

Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **14 (1938)**

Heft 40

PDF erstellt am: **26.09.2024**

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



Die Schlemm-Reizung. Die Schlemm-Reizung ist ein Problem, das für schwächere oder selbst mittelgute Spieler nicht immer leicht zu lösen ist. Dem Anfänger wird es besonders schwer fallen, die Spielstärke seiner Hand, zusammen mit derjenigen des Partners (auf Grund der Reizung), so genau einzuschätzen, daß er sicher sein kann, 12 oder gar 13 Stiche zu erzielen.

In Anbetracht der enormen Vergütungen, die für einen Schlemm bezahlt werden, ist es andererseits von größter Wichtigkeit für jeden Bridgespieler, daß die sogenannten todsicheren Schlemm auch wirklich angesagt werden, und daß man umgekehrt auf der Manche stehen bleibt, wenn von einem Schlemm nicht die Rede sein kann. Wir wollen hier deshalb kurz das Wesentliche der Schlemm-Reizung behandeln. Um einen Schlemm ansagen zu können, ist darauf zu achten, daß die beiden Hände zusammen folgende Stärke aufweisen:

1. Nicht weniger als 7 Toppwerte oder «honor-tricks», gewöhnlich sogar $7\frac{1}{2}$ bis 8.
2. Eine starke Trumpffarbe, in welcher die Gegenspieler aller Voraussicht nach nicht mehr als einen Stich erzielen können. Noch besser ist selbstredend, wenn sie darin gar keinen Stich machen können.
3. Eine Nebenfarbe, die beinahe so stark ist wie die Trumpffarbe.

Was die nötigen Toppwerte anbelangt, so ist jedem Spieler bekannt, daß das ganze Spiel 8— $8\frac{1}{2}$ Toppwerte enthält. Wenn deshalb zwei Partner zusammen beispielsweise nur $6\frac{1}{2}$ Toppwerte halten, so ist anzunehmen, daß die Gegner ungefähr 2 Toppwerte besitzen. Ein Kleinschlemm ist daher kaum zu erfüllen, da ein solcher Kontrakt die Abgabe nur eines einzigen Stiches erlaubt, während die Gegenspieler mit 2 Toppwerten mit größter Wahrscheinlichkeit 2 Stiche erzielen werden.

Das Einschätzen der Toppwerte von zwei Partnern ist gewöhnlich nicht sehr schwer, denn jede Ansage entspricht einem gewissen Minimum von «honor-tricks». Man wird also die Toppwerte seiner eigenen Hand zählen und daneben genau auf jede Ansage des Partners aufpassen und die Anzahl von Toppwerten, die er für eine solche Ansage benötigt, zu seinen eigenen hinzuzählen. Wenn die kombinierte Zahl ungefähr 6 beträgt, so wird man eine Manche zu erreichen suchen. Bei 7 oder mehr hat man die Möglichkeit eines Schlemm in Berücksichtigung zu ziehen.

Meistens ist es irgend eine Sprungansage des Partners, die als Schlemm-Einladung aufzufassen ist.

Wenn der Partner mit einer Zweier-Forcing-Ansage eröffnet, so weiß man, daß derselbe mindestens ca. $5\frac{1}{2}$ Toppwerte besitzt (wobei es selbstredend auch 6 oder mehr sein können). Wenn man also selber $1\frac{1}{2}$ Toppwerte hält, so ist ein Schlemm bereits möglich. Eine Hand mit nur $1\frac{1}{2}$ Toppwerten ist an und für sich sehr schwach, wenn man aber die große Stärke des Partners, die sich aus der Forcing-Ansage ergibt, berücksichtigt und die Toppwerte, die mit Bestimmtheit vorhanden sein müssen, mit den seinigigen zusammen addiert, so wird man sofort sehen, daß ein Schlemm wahrscheinlich ist. Nehmen wir an, Sie halten als Südspeler folgende Hand:

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

bei nachstehender Reizung:

Nord	Ost	Süd	West
1 Herz	paßt	1 Pik	paßt
3 Karo	paßt		

so haben Sie zu bedenken, daß eine Sprungansage in neuer Farbe (siehe 3 Karo von Nord) einer Spielstärke von $4\frac{1}{2}$ —5 Toppwerten entspricht. Wenn Sie Ihre eigenen $2\frac{1}{2}$ Toppwerte hinzuaddieren, so ist ein Schlemm sofort in den Bereich der Möglichkeit gerückt, während Sie bei einer normalen Ansage von 2 Karo durch Nord keine Schlemm-Prententionen hätten. (Fortsetzung in nächster Nummer)

Lösung zu Lizitier-Aufgabe Nr. 73

West (Teiler)	Ost
2 Karo	2 Ohne Trumpf (Ablehnung)
3 Herz	3 Pik
7 Karo	

Der große Schlemm darf durch West ruhig angesagt werden, da ja Ost nach der Ansage höchst wahrscheinlich den Pik König halten muß, was vollständig genügt. Es ist zu beachten, daß 7 Pik bei Treff-Ausspiel höchstwahrscheinlich nicht zu erfüllen wären. Es ist klar, daß West mit der Ansage von 7 Karo dem Partner immer noch die Wahl läßt, eventuell auf 7 Herz zu gehen, falls er 4 kleine Herz und dafür single Karo halten sollte, was indessen im vorliegenden Falle nicht zutrifft.

