Rätsel & Spiel

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Zeitlupe : für Menschen mit Lebenserfahrung**

Band (Jahr): **81 (2003)**

Heft 7-8

PDF erstellt am: **16.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

FRAGEN AN GÖPF EGG

● **W.K. in Oberwil BL:** Bieter zu dritt. Ich als A bin Alleinspieler. Dem Gegner rechts, B, hebe ich den Bauer ab von Rosen. C weist ein Dreiblatt, ich habe auch ein Dreiblatt. C meldet König, ich aber habe von einem Ass. C hat noch die Stöcke. Wie sich dann herausstellt, ist sein Weis jedoch vom Trumpf-Ass. Er hat aber zuerst vom König gewiesen, also bin ich besser und schreibe die 20 Punkte. C stellt sich auf den Standpunkt, wenn ich B den Bauer abhebe, könne er, C, gar nicht Dreiblatt vom Trumpf-König haben. Wer hat Recht?

Göpf: Unabhängig von irgendwelchen Überlegungen betreffend Ablupf wird entschieden, dass Dreiblatt von einem Ass besser sind als der Weis vom König. Ihre Deklaration geht in Ordnung, Sie erhalten willkommene Weispunkte. Die Korrektur Ihres Gegners hätte vor Ihrer Deklaration erfolgen müssen.

● **Frau M.F. in Stäfa ZH:** Schieber A/C gegen B/D, Ausmachregel «Stöck – Wys – Stich». A spielt den Trumpf-Bauer und bedankt sich. Das wäre möglich, denn jeder Partei fehlen nur je rund 20 Punkte. Ich als Gegenpartei habe 50 zu weisen und will auch gewinnen. Wer gewinnt schliesslich?

Göpf: Erreichen beide Parteien im ersten Stich des letzten Spiels das Ziel, entscheidet nicht ein schnelleres Bedanken, sondern die vereinbarte Ausmachregel.

Es sind keine Stöcke vorhanden, deshalb sind Weispunkte vorrangig gegenüber den Kartenpunkten. Sie gewinnen die Partie, A hat für diesmal das Nachsehen.

● **Richten Sie Ihre Jassfragen bitte an folgende Anschrift: Zeitlupe, Jassen mit Göpf, Postfach 642, 8027 Zürich.**

So entstand Eile mit Weile

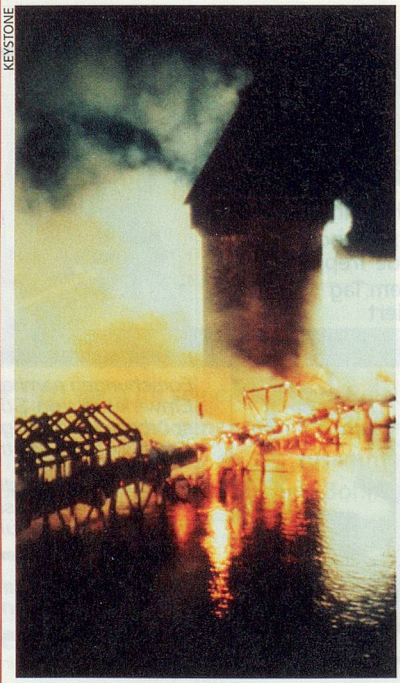
Über die Herkunft des Spiels «Mensch ärgere dich nicht» gibt es verschiedene Deutungen. Experten streiten sich darüber, ob dieses Spiel seine Ursprünge bei den Mayas und Azteken oder im asiatischen Raum hat. Belegt ist ein Spiel namens Pachisi, welches bereits im 15. Jahrhundert in Indien gespielt wurde.

