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

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

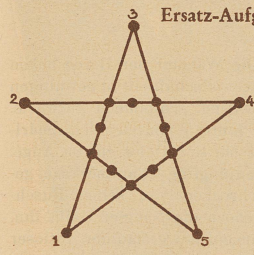
Download PDF: 22.07.2025

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Ersatz-Aufgabe



Die Punkte sind durch die Buchstaben: a, b, b, b, e, e, e, f, i, l, n, r, s, t, u so zu ersetzen, daß Wörter von folgender Bedeutung entstehen:

1—3 Sprößling
1—4 Schreibgerät
2—4 Schlechtigkeit
2—5 Papstname
3—5 Wirtschaftsgerät

Buchstabensuchrätsel

* r * s, * a * hen, * o * le, * r * e, * h * in, * a * r, * m * ha, * a * el, * b * nd, * i * ie, * a * une, * b * o, * d * l, * e * tor, * e * en, * b * ne, * e * mut, * m * el, * d * n, * i * b *, * e * ief, * r * ber, * o * ne.

Wenn die Sterne durch Buchstaben richtig ersetzt sind, so nennen die ersten und dritten Buchstaben, von oben nach unten gelesen, einen Ausspruch aus Schillers Turandot.

*

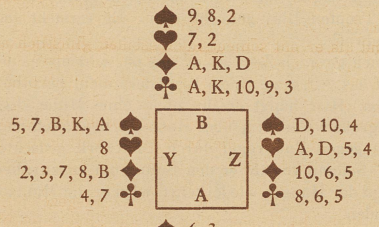
Auflösung zum Kreisrätsel in Nr. 5

S C H W A R Z H Ö R E R
T H A A U A O A L E I A
U I L G B S B G U M S A
H N M E E E E E N U E B
L A A N R N L L G S N E

BRIDGE

Bridge-Problem Nr. 7

B teilt und gibt folgendes Spiel aus:



Wie muß gereizt und wie gespielt werden? (Score: beide Parteien null im ersten Spiel.)

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 6

A darf nicht anders als mit Treff 10 anfangen. Dann verläuft das Spiel wie folgt:

1. A — Treff 10, 4, Dame, 3
2. B — Treff König (!), 8, Pik 9 (!!), Treff As
3. Y — Treff 6, 2, 9, Cœur 6
4. A — Pik 10, 3, Dame, 4
5. B — Cœur 7, Pik 7, Cœur 9, 5
6. A — Cœur König, 8, Karo 8, Treff Bube
7. A — Karo Bube, { Treff 7 oder Pik 5 } , { Pik 8 oder Treff 5 } , Karo 7

Y befindet sich jetzt in Abwurfzwang und je nachdem, was er abwirft, wird entweder Treff am Tisch hoch, oder A macht den Rest mit Pik As und Pik 8.

SCHACH

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

Partie Nr. 7

CATALANER-ERÖFFNUNG

gespielt in der dritten Runde des internationalen Meisterturniers zu San Remo, am 18. Januar 1930.

Weiß: Dr. *Tartakower*, Polen. Schwarz: *Yates*, England.

1. d2—d4		é7—é6
2. g2—g3		

Also spielt Tartakower! Und zwar benennt er dies Catalaner-Eröffnungssystem, da besonders in Barcelona 1929 viele Partien nach diesem Muster absolviert wurden.

2.	d7—d5	4. Sg1—f3	Sb8—d7
3. Lf1—g2	Sg8—f6	5. 0—0	b7—b6

Eigenartig, aber nicht direkt zu tadeln.

6. b2—b3		Lc8—b7
7. Lc1—b2		Lf8—d6
8. Sf3—é5		

Ein bekanntes Vorpostenmanöver, das hier jedoch mit einem raffinierten Bauernopfer verbunden ist. Wenn nämlich darauf 8. . . ., L×é5 9. d×é, Sg4, so 10. é2—é4 mit Aufwirbelung. (Wir benutzen ja mit Absicht einen der Lieblingsausdrücke Tartakowers.)

8.	Dd8—é7	10. c4×d5	é6×d5
9. c2—c4	0—0	11. Sé5—c4	

Eine sehr elegante (und ziemlich unerwartete) Art, um in den Besitz des Läuferpaares zu gelangen.

11.	Tf8—é8	14. Ta1—c1	Sf8—é6
12. Sc4×d6	Dé7×d6	15. Dd1—d3	Ta8—d8
13. Sb1—c3	Sd7—f8	16. Tf1—d1	

Selbstredend nicht etwa 16. Sb5, Dd7 17. S×a7? wegen 17. . . ., c6, doch ist auch der Textzug nicht ganz einleuchtend, da der weiße Turm auf der d-Linie anscheinend wenig zu suchen hat. Eine raschere Vollmobilmachung bot wohl 16. Tc2 nebst Tfc1, doch scheint Tartakower seine Stellung bereits für so überlegen zu halten, daß er es vorzieht, ganz gemächlich zu Werke zu gehen.

