

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 7 (1931)
Heft: 10

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: 01.04.2025

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

Rätsel und Spiele

Schachspiel-Rätsel



Werden in die leeren Felder die fehlenden Buchstaben gesetzt, dann ergeben sich Wörter nachstehender Bedeutung:

1. Altes Bauwerk; 2. Naturgewalt; 3. See in Bayern; 4. Monat; 5. Reptil, 6. Flüssigkeitsbehälter (Mehrzahl); 7. Landesherrin; 8. Pelztier.

Ist die Lösung richtig, dann nennt die Diagonale, von oben nach unten, einen Schachmeister. J = I.

Verschmelzungsrätsel

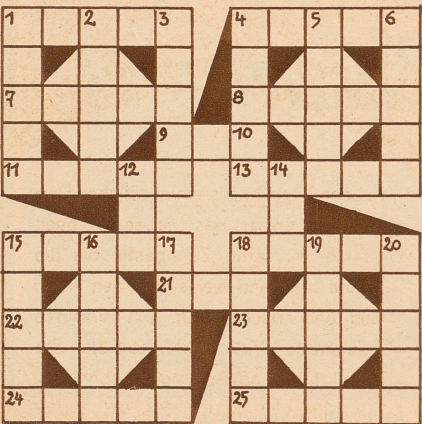
In die leeren Felder sind Silben einzusetzen, so daß in jeder wagrechten Reihe je zwei ineinandergreifende Wörter entstehen, welche die Mittelsilbe B gemeinsam haben. Die Bedeutung der zu suchenden Wörter ist folgende:

A	B	C
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

1. AB Französ. Schriftsteller
2. « Zeitpunkt
3. « Gasthausangestellter
4. « Südamerik. Staat
5. « Russische Halbinsel
6. « Schlesischer Pferderennplatz
7. « Hefiger Sturm
8. « Warenstapelplatz
9. « Art, Gewohnheit
1. BC Blutsauger
2. « Liebedienst
3. « Europ. Hauptstadt
4. « Mädchennamen
5. « Person des alten Testaments
6. « Bevorzugtes Wesen
7. « Musikalischer Beruf
8. « Mädchennamen
9. « Kein Mensch

Die Anfangsbuchstaben der Silben A und die Endbuchstaben von C, von oben nach unten gelesen, ergeben die Namen von zwei europäischen Großstädten.

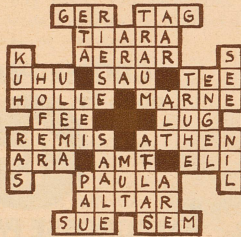
Kreuzworträtsel



Wagrecht: 1. Stadt in Oberitalien, 4. Ausatz, 7. Gebirge in Südamerika, 8. Stadt in Norddeutschland, 9. Türkischer Hofritzel, 11. Asiatische Religion, 13. Büchergestell, 15. Flußmündung, 18. Blume, 21. Engl. Insel in der Südsee, 22. Hebung in der Dichtkunst, 23. Empfangszimmer, 24. Weibl. Vorname, 25. Afrik. Meeresbuch.

Senkrecht: 1. Seebad in Florida, 2. Nähergät, 3. Asiatisches Reich, 4. Opernkomponist, 5. Landwirtschaftl. Gerät, 6. Fläche, 10. Flächenmaß, 12. Klostervorsteher, 14. Kälteprodukt, 15. Göttin der Jagd, 16. Zusammenstellung, 17. Französischer Fluß, 18. Teil einer Kirche, 19. Amtskleidung, 20. Einkommen.

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 9



Auflösung zum Magischen Dreieck in Nr. 9

RAUPE
AUTO
UTE
PO
E

Auflösung zum Magischen Kreuz in Nr. 9

1. Sandale, 2. Sudeten, 3. Station

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 9

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

♠ 9
♥ B, 8
♦ K, B
♣ B, 9, 8, 7

♠ D
♥ K, 10
♦ A, D, 5
♣ D, 10, 6

Cœur ist Atout. A, am Spiel, gibt nur noch einen Stich ab. Wie muß gespielt werden?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 8

1. A Cœur As (1), 2, 5, 7
 2. A Pik Dame, 10, As, 5
 3. B Cœur 8, König, 3, 4
 4. Z Treff 2, As, 9, 5
 5. A Cœur Dame, 6, Treff Bube, Cœur 10
 6. A Treff 3, König, Pik Bube, Treff 6
 7. B Pik 9, 6, Karo 8, Karo 9
 8. B Pik 4, 8, Treff 4, Cœur 9
- Z, am Stich, muß gegen die Treff Dame und 8 in der Hand Treff bringen. Infolgedessen macht A die beiden letzten Stiche.

RÄTSEL

Partie Nr. 70

Die nachfolgende Partie stammt aus einem Städtewettkampf Leningrad-Moskau, in dem Moskau mit 18:12 siegte.

HOLLÄNDISCH

Weiß: Botwinnik-Leningrad. Schwarz: Kahn-Moskau.

