

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **6 (1930)**

Heft 3

PDF erstellt am: **21.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Rätsel und Spiele

RATSEL

Diamanträtsel

	A								
A	A	A							
A	B	B	C	D					
E	E	E	H	H	H	I			
I	I	I	L	L	L	N	N		
O	O	P	P	R	R	R			
R	S	S	S	T					
T	T	U							
Z									

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die wagrechten Reihen folgende Wörter ergeben:

1. Konsonant, 2. Teil des Kopfes, 3. Land in Asien, 4. Spiel, 5. Rückständig, Mensch, 6. Krankheit, 7. Baumaterial, 8. Mädchenname, 9. Konsonant.

Die mittlere wagrechte und die mittlere senkrechte Reihe sind gleichlautend.

Buchstabensuchrätsel

- * a * t e, * r * e, * i * b e, * e * u m, * r * e n, * i * b e, * a * p e,
- * i * n a, * b * e, * i * t e, * a * n e, * n * e n, * e * d, * e * l o g,
- * m * iß, * h * m i e, * u * d.

Sind die Sterne durch Buchstaben richtig ersetzt, so nennen die ersten und die dritten Buchstaben, von oben nach unten gelesen, ein altes Sprichwort.

Wortesatzrätsel

A	C	B	Zwischen jedes der unter A und B angegebenen Wörter soll unter C je ein Hauptwort eingesetzt werden, das mit den angegebenen Wörtern neue Hauptwörter bildet. Z.B. = A: Leber, B: Suppe, C: Wurst, mithin A—C: Leberwurst, C—B: Wurstsuppe.
Armband ?	Zeit		Die Anfangsbuchstaben der richtig geordneten, einzusetzenden Wörter unter C nennen uns eine Bildungs- und Unterhaltungsmöglichkeit.
Bohnen ?	Tasse		
Fluß ?	Teich		
Haus ?	Rinne		
Hecken ?	Strauß		
Morgen ?	Schwaden		
See ?	Bau		
Sommer ?	Falter		

Streichrätsel

Aus einem Lagerraum ich entrann,
Nun dien' als Waffe ich 'nem schwarzen Mann.

Auflösung zum Silbenkreis in Nr. 2

- 1—2 Sage, 2—3 Gaze, 3—4 Zero, 4—5 Rose, 5—6 Seal, 6—7 Alma, 7—8 Mama, 8—9 Maki, 9—10 Kino, 10—11 Nora, 11—12 Rawa, 12—1 Wasa.

Auflösung zum Quadratzauber in Nr. 2

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

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 4

A reizt «Ein Treff», Y «2 Karo», B sagt «3 Treff», Z «3 Herz», A «4 Treff». Alle passen. A—B gewinnen ihr Spiel gegen jede Verteidigung. Wie ist der Gang des Spiels, wenn die Karten wie folgt verteilt sind und Y Herz-As ausspielt?

- ♠ K, B, 4, 2
- ♥ 6, 4, 3
- ♦ D, 7, 2
- ♣ D, 9, 7

A, D, 5	♠	B	♠	7, 6
A, 9	♥	Y	♥	D, B, 10, 8, 7, 2
K, B, 10, 9, 8, 4	♦	Z	♦	6, 5, 3
8, 5	♣	A	♣	A, 2

- ♠ 10, 9, 8, 3
- ♥ K, 5
- ♦ A
- ♣ K, B, 10, 6, 4, 3

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 3

1. Karo 7, 5, Dame, König;
2. Herz Dame, 2, 7, Karo 6;
3. Treff Dame, Pik 5, Treff König (!), 10;

4. Herz Bube (!), Treff Bube (a), Karo 10, 8;
5. Treff 8, Pik 8, 7, 6;
6. Pik 3, 9, 10, Karo 9;
7. Pik Dame, Karo Bube, Pik 4, Bube.

Variante a

4. Herz Bube, Pik 8, Karo 10, 8;
5. Pik 3, 9, 10, 6;
6. Pik Dame, Karo 9, Pik 4, Bube;
7. Pik 7, Karo Bube, Treff 8, Bube.

SCHACH

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



Schachmeister Rudolf Spielmann,

der letzte Woche in Zürich, Basel und Bern erfolgreiche Simultanvorstellungen gegeben hat
Zeichnung von W. Sagalowitz

Partie Nr. 4

Weiß: F. D. Yates. Schwarz: A. Takacs.
Gespielte am Internationalen Weihnachtsturnier 1929/30 in Hastings.

1. e2—e4 Sg8—f6 2. e4—e5 Sf6—d5
3. d2—d4 d7—d6 12. c2—c4 Sd7—b6
4. Sg1—f3 Lc8—g4 13. c4×d5 Dd8×d5
5. Lf1—c4 d6×e5 14. a2—a4 Ta8—c8
6. d4×e5 e7—e6 15. a4—a5 Sb6—c4
7. h2—h3 Lg4—h5 16. Sd2×c4 Dd5×c4
8. 0—0 Lf3—e7 17. Dd2×c4 Te8×c4
9. Dd1—e2 e7—e6 18. a5—a6 b7—b6
10. Sb1—d2 Sb8—d7 19. Lc1—e3
11. Lc4×d5 c6×d5

Weiß hat die Möglichkeit eines Durchbruchs auf dem Damenflügel rasch erkannt und mit diesem Ziel vor Augen den Abtausch gefördert. Der 19. Zug enthält mit einem Schläge die Schwächen der scheinbar ausgeglichenen Stellung: bereits droht das Läuferopfer auf b6.

19. ... Lh5×f3 20. g2×f3 Ké8—d7
Sicherer wäre hier die Rochade gewesen. Schwarz unterschätzt die Kraft des weißen Angriffs und hofft, den König als Verteidigungsfigur verwenden zu können.

