Rätsel und Spiele

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **6 (1930)**

Heft 14

PDF erstellt am: **27.04.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Turmrätsel

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die senkrechten Reihen Wörter folgender Bedeutung ergeben:

1. Erdteil, 2. Autorennbahn, 3. Früherer ungarischer Leibdiener, 4. Mädchenname, 5. Jüdischer König.

Bei richtiger Lösung ergeben die oberste und unterste wagrechte Reihe eine moderne Bildungseinrichtung.

Silbenrätsel

Aus den Silben:

al—bis—de—de—den—di—do—e—e—e—ef—el—el—fer—fi—gang—go—ho—i—i—is—is—ka—knu—li—lip—loo—mi—mit—mus—now—on—on—ra—ra—re—re—ro—rod—se—se—si—te—ter—ter—ti—ti—vi—wa—

sind 14 Wörter zu bilden, deren erste Buchstaben, von oben nach unten gelesen, eine moderne Parole ergeben. Die dritten Buchstaben ergeben eine Gefahr, die eintreten kann, wenn die Parole nicht eingehalten wird.

1. Russisches Gouvernement, 2. Weltanschauung, 3. Geometr. Figur, 4. Niederlage Napoleons, 5. Altes Volk, 6. Einsiedler, 7. Gewinnanteil, 8. Gesteinsabtragung durch Wasser, 9. Plastische Darstellung, 10. Russisches Strafwerkzeug, 11. Genehmigung im diplomat. Verkehr, 12. Heilige Vögel der alten Aegypter, 13. Nachkommen Esaus, 14. Romanschriftsteller.

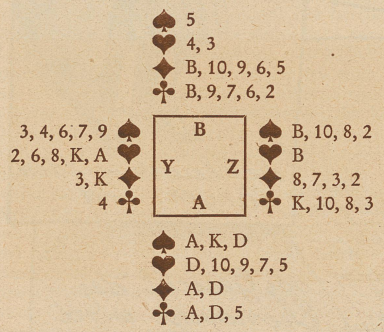
*

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 13

F	A	K	T	O	R	E	I		A	T	L	A	N	T	I	S
A		A			A		S	O	S		O			A		E
L	A	B	R	A	D	O	R		S	I	T	T	I	C	H	E
T		A		G			A		Y			A		U		S
B	A	R	B	E			E		R			R	A	B	A	T
O		E		N			L		I			B		A		E
O	U	T		D			I		E			E		Y	O	R
T		T	H	A	N	E	T		N	I	A	S	S	A		N
			A										A			
M		K	I	T	T	E	L		T	A	M	I	N	A		A
A	B	O		H			A		O			N		S	E	N
G		N		A			B		L			F		T		G
N	A	T	A	L			O		E			A	P	R	I	L
A		R		I			R		R			N		O		A
T		A	L	A	S	K	A		A	N	A	T	O	L		I
E		K			K		N	A	N		B			O		S
N	O	T	A	R	I	A	T		Z	O	O	L	O	G	I	E

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 15



Score: Beide Parteien in der Gefahrenzone. A—B: 27 zum Rubber. A teilt und sagt: Ein Sans Atout. Y: Zwei Cœur. B und Z passen. Was soll A tun?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 14

Stich	A	Y	B	Z
1.	Cœur 9	Cœur Bube (a)	Pik 10 (!)	Cœur 4
2.	Pik 4 (!)	Pik As	Pik 9	Pik König
3.	Cœur 8 (!)	Cœur 6	Treff Bube	Cœur 3
4.	Treff 4	und A—B machen nur noch einen Stich mit dem Pik Buben.		
		oder		
3.	Treff 5	Treff 9	Treff 8	Treff Dame
4.	Pik Bube	Treff König	Pik 8	Pik 5
5.	Cœur 8	Cœur 7	Karo Bube	Cœur 3
6.	Cœur 2	und A—B machen keinen Stich mehr.		
		Variante a		
1.	Cœur 9	Cœur 7	Pik 10 (!)	Cœur 4
2.	Cœur 8 (!)	Cœur Bube (b)	Pik 9	Cœur 3
3.	Pik Bube	Pik As	Pik 8	Pik König
4.	Treff 5	Treff 9	Treff 8	Treff Dame
5.	Pik 4	Treff König	Treff Bube	Pik Dame
6.	Treff 4	Cœur 10	Karo Dame	Treff 3
7.	Cœur 2	Cœur 6	Karo Bube	Pik 5
		Variante b		
2.	Cœur 8	Cœur 6	Pik 9	Cœur 3
3.	Treff 5 (!)	und A—B machen keinen Stich mehr.		

SCHACH

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

Abgelehntes Damengambit.

