

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 15

PDF erstellt am: **09.08.2024**

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.

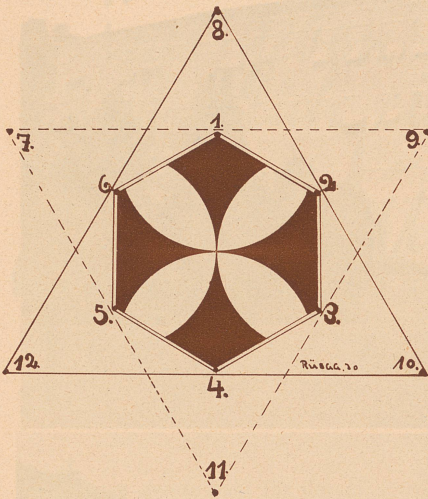
Haftungsausschluss

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

RÄTSEL

Stern-Rätsel



An Stelle der Zahlen 1—12 werden die Buchstaben A, D, EEE, I, L, NNN, TT gesetzt und man erhält, im Zusammenhang lesend, Wörter folgender Bedeutung:

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 G'biet im Wasser
- 7, 1, 2, 5 Verneinung
- 8, 4, 5, 6 Wertloser Schmutz
- 9, 3, 4, 5 Schwung; Begeisterung
- 10, 1, 2, 6 Mißgunst
- 11, 1, 3, 3 Held in der Schweizergeschichte
- 12, 6, 6, 4 Isländische Dichtung

Bei richtiger Lösung müssen die Buchstaben der Zahlen 1, 7, 8, 9, 10, 11, 12 eine Vereinigung ergeben.

Auflösung zum Kolumbus-Osterei in Nr. 14

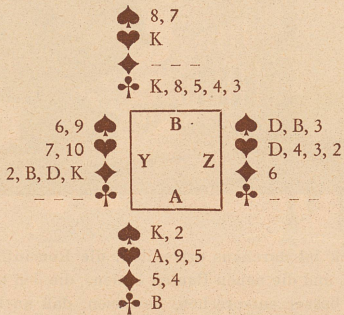
Die Zeichen bedeuten:
Fragezeichen, Rad, Orden, Ente, Hantel, Licht, zwei verkehrt, Dach, Ei, Okarine, S+Trichter, Edelweiß, Rad, Niete = FROEHLICHE OSTERN

Auflösung zum Zifferblatt-rätsel in Nr. 14

Atom	Man	Nanam	Uri
Tom	Mann	Anmur	Uria
Toman	Manna	Amur	Ria
Oman	Anna	Muri	

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 14



Coeur ist Atout. A, am Spiel, erzwingt 4 Stiche gegen jede Verteidigung. Wie muß gespielt werden?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 13

A gewinnt bei jeder Verteilung, wenn er den Schritt gegen den Pik König nicht versucht. Der Spielverlauf ist folgender:

1. Y: Treff Dame, 4, 9, 3
 2. Y: Treff König, 5, 10, 6
 3. Y: Treff As, 7, Bube, 8
 4. Y: Karo Bube, As, 3, 5
 5. B: Karo 2, Dame, Coeur Bube (!), Karo 7
 6. A: Coeur 4 (!), 8, 9, 6
 7. B: Karo 4, König, Coeur Dame (!), Karo 9
 8. A: Coeur 5, Pik 2, Coeur 10, Coeur 7
 9. B: Karo 6, Pik 4, Coeur König (!), Karo 10
 10. A: Coeur 2, Pik 6, Coeur 3, Pik 5
 11. B: Karo 8, Pik 7, Pik Dame, Treff 2
 12. B: Pik 3, 8, As, 9
 13. A: Coeur As, Pik König, Pik 10, Pik Bube
- Die fehlenden Karten waren bei Y und Z folgendermaßen verteilt:
Y: Coeur 8, Pik König, 9, 6, 2, Karo Bube, 10, 9, 7, Treff As, König, Dame, 2
Z: Coeur 7, 6, Pik Bube, 8, 7, 5, 4, Karo König, Dame, 3, Treff Bube, 10, 9

SCHACH

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

Pillsbury als Blindspieler.

Aus dem kürzlich besprochenen Buche von L. Bachmann: «Schachmeister Pillsbury».

Partie Nr. 76

Gespielt in einer Blindlingsvorstellung zu Paris, 1902.

