

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte  
**Band:** 14 (1938)  
**Heft:** 2  
  
**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:** 31.03.2025

**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.

Das Eliminationsspiel. Dasselbe ist im Bridge von großer Bedeutung, bietet es doch in manchen Fällen die einzige Möglichkeit, einen angesagten Kontrakt zu erfüllen. Es handelt sich dabei darum, nach Abziehen der gegnerischen Trümpfe den Tisch sowie die eigene Hand von 2 Farben vollständig zu entblößen und die Gegner zu zwingen:

- entweder eine Karte zu spielen, die sowohl auf dem Tisch als auch in der Hand getrumpft werden kann, wobei sich Abwurfmöglichkeiten ergeben, oder
- in eine Gabel der dritten Nichttrumpffarbe hineinzu-spielen.

Voraussetzung ist selbstredend, daß sowohl auf dem Tisch als auch in der Hand noch mindestens ein Trumpf verbleibt.

Die Möglichkeit, das Eliminationsspiel anzuwenden, ist ziemlich häufig, wird aber selbst von manch gutem Spieler übersehen. Oft wird ein Stich an die Gegner abgegeben, weil dessen Verlust scheinbar unvermeidlich ist oder es wird ein Impafs versucht, der eigentlich ganz unnötig ist.

Beispiel:

Nord ♠ D × × × ♥ K × × ♦ A × × ♣ K × ×  
Süd ♠ A, K × × ♥ A, 10, 9 ♦ K × × ♣ A ×

Süd spielt 6 Pik. West spielt Karo Dame aus. Auf den ersten Blick sieht es nun aus, als ob Nord-Süd unter allen Umständen in Herz und Karo je einen Stich abzugeben hätten. In Wirklichkeit kann der Kontrakt durch Anwendung des Eliminationsspiels mit größter Wahrscheinlichkeit gewonnen werden und zwar auf folgende Weise: Der erste Stich wird mit Karo König genommen. Dann werden 2 oder 3 Runden Trumpf gespielt, bis die gegnerischen Trümpfe herausgeholt sind. Nachher werden Treff As und Treff König nachgezogen und das dritte Treff in der Hand getrumpft. Schließlich wird noch das Karo As vom Tisch abgespielt und alsdann West mit klein Karo ans Spiel gebracht.

Die Situation ist nun die folgende:

Nord ♠ × ♥ K × ×  
Süd ♠ × ♥ A, 10, 9

West hat beispielsweise noch ein Karo und B × × Herz, während Ost das dreizehnte Treff und D × × Herz hält. West kann nun die Erfüllung des Kontraktes nicht verhindern.

Falls er Karo spielt, so wird dasselbe durch Nord oder Süd getrumpft, wobei ein Herz abgeworfen wird. Spielt er hingegen klein Herz, so muß Ost die Dame legen und Süd nimmt mit dem As, um nachher die Herz 10 nachzuziehen und gegen den Buben zu impassieren.

Selbstredend ist das Abspielen von 2 Farben nicht immer wirksam. Oft kann dasselbe nur durch ein- oder zweimaliges Trumpfen geschehen, wobei es dann vorkommt, daß auf dem Tisch oder aber in der Hand keine Trümpfe mehr verbleiben. In diesem Falle hat das Eliminationsspiel seinen Zweck verfehlt, ebenso auch dann, wenn das Anspielen der vierten Farbe durch den Gegner für den Alleinspieler wertlos ist. Nehmen wir an, er halte darin A, 4, 3 in der Hand und K, 5, 2 auf dem Tisch. Was kann es ihm nützen, wenn die Gegner gezwungen werden, in dieser Farbe herauszukommen? Die einzige Möglichkeit, in dieser Farbe keinen Stich abzugeben, wäre ja ein Abwurfzwang oder «Squeeze» für die Gegner.

Der Vorteil des Eliminationsspiels ist ferner, daß er das Gegenspiel sehr erschwert.

In gewissen Fällen mag es für den Gegenspieler nützlich sein, diejenige Karte zu spielen, die auf dem Tisch oder in der Hand getrumpft werden kann, nämlich dann, wenn der Abwurf von nur einer Karte dem Alleinspieler nichts nützt.

Beispiel: Es werden 4 Pik gespielt. Auf dem Tisch liegen:

♠ D × × ♥ K, B ♦ D, 10, 9 × ♣ A × ×

West spielt klein Herz aus und Ost macht die beiden ersten Stiche mit D und A von Herz und kommt nachher mit Treff zurück. Süd nimmt mit Treff König in der Hand, zieht 3 Runden Trumpf und spielt nachher Treff As und dann klein Treff, wodurch West in die Hand kommt.

West hat nun noch B × Karo und Herz 10 × ×, während auf dem Tisch (Nord) Pik × und Karo D, 10, 9 × liegt.

West weiß, daß Süd noch 2 Trümpfe und wahrscheinlich 3 Karo hält. Es wäre daher verderblich, nun von B × Karo wegzuspielen, da Ost vermutlich den König mit mehreren kleinen Karo hält, so daß Nord-Süd alle Karostiche machen würden.

Andererseits nützt es dem Südspeler nichts, von A × × Karo eine Karte abwerfen zu können, so daß in diesem Falle West Herz weiterspielen muß, obgleich er weiß, daß dasselbe sowohl auf dem Tisch wie auch in der Hand getrumpft werden kann, wodurch also eine Abwurfmöglichkeit entsteht.

Nachstehend noch eine Hand, die kürzlich gespielt wurde, als Beispiel dafür, wie die Gegner nach Anwendung des Eliminationsspiels in Stich zu bringen sind:

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

Der Kontrakt war 4 Pik.

Ausgespielt wurde klein Treff von West, Ost legte die 10 und Süd machte den Stich mit As. Nun folgten 2 Runden Trumpf und Herz As sowie klein Herz, das von Nord getrumpft wurde. Die Karo 10 fiel an die Dame von West und das nächste Karo an das As von Ost. Im folgenden Stich kam Süd mit Karo König an die Hand, ging mit Trumpf auf den Tisch und spielte klein Treff gegen die 9 von Süd. Es stellte sich nun heraus, daß West am Anfang ein single Treff ausgespielt hatte. Ost war nun also gezwungen, mit Treff Buben zu nehmen und mußte entweder von Treff D × dem Gegner in die Gabel spielen oder aber ein Herz ziehen und dadurch Nord-Süd eine Abwurfmöglichkeit geben.

## Lösung zu Lizitier-Aufgabe Nr. 45.

Die Hand ist wie folgt zu reizen:

West	Ost
1 Pik	1 Ohne Trumpf
2 Treff	2 Pik

## Lizitier-Aufgabe Nr. 46.

Wie ist die nachstehende Hand zu reizen?

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

## Problem Nr. 19

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

Es wird Ohne Trumpf gespielt. Süd ist am Ausspiel und Nord-Süd sollen gegen jede Verteidigung 7 von den 13 Stichen machen. Wie ist zu spielen?

## 1/2 Muneli = 1 Topf Fleischextrakt



LIEBIG-Produkte AG  
Fabrik in Basel

### Fleischextrakt

enthält die besten Stoffe  
jungen frischen Rindfleischs  
- das Edelste - und darum  
genügt schon eine Messerspitze  
um allen Speisen Kraft und Saft  
zu geben.

Die andern feinen LIEBIG-Produkte:  
LIEBIG SUPER BOUILLON, der gelbe Doppelwürfel  
OXO, der blau/weiße Bouillonwürfel  
OXO BOUILLON, flüssig

**KAISER-BORAX**  
*verjüngt die Haut*

— Parfümiert und unparfümiert erhältlich —