

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 9

PDF erstellt am: **11.08.2024**

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

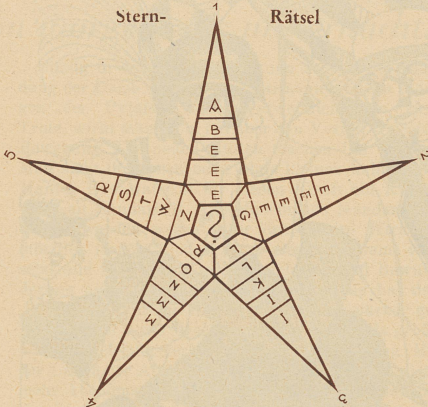
Figurenrätsel

A A A
D D E
E E E
G H I I ? I K L M
N N O
O R S
T T T
T U U

Aus den Buchstaben der Figur sollen acht Wörter gebildet werden, die alle denselben Endbuchstaben in der Mitte haben und deren Anfangsbuchstaben, nacheinander gelesen, eine Maskenfigur ergeben. Die Wörter haben folgende Bedeutung:

1. Fröhlichkeit, 2. Blume, 3. Schiffsgerät, 4. Hohlmaß, 5. Berg in den Alpen, 6. Haustier, 7. Angehöriger eines asiatischen Landes, 8. Beruf.

Stern-Rätsel



Aus den 25 Buchstaben des Sterns sind Wörter von folgender Bedeutung zu bilden:

1. Das 4. Zeichen im Tierkreis, 2. Das 5. Zeichen im Tierkreis, 3. Nördliches Sternbild, 4. Stern 2. Größe, 5. Scheitelpunkt.
- Ist dies geschehen, so geben der 1. Buchstabe des 1. Wortes, der 2. Buchstabe des 2. Wortes, der 3. Buchstabe des 3. Wortes usw. einen Weltkörper.

Diamanträtsel

A A A
B B B B B
C E E E E E
E E F H H I I I I
K L L L L L L
L O R R S
T T T
T

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die wagrechten Reihen bezeichnen:

1. Konsonant
2. Zahl
3. Schreinerutensilie
4. Raubvogel
5. Heilmittel
6. Schmuckstück
7. Blume
8. Klostervorsteher
8. Vokal

Die mittlere wagrechte und die mittlere senkrechte Reihe sind gleichlautend.

Rahmenrätsel

1 2
A A C E
3 E E F H H H
H I K L
L L N N
5 N O P R R R
7 R S U U
8

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß Wörter von nachstehender Bedeutung entstehen:

- 1-2 Stadt an der Hasel,
- 3-4 Fluß in Württemberg,
- 5-6 Erwas Falsches,
- 7-8 Nebenfluß des Rheins,
- 3-5 Gefäß,
- 1-7 Handwerker,
- 2-8 Tanzkomponist,
- 4-6 Pflanzengattung

Auflösung zur Magischen Treppe in Nr. 8

Dock—Odol—Code—Kleiber—Bali—Elis—Risotto—Team—Tae—Omelett—Eber—Teke—Trensen—Safe—Efeu—Neurose—Oran—Sand—Endemie—Mars—Iris—Esse

Auflösung zum Irrgartenrätsel in Nr. 8

Zwischen entweder und oder führt noch manches Strässlein (Herzogin Hadwig in Ekkehard)

Auflösung zum Stufenrätsel in Nr. 8

Mo—Rom—Omar—Roman—Romane—Romaine

Auflösung zur Scharade in Nr. 8

schwer—fällig—schwerfällig

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 10

♠ 10, 8, 4
♥ A, D, 10, 9, 6, 4
♦ A, 6, 3
♣ 8

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

2, 5 ♠
2, 4, 8, B, D ♣
3, 6, 10, B, D, K ♣

♠ A, D, 9, 5, 3
♥ 7
♦ K, 9, 5
♣ A, 9, 7, 5

Rubbermanche. Beide Parteien null. A hat geteilt und sagt: Ein Pik. Y: Zwei Treff, B: Zwei Cœur, Z: passe, A: Zwei Sans Atout, Y: passe, B: Drei Pik, Z: passe, A: Vier Pik, Y: passe, B: passe, Z: doubliert.

