Schach

Objekttyp: Group

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band (Jahr): 7 (1931)

Heft 35

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek* ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

Problem Nr. 239 J. CUMPE, BOHM. - AICHA Urdruck



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 240 H. RINCK

Problem Nr. 241 I. BEHTING



Weiß zieht und gewinn Zu unseren Problemen. Mit Nr. 240 und 241 setzen wir zur Zu unseren Problemen. Mit Nr. 240 und 241 setzen wir zur Abwechsung unseren Lösern wieder einmal zwei Endspielstudien vor. Die Aufgaben sind insofern verwandt, als beide den Damenfang zum Gegenstande haben. Welchem Verfasser die Darstellung der Idee besser gelungen ist, mögen unsere Löser beurteilen. Sie können gleichzeitig für jede Aufgabe fünf Lösungspunkte erobern.

JUNGE TALENTE V.

Obschon an die Prager Länderwettkämpfe im allgemeinen nur bewährte Kämpen entsendet wurden, konnte es nicht aus-bleiben, daß bei dieser großen Schachmanifestation junge Ta-

lente ihr Recht auf internationale Anerkennung erstritten. Unter diesen steht an erster Stelle der Führer der litauischen Mannschaft, der jugendliche Mikenas. Er kämpfte am ersten Brett und hatte somit die Feuerprobe in einem internationalen Großmeisterturnier zu bestehen. Mit 55,6 Gewinnprozenten stellte er sich vor Vidmar und Mattison. Noch wichtiger als dieser zahlenmäßige Erfolg ist jedoch die Tatsache, daß er mit frischem, draufgängerischem Spiel Vidmar und Yates überrannte, mit Kashdan beinahe so respektlos umging und dem Weltmeister Dr. Aljechin nur ein Remis gestattete. Mikenas buchte am ersten Brett sieben Siege und wurde darin nur von Dr. Aljechin (10 Siege), Bogoljubow (9), Flohr Kashdan und Sultan Khan (8) überflügelt. Eine Probe seiner unbefangenen Spielweise bietet die nachfolgende Partie.

Gespielt am Prager Landerwettkampf 1931.			
Weiß: Dr. Vidmar (Jugoslavien)		Schwarz: Mikenas (Litauen)	
1. d2—d4	d7—d5	20. Dg7—f8+ K	c8-c7
2. c2—c4	c7—c6	21. Ta1—a3 De3	3-d4 6
3. Sg1—f3	Sg8—f6	22. Ta3-a2 I	d4Xc4
4. Sb1-c3	d5×c4	23. Th1-d1 Sb8	3-d7
5. a2—a4	Lc8—f5	24. Td1×d7+ K	c7×d7
6. Sf3-e5	e7—e6	25. Ta2-d2+ K	d7-c7
7. f2—f3	Lf8-b4	26. Df8×a8 Sg	5—f7 8
8. e2—e4	Lf5×e4¹)		-f1+
9. f3×c4	Sf6 Xe4		1-f5+
10. Dd1—f3 ²)	Dd8Xd4!		f7-de
11. Df3×f7+	Ke8-d8	30. a4—a5°) I	.e5-c3
12. Lc1-g5+	Kd8-c8 3)		c7×de
13. Lf1×c4 1)	Se4×g5		d6-c5
14. Df7×g7	Dd4-e3+	33. Dd8-e7+ K	
15. Ke1-d1	Th8-d8+	34. De7×b7 Df	
16. Kd1-c2	Td8-d2+		-d3+
17. Kc2-b3	Td2×b2+!		-d2+
18. Kb3×b2	Lb4×c3+	Weiß gibt auf. 11)	
19. Kb2—b1		8-30 441	
1) Das Opfer scheint durchaus korrekt zu sein.			

¹) Das Opfer scheint durchaus korrekt zu sein.

¹) Auf 10. Dc2 verliert Weiß einen weiteren Bauern und muß sich eine weitgehende Vereinfachung des Spiels gefallen lassen; auf 10. Le3 muß er zu dem vierten Bauern sogar die Qualität hergeben. Es ist daher sicher nicht nur die Jugendlichkeit seines Gegners, die den Großmeister Vidmar veranlaßt, sein Glück in einem verwegenen Gegenangriff zu suchen.

