

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 3

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: 17.04.2026

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

Rätsel und Spiele

RATSEL

Diamanträtsel

	A								
A	A	A							
A	B	B	C	D					
E	E	E	H	H	H	I			
I	I	I	L	L	L	N	N		
O	O	P	P	R	R	R			
R	S	S	S	T					
T	T	U							
Z									

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die wagrechten Reihen folgende Wörter ergeben:

1. Konsonant, 2. Teil des Kopfes, 3. Land in Asien, 4. Spiel, 5. Rückständig, Mensch, 6. Krankheit, 7. Baumaterial, 8. Mädchenname, 9. Konsonant.

Die mittlere wagrechte und die mittlere senkrechte Reihe sind gleichlautend.

Buchstabensuchrätsel

- * a * t e, * r * e, * i * b e, * e * u m, * r * e n, * i * b e, * a * p e,
- * i * n a, * b * e, * i * t e, * a * n e, * n * e n, * e * d, * e * l o g,
- * m * iß, * h * m i e, * u * d.

Sind die Sterne durch Buchstaben richtig ersetzt, so nennen die ersten und die dritten Buchstaben, von oben nach unten gelesen, ein altes Sprichwort.

Wortesatzrätsel

A	C	B	Zwischen jedes der unter A und B angegebenen Wörter soll unter C je ein Hauptwort eingesetzt werden, das mit den angegebenen Wörtern neue Hauptwörter bildet. Z.B. = A: Leber, B: Suppe, C: Wurst, mithin A-C: Leberwurst, C-B: Wurstsuppe.
Armband ?	Zeit		Die Anfangsbuchstaben der richtig geordneten, einzusetzenden Wörter unter C nennen uns eine Bildungs- und Unterhaltungsmöglichkeit.
Bohnen ?	Tasse		
Fluß ?	Teich		
Haus ?	Rinne		
Hecken ?	Strauß		
Morgen ?	Schwaden		
See ?	Bau		
Sommer ?	Falter		

Streichrätsel

Aus einem Lagerraum ich entrann,
Nun dien' als Waffe ich 'nem schwarzen Mann.

Auflösung zum Silbenkreis in Nr. 2

- 1-2 Sage, 2-3 Gaze, 3-4 Zero, 4-5 Rose, 5-6 Seal, 6-7 Alma, 7-8 Mama, 8-9 Maki, 9-10 Kino, 10-11 Nora, 11-12 Rawa, 12-1 Wasa.

Auflösung zum Quadratzauber in Nr. 2

I													
	E	M	I	G	R	A	N	T	E	N			
	M		R	E	D	E				E			
	I		A	D	O	R				U			
S	A	R	G		N	E	R	O		G	R	A	N
A	M	O	R							R	O	S	E
R	O	S	A							A	S	T	I
IV										II			
G	R	A	N		T	A	L	G		N	E	I	D
	T		A	M	U	R				A			
	E		L	U	N	A				D			
N	E	U	G	R	A	N	A	D	A				
III													

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 4

A reizt «Ein Treff», Y «2 Karo», B sagt «3 Treff», Z «3 Herz», A «4 Treff». Alle passen. A-B gewinnen ihr Spiel gegen jede Verteidigung. Wie ist der Gang des Spiels, wenn die Karten wie folgt verteilt sind und Y Herz-As ausspielt?

- ♠ K, B, 4, 2
- ♥ 6, 4, 3
- ♦ D, 7, 2
- ♣ D, 9, 7

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

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

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 3

1. Karo 7, 5, Dame, König;
2. Herz Dame, 2, 7, Karo 6;
3. Treff Dame, Pik 5, Treff König (!), 10;

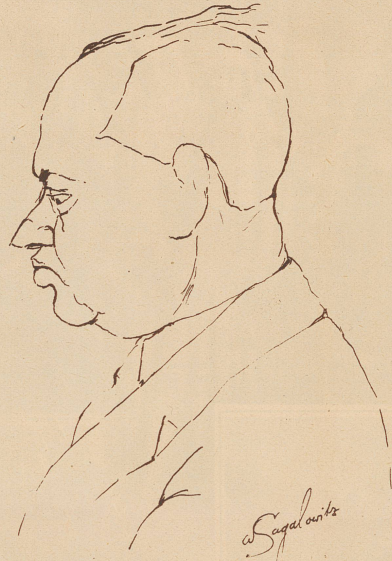
4. Herz Bube (!), Treff Bube (a), Karo 10, 8;
5. Treff 8, Pik 8, 7, 6;
6. Pik 3, 9, 10, Karo 9;
7. Pik Dame, Karo Bube, Pik 4, Bube.

