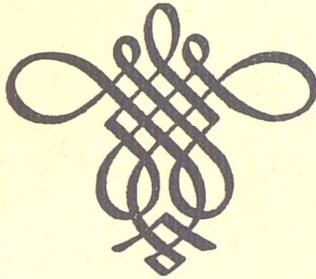


64181

Bridge

LEHRBUCH

VON CAPTAIN P. I. LULIĆ



BRIDGE

LEHRBUCH

VON CAPTAIN P. I. LULIĆ



ALLE RECHTE, INSBESONDERE DAS
DER ÜBERSETZUNG, VORBEHALTEN
NACHDRUCK VERBOTEN

COPYRIGHT 1932

BY JUGOSLOVENSKA ŠTAMPA D. D., ZAGREB
DRUCK: JUGOSLOVENSKÁ ŠTAMPA, ZAGREB

PRINTED IN JUGOSLAVIJA

INHALT

	<i>Seite</i>
VORWORT	3
I. Einleitung	5
Das Mischen der Karten	7
Das Abheben der Karten	8
Das Teilen der Karten	8
II. DIE LIZITATION	10
A. Angriff	11
B. Verteidigung	16
C. Gegenangriff	18
Nachtrag zur Erklärung der Lizitation	19
Berücksichtigung des »Score«	21
III. DAS SPIEL	24
1. Spiel des Alleinspielers	24
Das Impassieren	25
Die Kombinatorik der Zahlen 7, 9, 13	28
Nachtrag zum Spiel des Alleinspielers	32
2. Spiel der beiden Verteidiger	34
Das Ausspielen der richtigen Karte	38
Das Zugeben der richtigen Karte	39
Die Marke	41
Nachtrag zum Spiel der beiden Verteidiger	43
IV. KONTRA UND REKONTRA	45
V. DIE BRIDGESPIELARTEN — IHRE ZÄHLART UND VERRECHNUNG	48
Kontrakt-Bridgespielarten	48
Nicht Kontrakt-Bridgespielarten	49
Die zu buchenden Wertbeträge des Kontinentalen Kontrakt-Bridge	50
Die zu buchenden Wertbeträge des amerikanischen Kontrakt-Bridge	52
Die zu buchenden Wertbeträge des Auction-Bridge	54
VI. DIE EVOLUTIONEN DES BRIDGESPIELES	56
VII. DAS AMERIKANISCHE KONTRAKT-BRIDGE	60
VIII. DIE HILFSYSTEME IN DER LIZITATION	69
Stichsysteme	76
Das Stichsystem von Dr P. Hermann	78
Das Stichsystem von Mr. Ely Culbertson	80



VORWORT

Mit der Publikation meines vorliegenden Werkes, ist die Bridgelliteratur um ein Buch reicher geworden. Doch war dies nicht mein Hauptziel.

Die Aufgabe, die ich mir stellte war ein Bridgebuch zu verfassen, welches jedes Detail des Bridgespieles inhaltlich erklären soll, wobei die einzelnen Erklärungen systematisch und methodisch gehalten sind, daher die Bezeichnung meines Werkes »Lehrbuch«.

Ich hoffe damit in erster Linie allen jenen Interessenten, die keine Gelegenheit haben von Lehrern unterrichtet zu werden, eine Möglichkeit geboten zu haben durch ein Selbststudium das Spiel zu erlernen.

Ich werde es als besondere Genugtuung empfinden auf diese Weise zur Verbreitung dieses edelsten aller Gesellschaftsspiele beigetragen zu haben.

Z a g r e b, im April 1932.

DER VERFASSER.



26.5.32

02

030030106

I

EINLEITUNG

Das Bridgespiel spielt man zu viert, wobei die zwei gegenüberstehenden Spieler Partner sind. Wir haben daher zwei Spielergruppen.

Man spielt mit französischen Karten, 52 an der Zahl. Vier Farben; Treff (als die niedrigste), Karo, Herz und Pik (als die höchste Farbe). Jede Farbe enthält 13 Karten. In jeder Farbe rangieren die Karten folgendermassen: As ist die höchste Karte, sodann König, Dame, Bube, Zehner usw. Die Zwei ist die kleinste Karte.

Im Bridgespiele haben nur Stiche Zählwert (welche Stiche, werden wir später erfahren). Ein Stich besteht aus vier Karten. Er kommt zustande durch das Zugeben einer Karte seitens eines jeden Spielers.

Im Bridgespiele haben wir zwei Spielarten:

- a) Farbenspiel,
- b) Sans-Atoutspiel.

ad a) Beim Farbenspiel ist die als Atout deklarierte Farbe privilegiert d. h. die kleinste Karte der Atoutfarbe kann selbst die höchste Karte jeder anderen Farbe stechen.

Im Farbenspiel gehört daher ein Stich jenem Spieler, der die höchste Karte der vom Ausspieler gespielten Farbe zugegeben hat. Sind in diesem Stiche Atouts enthalten, so gehört der Stich jenem Spieler, der das höhere Atout zugegeben hat.

ad b) Im Sans-Atout gehört hingegen der Stich immer jenem Spieler, der die höchste Karte der vom Ausspieler gespielten Farbe zum Stiche zugegeben hat.

Im Bridgespiele muss man Farbe bekennen.

Hat man eine Farbe nicht mehr in der Hand, so kann man im Farbenspiel mit Atout stechen, man muss aber nicht stechen.

Da jeder Spieler 13 Karten besitzt, so besteht jedes Spiel, was immer man spielen mag, aus insgesamt 13 Stichen.

*

Ein komplettes Spiel im Bridge nennt man »Rubber«.

Ein Rubber besteht aus zwei oder drei »Manchen«. Aus zwei Manchen dann, wenn die gleiche Spielergruppe beide Manchen hintereinander gewonnen hat. Ergibt sich aber der Fall, dass die eine Spielergruppe die erste Manche gewinnt, die zweite Manche hingegen die andere Spielergruppe, so spielt man noch eine dritte »Entscheidungsmanche«. Der Gewinner der Entscheidungsmanche ist Gewinner des Rubbers.

Eine Manche wird in Punkten ausgedrückt und besteht aus mindestens 30 Punkten.

Zu diesen Punkten gelangt man durch den Wert der Farben.

Die Werte der Farben sind wie folgt:

Spielt man die Trefffarbe als Atout, so hat jeder Stich den Wert von 6 Punkten.

Spielt man die Karofarbe als Atout, so hat jeder Stich den Wert von 7 Punkten.

Spielt man die Herzfarbe als Atout, so hat jeder Stich den Wert von 8 Punkten.

Spielt man die Pikfarbe als Atout, so hat jeder Stich den Wert von 9 Punkten.

Spielt man Sans-Atout, so hat jeder Stich den Wert von 10 Punkten.

Um eine Manche zu erreichen (das ist die Zahl 30) braucht man daher:

In der Treff- und Karofarbe 5 Stiche ($5 \times 6 = 30$) ($5 \times 7 = 35$.)

In der Herz- und Pikfarbe 4 Stiche ($4 \times 8 = 32$) ($4 \times 9 = 36$).

Im Sans-Atout 3 Stiche ($3 \times 10 = 30$).

Im Bridgespiele haben wir noch eine Basis, das sogenannte »Buch«, das aus den ersten sechs Stichen besteht. Das Buch hat niemals einen Zählwert, ist aber in jedem Spiele automatisch mitbegriffen. Wenn ein Spieler daher wirklich eine Manche erreichen will, so braucht er zu den obenerwähnten Stichen noch jedesmal das Buch dazu, also:

In der Treff- oder Karo- als Atoutfarbe $6 + 5 = 11$ Stiche.

in der Herz- oder Pik- als Atoutfarbe $6 + 4 = 10$,

im Sans-Atout $6 + 3 = 9$ Stiche,

von den insgesamt vorhandenen 13 Stichen abzuspielen.

Eine Manche kann man sowohl mit einem Spiel als auch mit mehreren Spielen erreichen.

Damit im Kontraktbridge ein Spiel für den Gewinn der Manche oder Rubbers Wert und Gültigkeit habe, muss es vorher angesagt d. h. lizitiert sein. Damit sind wir zur Lizitation gelangt.

Bevor wir jedoch zur Erklärung der Lizitation übergehen, werden wir hier jene Bridge-Spieldisziplin-Regeln angeben, die jedem Spieler bekannt sein müssen:

Sobald sich vier Spieler bei einem Bridge-Spieltisch eingefunden haben, müssen auf demselben 2 komplette Kartenpackete, jedes zu 52 Karten, bereit sein. — Die beiden Packete müssen verschiedenfärbig sein (gewöhnlich blau und rot). Das rote Packet wird auf dem Spieltische mit der Bildseite nach unten ausgebreitet. Die vier Spieler ziehen gleichzeitig je eine Karte aus dem ausgebreiteten Packet heraus und decken die gezogenen Karten auf. Die zwei Spieler welche die niedrigeren Karten gezogen haben sind Partner und spielen den ersten Rubber zusammen gegen die 2 Spieler welche die höheren Karten gezogen haben. Beim Ziehen der Karten rangieren die Asse als die niedrigsten Karten, sodann folgen die Zwei, die Drei u. s. w. Der König ist beim Ziehen die höchste Karte. — Haben 2 Spieler gleichhohe Karten gezogen, so rangieren diese Karten nach der Höhe der Farbe welcher sie angehören. — Demnach ist beim Ziehen das Treff-As die allerniedrigste Karte. Der Spieler welcher die niedrigste Karte gezogen hat, hat das Recht den Sitzplatz zu wählen, wobei er sich mit seinem Partner darüber beraten darf. — Sein Partner setzt sich ihm vis-a-vis. — Der Spieler welcher die niedrigste Karte gezogen hat, teilt als erster an der Reihe und darf sich das Kartenpacket wählen, mit welchem er zu teilen beginnen will. — Gewöhnlich beginnt man stets mit dem blauen Packet zu teilen. — Während der Zeit, wo der eine Spieler teilt, nimmt sein Partner das andere Kartenpacket und mischt es durch. Nach Beendigung des Mischens, muss dieser Spieler, dieses fertig gemischte Packet auf seiner rechten Seite deponieren.

DAS MISCHEN DER KARTEN.

Vor jedem Teilen hat jeder Spieler das Recht, das zu teilende Packet einmal durchzumischen. — Der Teiler hat das Recht als letzter durchzumischen. Für den Fall, dass während des Mischens oder Abhebens irgend eine Karte aufgedeckt wurde, hat jeder Spieler das Recht, ein neuerliches Mischen zu verlangen.

Mischen darf man nicht:

1. unter dem Spieltische,
2. während der Spieldauer,
3. auf die Art, dass man die Bildseiten der Karten sehen könnte.

DAS ABHEBEN DER KARTEN.

Der Spieler, welcher die Karten zu teilen hat, übergibt seinem rechtssitzenden Gegner das zu teilende Packet zum Abheben. Dieser Rechtssitzende nimmt einen Teil der Karten von oben ab und legt ihn in der Richtung zum Teilenden auf den Tisch. Der Teilende muss jetzt den auf dem Tisch verbliebenen Teil nehmen und persönlich auf den früher gewesenen oberen Teil legen. — In folgenden Fällen muss neuerdings gemischt und abgehoben werden:

1. wenn — sei es auf der oberen oder unteren Seite des Packetes — weniger als 4 Karten abgehoben resp. verblieben sind.
2. wenn während des Abhebens irgendeine Karte gesehen wurde.
3. wenn der Spieler, welcher abheben musste, den abgehobenen Teil auf den ruhenden Teil selber auflegt.
4. wenn Zweifel bestehen, welcher Teil der obere und welcher der untere des Packetes ist.
5. Wenn der Teilende nach erfolgtem Abheben noch einmal durchgemischt hat.

DAS TEILEN DER KARTEN.

Jeder Spieler teilt die Karten sobald er an der Reihe zu teilen ist. Die Reihe geht von links nach rechts, d. h. im Sinne des Uhrzeigers. — Der Teilende muss die 52 Karten in 4 gleichen Packeten einzeln, mit der Bildseite nach unten, in gleichmässiger Rotation von links nach rechts austheilen. — Die erste Karte erhält stets der Spieler welcher an der linken Seite des Teilenden sitzt. — Sollte ein Spieler, ausserhalb seiner Reihe oder mit dem unrichtigen Kartenpacket teilen, so kann er gestoppt werden, jedoch bevor die letzte Karte ausgeteilt ist. Ist dies bis dahin nicht geschehen, so ist das Teilen rechtskräftig, als ob er an der Reihe gewesen wäre und sollte das Kartenpacket vertauscht worden sein, so verbleibt es auch vertauscht. — Kein Spieler darf seine Karten vor dem beendeten Teilen ansehen. — In folgenden Fällen muss derselbe Spieler mit dem gleichen Kartenpacket neuerlich teilen:

1. wenn der Teilende unterlässt das Packet abheben zu lassen und einer der Spieler auf den Fehler aufmerksam gemacht hat, bevor die letzte Karte ausgeteilt und die Karten angesehen wurden.
2. wenn während des Teilens im Kartenpackete irgendeine Karte mit der Bildseite nach oben gelegen ist.

3. wenn während des Teilens, — sei es oberhalb oder unterhalb des Tisches, irgendeine Karte gesehen wurde.
4. wenn die Karten nicht in vier Packeten einzeln in regulärer Rotation verteilt wurden, ferner, wenn der linkssitzende Spieler nicht die erste Karte erhalten hat. Wenn der Teiler demselben Spieler 2 Karten auf einmal gegeben hat und er diesen Fehler nicht rechtzeitig korrigiert, d. h. bevor er die weiteren Karten austeilt.
5. wenn die letzte Karte nicht in regulärer Tour dem Teiler zugefallen ist.
6. wenn ein Spieler während des Teilens fremde Karten zu sich genommen und angesehen hat u. dies vor einer gemachten Ansage festgestellt wurde.
7. wenn ein Spieler — sei es vor Beginn oder während der Dauer des Spieles — festgestellt hat, dass er in seiner Hand nicht die vorgeschriebene Anzahl Karten hält.
8. wenn während des Teilens oder der Spieldauer das Kartenpacket als ungenau festgestellt wurde, mit Bezug auf Anzahl der Karten oder sonstiges. In einem derartigen Falle muss derselbe Teiler mit einem ordentlichen Packet die Teilung wiederholen. Eventuelle abgespielte Spiele haben jedoch volle Gültigkeit.

Da uns hiemit die ganze, für das Spiel notwendige Einleitung bekannt ist, können wir zur Erklärung des eigentlichen Spieles übergehen.

Das gesamte Bridge-Spiel teilen wir in folgende zwei Teile ein:

1. Die Lizitation,
2. Das Spiel.

II

DIE LIZITATION

Die Lizitation ist der dem Spiele selbst vorangehende Teil. Der jeweilige Spieler, der die Karten zum Spiel verteilt, hat das Recht, als erster eine Lizitation zu eröffnen. Passt der erste Spieler, so geht das Recht der Eröffnung auf die nächsten über, u. zw. in der Reihenfolge von links nach rechts, d. h. im Sinne des Uhrzeigers. Jeder Spieler hat, wie gesagt, das Recht, in seiner Tour zu lizitieren. Damit aber eine Ansage gültig und rechtskräftig sei, muss sie derart sein, dass sie die vorhergehende Ansage überbietet.

Im Kontrakt-Bridge erfolgt die Ueberbietung folgendermassen: bei der gleichen Anzahl angesagter Stiche, wird eine niedrigere Farbe durch eine höhere überboten, z. B.: 2 Treff werden durch 2 Karo, diese durch 2 Herz, diese durch 2 Pik, diese durch 2 Sans-Atout überboten.

Will man aber eine höhere Farbe durch eine niedrigere überbieten, so geschieht dies durch eine höhere Anzahl von Stichen; Beispiel: 2 Sans-Atout überbietet man mit 3 Treff u. s. w.

Jede seitens eines Spielers gemachte Ansage ist auch für dessen Partner vollkommen bindend und umgekehrt.

Eine Ansage kann sein: ein Pass, eine Farbe, eine Kontra, oder eine Rekontra.

Die Lizitation ist der psychologische Teil des Bridgespiels. Sie ist eine Verpflichtung, die ein Spieler auf sich nimmt, mit seinen 13 Karten, die er in seiner Hand hält, und den 13 seines Partners, in jener Farbe, die er als Atout deklariert, jene Anzahl Stiche, die er durch die Ansage bekanntgibt, tatsächlich abzuspielen. Hat ein Spieler seine Verpflichtung eingehalten, so darf er sich das abgespielte Spiel zu seinen Gunsten aufschreiben. Ist der Spieler hingegen seiner Verpflichtung nicht nachgekommen, so werden dem Gegner Bonifikationen gutgeschrieben.

Das Ziel eines jeden Spielers ist, sei es die erste oder die zweite Manche zu gewinnen, denn, wie wir wissen: die erste Manche ist der halbe, die zweite Manche der ganze Rubber.

Um aber eine Manche zu gewinnen, muss man sie im Kontrakt-Bridge vorher lizitieren.

Eine lizitierte Manche ist etwas ganz Präzises: (nämlich 9 Stiche in Sans-Atout, 10 Stiche in Herz oder Pik, 11 Stiche in Treff oder Karo), die Lizitation hingegen psychologischer Natur.

Wollen wir daher richtig lizitieren, so sind wir genötigt, die Lizitation teilweise auf eine reelle (mathematische) Basis zu stellen.

Andererseits ist im Bridgespiel die Kartenverteilung gewöhnlich derart, dass die Spieler ungleich stark sind. Der eine ist der Stärkere, der andere der Schwächere.

Dank dieser Tatsache werden wir in der Lizitation verschiedene Momente unterscheiden müssen. Um halbwegs richtig vorzugehen und immerhin gewisse Anhaltspunkte zu haben, werden wir die gesamte Lizitation in drei Arten einteilen:

- A. Die Lizitation des Angriffes,
- B. Die Lizitation der Verteidigung,
- C. Die Lizitation des Gegenangriffes.

A. ANGRIFF.

Jedes Spiel im Bridge, was immer man spielen mag, enthält insgesamt 13 Stiche. Sind diese 13 Stiche unter den 4 Spielern gleichmässig verteilt, so besitzen 3 Spieler je 3 Stiche und ein Spieler hat 4 Stiche d. h. die eine Spielergruppe hat 6, die andere 7 Stiche. In diesem Augenblick hat keine der beiden Gruppen Aussicht auf eine Manche. Bei einer so gleichmässigen Verteilung werden alle 4 Spieler passen. Was bedeutet dies? Dies bedeutet: wenn ein Spieler 3 ja 4 Stiche in seinen 13 Karten hält, hat er absolut keinen Grund, sich als der Stärkere zu fühlen.

Aussicht auf den Gewinn einer Manche wird ein Spieler daher nur dann haben, wenn er der Stärkere ist. Ist er der Stärkere, so wird dies für ihn der günstige Augenblick sein, um auf eine Manche loszugehen.

Nun wann wird ein Spieler mit Recht das Gefühl haben, der Stärkere zu sein?

Im Bridgespiele haben wir zwei Argumente, die einen Spieler als den Stärkeren deklarieren. Dies sind:

- a) die höhere Farbe,
- b) eine bestimmte Anzahl von Stichen.

ad a) Die höhere Farbe deklariert einen Spieler als den Stärkeren, weil man in der höheren Farbe mit weniger Stichen eine Manche erreicht. Es ist mehr als logisch, dass in den meisten Fällen jeder Spieler eine Manche leichter mit weniger Stichen abspielen wird als mit mehr Stichen.

ad b) Wir haben gesehen, dass, wenn ein Spieler 3, selbst 4 Stiche in seiner Hand hält, er den anderen Spielern ebenbürtig (gleich stark) ist. Welche ist daher die erste Stichzahl, die einen Spieler als den Stärkeren deklariert? die Zahl 5 und alle weiteren über die 5.

Nun verbinden wir diese beiden Argumente: mindestens 5 Stiche, und zw. diese in einer höheren Farbe enthalten. So haben wir Basis und Ausgangspunkt für die Lizitation eines Angriffes.

Wir werden wohl noch die Reihenfolge der Angreifer berücksichtigen müssen.

Mit Rücksicht auf diese Reihenfolge und, von der obigen Basis ausgehend, werden wir für die Lizitation des Angriffes folgendes System aufstellen:

Ist ein Spieler Erster in der Runde und besitzt er in seinem Blatte 5 Stiche in einer höheren Farbe, so wird er den Angriff eröffnen. Es verbleiben 8 Stiche, die unter den 3 anderen Spielern verteilt sind. Sind diese 8 halbwegs gleichmässig verteilt, so haben 2 Spieler je 3 Stiche und 1 hat 2 Stiche, d. h. der Partner des Angreifers wird 2—3 Stiche in seiner Hand haben. Dieses Faktum nimmt der Angreifer bei der Eröffnung der Lizitation automatisch an.

Hat der 1. Spieler gepasst, so geht das Recht der Eröffnung auf den 2. in der Reihe über. Will nun dieser 2. einen Angriff eröffnen, so soll er nach Möglichkeit 6 Stiche in einer höheren Farbe besitzen. In dem Augenblicke da der Erste gepasst hat, kann dieser Erste 0, 1, 2, 3, oder 4 Stiche haben (das weiss man natürlich nicht, aber die Möglichkeit ist vorhanden, dass der Erste eben 0 oder 1 Stich im Blatte hält). Ist dies der Fall, so sind die 12 bis 13 Stiche bloss unter 3 Spielern verteilt, d. h. diese Spieler von welchen einer Gegner des Angreifers ist, können stark sein. Gegen diese, wenn auch geringe Eventualität muss sich der Angreifer schützen; daher soll man als 2. in der Runde mit 6 Stichen einen Angriff eröffnen. Dabei nimmt man beim Partner 2 Stiche automatisch an.

Passen der erste und der zweite Spieler, so geht natürlich das Recht auf den Dritten über. Will dieser einen Angriff eröffnen, so soll er 7 Stiche in einer höheren Farbe in seinem Blatte haben, denn sobald die zwei Ersten gepasst haben, können diese ganz stichlose Karten haben. In diesem Falle wird der 3. Spieler mit einem sehr starken 4. zu rechnen haben. Gegen solche Eventualität wird sich der Dritte schützen, wenn er den Angriff mit 7 Stichen eröffnet. Dabei nimmt man bei seinem Partner 1 — 2 Stiche automatisch an.

Passen alle 3 ersten Spieler und will man als Vierter den Angriff eröffnen, so soll man nach Möglichkeit 8 Stiche im Blatte haben. Man nimmt dabei bei seinem Partner höchstens einen Stich an.

Der Vierte wird für einen richtigen Angriff, wie eben gesagt, 8 Stiche haben müssen, denn ist er nicht so stark (d. h. hat er nur 5 — 6 Stiche im Blatte), so muss er annehmen, dass seine Gegner, wenn sie auch gepasst haben, immerhin über mehrere Stiche verfügen werden. In diesem Falle kann ein Angriff keinesfalls Aussicht auf Erfolg bieten.

Kurz zusammengefasst: ein Spieler wird einen aussichtsreichen Angriff mit folgenden Stichzahlen unternehmen:

Als Erster in der Runde mit 5 Stichen, nimmt beim Partner 2—3 an, als Zweiter in der Runde mit 6 Stichen, nimmt beim Partner 2 an, als Dritter in der Runde mit 7 Stichen, nimmt beim Partner 1—2 an, als Vierter in der Runde mit 8 Stichen, nimmt beim Partner 1 an.

Benützt man tatsächlich das hier angeführte System als Grundlage für einen Angriff, so sieht man, dass in allen vier Fällen die Angriffsgruppe die stärkere ist, d. h.: für diese Gruppe ist es der richtige Augenblick, um auf die Manche loszugehen.

Es wird wohl mitunter auch vorkommen, dass der Partner des Angreifers ein ganz leeres Blatt, daher nicht die angenommenen Stiche in seinem Blatte haben wird. In diesem Falle wird der Angriff selbstverständlich misslingen, dem Angreifer kann aber — in Folge der Stärke seines eigenen Blattes — niemals viel passieren. Hat der Partner des Angreifers hingegen eine Hilfe in seinem Blatte, so ist die Wahrscheinlichkeit, eine Manche zu erzielen, sehr gross.

