

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 20

Rubrik: Rätsel und Spiele

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 29.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Spitzenrätsel

```

* * * * *
R L E O D A A B I S T U
* * * * *
T E T L S A L N N E R N
* * * * *
N N N N N

```

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 viel besuchtes Gebäude in der Schweiz, während die dritte wagrechte Reihe eine Unterhaltungsstätte der alten Römer ergibt.

Kreuz-Quadrat

a	a	a	d	e
e	e	e	e	e
e	g	i	i	l
l	l	n	n	r
s	s	s	w	w

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß fünf Wörter entstehen, die in wagrechter Richtung folgende Bedeutung haben:

1. Chem. Element, 2. Nebenfluß des Rheins, 3. Teil eines Schiffes, 4. Mädchenname, 5. Stadt an der Wilija.

Bei richtiger Lösung bilden die Buchstaben der dritten wagrechten und senkrechten Reihe die gleichen Wörter.

Ordnungs-Aufgabe

bojan, jewü, tnsch, schi, laneg, nosch, nei, fifchs, cha, togt, wei, gaen, nochs, nies, fich, fogs, sros, eni, fisch, f, ruhr, a, nov, re, hi, ibs, anch, marie, ak.

Vorstehende Bruchstücke von Worten, richtig geordnet und aneinandergereiht, nennen eine Strophe von Otto Ernst.

Gleichklang

Früher in den Rechenstunden
 Hast gar oft du ihn gefunden,
 Beim Spaziergang durch die Auen
 Kannst du ihn mitunter schauen,
 Nach der Jagd ziert es den Reiter,
 Den Piloten machr's nicht heiter.

Entzifferungs-Aufgabe

Jz gnxy bnj jnsj Gqzrj
 Xt mtqi zsi xhmtjs zsi wjns,
 Nhm xhmzf' inhm fs zsi Bjmrzy
 Xhmjnhmt rrw ns'x Mjwe mnsjns

Nebensiehende rätselhaften Wörter sind durch Verschieben des Alphabets entstanden. Es beginnt in diesem Falle nicht mit a, sondern einem anderen Buchstaben. Die zu entziffernden Wörter bilden den Anfang eines Gedichtes von Heinrich Heine.

Geographisches Leiterrätsel

	a	b	c	d
e	a	a	a	a
	e		e	h
	i	l	l	n
	n	o	o	p
f	r	r	s	s
	t	t	u	w

Richtig geordnet ergeben die Buchstaben Wörter von folgender Bedeutung:
 Stadt im Ruhrgebiet; b. Stadt in Irland; c) Stadt in Pommern; d) Stadt in Brit.-Indien; e) Stadt in England; f) Berg auf Sumatra.

Visitenkartenrätsel

```

M. Sure
Esumo
Ind.

```

Name und Ort ergeben den Beruf des Herrn

Auflösung zum Auszählrätsel in Nr. 19

Man beginne mit dem Buchstaben «W», der in der Figur unten in der Mitte steht und überspringe jedesmal 2 Felder. Man erhält dann das Sprichwort: «Wir Menschen sind ja alle Brüder».

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 21

♠ 6, 4, 3
 ♥ 8, 7, 4
 ♦ K, 8, 4
 ♣ A, 5

7, 8, 10, B
 9, 10
 3, 6, 7, D
 K

B
Y Z
A

♠ K, 9, 5
 ♥ — — —
 ♦ B, 5, 2
 ♣ 10, 9, 7, 6, 4

♠ A, D, 2
 ♥ D
 ♦ A, 10, 9
 ♣ D, B, 8, 3

Sans Atout. A ist am Spiel und macht 10 Stiche gegen jede mögliche Verteidigung.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 20

Z's Eröffnung mit einem kleinen Atout weist darauf hin, daß er wahrscheinlich hohe Karten in den drei anderen Farben in der Hand hat. B muß damit rechnen, daß vermutlich der besetzte Treff-König, das Karo-As, eine Flöte in Cœur, fünf von König und Bube, oder As und Bube bei Z sitzen. Hatte Z As und König in Cœur in der Hand, so hätte er sicherlich den König ausgespielt. Y dürfte demnach kaum mehr als zwei oder drei Cœurs haben, entweder den besetzten König oder das As.

