Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 12

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: 21.07.2025

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

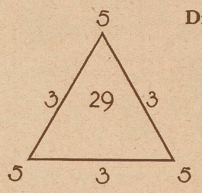
Geographische Aufgabe.

Ebro, Ural, Arno, Seine, Missouri, Hwangho.

Aus den unten angeführten Silben sind Städtenamen zu bilden, die an den obenstehenden Flüssen liegen. Die Anfangsbuchstaben der richtig gewählten Städte ergeben, der Reihe nach gelesen, ein bekanntes Ostseebad.

burg — go — ha — ma — nan — o — o — pa — pi — ra — ren — ris — sa — tsi — za — za.

Dreieck.



In nebenstehendem Dreieck sollen vier einzelne Zahlen gestrichen werden, so daß 29 übrig bleibt.

Wer kann's?

Zahlenrätsel

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Angenehme Situation
10	8	11	12	8	10	12	13	14	Beruf
12	4	5	7	15	12	12	6	3	Mädchenname
4	12	10	5	6	13	8	11		Effekt
7	16	14	10	17	2	5	12		Frucht
8	12	13	8	7	13	11	12		Fisch
9	14	7	11	2	8	12	14		Militärische Gattung

Die Zahlen sind durch bestimmte Buchstaben zu ersetzen und daraus Wörter zu bilden. Die erste senkrechte und die vierte senkrechte Reihe ergeben zwei klassische Schriftsteller.

Visitkartenrätsel

Kasper Tiel, Elm

Name und Ort ergeben den Beruf des Herrn

Likör-Karte.

Baumeister, Cognac, Halb und Halb, Kurfürsten, Machandel, Maraschino, Pfeffermünz, Wacholder.

Gelegentlich einer Zusammenkunft wurden vorstehend verzeichnete Liköre getrunken. Um zu ergründen, bei welcher Gelegenheit dies geschah, sind die fettgedruckten Buchstaben richtig aneinander zu reihen.

Buchstabensuchrätsel

* a * um, * u * er, * i * te, * a * el, * o * a, * r * na, * o * ne, * a * ett, * u * e, * i * be, * a * el, * g * az, * e * d, * r * ude, * a * t.

Sind die Sterne durch Buchstaben richtig ersetzt sind, so nennen die ersten Buchstaben, von oben nach unten, und die dritten Buchstaben, von unten nach oben gelesen, einen beachtenswerten Spruch.

*

Auflösung zum Ergänzungsrätsel in Nr. 11

Weissdorn, Ambrosius,
Strandbad, Charlatan,
Hutschnur, Knopfloch,
Oberleder, Regulator,
Beinbruch = Waschkorb

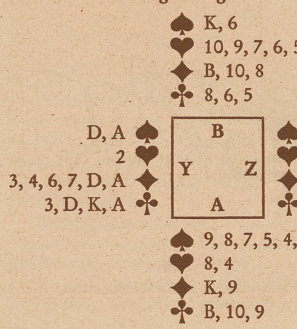
Auflösung zum Wabenrätsel in Nr. 11

P A T E
A A S
O R S I
W A L
E R B E
T E E
S A A L

Parabel — Strasse

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 13



A teilt und paßt. Y: Ein Sans Atout. B paßt. Z: Drei Cœur, A paßt, Y: Drei Sans Atout. Alle passen. Y Z gewinnen das Spiel mit Grand Slam. Wie muß Y spielen, nachdem B Treff-fünf ausgespielt hat.

*

Auflösung zur Bridge-Aufgabe Nr. 12

Stich	A	Y	B	Z
1.	Cœur As	Cœur 10	Cœur 8	Cœur 5
2.	Cœur 2	Cœur Bube	Pik As (!)	Cœur 6
3.	Pik 7	Treff 5	Pik 3	Pik 6
4.	Cœur 3	Cœur Dame	Pik König (!)	Cœur 7
5.	Pik 9	Karo 10	Pik 4	Pik 8
6.	Pik Dame	?	Treff 4	Pik 10

Y, der sich im Abwurfzwang befindet, kann im sechsten Stich den Cœur-König, die Treff-Dame oder ein Karo abwerfen. Wenn er den Cœur-König discardiert, müssen A—B einen Cœur-Stich, einen Treff- und einen Karostich, oder einen Cœur- und zwei Karostiche machen.

