

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 6 (1930)

Heft: 5

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](#)

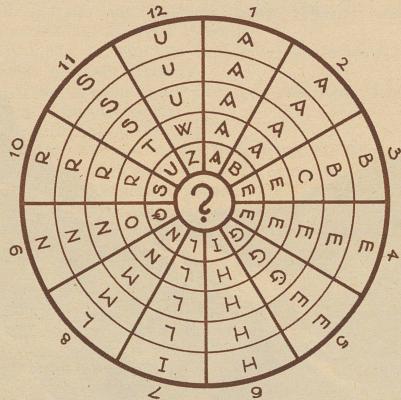
Download PDF: 14.01.2026

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Kreisrätsel



Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die einzelnen Sektoren, vom Rande nach der Mitte gelesen, Wörter von folgender Bedeutung ergeben: 1. Sitzgelegenheit, 2. Asiat. Reich, 3. Brettspiel, 4. Verkehrsmittel, 5. Opernkomponist, 6. Grasname, 7. Pelztrier, 8. Naturescheinung, 9. Kirchliche Handlung, 10. Römischer Kaiser, 11. Metall, 12. Schriftsteller.

Die Anfangsbuchstaben dieser Wörter ergeben uns einen Schmarotzer der Antennenwelt.

Auflösung zum Spitzrätsel in Nr. 4

Viper, Eros, Rolf, Geist, Nazi, Übel, Gefahr, Urheber, Niagara, Gaunder, Sepp, Ritt, Eimer, Irak, Sinn, Ernst
= Vergnügungsreihe — Polizeihauptmann.

Auflösung zum Mosaikrätsel in Nr. 4

Radau — Daune	G R I L L P A R Z E R
Albe — Beweis	E F E H E C I
Kuno — Noah	L F S N C C
Ebbe — Begriff	L L S F H H
Tatar — Tarent	E A I R I T
Erle — Lenin	R N N A N E
Raketenwagen	T O G U E R

Auflösung zum Karrerätsel in Nr. 4

1. Tagore	7. Rangun	13. Tessin
2. Wolga	8. Grüne	14. Elen
3. Lufa	9. Wigwam	15. Nutria
4. Fagott	10. Verne	16. Esseg
5. Davos	11. Taifun	17. Enns
6. Venus	12. Odin	

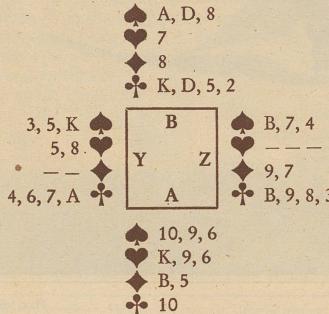
Wenn du eine weise Antwort verlangst,
Mußt du vernünftig fragen.

Auflösung zum Magischen Kreuz in Nr. 4

A b s i n t h	A B P
B r i g a d e	b r e
i n t e n s e	s i n
t h e n	n t h

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 6



Coeur ist Atout. A ist am Spiel und macht gegen jede Verteilung acht Stiche. Wie muß gespielt werden.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 5

A	Y	B	Z
1. Karo König	Karo 7	Karo 4	Karo Dame
2. Pik 4	Pik 2	Pik As	Pik 9
3. Pik 5	Pik 3	Pik König	Pik Bube
4. Pik 7	Herz 2	Pik 6	Pik Dame

Jetzt sind die beiden Pik in der Hand von A hoch. Z muß die von seinem Partner angespielte Farbe, nämlich Karo, bringen.

A	Y	B	Z
5. Karo 9	Karo Bube	Karo 5	Karo 6
6. Karo 2	Karo As	Herz 4	Treff 2
7. Treff 8	Treff Bube	Treff König	Treff 3
8. Herz Dame	Herz 7	Herz 5	Herz 3

Die restlichen fünf Stiche macht A und gewinnt somit das Spiel mit einem Ueberstich.

SCHACH

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

Partie Nr. 6

Ein siegreicher Königsangriff

Damenbauernspiel

gespielt in der zweiten Runde des Internationalen Meisterschaftsturniers zu San Remo am 17. Januar 1930.

Weiß: E. Colle, Belgien.
Schwarz: E. F. Bogoljubow, Deutschland.

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 d7—d5
3. e2—e3

Colles Lieblingszug, gegen welchen Bogoljubow statt des üblichen 3..., e6 4. Ld3, c5 5. c3 usw. diesmal eine neue Behandlungsweise versucht.

3. c7—c6
4. Sb1—d2 Lc8—f5
5. Lf1—d3 Lf5×c3

Nach Beendigung der Partie erklärte Bogoljubow diesen Abtausch als maßgebenden Fehler, da das weiße Zentrum damit verstärkt wird. In Frage kommt daher 5..., e6.

6. c2×d3 e7—e6 8. Tf1—e1 0—0
7. 0—0 Lf8—e7 9. e3—e4 Sb8—a6

Dieses Manöver, das auch vom Weltmeister Dr. Aljechin als beachtlich erklärt wurde, plant Gegenspiel am Damenflügel (11..., c5), so daß der Kampf nunmehr sehr zweischneidig wird.

10. e4—e5 Sf6—d7 13. a2—a3 Dd8—d7
11. Sd2—f1 c6—c5 14. b2—b4 Sc5—a4
12. d4×c5 Sd7×c5 15. Sf3—d4

Zentrumsdruck

15. ... Tf8—c8
16. Sf1—g3 Sa6—c7
17. Dd1—g4

Weiß leitet hiermit direkte Angriffshandlungen ein.

