

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 1

Rubrik: Rätsel und Spiele

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

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

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Irrgartenrätsel

S G E D L A S I R
E L S T S T E R G
E N E E E T D S U
A Z N H N S N H W
D T A W T T E S U

Aus jeder wagerechten Reihe ist je ein Buchstabe zu nehmen, immer von oben nach unten, bis alle Buchstaben verwendet sind. Sind sie richtig ausgesucht, ergeben sie einen Ausspruch Mephistos in Goethes Faust.

Zitaträtsel

Zehn Wörter, jedem der nachstehenden Zitate eines entnommen, ergeben einen Ausspruch Mephistos in Goethes Faust.

Vielles wünscht sich der Mensch und doch bedarf er nur wenig
(Goethe, Hermann und Dorothea)
Der kluge Mann baut vor
(Schiller, Wilhelm Tell)
Ich kann den Blick nicht von euch wenden
(Freiligrath, Die Auswanderer)
Ein einziger Augenblick kann alles umgestalten
(Wieland, Oberon)
Ergreift den Augenblick, kommt ihm zuvor
(Schiller, Maria Stuart)
Das ist ein fremder Tropfen in meinem Blute
(Goethe, Egmont)
Behauptung ist nicht Beweis
(Shakespeare, Othello)
Allzu straff gespannt zerspringt der Bogen
(Schiller, Wilhelm Tell)
Es wimmeln Kameraden, wo rechte Banner wehen
(Eichendorff, Frühlingsmarsch)
Der starke Mann gilt viel in dieser Zeit
(Körner, Zriny)

Silbenkreuz

1—2	Karthagische Königin
1—3	Ort im Kanton Tessin
1—8	Bühnenkünstlerin
2—4	Weiblicher Vorname
2—6	Staatsoberhaupt im alten Venedig und in Genua
2—7	Kanal
3—4	Weiblicher Vorname
3—5	Rechnung
3—8	Neu aufgetauchter Stern
4—6	Franz. Gefühlszustand
5—4	Gewichtsart
5—6	Zeitschnitt
6—4	Hauptstadt des Freistaates Reuß
7—1	Schiffart
7—8	Stadt in der Slowakei
8—4	Spanisches Längenmaß
8—7	Lebewohl

Auflösung zum Karreerätsel in Nr. 52

Nichts wird langsamer vergessen als eine Beleidigung und nichts eher als eine Wohltat.

Auflösung zum Stufenrätsel in Nr. 52

Po — Poe — Epos — Nepos — Possen — Prossen — Sprossen

Auflösung zum Rösselsprung in Nr. 51

Die Welt gleicht einer Opera,
Wo jeder, der sich fühlt,
Nach seiner lieben Leidenschaft
Gern eine Rolle spielt.
Der Eine steigt die Bühne hinauf
Mit einem Schäferstab;
Ein Anderer mit dem Marschallstab,
Sinkt ohne Kopf herab.

(Joh. Nik. Götz, Gedichte: Die Welt)

Auflösung zum Buchstabensuchrätsel in Nr. 51

Wonne, Eber, Rose, Wasser, Arak, Silbe, Genf, Esel, Liter, Talg, Eger, Neger, Wien, Irre, Lied, Laden, Mann, Uran, Sessel =
Wer was gelten will muß andere gelten lassen.

Auflösung zum Wechselspiel in Nr. 51

Bober — Robbe

Auflösung zum Figurenrätsel in Nr. 51

1. Spott, 2. Achat, 3. Legat, 4. Pacht, 5. Ernst, 6. Teint, 7. Edikt, 8. Recht = Salpeter

Auflösung zur Geheimschrift in Nr. 51

Sag an, mein Mund, warum gab dir zum Sange
Gott Dichtergeist und süßen Wohlklang zu,
Ja wahrlich auch, dass du im hohen Drange,
Den Reichen riebst aus träger, stumpfer Ruh?

Novalis.

Auflösung zum Homonym in Nr. 51

Umschlag

Auflösung zum Gitterrätsel in Nr. 51

1. Baden, 2. Basel
1. Aarau, 2. Weser

Auflösung zur Aufhängungs-Aufgabe in Nr. 51

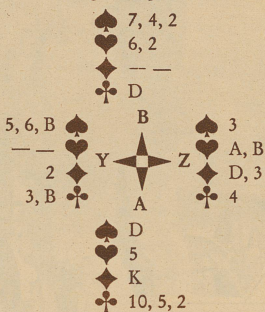
Saal, Oboe, Mast, Meile, Elias, Reis, Regel, Eger, Ira, Spass, Eire = Sommerreise

