

A 22894/14

MODERNES  
KONTRAKT-  
BRIDGE



SYSTEM CULBERTSON



# Modernes

## Kontrakt-Bridge.

System Culbertson.



*Zusammengestellt nach Culbertson „Contract Bridge Blue Book“, „Contract Bridge for Auction Players“ u. anderen amerikanischen u. englischen Standardwerken*

*von*

**KURT GATNAR.**

Riigiraamatukogu.

№. A 22894:14



Verlegt in Kommission bei Kluge & Ströhm, Reval 1933.

Modernes

# Kontrakt-Bridge.

System Culbertson.

von

Zusammengestellt nach Culbertson „Contract Bridge  
Blue Book“, „Contract Bridge for Action Players“, &  
anderen amerikanischen & englischen Standardwerken

von

KURT GATNAR.



A 22222 A

# VORWORT.

Veranlasst durch den Mangel an leichtfasslicher, zum Selbstunterricht geeigneter, deutscher Litteratur über modernes Kontrakt-Bridge, habe ich diesen Leitfaden über das System CULBERTSON zusammengestellt.

Mr. Ely Culbertson, wohl einer der genialsten, wenn nicht der genialste Spieler der Welt, hat das Bridgespiel auf eine mathematische und logische Basis gestellt, dass es nunmehr als das Schachspiel unter den Kartenspielen bezeichnet werden kann. Dennoch bleiben der Initiative des Spielers so viele Betätigungsmöglichkeiten, so dass das Spiel niemals mechanisiert wird.

Dieser Leitfaden soll nicht ein Lehrbuch für Anfänger sein, sondern soll dem Spieler eine Umstellung auf das Culbertson System ermöglichen.

Reval, Estland 1933.

Kurt Gatnar.

---

---

# VORWORT.

Veranlaßt durch den Mangel an Lehrbüchern, zum Selbstunterricht geeigneter, deutscher Literatur über modernes Kontakt-Bridge, habe ich diesen Leitfaden über das System CUBERTSON zusammengestellt.

Mr. Ely Culbertson, wohl einer der genialsten, wenn nicht der genialste Spieler der Welt, hat das Bridge-Spiel auf eine mathematische und logische Basis gestellt, das es nunmehr als das Schachspiel unserer Zeit bezeichnen werden kann. Die Initiative des Spielers so wie die Bewegungsmöglichkeiten, so dass das Spiel niemals unentschieden wird.

---

O. ZWETKOW, TALLINN, WENE 1.

---

Dieser Leitfaden soll nicht ein Lehrbuch für Anfänger sein, sondern soll dem Spieler eine Umstellung auf das Culbertson System ermöglichen.

Reval, Estland 1933.

Kurt Ostner.

---

## Abkürzungen und Erklärungen.

---

T = Treff

C = Karo

H = Herz

P = Pik

o. T. = Ohne Trumpf

A = Ass

K = König<sup>s</sup>

D = Dame

B = Bube

× = Kl. Karte

F. St. = Figurenstich

U. St. = Unterstützungsstich

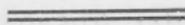
S. St. = Spielstich

Pkt = Punkte nach Work

F = Forcing

Hohe Farbe = Herz und Pik

Niedere Farbe = Treff und Karo.



## I. Allgemeines.

Culbertson unterscheidet in seinem System das er „Approach-Forcing Principle“ nennt, Annäherungsansagen und zwingende Ansagen. Erstere führen durch stufenweises Bieten zur Wahl der besten Spielmöglichkeit, Letztere zwingen beide Partner weiterzubieten, bis die Partie erreicht ist.

Die Bewertung eines Blattes erfolgt durch Einzelfiguren und Figurenkombinationen, deren Wert von  $\frac{1}{2}$ —2 Figurenstichen schwankt. In allen 4 Blättern sind 8—8 $\frac{1}{2}$  F. St. enthalten.

Hat der Erstansager mehr als ein Viertel ( $2\frac{1}{2}$ ) dieser Figurenstiche in der Hand, so kann er zur Offensive schreiten und eine Erstansage machen, deren Höhe sich nach der Anzahl von Figurenstiche in seiner Hand richtet.

Ist eine bietfähige Farbe im Blatt vorhanden, so muss diese zuerst geboten werden. Erst bei Mangel einer bietfähigen Farbe darf „Ohne Trumpf“ geboten werden.