Das Bridgespiel ist wohl unerschöpflich in seinen Kombinationen und in der Kartenverteilung, infolgedessen auch unerschöpflich die Anzahl der Angriffsblätter, es ist daher unmöglich, jedes einzelne Angriffsblatt genau anzugeben. Damit aber ein Spieler auch bei der Beurteilung eines Angriffsblattes sowohl eine Orientierung als auch eine Grundlage habe, werden wir die Angriffsblätter in folgende drei Kategorien einteilen:

- a) das gewöhnliche Angriffsblatt,
- b) das stärkste Angriffsblatt,
- c) das seltenste Angriffsblatt.

Ad a) Das gewöhnliche Angriffsblatt: Stiche (5—6—7—8) in der Herz- oder Pikfarbe. Diese Stiche können entweder in einer Farbe allein oder aber auch in zwei Farben verteilt sein, dabei muss jedoch die als Atout genannte Farbe mindestens 5 Blatt lang sein.

Beispiel I: Pikfarbe: As, König 9, 7, 3, Herzfarbe: As, König 3, Karofarbe: 3 kleine Karten, Treff-Farbe: 2 kleine Karten.

Angriff: als Erster eine Pik!

Beispiel II: Pikfarbe: 3 kleine Karten, Herzfarbe: As, Dame, Bube, 7, 2, Karofarbe: König, Dame, Bube, Treff-Farbe: 2 kleine Karten.

Angriff: als Erster eine Herz!

Beispiel III: Pikfarbe: As, König, Dame, Bube, 7, Herzfarbe: Dame, 8, Karofarbe: 4 kleine Karten, Treff-Farbe: 2 kleine Karten.

Angriff: als Erster: eine Pik!

Diesen Beispielen analog erfolgt der Angriff: mit 6 Stichen als Zweiter, mit 7 Stichen als Dritter und mit 8 Stichen als Vierter in der Runde.

Ad b) Sind hingegen die Stiche (5—6—7—8) nicht in einer oder zwei, sondern mindestens in drei, am idealsten in allen vier Farben enthalten, so greift man mit Sans-Atout an. Dies ist der stärkste Angriff.

Beispiel I: Pikfarbe: König, Dame, 3, Herzfarbe: As, König, 5, Karofarbe: As, Dame, Bube, Treff-Farbe: 4 kleine Karten.

Angriff: als Erster 1 Sans-Atout!

Die Stiche sind in 3 Farben enthalten.

Beispiel II: Pikfarbe: As, 10, 9, Herzfarbe: König, Dame, Bube, Karofarbe: König, Bube, 10, Treff-Farbe: Dame, Bube, 9, 8.

Angriff: als Erster 1 Sans-Atout!

Stiche in allen 4 Farben enthalten.

Diesen Beispielen analog erfolgt der Angriff mit 6 Stichen als Zweiter, mit 7 Stichen als Dritter und mit 8 Stichen als Vierter in der Runde.

Ad c) Das seltenste Angriffsblatt ist wohl jenes, das die Farben Treff oder Karo enthält. Besitzt man ein derartiges Blatt, so wird man, um aussichtsreich anzugreifen, folgendes überlegen und berücksichtigen müssen:

Jeder Angreifer hat stets zwei Gegner und einen Partner d. h. zwei Drittel sind gegen den Angreifer und bloss ein Drittel ist für ihn. Verfügt daher ein Angreifer über eine sehr schöne Treff- oder Karofarbe, so muss er annehmen, dass die ihm fehlende höhere Farbe eher in den Händen seiner Gegner als in der Hand seines Partners sich befinden wird, denn zwei Drittel Wahrscheinlichkeit sprechen für die Gegner und bloss ein Drittel für den Partner. Will daher ein Spieler mit der Treff- oder Karofarbe möglichst aussichtreich angreifen, so wird er die Lizitation gleich mit einer sehr hohen Stichanzahl beginnen müssen (womöglich mindestens mit 4 Stichen).

Was erreicht dieser Angreifer damit?

Ist die dem Angreifer fehlende höhere Farbe nicht in der Hand bloss eines der Gegner, sondern zwischen den beiden Gegnern verteilt, so hat der Angreifer durch seine hohe Lizitation den Gegnern nicht die Gelegenheit geboten sich in ihrer höheren Farbe zu finden, denn mit einer schwachen Herz- oder Pikfarbe kann kein Spieler — ohne dabei grössere Gefahr zu laufen — auf die lizitierten 4 Treff hin gleich mit 4 Herz oder Pik antworten. Auf diese Weise kann ein Angreifer mit der Treff- oder Karofarbe dem Gegner ein höheres Spiel aus der Hand nehmen.

Ist hingegen die dem Angreifer fehlende höhere Farbe bloss in der Hand nur eines der Gegner stark enthalten, so wird natürlich dieser Gegner die vier lizitierten Treff ohne weiteres mit 4 Pik oder Herz überbieten. Der Spieler hätte dies aber auch dann getan, wenn vor ihm keiner der Spieler eine Lizitation eröffnet hätte.

Solche Angriffsblätter werden wohl am seltensten vorkommen.

Beispiel: Pikfarbe: 9, Herzfarbe: Dame 8, Karofarbe: As 5, Trefffarbe: As, König, Dame 10, 9, 7, 4, 2.

Angriff: 4 Treff! (ohne Rücksicht der wievielte man in der Runde ist).

VERHALTEN ALS PARTNER DES ANGREIFERS.

Das Verhalten eines Spielers, der Partner des Angreifers ist, hängt von zwei Faktoren ab:

I. von den Karten, die er als Partner des Angreifers im eigenen Blatte hält,

II. von der Angriffsart des Partner-Angreifers.

Beide Faktoren berücksichtigend, werden wir folgende Anhaltspunkte für das Verhalten dieses Spielers haben:

Verhalten beim gewöhnlichen Angriff:

Besitzt man im eigenen Blatte bloss die vom Partner-Angreifer automatisch angenommenen Stiche oder gar weniger, so wird man natürlich den Partner-Angreifer nicht unterstützen können. Davon wird man den Partner-Angreifer dadurch verständigen, dass man, wenn man zur Lizitation an die Reihe kommt, ein »Pass« vermeldet. Hat man hingegen im eigenen Blatte mehr Stiche als vom Partner-Angreifer automatisch angenommen und dabei auch eine Hilfe in der vom Partner-Angreifer gemeldeten Atout-Farbe, so wird man die eigene Anzahl Stiche zu jener des Partner-Angreifers addieren und die Summe dieser beiden Stichzahlen lizitieren. Ist man hingegen in der vom Partner-Angreifer lizitierten Farbe ganz

leer, besitzt aber selber eine andere Farbe, so wird man diese eigene Farbe seinem Partner-Angreifer vermelden. In einem solchen Falle soll die Entscheidung dem Partner-Angreifer überlassen werden, welche der Farben als endgültige Atoutfarbe verbleiben soll.

Verhalten beim stärksten Angriff:

Greift der Partner-Angreifer mit Sans-Atout an, so wird man sich folgendermassen benehmen:

Besitzt man als Partner ein ein- oder zweifarbiges Blatt, so ist man verpflichtet, die eine Farbe oder beide Farben dem Partner-Angreifer zu vermelden. Die Entscheidung in der Wahl der Endlizitation hat in den meisten Fällen der Partner-Angreifer zu treffen.

Hat man als Partner hingegen Unterstützung in drei Farben, so erhöht man den Partner-Angreifer auf 2 Sans-Atout, ist die Unterstützung in allen vier Farben, so erhöht man ihn auf 3 Sans-Atout. Bei dieser Lizitation wird man wohl besonders berücksichtigen müssen, als wievielter in der Reihe der Partner-Angreifer den Angriff eröffnet hat — um nach Möglichkeit ein genaues Bild von seiner Stärke zu haben. Sollte während der Lizitation einer der Gegner irgendeine Farbe lizitiert haben, so darf man als Partner des Angreifers unter keinen Umständen das Sans-Atout erhöhen, wenn man in der vom Gegner gemeldeten Farbe keine Stiche besitzt.

Verhalten beim seltensten Angriff:

Hat der Partner-Angreifer den Angriff mit 4 Treff oder Karo eröffnet, so wird man mit bloss einem absoluten Stiche im Blatte berechtigt sein, die Manche zu lizitieren,

Dies wären in grossen Zügen die Anhaltspunkte für die Durchführung eines richtigen und aussichtsreichen Angriffes, sowohl für den Angreifer selbst als auch für dessen Partner. Jeder Bridgespieler soll niemals vergessen, dass das Princip des Angriffes lautet: Ein richtiger Angriff muss sitzen. — Das Ziel des Angriffes ist, nach Möglichkeit die Manche zu lizitieren. Man soll daher nur dann einen Angriff eröffnen, wenn man wirklich die nötigen starken Karten dazu besitzt.

B. DIE VERTEIDIGUNG.

Sobald die eine Spielergruppe angreift, ist es Pflicht der zweiten Gruppe, sich zu verteidigen, d. h., diese zweite Gruppe muss trachten, die Durchführung des Angriffes der Angreifergruppe zu erschweren und ihn nach Möglichkeit zu verhindern. Um die Verteidigung entsprechend zu gestalten, wird man sie auf folgende Grundlage stellen:

Wie immer und überall im Leben so gilt es auch im Bridgespiele: je höher eine Verpflichtung ist, desto grösser die Wahrscheinlichkeit, dass sie nicht eingehalten wird. Dies bedeutet hier: die Lizitation ist — wie eingangs erwähnt wurde — eine Verpflichtung; je höher man daher einen Angreifer verpflichtet, desto grösser die Chance für die Verteidiger, dass der Angreifer seiner Verpflichtung nicht nachkommen wird; sobald er sie aber nicht einhält, so verliert er das Spiel, womit auch der Angriff gescheitert ist. Man muss aber dabei zwei wichtige psychologische Momente unterscheiden, u. zw.:

I. Wir wissen, dass im Kontraktbridge ein Angreifer nur dann gefährlich ist, wenn er die ganze Manche lizitiert, denn so lange er die ganze Manche nicht lizitiert hat, kann er sie erstens nicht gewinnen und zweitens hat man die Möglichkeit, beim nächsten Spiel vielleicht auch selbst die Manche zu lizitieren. Wir werden auf Grund dieser Tatsache folgende taktische Regel für die Lizitation der Verteidigung aufstellen:

Man wird niemals durch die eigene Lizitation den Angreifer zur Lizitation der Manche reizen.

II. Hat hingegen ein Angreifer die Manche schon lizitiert, so ist damit der Verlust des ganzen Spieles in die Nähe gerückt. Wir werden daher in diesem Augenblick gezwungen sein, mit einer auf obiger Grundlage beruhenden Verteidigung einzusetzen.

Eine Verteidigung wird man im allgemeinen auf folgende Weise führen: verfügt man halbwegs über die eine oder die andere Farbe, so wird man bei einer Ansage sehr taktisch und vorsichtig vorgehen und sich dabei dessen bewusst bleiben müssen, dass eine Verteidigungsansage einem Spieler stets aufgezwungen ist, dass eine solche Ansage daher niemals reell sein kann, wobei auch die Anzahl der verfügbaren Stiche für die Orientierung des zweiten Verteidigers sehr problematisch ist. Die Pflicht des zweiten Verteidigers wird es daher sein, in seinem Ansagen noch grössere Vorsicht zu üben. Dieser zweite wird sich nur in den gefährlichsten Augenblicken exponieren.

Will man nicht den Gegner ohne weiteres siegen lassen, so wird man — um den Angreifer so hoch als möglich zu verpflichten — sogar bereit sein, Opfer zu bringen, freilich — wie erwähnt — nur dann, wenn der Angreifer die Manche lizitiert hat. Diese Opfer müssen jedoch auch gewisse Grenzen haben. Ein — durch ein derartiges Opfer verursachter Verlust soll nach Möglichkeit nicht höher sein als der Gewinn, der mit einem Manche — bzw. Rubbersiege verbunden ist.

Mit leeren Blättern hingegen darf man sich nicht verteidigen. Eine mit leeren Blättern geführte Verteidigung ist keine Verteidigung. Es ist bloss eine Störung des Spieles, die weder dem Ernst noch dem Geiste des Bridge entspricht.

Die Durchführung einer richtigen Verteidigung halte ich für den schwierigsten Teil der Lizitation und man wird wohl jahrelange Spielerfahrung haben müssen, um eine Verteidigung in den meisten Fällen richtig und erfolgreich zu führen.

Den Verteidigern in der Lizitation kann man nur folgendes empfehlen:

Für den ersten Verteidiger: Vorsicht und psychologische Schlaueit.

Für den zweiten Verteidiger: potenzierte Vorsicht und psychologische Schlaueit.

C. DER GEGENANGRIFF.

Sind alle 13 Stiche bloss in den Händen von zwei Spielern verteilt, wobei der eine Spieler der einen, der zweite der anderen Spielergruppe angehört, so werden wir den Fall vom Angriff und Gegenangriff haben.

Der erste an der Reihe befindliche Spieler wird den Angriff eröffnen, der zweite wird den Gegenangriff führen.

Bei einem Gegenangriff wird man in der Lizitation sehr energisch vorgehen, u. zw. nach Möglichkeit derart, dass man mit der eigenen Ansage — den ersten Angreifer sofort zum Schweigen bringt, Beispiel: Angreifer eröffnet den Angriff mit einer Herz — Gegenangreifer erwidert mit drei Pik: oder Beispiel 2: Angreifer eröffnet mit einer Pik — Gegenangreifer überbietet mit zwei Sans-Atout.

An diesem energischen Vorgehen wird der Partner des Gegenangreifers den Gegenangriff erkennen, und das ist von höchster Wichtigkeit. Denn fehlt in der Ansage des Gegenangreifers bloss ein Stich zur Manche, so wird man als dessen Partner selbst mit einem Stiche im Blatte berechtigt sein, die Manche zu lizitieren. Hat man hingegen als Partner des Gegenangreifers ein vollkommen leeres Blatt, so wird man natürlich passen.

Damit wären die drei Hauptarten der Lizitation in grossen Zügen besprochen.

Um ein möglichst klares Bild über die Lizitation zu gewinnen, werden wir alles darüber Gesagte in einem Satz zusammenfassen, der zu gleicher Zeit den ersten von den drei Grundpfeiler des Bridgespieles bildet; er lautet: in dem Augenblick, da ein Spieler, wann und wo immer es sei, die 13 Karten in die Hand erhält, muss er sich fragen und mit sich selbst ins klare kommen, was ihm diese 13 Karten bieten; sie können ihm bieten:

1. einen Angriff,
2. eine Verteidigung,
3. einen Gegenangriff,
4. Unterstützung des eigenen Partners.

Kann ein Spieler diese Fälle voneinander unterscheiden, so wird er niemals Kardinalfehler in der Lizitation begehen. Er wird immer richtig lizitieren und daher auch ein richtiges Spiel entwickeln. Da im Kontraktbridge für den Gewinn eines Spieles nur das Lizitierte gilt, so wird in erster Linie eine richtige Lizitation einen Spieler zum Siege führen können.

Eine Lizitation ist dann abgeschlossen und rechtskräftig, wenn drei nacheinander sitzende Spieler gepasst haben, wobei eine Kontra oder Rekontra jeder anderen Ansage vollkommen gleichwertig ist, d. h. nach einer Kontra oder Rekontra müssen wieder drei nacheinander sitzende Spieler passen, damit diese Kontra rechtskräftig bleibe.

Das durch eine Lizitation erstandene Spiel führt der Spieler durch, der die Farbe — die als Atout verblieben — als Erster zu lizitieren begonnen hat. Diesen Spieler werden wir von nun an »Alleinspieler« nennen.

Der dem Alleinspieler zur Linken sitzende Gegner hat stets das Ausspielen der ersten Karte, und damit beginnt der zweite Teil des Bridge, »Das Spiel«.

Nach erfolgtem Ausspielen der ersten Karte seitens des linkssitzenden Gegners deckt der Partner des Alleinspielers seine 13 Karten vor sich in einer Front auf dem Tisch offen auf. Von diesem Augenblick an ist dieser Partner »Der Stumme« oder »Tisch« geworden. Die 13 offenen Karten gehen vollkommen ins Eigentum des Alleinspielers über, der von nun an das Spiel mit diesen 26 Karten ganz allein gegen die beiden Gegner — nunmehr »Verteidiger« genannt — durchzuführen hat. Der stumme Partner darf gar keinen Einfluss auf den Verlauf des Spieles nehmen.

NACHTRAG ZUR ERKLÄRUNG DER LIZITATION*

Bei der Erklärung der Lizitation haben wir einerseits die Grundprinzipien der in der Lizitation anzuwendenden Taktik, andererseits die Basis unseres ganzen Lizitationssystemes in grossen Zügen dargelegt.

Alle Systeme haben zur Aufgabe, den Spielern eine Möglichkeit zu bieten das Spiel sukzessive zu erlernen. Die Systeme werden den Spielern — solange diese nicht die nötige Spielerfahrung und Spielroutine besitzen — ohne Zweifel sehr gute Dienste leisten, d. h. sie werden den Spielern ermöglichen, in das Spiel langsam einzudringen, die nötige Spielerfahrung zu sammeln um auf dieser Weise im Spiele weiter zu kommen. Für die Neulinge wird es daher von Vorteil sein, wenn sie im Anfang die Systeme als etwas Starres ansehen.

* Der Neuling soll diesen Absatz am Schlusse durchlesen.

Durch fleissiges Ueben werden sie die nötige Routine erlangen, worauf sie sich dann vom starren System entfernen und zum individuellen Spiele übergehen werden.

Selbstredend wird dieses spätere individuelle Spiel 1.) von der Richtigkeit der erlernten theoretischen Grundlage. 2.) von der psychologisch-kombinatorischen Fähigkeit jedes einzelnen Spielers abhängig sein. Kurz gesagt, wie weit ein Spieler im Spiele kommen wird, zu welcher Spielerklasse er sich entwickeln wird, das wird in erster Linie von seinen persönlichen und individuellen Eigenschaften abhängen.

Infolge der Uerschöpflichkeit der Lizitation, ist es ganz unmöglich, jeden einzelnen Lizitationsfall zu erklären und zu besprechen. Dennoch werde ich mich bemühen, hier noch einige Lizitationsanhaltspunkte anzuführen, die ich für richtig erachte.

Man wird einen Angriff nur dann richtig eröffnen, sobald man auf Grund der eigenen Karten, die man besitzt, die absolute Ueberzeugung hat — selbst für den Fall dass der eigene Partner ein ganz leeres Blatt hält — dass die Gegner, wenn sie auch eine Ansage erwiedern, keinesfalls die Ansage einer Manche in ihren Karten besitzen, resp. falls sie eine solche lizitieren, sie dieselbe keinesfalls abspielen können. Mit einem Worte, es wird von höchster Wichtigkeit und eminenten Vorteile sein bei der Prüfung des eigenen Blattes in diesem Augenblick zu überlegen, was die Gegner eigentlich in ihren Blättern besitzen könnten. Erst nach dieser allerwichtigsten Ueberlegung wird man sich zur entsprechenden Lizitation entschliessen.

Ausserdem wird es bei einem Angriff wohl wichtig sein, den eigenen Partner womöglich gleich mit der ersten Ansage über die eigene Absicht richtig zu informieren.

Die folgenden Erstansagen werden im allgemeinen folgende Bedeutungen haben:

Eine Ein-Trick-Farbenansage wird für den Partner bedeuten: Falls Du in meiner Farbe keine Ergänzung hast und eine andere schöne Farbe besitzt, kannst Du auf Deine Farbe ruhig übergehen.

Eine Ein-Trick-Sans-Atoutansage wird vom Partner gewöhnlich die Vermeldung einer Farbe verlangen.

Eine Zwei-Trick-Farbenansage erklärt dem Partner, dass man eine schöne Farbe mit einer entsprechend höheren Stichzahl, als das Ansageminimum beträgt, besitzt.

Eine Zwei-Trick-Sans-Atoutansage verlangt vom Partner die Lizitation der Manche in Sans-Atout. In den meisten Fällen wird hier die Vermeldung einer Farbe wegfallen.

Eine Drei-Trick-Farbenansage in der Herz oder Pik erklärt dem Partner, dass die grösste Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, mit dieser Farbe die Manche zu erzielen, dass je-

doch ein Stich dazu im Blatte fehlt. Der Partner wird in einem solchen Falle berechtigt sein, mit einem absoluten Stiche im Blatte die Manche zu lizitieren.

Eine Vier-Trick-Farbenansage in der Treff oder Karo wird ganz analog sein der Drei-Trick-Herz-oder Pikansage.

Eine gleich mit der ersten Ansage lizitierte volle Manche, darf ein Partner niemals überbieten.

Bei allen derartig hohen Ansagen soll ein Spieler folgendes überlegen: Je stärker mein Blatt ist, desto schwächer wird jenes meines Partners sein, daher soll ein Spieler als Angreifer lieber Pessimist sein, d. h. er soll bei der Prüfung des eigenen Blattes annehmen, dass das Blatt seines Partners ganz leer sein wird. Dies betrifft natürlich nur jene Fälle, in denen es sich um sehr starke Blätter handelt.

Dass man den Stand der Tafel mit der Lizitation im Zusammenhang zu bringen hat, ist mehr als selbstverständlich.

BERÜCKSICHTIGUNG DES „SCORE“*

Der Stand der Tafel, »Score« genannt, spielt bei der Lizitation eine der wichtigsten Rollen. Die Lizitationstaktik sowohl bei einem Angriff wie bei einer Verteidigung wird vom Score abhängig sein.

Mit Berücksichtigung der verschiedenen Scores wollen wir hier die entsprechend anzuwendenden Lizitationstaktiken zu erläutern versuchen.

1. Fall: Beginn des Spieles, Score für beide Spielergruppen 0:0. Bei diesem Stande wird jede Spielergruppe bemüht sein, sobald als möglich die erste Manche zu erreichen. Sieht man auf Grund der erhaltenen Karten, dass man nicht die Möglichkeit hat, eine Manche zu lizitieren, so wird man sich wohl mit einem Teilbetrag der Manche begnügen. Hat man selbst auf einen Teilbetrag keine Aussicht und sieht hingegen, dass die Gegner auf die Manche losgehen, so wird man bestrebt sein, durch eine Verteidigungsansage ihnen den Sieg unbedingt zu erschweren, und dabei sogar bereit sein, kleine Opfer zu bringen. Doch müssen solche Opfer Grenzen haben. Sieht man aber, dass die Gegner nur einen Teil der Manche lizitieren, so wird man sie keinesfalls — durch die eigene Lizitation — zur Lizitation der Manche verleiten. Einen Teilbetrag der Manche wird man dem Gegner ohne weiters überlassen.

2. Fall: die eigene Gruppe besitzt einen Teilbetrag der Manche, der Stand des Gegners ist 0.

In diesem Falle wird man um so eher die Chance haben, zur Manche zu gelangen, wobei es auch leichter fallen wird,

* Der Neuling soll diesen Absatz am Schlusse durchlesen.

die Manche dem Gegner zu verhindern. Hat man bei einem derartigen Score ein Angriffsblatt, das mehr als ein Ansage-minimum enthält, so wird man ohne Rücksicht auf den zur Manche fehlenden Betrag gleich mit einer höheren Ansage den Angriff eröffnen, um dem Gegner nicht die Gelegenheit zu geben, sich in seiner Farbe zu finden.

3. Fall: der Gegner besitzt einen Teilbetrag der Manche, der eigene Stand ist 0.

Bei einem derartigen Stand wird man folgende Taktik anwenden: Besitzt man nicht ein Blatt, das mit der allergrössten Wahrscheinlichkeit eine Manche enthält, so wird man die Lizitation nicht eröffnen, um den Gegner nicht zu provozieren. Greift hingegen der Gegner an, so wird man auf Grund der vorhandenen Mittel, ihm die Lizitation unbedingt erschweren.