21. Td1—d1+ Kd7—c7 23. Ta1—a4 Th8—d8
22. b2—b3 Te4—c6
Weiß drohte bereits, sich mit Ta4—d4—d7 entscheidend im gegnerischen Lager festzusetzen.

24. Td1×d8 Kc7×d8 26. Tg4—d4+ Kd8—e8
25. Ta4—g4 e7—g6
Schwarz hat den im 20. Zuge gefaßten Plan aufgegeben, eine Inkonsistenz, die sich gewöhnlich rächt. Wahrscheinlich ließ er sich durch das Manöver des Weißen im 25. Zuge berieren. Die dort eingeleitete Aktion erweist sich aber nur als Ablenkungsmanöver, dessen Berechtigung Schwarz mit seinem 26. Zuge erhärtet. In Wirklichkeit hat Weiß die Idee, auf dem Damenflügel durchzuberechnen, nie aufgegeben.

27. Td4—a4 Lf7—d8 29. b3—b4 Tc3—c4
28. Kgl—f1 Tc6—c3 30. Kf1—e2 Tc4—h4?

Ein verfehltes Manöver, mit dem wohl ein Bauer gewonnen, aber der schwarze Turm außer Gefecht gesetzt wird.

31. f3—f4 Th4×h3 34. Td1—g1 Ké8—d7
32. Ta4—a1 Ld8—c7 35. Ké2—d3 Th3—h4
33. Ta1—d1 h7—h6 36. Tg1—d1 g6—g5

Trotzdem der weiße Turm die d-Linie freigegeben hat, ist der Vorstoß verfehlt.

37. f4×g5 h6×g5 38. Lf3×g5 Th4—h5
Falsch wäre gewesen: 37... L×e5 wegen 38. L×b6! Ebensovienig ging jetzt 38... T×b4 wegen 39. Kc3+! oder 38... Tg4 wegen 39. f4, worauf der Turm neuerdings abgeschnitten ist.

39. Kd3—c4+ Kd7—c8 42. Lg5—f6 Th8—g8
40. c2—c4 Th5—h3 43. Td1—h1 Lc7—d8
41. Kc4—b5 Th3—h8

Weiß hat sich einen Turmangriff auf den schwachen B7 herausgearbeitet. Will der schwarze König zu Hilfe eilen, so bemächtigt sich der weiße König der Bauern auf dem Damenflügel. Mit dem nächsten Zuge wird die schwarze Streitmacht völlig gelähmt.

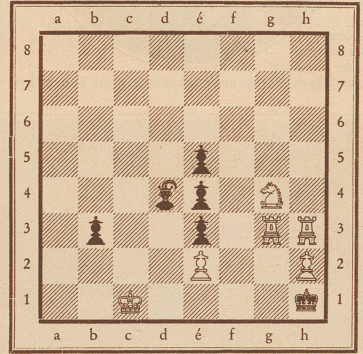
44. Kb5—c6! Ld8×f6 46. Th1—h7 Td8—f8
45. e5×f6 Tg8—d8

46... Td7? 47. Th8+ 48. T×T 49. Kb7 etc.
Es ist für Schwarz jetzt eine typische Zugzwangstellung entstanden, die Weiß mit 47. Tg7! ausnützen sollte, worauf entweder B7 oder B7 fällt. Aber auch der von Yates gewählte Weg führt schließlich zum Ziel.

47. Kc6—d6 Kc8—d8 50. Tg7—g1 Th8—f8
48. Th7—g7 Kd8—e8 51. Tg1—d1 Aufgegeben
49. Kd6—c7! Tf8—h8

Problem Nr. 9

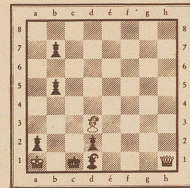
Dr. A. Kraemer, Lage.
«Deutsche Tageszeitung», 1929



Matt in vier Zügen

Problem Nr. 10

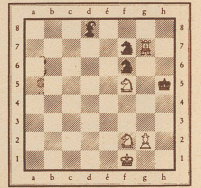
Hans Fahrni, Bern
«Marabu» 1930



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 11

Jos. Cumpé, Böhm. Aicha
Urdrud.



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 6 von Hans Ott: (Kf7, Td5, La2, b2, Sf5, Bg2, g3; — Ké4, Lc8, f8, Bd7, h5, h7).

1. Lf6 (droht 2. Td4+, 3. Tf4).
- 1... Lc5 2. Lc4 (droht Té5), d6, 3. Ld3+ etc.

Für den Kenner ein wertvolles Stück. Die Idee, die kritischen Steine einer schwarzen Schnittpunktaufgabe verstellend in das Mattnetz einzubeziehen, ist bisher äußerst selten zur Darstellung gekommen.

Problem Nr. 7 von Pimenow und Umnow: (Kf3, Dc8, Td1, e2, Lb8, e8, Sc6, g7; — Kd6, Te7, f8, Sd5, e3, Bb4, b6, c4, f6, f7). 1. Sa5.

Anleitung zur Lösung von Nr. 7: Die Königsflucht nach e5 muß hier offenbar um jeden Preis verhindert resp. bestraft werden. Bald zeigt sich, daß das überhaupt nur mit 1. Sa5 und dem drohenden 2. Sb7 resp. D×e7 geschehen kann. Versucht der König nun eine Flucht nach der andern Seite (e5 oder e7), so fesselt er verhängnisvollerweise seinen besten Offizier (Sé3) und gestattet damit Weiß mit S×c4 resp. Sf5 den Todesstoß auszuführen.

Problem Nr. 8 von Palitzsch: (Ké6, Dd4, Sé7, Ba7; — Kb7). 1. Sc8.