

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 6 (1930)

Heft: 10

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: 15.01.2026

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Karreerätsel

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
17	18	19	20	21	22	23
26	27	28	29	30	31	32
35	36	37	38	39	40	41
44	45	46	47	48	49	50
53	54	55	56	57	58	59
						60
						61

Es sind 21 Wörter von untergehender Bedeutung zu finden, deren einzelne Buchstaben in die durch Ziffern bezeichneten Karrees gesetzt werden. Sämtliche Buchstaben, im Zusammenhang gelesen, ergeben ein Zitat von Schiller.

Bedeutung der Wörter:

1. Vulkan	52	41	4	19	25
2. Römischer Feldherr	52	15	36	19	4
3. Planet	19	36	43	59	19
4. Kaufmännischer Begriff	4	23	55	42	53
5. Gesetzbuch	5	53	34	50	
6. Stadt in Südfrankreich	5	53	60	24	43
7. Italienischer Komponist	52	12	27	1	38
8. Britisch-Indische Stadt	1	2	55	6	38
9. Prophet	26	54	38	15	49
10. Gebirge in Amerika	15	3	1	39	33
11. Blume	43	4	31	32	57
12. Fluß in Italien	11	38	40	2	51
13. Komponist	40	28	29	45	
14. Pelzart	40	58	20	15	14
15. Asiatisches Königreich	15	33	37	15	22
16. Französischer Schriftsteller	7	53	61	58	
17. Riese	61	38	46	48	16
18. Deutscher Philosoph	47	19	17	42	46
19. Westindische Insel	9	19	56	28	
20. Deutscher Dichter	42	8	30	18	35
21. Turanischer Herrschertitel	9	10	28	13	7

*

Auflösung zum Figurenrätsel in Nr. 9

1. Humor, 2. Aster, 3. Ruder, 4. Liter, 5. Eiger, 6. Kater, 7. Inder, 8. Notar = Harlekin.

Auflösung zum Sternrätsel in Nr. 9

Auflösung zum Sternrätsel in Nr. 9				
1	2	3	4	5
K	L	G	L	Z
R	O	E	E	E
E	E	M	I	N
B	W	M	E	I
S	E	A	R	T
				R U H R

Auflösung zum Diamanträtsel in Nr. 9

1. B, 2. Elf, 3. Brett, 4. Habicht, 5. Bleisalbe, 6. Koralle, 7. Lilie, 8. Abt, 9. E.

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 11

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

A ist am Spiel. Pik ist Atout. A-B geben gegen jede Verteidigung nicht mehr als einen Stich ab.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 10

Stich	A	Y	B	Z	A	Y
1	Treff K	Treff 8	Treff 4	Treff As		
2	Cœur 7	Cœur 5	Cœur 3			
3		Cœur 4	Cœur 8	Pik 3	Cœur 2	
4	Karo 5	Karo 8	Karo 7			
5		Karo 6	Karo B	Pik 5	Treff 3	
6	Karo K	Karo 2	Karo 3	Karo 10		
7	Treff 5	Treff 10	Pik 8	Treff 2		
8		Cœur 9	Cœur K	Pik 9	Treff 6	
9	Treff 7	Treff B	Pik 10			
10			Pik 2	Pik D	Karo 4	Pik 4
11	Treff 9	Treff D	Karo 6	Pik 6		
12			Pik 7	Pik As	Karo B	Cœur 10
13	Karo 9	Karo D	Cœur D	Pik K		

) Treibt Weiß zu der von Schwarz gewünschten Entwicklung; die kurze Rochade scheint jetzt gewagt.

) Dr. Lasker ist der Auffassung, daß dieser Zug schon früher (statt 8... f5) geschehen sollte. Wahrscheinlich trifft er damit das Richtige (siehe Note 3).

) Die Pointe! 13. a6 geht nicht wegen Sb4: 14. Db1, Sb3=, oder 13... Kbl, Lb7! 14. ab Sb4: 15. Dc1 Sb3 und Damen gewinn. Der tiefer Sinn des Zuges 12... a4 liegt jedoch in der Isolierung des c-Bauern.

) Damit hat Nimzowitsch eine Stellung erreicht, die angesichts des Temperaments von Bogoljubow zum Gewinne führen muß. Da Schwarz vorläufig keine Möglichkeit hat, eine Turnlinie zu öffnen, wäre es für Weiß gegeben, vorerst seine Königsstellung zu konsolidieren, vielleicht mit Kbl und unter Heranziehung des Königsturms. So etwas liegt Bogoljubow nicht; er sucht sein Heil in gewagten Gegenangriffen.

) Mit dem Bauernopfer soll die c-Linie geöffnet und gleichzeitig der Sb5 bloßgestellt werden. Dieser wäre daher früher besser nach a2 zurückgegangen.

) Noch eine geistvolle Überraschung, aber in dieser Stellung genügt auch schon das Beste nicht mehr. Noch schlimmer wären andere Rettungsversuche, z. B. 17. Sc3, Ld3! oder 17. Lé2 D×d5! 18. Sc7 Da2 oder 17. Sd4 Ld3 18. Dc3 Te8.

) Siehe Bemerkung 7. Besser war Thd1.

) Diese Kampfphase bietet ein Schubbeispiel für die Theorie Nimzowitschs über die Besetzung der Zentralfelder. Der Zug deckt zudem indirekt Bg4, da auf T×g4, Dh1+ und Matt in wenigen Zügen folgt. 29. Dh7 ging nicht wegen D64+.

