Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 29

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: 13.07.2025

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Karreerätsel

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Es sind 10 Wörter von untenstehender Bedeutung zu finden, deren einzelne Buchstaben in die durch Ziffern bezeichneten Karrees gesetzt werden. Sämtliche Buchstaben, im Zusammenhang gelesen, ergeben ein Sprichwort.

Bedeutung der Wörter:

1. Treuer Freund des Menschen	21	22	23	24		
2. Held einer Tragödie von Shakespeare	7	34	35	9		
3. Philosoph	19	5	32	20		
4. Schweizer Paß	11	26	5	28	29	14
5. Sagenhaftes Wesen	4	1	8			
6. Altitalienische Göttin	18	13	9	17	15	
7. Italienische Stadt	27	6	26	2	3	
8. Tonstück	12	31	28	25		
9. Kriegsfahrzeug	16	10	36	19		
10. Von den Deutschen besetzte franz. Stadt im Weltkrieg	30	1	33	35	3	

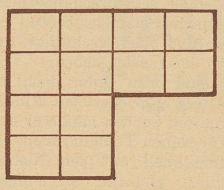
Silbenrätsel

Die erste Silbe ist ein Fragewort.
Gesprochen wird's an jedem deutschen Ort.
Denn, wenn auf diese Art dich jemand fragt,
Er dich wohl meistens nicht verstanden hat.

Als einst vor Jahren man die zweite rief,
Da stieg die Hoffnung, die gesunken tief
Auf einem Segelschiff, mit dem ein Mann
Der Alten Welt die Neue Welt gewann.

Die erste und die zweite Silbe nennt
Euch einen Namen, den ihr alle kennt.
Es ist ein deutscher Dichter, daß ihr's wißt,
Der unter Klassikern zu suchen ist.

Magische Ecke



Die Buchstaben: a, a, a, a, a, r, r, r, r, s, t, t, sind derart in die Figur einzuordnen, daß die entsprechenden wagerechten und senkrechten Reihen Wörter von folgender Bedeutung ergeben:

1. Vogel, 2. Kaufm. Ausdruck, 3. Flächenmaß, 4. Sonnengott.

Magisches Kreuz

```
      A A B
      B E E
F F I I I I K
L L M M O P P
R S S T T T T
      U U U
      U U U
```

Die Buchstaben dieser Figur sind so zu ordnen, daß die senkrechten und wagrechten Reihen folgende Wörter ergeben:

1. Sendbote
2. Gebäck
3. Form des Zeitwortes

*

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 28

Wagrecht:

1. Ala, 4. Cis, 6. Lehar, 7. Tat, 9. Ilm, 11. Uri, 14. Egon, 15. Neun, 16. Don, 18. Elf, 20. Pen, 22. Ester, 24. SOS, 25. Ort.

Senkrecht: 1. Amt, 2. Alt, 3. Chor, 4. Cri, 5. Sem, 8. Angel, 10. Lauge, 11. Und, 12. Inn, 13. Auge, 17. Otto, 18. Eis, 19. Fes, 20. Pro, 21. Not, 22. Es, 23. Ro.

Auflösung zum Magischen Doppelquadrat in Nr. 28

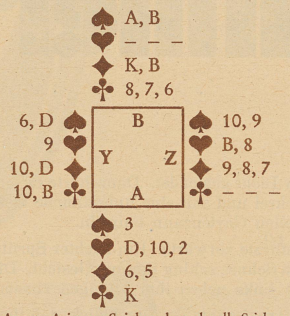
```
B A R
A G A
R A D I O
      I L L
      O L M
```

Auflösung zum Zifferblatträtsel in Nr. 28

Ente, Teller, Tell, Elle, Lerche, Chef, Hefe, Fen

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 30



Cœur ist Atout. A ist am Spiel und macht alle Stiche gegen jede Verteidigung von Y und Z.

