Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 14 (1938)
Heft: 40

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: 13.07.2025

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

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 anderseits 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 7½ 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—8½ Toppwerte enthält. Wenn deshalb zwei Partner zusammen beispielsweise nur 6½ 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. 5½ Toppwerte besitzt (wobei es selbstredend auch 6 oder mehr sein können). Wenn man also selber 1½ Toppwerte hält, so ist ein Schlemm bereits möglich. Eine Hand mit nur 1½ 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 seinigen zusammen addiert, so wird man sofort sehen, daß ein Schlemm wahrscheinlich ist.

Nehmen wir an, Sie halten als Südspieler 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 4½—5 Toppwerten entspricht. Wenn Sie Ihre eigenen 2½ 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-Pretentionen 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

Nord: ♠ 8, 7, 6, 5 ♡ B, 10, 8 ◇ D, B, 10 ♣ B, 3, 2

West: ♠ 4, 3, 2 ♡ D, 9, 6, 4 ◇ 9, 8, 6, 4 ♣ K, D

Ost: ♠ A, B, 10 ♡ K, 7, 5 ◇ K, 7, 5 ♣ 10, 9, 8, 7

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 Einstiche, 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 Einstiche, 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 squezziert 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

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 100 mal und mehr rasieren können, kostet eine *Palmolive-Rasur* kaum einen Rappen.

MIT PALMOLIVE-RASIERCREME EINGESEIFT — IST SCHON HALB RASIERT!

das seit 30 Jahren bewährte
Frauenschutz-Präparat
Von Aerzten 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

Pfister-Möbel sind edel und formschön

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 Winckler-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.

Winckler - Werke - Fribourg

LA PLUS HAUTE QUALITÉ CARACTERISE 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