

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](#)

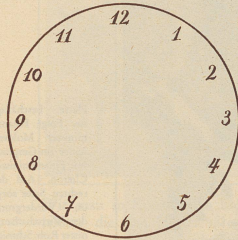
Download PDF: 24.04.2026

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

Rätsel und Spiele

RATSEL

Silbenkreis



Die Zahlen der nebenstehenden Kreisfigur sind durch Silben zu ersetzen, so daß die einzelnen Zahlenpaare Wörter von folgender Bedeutung ergeben:
 1-2 Erzählung, 2-3 Durchsichtiges Gewebe, 3-4 Null, 4-5 Blume, 5-6 Pelz, 6-7 Mädchenname, 7-8 Mutter, 8-9 Halbfaffe, 9-10 Theater, 10-11 Mädchenname, 11-12 Stadt in Galizien, 12-1 Schwedischer König.

Quadratzauber

	I										
	A	A	A	A	A	D	D	D	D	E	E
	A	A	A	A	N	N	O	O	E	A	A
IV	G	O	M	R	R	R	R	R	E	E	G
	O	O	R	R					E	I	I
	R	R	S	S	A	A	A	A	R	S	S
	T	T			G	G	L	L	E		
	T				M	N	N	R	E		
	N	N	M	R	T	U	U	M	I	I	

III

- Es müssen ergeben:
- I. Quadrat: 1. Reihe wagrecht und senkrecht: Aelteres Gewicht für feine Wägungen
 - 2. " " " " Bankett-Teil
 - 3. " " " " Berühmter Schweizer Staatsmann
 - 4. " " " " Römischer Kaiser
 - II. Quadrat: 1. " " " " Komitat in Ungarn
 - 2. " " " " Blume
 - 3. " " " " Wein
 - 4. " " " " Untugend
 - III. Quadrat: 1. " " " " Fett
 - 2. " " " " Asiatischer Fluß
 - 3. " " " " Göttin
 - 4. " " " " Ungarisches Komitat
 - IV. Quadrat: 1. " " " " Ruhestätte
 - 2. " " " " Gott
 - 3. " " " " Weiblicher Vorname
 - 4. " " " " Aelteres Gewicht für feine Wägungen
 - Rahmen 1. " " " " Besondere Art von Reisenden
 - 2. " " " " Ehemalige südamerikan. Republik

di	do
no	ra
ta	gc
lc	va

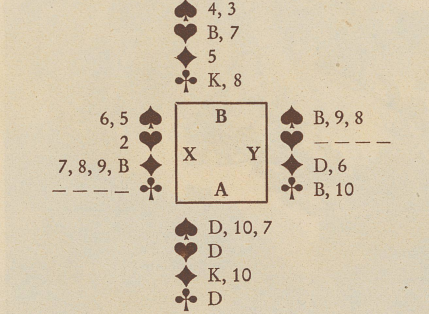
Auflösung zum Irrgartenrätsel in Nr. 1
 Denn alles, was entsteht, ist wert, daß es zugrunde geht.
 (Mephisto: Faust)

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

Auflösung zum Silbenkreuz in Nr. 1
 (links nebenstehend)

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 erstmaligen Treff 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, Coeur 2, Coeur-Bube.
5. « A — Treff 2 und B muß, wie immer gespielt wird von Y, mit der Pik 7 noch einen Stich machen.

Variante a:

2. Stich: A — Treff 5, Treff 3, Coeur 2, Coeur-Bube;
3. « A — Treff 2, Treff-Bube, Pik 4, Coeur-As;
4. « B — Pik 2, Pik 3, Pik-Dame, Pik 5;
5. « A — Treff 10, womit dieselbe Situation herbeigeführt ist.

SCHACH

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

Partie Nr. 3

Die letzte Partie aus dem Weltmeisterschaftskampfe, gespielt in Wiesbaden.

