

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte  
**Band:** 14 (1938)  
**Heft:** 42  
  
**Rubrik:** Bridge

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.03.2025

**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.

## Die Schlemm-Reizung (Fortsetzung)

Die Stärke der Trumpffarbe. Ein Schlemm soll mit wenigen Ausnahmen eher in der bestmöglichen Trumpffarbe gespielt werden, als in Ohne Trumpf, weil im ersteren Falle gewisse Stiche durch Trumpfen erzielt werden können, was natürlich bei einem Ohne Trumpf-Kontrakt nicht der Fall 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 × × × und Ihr Partner verfüge über 4 kleine Trümpfe, so können die Gegner mit As, König immer noch 2 Stiche erzielen und dadurch jeden Schlemmversuch vernichten. Um einen Schlemm in Berücksichtigung zu ziehen, sollten die beiden Hände zusammen womöglich 9, mindestens aber 8 Trümpfe enthalten und zwar mit König, Dame und Bube oder As, König und Bube bzw. 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 Falle kann es sich natürlich um eine Viererfarbe handeln und man sollte dann schon ungefähr König, Bube × × oder Dame, Bube × × halten, um sicher zu sein, daß die vom Partner angesagte Farbe für einen Schlemm genügen wird.

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

Es gibt sodann Fälle, wo man eine sehr starke Farbe, wie z. B. A, K, D × × × oder A, D, B × × × besitzt, die auch stark genug für einen Schlemm sein kann, ohne daß der Partner darin 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 Reizprozesses 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 erstangesehenen 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
♠ × ×	♠ A, K ×
♥ A, K × ×	♥ D, B, 10 ×
♦ A × × ×	♦ × × × ×
♣ A, K ×	♣ D ×

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.

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 Schlemmversuch, d. h. man reizt über die Manche hinaus, bleibt aber doch noch unter dem Schlemm stehen, z. B. mit 5 Pik oder 5 Herz. Hat der Partner nun das Gefühl, daß er durch seine bisherigen Ansagen bereits mehr Spielstärke gezeigt hat, als seine Hand effektiv wert ist, so 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 Assen 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 Assen oder Könige zu zeigen. Nötig ist vielmehr, daß man sich bereits über die zu spielende Farbe verständigt hat, und daß man auf Grund der Reizung überzeugt ist, die kombinierten Hände seien stark genug für einen Schlemm.

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

## Ein Misfit

♠ A, K × × × ×		
♥ × × ×		
♦ × × ×		
♣ A, D, B × × -		
♠ D, B, 10, 8	West	Nord
♥ A, B × × ×		♠ × × ×
♦ K × × ×		♥ × × ×
♣ × × ×		♦ A, 10, 9 ×
		♣ K, 10 × × ×
		Süd
		♠ × × ×
		♥ K, D, 10, 9 × ×
		♦ D, B × × ×
		♣ × ×

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 kontriert.

## Lizitier-Aufgabe Nr. 74

Wie ist die nachstehende Hand zu reizen?

West (Teiler)	Ost
♠ K, D, B, 9 ×	♠ A, 10 ×
♥ K, 10	♥ A, D, B × × ×
♦ A × ×	♦ × × ×
♣ × × ×	♣ A ×

## Problem Nr. 35

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

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

**Kaweco** FR. 15.- BIS 45.-  
FÜLLHALTER  
zeigt man Ihnen gern im Fachgeschäft

**Bildung**  
ein wertbeständiges Kapital für Sohn und Tochter

Vorbereit. **Staats-Stellen** in 3 Monaten (französisch od. italienisch inbegriffen) Handelsdiplom in 6 Monaten. Französisch, Englisch oder Italienisch garantiert in 2 Monaten. Ecole Tarné, Baden 31 oder Neuchâtel 31

Die neue **Remington Portable**  
Modell 1939  
ist bereits eingetroffen.

Mit Anschlag-Regulator und anderen interessanten Neuerungen. Verlangen Sie Gratis-Prospekt oder unverbindliche Vorführung:

**Anton Waltisbühl & Co., Zürich**  
Bahnhofstr. 46, Telephon 367 40  
Remington-Haus

**Togal**  
bring rasche Hilfe bei:  
Gelenk- und Gliederschmerzen, Hexenschuß, Rheuma, Ischias, Nervenschmerzen, Erkältungs-Krankheiten. Togal löst die Harnsäure! Stark bakterientötend! Wirkt selbst in veralteten Fällen! 7000 Ärzte-Gutachten! Ein Versuch überzeugt! Fr. 1.60.  
In allen Apotheken erhältlich!

**Halsschutz Sansilla**  
durch tägliches Gurgeln mit dem Gurgelwasser für unser Klima  
Originalflaschen Fr. 2.25, 3.50. Erhältl. in Apotheken

**HÜHNERAUGEN**  
Scholl's Zino-Pads zur gefahrlosen Behandlung 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.

**Scholl's Zino-Pads**

MUTTI - TANIE ILS'S HANDE SIND SO RAUH WIE SANDPAPIER! SIE HAT JA RECHT - ABER WAS SOLL ICH BLOSS DAGEGEN MACHEN?  
WARUM NIMMST DU DENN KEIN KALODERMA-GELEE? ES HALT MEINE HANDE IMMER ZART UND GLATT - UND DAS BEI MEINEM HAUSHALT!

ABENDS VOR DEM SCHLAFEN GEHEN DIE HANDE WASCHEN UND ABTROCKNEN. DANN GLEICH KALODERMA-GELEE EINREIBEN.  
FABEIHAF! WAS SIE FÜR ZARTE UND GEFEGTE HANDE HAT. MAN KÖNNTE BEINAHE Glauben, SIE WÜRDEN NIE EINEN FINGER RÜHREN!

**Rote und rauhe Hände werden zart und glatt DURCH: KALODERMA-GELEE**  
DAS SPEZIALMITTEL IN TUBEN ZU ZUR PFLEGE DER HANDE FR. 1.- UND FR. 1.75  
KALODERMA A.G. - BASEL

**CAPRI** Die Insel, die man nie vergißt! Herri. Aufenthalt HOTEL PAGANO, VITTORIA UND GERMANIA. Prospekte unmittelbar durch die Hoteldirektion

Möbel-Pfister  
Das Haus der schönen Möbel