

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 7 (1931)
Heft: 8

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](#)

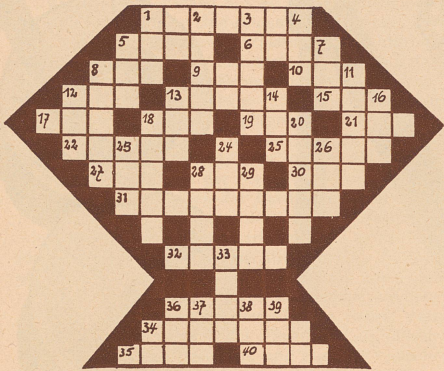
Download PDF: 02.12.2025

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

Rätsel und Spiele

RATSEL

Kreuzworträtsel



Wagrecht: 1. Stadt in der Schweiz, 5. Erdart, 6. Zahlwort, 8. Selten, 9. Leuchtstoff, 10. Teil des Gebäudes, 12. Wappentier, 13. Stadt am Rhein, 15. Zeitbegriff, 17. Bekanntes Putzmittel, 18. Fürwort, 19. Bibl. Frauenname, 21. Elend, 22. Französischer Schriftsteller, 25. Griechischer Buchstabe, 27. Persönliches Fürwort, 28. Berliner Ausdruck für Dieb, 30. Wie 27 wagrecht, 31. Teil von Spanien, 32. Gift, 36. Vergeltung, 34. Großes Diner, 35. Ital. Getränk, 40. Baumteil.

Senkrecht: 1. Fürstentitel, 2. Männername, 3. Geograph. Begriff, 4. Kleidungsstück, 5. Nebenfluß der Donau, 7. Wie 21 wagrecht, 8. Städtegründer, 11. Schlingel, 12. Teil des Auges, 13. Aufruf zur Wiederholung (lat. Zahlwort), 14. Männername, 16. Portugiesische Kolonie, 18. Monat, 20. Singvogel, 23. Mädchenname, 24. Welsprache, 26. Unbestimmter Artikel, 28. Fluß in Oesterreich, 29. Vogel, 33. Stofflicher Behälter, 36. Titel, 37. Nordischer Mädchenname, 38. Altddeutsche Gottheit, 39. Griechischer Buchstabe.

Rösselsprung

und	und	im-	wusch-	mels-	wusch	ich	oh-	ans
em	du	tor	vor	mer	mir	him-	quell	frug
wusch-	fin-	sen	im	est	da-	est	komm	ne
nä-	neu-	se	sen	gen	den	träumt'	was	dem
de	est	staub	wan-	tief	schim-	bei	rast	ich
von	nen-	weis-	füs-	blen-	gan-	ba-	dir	mit
dir	dich	gen	ge-	mer	so	gannst	est	dest
trä-	werk	die	dend	weil	dich	im	wun-	mit
die	du	hast	hier	se	be-	li-	du	sass-
dein	mit	süs-	sprachst	cher	ich	du	staub	der

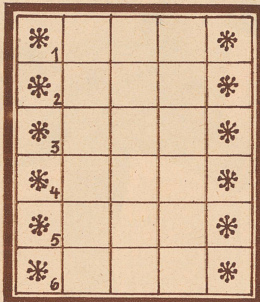
Gitterrätsel

	E		E	
L	M	N	N	N
	N		O	
O	O	R	S	S
	T		W	

Die Buchstaben sind so zu ordnen, daß folgende Wörter entstehen:

- wagrechte Reihe: Griechischer Philosoph
- wagrechte Reihe: Himmelskörper
- senkrechte Reihe: Maschine
- senkrechte Reihe: Freude

Füllrätsel



a, a, a, a, a, a, a, a, b, c, f, i, i, i, i, i, k, l, m, m, n, n, r, r, r, s, t, t, t, u, z.

Die Buchstaben sind hierart in die Figur einzusetzen, daß wagrecht Wörter nachstehender Bedeutung entstehen:

- Französischer Revolutionär
- Abwesenheitsnachweis
- Berühmter Wiener Schauspieler
- Italienischer Geigenbauer

5. Stadt in Sachsen, 6. Stadt in Italien. — Die senkrechte Anfangs- und Endreihe, von oben nach unten gelesen, ergeben die Namen zweier berühmter Maler.