Folgende theoretisch bedeutungsvolle Partie wurde im Deutschen Meisterturnier B zu Duisburg 1929 gespielt.

Weiß: *J. Benzinger.* Schwarz: *H. v. Hennig.*

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 é7—é6
3. Sb1—c3 c7—c5

Die bekannte Tarraschverteidigung, die um die Jahrhundertwende die Turniere beherrschte, seither aber — wohl mit Recht — in Mißkredit geraten ist, da Schwarz mit ihr bestenfalls knapp remis zu erreichen vermag.

4. c4×d5 c5×d4!!?

Bis dahin spielte man hier meist 4. . . ., é6×d5, worauf Weiß mit dem bekannten Schlechter-Rubinsteinschen System Sg1—f3, g2—g3, Lf1—g2 usw. einen nachhaltigen Druck auf Bd5 ausübte. Der geistreiche Textzug ist von H. v. Hennig schon 1919 gelegentlich in Berlin versucht und 1925 von L. Godai (der angibt, daß der Wiener Meister A. Schara dieses Gambit zuerst 1919 angewendet habe) im Aprilheft der österreichischen Arbeiterzeitung in einer offenbar unbeachtet gebliebenen Abhandlung untersucht worden. Schwarz strebt unter Bauernopfer rascheste Figurenentwicklung an. Ob diese bei richtigem Gegenspiel die materielle Einbuße aufwiegt, erscheint fraglich. Bis jetzt ist es freilich noch nicht gelungen, die Inkorrektheit des v. Hennig-Schara-Gambits nachzuweisen.

5. Dd1×d4 . . . .

Das sofortige Schlagen des Gambitbauern ist allerdings das nächstliegende, aber nicht das stärkste, weil Weiß damit dem Gegner zu viel Entwicklungstempi schenkt. Richtig ist 5. Dd1—a4+, womit Weiß den Gegner zwingt, sich mit 5. . . ., Lc8—d7 die d-Linie zu versperren. (Daß nämlich Schwarz von 5. . . ., Dd8—d7 6. Da4×d4, Sb8—c6 7. Dd4—d1, é6×d5 8. Sc3×d5 nichts hat, hat man bereits festgestellt). Nach 6. Da4×d4 steht nun dem Schwarzen das starke Entwicklungs- und Angriffstempo Sb8—c6 nicht zur Verfügung. Zwar kann er mit 6. . . ., é6×d5 7. Dd4×d5 mit 7. . . ., Sg8—f6 ebenfalls ein Tempo gewinnen, indem die Dame zurückgeworfen wird, aber nach 8. Dd5—d1! ist der Entwicklungsvorsprung des Schwarzen doch nicht groß genug, um den weiteren normalen Aufmarsch der weißen Figuren dauernd zu stören. v. Hennig meint selber (Deutsche Schachzeitung 1929, S. 332): «Vielleicht ist 8. Dd5—d1 am sichersten. Dann kann Schwarz die lange Rochade vorbereiten. Alles in allem halte ich 5. Dd1—a4+ nicht für besser als 5. Dd1×d4, vor allem deshalb nicht, weil die Damen auf dem Brett bleiben, was dem Gambitgeber nur angenehm sein kann.»

Ich bin nicht ganz gleicher Meinung. Bei sorgfältiger Auswahl der nächsten Entwicklungszüge wird Weiß die letzten Eröffnungsschwierigkeiten überwinden und im Vorteil bleiben. Ich habe dabei etwa folgende Fortsetzung im Auge: 8. Dd4 bis d1, Sb8—c6 9. é2—é3. Dd8—b6 10. a2—a3! (weniger gut scheint mir 10. Sg1—f3 zu sein wegen 0—0—0 11. Lc1—d2, Db6×b2 und der Vorteil des Weißen ist so ziemlich dahin), 0—0—0 11. Dd1—c2 und Weiß hat das Aergste überstanden.

So sehr es eigentlich wünschenswert ist, daß man neuen interessanten Eröffnungsvarianten, die zu lebhaften Spielen führen, mit Wohlwollen begegne, so ist es doch auch wiederum Sache der Theoretiker, das Neue auf seinen dauernden Wert zu prüfen. Das geistreiche Gegengambit kann aber deshalb nicht korrekt sein, weil Weiß lauter normale Entwicklungs- und Angriffszüge gemacht hat. Wäre es korrekt, so dürfte der Anziehende überhaupt nicht mehr Damengambit spielen; er müßte denn von vornherein auf die Hoffnung verzichten, die Initiative behaupten zu können.

5. . . . . Sb8—c6!
6. Dd4—d1 . . . .

