

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 6 (1930)

Heft: 9

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

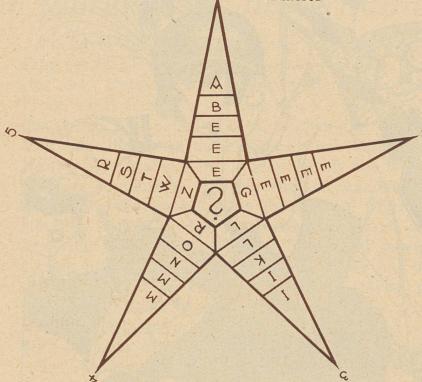
Figurenrätsel



Aus den Buchstaben der Figur sollen acht Wörter gebildet werden, die alle denselben Endbuchstaben in der Mitte haben und deren Anfangsbuchstaben, nacheinander gelesen, eine Maskenfigur ergeben. Die Wörter haben folgende Bedeutung:

1. Fröhlichkeit, 2. Blume, 3. Schiffsgesäule, 4. Höhlmaß, 5. Berg in den Alpen, 6. Haustier, 7. Angehöriger eines asiatischen Landes, 8. Beruf.

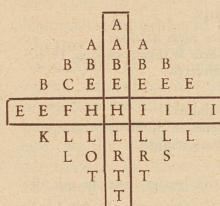
Stern-Rätsel



Aus den 25 Buchstaben des Sterns sind Wörter von folgender Bedeutung zu bilden:

1. Das 4. Zeichen im Tierkreis, 2. Das 5. Zeichen im Tierkreis, 3. Nördliches Sternbild, 4. Stern 2, Größe, 5. Scheitelpunkt. Ist dies geschehen, so ergeben der 1. Buchstabe des 1. Wortes, der 2. Buchstabe des 2. Wortes, der 3. Buchstabe des 3. Wortes usw. einen Weltkörper.

Diamanträtsel

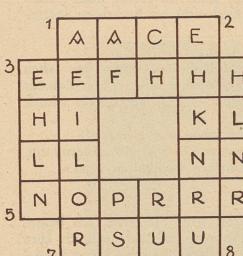


Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die wagende Reihen bezeichnen:

1. Konsonant
2. Zahl
3. Schreinerutensilie
4. Raubvogel
5. Heilmittel
6. Schmuckstück
7. Blume
8. Klosterversteher
9. Vokal

Die mittlere wagende und die mittlere senkrechte Reihe sind gleichlautend.

Rahmenrätsel



Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß Wörter von nachstehender Bedeutung entstehen:

- 1-2 Stadt an der Hasel, 3-4 Fluß in Württemberg, 5-6 Etwas Falsches, 7-8 Nebenfluss des Rheins, 3-5 Gefäß, 1-7 Handwerker, 2-8 Tanzkomponist, 4-6 Pflanzengartung

Auflösung zur Magischen Treppe in Nr. 8

Dock — Odol — Code — Kleiber — Bali — Elis — Risotto — Team — Tau — Omlett — Eber — Teke — Trensen — Safe — Efeu — Neuerose — Oran — Sand — Endemie — Mars — Iris — Esse

Auflösung zum Irrgartenrätsel in Nr. 8

Zwischen entweder und oder führt noch manches Sträßlein
(Herzogin Hadwig in Ekkehard)

Auflösung zum Stufenrätsel in Nr. 8

Mo — Rom — Omar — Roman — Romane — Romaine

Auflösung zur Scharade in Nr. 8

schwer — fällig — schwerfällig

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 10

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

♠	A, D, 9, 5, 3
♥	7
♦	K, 9, 5
♣	A, 9, 7, 5

Rubbermanche. Beide Parteien null. A hat geteilt und sagt: Ein Pik. Y: Zwei Treff. B: Zwei Coeur. Z: passe. A: Zwei Sans Arout, Y: passe. B: Drei Pik. Z: passe. A: Vier Pik. Y: passe. B: passe, Z: doubliert.

