

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 13 (1937)
Heft: 20

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: 30.06.2025

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.

Das Kontra. Neben den Ansagen, die den Zweck haben, in irgendeiner günstigen Farbe eine Hand zu spielen, gibt es eine indirekte Attacke, die darin besteht, den Gegner auf seinem eigenen Terrain zu schlagen. Man will also in diesem Falle nicht durch Erfüllen eines Kontraktes Punkte erzielen, sondern dadurch, daß man versucht, dem Gegner eine hohe Strafe aufzuerlegen. Man nennt dies das Kontra. Wenn die Gegner in der Ansage etwas zu leichtsinnig waren und man überzeugt ist, daß sie den Kontrakt keinesfalls erfüllen können, so kontriert man, in der Hoffnung, daß sich dadurch die Verlustpunkte vervielfachen.

Wir unterscheiden in erster Linie zwischen negativem und positivem Kontra. Das erstere, auch «contre d'appel» genannt, haben wir bereits in den Nummern 11—13 behandelt. Dasselbe hat lediglich den Zweck, dem Partner anzuzeigen, daß man eine starke Hand hält, indem man ihn gleichzeitig ersucht, die beste Farbe zu nennen. Beim eigentlichen Kontra, das wir «positives Kontra» nennen wollen, handelt es sich hingegen darum, den Gegner den angesagten Kontrakt spielen zu lassen. Das Kontra hat zur Folge, daß sich bei Nichterfüllung einer Ansage die Strafpunkte für die Faller stark erhöhen, wie aus nachstehender Aufstellung ersichtlich ist:

	In der ersten Manche		In der Gefährzone	
	nicht kontriert	kontriert	nicht kontriert	kontriert
1 Faller	50	100	100	200
2 »	100	300	200	500
3 »	150	500	300	800
4 »	200	700	400	1100

Beim Kontrieren ist es selbstredend von größter Wichtigkeit, jederzeit zu wissen, ob ein Kontra als negatives oder aber als positives aufzufassen ist, ansonst Mißverständnisse unvermeidlich sind. Trotzdem die Unterscheidung im Grunde genommen sehr leicht ist, wie wir gleich sehen werden, kommt es bei schwächeren Spielern immer wieder vor, daß sie einem Kontra eine falsche Auslegung geben.

Ein Kontra ist negativ, wenn der Partner des Kontrierenden noch keine Ansage gemacht hat, also z. B. in folgenden Fällen:

1. Süd paßt West paßt Nord 1 Pik Ost kontra.

2. West 1 Herz Nord kontra.
3. Süd 1 Karo West paßt Nord 1 Ohne Trumpf Ost kontra.

4. West 1 Herz Nord paßt Ost 2 Herz Süd kontra.

Hat der Partner vorher irgendeine Ansage gemacht, so ist das Kontra positiv, und zwar auch dann, wenn es sich um einen Ein-Stich-Kontrakt handelt, siehe nachstehendes Beispiel:

- West 1 Herz Nord 1 Pik Ost kontra.

Die Frage, mit wieviel Topfpunkten positiv kontriert werden soll, ist schwer zu beantworten. Dies richtet sich in erster Linie nach den gegnerischen, sowie den eigenen Ansagen, ferner nach der Verteilung der Hand etc.

Wir beschränken uns darauf, einige Punkte hervorzuheben, die beim Kontrieren zu beachten sind:

- a) Wenn man eine Farbe angesagt und von seinem Partner darin stark unterstützt worden ist, während die Gegner sich gegenseitig in einer anderen Farbe zugegeben haben, so darf man sich beim Kontrieren nicht allzusehr auf die hohen Karten seiner eigenen Farbe verlassen, indem dieselben durch die Gegner wohl schon im zweiten oder gar im ersten Stich getrunpft werden.
- b) Im allgemeinen soll man, um zu kontrieren, über Stiche in der betreffenden Trumpffarbe verfügen, es sei denn, daß man einen hohen Kontrakt kontriert.
- c) Wenn der Gegner nur eine halbe Manche angesagt hat, so soll man bei Kontrieren besonders vorsichtig sein, damit derselbe nicht etwa gerade durch das Kontra eine Manche erzielt, die er sonst nie erreichen könnte. Man kontriere also in einem solchen Falle nur, wenn man überzeugt ist, daß der Gegner mindestens zweimal fallen muß. Wegen einem wahrscheinlichen Faller zu kontrieren, wäre gefährlich.