Discardiert Y die Treff-Dame, so müssen A—B einen Treff-, einen Cœur- und einen Karostich, oder einen Treff- und zwei Karostiche machen.

Wirft Y aber einen Karo ab, so machen A—B alle drei Karostiche und erreichen somit in jedem Fall alle neun Stiche.

SCHACH

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

Die Entscheidungspartie von Nizza.

Partie Nr. 13

Gespielt in der letzten Runde des Internat. Meisterturniers

Weiß: *Snosko-Borowski* (Rußland)		Schwarz: Dr. *Tartakower* (Polen)	
1. Sg1—f3	d7—d5	23. d4×é5!	0—0—0 [3])
2. d2—d4	Sg8—f6	24. Tb1—a1! [9])	Kc8—b8 [10])
3. c2—c4	é7—é6	25. é5—é6+	Kb8—a8
4. Lc1—g5	Lf8—é7	26. é6×f7 [11])	Th8—f8
5. é2—é3	Sb8—d7	27. c4—c5 [12])	b6—b5
6. Sb1—c3	c7—c6 [1])	28. Tg1—g8	Tf8×g8
7. Dd1—c2	Sf6—é4	29. f7×g8D	Td8×g8
8. Lg5×é7	Dd8×é7	30. Df4×h6	Dé7×c5
9. Sc3×é4 [2])	d5×é4	31. Ta1—g1!	Tg8—d8
10. Dc2×é4	Dé7—b4+	32. Dh6—h7 [13])	Dc5—d5
11. Sf3—d2	Db4×b2	33. Tg1—g7	Dd5—a2+
12. Ta1—b1 [3])	Db2×a2	34. Ld3—c2	b5—b4!
13. Lf1—d3	Da2—a3 [4])	35. Tg7×b7? [14])	Da2—a6+
14. Ké1—é2	Sd7—f6	36. Lc2—d3	Da6×b7
15. Dé4—f4!	Da3—é7	37. Dh7×b7+	Ka8×b7
16. Sd2—f3	h7—h6 [5])	38. h4—h5	b4—b3
17. h2—h4!	b7—b6	39. h5—h6 [15])	a7—a5!
18. g2—g4 [6])	Lc8—b7	40. h6—h7	a5—a4
19. g4—g5	Sf6—d7	41. Ld3—c4 [16])	Td8—h8 [17])
20. g5×h6!	g7×h6	42. Lc4—d3	a4—a3
21. Th1—g1	é6—é5 [7])	43. Ké2—d2	a3—a2
22. Sf3×é5	Sd7×é5	Weiß gibt auf	

[1]) Ueblicher ist zuerst die Rochade, doch plant Tartakower bereits das im nächsten Zuge geschehende Ausfallmanöver.

[2]) Wenn 9. Ld3, so 9.... f5 und ebenso im nächsten Zuge wenn 10. Sd2, so 10.... f5 mit Initiative von Schwarz, was eben der Anziehende mit seiner Spielweise vermeiden will.

[3]) Die Akten über die volle Korrektheit dieses Bauernopfers sind noch nicht geschlossen. Aengstlichere Naturen hätten Db1 versucht.

[4]) Drohend Sf6, so daß Schwarz das Tempo zum Damenrückzug gewinnt, wenn aber 13.... Da5, so 14. c5.

[5]) Von fraglichem Werte. Warum nicht sofort b6?

[6]) Großzügiges Angriffsspiel, was dem gewaltigen Gegner gegenüber besonders bemerkenswert ist.