Auflösung zum Synonym in Nr. 51

Anmut, Nachricht, Talar, Ehe, Nation, Nichtigkeit, Eigentümer = Antenne

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 2



A spielt aus, Pik ist Atout. A B geben nur einen Stich ab. Wie muß gespielt werden?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 1

Z spielte aus: Treff 8. B hatte zu überlegen, ob er mit Dummy's Treff-König oder Treff-Buben den Stich nehmen sollte. In diesem Fall gab er vom Tisch den Treff-König in die Ueberlegung, daß Z möglicherweise das Treff-As hätte und nachspielen würde, und daß die Treff-Dame bei Y säße. Er tat recht daran. Hätte er mit dem Buben geschnitten, so wäre sein Spiel verloren. Nun aber konnte er vom Tisch Pik-Dame ausspielen. Y gab Pik 3 dazu, B: Pik 4, Z: Pik 2. Der Tisch spielte Pik 6 nach. Y: Pik 9, B: Pik-Bube, Z: Pik 8. B spielte nun weiter zweimal Pik aus der Hand, der Tisch warf dabei den Pik-Buben ab, Z klein-Karo und -Coeur. Dann spielte B Coeur aus der Hand und machte so zwei weitere Stiche, um dann Coeur 9 nachzuspielen. Jetzt warf Z Treff 3 ab, Dummy nahm den Stich mit dem Coeur-König. Y bediente mit seinem letzten Coeur. Nun hatte Dummy noch einen Stich in Coeur mit der «Sieben», die jetzt hoch war, worauf dann vom Tisch die Karo 10 gespielt wurde. Wie Y auch immer spielte, ganz gleich, ob er mit dem Buben oder dem König übernahm, B bekam den Stich immer mit dem Karo-As oder der Dame und hatte in jedem Fall zwei Stiche in Karo, insgesamt also 11 Stiche und somit zwei Ueberstiche.

SCHACH

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

Partie Nr. 2

Aus dem Weltmeisterschaft 1929.

Gespielt am 30. Oktober zu Rotterdam.

Weiß: Bogoljubow. Schwarz: Dr. Aljechin.

1. e2—e4 e7—e5 4. Lb5—a4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 Sc8—c6 5. 0—0 d7—d6
3. Lf1—b5 a7—a6 6. c2—c3 ...
Hier wird gewöhnlich Tf6 1 oder Lx c6 nebst d4 gespielt.
6. ... Lc8—d7 8. d4—d5 ...
7. d2—d4 Lf8—e7

Mit diesem Vorstoß, der eine gefährliche Situation schafft, hätte Weiß besser zugewartet, bis Schwarz rohiert hat. So setzt er sich einem gefährlichen Angriff auf den Königsflügel aus; Bogoljubow liebt aber die Gefahren.

8. ... Sc6—b8 11. Sb1—c3 Sd7—f8
9. La4—c2 Ld7—g4 12. h2—h3 Lg4—d7
10. c3—c4 Sb8—d7 13. Sf3—e1 g7—g5!

Ein kühnes Bauernopfer, mit dem der Weltmeister ganz auf den gewagten Stil seines Herausforderers eingeht. Als Gegengewicht kann er allerdings die Öffnung der g-Linie und die Verhinderung von f2—f4 in Rechnung stellen.

14. Lc1×g5 Th8—g8 16. Lg5×f4 Ld7×h3
15. f2—f4 e5×f4 17. c4—c5!

Der Angriff ist die beste Verteidigung!
17. ... Sf8—g6 20. Dd1—d2 Tg8—g6
18. Lf4—h2 Sg6—h4 21. Kg1—h1 Tg6×g2
19. Lc2—a4 Kf8—f8

Einen derartigen wilden Kampf, bei dem es kaum noch möglich ist, am Brett die weitere Entwicklung einigermaßen sicher durchzurechnen, hat man an einem Wettkampf um die Weltmeisterschaft noch nicht erlebt. Trotzdem hat Schwarz die stärkste Fortsetzung gefunden.

22. Sd1×g2 Lh3×g2+ 24. Dd2—f4!
23. Kh1—g1 Sf6—g4

Die richtige Erwiderung auf die Drohung Lg7—g5—e3+!

24. ... Sg4—e5 26. Lh2×e5 d6×e5
25. Df4—h6+ Kf8—g8 27. Tf1×f7

Fehlerhaft wäre hier Tf1, wegen Lg5, 28. Dh5, Lf3. Nicht günstig erscheint auch 27. Tf2, Lg5 28. Dh5, Lf3. Mit dem Textzuge behält Weiß das Remis sicher in der Hand (ewiges

Damenschach). Er hat damit den vulnneranten Angriff ausgehalten und abgeschlagen. Fraglich ist, ob er an dieser Stelle mit d5—d6 nicht hätte auf Gewinn spielen können, wenn die für die Abwehr verbrauchte Nervenkraft ihm das nicht als zu großes Risiko hätte erscheinen lassen.

