Bridge

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 3

PDF erstellt am: **25.04.2024**

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.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

BRIDGE

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

Selbstunterricht.

Bildung der Tische. Die Spieler — die je zwei miteinander verbündet sind — werden mit West-Ost (eine Partei), Nord-Süd (Gegenpartei) bezeichnet. Partie-Fix: Die Zusammenstellung der Parteien bleibt unverändert. Runde: Die Spieler spielen durch Auslosung abwechselnd miteinander. Die Auslosung geschieht durch Ziehen von Karten aus einem gemischten, verdeckt ausgebreiteten Kartenpaket. Der Vorrang geht mit der Höhe der Karte, wobei bei gleicher Rangstufe die Farbe in der Reihenfolge: Pik, Herz, Karo, Treff entscheidet. Die zwei höchsten und die zwei niedrigsten Karten spielen zusammen. Fällt die nächste Ziehung gleich aus, so spielen die nächsthöchsten zwei Karten miteinander. Der Spieler, der die höchste Karte gezogen hat, ist der erste Teiler und hat Platzwahl (z. B. Linie N-S für seine Partei) und Kartenwahl (z. B. die Karten mit blauer Rückseite für seine Partei.) Die Partner setzen sich einander vis-à-vis.

N
W O
S

Platzbild:

Die Figuren (oder Honneure) aus jeder der 4 Farben gehen von As bis 10er. Abkürzung: As = A, König = K, Dame = D, Bauer = B, 10. Die Auslosung ergab z. B. N: ♠ 3; S: ♣ 10; W: ♦ 10; O: ♥ K. O ist erster Teiler.

Mischen, Abheben, Teilen (Handlungen, die jedem Einzelspiel vorausgehen müssen). Nachdem die Spieler ihre Plätze eingenommen haben, mischt der vom Teiler links sitzende Gegner das gewählte Kartenpaket. Jeder weitere Spieler, der Teiler selbst als letzter, hat das Recht, einmal durchzumischen. Der Teiler legt das gemischte Kartenpaket vor den Spieler zu seiner Rechten, welcher eine Anzahl Karten — Minimum 4 — oben abhebt und diese neben den Rest des Pakets hinlegt. Der Teiler legt den liegengebliebenen Kartenteil auf den abgehobenen und teilt die Karten einzeln im Umlauf des Spieles in 4 Pakete aus, wobei die erste Karte dem links vom Teiler sitzenden Spieler und die letzte Karte dem Geber selbst zukommen muß. Beim ganzen Vorgang darf keine Karte aufgedeckt werden. Wird eine Regel verletzt, so muß nochmals vom gleichen Spieler mit denselben Karten geteilt werden.

Jede Reihenfolge im Bridge sowie der ganze Spielverlauf geschieht im Uhrzeigersinn. Während jedes Teilens soll der Partner des jeweiligen Gebers das zweite Kartenpaket mischen und als Paket verdeckt zu seiner Rechten niederlegen. Beispiel: N. ist Teiler, O. muß mischen, W. abheben; O. bekommt die erste Karte. S. mischt das zweite Kartenpaket, mit welchem O. als nächster Teiler teilen wird.

Praktische Ratschläge.

Die Stablein-Regel. Eine gute Ansage soll zwei Eigenschaften aufweisen. Schlagkraft, indem sie die Stärke und Verteilung am besten wiedergibt, und Einfachheit, indem sie die Antworten und Wiederansagen erleichtert und ungefährlich gestaltet. Namentlich bei mehreren 4er-Farben, die sich nur in 4—4-Verteilung als Trumpf eignen und nicht wiederholbar sind, ist es sehr wichtig, die passende Farbe schnellstens zu finden.

Nach Stablein soll der Partner des Eröffners, insofern er noch nicht gepaßt hat, von seinen 4er-Farben zuerst die niedrigste ansagen, z. B. Blatt des Eröffners:

♠ K, 5 ♥ D, 10, 6, 2 ♦ K, D, 8, 6, 3 ♣ A, 6.