Jede Ansage soll den Partner über die Art und Anzahl von Figurenstichen in der eigenen Hand orientieren, um ihm die Möglichkeit zu bieten, ein Gebot anzuwählen, das für beide Hände das Beste ist. Daher hat jedes Gebot seine eigene Meinung.

Es gibt vier Ansage-Situationen:

- 1.) Die Erstansage. Dies ist eine Ansage des Gebers oder eine Ansage nach einem vorhergehenden Pass.

- 2.) Wenn der eigene Partner das Bieten eröffnet hat. Diese Ansagen sind Unterstützungs-, Erhöhungs- oder Herausnahme-Ansagen.
- 3.) Nach einem Gebot des Gegners. Dies sind Defensivgebote oder Herausnahme- (Informations-) Kontra.
- 4.) Gebote, wenn sie keine Erhöhungen sind, nach einem vorhergehenden Pass sind sekundäre Ansage.

Des Weiteren unterscheidet Culbertson Unterstützungs- und Spielstiche. Erstere dienen zur Bewertung des Blattes des Spielers, Letztere zur Bewertung des Blattes des Spielers selbst in einem späteren Zeitpunkt.

## II. Bewertung.

### A.) Figurenstiche nach Culbertson.

A—K . . . . .	2 Figurenstiche
A—D, A—B—10, K—D—10 . . . . .	1½ Fig. Stiche.
A, K—D, K—B—10, K—x und D—x in versch. Farben . . . . .	1 Fig. Stiche.
K—x, D—B—x, D—x und B—x in versch. Farben . . . . .	½ Fig. Stiche.

In einer Farbe können höchstens zwei Figurenstiche gezählt werden. A—K—D, A—K—B sind in einem späteren Zeitpunkt des Bietens mehr wert, müssen aber bei einer Erstansage mit 2 Fig. Stichen berechnet werden.

## B.) Spielstiche (Wahrscheinliche Stiche.)

Dies sind Karten die als Stiche gewertet werden mögen, wenn die gebotene Farbe des Spielers Trumpf wird.

Bei K—D—B, A—D—B, D—B—10 oder B—10—9—8 in der Hand wird für jede ausstehende Figur ein Stich in Abzug gebracht.

Bei anderen Kombinationen wird der volle Figurenstich-Wert angenommen und zu den auf diese Weise erhaltenen Stichen werden die kleinen Karten wie folgend dazugerechnet:

In Trumpffarbe: In einer anderen Farbe:

a) 4 Karten	1 S. St.	$\frac{1}{2}$ S. St.
b) 5 Karten	2 „	1 „
c) 6 Karten	3 „	$1\frac{1}{2}$ „

## C.) Unterstützungsstiche.

Karten oder Kombinationen von Karten, die voraussichtlich das Gebot des Partners unterstützen können. Darunter fallen auch die unter Punkt 3) angeführten Schnappstiche:

1.) In des Partners Farbe:

A oder K—×—×	. . . . .	1 U. St.
D—×—× oder ×—×—×—×	$\frac{1}{2}$	„
5 kleine Karten	. . . . .	1 „
6 kleine Karten	. . . . .	2 „

2.) In anderen Farben:

Die Figurenstiche werden nach ihren vollen Tabellenwert berechnet und die kleinen Karten nach dem Tabellenwert „Spielstiche“ dazugerechnet.

### 3.) Schnappstiche.

Dies sind Stiche die mittels Trumpfkarten gegen andere kurze Farben getätigt werden:

Bei 3 Trümpfen, bei 4 Trümpfen in der Hand

Renonce 2 U.St.                      3 U. St.

1 Karte 1 „                              2 „

2 Karten  $1\frac{1}{2}$  „                              1 „

Bei zwei kurzen Farben im Blatt wird nur die Kürzere, bei gleicher Länge wird nur eine von beiden gerechnet.

## III. Farben-Gebote.

### 1.) Einser Farbengebot als Eröffnung.

Dazu benötigt man a.)  $2\frac{1}{2}$  Figurenstiche verteilt auf wenigstens zwei Farben im Blatt.

b.) Eine bietfähige Farbe. Dies ist eine **Vierer** Farbe mit  $1\frac{1}{2}$  F. St. darin, wie A—D— $\times$ — $\times$ .  
A—B—10— $\times$  oder K—D—10— $\times$ .

