Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 14 (1938)

Heft: 42

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: 25.11.2025

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.

Die Schlemm-Reizung (Fortsetzung

Die Stärke der Trumpffarbe. Ein Schlemm soll mit wenigen Ausnahmen cher in der bestmöglichen Trumpffarbe gespielt werden, als in Ohne Trumpf, wil im ersteren Falle gewisse Stiche durch Trumpfen erzielt werden können, was natürlich bei einem Ohne Trumpfen erzielt werden können, was natürlich bei einem Ohne Trumpf-ken liner steren Falle gewisse Stiche durch Trumpfen erzielt werden können, was natürlich bei einem Ohne Trumpf-Kontakt nicht der Pall ist.

Die Tatsache, daß der Partner in Ihrer angesagten Farbe zugegeben hat, beweist natürlich noch keineswegs, daß dieselbe für einen Schlemm stark genug ist. Nehmen wir an, Sie haben eine gute ansagbare Farbe, wie z. B. D, B × × vund Ihr Partner verfüge über 4 kleine Trümpfe, so können die Gegner mit As, König immer noch 2 Stiche erzielen und dadurch jeden Schlemmstersuch vereinkten. Um einen Schlemm in Berücksichtigung zu zichen, sollten die beiden Hände zusammen womöglich 9, mindestens aber 8 Trümpfe enthalten und zwar mit König, Dame und Bube oder As, König und Dame.

Es ist immer darauf zu achten, ob der Partner eine Farbe nur einmal genannt, oder ob er sie wiederholt hat. Im ersten Fälle kann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann es nich natürlich um eine Viererfarbe in der Dame, Bube x x halten, um sicher zu sein, daß die vom Partner angesagte Farbe für einen Schlemm genügen wind.

Hat der Partner die Farbe wiederholt, so muß er 5 oder mehr Karten der betreffenden Farbe besitzen, in welchem Fälle eine Unterstützung von 3 Karten wie König, Bube klein oder Dame, Bube klein, auch As x x genügen dürfte, um die Farbe solid genug für einen Schlemm zu ma

zugeben konnte.

Die Nebenfarbe. Toppwerte und Trümpfe genügen gewöhnlich nicht, um genügend Stiche für einen Schlemm zu ergeben, sondern es ist meistens nötig, gewisse Stiche durch Etablieren einer langen Farbe zu gewinnen.

Bei den meisten Händen, die stark genug sind, um einen Schlemm zu erreichen, hat der Partner gewöhnlich während des Reizpro-

zesses eine eigene bietbare Farbe gezeigt. Eine solche Farbe neben der Trumpffarbe ist für einen Schlemm ebenso wichtig wie die erstere selber. Von Bedeutung ist, daß man selber in der erwähnten Nebenfarbe mindestens eine hohe Karte wie As, König oder Dame hält, um die Farbe eher etablieren zu können.

Eben weil die Nebenfarben so wichtig sind, wird ein Partner, der selber eine gute ansagbare Farbe hält, zuerst diese nennen, selbst dann, wenn er in der erstangesagten Farbe eine gute Unterstützung besitzt. Es wird ihm später immer noch Zeit bleiben, in der letzteren ebenfalls einmal zu heben.

Umgekehrt soll man sich selbst mit viel Toppwerten hüten, auf Schlemm zu gehen, wenn der Partner nicht in der Lage ist, eine fremde Farbe zu nennen. Das nachstehende Beispiel soll dies illustrieren:

Nord	Süd
\diamondsuit \times \times \heartsuit $A, K \times \times$	♠ A, K × ♥ D, B, 10 >
\Diamond A \times \times \times \Diamond A, K \times	♦ X X X X

Nord eröffnet mit ein Herz und Süd springt auf 3 Herz. Ein Schlemm ist trotz mehr als 7½ Toppwerten nicht erfüllbar, eben weil Süd keine ansagbare Farbe hält.

keine ansagbare Farbe hält.

