FAITES VOS JEUX

«Logicus»: Spielereien für die einsame Insel

tom. · Eigentlich wollte man das Ding ja nur kurz ausprobieren, und schon sitzt man seit bald einer Stunde über der blauen Plastic-Box mit den flachen Plexiglas-Teilen. Unter einem Rahmen liegt ein Landschaftsbild. Darauf sind fünf von 1 bis 5 nummerierte sechseckige Bilder zu sehen. Die Aufgabe besteht darin, die sechs flachen Teile, die zum Teil durchsichtige, zum Teil undurchsichtige Stellen haben, so auf das Bild zu legen, dass eine durchgängige Route zwischen den Bildern von 1 bis 5 entsteht. Es müssen alle Stationen in aufsteigender Reihenfolge durch durchsichtige Flächen miteinander verbunden sein. Jedes Feld darf auf dem Weg nur einmal betreten werden.

Ich hirne und lege und probiere und lege und verwerfe. Wenn ich Haare auf dem Kopf hätte, würde ich sie raufen. Ist eine Aufgabe geschafft, nützt es nicht viel. Der innere Einstein drängt gleich zur nächsten. 40 Aufgaben mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad sind im Spiel enthalten. Zusätzlich informiert «Fauna logic» wie seine grösseren Brüder «Fauna» und «Fauna junior» über 40 verschiedene Tiere: Grösse, Schwanzlänge, Gewicht und geografische Verbreitung in freier Wildbahn.

Im Verlag Huch and friends gibt es schon seit einiger Zeit die «logicus»-Reihe mit Denksportspielen für einsame Knobler. Die Spiele sind ideal, um sich im Sommer auf langen Reisen oder im Hotelzimmer an verregneten Tagen zu beschäftigen. Bekannte Autoren steuern immer wieder Ideen bei, so dass regelmässig neue Titel veröffentlicht werden. Bald müssen Tiere in der richtigen Ordnung auf der Arche Noah verstaut werden, bald gilt es, Aliens chic in einer Vorlage einzufügen, bald hilft man dem Murmelmonster, eine Kugel in die Wohnhöhle zu schieben.

Für einsame Knobler: Denksportspiele aus der «Logicus»-Reihe. JANINE SCHRANZ / NZZ

Herausfordernd ist «City Skyline»: Verschieden hohe Häuser und Parks müssen auf einem Stadtplan placiert werden. In einer Reihe oder Spalte darf jeweils maximal ein Haus jeder Höhe stehen. Auch hier gibt es Aufgaben in vier Schwierigkeitsstufen. Am Ende einiger Reihen oder Spalten ist durch eine Zahl vorgegeben, wie viele Gebäude von diesem Standort aus ein Menschlein in gerader Linie in Pfeilrichtung sehen würde. Dabei muss man sich vorstellen, dass höhere Häuser niedrigere Häuser verdecken. Ist auf einer Aufgabe in einem Park eine Zahl markiert, gibt diese vor, wie viele Gebäude von diesem Park in allen horizontalen und vertikalen Richtungen zusammen zu sehen sein sollen. Das ist ganz schön knifflig.

Der «Flex Puzzler» allerdings vermochte uns nicht zu überzeugen. Denn selbst die Aufgaben für Experten liessen sich kinderleicht lösen. Es handelt sich um ein Band, an dem zwölf verschiedenfarbige Plastic-Würfel aufgereiht sind. Das Band kann verbogen werden, so dass zwei- und dreidimensionale geometrische Figuren entstehen. Solche müssen ab Vorlagen nachgebaut werden. Da sich dabei die Position der einzelnen Würfel im Band nie verändert, sind alle Figuren sehr leicht nachzubilden. Etwas seltsam das Ganze. Oder haben wir am Ende etwas falsch gemacht?

«Logicus»-Reihe: Logische Denksportaufgaben für jeweils 1 Person ab 6 Jahren. Spieldauer: jeweils ab 10 Minuten. «Fauna logic» von Tzafrif Kazula, Preis: etwa 32 Franken. «City Skyline» von Reiner Knizia, Preis: etwa 32 Franken. «Flex Puzzler» von Thomas Liesching, Preis: etwa 16 Franken. Verlag: Huch and friends. Internet: www.huchandfriends.de.

dossier.spiele@nzz.ch

Unheimliche Kettenreaktionen

tom. · «Zaunkönig» – da kommt mir die Fabel in den Sinn, in der die Vögel denjenigen zum König machen wollten, der am höchsten fliege. Das schaffte der Adler, doch der Zaunkönig hatte sich in dessen Gefieder versteckt und flog noch höher. So schlau war der. – Ist «Zaunkönig» also ein besonders schlaues Spiel für Schlaue? Die Packung klärt auf: Die gesetzten Spielsteine und Murmeln sollen optisch an die Nester und darin sitzende Zaunkönige erinnern. Denn der Vogel baut pro Saison nicht nur eines, sondern viele Nester. Weil er einen grossen «Familiensinn» habe, steht auf der Packung. Irgendwo hat man aber gelesen, dass er doch nur jedes heranfliegende Weibchen begatten und mit einem eigenen Nest beglücken will. Der kleine Kerl ist nämlich ziemlich polygam und hilft bei der Fütterung nur sporadisch mit. Ein schöner Familiensinn ist das.

