

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte

**Band:** 6 (1930)

**Heft:** 12

**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:** 19.01.2026

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

# Rätsel und Spiele

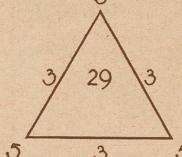
## RÄTSEL

### Geographische Aufgabe.

Ebro, Ural, Arno, Seine, Missouri, Hwangho.  
Aus den unten angeführten Silben sind Städtenamen zu bilden, die an den obenstehenden Flüssen liegen. Die Anfangsbuchstaben der richtig gewählten Städte ergeben, der Reihe nach gelesen, ein bekanntes Ostseebad.

burg — go — ha — ma — nan — o — o — pa — pi — ra — ren —  
ris — sa — tsi — za — za.

Dreieck.



In nebenstehendem Dreieck sollen vier einzelne Zahlen gestrichen werden, so daß 29 übrig bleibt.

Wer kann's?

### Zahlenrätsel

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Angenehme Situation
10	8	11	12	8	10	12	13	14	Beruf
12	4	5	7	15	12	12	6	3	Mädchenname
4	12	10	5	6	13	8	11		Effekt
7	16	14	10	17	2	5	12		Frucht
8	12	13	8	7	13	11	12		Fisch
9	14	7	11	2	8	12	14		Militärische Gattung

Die Zahlen sind durch bestimmte Buchstaben zu ersetzen und daraus Wörter zu bilden. Die erste senkrechte und die vierte senkrechte Reihe ergeben zwei klassische Schriftsteller.

### Visitkartenrätsel

Kasper Tiel, Elm

Name und Ort ergeben den Beruf des Herrn

### Likör-Karte.

Baumeister, Cognac, Hall und Hall, Kurfürsten, Machandel, Maraschino, Pfeffermünz, Wacholder.

Gelegentlich eines Zusammenkunfts wurden vorstehend verzeichnete Liköre getrunken. Um zu ergründen, bei welcher Gelegenheit dies geschah, sind die fertiggedruckten Buchstaben richtig aneinander zu reihen.

### Buchstabenschräträtsel

\* a \* um, \* u \* er, \* i \* te, \* a \* el, \* o \* a, \* r \* na, \* o \* ne,  
\* a \* ett, \* u \* e, \* i \* be, \* a \* el, \* g \* az, \* e \* d, \* r \* ude,  
\* a \* t.

Sind die Sterne durch Buchstaben richtig ersetzt sind, so nennen die ersten Buchstaben, von oben nach unten, und die dritten Buchstaben, von unten nach oben gelesen, einen beachtenswerten Spruch.

### Auflösung zum Ergänzungsrätsel in Nr. 11

WEISSDORN, AMBROSIUS,  
STRANDBAD, CHARLATAN,  
HUTSCHNUR, KNOFLOCH,  
OBERLEDER, REGULATOR,  
BEINBRUCH = WASCHKORB

### Auflösung zum Wabenrätsel in Nr. 11

P A T E  
A A S  
O R S I  
W A L  
E R B E  
T E E  
S A A L

Parabel — Strasse

## BRIDGE

### Bridge-Aufgabe Nr. 13

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

A teilt und paßt. Y: Ein Sans Atout. B paßt. Z: Drei Cœur, A paßt, Y: Drei Sans Atout. Alle passen. Y Z gewinnen das Spiel mit Grand Slam. Wie muß Y spielen, nachdem B Treff-fünf ausgespielt hat.

\*

### Auflösung zur Bridge-Aufgabe Nr. 12

Stich	A	Y	B	Z
1.	Cœur As	Cœur 10	Cœur 8	Cœur 5
2.	Cœur 2	Cœur Bube	Pik As (!)	Cœur 6
3.	Pik 5	Treff 5	Pik 3	Pik 6
4.	Cœur 3	Cœur Dame	Pik König (!)	Cœur 7
5.	Pik 9	Karo 10	Pik 4	Pik 8
6.	Cœur Dame	?	Treff 4	Pik 10

Y, der sich im Abwurfwinkel befindet, kann in sechsten Stich den Cœur-König, die Treff-Dame, oder ein Karo abwerfen. Wenn er den Cœur-König discardierte, müssen A-B einen Cœur-Stich, einen Treff- und einen Karostich, oder einen Cœur- und zwei Karostiche machen.

Discardierte Y die Treff-Dame, so müssen A-B einen Treff-, einen Cœur- und einen Karostich, oder einen Treff- und zwei Karostiche machen.

Wirft Y aber einen Karo ab, so machen A-B alle drei Karostiche und erreichen somit in jedem Fall alle neun Stiche.

