

Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 3

PDF erstellt am: **09.08.2024**

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.

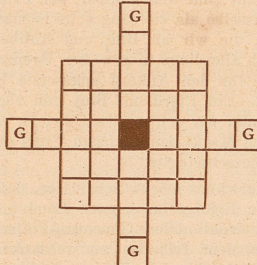
Haftungsausschluss

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

RÄTSEL

Magische Figur



A A A E E E E H H K K L
L L L N N N N O O R R S
T T U U

Diese Buchstaben sind derart in obige Figur einzusetzen, daß die wagrechten und senkrechten Reihen gleichlautende Wörter folgender Bedeutung ergeben:

- 1. Getreideprodukt, 2. Landwirtschaftlicher Raum, 3. Nähzeug, 4. Schlau, 5. Verwandter, 6. Mädchennamen.

Zahlenrätsel

1	2	3	4	5	6	7	8	4	9	Schlachtort aus den Napoleon-Kriegen
10	5	10	8	11	1	4	8	12	13	Widmung
6	2	14	8	13	3	4	5	8	13	Russischer Musiker
8	13	3	15	5	11	4	8	12	13	Kontrolle
1	13	10	1	7	2	3	8	5	13	Landschaft in Spanien
13	1	4	2	6	3	15	8	5	7	Phänomen
12	13	4	1	6	8	12	3	5	5	See in Nordamerika
15	12	3	4	14	2	6	5	1	2	Oeffentlicher Raum
5	6	11	5	13	13	4	13	8	3	Urteil
7	1	13	10	15	1	6	4	8	5	Ausflug

Die Zahlen sind durch bestimmte Buchstaben zu ersetzen und daraus Wörter zu bilden. Die erste senkrechte Reihe nennt eine Stadt auf dem Balkan.

Kammrätsel

	a	b	c	d	e	f
g	a	a	a	a	b	c
	h	h	i	i	i	m
	n	n	n	n	o	r
	r	r	s	s	s	s
	t	t	t	t	u	u

Die Buchstaben sind so einzureihen, daß Wörter mit folgender Bedeutung entstehen:

- a) Männername; b) Fluß in Oesterreich; c) Rätsel; d) Asiat. Reich; e) Teil eines Klaviers; f) Großer Mensch; g) Gerichtsperson.

Klammerrätsel

Man klammere um jedes der Wörter eine der Buchstabengruppen, so daß neue Hauptwörter dadurch entstehen. Die Anfangsbuchstaben dieser neuen Wörter, von oben nach unten gelesen, ergeben eine sprichwörtliche Redensart.

- 1. Ecke, 2. Lau, 3. Ader, 4. Sold, 5. Elle, 6. Sido, 7. Achse, 8. Ale, 9. Afra, 10. Ida, 11. Aal, 12. Albe, 13. Dio, 14. Acker. a-n, d-l, e-m, g-n, i-e, i-r, i-t, m-a, s-e, s-i, s-n, s-n, t-r, t-r.

Figurenrätsel

A	A	A
A	A	A
D	D	D
D	E	E
F	G	H
I	I	I
L	N	N
N	N	N
R	R	R
R	R	R
T	U	U

Aus den Buchstaben dieser Figur sollen acht Wörter gebildet werden, die alle denselben Endbuchstaben im Zentrum haben und deren Anfangsbuchstaben, nacheinander gelesen, den Namen einer Oper von d'Albert ergeben. Die Wörter haben folgende Bedeutung:

- 1. Tanz, 2. Saal der Union, 3. Muse, 4. Ort im Tessin, 5. Stadt am Lago Maggiore, 6. Italienisch. Männername, 7. dito, 8. Fluß in Spanien.

