Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 6 (1930)

Heft: 2

Rubrik: Rätsel und Spiele

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

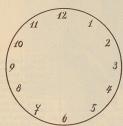
Download PDF: 29.11.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Rätsel und Spiele

RATSEL

Silbenkreis



Die Zahlen der neben-stehenden Kreisfigur sind durch Silben zu ersetzen, so daß die einzelnen Zah-lenpaare Wörter von fol-gender Bedeutung erge-ben:

ben: 1-2 Erzählung, 2-3 Durch-sichtiges Gewebe, 3-4 Null, 4-5 Blume, 5-6 Pelz, 6-7 Mädchenname, 7-8 Mutter, 8-9 Halbaffe, 9-10 Theater, 10-11 Mädchen-name, 11-12 Stadt in Ga-lizien, 12-1 Schwedischer König.

]									
IV	G	G	A M R	UUAN	A		EN	A E N R	EO	GO		D	EEAE	G	DIO	I	II
			S				A	A	A	A			R		S		
				T			G	G	L	L			E				
				T				N					E				
				N	N	M	R	T	U	U	M	I	I				
								I	II								

					Es n	nüssen erge	ben:
I. Quad	lrat:	1. R	ihe	wagrecht	und	senkrecht:	Aelteres Gewicht für feine Wägungen
	1	2.	«	4	α	. «	Bankett-Teil
		3.	«	*	*		Berühmter Schweizer Staatsmann
		4.	«	*	•	*	Römischer Kaiser
II. Quad	lrat:	1.	«	*	*	«	Komitat in Ungarn
		2.	æ	«	4	«	Blume
		3.	«	4	• «	*	Wein
		4.	*	*	4	«	Untugend
III. Quad	lrat :	1.	«	*	*	«	Fett
		2.	*	*	40		Asiatischer Fluß
		3.	ex	*	•	*	Göttin
		4.	4		*	•	Ungarisches Komitat
IV. Qua	drat:	1.	«	"	*	*	Ruhestätte
		2.	«	«	. «		Gott
		3.	«	«	«	*	Weiblicher Vorname
		4.	«	«	«	«	Aelteres Gewicht für feine Wägungen
Rah	men	1.	«	*	«	*	Besondere Art von Reisenden
		2.	«	. «	•	«	Ehemalige südamerikan. Republik

di	do
no	ra
ta	ge
le	va

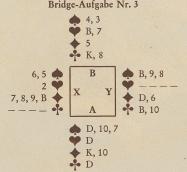
Auflösung zum Irrgartenrätsel in Nr. 1 Denn alles, was entsteht, ist wert, daß es zugrunde geht. (Mephisto: Faust)

Auflösung zum Zitaträtsel in Nr. 1 Doch der den Augenblick ergreift, Das ist der rechte Mann.

Auflösung zum Silbenkreuz in Nr. 1

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 3



A spielt Sans-Atout und macht alle Stiche. X ist am Spiel. Wie muß von A gespielt werden?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 2

Das Problem ist nur dann zu lösen, wenn man erkennt, daß die Treff-Dame bei B die Wirkung einer Sperrkarte hat. A kann, wie man bei genauer Prüfung der Situation ohne wei-

teres erkennen wird, nur einmal vom Tisch zur Hand spielen. Von dieser Gelegenheit darf er nicht eher Gebrauch machen, bis Y den Treff-Buben abgegeben hat. Aus diesem Grunde darf B nicht mit der Treff-Dame zum Stich kommen, sondern muß sie bereits abgeworfen haben, wenn A zum erstenmal Treff beinert. bringt.

1. Stich: A — Karo-König, Karo 2, Treff-Dame, Karo 3;
2. « A — Treff 5, Treff-Bube (a), Pik 2, Treff 4;
3. « B — Pik 4, Pik 3, Pik-Dame, Pik 5;
4. « A — Treff 10, Treff 3, Cocur 2, Cocur-Bube.
5. « A — Treff 2 und B muß, wie immer gespielt wird von Y, mit der Pik 7 noch einen Stich machen.

Variante a:

Treff 5, Treff 3, Oceur 2, Coeur-Bube;
Treff 2, Treff-Bube, Pik 4, Coeur-As;
Pik 2, Pik 3, Pik-Dame, Pik 5;
Treff 10, womit dieselbe Situation herbeigeführt ist.

SCHACH

Zuschriften in Angelegenheiten der Schachspalte bitten wir direkt an den Redaktor: Herrn Josef Niggli, Kasernenstr. 21 c, Bern zu richten

Partie Nr. 3

Die letzte Partie aus dem Weltmeisterschaftskampfe, gespielt in Wiesbaden.