*

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 29

1. A: Treff-König, 2, As (!), 4
2. B: Treff-Dame, 5, Cœur 2 (!!), Treff 3
3. A: Cœur 3, König, 5, 9
4. Y: Karo-König, (a), Cœur 6, Karo 5, Karo 3
5. B: Treff-Bube, 7, Cœur 4, Treff 6
6. A: Karo 6, Dame, Cœur 8, Karo 9
7. B: Treff 10, Pik 3, Cœur 7, Pik 8
8. A: Karo-Bube, Treff 9, Pik 10, Karo 10
9. A: Karo 8 . . . . . Y kann, wie immer er spielt, mit seinem Cœur-Buben nicht zum Stich kommen.

— a —

4. Y: Treff 6, 10, 7, Cœur 4
5. A: Cœur 7, As, Cœur 6, Pik 3
6. Y: Karo-König, Cœur 8, Karo 5, Karo 3
7. B: Cœur-Dame, Pik 7, Cœur 10, Cœur-Bube Pik-König, 10 und Treff-Bube stehen bei B

SCHACH

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

Internationales Meisterturnier in Scarborough

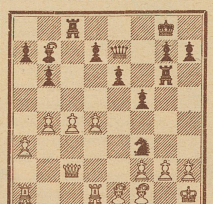
An dem Turnier nahmen teil: Colle (Belgien), Maroczy (Ungarn), Rubinstein (Polen), Grünfeld (Oesterreich), Ahnes (Deutschland), die Damenweltmeisterin Miß Menchick, sowie die Engländer Thomas, Yates, Sultan Khan, Michell, Winter und Sergeant.

Die nachfolgende Partie wurde in der 5. Runde am 27. Juni 1930 gespielt:

Partie Nr. 35

Weiß: *Winter.*		Schwarz: *Colle.*
1. d2—d4	Sg8—f6	
2. c2—c4	é7—é6	
3. Sb1—c3	Lf8—b4 [1])	
4. Dd1—b3	c7—c5	
5. d4×c5	Sb8—c6	
6. Sg1—f3	Sf6—é4 [2])	
7. Lc1—d2	Sé4×c5!	
8. Db3—c2	f7—f5	
9. é2—é3 [3])	0—0	
10. a2—a3	Lb4×c3	
11. Ld2×c3	b7—b6	
12. Lf1—é2	Lc8—b7	
13. 0—0	Ta8—c8	
14. Tf1—d1	Dd8—é7	
15. b2—b4	Sc5—é4	
16. Lc3—é1 [4])	Tf8—f6	
17. Sf3—d4? [5])	Tf6—g6	
18. Lé2—f1	Sé4—g5	
19. Kg1—h1	Sc6×d4	
20. é3×d4	Sg5—f3!	
Aufgegeben		

SCHLUSSBILD



[1]) 3. — d5 mit Einlenkung in die orthodoxe Verteidigung wird neuerdings wieder häufig gewählt.

[2]) Eine umstrittene Behandlung!

[3]) Für das beste gilt sofortiges 9. a3.

[4]) Auf 16. Lb2 fürchtete Weiß wohl 16. — a5, da nach 17. b5 Sb8 Schwarz das Feld c5 für seinen Springer im Besitz haben würde.

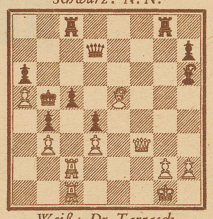
[5]) Der entscheidende Fehler. Weiß entfernt unnötig den schützenden Springer vom Königsflügel, so daß der Angriff des Gegners übermächtig wird.

Anmerkungen von Schachmeister Ernst Grünfeld.

Partie-Stellung.

In einer vor Jahren in Neapel gespielten Partie fand Dr. Tarrasch folgende problemartige Schlußwendung:

Schwarz: N. N.



