

# Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **13 (1937)**

Heft 22

PDF erstellt am: **20.07.2024**

## **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.



# BRIDGE

Zuschriften sind an die Redaktion des Blattes zu richten; sie sollen mit dem Vermerk «Bridge-Ecke» versehen sein.

## Selbstunterricht.

Nachdem wir in den vorhergehenden Nummern das Reizen oder Bieten der Hand in seinen hauptsächlichsten Punkten behandelt haben, kommen wir nun zum

### Spiele der Hand.

Da ist in erster Linie zu unterscheiden zwischen dem Spiel mit dem «Dummy» oder Toten einerseits und dem Gegenspiel.

**Spiel mit dem Toten.** Wenn der Reiz- oder Bierprozess zu Ende ist und der Gegenspieler zur Linken des «Declarers» oder Ansagers die erste Karte ausgespielt hat, so legt der Partner des Ansagers seine 13 Karten auf den Tisch. Man nennt dies den «Dummy» oder den Toten. Der betreffende Spieler hat mit wenigen Ausnahmen nicht in das Spiel einzugreifen. Sein Partner, der das Spiel führt, spielt also eigentlich mit 26 Karten. Die Rechte des Toten beschränken sich darauf, seinen Partner oder auch die Gegner auf Regelverstöße, besonders aber auf Revoke aufmerksam zu machen.

Sobald die erste Karte ausgespielt und die Karten des «Dummy» auf den Tisch gelegt sind, wird sich der Ansager seinen Spielplan zurechtlegen. Für die Spielführung besteht ein wesentlicher Unterschied darin, ob ein Farbkontrakt oder aber Ohne Trumpf gespielt wird.

**Das Ohne Trumpf-Spiel.** Hier wird der Ansager, sobald er den ersten Stich gemacht hat, darauf bedacht sein, seine beste Farbe zu spielen. Die beste Farbe ist gewöhnlich die längste. Hat er eine Fünferfarbe mit z. B. A K D X X, so wird er einfach die hohen Karten der in Frage stehenden Farbe abspielen, in der Hoffnung, daß die Farbe bei den Gegnern normal verteilt ist und daß auch die beiden kleinen Karten hoch werden und zwei Stiche erzielen. Hat er hingegen eine Länge ohne Toppkarten, also z. B. D B 10 X X, so wird er versuchen, raschmöglichst 3 Stiche in dieser Farbe zu etablieren, indem er jedesmal, wenn er am Stich ist, von dieser Länge spielt.

Hat der Ansager eine durchlöchernte Farbe mit 4 oder 5 Karten, also z. B. A D 10 8 5, so wird er ebenfalls versuchen, möglichst viele Stiche in der betreffenden Farbe zu etablieren und zwar indem er die nötigen Impassen auf Buben und König macht. Wann und wie die Impassen zu machen sind, werden wir in einer der späteren Nummern speziell erklären.

**Der Farb-Kontrakt.** Derselbe ist im allgemeinen schwieriger zu spielen als das Spiel in Ohne Trumpf. Grundsätzlich ist besonders den Anfängern zu empfehlen, möglichst rasch die gegnerischen Trümpfe herauszuziehen, da sonst die

Gefahr besteht, daß hohe Karten in anderen Farben durch die Gegner getrümpft werden. Selbstredend sind auch im Farbkontrakt die nötigen Impassen zu machen.

Hat der Ansager auf dem Tisch eine Chicane oder ein Single, so wird er nicht sofort Trumpf ziehen, sondern im Gegenteil versuchen, auf dem Tisch eine oder zwei Karten derjenigen Farbe, in der sich die Chicane oder das Single befindet, zu trümpfen.

### Schweiz. Meisterschaft für Vierer-Mannschaften.

Es sind bisher folgende Vorentscheidungen in der deutschen Schweiz gefallen: Der Bridge-Club Aarau hat sowohl gegen den Bridge-Cercle Zürich als auch gegen das Team Béguin Zürich forfait erklärt, nachdem er gegen die Berner Kombination eine Niederlage erlitten hatte. Diese letztere, bestehend aus den Herren Conte—von Tschanner, Graf de Zurich—Reynold, die übrigen die Schweiz an den diesjährigen Weltmeisterschaften in Budapest vertritt, ist ebenfalls aus der Konkurrenz ausgeschieden. Die Berner haben nämlich zwei etwas überraschende Niederlagen erlitten und zwar sowohl gegen das Team Béguin Zürich (Béguin—Besse, Frau Fruot—Dr. Rüttgers) als auch gegen den Bridge-Cercle Zürich (Lafontaine—Wehrl, Frau Dr. Lesch-Mumenthaler). Die Entscheidung für die deutsche Schweiz liegt nun zwischen diesen beiden letztgenannten Mannschaften.

