

# Rätsel und Spiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 8

PDF erstellt am: **12.07.2024**

## **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**

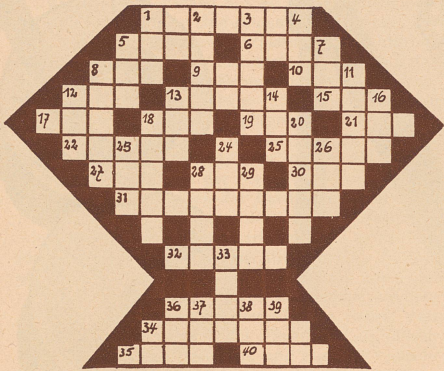
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



# Rätsel und Spiele

## RÄTSEL

### Kreuzworträtsel



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. Weltsprache, 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
näs-	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

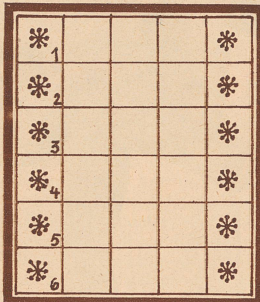
### Gitterrätsel

	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, b, c, 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. Tüll, 26. Fuge, 27. Balan, 28. Nebel.

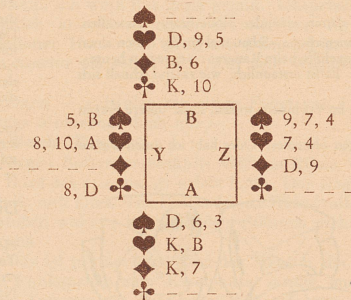
Senkrecht: 1. Weser, 2. Rhone, 4. Asta, 5. Nyon, 6. Eger, 7. Naab, 8. Arno, 9. Nike, 12. Malta, 13. Eimer, 16. Blut, 17. Aral, 18. Genf, 19. Aare, 21. Ragaz, 22. Bern, 23. Egon, 24. Emden.

### 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 (1), 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.

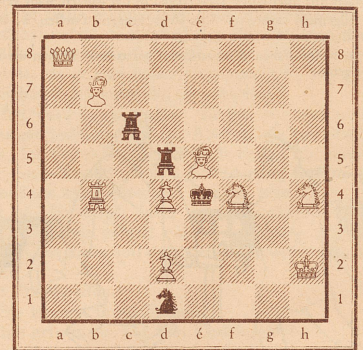
- Weiß: A. Kramer. Schwarz: Dr. A. Seitz.
- |           |        |          |       |
|-----------|--------|----------|-------|
| 1. c2—c4  | e7—e5  | 4. d2—d4 | e5—e4 |
| 2. Sb1—c3 | Sb8—c6 | 5. d4—d5 | e4×f3 |
| 3. Sg1—f3 | Sg8—f6 | 6. d5×c6 | f3×e2 |

- |            |          |            |         |
|------------|----------|------------|---------|
| 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 | Th8—d8   | 23. Ta2—c2 | Td1×b1! |
| 15. Ta1—d1 | Le6—g4!  |            |         |

- <sup>1)</sup> In Frage kommt d2—d3 samt g2—g3 und Lg2.
- <sup>2)</sup> Falls nun 5. Sg5, so behauptet Schwarz den Bauern durch Lb4; ebenso bei Sf3—d2.
- <sup>3)</sup> Aber dies führt nur zu ausgiebigem Tausch, was dem Schwarzen nur angenehm sein kann.
- <sup>4)</sup> In der Absicht des Damentausches.
- <sup>5)</sup> 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.
- <sup>6)</sup> 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.
- <sup>7)</sup> 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!
- <sup>8)</sup> Zu dieser keineswegs günstigen Aufstellung ist der Weiße nun gezwungen.
- <sup>9)</sup> 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.
- <sup>10)</sup> 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.
- <sup>11)</sup> Falls nun 20. Tc2, so Sd2, und Schwarz rettet den Ba7.
- <sup>12)</sup> Den Ba3 zu schützen. Doch liefert dies wieder eine gute Abtauschgelegenheit.
- <sup>13)</sup> 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×e4? 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)