4. Fall: die eigene Gruppe hat bereits die erste Manche, Stand des Gegners ist 0.

Bei einem derartigen Score wird man auf die zweite Manche nur dann losgehen, wenn man über ein absolut sicheres Mancheblatt verfügt. In der zweiten Manche wird man daher nur dann einen Angriff eröffnen, wenn die Aussicht auf Erfolg — auf Grund der Karten — nicht ausbleiben kann. Bei diesem Stande darf man nicht vergessen, dass der Gegner alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen wird, um den Endsieg nicht ohne weiters aus der Hand zu geben. Da der Gegner in der ersten Manche ist und seine eventuellen Verluste nur den einfachen Zählwert betragen, so wird er selbst vor einer hohen Verteidigung nicht zurückschrecken. Man muss daher als Angreifer auf eine hohe Ansage im voraus gefasst sein.

5. Fall: der Gegner besitzt die erste Manche, der eigene Score ist 0. In dieser Situation wird man bestrebt sein, sobald als möglich auch zur Manche zu gelangen. Man wird keine Chance und keine Gelegenheit vorübergehen lassen, um die Manche zu erreichen. Sollte der Gegner angreifen, so wird man — wenn nur irgend möglich — eine energische Verteidigung führen, die hier am berechtigtesten ist. Selbst die Opfer können hier höher sein. Man hat den Vorteil, dass die eigenen Verluste bloss den einfachen Zählwert haben.

6. Fall: Beide Gruppen besitzen die erste Manche 1:1.

Hier handelt es sich um den Kampf um den Endsieg. Bei einem derartigen Score werden beide Gruppen sehr vorsichtig vorgehen und nur dann einen Angriff eröffnen, sobald sie über wirklich starke Blätter verfügen, d. h. über solche Blätter, die mit Sicherheit eine Manche enthalten. Von einer intensiven Verteidigung wird man in dieser Situation absehen, da die eventuellen Verluste derart gross sein können, dass sie den Verlust eines Rubbers um vieles übersteigen können. Ist

der Verlust derart gross, dann kann man dies nicht mehr Verteidigung nennen. Bei solch einem Stande wird in den meisten Fällen lediglich jene Spielergruppe den Sieg davontragen, die das Glück hat, in diesem Momente das Mancheblatt zu bekommen.

Der richtige Bridgespieler soll von folgendem Standpunkte ausgehen: Sieht er, dass während des einen Rubbers die guten Karten ihm nicht geneigt sind, so soll er dem Gegner einen nach Möglichkeit niedrigen Sieg überlassen, dabei aber trachten, jenen Rubber, in dem ihm die Karten geneigt sind, so hoch als möglich zu gewinnen.

Auch vor der Erteilung einer Kontra wird man auf den Score besondere Rücksicht nehmen müssen.

Kein Bridgespieler soll jemals vergessen, dass beim Kontraktbridge nur eine angesagte Manche dem Gegner einen Sieg bringen kann. Man soll sich daher folgende Regeln besonders merken:

I. Man wird niemals eine Ansage kontrieren, die keine Manche enthält, denn sonst läuft man Gefahr, dass man dem Gegner selbst zum Siege verhilft, den er sonst vielleicht niemals davongetragen hätte.

II. Entnimmt man aus der Lizitation, dass der Gegner zwei Ansagen machen kann, so wird man niemals die Kontra auf die eine erteilen, wenn man nicht auch die zweite Ansage kontrieren kann.

III. Bei einem lizitierten Farbenspiel wird man nur dann eine Kontra erteilen, wenn man die Stiche in der Atoutfarbe besitzt.

IV. Hat der eigene Partner eine von den Gegnern lizitierte Manche kontriert oder wurde der eigene Partner bei einer hohen Ansage von dem Gegner kontriert, so wird man im allgemeinen — ganz besondere Fälle ausgenommen — ihn niemals aus einer Kontra herausnehmen.

Zum Schluss der Lizitation möchte ich noch ganz kurz die wirkliche Bedeutung des Wortes »rubber« erklären:

Rubber auf englisch bedeutet: Who plays at bowls; must be prepared for rubber. —

Dem Sinne nach ins Deutsche übersetzt bedeutet dies:

Wer wagt, muss sich auf Gefahr gefasst machen.

Dieser Satz enthält wohl alles. Der richtige Bridgespieler wird aber nur dann wagen, wenn er eine Aussicht auf den Sieg hat. Dass er dabei Gefahr läuft, ist selbstverständlich. Ohne Chancen jedoch darf er nicht wagen. Wann er die besten Chancen haben wird, darüber kann nur er selbst entscheiden. Diese Entscheidung soll er aber stets in erster Linie auf Grund der Logik treffen.

III

DAS SPIEL

Bis jetzt haben wir die Lizitation samt ihrer Haupteigenschaft kennen gelernt; dabei stellten wir fest, dass eine Lizitation möglichst reell und positiv sein soll. Nun kommen wir zum zweiten Teil des Bridge, »Spiel« genannt. Im Gegensatze zur Lizitation ist das Spiel der gehirnkombinatorische Teil des Bridge, d. h., das Spiel verlangt von einem Spieler in erster Linie Phantasie in den Kombinationen. Je mehr kombinatorische Phantasie ein Spiel enthält, um so schöner fällt es aus. Wir sehen daraus, dass die Haupteigenschaften dieser zwei Bridgeteile sich gerade konträr zu einander verhalten. So gewinnen wir die vielleicht wichtigste Erkenntnis — die Charakteristiken dieser beiden Teile — dass die Hauptcharakteristik der Lizitation: möglichst reell und positiv, die Hauptcharakteristik des Spieles: in den Kombinationen möglichst phantasiereich sein soll.

Das gesamte Spiel zerfällt in zwei Teile. 1. Spiel des Alleinspielers, 2. Spiel der beiden Verteidiger.

Da die zu erreichenden Ziele dieser beiden Spielteile entgegengesetzt zueinander stehen, werden wir sie ganz getrennt behandeln.

1.

SPIEL DES ALLEINSPIELERS

Die erste Pflicht des Alleinspielers ist: die Verpflichtung (Kontrakt), die er bzw. sein Partner auf Grund der Lizitation übernommen hat, tatsächlich abzuspielen; kann der Alleinspieler noch Stiche darüber machen, um so besser, aber die lizitierte Anzahl der Stiche abzuspielen, ist seine höchste Pflicht.

Um dies im Spiele zu erreichen, wird man folgenderweise vorgehen: sobald der Alleinspieler die 13 Karten seines offenen Tisches (Partners) zu sehen bekommt, wird er im Geiste diese 13 offenen Karten mit seinen 13 in der Hand in Verbindung bringen und indem er eine Farbe nach der anderen abgeht, wird er prüfen, ob in diesen seinen 26 Karten tatsächlich alle jene Stiche enthalten sind, auf die er bzw. sein Partner sich verpflichtet hat. War die Lizitation richtig, so

wird der Alleinspieler alle die Stiche vorfinden, war sie aber nicht richtig, so werden ihm Stiche fehlen. Dieses Faktum wird jedenfalls in erster Linie von der Genauigkeit der Lizitation abhängen, d. h. hat jene Spielergruppe das Spiel erstanden, die in der Lizitation angegriffen hat, und wurde dabei der Angriff richtig geführt, so wird der Alleinspieler in den meisten Fällen bei der Prüfung seiner 26 Karten alle die notwendigen Stiche sehen. In einem derartigen Falle wird sich der Alleinspieler ein Programm des ganzen Spieles entwerfen. Dieses Programm wird sich aber sehr einfach gestalten, denn der Alleinspieler wird alle seine hohen Stiche herunterspielen und damit seine Pflicht voll und ganz erfüllen.

War hingegen die Lizitation eine unrichtige oder aber, ist das Spiel jener Spielergruppe verblieben, die in der Lizitation sich bloss verteidigt hat, so wird in einem derartigen Falle der Alleinspieler — bei der Prüfung seiner 26 Karten — natürlich nicht alle jene Stiche vorfinden, auf die er bzw. sein Partner sich auf Grund der Lizitation verpflichtet hat. Einmal werden ihm X, das andere Mal Y u. s. w. Stiche fehlen. Wir wissen aber, dass die Einhaltung der Verpflichtung die erste und höchste Pflicht des Alleinspielers ist. In einem solchen Falle wird der Alleinspieler daher, um sein Ziel zu erreichen, gezwungen sein, alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel anzuwenden.

Welche sind nun die Mittel, die dem Alleinspieler hiefür zu Verfügung stehen?

Wir haben im Bridgespiele zwei solche Mittel, die — auf Logik und Wahrscheinlichkeitsrechnung aufgebaut — dem Alleinspieler oft helfen werden, Karten, die keinen Stich vorstellen, zu Stichen zu verwandeln. Diese zwei Mittel sind:

- a) Das Impassieren,
- b) die Kombinatorik auf Grund der Zahlen, 7, 9 und 13.

A. DAS IMPASSIEREN.

Besitzt der Alleinspieler in einer Farbe eine Figurenkombination, in der ihm eine Figur, König, Dame oder Bube, fehlt, so kann diese fehlende Figur entweder für den Gegner Stich werden oder kann sie der Alleinspieler durch entsprechendes Anspielen dieser Farbe im Bridgespiele abfangen. Ein derartiges Abfangen einer fehlenden Figur erreicht man durch das sogenannte »Impassieren« und dieses Vorgehen nennt man »den Impass«.

Es gibt qualitative und quantitative Impässe. Die qualitativen Impässe sind: der direkte Impass und der indirekte oder verkehrte Impass (auch Expass genannt). Die quantitativen Impässe sind: der einfache Impass und der Doppelimpass.

Direkter Impass: angenommen, dass der Alleinspieler bei der Prüfung seiner 26 Karten in der Herzfarbe folgende Karten besässe:

Hand: As, Dame, Bube 9, 3.

Tisch: 10, 8, 4.

Es fehlt ihm der König. In einem solchen Falle soll er folgendermassen überlegen:

Der ihm fehlende König befindet sich entweder bei seinem linken oder bei seinem rechten Gegner — er weiss es natürlich nicht, bei welchem — dabei aber ist von höchster Wichtigkeit, dass dieser ihm fehlende König mit der gleichen Wahrscheinlichkeit sowohl beim linken wie beim rechten Gegner sich befindet d. h., dass in hundert derartigen Fällen dieser König 50-mal beim rechten und 50-mal beim linken Gegner sitzen wird.

Spielt nun der Alleinspieler im oben erwähnten Beispiele die Herzfarbe von seiner Hand an, so bekennen beide Gegner ihre, zu diesem Stiche gehörenden Karten, erst nach dem Alleinspieler, d. h., dieser König muss in diesem Falle für die Gegner unbedingt Stich werden, der Alleinspieler kann ihn nicht abfangen.

Spielt hingegen im oben erwähnten Beispiele der Alleinspieler die Herzfarbe von seinem Tisch an, so muss der rechts sitzende Gegner seine zu diesem Stiche gehörende Karte vor dem Alleinspieler zugeben. Daraus ist klar ersichtlich, dass wenn der fehlende König bei diesem rechten Gegner sitzt — der König für den Gegner nicht Stich zu werden braucht, wohl aber vom Alleinspieler abgefangen werden kann, d. h. der Alleinspieler wird in einem derartigen Falle diesen einen Stich für sich mehr haben. Dies wird dem Alleinspieler in 50 von 100 Fällen gelingen. Die 50 gelungenen Fälle werden ihm 50 Stiche mehr bringen, die dem Alleinspieler im Laufe seiner Spielzeit zur Erfüllung seiner Verpflichtungen verhelfen werden.

Hat der Alleinspieler auf obige Weise gespielt, d. h. eine Farbe derart aufgelöst, dass er von der schwachen Seite der Farbe zur Seite der Figurenkombination zugespielt und dabei die ihm fehlende Figur abzufangen versucht, so hat er einen direkten oder geraden Impass durchgeführt.

Der einfache Impass: wie man sieht, fehlt dem Alleinspieler in unserem Beispiele bloss der König, d. h. eine Figur, und diese hat er mit Hilfe des direkten Impasses abzufangen versucht, indem er vom Tische aus eine kleine Karte, aus seiner Hand die Dame oder den Buben zum Stiche zugehend angespielt hat. Mit einem Worte, er hat bloss die eine ihm fehlende Figur gesucht, daher wird dies ein sogenannter »einfacher Impass« sein.

Der Doppelimpass: vorausgesetzt aber, dass die Herzfarbe des Alleinspielers folgenderweise beschaffen ist:

Hand: As, Dame, 10, 9, 3.

Tisch: 8, 5, 4.

so fehlen ihm hier zwei Figuren u. zw. König und Bube.

In diesem Falle wird der Alleinspieler wieder den allein-
helfenden direkten Impass versuchen. Dabei kann er aber auf
zwei Arten vorgehen. 1) kann er prüfen, ob seine Dame Stich
werden kann. Dies tut er, indem er von der Hand aus die
Dame zum Stiche zugibt. Auf diese Weise hat er bloss einen
einfachen Impass durchgeführt. — 2) Er kann aber aus der
Hand die 10 zum Stiche zugeben und dadurch prüfen, ob seine
10 nicht Stich werden könnte. Hat er dies getan, so hat der
Alleinspieler im selben Augenblick mit einer Karte beide ihm
fehlenden Figuren gesucht (den König und den Buben). Ein
derartiges Vorgehen nennt man einen »Doppelimpass«.

Der indirekte oder verkehrte Impass: in
vielen Fällen wird dem Alleinspieler die Kunst des direkten
Impasses keine Hilfe bringen. Da wird er wohl gezwungen
sein, den verkehrten Weg zu prüfen. Vorausgesetzt, dass
seine Herzfarbe einmal folgenderweise aussähe:

Hand: As, 9, 8, 3, 5.

Tisch: Dame, 7.

In einem derartigen Falle muss der Alleinspieler prüfen,
ob seine Dame — die eigentlich keinen Stich vorstellt — Stich
werden könnte. Folgende Ueberlegung wird ihn darüber auf-
klären:

Ob eine solche Dame Stich werden kann oder nicht,
hängt nur von der Lage des Königs ab. Nun, dieser fehlende
König ist wieder bei einem der beiden Gegner u. zw. wieder
mit der gleichen Wahrscheinlichkeit beim linken wie beim
rechten Gegner. Versucht hier der Alleinspieler den direkten
Impass, d. h. spielt er die Dame vom Tisch aus zur Hand, so
kann die Dame niemals Stich werden, denn ist der König
beim rechten Gegner, so muss dieser die ausgespielte Dame
mit dem König überstechen, worauf die Dame nicht Stich ge-
worden ist. Ist der König beim linken Gegner, so kann die
Dame wiederum kein Stich werden, denn dieser linke Gegner
gibt als Letzter in der Reihe seine Karte zum Stiche zu und
wird so stets in der Lage sein, die Dame mit seinem König zu
überstechen. Wie daraus ersichtlich, wird hier die Kunst des
direkten Impasses dem Alleinspieler keine Hilfe bringen. Nun
prüfen wir den verkehrten Weg.

Löst der Alleinspieler seine Herzfarbe derart auf, dass er
eine kleine Herzkarte von der Hand aus zum Tische zuspült,
was geschieht dann? Nach ihm hat der linke Gegner die
Karte zum Stiche zuzugeben und erst nach diesem gibt der
Tisch seine Karte zum Stich zu. Befindet sich der König tat-

sächlich in der Hand dieses linken Gegners, so wird die Dame auf diese Weise Stich, denn gibt der linke Gegner den König zum Stiche, so wird der Tisch eine kleine Karte dazu geben, worauf die Dame absolut Stich geworden ist. Gibt hingegen der linke Gegner bloss eine kleine Karte zum Stiche zu, so wird der Tisch die Dame zum Stiche zugeben, worauf sie wieder Stich geworden ist. Man sieht: die Dame muss auf diese Weise unbedingt Stich werden.

Befindet sich hingegen der fehlende König beim rechten Gegner, so kann die Dame niemals Stich werden. Wir wissen aber, dass der fehlende König wiederum in 50 von 100 Fällen beim linken Gegner sitzen wird, d. h. der Alleinspieler wird im Laufe der Spielzeit auf diese Weise 50 Stiche mehr machen, die ihm zur Erfüllung seiner Verpflichtungen verhelfen werden.

Kurz zusammengefasst: löst der Alleinspieler eine Farbe derart auf, dass er von der stärkeren Seite der Farbe zur Seite zuspült, auf der sich die Figur befindet, die dadurch zu Stich wird, so nennt man dieses Vorgehen einen »indirekten oder verkehrten Impass« (auch »Expass« genannt).

Um die verschiedenen Impässe durchführen zu können, wird der Alleinspieler die betreffenden Farben je nach Bedarf auflösen müssen. Die eine Farbe wird er von seiner Hand aus, die zweite von seinem Tisch aus, die dritte wiederum von seiner Hand aus u. s. w. auflösen müssen, d. h. der Alleinspieler wird zu diesem Zwecke Uebergangsmöglichkeiten von der Hand zum Tisch und umgekehrt haben müssen. Solche Uebergangsmöglichkeiten können ihm nur Einstiche bieten.

Der Alleinspieler wird daher auf folgende Weise vorgehen müssen: im Augenblick, da er die 13 Karten seines offenen Partners zu sehen bekommt, wird er sich allsogleich ein Programm seines ganzen Spielverlaufes entwerfen und darin folgedes aufnehmen: er wird die Einstiche seiner Hand und jene seines Tisches derart verteilen, dass sie ineinander greifen. (Aehnlich wie ein Zahnrad ins andere). Auf diese Weise wird er seine 26 Karten zu einem Ganzen verbinden — zu einer Brücke schlagen — (daher der Name des Spieles »Brücke« englische Bezeichnung für »Brücke«).

Je besser, je fester ein Alleinspieler seine 26 Karten miteinander verbinden wird, um so besser wird er sie verwerten und ausnützen können.

B. DIE KOMBINATORIK AUF GRUND DER ZAHLEN

7, 9, 13.

Das zweite Mittel, das einem Alleinspieler nicht nur helfen wird, Karten, die keinen Stich vorstellen, zu Stich verwandeln zu können, sondern auch dem Alleinspieler eine Möglichkeit bietet, über seine 26 Karten allsogleich einen

allgemeinen Überblick und in weiterer Folge eine Orientierung über die darin enthaltenen Stiche zu gewinnen — ist die Kombinatorik auf Grund der Zahlen 7, 9 und 13.

Wir haben schon erwähnt, dass das gesamte Bridgespiel auf Logik und Wahrscheinlichkeit beruht. Diese Charakteristiken müssen daher auch die Grundlage unserer Kombinatorik sein.

Prüfen wir nun, wie diese Zahlen dem Alleinspieler bei Entwerfung seines Spielprogrammes behilflich sein sollen und wie sie sich zueinander verhalten.

Die Zahl 13. Wir wissen, dass jede Farbe insgesamt 13 Karten enthält, somit wird die Zahl 13 der obere Ausgangspunkt für unsere Kombinationen sein.

Sobald der Alleinspieler in einer Farbe insgesamt 7 Karten besitzt, so haben die Gegner in dieser Farbe nur 6 Karten. Der Alleinspieler wird daher in dieser Farbe der Längere sein. Da der Alleinspieler in den meisten Fällen die Möglichkeit haben wird, die ihm fehlenden Stiche in jenen Farben zu suchen, in denen er der Längere sein wird, so wird die Zahl 7 der untere Ausgangspunkt für unsere Kombinationen sein.

Die Zahl 9. Besitzt der Alleinspieler in einer Farbe insgesamt 9 Karten, so weiss er, dass die Gegner in dieser Farbe 4 Karten halten. Bei Entwerfung seines Spielprogrammes wird der Alleinspieler eine gleichmässige Verteilung dieser 4 Karten voraussetzen, d. h., er wird annehmen, dass 2 Karten bei dem einen und 2 Karten bei dem anderen Gegner sitzen.

Für den Fall daher, dass diese 9 Karten des Alleinspielers von As und König begleitet sind, wird er diese Farbe derart abspielen, dass er zuerst As und König schlagen wird. Die beiden Gegner müssen ihre 4 Karten zu den geschlagenen As und König dazugeben, worauf die ganze Farbe für den Alleinspieler hoch (frei) gespielt sein wird, d. h. alle Karten in dieser Farbe sind für den Alleinspieler zu Stich geworden. In einem derartigen Fall wird der Alleinspieler daher in dieser Farbe so viele Stiche haben, als wie die Anzahl der Karten der längeren Seite dieser Farbe beträgt.

Ist die Länge der einen Seite 5 Karten, der anderen 4, so wird er 5 Stiche haben.

Ist die Länge der einen Seite 6 Karten, die der anderen 3, so wird er 6 Stiche haben.

Ist die Länge der einen Seite 7 Karten, die der anderen 2, so wird er 7 Stiche haben.

Ist die Länge der einen Seite 8 Karten, die der anderen 1, so wird er 8 Stiche haben.

Ist die Länge der einen Seite 9 Karten, die der anderen 0, so wird er 9 Stiche haben.

Sind natürlich die 4 fehlenden Karten ungleichmässig verteilt, so wird er, je nach der Lage dieser fehlenden Karten, X-Stiche dem Gegner überlassen müssen. Bei Entwerfung seines Spielprogrammes jedoch wird er eine normale Verteilung voraussetzen.

Fehlt dem Alleinspieler bei der Zahl 9 der König, d. h. sind seine 9 Karten von As und Dame begleitet, so wird er wohl den Impass versuchen. Gelingt ihm der Impass, so werden wiederum alle Stiche in dieser Farbe ihm gehören. Misslingt der Impass, so gehört in dieser Farbe ein Stich dem Gegner.

Besitzt der Alleinspieler in einer Farbe insgesamt 10 Karten und mehr, die von As und König begleitet sind, so wird er um so sicherer alle Karten dieser Farbe als seine Stiche annehmen.

Die Zahl 7. Analog zur Zahl 9 verhält sich die Zahl 7. Besitzt der Alleinspieler in einer Farbe insgesamt 7 Karten, so weiss er, dass die Gegner 6 Karten in dieser Farbe halten. Bei Entwerfung seines Spielprogrammes wird er wiederum eine gleichmässige Verteilung dieser ihm fehlenden 6 Karten voraussetzen, d. h. er wird annehmen, dass 3 Karten bei dem einen und 3 Karten bei dem anderen Gegner sitzen werden.

Für den Fall daher, dass diese 7 Karten von der Terzmajor (As, König, Dame) begleitet sein werden, wird er diese Farbe derart abspielen, dass er die Terzmajor schlagen wird. Die beiden Gegner werden — nachdem sie Farbe bekennen müssen — auf diese Weise ihre 6 Karten verlieren, wodurch die ganze Farbe dem Alleinspieler wieder hochgespielt sein wird; er wird daher in dieser Farbe so viele Stiche haben, als wie die Anzahl der Karten der längeren Seite der Farbe beträgt.

Ist die eine Seite 4 Karten lang, die andere 3, so hat er 4 Stiche in dieser Farbe.

Ist die eine Seite 5 Karten lang, die andere 2, so hat er 5 Stiche in dieser Farbe.

Ist die eine Seite 6 Karten lang, die andere 1, so hat er 6 Stiche in dieser Farbe.

Ist die eine Seite 7 Karten lang, die andere 0, so hat er 7 Stiche in dieser Farbe.

Sind natürlich die 6 fehlenden Karten nicht gleichmässig verteilt, so wird er — je nach der Lage der fehlenden 6 Karten — X-Stiche dem Gegner überlassen müssen. Bei Entwerfung seines Programmes jedoch wird er eine gleichmässige Verteilung annehmen.

Fehlen dem Alleinspieler bei der Zahl 7 die Figuren König oder Dame, so wird er den Impass versuchen müssen. Gelingt ihm der Impass, so werden wieder alle Stiche in dieser Farbe ihm gehören. Misslingt der Impass, so werden die Gegner einen Stich in dieser Farbe haben.

Für den Fall, dass dem Alleinspieler bei der Anzahl 7 zwei Figuren fehlen sollten, die einen ganzen Stich bilden, also König und Dame, so soll er folgenderweise vorgehen:

Er wird annehmen, dass sich die eine Figur bei dem vor ihm sitzenden Gegner, die andere bei dem nach ihm sitzenden Gegner befinden wird. Die vor ihm sitzende Figur muss er abfangen, die hinter ihm sitzende hingegen muss für die Gegner Stich werden.

Natürlich werden auch Fälle vorkommen, in denen beide fehlenden Figuren beim rückwärtigen Gegner sein werden. In diesem Falle wird der Alleinspieler keine abfangen können. Bei Entwerfung seines Spielprogrammes jedoch wird er, wie oben erwähnt, die Lage der beiden Figuren annehmen.