Der Hintergrund des Spieles Pachisi ist religiöser Natur. Das Kreuz symbolisiert die vier Himmelsrichtungen; das Laufen entspricht dem Lebensweg; das Schlagen versinnbildlicht die Reinkarnation, und das Erreichen des Zieles bedeutet das Durchbrechen der Reinkarnationskette. Gespielt wurde das Spiel ursprünglich mit Muscheln oder Stabwürfeln. Gezogen wurde gegen den Uhrzeigersinn. Es gab Festungen. Man durfte mit zwei eigenen Figuren Blockaden bilden, welche nur durch zwei gegnerische Figuren geschlagen werden konnten. Ursprünglich gab es einen Spezialwurf namens «Pachis». Man spielte das Spiel in Zweierteams. Diese Raffinessen fehlen im heutigen Eile mit Weile gänzlich. Aus dem Spiel Pachisi wurden im 19. Jahrhundert, hauptsächlich in Europa und in Amerika, vielerlei Varianten entwickelt, die bekanntesten sind:

«Eile mit Weile» (CH), «Mensch ärgere dich nicht» (D), «Ludo» (GB), «Parcheesi» (USA), «Jeu de Dada» (F), «Chi va piano va sano» (I), «Parchis» (E).

Im 20. Jahrhundert wurden einige andere Spiele entwickelt, welche eine – wenn auch weiter entfernte – Verwandtschaft mit Pachisi nicht verleugnen können, etwa: «Fang den Hut» oder »Malefiz». Eine mit Spielkarten ergänzte Variante heisst «Nichts als Ärger». Bei diesem Spiel ersetzen Handkarten die Würfel. Diese Karten bringen viel Spielwitz in das doch eher eintönige «Eile mit Weile». *pm*

ZEITRAFFER



KEYSTONE

Wann brannte die Kapellbrücke?

Sicher erinnern Sie sich an jenen 18. August, als Luzerns Wahrzeichen ein Raub der Flammen wurde. Aber in welchem Jahr war das?

A: 1993 **B:** 1995 **C:** 1998

Wenn Sie die Antwort wissen, rufen Sie an:

Tel. 0901 59 15 94 (90 Rp./Anruf)

Hinterlassen Sie den Lösungsbuchstaben (A, B oder C), Ihren Namen und Ihre Adresse. Oder schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Zeitlupe, Zeitraffer
Postfach, 8099 Zürich

Anruf- und Einsendeschluss ist der 14. August 2003.

Unter den richtigen Lösungen werden dreimal 100 Franken in bar ausgelost. Die Gewinner werden in der übernächsten Zeitlupe veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; es wird keine Korrespondenz geführt.

KREUZWORTRÄTSEL 5 · 2003

Die Preise gingen an:

1. Rosmarie Senn, Uster ZH (Gutschein Engelberg Tourismus)
2. Paul Süess, Luzern (Pro-Senectute-Armbanduhr)
3. Rosmarie Froelich, Brugg AG (Büchergutschein)

LÖSUNG KREUZWORTRÄTSEL 6 · 2003

Waagrecht: 1 Knigge, 4 Mastodon, 8 Ui, 9 OM (Oskar Matzerat), 10 ergattern, 13 Albis, 15 Eide, 16 zuegeln, 18 Samowar, 21 Heim, 23 eklig, 24 etepetete, 26 (Z)ia, 27 EG, 28 Komplott, 29 Louvre.

Senkrecht: 1 Kreuz, 2 Gut, 3 eitel, 4 Mord, 5 Amnesie, 6 Traum, 7 Nas(horn), 11 grell, 12 Einheit, 14 Bowle, 17 Engel, 19 Ampel, 20 Riese, 22 Etat, 23 Eck, 25 Ego(ismus).

LÖSUNGSWORT: ZAHNBUERSTE

Preis-Kreuzworträtsel

Zu gewinnen sind

2 Kompakt-Küchenmaschinen FP886 multi-pro excel von Kenwood im Wert von je CHF 490.–

Die praktische Küchenmaschine, die raffelt, rührt, püriert, mischt, mixt und knetet. So sind herrliche Gerichte im Nu zubereitet. Mit stufenloser elektronischer Geschwindigkeitswahl.

Rufen Sie an:

Tel. 0901 59 15 93

(90 Rp./Anruf)

Sprechen Sie das Lösungswort, Ihren Namen und Ihre Adresse deutlich aufs Band. Wenn das Lösungswort stimmt, nehmen Sie automatisch an der Auslosung teil. Sie können auch wie bisher eine Postkarte senden an:

Zeitlupe, Rätsel
Postfach, 8099 Zürich

Einsendeschluss ist der 14. August 2003.

