

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 7 (1931)

Heft: 1

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

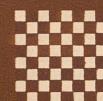
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media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

Download PDF: 21.02.2026

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

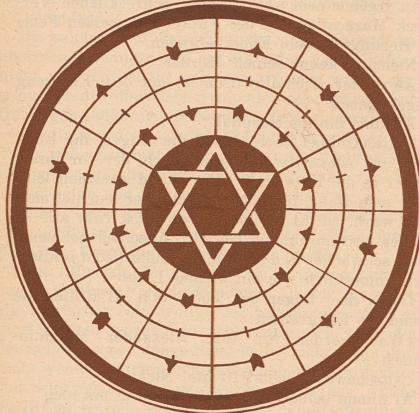


Rätsel und Spiele



RÄTSEL

Scheibenrätsel



In die Kreisausschnitte setze man, abwechselnd in der Pfeilrichtung, Wörter folgender Bedeutung:

1. Mädchenname, 2. Flussbegrenzung, 3. Platz für Pferderennen, 4. Pronomen, 5. Beruf, 6. Lied, 7. Sportstätigkeit, 8. Mädchenname, 9. Aegyptischer Gott, 10. Staat in U.S.A., 11. Hochland in Asien, 12. Künstlersarl.

Bei richtigen Wörtern nennt der äußerste Ring ein Wort für Rechtschreibung, der innerste Ring ein kirchliches Fest.

Rösselsprung

		gen		
lie-	un-	er-	kann	kann
lösch-	kann	nie	sich	ten
männ-	er-	en	es	ein
ein	doch	kal-	hal-	nicht
ten	lich	mann	feuer	er-

Versteckrätsel

Aus den nachstehenden Wörtern sind je drei nebeneinanderstehende Buchstaben derart herauszunehmen, daß sie, nacheinander gesehen, ein Sprichwort ergeben.

Wiewoher, Halaliruf, Gansbraten, Wildbret, Eilsendung, Waisenknafe, Hochachtung, Messerschmid, Stieffvater, Perlennkollier, Wandlerbecher.

Golf mit Wörtern

Es sind die Wörter «Mann», «Nerv», «Hans» so umzuwandeln, daß das in der gleichen Rubrik am Fuße stehende Wort erlangt wird. Zu diesem Zweck ist vom vorhergehenden Wort immer ein Buchstabe auszuwechseln.

Also: Wie kommt der «Mann» nach «Gent»?
Wie wird der «Nerv» «kalt»?
Wie kommt der «Hans» auf den «Baum»?

Mann	Nerv	Hans
Gent	kalt	Baum

Silbenrätsel

Aus den Silben
e — en — gu — i — la — ne — run — sche — schweiz — se —
stri — tau — ter — ur — wet
sind 6 Hauptwörter zu bilden von folgender Bedeutung:

1. Erdrutsch; 2. Teil der Schweiz, wo das am Schluss als Ganzes angeführte Ereignis stattfindet; 3. Baum; 4. Witterungserscheinung, die den Schnee zum Schmelzen bringt; 5. Meeressümpfe; 6. Halbinsel am Adriatischen Meer.

Die Anfangsbuchstaben und die vierten Buchstaben ergeben, von oben nach unten gelesen, ein für die Entstehung der Eidgenossenschaft bedeutungsvolles Ereignis.

Magische Gleichung

$$(a-b) + (c-d) + (e-f) = x$$

a: In der; b: Fürwort; c: Alteste römische Silbermünze; d: Flächenmaß; e: Stadt in Ost-Rumelen; f: Spielkarte; x: Reichspräsident.

*

Auflösung zum Wunderstern in Nr. 52

Raum, Moos, Murillo, Soda, Affe, Eton, Noah, Hugo, Oder, Raub, Bolivia, Bast, Tera, Antimon, Ader

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 1

♠ 9, 4
♥ 10, 7
♦ 6, 5, 2
♣ —

5, 8, 9	Y	Z	7
B	♦	♦	B, 6
2, 9, 10	A	D, 10, 7	♦ 6
			♣ 7

♠ K, 8
♥ D
♦ A, 8, 4
♣ 7

Pik ist Atout. A, am Spiel, muß noch sechs Stiche machen, um seinen Kontrakt zu erfüllen. Wie muß er spielen.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 53

Y und Z können ihren Kontrakt mit einem Überstich erfüllen, wenn folgendermaßen gespielt wird:

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

SCHACH

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

Eine Glanzpartie.

Der junge Vorkämpfer Schwedens, G. Stoltz, hatte kürzlich zwei bemerkenswerte Erfolge zu verzeichnen, indem es ihm gelang, Wettkämpfe gegen Spielmann und Kashdan mit 3½: 2½ zu seinen Gunsten abzuschließen. Dabei glückte ihm folgende Glanzpartie:

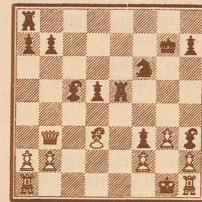
Partie Nr. 60

Gespielt am 17. November 1930 in Stockholm.