Hat der Alleinspieler in einer Farbe 8 Karten, die von der Terzmajor begleitet sind, so wird er desto sicherer alle Stiche in dieser Farbe als ihm gehörend annehmen.

Mit Hilfe dieser zwei Mittel wird der Alleinspieler in der Lage sein, schon am Anfang des Spieles ein klares Bild über seine Lage zu gewinnen. Ausserdem hat er eine Anleitung für eine richtige Durchführung des Spieles.

Vor welcher Aufgabe immer der Alleinspieler stehen mag, soll er folgenderweise überlegen: er wird sich im Geiste zurechtlegen, wie und wo ihm die fehlenden Karten verteilt und vorhanden sein sollen, damit er in der betreffenden Farbe jene Anzahl Stiche erziele, die er für die Erfüllung seines Kontraktes braucht. Gemäss dieser zurechtgelegten Kombination wird er anspielen. Sind die ihm fehlenden Karten derart verteilt, wie er sie braucht, so hat er sein Ziel erreicht. Findet er sie nicht derart verteilt vor, so wird er natürlich sein Ziel nicht erreichen. Er muss sich aber dessen bewusst sein, dass eine andere Kartenverteilung ihm noch viel weniger genützt hätte.

Wie schon oben erwähnt wurde, wird der Alleinspieler auf Grund dieser zwei Mittel oft in der Lage sein; selbst die unglaublichsten Karten zu Stich zu verwandeln und dies alles zu dem Zwecke, seine Verpflichtung zu erfüllen, denn dies ist seine höchste Pflicht. Kann er noch Stiche darüber machen, dann um so besser.

Das Spiel des Alleinspielers bildet den zweiten Grundpfeiler des Bridgespieles.

NACHTRAG ZUM SPIEL DES ALLEINSPIELERS.*

Bei der Erklärung dieses Spielteiles legten wir bloss die Grundrisse klar, lernten zugleich dessen Hauptziel kennen und sahen dabei, wie ein Spieler diesen Spielteil grundsätzlich angehen und durchführen soll.

Wir dürfen aber vor allem nicht vergessen, dass im Bridgespiele — dank der Unerschöpflichkeit der Kartenverteilung — ein Spieler — man kann es ruhig sagen — niemals zwei gleiche Aufgaben zu lösen haben wird, dass jeder Spieler vielmehr jedesmal ein anderes Problem wird lösen müssen. Es ist daher vollkommen unmöglich, ein schablonenhaftes Mittel zur Lösung aller dieser Probleme zu erfinden. Dies eben nenne ich den schönsten und grössten Vorteil des Bridge. Denn liesse sich das Bridgespiel schablonisieren, so verlöre es im selben Augenblick seine ganze Schönheit und seinen Reiz.

Dennoch möchte ich hier einige Weisungen geben, die jedem Spieler bei der Lösung seiner Aufgaben in den meisten Fällen sehr nützlich sein werden.

I. Zu allererst wird der Alleinspieler eine etwa durchgeführte Lizitation der Gegner mit dem Entwurfe seines Spielprogrammes in Zusammenhang bringen, d. h.: hat der eine oder andere Gegner die eine oder andere Farbe lizitiert, bezw. die eine oder andere Ansage kontriert, so wird der Alleinspieler dies insbesondere bei der Durchführung der nötigen Impässe berücksichtigen müssen. Weiters wird er dies berücksichtigen, wenn er den einen oder anderen Gegner in Stich bringen oder nicht zum Stich kommen lassen will.

Hat seitens der Gegner keine Lizitation stattgefunden, so wird dem Alleinspieler das Ausspielen der ersten gegnerischen Karte immerhin einen gewissen Anhaltspunkt für die Karten- und Farbenverteilung geben. Mit einem Worte: das erste Bestreben des Alleinspielers wird darauf gerichtet sein, nach Möglichkeit sogleich eine Orientierung über die ihm fehlenden Karten und Farben zu bekommen, um dementsprechend seine Aufgabe möglichst richtig lösen zu können. Die zwei Punkte: eine event. durchgeführte Lizitation und das Ausspielen der ersten Karte, werden ihm jedenfalls gute Anhaltspunkte bieten.

II. Der Alleinspieler wird bemüht sein, seine Karten den Gegnern womöglich zu verdecken und sie so lange als möglich in dieser unwissenden und unklaren Situation zu erhalten. Zu diesem Zwecke werden dem Alleinspieler einige Spieltricks gute Dienste leisten. Z. B.: spielt der Gegner eine Farbe an, in der der Alleinspieler mehrere hohe Einsteiche besitzt, so wird der Alleinspieler stets mit dem As

* Der Neuling soll diesen Absatz am Schlusse durchlesen.

stechen, obwohl er noch den König, vielleicht auch die Dame im Blatte hat, um seine Gegner zu täuschen. Ein anderes Mal wird der Alleinspieler den Gegner im Stiche belassen, damit dieser noch einmal die gleiche Farbe spiele, bzw. damit dieser eine andere Farbe auflöse, da beide Fälle dem Alleinspieler konvenieren. Man könnte hier noch eine ganze Reihe solcher Kniffe und Tricks anführen, doch lässt sich dies, wie gesagt, nicht schablonisieren. Das Vorgehen des Alleinspielers wird lediglich von der jeweiligen Beschaffenheit seiner Karten und vom Ziele, das er augenblicklich erreichen will, abhängen und dies wird bei jedem Spiel verschieden sein.

III. Bei einem Farbenspiel wird man sich im allgemeinen zuerst die Atouts vom Gegner herausholen, dann wird man zur Lösung der anderen Farben übergehen.

IV. Ein sehr wichtiges Spielprinzip des Alleinspielers wird folgendes sein: Er wird streben, sein Spielprogramm derart anzulegen, dass er sich nicht schwäche. Gerade hier begehen die unerfahrenen Spieler die grössten Fehler. Der Unerfahrene holt sich auf unnötige Karten die eigenen Atouts heraus, bis der Gegner die Oberhand gewonnen hat. Natürlich verliert er dadurch ein sicheres Spiel.

V. Sieht der Alleinspieler bei einem Sans-Atout-Spiel dass er in seinen 26 Karten alle Stiche besitzt, die er zur Erfüllung seiner Verpflichtung benötigt, so wird er selbstredend alle seine Stiche herunterspielen. Findet er aber nicht alle notwendigen Stiche vor, so wird er bemüht sein, sei es in der einen oder anderen Farbe, sich Stiche zu konstruieren. Das Konstruieren derartig fehlender Stiche ist tatsächlich eine Kunst für sich, die sich leider auf Grund einer Schablone keinesfalls erklären oder schildern lässt. Diese Fertigkeit kann ein Spieler nur auf Grund langer Übung, Routine und Kombinatorik erlangen. Im allgemeinen wird ein Spieler eher Gelegenheit finden, in jenen Farben, in denen er der Längere ist, solche Stiche ausfindig zu machen. Damit ist aber nicht gesagt, dass er auch oft in den Farben, in denen er der Kürzere ist, den einen fehlenden Stich nicht suchen wird, falls ihm gerade dieser Stich zur Erfüllung seines Kontraktes fehlen sollte.

VI. Über die Durchführung der Impässe müssen wir noch einiges sagen. Einen Impass wird man nur dann durchführen, wenn ein Spieler diesen damit event. gewonnenen Stich zur Erfüllung seines Kontraktes unbedingt benötigt, resp. wenn ein Impass dem Alleinspieler Überstiche mitbringt. Hingegen wird der Alleinspieler keinesfalls und niemals einen Impass versuchen, wenn er dabei Gefahr läuft, durch das Misslingen des Impasses die Erfüllung seines Kontraktes zu verlieren, denn der Kontrakt muss stets allem anderen vorangehen.

VII. Sieht der Alleinspieler, dass er keinesfalls die Möglichkeit hat, seinen Kontrakt einzuhalten, so muss er dennoch bemüht sein, das Spiel derart anzulegen, dass er dem Gegner so wenig als möglich Unterstiche überlässt.

VIII. Hat der Alleinspieler die Möglichkeit, sich die eine oder andere Farbe hochzuspielen, so soll er niemals die Gelegenheit versäumen und das nötige Tempo sofort dazu gewinnen, denn sonst kann es ihm passieren, dass alle diese Stiche für den Gegner Stiche werden.

IX. Verfügt der Alleinspieler, besonders bei einem Sans-Atout-Spiel über die eine oder andere lange Farbe, so wird er sie herunterspielen: 1. um aus den Marken der Gegner die Lage der ihm fehlenden Farben zu entnehmen, 2. um die Gegner zu zwingen, Farben abzuwerfen, denn durch Abwurfswang kann er sich event. eine andere Farbe oder Karte hochspielen.

2.

DAS SPIEL DER BEIDEN VERTEIDIGER

Den zweiten Teil des Spieles bildet das Spiel der beiden Verteidiger.

Wie eingangs erwähnt, verhalten sich die zu erreichenden Ziele dieser beiden Spielteile gerade konträr zueinander. Wir wissen nämlich, dass das Bestreben des Alleinspielers darin besteht: so viel Stiche als nur denkbar möglich abzuspielen. Das Bestreben und Ziel des Spieles der beiden Verteidiger wird hingegen dahingehen: dem Alleinspieler so viel Stiche als nur denkbar möglich abzunehmen.

Dieser Spielteil wird sich in seiner Durchführung wohl viel schwieriger — als die Durchführung des Spieles des Alleinspielers — gestalten und dies aus folgenden Gründen:

Erstens kennt der Alleinspieler alle seine 26 Karten, er ist daher genau über die Stiche, die er besitzt, informiert, er weiss genau, welche Karten ihm in jeder einzelnen Farbe fehlen, daher wird er genau wissen, wie er die eine oder andere Farbe auflösen soll. Zweitens wird der Alleinspieler in den meisten Fällen über ein stärkeres Blatt verfügen; die Verteidiger werden nur ein schwächeres Blatt besitzen und mit einem schwächeren Blatte wird es schwieriger sein, Stiche zu machen. Mit einem Worte, die beiden Verteidiger werden in den meisten Fällen dem Alleinspieler gegenüber im Nachteile sein.

Um diesen Nachteil — wenn auch nur teilweise — zu beseitigen, haben die Bridgeregeln das Ausspielen der ersten Karte und hiemit — die Initiative für das Anlegen des gesamten Spielverlaufes — den Ver-

teidigern zugeschrieben. Die Feststellung dieser wichtigen Tatsache soll uns bei der Erklärung dieses Spielteiles behilflich sein.

Wie sollen daher die beiden Verteidiger vorgehen, um ihr oben erwähntes Ziel zu erreichen?

Analog dem entworfenen Spielprogramme des Alleinspielers werden sich die beiden Verteidiger ein zweites Verteidigungs-Spielprogramm zurechtlegen.

Wäre einem Spieler die Verteilung aller 52 Karten bekannt, so würde er natürlich sogleich wissen, wie und wo er Stiche machen kann. Der erste Verteidiger kennt beim Ausspielen seiner ersten Karte bloss seine 13 Karten der Hand. Dies ist genau $\frac{1}{4}$ aller Karten. Nach erfolgtem Ausspielen dieser ersten Karte jedoch deckt der Partner des Alleinspielers seine 13 Karten auf, d. h. von diesem Moment an kennt der erste Verteidiger 26 Karten oder die Hälfte aller Karten. Es ist wohl mehr als klar und logisch, dass ein Spieler viel richtiger auf Grund von bekannten 26 als auf Grund von bloss bekannten 13 Karten ein Spielprogramm entwerfen wird,

Durch diese logische Überlegung sind wir zur ersten wichtigen Regel dieses Spielteiles gelangt u. zw.: der erste Verteidiger soll, — wenn irgendwie nur möglich — als erste Karte eine »stichfeste« Karte ausspielen, d. h. eine derartige Karte, die kein anderer Spieler überstechen kann. Er wird dadurch den ersten Stich haben und die 13 offenen Karten des Gegners sehen. Bevor er aber zum zweiten Stiche ausspielt, soll er jetzt diese 13 offenen mit jenen in seiner Hand im Geiste in Verbindung bringen und auf Grund von diesen 26 bekannten Karten sich das Verteidigungs-Spielprogramm entwerfen.

Für den Fall, dass der erste Verteidiger keine stichfeste Karte besitzt, bei seinem Partner aber eine stichfeste Karte annehmen kann — weil ihm der Partner während der Lizitation dies indirekt mitgeteilt hat — so wird er als erste Karte die höchste Karte der von seinem Partner lizitierten Farbe ausspielen und dabei damit rechnen, dass sein Partner wahrscheinlich in der Lage sein wird, diesen ersten Stich zu stechen. In diesem Falle wird es die Pflicht des zweiten Verteidigers sein, die 13 offenen Karten der Alleinspielers genau zu prüfen und dementsprechend das Spielprogramm zu entwerfen. In solch einem Falle hat der erste Verteidiger die Initiative für den Entwurf des Spielprogrammes dem zweiten Verteidiger übergeben.

Durch ein derartiges Vorgehen werden die beiden Verteidiger in der Lage sein, die Bridgeregel über das Ausspielen der ersten Karte zu verwerten.

Wir wissen, dass der Alleinspieler — um seine 26 Karten voll ausnützen zu können — eine Brücke schlagen soll. Das Analoge wird natürlich auch für die beiden Verteidiger gelten, d. h. damit diese in der Lage seien, ihre Blätter auszunützen, werden sie eine zweite Brücke schlagen müssen. Die Herstellung dieser zweiten Brücke werden sie auf folgende Weise erreichen: der erste Verteidiger wird die eigene starke Farbe, d. h. jene Farbe, in der er stichfeste Karten besitzt, dem zweiten zeigen. Umgekehrt wird der zweite Verteidiger dem ersten Verteidiger die eigene starke Farbe zeigen. Durch das gegenseitige Zuspielen dieser beiden Farben werden sich die beiden Verteidiger gegenseitig in Stich bringen können und dadurch werden sie die zweite Brücke herstellen.

Diese zweite Brücke hat zum Ziele die Zerstörung der Brücke des Alleinspielers und ihre Zerstörung werden die beiden Verteidiger erzielen, wenn sie im Verlaufe des Spieles folgendes Spielprinzip befolgen:

Spielt ein Verteidiger zu einem Stiche derart aus, dass der Tisch zweiter an der Tour ist, die Karte zu diesem Stiche zuzugeben, so soll der Verteidiger in die sogenannte relative »Stärke« des Tisches spielen, d. h. er soll jene Farbe anspielen, die am Tische Figuren, Gabeln usw. enthält. Was erreicht er dadurch? Entweder wird der Alleinspieler eine hohe Karte zum Stiche dazugeben, in welchem Momente er eine Übergangsmöglichkeit zum Tische verliert (Zerstörung der einen Seite der Brücke) oder aber wird er eine Figur zu diesem Stiche zugeben. Für den Fall, dass der zweite Verteidiger in dieser Farbe eine höhere Figur besitzt, wird er natürlich die Figur des Alleinspielers überstechen und ihm dadurch einen Stich abnehmen.

Spielt hingegen ein Verteidiger zu einem Stiche derart aus, dass der Tisch als letzter an der Tour ist, die Karte zu diesem Stiche zuzugeben, so wird er in die sogenannte »Schwäche« des Tisches spielen, d. h. er wird jene Farbe anspielen, welche am Tische bloss ganz kleine Karten enthält. Was erreicht er dadurch? Entweder wird der Alleinspieler aus seiner Hand eine hohe Karte zum Stiche zugeben, wodurch er eine Übergangsmöglichkeit auf der Seite der Hand verliert (Zerstörung der zweiten Seite der Brücke) oder aber wird er eine Figur zum Stich dazugeben. In diesem zweiten Fall kann die Figur vom ersten Verteidiger überstochen werden, falls der erste Verteidiger eine höhere Figur besitzt, wodurch man dem Alleinspieler neuerdings einen Stich abnehmen wird.

Je besser sich die beiden Verteidiger in dieser Spielart verständigen werden, um so schneller wird die Brücke des Alleinspielers einstürzen. Wir wissen aber, dass die Zer-

störung der Brücke des Alleinspielers gleichbedeutend ist mit — Verlust von Stichen für ihn, d. h. dies wird ein Gewinn von Stichen für die beiden Verteidiger sein.

Ein weiteres Ziel, das die beiden Verteidiger — um ihre Karten voll und richtig auszunützen — zu erreichen bemüht sein werden ist folgendes:

Wir wissen, dass der Alleinspieler durch die Kenntnis seiner 26 Karten den beiden Verteidigern gegenüber — bezüglich der richtigen Verwertung und Ausnützung seiner Karten — im grossen Vorteil ist. Dies bedeutet, dass die beiden Verteidiger im Falle gegenseitiger Kenntnis ihrer Blätter auch in der Lage wären, ihre Blätter viel richtiger und besser auszunützen. Wir werden daher hier einige Regeln aufstellen, die den beiden Verteidigern ein indirektes gegenseitiges Bekanntgeben ihrer Blätter ermöglichen, wobei sie noch die eine oder andere Gelegenheit finden werden, um dem Alleinspieler Stiche abzunehmen.

Zu allererst wollen wir aber die Weisungen für das Ausspielen der ersten Karte angeben. Davon kann der Verlauf eines ganzen Spieles abhängen, daher wird das Ausspielen der ersten Karte das vielleicht wichtigste und zugleich schwierigste Moment des gesamten Spieles sein. Das Ausspielen der ersten Karte wird in erster Linie von der Beschaffenheit des eigenen Blattes abhängen. Bei Berücksichtigung der Beschaffenheit des Blattes, einer event. Lizitation sowie aller anderen Faktoren, werden wir folgende allgemeine Richtlinien haben:

I. Besitzt der erste Verteidiger eine stichfeste Farbe, so wird er als erste Karte eine stichfeste dieser Farbe ausspielen. Der Grund hiefür ist uns schon bekannt.

II. Besitzt der erste Verteidiger keine stichfeste Farbe, hat jedoch sein Partner während der Lizitation eine Farbe gemeldet, so wird er als erste Karte die höchste Karte der vom Partner lizitierten Farbe ausspielen. Der Grund hiefür ist uns ebenfalls bekannt.

III. Hat der erste Verteidiger keine stichfeste Farbe, sein Partner auch keine Farbe lizitiert, besitzt er aber in seinem Blatte in einer Farbe immerhin eine relative Stärke, so wird er als erste Karte eine Karte dieser eigenen Stärke ausspielen. Begründung: die Stärke des Verteidigers dürfte wohl die Schwäche des Alleinspielers sein. Trifft dies derart zu, so wird der Alleinspieler gezwungen sein, entweder dem Verteidiger den Stich zu überlassen, oder aber wird er eine Atout-Karte verlieren müssen, wodurch man ihn jedenfalls schwächt, und dies soll auch ein Bestreben der beiden Verteidiger sein. In den meisten Fällen wird es grundfalsch sein, die erste Karte von der eigenen Schwäche auszuspielen. Die eigene Schwäche dürfte in den meisten Fällen die Stärke des

Alleinspielers sein. In diesem Fall wird man durch das Ausspielen einer Karte von der eigenen Schwäche das ganze Spiel aus der Hand geben.

IV. Besitzt man als erster Verteidiger ein ganz leeres Blatt, so dürfte das Ausspielen einer kleinen Atout-Karte als erste Karte das Ratsamste sein. Begründung: für den Fall, dass der zweite Verteidiger in der Atout-Farbe auch eine Figur besitzen sollte, dürfte diese Figur wohl schwerlich zu einem Stich werden; man kann daher in der Atout-farbe keine Stiche suchen und wird durch ein derartiges Ausspielen am Spiele nichts verderben. Besitzt aber der Partner Einstiche in anderen Farben, so werden sie ihm — durch ein derartiges Ausspielen — erhalten bleiben, wobei man dem Alleinspieler keine Farbe hochspielen wird.

V. Spielt der Alleinspieler Sans-Atout, so wird man in diesem Falle als erste Karte eine Karte der eigenen längsten Farbe ausspielen. Begründung: findet man beim Partner in dieser Farbe eine Hilfe, so wird man die Aussicht haben, sich einige Stiche hochzuspielen.

DAS AUSSPIELEN DER RICHTIGEN KARTE

Das richtige Ausspielen einer Karte hängt von der Beschaffenheit der betreffenden Farbe ab.

Im Bridgespiele unterscheiden wir: geschlossene Farben, »Reihen« auch »Sequenzen« genannt und nicht geschlossene Farben.

Die Reihen können sein: Majoren-Reihen oder Figuren-Reihen. Eine Majoren-Reihe beginnt stets mit dem As als höchste Karte, dem 2—3 und mehr Figuren folgen. Bei einer Majoren-Reihe spielt man als erste Karte stets die kleinste Karte der Reihe aus. Begründung: durch das Ausspielen der kleinsten Karte der Reihe hat man den Partner schon mit der ersten Karte informiert, welche höhere Karten man in dieser Farbe noch im Blatte besitzt.

Eine Figurenreihe beginnt von einer Figur aus, sei es König, Dame oder Bube; der Figur folgen noch 2—3 und mehr. Bei einer Figurenreihe spielt man als erste Karte stets die höchste Figur dieser Reihe aus. Begründung: durch die ausgespielte Figur informiert man sogleich den Partner, welche Figur man in dieser Farbe noch im Blatte besitzt. (Sei es eine oder mehrere anschliessende.)

Nicht geschlossene Farben: Bei einer nicht-geschlossenen Farbe muss sich ein Spieler vorerst im klaren sein, warum er diese Farbe ausspielt. Gründe für das Ausspielen können sein: 1. Entweder sucht der Verteidiger in dieser Farbe eine Hilfe bei seinem Partner, weil er allein mit dieser Farbe gegen den Alleinspieler nichts erreichen

kann; in diesem Falle wird er die kleinste Karte seiner Farbe ausspielen und zwar eine Zwei, Drei, Vier oder Fünf. Begründung: weil sein Partner in diesem Momente der dritte an der Tour zum Zugeben ist und muss als solcher seine höchste Karte zum Stiche zugeben. Die höchste des Partners soll auf die kleinste Karte des Ausspielers kommen. 2. Oder aber will der Verteidiger mit dieser Seinen Farbe gegen den Alleinspieler aggressiv vorgehen; in diesem Falle wird er stets hoch ausspielen. Begründung: damit durch das Ausspielen einer kleinen Karte nicht eventuell ein beim Alleinspieler befindlicher Bube oder eine 10 zu Stich wird. 3. Oder aber will man dem Partner die eine oder andere Farbe, die man bei ihm vermutet, klarlegen, in welchem Falle man wieder die höchste Karte ausspielen wird.

DAS ZUGEBEN DER RICHTIGEN KARTE ZU EINEM STICHE

Welche Karte ein Verteidiger zu einem Stiche richtig zuzugeben hat, wird davon abhängen, der wievielte er an der Tour des Zugebens zu einem Stiche ist. Für uns wird hier bloss wichtig sein, ob ein Verteidiger zweiter oder dritter an der Tour zum Zugeben ist, denn ist ein Verteidiger erster an der Tour, dann ist er der Ausspieler und die Regeln für das Ausspielen einer Karte kennen wir bereits. Ist ein Verteidiger vierter, d. h. letzter an der Tour zum Zugeben, dann wird er freie Wahl beim Zugeben der Karte haben, und dies wird wohl von der Beschaffenheit seiner Karten in dieser Farbe abhängen. Ist ein Verteidiger hingegen zweiter oder dritter an der Tour, seine Karte zu einem Stiche zugeben zu müssen, dann wird er folgende Regeln befolgen:

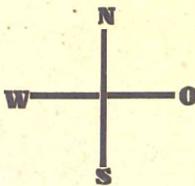
Ist ein Verteidiger zweiter an der Tour, seine Karte zum Stiche zuzugeben, so wird er stets die kleinste Karte, die er von der ausgespielten Farbe in seinem Blatte hält, zu diesem Stiche zugeben, d. h. als zweiter an der Tour darf er nicht stechen. Diese Regel hat aber zwei Ausnahmen u. zw.:

1. **Ausnahme:** besitzt man als Zweiter an der Tour in der vom Gegner ausgespielten Farbe bloss eine einfach besetzte Figur im eigenen Blatte (König, 5 — oder Dame, 6 — oder Bube, 7) so wird man in solch einem Falle auch als Zweiter an der Tour mit der Figur stechen müssen. Begründung: gibt man die kleine Karte zum Stiche zu, so bleibt die Figur »single« im Blatte und als solche wird sie an Wert verlieren, hat man hingegen gleich mit der Figur gestochen, so kann diese Figur für den eigenen Partner von Nutzen sein.

