Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 6 (1930)

Heft: 9

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: 28.11.2025

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

tsel und Spiel

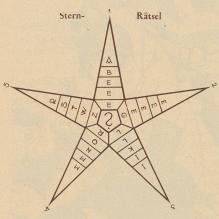
RATSEL

Figurenrätsel



Aus den Buchstaben der Figur sollen acht Wörter gebildet werden, die alle denselben Endbuchstaben in der Mitte haben und deren Anfangsbuchstaben, nacheinander gelesen, eine Maskenfigur ergeben. Die Wörter haben folgende Bedeutung:

1. Fröhlichkeit, 2. Blume, 3. Schiffs-gerät, 4. Höhlmaß, 5. Berg in den Al-pen, 6. Haustier, 7. Angehöriger eines asiatischen Landes, 8. Beruf.

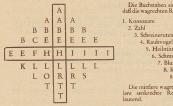


Aus den 25 Buchstaben des Sterns sind Wörter von folgender

Aus den 25 buchstaben des övern.

1. Das 4. Zeichen im Tierkreis, 2. Das 5. Zeichen im Tierkreis,
3. Nördliches Sternbild, 4. Stern 2. Größe, 5. Scheitelpunkt.
1st dies geschehen, so ergeben der 1. Buchstabe des 1. Wortes,
der 2. Buchstabe des 2. Wortes, der 3. Buchstabe des 3. Wortes usw.

Diamanträtsel



Die Buchstaben sind so zu ordner daß die wagrechten Reihen bezeichnen

Sanari Idi Schreinerutenis. 4. Raubvogel 5. Helinfittel 6. Schmudstrück 7. Blume 8. Klostervorstehr 8. Vokal chte und die sind

Die mittlere wagrechte und die mitt-lere senkrechte Reihe sind gleich-lautend.

Rahmenrätsel



Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß Wörter von nachste-hender Bedeutung ent-stehen:

stenen:
1-2 Stadt an der Hasel,
3-4 Fluß in Württemberg,
5-6 Etwas Falsches,
7-8 Nebenfluß des
Rheins,
3-5 Gefüß

Rheins, 3-5 Gefäß, 1-7 Handwerker,

2-8 Tanzkomponist, 4-6 Pflanzengattung

Auflösung zur Magischen Treppe in Nr. 8

Dock — Odol — Code — Kleiber — Bali — Elis — Risotto — Team — Taue — Omelett — Eber — Teke — Trensen — Safe — Efeu — Neu-rose — Oran — Sand — Endemie — Mars — Iris — Esse

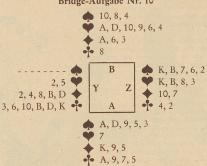
Auflösung zum Irrgartenrätsel in Nr. 8 Zwischen entweder und oder führt noch manches Strässlein (Herzogin Hadwig in Ekkehard)

Auflösung zum Stufenrätsel in Nr. 8 Mo-Rom-Omar-Roman-Romane-Romaine

> Auflösung zur Scharade in Nr. 8 schwer - fällig - schwerfällig

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 10



Rubbermanche. Beide Parteien null. A hat geteilt und sagt: Ein Pik. Y: Zwei Treff, B: Zwei Cœur, Z: passe, A: Zwei Sans Atout, Y: passe, B: Drei Pik, Z: passe, A: Vier Pik, Y: passe, B: passe, Z: doubliert.

Y spielt Treff König aus. Wie muß A spielen, um seinen Kontrakt zu erfüllen.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 9

Auf die in unserer Aufgabe gestellten Fragen ist folgendermaßen zu antworten2 1. Y muß Cœur-Vier ausspielen.

1. Y muß Cœur-Vier ausspielen.
2. Y muß in diesem Falle Caro-Zehn ausspielen. Wenn man als Gegner vier oder mehr Atouts in der Hand hat, ist es vorteilhafter, man spielt von seiner stärksten Farbe aus, als das Singleton (Treff). Vorausgesetzt natürlich, daß der Partner keine Farbe gereizt hat, wie in diesem Fall.
3. Y muß Treff-Vier bringen. Treff ist die vom Partner gereizte Farbe.

4. Y muß Pik-Zehn ausspielen.

SCHACH

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

Partie Nr. 10

Damenindische Verteidigung.

Gespielt in der IX. Runde des internationalen Meisterturniers zu San Remo am 27. Januar 1930.

Weiß: Athues.		Schwarz: Dr.	Aljechin.
1. d2—d4	Sg8—f6	18. Dé2—h5 ")	0-0-0
2. Sg1—f3	b7—b6	19. 0-0 ")	f7—f5
3. é2-é3	Lc8-b7	20. Dh5—é2	h7-h5!"
4. Sb1—d2	c7—c5	21. Sg3×h5	h7—h5!" Tg8—g6
5. Lf1-d3	é7—é6	22. f2—f4? 11)	g5×f4
6. c2—c3	Lf8—é7	23. Sh5×f4	Tg6—h6
7. Dd1-é2')	Sf6-d5 2)	24. h2—h3	Td8—g8
8. d4×c5 3)	b6×c5	25. Lc3×é5	Dc7×és
9. Sd2—f1? 1)	Dd8-c7	26. Sd2—f3	Dé5—g7
10. Sf1-g3	Sb8c6	27. Ta1-d1	é6—é5
11. Lc1-d2	g7—g5! 5)	28. Sf4—d5	Th6×h3
12. c3—c4	Sd5-b4	29. Dé2—d2	Lb7×d5 12
13. Ld2—c3	Sb4×d3+	30. c4×d5	é5—é4
14. Dé2×d3	Sc6-b4	31. d5—d6 13)	é4×f3
15. Dd3-é2	Th8—g8	32. Tf1×f3	Th3×f3
16. a2—a3	Sb4-c6	33. d6×67	Dg7×é7
17. Sf3-d2	Sc6-é5	Aufgegeben. 14)	

17. St3—d2 Sc6—e5 | Aufgegeben.")

1) Der Aufbau des Anziehenden ist ein besonders von Rubinstein favorisiertes System und durchaus gediegen. Statt des Textzuges war aber die Rochade am Platze.

