Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band: 13 (1937)

Heft: 4

Rubrik: Bridge

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 03.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

BRIDG

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

Selbstunterricht.

Selbstunterricht.

Aufnehmen und Sortieren der Karten. Erst nachdem die letzte Karte ausgeteilt wurde, nehmen die Spieler die ihnen zugeteilten 13 Karten – ohne dabe ieine Karte ausgeteilken 13 Karten – ohne dabe ieine 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 Spielabschnit 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 iff sich entscheiden konnte. Demnach kann ein Rubber aus zwei Manches (wenn eine Partei nacheinander zwei Manches gewinnt) oder aus drei Manches (wenn zuerst jede Parteie ine 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 ers te n Z on e. Hat eine Partei schon eine Manche für sich notiert, so sagen wir, sie befindet sich in der Graben der Strafpunkte werden höher als in der ersten Zone angerechnet. Eine Manche setzt sich aus einem oder mehreren Einzelspielen zusammen, je nachdem welche Kräfteverhältnisse der Parteien durch die Austeilung der Karten entstehen. Migder Kartenausteilung gelangt ein Einzelspiel zur Ausführung. Der Stich. In den Einzelspielen wird von beiden Parteien und en Bestz der «Stiche» gekämöft. Ein Stich kommt fol-

jeder Kartenausteilung gelangt ein Einzelspiel zur Ausführung.

Der Stich. In den Einzelspielen wird von beiden Parteien
um den Besitz der «Stiches gekämpft. Ein Stich kommt folgendermaßen zustande: Einer der vier Spieler legt eine Karte
auf den Tisch und die anderen Teilnehmer, in der Reihenfolge
des Kartenausteilens, 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 BridgeSpiel 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

🌳 6 auf den Tisch. S soll 🌳 K, W 🜳 A und N 🗣 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.

Praktische Ratschläge.

Der Foreing-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 forcierende Ansage benützt wird. Dies kommt dann vor, wenn eine Partei durch eine Reihe von stärkzeigenden 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 forcierend 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:

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:			
A. 6.	A. K.	6. 5. 2. · K.	D. B. 9. 5.

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

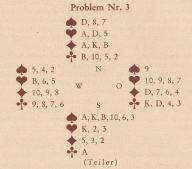
Ost hätte nicht aufgemacht, wenn er die Absicht hätte, den Gegnern mit 2 Treff den Rubber zu überlassen. W's Sans war vielleicht eine Falle, um die Gegner zu einer Ansage zu verleiten. O paßt, um W zu überlassen, entweder zu kon-trieren oder weiter anzusagen.

Nach welcher Ueberlegung können Sie den Kontrakt erfüllen? N; 🏚 7, 6, 4, 2 🌳 A, 2 💠 A, 6, 5 💠 10, 9, 7, 3 S: A, K, 3 W K, D, B, 8, 7, 6 A 3 A A, 5, 2 W: 🏚 D, 9, 8, 5 🎔 — 🔷 D, B, 10, 9, 8 📫 K, B, 6, 4 O: A B, 10 10, 9, 5, 4, 3 K, 7, 4, 2 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 Hoch-spielen der Herz verlegen würde, so wird bei sicherem Ver-lust von 3 Treff- und 1 Herz As Pik markiert und muß auch abgegeben werden. Man darf also kein Herz abgeben und soabgegeben werden. Man dart gleich Pik Impasse versuchen.

Punkt-Wettbewerb.



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.



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 Abwerfszwang.



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