B wird, bei richtigem Spiel, zunächst die Atouts bei den Gegnern abziehen und dann das Karo As bei Z herausholen. Wenn die Trümpte verteilt sind und die hohen Karten in den anderen Farben so liegen, wie vermutet wird, hat B eine gute Spielchance, weil er später die Karos und Treffs der Hand abziehen kann. Außerdem kann er Y zwingen, die Cœurflöte bei Z zu blockieren, indem er Cœur klein von der Cœur-Dame spielt. Y muß ihm dann mit Treff oder Karo kommen und er hat dadurch die Möglichkeit in der Hand, Cœur zu discardieren.

B kann verhindern werden sein Spiel zu machen, wenn Z, nachdem er mit Karo As ans Spiel gekommen ist, von seiner Cœurflöte klein wespült, wodurch Y die Möglichkeit hat, gegen die Cœur-Dame am Tisch zu schneiden. Oder aber, er spielt ein Honour aus, das Y durchläßt, wonach Y dann B an den Stich und zum Ausspielen von Treff oder Karo bringen muß.

SCHACH

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

Partie Nr. 25

Halbindisch

Gespielt in Karlsbad 1929

Weiß: Capablanca
 Schwarz: Mattison

1. d2—d4 Sg8—f6
 2. c2—c4 e7—e6
 3. Sb1—c3 Lf8—b4
 4. Dd1—c2 c7—c5 *)
 5. d4xc5 Sb8—c6
 6. Sg1—f3 Lb4xc5
 7. Lc1—f4 *) d7—d5 *)
 8. e2—e3 Dd8—a5 *)
 9. Lf1—e2 Lc5—b4 *)
 10. 0—0 Lb4xc3
 11. b2xb3 0—0
 12. Ta1—b1 *) Da5—a3 *)
 13. Tf1—d1 b7—b6 *)
 14. c4xd5 Sf6xd5
 15. Sf3—g5! f7—f5 *)
 16. Ld2—f3! Da3—c5 *)

17. c3—c4! **) Sd5—b4
 18. De2—b3 e6—e5
 19. a2—a3!! Sb4—a6 **)
 20. Lf3xc6 Aufgegeben **)

*) Capablanca selbst pflegt hier als Nachziehender das Kmochsche Rezept 4... d5 anzuwenden.

*) Gewöhnlich geschieht 7. Lg5 Ld7 und nun, je nach dem Temperament der Spieler, 8. e3 oder e4 oder gar 0—0—0.

*) Am Scheidewege. Ein Lavierungsstrategie wird sich zu einem solchen Freivorstoß kaum entschließen, sondern etwa die Spielweise 7... b6 mit reserviertem Zentrum wählen.

*) Mit gekünstelten Manövern kommt man einem Capablanca nicht bei. In Betracht kommt vielmehr 8... Dd7, etwa mit der wilden Folge: 9. 0—0—0 a6, 10. a4 dc, 11. Lxc4 b5, 12. Ld3 e5 (12... b4, 13. Sd4), 13. Lg5.

*) Das zeitraubende Experimentieren geht weiter. Kaum gut wäre auch 9... Sd4, 10. 0—0, Sxc3, 11. bc und der Rochadeflügel von Schwarz ist verdächtig schwach geworden, da speziell der bekannte Verteidigungsspringer auf f6 fehlt.

Ein Nachlassen im Raum würde ferner 9... de bedeuten und auch auf 9... b6 würde der Anziehende mittels 10. 0—0 seine Vollenwicklung kühl fortsetzen. Am opportunisten dürfte daher 9... 0—0 sein.

