

# Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 25

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.

Das Gegenspiel. (2. Auf Ohne Trumpf.) Beim Ohne-Trumpf-Spiel handelt es sich darum, möglichst rasch die Schwächen beim Gegner herauszufinden. Es ist dies besonders wichtig bei kleinen Kontrakten wie 1 oder 2 Ohne Trumpf. Aber selbst bei 3 Ohne Trumpf kommt es sehr oft vor, daß der Ansager (Declarer) in einer der vier Farben beispielsweise nur einmal gedeckt ist. Wenn der Partner in die Lizitation eingegriffen hat, so wird man gewöhnlich in der betreffenden Farbe herauskommen, und hat man selber eine lange Farbe, so wird man dieselbe möglichst rasch zu etablieren suchen, besonders wenn sie ziemlich gut ist. Enthält die Farbe eine Sequenz mit König, Dame, Bube oder Dame, Bube, 10, so wird man die höchste ausspielen. Bei einer durchlöcherten Farbe wird man gewöhnlich mit der viertbesten herauskommen. Von As, Dame, Bube zu fünf mit einem sicheren Halt in einer anderen Farbe soll man As und nachher Dame abspielen.

Wenn die lange Farbe von den Gegnern angesagt worden ist, wird man gewöhnlich nicht in derselben herauskommen, ganz besonders wenn sie vom Gegner zur Rechten genannt worden ist. In diesem Falle kann man von der Kürze attackieren, desgleichen wenn man ein ziemlich wertloses Blatt hält. Spielt man von 3 kleinen Karten weg, so soll man immer die höchste ausspielen, damit der Partner nicht getäuscht wird, sondern auf Grund seiner Hand sowie der aufgelegten Karten des «Dummy» sofort feststellen kann, ob man von der Kürze oder von der Länge herausgekommen ist.

Falls man von der Kürze ausspielen muß und keinerlei Anhaltspunkte hat, so wird man im allgemeinen die Oberfarben (Pik und Herz) vorziehen, weil anzunehmen ist, daß die Gegner wahrscheinlich ihre Hauptstärke in Treff und Karo haben, denn mit guten Herz oder Pik hätten sie wohl während der Reizung diese Farben genannt.

Hat man eine Farbe mit einer Gabel (As—Dame oder König—Bube), die man einmal genannt hat, und hat auch der Partner eine Farbe deklariert, so wird man vorzugsweise in der letzteren ausspielen.

Wenn also durch die Lizitation des Partners oder der Gegner nichts indiziert ist, so spiele man:

1. Die viertbeste der Länge.
2. Die höchste von 3 aufeinanderfolgenden hohen Karten.
3. König von König — Dame — 10.
4. Bube von Bube — 10 — 8 — X.
5. Dame von Dame — Bube — 9 — X.
6. 10 von Dame — 10 — 9 — X.
7. 10 von As — 10 — 9 — X.
8. 10 von König — 10 — 9 — X.
9. Bube von König — Bube — 10 — X.
10. Bube von As — Bube — 10 — X.
11. Bube von As — Bube — 10 — 9.
12. Dame von As — Dame — 10 — X.
13. Dame von As — Dame — Bube — X.
14. Klein von As — Bube — X — X.
15. Klein von König — Bube — X — X.
16. Klein von As — Dame — X — X.
17. Klein von Dame — Bube — X — X.
18. Die höhere von einem Doubleton in einer Oberfarbe (Pik oder Herz).

### Ein schöner Schlemm aus einem Turnier.

♠ K × ×			
♥ × ×			
♦ D, B, 10 × ×			
♣ K, 10, 9 × ×			
	Nord		♠ × ×
♠ D, B × ×	West	Ost	♥ 10 × × × ×
♥ D × ×			♦ × × × ×
♦ A, K ×			♣ × ×
♣ D × ×			
	Süd (Teiler)		
			♠ A, 10 × ×
			♥ A, K, B ×
			♦ × ×
			♣ A, B × ×

### Die Reizung war die folgende.

	Süd	West	Nord	Ost
	1 Pik	paßt	2 Karo	paßt
	2 Herz	paßt	3 Treff	paßt
	6 Treff	kontra		

Ausgespielt wird klein Herz von Ost und Nord erfüllt den Kontrakt wie folgt: Der erste Stich wird mit Herz As genommen und klein Karo vom Tisch gespielt. Später trumpft Nord 2 Karo aus der Hand mit klein Treff und Treff Buben auf dem Tisch und wirft ein Pik auf Herz König ab und zieht die Trümpe, indem er einmal den Impas auf die Dame macht, worauf 2 Karo hoch werden. In die Hand kommt

Nord einmal mit Pik König, ferner mit Treff 10 (Impas) und endlich durch Trumpfen von klein Herz.

