

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 16

PDF erstellt am: **27.06.2024**

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.

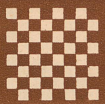
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

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

Zahlenrätsel



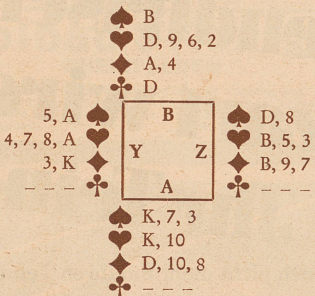
Ersetzt man die Zahlen mit Buchstaben des Alphabets (sind Zahlen durch einen Strich getrennt, so sind dies Doppelbuchstaben), dann bekommt man ein Zitat aus der Oper Stradella.

Auflösung zum Sternrätsel in Nr. 15

- | | |
|------------------|----------|
| 1, 2, 3, 4, 5, 6 | = EILAND |
| 7, 1, 2, 5 | = NEIN |
| 8, 4, 5, 6 | = TAND |
| 9, 3, 4, 5 | = ELAN |
| 10, 1, 2, 6 | = NEID |
| 11, 1, 3, 3 | = TELL |
| 12, 6, 6, 4 | = EDDA |
- } ENTENTE

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 15



Sans Atout. A ist am Spiel und erzwingt 5 Stiche.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 14

- A: Karo 4, Bube, Coeur König (1), Karo 6
 - B: Pik 7, Bube (a), 2, 6
 - Z: Pik 3, König, 9, 8
 - A: Coeur As, 7, Treff 3, Coeur 2
 - A: Karo 5, Dame, Treff 4, Coeur 3
 - Z: Pik Dame, Coeur 5, Coeur 10, Treff 5
- A macht auf jeden Fall mit der Atout 9 einen Stich.
- B: Pik 7, 3, König, 6
 - A: Pik 2, 9, 8, Bube
 - Z: Pik Dame, Karo 3, Karo 2, Treff 3
 - Z: Coeur 2, As, 7, Treff 4
 - A: Coeur 5, 10, Treff 5, Coeur 3
- A muß mit der Coeur 9 noch einen Stich machen.

SCHACH

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

Großmeister Nimzowitsch mißt sich mit den Schweizer Meistern.

Dem gegenwärtig in Gang befindlichen Turnier um die Schweizerische Meisterschaft, an dem auch Großmeister Nimzowitsch «hors concours» teilnimmt, ging ein Trainingskampf von je zwei Partien gegen die gewichtigsten Schweizer Meister voraus. Nimzowitsch erzielte gegen die Herren Grob, Gygli und Dr. W. Michel je 2, gegen Dr. Voellmy und O. Zimmermann 1½, gegen H. Johner 1 und gegen Prof. Dr. Nägeli ½ Punkt. Die nachfolgende Partie stammt aus diesem Wettkampf.

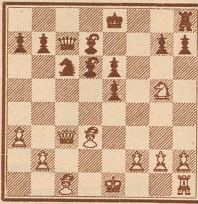
Partie Nr. 78

Gespielt am 21. März 1931 in Bern.

Weiß: A. Nimzowitsch.

Schwarz: H. Grob, Zürich.

- d2—d4 Sg8—f6
- e2—e4 e7—e6
- Sb1—c3 d7—d5
- Sg1—f3 c7—c5¹⁾
- e4×d5 Sf6×d5
- e2—e4 c5×d4!²⁾
- Dd1×d4³⁾ Sd5×c3
- Dd4×c3 Sb8—c6
- a2—a3 Lc8—d7⁴⁾
- Lc1—d2 Ta8—c8
- Ta1—c1 Sc6—b4
- Dc3—b3 Tc8×c1+
- Ld2×c1 Dd8—c7!
- Db3—c4⁵⁾ Sb4—c6
- Dc4—c3! f7—f6
- e4—c5!⁶⁾ f6×c5
- Lf1—d3 Lf8—d6⁷⁾
- Sf3—g5



18. Se6—b4!*)

mit wohlkonsolidiertem Spiel.

*) Durch die Transaktion 7. ed, de 8. Lb5+, Ld7 9. de! wäre gleichwohl nichts zu erreichen gewesen, denn Schwarz würde einfach 9. . . fe erwidern und hätte dann guten Ausgleich, z. B. 10. LXd7+, DXd7 11. DXd7+, SXd7 12. bc, Le7 13. Sd4, Kf7 mit weißem Schwächling auf c3.

*) Schwarz hat gegen die starke feindliche Damenstellung anzukämpfen, die die Entwicklung des Lf8 erschwert. Dazu würde sich kaum empfehlen 9. . . Da5 und zwar wegen der Antwort 10. Ld2!, D×c3 11. L×c3 und nun wirkt die Schräge c3—g7 immer noch lästig.

*) Solid! In Betracht kam aber auch die etwas weniger sichere Spielweise 14. Ld2, z. B. 14. . . Sc2+ 15. Kd1, Sa1! 16. Dc4, Db6 mit gewissen Möglichkeiten für Weiß.

*) Weiß muß seinen Operationen in der Schräge c3—g7 eine Spitze beizubringen suchen, denn sonst würden dieselben — nach allfälligem Lfd6 — völlig im Sande verlaufen. Der Textzug involviert aber ein Bauernopfer; gutes Schach ist aber durchaus nicht immer ohne Opferspiel durchführbar.

*) Vorsichtiger erscheint Le7, um Sg5 zu erschweren, mit dem Textzug wird ein interessantes Gegenspiel eingeleitet.