2. **Ausnahme**: spielt der Gegner in einer Farbe eine Figur zum Stiche aus und besitzt ein Verteidiger als Zweiter an der Tour in dieser Farbe eine selbst mehrmals besetzte, aber höhere Figur als die vom Gegner ausgespielte, so wird er auch als Zweiter an der Tour die gegnerische Figur mit der eigenen überstechen. Zum Zwecke leichten Merkens führe ich folgenden mnemotechnischen Satz an:

»Auch als Zweiter an der Tour,
Gebe stets Figur auf Figur«.

Begründung: für den Fall, dass der zweite Verteidiger in dieser Farbe in seinem Blatte die 10 zu dritt haben sollte, so wird die 10 — durch die Befolgung dieser Regel — zu einem Stich. Folgendes Beispiel wird uns das hier Gesagte klarlegen:



S ist Alleinspieler

N sein Tisch

O)

W) Die Beiden Verteidiger

Die Herzfarbe ist unter
den vier Spielern in folgender
Weise verteilt:

S — As, Bube, 9, 7, 2.

N — Dame, 8.

O — König, 6, 3.

W — 10, 5, 4.

Der Alleinspieler wird seine derart beschaffene Herzfarbe folgenderweise auflösen: er wird von seinem Tisch (N) aus die Herzdame zum Stiche ausspielen, d. h. er wird hier den direkten Impass versuchen und dabei trachten, den ihm fehlenden König abzufangen. Gibt der eine Verteidiger (O) — der Zweiter an der Tour ist — seine Herz-3 zum Stiche zu, so macht die Herz-Dame des Alleinspielers einen Stich, denn der Alleinspieler (S) wird aus seiner Hand die 2 und der zweite Verteidiger (W) seine 4 zugeben. Der Alleinspieler wird daraufhin das Spiel wiederholen und da er mit der Herz-Dame am Tische im Stiche verblieben ist, so wird er die Herz-8 zum nächsten Stiche ausspielen. Gibt (O) seine 6 zum zweiten Stich zu, so wird der Alleinspieler (S) diesen Stich mit seinem Buben übernehmen, worauf (W) seine 5 zugeben wird. Nun schlägt der Alleinspieler sein As aus der Hand. Der eine Verteidiger (W) verliert darauf seine 10, der andere (O) seinen König. Mit einem Worte, der Alleinspieler hat alle Karten seiner Herzfarbe zu Stich verwandelt. Die Verteidiger haben ihm — durch ein derartiges Vorgehen — in der Herzfarbe keinen Stich abgenommen.

Mit Befolgung unserer Regel:

Der Alleinspieler (S) spielt von seinem Tisch (N) die Herz-Dame zum Stiche aus. Der eine Verteidiger (O), der zweite an der Tour ist, übersticht die Herz-Dame mit seinem Herz-König. Der Alleinspieler (S) muss — wenn er den Stich nicht verlieren will — aus seiner Hand das As dazu geben, worauf der zweite Verteidiger (W) seine 4 dazu geben wird. Jetzt hat der Alleinspieler noch den Buben zu viert in seiner Hand, der zweite Verteidiger (W) aber die besetzte 10 in seiner Hand. Diese 10 muss jetzt — da sie der Alleinspieler keinesfalls abfangen kann — zu Stich werden.

Wir sehen also, dass die beiden Verteidiger — durch die Befolgung dieser Regel — dem Alleinspieler in der Herzfarbe einen Stich abgenommen haben. Durch dieses Beispiel ist uns wohl klar geworden, dass unsere Regel nichts anderes als eine Gegenwaffe gegen das Impassieren des Alleinspielers ist.

Ist ein Verteidiger hingegen Dritter an der Tour, seine Karte zu einem Stiche zugeben zu müssen, so wird er als solcher stets seine höchste Karte von der zum Stiche ausgespielten Farbe aus seine Hand zum Stiche zugeben.

Begründung: sobald ein Verteidiger dritter an der Tour ist, so war sein Partner der Ausspieler zu diesem Stiche. Dieser Partner muss wissen, warum er diese Farbe ausgespielt hat und warum er die höchste Karte seines Partners verlangt. Der Dritte soll Vertrauen zu seinem Partner haben und ohne weiteres das verlangte Opfer bringen. Der erste Verteidiger muss jedoch sobald er von seinem Partner die höchste Karte verlangt eine Zwei, Drei, Vier oder Fünf zum Stiche ausspielen, denn bloss eine dieser angegebenen Karten erfordert das Opfer des Dritten.

Will man hingegen kein Opfer seitens des Partners haben, so spielt man eine Sechs, Sieben oder Acht zum Stiche aus. In einem derartigen Falle hat der Dritte freie Wahl bei der Entscheidung, welche Karte er zum Stiche zugeben will.

Zwecks leichteren Merkens werden wir auch hier einen mnemotechnischen Satz anführen:

Bin ich als Verteidiger an der Tour der Dritte,

So lege ich meine höchste, denn dies ist meines Partners Bitte.

DIE »MARKE« ODER DAS »MARKIEREN«

Um sich im Verlaufe des Spieles indirekt gegenseitig zu verständigen, was der eine oder andere Verteidiger, sei es in der einen oder anderen Farbe in ihren Blättern besitz-

ten oder nicht besitzen, hat man im Bridgespiel noch ein Mittel und dies ist die sogenannte »Marke«.

Angenommen, der Alleinspieler spielt Sans Atout. Für den Fall, dass der erste Verteidiger ein leeres Blatt besitzt, sein Partner auch nichts lizitiert hat, so wird der erste Verteidiger für das Ausspielen der ersten Karte gar keinen Anhaltspunkt haben. Er wird auf gut Glück ausspielen. Vorausgesetzt, dass der Alleinspieler den ersten Stich gleich übernommen und anschliessend daran seine lange Farbe abzuspielen begonnen hat, so werden die beiden Verteidiger nach der zweiten oder dritten ausgespielten Karte dieser langen Farbe des Alleinspielers keine Farbe mehr zu bekennen haben. Dies wird der Moment sein, wann sich die beiden Verteidiger gegenseitig durch die Marke verständigen werden, was der eine, bzw. was der andere in seinem Blatte besitzt oder nicht besitzt.

Im Bridgespiele gelten folgende Regeln als Marke: Die abgeworfene erste Farbe bedeutet, die eigene grösste Schwäche ist in dieser Farbe.

Die abgeworfene zweite Farbe bedeutet auch in dieser Farbe eigene Schwäche.

Farbe, die man nicht abwirft, bedeutet die eigene Stärke ist enthalten in der nicht abgeworfenen Farbe.

Ist man infolge der eigenen Kartenbeschaffenheit gezwungen zuerst von der eigenen Stärke abzuwerfen, so wird man mit dem Abwurf einer Karte die höher ist als eine Acht (also 8, 9, 10, Bube usw.) den eigenen Partner über die eigene Stärke in dieser Farbe richtig informieren.

Bei dieser Gelegenheit möchte ich erwähnen, dass die meisten anderen Kartenspiele andere Regeln als Marke haben. Dadurch erklärt sich, der bei Bridgespielern oft vorkommende Fehler im Markieren, weil sie das Markieren der anderen Kartenspiele ins Bridgespiel übertragen haben.

Im Interesse der Genauigkeit und Einheitlichkeit sowohl des Bridgespieles — als des verbreitetsten Gesellschaftsspieles der gesamten zivilisierten Welt, als auch aller Bridgespieler, führe ich an, dass die oben angegebenen Regeln für Marke im Bridgespiel die einzig richtigen sind.

Aus allen diesen hier angeführten Regeln setzt sich das Spiel der beiden Verteidiger zusammen. Je besser sie sich gegenseitig verständigen werden, je klarer sie sich indirekt ihre Blätter zeigen werden um so richtiger werden sie ihre Karten auszunützen verstehen d. h. um so mehr Stiche werden sie dem Alleinspieler abnehmen und dies ist das Hauptziel dieses Spielteiles.

Das Spiel der beiden Verteidiger bildet den dritten Grundpfeiler des Bridgespieles.

NACHTRAG ZUM SPIEL DER BEIDEN VERTEIDIGER*

Die wichtigsten Regeln, die für das Spiel der beiden Verteidiger gelten, haben wir erklärt. Diese Regeln werden den beiden Verteidigern die richtige Weisung geben, wie man ein Spiel eröffnen und wie man im allgemeinen während des Spielverlaufes vorgehen soll, jedoch nur, solange man nicht aus dem Spielverlaufe die genaue Kartenlage und Farbenverteilung entnehmen kann. Denn sobald man das entnommen hat, werden die beiden Verteidiger nur so vorgehen, wie dies die momentane Kartenlage und Farbenverteilung verlangen werden.

Da wird es wohl öfter vorkommen, dass man sogar gegen die eine oder die andere Regel vorgehen wird. Konveniert es beispielsweise einem Verteidiger, dass der Alleinspieler zum nächsten Stich von seinem Tische aus ausspielen soll — weil seine Kartenlage dies so erfordert — so wird er ruhig in die Stärke, statt in die Schwäche des Tisches spielen, also ganz gegen die Regel vorgehen, um den Alleinspieler am Tische in Stich zu bringen. Ein anderes Mal wird ein Verteidiger als Zweiter an der Tour seine einfach besetzte Figur nicht zum Stiche dazugeben, weil dies seine Kartenverteilung so verlangt.

Man könnte hier wieder eine ganze Reihe solcher Fälle aufzählen, in denen man die Regeln nicht befolgen wird. Nun, das lässt sich eben auch nicht in Form von starren Regeln zusammenfassen. Das Benehmen der beiden Verteidiger wird im allgemeinen lediglich von der jeweilig momentanen Kartenlage abhängen und dabei sollen sie bei ihren Entscheidungen stets auf Grund logischer Überlegung vorgehen.

Das Bestreben der beiden Verteidiger soll, wie wir wissen, darauf gerichtet sein, dem Alleinspieler so viel Stiche als möglich abzunehmen. Dabei ist aber der erste Faller der allerwichtigste. Die eventuellen weiteren Faller sind zwar auch wichtig, doch nicht annähernd so wichtig wie der erste. Demnach ist die Hauptaufgabe und Kunst der beiden Verteidiger, den ersten Faller zu konstruieren.

Dies ist wohl eine ganz eigenartige Kunst für sich, die sich leider wieder nicht genau formulieren lässt. Meiner Ansicht nach ist das die allerschwierigste Sache im ganzen Bridgespiel. Ja, den ersten Faller zu konstruieren, wünschen sich wohl stets alle Verteidiger — aber wie? Dadurch erklärt man sich, dass gerade ein derartiger Erfolg einem Bridgespieler stets die grösste Genugtuung bietet.

Andererseits kommen wohl auch Fälle vor — wenn man einen ungeschickten Partner hat — dass dieser Partner

* Der Neuling soll diesen Absatz am Schlusse durchlesen.

durch ein unrichtiges Spiel, den schon vorbereiteten ersten Faller dem Alleinspieler als Stich wieder zurückgibt. Dies, glaube ich, ist die grösste Enttäuschung im Bridgespiele.

Alle die vielen Regeln und Erklärungen, die wir über das Spiel der beiden Verteidiger angeführt und mitgeteilt haben, enthalten nur eine Aufgabe als Hauptziel u. zw.:

Wie konstruiert man den ersten Faller?

Ich habe mich bemüht, den Verteidigern die besten Wege zur Lösung dieser Aufgabe zu zeigen. An ihnen ist es nun, diese Frage stets vor Augen zu haben und bestrebt zu sein, dieses Hauptziel zu erreichen.

VI

KONTRA UND REKONTRA

Bis jetzt haben wir nur die Eigenschaften und das Wesen der drei Hauptbestandteile, der drei Grundpfeiler, auf denen das ganze Bridgespiel aufgebaut ist, in grossen Zügen erklärt, u. zw.:

I. Die Lizitation,

II. Das Spiel des Alleinspielers,

III. Das Spiel der beiden Verteidiger,

und dadurch die Eigenart und das Hauptziel jedes einzelnen dieser Spielteile für sich kennen gelernt. Als nächstes Detail werden wir hier die Kontra und Rekontra im Bridgespiele erklären.

Jede seitens eines Spielers gemachte Ansage kann von einem der Gegner dieses Spielers kontriert werden. Wurde auf eine gemachte Ansage seitens eines der Gegner eine Kontra gemeldet, so hat jeder Spieler der ansagenden Gruppe das Recht, diese ihnen erteilte Kontra zu rekontrieren. Damit aber eine Kontra oder Rekontra rechtskräftig bleibe, so müssen die drei — nach dem Spieler, der die Kontra, bzw. Rekontra gemeldet hat — nacheinandersitzende Spieler »passen«. Hat einer von diesen drei nacheinandersitzenden Spielern eine höhere Ansage — als die kontrierte Ansage betrug — gemeldet, so ist in diesem Momente die kontrierte, bzw. rekontrierte Ansage hinfällig geworden. Natürlich steht es wieder den Spielern frei, die neugemeldete Ansage zu kontrieren oder zu rekontrieren. Mit einem Worte, eine Kontra oder Rekontra ist in der Lizitation vollkommen gleichwertig mit jeder anderen Ansage, d. h., nach einer Kontra oder Rekontra müssen drei nacheinandersitzende Spieler passen, damit eine Lizitation abgeschlossen sei und dabei die Kontra bzw. Rekontra rechtskräftig bleibe.

Die Kontra und Rekontra haben zur Folge, dass die meisten Zählwerte — bei einer Kontra einen doppelten — bei einer Rekontra einen vierfachen — Wert haben. Genaueres darüber werden wir bei der Erklärung der Zählarten kennen lernen.

Im allgemeinen unterscheiden wir zwei Arten der Kontra, bzw. Rekontra u. zw.

a) Kontra und Rekontra als Strafe.

b) Kontra und Rekontra als Informationsansage.

Ad a) Kontra oder Rekontra als Strafe.

Wir haben schon einmal erwähnt, dass in den weitaus meisten Fällen die beiden Verteidiger dem Alleinspieler gegenüber im grossen Nachteil sind und dass die Bridgespielregeln daher das Bestreben enthalten — wenn auch nur teilweise — diese Nachteile gutzumachen. Wie wir schon wissen, besteht die erste Gutmachung darin, dass die Verteidiger das Ausspielen der ersten Karte haben. Die Kontra ist eigentlich nichts anderes als eine zweite Gutmachung. Wieso das eigentlich?

Hat der eine oder andere Verteidiger auf Grund seiner Karten die Überzeugung, dass die Angreifer zu leichtsinnig lizitiert haben und ihre Verpflichtung nicht einhalten werden, so steht es den Verteidigern frei, die Angreifer für diesen begangenen Leichtsinns zu bestrafen. Dies erfolgt durch die Erteilung einer Kontra. Bleibt diese Kontra rechtskräftig, so erhalten, wie schon erwähnt, die meisten Zählwerte einen doppelten Wert, sowohl für den Alleinspieler, als auch für die beiden Verteidiger.

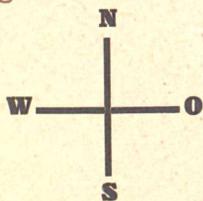
Haben aber der Alleinspieler, bzw. sein Partner die absolute Überzeugung, dass sie richtig lizitiert haben und dass sie ihre übernommene Verpflichtung einhalten werden, so steht es diesen frei, diese ihnen erteilte Strafe zurückzuweisen. Dies geschieht durch die Meldung einer Rekontra. Bleibt diese Rekontra rechtskräftig, so erhalten die meisten Zählwerte einen vierfachen Wert, sowohl für den Alleinspieler, als auch für die beiden Verteidiger.

Wir sehen daraus, dass die Kontra in den Händen der Verteidiger daher ein Inschutznehmen dieser bedeutet.

Ad b) Kontra und Rekontra als Information.

In vielen Spielerkreisen wird ausserdem die Ansage einer Kontra oder Rekontra in der Lizitation als Information angewendet und zwar in jenen Fällen, wenn das Blatt eines Spielers derart beschaffen ist, dass dieses Blatt keine ausgesprochene dezidierte Lizitation enthält.

Folgendes Beispiel wird uns einen solchen Fall klar legen:



S = Erster an der Tour und lizitiert eine Pick,

W = besitzt folgende Karten:

Treff: König, Dame, 10, 8,

Karo: König, Dame, Bube, 3,

Herz: As, Dame, 10, 8,

Pik: 9.

Da W die vom Gegner gemeldete Pikfarbe nicht besitzt, darf er keinesfalls — auf die Pikansage hin — Sans-Atout melden. Da er keine Farbe zu Fünft besitzt und absolut nicht informiert ist, in welcher Farbe sein Partner die beste Unterstützung hat, so wird er selber keine Ansage machen, sondern die vom Gegner gemachte Ansage kontrieren. In diesem momente wird es Pflicht seines Partners sein, (O) sobald dieser an die Reihe kommt, seine stärkste Farbe zu melden. Welche Farbe immer dieser Partner melden wird, sie wird sich mit dem Blatte des anderen (W) ergänzen, worauf diese Spielergruppe event. dadurch zur Manche gelangen wird. Jedenfalls wird der Spieler — der die Kontra erteilt hat — diesbezüglich über alles Weitere zu entscheiden haben. Eine derart erteilte Kontra nennt man: »Informationskontra«.

Analog dem Obengesagten kann auch eine Rekontra als Information dienen:

Angenommen, dass in unserem obigen Beispiele der Partner (N) des Angreifers (S) in seinem Blatte in der Pikfarbe eine schöne Ergänzung, neben einer kleinen Hilfe, sei es in der einen oder anderen Farbe, besitzt, so wird dieser, die erteilte Kontra rekontrieren. Dies wird für seinen Partner (S) eine Information sein, dass er in der Pikfarbe die nötige Hilfe besitzt.

Das Ansagen einer Rekontra zur Information dürfte wohl seltener vorkommen, als die Ansage einer Kontra.

Über eine Rekontra gibt es im Bridgespiele keine höhere Gradation.

DIE BRIDGESPIELARTEN: — IHRE ZÄHLART UND VERRECHNUNG

Wir unterscheiden zwei Bridgespielarten und zwar:

- a) Die Kontrakt-Spielarten
- b) Die Nicht Kontrakt-Spielarten.

Im Kontraktbridge haben wir zwei Abarten und zwar:

- 1) das Kontinentale Kontraktbridge (auch Plafond-Bridge genannt).
- 2) das amerikanische Kontraktbridge (auch Vanderbilt-Bridge genannt).

Die nicht Kontrakt-Spielarten teilen wir ein in:

- 1) die ursprüngliche Bridgespielart, einfach »Bridge« genannt, aus der sich alle späteren entwickelt haben (diese ist heute so ziemlich ganz verschwunden).
- 2) Das Auction-Bridgespiel (heute in England noch immer die beliebteste und dominierende Spielart).

Die Hauptunterschiede zwischen einem Kontraktbridge und einem nicht Kontrakt-Bridge sind folgende:

KONTRAKT-BRIDGE-SPIELARTEN.

I. Bei einem Kontrakt-Bridge gilt für den Score zu einer Manche oder einem Rubber nur die lizitierte Anzahl von Stichen. Hat ein Spieler in einem Spiele mehr Stiche erzielt, so werden ihm diese als Überstiche nur für die Schlussrechnung gutgeschrieben, die Überstiche haben aber auf den Score gar keine Wirkung, d. h. im Kontrakt-Bridge hat für den Stand und Gang einer Manche oder Rubbers nur jene Anzahl Stiche eine Gültigkeit, die ein Spieler durch die Lizitation erstanden hat.

II. Im Kontrakt-Bridge unterscheidet man, ob die Spielergruppe, die ein Spiel durchführt, sich in der ersten oder zweiten Manche befindet. In der ersten Manche zählen gewisse Werte einfach, in der zweiten Manche doppelt. Man nennt daher die zweite Manche »die Gefahrenzone«.

III. Beim Kontrakt-Bridge geschieht, wie wir wissen, eine Überbietung in der Lizitation folgendermassen:

Bei einer gleichen Anzahl lizitierten Stiche wird die niedrigere Farbe durch eine höhere überboten. Will man aber eine höhere Farbe durch eine niedrigere überbieten, so muss der Spieler eine grössere Anzahl Stiche in der niedrigeren Farbe lizitieren.

IV. Die Wertbeträge für fast alle Zählwerte sind im Kontrakt-Bridge viel höher als im Nicht-Kontrakt-Bridge bewertet.

NICHT-KONTRAKT-BRIDGE-SPIELARTEN.

I. Bei diesen Bridge-Spielarten gelten für den Score zu einer Manche oder einem Rubber diejenigen Stiche, die ein Spieler in einem Spiele abgespielt hat — ohne Rücksicht auf die durch die Lizitation erstandene Anzahl Stiche. Es gibt daher in dieser Spielart keine Überstiche. Dabei muss natürlich der Spieler mindestens die lizitierte Anzahl der Stiche erreichen. Von diesem Momente an haben alle abgespielten Stiche für den Score Gültigkeit.

II. Es gibt keinen Unterschied, ob sich eine Spielergruppe in der ersten oder zweiten Manche bei der Durchführung eines Spieles befindet. Die Zählwerte sind immer gleich, es existiert daher keine »Gefahrenzone«.

III. Eine Überbietung erfolgt folgendermassen: zur Überbietung einer Ansage gelten die Summen der lizitierten Stiche in Punkten ausgedrückt, wobei die Stichanzahl keine Rolle spielt. Z. B.: will ich 3 Pik = 27 Punkte mit der Treff überbieten, so genügen mir nicht 4 Treff = 24 Punkte, sondern ich brauche 5 Treff = 30 Punkte dazu. Oder: 3 Treff = 18 Punkte überbiete ich schon mit 2 Sans-Atout = 20 Punkte.

IV. Die Zählwerte sind bei den Nicht-Kontrakt-Bridgearten viel kleiner bemessen.

*

Im Bridgespiele wird alles Abgespielte, sei es für die eine oder für die andere Spielergruppe, in Form einer Spielrechnung gebucht. Welche Wertbeträge und wie man dieselben zu buchen hat, hängt von der Bridge-Spielart ab, die man vor dem Beginn eines Spieles als verabredet zu spielen festgesetzt hat.

Muster einer Spielrechnung.

Wir	Sie
Honneurs	Prämien
Konsolationen	Strafen
Tricks	(Stiche)

Eine Spielrechnung besteht aus einem vertikalen und einem horizontalen Striche. Auf der linken Seite des vertikalen Striches werden alle Werte, die die eigene Spielergruppe erzielt hat, aufgeschrieben. Auf der rechten Seite des vertikalen Striches werden alle Werte, die die gegnerische Gruppe erzielt hat, aufgeschrieben.

Unterhalb des horizontalen Striches bucht man nur die Werte, die für den Score einer Manche oder Rubbers Gültigkeit haben. (Tricks). Oberhalb des horizontalen Striches werden alle anderen erzielten Werte gebucht.

Da bei uns fast ausschliesslich das kontinentale Kontrakt-Bridge bekannt ist und gespielt wird, so werden wir zuerst die Wertbeträge und Schreibweise dieser Bridge-Spielart hier anführen.

DIE ZU BUCHENDEN WERTBETRÄGE DES KONTINENTALEN KONTRAKT-BRIDGES

Werte jedes einzelnen Stiches für den Score einer Manche oder Rubbers (Tricks):

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
Treff als Atout	6	12	24
Karo als Atout	7	14	28
Herz als Atout	8	16	32
Pik als Atout	9	18	36
Sans-Atout	10	20	40

Dies sind die einzigen Wertbeträge, die man unterhalb des horizontalen Striches zu buchen hat.

Werte, die man oberhalb des horizontalen Striches zu buchen hat, die aber stets gleich bleiben, d. h. Werte, die weder durch die Gefahrenzone noch durch eine Kontra oder Rekontra verändert werden.

