

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 7

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: 27.01.2026

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Mosaikrätsel

1	2	3	
1	2	3	amt — ba — bau — be — brau — de — de —
1	2	3	der — do — er — er — er — er — gel —
1	2	3	go — heu — in — kan — ker — ku — le —
1	2	3	mann — na — ne — nor — post — ron —
1	2	3	te — te — tee — ter — win.
1	2	3	
1	2	3	Jede Ziffer ist durch eine der vorstehenden Silben zu ersetzen. Sowohl 1 und 2, als auch 2 und 3 müssen stets ein Wort ergeben. Die Anfangsbuchstaben von 2 ergeben ein Maß, das jeder Herr wissen muß.
1	2	3	
1	2	3	

Rösselsprung

le	mein	pol-	ter	und	der
ein	ü-	wird	zieht	nord-	und
dann	höl-	herz	schreck	win-	pein
ber	ro-	bald	der	hass	rer
sein	gleich	eis-	ar-	schwel-	schwe-
ter	mei-	son-	mit	ih-	beit
ne	block	in	ne	rer	le

Auflösung zur Ersatz-Aufgabe in Nr. 6

1—3 Trieb, 1—4 Tafel, 2—4 Uebel, 2—5 Urban, 3—5 Besen

Auflösung zum Buchstabensuchrätsel in Nr. 6

Iris, Nachen, Dohle, Erde, Rhein, Narr, Omaha, Tadel, Abend, Lilie, Lagune, Ebro, Idol, Nestor, Besen, Ebene, Wermut, Amsel, Eden, Hieb, Relief, Treiber, Sonne.

In der Not allein bewährt sich der Adel großer Seelen.

BRIDGE

Bridge-Problem Nr. 8

♠ K, B, 5
♥ A, D, 10, 4
♦ 7, 4, 3
♣ K, 8, 4

3, 8, 9, D ♠
5, 6, 9, B ♥
5, 6, 9, D ♦
D ♣

♠ A, 10, 7, 2
♥ 8
♦ A, B, 8
♣ A, 10, 7, 5, 2

A B spielen «Drei Sans Atout». Y spielt Karo 5 aus. Wie muß A spielen, um den Kontrakt zu erfüllen und zwei Ueberstiche zu machen?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 7

Die Lizitation müßte folgendermaßen verlaufen: B, Ein Treff — Z paßt — A, Ein Cœur. — Y paßt. Alle passen. Das Spiel verläuft dann folgendermaßen:

Y	B	Z	A
Pik König	Pik 2	Pik 4	Pik 3
Pik As	Pik 8	Pik 10	Pik 6
Pik Bube	Pik 9	Pik Dame	Cœur 3
Caro 2	Caro Dame	Caro 5	Caro 4
Cœur 8	Cœur 7	Cœur 4	Cœur 9
Caro 3	Caro König	Caro 6	Caro 9
Caro 7	Cœur 2	Cœur 5	Cœur 10

Da B (Dummy) keine Atouts mehr hat, sieht es so aus, als ob Z sowohl seine Dame als auch sein As in Cœur machen

müßte. Wenn A richtig spielt, braucht er nur das As in Atout abzugeben. Und zwar durch folgendes Beispiel:

Treff 4	Treff König	Treff 5	Treff Dame
Caro 8	Caro As	Caro 10	Cœur 6 (!)
Treff 7	Treff As	Treff 6	Treff Bube
Pik 5	Treff 10	Treff 8	Treff 2
Pik 7	Treff 9	Cœur As	Cœur Bube
Caro Bube	Treff 3	Cœur Dame	Cœur König

AB erfüllen also ihren Kontrakt mit 3 Ueberstichen.

SCHACH

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

Das Wiener Trebitschturnier 1930.

Preisträger sind: 1.—2. Kmoch und Spielmann 12 P.; 3. Müller 11P.; 4. Hönliger 10½ P.; 5.—6. Beutum und Grünfeld 10 P.; 7. König 9½ P.; 8. Lichtenstein 9. P.

Partie Nr. 8

Schottisches Gambit, gespielt in der 14. Runde.

Weiß: Beutum.	Schwarz: S. R. Wolf.
1. e2—e4	13. Sd2—e4 ¹⁾
2. d2—d4	14. Sg5×e4 f7—f5 ²⁾
3. Sg1—f3	15. Sg4×c5! L67×c5
4. Lf1—c4	16. b2—b4 d4—d3 ³⁾
5. Sf3—g5 ⁴⁾	17. L67×d3 Lc5—d4
6. e4×d5	18. b4×a5 Ld4×a1
7. Lc4—b5+ ⁵⁾	19. Lc1—f4 Tb8—b7
8. d5×c6	20. Dd1×a1 Dd8×a5
9. Lb5—e2	21. Tf1—e1 ⁶⁾ Lc8—d7 ⁷⁾
10. 0—0	22. Td1—e1 Tf8—f6 ⁸⁾
11. a2—a3	23. Ld3—c4+ Kg8—h8
12. Sb1—d2	24. Lf4—h6! aufgegeben

¹⁾ Ein stärkeres Spiel ergibt 5. 0—0 (S64: 6. Td1 oder 5. Lc5 6. e5 usw.).
²⁾ Die theoretische Behandlung mit 6. —Sf5! ist stärker und läßt Schwarz in Vorteil; z. B.: 7. Lb5+ c6 8. de bc 9. Dd2 cb 10. Dd5+ Dd7 11. Lf4 Sd5 oder 7. Dd2 Dd7 8. 0—0 Lg4! 9. f3 Sc4! 11. Dc4: Lf5 oder 7. Lb3 Lc5 8. Lf4 Sd5: 9. Lc5: Dg5: usw.

