

Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 42

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.

Wer behält die Führung?

Im Bridge muß der eine der beiden Partner die Führung übernehmen, während der andere sich unterzuordnen hat. Dies ist jedoch keineswegs so zu verstehen, daß ein Spieler — wie dies leider nur allzuoft vorkommt — andauernd versuchen soll, das Spiel jeder einzelnen Hand an sich zu reißen und zum Beispiel 4 Pik zu spielen, wenn es vorteilhafter wäre, den Partner 3 Ohne Trumpf spielen zu lassen. Dies geschieht hauptsächlich dann, wenn jemand seine eigene Stärke überschätzt und andererseits dem Partner nicht die Fähigkeit zutraut, ein Blatt fehlerlos zu spielen.

Das best harmonisierende Spielerpaar ist unzweifelhaft dasjenige, wo die Führung je nach den Umständen vom einen zum andern wechselt, was bedeutet, daß beide Spieler im gegebenen Moment zu dirigieren und zu gehorchen wissen.

Wer hat nicht schon Situationen erlebt, wo von 2 Partnern jeder auf seiner Farbe insistierte und sie sich gegenseitig in unnützer Weise steigerten und auf einen unerfüllbaren Kontrakt trieben wie im nachstehenden Falle:

Süd	West	Nord	Ost
3 Treff	paßt	3 Karo	paßt
4 Treff	paßt	4 Karo	paßt
5 Treff	kontra	5 Karo	kontra
6 Treff	kontra	6 Karo	kontra

Süd hätte am liebsten 7 Treff angesagt, gibt aber nach 6 Karo resigniert auf, da ja Nord doch mit 7 Karo das letzte Wort behalten würde.

Es fragt sich also, welcher Partner die Führung übernehmen soll und wann er sie abzugeben hat.

Im allgemeinen soll derjenige Spieler den Bietprozeß dirigieren, der eröffnet, resp. derjenige, der zuletzt forciert hat (mit Ausnahme der 1-Ohne-Trumpf-Eröffnung), ganz besonders bei Zweier- und Dreier-Ansagen.

Zu den sogenannten «Kommando-Ansagen» gehören also alle Arten von Forcing, z. B. auch das Informationskontra sowie das Rekontra nach einem solchen. Jedes neue Forcing bestätigt oder wechselt die Führung.

Im Gegensatz zu den Kommandoansagen unterscheiden wir:

- a) Konventionelle Antworten,
- b) Unverbindliche Ansagen.

Zu den **ersteren** gehören:

Antworten auf konventionelle 4 Ohne Trumpf oder 5 Ohne Trumpf.

Korrekturansagen, die keine Hebungen sind:

Süd	Nord	Süd	Nord
1 Pik	1 Ohne Trumpf	oder 1 Herz	1 Ohne Trumpf
2 Treff	2 Pik	2 Pik	3 Herz

Einfache, erzwungene Wiederansagen:

Süd	Nord	Süd	Nord
1 Herz	1 Pik	oder 1 Karo	1 Herz
3 Karo	3 Pik	3 Treff	3 Ohne Trumpf

Abwinken mit Ohne Trumpf (erzwungen):

Süd	Nord	Süd	Nord
2 Herz	2 Ohne Trumpf	oder 1 Treff	1 Herz
		1 Pik	1 Ohne Trumpf

Unverbindliche Ansagen sind:

Alle nicht forcierenden Antworten auf 1 Ohne Trumpf, zum Beispiel:

Süd	Nord	Süd	Nord
1 Ohne Tr.	2 Karo	oder 1 Ohne Tr.	2 Ohne Tr.

ferner Hebungen in der gleichen Farbe (außer Doppelhebungen):

1 Herz	2 Herz
--------	--------

Freiwillige Ansagen nach gegnerischem Zwischenruf:

Süd	West	Nord
1 Herz	1 Pik	1 Ohne Trumpf

Eine interessante Hand aus dem Alltagsbridge.

♠ A, 4			
♥ 4			
♦ A, K, B, 10, 9, 7, 6			
♣ 7, 6, 2			

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

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

Süd	West	Nord	Ost
paßt	1 Pik	2 Karo	2 Herz
2 Ohne Trumpf	3 Herz	3 Ohne Trumpf	paßt
paßt	kontra	paßt	paßt
paßt			

Viele unserer Leser werden den Kopf schütteln ob der Ansage von 2 Ohne Trumpf durch Süd nach 2 Herz durch Ost.

Es muß deshalb gleich betont werden, daß Süd sein Gebot psychologisch darauf basierte, daß der Ost-Spieler dafür bekannt ist, sehr schwache Farben anzusagen, also z. B. 10 zu viert etc. Nord seinerseits ging auf 3 Ohne Trumpf, weil er seinem Partner einen oder 2 Stopp in Herz zutraute, während er selber neben den sehr langen Karo noch über einen Halt in Pik verfügte. Da Süd nach dem Kontra nicht auf 4 Karo herausnahm, taxierte West seinen Partner ebenfalls auf eine schwache Herzfarbe, während er bei Süd König zu dritt vermutete. So kam nicht Herz, sondern Pik heraus, so daß Süd bereits 2 Ueberstiche sah. Er machte den ersten Stich mit Pik Bube, spielte die 7 Karo ab und verwarf aus der Hand Treff 5 und 10 (!) und die 3 kleinen Herz. Ost behielt für die 4 letzten Karten K, D, 10 Herz und Treff Buben. West seinerseits stellte den Treff König blank (da er das Abwerfen der Treff 8 von Ost als Markierung für das As aufgefaßt hatte) und hielt ferner As, Bube Herz und Dame Pik. So machte Süd-Nord den 9. Stich mit Pik As und die 4 letzten Stiche mit Treff As, 4 und 3 sowie Pik König, also 4 Ueberstiche statt 2 Faller bei Herzausspiel.

Lösung zu Litzier-Aufgabe Nr. 35.

West	Ost
2 Pik	2 Ohne Trumpf
3 Pik	4 Karo
4 Ohne Trumpf	5 Karo
5 Ohne Trumpf	7 Karo

Litzier-Aufgabe Nr. 36.

Wie soll nachstehende Hand gereizt werden?

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

Problem Nr. 13

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

West	Ost
♠ D, 10, 5	♠ A, 9, 6
♥ A, D, B, 5	♥ 6, 4
♦ B, 4, 3	♦ A, 10, 8, 2
♣ A, D, 5	♣ B, 9, 4, 3

West soll 5 Ohne Trumpf spielen gegen jede Verteidigung. Nord spielt Treff 7 aus. Wie geht das Spiel?



Holpriger Weg??

Das macht doch nichts!!... Wenn man vergnügt, froh und kräftig ist, dann gibt es keine Hindernisse!!... Sorg dafür, daß du stets voller Kraft und guter Laune bist! Trink Forsanose! Forsanose kräftigt! Vergiß das nie! Dein Frühstück sei stets

FORSANOSE

macht lebensfroh

Forsanose zu Fr. 2.20 und Fr. 4.- in allen Apotheken erhältlich. FOFAG, pharm. Werke, Volketswil (Zch.)