

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte  
**Band:** 7 (1931)  
**Heft:** 2  
  
**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.](#)

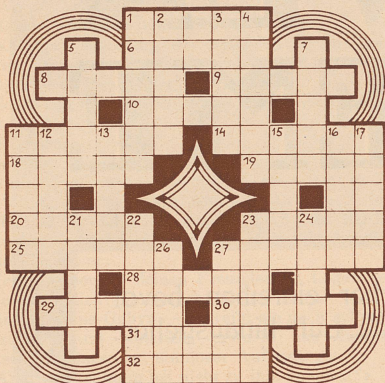
**Download PDF:** 22.01.2025

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

# Rätsel und Spiele

## RÄTSEL

### Kreuzworträtsel



### Bedeutung der Wörter:

- |                        |                                  |
|------------------------|----------------------------------|
| a) wagrecht:           | b) senkrecht:                    |
| 1. Tropenbaum          | 1. Schwingender Körper           |
| 6. Vorbau am Haus      | 2. Flächenraum                   |
| 8. Herrscherinsigne    | 3. Stadt in Frankreich           |
| 9. Gegerbte Tierhaut   | 4. Einsiedler                    |
| 10. Zeitangabe         | 5. Trieb, Sucht                  |
| 11. Fehlbetrag         | 7. Lebender Zaun                 |
| 14. Metall             | 11. Sittenlehre                  |
| 18. Pfeifeninstrument  | 12. Wohlgeruch, Duft             |
| 19. Lehrsatz           | 13. Erhebung zu Gott             |
| 20. Beleuchtungskörper | 15. Chemischer Grundstoff        |
| 23. Fäulnis            | 16. Deutsche Industriestadt      |
| 25. Untugend           | 17. Unterweisung                 |
| 27. Edelkastanie       | 21. Geistliches Lied             |
| 28. Höllenfürst        | 22. Französischer Dichter † 1747 |
| 29. Homersche Dichtung | 23. Oberkleid                    |
| 30. Baumaterial        | 24. Arzneimenge                  |
| 31. Hochwild           | 26. Grasfläche                   |
| 32. Nachkomme          | 27. Große Menge                  |

### Spitzenrätsel

```

* * * * *
X N R I N M A A L A I O
* * * * *
E U O G E L E A N D S T
* * * * *
D A E L

```

Die Sterne obiger Figur sind so durch Buchstaben zu ersetzen, daß senkrecht zu lesende Wörter entstehen. Bei richtiger Lösung ergibt die oberste wagrechte Reihe ein Vergnügen, auch die dritte wagrechte Reihe ergibt ein Wort.

### Auflösung zum Scheibenrätsel in Nr. 1

1. Olga, 2. Ufer, 3. Turf, 4. Euch, 5. Ober, 6. Sang, 7. Ritt, 8. Erna, 9. Path, 10. Utah, 11. Iran, 12. Gage = Orthographie — Auferstehung

### Auflösung zum Rösselsprung in Nr. 1

Erliegen kann ein Mann, nicht sich unmännlich halten. Erlöschen kann ein Feuer, doch nie kann es erkalten. (Küicker: Weisheit des Brahmanen)

### Auflösung zum Versteckrätsel in Nr. 1

Wo wir wir uns bilden, Da ist unser Vaterland.

Auflösung zum Golf mit Wörtern in Nr. 1  
Mann, Tann, Tenn, Senn, Senf, Genf, Gent  
Nerv, Nerz, Herz, Harz, hart, Halt, kalt  
Hans, Haus, Maus, Maul, Saul, Saum, Baum

Auflösung zum Silbenrätsel in Nr. 1  
Runse, Urschweiz, Esche, Tauwetter, Lagune, Istrien  
Rütlischwur

Auflösung zur Magischen Gleichung in Nr. 1  
(Hjndu — du) + (Denar — ar) + (Burgas — As) = Hindenburg

### Bridge-Aufgabe Nr. 2

♠ 9, 7, 3  
♥ D, 8, 6, 2  
♦ 3  
♣ A, 10, 9, 5, 4

2, 4, 5, B, D  
3  
2, 6  
3, 6, 8, B, D

♠ A, K, 10, 8, 6  
♥ K, 10  
♦ K, D, 8, 5  
♣ 7, 2

♠ A, B, 9, 7, 5, 4  
♥ A, B, 10, 9, 7, 4  
♦ K

Score: Beide Parteien null zum Rubber. Z teilt und sagt: Ein Pik. A: Zwei Karo. — Y: Zwei Pik. — B paßt. — Z paßt. — A: Drei Cœur. Y: Drei Pik. B: Vier Cœur. — Z doubliert. — A redoubliert. Y: Vier Pik. — B paßt. — Z paßt. A: Fünf Cœur. Y paßt. B paßt. Z: doubliert. A redoubliert. Alle passen. A und B machen Grand Slam. Wie muß gespielt werden?

### Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 1

A kann nur gewinnen, wenn er zuerst seine Cœur Dame spielt und dann das Spiel mit Treff 7 fortsetzt. In diesem Fall muß folgendermaßen gespielt werden:

- A Cœur Dame, 5, 7, 6
  - A Treff 7, 9, Pik 4, Treff 6
  - B Cœur 10, Bube, Pik König (1), Cœur 8
  - A Karo 4, Bube, 2, 7(a)
  - Y Cœur 9, Pik 9, Karo 10, Karo 8
  - B Karo 6, Dame, As, Treff 2
  - A Pik 8, Treff 10, Karo 5, Pik 7
- 3 —
- A Karo 4, Bube, 2, Dame
  - Z Pik 7, 8, Treff 2, Pik 9
  - B Karo 6, 7, 8, Cœur 9
  - A Karo As, Treff 10, Karo 5, Karo 10

## SCHACH

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

### Die Meisterschaft von Paris.

Der Kampf um die Meisterschaft von Paris brachte eine Ueberraschung, indem der polnische Medizinstudent Cukierman sich mit 14½ Punkten an die Spitze stellte. Der Favorit Dr. Tartakower erreichte 13 Punkte; den 3.—5. Preis teilten V. Kahn, F. Lazard und Tutzewitsch mit je 12 Punkten; Rioline und Romi erlangten je 11, Halberstadt 9½, Raizmann 9, Crépeaux und Handersyste je 8 Punkte.

### Partie Nr. 61

#### Holländisch.

Weiß: Cukierman	Schwarz: Romi
1. d2—d4	67—66
2. c2—c4	f7—f5
3. g2—g3	Sg8—f6
4. Lf1—g2	d7—d5
5. Sb1—c3	Lf8—b4 <sup>1)</sup>
6. Sg1—f3	c7—c6
7. Dd1—b3	Lb4×c3
8. b2×c3	0—0
9. 0—0	b7—b6 <sup>2)</sup>
10. Sf3—e5!	Sf6—d7 <sup>3)</sup>
	11. c4×d5
	12. Lg2×d5!!
	13. d4×c5
	14. c5×b6
	15. Lc1—g5!
	16. Lg5×f6
	17. Sd5—f3
	18. Sf3—d4
	19. Sd4×f5
	20. Db3×b6
	c6×d5
	Sd7—c5
	e6×d5 <sup>4)</sup>
	a7×b6
	Tf8—f6 <sup>5)</sup>
	g7×f6
	Lc8—e6
	Ld6—f7
	Dd8—f8
	Aufgegeben

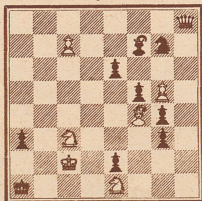
- Sicherer ist Ld6 oder Lf7.
- Gewagt, besser war etwa Sb8—d7.
- Gekünstelt; Lb7 mußte versucht werden.
- Besser war D×d5.
- Bittere Not!

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Dr. Adolf Seitz.

Nachrichten. Vom 4.—12. Dezember fand in Barcelona ein Wettkampf um die Meisterschaft von Spanien statt, in dem der Herausforderer R. Rey den bisherigen Inhaber Golmayo mit 4:1 bei 2 Remisen schlug. Vom 17.—31. Januar findet im Hotel Panhaus am Semmering ein Wettkampf Dr. Tartakower-Sultan Khan auf 12 Partien statt.

### Problem Nr. 149

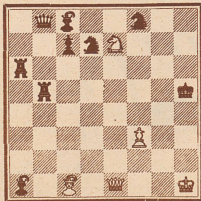
C. S. KIPPING  
L'Échiquier 1929



Matt in 3 Zügen

### Problem Nr. 150

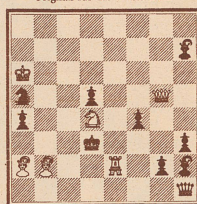
E. BRUNNER  
4. Pr. Chemnitz' Wochenschach 1926



Matt in 2 Zügen

### Problem Nr. 151

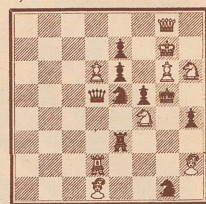
GEORGE HUME  
Original für das White-Book



Matt in 3 Zügen

### Problem Nr. 152

H. WEENINK  
Tijdschrift d. Nederl. Schachbunds 1929



Matt in 2 Zügen

### Lösungen der Probleme Nr. 134—136 unseres Wettbewerbs:

Nr. 134: 1. Df3! Kd4 2. Sd7, K×c4 3. Db3+ 4. Dd3#. 1... Kd6 2. Dd5+, Kf7 3. Dd6+ 4. Sd7 od. Dd7#. 2... Kc7 3. Dd6+ 4. Dd7 od. Dd7#. 1... h2 2. Dg3+, Kf6 3. Dg7+ 4. Dg5#. 2... Kd4 3. Sd6+ 4. Db3 od. Df4#.

