

Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **13 (1937)**

Heft 4

PDF erstellt am: **20.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

BRIDGE

Zuschriften sind an die Redaktion des Blattes zu richten; sie sollen mit dem Vermerk «Bridge-Ecke» versehen sein.

Selbstunterricht.

Aufnehmen und Sortieren der Karten. Erst nachdem die letzte Karte ausgeteilt wurde, nehmen die Spieler die ihnen zugeordneten 13 Karten — ohne dabei eine Karte aufzudecken — in ihre Hand und sortieren sie nach den Farben. Gewöhnlich wird, um bessere Uebersicht zu haben, so sortiert, daß eine rote Farbe zwischen zwei schwarze Farben kommt.

Rubber, Manche, Einzelspiel. Unter einem «Rubber» versteht man den größten Spielabschnitt im Bridge. Nach Gewinn eines Rubbers durch eine Partei wird — evtl. durch neue Auslosung der Parteien — um den nächsten Rubber gespielt. Die Manche ist ein kleinerer abgeschlossener Teil des Rubbers, und diejenige Partei gewinnt den Rubber, welche zuerst zwei Manches für sich entscheiden konnte. Demnach kann ein Rubber aus zwei Manches (wenn eine Partei nacheinander zwei Manches gewinnt) oder aus drei Manches (wenn zuerst jede Partei eine Manche gewinnt und eine dritte Manche die Entscheidung des Rubbers bringen muß) bestehen. Spielt eine Partei um die erste Manche, so sagen wir, sie befindet sich in der ersten Zone. Hat eine Partei schon eine Manche für sich notiert, so sagen wir, sie befindet sich in der Gefahrenzone (die Strafpunkte werden höher als in der ersten Zone angeordnet). Eine Manche setzt sich aus einem oder mehreren Einzelspielen zusammen, je nachdem welche Kräfteverhältnisse der Parteien durch die Austeilung der Karten entstehen. Mit jeder Kartenausteilung gelangt ein Einzelspiel zur Ausführung.

Der Stich. In den Einzelspielen wird von beiden Parteien um den Besitz der «Stiche» gekämpft. Ein Stich kommt folgendermaßen zustande: Einer der vier Spieler legt eine Karte auf den Tisch und die anderen Teilnehmer, in der Reihenfolge des Kartenaussteilens, geben je eine Karte zu. Das ergibt für eine Runde vier Karten, und die Gesamtheit dieser vier Karten nennt man einen «Stich». Der Stich wird von demjenigen Spieler gewonnen (und für seine Partei gewertet), welcher die höchste Karte in der ausgespielten Farbe oder (wenn er keine aus dieser Farbe hat) die höchste Trumpfkarte hineinlegt. Da jeder Spieler 13 Karten in Händen hat, wird es beim Bridge-Spiel stets 13 Stiche geben, und die Entscheidung, ob man das Bridge-Spiel gewonnen hat, hängt nur von der Zahl der erworbenen Stiche ab. Zum Beispiel O legt die Karte $\heartsuit 6$ auf den Tisch. S soll $\heartsuit K$, W $\heartsuit A$ und N $\heartsuit 4$ zugeben. Diese 4 Karten ergeben einen Stich, der von W gewonnen wurde und für die Partei W-O gewertet wird.

Das Bedienen. Für jeden Spieler besteht die Verpflichtung, Karten der Farbe, die «gebracht» wird, zuzugeben, solange diese Farbe in seinen Karten vertreten ist.

Praktische Ratschläge.

Der Forcing-Paß. Die Verteidigungsanlagen haben meistens 3 Ziele: 1. Die gegnerische Verständigung zu stören. 2. Die Ansage der Gegner auf eine nicht mehr erfüllbare Höhe zu treiben. 3. Durch Einstecken von Strafpunkten die gegnerische Manche oder Schlemm zu verhindern.

Eine der seltensten und zugleich schönsten Abwehr gegnerischer Verteidigungsansagen ist, wenn ein «Paß» als forcierte Ansage benützt wird. Dies kommt dann vor, wenn eine Partei durch eine Reihe von stärkezeigenden Ansagen festgestellt hat, daß sie die Macht hält. Später, während der Ansage, macht ein Gegner eine sichtliche Opferansage. Ein «Paß» vom Partner muß in diesem Fall als forciert aufgenommen werden. Er weiß nicht, ob ein Strafkontra oder ein Weiterbieten das beste ist und möchte seinem Partner, der in einer besseren Lage ist, zu urteilen, den Entschluß überlassen.

Zum Beispiel:

Süd	West	Nord	Ost
1 Pik	Paß	3 Treff	3 Karo
3 Pik	4 Karo	4 Sans	5 Karo
6 Treff	6 Karo	Paß!!	

Nord hält:

$\heartsuit A, 6$, $\spadesuit A, K$, $\diamondsuit 6, 5, 2$, $\clubsuit K, D, B, 9, 5, 2$.

Nord weiß, daß ein Grand-Schlemm nur dann möglich ist, wenn S Treff A. hat und Schikane in Karo ist, andernfalls muß man die vorhandenen Strafpunkte mit Kontra einkassieren. S muß 7 Treff sagen oder Kontra geben, aber er darf nicht passen.

In seltenen Fällen macht ein vorhandener Teilscore einen Paß zu einer forcierten Ansage.
Zum Beispiel W-O haben 40 und N-S haben 60 zum Rubber.

Süd	West	Nord	Ost
Paß	Paß	Paß	1 Pik
Paß	1 Sans	2 Treff	Paß!!

