Rätsel und Spiele

Objekttyp: Group

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band (Jahr): 5 (1929)

Heft 52

PDF erstellt am: 13.09.2024

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek* ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

Rätsel und Spiele

RATSEL

Karreerätsel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
	65	66	67	68	69	70	71	72	73	

deren einzelne Buchstaben in die durch Ziffern bezeichneten Karrees gesetzt werden. Sämtliche Buchstaben, im Zusammenhang gelesen, ergeben einen Spruch.

Bedeutung der Wörter:

1.	Polarforscher	50	16	28	6	32	45
2.	Stadt in der Türkei	16	50	14	68	59	16
3.	Priesterkleid	68	9	65	72	54	
4.	Fluß in Italien	54	40	36	58	59	
5.	Chemisches Element	36	19	68	17		
6.	Kurort im Tirol	17	37	9	29	1	
7.	Neueste techn. Errungenschaft	19	12	49	64	68	
8.	Blume	30	68	71	68	55	
9.	Italienischer Dichter	54	60	26	62	68	
10.	Kaufmänniseher Begriff	26	72	38	41	68	
11.	Britisch indische Stadt	49	24	38	53	2	
12.	Indischer Dichter	5	60	23	68	22	66
13.	Gesetzbuch	3	68	10	56		
14.	Prophet	32	70	8	.12	25	
15.	Raubtier	38	44	52	4	25	
16.	Funkstation	13	12	44	18	48	
17.	Medikament	52	69	8	34	33	50
18.	Stadt in England	69	44	11	61		
19.	Hunderasse	10	68	46	43	35	
20.	Perserkönig	10	16	9	42	47	15
21.	Mardergattung	64	11	73	51	31	
22.	Stadt in Frankreich	57	16	20	22	21	
23.	Deutscher Schriftsteller	63	7	39	19	15	
24.	Bulgarische Münze	61	27	67			

Stufenrätsel

E E	Strom
EEE	Schriftsteller
ENNN	Dichtung
N 0 0 0 0	Röm. Geschichtsschreiber
OOOPPP	Lustige Theaterstücke
PPPPRRS	Wildnahrung
S S S S S S S S	Teil eines Turngeräts

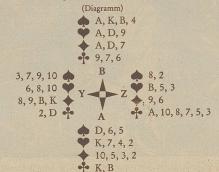
Durch Umordnen der Buchstaben soll sich das Obenstehende geben. Jedes neue Wort muß das vorhergehende (Reihenfolge ergeben. Jedes neue Wort muß da der Buchstaben beliebig) enthalten.

Auflösungen von No. 51 folgen in nächster Nummer.

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 1

Beide Parteien stehen Null zum Rubber. B hat geteilt und reizt «ein Sans Atout». Z paßt. A unterstützt seinen Partner und bietet «zwei Sans Atout». Y paßt. B: «drei Sans Atout». Die Kartenverteilung ist folgende:



B gewinnt das Spiel mit drei Ueberstichen. Wie muß gespielt werden?

SCHACH

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

Partie Nr. 1

Eröffnung Caro-Kann

Gespielt am Schweizerischen Schachturnier in Schaffhausen 1929 Weiß: W. Henneberger, Ennenda

Schwarz: A. Fässer, Bern

1. $\acute{e}2-\acute{e}4$, c7-c6 2. d2-d4, d7-d5 3. Sb1-c3, $d5\times\acute{e}4$ 4. $Sc3\times\acute{e}4$, Lc8-f5

Auf 4...., Sg8-f6, was etwa auch gespielt wird, tauscht Weiß am besten auf f6.

5. Sé4-g3

Dies empfehlen die Lehrbücher; aber besser geht der Springer doch nach c3 zurück. Dies zeigt sich im 11. Zuge.

5..., Lf5-g6 6. Sg1-f3, Sb8-d7 7. Lf1-d3, Lg6 \times d3 Mit dissem Abtausch hatte es noch keine Eile. Schwarz konnte ihn, um ein Tempo zu gewinnen, noch bis zu dem Augenblicke aufschieben, da Weiß Dd1-é2 zog.

