

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 42

PDF erstellt am: **15.09.2024**

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.

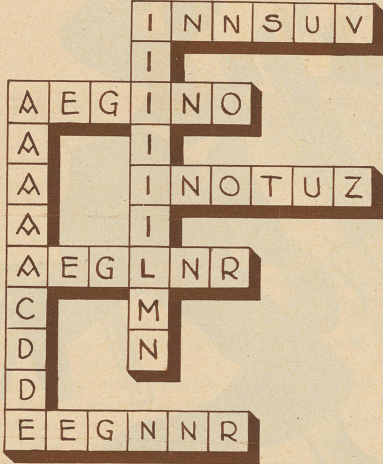
Haftungsausschluss

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.

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Geographic im Monogramm



Nach Umordnung der Buchstaben ergeben die Längsreihen eine europäische Hauptstadt a. D. und eine britische Insel im Indischen Ozean. Die Querreihen des E nennen eine Art Strandseen, die Hauptstadt des Assyrischen Reiches und eine freie Stadt an der Ostsee. Die Querbalken des F nennen ein europäisches Fürstentum und ein in großer Erregung sich befindliches Land.

Spitzenrätsel

ODTASEGREADMO
EIRIISLKSEMAD
ILNG

Die Sterne obiger Figur sind so durch Buchstaben zu ersetzen, daß senkrecht zu lesende Wörter entstehen. Ist die Lösung richtig, so nennt die oberste wagrechte Reihe ein schönes Plätzchen am Vierwaldstättersee, während die dritte wagrechte Reihe ein Transportmittel in den Bergen ergibt.

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 41

MAAS EPOS
SAAR BRAB B
PUR ARON RA
AS GLAS LEU
T LAON KEIM
OASE TIEF
ETAT BUER M
UHR TELLEI
RO POLA ALM
E PORT ERBE
ROLF IRMA

Table with 2 columns: 'Auflösung zur Magischen Raute in Nr. 41' and 'Auflösung zum Magischen Zahlenquadrat in Nr. 41'. It lists numbers and their corresponding letters in a grid.

Auflösung zum Silbenrätsel in Nr. 41

- 1. Oensingen 10. Arno 19. Inland
2. Modeschau 11. Teilhaber 20. Neigung
3. Erwin 12. Lagune 21. Vielgotterei
4. Initiale 13. Affenkaefig 22. Albin
5. Niederlande 14. Niere 23. Trieder
6. Erotik 15. Drude 24. Eichel
7. Epoche 16. Oerebro 25. Redlichkeit
8. Isis 17. Meincid 26. Leichenbegängnis
9. Mansarde 18. Eigergletscher 27. Aachen

O mein Heimatland, o mein Vaterland, Wie so innig, feurig lieb' ich dich.

Auflösung zum Magischen Quadrat in Nr. 41

Ahle - Hain - Lied - Ende

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 43

Hand diagram for Bridge-Aufgabe Nr. 43 showing cards in hearts, diamonds, clubs, and spades for both players.

B hat geteilt und reizt: «1 Treff», Z paßt. A: «1 Cœur». Alle passen. Wieviel Stiche kann A bei gegebener Kartenverteilung bestenfalls machen und wie verläuft das Spiel?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 42

Dieses Spiel ist vor kurzem in einer Londoner Partie gespielt und von dem Spieler in einer Zeitschrift analysiert worden, weil A durch einen Bluff Z veranlaßte, ihm in die Farbe zu spielen. X spielte Cœur-König aus und A erkannte, als B seine Karten auf den Tisch legte, daß er keinerlei Möglichkeit hatte, auf den Tisch zu kommen. Er ließ deshalb den Herz-König durch und wart stat dessen ein kleines Karo in der Hand ab. Y spielte Cœur-As nach und jetzt erst stach A ein. Nun spielte er dreimal Atout und discardierte am Tisch wiederum Karo. Den dritten Atoutstich bekam Z mit der Pik-Dame und spielte nun Karo-As und die Karo 10 nach, die A mit seinem König nahm. Nun waren seine Karos in der Hand hoch und er bekam alle übrigen Stiche. So erfüllte er seinen Kontrakt.

War das auch eine ganz geistreiche Nuance im Spiel von A, so hätte er den Bluff gar nicht nötig gehabt, denn so wie die Karten verteilt sind, kann er immer nur einen Stich in Pik und zwei Stiche in Karo abgeben. Er muß also seinen Kontrakt immer erfüllen.

SCHACH

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

Partie Nr. 49

Der kürzlich im Alter von 49 Jahren verstorbene ungarische Meister Leo Forgács (Fleischmann) war ein richtiger Haudegen der alten Schule. In den letzten Jahren hat man nichts mehr von ihm gehört. Aber früher überraschte er die Schachwelt oft durch kühne Kombinationen. Die abgerundete Eleganz seiner besseren Partien entzückt den Kenner. Das hier folgende Beispiel ist nicht so ganz aus einem Gusse, vielmehr ein richtiger Zweikampf ebenbürtiger Gegner.

CARO-KANN

Chess game record for Caro-Kann, showing moves for White (L. Forgács) and Black (Dr. O. Bernstein) in algebraic notation.

Heute zieht man Sb8-d7 vorher, damit auf f6 kein Doppelbauer entsteht; beliebt ist auch 4... Lf5.

Zeitverlust. Wie Teichmann hervorgehoben hat, besteht Dr. Tarraschs Satz zu Recht, daß ein Springer auf b6 einen schlechten Platz finde. Der Springer wandert später mühsam nach g6; über f8 könnte er dieses Feld bald erreichen.

