

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte

**Band:** 13 (1937)

**Heft:** 3

**Rubrik:** Bridge

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 21.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# BRIDGE



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

## Selbstunterricht.

**Bildung der Tische.** Die Spieler — die je zwei miteinander verbündet sind — werden mit West-Ost (eine Partei), Nord-Süd (Gegenteil) bezeichnet. Partie-Fix: Die Zusammensetzung der Parteien bleibt unverändert. Runde: Die Spieler spielen durch Auslosung abwechselnd miteinander. Die Auslosung geschieht durch Ziehen von Karten aus einem gemischten, verdeckt ausgebreiteten Kartensatz. Der Vorrang geht mit der Höhe der Karte, wobei bei gleicher Rangstufe die Farbe in der Reihenfolge: Pik, Herz, Karo, Treff entscheidet. Die zwei höchsten und die zwei niedrigsten Karten spielen zusammen. Fällt die höchste Ziehung gleich aus, so spielen die nächsthöchsten zwei Karten miteinander. Der Spieler, der die höchste Karte gezogen hat, ist der erste Teiler und hat Platzwahl (z. B. Linie N-S für seine Partei) und Kartenwahl (z. B. die Karten mit blauer Rückseite für N seine Partei). Die Partner setzen sich einander W O vis-à-vis. Platzbild:

S

Die Figuren (oder Honneure) aus jeder der 4 Farben gehen von As bis 10er. Abkürzung: As = A, König = K, Dame = D, Bauer = B, 10. Die Auslosung ergab z. B. N: ♠ 3; S: ♣ 10; W: ♦ 10; O: ♥ K. O ist erster Teiler.

**Mischen, Abheben, Teilen** (Handlungen, die jedem Einzelpiel vorausgehen müssen). Nachdem die Spieler ihre Plätze eingenommen haben, mischt der vom Teiler links sitzende Gegner das gewählte Kartensatz. Jeder weitere Spieler, der Teiler selbst als letzter, hat das Recht, einmal durchzumischen. Der Teiler legt das gemischte Kartensatz vor den Spieler zu seiner Rechten, welcher eine Anzahl Karten — Minimum 4 — oben abhebt und diese neben den Rest des Pakets hinlegt. Der Teiler legt den liegengebliebenen Kartensatz auf den Tisch abgehoben und teilt die Karten einzeln im Umlauf des Spiels in 4 Pakete aus, wobei die erste Karte dem Teiler links sitzenden Spieler und die letzte Karte dem Teiler selbst zu kommen muß. Beim ganzen Vorgang darf keine Karte aufgedeckt werden. Wird eine Regel verletzt, so muß nochmals vom gleichen Spieler mit denselben Karten geteilt werden.

Jede Reihenfolge im Bridge sowie der ganze Spielerlauf geschieht im Uhrzeigersinn. Während jedes Teilens soll der

Partner des jeweiligen Gebers das zweite Kartensatz mischen und als Paket verdeckt zu seiner Rechten niederlegen. Beispiel: N. ist Teiler, O. muß mischen, W. abheben; O. bekommt die erste Karte. S. mischt das zweite Kartensatz, mit welchem O. als nächster Teiler teilen wird.

## Praktische Ratschläge.

**Die Stablein-Regel.** Eine gute Ansage soll zwei Eigenschaften aufweisen. Schlagkraft, indem sie die Stärke und Verteilung am besten wiedergibt, und Einfachheit, indem sie die Antworten und Wiedersagen erleichtert und ungefährlich gestaltet. Namentlich bei mehreren 4er-Farben, die sich nur in 4-4-Verteilung als Trumpf eignen und nicht wiederholbar sind, ist es sehr wichtig, die passende Farbe schnellstens zu finden.

Nach Stablein soll der Partner des Eröffnerns, insofern er noch nicht gepaßt hat, von seinen 4er-Farben zuerst die niedrigste ansagen, z. B. Blatt des Eröffnerns:

♠ A, 5 ♥ D, 10, 6, 2 ♦ K, D, 8, 6, 3 ♣ A, 6.

