

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 6 (1930)
Heft: 44

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>

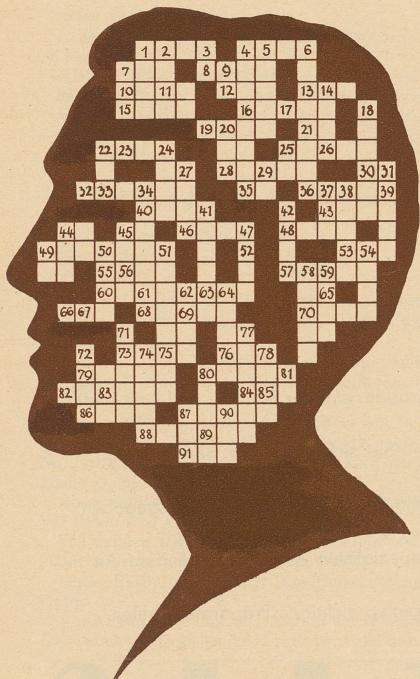


Rätsel und Spiele



RATSEL

Kreuzworträtsel



Von links nach rechts:

1. Was die Figur darstellt, 4. Deutsche Universitätsstadt, 7. Langweilig, 8. Abgekürzter Mädchennamen, 10. Gottheit, 11. Teil Schlesiens abgekürzt, 12. Frauennamen der deutschen Mythologie, 13. Erfrischung, 15. Mädchennamen, 16. Eigenschaft eines Menschen, 17. Männliche Tugend, 19. Verbrechen, 22. Was auf der Figur ist, 23. Raubvogel, 25. Gefäß, 28. Heerführer der Türken im Weltkrieg (Teil des Namens), 29. Englische Insel, 32. Ist dem Körper gesund, 33. Gefäß, 35. Spielkarte, 36. Metall, 38. Japanische Münze, 40. Vorname einer Filmdiva, 43. Abgekürzter Mädchennamen, 44. Chemisches Zeichen für Wismut, 46. Lateinischer Ausdruck, 48. Deutsche Stadt am Rhein, 49. Stadt in Polen, 50. Stadt in Sibirien, 53. Verneinung, 55. Abgekürzter Mädchennamen, 56. Abkürzung einer Ausstellung, 57. Laubbäume, 60. Wecker, 63. Zeitmesser, 66. Gaststätte, 67. Flächenmaß, 68. Türkischer Geistlicher, 70. Bekannte Automobilfirma, 73. Insel im Mittelmeer, 76. Kälteprodukt, 79. Hafenstadt des alten Rom, 80. Vogel, 82. Meeresufer, 83. Begrenzung, 84. Gebiet Nordafrikas, 86. Preussischer General, 87. Desinfektionsmittel, 88. Dichter des Altertums, 89. Teil des Auges, 91. Waffe.

Von oben nach unten:

1. Männlicher Vorname, 2. Zahnputzmittel, 3. Italienische Note, 4. Einlegearbeit, 5. Not, 6. Eiweißstoffe, 7. Sagenhaftes Wesen, 9. Dialektausdruck, 14. Haus, 18. Spiel, 20. Flüssigkeit, 21. Kriegsmittel, auch Erzgrube, 22. Tiernahrung, 24. Papiermaß, 27. Gegen (lateinisch), 30. Englische Zahl, 31. War jeder Mann einmal, 34. Stadt in Schlesien, 37. Deutsches Flüsschen, 38. Gestirn, 39. Teil des Rades, 41. Teil des altrömischen Hauses, 42. Aufzüge, 44. Tierwohnung, 45. Männlicher Vorname, 47. Schwarzer, 50. Name eines Kalifen, 51. Weltbad, 52. Befindet sich in der Figur an dieser Stelle, 54. Heilige Inschrift, 58. Französischer Bildhauer, 59. Fehlt an der Figur, 60. Flächenmaß, 61. Schmerzensausdruck, 62. Weiblicher Vorname, 64. Türkische Einrichtung, 69. Griechischer Buchstabe, 71. Chemische Verbindung, 72. Höheres Wesen, 74. Naturforscher, 75. Erfrischung, 77. Jäger, 78. Starke Schnur, 80. Unterkunftstätten, 81. Abkürzung einer europäischen Republik, 85. Französisches Fürwort, 90. Englische Anrede.