8. Dd1×d3, é7-é6 9. 0-0, Sg8-f6 Dd8-c7 11. Lc1-g5, Lf8-d6?

Dd8 – c7 11. Lc1—g5, Lf8—d6?

Statt dessen hätte Schwarz mit 11..., h7—h6 den lästigen Läufer verjagen können und sollen. Jetzt wird die Bedeutung der Anmerkung zum 5. Zuge klar. Der Sg3 beraubt den Weißen der Möglichkeit, den Lg5 über h4 nach g3 zu führen; daher hätte auf 11..., h7—h6 12. Lg5—d2 geschehen müssen. Hierauf hätte Schwarz lang rochieren können, und dann hätte der Zug h7—h6 statt einer Schwäche, zu der ihn Weiß stempeln wollte, eine gute Vorbereitung zu einem scharfen Angriff auf die weiße Rochadestellung bilden können. Der Textzug stellt bestenfalls einen Tempoverlust dar.

12. Sg3—é4, 5f6—d5?

12. Sg3-é4, Sf6-d5?

Das positionell kleinere Uebel war immerhin 12..., Sf6×ć4 oder 12..., Ld6—ć7. Jetzt tritt die Schwäche des Schwarzen auf den dunkeln Feldern bald zutage.

13. $864 \times d6+$, $Dc7 \times d6$ 14. a2-a3, 0-0 15. Dd3-64,

Der Vorstoß é6-é5, bzw. die Verhinderung des Festsitzens einer weißen Figur auf é5 wird für Schwarz in der Eröffnung Caro-Kann zu einer Lebensfrage. Hier fällt sie negativ aus.

16. Ta1-d1, h7-h6

Es ist einleuchtend, daß 16. . . ., é6-é5 wegen 17. d4×é5, Sd7×é5 18. Sf3×é5, f7-f6 19. Lg5×f6 usw. für Schwarz ungünstig wäre

17. Lg5-c1, Sd5-f6

Wiederum wäre der Vorstoß é6-é5 verfehlt gewesen, z. B.: 17..., é6-é5 18. d4×é5, Sd7×é5 19. Sf3×é5, f7-f6 20. Sé5-c4 usw.

18. Dé4-h4

Dieser starke Angriffszug wäre nicht möglich, wenn der schwarze Königsläufer noch auf é7 stünde. «Das Kleinod, das ihm Kraft verlieh'n», muß Schwarz «mit Schmerzen missen».

18. ..., Sd7—f8 19. Sf3—é5

Weiß hat auch sein zweites Ziel erreicht: die Besetzung des strategischen Schlüsselpunktes é5. Der Angriff des Weißen wird nun übermächtig.

19. . . ., Sf8—h7

19..., Sf8—g6 würde wegen Abtausches auf g6 die schwarze Stellung vollends schwächen.

20. Td1-d3, Ta8-d8 21. c2-c3?

Weiß unterschätzt seine Stellung (das Gegenteil ist bekannt-lich im Schach häufiger der Fall!) und macht einen Verteidi-gungszug, statt mit 21. Td3—g3! die bis dahin folgerichtig ge-führte Partie kräftig zu beendigen. Gegen das drohende 22. Dh4×h6 wäre Schwarz dann wehrlos gewesen.

21. . . ., Kg8-f8 22. Td3-g3, Sf6-g8 23. Té1-é4? Weiß hat offenbar etwas den Faden verloren. Nach 23. Dh4-g4, g7-g5 24. Dg4-h5, Dd6-c7 25. Tg3-f3 wäre der weiße Angriff bald unausstehlich geworden. Jetzt kommt Weiß mit seinen Türmen etwas in Verlegenheit.

23. . . , Sh7-f6 24. Dh4-f4, . . . Am einfachsten war 24. Té4-é1, womit noch nichts verdorben war. Er plant aber im Vertrauen auf seinen vortrefflich placierten Springer ein Qualitätsopfer. Ganz verfehlt wäre dagegen 24. Té4-f4 wegen Dd6-é5! 25. d4×é5, Td8-d1 . Mit diesem in der Stellung liegenden Damenopfer muß Weiß in der Folge beständig rechnen.

