

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte  
**Band:** 7 (1931)  
**Heft:** 1

**Rubrik:** Rätsel und Spiele

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

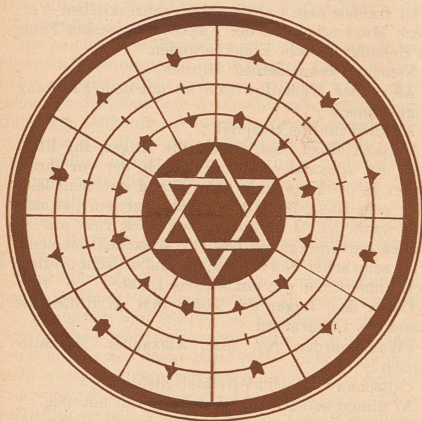
**Download PDF:** 22.01.2025

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

# Rätsel und Spiele

## RÄTSEL

### Scheibenrätsel



In die Kreisabschnitte setze man, abwechselnd in der Pfeilrichtung, Wörter folgender Bedeutung:

1. Mädchennamen, 2. Flußbegrenzung, 3. Platz für Pferderennen, 4. Pronomen, 5. Beruf, 6. Lied, 7. Sportstätigkeit, 8. Mädchenname, 9. Ägyptischer Gott, 10. Staat in U.S.A., 11. Hochland in Asien, 12. Künstlersalar.

Bei richtigen Wörtern nennt der äußerste Ring ein Wort für Rechtschreibung, der innerste Ring ein kirchliches Fest.

### Rösselsprung

		gen		
lie-	un-	er-	kann	kann
lösch-	kann	nie	sich	ten
männ-	er-	en	es	ein
ein	doch	kal-	hal-	nicht
ten	lich	mann	feuer	er-

### Buchstabenrätsel

\* u \* e \*  
 \* \* l e  
 \* e \* e  
 \* \* e r  
 \* g \* \*  
 \* \* t e  
 \* m i \* s  
 \* \* h \*  
 \* u \* e  
 \* \* \* s  
 \* t \* \*  
 \* \* e n

An Stelle der Sterne sind Buchstaben zu setzen, so daß Wörter entstehen, deren erste und dritte Buchstaben von oben nach unten gelesen, ein Sprichwort ergeben.

### Versteckträtsel

Aus den nachstehenden Wörtern sind je drei nebeneinanderstehende Buchstaben derart herauszunehmen, daß sie, nacheinander gelesen, ein Sprichwort ergeben.

Wiewower, Halaliruf, Gansbraten, Wildbret, Eilsendung, Waisenknabe, Hochachtung, Messerschmied, Stiefvater, Perlenkollier, Wanderbecher.

### Golf mit Wörtern

Es sind die Wörter «Mann», «Nerv», «Hans» so umzuwandeln, daß das in der gleichen Rubrik am Fuße stehende Wort erlangt wird. Zu diesem Zweck ist vom vorhergehenden Wort immer ein Buchstabe auszuwechseln.

- Also: Wie kommt der «Mann» nach «Gent»?  
 Wie wird der «Nerv» «kalt»?  
 Wie kommt der «Hans» auf den «Baum»?

Mann	Nerv	Hans
Gent	kalt	Baum

### Silberrätsel

Aus den Silben  
 e - en - gu - i - la - ne - run - sche - schweiz - se - stri - tau - ter - ur - wet  
 sind 6 Hauptwörter zu bilden von folgender Bedeutung:

1. Erdbeben; 2. Teil der Schweiz, wo das am Schluß als Ganzes angeführte Ereignis stattfand; 3. Baum; 4. Witterungserscheinung, die den Schnee zum Schmelzen bringt; 5. Meeressümpfe; 6. Halbinsel am Adriatischen Meer.

Die Anfangsbuchstaben und die vierten Buchstaben ergeben, von oben nach unten gelesen, ein für die Entstehung der Eidgenossenschaft bedeutungsvolles Ereignis.