Diese Umstellung des Läufers dient der Verteidigung des angegriffenen Damenbauern wie dem spätern Angriff.

Hier würde das beabsichtigte f5-f4 eine Figur verlieren und zwar wegen 23. Txf6! Das Hin und Her des Springers verschafft dem Weißen die nötige Zeit zum Angriff.

Erzwingen; denn Kg8 kommt wegen 26. Dc3 und Kf8 wegen 26. Dh7 nicht ernstlich in Frage.

Gegen die Kraft der weißen Läufer scheint nun kein Kraut gewachsen zu sein; jedoch verteidigt sich der Schwarze mit aller Sorgfalt.

Trotzdem Weiß die Qualität geopfert hat, bringt er eine regelrechte Belagerung zustande. Die folgenden Züge bedeuten einen Ausfall des an Figurenkraft stärkeren Belagerten vom Damenflügel aus.

Ohne Gefahr zu laufen, könnte Weiß mit T6e-e1 den Vormarsch seines Freibauern drohen. Durch den gewählten Turmzug beschwört er eine große Verwicklung herauf, worin er sogar die Dame opfern muß, aber durch eben jenen Freibauern gerettet wird.

Nicht aber 42. Kh3 wegen Df1+ und auch nicht 42. Kh2 wegen Dg1+, jeweils mit Matt im folgenden Zuge.

Mit dem Turm ist der kecke Bauer wegen Matt auf g8 nicht zu nehmen, ihn mit der Dame zu nehmen, verliert ebenfalls. So bleibt dem Schwarzen nur die gewählte Spielweise mit Aussicht auf ein Dauersach.

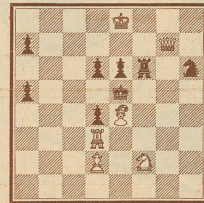
Statt dessen die weiße Dame zu schlagen, bedeutet nur eine Zugsumstellung.

Das Damenschach auf g6 taugt auch nichts wegen 47. Kf4, und falls dann h6-h5, so folgt am einfachsten der allgemeine Abtausch auf g8; das übrigbleibende Bauernendspiel ist für Weiß wegen der besseren Königstellung glatt gewonnen.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Dr. E. Voellmy, Basel.

Problem Nr. 112

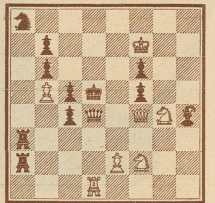
GEORG CHOCHOLOUS † Deutscher Schachbund 1910



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 113

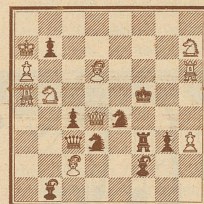
GEORG CHOCHOLOUS † Deutsche Wochenschau 1920



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 114

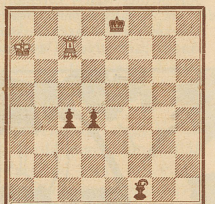
C. MANSFIELD, BRISTOL The Observer



Matt in 2 Zügen

Studie Nr. 6

GEBR. PLATOFF, MOSKAU (Sammlung 1928)



Weiß am Zuge hält unentschieden

Zu unsern Problemen

Nr. 112 und 113 bringen uns zum Bewußtsein, welchen Verlust die Schachwelt durch den Hinschied des Prager Komponisten Georg Chocholous erlitten hat. Chocholous ist neben Dobrusky der bedeutendste Vertreter der böhmischen Schule. Er starb kürzlich in Prag im Alter von 74 Jahren.

Aber auch Nr. 114 und die Studie der Brüder Platoff seien der Aufmerksamkeit unserer Leser besonders empfohlen; beides sind sehr geistreiche Arbeiten.

Unser Lösungs-Wettbewerb

Der schon längst geplante Lösungs-Wettbewerb der «Zürcher Illustrierte», für den uns eine Reihe prächtiger Arbeiten als Erstdrucke zur Verfügung stehen, beginnt in der nächsten Nummer.

Lösungen:

Nr. 108 von Paluzic (Kg1 Dc8 T6f f1 Lc1 d1 Sb3 e2; K63 Dg7 Td2 d4 Lf7 Sc4 d7 Bb4 e4 f5 g6. Matt in 3 Zügen.) 1. Sf4! Droht Tf3 matt. Schwarz muß daher den B64 zu entfesseln suchen.

1... D65 2. Dh8! 3. Tf3, Dh3 oder Dxc4 matt.

1... L66 2. Dxc4! 3. Tf3, Lxc2 oder Sg2 matt.

1... Sd65 2. Dc5 etc. 1... Sc65 2. Dc2 etc.

Nr. 109 von Hultberg (Kh4 Da1 Th1 L62 e3 Sd4 d6; K61 La4 g1 Sb1 Ba2 d2 f2 h2. Matt in 3 Zügen.) 1. S64 (droht Lxd2 und Lxf2) d2-d3! 2. Dc3+ etc. 1... f2-f1S! 2. Txc2 etc.

Nr. 110 (Schachschere) (Kg3 T66 Lb1 Sg1 B62; Kh1 Bf7. Weiß kündigt matt in 2 Zügen an.)

Aus der Stellung geht hervor, daß Schwarz am Zuge ist! 1. KXS Tf6! 2. Kh1 Tf1+. 1. BXT Sh3 2. e6-e5 L64+. 1. f7-f6 Sf3 2. f6-f5 Th6+. 1. f7-f5 Kf2. 2. bel. Th6+.

Nr. 111 (Schachschere) Die weißen Figuren stehen in der Ausgangsstellung. Wo hin ist der schwarze König zu stellen, damit Weiß in 3 Zügen mattsetzen kann? —Antwort: Auf h4.