

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 46

PDF erstellt am: **11.08.2024**

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.

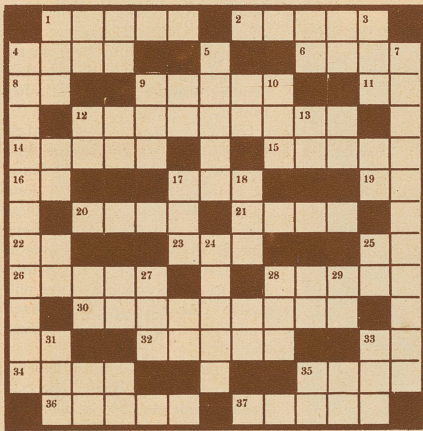
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

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

Kreuzworträtsel



Bedeutung der Wörter:

Von links nach rechts:

- Lichtspender, 2. Männername, 4. Raubtier, 6. Abhang, 8. Spielkarte, 9. Männername, 11. Musikton, 12. Alpenpaß, 14. Naturscheinung, 15. Griechische Göttin, 16. Männliches Fürwort, 17. Zweistellige Zahl, 19. Fettige Flüssigkeit, 20. Heiter, 21. Baum, 22. Umstandswort, 23. Stadt in der Schweiz, 25. wie 22, 26. Italienischer Dichter, 28. Vielbesungener Strom, 30. Stadt in der Schweiz, 32. Ort in Graubünden, 33. Fluß in Italien, 34. Baumfrucht, 35. Vogel, 36. Fluß, der ins Mittelmeer mündet, 37. Giftschlange.

Von oben nach unten:

- Schicksal, 3. Fluß in Afrika, 4. Feldherr im 30jährigen Krieg, 5. Schmelzglas, 7. Französisches Goldstück, 9. Teil eines Theaterstückes, 10. Nicht ein einziges Mal, 13. Fürwort, 17. Metallhaltiges Mineral, 18. Berechtigung, 22. Harter Gegenstand, 24. Apothekergewicht, 25. Musikton, 27. Stadt und Dorf, 28. Lederputzmittel, 29. Ausruf, 31. Bloß, 33. Zwei zusammengehörende Gegenstände.

Magisches Quadrat

D	E	E	E
E	I	I	N
O	O	R	R
R	S	S	S

Reihe 1: Blume

- » 2: Deutscher Strom
- » 3: Figur aus «Wallenstein»
- » 4: Römische Göttin

Silbenrätsel

a - a - ard - am - as - beau - bi - bob - ca - de - dis - du - e - e - ein - gen - hard - he - he - i - je - lach - li - li - li - lin - ma - mi - na - nab - nus - on - os - pi - po - re - recht - row - sa - si - so - so - stie - su - su - tau - ti - to - u - ut - wa - wal

Aus vorstehenden 53 Silben sind 17 Wörter zu bilden, deren Anfangs- und Endbuchstaben, von oben nach unten gelesen, einen Sinnpruch ergeben. (ch am Ende = 1 Buchstabe)

1. Industrieort in der Rheinprovinz, 2. Deutscher Historiker, 3. Hebräischer Prophet, 4. Pferdart, 5. Begnadigung, 6. Volk in Ostafrika, 7. Verfügung, 8. Traumbild, 9. Russischer Feldherr, 10. Ital. Ort am Comensee, 11. Sonnengott, 12. Name mehrerer engl. Herrscher, 13. Königin von Frankreich, 14. Reicher Mann, 15. Volk an der Ostküste von Südafrika, 16. Deutsches Gebirge, 17. Holländische Universitätsstadt.

Rösselsprung

	still	bist							
zeit	setz	ri	du	leid	nacht	das	er	ge	o
trau	er	du	kommt	nacht	nen	und	se	glück	du
grüß	ge	den	wacht	ber	das	und	schick	wacht	lig
kom	o	ü	ü	won	ber	J.	still	bist	der
nen	gen	men	ü	sturm	ber	ge	du	traum	ron
den	nacht	wei	sor	de	ü	und	zer	kommt	ste
mit	und	mor	ber		nacht	re	nen	ist	
				gen	freu				

Spitzenrätsel

* * * * *
 A R R O B O A N U C E U S
 * * * * *
 L K E E R A T A H S E L L
 * * * * *
 D R Z

Die Sterne obiger Figur sind so durch Buchstaben zu ersetzen, daß senkrecht zu lesende Wörter entstehen. Ist die Lösung richtig, so nennt die oberste wagrechte Reihe ein Spielzeug, auch die dritte wagrechte Reihe ergibt ein Wort.