Familiensinn hin oder her. «Zaunkönig» entpuppt sich als wunderschönes, edles Holzspiel, was sich auch im Preis niederschlägt. Das Spielbrett ist aus Buche. 130 ineinander steckbare Spielsteine sind aus Kirschbaumholz. Dazu gibt es 12 farbige Murmeln, einen Würfel und einen Baumwollbeutel. In das quadratische Brett sind 6 mal 6 Vertiefungen gebohrt. Wer an der Reihe ist, setzt dort Spielsteine aufs Brett. Ihre Zahl wird durch einen Würfel bestimmt. Immer wenn Türme entstehen, die vier Spielsteine hoch sind, müssen diese sofort aufgeteilt werden. Das bedeutet, dass je ein Stein nach rechts, links, vorne und hinten auf die benachbarten Türme oder freien Felder gesetzt wird. Gibt es dadurch neue Vierertürme, werden diese gleich wieder aufgeteilt. So können sich extrem dynamische, manchmal unheimlich überraschende und schwer voraussehbare Kettenreaktionen über das ganze Brett hinweg fortpflanzen.

Und weshalb tut man das? – Für jeden aufgeteilten Vierer turm erhält der Spieler einen neuen Spielstein aus der Bank. So wird versucht, in jedem Zug mehr Steine zurückzuerhalten, als man gesetzt hat. Die drei Murmeln darf man auf Türme setzen, um diese für andere Spieler zu blockieren. Das Spiel dauert so lange, bis der ganze Steinevorrat im Spiel ist. Dann gewinnt, wer am meisten Steine gesammelt hat.

«Zaunkönig» ist im Grunde ein Taktikspiel, wird durch die Regeln aber zum Glücksspiel. Da die Anzahl zu setzender Steine durch den Wurf eines Sechserwürfels bestimmt wird, ist der Glücksfaktor immens hoch und macht das Spiel unberechenbar und unplanbar. Will man es nicht als reines Glücksspiel spielen, empfiehlt es sich, den Würfel wegzulassen. Man kann die Regel ohne weiteres dahin abändern, dass jeder in seinem Zug eine bestimmte, gleiche Anzahl Steine setzen darf.

Und eigentlich ist «Zaunkönig» ein klassisches Zweipersonenspiel. In grösseren Besetzungen funktioniert es nämlich nicht. Spielt man zu viert, ist man oft bloss zweimal an der Reihe, und schon ist die Partie zu Ende. Die redaktionelle Arbeit überzeugt so leider nicht ganz. Der Verlag hätte getrost noch ein paar Regelvarianten einpacken können. Solche kann man sich zum Glück auch leicht selber intuitiv erarbeiten. Fazit: schöne Idee, aber nicht ganz ausgereift.

«Zaunkönig»:
Taktikspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: etwa 30 Minuten. Preis: etwa 170 Franken. Verlag: Intellego-Holzspiele. www.intellego-holzspiele.de.

SCHACH

Armenien gewinnt Mannschafts-WM

rfo. · Die Schachwelt kennt keinen Mangel an offiziellen Turnieren. Sowohl Einzel- wie Mannschaftswettbewerbe gibt es in immer grösserer Zahl. Das wichtigste Mannschaftsturnier ist die im Zweijahresrhythmus ausgetragene Schacholympiade – das nächste Mal 2012 im norwegischen Tromsø. Alternierend dazu findet die ebenfalls sehr stark besetzte Europa-Mannschaftsmeisterschaft statt, so wie im November dieses Jahres in Griechenland.