Honneurs: Die Honneurs bilden in jeder Farbe die fünf Figuren und zwar: As, König, Dame, Bube und Zehner.

Hat ein Spieler in der Atout-Farbe mindestens vier von den oben genannten Figuren in einer Hand, so gebührt ihm die Honneurs-Prämie. Diese Honneurs-Prämie beträgt:

4 Honneurs in einer Hand	100 Punkte
4 Honneurs in einer Hand fünftes beim Partner	150 >
5 Honneurs in einer Hand	200 >
4 Ase in einer Hand (beim Sans-Atout-Spiel)	200 >

Diese Honneurs-Prämien gelten auch für die Gegner, falls diese sie besitzen.

Konsolation für die gewonnene erste Manche	350 Punkte
Konsolation für den gewonnenen Rubber	700 >
Prämie für Klein-Slam (Gewinn von 12 Stichen)	100 >
Prämie für Gross-Slam (Gewinn aller Stiche)	200 >
Renonce-Strafe (Gebucht zugunsten der Gegner)	100 >

Zu buchende Zählwerte, die in der Gefahrenzone doppelt zählen und dabei durch eine Kontra verdoppelt, durch eine Rekontra vervierfacht werden.

I. Kontrakt-Erfüllung.

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
I. Manche	50	100	200
II. Manche	100	200	400

II. Überstiche.

Jeder überstich à

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
I. Manche	50	100	200
II. Manche	100	200	400

III. Strafen.

Hat ein Alleinspieler seine Verpflichtung nicht eingehalten, so darf er für sich und seinen Partner nichts buchen, ausser event. gehabte Honneurs und Werte, die ihm für event. begangene Vorschriftswidrigkeiten seitens der Gegner gebühren.

Die Gegner buchen hingegen zu ihren Gunsten oberhalb des Striches folgende Werte:

Für die Nichteinhaltung der Kontrakterfüllung:

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
I. Manche	50	100	200
II. Manche	100	200	400

Für jeden zur Erfüllung des Kontraktes fehlenden Stich (Faller):

I. Manche.

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
I. Faller	50	100	200
II. Faller	50	100	200
III. Faller	100	200	400

Jeder weitere

Faller	100	200	400
--------	-----	-----	-----

II. Manche

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
I. Faller	100	200	400
II. Faller	100	200	400
III. Faller	200	400	800
Jeder weitere Faller	200	400	800

Bei den Zagreber Usancen entfällt in der Schreibweise die Strafe für die Nichteinhaltung der Kontrakt-Erfüllung. Dafür sind die Faller bemessen wie folgt:

	nicht kontr.	kontr.	rekont.
I. Manche	100	200	400
II. Manche	200	400	800

DIE ZU BUCHENDEN WERTBETRÄGE DES AMERIKANISCHEN - KONTRAKT - BRIDGE (VANDERBILT-BRIDGE)

Die Zählwerte des Vanderbilt-Bridge sind folgende:
Die Manche beträgt mindestens 100 Punkte.

I. Die Werte jedes einzelnen Stiches der Farben be-
tragen:

	nicht kont.	kontr.	rekontr.
Treff als Atout	20	40	80
Karo als Atout	20	40	80
Herz als Atout	30	60	120
Pik als Atout	30	60	120
Sans-Atout	35	70	140

Dies sind die einzigen Wertbeträge, die man unterhalb
des horizontalen Striches zu buchen hat.

*

II. Werte, die man oberhalb des horizontalen Striches
zu buchen hat, die aber stets gleichbleiben, d. h. die weder
durch die Gefahrenzone, noch durch eine Kontra oder Re-
kontra verändert werden.

a) Honneurs:

- 4 Honneurs in einer Hand Prämie 100 Punkte
- 5 Honneurs in einer Hand Prämie 150 Punkte
- 4 Asse in einer Hand bei Sans-Atout 150 Punkte.

Diese Honneursprämien gebühren auch den Gegnern,
falls diese sie besitzen.

b) Konsolationen für gewonnenen Rubber:

Die Konsolation für die gewonnene 1. Manche entfällt vollkommen. Die Konsolation für den gewonnenen Rubber beträgt wie folgt:

Hat die gleiche Spielergruppe beide Manchen hintereinander gewonnen, so dass ein Rubber nur in 2 Manchen abgepielt wurde, so beträgt die Konsolation für die Gewinner des Rubbers 700 Punkte, wurde aber die 3. Entscheidungsmanche gespielt, so dass ein Rubber in 3 Manchen gewonnen wurde, so bekommen die Gewinner eine Konsolation von 500 Punkten.

c) Renonce-Strafe (gebucht zugunsten der Gegner) 250 Punkte.

III. Werte, die man oberhalb des horizontalen Striches zu buchen hat, die durch eine Kontra oder Rekontra zwar nicht, wohl aber durch die Gefahrenzone verändert werden.

Prämie für Klein-Slam (Gewinn von 12 Stichen):

1. Manche	500 Punkte
2. Manche	750 Punkte

Prämie für Gross-Slam (Gewinn aller Stiche)

1. Manche	1000 Punkte
2. Manche	1500 Punkte

Diese Prämien gebühren einer Spielergruppe nur dann, wenn die Spielergruppe das Klein-Slam oder Gross-Slam ausdrücklich lizitiert. Wurde es nicht lizitiert, so entfällt jedwede Slam-Prämie.

IV. Werte, die man oberhalb des horizontalen Striches zu buchen hat, die aber in der Gefahrenzone anders zählen und dabei durch eine Kontra verdoppelt, durch eine Rekontra vervierfacht werden:

a) Kontrakterfüllung:

	nicht kont.	kontr.	rekontr.
I. Manche	0	50	100
II. Manche	0	100	200

b) Ueberstiche:

Jeder à

	nicht kont.	kontr.	rekontr.
I. Manche	50	100	200
II. Manche	50	200	400

c) Strafen:

Für jeden zur Erfüllung des Kontraktes fehlenden Stich (Faller):

I. Manche

	nicht kontr.	kontr.	rekontr.
1. Faller	50	100	200
2. Faller	50	100	200
3. Faller	50	200	400
4. Faller	50	200	400
5. Faller	50	400	800
Jeder weitere Faller	50	400	800

II. Manche

	nicht kontr.	kontr.	rekontr.
1. Faller	100	200	400
2. Faller	200	400	800
Jeder weitere Faller	200	400	800

DIE ZU BUCHENDEN WERTBETRÄGE DES AUCTION-BRIDGE

Die Zählwerte des Auctionbridge sind folgende:

I. Die Werte jedes einzelnen Stiches für den Score einer Manche oder Rubbers betragen:

	nicht kontr.	kontr.	rekontr.
Treff als Atout	6	12	24
Karo als Atout	7	14	28
Herz als Atout	8	16	32
Pik als Atout	9	18	36
Sans-Atout	10	20	40

Dies sind die einzigen Wertbeträge, die man unterhalb des horizontalen Striches zu buchen hat.

II. Honneurs-Prämien:

beim Farbenspiel:

3 Honneurs in einer Hand zweimal den Wert der Farbe.

4 Honneurs in zwei Händen, viermal den Wert der Farbe.

5 Honneurs davon 3 in einer 2 in der anderen Hand, fünfmal den Wert der Farbe.

4 Honneurs in einer Hand, achtmal den Wert der Farbe.

4 Honneurs in einer Hand, 5. beim Partner, neunmal den Wert der Farbe.

5 Honneurs in einer Hand, zehnmal den Wert der Farbe.

Chicane in der Atout-Farbe zählt zweimal den Wert der Farbe.

Beim Sans-Atout-Spiel:

3 Asse in einer Hand, dreissig Punkte

3 Asse in einer Hand 4. beim Partner vierzig Punkte.

4 Asse in einer Hand, hundert Punkte.

Prämie für Klein Slam 50 Punkte

Prämie für Gross-Slam 100 Punkte

Konsolation für gew. Rubber 250 Punkte

Renonce-Strafe 100 Punkte

Diese Werte ad II bleiben stets unverändert.

III. Bonifikationen beim kontrierten oder rekontrierten Spiel:

Beim kontrierten Spiel:

Der Alleinspieler erhält für das gute Spiel 50 Punkte falls er nur die lizitierte Anzahl abgespielt hat.

Für jeden Stich über die lizitierte Anzahl 50 Punkte

Beim rekontrierten Spiel:

das Doppelte vom Obigen.

Faller:

	nicht kontr.	kontr.	rekontr.
jeder à	50	100	200

Bei jeder Spielart, sobald eine Spielergruppe eine Manche gewonnen hat, beginnen beide Gruppen zur zweiten Manche von Null an. Schlussabrechnung: hat die eine Spielergruppe den Rubber gewonnen, so werden die beiden Seiten und zwar die oberhalb und unterhalb des horizontalen Striches geschriebenen Werte addiert. Die kleinere Summe wird von der grösseren abgezogen. Der Unterschied dieser beiden Summen ist die Summe, um welche man den Rubber gewonnen hat. Die so gewonnene Summe gehört jedem der Spieler der gewinnenden Gruppe.

VI

DIE EVOLUTIONEN DES BRIDGE-SPIELES

Die ursprüngliche Art war kein Kontrakt-Bridge.

Bei diesem ursprünglichen Bridge betragen die Werte der Farben wie folgt-

Jeder Stich in der Pikfarbe als Atout 2 Punkte.

Jeder Stich in der Trefffarbe als Atout 4 Punkte.

Jeder Stich in der Karofarbe als Atout 6 Punkte.

Jeder Stich in der Herzfarbe als Atout 8 Punkte.

Jeder Stich in der Sans-Atout 10 Punkte, wobei man auch damals, um eine Manche zu gewinnen, mindestens 30 Punkte erzielen musste.

Aus diesem Bridge haben sich alle späteren Arten entwickelt.

Nun, wie haben sich alle die späteren evolutioniert?

Sowohl aus der Charakteristik und Zählart, wie auch aus der Gültigkeit der Wertbeträge dieser Bridgeart ersehen wir, dass diese erste Bridgespielart eine ganz eigene Taktik, sowohl in der Lizitation als auch im Spiele verlangte. Wir wissen: es galt für den Score einer Manche oder eines Rubbers alles das, was ein Alleinspieler abgespielt hat, daher war das Hauptbestreben jedes Alleinspielers, das Maximum an Stichen zu machen, das seine Karten enthalten haben.

Nun, bei dieser ersten Bridgeart waren aber die Unterschiede in der Bewertung der Farben derart gross, dass die Farben Pik und Treff für den eventuellen Gewinn einer Manche überhaupt nicht berücksichtigt werden konnten. Erst mit der Karofarbe konnte man etwas beginnen, doch auch in dieser in den meisten Fällen mit nicht geringen Schwierigkeiten. Die Herzfarbe und die Sans-Atout waren weitaus die bevorzugten Spielfarben.

Man hat bald diesen Mangel des ursprünglichen Bridge-spieles erkannt und — um dieses Uebel zu beseitigen — in England das Auction-Bridge eingeführt.

Die Beseitigung des Uebels beim ursprünglichen Bridge wurde im Auction-Bridge dadurch erreicht, indem man die Wertbeträge der Farben möglichst nahe aneinander gebracht

hat. Auf diese Weise ist man zu der uns bekannten Farbenbewertung gelangt: Treff 6, Karo 7, Herz 8, Pik 9, Sans-Atout 10.

Bei dieser Zählart sind wohl auch Unterschiede, sie sind aber auf ein Mindestmass herabgesetzt worden, wobei man die Möglichkeit erreicht hat, in jeder Farbe mit einem Spiele eine ganze Manche abspielen zu können. Beim ursprünglichen Bridge brauchte man — um mit der Pikfarbe auszugehen — mehr wie zwei Gross-Slam; in der Trefffarbe war ein Gross-Slam auch nicht genügend. In Sans-Atout hatte man hingegen mit 9 Stichen die Manche.

Dieser enorme Unterschied an notwendigen Stichen — um in allen bestehenden Farben eine Manche abspielen zu können — war eben die wohlbegründete Ursache für die Aenderung der Farbenwertbeträge.

Man weiss wohl heute noch, dass das Bridgespiel kein so einfaches und leichtes Spiel ist. Zur Zeit, als das Bridgespiel aufkam, war man sich dieser Tatsache noch viel mehr bewusst. Eine logische Folge dieses Faktums erklärt uns die damalige Ansicht und den Standpunkt aller seinerzeitigen Spieler, dass es für einen Bridgespieler völlig genügend sei, den zweiten Teil des Bridges — das Spiel selbst — zu beherrschen. Auf den ersten Teil, d. h. auf eine präzise Lizitation, legte man kein sehr grosses Gewicht, besser gesagt, das Präzise in der Lizitation war nicht so wichtig, wie das Präzise im Spiel. Nur auf diese Weise können wir uns jene seinerzeitige Grundidee bei den Nichtkontraktbridgearten erklären, dass für den Score einer Manche nur das Abgespielte einen Zählwert hat. So weit ich informiert bin, spielt man in England noch heute am meisten das Auction-Bridge. Dies bedeutet, dass die Engländer heute noch auf dem Standpunkt stehen, von einem Bridgespieler in erster Linie eine Fertigkeit im Spiele selbst zu verlangen.

Ich weiss wirklich nicht, ob die Engländer ganz so unrecht haben.

Nach dem Weltkrieg hat das Bridgespiel mit Riesenschritten die ganze Welt erobert. Man hat es so ziemlich überall zu spielen begonnen, wodurch natürlich die Zahl der Bridgespieler in allen Länder sehr gestiegen ist. Unter den vielen Spielern haben sich nicht wenige gefunden, die im Auction-Bridge den Spielteil bis zu einer erstaunlichen Fertigkeit gebracht und beherrscht haben.

Unter diesen Spielern gab es einige, die sich vornahmen, das Auction-Bridge zu entwickeln. Die erste Evolutionierung konnte logischerweise nur in der Lizitation stattfinden, wodurch wir zum ersten Kontrakt-Bridge, zum sogen. Kontinentalen Kontrakt-Bridge (Plafond) gelangt sind.

Wie wir wissen, ist die Grundidee beim Kontrakt-Bridge die, dass für den Score einer Manche oder eines Rubbers nur das Lizitierte Gültigkeit hat. Was wollte man damit eigentlich erzielen? Nichts anderes als eine präzise Lizitation, d. h. man hat von einem Bridgespieler hier nicht nur Fertigkeit im Spielteile (Teil II) sondern auch Fertigkeit in der Lizitation (Teil I) verlangt.

Dieses Kontinentale Kontraktbridge entstand in Europa, daher der Name. Leider aber enthält diese Bridgespielart nicht wenig Mängel, wodurch sie eigentlich ein kleines Chaos hervorgerufen hat. Ihre Mängel gehen so weit, dass heute fast jeder Ort, in dem Bridge gepflegt wird, verschiedenartige Bewertungen der Wertbeträge besitzt. In dieser Folge haben sich überall die sogen. »lokalen Usancen« eingeschlichen. Dass solche misslungene Abarten nur zu verurteilen sind, liegt klar auf der Hand.

Die massgebenden Bridgestellen in Europa haben sich wohl bemüht, diesen chaotischen Zustand zu eliminieren, und sogar zwecks Unifikation der Wertbeträge dieses Kontraktbridges Regeln in Form eines Kodex verfasst und publiziert. Leider ist das Resultat bis heute noch ein negatives.

Was aber für uns hier wichtig ist, das ist die Feststellung, dass beim Kontinentalen Kontraktbridge das Hauptziel eines Spielers darin besteht, nach Möglichkeit die Manche zu lizitieren.

In Nordamerika war das Bridgespiel seit jeher sehr beliebt und wurde dort sehr kultiviert. Dieses Land hat uns sogar vielleicht die meisten Bridgetheoretiker und Pädagogen gegeben. Alle diese Lehrer haben das Bridgespiel — ich möchte fast sagen — wissenschaftlich behandelt. Ich erwähne an dieser Stelle unter den vielen bestehenden bloss ein Bridgewater — »Das Bridgespiel — amerikanische Ausgabe von Foster«. Vielleicht das beste unter den vielen erstklassigen Bridgebüchern.

Es ist klar, dass diese amerikanischen Bridgelehrer mit dem grössten Interesse die Entwicklung des Bridgespieles verfolgt haben. Beim Auftauchen des Kontinentalen Kontraktbridges haben sie die darin enthaltene Grundidee — den Kontrakt in der Lizitation — sofort erkannt und als richtig angesehen, dabei aber auch die darin enthaltenen Mängel dieser Bridgeart gefunden, worauf sie gleich an die Arbeit gingen, das amerikanische Kontraktbridge als nächste Evolution auszuarbeiten.

Die Amerikaner waren in ihrem Bridge bestrebt, erstens die Mängel des Kontinentalen zu eliminieren (eine Unifikation der Wertbeträge haben sie jedenfalls erzielt), zweitens eine vollkommen perfekte Lizitation vom Bridgespieler zu verlangen. Wie wir wissen, bekommt man beim amerikani-

schen Kontraktbridge die weitaus höchsten Prämien für Slams — aber wohl nur für lizitierte Slams. — Was bedeutet dies? Hier verlangt man von einem Spieler eine, bis ins kleinste genaue und präzise Lizitation. Der Spieler soll den 6. und 7. Trick lizitieren, sobald sein Blatt diese Ansage enthält.

Kurz zusammengefasst: die Grundideen der heute bestehenden drei Hauptbridgearten sind folgende und entwickelten sich in dieser Reihenfolge:

Die Grundidee beim Auctionbridge:

Absolute Kunst und Fertigkeit im Spielteile (Teil II).
Die Lizitation (Teil I) spielt eine sekundäre Rolle.

Die Grundidee des Kont. Kontraktbridge:

Absolute Kunst und Fertigkeit im Spielteile (Teil II).
Die Lizitation verlangt Genauigkeit bis zur Lizitation der Manche.

Die Grundidee beim Amerikanischen Kontraktbridge:

Absolute Kunst und Fertigkeit im Spielteile (Teil II).
Die Lizitation (Teil I) verlangt Genauigkeit bis zur Lizitation des Gross-Slams.

DAS AMERIKANISCHE KONTRAKT - BRIDGE

Alle Anzeichen sprechen dafür, dass die nächste Zukunft des Bridge der amerikanischen Bridgeart gehören werde. Die Symptome findet man bereits überall.

Im Interesse der Entwicklung des Spieles selbst werde ich nachstehend diese hochinteressante Bridgeart erklären.

Vor allem möchte ich vorausschicken, dass das amerikanische Kontraktbridge — zum Unterschiede vom kontinentalen Kontrakt-Bridge — eine *legale* Bridgeart ist, d. h. eine Bridgeart, die von den kompetenten Weltbridge-Institutionen als solche anerkannt ist. Das höchste Bridgeforum — der Londoner Portland-Klub — hat im Monate Dezember 1930 die amerikanische Bridgeart eben als reguläre anerkannt, womit diese ihre volle Legalität erlangt hat. Interessant dabei ist es, dass eigentlich erst von diesem Momente an diese Bridgeart sich viel leichter in der Bridgewelt durchsetzen kann. Als sie Ende 1927 entstand, wurde sie von England nicht akzeptiert, daher konnte sie nur schwer durchdringen. Nun, nach erfolgter offizieller Anerkennung seitens Englands, beginnt sie rasch die kontinentale Kontraktbridgeart zu verdrängen.

Nun, was ist eigentlich das Vanderbiltbridge und worin unterscheidet sich dieses vom kontinentalen Kontraktbridge?

Ich habe in meinen Erklärungen schon erwähnt, dass das kontinentale Kontraktbridge viele grosse Mängel enthält. Dieser Tatsache sich vollkommen bewusst, waren die Amerikaner bestrebt, in ihrer Bridgeart diese Mängel zu eliminieren.

I. Bei Beibehaltung des Kontraktes in der Lizitation — dieses Spielprinzip des kontinentalen Kontraktbridges erkannten auch sie als richtig an — zum Unterschiede vom Auction-Bridge, bei dem ein Kontrakt keine Bedingung war — die Mängel des kontinentalen Bridges nach Möglichkeit zu beseitigen. Dies haben sie teilweise damit erreicht, dass sie für ihre Bridgeart als Grundlage eine ganz andere Verrechnung genommen haben.

II. Weiter haben sie in ihrer Bridgeart sehr geistreich die Durchführung einer Verteidigung eingeführt und geregelt, d.

h. sie verlangen, dass eine Verteidigung — sobald es die Mittel halbwegs erlauben — geführt wird, und gestatten nicht, dass man dem Gegner so ohne weiteres den Sieg überlässt. Natürlich gewinnt das Spiel dadurch sehr viel an Schönheit und Interesse.

III. Das Hauptgewicht wird hier auf die Genauigkeit der Lizitation gelegt, dementsprechend auch honoriert. Klein- und Gross-Slam werden am höchsten honoriert — aber nur lizitierte Slams — d. h. die Amerikaner verlangen von einem Spieler eine vollkommen präzise Lizitation. Nicht lizitierte Slams werden überhaupt nicht honoriert. Selbst allfällig gemachte Ueberstiche werden sehr niedrig honoriert, weil die Amerikaner eben darin eine Ungenauigkeit der Lizitation sehen.

IV. Wie wir aus einem Beispiel (Vergleich mit den anderen Berechnungsarten) ersehen werden, honorieren die Amerikaner auch die wirkliche Kunst des Spielteiles.

Nun prüfen wir diese vier Punkte der Reihe nach:

Ad I. Obwohl schon das Auction-Bridge in seiner Verrechnungsart einen Fehler enthält, wollen wir hier von diesem einstweilen absehen und annehmen, dass die Grundlage der Verrechnung des Auctionbridges die richtige Basis des Bridgespieles bilde. Das Verhältnis der Beträge, die man oberhalb und unterhalb des Striches zu buchen hatte, war im Auction-Bridge folgendes: eine Manche betrug 30 Punkte, eine Manche-Prämie existierte nicht. Ueberstiche gab es auch keine, die Rubber-Prämie betrug 250 Punkte. Dies bedeutet, dass bei einem gewöhnlichen Siege — wenn ein Spiel nicht kontriert oder rekontriert war — das Verhältnis der unter dem Striche zu buchenden zu jenen oberhalb des Striches zu buchenden Beträge etwa wie 1:4—5 (bis 1:7—8) war.

Das ist die Grundlage des alten Bridgespieles und die eigentliche Triebfeder des ganzen Spieles.

Beim kontinentalen Kontraktbridge ist nun diese Triebfeder vollkommen verschwunden und die Grundlage der Verrechnung ganz verändert worden. Bei dieser Bridgeart ist das Verhältnis der unterhalb der Linie zu buchenden Werte und jener oberhalb der Linie zu buchenden etwa 1:50 bis 1:100 und in Orten, wo die Beträge unter dem Striche gar nicht mitgerechnet werden, ist dieses Verhältnis sogar bis zu 0:X gestiegen.

Ich frage bloss das eine: wo bleibt bei dieser Bridgeart die eigentliche Triebfeder des Bridgespieles? Kann man eine derartige Verrechnung eine Bridgespiel-Verrechnung nennen?

Dies ist eben das erste grosse Uebel, das das kontinentale Kontraktbridge enthält und das die Amerikaner sofort erkannt haben. Dies ist eben einer der Hauptgründe, warum

das kontinentale Kontraktbridge weder von England noch von Amerika jemals — selbst bis zum heutigen Tag — als legale Bridgeart anerkannt wurde.

Die Amerikaner setzten sich zur Aufgabe, zu allererst dieses unmögliche Verhältnis des kontinentalen Kontraktbridges zu beseitigen. Sie haben in ihre Verrechnung wieder die alte gesunde Triebfeder hereingebracht. Dies erzielten sie auf folgende Weise: Die Wertbeträge der Farben haben sie geändert und damit im Zusammenhang die Höhe der Manche auf 100 Punkte gesetzt. Eine Mancheprämie entfällt bei ihnen ganz. Die Rubberprämie beträgt: für einen 2-Manche Rubber 700 Punkte, für einen 3-Manche Rubber 500 Punkte. Was bedeutet das eigentlich? Nichts anderes als die Wiedereinführung der alten gesunden Triebfeder des Bridgespieles in das Kontraktbridge. Das Verhältnis der oberhalb und jener unterhalb des horizontalen Striches zu buchenden Beträge ist hier wieder wie beim alten Auction-Bridge circa 1:5 bis 1:7.

