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: 14.07.2025

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

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 zugeteilten 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 Gefahrzone (die 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. 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 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 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 ♥ 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.

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 forcierende 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 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:

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, 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 Teilskore einen Paß zu einer forcierenden 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: ♠ 7, 6, 4, 2 ♥ A, 2 ♦ A, 6, 5 ♣ 10, 9, 7, 3
S: ♠ A, K, 3 ♥ K, D, B, 8, 7, 6 ♦ 3 ♣ A, 5, 2
W: ♠ D, 9, 8, 5 ♥ — ♦ D, B, 10, 9, 8 ♣ K, B, 6, 4
O: ♠ 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 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 sogleich Pik Impasse versuchen.

Punkt-Wettbewerb.

Problem Nr. 3

N: ♠ D, 8, 7 ♥ A, D, 5 ♦ A, K, B ♣ B, 10, 5, 2

W: ♠ 5, 4, 2 ♥ B, 6, 5 ♦ 10, 9, 8 ♣ 9, 8, 7, 6

O: ♠ 9 ♥ 10, 9, 8, 7 ♦ D, 7, 6, 4 ♣ K, D, 4, 3

S: ♠ A, K, B, 10, 6, 3 ♥ K, 2, 3 ♦ 5, 3, 2 ♣ 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.

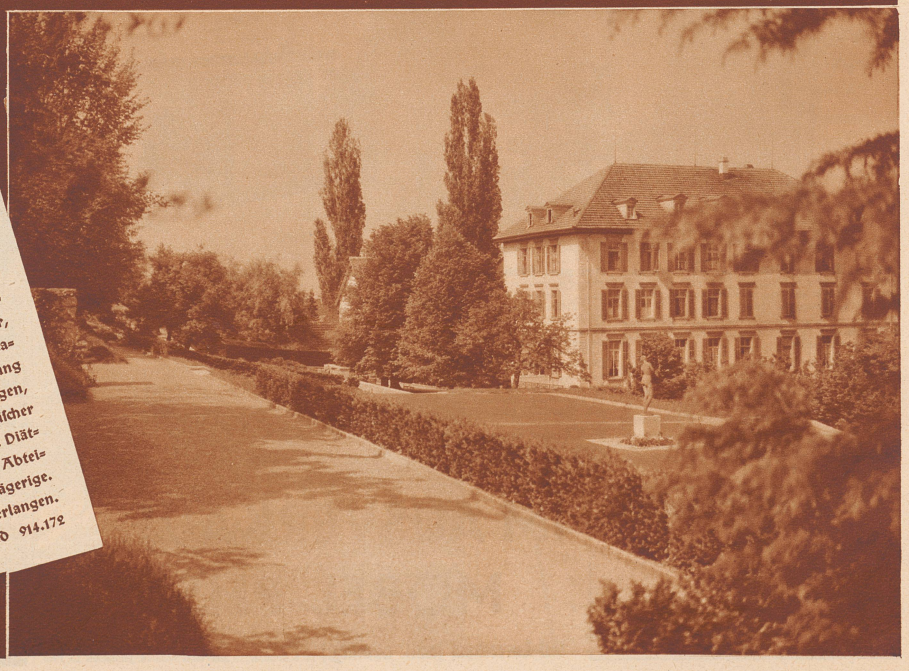
Lösung des Problems Nr. 1.

Das Bieten:

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	Paß	2 ♣	Paß
2 ♦	Paß	2 ♥	Paß
2 ♠	Paß	3 ♠	Paß
4 Sans	Paß	5 Sans	Paß
6 ♠			

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.

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, Morphium, Kokain usw. Malariabehandlung 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, Erschlaffungszustände etc. Diät- und Entfettungskuren · Eigene Abteilungen mit Terrassen für Bettlägerige. Prospekte bei der Direktion verlangen. Telephon Zürich 914.171 und 914.172