

# Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 7

PDF erstellt am: **22.09.2024**

## **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

## RATSEL

### Mosaikrätsel

1 2 3  
1 2 3 amt — ba — bau — be — brau — de — de —  
1 2 3 der — do — er — er — er — er — gel —  
1 2 3 go — heu — in — kan — ker — ku — le —  
1 2 3 mann — na — ne — nor — post — ron —  
1 2 3 te — te — tee — ter — win.

Jede Ziffer ist durch eine der vorstehenden Silben zu ersetzen. Sowohl 1 und 2, als auch 2 und 3 müssen stets ein Wort ergeben. Die Anfangsbuchstaben von 2 ergeben ein Maß, das jeder Herr wissen muß.

### Rösselsprung

le	mein	pol-	ter	und	der
ein	ü-	wird	zickt	nord-	und
dann	höl-	herz	schreck	win-	pein
ber	ro-	bald	der	hass	rer
sein	gleich	eis-	ar-	schwel-	schwe-
ter	mei-	son-	mit	ih-	beit
ne	block	in	ne	rer	le

Auflösung zur Ersatz-Aufgabe in Nr. 6

1—3 Trieb, 1—4 Tafel, 2—4 Uebel, 2—5 Urban, 3—5 Besen

Auflösung zum Buchstabensuchrätsel in Nr. 6

Iris, Nachen, Dohle, Erde, Rhein, Narr, Omaha, Tadel, Abend, Lilie, Lagune, Ebro, Idol, Nestor, Besen, Ebene, Wermut, Amsel, Eden, Hieb, Relief, Treiber, Sonne.

In der Not allein bewährt sich der Adel großer Seelen.

## BRIDGE

### Bridge-Problem Nr. 8

- ♠ K, B, 5
- ♥ A, D, 10, 4
- ♦ 7, 4, 3
- ♣ K, 8, 4

3, 8, 9, D	♠	B	♠	6, 4
5, 6, 9, B	♥	Y	♥	K, 7, 3, 2
5, 6, 9, D	♦	Z	♦	K, 10, 2
D	♣	A	♣	B, 9, 6, 3

- ♠ A, 10, 7, 2
- ♥ 8
- ♦ A, B, 8
- ♣ A, 10, 7, 5, 2

A B spielen «Drei Sans Atout». Y spielt Karo 5 aus. Wie muß A spielen, um den Kontrakt zu erfüllen und zwei Ueberstiche zu machen?

### Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 7

Die Lizitation müßte folgendermaßen verlaufen: B, Ein Treff — Z paßt — A, Ein Coeur. — Y paßt. Alle passen. Das Spiel verläuft dann folgendermaßen:

Y	B	Z	A
Pik König	Pik 2	Pik 4	Pik 3
Pik As	Pik 8	Pik 10	Pik 6
Pik Bube	Pik 9	Pik Dame	Pik Coeur 3
Caro 2	Caro Dame	Caro 5	Caro 4
Coeur 8	Coeur 7	Coeur 4	Coeur 9
Caro 3	Caro König	Caro 6	Caro 9
Caro 7	Caro 2	Coeur 5	Coeur 10

Da B (Dummy) keine Atouts mehr hat, sieht es so aus, als ob Z sowohl seine Dame als auch sein As in Coeur machen

müßte. Wenn A richtig spielt, braucht er nur das As in Atout abzugeben. Und zwar durch folgendes Beispiel:

Treff 4	Treff König	Treff 5	Treff Dame
Caro 8	Caro As	Caro 10	Coeur 6 (!)
Treff 7	Treff As	Treff 6	Treff Bube
Pik 5	Treff 10	Treff 8	Treff 2
Pik 7	Treff 9	Coeur As	Coeur Bube
Caro Bube	Treff 3	Coeur Dame	Coeur König

AB erfüllen also ihren Kontrakt mit 3 Ueberstichen.

## SCHACH

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

### Das Wiener Trebitschturnier 1930.

Preisträger sind: 1.—2. Kmoch und Spielmann 12 P.; 3. Müller 11P.; 4. Hönlinger 10½ P.; 5.—6. Beutum und Grünfeld 10 P.; 7. König 9½ P.; 8. Lichtenstein 9. P.

### Partie Nr. 8

Schottisches Gambit, gespielt in der 14. Runde.

Weiß: Beutum.	Schwarz: S. R. Wolf.
1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5×d4
3. Sg1—f3	Sb8—c6
4. Lf1—c4	Sg8—f6
5. Sf3—g5 <sup>1)</sup>	d7—d5
6. e4×d5	Sc6—a5 <sup>2)</sup>
7. Lc4—b5 <sup>3)</sup>	c7—c6
8. d5×c6	b7×c6
9. Lb5—e2	Lf8—e7
10. 0—0	0—0
11. a2—a3	c6—c5
12. Sb1—d2	Ta8—b8
13. Sd2—e4 <sup>4)</sup>	Sf6×e4
14. Sg5×e4	f7—f5 <sup>5)</sup>
15. Se4×c5!	Lc7×c5
16. b2—b4	d4—d3 <sup>6)</sup>
17. Lc7×d3	Lc5—d4
18. b4×a5	Ld4×a1
19. Lc1—f4	Tb8—b7
20. Dd1×a1	Dd8×a5
21. Tf1—e1 <sup>7)</sup>	Lc8—d7 <sup>8)</sup>
22. Te1—e7	Tf8—f6 <sup>9)</sup>
23. Ld3—c4 <sup>+</sup>	Kg8—h8
24. Lf4—h6!	aufgegeben

<sup>1)</sup> Ein stärkeres Spiel ergibt 5. 0—0 (S64: 6. Te1 oder 5. Lc5 6. e5 usw.).