Der Partner hält:

♠ A, 6, 2 ♥ B, 9, 5, 3 ♦ B, 7, 5 ♣ 7, 5.

Nach Eröffnung von 1 Karo sagt der Partner 1 Herz. Kann der Eröffner nicht mit Pik antworten, so wissen wir, daß er keine 4er-Pik hat und nach einer einzigen Sondierung sind die Möglichkeiten geklärt. Würde der Partner zuerst sein Pik ansagen, so bekommt er eine Sans als Antwort, worauf bei beidseitiger Schwäche die Ansage stockt und ein sicheres Game in Herz verpaßt wird.

Bei einer stärkeren Hand:

♠ A, D, 10, 4 ♥ K, 10, 8, 7 ♦ D, B, 6, 4 ♣ K soll der Partner nach einer Eröffnung von 1 Treff mit diesem Blatt 1 Karo sagen. Der Eröffner wird sich daraufhin mit seiner edlen 4er-Farbe melden. Andernfalls muß das Game in Sans angesetzt werden.

Die Eröffnung selbst soll bei mehreren 4er-Farben mit der niedrigsten Farbe erfolgen. Ebenso auf 1 Treff Höhe gehen alle 4er-Farben-Ansagen einer Sans-Ansage voraus. Die negative Sans fällt mit diesem Prinzip in vielen Fällen auch weg oder dient zur wertvollen Information, nämlich daß wir 4 Karten einer edleren Farbe als die angesagte nicht besitzen. Zum Beispiel: N. 1 Treff; S. 1 Karo; N. 1 Sans. Die Ansage war schwach; es sind weder 4er-Herz noch 4er-Pik vorhanden. O. 1 Karo; W. 1 Sans; W.'s 4er-Farbe ist Treff.

Wird eine nicht wiederholte Farbe genannt, so haben wir es mit 4, 3, 3, 3 zu tun. Wenn zuerst eine höhere und nachher die niedrige Farbe genannt wird, so ist die erste eine 5er-Farbe, und im Falle einer Wiederholung der zweiten Farbe kann der Partner nach seiner Verteilung zwischen zwei 5er-Farben wählen.

Nach welcher Überlegung können Sie den Kontrakt erfüllen?

N: ♠ K, 9, 5 ♥ A, K, 6, 4, 2 ♦ K, 10 ♣ 9, 6, 3;

S: ♠ B, 10, 7 ♥ 9, 8, 5 ♦ A, D, B, 8 ♣ K, 10, 2;

W: ♠ D, 6, 3 ♥ D, B, 10 ♦ 6, 5, 4 ♣ A, B, 8, 5;

O: ♠ A, 8, 4, 2 ♥ 7, 3 ♦ 9, 7, 3, 2 ♣ D, 7, 6.

S spielt 3 Sans; W spielt ♣ 5 aus; O gibt ♣ D.

(Lösung siehe nächste Nummer.)

**Lösung aus Nummer 2.** Was soll S. ansagen? Singelton aus Partei-Eröffnungsfarbe mahnt zur Vorsicht. Eine Sans würde weder der Verteilung noch den Spielstilen entsprechen. Die Ansage ist 1 Pik. Es muß vorerst geklärt werden, ob die Verteilungen sich ergänzen.

## Punkt-Wettbewerb.

### Problem Nr. 2

♠ A, K, B, 10, 7, 4

♥ D, 7, 4

♦ A, K, D

♣ 10

♠ 6, 5 N ♠ D, 9, 8

♥ 6, 5, 3, 2 W ♠ K, 8

♦ 7, 3 ♠ B, 9, 8, 6

♣ 6, 5, 4, 3, 2 S ♠ D, B, 9, 8

♠ 3, 2

♥ A, B, 10, 9

♦ 10, 5, 4, 2

♣ A, K, 7

(Teiler)

Anläßlich eines Turniers muß N-S, um ihren Punktrückstand einzuholen, Grand-Schlemm mit dieser Hand ansagen. Wie bieten Sie und erfüllen Sie gegen jede Verteidigung den Kontrakt?