16.		a7—a6
17. Td1—d2		Sé6—g5

Gegenspiel?

18. Td2—c2		Dd6—d7
19. Sc3—d1		c7—c6

Zwecklos wäre 19. . . ., Sh3+ wegen 20. Kf1.

20. f2—f3		Dd7—é7
21. Sd1—f2		h7—h6

Ein grober Reinfall wäre natürlich der Damentausch 21. . . ., Dé3? wegen 22. D×é3, T×é3 24. h4, Sé6 25. Sd1 mit Abfangen des verirrten Turmes.

22. Tc1—é1		

Nach wie vor denkt offenbar Weiß an den eventuellen Vorstoß é2—é4, doch kommt es nie zu seiner Verwirklichung.

22.		a6—a5
23. Dd3—d2		a5—a4
24. Sf2—d3		

Läßt eine für Schwarz nicht unangenehme Vereinfachung am äußersten linken Flügel zu, mehr Schärfe bot daher wahrscheinlich sofortiges b4.

24.	a4×b3	26. Té1—c1	Sf6—d7
25. a2×b3	Sg5—é6	27. b3—b4	

Blockadewirkung.

27.		Dé7—f6
28. Sd3—é5		

Zum zweitenmal wendet Weiß das Vorpostenmanöver an.

28.	Sd7×é5	31. Dd2×d4	b6—b5
29. d4×é5	Df6—g6	32. f3—f4	f7—f6
30. Lb2—d4!	Sé6×d4		

Durch diese Sprengung scheint Schwarz die ärgste Gefahr abzuwenden. Hier wurde die Partie abgebrochen.

33. é5×f6		Dg6×f6
34. Dd4×f6		g7×f6
35. Kg1—f2		

Ein sehr wichtiges Annäherungsmanöver. Zwecklos wäre noch 34. Ta1 wegen 35. . . ., Ta8 36. T×a8! 37. é4, Ta4 usw.

35.		Td8—a8

Wenn etwa zuerst 35. . . ., Kg7, so folgt nämlich 36. Ta1; Ta8 37. Tca2, T×a2, 38. T×a2, Ta8 39. T×a8, L×a8 39. Ké3 und die Schwäche der schwarzen Felder im Lager des Nachziehenden (infolge des durchlöcherten Bauerntrios b5, c6, d5) wirkt kritisch.

36. Tc2×c6!		

Tief berechnet, für sein Qualitätsopfer bekommt Weiß mindestens zwei Bauern bei starkem Druck.

36.		Lb7×c6
37. Tc1×c6		d5—d4

Schwarz versucht so gut wie möglich sich zu konservieren, doch wird durch die folgende Antwort von Weiß der König von Schwarz zur Flucht in die Ecke gezwungen.

38. Lg2—d5+		Kg8—h8
39. Tc6×f6		Ta8—c8

Um womöglich nach c2 einzudringen; traurig wäre 39. . . ., Ta4 40. T×h6+, Kg7 41. Tb6, T×b4 42. Lc6, Té6 43. T×b5 usw.

40. Ld5—c6		

Auf das plausible 40. T×h6+, Kg7 41. Tc6 (bzw. 41. Té6, T×é6 42. L×é6, Tc2), T×c6 42. L×c6. Tb8 43. Kf3, Tb6! 44. Ld5, Ta6 45. Ké4, Ta4 46. K×d4, T×b4+ usw. würde der Nachziehende ein beachtliches Gegenspiel bekommen.

40.	Kh8—g7	43. Lb5—d3	Tb8×b4
41. Lc6×é8	Kg7×f6	44. g3—g4!	
42. Lé8×b5	Tc8—b8		

Von entscheidender Wirkung, da die weiße Bauernmasse am Königsflügel nicht mehr zu bezähmen ist.

44.	Tb4—b8	46. g4—g5+	Kf6—g7
45. h2—h4	Tb8—é8	47. Kf2—f3	

Um über die Demarkationslinie zu gelangen, was hingegen bei 47. f4—f5, h×g! 48. h×9, Té3 usw. nicht mehr möglich wäre.

47. . . .Té8—é3+ oder 47. . . . h5 48. f5, Té3+ 49. Kf4, Th3 50. f6+, Kf7 51. Kf5 und Weiß gewinnt.