Variante a

4. Herz Bube, Pik 8, Karo 10, 8;
5. Pik 3, 9, 10, 6;
6. Pik Dame, Karo 9, Pik 4, Bube;
7. Pik 7, Karo Bube, Treff 8, Bube.

SCHACH

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



Schachmeister Rudolf Spielmann, der letzte Woche in Zürich, Basel und Bern erfolgreiche Simultanvorstellungen gegeben hat
Zeichnung von W. Sagalowitz

Partie Nr. 4

Weiß: F. D. Yates. Schwarz: A. Takacs.
Gespielte am Internationalen Weihnachtsturnier 1929/30 in Hastings.

1. e2-e4 Sg8-f6 2. e4-e5 Sf6-d5
3. d2-d4 d7-d6 12. c2-c4 Sd7-b6
4. Sg1-f3 Lc8-g4 13. c4-d5 Dd8-d5
5. Lf1-c4 d6-e5 14. a2-a4 Ta8-c8
6. d4x-e5 e7-e6 15. a4-a5 Sb6-c4
7. h2-h3 Lg4-h5 16. Sd2xc4 Dd5xc4
8. 0-0 Lf3-e7 17. Dd2xc4 Te8xc4
9. Dd1-e2 e7-e6 18. a5-a6 b7-b6
10. Sb1-d2 Sb8-d7 19. Lc1-e3
11. Lc4xd5 c6xd5

Weiß hat die Möglichkeit eines Durchbruchs auf dem Damenflügel rasch erkannt und mit diesem Ziel vor Augen den Abtausch gefördert. Der 19. Zug enthält mit einem Schläge die Schwächen der scheinbar ausgeglichenen Stellung: bereits droht das Läuferopfer auf b6.

19. ... Lh5xf3 20. g2xf3 Kd8-d7
Sicherer wäre hier die Rochade gewesen. Schwarz unterschätzt die Kraft des weißen Angriffs und hofft, den König als Verteidigungsfigur verwenden zu können.

21. Td1-d1+ Kd7-c7 23. Ta1-a4 Th8-d8
22. b2-b3 Te4-c6
Weiß drohte bereits, sich mit Ta4-d4-d7 entscheidend im gegnerischen Lager festzusetzen.

24. Td1xd8 Kc7xd8 26. Tg4-d4+ Kd8-e8
25. Ta4-g4 e7-g6
Schwarz hat den im 20. Zuge gefaßten Plan aufgegeben, eine Inkonsistenz, die sich gewöhnlich rächt. Wahrscheinlich ließ er sich durch das Manöver des Weißen im 25. Zuge beirren. Die dort eingeleitete Aktion erweist sich aber nur als Ablenkungsmanöver, dessen Berechtigung Schwarz mit seinem 26. Zuge erhärtet. In Wirklichkeit hat Weiß die Idee, auf dem Damenflügel durchzuberechnen, nie aufgegeben.

27. Td4-a4 Ld7-d8 29. b3-b4 Tc3-c4
28. Kg1-f1 Tc6-c3 30. Kf1-e2 Tc4-h4?

Ein verfehltes Manöver, mit dem wohl ein Bauer gewonnen, aber der schwarze Turm außer Gefecht gesetzt wird.

31. f3-f4 Th4xh3 34. Td1-g1 Kd8-d7
32. Ta4-a1 Ld8-c7 35. Kd2-d3 Th3-h4
33. Ta1-d1 h7-h6 36. Tg1-d1 g6-g5

Trotzdem der weiße Turm die d-Linie freigegeben hat, ist der Vorstoß verfehlt.