Das Verhalten in der Schlemmzone. Wenn man nach der Ansage seines Partners glaubt, daß ein Schlemm möglich sein könnte, während man immerhin hierüber noch keine Gewißheit hat, so macht man einen sogenannten Schlemmwersuch, d. h. man reizt über die Manche hinaus, bleibt aber doch noch unter dem Schlemm stehen, z. B. mit 5 Plik oder 5 Herz. Hat der Partner nun das Gefühl, daß er durch seine bisherigen Ansagen bereits mehr Spielstürke gezeigt hat, als seine Hand effektiv wert ist, so wird er auf 5 Herz passen, andernfalls jedoch auf Schlemm gehen.

wird er auf 5 Herz passen, andernfalls jedoch auf Schlemm gehen.

Die Vier- und Fünf Ohne Trumpf-Ansage. Dies ist eine konventionelle Ansage, mit dem Zwecke, herauszufinden, ob der Partner ein oder zwei Asse hat, eventuell einen König einer angesagten Farbe hält. Sie soll indessen erst in Anwendung kommen, wenn der Schlemm bereits in den Bereich der Möglichkeit gerückt ist. Mit anderen Worten, sie soll denselben eher bestätigen als ihn suggerieren. Es wäre deshalb vollständig falsch, eine Vier Ohne Trumpf-Ansage zu machen, lediglich um eine bestimmte Anzahl Asse oder Könige zu zeigen. Nötig ist vielmehr, daß man sich bereits über die zu spielende Farbe verständigt hat, und daß man dir Grund der Reizung überzeugt ist, die kombinierten Hande seien stark genug für einen Schlemm.

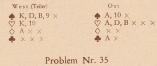
Wenn Sie sich Mühe geben, die aufgeführten Erfordernisse für einen Schlemm in Berücksichtigung zu zeiehen, so werden auch die meisten Ihrer angesagten Schlemm erfüllbar sein.



Die vorstehende Hand aus der Praxis zeigt, wie gefährlich ein offensichtlicher Misfit ist. Nord nannte Pik und Treff, Süd Herz und Karo. Schließlich wurden 4 Pik gespielt und Nord fiel dreimal

Lizitier-Aufgabe Nr. 74

Wie ist die nachstehende Hand zu reizen?



♠ D, 8 ♡ D, 2 ♦ D A D B D E B ♠ B, 9 ♥ B, 10, 4 ♦ 10, 6

A, 10, 7 Nord-Süd spielen Ohne Trumpf und müssen gegen jede Ver-teidigung 6 von den 8 Stichen machen, bei Ausspiel von Nord. Wie ist zu spielen?





Staats-Stellen

bringtrasche Hilfe bei Gelenk- und Gliederschmerzen, Hexen-schuft, Rheuma, Ischias, Nervenschmer-zen, Erkältungs- Krankheiten. Togal löst die Harnsäurel Stark bakterientötendl Wirkt selbst in veralteten Fällen 1 7000 Ärzte-Gut-achtenl Ein Versuch überzeugtl Fr. 1.60. In allen Apotheken erhältlich!



ist bereits eingetroffen.

Mit Anschlag-Regulator und anderen interessanten Neuerungen.

Verlangen Sie Gratis-Prospekt oder unverbindliche Vorführung:

Anton Waltisbühl & Co., Zürich

Bahnhofstr. 46, Telephon 36740 Remington-Haus



Scholl's Zino-Pads zur gefahrlosen Be-handlung von Hühneraugen und zum Schutz



vor Schuhdruck und Reibung. — Auch in Größen für Hornhaut, Ballen und weiche Hühneraugen. Erhältlich in allen Apotheken und Drogerien. Preis Fr. 1.30 und 75 Cts. per Schachtel.

cholls Zino Pads







Rose und rauhe Hände werden zart und glatt DI

DAS SPEZIALMITTEL INTUBEN ZU ZUR PFLEGE DER HÄNDE JUND FR.1.75 KALODERMAA.G.



CAPRI Die Insel, die man nie vergißt! Herrl. Aufentha
HOTEL PÄGÄNO, VITTORIÄ UND GERMÄNI
Prospekte unmittelbar durch die Hoteldirektie

Möbel-Ffister Das Haus schönen Möbel