

# Bridge

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

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

Heft 7

PDF erstellt am: **21.07.2024**

## **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.

Selbstunterricht.

Auf Wunsch unserer Leser greifen wir im Selbstunterricht vor und bringen eine vollständige Berechnungstabelle nach den neuesten Bestimmungen.

Kontrakt-Bridge-Tabelle

Stichwerte

Manche zu	Gewinnstiche	Farbspiel		Ohne Trumpf	
		Treff	Herz	Der erste Stich	Alle übrigen Stiche
100		20	30	40	30
Bei Kontra doppelt, bei Rekontra vierfach zu zählen					

Gutschriften

	Erste Zone			Gefahrzone		
	Einfach	Kontra	Rekontra	Einfach	Kontra	Rekontra
Überstiche	Wert des angesagten Stiches	100	200	Wert des angesagten Stiches	200	400

Honours: im Farbspiel: 4 in einer Hand . . . 100  
5 in einer Hand . . . 150  
bei Ohne Trumpf: 4 Ase in einer Hand . . . 150

Schlemm (nur wenn angesagt)

	Erste Zone	Gefahrzone
Klein Schlemm	500	750
Groß Schlemm	1000	1500

Gewinn des Rubbers	In 2 Manches	In 3 Manches	Bei Abbruch für eine gewonnene Manche
		700	500

Strafen

	Erste Zone			Gefahrzone		
	Einfach	Kontra	Rekontra	Einfach	Kontra	Rekontra
Erster Faller	50	100	200	100	200	400
Jed. weit. Faller	50	200	400	100	300	600

Strafe für erste Revoke: 2 Stiche; jede weitere Revoke 1 Stich.

**BRIDGE**

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

Praktische Ratschläge.

«Asking Bid»

Auf mehrseitigen Wunsch wollen wir durch zwei Beispiele Culbertsons neue Methode zur Ansage von Schlemms zeigen.

Nachdem die Farbe, in welcher ein Schlemm gespielt werden kann, festgestellt wurde, kommt es darauf an, zu untersuchen, ob die nötigen Ase und Deckungen der zweiten und dritten Runde im Besitze der Verbündeten sind. Culbertson löst diese Aufgabe durch Frageangebote. Er sagt die Farbe, in welcher ihm eine Deckung fehlt, an und fordert den Partner auf, seine Ase zu nennen und die gefragte Deckung zu bestätigen.

Diese Methode eignet sich in einigen passenden Fällen (in welchen sich die Farbe des Kontraktes gleich ergibt) gut, kann aber leicht durch Zwischenausgaben gestört werden und zeigt auch gleichzeitig der Verteidigung die schwachen Punkte der Verbündeten.

Sieben Treff

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

Das Bieten:

Süd: 1 Treff  
Nord: 4 Karo  
5 Pick  
7 Treff

Fragt nach Sekundärdeckung in Karo As Besitz; Treff ist das Spiel.  
Zeigt Single Karo und Pik As, König.  
Forciert auf 7 Treff, wenn zwei Topfiguren bei Süd sind.  
Da D und K vorhanden.

Sechs Treff

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

Das Bieten:

Süd: 1 Treff  
Nord: 4 Pik  
5 Karo  
6 Treff

Fragt nach Sekundärdeckung in Pik und As-Besitz bei Treff als Spielfarbe.  
Zeigt Pik König (od. Single) nebst Karo As.  
Fragt nach Deckung der dritten Runde Pik.  
Winkt ab, da solche nicht vorhanden.  
Nord muß mit der Abgabe eines Stiches rechnen.

Lehrreiche Hände:

Partie, gespielt anlässlich eines internationalen Turniers in Budapest.

