

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **6 (1930)**

Heft 28

PDF erstellt am: **13.07.2024**

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.

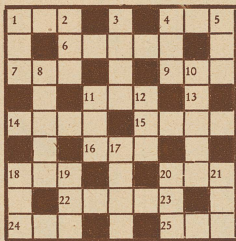
Haftungsausschluss

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

Kreuzworträtsel.



- | | |
|--|---|
| <p>Wagrecht.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Italienische Stadt 4. Note 6. Moderner Operettenkomponist 7. Ausführendes 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 Helfer 25. Lagenbestimmung | <p>Senkrecht.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 Zeigerumdringung Wörter folgender Bedeutung entstehen:

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

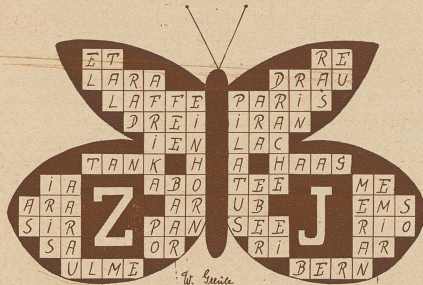
Magisches Doppelquadrat

a	α	α		
α	b	d		
g	i	l	l	l
		l	m	o
		o	v	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, Terme, Osmium, Rimini
K r a n t o r

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	♠ K, 10, 2
♥ D, 8, 5, 4, 2	♥ A, K, B, 10, 6
Bei Y: ♠ A, D	Bei Z: ♠ B, 9, 8, 2
♣ K, D, 9, 4, 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 2	Karo 10	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 4	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 Cœurs» ansagen und Y seinen Partner dann mit «Vier Cœurs» unterstützen müssen. Danach wäre A kaum auf «Vier Piks» gegangen und Y-Z hätten auch ihren Kontrakt mit «Vier Cœurs» 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

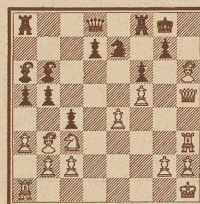
SPANISCHE PARTIE

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	♠ 87-e5	18. f4-f5!	f7-f6
2. Sg1-f3	Sb8-c6	19. Lc1xh6!	Aufgegeben
3. Lf1-b5 ¹⁾	Lf8-c5 ²⁾		
4. Sb1-c3	Sg8-e7		
5. Sf3xg5	Sc6xg5		
6. d2-d4	c7-c6		
7. Lb5-e2	Lc5-d6		
8. d4xg5	Ld6xg5		
9. 0-0	0-0		
10. f2-f4	Lé5-c7 ³⁾		
11. Lc2-c4!	b7-b5		
12. Lc4-b3	a7-a5		
13. a2-a3	Lc7-b6+		
14. Kg1-h1	Lc8-a6		
15. Tf1-f3	c6-c5		
16. Tf3-h3!	c5-c4		
17. Dd1-h5	h7-h6		



¹⁾ 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.

²⁾ 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.

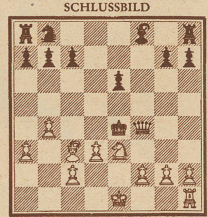
Partie Nr. 34

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	♠ 87-e5	16. d2-d3++
2. Sg1-f3	Sg8-f6	
3. Sb1-c3	d7-d5	
4. Sf3xg5	d5xg4	
5. Lf1-e4	Lc8-e6	
6. Lc4xg6	f7xg6	
7. Sc3xg4	Sf6xg4	
8. Dd1-h5+	Ké8-e7	
9. Dh5-f7+	Kf7-d6	
10. Df7-f4	Dd8-f6	
11. Sg5-e4+	Kd6-d5	
12. Sc4-e3+	Kd5-d4	
13. b2-b4!!	Df6xf4	
14. Lc1-b2+	Sé4-c3	
15. Lb2xc3+	Kd4-e4	



Problem Nr. 69

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

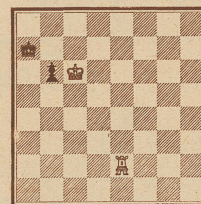
Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 71

DR. FELIX SEIDEMANN, TEPLITZ
Ostrauer Zeitung 1929

Problem Nr. 70

S. LEHNER



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), LxT 2. Dc1 3. Da5 (e8) ≠
- Nr. 67 von Kock** (Kf1 Tc5 Ld2 Sc7 g5 Bb3 b4 c2 e6; Kd4 Sd6 f4 Bb5 b7 e4. Matt in 2 Zügen.)
1. Tc5!
- Nr. 68 von Schetlich** Kh1 Tc3 Sc2 h2 Bg2 g3; Kf2 Lh3 Bg4. Selbstmatt in 4 Zügen.)
1. g3xh3!! Diesen Läufer, gewissermaßen das letzte Hilfsmittel, mit dem man die Mattsetzung erzwingen kann, zu schlagen, kostet sicher Ueberwindung.
1. ... g3xh3 2. Tc4 Kxg3 3. Tg4+ Kf2 4. Tg2+ hg≠