Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 7 (1931)

Heft: 15

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

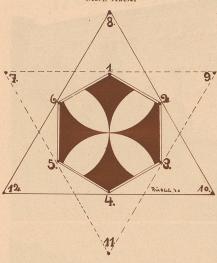
Download PDF: 30.11.2025

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

tsel und S

RATSEL

Stern-Rätsel



An Stelle der Zahlen 1-12 werden die Buchstaben

A, D, EEE, I, L, NNN, TT

gesetzt und man erhält, im Zusammenhang lesend, Wörter folgender Bedeutung:

1, 2, 3, 4, 5, 6 G biet im Wasser 1, 2, 3, 4, 7, 1, 2, 5 8, 4, 5, 6 9, 3, 4, 5 10, 1, 2, 6 11, 1, 3, 3 12, 6, 6, 4 Verneinung Wertloser Schmuck Schwung; Begeisterung Mißgunst Held in der Schweizergeschichte

Isländische Dichtung Bei richtiger Lösung müssen die Buchstaben der Zahlen 1, 7, 8, 9, 10, 11, 12 eine Vereinigung ergeben.

Auflösung zum Kolumbus-Osterei in Nr. 14

Die Zeichen bedeuten:

Fragezeichen, Rad, Orden, Ente, Hantel, Licht, zwei verkehrt, Dach, Ei, Okarine, S+Trichter, Edelweiß, Rad, Niete

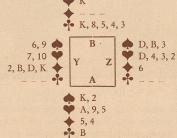
= FROEHLICHE OSTERN

Autlosung	zum Zifferblattratsel in Nr. 14			
Atom	Man	Nanam	Uri	
Tom	Mann	Anmur	Uria	

Ria Toman Manna Oman Anna Muri

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 14



Cœur ist Atout. A, am Spiel, erzwingt 4 Stiche gegen jede Verteidigung. Wie muß gespielt werden?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 13

A gewinnt bei jeder Verteilung, wenn er den Schritt gegen den Pik König nicht ver-sucht. Der Spielverlauf ist folgender:

- rlauf ist folgender:

 Treff Dame, 4, 9, 3

 Treff König, 5, 10, 6

 Treff As, 7, Bube, 8

 Karo Bube, As, 3, 5

 Karo 2, Dame, Cœur Bube (!!), Karo 7

 Cœur 4 ()), 8, 9, 6

 Karo 4, König, Cœur Dame (!!), Karo 9

 Cœur 5, Pik 2, Cœur 10, Cœur 7

 Karo 6, Pik 4, Cœur König (!!), Karo 10

 Cœur 2, Pik 6, Cœur 3, Pik 5

 Karo 8, Pik 7, Pik Dame, Treff 2

 Fik 3, 8, As, 9

 Cœur 10, Pik König, Pik 10, Pik Bube

 Die fehlenden Karten waren bei Y und Z folgendermaßen verteilt:

 Cœur 8, Pik König, 9, 6, 2, Karo Bube, 10, 9, 7,

 Treff Ax, König, Dame, 2

 Cœur 7, 6, Pik Bube, 8, 7, 5, 4, Karo König,

 Dame, 3, Treff Bube, 10, 9
- Z:

SCHACH

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

Pillsbury als Blindspieler.

Aus dem kürzlich besprochenen Buche von L. Bachmann: «Schachmeister Pillsbury».

Partie Nr. 76

Gespielt in einer Blindlingsvorstellung zu Paris, 1902.

Weiß: Pillsbury.		Schwarz: Magagna.		
	1. e2—e4	f7—f5	6. Lf1—d3	Sg8-f6
	2. e4×f5	Ke8-f7 1)	7. Lc1—h6+	Kg7-g8
	3. d2-d4	d7—d5	8. g6×h7+	Sf6×h7
	4. Dd1-h5+	g7—g6	9. Dh5—g6+	Lf8-g7
	5. f5×g6+	Kf7—g7	10. Dg6×g7≠	

¹) Der Führer der Schwarzen — sonst ein ganz starker Ama-teur — suchte mit dieser abenteuerlichen Eröffnung den Blind-lingsspieler in Verwirrung zu bringen, mußte sich aber zu sei-ner großen Ueberraskhung sehr bald von dessen ungetrübter Hellsehigkeit überzeugen.