Y spielt Treff König aus. Wie muß A spielen, um seinen Kontrakt zu erfüllen.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 9

Auf die in unserer Aufgabe gestellten Fragen ist folgendermaßen zu antworten:

1. Y muß Cœur-Vier ausspielen.
2. Y muß in diesem Falle Caro-Zehn ausspielen. Wenn man als Gegner vier oder mehr Atouts in der Hand hat, ist es vorteilhafter, man spielt von seiner stärksten Farbe aus, als das Singleton (Treff). Vorausgesetzt natürlich, daß der Partner keine Farbe gereizt hat, wie in diesem Fall.
3. Y muß Treff-Vier bringen. Treff ist die vom Partner gereizte Farbe.
4. Y muß Pik-Zehn ausspielen.

SCHACH

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

Partie Nr. 10

Damenindische Verteidigung.

Gespielt in der IX. Runde des internationalen Meisterturniers zu San Remo am 27. Januar 1930.

Weiß: *Atbus.* Schwarz: *Dr. Aljechin.*

1. d2—d4 Sg8—f6 18. Dd2—h5 *) 0—0—0 *)
2. Sg1—f3 b7—b6 19. 0—0 *) f7—f5
3. e2—e3 Lc8—b7 20. Dh5—e2 h7—h5! *)
4. Sb1—d2 c7—c5 21. Sg3×h5 Tg8—g6 *)
5. Lf1—d3 e7—e6 22. f2—f4? *) g5×f4
6. c2—c3 Lf8—e7 23. Sh5×f4 Tg6—h6
7. Dd1—e2 *) Sf6—d5 *) 24. h2—h3 Td8—g8
8. d4×c5 *) b6×c5 25. Lc3×e5 Dc7×e5
9. Sd2—f1? *) Dd8—c7 26. Sd2—f3 Dd5—g7
10. Sf1—g3 Sb8—c6 27. Ta1—d1 e6—e5! *
11. Lc1—d2 g7—g5! *) Th6×h3
12. c3—c4 Sd5—b4 28. Dd2—d2 Lb7×d5 *)
13. Ld2×c3 Sb4×d3+ *) 30. c4×d5 e5—e4
14. Dd2×d3 Sc6—b4 31. d5—d6 *) e4×f3
15. Dd3—e2 Th8—g8 32. Tf1×f3 Th3×f3
16. a2—a3 Sb4—c6 33. d6×e7 Dg7×e7
17. Sf3—d2 Sc6—e5

*) Der Aufbau des Anziehenden ist ein besonders von Rubinstein favorisiertes System und durchaus gediegen. Statt des Textzuges war aber die Rochade am Platze.

*) Nun kommt Weiß nicht recht zu seinem strategischen Ziel, nämlich dem Vorstoß e3—e4, weil immer die Antwort Sf4 droht. Hätte Weiß statt 7. Dd1—e2 kurz rochiert, so könnte er sich mit Td1 die Möglichkeit zu Lf1 schaffen und dann doch e3—e4 ziehen.

*) Ganz gut, nur setzt Weiß im nächsten Zuge nicht richtig fort.

*) Statt dieses schwächlichen Rückzuges sollte der Springer nach e4, wo er sehr wirkungsvoll steht und die schwarzen Felder a5, d6 und e5 fixiert.

*) Um durch gründliche Beherrschung des Feldes f4 dem Gegner jede Lust zu e3—e4 zu rauben. Das Vorgehen auf dem Königsflügel kann sich Schwarz erlauben, da er im Zentrum überlegen steht und eine Aufrollung nicht befürchtet muß.

*) Ein nervöser Ausfall, der die Minderwertigkeit der weißen Stellung illustriert; es fehlt die Möglichkeit zu einem guten Entwicklungsplan.

*) Damit hat Schwarz eine vortreffliche Angriffsstellung erlangt.

*) Weiß hat wegen der Doppeldrohung L×g2 und Sd3+ kaum etwas anderes.

*) Erzwingt die Öffnung der h-Linie, denn Weiß muß den Bauer nehmen, da andernfalls die feindlichen Bauern zu mächtig werden.