Eine **Fünfer** Farbe mit  $\frac{1}{2}$  F. St. darin wie K— $\times$ — $\times$ — $\times$ — $\times$ , D—B— $\times$ — $\times$ — $\times$ .

Jede **Sechser**-Farbe oder noch längere Farbe. Solange eine bietfähige Farbe im Blatt vorhanden ist, muss diese immer zuerst geboten werden, ohne Rücksichtnahme auf die Verteilung der Figurenstiche über die anderen Farben. Erst bei Mangel einer bietfähigen Farbe darf „Ohne Trumpf“ geboten werden. (Approach-Prinzip Culbertson's)

Im Falle einer **zwei Farbenhand** biete man bei zwei Viererfarben, zwei Fünferfarben oder einer

Fünferfarbe und einer Sechserfarbe, die **höhere** Farbe zuerst. Bei einer Viererfarbe und einer Fünferfarbe in der Hand biete man die **längere** Farbe zuerst.

Man biete eine hohe Sechserfarbe noch einmal, eine hohe Siebenerfarbe noch zweimal, bevor man seine Viererfarbe zeigt.

Bei gleicher Stärke in beiden gebotenen Farben muss der Partner der erstgebotenen Farbe den Vorzug geben. Dieses Vorzug-Zeigen ist keine Erhöhung.

Nach zwei vorhergehenden Pass biete man erst mit ungefähr 3 Unterstützungsstichen in der Hand.

## 2.) Antwort auf ein Einser Farbengebot.

Mit vier kleinen Karten, oder drei Karten mit mindestens der Dame, in Partners hoher Farbe und insgesamt  $3\frac{1}{2}$ —4 Unterstützungsstichen hebe man die Farbe des Partners von 1 auf 2.

Von Eins auf Drei hebe man mit  $4\frac{1}{2}$ —5 U. S

Von Eins auf Vier hebe man mit  $5\frac{1}{2}$ —7 „

Von Eins auf Fünf hebe man mit  $7\frac{1}{2}$  „

Eine niedere Farbe des Partners wird wie oben gehoben, wenn keine bietfähige hohe Farbe in der Hand ist oder nicht „Ohne Trumpf“ gemeldet werden kann. (Siehe Absatz „Ausnahmegebote“). Zeige deine Stärke auf einmal.

Ausnahmsweise hebe man das Gebot des Partners schon mit 3 Unterstützungsstiche, um

das Bieten im Fluss zu erhalten, wenn die zweite Hand gepasst hat.

### 3.) Eröffnungs-Farbengebot von 2. (Forcing)

Dieses Gebot erfordert:

- a.)  $5\frac{1}{2}$  Figurenstiche bei einer starken bietfähigen Viererfarbe oder mittleren bietfähigen Fünferfarbe.
- b.) 5 Figurenstiche verteilt auf drei bis vier Farben und einer starken bietfähigen Fünferfarbe.

**Ausnahme:** Es genügen schon  $4\frac{1}{2}$  Figurenstiche bei einem starkem Zwei-Farbenblatt oder einer starken Farbe, die allein zur Partie geboten werden kann.

Eine Zweier-Ansage als Eröffnungsgebot **verpflichtet** beide Partner **weiterzubieten**, bis die **Partie erreicht** ist. Bei einem Teilergebnis unter dem Strich ist eine Zweier-Ansage, falls sie zur Erreichung der Partie genügt, **keine Forcings-Ansage**.

### 4.) Antwort auf ein Farbengebot von 2.

Der Reihenfolge nach sind untenstehende Ansagen zu machen:

- a) Mit  $\times - \times - \times - \times$  oder  $D - \times - \times$  in des Partners Farbe und insgesamt 1 Figurenstich im Blatt hebe man um Eins. Für jeden weiteren Unterstützungsstich hebe man wieder um Eins.
- b) Biete eine Sechserfarbe oder eine Fünferfarbe wie  $K - \times - \times - \times - \times - \times$ ,  $D - B - \times - \times$

—X, mit insgesamt einem Figurenstich im Blatt.

