

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 42

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](#)

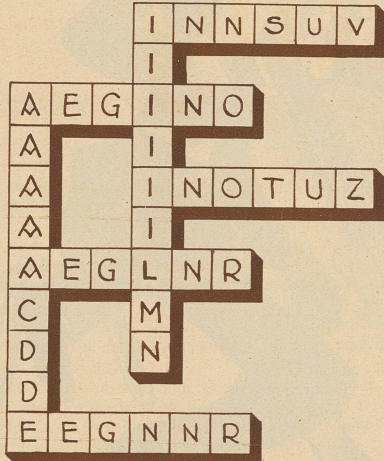
Download PDF: 14.01.2026

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Geographie im Monogramm



Nach Umordnung der Buchstaben ergeben die Längsreihen eine europäische Hauptstadt A. D. und eine britische Insel im Indischen Ozean. Die Querreihen des E nennen eine Art Strandseen, die Hauptstadt des Assyrischen Reiches und eine freie Stadt an der Ostsee. Die Querbalken des F nennen ein europäisches Fürstentum und ein in großer Erregung sich befindliches Land.

Spitzenrätsel

* * * * *
 O D T A S E G R E A D M O
 * * * * *
 E I R I I S L K S E M A D
 * * * * *
 I L N G

Die Sterne obiger Figur sind so durch Buchstaben zu ersetzen, daß senkrecht zu lesende Wörter entstehen. Ist die Lösung richtig, so nennt die oberste wagrechte Reihe ein schönes Plätzchen am Vierwaldstättersee, während die dritte wagrechte Reihe ein Transportmittel in den Bergen ergibt.

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 41

Auflösung zur Magischen Raute in Nr. 41	Auflösung zum Magischen Zahlenquadrat in Nr. 41
MAAS EPOS	14 18 16 18 14
SAAR BRAB B	16 15 18 15 16
PUR ARON RA	19 13 16 13 19
AS GLAS LEU	13 17 20 17 13
T LAON KEIM	18 17 10 17 18
OASE TIEF	
ETAT BUER M	
UHR TEL L EI	
RO POLA ALM	
E PORT ERBE	
ROLF IRMA	
P	
TAL	
T I R O L	
P A R A B E L	
L O B A U	
L E U	
L	

Auflösung zum Silbenrätsel in Nr. 41

1. Oensingen	10. Arno	19. Inland
2. Modeschau	11. Teilhaber	20. Neigung
3. Erwin	12. Lagune	21. Vielgoetterei
4. Initiale	13. Affenkaefig	22. Albin
5. Niederlande	14. Niere	23. Trieder
6. Erotik	15. Drude	24. Eichel
7. Epoche	16. Oerebro	25. Redlichkeit
8. Isis	17. Meincid	26. Leichenbegängnis
9. Mansarde	18. Eigergletscher	27. Aachen

O mein Heimatland, o mein Vaterland,
Wie so innig, feurig lieb' ich dich.

Auflösung zum Magischen Quadrat in Nr. 41

Ahle — Hain — Lied — Ende

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 43

♠ 9, 8, 2
 ♥ 7, 2
 ♦ A, K, D
 ♣ A, K, 10, 9, 3

5, 7, B, K, A
 8
 2, 3, 7, 8, B
 4, 7

♠ D, 10, 4
 ♥ A, D, 5, 4
 ♦ 10, 6, 5
 ♣ 8, 6, 5

♠ 6, 3
 ♥ K, B, 10, 9, 6, 3
 ♦ 9, 4
 ♣ D, B, 2

B hat geteilt und reizt: «1 Treff», Z paßt. A: «1 Cœur». Alle passen. Wieviel Stiche kann A bei gegebener Kartenverteilung bestenfalls machen und wie verläuft das Spiel?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 42

Dieses Spiel ist vor kurzem in einer Londoner Partie gespielt und von dem Spieler in einer Zeitschrift analysiert worden, weil A durch einen Bluff Z veranlaßte, ihm in die Farbe zu spielen. Y spielte Cœur-König aus und A erkannte, als B seine Karten auf den Tisch legte, daß er keinerlei Möglichkeit hatte, auf den Tisch zu kommen. Er ließ deshalb den Herz-König durch und wartet stattdessen ein kleines Karo in der Hand ab. Y spielte Cœur-As nach und jetzt erst stach A ein. Nun spielte er dreimal Atout und discardierte am Tisch wiederum Karo. Den dritten Atoutstich bekam Z mit der Pik-Dame und spielte nun Karo-As und die Karo 10 nach, die A mit seinem König nahm. Nun waren seine Karos in der Hand hoch und er bekam alle übrigen Stiche. So erfüllte er seinen Kontrakt.