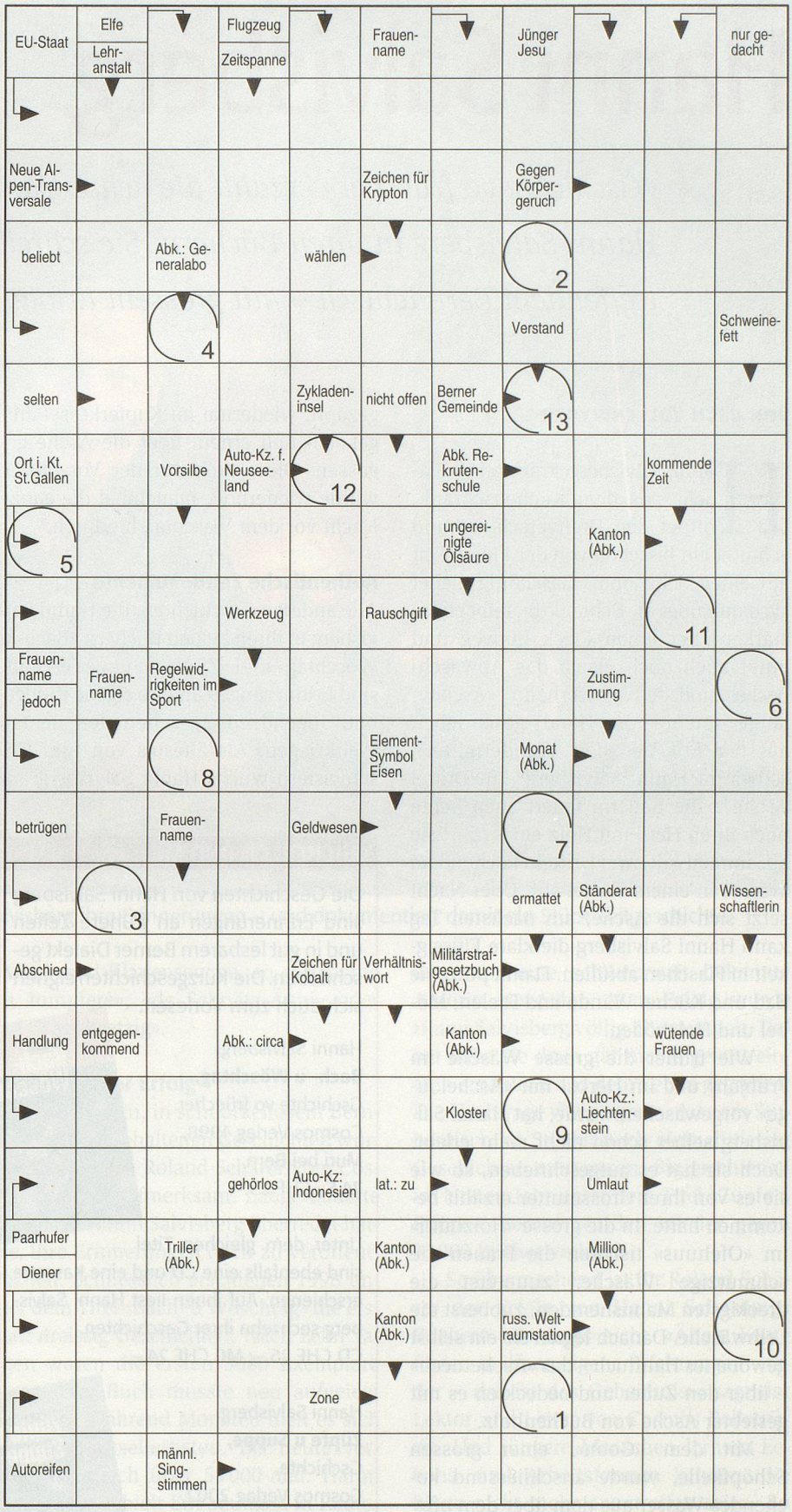
Die Gewinner werden in der übernächsten Zeitlupe-Ausgabe veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; es wird keine Korrespondenz geführt.

Und das noch...

Wofür erhielt Albert Einstein 1921 den Nobelpreis für Physik?

A: Relativitätstheorie?
B: Arbeiten zu den fotoelektrischen Effekten?
C: Quantentheorie?

(Lösung Seite 60)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13