[7]) Ein Entlastungsversuch, da 21.... 0—0—0 wegen 22. Tg7, Thf8 23. Lg6 usw. zu verdächtig war.

[8]) Ueberschreitung des Rubikons!

[9]) Glänzend gespielt! Wenn aber 24. Tg7, so 24.... T×d3!! 25. K×d3, Da3 mit gewaltigen Drohungen. Auch mit 24. Lf5+, Kb8 25. é6+, Ka8 usw. hätte Weiß nichts erzielt.

[10]) Auf 24.... a5 war 25. Tg7, Thf8 26. é6!! usw. zu befürchten.

[11]) Einfacher war wohl D×f7 mit wahrscheinlicher Vereinfachung.

[12]) Eine Falle, die hauptsächlich auf 27.... D×c5? 28. T×a7+, K×a7 29. Ta1+ usw. berechnet ist.

[13]) Man sieht, daß Weiß, der übrigens in großer Zeitnot war, mit seinen letzten Zügen auf Materialreduktion gespielt hat, doch versteht Tartakower neue Kampfspannungen herbeizuführen.

[14]) Jedenfalls verfehlt, doch war die Lage von Snosko bereits kritisch geworden.

[15]) Falls 39. Kd2, so 39.... b2 usw.

[16]) Oder 41. Kd2, a3 42. Kc3, a2 43. Kb2, T×d3! 44. h8D, Td1 und gewinnt.

[17]) Es drohte 42. Lg8.

Anmerkungen für die «Zürcher Jllustrierte» von Schachmeister Dr. A. Seitz.

Lösungen:

Problem Nr. 33 von A. C. White (Kf1, Da1, La7, g2, Bb2, b6, c3, c5, d4, é6; — Kh2, Sa4, Ba2, é7, g3. Matt in 3 Zügen).

1. d4—d5! und der schwarze Springer muß entweder der Dame oder dem Läufer den Weg zum Angriff auf den König bahnen. In Alain C. Whites Problemen steckt immer ein Stück Humor.

1.... Sb2: 2. c4 etc. 1.... Sc3: 2. b3 etc. 1... Sb6: 2. c6
1.... Sc5: 2. b7 etc.

Problem Nr. 34 von O. Nemo (Ka2, Dé8, Sa1, Bf2; — Kc1, Sd4, h2, Bd2, f3. Matt in 3 Zügen).

1. Dé8—a4! Zugzwang
1.... d1S 2. Dc2+ 1.... d1D 2. Da3+
1.... Sh2 bel. 2. Dc4+ 1.... Sb3 2. Db3:+

Problem Nr. 35 von Neukomm (Kd5, Dh8, Ta4, f5, Lb5, Sd1, Bc3, f2, f6; — Kg4, Lf4, Ba5, b6, d2, f7, g5, g6. Matt in 2 Zügen).

1. Kd5—d4!

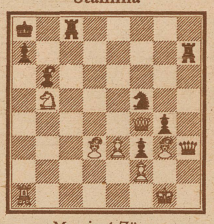
Ein Stück Problemgeschichte.

Aus unserm Leserkreise ist uns vor einiger Zeit die Frage unterbreitet worden, ob ein Problem durch ein Schachgebot im ersten Zuge entwertet werde. Die Frage ist nicht mit einem einfachen Ja oder Nein zu beantworten, so wenig man das Schachbieten an sich mit einem eindeutigen Urteil werten kann. Man kann Schach bieten aus Verlegenheit, aus brutalem Machtwillen, der das Uebergewicht der Kräfte zur Geltung bringen will, aus unüberlegtem Angriffseifer, aus Verzweiflung und aus hundert andern Motiven, und jedes dieser Schachgebote wird anders zu bewerten sein. Deshalb geht es auch nicht an, das Schachgebot an sich auf dem Gebiete des Problembaues unter ein Ausnahmegesetz zu stellen. Ich erläutere diese Auffassung am besten mit einigen Hinweisen auf die Entwicklung des Schachproblems.

