

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte
Band: 14 (1938)
Heft: 46

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 Finden der richtigen Trumpffarbe

Die Verständigung zwischen 2 Partnern über die richtige Trumpffarbe ist von allergrößter Wichtigkeit.

Bei einer Dreier- oder Vierer-Eröffnungsansage besteht in dieser Hinsicht von Anfang an Klarheit. In anderen Fällen wird die Trumpffrage durch die erste Antwort des Partners gelöst, nämlich dann, wenn er in der erstangesagten Farbe einen zweifachen oder gar einen dreifachen Sprung macht.

Häufig kann keine gute Trumpffarbe gefunden werden und die Hand wird in Ohne Trumpf gespielt oder die Karten der beiden Partner bilden einen offensichtlichen «Mist», in welchem Falle es sich dann meistens darum handelt, so rasch als möglich zu passen und lieber in einer schlechten Trumpffarbe einen Teilkontrakt zu spielen, als auf eine unmögliche Manche zu treiben.

Gewöhnlich sind mehrere Ansagen der beiden Partner notwendig, um die richtige Farbe herauszufinden.

Die Erfordernisse für eine ansagbare Farbe sind allgemein bekannt. Als Minimum ist wohl eine Viererfarbe mit D, B x x zu betrachten. Absolutes Minimum für eine Zugabe des Partners in der eröffneten Trumpffarbe ist D x x. Wenn immer möglich, soll man indessen eine Farbe nicht sofort steigern, wenn man darin nicht selber 4 Karten, und zwar gleichgültig ob 4 ganz kleine, hält. Mit 8 Karten in beiden Händen und 3 oder 4 Honneurs hat man wahrscheinlich die beste Trumpffarbe gefunden, sofern es sich um eine Oberfarbe handelt. Mit einer solchen Hand und ca. 6 evtl. auch 5 1/2 Toppwerten in beiden Händen ist die Ansage einer Manche angezeigt.

Das Problem der Trumpffarbe darf als gelöst betrachtet werden:

- wenn der Partner in einer angesagten Farbe einen Doppelsprung macht,
- wenn ein Spieler eine Farbe wiederholt hat ohne die Unterstützung des Partners, und der letztere in der fraglichen Farbe mindestens D x x besitzt,
- wenn ein Spieler eine wiederholbare Farbe hält, die vom Partner sofort gehoben wurde.

Beispielsweise:

1.	Süd	Nord
	1 Herz	3 Herz

Da die Trumpffarbe bereits geklärt ist, wäre ein Farbwechsel von Süd nach 3 Herz bereits als Schlemmversuch zu werten.

2.	Süd	Nord
	1 Herz	2 Treff
	2 Herz	

Nehmen wir an, Nord halte K, 10 x x Pik, K x x Herz, x Karo A, D, B x x Treff. Nord könnte nun wohl noch Pik nennen, doch wäre dies absolut sinnlos. Nachdem Süd seine Farbe nur minimal wiederholt hat, so ist ein Schlemm unwahrscheinlich, andererseits ist die Trumpffarbe bereits geklärt, indem Nord in der zweimal genannten Herzfarbe selber K x x besitzt. Eine Ansage von Pik könnte deshalb höchstens den Gegnern wertvolle Informationen über die Verteilung der Hand liefern, bzw. für das Ausspiel. Nord muß deshalb nach 2 Herz 4 Herz nennen.

3.	Süd	Nord
	1 Herz	2 Herz

Süd hält Pik A x, Herz A, D x x x, Karo x, Treff A, B x x.

Ein Schlemm ist nach der minimalen Zugabe von Nord nicht wahrscheinlich, so daß die Ansage von 3 Treff nach 2 Herz von Nord unnötig wäre. Süd wird vielmehr direkt auf 4 Herz gehen.

Wenn die beiden Hände 5 1/2—6 Toppwerte enthalten, aber keine gut passenden Farben, so wird man gewöhnlich versuchen, 3 Ohne Trumpf zu spielen. Vor allem soll man sich hüten, zu leicht auf vier in einer Unterfarbe zu gehen und so die Ansage von 3 Ohne Trumpf zu verhindern.

Beispiel:	Süd	Nord
	1 Pik	2 Herz
	3 Treff	

Nord hält Pik x x, Herz A x x x, Karo 10 x x, Treff A, B x.

Trotzdem Nord nur 10 x x in Karo hält und dafür A, B x in der zweitgenannten Trefffarbe, so soll er nach 3 Treff von Süd 3 Ohne Trumpf und nicht etwa 4 Treff nennen.

ist jedoch die Reizung:	Süd	Nord
	1 Herz	1 Pik
	2 Karo	

so wird Nord mit der genau gleichen Verteilung wie vorhin, nämlich Herz x x, Pik A x x x, Karo A, B x, Treff 10 x x nicht etwa 3 Ohne Trumpf, sondern 3 Karo nennen. Er zeigt in diesem Falle das Fehlen eines Treffhaltes, ohne seinem Partner die Ansage von 3 Ohne Trumpf zu verunmöglichen.

Lösung zu Lizitier-Aufgabe Nr. 77

Die richtige Reizung ist:

West (Teiler)	Ost
1 Herz	1 Pik
2 Karo	3 Herz
4 Treff	5 Treff
6 evtl. 7 Herz	

Wenn die gegnerischen Herz 2 und 2 verteilt sind, so ist ein Kontrakt von 7 Herz unverlierbar.

Lizitier-Aufgabe Nr. 78

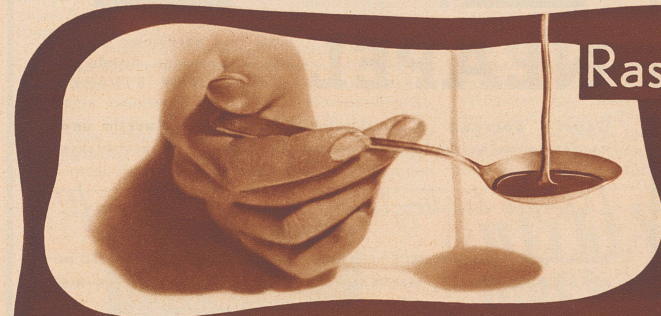
Wie ist die nachstehende Hand zu reizen?

West (Teiler)	Ost
♥ A, 10 x	♥ D, B x x x
♦ D x	♥ K, B, 10 x
♦ A, K, D x x x	♦ x
♣ A x	♣ x x x

Problem Nr. 37

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

West spielt 6 Treff, Nord spielt Treff König aus und West-Ost sollen gegen jede Verteidigung den Kontrakt erfüllen. Wie ist zu spielen?



Rasch und ohne Beschwerden

gehen die wertvollen Aufbaustoffe von Biomalz ins Blut über und befähigen Körper und Nerven zu erhöhten Leistungen. Dort, wo es darauf ankommt, etwas Besonderes zu leisten, wo die deprimierenden Ermüdungserscheinungen, der berüchtigte „tote Punkt“ zu überwinden sind, da bewährt sich Biomalz am allerbesten.

Biomalz wird so eingenommen, wie es aus der Dose fließt.

Die Dose Fr. 3.20 (durch Rückvergütung billiger)

CAPRI

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

Abonnieren Sie die

„Zürcher Illustrierte“



Am Tag und
am Abend
tragen Sie

**VEDETTE
BOLASTEX
SCANDALE**

Dann wirken Sie schön,
schlank und elegant.

Höchstleistungen der
Jheo A. G., Zofingen
erhältlich in allen schweizerischen
Korsettgeschäften.