*) Mit Rücksicht auf den weißen Läufer c3 will Schwarz die h-Linie von h6 aus besetzen.

*) Begünstigt den feindlichen Angriff. Weiß läßt sich davon blenden, daß er eine anscheinend vorzügliche Springerstellung auf f4 erlangt; die aber läßt sich nicht behaupten.

*) Im richtigen Moment. Weiß muß jetzt mit dem Bauer zurückschlagen.

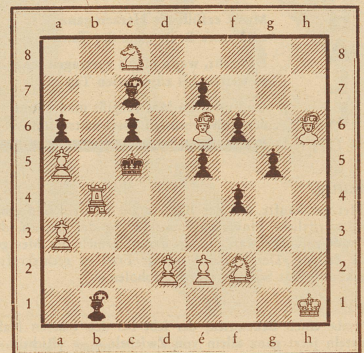
*) Verzweigung! Falls 31. Sh2, so Ld1! und gewinnt, falls 31. Sd1, so Tg h8 mit der entscheidenden Drohung Th1+, Lh4+ und Dg4+ etc.

*) Der Weltmeister hat in San Remo durchwegs derartige Kraftpartien geliefert.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Schachmeister Rudolf Spielmann.

Problem Nr. 27

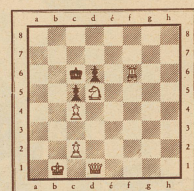
W. A. Shinkman
Deutsches Wochenscha 1911



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 28

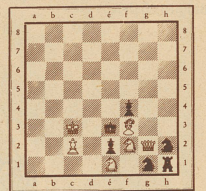
W. A. Shinkman
Deutsche Schachzeitung 1875



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 29

W. A. Shinkman



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 24 von R. L'hermet: (Kg3, Dc5, Tf8, Lb8, Bg2; — Kd4, Td8 f1, Lg8, Se7, Bd3; matt in 2 Zügen).

1. Tf8—f3 (droht Td3+). Die direkten Deckungen T×T oder Td1 werden mit g3≠ resp. Tf4≠ beantwortet. Td4 scheidet an Df5≠, Td5 oder Ld5 haben Dd3+ zur Folge. Der stärkste Verteidigungszug von Schwarz scheint Sd5 zu sein, da er Dd3 verhindert. Allein er entfestelt die Wirkungskraft des Lb8 und gestattet damit Dc4+. Ein gefälliges Werk des greisen Komponisten, der kürzlich seinen 70. Geburtstag feiern durfte.

Problem Nr. 25 von R. L'hermet: (Ka1, Dd4, Ta8 b8, Lb4 e8, Sa6; — Ka4, La7, Ba3 b5 c5 d3; matt in 2 Zügen).

1. Dc4! Zugzwang. Der Löser nehme sich die Mühe, die Blüten zu suchen, die sich Schwarz mit jedem Zuge gibt und die logischen Entgegnungen von Weiß daraus zu folgern.

Problem Nr. 26 von Andersson: (Kd2, Tg8, Sd4 g3; — Kgl, Bf3 g2 h3; matt in 2 Zügen).

1. Sg5! (Zugzwang) mit hübschen Mattbildern.

«The Golden Argosy»

Unser Problemteil ist heute der prächtigen Weihnachtsgabe gewidmet, die *Alain C. White* der Schachwelt gestiftet hat. Als 37. Band seiner Weihnachtsbücherei ist nämlich unter diesem Titel eine Sammlung der 600 schönsten Probleme *W. A. Shinkmans* erschienen, herausgegeben von *Otto Wurzburg*, *Alain C. White* und *George Hume*. Das «Schiff mit der goldenen Fracht!» Besser hätte der Herausgeber dieses Buch nicht benennen können; denn es birgt eine derartige Fülle herrlicher Einfälle und kunstvoller Darstellungen aus dem Lebenswerk des heute 82-jährigen Komponisten, daß der Redaktor bei der Wahl der Beispiele, die er herausgreifen soll, in die größte Verlegenheit gerät. Er schließt sich mit bescheidenen Worten dem Danke an, den *Dr. A. Kraemer* mit seinem Problem Nr. 18 dem großzügigen Vermittler dieser Herrlichkeiten in unserer Schachspalte bereits ausgesprochen hat.