

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte  
**Band:** 14 (1938)  
**Heft:** 53  
  
**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:** 05.05.2025

**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 Verteidigungsansage

Als solche bezeichnet man eine Ansage nach Eröffnung des Bietprozesses durch die Gegenpartei.

Sie kann verschiedenes bezwecken. Entweder man will dem Partner eine gewisse Stärke seiner Hand anzeigen, ihn eventuell zur Gegenattacke auffordern, oder ihm wenigstens eine Marke für das Ausspiel geben. Es ist aber auch möglich, daß man den Gegnern die Verständigung oder etwa die Erreichung eines Schlenms erschweren möchte, indem man ihnen eine Stärke vorräuscht, die gar nicht vorhanden ist. Schließlich kann auch die Absicht vorliegen, die Gegenspieler auf einen zu hohen, d. h. unerfüllbaren Kontrakt zu treiben, um nachher kontrieren zu können.

Man kann deshalb die Verteidigungsansagen in folgende Kategorien einteilen:

1. Ansage in der gegnerischen Farbe, als sehr starke Aufforderung zur Gegenattacke.
2. Informationskontra, um eine starke Hand anzuzeigen, mit gleichzeitiger Aufforderung an den Partner, die beste Farbe zu nennen.
3. «The shut-out Jump», ein rein defensiver Sprung zum Zwecke, den Gegenspielern die Verständigung zu erschweren.
4. Die Bluff- oder «psychic»-Ansage, d. h. Nennung einer Farbe, die man nicht besitzt, um die Gegenspieler zu verhindern, eine Manche in Ohne Trumpf zu spielen.
5. Die Zweifarbenansage.
6. Die «Ohne Trumpf»-Ansage.

### 1. Ansage in der gegnerischen Farbe.

Beispiel: Süd West  
1 Karo 2 Karo

Es ist dies eine sehr starke Ansage. Sie bedeutet, daß man in Karo keinen Stich abgibt (weil man z. B. Chiane ist oder ein Singleton As hält), sie ist außerdem Manche- eventuell sogar Schlenm-Signal und verlangt vom Partner die Ansage der besten Farbe. Es ist nun nicht unbedingt notwendig, daß man diese Regeln allzu starr anwendet. So dürfte z. B. mit folgender Hand:

♠ A, K, B × × ♥ A, K × × × × ♦ × × × ×

nach Eröffnung der Gegner durch 1 Karo die Ansage von 2 Karo zu empfehlen sein, trotzdem man in Wirklichkeit ein Karo abzugeben hat. Durch die Zwei-Karo-Ansage erreicht man erstens, daß man durch den Partner nicht unter der Manche sitzen gelassen

wird. Zudem besteht noch die Möglichkeit, daß derselbe 2 Herz oder 2 Pik nennt, denn falls er in einer dieser Farben 4 Karten hält, so wird er darin die Manche suchen. Nennt er zufällig 3 Treff, weil er in Pik und Herz nur 3 Karten besitzt, so hat man immer noch Gelegenheit einmal Pik und einmal Herz anzusagen, um dann dem Partner die Wahl zwischen 4 Herz oder 4 Pik zu lassen.

2. Das negative Kontra oder Informationskontra zeigt eine starke Hand mit 3½ bis 4 Toppunkten, je nach Verteilung und fordert den Partner auf, die beste Farbe zu nennen.

### 3. «The shut-out Jump».

Beispiel: Süd West Süd West  
1 Pik 3 Karo oder 1 Karo 3 Pik

Eine solche Ansage wird von vielen Spielern als «Forcing» betrachtet, was absolut nicht zutreffend ist. Dieselbe weist vielmehr auf eine lange starke Farbe hin, die als Gegenspiel nicht interessant ist und kann unter Umständen zum Zweck haben, den Gegnern die weitere Verständigung zu erschweren. Der Partner desjenigen Spielers, der eine solche Sprungansage macht, soll deshalb sehr vorsichtig sein.