Y spielt Treff König aus. Wie muß A spielen, um seinen Kontakt zu erfüllen.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 9

Auf die in unserer Aufgabe gestellten Fragen ist folgendermaßen zu antworten

1. Y muß Cœur-Vier ausspielen.
2. Y muß in diesem Falle Caro-Zehn ausspielen. Wenn man als Gegner vier oder mehr Atouts in der Hand hat, ist es vorteilhafter, man spielt von seiner stärksten Farbe aus, als das Singleton (Treff). Vorausgesetzt natürlich, daß der Partner keine Farbe gereizt hat, wie in diesem Fall.
3. Y muß Treff-Vier bringen. Treff ist die vom Partner gereizte Farbe.
4. Y muß Pik-Zehn ausspielen.

SCHACH

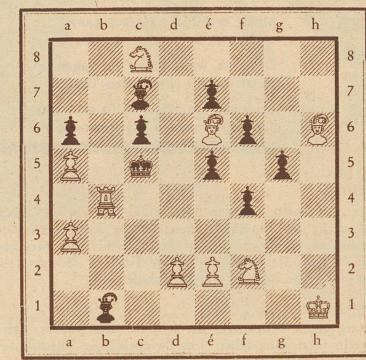
Zuschriften in Angelegenheiten der Schachspalte bitten wir direkt an den Redaktor: Herrn Prof. Niggli, Kasernenstr. 21 c, Bern zu richten.

Partie Nr. 10

Damenindische Verteidigung.

Gespielt in der IX. Runde des internationalen Meisterturniers zu San Remo am 27. Januar 1930.

Weiß: Athues. Schwarz: Dr. Aljechin.

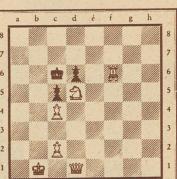


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 28

W. A. Shinkman

Deutsche Schachzeitung 1875



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 29

W. A. Shinkman

Deutsche Schachzeitung 1875



Matt in 2 Zügen

Lösungen:

Problem Nr. 24 von R. L'hermet: (Kg3, Dc5, Tf8, Lb8, Bg2; — Ké4, Td8 f1, Lg8, Sc7, Bd3; matt in 2 Zügen). 1. Tf8—f3 (droht Té3#).

Die direkten Deckungen T×T oder Té1 werden mit gf3#=resp. Tf4# beantwortet. Td4 scheitert an Df5#; Td5 oder Ld5 haben Dé3# zur Folge. Der stärkste Verteidigungszug von Schwarz scheint Sc5 zu sein, da er Dé3 verhindert. Allein er entfesselt die Wirkungskraft des Lb8 und gestattet damit Dc4#. Ein gefälliges Werk des greisen Komponisten, der kürzlich seinen 70. Geburtstag feiern durfte.

Problem Nr. 25 von R. L'hermet: (Ka1, Dé4, Ta8 b8, Lb4 e8, Sa6; — Ka4, La7, Ba3 b5 d3; matt in 2 Zügen).

1. Dc4! Zugzwang. Der Löser nehme sich die Mühe, die Blößen zu suchen, die sich Schwarz mit jedem Zug gibt und die logischen Entgegnungen von Weiß daraus zu folgern.

Problem Nr. 26 von Andersson: (Kd2, Tg8, Sé4 g3; — Kg1, Bf3 g2 h3; matt in 2 Zügen).

1. Sg5! (Zugzwang) mit hübschen Mattribildern.

The Golden Argosy

Unser Problemtitel ist heute der prächtigen Weihnachtsgabe gewidmet, die Alain C. White der Schachwelt gestiftet hat. Als 37. Band seiner Weihnachtsbücherei ist nämlich unter diesem Titel eine Sammlung der 600 schönsten Probleme W. A. Shinkmans erschienen, herausgegeben von Otto Würzburg, Alain C. White und George Hume. Das «Schiff mit der goldenen Fracht»! Besser hätte der Herausgeber dieses Buch nicht benennen können; denn es birgt eine derartige Fülle herlicher Einfälle und kunstvoller Darstellungen aus dem Lebenswerk des heute 82jährigen Komponisten, daß der Redakteur bei der Wahl der Beispiele, die er herausgreifen soll, in die größte Verlegenheit gerät. Er schließt sich mit bescheidenen Worten dem Danke an, den Dr. A. Kraemer mit seinem Problem Nr. 18 dem großzügigen Vermittler dieser Herrlichkeiten in unserer Schachspalte bereits ausgesprochen hat.