Vergleichsweise ein Mauerblümchendasein in der öffentlichen Wahrnehmung fristet die Mannschafts-Weltmeisterschaft, obwohl sie an Stärke den genannten Turnieren nicht nachsteht. Als einziger Wettbewerb steht die WM nicht allen Nationen offen, sondern findet mit einem Feld von zehn Teams statt, die sich auf unterschiedlichen Wegen qualifizieren. Im Juli wurde diese Veranstaltung im chinesischen Ningbo zum achten Mal durchgeführt. Auch hier scheint der Weltverband vom Vierjahres- zum Zweijahreszyklus gewechselt zu haben. Im Schatten der GM-Turniere von Dortmund und Biel, wo Wladimir Kramnik und Magnus Carlsen eindrücklich gewannen, holte Armenien den Titel knapp vor China und der Ukraine. Rekordsieger Russland wurde Vierter. Die Armenier, angeführt von der Nummer 3 der Weltrangliste, Lewon Aronjan, haben damit nach der Mannschafts-EM (1999) und der Olympiade (2006 und 2008) alle wichtigen Mannschaftswettbewerbe mindestens einmal gewonnen.

Die Schweiz hat zwischen 1985 und 1997 als Veranstalterin an den ersten vier Mannschafts-Weltmeisterschaften teilgenommen und sich dabei meist im Mittelfeld halten können. Seit dem künstlichen Kurzfinal der Fide-Einzel-WM 1997/98 in Lausanne hat hierzulande jedoch kein offizieller Wettbewerb des Weltschachbundes mehr stattgefunden, nicht einmal bei den Junioren oder Schülern. Obwohl es angesichts der gegenwärtigen Fide-Führung, die seit 1995 im Amt ist und sich systematisch selbst diskreditiert, verständlich ist, dass weder der Verband noch private Veranstalter Lust dazu verspüren, wäre es an der Zeit, dass die Schweiz als eine der 15 Fide-Gründernationen wieder einmal einen Versuch wagte.

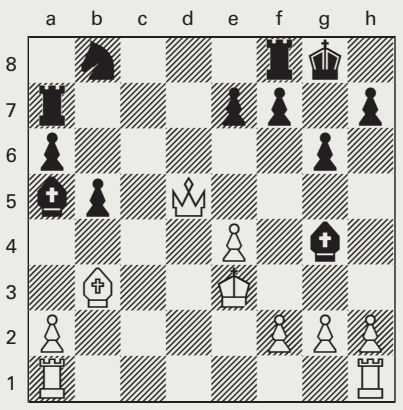
Aronjan - Sutovsky, Ningbo 2011 (1), Grünfeld-Indisch (D85)

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sf3 Lg7 4. Sc3 d5 5. c:d5 S:d5 6. e4 S:c3 7. b:c3 c5 8. Le3 Da5 9. Sd2!? c:d4 10. Sc4 d:e3?!
Für die Dame erhält Schwarz zwei Leichtfiguren, einen Bauern und etwas Initiative. Die Wahl ist typisch für Sutovskys wagemutigen Stil – und es ist Aronjan zuzutrauen, dass er diese Variante bewusst wählte, darauf spekulierend, dass sein für spektakuläre Eröffnungszüge bekannter Gegner der Verlockung nicht widerstehen könnte!

11. S:a5 L:c3† 12. Ke2 L:a5 13. K:e3!?
Steinitz-Stil. 13. Da4† Sc6 14. f:e3 exponiert den den König weniger, ruiniert jedoch die Struktur.

13. – 0–0 14. Lb5!
Ein typischer Zug in diesen Stellungen, um die schwarze Entwicklung zu verlangsamen und gegebenenfalls eine Figur abtauschen zu können.

14. – a6 15. La4 b5 16. Dd5 Ta7 17. Lb3 Lg4!?



Die schwarze Stellung sieht ganz ansprechend aus, allerdings zeigt sich bei näherem Hinsehen, dass es schwierig ist, eine dauerhafte Initiative zu entwickeln. So konsolidiert sich Weiss nach 17. – Lb6† 18. Ke2 Td7 19. Dg5 Sc6 20. Thd1 Sd4† 21. Kf1 oder 17. – Td7 18. Dc5 Lb7 19. Thd1. Mit dem Textzug will Schwarz dem König den Rückweg abschneiden oder den Bauernzug f2–f3 provozieren. Doch Aronjan findet eine Alternative:

18. Dg5! Lb6† 19. Kf4! Le6!?
Der Läufer hat kein gutes Feld; so hofft er, durch Abtausch dem Turm die Linie zu öffnen. Allerdings sinken mit dem Läufertausch die schwarzen Chancen auf langfristige Kompensation, so dass er sein Heil im sofortigen Angriff finden muss.

