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

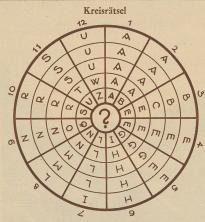
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media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

Download PDF: 30.11.2025

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

tsel und Spiele

RATSEL



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. Grasnabe, 7. Pelztier, 8. Naturerscheinung, 9. Kirchliche Handlung, 10. Römischer Kaiser, 11. Metall, 12. Schrifsteller.
Die Anfangsbuchstaben dieser Wörter ergeben uns einen Schmarotzer der Antennenwelt.

rotzer der Antennenwelt.

Auflösung zum Spitzenrätsel in Nr. 4

Viper, Eros, Rolf, Geist, Nazi, Übel, Geifer, Urheber, Niagara, Gauner, Sepp, Ritt, Eimer, Irak, Sinn, Ernst — Vergnügungsreise — Polizeihauptmann.

Auflösung zum Mosaikrätsel in Nr. 4	Auflösung zum Kammrätsel in Nr. 4					
Radau — Daune	GF	I	LLI	PA	RZ	ER
Albe — Beweis	E	F	E	H	E	T
Kuno - Noah	T	F		N		C
Ebbe — Begriff	Ĩ.	L	S	F	H	H
Tatar - Tarent	Ē	Ā	T	R	I	T
Erle — Lenin	R	N	N	A	N	Ē
Raketenwagen	T	0	G	TI	-	R

Auflösung zum Karreerätsel in Nr. 4

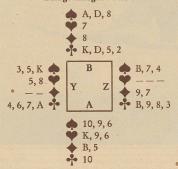
1. Tagore	7. Rangun	13. Tessin
2. Wolga	8. Grün	14. Elen
3. Luffa	9. Wigwam	15. Nutria
4. Fagott	10. Verne	16. Esseg
5. Davos	11. Taifun	17. Enns
4 Manua	12 Odin	

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

			A	В	P			
Auflösung			Ь	r	e			
			S					
zum Magischen Kreuz	В	r	i	g	a	d	e	
in Nr. 4	P	e	n	a	t	e	n	
			t	d	e			
			h	A	13			

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 6



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

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 5

	Α	Y	В	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 e von seinem Partner angespielte Farbe, nämlich Karo,

	A	Y	В	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 Meister-turniers zu San Remo am 17. Januar 1930.

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

1. d2—d4 2. Sg1—f3 3. é2—é3 Sg8—f6 d7—d5

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

4. Sb1—d2 Lc8—f5
Lf1—d3 Lf5×d3

Nach Beendigung der Partie erklärte Bogoljubow diesen Abtausch als maßgebenden Fehler, da das weiße Zentrum damit verstärkt wird. In Frage kommt daher 5..., é6.
6. c2×d3 é7—é6 8. Tf1—é1 0—0
7. 0—0 Lf8—é7 9, é3—é4 Sb8—a6
Dieses Manover, das auch vom Weltmeister Dr. Aljechin als beachtlich erklärt wurde, plant Gegenspiel am Damenflügel (11..., c5), so daß der Kampf nunmehr sehr zweischneidigwird.

10. é4—é5 11. Sd2—f1 12. d4×c5 13. a2—a3 14. b2—b4 15. Sf3—d4 Dd8—d7 Sc5—a4 c6—c5 Sd7×c5 Zentrumsdruck

15.

20. . . . 21. h4—h5!

Mit festem Siegeswillen.

21. ...

22. h5×g6

23. a3×b4 a5×b4 h7×g6 Dé7×b4

23. a3×b4 Dé7×b4

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

24. Ta1—b1 Sa4—b2

Auf 24..., Dé7 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 Dx44 günstig revankieren, während nach dem Textzug auf 25..., Ta4 die Antwort 26. Sgé möglich ist, wobei dann auch der weiße Königsturm über die freigewordene dritte Reihe in den Kampf entscheidend eingreifen würde.

25... Sé8—g7

26. Dg4—h4!

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 DXf2.

Dd2×c1 ‡ Dc1—c8 29. Té3-é1

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 Vorbereitungsmaßnahme 30. Kh2
treffen mißte. Hochinteressant war aber an der Textstelle der Rettungsversuch durch Damenopfer: 29. . . , D×é1 ‡ 30.
S×é1, Tal 31. Kh2, T×é1; doch würde daraufhin Weiß mit
32. Db4 positionell wie materiell Vorteil behalten.

30. Sf3-g5

Von katastrophaler Wirkung!

Dc8—c3 Dh4—h7 ‡ Kg8—f8 Té1—é3 Ta8—a1 ‡ 33. Kg1-h2 34. Té3-f3 Aufgegeben

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

Problem Nr. 15

J. Cauveren, Doetinchem (Holland) Urdruck



Matt in 3 Zügen

Zwei Scherzaufgaben.

Problem Nr. 16

G. Englert Denken und Raten 1929

Problem Nr. 17 R. Steinweg



Matt in 2 Zügen (Schwarz hat noch nicht rochiert)



Wie rettet weiß die Partie

Lösungen:

Problem Nr. 12 von Sommer (Ka3, Da2, Ta7, b1, Lf1, Sf7, Bb6; — Kc6, Th6, Sa8, Bc5, c4, g3; Zweizüger).

1. Ld3! (droht L×64‡)
auf 1..., S×b6, Th4, c4, Td6, Sc7, c4
folgt 2. Lb5, D66, Dg2, Sc5, Txc7, Dxc4‡
Der thematische Witz des Problems ist jedoch in den beiden
Verführungen zu suchen:

1. Dc4? scheitert einzig an 1.... S×b6!, da die Dame nun den Läufer an der Mattsetzung auf b5 hindert;

1. Lc4? scheitert umgekehrt an 1... Th5! Jetzt sperrt der Läufer der Dame den Weg nach 66 a6.
Weitere Verführungen sind 1. Dd2 (c4!), 1. Lg2 (S×b6!)
1. Lh3 (S×b6!) und 1. b7 (c4!).

Problem 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 #).

1. Da5! (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! ‡