

Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 6

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.

Ohne Trumpf-(Sans)-Spiel. Alle Farben sind gleichgestellt (wenn man nicht «bedienen» kann, darf man nur «abwerfen»), darum haben die Gewinnstiche im Ohne-Trumpf-Spiel über der Pik-Farbe die höchste Wertordnung. Der erste Gewinnstich im Ohne-Trumpf zählt 40 Punkte und alle weiteren Gewinnstiche 30 Punkte.

Gewinn einer Manche. Eine Manche besteht aus 100 Punkten und wird von der Partei gewonnen, welche zuerst durch eroberte Gewinnstiche diese 100 Punkte erreicht. Die Manche kann somit in einem Einzelspiel von 3 Ohne-Trumpf; 4 Pik oder Herz; 5 Karo- oder Treff-Gewinnstichen erreicht werden, z. B. 4 Herz: $4 \times 30 = 120$ Punkte oder 3 Ohne-Trumpf: $40 + 2 \times 30 = 100$ Punkte.

Die Anschrift. Wenn eine Partei eine Anzahl Gewinnstiche für sich entschieden hat, deren Wert jedoch die 100 Punkte nicht erreicht, so sagen wir, sie hat eine Anschrift zur Manche (in der Gefahrzone Anschrift zum Rubber). Austeilungen, die allein den Gewinn einer Manche sichern, sind selten. Darum muß man die Einzelspiele, selbst wenn sie eine kleine Anschrift ergeben, auszunützen suchen, z. B. Treff wurde zum Trumpf erhoben und die Partei N-S machte 3 Gewinnstiche: $3 \times 20 = 60$ Anschriftpunkte zur Manche. Erzielt N-S im nächsten Einzelspiel mit Pik als Trumpf 2 Gewinnstiche: $2 \times 30 = 60$ Punkte, so hat sie $60 + 60 = 120$ Punkte und damit eine Manche gewonnen.

Das «Bieten» oder «Ansagen» und das «Spiel». Der erste Teil des Einzelspiels, das «Bieten», ist ein gedachtes Spiel, mit theoretisch errechneten Stichen, welche im zweiten Teil das «Spiel» genannt, praktisch durchgeführt werden. Daraus folgt, daß ein «Bieten» nur dann erfolgreich sein kann, wenn es mit den später tatsächlich erreichten Stichen übereinstimmt.

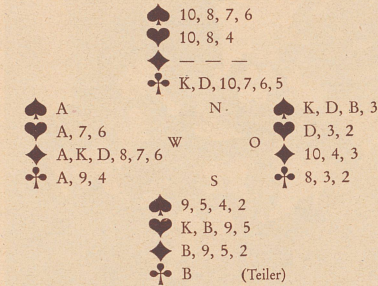
Der Aufbau der Bietsprache. Im Bietsprozeß verständigen sich die Partner über ihre gegenseitige Spielstärke mit Hilfe der Bietsprache, welche aus folgenden einzig erlaubten Ausdrücken aufgebaut ist:

Das Passen: Will ein Spieler kein Gebot abgeben, oder erklärt er sich mit einem bereits von seinem Partner oder von der Gegenpartei abgegebenen Gebot einverstanden, so paßt er, er sagt: «ich passe».

Praktische Ratschläge.

Deblockierung im Gegenspiel. Ein Gegenspieler hat in seiner Spielführung viel weniger Uebersicht als der Erklärer und kann daher leicht einer Blockierung zum Opfer fallen. Nur eine genaue Rekonstruktion der unsichtbaren Hände und Prüfung aller Möglichkeiten, die zum Scheitern des Kontraktes führen würden, können die Blockierung verhüten.

Als Beispiel bringen wir ein Gegenspiel-Problem, welches anlässlich eines internationalen Bridge-Turniers in Budapest gespielt wurde. (Beidseitige Gefahrzone.)



Das Bieten:

Süd	West	Nord	Ost
Paß	2 Karo	3 Treff	Paß
Paß	3 Karo	Paß	3 Pick
Paß	3 Sans	4 Treff	4 Karo
Paß	5 Karo	Paß	Paß

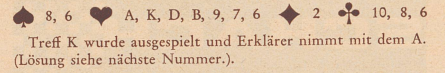
Eine der schwersten Gegenspiel-Aufgaben: N beginnt mit Treff K. Der Erklärer weiß, daß bei S kein Treff mehr ist, nimmt mit dem A. Jetzt will er 3mal Trumpf ziehen, Pik A abspielen und mit Trumpf S die Hand geben, der ihm Pik oder Herz auf den sonst nie erreichbaren Tisch bringen muß. Dies muß S verhüten. Nach der Ansage muß S die Verteilung klar sehen und muß verhüten, daß W ihn mit dem blockierten Karo B in Stich bringt. S muß Karo B, 9 in Karo K A hineinwerfen, wodurch W zwei Faller machen muß.

Wie führen Sie das Spiel weiter? Der Erklärer spielt 4 Herz. Die Gegenpartei hat nicht angesagt.

Blatt des Strohmannes:

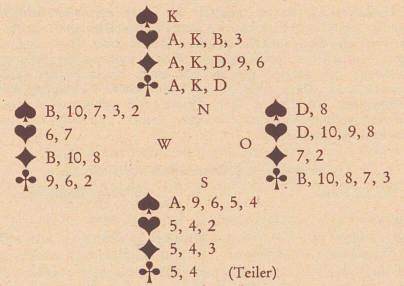


Blatt des Erklärers:



Punkt-Wettbewerb.

Problem Nr. 5



N spielt 6 Karo 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. 2. Der beste Kontrakt ist 7 Sans, aber N-S können auch 7 Herz spielen. (Die Ansage und das Spiel sind bei 7 Herz schwieriger.) Das Spiel 7 Sans: Nach Treff-Ausspiel nimmt S mit A und spielt Karo A, K, D. Dann macht er Herz Impaß und spielt 4mal Herz. O kommt bereits in Abwurfswang und muß seine Treff abwerfen. Wenn weiter Treff gespielt wird, muß O entweder seinen Karo oder Pik-Halt abwerfen. Das Spiel 7 Herz: S wirft in Treff K Karo D, spielt Karo As K und kommt mit Herz in die Hand, um einen Karo auf den Tisch zu trumpfen. Nachher spielt er 3mal Herz und O kommt wie beim Sans-Spiel in 3fachen Abwurfswang.

Nach Problem Nr. 1 führen in unserem Punkt-Wettbewerb: 1. Herr W. Meier, Zürich. 2. Frau A. Gaßmann, Aarau. 3. Frau L. Winter, Orselina-Locarno. 4. Miß E. Evans, Zürich. Wir wünschen unseren Teilnehmern weitere gute Lösungen.

Den Kopf stützen —
und warten, ob so vielleicht die Schmerzen vorübergehen, das nützt nichts. Da müssen Sie schon 1–2 Aspirin-Tabletten nehmen und dann einige Minuten ausruhen. Sie werden sehen, daß in kurzer Zeit Ihre Kopfschmerzen beseitigt sind und Ihre gewohnte Lebensfrische wiederkehrt

Gegen Schmerzen aller Art:
ASPIRIN
DAS PRODUKT DES VERTRAUENS!

BAYER