Aus den Silben:

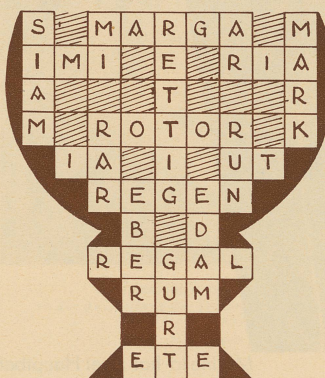
a - a - al - aar - bi - bir - bit - burg - co - da - de - de - del - di - di - dir - e - e - e - e - cin - es - fe - fen - fi - gat - ge - ge - gen - hau - he - horn - ka - me - mot - na - nan - ne - neis - nen - ner - nes - ni - nie - nil - nu - po - pferd - na - ra - rab - re - rie - sa - se - sel - sen - son - sta - stel - tan - te - tin - to - to - um - us - ve - vi - ze - zit

sind 27 Wörter zu bilden, deren erste und dritte Buchstaben, von oben nach unten gelesen, einen alten Hausspruch ergeben.

1. Berühmter Erfinder, 2. Jüdischer Lehrer, 3. Stoff, 4. Feierlicher Dankgottesdienst, 5. Baum in Südeuropa, 6. Abtrünniger, 7. Denkspruch, 8. Merkbuch, 9. Geschütz, 10. Paß vom Wallis ins Tessin, 11. Türkischer Ehrentitel, 12. Großes Säugetier, 13. Fehlbetrag, 14. Schweiz. Besserungsanstalt, 15. Drei Flüsse im Oder-

gebiet, 16. Pflanzengattung, 17. Begräbnisort der spanischen Königsfamilie, 18. Segeltange, 19. Römischer Dichter, 20. Gesandte, 21. Hauptstadt des assyrischen Reiches, 22. Pol des Horizonts, 23. Muse der Liebespoesie, 24. Polarforscher, 25. Tanz, 26. Heimat Rübezahl, 27. Fabelhaftes Tier.

Auflösung zum Doppel-Kreuzworträtsel in Nr. 43



Auflösung zum Visitenkartenrätsel in Nr. 43
Advokaturangestellter

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 45: «Drei Reizprobleme»

Nr. 1: A hat geteilt und sagt: «Ein Treff». Y paßt. Was muß B sagen, wenn er folgendes Blatt in der Hand hat:

- ♠ A, 3, 2
- ♥ K, B, 3
- ♦ 9, 5, 4
- ♣ A, 7, 3, 2, ?

Nr. 2: A hat gegeben und meldet «Ein Sans Atout». Y doubliert. Was muß B ansagen, wenn er folgendes Blatt in Händen hat:

- ♠ 3
- ♥ B, 2
- ♦ A, K, B, 10, 9, 8, 3, 2
- ♣ 10, 2

Nr. 3: A hat gegeben und sagt «Ein Karo». Y doubliert. B: «Zwei Karo». Was muß Z sagen, wenn er folgendes Blatt in Händen hat:

- ♠ D, B, 10, 9
- ♥ 10, 8, 7, 5, 2
- ♦ —
- ♣ A, B, 10, 2

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 44 «Drei Reizprobleme»

Lösung zu Nr. 1: B sagt «Vier Coeur». Sein Partner hat mit der Ansage von «Drei Coeur» deutlich gezeigt, daß er in Coeur stark, in allen anderen Farben schwach ist. Es ist also wahrscheinlich, daß, wenn B «Drei Sans Atout» spielen würde, kein Rente zum Tisch haben würde und die Länge in «Coeur» bei A nicht ausnutzen könnte.

Lösung zu Nr. 2: A muß in diesem Fall «Ein Pik» ansagen, um zu hören, was Y und sein Partner ansagt. Erst in der zweiten Runde der Lizitation kann er dann «Zwei Treff» ansagen.

Lösung zu Nr. 3: A muß in diesem Fall auf «Sechs Coeur» gehen. Es ist wahrscheinlich, daß die Karo alle in einer Hand sitzen und sein Partner die restlichen Coeur hat. In jedem Fall hat er die Chance, sein Spiel zu machen.

SCHACH

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

Partie Nr. 51

Gespielt in der VIII. Runde des Internationalen Meisterturniers in Lüttich am 27. August 1930.

Weiß: Rubinstein.

- 1. d2—d4
- 2. Sg1—f3
- 3. Sb1—d2
- 4. e2—e3
- 5. Lf1—d3
- 6. 0—0
- 7. a2—a3

Schwarz: Przepiorka.

- 8. b2—b3
- 9. Lc1—b2
- 10. Tf1—e1
- 11. Sd2—f1
- 12. Sf1—g3
- 13. c2—c4
- 14. Ta1—c1

- 15. b3×c4
- 16. e3×d4
- 17. d4—d5! *)
- 18. Dd1—e2 *)
- 19. Ld3—b1
- 20. Lb2×f6! *)
- 21. Dd2—c2
- 22. Lf6—b2
- 23. Dc2×c1
- 24. Dc1—c3 *)
- 25. Lb1—c2
- 26. Td1×e7 *)

- c5×d4
- Td8—d7
- Tc8—d8 *)
- Sc6—a5
- Sa5—b3
- Sb3×c1
- g7—g6 *)
- e6×d5 *)
- d5×c4
- f7—f6
- b6—b5
- Td7×e7