	Weiß: Dr. F	lijecnin.	SC.	Schwarz: Bogorjubow.						
1.	d2-d4	Sg8-f6	10.	Dd1-62	c6—c5					
2.	c2—c4	c7—c6	11.	Tf1-d1	c5×d4					
	Sg1—f3	d7—d5	12.	é3×d4	d5×c4					
	é2—é3	é7—é6	13.	b3×c4	Tf8—é8					
	Lf1-d3	Sb8—d7	14.	Sf3-é5	Sd7×é5					
	Sb1-d2	Lf8-é7	15.	d4×é5	Sf6-d7					
	0-0	0-0	16.	Sd2-é4	Dd8-c7					
	b2—b3	b7—b6		Sé4-d6	Lé7×d6					
	Lc1-b2	Lc8—b7	18.	é5×d6	Dc7-c6					
		einen schwacher	Bau	ern (d6) zu	hüten.					
19	D62-04	é6—é5	23.	Lf3×b7	Dc8×b7					
1	202 8.	not a la		PET 14 15	T11 -1					

Dg4—g: Ld3—é2 Lé2—f3 Td8-é8

Unverständlich, daß hier der wegen seines Optimismus geradezu verschriene Bogoljubow einen so pessimistischen Zug machen kann, statt frisch zuzugreifen: 26. . . . T×d6 27. Tcd1, Sf8! 28. L×65, T×T etc.

27. Tc1—d1 h7—h6 29. Dh3—h4 Kg8—h7
28. g2—g3 Tc8—66

32. 104-115 503-47 |
Aljechin läßt sich auf jeden Abtausch ein, hält aber mit eiserner Konsequenz an der Behauptung des Freibauern d6 fest. Die Unentschlossenheit Bogoljubows beim 26. Zuge rächt sich die ganze Partie durch.

35. Td1-c1 De4Xa2 | 36. Dh5-d1 Da2-a5

Es drohte Damengewinn.

Es drohte Damengewinn.

37. Tc1—a1 Da5—c5 39. Dd1—g4 Té6—g6
38. Ta1×a7 Tf6—f7 40. Dg4—d1 é5—é4
Wollte jetzt Weiß dem Partner mit 41. D62 eine kleine Falle
stellen, so würde er sich selber darin verfangen. Denn Schwarz
pflückt dann nicht etwa den freundlich angebotenen d-Bauern,
sondern schlägt kräftig los mit 41.... T×f2! Daher:
41. Dd1—b3 Tf7—f3 43. Td2×d5 Tf3—d3!
42. Db3—d5 Dc5×d5 44. Lb2—d4 Sd7—f64

42. D03—d3 Dc3/d5 | 44. L02—d4 53/—t6 Weiß hätte besser 44. Tf5 gezogen. Die Art, wie er trotz aller Listen des Gegners seine Idee der Behauptung des Bauern d6 durchsetzt, nötigt aber alle Achtung ab. Tragikomisch würde jedoch der Versuch, den Freibauern in diesem Momente auszeurerten, enden. Nämlich: 45. d7?? S×d5! 46. d8D, Td1+47. Kg2, Sf4 matt!! Td3×d5 | 46. Lf6-é7

47. kg2, St4 matt!!

45. Ld4×f6 Td3×d5 | 46. Lf6—67 Tg6×d6

Bogoljubow erklärte später, daß er hier mit 46..... 63 hätte
gewinnen können, nämlich 47. fé3, Td2 48. Kf1, Té6 49. K61

T/X/h2, worauf Schwarz tatsächlich Gewinnstellung erreicht hat.

Allein er mußte sich sagen lassen, daß er sich auch hier getäuscht
habe. Auf 48... Té6 braucht Weiß nämlich nicht mit 49. Ké1

fortzusetzen, sondern kann die Partie mit 49. d7 remis halten;

nämlich 49... T×é7 50. d8D, T×d8 51. T×é7 oder 50...

Té6—66 51. Ké1, T×h2 52. Kd1! und Weiß gewinnt sogar.

Trotzdem ist Bogoljubow mit seiner Bemerkung auf der

trichtigen Fährte. Die einwandfreie Gewinnfortsetzung hat der

ungarische Meister Maroczy gefunden. Er gibt an: 46...é3

47. fé3, Td2 48. Kf1, T×h2! 49. d7, Tc6 50. Ta1, Tc2 51.

