

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 13 (1937)

Heft: 6

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: 12.01.2026

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



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

Selbstunterricht.

Ohne Trumpf-(Sans)-Spiel. Alle Farben sind gleichgestellt (wenn man nicht «bedienen» kann, darf man nur «abwerfen»), darum haben die Gewinnstiche im Ohne-Trumpf-Spiel über der Pik-Farbe die höchste Wertordnung. Der erste Gewinnstich im Ohne-Trumpf zählt 40 Punkte und alle weiteren Gewinnstiche 30 Punkte.

Gewinn einer Manche. Eine Manche besteht aus 100 Punkten und wird von der Partei gewonnen, welche zuerst durch eroberte Gewinnstiche diese 100 Punkte erreicht. Die Manche kann somit in einem Einzelspiel von 3 Ohne-Trumpf; 4 Pik oder Herz; 5 Karo- oder Treff-Gewinnstichen erreicht werden, z. B. 4 Herz: $4 \times 30 = 120$ Punkte oder 3 Ohne-Trumpf: $40 + 2 \times 30 = 100$ Punkte.

Die Anschrift. Wenn eine Partei eine Anzahl Gewinnstiche für sich entschieden hat, deren Wert jedoch die 100 Punkte nicht erreicht, so sagen wir, sie hat eine Anschrift zur Manche (in der Gefahrzone Anschrift zum Rubber). Auseilungen, die allein den Gewinn einer Manche sichern, sind selten. Darum muß man die Einzelspiele, selbst wenn sie eine kleine Anschrift ergeben, auszunützen suchen, z. B. Treff wurde zum Trumpf erhoben und die Partei N-S machte 3 Gewinnstiche: $3 \times 20 = 60$ Anschriftspunkte zur Manche. Erzielt N-S im nächsten Einzelspiel mit Pik als Trumpf 2 Gewinnstiche: $2 \times 30 = 60$ Punkte, so hat sie $60 + 60 = 120$ Punkte und damit eine Manche gewonnen.

Das «Bieten» oder «Ansagen» und das «Spiel». Der erste Teil des Einzelspiels, das «Bieten», ist ein gedachtes Spiel, mit theoretisch errechneten Stichen, welche im zweiten Teil das «Spiel» genannt, praktisch durchgeführt werden. Daraus folgt, daß ein «Bieten» nur dann erfolgreich sein kann, wenn es mit den später tatsächlich erreichten Stichen übereinstimmt.

Der Aufbau der Betsprache. Im Bietprozeß verständigen sich die Partner über ihre gegenseitige Spielstärke mit Hilfe der Betsprache, welche aus folgenden einzig erlaubten Ausdrücken aufgebaut ist:

Das Passen: Will ein Spieler kein Gebot abgeben, oder erklärt er sich mit einem bereits von seinem Partner oder von der Gegenpartei abgegebenen Gebot einverstanden, so paßt er, er sagt: «ich passe».

Praktische Ratschläge.

Deblockierung im Gegenspiel. Ein Gegenspieler hat in seiner Spielführung viel weniger Übersicht als der Erkläler und kann daher leicht einer Blockierung zum Opfer fallen. Nur eine genaue Rekonstruktion der unsichtbaren Hände und Prüfung aller Möglichkeiten, die zum Scheitern des Kontraktes führen würden, können die Blockierung verhüten.

Als Beispiel bringen wir ein Gegenspiel-Problem, welches anlässlich eines internationalen Bridge-Turniers in Budapest gespielt wurde. (Beidseitige Gefahrzone.)