³⁾ Das übliche 7. Dd4: ist minder gut (7. —Sc4: 8. Dc4: h6 9. Sf3 Dd5: 10. Dd2+ L66 10. 0—0 0—0—0 11. Sc3 Dc4 usw.).

⁴⁾ Auf 13. Sc4 könnte Schwarz 13. —h6 14. Sf3 L66 antworten.

⁵⁾ Dies schwächt die Königsstellung. Gesünder erscheint 14. —L66.

⁶⁾ Ein verlockender Zug, der zwar die Qualität gewinnt, aber dem Gegner dafür eine übermächtige Position einräumt. Vorzuziehen war 14. —L67 17. ba L66.

⁷⁾ Weiß hat für die verlorene Qualität Läufer und Bauer, dabei beherrschen seine beiden Läufer das Brett, so daß Weiß die überlegene Stellung besitzt. Kein Wunder daher, daß bereits der nächste Zug von Schwarz die Entscheidung ermöglicht.

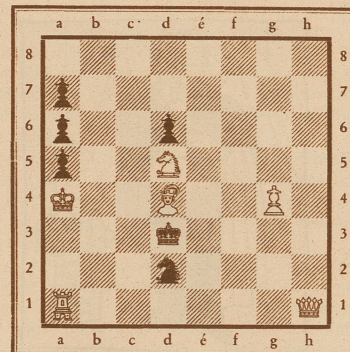
⁸⁾ Eine befriedigende Fortsetzung ist für Schwarz nicht zu finden. Falls beispielsweise 21. —Td7, so ist 22. Tc5 für Schwarz sehr unangenehm (22. —Td5? 23. Lc4).

⁹⁾ 22. —Tf7 geht wegen 23. Lc4 nicht.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Schachmeister Ernst Grünfeld, Wien.

Problem Nr. 21

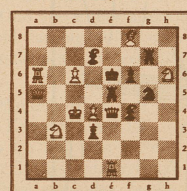
Dr. E. Palkoska, Prag
Urdruck
(Tidskrift 1910; Rekonstruktion)



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 22

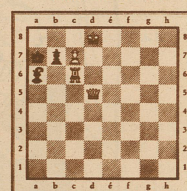
A. Mari, Ferrara
De Problema, 1929



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 23

J. Källström
Tidskrift för Schack 1930



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 18 von Krämer (Kg7, Ta5, Lc7, g8, Sa4, Bb5, h7; — Kb4, Lg1; matt in 4 Zügen).

1. h7—h8L!; Ld4+ 2. Kh7, La1 (b2, c5)
1., Lh2 2. Kh7, LxL
1., Lf2 (c5) 2. Kh7, Ld1
3. LxL (S×b2, Lc3+) usw.
3. Lc3+ usw.
3. Sb2! usw.

(Verführung: 1. h7—h8D?; Ld4+ 2. Kh7, La1! und der Läufer darf wegen der Pattgefahr nicht geschlagen werden.)
Problem Nr. 19 von Chéron (Kc6, Dd1, Tb4, h4; — Kc8, Lb2, h2; matt in 3 Zügen).

1. Dd5! Lb2×e5 2. Tb8+ 3. Tb8+
1., Lh2×e5 2. Tb8+ 3. Tb8+
(Es scheitern: 1. T×b2 an Kf8, T×h2 an Kd8, Dd4 an Lf6, Dg1 an Lg7 und Dc1 an Lc7.)

Problem Nr. 20 von Evans (Kb1, Db4, Tg5, Lc2, h8, Sd4; — Kc4, Sd7, e5, Bd5, e3, g6; matt in 2 Zügen).

1. Dd6! (Zugzwang) und unsere Löser wollen sicher die reizvollen Matbilder auf K×d4, Kf4 und insbesondere auch auf Sd3! selber entdecken.



DIE TEILNEHMER AM INTERNATIONALEN SCHACHTURNIER IN SAN REMO.

Stehend von links nach rechts (Die Zahlen hinter den Namen geben Rang und Punkte an): Ahues 6. (8½), Yates 5. (9), Grau 15. (3½), Maroczy 9. (7½), Kmoch 11. (6½), Romi 16. (2½), Monticelli 14. (4), Rubinstein 3. (10), Araiza 13. (4½), Sitzend: Colle 11. (6½), Bogoljubow 4. (9½), Spielmann 7. (8), Weltmeister Dr. Aljechin 1. (14), Rosselli (Schiedsrichter), Nimzowitsch 2. (10½), Dr. Vidmar 7. (8), Dr. Tartakower 9. (7½).