Die ältesten Schachprobleme beginnen fast alle mit einem Schachgebot. Sie lehnen sich ganz an die praktische Partie an. Gewöhnlich bietet sich eine überraschende Mattsetzung, indem durch eine Reihe von Figurenopfern die scheinbar solide Stellung des Schwarzen zertrümmert oder — schon ein Fortschritt — der schwarze König durch ein Hinlenkungsopfer in ein Mattnetz getrieben wird. Ein derartiges Problem anerkennt man heute noch als brillanten Partieschluß, an dem man die geistvolle Kombination bewundert, dem man aber den Zutritt in das Gebiet des Kunstschachs verwehrt. Zur Illustration stelle ich ein Problem des Arabers Stamma aus der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts einem Partieschluß aus dem Turnier von San Remo 1930 gegenüber.

Partieschluß San Remo 1930

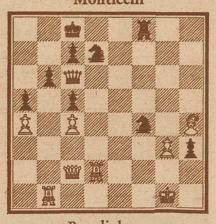
Stamma



Matt in 4 Zügen

1. Lé4+, Tb7 2. Db8+, T×D
3. T×a7+, L×T 4. Sc7‡

Monticelli

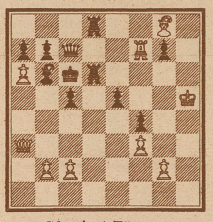


Bogoljubow

1.... Sé5! 2. Tb3, Sé2+! 3. T×S, Tf1+! 4. K×T, Dh1+ 5. Kf2, Sg4‡

In der Manier Stammas ist bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts komponiert worden. Dann aber traten kurz nacheinander zwei neue Elemente auf, die dem Problemschaffen einen ganz neuen Impuls verliehen: der stille Zug, vom Engländer Bolton eingeführt, und der Variantenreichtum, den der Deutsche Brede zuerst verwertete. Ich geben aus der Zeit dieser Wendepunkte ebenfalls je ein Beispiel. In dem Problem von Bolton wird der Wert des stillen Zuges dadurch erhöht, daß Weiß sich einem Schachgebot aussetzt und daß er diesem nicht mit Schlagen, sondern mit Deckung unter gleichzeitiger Fesselung der stärksten Angriffswaffe des Schwarzen begegnet.