Ein Prachtstück, aber leider nebenlöslich durch 1. Sd3+ Kd4 2. Df6+ 3. Dd5 resp. Df2+ etc. 1... Kd6 2. h7 Kd7 (h2) 3. Df7+ (Se5+) etc. Glücklicherweise scheint das Meisterwerk unseres russischen Mitschreibers leicht zu retten sein, nämlich durch Beifügen eines schwarzen Bauern h7.

Nr. 135: 1. Sd7! (droht 2. Sg6+ 3. Sd5# und 2. Sg6+ 3. c4#). 1... K×d7 2. Sd5+ 3. Ld7# 1... Kf7 2. Sg6+ 3. Sf6#. 1... Kf5 2. Sg6+ 3. Sh5 resp. e5# 1... Kd5 2. c4+ 3. Sd3 resp. Sg6#.

Nr. 136: 1. f4 (droht 2. Sb5+ 3. Ld8 resp. T×d6#). 1... Sd4 2. Ld8 3. Lc6# 1... b5 2. T×c3 3. Td3#.

### Löserliste.

Frau Beck, Monheim (120), K. Flatt, Zürich (139), J. Freivogel, Sissach (154), W. Hirzel, Schaffhausen (83), J. Holzer, Arbon (93), Frieda Jory, Flombrechtikon (32), J. Künzler, Seebach (104), C. Lendi, Zürich (104), M. Meister, Rüegsau-schachen (43), H. Mattenberger, Amriswil (82), J. Neuweiler, Affoltern (99), B. Riepenhausen, Arosa (20), A. Schneebeli, Zürich (167), R. Spörli, Ruchfeld (96), K. Soller, Baumannshaus (97), E. Steger, Bern (141), J. Tschallener, Birrensdorf (73), Tschan, Innerkirchen (134), S. Wesbonk, Adliswil (94), A. Kubbel, Leningrad (106; vorläufig ohne 131—133). Wichtigste Gutschriften aus früheren Einsendungen: Tschümperlin 94, Plüß 86, Katzenstein 73, Pfrunder 67, Trilling 65. Nachträge vorbehalten.

### Alain C. White's Weihnachtsgabe.

Auch in diesem Jahre beschenkt A. C. White die Problemfreunde mit einem seiner rotgekleideten Bändchen, ohne die man sich die Entwicklung der neuzeitlichen Problemgedanken gar nicht denken könnte. Wiedermar hat er mit seinem Mitarbeiter George Hume ein Sondergebiet herausgegriffen und deckt mit einem Reichtum von etwa 130 Arbeiten den großen Reichtum des bereits Geschaffenen und die noch größeren künftigen Möglichkeiten auf.

«Valves and Bi-Valves» lautet der Titel des neuen Buches. Unsere Leser haben solche Probleme schon in früheren Nummern kennengelernt, ohne daß ihnen der Problemgedanke näher erläutert wurde. Es sei dies mit wenigen Worten nachgeholt: In einem echten Valveproblem wird Schwarz gezwungen, mit einem Verteidigungszuge die Kraftlinie einer eigenen Figur freizumachen, gleichzeitig aber eine andere Kraftlinie derselben Figur zu unterbrechen. Der Unterbruch kann sich dabei auf eine bereits besetzte oder auf eine durch die betreffende Figur im nächsten Zuge erst zu besetzende Linie beziehen. Be trifft die Schädigung der Wirkungskraft nicht die freigemachte, sondern eine zweite, ebenfalls schwarze Figur, so spricht man von einem Bi-Valve. (Beispiel: Da8, Td7, Sc6. Die Züge Sa5, a7, b8, d8 ergeben je einen Valve; die Damendiagonale wird freigemacht, dafür wird die Wirkungskraft der Dame nach a1 resp. h8 unterbrochen. Der Zug Sd4 stellt einen Bi-Valve dar; denn wieder wird die Diagonale für die Dame geräumt, diesmal ist die Räumung aber mit der Schädigung der Wirkungskraft einer andern Figur, nämlich des Turms, verbunden.)

Unsere Nummer 149 gibt eine einfache, aber anziehende Darstellung von zwei Springer-Valvezügen, wobei der eine die Fesselung einer weißen Figur, der andere ein Schachgebot verhindert. Nr. 150 unseres Landmannes E. Brunner bereichert das Thema, indem hier zwei schwarze Steine (Bauer und Springer) als Valvefiguren in Aktion treten. Welcher Steigerung das Thema fähig ist, zeigen unsere Nr. 151 und 152. George Hume ist das Kunststück gelungen, zwei Valveaktionen hintereinander zu schalten, während es Weenink fertiggebracht hat, einen Doppel-Valve zu konstruieren, bei dem der Valvestein also gleichzeitig die Kraftlinien zweier Figuren freimacht und zwei andere Kraftlinien der gleichen Figuren unterbindet.