- c) Biete eine Viererfarbe wie A—D—X—X, A—B—10—X oder K—D—X—X.
- d) Biete 3 „Ohne Trumpf“ mit  $1\frac{1}{2}$ —2 F.St.
- e) Biete 4 „Ohne Trumpf“ mit  $2\frac{1}{2}$ —3 „
- f) Biete 6 „Ohne Trumpf“ mit  $4\frac{1}{2}$  oder mehr F. St.

Falls das Blatt keine Bietmöglichkeiten zeigt, so antworte mit 2 „Ohne Trumpf“, **doch passe nie!**

## 5.) Eröffnungsgebot von 3 in einer hohen Farbe.

### Eröffnungsgebot von 4 in einer niederen Farbe.

- 1.) Wenigstens drei Figurenstiche und eine bietfähige Farbe.
- 2.) 8 Spielstiche in einer hohen, oder 9 Spielstiche in einer niederen Farbe.

Partner hebt auf Partie mit etwas mehr als einen Unterstützungstich, ungeachtet dem eventuellen Nichtvorhandenseins der gebotenen Farbe des Partners.

## 6.) Eröffnungsansage von 3 in niederer Farbe.

Diese Eröffnungsansage ist nicht empfehlenswert. Falls sie jedoch gebraucht wird, zeigt sie 8 etablierte Spielstiche an.

Es sind dazu erforderlich:

- a) Eine Sechserfarbe, A—K—D—B—×—×, daneben ein Ass und ein König.
- b) Eine Siebenerfarbe, A—K—D—×—×—×—×, daneben noch ein Ass.

### 7.) Eröffnungsansage von 4 in hoher von 5 in niederer Farbe.

Dies ist ein sogenanntes verhinderndes Uebergebot d. h. es zeigt eine sehr starke Farbe, aber solch eine Verteidigungsschwäche in den anderen Farben an, dass es notwendig erscheint, den Gegner zu verhindern Gebote abzugeben und sich auf die ihm am besten zusagende Farbe zu einigen.

- a) in einer hohen Farbe: 7 Spielstiche, in Gefahrenzone 8.
- b) in niederer Farbe: 8 Spielstiche, in Gefahrenzone 9.

Diese Gebote zeigen keinerlei Stärke neben der gebotenen Farbe an und sind eigentlich die schwächsten Ansagen.

## IV. „Ohne Trumpf“-Eröffnung.

### A) Culbertsons Regel der Acht.

Alle Figuren und Figurenkombinationen ergeben durchschnittlich in allen 4 Blättern zusammen 8 bis  $8\frac{1}{2}$  Figurenstiche. Von den 13 möglichen Stichen werden 4 mit den Assen, 4 mit den Figuren und die restlichen 5 mit kleinen Karten genommen. Daher sollen die Summen der Figurenstiche beider Blätter der Partner folgende „Ohne Trumpf“ Spiele ergeben:

- 1)  $4\frac{1}{2}$  Figurenstiche Eins „Ohne Trumpf“.
- 2) 5 „ „ Zwei „Ohne Trumpf“.
- 3)  $5\frac{1}{2}$  „ „ Drei „Ohne Trumpf“.
- 4) 7 „ „ Slam-Zone.

Bei der Bewertung eines „Ohne Trumpf“ Blattes kann man sich auch der etwas veralterten Punktwertung nach **Work** bedienen:

Ass=4, König=3, Dame=2, Bube=1.

Alle Figuren einer Farbe zählen 10 Punkte, die Summe der Punkte aller vier Farben ist daher 40 Punkte. Die Summe der Punkte beider Blätter der Partner zusammen sollen folgende Stichanzahl ergeben:

21 Punkte	. . . . .	8 Stiche.
25	„ . . . . .	9 „
34	„ . . . . .	kl. Slam
38	„ . . . . .	gr. Slam

### B) Ansage von 1 „Ohne Trumpf“

mit  $2\frac{1}{2}$  Figurenstichen oder 12 Punkten, in der Hand aber keine bietfähigen Farbe. In der Gefahrenzone jedoch besser erst mit 3 Figurenstiche oder 13 Punkte.

### C) Ansage von 2 „Ohne Trumpf“.

Mit  $4\frac{1}{2}$  Figurenstiche oder 17 Punkten. Dies ist **keine Forcingsansage**.