- 27. Dc3×f6
- 28. h2—h4
- 29. g2×f3
- 30. Sg3—e4
- 31. a3×b4
- 32. Df6—e6+
- 33. Lb2—e5
- 34. Dd6—e7
- 35. Se4—g5
- 36. Ld5×g7+
- 37. Dd7—f8+

- Td7—g7 *)
- Lb7×f3
- a7—a5
- b5—b4
- a5×b4
- Kg8—h8 *)
- Dc7—a5
- Td8—g8
- h7—h6
- Tg8×g7
- Aufgeg. *)

*) Dieses Verteidigungssystem ist heute sehr beliebt. Schwarz erlangt eine feste, aber nicht leicht zu behandelnde Stellung. Leichter gestaltet sich seine Aufgabe, wenn er 2... e7—e6 spielt, wartet bis e2—e3 oder Sb d2 den weißen Damenläufer verstellt und dann einfach d7—d5 zieht. Weiß kann dann nur Varianten des Damengambits oder Damenbauerspiels erreichen, die dem Nachziehenden keine besonderen Probleme stellen.

*) Schwarz geht etwas verfrüht zum Gegenangriff über. Er will im gegnerischen Zentrum hängende Bauern (d4 und c4) herbeiführen, berücksichtigt aber nicht, daß hiebei die weißen Angriffsaussichten steigen.

*) Ein kräftiger Zug! Die «schwachen» hängenden Bauern zeigen sich wieder einmal von der stärksten Seite!

*) Schlecht wäre 17... e6×d5 wegen 18. L×f6!, L×f6; 19. c×d, T×d5; 20. L×h7+ und Weiß gewinnt die Qualität.

*) Sehr gut! Falls jetzt 18... e×d, so 19. L×f6 und Schwarz muß mit dem g-Bauer zurücknehmen, da auf 19... L×f6? 20. Dd8+ mit Matt im nächsten Zuge folgt. Nach 19... g×f hat aber Schwarz eine aufgerissene Königstellung, die zahlreiche entscheidende Angriffsmöglichkeiten zuläßt, wie z. B. 20. Sh5.

*) Ein korrektes Qualitätsoffer, welches die schwarze Königstellung entscheidend schwächt. Auf 20... L×f6 folgt 21. Dc2, S×c1; 22. D×h7+, Kf8; 23. Dh8+, Kd7; 24. Sf5 matt.

*) Erzwungen.

*) Schwarz bekommt nun Turm und 2 Bauern gegen 2 Figuren, was an sich ein befriedigendes Geschäft wäre. Aber Weiß behält noch starken Königsangriff und der entscheidet.

*) Hier war auch 24. Sh5 sehr stark. Schwarz durfte den Springer wegen Dh6 nicht schlagen.

*) Weiß muß den Angriff aufrechterhalten, denn das Endspiel stünde schlecht für ihn. Der Textzug verhilft dem weißen Läuferpaar zu einer vernichtenden Wirksamkeit.

*) Auch erzwungen.

*) Auf 32... Df7 folgt 33. Db6! und der Bauer b4 geht zunächst verloren.

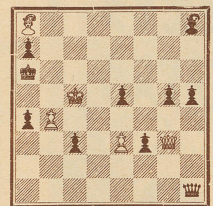
*) Es folgt Matt in 2 Zügen. — Eine sehr flott anmutende, aber im Grunde genommen doch schwere Partie!

Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Schachmeister Rudolf Spielmann, Wien.

Lösungs-Wettbewerb

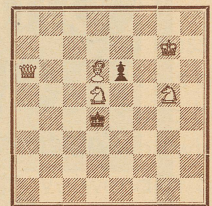
Vollständige Lösungen dieser 4 Probleme sind bis 11. November an Herrn Josef Niggli, Kasernenstr. 21 c, Bern, zu senden, falls sie bei unserm Lösungswettbewerb (Bedingungen siehe Nr. 43 der «Zürcher Illustrierten») Berücksichtigung finden sollen.

Problem Nr. 118
C. G. GAVRILOV, VILCOV-ISMAIL
Urdruck



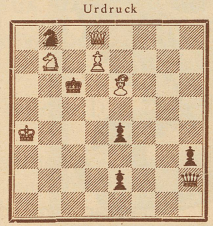
Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 119
C. G. GAVRILOV, VILCOV-ISMAIL
Urdruck



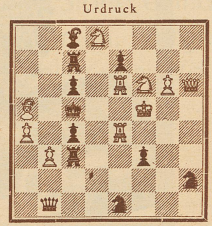
Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 120
C. G. GAVRILOV, VILCOV-ISMAIL
Urdruck



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 121
C. G. GAVRILOV, VILCOV-ISMAIL
Urdruck



Matt in 2 Zügen