Ost hätte nicht aufgemacht, wenn er die Absicht hätte, den Gegnern mit 2 Treff den Rubber zu überlassen. W's Sans war vielleicht eine Falle, um die Gegner zu einer Ansage zu verleiten. O paßt, um W zu überlassen, entweder zu kontrieren oder weiter anzusagen.

Nach welcher Ueberlegung können Sie den Kontrakt erfüllen?

N: $\spadesuit 7, 6, 4, 2$ $\heartsuit A, 2$ $\diamondsuit A, 6, 5$ $\clubsuit 10, 9, 7, 3$

S: $\spadesuit A, K, 3$ $\heartsuit K, D, B, 8, 7, 6$ $\diamondsuit 3$ $\clubsuit A, 5, 2$

W: $\spadesuit D, 9, 8, 5$ $\heartsuit —$ $\diamondsuit D, B, 10, 9, 8$ $\clubsuit K, B, 6, 4$

O: $\spadesuit B, 10$ $\heartsuit 10, 9, 5, 4, 3$ $\diamondsuit K, 7, 4, 2$ $\clubsuit D, 8$

S spielt 4 Herz, W spielt Karo D. aus.

(Lösung siehe nächste Nummer.)

Lösung aus Nummer 3. Wie soll S 3 Sans spielen? Nach Treff-Ausspiel muß S zwangsläufig Treff D. mit K. nehmen.

Bei dem Aufbau des Spielplanes müssen zwei Voraussetzungen bei den Gegnern zutreffen: Gegnerische Treff-Verteilung 4-3 und Pik Dame im Schnitt. So haben wir 2 Pik + 2 Herz + 4 Karo + 1 Treff = 9 Stiche. Wenn man sich auf Hochspielen der Herz verlegen würde, so wird bei sicherem Verlust von 3 Treff und 1 Herz As Pik markiert und muß auch abgegeben werden. Man darf also kein Herz abgeben und so gleich Pik Impasse versuchen.

Punkt-Wettbewerb.

Problem Nr. 3

Süd	West	Nord	Ost
$\spadesuit D, 8, 7$			$\spadesuit 9$
$\heartsuit A, D, 5$			$\heartsuit 10, 9, 8, 7$
$\diamondsuit A, K, B$			$\diamondsuit D, 7, 6, 4$
$\clubsuit B, 10, 5, 2$			$\clubsuit K, D, 4, 3$
		N	
$\spadesuit 5, 4, 2$			$\spadesuit 9$
$\heartsuit B, 6, 5$			$\heartsuit 10, 9, 8, 7$
$\diamondsuit 10, 9, 8$		W	$\diamondsuit D, 7, 6, 4$
$\clubsuit 9, 8, 7, 6$			$\clubsuit K, D, 4, 3$
			S
			$\spadesuit A, K, B, 10, 6, 3$
			$\heartsuit K, 2, 3$
			$\diamondsuit 5, 3, 2$
			$\clubsuit A$

(Teiler)

N-S spielt 7 Pik gegen jede Verteidigung.

Der erste Abschnitt des Wettbewerbes umfaßt 5 Probleme. Die Lösungen werden von einem Komitee von 3 prominenten Bridge-Spielern begutachtet. Die Rangliste, nach Punkten, wird laufend weitergeführt und veröffentlicht. Einsendetermin 10 Tage. Die Lösungen werden nach zwei Wochen veröffentlicht.

Lösung des Problems Nr. 1.

Das Bieten:

Süd	West	Nord	Ost
1 \spadesuit	Paß	2 \clubsuit	Paß
2 \heartsuit	Paß	2 \heartsuit	Paß
2 \spadesuit	Paß	3 \heartsuit	Paß
4 Sans	Paß	5 Sans	Paß
6 \spadesuit			

W spielt Karo D. aus. S nimmt mit A. Die Fortsetzung ist Treff A, Treff 5, getrumpft mit dem A. Zweimal Trumpf gezogen mit K. und D., nachher Herz K., Herz A. und klein Herz, getrumpft mit Pik 10. Trumpf gespielt bekommt O die Hand und kann nur Treff in die Gabel B 8 spielen. Mit Abspielen des Treff B. kommt W in Abwehrzwang.

SANATORIUM KILCHBERG-ZÜRICH

PRIVATE NERVEN-HEILANSTALT · ÄRZTE: DR. H. HUBER
UND DR. J. FURRER · BESITZER: DR. E. HUBER-FREY

Individuelle Behandlung aller Formen von Psychosen und Neurosen, Entziehungskuren für Alkohol, Morphinum, Kohlen usw. Malaria-Behandlung bei Paralyse. Führung psychopathischer, haltloser Persönlichkeiten. Angepasste Arbeitstherapie. 3 Ärzte, 6 getrennte Häuser; geschlossene für Psychosen, offene für Erholungsbedürftige. Prächtige Lage am Zürichsee, in unmittelbarer Nähe von Zürich. Großer Park und landwirtschaftliche Kolonie. Sport- und Ausflugsgelegenheit. Physikalisches Institut (Medikamentöse Bäder und Packungen, Licht- und Dampfbäder, Elektrotherapie, Höhensonne, Diathermie, Massage usw.), Behandlung organischer Nerven = Erkrankungen, Stoffwechselstörungen, rheumatischer Leiden, Erchlaffungszustände etc. Diät- und Entfettungskuren. Eigene Abteilungen mit Terrassen für Bettlägerige. Prospekte bei der Direktion verlangen. Telefon Zürich 914.171 und 914.172