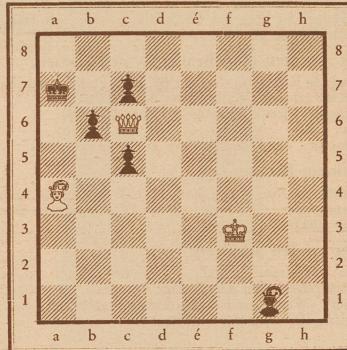
) In dieser Stellung hatte Schwarz allerlei auszuklügeln. Daß 33. Dd2; oder 33. T×g4 nicht gehen, ist leicht ersichtlich. Sehr hübsch ist der Plan des Schwarzen jedoch: 33. b4, nämlich: Scb3+ 34. Kb2 Sc4+ 35. Ka2 Sd4 36. Da4: b5 37. Da5+ 38. Ka1 Sdb3+ 39. Kb2 Dd2+ 40. Kb1 Dd3+ 41. Kb2 Sc4+ 42. Ka2 Dc2+.

) Droht Dc4+ 35. Kb1 Sd2+ 36. Ka1 Scb3+ 37. Ka2 Sc1+ 38. Ka1 Da2=.

) Das Matt in 3 Zügen ist nicht zu vermeiden. Eine glänzend gespielte Partie, wenn auch nicht die endgültige Widerlegung von 4. Db3.

Problem Nr. 30

Arvid Kubbel, Leningrad
Urdruk



Matt in 3 Zügen

SCHACH

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

Partie Nr. 11

Eine Glanzpartie aus dem Turnier von San Remo

Gespielt am 24. Januar 1930.

Weiß: Bogoljubow. Schwarz: Nimzowitsch.

1. d2-d4	Sg8-f6	Lb5xc4
2. c2-c4	g7-e6	Lc4xd5
3. Sb1-c3	Lf8-b4	Td1×d5
4. Dd1-b3	c7-c5	Dc7-c6
5. d4×c5	Sb8-c6	Dc6×d5
6. Sg1-f3	Sf6-c4	Th1-d1
7. Lc1-d2	Sd4×c5	Dd5-e5
8. Db3-c2	f7-f5	h7-h5
9. é2-é3?	0-0	g6-g4
10. Lf1-é2	b7-b6!	h5×g4
11. 0-0-0	a7-a5?	Sa6-b3+
12. a2-a3	a5-a4!!	Kc1-b1
13. Sc3-b5	Lb4×d2+	f5×g4
14. Sf3×d2	Sé6-a5?	Td1-g1
15. Lé2-f3	d7-d5!	Sb5-d2+
16. c4×d5	Lc6-a6	Dc4-d5
17. Sd2-c4!	La6×b5	Dd5-e4
18. Dd5×c6	Dd8-c7	Aufgegeben!)

) Bogoljubow erklärte in seinem 1929 erschienenen Buche, daß Sf3 für das beste, wurde in Karlsbad von Nimzowitsch aber belehrt, daß er die Schwäche der weißen Bauern nach 5. L×S unterschätzte. Im Karlsbader Turnier wandte Spielmann den Zug 4. Db3 mit Erfolg gegen Colle, Johnner und Simisch an. Bogoljubow selber verdankte sodann zwei Siege im Weltmeisterkampf dieser Fortsetzung, so daß Dr. Aljechin in der Folge auf 3... Lb4 verzichtete. Nimzowitsch hat jedoch in der vorliegenden Partie der in Mifkredit geratenen Eröffnung zu neuem Leben verholfen.

) Hier wurde bisher 7... Sd2: gespielt, worauf Spielmann mit dem S zurückschlug, später é3, Lé2 folgen ließ, lang rochierte, die Türme in der d-Linie verdoppelte und mit diesem starken Druck in Vorteil kam.

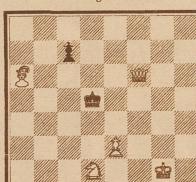
) Wohl gilt es, die Absicht des Gegners, den S auf é4 zu postieren, zu durchkreuzen. Doch hätte Weiß vorher eine Vereinfachung vornehmen müssen. Auf 9. a3, Lc3: 10. Lc3; und 11. é3 ist kaum ein Vorteil für Schwarz ersichtlich.

Problem Nr. 31

H. H. Davis
Svenska Dagbladet 1929

Problem Nr. 32

S. Lewmann, Moskau
5. Preis Prawda Wostoka 1928



Matt in 2 Zügen



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 27 von Shinkman (Kh1, Tb4, Lf6, h6, Sc8 f2, Ba3, a5, d2, é2; — Kc5, Lb1, c7, Ba6, c6, é5, é7, f4, f6, g5. Matt in 3 Zügen).

1. L×g5 (Der Läufer droht sich bis é3 durchzufressen!)
1. ... B×L 2. d3 etc. 1.... Lf5 2. é4 etc. 1.... é4,
2. d4+ etc. 1.... L×B 2. Tc4+ etc.

Problem Nr. 28 von Shinkman (Kb1, Dd1, Tf6, Sd5, Bc2, c4; — Kc6, Bc5, d6. Matt in 3 Zügen).

1. Dd4, B×D 2. Tf7
1. ... Kb7, 2. Tf7+ etc. 1.... Kd7, 2. Dg4+ etc.

Problem Nr. 29 von Shinkman (Kc3, Dg2, Lf3, Sf2, Sé1, Bc2; — Ké3, Th1, Sg1, h2, Bé2, f4. Matt in 2 Zügen).
1. Df1!