Der erste Abschnitt des Wettbewerbes umfaßt 5 Probleme. Die Lösungen werden von einem Komitee von 3 prominenten Bridge-Spielern begutachtet. Die Rangliste, nach Punkten, wird laufend weitergeführt und veröffentlicht. Einsendetermin 10 Tage. Die Lösungen werden nach zwei Wochen veröffentlicht.



Man schützt den Hals in kalten Tagen mit Läkerol vor Hustenplagen.

# Läkerol

Tabletten gegen Husten, Heiserkeit und Katarrh. Grüne Schachtel 60 Cts. Blechdose Fr. 1.—

50rp.

**Zwei neue Schürchs Tabake für den anspruchsvollen Raucher**

**Schürchs leichter Holländer**  
ganz besonders fein u. mild  
Parfümiert u. unparfümiert erhältlich.

**Schürchs englische Mischung**  
Blumig u. hocharomatisch.

VEREINIGTE TABAKFABRIKEN AG SOLOTHURN

**ZUOZ**  
der schneesichere  
Wintersportplatz  
im Engadin  
(1712 m ü. M.)

**Hotels Castell und Concordia**  
bieten Ihnen un-  
vergleichliche  
Winterfreuden!

**Hotel Schweizerhof**  
Pontresina

- Bestempfohlenes Haus
- Pension ab Fr. 11.—

**Sporthotel Schönegg**  
Adelboden

Das heimelige Zweckklassenhaus  
mit allem Komfort bietet Ihnen  
zu billigem Preis unvergleich-  
liche Winterferien. Verlangen  
Sie Prospekt. Es lohnt sich!

**Hotel Eiger**  
Mürren

Schneesicher und doch sonnig,  
bestens organisiert und die Kosten  
hiefür im Preise eingeschlossen.  
Pauschalpreis pro Woche Fr. 98.—  
bis 110.— Tel. 4640. A. von Allmen

**Hotel Holdener**  
Oberiberg

- ideales Skigebiet 1135 m ü. M.
- Wochenpauschal Fr. 63.— u. 67.—
- Autoboxen, Telefon Nr. 9

**Sedrun**  
Graubünden

TOGGENBURG im Säntisgebiet erfreut den  
Wintersportler durch sein  
zünftiges Skigebiet, seine  
bekannt gute Küche und  
seine günstigen Wochenar-  
enten inklusive Skischule!  
Verlangen Sie den neuen  
Prospekt. (Tel. Nesslau 73.191)

**Sporthotel Krone**  
Eigene Orchester. Pension von Fr. 9.— bis Fr. 13.—



**ZUOZ**

der schneesichere  
Wintersportplatz  
im Engadin  
(1712 m ü. M.)

**Hotels Castell und Concordia**

bieten Ihnen un-  
vergleichliche  
Winterfreuden!

**Hotel Schweizerhof**

Pontresina

**Rietbad**

TOGENBURG im Säntisgebiet erfreut den  
Wintersportler durch sein  
zünftiges Skigebiet, seine  
bekannt gute Küche und  
seine günstigen Wochenar-  
enten inklusive Skischule!

Verlangen Sie den neuen  
Prospekt. (Tel. Nesslau 73.191)

**Hotel Holdener**

Oberiberg

Schneesicher und doch sonnig,  
bestens organisiert und die Kosten  
hiefür im Preise eingeschlossen.  
Pauschalpreis pro Woche Fr. 98.—  
bis 110.— Tel. 4640. A. von Allmen

**Sedrun**

Graubünden

Die Erfüllung aller Skifahrerwunsche!

1450 m ü. M.

Glänzend organisierte Skischule.

Eigene Orchester. Pension von Fr. 9.— bis Fr. 13.—