<sup>2)</sup> Die theoretische Behandlung mit 6. —Sf5! ist stärker und läßt Schwarz in Vorteil; z. B.: 7. Lb5+ c6 8. de be 9. Dd2 cb 10. Dd5+ Dd7 11. Lf4 Sd5 oder 7. Dd2 Dd7 8. 0—0 Lg4! 9. f3 Sc4: 11. Dc4: Lf5 oder 7. Lb3 Lc5 8. Lf4 Sd5: 9. Lc5: Dg5: usw.

<sup>3)</sup> Das übliche 7. Dd4: ist minder gut (7. —Sc4: 8. Dc4: h6 9. Sf3 Dd5: 10. Dd2+ L66 10. 0—0 0—0—0 11. Sc3 Dc4 usw.).

<sup>4)</sup> Auf 13. Sc4 könnte Schwarz 13. —h6 14. Sf3 L66 antworten.

<sup>5)</sup> Dies schwächt die Königsstellung. Gesünder erscheint 14. —L66.

<sup>6)</sup> Ein verlockender Zug, der zwar die Qualität gewinnt, aber dem Gegner dafür eine übermächtige Position einräumt. Vorzuziehen war 14. —L67 17. ba L66.

<sup>7)</sup> Weiß hat für die verlorene Qualität Läufer und Bauer, dabei beherrschen seine beiden Läufer das Brett, so daß Weiß die überlegene Stellung besitzt. Kein Wunder daher, daß bereits der nächste Zug von Schwarz die Entscheidung ermöglicht.

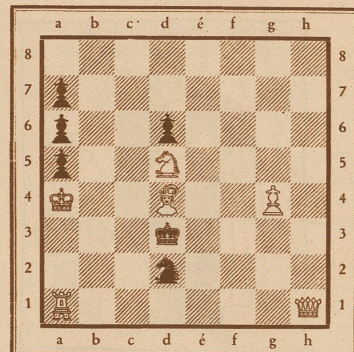
<sup>8)</sup> Eine befriedigende Fortsetzung ist für Schwarz nicht zu finden. Falls beispielsweise 21. —Td7, so ist 22. Te5 für Schwarz sehr unangenehm (22. —Td5? 23. Lc4).

<sup>9)</sup> 22. —Tf7 geht wegen 23. Lc4 nicht.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Schachmeister Ernst Grünfeld, Wien.

### Problem Nr. 21

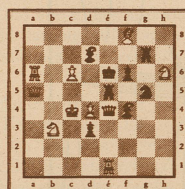
Dr. E. Palkoska, Prag  
Urdruck  
(Tidskrift 1910; Rekonstruktion)



Matt in 3 Zügen

### Problem Nr. 22

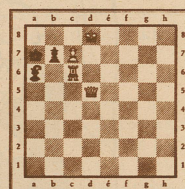
A. Mari, Ferrara  
De Problemas, 1929



Matt in 2 Zügen

### Problem Nr. 23

J. Källström  
Tidskrift för Schack 1925



Matt in 2 Zügen

### Lösungen:

Problem Nr. 18 von Krämer (Kg7, Ta5, Lc7, g8, Sa4, Bb5, h7; — Kb4, Lg1; matt in 4 Zügen).

- 1. h7—h8L!, Ld4+
- 2. Kh7, La1 (b2, c5)
- 1. ...., Lh2
- 2. Kh7, LxL
- 1. ...., Lf2 (c5)
- 2. Kh7, Lf1
- 3. LxL (S×b2, Lc3+) usw.
- 3. Lc3+ usw.
- 3. Sb2! usw.

(Verführung: 1. h7—h8D?, Ld4+ 2. Kh7, La1! und der Läufer darf wegen der Pattgefahr nicht geschlagen werden.)

Problem Nr. 19 von Chéron (Kc6, Dd1, Tb4, h4; — Kc8, Lb2, h2; matt in 3 Zügen).

1. Dd5! Lb2×e5 2. Tb8+ 3. Tb8=

(Es scheitern: 1. T×b2 an Kf8, T×h2 an Kd8, Dd4 an Lf6, Dg1 an Lg7 und Dc1 an Lc7.)

Problem Nr. 20 von Evans (Kb1, Db4, Tg5, Lc2, h8, Sd4; — Kc4, Sd7, e5, Bd5, e3, g6; matt in 2 Zügen).

1. Dd6! (Zugzwang) und unsere Löser wollen sicher die reizvollen Matbilder auf K×d4, Kf4 und insbesondere auch auf Sd3! selber entdecken.



### DIE TEILNEHMER AM INTERNATIONALEN SCHACHTURNIER IN SAN REMO.

Stehend von links nach rechts (Die Zahlen hinter den Namen geben Rang und Punkte an): Ahues 6. (8½), Yates 5. (9), Grau 15. (3½), Maroczy 9. (7½), Kmoch 11. (6½), Romi 16. (2½), Monticelli 14. (4), Rubinstein 3. (10), Aratza 13. (4½), Sitzend: Colle 11. (6½), Bogoljubow 4. (9½), Spielmann 7. (8), Weltmeister Dr. Aljechin 1. (14), Rosselli (Schiedsrichter), Nimzowitsch 2. (10½), Dr. Vidmar 7. (8), Dr. Tartakower 9. (7½).