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 7

Wagrecht: 3. Genua, 5. Nacht, 6. Eton, 8. Avon, 10. Riga, 11. Nixe, 12. Marne, 14. Raab, 15. Oise, 16. Beta, 18. Gera, 20. Arber, 21. Raub, 23. Erle, 25. Tell, 26. Fuge, 27. Balan, 28. Nebel.

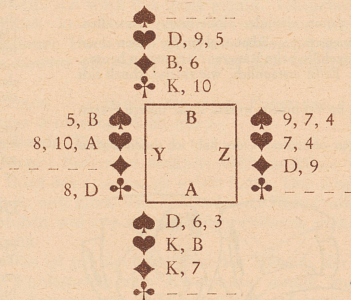
Senkrecht: 1. Weser, 2. Rhone, 4. Asta, 5. Nyon, 6. Eger, 7. Naab, 8. Arno, 9. Nike, 12. Malta, 13. Eimer, 16. Blut, 17. Aral, 18. Genf, 19. Aare, 21. Ragaz, 22. Bern, 23. Egon, 24. Emden.

Auflösung zum Diamanträtsel in Nr. 7

1. D, 2. Dom, 3. Bauer, 4. Anemone, 5. Doumergue, 6. Alarich, 7. Magen, 8. Huf, 9. E.

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 7



Sans Atout. A ist am Spiel und gibt nur noch zwei Stiche ab. Wie muß gespielt werden?

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 6

- A: Karo As, König, 6, 4
 - A: Treff 5, 4, Bube, 10
 - B: Pik 10, 9, Treff König (0), Pik 7
 - B: Treff 9, Karo 9, Coeur 3, Treff 6 (a)
 - B: Treff 7, { Karo Dame oder Coeur 8 } { Coeur 9 oder Karo Bube } Treff 8
 - Y: Coeur 4, Karo 7, { Coeur 8 oder Coeur 10 } Coeur Bube
- In beiden Fällen gehören die beiden letzten Stiche A

SCHACH

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

Partie Nr. 68

CARLS ERÖFFNUNG

Im Mai 1930 zu Wünschelburg in Schlesien gespielt.

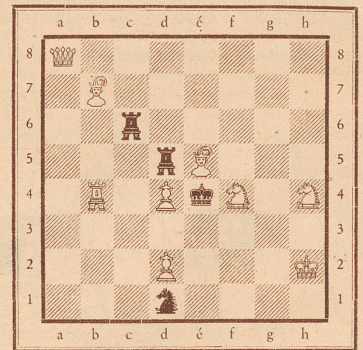
- Weiß: A. Kramer. Schwarz: Dr. A. Seitz.
- | | | | |
|-----------|--------|----------|-------|
| 1. c2—c4 | e7—e5 | 4. d2—d4 | e5—e4 |
| 2. Sb1—c3 | Sb8—c6 | 5. d4—d5 | e4×f3 |
| 3. Sg1—f3 | Sg8—f6 | 6. d5×c6 | f3×e2 |

- | | | | |
|------------|----------|------------|---------|
| 7. c6×d7+ | Dd8×d7 | 16. Le2×g4 | Sf6×g4 |
| 8. Lf1×e2 | Dd7×d1+! | 17. Td4—b1 | Sg4—e5! |
| 9. Le2×d1 | Le8—e6! | 18. Sc3—b5 | Ld4×b2 |
| 10. Ld1—c2 | 0—0—0 | 19. Tb1×b2 | Se5×e4 |
| 11. a2—a3 | Lf8—c5 | 20. Tb2—a2 | a7—a6 |
| 12. 0—0 | Td8—d7 | 21. Sb5—c3 | Td8—d3 |
| 13. b2—b4 | Le5—d4 | 22. Sc3—b1 | Td3—d1! |
| 14. Lc1—b2 | Tb8—d8 | 23. Ta2—c2 | Td1×b1! |
| 15. Ta1—d1 | Le6—g4! | | |