48. Kf3—g4	Té3—é8	50. h4×g5	Té8—c8
49. f4—f5	h6×g5	51. Kg4—f4!	Tc8—c7

Auch nach etwa 51. . . ., Ta8 52. Ké5 usw. wäre die Verteidigung von Schwarz aussichtslos.

52. Kf4—é5		Kg7—f8
53. g5—g6		Tc7—c8

Es ist klar, daß sowohl nach 53. . . . Té5+ 54. Kd6! als auch nach 53. Té7+ Kd3 der weitere Vorstoß f6 nicht zu verhindern wäre.

54. f5—f6		Tc8—é8+
55. Ké5×d4		Té8—d8+
56. Kd4—c3		aufgegeben.

Eine gediegene Leistung!

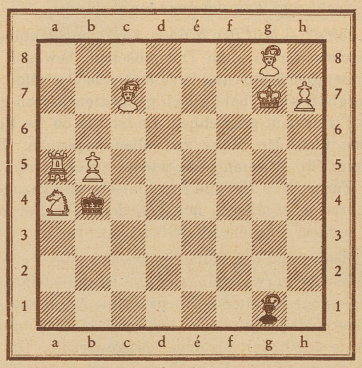
Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» v. Dr. Adolf Seitz.

Problem Nr. 18

Dr. A. Krämer, Lage

Dankeswidmung an Alain C. White

Urdruck

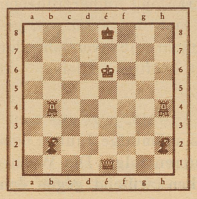


Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 19

André Chéron, Leysin

«Le Temps» 1930

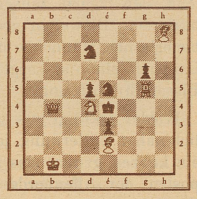


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 20

T. C. Evans, London

«The Observer» 1929



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 15 von Cauveren (Kf2, Dd7, Td1, Lé8, Sé2, Bb4, b5, c2, f4, h3; — Ké4, Lh1, Sé6, f8, Bd4, f6, h4, h6, h7):

1. Lé8—f7! (Zugzwang)
1. .... Lg2 2. Dd5+, K×d5 3. T×d4 ‡
1. .... S×d7 2. L×é6, d3 3. cd3: ‡ (2. . . . bel. 3. Td4)
1. .... Kf5 2. L×é6+, S×é6 3. D×h7 ‡

Problem Nr. 16 von G. Englert. Weiß zieht und setzt mit dem 2. Zuge matt. (Kg1, Ta1, Tf1, Dc3, Lg5, Sb6, Ba3, b2, g2; — Ke8, Th8, Lf7, Sb3, Bb7, c6, é6, g7, g6, h7, h4).

1. Db3—é5 nebst 2. Dé5—b8 ‡. Schwarz kann sich nicht durch die Rochade retten, weil er bereits mit dem König gezogen haben muß. Der schwarze König muß gezogen haben, weil der Läufer nur über é8 nach f7 gelangt sein kann. Ueber g6 kann er nicht gekommen sein, weil der Bauer auf g6 von f7 kam. Ueber é6 kann er nicht gekommen sein, weil der Bauer auf é6 von d7 kam (von é7 kann dieser Bauer nicht gekommen sein, da der Bauer auf h4 nur der é-Bauer sein kann), und der Läufer auf c8 erst gezogen haben kann, als der Bauer bereits auf é6 stand. Nun könnte der Führer der Schwarzen noch einwenden, daß der Läufer ja gar nicht unbedingt von c8 gekommen sein muß. Der c-Läufer kann verlorengegangen und durch Umwandlung des fehlenden a-Bauern auf b1 oder d1 entstanden sein. Das läßt sich auch widerlegen. Wenn Schwarz mit dem a-Bauern auf b1 oder d1 gelangt sein soll, dann müßte Schwarz, wie aus der Stellung hervorgeht, allein mit den Bauern 8 weiße Steine geschlagen haben. Da Weiß noch über 9 Steine verfügt, ist dies unmöglich. Es kann sich also bei dem Läufer auf f7 nur um den Läufer handeln, der von c8 kam.

Problem Nr. 17 von R. Steinweg. Wie rettet Weiß die Partie? (Kc1, Td1, Bd2, g2; — Kh1, Dh5, Bh2).

Weiß muß den letzten Zug gemacht haben. Wie sich aus der Stellung ergibt, kann dies nur die lange Rochade gewesen sein. Dabei hat aber der König das von der Dame beherrschte Feld d1 überschritten, was nach den Spielregeln nicht zulässig ist. Er muß diesen unmöglichen Zug zurücknehmen, also den Turm nach a1 und den König nach é1 stellen. Jetzt spielt er Ké1—f2 ‡.