Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 7 (1931)
Heft: 35

Rubrik: Schach

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: 18.07.2025

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

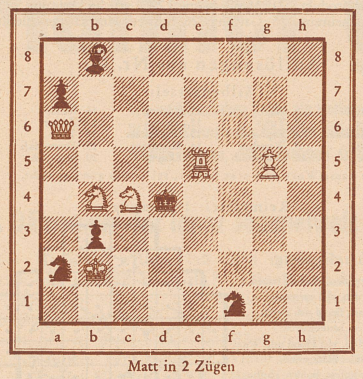
SCHACH

Redigiert von J. Niggli, Kasernenstraße 21c, Bern

Problem Nr. 239

J. CUMPE, BÖHM.-AICHA

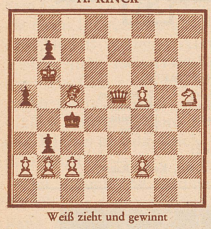
Urdruck



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 240

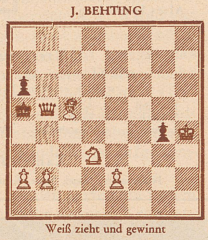
H. RINCK



Weiß zieht und gewinnt

Problem Nr. 241

J. BEHTING



Weiß zieht und gewinnt

Zu unseren Problemen. Mit Nr. 240 und 241 setzen wir zur Abwechsung unseren Lösern wieder einmal zwei Endspielstudien vor. Die Aufgaben sind insofern verwandt, als beide den Damenfang zum Gegenstande haben. Welchem Verfasser die Darstellung der Idee besser gelungen ist, mögen unsere Löser beurteilen. Sie können gleichzeitig für jede Aufgabe fünf Lösungspunkte erobern.

JUNGE TALENTE V.

Obschon an die Prager Länderwettkämpfe im allgemeinen nur bewährte Kämpen entsendet wurden, konnte es nicht ausbleiben, daß bei dieser großen Schachmanifestation junge Talente ihr Recht auf internationale Anerkennung erstritten. Unter diesen steht an erster Stelle der Führer der litauischen Mannschaft, der jugendliche Mikenas. Er kämpfte am ersten Brett und hatte somit die Feuerprobe in einem internationalen Großmeisterturnier zu bestehen. Mit 55,6 Gewinnprozenten stellte er sich vor Vidmar und Mattison. Noch wichtiger als dieser zahlenmäßige Erfolg ist jedoch die Tatsache, daß er mit frischem, draufgängerischem Spiel Vidmar und Yates überrannte, mit Kashdan beinahe so respektlos umging und dem Weltmeister Dr. Aljechin nur ein Remis gestattete. Mikenas buchte am ersten Brett sieben Siege und wurde darin nur von Dr. Aljechin (10 Siege), Bogoljubow (9), Flohr, Kashdan und Sultan Khan (8) überflügelt. Eine Probe seiner unbefangenen Spielweise bietet die nachfolgende Partie.

Partie Nr. 96

Gespielt am Prager Länderwettkampf 1931.

Weiß: Dr. *Vidmar* (Jugoslavien) Schwarz: *Mikenas* (Litauen)

1.	d2—d4	d7—d5	20.	Dg7—f8+	Kc8—c7
2.	c2—c4	c7—c6	21.	Ta1—a3	De3—d4 [6])
3.	Sg1—f3	Sg8—f6	22.	Ta3—a2	Dd4×c4
4.	Sb1—c3	d5×c4	23.	Th1—d1	Sb8—d7 [7])
5.	a2—a4	Lc8—f5	24.	Td1×d7+	Kc7×d7
6.	Sf3—e5	c7—c6	25.	Ta2—d2+	Kd7—c7
7.	f2—f3	Lf8—b4	26.	Df8×a8	Sg5—f7 [8])
8.	e2—e4	Lf5×e4 [1])	27.	Da8—g8	Dc4—f1+
9.	f3×e4	Sf6×e4	28.	Kb1—c2	Df1—f5+
10.	Dd1—f3 [2])	Dd8×d4!	29.	Kc2—d1	Sf7—d6
11.	Df3×f7+	Ke8—d8	30.	a4—a5 [9])	Le5—c3
12.	Lc1—g5+	Kd8—c8 [3])	31.	Td1×d6 [10]	Kc7×d6
13.	Lf1×c4 [4])	Se4×g5	32.	Dg8—d8+	Kd6—c5
14.	Df7×g7	Dd4—e3+	33.	Dd8—e7+	Kc5—c4
15.	Ke1—d1	Th8—d8+	34.	De7×b7	Df5—f1+
16.	Kd1—c2	Td8—d2+	35.	Kd1—c2	Df1—d3+
17.	Kc2—b3	Td2×b2+!	36.	Kc2—c1	Dd3—d2+
18.	Kb3×b2	Lb4×c3+		Weiß gibt auf. [11])	
19.	Kb2—b1	Lc3×e5 [5])			

[1]) Das Opfer scheint durchaus korrekt zu sein.