Partie Nr. 77

Gespielt in einer Blindlingsvorstellung zu Moskau, 1902.

Weiß: Pillsbi	iry.	Schwarz: Amateur.
1. e2-e4	e7—e5	W O WILL A W
2. Sb1-c3	Sb8—c6	品 工業 直義
3. f2-f4	e5×f4	
4. Sg1-f3	g7—g5	1
5. h2-h4	g5—g4	
6. Sf3-g5	h7—h6	
7. Sg5×f7	Ke8×f7	2 X 1 1
8. d2-d4	d7—d5	在夏 夏
9. Lc1×f4	Lf8-g7 1)	8 8 8
0. Lf4—e3	Lg7—f6	<u> </u>
1. g2—g3	d5×e4	
2. Lf1-c4+	Kf7—g7	17. Le3×d4 Se5—g6
3. 0-0	Lf6×d4	18. Kg1—g2 Th8—h7
4. Tf1-f7+	Kg7-g6	19. Dd1-h1+ Sg6-h4+
5. h4—h5+	Kg6×h5	20. Dh1×h4+ Dd8×h4
6. Tf7—g7	Sc6-e5 2)	21. Lc4—f7=

) Hier mußte Sg8--f6 geschehen. Der Läuferzug führt zu

Auf Ld4×c3+ führt 17. Kg1—g2, Dd8×d1 18. Ta1×d1 t Td1—h1+ oder Lc4—f7+ zum Matt.

Problem Nr. 181

W. S. DAVIDOWITSCH, NOWOSYBROW Urdruck



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 182

R. STEINWEG, BERLIN



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 183 MARIN, BARCELONA



Matt in 2 Zügen

Die beiden Zweizüger waren Gegenstand eines Lösungsturniers im Berliner Schachheim.

Lösungen:

Nr. 175 von Wrobel: Ke3 Dc3 Tb7 g8 Sa7 h6 Bc6 f2; Kd8 Dh5 Td6 e8 Lf5 h8 Sg7 h4 Bb6 d3 e5 g2 g4 g5. Matt in 2 Zügen.

1. De5: droht 2. De7≠.

1. . . Td7 Ld7 Tde6 Sd6 Ld6 Sg6 2. Tb8 c7 Td7 D:d6 Df6 Sf7 ‡

Nr. 176 von Petrovic: Kb8 Tb7 Le3 Sc7 f5 Ba6 b3 d6; Kc6 Dh1 Th7 Lf1 f8 Sa3 f6 Ba7 b4 d5 d7 f2. Matt in

d6; Kc6 Dh1 1h/ L11 18 5a5 16 Da/ D4 U5 U7 12. Macc. in 4 Zügen.

1. L×a7 (droht 2. Tb6+ 3. Tb5+ 4. Tc5+) Sc4 2. Tb5 Sc4 3. Td5 Lg7 4. Sc7+.

1... Sc4 2. Tb6+ Kc5 3. Kb7! 4. T+. Hintereinanderschaltung dreier Treffpunkte. Jeder Treffpunkt hat Zweizügerform, wobei der den Treffpunkt besetzende Zug jedesmal Schlüssel zum nächsten Treffpunkt ist.

Nr. 177 von W. Krämer: Ke1 Te3 h1 Lf1 Se5 g6 Bb4 b5 d3 h5; Kg3 La5 f3 Bb6 e6 g5 h6. Selbstmatt in 5 Zügen. Auf den ersten Blick glaubt man an die Lösung: 1... g4 2. Th4 L×b4±, entdeckt aber bald, daß die notwendige Einteitung sich nicht verwirklichen 18f8t. Ueberraschend wirkt trotzdem der Schlüsselzug, der die mattsetzende Figur wegschlägt (vergl. unsere Nr. 68).