37. f4xg5 h6xg5 38. Ld3xg5 Th4-h5
Falsch wäre gewesen: 37... Lx65 wegen 38. Lxb6! Eben-
sowenig ging jetzt 38... Txb4 wegen 39. Kc3+! oder 38...
Tg4 wegen 39. f4, worauf der Turm neuerdings abgeschnitten ist.

39. Kd3-c4+ Kd7-c8 42. Lg5-f6 Th8-g8
40. c2-c4 Th5-h3 43. Td1-h1 Lc7-d8
41. Kc4-b5 Th3-h8

Weiß hat sich einen Turmangriff auf den schwachen B7 herausgearbeitet. Will der schwarze König zu Hilfe eilen, so bemächtigt sich der weiße König der Bauern auf dem Damenflügel. Mit dem nächsten Zuge wird die schwarze Streitmacht völlig gelähmt.

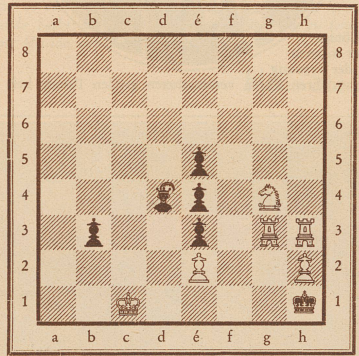
44. Kb5-c6! Ld8xf6 46. Th1-h7 Td8-f8
45. e5xf6 Tg8-d8

46... Td7? 47. Th8+ 48. Txb7 49. Kb7 etc.
Es ist für Schwarz jetzt eine typische Zugzwangstellung entstanden, die Weiß mit 47. Tg7! ausnützen sollte, worauf entweder B7 oder B7 fällt. Aber auch der von Yates gewählte Weg führt schließlich zum Ziel.

47. Kc6-d6 Kc8-d8 50. Tg7-g1 Th8-f8
48. Th7-g7 Kd8-e8 51. Tg1-d1 Aufgegeben
49. Kd6-c7! Tf8-h8

Problem Nr. 9

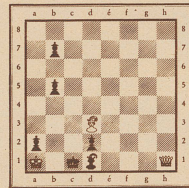
Dr. A. Kraemer, Lage.
«Deutsche Tageszeitung», 1929



Matt in vier Zügen

Problem Nr. 10

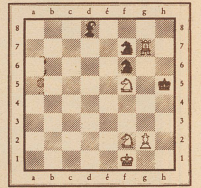
Hans Fahrni, Bern
«Marabu» 1930



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 11

Jos. Cumpé, Böhm. Aicha
Urdrucl.



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 6 von Hans Ott: (Kf7, Td5, La2, b2, Sf5, Bg2, g3; — Kd4, Lc8, f8, Bd7, h5, h7).

1. Lf6 (droht 2. Td4+, 3. Tf4).

1... Lc5 2. Lc4 (droht Td5), d6, 3. Ld3+ etc.

Für den Kenner ein wertvolles Stück. Die Idee, die kritischen Steine einer schwarzen Schnittpunktaufgabe verstellend in das Mattnetz einzubeziehen, ist bisher äußerst selten zur Darstellung gekommen.

Problem Nr. 7 von Pimenow und Umnow: (Kf3, Dc8, Td1, e2, Lb8, e8, Sc6, g7; — Kd6, Te7, f8, Sd5, e3, Bb4, b6, c4, f6, f7). 1. Sa5.

Anleitung zur Lösung von Nr. 7: Die Königsflucht nach c5 muß hier offenbar um jeden Preis verhindert resp. bestraft werden. Bald zeigt sich, daß das überhaupt nur mit 1. Sa5 und dem drohenden 2. Sb7 resp. Dxc7 geschehen kann. Versucht der König nun eine Flucht nach der andern Seite (e5 oder e7), so fesselt er verhängnisvollerweise seinen besten Offizier (Sd3) und gestattet damit Weiß mit Sxc4 resp. Sf5 den Todesstoß auszuführen.

Problem Nr. 8 von Palitzsch: (Kd6, Dd4, Sd7, Ba7; — Kb7). 1. Sc8.