Auflösung zum Kreuzworträtsel in Nr. 2

wagrecht:

- 1. Palme, 6. Erker, 8. Krone, 9. Leder, 10. Datum, 11. Mangel, 14. Nickel, 18. Orgel, 19. These

senkrecht:

- 1. Pendel, 2. Areal, 3. Melun, 4. Eremit, 5. Drang, 7. Hecke, 11. Moral, 12. Aroma, 13. Gebet, 15. Chlor, 16. Essen, 17. Lehre, 21. Psalm, 22. Lesage, 23. Mantel, 24. Dosis, 26. Rasen, 27. Masse

Auflösung zum Spitzenrätsel in Nr. 2

Säbel, Pneu, Arnold, Ziege, Inder, Emilia, Rakete, Fatal, Aline, Handel, Ries, Torte = Spazierfahrt, Benediktiner

BRIDGE

Bridge-Aufgabe Nr. 3

♠ 10

♥ D, 10, 4

♦ A, 10, 8, 5

♣ A, 10, 7, 6, 5

2, 9, B, A

8, K, A

D

2, 3, 4, 9, K

B

Y

Z

A

♠ 8, 7, 4, 3

♥ 9, 7, 6, 2

♦ K, 6, 4, 3, 2

♣ - - - - -

♠ K, D, 6, 5

♥ B, 5, 3

♦ B, 9, 7

♣ D, B, 8

A hat geteilt und sagt: Ein Pik. Y: Ein Sans Atout. - B: Zwei Treff - Z: Zwei Nullos. - A: Drei Treff. - Y: Drei Nullos. Alle Passen. Y und Z müssen A und B zwingen 9 Stiche von 13 zu machen. Wie muß gespielt werden? A spielt den Cœur Buben aus.

Lösung der Bridge-Aufgabe Nr. 2

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

SCHACH

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

Partie Nr. 62

Aus dem Meisterturnier der Berliner Schachgesellschaft 1930

Die Meisterschaft von Berlin errang sich K. Helling mit einem halben Punkt Vorsprung vor Kurt Richter, von dem die nachfolgende schöne Kombinationspartie stammt.

Weiß: Kurt Richter

Schwarz: Dr. Dührssen

- 1. d2-d4, 2. Sg1-f3, 3. Lc1-g5, 4. Lg5-h4, 5. e2-e3, 6. Lf1-e2, 7. Sf3-e5
- 8. Sg8-f6, 9. e7-e6, 10. h7-h6, 11. c7-c5, 12. b7-b6, 13. Lc8-b7, 14. d6-d7
- 8. Le2-b5+, 9. Dd1-h5!, 10. d4x65, 11. Sb1-c3, 12. e5xf6+, 13. Dh5-e5, 14. Dd5-c7
- K68-e7, d6x65, Dd8-d5, Dd5xg2, g7xf6, Sb8-d7
- Aufgegeben

Schwarz will den landläufigen Varianten (3... c5 4. e3 oder e4) offenbar ausweichen, was natürlich immer mit Gefahren verbunden ist.

Wieder das Bestreben, der Partie ein eigenes Gesicht zu geben. 5... Db6 wäre hier am Platze gewesen.

Ein hübscher Einfall! Schwarz soll zu 7... d6 oder 7... Lxg2 verführt werden, was beides schlecht ist. Durchschaut er aber die Doppelfalle, so bleibt Weiß immer noch die Möglichkeit, mit 8. Lf3 positionellen Vorteil zu erlangen.

Schwarz übersieht die im 9. Zuge erfolgende Verstärkung des weißen Angriffs, die den Springerrückzug überflüssig macht. Auf 7... Lxg2 wäre gefolgt: 8. Tg1 Lb7 (L64, Sc3!) 9. Lh5 g6 10. Sxf7 Kxf7 11. Txg6 und Weiß gewinnt dank der geöffneten g-Linie.

Dieser prächtige Zug rechtfertigt die mit 7. S65 eingeleitete Kombination.

Was hat Schwarz anderes? Auf 9... g6 folgt natürlich 10. Sxg6+.

Droht Matt durch 14. Lf6 oder Dc7 und Dd7.