### D) Ansage von 3 „Ohne Trumpf“.

Stopper in allen Farben und etwas mehr als  $4\frac{1}{2}$  Figurenstiche oder 21 Punkte.

Eine Eröffnung in „Ohne Trumpf“ zeigt immer

an, dass keine bietfähige Farbe im Blatt vorhanden ist.

### **E) Antwort auf eine „Ohne Trumpf“-Ansaage.**

- 1) Von 1 „Ohne“ auf 3 „Ohne“. Mehr als zwei aber weniger als drei Figurenstiche oder 8–11 Punkte.
- 2) Von 1 „Ohne“ auf 3 „Ohne“. Mit mehr als 3 Figurenstiche oder 15 Punkten.
- 3) Von 1 „Ohne“ auf 4 „Ohne“. Mit  $4\frac{1}{2}$  Figurenstichen oder 17 Punkten.

Bieter geht hierauf auf 5 „Ohne“ mit etwas mehr als 3 Figurenstiche oder 15 Punkte.

- 4) Von 1 „Ohne“ auf 6 „Ohne“. Mit  $5\frac{1}{2}$  Figurenstiche oder 21 Punkte.
- 5) Von 2 „Ohne“ auf 3 „Ohne“. Etwas mehr als ein Figurenstich oder 5 Punkte sind dazu erforderlich.

## **V. Herausnahme-Ansagen.**

Regeln für alle Nicht-Forcing-Herausnahmen:

- A) Auf eine Einser Farbenansage** des Partners hin nehme man ihn heraus mit weniger als  $D-\times-\times$  oder  $\times-\times-\times-\times$  in des Partners Farbe, oder um ihm eine höhere Farbe zu zeigen.
- a) Mit einer bietfähigen Farbe und insgesamt  $1\frac{1}{2}-2\frac{1}{2}$  F. St. im Blatt. Jedoch zeige man eine Viererfarbe nur denn, wenn dazu kein Zweiergebot notwendig ist.

- b) Mit keiner bietfähigen Farbe im Blatt melde man:
- |          |                                     |               |             |
|----------|-------------------------------------|---------------|-------------|
| 1 „Ohne“ | mit $1\frac{1}{2}$ – $2\frac{1}{3}$ | Figurenstiche | oder 7 Pkt. |
| 2 „ „    | 2 — 3                               | „ „           | 10—12 „     |
| 3 „ „    | 3 — 4                               | „ „           | 12—17 „     |
| 4 „ „    | $4\frac{1}{2}$                      | „ „           | 17          |

Erhöhe stets auf einmal und nicht stufenweise:

**B) Auf eine „Ohne Trumpf“-Ansa**ge des Partners melde man:

- a) Jede bietfähige Fünferfarbe mit insgesamt  $1\frac{1}{2}$  –  $2\frac{1}{2}$  F. St.
- b) Jede noch längere Farbe mit insgesamt einem Figurenstich. Eine Farbenherausnahme soll jedoch den Partner nicht ermutigen weiter zu gehen, es sei denn, dass er noch andere Werte habe die er bei der Eröffnungsansage nicht gezeigt hat.

## VI. Forcing-Herausnahmen.

Eine Ansa

ge, um **Eins mehr als notwendig** ist einer **anderen Farbe** als die des Partners ist eine Forcingansage. (Z. B. 2. Pik oder 3 Treff auf 1 Herz hin, oder 3 Herz auf 1 „Ohne“.) Solch eine Ansagen verspricht mindestens 3 Figurenstiche und verpflichtet die beiden Partner weiterzubieten, bis die Partie erreicht ist. Sie verneint nicht die gemeldete Farbe des Partners zeigt jedoch eine Auswahl von Biet-Möglichkeiten an.

Eine Ansa

ge von 2 „Ohne Trumpf“ ist weder als Erstansage, noch als Herausnahmegesamt auf eine Farbensage des Partners, eine Forcing-Ansage.

Der Erstbieter ist verpflichtet wie folgend auf eine

### **Forcings Ansage zu antworten:**

- 1) Unterstützung des Partners hoher Farbe mit wenigstens D—×—× oder vier kleinen Karten. Für jeden, beim Erstgebot nicht gezeigten Stich springe man einmal.
- 2) Zeigen einer anderen bietfähigen Farbe.
- 3) Wiedergebot seiner eigenen Farbe, wenn starke Fünferfarbe oder gute Sechserfarbe.
- 4) Unterstützung des Partners niederer Farbe mit D—×—× oder ×—×—×—× (Siehe Absatz 1).
- 6) Bieten von „Ohne Trumpf“. Mit  $3\frac{1}{2}$  Figurenstiche springe man um Eins.

