

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **7 (1931)**

Heft 13

PDF erstellt am: **26.07.2024**

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

Silbeneinsatz-Rätsel

I	1 *	2	3
	4	5	6

II	1	2 *	3
	4	5	6

III	1 *	2	3
	4	5	6

IV	1	2	3 *
	4	5	6

V	1	2 *	3
	4	5	6

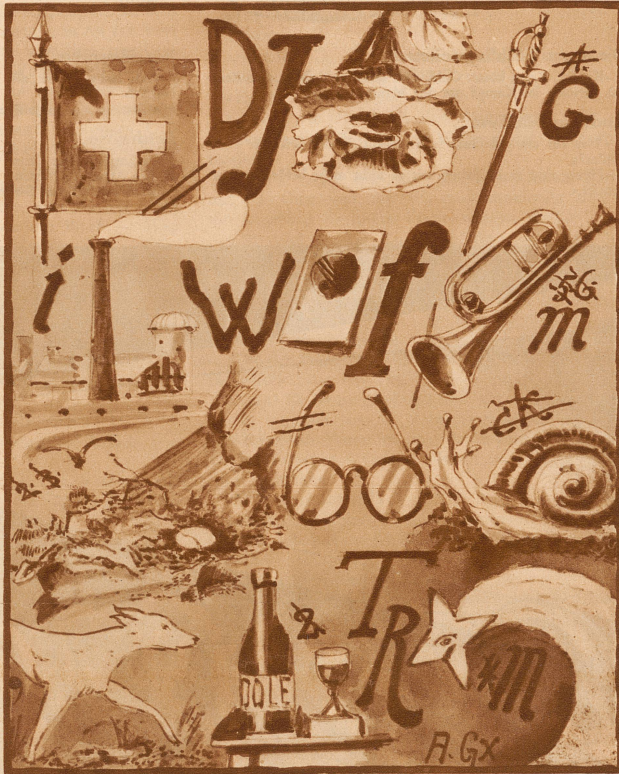
VI	1	2 *	3
	4	5	6

In die einzelnen Felder der Abteilungen I-VI sind Silben zu setzen. Es entstehen dann Wörter nachstehender Bedeutung:

- I. 1-3 Käseart, 1-4 Italienisches Herzogtum, 2-5 Längenmaß, 3-6 Ehemaliger Luftschiffer, auch Hafenstadt.
- II. 1-3 Berühmter Südwein, 1-4 Mädchenname, 2-5 Warenstapelplatz, 3-6 Fluß in Westafrika.
- III. 1-3 Abkehr von den Menschen, 1-4 Höhenzug in Schlesien, 2-5 Körperteil, 3-6 Landwirtschaftliches Gebäude.
- IV. 1-3 Schlachtenort in Oberitalien, 1-4 Entwicklungsstadium mancher Insekten, 2-5 Art, Gattung, 3-6 Bekanntes chinesisches Fort.

Die mit Sternen bezeichneten Felder der Abteilungen I-VI ergeben die Namen eines Regierungssystems.

Bilderrätsel



- V. 1-3 Stadt in Griechenland, 1-4 Aetzmittel, 2-5 Blütenstand, 3-6 Ueberlieferter Erzählung.
- VI. 1-3 Nordpolfahrer, 1-4 Handwerkzeug, 2-5 Gewürz, 3-6 Werkzeug des Bauers.

einem Wettkampfe mit einem ausgesprochenen Positionsspieler auf die Probe zu stellen.

*) In einer Partie Bogoljubow-Réti (Mährisch-Ostrau 1923) geschah hier 6... cd 7. Sb5, Sc6 8. Sd6+, Lx d6 9. Dxc7, Lxc5 10. Sxc5, Df6.

*) Nicht etwa 10. Dxc7? wegen ... Tg8 11. Dh6, Lf2+!

*) Die Besetzung dieses Zentralfeldes schafft dem Schwarzen dauernde Schwierigkeiten.

*) Dieser Sicherungszug ist notwendig, da beidseitig auf die Schwächen der Königstellung gespielt wird.

*) Auch Flohr liebt die Verwicklungen! Diesmal erweist sich Stoltz aber als der kühlere Rechner (vergleiche auch unsere Partie Nr. 60, Spielmann-Stoltz).

*) 18... Dxc5 ist nicht zu fürchten wegen 19. Sf6+!

*) Schwarz ist verloren, sobald er die weiße Dame zum Angriff kommen läßt, er versucht sein Heil daher noch in einem verzweifelten Gegenangriff.

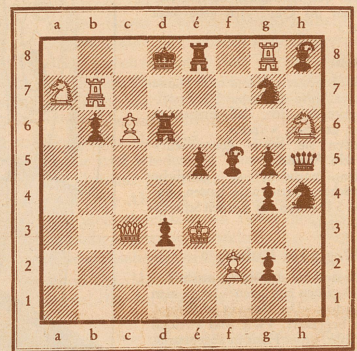
*) Droht Dxc3+ mit folgendem Matt.