## SCHACH

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

### Die Entscheidungspartie von Nizza.

#### Partie Nr. 13

Gespielt in der letzten Runde des Internat. Meisterschafts

Weiß:

Snosko (Rußland)

Schwarz:

Dr. Tartakower (Polen)

1. Sg1-f3	d7-d5	23. d4-e5!	0-0-0 <sup>*)</sup>
2. d2-d4	Sg8-f6	24. Tb1-a1 <sup>*)</sup>	Kc8-b8 <sup>*)</sup>
3. c2-c4	e7-e6	25. e5-e6+	Kb8-a8
4. Lc1-g5	Lf8-e7	26. e6xf7 <sup>*)</sup>	Tf8-f8
5. e2-e3	Sb8-d7	27. c4-c5 <sup>*)</sup>	b6-b5
6. Sb1-c3	c7-c6 <sup>*)</sup>	28. Tg1-g8	Tf8xg8
7. Dd1-c2	Sf6-e4	29. f7xg8D	Td8xg8
8. Lg5xh7	Dd8xh7	30. Df4xh6	Df7xh5
9. Sc3xh4 <sup>*)</sup>	d5xh4	31. Ta1-g1!	Tg8-d8
10. Dc2xh4	Dc7-b4+	32. Dh6-h7 <sup>*)</sup>	Dc5-d5
11. Sf3-d2	Db4xh2	33. Tg1-g7	Dd5-a2+
12. Ta1-b1 <sup>*)</sup>	Dh2xh1	34. Ld3-c2	b5-b4!
13. Lf1-d3	Da2-a3 <sup>*)</sup>	35. Tg7xh7 <sup>*)</sup>	Da2-a6+
14. Ké1-f2	Sd7-f6	36. Lc2-d3	Da6xh7
15. Dd4-f4!	Da3-e7	37. Dh7xh7+	Ka8xh7
16. Sd2-f3	h7-h6 <sup>*)</sup>	38. h4-h5	b4-b3
17. h2-h4!	b7-h6	39. h5-h6 <sup>*)</sup>	a7-a5!
18. g2-g4 <sup>*)</sup>	Lc8-b7	40. h6-h7	a5-a4
19. g4-g5 <sup>*)</sup>	Sf6-d7	41. Ld3-c4 <sup>*)</sup>	Td8-h8 <sup>*)</sup>
20. g5xh6!	g7xh6	42. Lc4-d3	a4-a3
21. Th1-g1	66-e5	43. Ké2-d2	a3-a2
22. Sf3xh5	Sd7xh5	Weiß gibt auf	

<sup>\*)</sup> Uelicher ist zuerst die Rochade, doch plant Tartakower bereits das im nächsten Zuge geschehende Ausfallmanöver.

<sup>\*)</sup> Wenn 9. Ld3, so 9.... f5 und ebenso im nächsten Zuge wenn 10. Sd2, so 10.... f5 mit Initiative von Schwarz, was eben der Anziehende mit seiner Spielweise vermeiden will.

<sup>\*)</sup> Die Akten über die volle Korrektheit dieses Bauernopfers sind noch nicht geschlossen. Aengstlichere Naturen hätten Dbi versucht.

<sup>\*)</sup> Drohend Sf6, so daß Schwarz das Tempo zum Damerrückzug gewinnt, wenn aber 13.... Da5, so 14. c5.

<sup>\*)</sup> Von fraglichem Werte. Warum nicht sofort b6?

<sup>\*)</sup> Großzügiges Angriffsspiel, was dem gewaltigen Gegner gegenüber besondere bemerkenswert ist.

<sup>\*)</sup> Ein Entlastungsversuch, da 21.... 0-0-0 wegen 22. Tg7, Thf8 23. Lg6 usw. zu verdächtig war.

<sup>\*)</sup> Ueberschreitung des Rubikons!

<sup>\*)</sup> Glänzend gespielt! Wenn aber 24. Tg7, so 24.... Td3!! 25. Kxd3, Da3 mit gewaltigen Drohungen. Auch mit 24. Lf5+, Kb8 25. e6+, Ka8 usw. hätte Weiß nichts nichts.

<sup>\*)</sup> Auf 24.... a5 war 25. Tg7, Thf8 26. e6!! usw. zu befürchten.

<sup>\*)</sup> Einfacher war wohl Dxf7 mit wahrscheinlicher Vereinfachung.

<sup>\*)</sup> Eine Falle, die hauptsächlich auf 27.... Dxc5? 28. Txa7+, Kxa7 29. Ta1+ usw. berechnet ist.

<sup>\*)</sup> Man sieht, daß Weiß, der übrigens in großer Zeitnot war, mit seinen letzten Zügen auf Materialreduktion gespielt hat, doch versteht Tartakower neue Kampfspannungen herbeizuführen.

<sup>\*)</sup> Jedenfalls verfehlt, doch war die Lage von Snosko bereits kritisch geworden.

<sup>\*)</sup> Falls 39. Kd2, so 39.... b2 usw.

<sup>\*)</sup> Oder 41. Kd2, a3 42. Kc3, a2 43. Kb2, Txd3! 44. h8D, Td1 und gewinnt.

<sup>\*)</sup> Es drohte 42. Lg8.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte»  
von Schachmeister Dr. A. Seitz.

### Lösungen:

**Problem Nr. 33** von A. C. White (Kf1, Da1, La7, g2, Bb2, b6, c3, c5, d4, e6; — Kh2, Sa4, Ba2, f7, g3. Matt in 3 Zügen).