War das auch eine ganz geistreiche Nuance im Spiel von A, so hätte er den Bluff gar nicht nötig gehabt, denn so wie die Karten verteilt sind, kann er immer nur einen Stich in Pik und zwei Stiche in Karo abgeben. Er muß also seinen Kontrakt immer erfüllen.

SCHACH

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

Partie Nr. 49

Der kürzlich im Alter von 49 Jahren verstorbene ungarische Meister Leo Forgács (Fleischmann) war ein richtiger Haudagen der alten Schule. In den letzten Jahren hat man nichts mehr von ihm gehört. Aber früher überraschte er die Schachwelt oft durch kühne Kombinationen. Die abgerundete Eleganz seiner besseren Partien entzückt den Kenner. Das hier folgende Beispiel ist nicht so ganz aus einem Gusse, vielmehr ein richtiger Zweikampf ebenbürtiger Gegner.

CARO-KANN

Weiß: L. Forgács.	Schwarz: Dr. O. Bernstein.
1. e2—e4	c7—c6
2. d2—d4	d7—d5
3. Sb1—c3	d5×c4
4. Sc3×c4	Sg8—f6 ¹⁾
5. Sc4×f6+	e7×f6
6. Lf1—c4	Lf8—e7
7. Sg1—f3	0—0
8. 0—0	Sb8—d7
9. Tf1—e1	Sd7—b6 ²⁾
10. Lc4—f1	Lc8—e6
11. b2—b3	Dd8—c7
12. c2—c4	Tf8—d8
13. h2—h3	h7—h6
14. Lc1—e3	f6—f5
15. Dd1—c2	Lc7—f6
16. Ta1—d1	Sb6—c8
17. Lc3—c1 ³⁾	Sc8—e7
18. Lc1—b2 ⁴⁾	Td8—d7
19. Sf3—e5 ⁵⁾	Ld6×e5
20. Te1×e5	Ta8—d8
21. Td1—e1	Sg7—g6
22. Te5—e3	Sg6—f7 ⁶⁾
23. Te3—g3	f5—f4 ⁷⁾
24. Tg3×g7+	Kg8×g7
	25. d4—d5+
	26. Te1×e6
	27. Dc2—f5
	28. Lf1—d3 ⁸⁾
	29. d5—d6!
	30. e4—e5
	31. Df5×f4
	32. b3—b4
	33. Ld3—f5 ⁹⁾
	34. a2—a3
	35. a3×b4
	36. Lb2—d4
	37. b4×c5
	38. h3—h4
	39. Te6—e8?
	40. Kg1—h2
	41. Kh2×g2
	42. Df4—g3!
	43. d6—d7!
	44. Kg2—h2
	45. d7—d8D
	46. Kh2×g3!
	47. Dd8—c7+
	48. Dc7—f7
	f7—f6 ¹⁰⁾
	Sd7—e8
	Td8—f8
	Kg7—h8
	Dc7—d8
	Td7—e7
	Tf8—f7
	a7—a6
	a6—a5
	a5×b4
	b7—b6
	b6×c5
	Dd8—a8!
	Da8—a4
	Da4—d1+
	Tg7×g2+
	Tf7—g7+
	Dd1×d4
	Dd4—d5+
	Dd5×f5 ¹¹⁾
	Tg7×g3
	Kh8—h7 ¹²⁾
	Kh7—h8
	Aufgegeben.

¹⁾ Heute zieht man Sb8—d7 vorher, damit auf f6 kein Doppelbauer entsteht; beliebt ist auch 4... Lf5.

²⁾ Zeitverlust. Wie Teichmann hervorgehoben hat, besteht Dr. Tarrasch Sarz zu Recht, daß ein Springer auf b6 einen schlechten Platz finde. Der Springer wandert später mühsam nach g6; über f8 könnte er dieses Feld bald erreichen.

³⁾ Diese Umstellung des Läufers dient der Verteidigung des angegriffenen Damenbauern wie dem späteren Angriff.

⁴⁾ Hier würde das beabsichtigte f5—f4 eine Figur verlieren und zwar wegen 23. T×f6! Das Hin und Her des Springers verschafft dem Weißen die nötige Zeit zum Angriff.

⁵⁾ Erzwungen; denn Kg8 kommt wegen 26. Dc3 und Kf8 wegen 26. Dh7 nicht ernstlich in Frage.

⁶⁾ Gegen die Kraft der weißen Läufer scheint nun kein Kraut gewachsen zu sein; jedoch verteidigt sich der Schwarze mit aller Sorgfalt.

⁷⁾ Trotzdem Weiß die Qualität geopfert hat, bringt er eine regelrechte Belagerung zustande. Die folgenden Züge bedeuten einen Ausfall des an Figurenkraft stärkeren Belagerten vom Damenflügel aus.

⁸⁾ Ohne Gefahr zu laufen, könnte Weiß mit Tc6—e1 den Vormarsch seines Freibauern drohen. Durch den gewählten Turmzug beschwört er eine große Verwicklung herauf, worin er sogar die Dame opfern muß, aber durch eben jenen Freibauern gerettet wird.