D, 10, 9, 6, 4, 3  
A, 6  
6, 4, 3  
5, 2

N

B, 8, 7  
10, 9, 4, 3  
7, 5  
D, 10, 7, 3

K, 8, 5  
A, D, 10, 8, 2  
B, 8, 6

W

O

A, 5  
D, B, 7, 2  
K, B, 9  
A, K, 9, 4

S

Das Bieten:

Süd: 1 Treff  
West: 1 Karo  
3 Sans  
Nord: 1 Pik  
Paß  
Paß  
Ost: Paß  
3 Pik  
Paß  
Paß

Gegenspielaufgabe von West. W spielt klein Karo aus, Erklärer nimmt und spielt Pik As ab. Was ist jetzt das richtige Gegenspiel für W, wenn er die Ansage gefolgt hat und den Tisch vor sich sieht? Er muß in Pik As Pik König hineinwerfen! Der Erklärer hat vermutlich nur 2 Pik, sonst hätte er die 2mal angesagte Pik gehoben. Ein Faller ist nur dann vorstellbar, wenn der Partner zum Stich kommt. Aber wo? Nur in Pik! Durch Deblockierung in Pik kann der Partner im Stich gebracht werden.

Lizitier-Aufgabe Nr. 1.

N: ♠ 5 ♥ K, D, B, 8, 6 ♦ K, D ♣ A, B, 10, 8, 4  
S: ♠ A, D, 10, 9, 7, 5 ♥ A, B, 9, 5 ♣ K, 6, 5

Lizitiere beide Blätter. Teiler Nord. (Lösung siehe nächste Nummer).  
Lösung aus Nummer 6. Wie führen Sie das Spiel weiter? Nach Treff K Ausspiel sticht der Tisch mit A. Jetzt muß der Erklärer sogleich Pik D oder B spielen. So verliert er nur einen Treff Stich. Das dritte Treff kann er abwerfen, bevor die Gegner sich desselben bemächtigen. Die Erfüllung ist eine reine Tempofrage.  
Berichtigung: In Nr. 6 soll es in der Aufgabe statt Treff 8, 7 Treff A 7 heißen.

Punkt-Wettbewerb.

Beginn des zweiten Abschnittes in der nächsten Nummer.  
Lösung des Problems Nr. 3: Das Bieten kommt immer auf 7 Pik mit jedem System. Das Spiel muß zuerst auf folgenden Stand reduziert werden: zweimal Trumpf gezogen (wobei Pik D am Tisch gelassen), Herz K D und Karo K abgespielt.  
Die Fortsetzung ist Treff As, und mit Pik D kommt der Erklärer auf den Tisch (O wirft in Pik Herz 9). Treff B vom Tisch deckt O mit D, und S trumpft. Nachher spielt S einmal Trumpf, und W und O kommen in Abwurfswang (S wirft in Trumpf vom Tisch Karo B). Werfen W und O beide Karo, so wird Karo 5 in der Hand hoch. Wirft hingegen einer von der Gegenpartei Treff, so wird entweder Treff 10 oder, wenn W Treff geworfen hat, Treff 5 hoch und S macht alle Stiche.  
Nach Problem Nr. 2 führen in unserem Punkt-Wettbewerb: 1. Herr W. Meier, Zürich. 2. Frau L. Winter, Orselina-Locarno. 3. Herr H. Hofer, Bern. 4. Frau A. Gaßmann, Aarau.

Bitte aussenden und auf Kartons auheften!

Farrèr Bern

# Ziehung

Haupttreffer:  
Fr. 100,000  
50,000  
2x 10,000  
5x 5,000  
10x 1,000  
20x 500 USW.

Lospreis nur Fr. 5.-  
Ganze Serie Fr. 50.-

13 MÄRZ

LOTTERIE *Schweizerhaus* PARIS

ASCOOP Laupenstr. 9, Bern, Tel. 21.346, Postscheck III 6226, Rückporto 40 Ct. Ziehungsliste 30 Ct

Der Losverkauf ist nur in und nach den Kantonen Freiburg, Genf, Ob- und Nidwalden, St. Gallen, Schaffhausen, Tessin, Uri, Waadt und Wallis gestattet.