1. d4-d5! und der schwarze Springer muß entweder der Dame oder dem Läufer den Weg zum Angriff auf den König bahnen. In Alain C. Whites Problemen steckt immer ein Stück Humor.

1.... Sb2; 2. c4 etc. 1.... Sc3; 2. b3 etc. 1.... Sb6; 2. c6 1.... Sc5; 2. b7 etc.

**Problem Nr. 34** von O. Nemo (Ka2, Dd8, Sa1, Bf2; — Kc1, Sd4, h2, Bd2, f3. Matt in 3 Zügen).

1. Dd8-a4! Zugzwang  
1.... d1S 2. Dc2+ 1.... d1D 2. Da3+  
1.... Sh2 bel. 2. Dc4+ 1.... Sb3 2. Db3+!

**Problem Nr. 35** von Neukomm (Kd5, Dh8, Ta4, f5, Lb5, Sc1, Bc3, f2, f6; — Kg4, Lf4, Ba5, b6, d2, f7, g5, g6. Matt in 2 Zügen).

1. Kd5-d4!

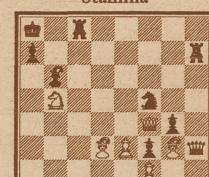
### Ein Stück Problemgeschichte.

Aus unserm Leserkreise ist uns vor einiger Zeit die Frage unterbreitet worden, ob ein Problem durch ein Schachgebot im ersten Zug entwertet werde. Die Frage ist nicht mit einem einfachen Ja oder Nein zu beantworten, so wenig man das Schachbrett an sich mit einem eindeutigen Urteil werten kann. Man kann Schach bieten aus Verlegenheit, aus brutalem Machtwillen, der das Überge wicht der Kräfte zur Geltung bringen will, aus unüberlegtem Angriffseifer, aus Verzweiflung und aus hundert andern Motiven, und jedes dieser Schachgebote wird anders zu bewerten sein. Deshalb geht es auch nicht an, das Schachgebot an sich auf dem Gebiete des Problembaues unter ein Ausnahmegesetz zu stellen. Ich erläutere diese Auffassung am besten mit einigen Hinweisen auf die Entwicklung des Schachproblems.

Die ältesten Schachprobleme beginnen fast alle mit einem Schachgebot. Sie lehnen sich ganz an die praktische Partie an. Gewöhnlich bietet sich eine überraschende Mattsetzung, indem durch eine Reihe von Figurenopern die schändliche Stellung des Schwarzen zertrümmert oder — schon ein Fortschritt — der schwarze König durch ein Hinkenkonvoi in ein Mattnetz getrieben wird. Ein derartiges Problem anerkennt man heute noch als brillanten Partieschluß, an dem man die geistvolle Kombination bewundert, dem man aber den Zutritt in das Gebiet des Kunstschachs verwehrt. Zur Illustration stelle ich ein Problem des Arabers Stamma aus der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts einen Partieschluß aus dem Turnier von San Remo 1930 gegenüber.

Partieschluß San Remo 1930

Monticelli

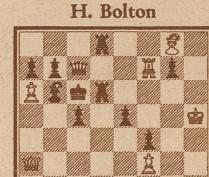


Matt in 4 Zügen

1. Ld4+, Tb7 2. Db8+, TxD 3. Td8, Tf1+ 4. KxT, Dh1+, 5. Kf2+, Sg4#

In der Manier Stammas ist bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts komponiert worden. Dann aber traten kurz nacheinander zwei neue Elemente auf, die dem Problemaffen einen ganz neuen Impuls verliehen: der stillen Zug, vom Engländer Bolton eingeführt, und der Variantenreichtum, den der Deutsche Breda zuerst verwertete. Ich gebe aus der Zeit dieser Wendepunkte ebenfalls je ein Beispiel. Im dem Problem von Bolton wird der Wert des stillen Zuges dadurch erhöht, daß Weiß sich einem Schachgebot aussetzt und daß er diesem nicht mit Schlägen, sondern mit Deckung unter gleichzeitiger Fesselung der stärksten Angriffswaffe des Schwarzen begegnet.

H. Bolton



Matt in 6 Zügen

1. Da4+ 2. Dd4+ 3. c4, Dxg7+ 4. Dg6+ 5. Dxg7+ 6. Dxg6#

Matt in 4 Zügen

1. Dh4 Txh4 2. Sd7 a6 3. Td4+

1.... Lxg4+ 2. Dxg4+ 3. Sa6+

1.... Td6 2. Sg6 Lxg4 3. Dd8+

1.... a6 2. Sxg6 Txh4 3. Txg6#

(Schluß folgt)

MILCH-CHOCOLADE

*Cailler's*

EINE GROSSE TASSE  
VOLLMILCH IN EINER 100g TAFEL





Aus solchem langfaserigen Flachsfaden ist das unverwüstliche „Emmentalerleinen“ gewoben. Die einschlägigen Geschäfte legen Ihnen Bett-, Tisch- und Küchenzeug in grosser Auswahl vor und bürgen für Echtheit und preiswerte Qualität. Beachten Sie daher beim Einkauf das Erkennungszeichen „Emmentalerleinen“ und die Marke



# Emmentalerleinen