Weiß: Spielmann

Schwarz: Stoltz

1. $\text{e}2-\text{e}4$ $\text{e}7-\text{e}6$
2. $\text{d}2-\text{d}4$ $\text{d}7-\text{d}5$
3. $\text{Sb}1-\text{d}2$ $\text{Sg}8-\text{f}6$
4. $\text{e}4-\text{e}5$ $\text{Sf}6-\text{d}7$
5. $\text{Lf}1-\text{d}3$ $\text{c}7-\text{c}5$
6. $\text{c}2-\text{c}3$ $\text{Sb}8-\text{c}6$
7. $\text{Sg}1-\text{e}2$ $\text{Dd}8-\text{b}6$
8. $\text{Sd}2-\text{f}3$
9. $\text{c}3 \times \text{d}4$
10. $\text{K}e1-\text{f}1$
11. $\text{S}e2-\text{f}4$
12. $\text{Sf}4 \times \text{e}6$
13. $\text{Lc}1-\text{f}4!$
14. $\text{Lf}4-\text{f}2$
15. $\text{S}e6 \times \text{g}7$
16. $\text{Lc}7 \times \text{b}6$
17. $\text{g}2-\text{g}3$
18. $\text{Kf}1-\text{g}1$
19. $\text{Lb}6-\text{e}7$
20. $\text{Lc}7-\text{e}5$
21. $\text{d}4 \times \text{e}5$
22. $\text{Dd}1-\text{b}3$
12. $\text{Sf}4 \times \text{e}6$
13. $\text{Lc}1-\text{f}4!$
14. $\text{Lf}4-\text{f}2$
15. $\text{S}e6 \times \text{g}7$
16. $\text{Lc}7 \times \text{b}6$
17. $\text{g}2-\text{g}3$
18. $\text{Kf}1-\text{g}1$
19. $\text{Lb}6-\text{e}7$
20. $\text{Lc}7-\text{e}5$
21. $\text{d}4 \times \text{e}5$
22. $\text{Dd}1-\text{b}3$
12. $\text{Sf}4 \times \text{e}6$
13. $\text{Lc}1-\text{f}4!$
14. $\text{Lf}4-\text{f}2$
15. $\text{S}e6 \times \text{g}7$
16. $\text{Lc}7 \times \text{b}6$
17. $\text{g}2-\text{g}3$
18. $\text{Kf}1-\text{g}1$
19. $\text{Lb}6-\text{e}7$
20. $\text{Lc}7-\text{e}5$
21. $\text{d}4 \times \text{e}5$
22. $\text{Dd}1-\text{b}3$



23. $\text{Ld}3-\text{f}5$
24. $\text{Db}3 \times \text{b}7$
25. $\text{D}b7 \times \text{a}8$
26. $\text{h}2-\text{h}4$
27. $\text{Kg}1-\text{f}1$
28. $\text{h}4-\text{h}5$
23. $\text{Ld}3-\text{f}5$
24. $\text{Db}3 \times \text{b}7$
25. $\text{D}b7 \times \text{a}8$
26. $\text{h}2-\text{h}4$
27. $\text{Kg}1-\text{f}1$
28. $\text{h}4-\text{h}5$

Weiß gibt auf ¹⁴)

nicht aus. Die beste Entgegung

¹⁴) Weiß hat im Eröffnungskampfe gesiegt; er steht entschieden besser. Schwarz ist gezwungen, um jeden Preis die Sprung des Zentrums zu versuchen.

¹⁵) Dieser verwegene Zug ist nur mit der hoffnungsvollen Stellung des Weißen zu erklären. Spielmann will dem Gegner das Spiel nicht durch Figurenaustausch erleichtern, da damit der errungene Vorteil entwinden könnte.

¹⁶) Hier wittert Spielmann schon Damengewinn. Derartige Verwicklungen sind ja sein Element.

¹⁷) Hat Stoltz den Plan durchschaut und bereits widerlegt oder diktiert ihm später die Verzweiflung den glanzvollen Ausweg?

¹⁸) Spielmann sagt sich, warum er den Springer nicht so teuer als möglich verkaufen solle. Er übersieht, daß er sich mit der Öffnung der g-Linie Schwierigkeiten schafft, die den Gewinn des Bäuerlein sehr unrentabel machen.

¹⁹) Spielmann rechtfertigt den Zug in der «Münchner Schachzeitung» mit dem Hinweis, daß ihm kein befriedigender Damenzug zur Verfügung gestanden habe. Das weiße Spiel ist nach g3 aber rettungslos verloren, so daß doch besser 17. Dc1 oder Dc2 versucht werden wäre. Ganz verfehlt wäre natürlich 17. g2xf3 wegen Lh3=, worauf Schwarz die offenen e- und g-Linien zu einem vernichtenden Angriff ausnützen kann.

²⁰) 19. Lc5? LxL 20. dc, Th8 21. Dxf3, Sxd4 22. Df4, Tc4!

²¹) Weiß darf nicht an Dxf3 denken wegen Sxd4 21. Df4, Tc4!

²²) Droht bereits Lxg2+ 23. KxL, Sg4+ 24. Kxf3, Tf8#.

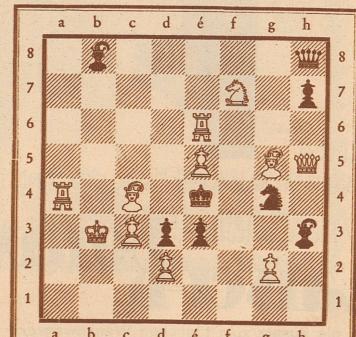
²³) Ein Verzweiflungsoptik in verlorener Stellung. Auf Dxb7# spielt Schwarz 23... Tc7 24. Dxt Sg4 etc.

²⁴) Soll Lf2+ und Lh3# verhindern, deckt aber nur diese Drohung. 26. Tf1 hätte auch nichts ausgerichtet, denn auf 26... Lh3 werden die Drohungen übermächtig.

²⁵) Das Abzugschach Tc2 ist selbst für einen Spielmann nicht erträglich.

Problem Nr. 146

B. M. TRUNZEWSKY, TAMBOV
Urdruck



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 147

A. P. GULIAEFF, MOSKAU
1. Semesterpreis, Italien, Scachistica 1930



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 148

PIERRE BISCAY, PARIS
8. Thematurm der «Schwalbe» 1929



Matt in 4 Zügen