Lösung zu Problem Nr. 34

♠ 8, 7, 6, 5	♥ A, B, 10
♦ B, 10, 8	♥ K, 7, 5
♦ D, B, 10	♥ K, 7, 5
♦ B, 3, 2	♥ 10, 9, 8, 7
Nord	Ost
♠ 4, 3, 2	♥ A, B, 10
♥ D, 9, 6, 4	♥ K, 7, 5
♦ 9, 8, 6, 4	♥ K, 7, 5
♣ K, D	♥ 10, 9, 8, 7
West	Ost
	Süd
	♥ K, D, 9
	♥ A, 3, 2
	♥ A, 3, 2
	♣ A, 6, 5, 4

Nord spielt 3 Ohne Trumpf gegen jede Verteidigung bei Ausspiel von Karo 5 durch Ost.

Nord gewinnt den ersten Stich und spielt ein Pik. Falls Ost Pik As spielt, so hat Nord genug Einsteiche, um seine Pikfarbe zu etablieren und dadurch den neunten Stich sicherzustellen. Wenn Ost die Pik 10 legt, so nimmt Süd mit dem König und spielt Treff As und nachher die Treff 4. West muß übernehmen.

Wenn nachher:

1. West ein Pik zurückspielt, so muß Ost mit dem As übernehmen und Treff spielen (da sonst Nord die Pikfarbe etabliert). Nord sticht mit dem Treff Buben und spielt ein Karo. Ost muß klein legen, um zu verhindern, daß Nord einen Einstich für seine langen Pik erhält. Nord spielt dann den Herz Buben. Ost muß klein legen, worauf West die Herz Dame legt.

- a) Ein Zurückspielen von Herz würde Nord erlauben, den König von Ost zu forcieren und 2 Herzstiche zu erzielen.
- b) Falls West Karo oder Pik spielt, so nimmt Süd mit Karo As und Pik Dame und spielt das letzte Treff. Ost muß übernehmen und von Herz König wegspielen, wodurch Nord mit Herz 10 einen Stich macht.

2. Falls West ein Herz zurückspielt, spielt Nord ein Herz hoch und hat genug Einsteiche, um die Karo Finesse zu machen und Pik gegen die Dame zu spielen.

3. Bei Rückspiel von Karo durch West und a) Zugabe von klein Karo durch Ost spielt Nord ein Pik und Ost ist gezwungen, das As zu legen, um mit Treff zurückzukommen. Nord übernimmt mit dem Buben und spielt den Herz Buben ab, was zu der unter 1. beschriebenen Situation führt.

- b) Wenn Ost das ausgespielte Karo mit dem König deckt, so übernimmt Süd mit dem As und spielt ein Karo gegen die Dame von Nord. Darauf zieht Nord ein kleines Pik. Ost muß mit As übernehmen und gegen den Treff Buben von Nord spielen. Nord kommt dann mit dem Herz Buben, der von West mit der Dame gestochen wird. Falls West nun klein Herz spielt, so wird der König von Ost gefangen. Spielt er ein Pik, so übernimmt Süd und bringt Ost mit dem letzten Treff ans Spiel, damit derselbe von Herz König wegspielen muß. Wenn West sein gutes Karo abspielt, so wirft Nord ein Pik und Ost muß ebenfalls ein Pik werfen, worauf Süd die Pik Dame wirft!

Wenn nun West ein Pik spielt, so übernimmt Nord; worauf Ost squeezeiert ist (in Treff und Herz). Falls West dagegen Herz abspielt, so erwischt Nord den Herz König von Ost.

Fünffarben-Bridge. Allfällige Interessenten werden darauf aufmerksam gemacht, daß Fünffarbenspiele in einigen Zürcher Papeterien erhältlich sind.

KLEINE ERFAHRUNGEN FÜHREN OFT ZU GROSSEN ERFOLGEN



MIT PALMOLIVE-RASIERCREME EINGESEIFT — IST SCHON HALB RASIERT!

Wer die mit Olivenöl hergestellte Palmolive-Rasiercreme verwendet, weiß, welche große Erleichterung die hautschonenden Palmolive-Rasuren jedem Selbstrasierer bringen: Rasches und leichtes Rasieren ohne die geringste Hautreizung.

Da Sie sich mit einer einzigen Tube 100mal und mehr rasieren können, kostet eine Palmolive-Rasur kaum einen Rappen.



Patentex
das seit 30 Jahren bewährte
Frauenschutz-Präparat
Von Ärzten begutachtet.
Vollständige Packung Fr. 5.50
Ergänzungstube Fr. 5.—
Erhältlich in allen Apotheken.
Aufklärenden Prospekt erhalten Sie
kostenlos in Ihrer Apotheke.
Patentex-Vertrieb, Zürich 8, Dufourstr. 176



Wenn Sie ein Haus für's Leben bauen

dann schaffen Sie mit einem Unternehmen, das seit Generationen führend ist im Bau von Chalets, Villen, modernen Holzhäusern zu vorteilhaftem Preis. Die Winkler-Werke erstellen keine leichten Bauten, sondern gesunde und angenehme Einfamilienhäuser, welche ihren Wert auf Jahre hinaus unverändert behalten. Verlangen Sie die reich illustrierte Gratis-Broschüre.

Winkler - Werke - Fribourg

LA PLUS HAUTE QUALITÉ CARACTERISÉ LES CHAMPAGNES G.H.MUMM



REIMS

LA MAISON DARPHIN · ZOUG

HORNHAUT

Beim ersten Scholl's Zino-Pads schmerzfrei, gefahrlose Entfernung und beseitigt den Druck auf der empfindlichen Stelle. Auch in Größen für Hühneraugen, Ballen etc. in allen Apotheken und Drogerien sowie in den Scholl-Depots erhältlich.



Scholl's Zino-Pads

Pfister-Möbel sind edel und formschön