1. B×a5! B×a5 2. Bd4 Ba4 3. Ta3 Bg4 4. Lh3 B×h3 5. 0—9! Bh2±.
Es scheitern 1. Sf82 Kf4 2. Se6± an Kf5! und 1. Sf72 Kg4

Es scheitern 1. Sf8? Kf4 2. Se6+ an Kf5! und 1. Sf7? Kg4 2. Sh6+ Kg3 3. Sf7 an Kg4!

Nr. 178 von Freivogel: Ka7 De3 Tb7 Ld6 Sc7 d4; Ka5

Nr. 1/8 von Freivogel: Ka7 De3 Tb7 Ld6 Sc7 d4; Ka5 Tc1 h5 Lb2 f3 Sd3 c4 Ba3 a4 h7. Matt in 3 Zügen.

1. Ka8! (droht 2. Ta7+ 3. Ta6# und 2. Sb3+ und Da7#).

1.... Tc1-c5 2. Tb5+ T×T 3. Sc6#

1.... Sc4-c5 2. Sc5+ T×S, 3. Tb5#

1.... Sc4-c5 2. S×f3 S×b7 (Sa6) 3. Da7 (b6)#.
Es scheitert 1. D×d3? an L×d4 2. Ka8 Tc1-c4! oder 2. D×d4 T×b1!

1. Lc5? Sc3! oder Sd6! 1. Dc1+? Sd2!

Nr. 179 von Palkoska: Ka8 Tb2 Ld6 Sa3 b8; Ka5

Tc1 h5 Le1 Ba4. Matt in 3 Zügen.
1. Tb7 Tc1—c5 2. Tb5+ etc.
1.... Th5—c5 2. Lc7+ etc.

Nr. 180 von Giöbel: Ke4 Tc5 Sd2 Ba2 a5 b4 b5 c3

Nr. 180 von Globel: Ke4 Te5 Sd2 Ba2 a5 b4 b5 c3 c6 d5; Ka4 Ba3 c4 c7. Matt in 2 Zügen.

Vorerst ist festzustellen, daß Schwarz nicht gezogen haben kann; also: Schwarz muß am Zuge sein! Ist Schwarz aber nicht patt? Keineswegs; Weiß muß nämlich zuletzt b2-b4 gezogen haben, sonst wäre Schwarz schon vorher patt gestanden! Es ergibt sich aus dieser retrograden Analyse zwangsläufig die Lösung: 1. c4×b3 é. p., a2×b3+ 2. Ka4×a5, Sd2—c4+.

BÜCHERTISCH

L. Bachmann: Rudolf Charousek. Ein Lebensbild. Verlag C. Brügel & Sohn, Ansbach.

L. Bachmann: Kudell C. Ansbach.

C. Brügel & Sohn, Ansbach.

In den Lehrbüchern, besonders in den ältern, trifft man immer auf den Namen Charousek und behält von den Lehreispielen die Erinnerung an einen temperamentvollen, ideenreichen Angriffsspieler. Das Büchlein von Ludwig Bachmann ergänzt und belebt in überraschender Weise dieses lückenhafte und nebelhafte Bild, das wohl jeder Schachspieler mit sich herumträgt. Charousek war 1873 geboren, widmete sich von seinem 22. Jahre hinweg ausschließlich dem Schach, errang einige ganz große Erfolge, wie den ersten Preis im großen Berliner Turnier von 1897, wurde aber schon als 25jähriger von einem Lungenleiden befallen, das ihn nach zweijähriger Leidenszeit dahinraffte. Ein volles Hundert an Partien hat Bachmann aus dieser kurzen, aber glänzenden Schachlaufbahn gesammelt. Sie vermitteln dem Nachspielenden großen Genuß und lassen erkennen, welch schmerzlicher Verlust dem Schach durch den vorzeitigen Tod dieses genialen Kopfes entstanden ist.

J. N.