- Weiß: Dr. Aljechin. Schwarz: Bogoljubow.
- | | | | |
|-----------|--------|------------|--------|
| 1. d2—d4 | Sg8—f6 | 10. Dd1—é2 | c6—c5 |
| 2. c2—c4 | c7—c6 | 11. Tf1—d1 | c5×d4 |
| 3. Sg1—f3 | d7—d5 | 12. é3×d4 | d5×c4 |
| 4. é2—é3 | é7—é6 | 13. b3×c4 | Tf8—é8 |
| 5. Lf1—d3 | Sb8—d7 | 14. Sf3—é5 | Sd7×é5 |
| 6. Sb1—d2 | Lf8—é7 | 15. d4×é5 | Sf6—d7 |
| 7. 0—0 | 0—0 | 16. Sd2—é4 | Dd8—c7 |
| 8. b2—b3 | b7—b6 | 17. Sé4—d6 | Lé7×d6 |
| 9. Lc1—b2 | Lc8—b7 | 18. é5×d6 | Dc7—c6 |

Weiß hat nun einen schwachen Bauern (d6) zu hüten.
 19. Dd2—g4 é6—é5 23. Lf3×b7 Dc8×b7
 20. Dg4—g3 Ta8—d8 24. Td1—d5 Té6—g6
 21. Ld3—é2 Té8—é6 25. Dg3—h3 Db7—c6
 22. Lé2—f3 Dc6—c8 26. Ta1—c1 Td8—é8

Unverständlich, daß hier der wegen seines Optimismus geradezu verschrieene Bogoljubow einen so pessimistischen Zug machen kann, statt frisch zuzugreifen: 26. ... T×d6 27. Tcd1, Sf8! 28. L×é5, T×T etc.

Jetzt geht das Schlagen schon weniger gut: 29. ... T×d6 30. Dd8+, Kh7 31. L×é5 mit Vorteil für Weiß.

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.

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. Dè2 eine kleine Falle stellen, so würde er sich selber darin verfangen. Denn Schwarz pflichtet 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—f6 |

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 auszuwerten, enden. Nämlich: 45. d7? S×d5! 46. d8D, Td1+ 47. Kg2, Sf4 matt!!

45. Ld4×f6 Td3×d5 | 46. Lf6—é7 Tg6×d6
 Bogoljubow erklärte später, daß er hier mit 46. ... é3 hätte gewinnen können, nämlich 47. fè3, Td2 48. Kf1, Tè6 49. Kè1, T×h2, worauf Schwarz tatsächlich Gewinnstellung erreicht hat. Allein er mußte sich sagen lassen, daß er sich auch hier getäuscht habe. Auf 48. ... Tè6 braucht Weiß nämlich nicht mit 49. Kè1 fortzusetzen, sondern kann die Partie mit 49. d7 remis halten; nämlich 49. ... T×é7 50. d8D, T×d8 51. T×é7 oder 50. ... Tè6—c6 51. Kè1, T×h2 52. Kd1! und Weiß gewinnt sogar.

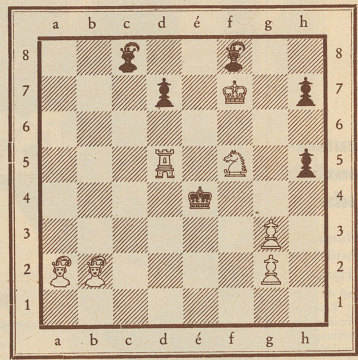
Trotzdem ist Bogoljubow mit seiner Bemerkung auf der richtigen Fährte. Die einwandfreie Gewinnfortsetzung hat der ungarische Meister Maroczy gefunden. Er gibt an: 46. ... é3 47. fè3, Td2 48. Kf1, T×h2! 49. d7, Tè6 50. Ta1, Tè2 51. Kg1, Tg2+ 52. Kf1, Td2 53. Kg1, T×d7 54. K×h2, T×c7 und Schwarz hat jedenfalls gute Gewinnchancen.

- | | | | |
|------------|--------|------------|--------|
| 47. Lé7×d6 | Td5×d6 | 52. Tè6—c6 | h6—h5 |
| 48. Ta7—é7 | Td6—d4 | 53. h2—h4 | Kf7—é7 |
| 49. Kg1—f1 | Td4—b4 | 54. Kè2—é3 | b6—b5 |
| 50. Tg7—é6 | Kh7—g8 | 55. Tc6—b6 | Kè7—f7 |
| 51. Kf1—é2 | Kg8—f7 | | Remis |

Das Turmspiel ist trotz des Mehrbauern für Schwarz nicht zu gewinnen. Auch diese letzte Partie zeigt, daß Bogoljubow in dem Kampf um die Weltmeisterschaft durchaus ehrenvoll unterlegen ist.