Ad. II. Die Amerikaner verlangen bei ihrer Bridgeart, dass man dem Gegner nicht so ohne weiteres den Sieg überlasse und dass man sich — wenn man halbwegs über die eine oder andere Farbe verfügt — verteidigen soll. Wie sinnreich und geistreich sie dies in ihre Bridgeart eingeführt haben, wollen wir hier erklären.

Fast jede Ansage in der Verteidigung ist — wie seinerzeit schon erklärt — problematisch. Man kennt niemals die wirkliche Anzahl der Stiche des erstansagenden Verteidigers, denn dies hängt immer in erster Linie von der Phantasie und dem Entschluss dieses Spielers ab. Den Amerikanern war gerade dieses Faktum zu gut bekannt. Daher wollten sie gerade in diesem Punkte ihrer Bridgeart — durch die Inschutznahme der Verteidiger, also der Gruppe, die die schwächeren Karten besitzt — eine neue Quelle von Reiz und Schönheit geben.

Jeder Rubber ist doch nur ein Kampf um den Endsieg. Bei diesem Kampfe hat der Stärkere die weitaus grössere Chance auf den Sieg. Der Schwächere wird natürlich in den meisten Fällen unterliegen. Je grösser jedoch dieser Unterschied zwischen Stärke und Schwäche ist, desto uninteressanter ist der Kampf und desto früher beendet, denn es ist klar, dass — bei einem zu grossen Unterschied — der Schwächere sofort unterliegt. Unterstützt man hingegen den Schwachen durch irgendein Hilfsmittel, so wird er in diesem Moment stärker. Dadurch erlangt er eine grössere Widerstandskraft und in weiterer Folge gestaltet sich der Kampf abwechslungsreicher und interessanter.

Diese Aufgabe haben die Amerikaner in folgender Weise gelöst:

Sind beide Gruppen in der I. Manche und erstet die eine Gruppe das Spiel, wobei sie ihren Kontrakt nicht einhält, so zählt jeder Faller für die Gegengruppe bloss 50. Punkte. Also die spielende Gruppe wird mit der kleinsten Strafe bestraft. Wurde dabei das erstandene Spiel, von der Gegengruppe kontriert, so betragen die Faller in der ersten Manche wie folgt:

- Der erste Faller beträgt 100 Punkte.
- Der zweite Faller beträgt 100 Punkte.
- Der dritte Faller beträgt 200 Punkte.
- Der vierte Faller beträgt 200 Punkte.
- Der fünfte Faller beträgt 400 Punkte.
- Jeder weitere Faller beträgt 400 Punkte.

Diese Strafwerte erklären uns folgendes:

Befinden sich beide Gruppen in der ersten Manche, so soll das Bestreben beider sein, sobald als möglich den halben Sieg zu erlangen. Die Gefahren, denen sie dabei ausgesetzt sind, sind dabei gering. Konnte die eine Gruppe das erstandene Spiel der Gegengruppe nicht kontrieren, so bedeutet dies, dass diese richtig lizitiert hat und daher berechtigt war — auf Grund ihrer Karten — das Spiel zu erstein. Für den Fall, dass diese Gruppe ihren Kontrakt nicht eingehalten hat, wird sie mit den allerkleinsten Strafen bestraft. Wurde hingegen das erstandene Spiel seitens der Gegengruppe kontriert, so sind die Strafen wohl schon grössere Beträge, doch auch diese sind vernünftig und logisch geregelt, denn wir sehen, dass die ersten zwei Faller jeder mit 100 Punkten bemessen sind, der dritte und der vierte Faller mit je 200 Punkten. Erst der fünfte Faller und jeder weitere betragen 400 Punkte. Dies bedeutet: fällt der Alleinspieler 1—2 mal, so hat diese Spielergruppe immerhin ziemlich genau lizitiert, daher die kleinste Strafe. Fällt der Alleinspieler 3—4 mal, so war die Lizitation schon eine leichtsinnigere, daher ist die Strafe etwas strenger, sind aber 5 und mehr Faller da, so war die Lizitation eine absolut unbegründete. Es war bloss eine Störung des Spieles, daher gebührt die strengste Strafe.

Diese stufenweise Bewertung der Faller bietet die Möglichkeit einer viel intensiveren Verteidigung, insbesondere für den Fall, dass die eine Gruppe in der ersten Manche, die andere in der zweiten Manche sich befindet, denn auf diese Weise kann man dem Gegner wirklich den Endsieg sehr erschweren. Beispielsweise ist die eine Gruppe in der Lage, dem Gegner durch eine 5 Treffansage das sichere 4 Pikspiel und damit den Rubber aus der Hand zu nehmen, wobei die erste Gruppe 3, selbst 4 mal ihren Kontrakt nicht einhält, so kann der dabei erlittene Verlust noch immer durch einen späteren Rubbersieg schön überdeckt werden.

Die Bestrafung in der zweiten Manche ist schon viel rigoroser, doch wieder auch hier sehr vernünftig. Bei einem nicht kontrierten Spiel betragen die Faller in der zweiten Manche wie folgt:

Erster Faller beträgt 100 Punkte.

Jeder weitere Faller beträgt 200 Punkte.

Bei einem kontrierten Spiel betragen die Faller wie folgt:

Der erste Faller beträgt 200 Punkte.

Jeder weitere Faller beträgt 400 Punkte.

Hier geht der Amerikaner vom Standpunkte der richtigen Lizitation aus. Er sieht im ersten Faller eine immerhin sehr genaue Lizitation. Dies ist absolut ein sehr richtiger Standpunkt. Wie oft verliert man einen Faller bloss durch einen misslungenen Impass. Wäre der fehlende König oder die Dame beim anderen Gegner gewesen, so hätte der Alleinspieler mit genau denselben — ihm zur Verfügung stehenden Karten — seinen Kontrakt eingehalten. Daraus sehen wir, dass die Lizitation eine absolut richtige war und dass bloss der misslungene Impass den Faller verursacht hat. In den Karten, welche die Gruppe besitzt, hätte genau so gut der Kontrakt enthalten sein können, daher hat diese Gruppe richtig lizitiert. Kann man diese Gruppe dafür streng bestrafen?

Die meisten anderen Bridgearten machen hier eben keine Unterschiede. Sie bestrafen alle Faller gleich. Manche Bridgearten bestrafen sogar den ersten Faller viel strenger als die weiteren. Ist dabei Vernunft und Logik? Ist nicht die amerikanische Art gerechter und begründeter? Ich glaube, dass dies klar auf der Hand liegt.

Jedenfalls ist man beim amerikanischen Kontraktbridge nicht so dem reinen Zufall ausgesetzt. Man hat die Möglichkeit zu kämpfen. Dem Gegner kann man den Sieg sehr erschweren und dadurch gewinnt das Spiel sehr an Abwechslung.

ad III. Das Vanderbilt-Bridge verlangt vom Bridgespieler eine absolut genaue Lizitation. Gerade in diesem Punkte unterscheidet sich die amerikanische von allen bisherigen Bridge-Arten wesentlich. Wir wissen, dass beim Auction-Bridge die Lizitation eine — ich möchte fast sagen — sekundäre Rolle gespielt hat. Beim kontinentalen Kontrakt-Bridge hat ein Spieler nur bis zur Lizitation der Manche ein Interesse. Hingegen verlangt das amerikanische Bridge — wenn die Karten es gestatten — die Lizitation eines Klein- und Gross-Slams. Mit einem Worte, die amerikanische Bridge-Art enthält folgendes Hauptprinzip: Die Spieler sollen das ansagen, was ihre Blätter enthalten. Dafür hono-

riert der Amerikaner solche Ansagen entsprechend. Die höchsten Prämien erhalten angesagte — und selbstredend abgespielte — Slams. Für Klein-Slam bekommt man:

in der ersten Manche 500 Punkte, in der zweiten Manche 750 Punkte.

Für Gross-Slam: in der ersten Manche 1000 Punkte, in der zweiten Manche 1500 Punkte.

Von Standpunkte ausgehend, dass eventuell gemachte Überstiche gleichbedeutend sind mit einer nicht präzisen Lizitation, honorieren diese die Amerikaner sehr niedrig u. zw.:

Bei einem unkontrierten Spiel, gleichgültig, ob der Spieler in der ersten oder zweiten Manche ist, erhält man für jeden Überstich bloss 50 Punkte. Daraus ersieht man dass der Amerikaner nebenbei kein Freund des sogenannten Plafondierens ist.

Bei einem kontrierten Spiel werden natürlich die Überstiche schon höher bewertet u. zw.:

In der ersten Manche jeder mit 100 Punkten, in der zweiten Manche jeder mit 200 Punkten.

Bei einem rekontrierten Spiel sind die oben angeführten Werte noch zu verdoppeln.

Hat hingegen ein Spieler seinen Kontrakt nicht erfüllt, so verliert er natürlich das ganze Spiel. Die Gegner buchen sich zu ihren Gunsten nur die stattgefundenen Faller, niemals jedoch — falls der Spieler Slam angesagt hat — die Slamprämie, sondern lediglich die Anzahl der Faller. Beispielsweise hat die eine Spieler-Gruppe Klein-Slam in der Pik-Farbe als Atout lizitiert und macht bloss insgesamt 11 Stiche, so ist diese Gruppe einmal gefallen. Die Gegner schreiben zu ihren Gunsten bloss einen Faller, keinesfalls die Slam-Prämie.

Der Amerikaner geht hier vom Standpunkte aus, dass der Verlust einer sonst sicheren Manche als Strafe völlig genügend sei; strenger brauche man nicht zu strafen. Man soll dabei auch nicht vergessen, dass ein Spieler, sobald er Klein- oder Gross-Slam lizitiert hat, eigentlich das höchste Spielrisiko auf sich genommen hat. Es ist daher vollkommen begründet, dass man ihn — sobald er freiwillig eine derartig hohe Verpflichtung auf sich nimmt — auch entsprechend honoriert.

Daraus entnehmen wir, dass das amerikanische Kontrakt-Bridge an einen Spieler tatsächlich ganz andere Anforderungen hinsichtlich der Lizitation stellt. Es verlangt absolute Genauigkeit und Sicherheit. Damit die Spieler aber in der Lage seien, derartig hohe Ansagen richtig zu lizitie-

ren, werden sie gezwungen sein, in der Lizitation auf Grund irgendeines Systems vorzugehen, andernfalls werden sie sich niemals gegenseitig richtig verständigen können.

Die veralteten Punktsysteme — können hier dem Spieler keine Hilfe bringen, weil sie für derart hohe Ansagen absolut unzureichend sind. Hier können nur Stichsysteme eine wirkliche Hilfe bieten.

Genau so wie für die früheren Bridge-Arten eine ganze Reihe solcher Punktsysteme szt. zusammengestellt wurden, so werden auch jetzt verschiedene Stichsysteme entstehen.

Das von mir szt. erklärte Stichsystem, habe ich gleich nach Publizierung des Vanderbilt-Bridges, schon Ende 1927, zusammengestellt und kann auf Grund der in der Zwischenzeit praktisch gemachten Erfahrung mitteilen, dass sich dieses System sehr gut bewährt hat. Natürlich müssen sich alle 4 Spieler nach dem gleichen System richten, sonst ist eine Verständigung kaum möglich. Das System hat den eminenten Vorteil, dass es in erster Linie auf logischer Grundlage aufgebaut ist.

Es ist klar, dass, je mehr sich das Bridge-Spiel verbreitet, desto mehr Menschen sich mit ihm befassen werden. Man kann daher darauf gefasst sein, dass in der nächsten Zeit wieder neue Lizitationssysteme auftauchen werden. Die verschiedenen Forcing-Bid-Systems sind bereits da.

Ebenso bin ich überzeugt, dass die amerikanische Bridge-Art keinesfalls die letzte sein wird. Gegenwärtig scheint ihre Aera wirklich zu beginnen. Wie lange sie dauern wird, weiss man natürlich noch nicht. Welche Bridge-Art nachher kommen wird, lässt sich auch schwer voraussagen. Eines ist meiner Ansicht nach so ziemlich sicher u. zw.: dass die amerikanische Bridge-Art die gerechteste, abwechslungsreichste und schönste aller bisherigen ist.

ad IV. Die amerikanische Bridge-Art hat ausserdem den eminenten Vorteil, dass sie auch die Kunst im Spiele honoriert. Diese Tatsache wird uns aus einem Vergleich zur Berechnungsart des kontinentalen Bridges sofort ersichtlich:

Nehmen wir folgendes Beispiel an: beim ersten Teilen der Karten wird die Spielergruppe N-S durch die Verteidiger gezwungen, das Spiel durch eine 5 Pik-Ansage zu erstein. Die Gegengruppe O-W kontriert die Ansage; die Gruppe N-S rekontriert.

Angenommen, die Gruppe N-S erfüllt ihren Kontrakt. Jedem Spieler ist so ziemlich bekannt, dass man, um eine derart hohe Verpflichtung einzuhalten, in den meisten Fällen wirklich das Spiel mit allen seinen Finessen beherrschen muss, d. h. dies kann nur ein wirklicher Bridge-Spieler, der die ganze Bridge-Kunst kennt durchführen.

Beim zweiten Teilen erhält die Gruppe O-W ein starkes Blatt. O lizitiert ein Sans-Atout; W erhöht ihn auf 3 Sans-Atout; N-S müssen passen, weil sie absolut leere Blätter besitzen. O-W machen natürlich Gross-Slam.

Beim dritten Teilen der Karten erhält die Gruppe O-W neuerlich ein starkes Blatt. N passt; O lizitiert ein Sans-Atout, S passt; W geht auf 3 Sans-Atout. Die Gruppe O-W macht neuerdings Gross-Slam.

Diese 3 Fälle wollen wir jetzt nach der amerikanischen und der Kontinentalen-Bridge-Art buchen:

Die amerikanische Bridgeart:		die kontinentale Bridgeart:	
N-S	O-W	N-S	O-W
—	700	—	1400
—	200	***	800
100	—	550	—
<hr style="border-top: 1px solid black;"/>			
600	—	I	—
—	105	—	I
—	105	—	II
<hr style="border-top: 1px solid black;"/>			
	1110		2200
	700		550
	Das Resultat beträgt:		
	410 = 4	1650 = 17	
	Punkte	Punkte	

Nach der amerikanischen Verrechnung hat die Gruppe O-W wohl gesiegt, aber nur mit 4 Points. Nach der kontinentalen Verrechnung hat diese Gruppe gesiegt, jedoch mit 17 Points.

Wir haben hier einen Unterschied von nicht weniger als 1300 Punkten.

Im obigen Beispiel hat die Gruppe N-S tatsächlich die Beherrschung der gesamten Bridge-Kunst gebraucht, um ihre Ansage zu erstehen und den Kontrakt einzuhalten. Hingegen hat die Gruppe O-W, weder die Lizitation, noch das Spiel zu beherrschen gebraucht, denn um 3 Sans-Atout mit derartigen Blättern zu lizitieren, braucht man die Lizitationkunst nicht zu beherrschen, und sobald alle 13 hohen Stiche in den Karten enthalten sind, ist jeder Anfänger imstande, das Gross-Slam abzuspielen. Der gute Spieler muss dabei zusehen, wie ihm der schwache einen hohen Sieg davonträgt. Ist dies gerecht? Der Amerikaner überlässt dem Schwachen — der nur dank den ausserordentlichen Karten zum Siege gelangt ist — wohl auch den Sieg. Wie wir aber aus dem Unterschiede der Verrechnung ersehen, besteht ein gewaltiger Unterschied zwischen dem einen und dem ande-

ren Sieg. Dies geht sogar so weit, dass, wenn wir in unserem obigen Beispiele statt der 5 Pik-Ansage, eine 6 Pik, also Klein-Slam, rekontrierte Ansage annehmen, alles andere aber ungeändert lassen, die Gruppe O-W zwar den Rubber gewinnt dieser aber beträgt —2 Points, d. h.: die Gruppe N-S bucht die 2 Points zu ihren Gunsten.

Ich glaube, dass unser Beispiel klar zeigt, dass der Amerikaner die Spielkunst richtig honoriert.

Wir hätten hiemit die 4 Hauptpunkte, in denen sich die amerikanische von der kontinentalen Bridgeart unterscheidet, erklärt.

Wie man hieraus ersieht, verlangt die amerikanische Bridge-Art eine absolute Beherrschung sowohl der Lizitation als auch der Spielkunst, daher gebe ich gerne zu, dass die sogenannten schwachen Bridge-Spieler vor dieser Bridgeart Scheu haben. Dem wirklichen Bridge-Spieler kann man jedoch nur das eine empfehlen, sobald wie möglich zur amerikanischen Bridge-Art überzugehen, denn diese ist unvergleichlich abwechslungsreicher und in all ihren Details viel interessanter.

VIII

DIE HILFSYSTEME IN DER LIZITATION

Wir haben bereits erklärt, wie sich die heute bestehenden drei Hauptbridgearten entwickelt haben und dabei die Grundidee jeder dieser Bridgeart kennen gelernt.

Diese uns bekannten Grundideen der drei Bridgearten sagen uns, dass jede Bridgeart von einem Bridgepieler absolute Kunst und Fertigkeit im Spielteile verlangt, dass hingegen die Anforderungen, die an einen Bridgepieler bezüglich seiner Fertigkeit und Genauigkeit in der Lizitation gestellt werden, wesentlich verschieden sind.

Beim Auctionbridge soll ein Spieler, so niedrig als möglich lizitieren, um möglichst sicher die auf sich übernommene Verpflichtung einhalten zu können, denn sobald ein Spieler die lizitierte Anzahl Stiche abgespielt hat, haben alle darüber gemachten Stiche für den Score, sei es der Manche oder des Rubbers, absolute Gültigkeit.

Beim kontinentalen Kontraktbridge wird hingegen jeder Spieler stets bemüht sein, nach Möglichkeit die Manche zu lizitieren, denn nur eine lizitierte Manche kann ihm den Sieg bringen.

Beim amerikanischen Kontraktbridge muss ein Spieler ausser der Ansage einer Manche (denn auch hier hat nur die angesagte Manche Zählwert) noch die Ansage eines Klein- oder Gross-Slams berücksichtigen, da diese Ansagen ihm die höchsten Prämien bieten.

Aus dem Obengesagten wird uns sofort klar, dass ein Bridgepieler nicht nur entsprechend verschiedene Kenntnisse in der Lizitation besitzen muss, sondern dass auch die darin anzuwendende Taktik bei jeder der drei Hauptbridgearten verschiedenartig ist.

Viele Bridgepieler haben sich daher dem theoretischen Studium dieses abwechslungsreichsten und in seinen Kombinationen unerschöpflichen Spieles gewidmet. Wir haben heute schon überall eine ganze Reihe solcher Bridge-Schriftsteller und Pädagogen. Ihre Zahl ist besonders in Nordamerika sehr bedeutend.

Jeder von diesen — nennen wir sie Lehrer — war bemüht, sein Bestes zu geben, einerseits, um den Menschen, die den Wunsch hatten, das Spiel zu erlernen, dies zu ermöglichen, andererseits, um solchen, die das Spiel schon kannten, eine Möglichkeit zu bieten, im Spiele weiterzukommen. Dadurch erklären wir uns die heute schon vorhandene ganz bedeutende Bridgelifteratur in allen Weltsprachen.

Alle diese Lehrer befassen sich mit dem Studium beider Bridgeteile, sowohl mit der Erklärung der Lizitation wie auch mit der Erklärung des Spielteiles. Doch das Studium der Lizitation überwiegt stark jenes des Spielteils.

Der Grund hiefür ist leicht einzusehen, denn der Spielteil des Bridges beruht immerhin auf mathematischer Grundlage: d. h. auf der Grundlage $2 \times 2 = 4$. Es ist wohl wahr dass im Bridgespiele dies nicht immer zutrifft, denn man kann es auch erleben, dass im Bridgespiel auf einmal 2 plus 2 gleich 5 geworden sind. Dennoch ist die Grundlage des Spielteiles unbestreitbar mathematischer Natur, daher in ihrer Art konkreter und in weiterer Folge leichter zu definieren und zu erklären.

Die Lizitation ist hingegen in erster Reihe absolut psychologischer Natur und dies aus dem einfachen Grunde, weil jeder Spieler natürlich seine Karten stets auf Grund seiner eigenen Psyche beurteilt. Da die Psyche jedes Menschen eine anders geartete ist, so fällt hier das Konkrete vollkommen weg. Man hatte daher hier ein viel ausgedehnteres Studiumfeld.

Da in der Psychologie das Konkrete absolut fehlt, werden sich die Spieler durch bloss psychologische Mitteilungen niemals über den Inhalt ihrer Karten verständigen können. Sie werden nur durch mathematische Mitteilungen in der Lage sein, ihre Gedanken gegenseitig richtig auszutauschen und sich auszusprechen.

Man hatte daher gerade in diesem wichtigsten Teile des Bridgespieles eine Aufgabe zu lösen. Die Lösung dieser Aufgabe bestand darin, die psychologische Grundlage der Lizitation in eine mathematische zu verwandeln. Die meisten Bridgelehrer haben sich das Ziel gesetzt, gerade diese wichtigste Aufgabe des Bridgespieles zu lösen.

Sie alle haben verschiedene Mittel und Wege gesucht, um Richtlinien zu finden, die es eben den Spielern ermöglichen sollen, beim Lizitieren richtig vorzugehen. Solche Richtlinien zu finden, war ein notwendiges Uebel im Bridgespiele. Auf Grund dieser unbedingten Notwendigkeit, die

die eigentliche Ursache der Entstehung der Lizitationssysteme ist, sind verschiedene solche Systeme entstanden, die heute mehr oder weniger überall benützt werden.

Da wir nun auf Grund obiger Erklärung zur richtigen Erkenntniss gelangt sind, dass die Lizitationssysteme wirklich ein notwendiges Uebel sind, und die Ursache ihrer Entstehung kennengelernt haben, so werden wir uns mit ihrem Inhalt hier befassen. Wir werden ihre Vor- und Nachteile kennen lernen, dieselben nach ihrer Richtigkeit prüfen und die Art und Weise finden, wie und wann sie dem Spieler eine Hilfe bringen sollen.

Die Hauptaufgaben, die ein Lizitationssystem zu erfüllen hat, sind folgende:

1. Der Bridge-Neuling soll dadurch in die Lage versetzt werden, eine Ansage — welcher Art immer sie sei — möglichst richtig zu machen.

2. Die schon fertigen Spieler sollen mit Hilfe der Lizitationssysteme die Möglichkeit haben, höhere und ganz hohe Ansagen, die die Kontraktbridge-Arten verlangen, richtig durchzuführen.

Die hier angeführten 2 Punkte klären uns über die eigentliche Geburtsstätte der Lizitationssysteme auf.

England — die Wiege des Bridgespieles — mit seinem traditionellen Auction-Bridge hat sich nicht viel um Zusammenstellungen von Lizitationssystemen bemüht, weil die Lizitation im Auction-Bridge dies nicht erforderte. Es existierten dort seinerzeit nur gewisse primitive Punkt-Systeme, die für die Lizitation im Auction-Bridge vollkommen ausreichend waren. — Dafür haben die Engländer als Altmeister auf dem Gebiete des Spielteiles derartige Spielfinessen eronnen, die man sonstwo kaum wiederfinden kann.

Europa mit seinem kontinentalen Kontrakt-Bridge hat sich schon etwas mehr mit dem Studium der Lizitationssysteme befasst, denn die Lizitation bei dieser Bridgeart verlangt immerhin eine gewisse Sorgfalt und Systemisierung.

Amerika hingegen als Erfinder des Vanderbilt-Bridges mit den Lizitationen von Klein- und Gross-Slams war gezwungen, sich eifrig und gründlich dem Studium der Lizitationssysteme zu widmen. Daher sehen wir dort eine ganze Reihe solcher Systeme entstehen.

Nachdem uns nun die Hauptaufgaben, die ein Lizitationssystem zu erfüllen hat, bekannt sind, werden wir uns selbst ein Bild machen können über die Eigenschaften, die ein richtiges System enthalten und wie dessen Grundlage beschaffen sein soll.