Weiß: Dr. Tarrasch

1. Lé5—c7 mit der Doppeldrohung
2. Db7 oder T×c5 matt.

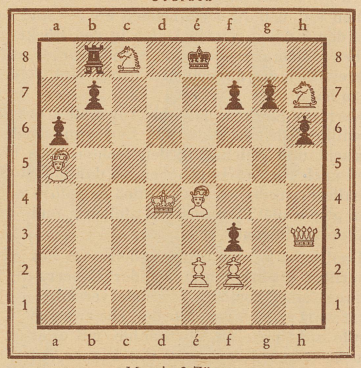
Auf 1. T . . . D×L folgt 2. T×c5+ D×T 3. Db7+ K×a5 4. Ta1#

Auf 1. . . . T×L folgt 2. Db7+ T×D 3. T×c5#.

Problem Nr. 72

KONRAD ERLIN, WIEN

Urdruck

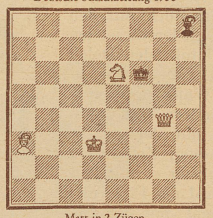


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 73

K. Hoffmann

Deutsche Schachzeitung 1930

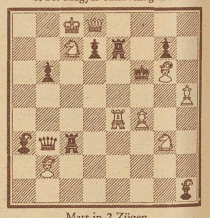


Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 74

A. Mari

1. Pr. Magyar Sakkvillag 1930



Matt in 2 Zügen

Zu unsern Problemen

Mit Rücksicht auf die warme Jahreszeit fügen wir versuchsweise einige Hinweise bei, die unseren Lösern die Arbeit erleichtern sollen.

Nr. 72 ist ein Original, das der bekannte Wiener Problemkomponist der «Zürcher Illustrierten» zur Verfügung gestellt hat. Man versuche hier durch ein Vorspiel Dé6 wirksam zu machen, übersehe aber nicht die Funktionen der Bauern b7 und f3.

Nr. 73: Die Stellung des schwarzen Läufers verrät die Zugzwangidee. Man suche daher vorerst ein Mattbild nach 1. . . . Lg7. Eine Miniatur, die auch von Anfängern zu bewältigen sein sollte.

Nr. 74: Der Bb6 verrät sofort, daß es sich nicht um ein Zugzwangproblem handeln kann, da eine Aenderung der Situation nach 1. . . . b6—b5 nicht ersichtlich ist. Man muß daher nach einer Drohung suchen. Leicht ersichtlich ist, daß weder Lb2 noch Tf4 oder Sg3 (dieser hat 1. . . . L×T zu begegnen) ziehen können. Die Lösung verrät der Bd7, der offenbar die weiße Drohung mit 1. . . . d7—d6 oder d7—d5 widerlegen sollte.

Lösungen:

Nr. 69 von K. A. L. Kubbel (Kh3 Dg2 La8 c7 Sd5 Ba3 b2 é2 f5 h4; Ka4 Tc4 h7 Lh8 Sd4 h5 Ba6 b3 c5 d6 f4 f7. Matt in 3 Zügen.)

1. Dé4 (droht 2. Dd3 3. D×T, D×a6 od. Sc3#)
1. — Sg3 2. Sc3+ 3. Lc6#
1. — Sf6 (g7) 2. Lc6+ 3. Sc3#

Nr. 70 von Lehner (Kc6 Té2; Ka7 Bb6. Matt in 3 Zügen)

1. Tc2! Zugzwang.
1. . . . b6—b5 2. Kc7 etc. 1. . . . Kb8 2. K×B etc.

Nr. 71 von Dr. Seidemann (Ké3 Td4 Sé7 Bg5 h4; Ké5 Dc6 Bg5. Hilfsmatt in 2 Zügen.)

1. Dé4+ Kf2 2. Kf4 Sg6#

Ein hübscher Scherz!

Also erzählte Scheherezade

die kluge Tochter des Großwesirs und heilte in 1001 Nacht den wirren Sinn des Sultan Schahrias durch ihre wunderbaren Märchen. So groß wie ihre Tugend war auch ihre Schönheit, herrlich blühend wie die Rosen von Schiras. Wie diese sich im Taue baden, so wusch Scheherezade sich täglich mit der wunderbaren Araby Toiletteseife, die damals schon diesen heute allbekannten Namen trug. A. I.

Araby
die feine Toilette-Seife