Das Kontra von West war also schlecht trotz der Stärke von ca. 3 Toppwerten, indem dasselbe dem Ansager (Declarer) die nötigen Anhaltspunkte für den Sitz der fehlenden hohen Karten wie Karo As — König, Herz Dame, besonders aber Treff Dame gibt und dadurch die Erfüllung des Kontraktes sehr erleichtert.

### Lizitier-Aufgabe Nr. 19.

Wie soll nachstehende Hand geritzt werden?

West	Ost (Teiler)
♠ A, K, 8, 2	♠ 9, 5, 3
♥ A, B, 6, 3	♥ 9
♦ 10, 7	♦ A, K, D, B, 5, 2
♣ K, B, 10	♣ A, D, 7

### Lösung von Lizitier-Aufgabe Nr. 18.

paßt	1 Treff
1 Herz	2 Pik
2 Ohne Trumpf	4 Pik
5 Treff	

5 Treff ist unverlierbar; wenn dagegen West 4 kleine Pik hält, so sind 4 Pik nicht zu erfüllen, indem man durch Karo in Trumpf gekürzt wird. Da Treff als erste genannte Farbe zweifelsohne länger sein muß als Pik und Nord zudem ein Honneur in Treff hält, muß er von 4 Pik auf 5 Treff herausnehmen.

### Lösung zu Problem 4.

Stich	Süd	West	Nord	Ost
1.	Pik 3	Pik 8	Pik 10	Pik 5
2.	Karo 4	Karo 9	Karo 3	Karo D
3.	Herz 8	Herz 6	Herz A	Herz 9
4.	Treff K	Treff 6	Treff 4	Treff B
5.	Karo A	Karo 10	Pik 2	Karo 2
6.	Pik 4	Pik 9	Pik D	Pik 6
7.	Karo 5	Pik B	Pik A	Pik 7
8.	Karo 6	Herz 7	Herz K	Herz 5
9.	—	Herz 2	Herz 2	Herz 10

Nord—Süd machen 2 weitere Stiche in Treff.

Wenn auf Stich 2 Ost Karo 2 spielt, muß Süd mit As nehmen und Karo zurückspielen:

2.	Karo A	Karo 9	Karo 3	Karo 2
3.	Karo 4	Karo 10	Pik 2	Karo D
4.	Herz 8	Herz 6	Herz A	Herz 9
5.	Treff K	Treff 6	Treff 4	Treff B
6.	Pik 4	Pik 9	Pik D	Pik 6

Rest wie oben.

*Jedes fünfte Los ein Treffer*

# 30444

*bei beschränkter Loszahl*

Das ist etwas Einzigartiges, Neues. Gibt es einen günstigeren Ziehungsplan? Nein. Neben dem Hunderttausender ist er mit vielen Treffern der mittleren Lage gespielt — also in jeder Hinsicht verlockend.

**Ferienziehung: demnächst!**

Lospreis Fr. 10.— • Zehnerserie mit mindestens 2 sichern Treffern Fr. 100.— • Porto 40 Cts., Ziehungsliste 30 Cts. beifügen • Briefadr.: Postfach 37, Grenchen • Postcheck-Konto GEFA Grenchen Va 1821 • Telefon 85.766 Diskrete Zustellung der Lose.

1	à	Fr. 100,000.—
1	à	Fr. 50,000.—
2	à	Fr. 20,000.—
10	à	Fr. 10,000.—
10	à	Fr. 5,000.—
50	à	Fr. 1,000.—

30,444 Treffer  
Losverand noch der ganzen Schweiz

SOLOTHURNISCHE  
**GEFA II**  
Genossenschaft für Arbeitsbeschaffung

*Darf ich's vergessen konnte.*

bei Furunkeln nimmt man doch **ABSZESSIN**

**Schnelli**  
Albert-Biscuits

leicht verdaulich, wohlschmeckend; zur Kranken- und Kinderpflege unentbehrlich.  
In allen besseren Geschäften der Lebensmittelbranche erhältlich.

**Verlangen Sie ausdrücklich sanforisiert!**

Waschkleider mit der Garantie-Etikette **SANFORIZED** gehen beim Waschen nicht ein!  
Überall erhältlich.  
Heberlein & Co. A. G. Wattwil

**BULLRICH-Magensalz**  
nur echt in blauer Packung mit dem Bilde des Erfinders.  
**100 Jahre im Gebrauch** gegen Folgen schlechter Verdauung und Sodbrennen. In Packungen Fr. 1.—, 2.—, 3.50; Tabletten 50 Cts. und Fr. 3.—. In den Apotheken

*Raucher achte auf die Kronen!*

1-Kronen-Pedroni

2-Kronen-Pedroni

**Pedroni**  
Alleinfabrikant: S. A. Rodolfo Pedroni, Chiasso