Eine interessante Hand.

♠ D, B, 10, 8, 6, 2

♥ 7, 5, 4

♦ A, B

♣ 7, 4

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

♠ A, K

♥ A, K, D, B, 9

♦ D, 6

♣ A, K, 6, 3

Die Reizung war die folgende:

Ost	Süd	West	Nord
paßt	2 Herz	paßt	2 Pik
paßt	3 Treff	paßt	3 Pik
paßt	5 Ohne Trumpf	paßt	7 Herz

West spielt die Treff Dame, und Süd nimmt den Stich mit As, zieht einmal Trumpf mit As und konstatiert nun, daß Ost 5 Herz mit der 10 hält. Um den Kontrakt erfüllen zu können, braucht Süd also 2 Uebergänge auf den Tisch, nämlich einmal, um die Impasse auf Herz 10 zu machen und das zweitemal, um die Pik abzuspülen, nachdem sie hoch geworden sind. Die beiden Uebergänge sind nur in Karo möglich, falls West den König hält. Süd spielt daher die Karo 6, in der Absicht, mit dem Buben zu nehmen. West hat nun den guten Gedanken, den König zu legen. Dies ist die einzige Möglichkeit, die Erfüllung des Kontraktes zu verhindern.

Lizitier-Aufgabe Nr. 14.

Wie soll nachstehende Hand durch Süd weiter gereizt werden?

Nord-Süd sind in Gefährzone. Süd ist Teiler.

Süd	Nord
1 Karo	2 Pik
2 Ohne Trumpf	3 Karo
3 Ohne Trumpf	4 Ohne Trumpf

Was soll Süd mit folgender Hand antworten?

♣ K, x ♥ D, B, x x ♦ K, D x x ♠ A, D x

Lösung zu Lizitier-Aufgabe Nr. 13.

Nord	Süd
1 Karo	1 Pik
2 Karo	2 Pik

Nord muß mit Single Pik Karo wiederholen. Süd seinerseits sieht, daß die Hand nur in Pik gespielt werden kann und geht deshalb auf 2 Pik, worauf Nord passen muß.

Problem Nr. 3.

♠ 2

♥ 9, 3

♦ 10, 7, 6

♣ 8, 5, 4

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

♠ 10, 7, 6

♥ 8, 5, 4

♦ 2

♣ 9, 3

Es wird Ohne Trumpf gespielt. Süd ist am Spiel. Nord-Süd müssen 5 von den 9 Stichen machen und zwar gegen jede Verteidigung. Die Lösung folgt in einer der nächsten Nummern.



sondern zu den grossartigen ersten Treffern eine Riesenzahl von mittleren – das ist der neue, unübertreffliche Ziehungsplan der zweiten Gefa. Da ist es ein Kunststück nicht zu gewinnen.

Zwischenziehung 5. Juli

TREFFER-PLAN:

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.-
etc. etc.

30.444 Treffer

Losversand nach der ganzen Schweiz

Lospreis: Fr. 10.—. Zehnerserie mit mindestens zwei sichern Treffern Fr. 100.—. Porto 40 Cts., Ziehungsliste 30 Cts. beifügen. Brief-Adresse: Postfach 37, Grenchen. Postcheckkonto Gefa Grenchen Va 1821, Telefon 85.766. Diskrete Zustellung der Lose.

SOLOTHURNISCHE

GEFA II

Genossenschaft für Arbeitsbeschaffung

Rasch und zuverlässig - - -

alle Ihre Momentaufnahmen hängen von Ihrem guten Film ab.



Selochrome, 28° Scheiner

Selo-Fine-Grain-Pan, 27° Scheiner

Selo Hypersensitive-Pan, 30° Scheiner

Erhältlich in guten Fachgeschäften.

ILFORD LTD, LONDON

GENERALVERTRETUNG FÜR DIE SCHWEIZ: ROSSI & CO., ZOFINGEN