Der Partner hält:

♠ A, D, 6, 2 ♥ B, 9, 5, 3 ♦ B, 7, 5 ♣ 7, 5.

Nach Eröffnung von 1 Karo sagt der Partner 1 Herz. Kann der Eröffner nicht mit Pik antworten, so wissen wir, daß er keine 4 Pik hat und nach einer einzigen Sondierung sind die Möglichkeiten geklärt. Würde der Partner zuerst sein Pik ansagen, so bekommt er eine Sans als Antwort, worauf bei beidseitiger Schwäche die Ansage stockt und ein sicheres Game in Herz verpaßt wird.

Bei einer stärkeren Hand:

♠ A, D, 10, 4 ♥ K, 10, 8, 7 ♦ D, B, 6, 4 ♣ K soll der Partner nach einer Eröffnung von 1 Treff mit diesem Blatt 1 Karo sagen. Der Eröffner wird sich daraufhin mit seiner edlen 4er-Farbe melden. Andernfalls muß das Game in Sans angesagt werden.

Die Eröffnung selbst soll bei mehreren 4er-Farben mit der niedrigsten Farbe erfolgen. Ebenso auf **1 Trick** Höhe gehen alle 4er-Farben-Ansagen einer Sans-Ansage voraus. Die negative Sans fällt mit diesem Prinzip in vielen Fällen auch weg oder dient zur wertvollen Information, nämlich daß wir 4 Karten einer edleren Farbe als die angesagte nicht besitzen. Zum Beispiel: N. 1 Treff; S. 1 Karo; N. 1 Sans. Die Ansage war schwach; es sind weder 4 Herz noch 4 Pik vorhanden. O. 1 Karo; W. 1 Sans; W.'s 4er-Farbe ist Treff.

Wird nur eine nicht wiederholte Farbe genannt, so haben wir es mit 4, 3, 3, 3 zu tun. Wenn zuerst eine höhere und nachher die niedrige Farbe genannt wird, so ist die erste eine 5er-Farbe, und im Falle einer Wiederholung der zweiten Farbe kann der Partner nach seiner Verteilung zwischen zwei 5er-Farben wählen.

Nach welcher Ueberlegung können Sie den Kontrakt erfüllen?

N: ♠ K, 9, 5 ♥ A, K, 6, 4, 2 ♦ K, 10 ♣ 9, 6, 3;
S: ♠ B, 10, 7 ♥ 9, 8, 5 ♦ A, D, B, 8 ♣ K, 10, 2;
W: ♠ D, 6, 3 ♥ D, B, 10 ♦ 6, 5, 4 ♣ A, B, 8, 5;
O: ♠ A, 8, 4, 2 ♥ 7, 3 ♦ 9, 7, 3, 2 ♣ D, 7, 4.

S spielt 3 Sans; W spielt ♣ 5 aus; O gibt ♣ D.

(Lösung siehe nächste Nummer.)

Lösung aus Nummer 2. Was soll S. ansagen? Singelton aus Partners Eröffnungsfarbe mahnt zur Vorsicht. Eine Sans würde weder der Verteilung noch den Spielstichen entsprechen. Die Ansage ist 1 Pik. Es muß vorerst geklärt werden, ob die Verteilungen sich ergänzen.

Punkt-Wettbewerb.

Problem Nr. 2

N: ♠ A, K, B, 10, 7, 4 ♥ D, 7, 4 ♦ A, K, D ♣ 10

W: ♠ 6, 5 ♥ 6, 5, 3, 2 ♦ 7, 3 ♣ 6, 5, 4, 3, 2

O: ♠ D, 9, 8 ♥ K, 8 ♦ B, 9, 8, 6 ♣ D, B, 9, 8

S: ♠ 3, 2 ♥ A, B, 10, 9 ♦ 10, 5, 4, 2 ♣ A, K, 7

(Teiler)

Anläßlich eines Turniers muß N-S, um ihren Punktrückstand einzuholen, Grand-Schlemm mit dieser Hand ansagen. Wie bieten Sie und erfüllen Sie gegen jede Verteidigung den Kontrakt?

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.