Besuchskarten-Rösselsprung

D	G	N	T	E	L
I	B	O	V	V	H
U	E	W	N	A	E

Nebenstehender Rösselsprung stellt die Besuchskarte eines bekannten deutschen Komponisten dar. Wie heißt dieser?

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 45

Wagrecht:

1. Flocke
5. Reif
9. Laren
10. Masse
11. Oger
12. Kutter
13. Reger
15. Stern
16. Rosette
20. Goenner
23. Erben
25. Gebot
27. Leiste
28. Pute
29. Liste
30. Sorte
31. Esse
32. Auster

Senkrecht:

1. Flor
2. Lager
3. Oregon
4. Ceres
5. Ratte
6. Este
7. Isere
8. Ferner
10. Mustang
14. Remonte
17. Stelle
18. Geburt
19. Kreis
20. Geste
21. Nepos
22. Rotte
24. Biss
26. Teer

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 47

Zwei Ausspiel-Probleme

Problem 1: A hat gegeben und reizt «Ein Pik». Y paßt. B paßt. Z: Drei Cœur. Alle passen. Was muß A ausspielen, wenn er folgendes Blatt hat:

- ♠ A, D, 8, 3, 2
- ♥ A, 2
- ♦ 10, 7, 3
- ♣ K, 4, 2

Problem 2: Beide Parteien null zum Rubber. A hat gegeben und bietet «Ein Treff». Y: «Zwei Pik». Alle passen. Was muß B ausspielen, wenn er folgendes Blatt in der Hand hat?

- ♠ A, 5, 3, 2
- ♥ A
- ♦ B, 9, 5, 3
- ♣ 8, 6, 5, 2

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 46

Stich	A	Y	B	Z
1.	Treff 4	Treff 9	Treff Bube	Treff König
2.	Karo 9	Karo Dame	Karo König	Karo 3
3.	Karo Bube (1)	Treff 10	Treff As	Treff 5
4.	Pik 6	Cœur 4	Karo 7	Karo 4
5.	Pik 7	Cœur 5	Karo 2	Karo 5
6.	Cœur 8	Pik 9	Pik 4	Cœur 3
7.	Cœur Dame	(Pik Bube oder Treff Dame)	(Treff 3 oder Pik 5)	Cœur 6

Die beiden letzten Stiche macht B

SCHACH

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

Partie Nr. 53

Caro Kann

Gespielt in der 6. Runde des Internationalen Meisterturniers zu Frankfurt a. M. am 12. September 1930.

Weiß: Thomas-England Schwarz: Nimzowitsch-Dänemark

- | | | | |
|-----------|---------------------|------------|----------------------|
| 1. e2-e4 | c7-c6 | 7. Dd1xd4 | Dd8xd4 |
| 2. Sb1-c3 | d7-d5 | 8. Sf3xd4 | a7-a6 |
| 3. Sg1-f3 | d5xe4 | 9. Lf1-e2 | Lc8-g4 ¹⁾ |
| 4. Sc3xe4 | Sg8-f6 | 10. Le2-d3 | e7-e5 ²⁾ |
| 5. Se4-g3 | c6-c5 ³⁾ | 11. Sd4-f5 | g7-g6 |
| 6. d2-d4 | c5xd4 | 12. Sf5-e3 | Sb8-d7 |

- | | | | |
|---------------------------|----------------------|-------------------------------|----------------------|
| 13. Sg3-e4 | Lf8-h4 ⁴⁾ | 28. a4xb5 | a6xb5 |
| 14. c2-c3 | Lb4-e7 | 29. Te2-d2 | Sd5-f4 |
| 15. Se4xf6+ | Sd7xf6 | 30. e2-g3 ⁵⁾ | h4xg3 |
| 16. Se3xg4 | Sf6xg4 | 31. h2xg3 | Sf4-h5 |
| 17. f2-f3 | Sg4-f6 | 32. g3-g4 ⁶⁾ | Sh5-f4! |
| 18. Lc1-h6 | Le7-f8 | 33. Td2-d6 | Te7-a7 ⁷⁾ |
| 19. Lh6xf8 ⁸⁾ | Kf8xf8 | 34. Lc2-a4 | b5-b4 |
| 20. 0-0-0 | Kf8-g7 | 35. c3-c4 | Te8-c1 ⁹⁾ |
| 21. Th1-e1 | Th8-e8 | 36. b2-b3 | Te8-h8 |
| 22. Td1-d2 | Te8-f7 | 37. Le4-b1 | Th8-h3 |
| 23. Ld3-c2 | h7-h5 | 38. Te1-e4 | e5-e4 |
| 24. Td2-e2 | Ta8-e8 | 39. Lb1xe4 ¹⁰⁾ | Ta7-a2 |
| 25. Lc2-a4 ¹¹⁾ | b7-b5 | 40. Le4-c2 | Th3-h2 |
| 26. La4-c2 | h5-h4 ¹²⁾ | 41. Td6-d2 | Ta2-a1+ |
| 27. a2-a4 | Sf6-d5 | 41. Aufgegeben ¹³⁾ | |

¹⁾ Unterbindet von vorneherein die Bildung eines starken weißen Zentrums.

