

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

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: 15.03.2025

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

Rätsel und Spiele

RATSEL

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. Sonnentag.

Magisches Kreuz

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

Die Buchstaben dieser Figur sind so zu ordnen, daß die senkrechten und wagerechten Reihen folgende Wörter ergeben:
1. Sendbote
2. Gebäck
3. Form des Zeitwortes

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 28

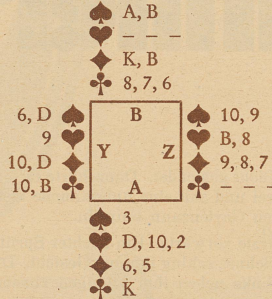
- Wagrecht:
1. Ala, 4. Cis, 6. Lehar, 7. Tat, 9. Ilm, 11. Uri, 14. Egon, 15. Neun, 16. Don, 18. Elf, 20. Pen, 22. Ester, 24. SOS, 25. Ort.

- Senkrecht: 1. Amt, 2. Alt, 3. Chör, 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 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

- A: Treff-König, 2. As (1), 4
- B: Treff-Dame, 5, Cœur 2 (!), Treff 3
- A: Cœur 3, König, 5, 9
- Y: Karo-König, (a), Cœur 6, Karo 5, Karo 3
- B: Treff-Bube, 7, Cœur 4, Treff 6
- A: Karo 6, Dame, Cœur 8, Karo 9
- B: Treff 10, Pik 3, Cœur 7, Pik 8
- A: Karo-Bube, Treff 9, Pik 10, Karo 10
- A: Karo 8. . . . Y kann, wie immer er spielt, mit seinem Cœur-Buben nicht zum Stich kommen.
- Y: Treff 6, 10, 7, Cœur 4
- A: Cœur 7, As, Cœur 6, Pik 3
- Y: Karo-König, Cœur 8, Karo 5, Karo 3
- 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 Mendick, 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.
- d2-d4 Sg8-f6
 - c2-c4 e7-e6
 - Sb1-c3 Lf8-b4¹⁾
 - Dd1-c3 c7-c5
 - d4xc5 Sb8-c6
 - Sg1-f3 Sf6-e4²⁾
 - Lc1-d2 Sd4xc5!
 - Db3-c2 f7-f5
 - e2-e3³⁾ 0-0
 - a2-a3 Lb4xc3
 - Ld2xc3 b7-b6
 - Lf1-e2 Lc8-b7
 - 0-0 Ta8-c8
 - Tf1-d1 Dd8-e7
 - b2-b4 Sc5-e4
 - Lc3-d1⁴⁾ Tf8-f6
 - Sf3-d4⁵⁾ Tf6-g6
 - Ld2-f1 Sd4-g5

¹⁾ 3. - d5 mit Einlenken 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 fürchte Weiß wohl 16. - a5, da nach 17. b5 Sb8 Schwarz das Feld e5 für seinen Springer im Besitz haben würde.

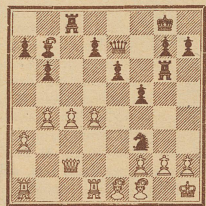
⁵⁾ Der entscheidende Fehler. Weiß entfernt unnötig den schützenden Springer vom Königsflügel, so daß der Angriff des Gegners übermächtig wird.

Anmerkungen von Schachmeister Ernst Grünfeld.

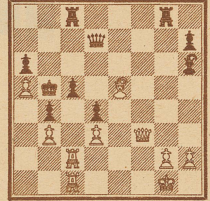
Partie-Stellung.

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

SCHLUSSBILD



Schwarz: N. N.

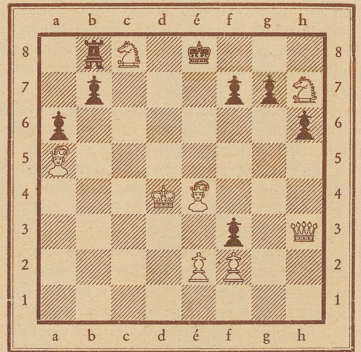


Weiß: Dr. Tarrasch

- L65-c7 mit der Doppeldrohung
- Db7 oder Txc5 matt.
- Auf 1. T... D×L folgt 2. T×c5+ D×T 3. Db7+ K×A5
- Ta1≠
- Auf 1... T×L folgt 2. Db7+ T×D 3. T×c5≠.

Problem Nr. 72

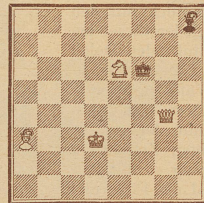
KONRAD ERLIN, WIEN
Urdruck



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 73

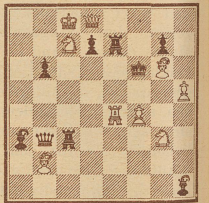
K. Hoffmann
Deutsche Schachzeitung 1930



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 74

A. Mari
1. Pr. Magyar Sakkvilag 1930



Matt in 2 Zügen

Zu unsern Problemen

Mit Rücksicht auf die warme Jahreszeit fügen wir versuchsweise einige Hinweise bei, die unseren Lesern 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 D66 wirksam zu machen, übersche aber nicht die Funktionen der Bauern b7 und f3.

Nr. 73: Die Stellung des schwarzen Läufers verrät die Zugzwangsidee. 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 Td4 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 e2 f5 h4; Ka4 Tc4 h7 Lh8 Sd4 h5 Ba6 b3 c5 d6 f4 f7. Matt in 3 Zügen.)
1. Dd4 (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 Td2; 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** (Kd3 Td4 Sd7 Bg5 h4; Kd5 Dd6 Bg5. Hilfsmatt in 2 Zügen.)
1. Dd4+ 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