24..., Té8-é7! 25. Tg3-f3, ... Wegen der Drohung Sf6-h5 kann Weiß nunmehr Qualitätsverlust nicht mehr vermeiden.

25. . . ., Sf6×é4

Mit 25..., g7-g5! nebst Sf6×é4 konnte Schwarz ein wichtiges Tempo gewinnen.

26. Df4×é4, f7-f5 27. Dé4-é2, Kfg-é8

Der weiße Angriff scheint abgeschlagen zu sein, aber er lebt sofort wieder auf, da der schwarze König kein Schlupfloch findet und der Sé5 ein wirksames Zusammenarbeiten der feindlichen Türme und Dame dauernd verhindert.

Vielleicht hätte Schwarz hier gut getan, den gewonnenen materiellen Vorteil mit Td8—d7 zurückzugeben. Jetzt folgt eine kleine Ueberraschung.

29. Lc1×h6! Sf6-g4

Falls 29..., g7×h6 so 30. Dé2—h5+!, und Schwarz kann wegen Tg3—g8 ‡ die Dame nicht nehmen, und auf 30..., Ké8—f8 führt 31. Dh5×h6 ebenfalls rasch zum Matt.

30. Sé5×g4, f5−f4

Schwarz hat kaum etwas Besseres. Auf 30..., f5×g4 gewinnt Weiß mit 31. Lh6—g5 die Qualität mit Vorteil zurück, und auf 30..., g7×h6 gar führt 31. Sg4—f6+, K68—f8 (oder 31..., K68—f7 32. D62—h5+, K... 33. Dg64 bzw. 33. Tg8 +) 32. Tg3—g8+, Kf8—f7 33. D62—h5+, Kf7×f6 34. Dh5—g6 zum Matt.

34. Dh5—g6 zum Matt.

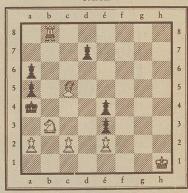
31. Tg3—h3, g7×h6 32. Sg4—é5! Té7—h7 33. Dé2—h5+
Ké8—é7 34. Th3—f3, Dd6—d5
Schwarz hat keine Verteidigung mehr.

35. Dh5—h4+, Ké7—é8 36. Dh4×f4, Dd5—d6 37. Df4
f6, Td8—d7 38. Tf3—g3 Aufgegeben.
Nach 38..., Dd6—f8 39. Sé5×d7 usw. hat Weiß entscheidenden Vorteil erlangt. Eine nicht ganz fehlerfreie Partie;
interessant ist aber die entscheidende Rolle, die der weiße
Springer von é5 aus spielte.

(Anmerkungen für die «Zürcher Jllustrierte» von W. Henneberger)

Problem Nr. 1

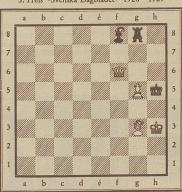
Hans Ott. Solothurn Urdruck



Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 2 J. A. Schiffmann, Chisinau

3. Preis «Svenska Dagbladet» 1928-1929



Matt in 2 Zügen

Zu unseren Problemen. Wir freuen uns, unsere Schachspalte mit einem Urdruck eines der begabtesten unter den schweizerischen Problemkomponisten eröffnen zu können. Den Problemkennern sei gesagt, daß sie sich nicht erschrecken lassen sollen. Hans Ott hat es diesmal weniger auf die Häufung von Schwierigkeiten und teuflischen Verführungen abgesehen als auf die elegante Form, in die er eine schon öfters dargestellte Idee pießt.

gießt.
Für Schachfreunde, die sich noch wenig mit dem Lösen von Problemen befaßt haben, fügen wir einen leichten Zweizüger bei. Wir möchten sie alle sehr ermuntern, ihre Kräfte daran zu versuchen. Wir werden sie gerne in ihren Bemühungen, in das Wesen des Schachproblems einzudringen, dadurch unterstützen, daß wir in der Folge Anleitungen zur Lösung der für Anfänger bestimmten Probleme veröffentlichen. Wer sich mit Schach beschäftigt, sollte sich keinesfalls den hohen künstlerischen Genuß des Problemstudiums entgehen lassen.