

# Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 5

PDF erstellt am: **26.09.2024**

## **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.

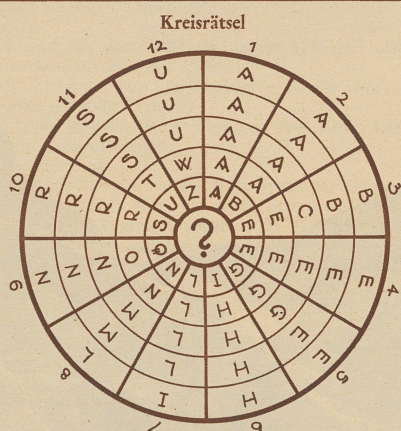
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **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.

# Rätsel und Spiele

## RÄTSEL



Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die einzelnen Sektoren, vom Rande nach der Mitte gelesen, Wörter von folgender Bedeutung ergeben: 1. Sitzgelegenheit, 2. Asiat. Reich, 3. Brettspiel, 4. Verkehrsmittel, 5. Opernkomponist, 6. Grasnabe, 7. Pelztier, 8. Naturscheinung, 9. Kirchliche Handlung, 10. Römischer Kaiser, 11. Metall, 12. Schriftsteller.

Die Anfangsbuchstaben dieser Wörter ergeben uns einen Schmatz der Antennenwelt.

### Auflösung zum Spitzenrätsel in Nr. 4

Viper, Eros, Rolf, Geist, Nazi, Übel, Geifer, Urheber, Niagara, Ganner, Sepp, Ritt, Eimer, Irak, Sinn, Ernst  
= Vergnügungsreise — Polizeihauptmann.

### Auflösung zum Mosaikrätsel in Nr. 4

Radau — Daune  
Albe — Beweis  
Kuno — Noah  
Ebbe — Begriff  
Tatar — Tarent  
Erle — Lenin  
Raketenwagen

### Auflösung zum Kammrästel in Nr. 4

G R I L L P A R Z E R  
E F E H E I  
L F S N C C  
L L S F H H  
E A I R I T  
R N N A N E  
T O G U E R

### Auflösung zum Karreerästel in Nr. 4

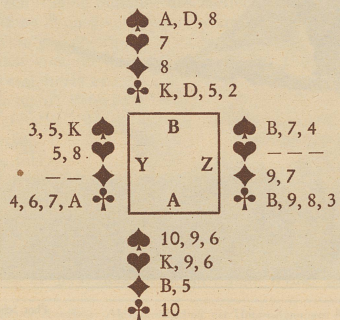
1. Tagore	7. Rangun	13. Tessin
2. Wolga	8. Grün	14. Elen
3. Luffa	9. Wigwam	15. Nutria
4. Fagott	10. Verne	16. Esseg
5. Davos	11. Taifun	17. Enns
6. Venus	12. Odin	

Wenn du eine weise Antwort verlangst,  
Mußt du vernünftig fragen.

Auflösung zum Magischen Kreuz in Nr. 4	A	B	P
	A	b	r
	B	r	i
	B	r	i
	P	e	n
	e	n	a
	t	d	e
	n	e	n

## BRIDGE

### Bridge-Aufgabe Nr. 6



Coeur ist Atout. A ist am Spiel und macht gegen jede Verteilung acht Stiche. Wie muß gespielt werden.

### Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 5

	A	Y	B	Z
1. Karo König	Karo 7	Karo 4	Karo Dame	
2. Pik 4	Pik 2	Pik As	Pik 9	
3. Pik 5	Pik 3	Pik König	Pik Bube	
4. Pik 7	Herz 2	Pik 6	Pik Dame	

Jetzt sind die beiden Pik in der Hand von A hoch. Z muß die von seinem Partner angespielte Farbe, nämlich Karo, bringen.