20. L:e6 f:e6† 21. Kg3 Sc6
Nach 21. – L:f2† 22. Kh3 steht Weiss ganz sicher.

22. Kh3!? Sd4 23. Thd1 Tc7 24. Tac1 T:c1 25. T:c1 Se2 26. De5!?
Schwarz hat sich erfindungsreich gewehrt, aber die Kompensation für die Dame ist ungenügend. Auch nach 26. Td1 hat Schwarz nichts: 26. – Sf4† 27. Kg4! h5† 28. Kh4 L:f2† 29. g3. Man beachte allerdings, dass Schwarz ohne den Einschub von 27. Kg4! h5†, der den h-Bauern nach vorne lockte, am Ende noch mit 29. – Le3! weiterwuseln könnte (30. D:e7 g5†! usw.).

26. – Ld4!?
Ein letztes Aufbäumen, das nur knapp scheitert. Nach 26. – S:c1 27. D:e6† Kg7 28. D:b6 landet Schwarz in einem unhaltbaren Endspiel, da der a2-Bauer vergiftet ist.

27. D:e6† Tf7 28. Tc8† Kg7
Die Drohungen 29. – Sf4† und 29. – Sg1† reichen fast zum Remis – nur ein schmaler Grad führt zum weissen Gewinn.

29. g3! Sg1† 30. Kg2! T:f2† 31. Kh1! Sf3
Dank der Mattdrohung auf h2 gewinnt Schwarz sogar beinahe, doch Weiss mahlt zuerst:

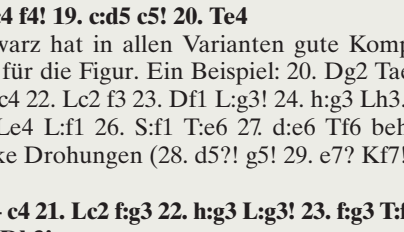
32. D:e7† Kh6 33. Df8†! Kh5 34. Tc5†!
Der Schlüssel zum Sieg. Es verbietet sich 34. – Kg4 wegen 35. Dc8 matt, und auf 34. – g5 bringt Weiss mit einer Reihe genauer Schachgebote den Punkt ins Trockene: 35. Df7† Kg4 36. Df5† Kh5 37. Dh3† Kg6 38. Tc6† Lf6 39. Df5† Kh5 40. D:h7† Kg4, und jetzt geht einfach 41. T:f6.

34. – Sg5 35. T:g5†! K:g5 36. Dd8† Lf6 37. Dd3! Kg4 38. De3 1:0.

Iwantschuk - Leko, Ningbo 2011 (4), Spanisch (C89)

Der Marshall-Angriff kann auf höchster Ebene noch immer zu spektakulären Partien führen:

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. 0–0 Le7 6. Te1 b5 7. Lb3 0–0 8. c3 d5 9. e:d5 S:d5 10. S:e5 S:e5 11. T:e5 c6 12. d4 Ld6 13. Te1 Dh4 14. g3 Dh3 15. De2!? Lg4 16. Df1 Dh5 17. Sd2 f5!



18. c4 f4! 19. c:d5 c5! 20. Te4
Schwarz hat in allen Varianten gute Kompensation für die Figur. Ein Beispiel: 20. Dg2 Tae8! 21. Te6 c4 22. Lc2 f3 23. Df1 L:g3! 24. h:g3 Lh3. Nach 25. Le4 L:f1 26. S:f1 T:e6 27. d:e6 Tf6 behält er starke Drohungen (28. d5?! g5! 29. e7? Kf7!).

20. – c4 21. Lc2 f:g3 22. h:g3 L:g3! 23. f:g3 T:f1† 24. S:f1 Dh3!
Nicht 24. – Lf3 25. Th4. Falls nun 25. Tf4, so 25. – Te8 26. Le3 T:e3 27. S:e3 D:g3† 28. Sg2 Lf3 29. T:f3 D:f3 mit Vorteil für Schwarz.

25. Te3 Tf8 26. Ld2 Lf3 27. T:f3! T:f3 28. Le4 T:g3†! 29. S:g3 D:g3† 30. Lg2?
Ob Schwarz nach 30. Kf1 Vorteil hat, ist zu prüfen.

30. – Dd3! 31. Le1
Nicht 31. Lc3 b4! 32. L:b4 D:d4† und 33. – D:b2.

31. – D:d4† 32. Lf2 D:b2 33. Tf1 Dd2 34. Lc5 g6 35. Tf8† Kg7 36. Tf2?!
36. Te8 leistet kräftigen Widerstand.

36. – Dd1† 37. Tf1 Dd2 38. Kh2
Besser ist 38. Tf2, obwohl Schwarz die Züge natürlich nicht wiederholen muss.

38. – c3 39. Tf2 De1 40. Ld4† Kh6 41. Lh3? c2! 0:1.
Nach 41. Kh3! bliebe der Partieausgang offen.

dossier.schach@nzz.ch