2) Nun kommt Weiß nicht recht zu seinem strategischen Ziel, nämlich dem Vorstoß é3—é4, weil immer die Antwort Sf4 droht. Hätte Weiß statt 7. Dd1—é2 kurz rochiert, so könnte er sich mit Té1 die Möglichkeit zu Lf1 schaffen und dann doch é3—é4 ziehen.

) Ganz gut, nur setzt Weiß im nächsten Zuge nicht richtig

') Statt dieses schwächlichen Rückzuges sollte der Springer nach c4, wo er sehr wirkungsvoll steht und die schwarzen Felder a5, d6 und é5 fixiert.

Felder a5, d6 und é5 fixiert.

") Um durch gründliche Beherrschung des Feldes f4 dem Gegner jede Lust zu é3—é4 zu rauben. Das Vorgehen auf dem Königsflügel kann sich Schwarz erlauben, da er im Zentrum überlegen steht und eine Aufrollung nicht befürchten muß.

") Ein nervöser Ausfall, der die Minderwertigkeit der weißen Stellung illustriert; es fehlt die Möglichkeit zu einem guten Entwicklungsplan.

) Damit hat Schwarz eine vortreffliche Angriffsstellung er langt. ") Weiß hat wegen der Doppeldrohung L×g2 und Sd3+kaum etwas anderes. ") Erzwingt die Oeffnung der h-Linie, denn Weiß muß den Bauer nehmen, da andernfalls die feindlichen Bauern zu mäch-tig werden. ") Mit Rücksicht auf den weißen Läufer c3 will Schwarz die h-Linie von h6 aus besetzen.

") Begünstigt den feindlichen Angriff. Weiß läßt sich davon blenden, daß er eine anscheinend vorzügliche Springerstellung auf f4 erlangt; die aber läßt sich nicht behaupten.

¹²) Im richtigen Moment. Weiß muß jetzt mit dem Bauer zurückschlagen.

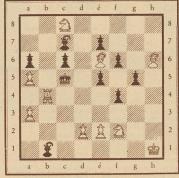
") Verzweiflung! Falls 31. Sh2, so Ld1! und gewinnt, falls 31. Sé1, so Tg h8 mit der entscheidenden Drohung Th1+, Lh4+ und Dg4+ etc.

") Der Weltmeister hat in San Remo durchwegs derartige Kraftpartien geliefert.

Anmerkungen für die «Zürcher Jllustrierte» von Schachmeister Rudolf Spielmann.

Problem Nr. 27

W. A. Shinkman Deutsches Wochenschach 191



Matt in 3 Züger

Problem Nr. 28 W. A. Shinkman Deutsche Schachzeitung 187 Problem Nr. 29 W. A. Shinkman



Matt in 3 Züger

Lösungen:

Problem Nr. 24 von R. L'hermet: (Kg3, Dc5, Tf8, Lb8, Bg2; — Ké4, Td8 f1, Lg8, Sc7, Bd3; matt in 2 Zügen).

1. Tf8—f3 (droht Té3±).

Die direkten Deckungen T×T oder Té1 werden mit gf3± resp. Tf4± beantwortet. Td4 scheitert an Df5±, Td5 oder Ld5 haben Dé3± zur Folge. Der stärkste Vertedigungszug von Schwarz scheint Sd5 zu sein, da er Dé3 verhindert. Allein er entfesselt die Wirkungskraft des Lb8 und gestattet damit Dc4±. Ein gefälliges Werk des greisen Komponisten, der kürzlich seinen 70. Geburtstag feiern durfte.

Problem Nr. 25 von R. L'kermen. (Ke4) D/4. To8 b8.

Problem Nr. 25 von R. L'hermet: (Kal, Dé4, Ta8 b8, Lb4 é8, Sa6; — Ka4, La7, Ba3 b5 c5 d3; matt in 2 Zügen).

1. Dc4! Zugzwang). Der Löser nehme sich die Mühe, die Blößen zu suchen, die sich Schwarz mit jedem Zuge gibt und die logischen Entgegnungen von Weiß daraus zu folgern.

Problem Nr. 26 von Andersson: (Kd2, Tg8, Sé4 g3; Kg1, Bf3 g2 h3; matt in 2 Zügen).

1. Sg5! (Zugzwang) mit hübschen Mattbildern.

«The Golden Argosy»

«The Golden Argosy»

Unser Problemteil ist heute der prächtigen Weihnachtsgabe gewidmet, die Alain C. White der Schachwelt gestiftet hat. Als 37. Band seiner Weihnachtsbücherei ist nämlich unter diesem Titel eine Sammlung der 600 schönsten Probleme W. A. Shinkmans erschienen, herausgegeben von Otto Wurzburg, Alain C. White und George Hume. Das «Schiff mit der goldenen Fracht»! Besser hätte der Herausgeber dieses Budn nicht benennen können; denn es birgt eine derartige Fülle herrlicher Einfälle und kunstvoller Darstellungen aus dem Lebenswerke des heute 82jährigen Komponisten, daß der Redaktor bei der Wahl der Beispiele, die er herausgreifen soll, in die größte Verlegenheit gerät. Er schließt sich mit bescheidenen Worten dem Danke an, den Dr. A. Kraemer mit seinem Problem Nr. 18 dem großzügigen Vermittler dieser Herrlichkeiten in unserer Schachspalte bereits ausgesprochen hat.