	A	Y	B	Z
5. Karo 9	Karo Bube	Karo 5	Karo 6	
6. Karo 2	Karo As	Herz 4	Treff 2	
7. Treff 8	Treff Bube	Treff König	Treff 3	
8. Herz Dame	Herz 7	Herz 5	Herz 3	

Die restlichen fünf Stiche macht A und gewinnt somit das Spiel mit einem Ueberstich.

## SCHACH

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

### Partie Nr. 6

#### Ein siegreicher Königsangriff Damenbauernspiel

gespielt in der zweiten Runde des Internationalen Meisterturniers zu San Remo am 17. Januar 1930.

Weiß: E. Colle, Belgien.

Schwarz: E. F. Bogoljubow, Deutschland.

- d2—d4
- Sg1—f3
- e2—e3

- Sg8—f6
- d7—d5
- c7—c6
- Sb1—d2
- Lf1—d3

Colles Lieblingszug, gegen welchen Bogoljubow statt des üblichen 3... e6 4. Ld3, c5 5. c3 usw. diesmal eine neue Behandlungsweise versuchte.

Nach Beendigung der Partie erklärte Bogoljubow diesen Austausch als maßgebenden Fehler, da das weiße Zentrum damit verstärkt wird. In Frage kommt daher 5... e6.

Dieses Manöver, das auch vom Weltmeister Dr. Aljechin als beachtlich erklärt wurde, plant Gegenspieler am Damenflügel (11... e5), so daß der Kampf nunmehr sehr zweischneidig wird.

- 0—0
- e7—e6
- Lf8—e7
- Tf1—e1
- e3—e4
- Sb8—a6
- 0—0
- Lf8—f5
- Lf5×d3
- Sf6—d7
- Sd7×c5
- a2—a3
- b2—b4
- Sf3—d4
- 0—0
- Sb8—a6
- Sb8—a6
- Sf8—c8
- Sa6—c7
- Sf8—g6

Weiß leitet hiemit direkte Angriffshandlungen ein.

17... g7—g6  
Eine mutige Sicherungsmaßnahme, da beispielsweise auf 17... Sb5 das Glanzopfer 18. Sgf5!, Lf8 (bzw. 18... e×f 19. S×f5, Lf8 20. Sh6+ mit Damengewinn) 19. Sh6+ usw. den materiellen Vorteil von Weiß darstellen würde.

18. Lc1—g5  
19. Lg5×e7  
20. h2—h4  
Auf 20. f4 (zwecks eventuellem f5) würde Schwarz sich mit 20... Sg7 zur Wehr setzen. Die Idee des Textzuges ist daher, zunächst noch den gegenrischen Bauernwall abzuschwächen. Der folgende Bauernzug von Schwarz zeigt krampfhaftes Streben nach Gegenspiel.

20... a7—a5  
21. h4—h5!  
Mit festem Siegeswillen.  
21... a5×b4  
22. h5×g6  
23. a3×b4

D7×b4  
Schwarz hat nun einen wichtigen Bauern erobert, nun kommt aber Weiß mit seinem Angriff zum entscheidenden Wort.

24. Ta1—b1  
25. Sd7—c7  
Auf 24... Dd7 würde Weiß mit 25. Sf3 nebst Sg5 und Dh4 seinen Angriffsgedanken ausgestalten.

25. Td1—e1!  
Sg8—g7  
Schr fein! Gegen das naheliegende Td2 (zwecks grober Eröffnung des Sb2) würde sich Schwarz mit 25... Ta4 nebst D×d4 günstig revanchieren, während nach dem Textzug auf 25... Ta4 die Antwort 26. Sg6 möglich ist, wobei dann auch der weiße Königsturm über die freigewordene dritte Reihe in den Kampf entscheidend eingreifen würde.

26. Dg4—h4!  
Ausgezeichnet, da sonst unter Umständen Sg7—f5 drohte. Schwarz versucht nur noch einen verzweifelten Einbruch.

26... Dd4—d2  
27. Sd4—f3  
28. Tb1×c1

Zweckslos wäre 28. Kh2 wegen D×f2.

