

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 28

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

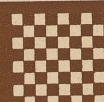
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.01.2026

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

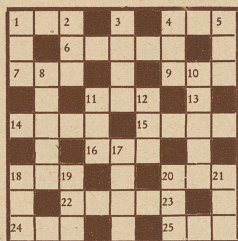


Rätsel und Spiele



RÄTSEL

Kreuzworträtsel.



Wagrecht.

1. Italienische Stadt
4. Note
6. Moderner Operettenkomponist
7. Ausführung des Willens
9. Fluß in Thüringen
11. Kanton
14. Männlicher Name
15. Zahl
16. Russischer Fluß
18. Zahl
20. Schreibfeder (englisch)
22. Chemische Verbindung
24. Internationaler Hilferuf
25. Lagenbestimmung

Senkrecht.

1. Dienststelle
2. Singstimme
3. Teil der Kirche
4. Schrei (französisch)
5. Alttestamentlicher Name
8. Fischereigerät
10. Chemisches Produkt
11. Bindewort
12. Nebenfluß der Donau
13. Gesichtsteil
17. Männername
18. Kälteprodukt
19. Afrikanische Stadt
20. Latein «für»
21. Trauriger Zustand
22. Persönliches Fürwort
23. Griechischer Buchstabe

Zifferblatträtsel

An Stelle der Zahlen sind im Zifferblatt Buchstaben einzusetzen, daß in der Richtung der Zeigerumdrehung Wörter folgender Bedeutung entstehen:

- 1—4 Vogel
- 3—8 Haushaltungsgegenstand
- 3—6 Freiheitsheld
- 4—7 Längenmaß
- 6—11 Vogel
- 9—12 Vorsteher
- 10—1 Gärungsmittel
- 12—2 Chinesisches Längenmaß

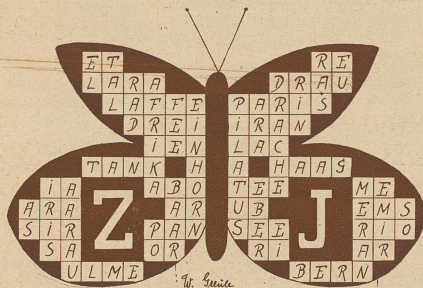
Magisches Doppelquadrat

a	α	a
α	b	d
g	i	l
	l	m
	o	v

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß die wagerechten u. senkrechten Reihen gleichlautende Wörter folgender Bedeutung ergeben:

1. Trinkstube, 2. Türkisch. Titel, 3. Technische Errungenschaft, 4. Nebenfluß des Rheins, 5. Schwanzlurche.

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 27



Auflösung zum Kryptogramm in Nr. 27

Man rechne zunächst die Aufgaben aus. An Stelle des Resultates setze man dann den entsprechenden Buchstaben des Alphabets und man erhält: Flugzeug.

Auflösung zum Fehlträtsel in Nr. 27

Kadmium, Remise, Admiral, Numitor, Termine, Osmium, Rimini Krantor

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 29

♠ K, 10
 ♥ D, 8, 6, 5
 ♦ — — — —
 ♣ A, D, B, 10

— — — — ♠ 9, 7, 3
 ♥ 9
 ♦ 10, 9, 5
 ♣ 7, 5, 4

♠ — — — —
 ♥ 10, 7, 4, 3, 2
 ♦ B, 8, 6, 3
 ♣ K

♠ — — — —
 ♥ 10, 7, 4, 3, 2
 ♦ B, 8, 6, 3
 ♣ K

Cœur ist Atout. A ist am Spiel und erzwingt gegen jede Verteidigung acht von zehn Stichen.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 28

Die Kartenverteilung ist folgende:

♠ 4
 ♥ D, 8, 5, 4, 2
 ♦ A, D
 ♣ K, D, 9, 4, 2

♠ K, 10, 2
 ♥ A, K, B, 10, 6
 ♦ B, 9, 8, 2
 ♣ 7

und es wird folgendermaßen gespielt:

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

A spielt jetzt sein bestes Treff vom Tisch und Z ist in einer hoffnungslosen Situation. Sticht er, so übersteht A, dessen Karo 10 in der Hand hoch ist.

Sticht Z nicht, so wirft A die Karo zehn ab und hat mit dem Pik-Buben den letzten Stich und seinen Kontrakt erfüllt.

Was die Reizung anbetrifft, so hätte Z aus der Hand «Zwei Cœur» ansagen und Y seinen Partner dann mit «Vier Cœur» unterstützen müssen. Danach wäre A kaum auf «Vier Pik» gegangen und Y-Z hätten auch ihren Kontrakt mit «Vier Cœur» erfüllen können.

SCHACH

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

Partie Nr. 33

SPANISCHE PARTIE

Gespielt in der 25. Gruppe des Korrespondenzturniers der Wiener Schachzeitung vom 13. Sept. bis 3. Dez. 1913.

Weiß: E. Grünfeld.

Schwarz: Anton Ritzen.