Anders verhält es sich, wenn der Sprung erst im weiteren Verlauf der Lizitation erfolgt, also z. B.:

Süd West Nord Ost  
1 Karo 1 Pik 1 Karo 2 Treff  
paßt 3 Herz

Dieser Sprung auf 3 Herz ist nun absolut «Forcing» und zeigt, daß der West-Spieler ein ausgesprochenes Zweifarbenblatt (Herz und Pik) hält, eventuell mit Singleton Karo und Doubleton Treff und nun nach positiver Ansage von Ost unter allen Umständen eine Manche spielen will.

Mit folgender Hand wird West nach Eröffnung durch Süd mit 1 Herz die Verständigung auf 4 Herz zu erschweren suchen, indem er 3 Pik ansagt:

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

Nach 1 Pik von Süd wird West mit folgender Hand 3 Karo nennen:

♠ A × × ♥ × ♦ D, B, 10, 9 × × ♣ A, B ×

4. Die «psychic»-Ansage, um die Gegenspieler herauszubluffen.

Beispiel: Süd 1 Karo West 1 Pik

West hält ♠ × × ♥ K, D × ♦ × × ♣ D, B, 10 × × × und befürchtet also ein Spiel von 3 Ohne Trumpf oder 4 Pik durch Süd—Nord. Um dies zu verhindern, nennt er selber Pik und würde auf ein Kontra auf 2 Treff hinausgehen. Solche Bluffansagen sind besonders gegen schwache Gegenspieler wirkungsvoll.

5. Die Zweifarbenansage. West eröffnet mit 1 Treff. Nord hält folgende Hand:

♠ D, B × × × ♥ K, B × × × Karo As Treff —

In diesem Falle wird er nicht das Informationskontra anwenden,

ebensowenig eine Sprungansage, sondern er wird nur 1 Pik nennen. Es ist ziemlich ausgeschlossen, daß die anderen 3 Spieler passen, sondern es ist mehr als wahrscheinlich, daß Nord nochmals zu Worte kommt. In diesem Falle wird er, je nach den Ansagen der Gegner und seines Partners, auf 3 oder 4 Herz gehen, um seinem Partner zwischen den beiden Oberfarben die Wahl zu lassen.

## 6. Die Ohne Trumpf-Ansage.

Beispiel: Süd West  
1 Pik 1 Ohne Trumpf

Die defensive Ohne Trumpf-Ansage wird noch vielfach mißbraucht, indem nach Eröffnung der Gegenspieler mit 1½–2½ Toppunkten und einem Halt in der angesagten Farbe Ohne Trumpf genannt wird. Statt dessen sollte eine solche Ansage mindestens 3–3½ Toppunkte und 2 Halte in der gegnerischen Farbe aufweisen.

## Lizitier-Aufgabe Nr. 82

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

Wie ist die vorstehende Hand zu reizen?

## Lösung zu Problem Nr. 39

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

Pik ist Trumpf. West ist am Ausspiel. West-Ost erzielen 6 Stiche gegen jedes Gegenspiel.

West spielt Herz und Ost trumpft. Dann folgt die Treff Dame.

1. Falls Süd mit As übernimmt, so wird nachher ein Impaf gegen die Gabel von K 7 in Treff gemacht, um den Karo König abzuwerfen;
2. wenn Süd die Treff Dame durchläßt, so übernimmt West mit Treff König und spielt nochmals Herz, um auf dem Tisch zu trumpfen. Nachher folgen 2 Runden Trumpf und schließlich der Karo König. Nord muß dann mit dem As stechen und ist gezwungen, den letzten Karostich an die Dame von West abzugeben.



## Lederstiefel – die grosse Wintermode

Die neuen eleganten Lederstiefel **LÖW** halten Fuss u. Bein warm und schützen vor Nässe. Sie wirken sportlich-rassig. Wer sie trägt, will sie nie mehr missen. Lassen Sie sich Löw-Lederstiefel in guten Schuhgeschäften zeigen. Ab Fr. 32.50

Bezugsquellen-Nachweis durch die Löw-Schuhfabrik A.-G. Oberaach/Swg.