*) Wenig erfreulich wären für Schwarz die Spielweisen 18. . . g6 oder 18. . . h6, z. B. 18. . . h6 19. Lg6+, Kf7 20. Sf7, Tf8 21. S×h6, gh 22. L×h6 mit starkem Angriff; oder 18. . . g6 19. h4 etc. Auf 18. . . g6 wäre übrigens auch das sofortige Dreinschlagen 19. S×h7 möglich gewesen, hätte aber nach scharfem Geplänkel nur zum Remis geführt, man sehe: 19. . . T×h7 20. L×g6+, Tf7 21. Df3, Sd8 22. Lg5, Lb5!! 23. LXd8, Dc1+! 24. Dd1, D×b2 25. L×f7+, K×f7, und Weiß muß mit 26. Dh5+ etc. dem Remis durch ewiges Schach zustreben, denn auf 26. La5 dürfte er sich wegen L×a3 nicht einlassen. — Der Textzug führt zu interessantem Kombinationsspiel.

*) Jedenfalls schärfer als 19. L×h7, D×c3+ 20. bc, Sd5 21. Lg6, Kc7 22. Se4, Sf4 mit Vollkonsolidierung. Das durch den Partiezug involvierte Qualitätsopfer scheint völlig korrekt zu sein.

*) Am besten. Falls 21. . . D×h1, so 22. Se4, Lc6 23. Sd6+, Kd7 24. S×b7 L×b7 25. D×b7+, Kd6 26. Lb5, Db1! (nicht Td8 wegen 27. Dc6 nebst 28. Dc7+) 27. La4! und Weiß dürfte gewinnen.

*) Hier strauzelt der Führer der schwarzen Steine, er hätte das Schach geben sollen: 22. . . Dg4+ 23. Df3, Db4! (zum Remis genügt auch D×f3, K×f3, Kc7, Ta1, Tb8) 24. Da8+? (besser ist freilich Te1), Kf7 25. D×h8, D×b2+ 26. Kf3, e4+!! 27. L×e4, Dc3+ 28. Kg4 (nicht aber Kf4? wegen g5+ nebst D×D1) 28. . . e5+ 29. Kh4, Dd2 mit siegreichem Mattangriff.

*) Drohend Lg6+ nebst D×d7#. *) Entscheidend, da die für die Verteidigung notwendige Kommunikationslinie g4—b4 nun gesperrt wird, ein Umstand, der klar in der Erscheinung tritt, wenn man den Weißen mit dem fehlerhaften 24. Lb5 beginnen läßt, z. B.: 24. Lb5?, Dg4+ 25. Ke1, Db4+ nebst D×b5 und gewinnt.

*) Nicht aber 27. L×d7?, D×d1+ etc.

Der Rest bietet kein Interesse mehr, die Mehrfigur muß natürlich entscheiden.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Großmeister A. Nimzowitsch.

Lösungs-Wettbewerb

Die «Zürcher Illustrierte» beginnt mit den vorliegenden Originalbeiträgen mit einem neuen Lösungswettbewerb, der insofern von dem früheren abweicht, daß auch ungeübtere Löser bei genügender Ausdauer Aussicht auf Erfolg haben. Die Bestimmungen sind kurz folgende:

1. Die Lösungen von Zweizügern zählen 2, die von Dreizügern 3 Punkte etc. Für den Nachweis von Nebenlösungen oder der Unkorrektheit wird eine entsprechende Punktzahl gutgeschrieben. Andererseits werden für falsche Lösungsangaben Abzüge verfügt.

2. Eine Lösung gilt als vollständig, wenn alle wichtigen Varianten bis zum zweitletzten Zuge von Weiß aufgeführt sind. Für Zweizüger genügt also die Angabe des Schlüsselzuges. Unvollständige Lösungen unterliegen entsprechenden Abzügen.

3. Die Einsendefrist läuft jeweilen 10 Tage nach Erscheinen der Nummer.

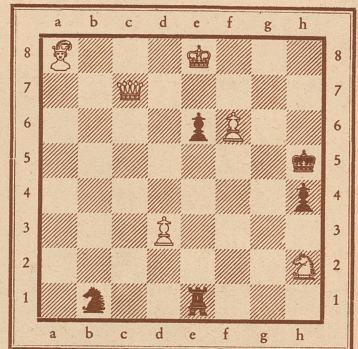
4. Jeder Löser, der 250 Lösungspunkte erzielt, erhält einen Preis, worauf er die Konkurrenz neu aufnehmen kann.

5. Der Entscheid der Redaktion ist in der Angelegenheit dieses Lösungswettbewerbes endgültig. Korrespondenzen über die Art der Punktbewertung können nicht geführt werden.

Problem Nr. 184

HANS OTT, SOLOTHURN

Urdruck

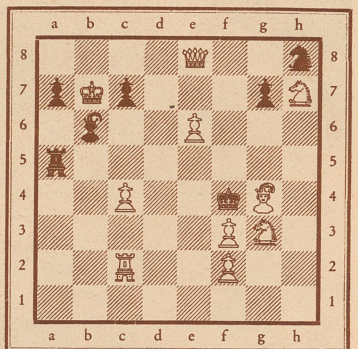


Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 185

HANS OTT, SOLOTHURN

Urdruck

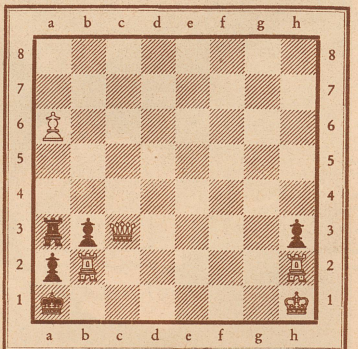


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 186

PROF. DR. H. ROHR, BRESLAU

Urdruck



Selbstmatt in 4 Zügen