*) Einer jener unscheinbaren Züge, die unter der Meisterführung des Kubaners zu großen Wirkungen verleihen. Durch die Besetzung der offengewordenen Linie zieht Weiß sogar aus seiner freilich zerrissenen Bauernstellung am Damenflügel Nutzen und lähmt die Entwicklung des gegnerischen Spielers.

*) Statt dieses Ausfluges ins Feindesland war 12... dc, 13. Lxc4 a6 vorzuziehen.

*) Ermöglicht ein hochinteressantes Zwischengefecht, doch stand Weiß auch sonst überlegen, denn auf etwa 13... dc? gewinnt 14. Ld6.

*) Nicht 15... Sf6 wegen 16. Ld6. Wenn aber 15... g6, so folgt nicht 16. Sd4 Sxf4 usw., sondern, wie im Texte, zerrütend 16. Lf3!

*) Auf 16... Sxf4 oder Sxc3 würde klarerweise 17. Lxc6 gewinnen, ansonsten drohte 17. Txd5! oder 17. Sxe6.

*) Eine «kleine Kombination» jagt die andere. Schwarz darf nun weder 17... Sf6 18. Ld6, noch 17... Td8 18. Tb5, noch endlich und insbesondere 17... Sxf4, 18. Tb5! Dd7 19. Lxc6 Dxc6 20. ef usw. zulassen und trachtet daher den Gegner durch mechanische Angriffszüge zu beschäftigen.

*) Bei 19... ef 20. ab verliert Schwarz eine Figur.

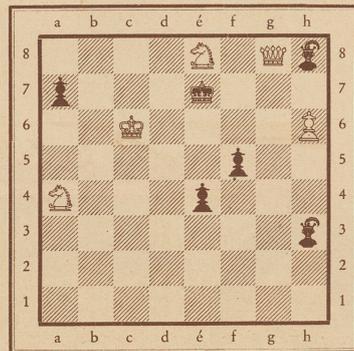
*) Nach 20... Dxc6 21. c5+ Kh8 22. Sf7+ würde die Sache gar noch matoid enden.

Anmerkungen (etwas gekürzt) von Dr. S. Tartakower im Turnierbuch.

Problem Nr. 50

HANS VETTER, DRESDEN

Urdruck

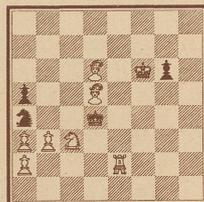


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 51

J. Cumpe, Böhme-Aicha

Urdruck

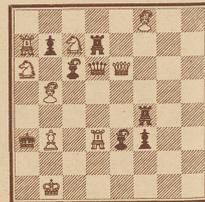


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 52

S. S. Lewmann, Moskau

De Problemist 1929



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Nr. 47 von Arvid Kubbel (Kg7 Dh4 Td8 Sf2 h6 Bf3; Kd5 Tc2 e2 La6 b2 Sf1 h3 Bc6 e7 f7 h2. Matt in 2 Zügen.)

1. Db4! droht 2. Sg4+
 Auf Lc4, Tc4, Se3, Sxf2, f7—f5, Ld4 folgt Db8, Sd3, De4, f3—f4, Sf7, Dxd4 Ein prächtiges Stück!

Nr. 48 von B. G. Laws (Kh7 Dg1 Ta5 c4 Ld5 e7 Sf6 Bc3; Kf5 Ta3 a4 Lg2 Bc2 f3 f7 g3 h3 h6. Matt in 3 Zügen.)

1. Da1! droht 2. Ld6++ und 3. Dd5+
 1. Txd2 Th4! (droht Th5+) Txf4 3. La2+!
 (Auf 1. Txa5 folgt 2. Dd4, auf 1. Tc3 2. Lxf7+ usw.)

Nr. 49 von A. W. Daniel (Kh4 Db3 Ld5 f3 Sd3 e4 Bb5 e2 f6 g3 h3 h5; Kd5 Dc4 Sa3 Bb6 f7 h6. Matt in 3 Zügen.)