### Eine Hand aus dem Bridge-Wettkampf Bern—Bridge-Cercle Zürich, die den Ausgang entscheidend beeinflusst hat.

♠ × ×  
♥ 10 × ×  
♦ K, 10 ×  
♣ A, B, 10 × ×

Nord

♠ K, D, B, 9  
♥ A, D, 9  
♦ ×  
♣ K, D, 9 × ×

West Ost (Teiler)

♠ 10 ×  
♥ B × ×  
♦ D, B × × × ×  
♣ × ×

Süd

♠ A × × × ×  
♥ K × × ×  
♦ A × ×  
♣ ×

Reizung:

Ost (Graf de Zurich)	Süd (Wehrl)	West (Reynold)	Nord (Lafontaine)
1 Treff	1 Pik	paßt	1 Ohne Trumpf
2 Treff	2 Herz	3 Karo	paßt
3 Ohne Trumpf	kontra	4 Karo	paßt
paßt	kontra	paßt	paßt

Die Ansage von 3 Karo durch West ist ziemlich optimistisch, nachdem Ost durch minimale Wiederholung der erstgenannten Farbe (Treff) keine allzu starke Hand gezeigt hat, während andererseits Süd 2 Farben ansagt, was erwache Stärke bedeutet. West fällt 4 mal, indem Nord Treff As und Trumpf König macht und außerdem 2 Pik mit Trumpf 10 und klein Trumpf

sticht. Süd trümpft einmal Treff und macht zudem Pik As und Trumpf As. Bei gutem Gegenspiel muß West sogar 5 mal fallen, indem Süd noch den Herz König machen muß.

Das vorstehende Beispiel zeigt wieder einmal mit aller Deutlichkeit, wie gefährlich es ist, mit einer Hand ohne Toppwerte eine Ansage zu machen und dann erst noch beim Stand 3.

### Lizitier-Aufgabe Nr. 16.

Wie soll nachstehende Hand durch Nord weiter gereizt werden?

Nord	Süd
1 Herz	3 Karo
3 Ohne Trumpf	4 Pik

Nord hält ♠ × × ♥ A, K × × ♦ B × × ♣ A, 10 × ×  
Was soll Nord nach 4 Pik von Süd ansagen?

### Lösung von Lizitier-Aufgabe Nr. 15.

Nord	Süd	Mit Asking bid:
1 Treff	2 Karo	Nord Süd
2 Ohne Trumpf	4 Ohne Trumpf	1 Treff 4 Karo
5 Ohne Trumpf	7 Treff	4 Ohne Trumpf 7 Treff

### Lösung zu Problem Nr. 3.

Süd ist am Spiel. Nord—Süd müssen 5 von 9 Stichen machen.

Süd	West	Nord	Ost
1. Stich Herz 4	Herz 6	Herz 9	Herz 2
2. « Pik 6	Pik 9	Pik 2	Pik 4
3. « Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 6
4. « Pik 10	Pik 3	Herz 3	Pik 5
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	beliebig
		Karo 6	

und Nord—Süd müssen noch einen Stich machen oder

3. Stich Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 10
4. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9
5. « Treff 3	Pik 3	Treff 8	Treff 6
6. « Herz 5	Karo 5	Karo 10	Karo 3
7. « Herz 8	beliebig	Treff 5	Treff 7

und Süd macht die beiden letzten Stiche.

Wenn auf Stich 2 Ost Pik 8 spielt, dann:

2. Stich Pik 10	Pik 3	Pik 2	Pik 8
3. « Pik 6	Pik 9	Herz 3	Pik 4
4. « Herz 5	Herz 10	Treff 4	Pik 5
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9

und Nord—Süd machen 3 weitere Stiche.

Wenn im ersten Stich West Herz 10 spielt, dann:

1. Stich Herz 4	Herz 10	Herz 3	Herz 2
2. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	Karo 3
3. « Herz 5	Herz 6	Herz 9	Pik 4
4. « Treff 3	Treff 2	Treff 4	Treff 10
5. « Pik 6	Karo 5	Karo 6	Karo 9
6. « Pik 10			Pik 5

und Nord—Süd machen 2 weitere Stiche.

## FLIT

### tötet Motten

**Schneller!**

## Annahmeschluss

für Inserate, Korrekturen, Umdispositionen usw. 13 Tage vor Erscheinen einer Nummer jeweils Samstag früh. - Bei Lieferung von Korrekturabzügen benötigen wir die Druck-Unterlagen fünf Tage früher.

**CONZETT & HUBER**  
INSERATEN-ABTEILUNG

*Gerade Blondhaar nicht-alkalisch waschen!*

Im Friseur-Salon verlangen Sie Haarwäsche mit „ONALKALI“, dem konzentrierten „Schwarzkopf-Extra“, seifenfrei und nicht-alkalisch.

## Pavidol

Der richtige Auftakt durch eine schmackhafte, feine Suppe verschafft für die ganze Mahlzeit eine gute Stimmung. Von den vielseitigen und einzigartigen Vorzügen von Pavidol als Küchenhilfsmittel werden Sie nach wenigen Versuchen selbst überzeugt sein. Senden Sie heute noch diesen Coupon ein.

**COUPON: No. 89** An die Pavidol-Fabrik, St. Gallen O.  
Senden Sie mir bitte Ihr Rezeptbüchlein.  
Name \_\_\_\_\_  
Strasse \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_

Gleich gebrauchsfertig und praktisch ist das flüssige, ebenfalls seifenfreie und nicht-alkalische

**SCHWARZKOPF EXTRA-BLOND „FLÜSSIG“** für blondes Haar  
**EXTRA-MILD „FLÜSSIG“** für jedes Haar

Erhältlich in großen und kleinen Flaschen!

## SCHWARZKOPF EXTRA-BLOND

seifenfreie, nicht-alkalische Haarpflege

DOETSCH, GREYER & CO. A.-G., BASEL