schreiend: „Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?“, und die Gruppe antwortet genauso lautstark: „Niemand!!!“ Der schwarze Mann vergewissert sich: „Und wenn er kommt?“, worauf die Antwort bereits weniger kriegerisch lautet: „Dann laufen wir davon!“ Und schon rennt der schwarze Mann auf die Gruppe zu und versucht, eins der Kinder zu erwischen. Sobald er eines gefangen hat, ist es der neue schwarze Mann.

Reisen von Sessel zu Sessel

Für drinnen, etwa für Geburtstagskinder in der kalten Jahreszeit, gab es eine andere Form von Reise, nämlich die berühmteberühmte „Reise nach Jerusalem“: juhu, Action! Es werden entsprechend der Anzahl der Spielenden Sessel Rücken an Rücken aufgestellt - dabei fehlt aber ein Sessel. Dann wird Musik (eine Lieblingsmusik, eine besonders antreibende oder so ähnlich) gewählt und von einem Helfer, der auch ein scharfes Auge auf die Spielenden wirft, damit ja nicht geschummelt oder um einen Sessel gerauft wird - was aber ständig versucht wird -, eingeschaltet. Die Spielenden gehen zuerst langsam, dann immer schneller im Gänsemarsch an den Sesseln vorbei - und zwar solange die Musik spielt. Wird sie vom Helfer abgedreht, muss jeder versuchen, sofort auf einem Sessel Platz zu nehmen. Da nun also ein Sessel zu wenig ist, wird naturgemäß ein Spielender leer ausgehen - und muss ausscheiden. Zugleich wird natürlich auch ein Sessel weggenommen. Das geht nun so, bis die letzten zwei „Reisenden“ übrig sind - und um den ebenso letzten verbliebenen Sessel kämpfen. Sehr wild, sehr amüsant - und sehr schweißtreibend.

Dies war also der letzte Teil einer Trilogie von beliebten alten und älteren Kinderspielen. Da es derzeit wettermäßig noch nicht so anheimelnd erscheint, draußen zu spielen, können inzwischen ja andere Indoor-Spiele wie die wieder in Erinnerung gerufene „Reise nach Jerusalem“ gespielt werden, bis die Zeit gekommen ist, sich als Kaiser, Soldat oder auch Guzimann aktiv an einem der in dieser Serie vorgestellten Spiele zu beteiligen. Der nächste (Kinder-)Geburtstag kommt bestimmt!

Untenrum
fensterln

Angelos Trickkiste Nr. 65b.

Letztens fragten wir, warum jede Primzahl größer 5 die Form $6n \pm 1$ besitzt. Antwort: Weil diese Primzahl natürlich ungerade sein muss, $6n$ auf jeden Fall gerade ist, also die Form $6n + 1$ oder $6n + 3$ oder $6n + 5$ (das Letztere entspricht aber $6n - 1$) haben muss. Da $6n + 3$ immer durch 3 teilbar ist, ist dies sicher keine Primzahl.

Folgendes Kartenkunststück erfüllt alle Voraussetzungen, die ein kritischer Zuschauer erwartet: Der Zauberkünstler berührt die Karten nicht, und der Zuschauer darf mischen: Sie nehmen eine Schachtel mit Spielkarten aus der Tasche, erklären, dass Sie die Karten nicht berühren wollen und der Zuschauer das gesamte Paket aus der Box ziehen soll. Er soll es durchblättern und dem Rest des Publikums zeigen. Dann soll er es gut mischen und sich schließlich die unterste Karte merken, schließlich das gesamte Paket wieder in die Schachtel zurückschieben und mit der Lasche verschließen. Sie nennen nach kurzer Konzentration den Namen der gewählten Karte.

Für diesen Effekt ist eine heimliche Vorbereitung notwendig: Sie schneiden bei der Kartenschachtel an einer Ecke (nicht auf der Seite der Lasche) ein kleines rechteckiges Loch. Durch Probieren werden Sie die Minimalgröße herausfinden, sodass der Kartenwert durch das entstandene Fenster gut zu erkennen ist. Sie geben die Schachtel während der Vorstellung niemals aus der Hand und stecken sie am Ende ein. Sie halten die Schachtel natürlich stets mit dem Fenster nach unten. Die Lasche liegt dann so, dass sie nach oben zu schließen ist.

WEITERE INFORMATIONEN UNTER
www.zauberschloss.at

Wortspielereien

Mit armen Armen

Wir hatten uns ja hier bereits früher einmal mit langen Homonymketten beschäftigt, wie etwa „Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, fliegen Fliegen hinterher“. Ich habe nun feststellen müssen, dass die Sache in der Kurzform wesentlich schwieriger ist. Neulich, im Spital, ist mir - fragen Sie mich bitte nicht, warum - ein englischer Buchtitel eingefallen: „The Patient Patient“. Dann habe ich versucht, Entsprechungen auf Deutsch zu finden, und das war gar nicht leicht. „Ein schiefer Schiefer“ ist eine meiner beiden Einfälle. Der andere handelt von einem westösterreichischen Politiker: „Ein platter Platter“. Aber dann war's aus.

Jetzt wende ich mich an Sie: Fallen Ihnen Kombinationen aus einem Adjektiv und einem gleichlautenden Hauptwort ein, das nicht bloß die substantivische Verwendung des Adjektivs ist (wie etwa „Der dicke Dicke“ oder „Eine dünne Dünne“, wobei die Musikinstrumentenmonografie „Die laute Laute“ ein Grenzfall ist und auch schon „Die dürre Dürre“ eigentlich nicht mehr gilt)?

In der Profivariante darf vor dem Homonympaar höchstens ein Artikel oder ein Zahlwort stehen. Die vereinfachte Version lässt mehr Begleitwörter zu, wobei der Charakter eines Buchtitels gewahrt bleiben muss: „An einem faden Faden“. In jedem Fall ist eine reizvolle Erweiterung des Spiels, sich über den möglichen Inhalt des jeweiligen Buches auszutauschen. mip

wortspielereien@diepresse.com

Impressum: Spiel & mehr

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

Spiel & mehr im Internet

DiePresse.com/spielundmehr