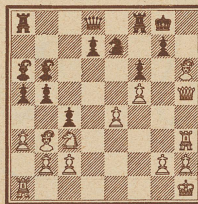
1. e2—e4
 2. Sg1—f3
 3. Lf1—b5
 4. Sb1—c3
 5. Sf3×e5
 6. d2—d4
 7. Lb5—e2
 8. d4×e5
 9. 0—0
 10. f2—f4
 11. Lc2—c4
 12. Lc4—b3
 13. a2—a3
 14. Kg1—h1
 15. Tf1—f3
 16. Tf3—h3
 17. Dd1—h5

e7—e5
 Sb8—c6
 Lf8—c5
 Sg8—e7
 Sc6×e5
 c7—c6
 Lc5—d6
 Ld6×e5
 0—0
 Lc5—c7
 b7—b5
 a7—a5
 Lc7—b6
 Lc8—a6
 c6—c5
 c5—c4
 h7—h6

18. f4—f5!
 19. Lc1×h6!

f7—f6
Aufgegeben

SCHLUSSBILD



²⁾ Diese Verteidigung ist von Steinitz öfters gewählt worden, doch scheint sie aber inkorrekt zu sein. Der Läufer steht auf e5 ungünstig; nach 4. c2—c3! nebst d2—d4 kommt Schwarz gewöhnlich in Schwierigkeiten. Am besten ist 3. — a7—a6.

³⁾ In der Partie Réti-Möller, Göteborg 1920 folgte besser 10. — Lc3: 11. bc d5 12. La3 Tc8 13. Dd4 und Schwarz konnte mit 13. — Sf5! ein gutes Spiel erhalten.

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Ernst Grünfeld.

Partie Nr. 34

Eine fröhliche Vorgabepartie

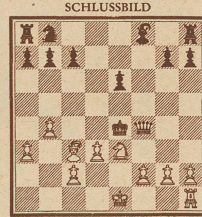
K. A. L. Kubbel, der bekannte Problemkomponist, spielte kürzlich nachstehende fröhliche Vorgabepartie, die im 16. Zuge mit einem reinen Matt in der Brettmittte endete:

Weiß: K. A. L. Kubbel (ohne Ta1, mit w. Ba2 auf a3)
Schwarz: P. G... jeff.

1. e2—e4
2. Sg1—f3
3. Sb1—c3
4. Sf3×e5
5. Lf1—c4
6. Lc4×e6
7. Sc3×e4
8. Dd1—h5+
9. Dh5—f7+
10. Df7—f4
11. Sg5—c4+
12. Sc4—e3+
13. b2—b4!!
14. Lc1—b2+
15. Lb2×c3+

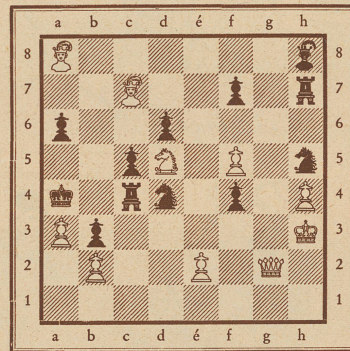
- e7—e5
- Sg8—f6
- d7—d5
- d5×e4
- Lc8—e6
- Sf7×e6
- Sf6×e4
- Ke8—e7
- Ke7—d6
- Dd8—f6
- Kd6—d5
- Kd5—d4
- Df6×f4
- Sd4—c3
- Kd4—e4

SCHLUSSBILD



Problem Nr. 69

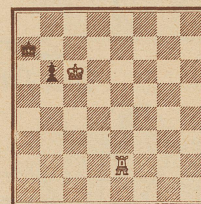
K. A. L. KUBBEL, LENINGRAD
«Swiat Stachowy» 1929



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 70

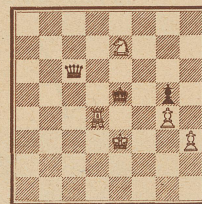
S. LEHNER



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 71

DR. FELIX SEIDEMANN, TEPLITZ
Ostrauer Zeitung 1929



Hilfsmatt in 2 Zügen
(Schwarz beginne und hat so zu ziehen, daß Weiß im 2. Zuge mattsetzen kann.)

Lösungen:

Nr. 66 von Hess (Kd5 Dh4 Tc4 Sc4 Ba2 b6; Ka4 Lf8 Bb7 g7. Matt in 3 Zügen.)
1. Tc7! (droht Dc1—a5), L×T 2. Dc1 3. Da5 (e8) ≠

Nr. 67 von Kock (Kf1 Tc5 Ld2 Sg7 g5 Bb3 b4 c2 e6; Kd4 Sd6 f4 Bb5 b7 e4. Matt in 2 Zügen.)
1. Tc5!

Nr. 68 von Schetelich Kh1 Tc3 Sc2 h2 Bg2 g3; Kf2 Lh3 Bg4. Selbstmatt in 4 Zügen.)
1. g×h3!! Diesen Läufer, gewissermaßen das letzte Hilfsmittel, mit dem man die Mattsetzung erzwingen kann, zu schlagen, kostet sicher Überwindung.

1. ... g×h3 2. Tc4 K×g3 3. Tg4+ Kf2 4. Tg2+ hg≠