17. ... g7—g6

Eine mutige Sicherungsmaßnahme, da beispielsweise auf 17..., Sb5 das Glanzopfer 18. Sgf5!!; Lf8 (bzw. 18..., e4xf 19. S×f5, Lf8 20. Sh6 + mit Damengewinn) 19. Sh6 ≠ usw. den materiellen Vorteil von Weiß darstellen würde.

18. Lc1—g5 Sc7—e8
19. Sg5×e7 D7×e7
20. h2—h4

Auf 20. f4 (zwecks eventuellem f5) würde Schwarz sich mit 20..., Sg7 zur Wehr setzen. Die Idee des Textzuges ist daher zunächst noch den gegnerischen Bauernwall abzuschwächen. Der folgende Bauernzug von Schwarz zeigt krampfhaftes Streben nach Gegenseipel.

20. ... a7—a5

Mit festem Siegeswillen.

21. ... a5×b4
22. h5×g6 b7×g6
23. a3×b4 D7×b4

Schwarz hat nun einen wichtigen Vorteil erobert, nun kommt aber Weiß mit seinem Angriff zum entscheidenden Wort.

24. Ta1—b1 Sa4—b2

Auf 24..., D67 würde Weiß mit 25. Sf3 nebst Sg5 und Dh4 seinen Angriffsgedanken ausgestalten.

25. Té1—é3!

Sehr fein! Gegen das naheliegende Té2 (zwecks grober Eroberung des Sb2) würde sich Schwarz mit 25..., Ta4 nebst D×d4 günstig revanchieren, während nach dem Textzug auf 25..., Ta4 die Antwort 26. Sg6 möglich ist, wobei dann auch der weiße Königsturm über die freigewordene dritte Reihe in den Kampf entscheidend eingreifen würde.

25. ... Sg8—g7

26. Dg4—h4!

Ausgezeichnet, da sonst unter Umständen Sg7—f5 drohte. Schwarz versucht nur noch einen verzweifelten Einbruch.

26. ... Db4—d2

27. Sd4—f3 Tc8—c1 ≠

28. Tb1×c1

Zwecklos wäre 28. Kh2 wegen D×f2.

28. ... Dd2×c1 ≠
29. Té3—é1 Dc1—c8

In Zeitnot und Aufregung geht Schwarz rasch dem Verderben entgegen. Um eine Nuance besser war sofortiges 29..., Dc3 worauf Weiß noch die Vorbereitungsmöglichkeit 30. Kh2 treffen müßte. Hochinteressant war aber an der Textstelle der Rettungsversuch durch Damenopfer: 29..., D×f1 ≠ 30. S×é1, Ta1 31. Kh2, Té1—f1; doch würde daraufhin Weiß mit 32. Db4 positionell wie materiell Vorteil behalten.

30. Sf3—g5

Von katastrophaler Wirkung!

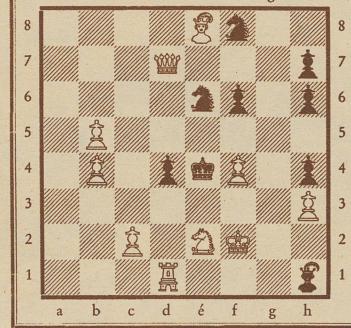
30. ... Dc8—c3 33. Kg1—h2 Dc3—d4
31. Dh4—h7 ≠ Kg8—f8 34. Té3—f3 Aufgegeben
32. Té1—é3 Ta8—a1 ≠

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Dr. A. Seitz, zurzeit San Remo.

Problem Nr. 15

J. Cauveren, Doetinchem (Holland)
Urdruck

a b c d é f g h



Matt in 3 Zügen

Zwei Scherzaufgaben.

Problem Nr. 16

G. Englert

Denken und Raten 1929



Matt in 2 Zügen

(Schwarz hat noch nicht rochiert)

Problem Nr. 17

R. Steinweg

Denken und Raten 1929



Wie rettet weiß die Partie?

Lösungen:

Probleme Nr. 12 von Sommer (Ka2, Da2, Ta7, b1, Lf1, Sf7, Bb6; — Kc6, Th6, Sa8, Bc5, é4; Zweizüger).

1. Ld1! (droht Lxé4 ≠)
auf 1..., Sxb6, Th4, éd, Td6, Sc7, c4

folgt 2. Lb5, Dé6, Dg2, Sé5, Tx7, Dx×c4 ≠

Der thematische Witz des Problems ist jedoch in den beiden Verführungen zu suchen:

1. De4? scheitert einzlig an 1... S×b6!, da die Dame nun den Läufer an der Mattsetzung auf b5 hindert;

1. Le4? scheitert umgekehrt an 1... Th5! Jetzt sperrt der Läufer der Dame den Weg nach é6 a6.

Weitere Verführungen sind 1. Dd2 (c4!), 1. Lg2 (S×b6!), 1. Lh3 (S×b6!) und 1. b7 (c4!).

Probleme Nr. 13 von Gebr. May (Kf4, Dc3, Sb1, c1; — Kd1, Sa1, f1; Dreizüger).

1. Sd3 (Zugzwang)
1. ... Sc2 2. Dé2+!
1. ... Sc3 2. Db2!
1. ... Ké2 2. Dé1+

Problem Nr. 14 von Lewmann (Ka1, Db2, Tc8, d7, Lb7, c5, Sd3, é8, Bb4, b6, é3, é7; — Kc4, Dh2, Tc3, h6, Lg6, h8, Sc1, f4, Bb3, b5, c2; Zweizüger).

1. Da3! (droht Sa2+).
- Gewiß eine stark verbaute Stellung; dafür entschädigt der Reiz der vier Selbstblockierungen auf d3, die eine jede auf besondere Art ausgebeutet wird; nämlich:

1. ... Txd3+, Scd3, Sfd3; und Ld3:

2. Ld4!, Sd6!, Ld5!, Ld6! ≠