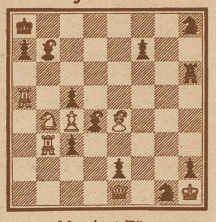
H. Bolton



Matt in 6 Zügen

1. Da4+ 2. Dé4+ 3. c4, D×f7+
4. Dg6+ 5. D×f7+ 6. D×b7‡

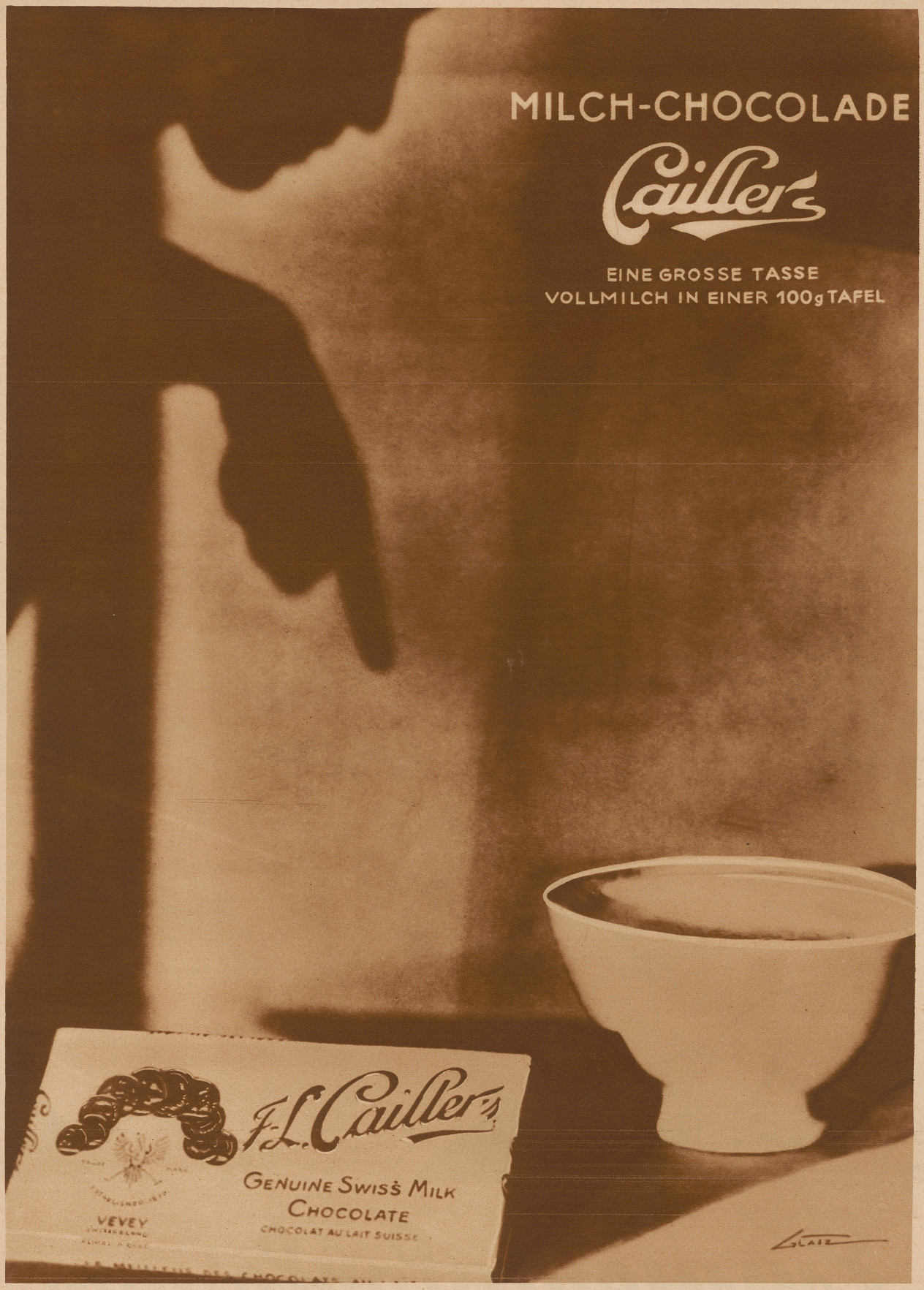
J. Brede



Matt in 4 Zügen

1. Dh4 T×h4 2. Sc6 a6 3. Ta6+
1. ... L×é4+ 2. D×é4+ 3. Sa6+
1. ... Td6 2. Sc6 L×S 3. Dd8+
1. ... a6 2. S×a6 T×h4 3. T×b7

(Schluß folgt)


MILCH-CHOCOLADE
Cailler's
EINE GROSSE TASSE
VOLLMILCH IN EINER 100g TAFEL
F. L. Cailler's
GENUINE SWISS MILK
CHOCOLATE
CHOCOLAT AU LAIT SUISSE
VEVEY

Aus solchem langfaserigen Flachsfaden ist das unverwüstliche „Emmentalerleinen" gewoben. Die einschlägigen Geschäfte legen Ihnen Bett-, Tisch- und Küchenzeug in grosser Auswahl vor und bürgen für Echtheit und preiswerte Qualität. Beachten Sie daher beim Einkauf das Erkennungszeichen „Emmentalerleinen" und die Marke W&S

W&S

Worb & Scheitlin A.-G. Burgdorf
Fabrikanten

Emmentalerleinen