- ¹⁾ In Frage kommt d2—d3 samt g2—g3 und Lg2.
- ²⁾ Falls nun 5. Sg5, so behauptet Schwarz den Bauern durch Lb4; ebenso bei Sf3—d2.
- ³⁾ Aber dies führt nur zu ausgiebigem Tausch, was dem Schwarzen nur angenehm sein kann.
- ⁴⁾ In der Absicht des Damentaushes.
- ⁵⁾ Gute Technik. Erstens hat Schwarz damit den Vorteil des Anzuges ausgeglichen, und zweitens muß eine weiße Figur zurückentwickelt werden, wenn nicht der König schlagen soll.
- ⁶⁾ Falls nun 11. 0—0, so Lb4, und Weiß muß den S ziehen, um einem häßlichen Tausche auszuweichen. Man sieht an solchen Kennzeichen, daß die Stellung bereits für Schwarz günstig ist.
- ⁷⁾ Gesicht im richtigen Augenblick. Gegen das drohende Ld4 kann sich der Weiße nun nicht mit Lg5 verteidigen: 13. Lg5, Ld4 14. Tc1, L×c3! 14. T×c3? Se4!
- ⁸⁾ Zu dieser keineswegs günstigen Aufstellung ist der Weiße nun gezwungen.
- ⁹⁾ Droht bereits L×f2+, weil nach Tf1×f2 der Td1 ungenügend geschützt wäre. Deshalb muß Weiß auf das Entgegenstemmen in der d-Linie verzichten; das bedeutet, daß er dem Schwarzen die Herrschaft überläßt.
- ¹⁰⁾ Gewinnt nun schon einen Bauern; denn der auf e4 eindringende Springer droht 1) Figurengewinn durch den Abtausch auf b2 und 2) Qualitätsgewinn durch den Sprung nach d2. Weiß hat nicht Zeit, den Bauern durch Vorziehen zu retten.
- ¹¹⁾ Falls nun 20. Tc2, so Sd2, und Schwarz rettet den Ba7.
- ¹²⁾ Den Ba3 zu schützen. Doch liefert dies wieder eine gute Abtauschgelegenheit.
- ¹³⁾ Aufgegeben, weil Schwarz nach 24. T×b1, S×a3 25. Tc2—c1, S×b1 zwei Bauern mehr hat. Noch weit schlimmer für Weiß wäre 24. T×c4? wegen Td8—d1 mit Turmgewinn.
- Diese Partie kennzeichnet die große Kraft sinngemäßen Abtauschens. Sie ist für Lernende wertvoller als manche Glanzpartie.

Problem Nr. 167

J. FREIVOGEL, SISSACH
Urdruck



Matt in 2 Zügen

BÜCHERTISCH

E. Voellmy: Schachtaktik IV. Teil, Uebergänge. Verlag Heinrich Mayer, Basel.

Mit dem vierten Bande schließt der bekannte Basler Vorkämpfer sein umfassendes Werk über die Schachtaktik ab, indem er mit großem pädagogischen Geschick den fast unüberschaubaren Stoff an vorzüglich gewählten Beispielen erläutert. Der Schlußband zerfällt in zwei Teile, die eigentlichen Uebergänge (Uebergang zum Bauernendspiel, zu ungleichfarbigen und fehlfarbigem Läufers, Vereinfachung des Figurenspiels, Abtausch, Planwechsel usw.) und die Kombinationen, die der Verfasser ebenfalls zu den Uebergängen zählt, weil sie den augenblicklichen Zustand des Spiels merklich ändern.

Die früheren Bände befaßten sich mit «Zug und Bereich» (Bd. I), «Drohen und Lenken» (Bd. II), «Zeit und Raum» (Bd. III). Das Gesamtwerk ist für den Anfänger fast unentbehrlich geworden, da es ihm auf leichtfaßliche Weise nahebringt, was er sonst mühevoll in jahrelanger Praxis sich eringen muß. Aber auch der Fortgeschrittene wird mit Genuß jedes einzelne Kapitel durcharbeiten, seine Erfahrungen damit erweitern und zu allgemeinen Gesichtspunkten zusammenfassen. Unsere heutige Partie bietet eine Textprobe aus dem Buche und gleichzeitig eine Talentprobe unseres ständigen Mitarbeiters, Herrn Dr. A. Seitz in Augsburg.



*In jedes Heim
In jeden Raum*

**in bewährter
gußeiserner
Ausführung**

Unbegrenzt haltbar, bequem und leicht
zu reinigen. Bester Nutzeffekt

SCHWEIZERISCHE

**RADIATOREN UND
HEIZKESSEL**

LORY, BERN

ZENT A.-G., BERN

(ZENTRALHEIZUNGSFABRIK A.-G., BERN)

EISENWERKE KLUS IN KLUS

(GESELLSCHAFT DER LUDW. VON ROLL'SCHEN EISENWERKE)