[2]) Auf 10. Dc2 verliert Weiß einen weiteren Bauern und muß sich eine weitgehende Vereinfachung des Spiels gefallen lassen; auf 10. Le3 muß er zu dem vierten Bauern sogar die Qualität hergeben. Es ist daher sicher nicht nur die Jugendlichkeit seines Gegners, die den Großmeister Vidmar veranlaßt, sein Glück in einem verwegenen Gegenangriff zu suchen.

[3]) Das Beste; es braucht höchste Kaltblütigkeit, um an diesem Abgrund nicht zu straucheln.

[4]) Droht L×e6+.

[5]) Wiederum überläßt Schwarz die Initiative für einen Augenblick seinem gefürchteten Gegner.

[6]) Gewinnt in Verbindung mit der Mattdrohung den Läufer, läßt aber wiederum den Gegner zu Worte kommen.

[7]) Deckt die Mattdrohung und zwingt Weiß zu Tempoverlusten.

[8]) Deckt wiederum eine Mattdrohung und gestattet, den Springer nach d6 umzudirigieren.

[9]) Weiß hat keinen vernünftigen Zug mehr.

[10]) Erzwungen.

[11]) Höchste Zeit, denn Schwarz kann Matt in 2 Zügen ankünden.

Partie Nr. 97

Gespielt in der 1. Runde der Prager Schacholympiade

Weiß: *G. Stoltz* (Schweden). Schwarz: *K. Gilg* (Tschechosl.)

1.	d2—d4	Sg8—f6	16.	f2—f3	Sf6—d5
2.	c2—c4	e7—e6	17.	h2—h4	c4—c3
3.	Sg1—f3	d7—d5	18.	Td2—c2	Sd5—b4
4.	Lc1—g5	h7—h6	19.	b2×c3	Sb4×c2
5.	Lg5—h4	Lf8—b4+	20.	Kc1×c2	b5—b4
6.	Sb1—d2	d5×c4	21.	De5×c7+	Lc8—d7
7.	Dd1—a4+	Sb8—c6	22.	Dc7×c6	Ld7×c6
8.	0—0—0	a7—a6	23.	h4×g5	h6×g5
9.	Sf3—e5	b7—b5	24.	Th1—h5	Lc6—a4+
10.	Se5×c6	Lb4×d2+	25.	Kc2—d3	b4×c3
11.	Td1×d2	Dd8—d6	26.	Th5×g5	c3—c2
12.	Da4—a3	Dd6×c6	27.	Tg5—c5	Ta8—c8
13.	Da3—g3	g7—g5	28.	Lg3—c7	Kc7—d7
14.	Dg3—e5	Ke8—e7		und Weiß gab auf	
15.	Lh4—g3	Th8—d8			

Lösungen:

Nr. 232 von Fleck: (Ka8 De8 Td4 g1 Lg5 b1 Se4 g8; Kf5 Dh1 Tb5 c2 Lb8 Sa7 h7 Bb4 b6 c7 d7 f4. Matt in 2 Z.)
1. Lf6!

Nr. 233 von Rohr: (Kd5 Dh2 Lc6 Bf2; Kb1, Bb2. Matt in 4 Zügen.)
1. Dc7! Ka1 (a2) 2. Da5+ 3. La4! 4. Lc2 (De1)#.
1... Kc1 (c2) 2. La4+ 3. Da5 (De5) 4. D (L.)#.

Nr. 234 von Toth: (Kd6 Dd8 Ta1 h1 Lf4 h5 Sb4 d5 Bc4 d3 e4; Kd1 Dd2 Tc1 f3 Le1 g2 Sb3 h4 Ba2 b2 c3 d4 f2. Hilfsmatt in 2 Zügen.)
Es scheint fast undenkbar, daß die festgefügte schwarze Verteidigung wehrlos gemacht werden kann und doch geht es mit Hilfe der Fesselwirkung der weißen Dame auf der d-Linie!
1. Dd2×d3, Kd6—c7 2. Dd3×e4, Sd5×c3#.

Nr. 235 von Palatz: (Kf3 Bd3 g2 g4; Kh4 Bd4 g5 h3. Hilfsmatt in 4 Zügen.)
Nicht minder reizvoll ist die Miniatur unseres geschätzten Hamburger Mitarbeiters.
g2—g3 wäre sofort matt; beim Hilfsmatt verwandelt sich das «White to play» jedoch in ein nicht minder neckisches «Black to play»! Ein anderes Mattbild ist nicht denkbar; es gilt also, ein Tempo verlieren, was verblüffend einfach und witzig vor sich geht:
1. h2, Kf2 2. h1S+, Ke2 3. Sf2, Kf3 4. Sh3!, g3#.

Edle Hunde aller Rassen für jeden Zweck.
Vers. n. all. Ländern. Leb. Ank. stets gar. Verl. Sie unverbindl. Offerte. **R. Alfred Rieß, Gera, Thür. 1** (Deutschland).

Abonnieren Sie die **„Zürcher Illustrierte"**