### Magische Gleichung

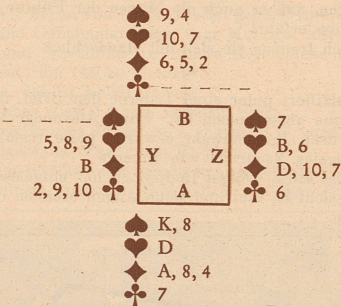
(a-b) + (c-d) + (e-f) = x  
 a: Inder; b: Fürwort; c: Älteste römische Silbermünze; d: Flächenmaß; e: Stadt in Ost-Rumelien; f: Spielkarte; x: Reichspräsident.

### Auflösung zum Wunderstern in Nr. 52

Raum, Moos, Murillo, Soda, Affe, Eton, Noah, Hugo, Oder, Raub, Bolivia, Bast, Tera, Antimon, Ader

## BRIDGE

### Bridge-Aufgabe Nr. 1



Pik ist Atout. A, am Spiel, muß noch sechs Stiche machen, um seinen Kontrakt zu erfüllen. Wie muß er spielen.

### Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 53

Y und Z können ihren Kontrakt mit einem Ueberstich erfüllen, wenn folgendermaßen gespielt wird:

1. B: Treff Bube, 8, Dame, 4
2. A: Pik 4, 3, König, 7
3. B: Pik 2, 10, Bube, Dame
4. Y: Treff 6, 2, König, 5
5. Z: Karo 4, 3, König, 2
6. Y: Treff As, 3, Coeur 7, Karo 6
7. Y: Karo 8, 9, Bube, 10
8. Z: Karo As, Coeur 5, Karo 5, Karo Dame
9. Z: Karo 7, Coeur 4, Treff 7, Coeur 2
10. Z: Coeur König, As, 6, 3
11. A: Pik As, 6, Coeur 5, Coeur 9
12. A: Pik 8, 9, Treff 9, Coeur 10
13. Y: Coeur 8, Treff 10, Coeur Dame, Coeur Bube

## SCHACH

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

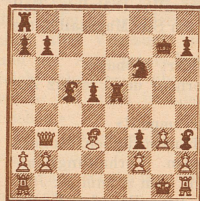
### Eine Glanzpartie.

Der junge Vorkämpfer Schwedens, G. Stoltz, hatte kürzlich zwei bemerkenswerte Erfolge zu verzeichnen, indem es ihm gelang, Wettkämpfe gegen Spielmann und Kaschdan mit 3½:2½ zu seinen Gunsten abzuschließen. Dabei glückte ihm folgende Glanzpartie:

### Partie Nr. 60

Gespielt am 17. November 1930 in Stockholm.

- Weiß: Spielmann      Schwarz: Stoltz
1. e2-e4
  2. d2-d4
  3. Sb1-d2
  4. e4-e5
  5. Lf1-d3
  6. c2-c3
  7. Sg1-e2
  8. Sd2-f3
  9. c3xd4
  10. Kd1-f1
  11. Sd2-f4
  12. Sf4xe6
  13. Lc1-f4
  14. Lf4-c7
  15. Se6xg7
  16. Lc7xb6
  17. g2-g3
  18. Kf1-g1
  19. Lb6-c7
  20. Lc7-e5
  21. d4xc5
  22. Dd1-b3
  - 15-e5
  - 16-f6
  - 17-g4
  - 18-h3
  - 19-g7
  - 20-h8
  - 21-e6
  - 22-b3
  - 15-e4
  - 16-f3
  - 17-f6
  - 18-f7
  - 19-g4
  - 20-h3
  - 21-g7
  - 22-h8
  - 23-e5
  - 24-c5



23. Ld3-f5
  24. Dh3xb7
  25. Db7xa8
  26. h2-h4
  27. Kg1-f1
  28. h4-h5
  - Lh3xf5
  - Kg7-g6
  - Td5-e2
  - Lc5xf2
  - Lf5-d3
  - Kg6-g5
- Weiß gibt auf

Schwarz kennt sich offenbar in der von Spielmann gewählten, absonderlichen Behandlung der Französischen nicht aus. Die beste Entgegnung wäre 3... c5 4. c3, Sc6.