♠ A	N.	♠ K, D, B, 3
♥ A, 7, 6	W.	♥ D, 3, 2
♦ A, K, D, 8, 7, 6	O	♦ 10, 4, 3
♣ A, 9, 4	S	♣ 8, 3, 2
♠ 9, 5, 4, 2		
♥ K, B, 9, 5		
♦ B, 9, 5, 2		
♣ B	(Teiler)	

Das Bieten:

Süd	West	Nord	Ost
Paß	2 Karo	3 Treff	Paß
Paß	3 Karo	Paß	3 Pick
Paß	3 Sans	4 Treff	4 Karo
Paß	5 Karo	Paß	Paß

Eine der schwersten Gegenspiel-Aufgaben: N beginnt mit Treff K. Der Erkläler weiß, daß bei S kein Treff mehr ist, nimmt mit dem A. Jetzt will er 3mal Trumpf ziehen, Pik A abspielen und mit Trumpf S die Hand geben, der ihm Pik oder Herz auf den sonst nie erreichbaren Tisch bringen muß. Dies muß S verhindern. Nach der Ansage muß S die Verteilung klar sehen und muß verhindern, daß W ihn mit dem blockierten Karo B in Stich bringt. S muß Karo B, 9 in Karo K A hineinwerfen, wodurch W zwei Fäller machen muß.

Wie führen Sie das Spiel weiter? Der Erkläler spielt 4 Herz. Die Gegenpartei hat nicht angesagt.

Blatt des Strohmannes:

♠ A, D, B, 5	♥ 5	♦ K, 9, 8, 6, 5, 4	♣ 8, 7
--------------	-----	--------------------	--------

Blatt des Erklärs:

♠ 8, 6	♥ A, K, D, B, 9, 7, 6	♦ 2	♣ 10, 8, 6
--------	-----------------------	-----	------------

Treff K wurde ausgespielt und Erklärer nimmt mit dem A. (Lösung siehe nächste Nummer.)

Punkt-Wettbewerb.

Problem Nr. 5

♠ K	N.	♠ D, 8
♥ A, K, B, 3	W.	♥ D, 10, 9, 8
♦ A, K, D, 9, 6	O	♦ 7, 2
♣ A, K, D	S	♣ B, 10, 8, 7, 3
♠ B, 10, 7, 3, 2		♠ A, 9, 6, 5, 4
♥ 6, 7		♥ 5, 4, 2
♦ B, 10, 8		♦ 5, 4, 3
♣ 9, 6, 2		♣ 5, 4 (Teiler)

N spielt 6 Karo gegen jede Verteidigung.

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.

Lösung des Problems Nr. 2. Der beste Kontrakt ist 7 Sans, aber N-S können auch 7 Herz spielen. (Die Ansage und das Spiel sind bei 7 Herz schwieriger.) Das Spiel 7 Sans: Nach Treff-Ausspiel nimmt S mit A und spielt Karo A, K, D. Dann macht er Herz Impaß und spielt 4mal Herz. O kommt bereits in Abwurfschwung und muß seine Treff abwerfen. Wenn weiter Treff gespielt wird, muß O entweder seinen Karo oder Pik-Halt abwerfen. Das Spiel 7 Herz: S wirft in Treff K Karo D, spielt Karo A K und kommt mit Herz in die Hand, um einen Karo auf den Tisch zu trampfen. Nachher spielt er 3mal Herz und O kommt wie beim Sans-Spiel in 3fachen Abwurfschwung.

Nach Problem Nr. 1 führen in unserem Punkt-Wettbewerb: 1. Herr W. Meier, Zürich, 2. Frau A. Gaßmann, Aarau, 3. Frau L. Winter, Oselina-Locarno, 4. Miss E. Evans, Zürich. Wir wünschen unseren Teilnehmern weitere gute Lösungen.



Den
Kopf stützen —

und warten, ob so vielleicht die Schmerzen vorübergehen, das nützt nichts. Da müssen Sie schon 1–2 Aspirin-Tabletten nehmen und **dann** einige Minuten ausruhen. Sie werden sehen, daß in kurzer Zeit Ihre Kopfschmerzen beseitigt sind und Ihre gewohnte Lebensfrische wiederkehrt

Gegen Schmerzen aller Art:
ASPIRIN
 DAS PRODUKT DES VERTRAUENS!