Weiß: Pillsbury.		Schwarz: Magagna.	
1. e2—e4	f7—f5	6. Lf1—d3	Sg8—f6
2. e4×f5	Kc8—f7 ¹⁾	7. Lc1—h6+	Kg7—g8
3. d2—d4	d7—d5	8. g6×h7+	Sf6×h7
4. Dd1—h5+	g7—g6	9. Dh5—g6+	Lf8—g7
5. f5×g6+	Kf7—g7	10. Dg6×g7≠	

¹⁾ Der Führer der Schwarzen — sonst ein ganz starker Amateur — suchte mit dieser abenteuerlichen Eröffnung den Blindlingspieler in Verwirrung zu bringen, mußte sich aber zu seiner großen Überraschung sehr bald von dessen ungetrübter Hellsichtigkeit überzeugen.

Partie Nr. 77

Gespielt in einer Blindlingsvorstellung zu Moskau, 1902.

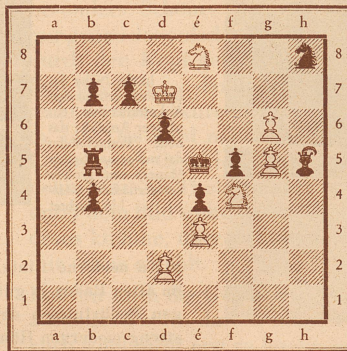
Weiß: Pillsbury.		Schwarz: Amateur.	
1. e2—e4	e7—e5	17. Lc3×d4	Se5—g6
2. Sb1—c3	Sb8—c6	18. Kg1—g2	Th8—h7
3. f2—f4	e5×f4	19. Dh1—h1+	Sg6—h4+
4. Sg1—f3	g7—g5	20. Dh1×h4+	Dd8×h4
5. h2—h4	g5—g4	21. Lc4—f7≠	
6. Sf3—g5	h7—h6		
7. Sg5×f7	Kc8×f7		
8. d2—d4	d7—d5		
9. Lc1×f4	Lf8—g7 ¹⁾		
10. Lf4—e3	Lg7—f6		
11. g2—g3	d5×e4		
12. Lf1—c4+	Kf7—g7		
13. 0—0	Lf6×d4		
14. Tf1—f7+	Kg7—g6		
15. h4—h5+	Kg6×h5		
16. Tf7—g7	Sc6—e5 ²⁾		

¹⁾ Hier mußte Sg8—f6 geschehen. Der Läuferzug führt zu Zeitverlust.

²⁾ Auf Ld4×e3+ führt 17. Kg1—g2, Dd8×d1 18. Ta1×d1 nebst Td1—h1+ oder Lc4—f7+ zum Matt.

Problem Nr. 181

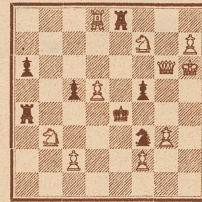
W. S. DAVIDOWITSCH, NOWOSYBROW
Urdruck



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 182

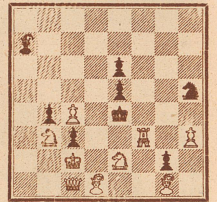
R. STEINWEG, BERLIN



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 183

V. MARIN, BARCELONA



Matt in 2 Zügen

Die beiden Zweizüger waren Gegenstand eines Lösungsturniers im Berliner Schachheim.

Lösungen:

Nr. 175 von Wrobel: Kc3 Dc3 Tb7 g8 Sa7 h6 Bc6 f2; Kd8 Dh5 Td6 e8 Lf5 h8 Sg7 h4 Bb6 d3 e5 g6 g4 g5. Matt in 2 Zügen.

1. De5: droht d. De7≠.
- 1... Td7 Ld7 Tde6 Sd6 Ld6 Sg6
2. Tb8 c7 Td7 D:d6 Df6 Sf7≠

Nr. 176 von Petrovic: Kb8 Tb7 Lc3 Sc7 f5 Ba6 b3 d6; Kc6 Dh1 Th7 Lf1 f8 Sa3 f6 Ba7 b4 d5 d7 f2. Matt in 4 Zügen.