Kg1, Tg2+ 52. Kf1, Td2 53. Kg1, T×d7 54. K×h2, T×c7

und Schwarz hat jedenfalls gute Gewinnchancen.

47. Lé7×d6 Td5×d6 52. Té6—66 h6—h5

48. Ta7—67 Td6—d4 53. h2—h4 Kf7—67

50. Té7—66 Kh7—g8

Das Turmendspiel ist trotz des Mehrbauern für Schwarz

Lich zwie gewinnen Auch diese letzte Partie zeit daß Rosol
rich zwie gewinnen Auch diese letzte Partie zeit daß Rosol
rich zwie gewinnen Auch diese letzte Partie zeit daß Rosol-Ld4×f6

Das Turmendspiel ist trotz des Mehrbauern für Schwarz nicht zu gewinnen. Auch diese letzte Partie zeigt, daß Bogol-jubow in dem Kampf um die Weltmeisterschaft durchaus ehren-voll unterlegen ist. Schwarz

Problem Nr. 6

Hans Ott, Solothurn (Urdruck)



Matt in 4 Züger

Problem Nr.7

Pimenow u. Umnow



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 8 Dr. F. Palitzsch Svenska Daubladet 1929



Matt in 2 Zugen

Lösungen:

Problem Nr. 3 von Bull: (Kc2, Da8, Sc5, d7, Ba4, d4 — Kd6, Lh4, Bf7, g3, g5).

1. Dé8 (droht 2. Dé5+, 3. d5).

1. ... f6 2. Dd8, Kd5 3. Sé5! matt.

2. ..., Kc6 3. Sb8 matt.

Problem Nr. 4 von Kirchmann: (Kg2, Df7, Té1, é8, Lé2, Sb5, f5, Bc2, é3, é5; — Ké4, Dd4, Tc8, La8, Sd2, h1). 1. Sé7!

Problem Nr. 5 von Boswell: (Ka3, Dc6, Lf5; — Ka1, Bb3, c4, d5). 1. Da8!

Anleitung zur Lösung der Zweizüger: In Nr. 4 verrät der Laß die Idee des Verfassers. Wenn Laß nicht eine Statistenrolle spielen soll, so muß Weiß im ersten Zuge dem schwarzen König Fluchtfelder öffnen, um ein Abzugsschach zu ermöglichen. Man sieht bald, daß nach einem Zuge mit Sf5 folgen kann 1... K×63+ 2. Lf3 matt. Der Lösungszug 1. Sé7 verdoppelt das Ideenspiel, indem er auch K×65 mit der hübschen Erwiderung Se6 Doppelschach und Matt zuläßt. Originell ist, daß die doppelt verbauten weißen Türme zur Mattsetzung Verwendung finden. Nebenspiele: 1... D×63 (D×65) 2. Df5 (Ld3).

In Nr. 5 stellt man vorerst fest, daß mit Damenschachs auf der Diagonale a1—ls nichts auszurichten ist, daß es sich also um ein Zugzwangsproblem handelt. Es ist somit das Feld für die Dame zu suchen, von dem aus auf jeden Bauernzug (der König steht part) die Mattsetzung erfolgen kann. Versuche mit D×d5, D⁄66 und Aehnlichem auf die unterste Reihe zu gelangen, erweisen sich wegen 1... b 2 als zwecklos. Verläßt die Dame aber sonstwie die Diagonale a8—h1, so zieht Schwarzenfach d4. Db7 scheitert wiederum an c3. Es bleibt also nur Daß, das neben der Variante Dh1 (auf d4) noch zwei hübsche Abzugsschachs gestattet, nämlich K×b3 (auf c3) und das witzige Kb4 (auf b2).

BUCHERSCHAU

Spielmann: Ein Rundflug durch die Schachwelt. Verlag Walter de Gruyter. Preis 4.80 Mk.

Spielmann: Ein Rundflug durch die Schachwelt, Verlag Walter de Gruyter. Preis 4.80 Mk.

Spielmann gibt in der leicht zu lesenden Schrift gerade das, was die große Masse der Amateure sucht: Plaudereien über Schachdinge ohne wissenschaftlichen Ballast. Die Kapitel über Fallen und Tricks, über die Meisterei und die Schachmeister als Privatmenschen werden auf den Amateur etwa so wirken, wie ein Beund hinter den Kusten der Schachen werden der Schachweister als Privatmenschen werden auf den Amateur etwa so wirken, wie ein Beund hinter den Kusten der Schachweister der Sc