Weiß hat im Eröffnungskampfe gesiegt; er steht entschieden besser. Schwarz ist gezwungen, um jeden Preis die Sprengung des Zentrums zu versuchen.

Dieser verwagene Zug ist nur mit der hoffnungsvollen Stellung des Weißen zu erklären. Spielmann will dem Gegner das Spiel nicht durch Figurenabtausch erleichtern, da damit der errungene Vorteil entwinden könnte.

Die einzig richtige Antwort auf die Herausforderung des Gegners. Spielmann lauert auf 10... 0-0, um den jungen Schweden mit 11. Lxh7+, KxL 12. Sg5+, Kg8 13. Dd3 zu zerschmettern.

Hier wittert Spielmann schon Damengewinn. Derartige Verwicklungen sind ja sein Element.

Hat Stoltz den Plan durchschaut und bereits widerlegt oder diktiert ihm später die Verzweiflung den glanzvollen Ausweg?

Spielmann sagt sich, warum er den Springer nicht so teuer als möglich verkaufen solle. Er übersieht, daß er sich mit der Öffnung der g-Linie Schwierigkeiten schafft, die den Gewinn des Bauerleins sehr unrentabel machen.

Spielmann rechtfertigt den Zug in der «Münchener Schachzeitung» mit dem Hinweis, daß ihm kein befriedigender Damenzug zur Verfügung gestanden habe. Das weiße Spiel ist nach g3 aber rettungslos verloren, so daß doch besser 17. Dc1 oder Dc2 versucht worden wäre. Ganz verfehlt wäre natürlich 17. g2xf3 wegen Lh3+, worauf Schwarz die offenen e- und g-Linien zu einem vernichtenden Angriff ausnützen kann.

19. Lc5? LxL 20. dc, Th e8 21. Dxf3, Sxd4 22. Df4, Td4! oder 22. Dd1 Td1+ und Sf3#.

Weiß darf nicht an Dxf3 denken wegen Sxd4 21. Df4, Td4!

Droht bereits Lxf2+ 23. KxL, Sg4+ 24. Kxf3, Tf8#.

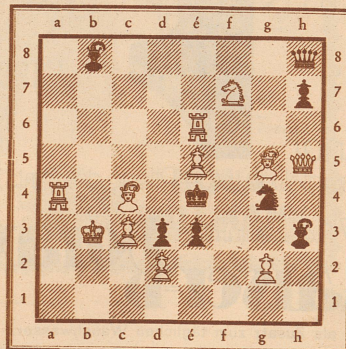
Ein Verzweiflungsoffer in verlorener Stellung. Auf Dxb7+ spielt Schwarz 23... Td7 24. Dxt Sg4 etc.

Soll Lf2+ und Lh3# verhindern, deckt aber nur diese eine Drohung. 26. Tf1 hätte auch nichts ausgerichtet, denn auf 26... Lh3 werden die Drohungen übermächtig.

Das Abzugschach Td2 ist selbst für einen Spielmann nicht erträglich.

### Problem Nr. 146

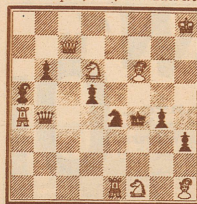
B. M. TRUNZEWSKY, TAMBOV  
 Urdruck



Matt in 2 Zügen

### Problem Nr. 147

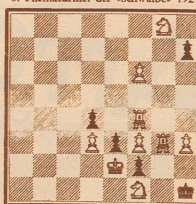
A. P. GULAIIEFF, MOSKAU  
 1. Semestertpreis, Italia, Scacchistica 1930



Matt in 2 Zügen

### Problem Nr. 148

PIERRE BISCAU, PARIS  
 8. Thematurnier der «Schwalbe» 1929



Matt in 4 Zügen