1. L×a7 (droht 2. Tb6+ 3. Tb5+ 4. Tc5≠) Sc4 2. Tb5 Sc4 3. Td5 Lg7 4. Sc7≠.
- 1... Se4 2. Tb6+ Kc5 3. Kb7! 4. T≠. Hintereinanderschaltung dreier Treffpunkte. Jeder Treffpunkt hat Zweizügerform, wobei der Treffpunkt besetzende Zug jedesmal Zugleistung zum nächsten Treffpunkt ist.

Nr. 177 von W. Krämer: Ke1 Te3 h1 Lf1 Se5 g6 Bb4 b5 d3 h5; Kg3 La5 f3 Bb6 e6 g5 h6. Selbstmatt in 5 Zügen.

Auf den ersten Blick glaubt man an die Lösung: 1... g4 2. Th4 L×b4≠, entdeckt aber bald, daß die notwendige Einleitung sich nicht verwirklichen läßt. Überraschend wirkt trotzdem der Schlüsselzug, der die mattsetzende Figur wegschlägt (vergl. unsere Nr. 68).

1. B×a5! B×a5 2. Bd4 Ba4 3. Ta3 Bg4 4. Lh3 B×h3 5. 0—0! Bh2≠.
- Es scheitern 1. Sf8? Kf4 2. Se6+ an Kf5! und 1. Sf7? Kg4 2. Sh6+ Kg3 3. Sf7 an Kg4!

Nr. 178 von Freivogel: Ka7 Dc3 Tb7 Ld6 Sc7 d4; Ka5 Tc1 h5 Lb2 f3 Sd3 e4 Ba3 a4 h7. Matt in 3 Zügen.

1. Ka8! (droht 2. Ta7+ 3. Ta6≠ und 2. Sb3+ und Da7≠).
- 1... Tc1—c5 2. Tb5+ T×T 3. Sc6≠
- 1... Th5—c5 2. Sc6+ T×S 3. Tb5≠
- 1... Se4—c5 2. S×f3 S×b7 (Sa6) 3. Da7 (b6)≠.
- Es scheitert 1. D×d3? an L×d4 2. Ka8 Tc1—c4! oder 2. D×d4 T×b1!
1. Le5? Sc3 oder Sd6! 1. De1+? Sd2!

Nr. 179 von Palkoska: Ka8 Tb2 Ld6 Sa3 b8; Ka5 Tc1 h5 Le1 Ba4. Matt in 3 Zügen.

1. Tb7 Tc1—c5 2. Tb5+ etc.
- 1... Th5—c5 2. Lc7+ etc.

Nr. 180 von Giöbel: Ke4 Te5 Sd2 Ba2 a5 b4 b5 c3 c6 d5; Ka4 Ba3 c4 c7. Matt in 2 Zügen.

Vorerst ist festzustellen, daß Schwarz nicht gezogen haben kann; also: Schwarz muß am Zuge sein! Ist Schwarz aber nicht patt? Keineswegs; Weiß muß nämlich zuletzt b2—b4 gezogen haben, sonst wäre Schwarz schon vorher patt gestanden! Es ergibt sich aus dieser retrograden Analyse zwangsläufig die Lösung: 1. c4×b3 é. p., a2×b3+ 2. Ka4×a5, Sd2—c4≠.

BÜCHERTISCH

L. Bachmann: Rudolf Charousek. Ein Lebensbild. Verlag C. Brügel & Sohn, Ansbach.

In den Lehrbüchern, besonders in den älteren, trifft man immer auf den Namen Charousek und behält von den Lehrbeispielen die Erinnerung an einen temperamentvollen, ideenreichen Angriffsspieler. Das Büchlein von Ludwig Bachmann ergänzt und belebt in überraschender Weise dieses lückenhafte und nebelhafte Bild, das wohl jeder Schachspieler mit sich herumträgt. Charousek war 1873 geboren, widmete sich von seinem 22. Jahre hinweg ausschließlich dem Schach, errang einige ganz große Erfolge, wie den ersten Preis im großen Berliner Turnier von 1897, wurde aber schon als 25-jähriger von einem Lungenleiden befallen, das ihn nach zweijähriger Leidenszeit dahinraffte. Ein volles Hundert an Partien hat Bachmann aus dieser kurzen, aber glänzenden Schachlaufbahn gesammelt. Sie vermitteln dem Nachspielenden großen Genuß und lassen erkennen, welch schmerzlicher Verlust dem Schach durch den vorzeitigen Tod dieses genialen Kopfes entstanden ist. J. N.