Partie Nr. 63

Aus dem Kampf um die spanische Meisterschaft

Weiß: R. Rey

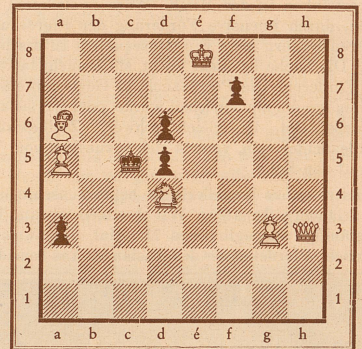
Schwarz: M. Golmayo

- 1. d2-d4, 2. c2-c4, 3. Sb1-c3, 4. Dd1-e2, 5. a2-a3, 6. Dc2xc3, 7. Dc3-c2, 8. Lc1-f4, 9. Kf1xf2, 10. Kf2-g3, 11. Sg1-f3, 12. Sf3xd4, 13. e2-e3, 14. b2-b4, 15. Dc2-c3, 16. Kg3-f2
- Sg8-f6, e7-e6, Lf8-b4, d7-d5, Sf6-e4, 0-0, Sd4xf2, Sb8-c6, Sc6xd4, Df6xd4, Dd4-c5, Dc5-e7, Tf8-e8, e6-e5
- 17. Lf4-g3, 18. Kf2-g1, 19. e5xd4, 20. Ta1-e1, 21. Dc3-f3, 22. h2-h3, 23. Td1-d1, 24. Lg3xc7, 25. g2-g4, 26. Kg1-h2, 27. Df3-f4, 28. Lf1xd3, 29. Td1-d2, 30. Ld3xd4, 31. Td2-d8+, 32. Df4xe4
- D67-f6+, d5-d4, e5xd4, Lc8-f5, d4-d3, g7-g6, Ta8-d8, Td8xd7, Df6-d4+, Lf5-e4, Td7xc7, Dd4-b2!, Db2-c3, T68xe4, K68-g7

Problem Nr. 153

A. KUBBEL, LENINGRAD

Urdruck

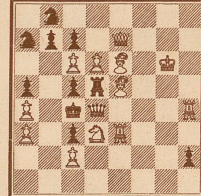


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 154

J. PALUZIE, BARCELONA

Schwalbe 1930

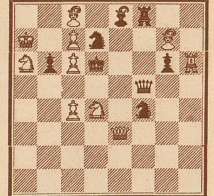


Matt in 3 Zügen

Problem Nr. 155

A. MARI

Chers Amateurs 1928



Matt in 2 Zügen

Lösungen der Probleme Nr. 137-142 unseres Wettbewerbs:

Nr. 137: 1. Dd1 Sc2 (b3) 2. Dc2+ 3. Td6# 1. ... Sf7 (g8) 2. Tf4+ 3. Dxg4# 1. ... Sf5 2. T66+ 3. Dxg4# 1. ... g3 (h3) 2. Df3+ 3. Df4+ Dual nach Sg8 2. T66+ etc.

Nr. 138: 1. Td7 (droht d4+ und S65#) KXs 2. S65+ 3. d4#. Dual: 1... Kx4 2. Kb6 3. Td4#.

Nr. 139: 1. D68! droht Tc3#. 1... Sd3 2. c4#; 1... Sc4 2. T66#; 1... Lxc2+ 2. Txc2#; 1... Sb4 2. Tc5#

Nr. 140: 1. Tf4 droht 2. Txf4+ 3. Dxf3#. 1... Lg5 2. Dxf3+ 3. Sd6 (g2-g4)#. 1... fg2 2. Dh3+ 3. Dg4 (Dd3)#. 1... Txe4 2. Df3+ 3. g4#. 1... Kg4 2. Df3+ 3. Txf4 (Dh3)#.

Nr. 141: 1. Df5 (droht 2. Sf4 3. Sg2#). 1... d6 2. Sf4 3. Dh5#. 1... e2 2. Sh3-f2 3. Dg4#. 1... Lg6 2. Df4+ 3. Dg3 (Sg3)#. 1... Lh5 2. Sf4 3. Sg6 (Dxf6)#.

Nr. 142: 1. Kg7! (droht 2. Dxf4+ 3. d4#). 1... Th7+ 2. Kf6 3. Dd3 (Dxf4, c2-c3)# 1... Th4 2. Kf6 etc. 1... Sc3 2. D63+ 3. Dc5#. 1... f5 2. Dd3+ 3. D63#.