⁹⁾ Nicht aber 42. Kh3 wegen Df1+ und auch nicht 42. Kh2 wegen Dg1+, jeweils mit Matt im folgenden Zuge.

¹⁰⁾ Mit dem Turm ist der kecke Bauer wegen Matt auf g8 nicht zu nehmen, ihn mit der Dame zu nehmen, verliert ebenfalls. So bleibt dem Schwarzen nur die gewählte Spielweise mit Aussicht auf ein Dauerschach.

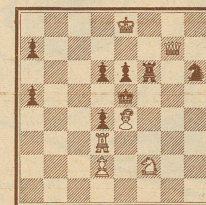
¹¹⁾ Statt dessen die weiße Dame zu schlagen, bedeutet nur eine Zugsumstellung.

¹²⁾ Das Damenschach auf g6 taugt auch nichts wegen 47. Kf4, und falls dann h6—h5, so folgt am einfachsten der allgemeine Abtausch auf g8; das übrigbleibende Bauernendspiel ist für Weiß wegen der besseren Königsstellung glatt gewonnen.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Dr. E. Voellmy, Basel.

Problem Nr. 112

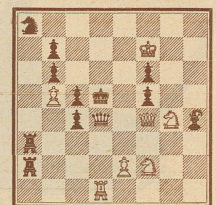
GEORG CHOCHOLOUS †
Deutscher Schachbund 1910



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 113

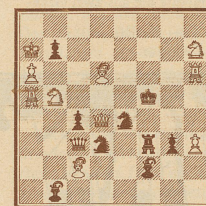
GEORG CHOCHOLOUS †
Deutsche Wochenschau 1920



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 114

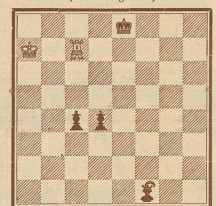
C. MANSFIELD, BRISTOL
The Observer



Matt in 2 Zügen

Studie Nr. 6

GEOR. PLATOFF, MOSKAU
(Sammlung 1928)



Weiß am Zuge hält unentschieden

Zu unsern Problemen

Nr. 112 und 113 bringen uns zum Bewußtsein, welchen Verlust die Schachwelt durch den Hinschied des Prager Komponisten Georg Chocholous erlitten hat. Chocholous ist neben Dobrusky der bedeutendste Vertreter der böhmischen Schule. Er starb kürzlich in Prag im Alter von 74 Jahren.

Aber auch Nr. 114 und die Studie der Brüder Platoff seien der Aufmerksamkeit unserer Leser besonders empfohlen; beides sind sehr geistreiche Arbeiten.

Unser Lösungs-Wettbewerb

Der schon längst geplante Lösungs-Wettbewerb der «Zürcher Illustrierten», für den uns eine Reihe prächtiger Arbeiten als Erstdrucke zur Verfügung stehen, beginnt in der nächsten Nummer.

Lösungen:

Nr. 108 von Paluzie (Kg1 Dc8 Te7 f1 Lc1 d1 Sb3 e2; Kc3 Dg7 Td2 d4 Lf7 Sc4 d7 Bb4 f4 f5 g6. Matt in 3 Zügen.)
1. Sf4! Droht Tf3 matt. Schwarz muß daher den Bc4 zu entfesseln suchen.

1... Dc5 2. Dh8! 3. Tf3, Dh3 oder D×d4 matt.

1... Lc6 2. D×c4! 3. Tf3, L×d2 oder Sg2 matt.

1... Sd5 2. Dc5 etc. 1... Sc5 2. Dc2 etc.

Nr. 109 von Hultberg (Kh4 Da1 Th1 Lc2 e3 Sd4 d6; Kc1 La4 g1 Sb1 Ba2 d2 f2 h2. Matt in 3 Zügen.)
1. Sd4 (droht L×d2 und L×f2) d2—d3!
2. Dc3+ etc. 1... f2—f1S! 2. T×h2 etc.

Nr. 110 (Schachschmerz) (Kg3 Tc6 Lb1 Sg1 Bc2; Kh1 Bf7. Weiß kündigt matt in 2 Zügen an.)
Aus der Stellung geht hervor, daß Schwarz am Zuge ist!

1. K×S Tf6! 2. Kh1 Tf1+. 1. B×T Sh3 2. e6—e5 Lc4+. 1. f7—f6 Sf3 2. f6—f5 Th6+. 1. f7—f5 Kf2. 2. bel. Th6+.

Nr. 111 (Schachschmerz) Die weißen Figuren stehen in der Ausgangsstellung. Wohin ist der schwarze König zu stellen, damit Weiß in 3 Zügen mattsetzen kann?

Antwort: Auf h4.