

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **7 (1931)**

Heft 1

PDF erstellt am: **20.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

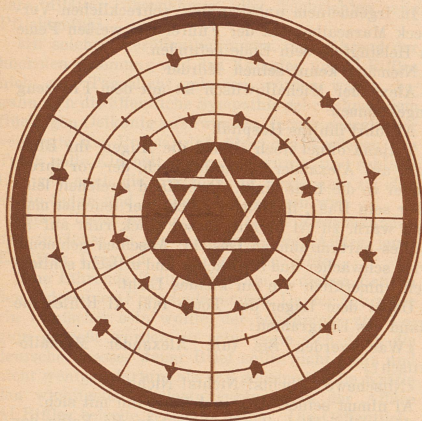
Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Rätsel und Spiele

RÄTSEL

Scheibenrätsel



In die Kreisabschnitte 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. Ägyptischer Gott, 10. Staat in U. S. A., 11. Hochland in Asien, 12. Künstlersalar.

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-

Buchstabenrätsel

* u * e *
 * * l e
 * e * e
 * * e r
 * g * *
 * * t e
 * m i * s
 * * h *
 * u * e
 * * * s
 * t * *
 * * e n

An Stelle der Sterne sind Buchstaben zu setzen, so daß Wörter entstehen, deren erste und dritte Buchstaben von oben nach unten gelesen, ein Sprichwort ergeben.

Versteckträtsel

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

Wiewower, Halaliruf, Gansbraten, Wildbret, Eilsendung, Waisenknabe, Hochachtung, Messerschmied, Stiefvater, Perlenkollier, Wanderbecher.

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

Silberrätsel

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. Erdbeben; 2. Teil der Schweiz, wo das am Schluß als Ganzes angeführte Ereignis stattfand; 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

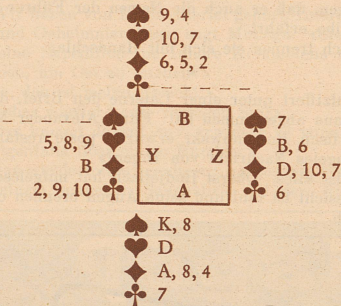
(a-b) + (c-d) + (e-f) = x
 a: Inder; b: Fürwort; c: Älteste römische Silbermünze; d: Flächenmaß; e: Stadt in Ost-Rumelien; f: Spielkarte; x: Reichspräsident.

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



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

SCHACH

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

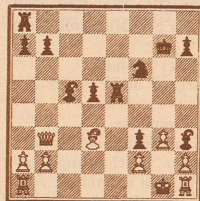
Eine Glanzpartie.

Der junge Vorkämpfer Schwedens, G. Stoltz, hatte kürzlich zwei bemerkenswerte Erfolge zu verzeichnen, indem es ihm gelang, Wettkämpfe gegen Spielmann und Kaschdan 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. e2-e4
 2. d2-d4
 3. Sb1-d2
 4. e4-e5
 5. Lf1-d3
 6. c2-c3
 7. Sg1-e2
 8. Sd2-f3
 9. c3xd4
 10. Kd1-f1
 11. Sd2-f4
 12. Sf4xe6
 13. Lc1-f4!
 14. Lf4-c7
 15. Se6xg7+
 16. Lc7xb6
 17. g2-g3
 18. Kf1-g1
 19. Lb6-c7
 20. Lc7-e5
 21. d4xc5
 22. Dd1-b3
 - 15-e4
 - 16-f4
 - 17-c7
 - 18-g7
 - 19-g4!
 - 20-h3+
 - 21-g7
 - 22-e8
 - 23-e5
 - 24-e5
 - 25-c5



23. Ld3-f5
24. Dh3xb7+
25. Db7xa8
26. h2-h4
27. Kg1-f1
28. h4-h5+
- Lh3xf5
- Kg7-g6
- Td5-e2
- Lc5xf2+
- Lf5-d3
- Kg6-g5

*) Schwarz kennt sich offenbar in der von Spielmann gewählten, absonderlichen Behandlung der Französischen nicht aus. Die beste Entgegnung wäre 3... c5 4. c3, Sc6.

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

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

*) Die einzig richtige Antwort auf die Herausforderung des Gegners. Spielmann lauert auf 10... 0-0, um den jungen Schweden mit 11. Lxh7+, KxL 12. Sg5+, Kg8 13. Dd3 zu zerschmettern.

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

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

*) 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 Bauerleins sehr unrentabel machen.

*) Spielmann rechtfertigt den Zug in der «Münchener 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 worden wäre. Ganz verfehlt wäre natürlich 17. g2xf3 wegen Lh3+, worauf Schwarz die offenen e- und g-Linien zu einem vernichtenden Angriff ausnützen kann.

*) 19. Lc5? LxL 20. dc, Th e8 21. Dxf3, Sxd4 22. Df4, Td4! oder 22. Dd1 Td1+ und Sf3#.

*) Weiß darf nicht an Dxf3 denken wegen Sxd4 21. Df4, Td4!

*) Droht bereits Lxf2+ 23. KxL, Sg4+ 24. Kxf3, Tf8#.

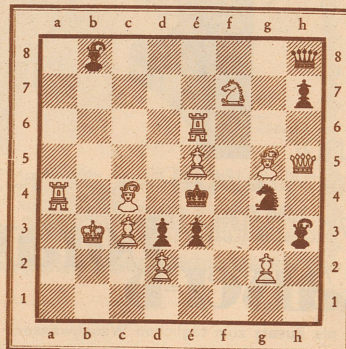
*) Ein Verzweigungsoffer in verlorener Stellung. Auf Dxb7+ spielt Schwarz 23... Td7 24. Dxt Sg4 etc.

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

*) Das Abzugsschach Td2 ist selbst für einen Spielmann nicht erträglich.

Problem Nr. 146

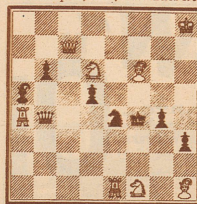
B. M. TRUNZEWSKY, TAMBOW
 Urdruck



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 147

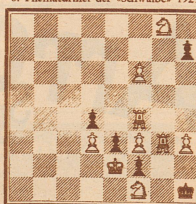
A. P. GULAIIEFF, MOSKAU
 1. Semesterpreis, Italia, Scacchistica 1930



Matt in 2 Zügen

Problem Nr. 148

PIERRE BISCAU, PARIS
 8. Thematurnier der «Schwalbe» 1929



Matt in 4 Zügen