27. ... Ld7×c5+ 30. Dh7—h8+ Kf8×f7
28. Kg1—h2 Kg8×f7 31. Dh8—h7+ Kf7—f8
29. Dh6×h7+ Kf7—f8 32. Dh7—h6+ Kf8—f7

Ein kurzer Waffenstillstand läßt die erschöpften Helden Atem schöpfen. Weiß muß angesichts des Standes des Wettkampfes sich doch noch dazu entschließen, auf Gewinn zu spielen.

33. d5—d6 c7×d6 37. Dh7—h6+ Kf8—f7
34. Dh6—h7+ Kf7—f8 38. La4—b3+ Kf7—e8
35. Dh7—h8+ Kf8—f7 39. Lb3—e6?
36. Dh8—h7+ Kf7—f8

Damit riskiert Weiß, das sichere Remis aus der Hand zu geben, da ein Endspiel mit einem Minusbauern entsteht.

39. ... Sh4—f3+ 41. Dh6×g5 Sf3×g5
40. Kh2×g2 Dd8—g5+ 42. Ld6—f5
Besser als Ld5.

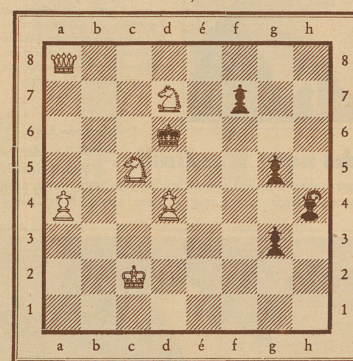
42. ... Kf8—g7 44. Sc3—d5 a6—a5
43. Ta1—f1 Kf7—g7
Um b4 zu verhindern.

45. Kg2—g3 Ta8—f8 47. Th1—f1 Tg8—f8
46. Tf1—h1 Tf8—g8 48. Tf1—h1 Tf8—g8

Unentschieden. Eine für die Spielweise am vergangenen Weltmeisterschaftse sehr charakteristische Partie.

Problem Nr. 3

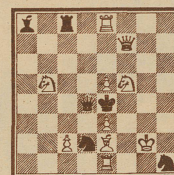
C. A. L. Bull, Durban



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 4

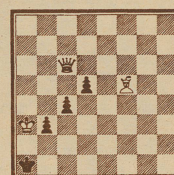
H. Kirchmann
1. Preis - Dresd. Volkszeitung



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 5

E. Boswell
«Svenska Dagbladet»



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 1 (H. Ott). Weiß: Kh1, Tb8, Lc5, Sb3, Ba2, c2, e2; Schwarz: Ka4, Ba5, a6, d7, e3, f4; Matt in 3 Z. —

1. Sd4, d5 2. c4, dc4: 3. Tb3 etc.

1. ... d6 2. Tb3, dc5: 3. Sd6 etc.

Problem Nr. 2 (Schiffmann). Weiß: Kh3, Df6, Lg3, Bg5; Schwarz: Kh5, Tg8, Lf8; Matt in 2 Z. — 1. Lh4.

Anleitung zur Lösung: Die Stellung ohne die Figuren zu ziehen. Das Matt Dh6 ist ersichtlich für den Fall, daß Tg7 oder ein Läuferzug auf der Diagonale f8—a3 geschieht. Bei anderen Schachgeboten mit der Dame steht der Bauer g5 ein, dessen Rolle abzuklären ist. Wird er gezogen? Wohl winkt auf 1. g6 T×g6 das schöne Dh4, allein 1... Tg7 verhindert jedes Matt im nächsten Zuge. Darf der Bauer somit nicht gezogen werden, so muß man ihn logischerweise im ersten Zuge decken und zwar nicht mit Lf4, weil so die f-Linie für Damenzüge unterbunden wird. Mit 1. Lh4 gerät Schwarz in Zugzwang und es erscheinen reizende Mattbilder. — Daß der Läufer nicht in Richtung a3 marschieren darf, hatten wir gleich entdeckt. Daß er nicht nach h6 darf, ist auch klar. Lg7 aber unterbindet die Wirkung von Tg8 (2. Df7). Noch reizvoller sind die Mattbilder nach Turmzügen. Man versuche sie logisch zu konstruieren auf Tg7 (Unterbindung der Läuferwirkung), Tg6 (Blockierung des Fluchtfeldes g6), und Th8 (Verzicht auf die Beherrschung von g6).