1. d2-d4 e7-e6
2. c2-c4 f7-f5
3. Sg1-f3 Lf8-b4+
4. Lc1-d2 Lb4xd2+
5. Dd1xd2 Sg8-f6+
6. g2-g3 b7-b6
7. Sb1-c3 d7-d6+
8. Lf1-g2 Lc8-b7
9. 0-0 Dd8-e7+
10. d4-d5! e6-e5+
11. e2-e4! f5xc4
12. Sf3-g5 Sb8-d7
13. Sc3xc4 0-0
14. Sg5-e6 Sf6xc4
15. Lg2xc4 Tf8-f6+
16. Dd2-c2 Tf6-h6
17. Sc6xc7 Ta8-c8
18. Sc7-b5 a7-a6

19. Sb5-a7! Tc8-f8
20. Sa7-c6 De7-g5
21. Le4-g2 Sd7-f6+)

22. Dc2-f5! Dg5-h5+
23. Df5xh5 Sf6xh5

24. f2-f4 Tf8-e8+)
25. Ta1-c1 Lb7xc6+)
26. d5xc6 Sf5-f6
27. g3-g4! Sf6xg4
28. f4xc5 Sg4xc5
29. Lg2-d5+ Kg8-h8
30. c6-e7 Th6-f6+)
31. Ld5-b7 Aufgegeben

Häufig wird sofort g3 und Lg2 gespielt nebst eventueller Entwicklung des Springers nach h3.

In Betracht kommt De7.
Besser war 7... Lb7; 8. Lg2, Se4; 9. Dc2, Sxc3 und dann erst d6 nebst Sd7, De7 und e5.

Auch jetzt war Sc4 vorzuziehen.
Damit erobert Weiß für seinen Springer das Feld e6.

Verhindert wenigstens Sd4.
Dies ist noch stärker als gleich Sg5, da Weiß nun noch den Punkt e4 erobert.

Nicht Sc5 oder Sf6, wegen 16. Sxf8, Sxc4; 17. De3 und Weiß behält eine Qualität mehr.

Verfehlt wäre 16. Sxc7, Se5; 17. Sxa8, Sxc4; 18. De3, Se5 und Schwarz gewinnt noch den Sa8.

Nach diesem Fehler erlangt Weiß forciert Gewinnstellung.
Oder 22... Dxf5; 23. Sc7+ usw.

Falls 24... exf4, so 25. g4 und Weiß gewinnt eine Figur: z. B. 25... Sf6; 26. g5 oder 25... f3; 26. gxh5, Lxc6 (26... fxg2; 27. Se7+ und Txf8, matt); 27. dxc6, fxg2; 28. Txf8+, Kxf8; 29. c7 usw.

Der Freibauer entscheidet nun rasch. Aber auch andere Züge hätten nichts mehr geholfen, denn gegen die Drohung g4 und fxg5 gab es nichts Befriedigendes.

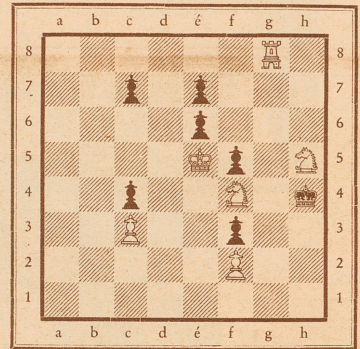
Erzwingt die Ablenkung des Springers vom Punkte d5 und öffnet die f-Linie.

Oder 30... Te8; 31. Lb7 und Schwarz kann wegen des auf f8 drohenden Matts den Bc7 nicht schlagen.

(Anmerkungen von Karl Gilg in der Mähr-Ostauer Morgenzeitung.)

Problem Nr. 168

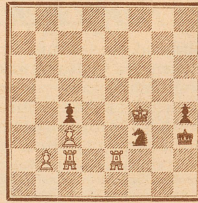
F. PALATZ, HAMBURG
Urdruck



Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 169

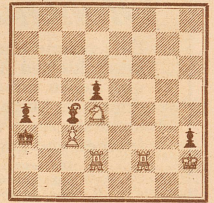
F. PALATZ, HAMBURG
Urdruck



Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 170

F. PALATZ, HAMBURG
Urdruck



Matt in 4 Zügen

Lösungen:

Nr. 159: 1. Kb3 1... SxS Tc6xS Tg5xS Dxc3 Dxb+ Droh.
2. BxT BxS SxD SxT SxD SxS+

Nr. 160: 1. Sd7
1... DxL+ Sf3 Sf7 Tc5 Tc3 Ld4 Lh2 Droh.
2. Lf6 Lxc3 Lxc6 Sb6 Td4 Txl Td4 Se5+

Nr. 161: 1. Tc3 1... TxT Tf3 Tf4 Tf5 Tf6 Droh.
2. Dxt Dxc2 Tc4 Te5 Te6 Tc1+

Nr. 162: 1. Sd4 1... Sd3 bel. Sf3 bel. d4 g3
2. Sc5 Sg5 Da2 Lh3+

Nr. 163: 1. Dg2 Nr. 164: 1. g2-g3

Nr. 165: 1. Sc6 Nr. 166: Le5