Problem Nr. 175

M. WROBEL, WARSCHAU

Urdruck

Meister Dr. S. Tartakower gewidmet

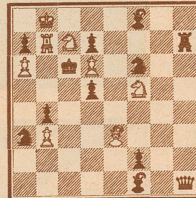


Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 176

N. PETROVIC - ZAGREB

13. Thematurnier der «Schwalbe»

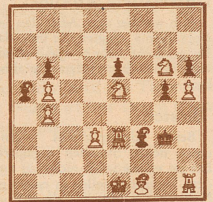


Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 177

W. KRÄMER - ESSEN

«Schwalbe» 1930



Selbstmatt in 5 Zügen

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 12

♠ 7, 6, 3, 2
♥ 7, 4, 2
♦ B, 10, 5
♣ 6, 5, 2

4, 10, B, K, A ♠
5, 8 ♥
2, 6, 8 ♦
9, 10, D ♣

B		
Y	Z	
A		

♠ D, 9, 8
♥ A, K, D, 3
♦ K, 7, 3
♣ A, 8, 3

♠ 5
♥ B, 10, 6, 3
♦ A, D, 9, 4
♣ K, B, 7, 4

Y und Z spielen «Vier Pik». B spielt Karo-Bube aus. A und B machen hintereinander 3 Karo-iche, im vierten Stich setzt A das Spiel mit Pik 5 fort. Kann Y seinen Kontrakt noch erfüllen? Wie ist der Spielverlauf?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 11

Das beste Spiel, das gespielt werden kann, ist «4 Coeur», gespielt von A-B. Gewiß könnten A-B auch «3 Sans Atouts» spielen, doch ist das Farbspiel deshalb besser, weil sie hierin Groß-Schlemm erzielen können. B muß das 4 Coeur-Spiel folgendermaßen durchführen:

- Z: Treff 2, As (1), 3, König
- A: Treff 5, 4, Coeur 2 (1), Treff 8
- B: Pik 4, 6, 9, 2
- A: Treff 7, 6, Coeur 3 (1), Treff 9
- B: Pik 5, 8, Bube, 3
- A: Treff Dame, Pik 7, Pik Dame, Treff Bube
- A: Pik As, Karo 6, Coeur 6 (1!), Pik 10
- B: Karo As, 3, 5, 8
- B: Karo König, 4, 7, 9
- B: Karo Dame, Pik König, Treff 10, Karo 10
- B: Karo 2, Coeur 4, Coeur 5, Karo Bube
- A: Coeur König, 9, 10, 7
- A: Coeur 8, Bube, As, Dame

SCHACH

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

Der Wettkampf Stoltz-Flohr.

Der junge schwedische Vorkämpfer Gösta Stoltz gehört zu den Begabungen, die sich in kürzester Zeit internationale Anerkennung verschafft haben. Seine Leistung an der Hamburger Olympiade, besonders aber die Einzelwettkämpfe, die er in den letzten Wochen ausgefochten hat, weisen deutlich auf einen neuen Spieler von internationaler Meisterstärke. Nachdem Stoltz den jungen Amerikaner Kaschan und Großmeister Spielmann in Einzelwettkämpfen geschlagen hatte, besiegte er nun auch den nicht weniger begabten Prager Jungmeister Flohr mit 3½ : 2½ Punkten.

Partie Nr. 73 FRANZÖSISCH.

Weiß: Stoltz

- e2-e4
- d2-d4
- Sb1-c3
- e4-e5
- Dd1-g4
- Sg1-f3
- d4xc5
- e5xf6 e. p.
- Dg4-g3
- Lc1-g5
- Lf1-d3
- 0-0-0
- Td1xd3
- Sf3-e5
- Dg3-h4

Schwarz: Flohr

- Ta8-c8
- d5-d4
- Sf6xc4
- Lc8-b5
- Tf8-f5
- Lb5xc2
- d4-d3
- Lc5-a3
- La3xb2+
- Dc7-b6+
- Db6xf2
- Df2-g1+
- Dg1-b6+
- Aufgegeben

*) Stoltz liebt gleich Spielmann die Verwicklungen und scheut sich nicht, dem Gegner Gelegenheit zu scharfem Gegenspiel einzuräumen. Es wäre daher besonders interessant, ihn in

Das Thema lautet:
Hinterdenkschaltung mehrerer
Treffpunktkombinationen

Lösungen:

Nr. 171: 1. Db3! droht 2. Db4+ Ke5 3. f4+
1... Ke5 (e4) 2. Dd3 (+) Kf4 3. Df5+ (2... bel. 3. Sg6+).
1... Kc5 2. Sf5 3. Db5+.

Nr. 172: 1. Dc7 Td4: 2. e4+ 3. fe4+
— Ld4: 2. Sd1: 3. Sc3 (Sc3)+
— Se3+ 2. bc3 3. c4 (Dc5)+
— bel. 2. Lb6+ 3. Dc5+

Nr. 173: Da1!

Nr. 174: Th5!

BÜCHERTISCH

L. Bachmann: Schachmeister Pillsbury. Ein Lebensbild. Preis geb. Mk. 4.—. Verlag C. Brügel & Sohn, Ansbach.

Pillsburys Name ist jedem Schachspieler geläufig, galt er doch bis zu den neuesten Leistungen von Réti und Aljechin als der größte Blindspieler aller Zeiten. Sein Wesen und Bild — und zwar das eines vollendeten Gentleman, der sich mit ganzer Hingabe seinem geliebten Spiele widmete — zeichnet L. Bachmann in seiner Monographie, die nun schon die dritte Auflage erlebt. Gleichzeitig lebte aber auch die große Zeit von 1892 bis 1904 mit den großen Turnieren von Hastings, Nürnberg, Wien, Monte Carlo und mit den großen Gestalten eines Steinitz, Lasker, Tschigorin, Schlechter vor uns auf. J. N.

Die Auflösungen zum Kreuzworträtsel und Rösselsprung erfolgen in nächster Nummer.

In alle Welt hinaus

geht FRIGOR, die feine Milch-Chocolade Cailler mit köstlicher Mandelcrème, die in der milchgesegneten Greyerz hergestellt wird.