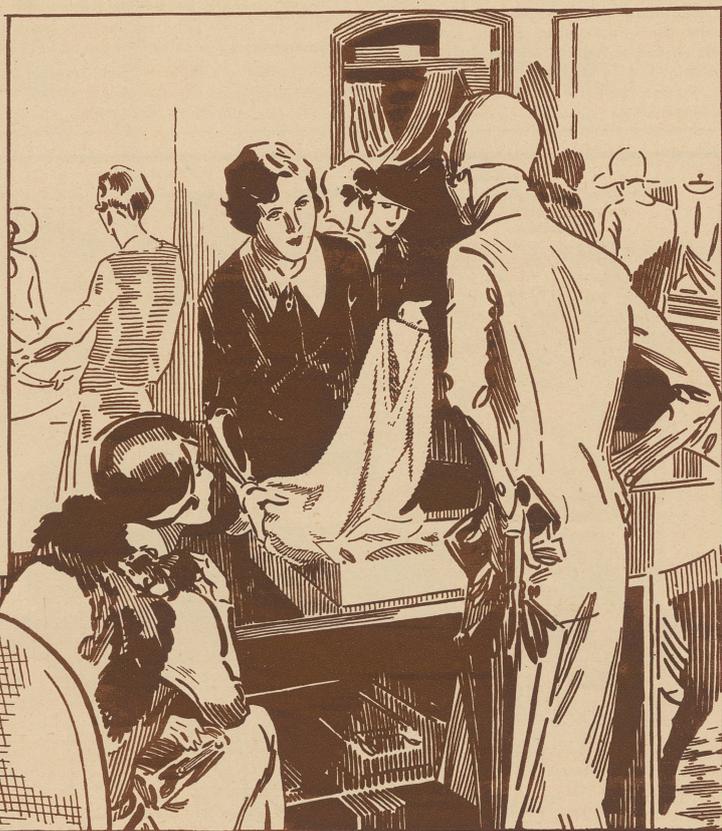
1. Da2! Dxd2 2. Sc3+ 3. Ld5 resp. Lg4+
 — Kc6 2. Lg4+ 3. Sd3+
 — Sxb2 2. Dxd2+ 3. Sd2+
 — S bel and. 2. Da8+ etc.

„Natürlich halten Ihre Strümpfe dann länger!“

sagen die Spezialisten



„Auch ich konnte nie verstehen, warum meine Strümpfe so oft nach der ersten Wäsche schon Laufmaschen hatten. Dann hörte ich, dass nicht nur die Fabrikanten, sondern auch die Ladeninhaber und Verkäuferinnen, die mich bedienten, Lux und nur Lux zum Waschen der Strümpfe empfahlen. Nun verwende auch ich ausschliesslich Lux und seitdem halten meine Strümpfe viel länger.“



Sie brauchen die leichten, zarten Flokken nur in einer Schüssel mit heissem Wasser aufzulösen. Es ist so schnell getan! Nun giessen Sie kaltes Wasser nach, bis die Lösung lauwarm ist, dann drücken Sie den weichen Luxschaum leicht durch die Gewebe, und nachher werden die Strümpfe gut gespült. Auf diese Weise waschen Sie nur recht oft, damit Ihre zarten Strümpfe nicht durch den schädlichen Einfluss des Schweißes beschädigt werden! Alle Strumpf-Fabrikanten empfehlen Lux, und nach einem Versuch werden auch Sie dasselbe tun.

Verwenden Sie Lux - und nichts anderes! Dies raten Ihnen die Hersteller der führenden Strumpfmarken:

DORU ESETHA
NUCO BEMBERG

Ausschneiden und mit 5 Cts. frankiert
in offenem Briefumschlag einsenden -
An das Sunlight-Institut in Olten.
Senden Sie mir kostenlos den Prospekt über
Ihre schriftlichen GRATIS-UNTERRICHTS-
KURSE für Hausfrauen und solche, die es
werden wollen.

Name

Adresse

Ort

L 49-16-5