28... Dd2×c1+  
29. Tc3—e1  
Dcl—c8

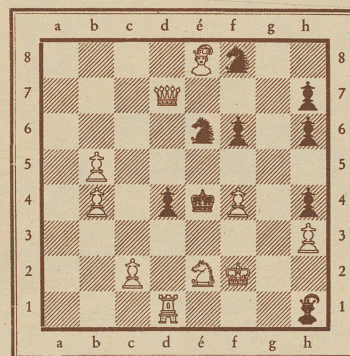
In Zeitnot und Aufregung geht Schwarz rasch dem Verderben entgegen. Um eine Nuance besser war sofortiges 29... Dc3 worauf Weiß noch die Vorbereitungsmaßnahme 30. Kh2 treffen müßte. Hochinteressant war aber an der Textstelle der Rettungsversuch durch Damenopfer: 29... D×e1+ 30. S×e1, Ta1 31. Kh2, T×e1; doch würde daraufhin Weiß mit 32. Db4 positionell wie materiell Vorteil behalten.

30. Sf3—g5  
Von katastrophaler Wirkung!  
30... Dc8—c3  
31. Dh4—h7+  
32. Te1—e3

31. Kgl—h2  
32. Te3—f3  
Dc3—d4  
Aufgegeben  
Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Dr. A. Seitz, zurzeit San Remo.

### Problem Nr. 15

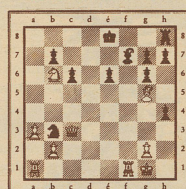
J. Cauverer, Doetinchem (Holland)  
Urdruck



### Zwei Scherzaufgaben.

#### Problem Nr. 16

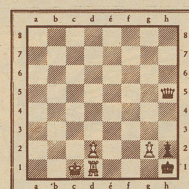
G. Englert  
Denken und Raten 1929



Matt in 2 Zügen  
(Schwarz hat noch nicht rochiert)

#### Problem Nr. 17

R. Steinweg



Wie rettet weiß die Partie?

### Lösungen:

Problem Nr. 12 von Sommer (Ka3, Da2, Ta7, b1, Lf1, Sf7, Bb6; — Kc6, Th6, Sa8, Bc5, e4, g3; Zweizüger).

1. Ld3! (droht L×e4+)  
auf 1... S×b6, Th4, e4, Td6, Sc7, c4 folgt 2. Lb5, Dd6, Dg2, Sd5, T×c7, D×c4+  
Der thematische Witz des Problems ist jedoch in den beiden Verführungen zu suchen:

1. Dc4? scheitert einzig an 1... S×b6!, da die Dame nun den Läufer an der Mattsetzung auf b5 hindert;  
1. Lc4? scheitert umgekehrt an 1... Th5! Jetzt sperrt der Läufer der Dame den Weg nach e6 a6.  
Weitere Verführungen sind 1. Dd2 (c4!), 1. Lg2 (S×b6!) 1. Lh3 (S×b6!) und 1. b7 (c4!).

Problem Nr. 13 von Gebr. May (Kf4, Dc3, Sb1, c1; — Kd1, Sa1, f1; Dreizüger).

1. Sd3 (Zugzwang)  
1... Sc2 2. Dd2+!  
1... Sc3 2. Db2!  
1... Kd2 2.Dd1+!

Problem Nr. 14 von Lewmann (Ka1, Db2, Tc8, d7, Lb7, c5, Sd3, e8, Bb4, b6, e3, e7; — Kc4, Dh2, Tc3, h6, Lg6, h8, Sc1, f4, Bb3, b5, c2; Zweizüger).

1. Da3! (droht Sa2+).  
Gewiß eine stark verbaute Stellung; dafür entschädigt der Reiz der vier Selbstblockierungen auf d3, die eine jede auf besondere Art ausgebeutet wird; nämlich:  
1... T×d3+, Scd3; Sfd3; und Ld3;  
2... Ld4!, Sd6!, Ld5!, Ld6! +