Natürlich kann Weiß auch 6. Dd4—c4 ziehen, um nach 6. . . ., é6×d5 mit 7. Dc4×d5 in die Textfortsetzung einzulenken. In einer von Meister Grünfeld mitgeteilten Partie Dr. Krejcik-Klein (1916) geschah: 6. Dd4—c4, é6×d5 7. Sc3×d5, Lc8—é6! 8. é2—é4, Lf8—d6? (die Widerlegung bestand natürlich in 8. . . ., Lf8—b4+ usw.) 9. Sg1—f3 und Weiß behauptete seinen Vorteil.

6. . . . . é6×d5
7. Dd1×d5 . . . .

7. Sc3×d5, Sg8—f6 8. Sd5×f6+, Dd8×f6 gibt Schwarz dank den offenen Linien das bessere Spiel.

7. . . . . Lc8—é6!
8. Dd5×d8+ . . . .

8. Dd5—b5, a7—a6 9. Db5×b7, Sc6—b4 10. Db7—é4, Sg8—f6 wäre für Weiß noch weniger angenehm.

8. . . . . Ta8×d8

Schwarz hat nun für den Gambitbauern einen starken Entwicklungsvorsprung erlangt; im folgenden versteht er es in lehrreicher Weise, diesen zu einem vollkommen überlegenen Spiel auszubauen.

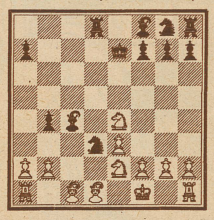
9. é2—é3 Sc6—b4!
10. Lf1—b5+ Ké8—é7!
11. Lb5—a4 . . . .

Oder 11. Ké1—é2 (wegen der Drohung Sb4—c2+), a7—a6 12. Lb5—a4, Lé6—c4+ usw., oder 11. Ké1—f1, g7—g6 usw. mit starkem Angriff.

11. . . . . Lé6—c4
12. Sg1—é2 b7—b5!
13. La4—d1 . . . .

Auf 13. La4×b5 (bzw. Sc3×b5) folgt natürlich 13. . . ., Lc4×b5 14. Sc3×b5 (bzw. La4×b5), Sb4—c2+ 15. Ké1—f1, Td8—d1‡.

13. . . . . Sb4—d3+
14. Ké1—f1 b5—b4
15. Sc3—é4 *) f7—f5 **)



*) Oder 15. Sc3—a4, Sd3—f4! usw.

**) In einer während des Karlsbader Turniers gespielten Schnellpartie Widmar-Tartakower, die sich offenbar an diese Stammpartie anlehnte, folgte 15. . . . ., Sg8—f6 16. Sé4×f6, Sd3—f4! 17. Lc1—d2, Td8×d2 18. é3×f4, Ké7×f6 19. b2—b3, Lc4×é2+ 20. Ld1×é2, Lf8—c5 21. Ta1—c1, Th8—é8 22. Tc1—é1, Td2×a2 mit überlegenem Spiel für Schwarz.

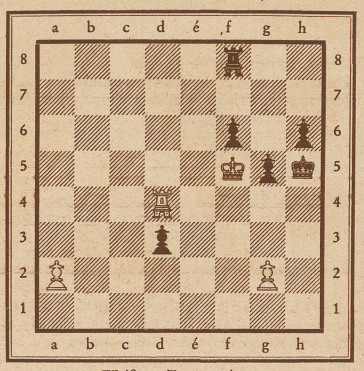
16. Sé4—g3 g7—g6
17. Ld1—c2 Lf8—g7
18. Lc2×d3 Lc4×d3
19. f2—f3 Td8—c8
20. Kf1—é1 Sg8—f6
21. Sé2—f4 Ld3—c2
22. Lc1—d2 a7—a5
23. Ta1—c1 Sf6—d7
24. Sf4—d5+ Ké7—é6
25. Sd5—f4+ Ké6—f7
26. b2—b3 Lg7—b2
27. Ké1—f2 Lb2×c1
28. Th1×c1 Sd7—é5
29. h2—h4 Th8—d8
30. Ld2—é1 Sé5—d3+
31. Sf4×d3 Lc2×d3
32. Tc1—a1 Tc8—c2+
33. Kf2—g1 Td8—c8

Aufgegeben.

Anmerkungen, zum Teil nach der Deutschen Schachzeitung, von W. Henneberger, Ennenda.

Endspielstudie

von Richard Réti †



Weiß am Zuge gewinnt

BEI REGEN WETTER

zeigt sich's was ein "BALLY" ist. Er fällt nicht aus der Form und schützt den Fuss vor Nässe und Kälte.

BALLY

ALLWETTER SCHUHE