Problem Nr. 6

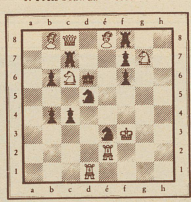
Hans Ott, Solothurn (Urdruck)



Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 7

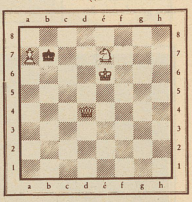
Pimenow u. Umnow 1. Preis Pravda Wostoka 1929



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 8

Dr. F. Palitzsch Svenska Dagbladet 1929



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

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

1. Dè8 (droht 2. Dè5+, 3. d5).
 1. ... f6 2. Dd8, Kd5 3. Sè5! matt.
 2. ... Kc6 3. Sè8 matt.

Problem Nr. 4 von Kirchmann: (Kg2, Df7, Tè1, é8, Lè2, Sb5, f5, Bc2, é3, é5; — Ké4, Dd4, Tc8, La8, Sd2, h1). 1. Sè7!

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

Anleitung zur Lösung der Zweizüger: In Nr. 4 verrät der La8 die Idee des Verfassers. Wenn La8 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×é3+ 2. Lf3 matt. Der Lösungszug 1. Sè7 verdoppelt das Ideenspiel, indem er auch K×é3 mit der hübschen Erwiderung Sc6 Doppelschach und Matt zuläßt. Originell ist, daß die doppelt verbauten weißen Türme zur Mattsetzung Verwendung finden. Nebenspiele: 1. ... D×é3 (D×é5) 2. Df5 (Ld5).

In Nr. 5 stellt man vorerst fest, daß mit Damenschach auf der Diagonale a1—h8 nichts auszurichten ist, daß es sich also um ein Zugzwangsspiel handelt. Es ist somit das Feld für die Dame zu suchen, von dem aus auf jeden Bauernzug (der König steht pat) die Mattsetzung erfolgen kann. Versuche mit D×d5, Dè6 und Ähnlichem auf die unterste Reihe zu gelangen, erweisen sich wegen 1. ... b2 als zwecklos. Verläßt die Dame aber sonstige die Diagonale a8—h1, so zieht Schwarz einfach d4. Db7 scheidet wiederum an c3. Es bleibt also nur Da8, das neben der Variante Dh1 (auf d4) noch zwei hübsche Abzugsschach 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 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 Fäulen und Tricks, über die Meisterei und die Schachmeister als Privatmenschen werden auf den Amateure etwa so wirken, wie ein Besuch hinter den Kulissen auf den fanatischen Theaterfreund, der seit Jahrzehnten nur die Vorderfront zu Gesicht bekommen hat. Für den Schachfreund, der weder Zeit noch Geduld zu theoretischen Studien hat, gibt er zudem auf 6 Druckseiten eine »Eröffnungslehre für den Hausgebrauch«, d. h. eine Anleitung, wie er sich unbeschwert von Kenntnissen durch die Klippen der Eröffnung durchschwindeln kann und schließlich drückt er ihm auch noch einen Kompaß für das Mittel- und Endspiel in die Hand. Fehlt nur die in allen Anfängerkursen dringend verlangte Eröffnung, die für Weiß oder Schwarz zum tod-sicheren Gewinn führt! Aber Spaß beiseite: obson Spielmann in seinem Rundflug vor allem Vergnügen spenden will, hat er uns ein ernsthaftes Buch mit vielen wertvollen Anregungen geschenkt. Sein Rundflug wird sicher bald zu den meistgelesenen Schachbüchern der letzten Jahre zu rechnen sein.

Wiener Schachzeitung, Organ für das gesamte Schachleben. Jahrgang 24 Nummern. Preis 10 Mk. pro Jahrgang.

Den vielversprechenden Untertitel führt diese Schachzeitung bewußt und mit Recht, denn die Abteilungen für das Problemwesen und für das Partienarchiv werden so gehalten, daß sie in der ganzen Schachwelt Anklang und Anerkennung finden. Nicht minder bedeutungsvoll sind die Abhandlungen und Auseinandersetzungen mit allgemeinen Schachdingen. Was der Zeitung ihren besonderen Reiz verleiht, sind die gesteuerten Feuerwerke der Wiener Journalistik, von der in jeder Nummer einige Proben zu finden sind. J. N.