²⁾ Wenn Schwarz gleich g6 und Lg7 spielt, um die schwarze Diagonale zu besetzen, so besetzt Weiß mit Lf3 die weiße Diagonale und übt einen lästigen Druck aus; der Textzug will dies unterbinden.

³⁾ Falls jetzt 10... g6, so 11. 0-0, Lg7 12. Te1, e6 13. h3! mit Vorteil für Weiß.

⁴⁾ Um den Punkt d3 zu schwächen.

⁵⁾ Besser war es für Weiß, das Läuferpaar zu erhalten, z. B. 19. Lg5! Lg7 20. 0-0-0 und Weiß steht aussichts voll.

⁶⁾ Um b5 zu provozieren und dann mit a4 aufrollen zu können.

⁷⁾ Schwarz hat auf der a-Linie keine genügende Gegenchance, deshalb versucht er sich am Königsflügel eine offene Linie zu verschaffen und Nimzowitsch erspäht schon jetzt die Möglichkeit eines «Postamenters!» für seinen Springer auf f4.

⁸⁾ Um den Td2 für Aktionen am Damenflügel freizubekommen.

⁹⁾ Besser war es für Weiß, sich passiv zu verhalten, etwa mit 32. Tg1.

¹⁰⁾ Verhindert die gegnerische Drohung 34. Tb6, da nun darauf 34... Ta1+ 35. Lb1, Sd3+ entscheiden würde.

¹¹⁾ Um eine weitere Schwächung der weißen Königsstellung zu erzwingen.

¹²⁾ Falls 39. Txe4, so 39... Txe3.

¹³⁾ Der Läufer geht verloren.

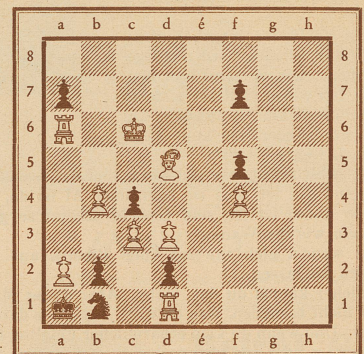
Anmerkungen für die «Zürcher Illustrierte» von Dr. A. Seitz.

Lösungs-Wettbewerb

Vollständige Lösungen sind bis 27. November an Herrn J. Niggli, Kasernenstr. 21 c, Bern, zu senden, falls sie bei unserem Lösungswettbewerb Berücksichtigung finden sollen.

Problem Nr. 125

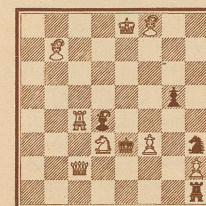
WALTER EICHE, STUTTGART
Urdruck



Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 126

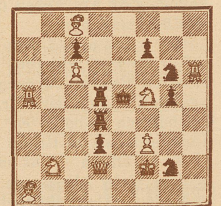
A. TRILLING, ESSEN
Urdruck



Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 127

M. SEGERS, BRUSSEL
Urdruck



Matt in 2 Zügen

Das echte
Eau de Cologne

*Farina
gegenüber*

*Johann Maria
gegenüber dem...*

**Farina
gegenüber**
seit 1709

Das gute, alte
Eau de Cologne

Achten Sie auf die rote Schutzmarke

**HEMD
DURABLE**

Zum „Durable“ Hemd den „Nobby“ oder „Trahoi“ Kragen

Erhältlich in guten Wäschegeschäften

Nachweis: A.-G. Gust. Metzger, Basel

„HIER IST EIN BEWEIS!

90% der grossen Schweiz. Textilfirmen
empfehlen Lux^{★★}

In allen Städten der Schweiz wird Ihnen in jedem guten Geschäft LUX als das ideale Waschmittel für feine Wäsche angeraten. LUX enthält eben keine schädlichen chemischen Stoffe und es wird deshalb von den gleichen Leuten mit Ueberzeugung zur Behandlung von Seide und Wolle empfohlen.

„Waschen Sie mit LUX,“ sagen sie zu ihren Kunden
„dann werden Ihre Wollsachen doppelt so lange halten.“
Alle weisen und erfahrenen Hausfrauen befolgen diesen Rat — und sie wissen warum.

★ In allen grössern Schweizerstädten wird Ihnen in jedem guten Geschäft LUX zum Waschen zarter Gewebe empfohlen