Sowohl die Eigenschaften als auch die Grundlagen eines richtigen Systems sollen sein:

1. einfach,
2. logisch,
3. genau.

ad 1. Die erste Bedingung für die richtige Grundlage eines Systemes ist seine Einfachheit, denn das System ist — wie eingangs erwähnt — in erster Linie dazu da, um dem Neuling zu zeigen, was er auf Grund der Karten, die er in seiner Hand hält, ansagen darf und soll — oder nicht soll. In zweiter Linie soll das System dem Neuling das Fundament der Lizitationskunst geben. Entwickelt er sich im Laufe der Zeit zum wirklichen Spieler, dann wird ihm das System bei schwierigen Lizitationsproblemen als Berater dienen.

Den hier angegebenen Aufgaben wird und kann am besten nur ein einfaches System entsprechen. Je einfacher ein System ist, desto leichter wird der Neuling es erfassen, desto schneller wird er es beherrschen und anwenden können, d. h. desto früher wird der Neuling in der Lage sein, lizitieren zu können. Ein kompliziertes System wird hingegen für einen Neuling vollkommen unverständlich sein; es wird ihm nur Plage bereiten, was schweres und langsames Weiterkommen des Neulings zur Folge haben wird.

Ein System ist dann einfach, wenn einerseits seine Grundlage einfach ist, andererseits, wenn sein ganzer Aufbau einfach zusammengestellt ist.

Ad 2) Da die Grundlage des gesamten Bridgespieles die Logik ist, so muss auch die Grundlage eines richtigen Lizitationssystems absolut die Logik sein. Diese Eigenschaft wird sowohl dem Neuling als auch dem fertigen Spieler eminente Vorteile bringen, denn der Neuling wird eine logische Erklärung immer leichter verstehen und merken können. Der fertige Spieler wird sich auf Grund eines logischen Systems in der Lizitation mit jedem anderen, selbst ihm fremden Spieler, in den meisten Fällen richtig verständigen können. Unlogische Systeme, die als Folge auch unlogische Ansagen mit sich bringen, werden stets selbst bei guten Spielern zu Missverständnissen führen.

Ad 3.) Dieser dritte Punkt der Eigenschaften der Lizitationssysteme — die Genauigkeit — spielt bei den Kontraktbridgearten, insbesondere beim amerikanischen Kontrakt-Bridge die wichtigste Rolle.

Ein Klein- und Gross-Slam wird man nur dann lizitieren können, wenn man mathematisch genau in der Lizitation vorgeht. Je genauer ein System, desto genauer wird die Li-

zitation ausfallen. Eine halbwegs genaue Lizitation wird ohne genaue Systeme bei den Kontrakt-Bridgearten gar nicht durchführbar sein. Die Genauigkeit aber wird in erster Linie von der dabei angewendeten mathematischen Formel abhängen, die man als Grundlage des Systems benützt hat.

Diese Systeme haben sich jedoch im Laufe der Zeit auch geändert, denn — abgesehen von der Entwicklung die das Bridgespiel durchgemacht hat, wodurch sich logischerweise auch die Systeme ändern mussten — ist es kaum denkbar und möglich für die Lizitation, die in ihren Kombinationen und Möglichkeiten derart unerschöpflich ist, ein System zu erfinden, das für jede Kombination absolut und einzig richtig wäre.

Wir haben wie bereits erwähnt 2 Arten von Systemen zwar die Punkt-Systeme und die Stichsysteme.

Die Punktssysteme kamen zustande, in dem die betreffenden Erfinder jede Figur mit einer bestimmten Anzahl von Punkten bewerteten, worauf sie erklärten, dass ein Spieler, sobald er in seinen 13 Karten so und soviel Figuren, — in Punkten umgerechnet — hatte, berechtigt sei, eine entsprechende Ansage zu machen.

Beim ältesten System war ein As mit 11 Punkten bewertet, wobei folgende Norm gültig war:

Hatte man als Erster an der Reihe 33 Punkte in seinem Blatte (3 Asse gleich 33) so war man berechtigt eine Sans-Atout zu lizitieren.

Später sind wohl andere Bewertungen gekommen.

Eins der bekanntesten Systeme war jenes von Robertson.

Dieser hatte die Figuren bewertet wie folgt:

As gleich 7 Punkte, König gleich 5 Punkte, Dame gleich 3 Punkte, Bube gleich 1 Punkt.

Bei diesem System war man als Erster an der Reihe berechtigt, mit 21 Punkten im Blatte (3 Asse gleich 21) eine Sans-Atout zu melden.

Ein sehr bekanntes System ist jenes vom Reith.

Das Reith'sche System hat folgende Bewertung der Figuren:

Ass gleich 6 Punkte, König gleich 4 Punkte, Dame gleich 3 Punkte, Bube gleich 2 Punkte, Zehner gleich 1 Punkt, Neun, Acht gleich halb Punkt.

Eins der letzten Systeme ist jenes vom Work.

Work hat den Figuren folgende Werte gegeben.

As gleich 4 Punkte, König gleich 3 Punkte, Dame gleich 2 Punkte, Bube gleich 1 Punkt, Zehner gleich halb Punkt.

Beim Work'schen System verlangt man 13 Punkte im Blatte (also 3 Asse gleich 12 plus 1 Bube gleich 1) um als Erster an der Reihe eine Sans-Atout zu lizitieren.

Ausser den hier angegebenen, gibt es noch eine ganze Reihe mehr oder weniger bekannter Punktsysteme. Wir wollen sie hier nicht aufzählen. Für uns ist nur die eine Feststellung wichtig, dass alle Systemerfinder für die Zusammenstellung ihrer Systeme die gleiche Grundlage — die Bewertung der Figuren in Punkten — genommen haben, wobei jeder einzelne von ihnen bemüht war, etwas Vollkommeneres zu ersinnen, um dem Bridgespieler mit seinem neuen System eine grössere Hilfe, ja ein präziseres Mittel für die Lizitation zu bieten. Mit einem Worte, jeder Systemerfinder wollte durch sein System die Möglichkeit, genau und richtig zu lizitieren, erweitern.

Ich habe schon früher erwähnt, dass die meisten Systeme in Amerika ersonnen wurden und zwar noch vor der Einführung des amerikanischen Kontraktbridges, d. h.: sie wurden in erster Linie für jene Lizitationstaktik zusammengestellt, die man im Auctionsbridge anzuwenden hat. Wir haben aber bereits erklärt, dass die Lizitationstaktik des Auctionsbridges und jene des Kontraktbridges — infolge der verschiedenen Grundideen dieser beiden Bridgearten — eine anders geartete ist und stehen daher vor der Frage, ob die Lizitationshilfssysteme, die für das Auctionsbridge ersonnen wurden, tatsächlich auch den Kontraktbridgearten am besten entsprechen.

Dies ist das Problem, das uns hier interessiert und das wir nun erörtern wollen.

Damit wir über ein Punktsystem ein ganz klares Bild bekommen, werde ich zuerst den ganzen Aufbau des Systems von Milton C. Work darlegen.

Work erklärt: Man kann mit einer Sans-Atout einen Angriff eröffnen, sobald man im eigenen Blatte als Minimum besitzt:

Als Erster an der Reihe 13 Punkte = (3 Asse + 1 Bube).

Als Zweiter an der Reihe 12 Punkte = (3 Asse).

Als Dritter an der Reihe 14 Punkte = (3 Asse + 1 Dame).

Als Vierter an der Reihe 15 Punkte = (3 Asse + 1 König).

Mit zwei Sans-Atout soll man einen Angriff eröffnen, sobald man im eigenen Blatte 17 Punkte besitzt = (3 Asse + 1 König + 1 Dame), gleichgültig der wievielte man an der Reihe zur Lizitation ist.

Mit drei Sans-Atout soll man einen Angriff eröffnen, sobald man im eigenen Blatte 21 Punkte besitzt = (4 Asse + 1 König + 1 Dame) egal der wievielte man an der Reihe der Lizitation ist.

Um als Partner des Sans-Atout-Angreifers berechtigt zu sein, den Angreifer erhöhen zu dürfen, muss man im eigenen Blatte ein Minimum besitzen von:

9 Punkten, um von 1 Sans-Atout, auf 2 Sans-Atout zu erhöhen = (3 Könige) (2 Asse genügen auch immer).

12 Punkten, um von 1 Sans-Atout auf 3 Sans-Atout zu erhöhen = (3 Asse, oder 4 Könige).

6 Punkten, um von 2 Sans-Atout auf 3 Sans-Atout zu erhöhen = (2 Könige oder 3 Damen resp. das Aequivalent).

Hat der Partner die 1 Sans-Atout-Ansage auf 2 Sans erhöht, so darf der Sans-Atout-Angreifer auf 3 Sans nur dann übergehen, wenn er in seinem Blatte mindestens 2 Punkte, über das notwendige Lizitationsminimum besitzt.

Bei dieser Gelegenheit erwähne ich, dass die meisten Punktsysteme nur die Sans-Atout-Lizitationen erklären, wobei alle mehr oder weniger die gleiche Stärke der Karten wie Work verlangen. Ueber die Durchführung von Farbenlizitationen erklären sie fast gar nichts.

Wir haben die Möglichkeit — zwecks Prüfung — die Figurenpunktbewertung in Stiche zu verwandeln. Sobald wir dies tun, sehen wir, dass uns Milton Work mit seinem System folgendes sagt:

Mit zwei Sans-Atout soll man angreifen, sobald man im eigenen Blatte besitzt:

Als Erster an der Reihe $3\frac{1}{4}$ Stiche = 13 Punkte.

Als Zweiter an der Reihe 3 Stiche = 12 Punkte.

Als Dritter an der Reihe $3\frac{1}{3}$ Stiche = 14 Punkte.

Als Vierter an der Reihe $3\frac{1}{2}$ —4 Stiche = 15 Punkte.

Mit zwei Sans-Atout soll man angreifen, sobald man im eigenen Blatte $4\frac{1}{4}$ —5 Stiche besitzt = 17 Punkte.

Mit drei Sans-Atout soll man angreifen, sobald man im eigenen Blatte etwa 6 Stiche besitzt = 21 Punkte.

Aus der obigen Umrechnung ersehen wir, dass bei diesem System sowie bei fast allen anderen Punktsystemen ein Bridgespieler, sobald er 3—4 Stiche im Blatte besitzt, berechtigt ist, einen Sans-Atout-Angriff zu eröffnen und zwar als Erster, Zweiter, Dritter oder Vierter an der Reihe der Lizitation.

Nehmen wir aber jetzt die zwei Hauptbridgearten und versuchen wir das obige System in der Lizitationstaktik unserer zwei Bridgearten anzuwenden.

Beim Auctionbridge. Sobald man die lizitierte Anzahl der Stiche abgespielt hat, hat beim Auctionsbridge wie wir schon wissen, alles darüber Abgespielte volle Gültigkeit für den Score, sei es der Manche oder Rubbers. Bei dieser Bridgeart soll man daher so niedrig als möglich lizitieren.

Eine höhere Lizitation wird hier nur dann vorkommen, wenn man seitens der Gegner dazu gezwungen sein wird, aber freiwillig niemals, daher wird ein Spieler beim Auctionbridge in der Lizitation stets folgende Taktik anwenden: Ein Spiel durch die möglich niedrigste Ansage zu erstehen, um um so sicherer das Spiel durchführen zu können.

Aus dieser Erklärung ist uns wohl klar, dass ein Bridgepieler bei dieser Bridgeart in den meisten Fällen während der Lizitation gar nicht damit rechnet, ob er der Stärkere oder Schwächere ist, ob er gerade in diesem Momente die Chance hat, eine Manche abzuspülen, oder nicht, weil er eben weiss, dass er niemals eine Manche vorher lizitieren muss, um sie zu gewinnen. Kurz gesagt: bei dieser Bridgeart gelangt ein Spieler eigentlich ohne Risiko in der Lizitation zum Siege.

Für diese Bridgeart, die wie oben gesagt, charakterisiert ist erstens durch das eigentlich wegfallende Risiko in der Lizitation, zweitens dadurch, dass durch möglichst niedrige Ansagen ein Spiel erstanden werden kann, werden wohl die Punktsysteme entsprechen und auch geeignet sein, den Spielern in ihrer Lizitationstaktik gute Anhaltspunkte zu geben. Auch die verlangten Minima an Punktwerten für Erstansage dürften — gleichmässige Verteilung der Stärken vorausgesetzt — genügen.

Aus dieser Erörterung ziehen wir die Schlussfolgerung, dass die bestehenden Puktsysteme mit ihren Minima für Erstansagen für die Nichtkontraktbridgearten den Bridgespielern in der Lizitation sehr behilflich sein werden.

STICHSYSTEME

Bei den Kontraktbridgearten: Wie wir wissen, muss bei dieser Bridgeart ein Spieler — um eine Manche gewinnen zu können — dieselbe vorher lizitieren, da hier nur die lizitierten Stiche für den Score, sei es der Manche oder des Rubbers, Zählwert haben; infolgedessen wird ein Spieler bei dieser Bridgeart eine ganz andere Lizitationstaktik als im Auctionsbridge anwenden müssen.

Die Hauptfrage eines Spielers bei dieser Bridgeart wird folgende sein: Enthalten meine 13 Karten jene Stärke, die notwendig ist, um — nach Möglichkeit mit Zuhilfenahme des Partners — eine Manche lizitieren und sie abspielen zu können oder nicht? Diese Frage wird jeder Spieler beim Ansehen seiner 13 Karten zunächst aufwerfen. In zweiter Reihe werden die Fragen über die eventuellen anderen Lizitationsmöglichkeiten in Betracht kommen.

Nun, wir wissen, dass eine Manche aus 9, 10 und 11 Stichen besteht. 9 Stiche sind cca $\frac{3}{4}$, 10 Stiche sind cca $\frac{4}{5}$ und 11 Stiche sind cca $\frac{5}{6}$ aller Stiche. Dies bedeutet, dass man

— um eine Manche zu erzielen — den weitaus grösseren Teil an vorhandenen Stichen benötigt. Demzufolge wird uns klar, dass ein Spieler nur dann Aussicht hat, eine Manche lizitieren zu können, wenn er die dazu notwendige, d. h. die weitaus grössere Anzahl von Stichen in seinen 13 Karten besitzt. Dank dieser Erkenntnis gehen wir bestimmt nicht fehl, wenn wir — für die, bei dieser Bridgeart anzuwendende Taktik — die Stärke und die Schwäche der Blätter als Grundlage nehmen.

Wir werden daher bei der Lizitationstaktik dieser Bridgeart zwei Hauptarten der Lizitation unterscheiden und zwar: die Lizitation des Angriffes und jene der Verteidigung. Angreifen wird jener Spieler, der über das stärkere, verteidigen wird sich jene Gruppe, die über das schwächere Blatt verfügen wird.

Bei der allgemeinen Erklärung der Lizitation haben wir darüber ausführlich gesprochen und sogar ein ganzes System für die Lizitation eines Angriffes auf dieser Grundlage aufgestellt.

Dort haben wir genau dargelegt, wann ein Spieler der stärkere, daher berechtigt ist, einen Angriff zu eröffnen, und wann er der schwächere ist, ferner wie man sich beim Angriff und wie bei der Verteidigung zu benehmen hat.

Unser angegebenes Angriffssystem werden wir hier noch einmal kurz darstellen:

Erfolgreich wird man angreifen mit:

5 Stichen als Erster an der Reihe — Annahme beim Partner 2 — 3 Stiche,

6 Stichen als Zweiter an der Reihe — Annahme beim Partner 2 Stiche,

7 Stichen als Dritter an der Reihe — Annahme beim Partner 1 — 2 Stiche,

8 Stichen als Vierter an der Reihe — Annahme beim Partner 1 Stich.

Die Angreifergruppe besitzt insgesamt:

Angriff als erster 7 — 8 Stiche, Angriff als zweiter 8 Stiche, Angriff als dritter 8—9 Stiche, Angriff als vierter 9 Stiche.

Wie man sieht, ist auf Grund dieses aufgestellten Systems die Angreifergruppe — vorausgesetzt, dass der Partner die bei ihm angenommene Anzahl der Stiche besitzt — jedesmal absolut die stärkere Gruppe. Sie hat hier tatsächlich Aussicht, zur Manche zu kommen, wobei wir nicht vergessen dürfen, dass sie die Möglichkeit hat, sowohl in Sans Atout- wie auch in den Farben die Manche zu erreichen.

Da ein Spieler bei dieser Bridgeart zum Hauptziel die Lizitation der Manche haben wird, so wird die hier anzuwendende Taktik folgende sein:

Als Angreifer wird man gleich mit der höchstmöglichen Ansage die Lizitation eröffnen.

Nun, können bei dieser Lizitationstaktik, bei derart hohen Ansagen einem Spieler die Punktsysteme behilflich sein?

Wie viele Punkte soll ein Spieler in seinem Blatte besitzen, um mit 2 Pik, 3 Herz, 4 Karo u. s. w. eine Lizitation eröffnen zu dürfen?

Die Antwort ist sehr einfach: Die Punktsysteme scheinen dem Kontraktbridge nicht zu entsprechen. Sie können schwerlich einem Spieler Anhaltspunkte für eine richtige — und was besonders beim amerikanischen Kontraktbridge das wichtigste ist — für eine hohe, genaue und präzise Lizitation bieten.

In der Lizitationstaktik der Kontraktbridgearten können wir daher nur Stichsysteme anwenden, d. h. solche Systeme die als Grundeinheit den »Stich« haben.

In unserem Buche erfolgte die Erklärung der Lizitation auf Grund des Stichsystems vom Captain P. Lulić. Wir wollen hier noch zwei weitere Stichsysteme kurz anführen, die bei uns bekannt sind.

Das Stichsystem von Dr. Paul Hermann.

Die Grundlage des Dr. H.-Systems besteht aus 2 Teilen u. zw. aus einem Unterbau (wie Dr. H. es selbst bezeichnet) und einem Oberbau.

Der Unterbau besteht aus der ersten Lizitationsrunde, bei der man ausdrücklich nur die Toppwerte — wobei man unter Toppwerte nichts anderes als absolute Stiche zu verstehen hat — die man in der Hand hält, zu melden hat. Der Oberbau besteht hingegen aus den Lizitationen jener Farben, die man eigentlich zu spielen wünscht, d. h. erst nach der ersten Runde sollen sich die Partner gegenseitig über die Farbe, mit der sie am vorteilhaftesten das Spiel erstehen werden, verständigen. Für die Durchführung der Lizitation, die sein Unterbau erfordert, hat Dr.-H. eine unbedingt sehr sinnreiche Toppwert-Skala zusammengestellt. Sie lautet wie folgt:

Die Ansage einer Treff bedeutet: ich habe 2 Toppwerte;

Die Ansage einer Karo bedeutet: ich habe 3 Toppwerte;

Die Ansage einer Herz bedeutet: ich habe 4 Toppwerte;

Die Ansage einer Pik bedeutet: ich habe 5 Toppwerte in meinem Blatte.

Diese Toppwertrunde hat den Zweck, den Partnern eine Möglichkeit zu geben, sich gegenseitig über die Anzahl der Stiche, die sie in ihren eigenen Blättern halten, genau zu verständigen, wobei es einstweilen ganz irrelevant ist, in welcher und ob in einer oder mehreren Farben diese Stiche enthalten sind. Kurz gesagt, die Dr. H.-Skala verlangt von einem Spieler eine Lizitation, sobald dieser 2, 3, 4 oder 5 Stiche (Toppwerte) besitzt.

Die Toppwert-Skala im Dr. H.-System ist natürlich gültig nur für jenen Spieler, der Erstansager ist. Nun wollen wir sehen, wie man sich als Partner des Erstansagers nach dem Dr. H.-System zu verhalten hat.

Dr. H. erklärt: hat man als Partner des Erstansagers im eigenen Blatte weniger als $1\frac{1}{2}$ Toppwerte, dabei auch sonst kein Blatt für eine berechnigte Ansage, so muss man den Erstansager darüber informieren. Diese Information erfolgt durch eine Ablehnung, die folgenderweise gemeldet wird:

Bei Meldung des Erstansagers

1 Treff der Partner lehnt ab mit: 1 Karo

1 Karo der Partner lehnt ab mit: 1 Herz

1 Herz der Partner lehnt ab mit: 1 Pik

1 Pik der Partner lehnt ab mit: 1 Sans Atout.

Hat man also als Partner des Erstansagers weniger als $1\frac{1}{2}$ Toppwerte, so ist die Pflicht dieses, den Erstansager darüber zu informieren, dass er keine Hilfe im eigenen Blatte besitzt.

Jede andere Ansage bedeutet hingegen eine positive Antwort. Der Partner des Erstansagers soll nach Möglichkeit in seiner positiven Ansage auch die Toppwerte des Erstansagers mit einrechnen. Mit dieser positiven Ansage des Partners hat die Toppwertrunde ihr Ende gefunden und man geht hiemit zum Oberbau des Systems über, d. h. zur Lizitation der Farbe, mit der man das Spiel eigentlich erstehen will.

Der Oberbau des Dr. H.-Systems ist folgendermassen zusammengestellt: lehnt der Partner des Erstansagers ab, so muss der Erstansager selber seine wirklich beste Farbe zum Spiele aussuchen und vermelden. Antwortet der Partner hingegen positiv, so bedeutet eine Meldung von 2 Sans-Atout oder 3 Farben-Tricks dieses Partners für den Erstansager die Möglichkeit eines Manche-Kontraktes. Der Erstansager wird natürlich bei einer erfolgten positiven Antwort alle noch dabei mitentscheidenden Faktoren berücksichtigen müssen, bevor er seine neue Ansage lizitiert.

Meldet der Erstan­sa­ger eine Pik, so führt eine 2-Trick-Antwort des Partners auf eine Manche, eine Drei-Trick-Antwort auf eine Slam-Ansage.

Sollte der nächste in der Lizitationsreihe befindliche Gegner die gleiche Anzahl Toppwerte, wie sie der Erstan­sa­ger hält, in seinem Blatt besitzen, so wird dieser Gegner die Lizitation des Erstan­sa­gers kontrieren.

In einem derartigen Falle ist der Partner des Erstan­sa­gers nicht mehr verpflichtet, in der Dr. H.-Skala zu antworten. Meldet jedoch dieser Partner, nach einer seitens der Gegner erfolgten Kontra was immer es sei an, so gilt für den Erstan­sa­ger eine derartige Meldung absolut als eine positive Ansage.

Die Weiteren Bestandteile des Oberbaues im Dr. H.-System sind wohl mehr oder weniger den anderen Lizitations-Systemen ähnlich, insbesondere, was die Verständigung der Partner bezüglich der Slam-Ansagen anbelangt.

Dies wären in grossen Zügen die Haupteigenschaften des Dr. H.-Systems.

Das Stichsystem von Mr. Ely Culbertson.

Mr. Culbertson eröffnet eine Lizitation sobald er vier Stiche in seinem Blatte besitzt. Bei dieser Stärke lizitiert er einen Farbentrick. Mit zwei Farbentricks eröffnet er die Lizitation sobald er in seinem Blatte acht bis neun Stiche hält. Dies ist zu gleicher Zeit die Verständigung für seinen Partner dass sein Blatt die eventuelle Möglichkeit eine Slamkontraktes enthält. Den Angriff mit »Sans Atout« beginnt Culbertson fasst niemals. »S. A.« wird erst im Verlaufe der Lizitation genannt.

Der Partner des Angreifers hat sich wie folgt zu benehmen:

Fasst in allen Fällen hat dieser Partner seine Stichanzahl zu jener des Angreifers zu addieren und die Summe der beiden zu lizitieren.

NARODNA IN UNIVERZITETNA
KNJI (17U) (17UNICA)



00000460410



ZAGREBAČKI
Bridge-Cercle

IN DEN RÄUMEN
DES TRGOVAČKI DOM

ELEGANTER
TREFFPUNKT DER BESTEN
IN- UND AUSLÄNDISCHEN
BRIDGESPIELER

PARTIEN
IN ALLEN SPIELSTÄRKEN
UNTERRICHT

IM SOMMER EIGENER
SCHATTIGER GARTEN

ANMELDUNGEN :
JURIŠIČEVA ULICA No. 1/I
TELEPHON: 25-28 und 54-89