¹) Das Beste; es braucht höchste Kaltblütigkeit, um an diesem Abgrund nicht zu straucheln.

¹) Droht L×66+.

²) Wiederum überläßt Schwarz die Initiative für einen Augen! ½ seinem gefürchteten Gegner.

6) Gewinnt in Verbindung mit der Mattdrohung den Läufer, läßt aber wiederum den Gegner zu Worte kommen.
5) Deckt die Mattdrohung und zwingt Weiß zu Tempover-

Deckt die Matturonaus,
 Iusten.
 Deckt wiederum eine Mattdrohung und gestattet, den Springer nach de umzudirigieren.
 Weiß hat keinen vernünftigen Zug mehr.
 Erzwungen.
 Höchste Zeit, denn Schwarz kann Matt in 2 Zügen ankländen.

Partie Nr. 97

Gespielt in der 1. Runde der Prager Schacholympiade

Gespielt in der 1. Runde der Prager Schacholympiade
Weiß: G. Stoltz (Schweden).

1. d2-d4 Sg8-f6
2. c2-e4 c7-e6
3. Sg1-f3 d7-d5
4. Lc1-g5 h7-h6
6. Sb1-d2 d5×c4
7. Dd1-a4+ Sb8-c6
8. 0-0-0 a7-a6
9. Sf3-e5 b7-b5
10. Sc5×c6
11. Td1Xd2
12. Dd4-a3
13. Dd3-g6
14. Dg3-e5
14. Dg3-e5
15. Res-e6
12. Da4-a3
16. Td2-c2
17. h2-h4
18. Td2-c2
19. b4-c3
19. b2\cdots
10. b5\cdots
20. Kc1\cdots
21. De5\cdots
21. De5\cdots
24. Th1-h5
10. Sc5×c6
10. Td1Xd2

Lösungen:

Nr. 232 von Fleck: (Ka8 De8 Td4 g1 Lg5 b1 Se4 g8; Kf5 Dh1 Tb5 e2 Lb8 Sa7 h7 Bb4 b6 e7 d7 f4. Matt in 2 Z.) 1. Lf6!

Nr. 233 von Rohr: (Kd5 Dh2 Lc6 Bf2; Kb1, Bb2.

Matt in 4 Zügen.)
1. Dc7! Ka1 (a2) 2. Da5+ 3. La4! 4. Lc2 (Dc1)+.
1... Kc1 (c2) 2. La4+ 3. Da5 (Dc5) 4. D (L)+.

1... Kei (c2) 2. La4+3. Das (Deb) 4. D (L)4-.

Nr. 234 von Toth: (Kd6 Dd8 Ta1 hl 1.f4 h5 Sb4 d5
Bc4 d3 c4; Kd1 Dd2 Tc1 f3 Le1 g2 Sb3 h4 Ba2 b2 c3 d4 f2.
Hilfsmatt in 2 Zügen.)
Es scheint fast undenkbar, daß die festgefügte schwarze Verteidigung wehrlos gemacht werden kann und doch geht es mit
Hilfe der Fesselwirkung der weißen Dame auf der d-Linie!
1. Dd2×d3, Kd6—c7 2. Dd3×c4, Sd5×c3+.

Nr. 235 von Palatz: (Kf3 Bd3 g2 g4; Kh4 Bd4 g5 h3.

Nr. 235 von Palatz: (Kf3 Bd3 g2 g4; Kh4 Bd4 g5 h3. Hilfsmatt in 4 Zügen.)
Nicht minder reizvoll ist die Miniatur unseres geschätzten Hamburger Mitarbeiters.
g2—g3 wäre sofort matt; beim Hilfsmatt verwandelt sich das «White to play» jedoch in ein nicht minder neckisches eBlack to play»! Ein anderes Mattbild ist nicht denkbar; es gilt also, ein Tempo verlieren, was verblüffend einfach und witzig vor sich geht:
1. h2, Kf2 2. h1S+, Kc2 3. Sf2, Kf3 4. Sh3!, g3=.



Edle Hunde aller Rassen für jeden Zweck Vers. n. all. Ländern. Leb. Ank. stets gar. Verl. Sie unverbindl. Offerte. R. Alfred Rieß, Gera, Thür. i (Deutschland).

Abonnieren Sie .Zürcher Illustrierte"