### **VII. Andere Forcings-Gebote.**

- A) Eine Ansage um Eins mehr in einer Farbe, die der Gegner schon geboten hatte, ist ebenfalls eine Forcings-Ansage. Der Partner ist verpflichtet, den Ansager mit einem Gebot herauszunehmen und beide haben weiterzubieten bis die Partie erreicht ist. Solch ein Gebot verspricht das Ass oder Renonce in der gegnerischen Farbe und insgesamt 3 Figurenstiche.
- B) Ein Sprungebot, als neuerliches Gebot in einer neuen Farbe von seitens des Erstbieters ist ebenso eine Forcings-Ansage und verpflichtet zum Weiterbieten bis die Partie erreicht ist.

## VIII Das Slamspiel.

Einladung zu einem Slamspiel sind:

- 1) Jedes Gebot höher als notwendig zur Erreichung der Partie.
- 2) Ein Gebot in der Farbe des Gegners zu einem späteren Zeitpunkt des Bietens.

7 Figurenstiche in den Blättern der Partner berechtigen zu einem Gebot um Eins mehr als Partie. Dies soll den Partner einladen, falls er um einen halben Figurenstich mehr hat, als er schon angezeigt, kleinen Slam zu bieten.

Das Forcings-Gebot von 2 als Eröffnung ermöglicht es, ein Slamspiel zu bieten, ohne schon Anfangs ein Gebot höher als Partie abgeben zu müssen, da der Partner verpflichtet ist, weiterzubieten bis Partie erreicht ist.

## IX. Defensiv-Spiele.

Defensiv- Ansagen sind alle Ansagen, die nach einem Gebot eines Gegners gemacht werden. Sie können naturgemäss schwächer sein, sollen sie doch in den meisten Fällen nur dazu dienen, den Gegner hinaufzutreiben oder ihn verhindern, Partie zu machen. Es würde über den Rahmen dieses Leitfadens hinausgehen zu erläutern, wenn und wann Faller den Verlust einer Partie oder eines Robbers vorzuziehen seien. Es sei nur angeführt, dass Culbertson den Verlust einer Partie mit 400 Punkten und den eines Robbers mit 600 Punkten bewertet. Innerhalb dieser Grenze würde man daher Strafpunkte riskieren dürfen,

um den Gegner zu verhindern, Partie, Rubber oder Slam zu machen.

### A) Farbenansagen.

- 1) Wenn eine Einser Ansage genügt:
  - a) Eine Fünferfarbe oder noch Längere mit insgesamt  $1\frac{1}{2}$ — $2\frac{1}{2}$  F. St.
  - b) Eine Viererfarbe mit insgesamt  $2$ — $2\frac{1}{2}$  Figurenstiche.
- 2) Wenn eine Zweieransage erforderlich:
  - a) In der ersten Partie: Fünferfarbe mit nicht weniger als insgesamt  $1\frac{1}{2}$  Figurenstichen.
  - b) In der Gefahrenzone: Sehr starke Fünferfarbe oder noch Längere mit zumindest 2 Figurenstichen.

### B) „Ohne Trumpf“-Ansagen:

Nur mit zumindest 2 Stoppfern in des Gegners Farbe und insgesamt  $2\frac{1}{2}$  Figurenstichen oder 12 Punkten.

### C) Informationskontra.

Verspricht 3 Figurenstiche und zwingt den Partner zur Herausnahme mit einem Blatt, mit dem er sonst gepasst hätte. Eine Zwischenansage von Seitens des Gegner befreit den Partner vom Herausnahme-Zwang. Es kann nur dann gebraucht werden, wenn der Partner noch nicht geboten oder gedoppelt hat. Die Stärke soll über 3 Farben verteilt sein, mit einer Stärke in einer hohen Farbe, zumindest aber über zwei Farben, davon einer guten bietfähigen Farbe.

## **D) Uebergebote.**

Ansagen, höher als notwendig, auf eine Ansage des Gegners hin versprechen ein weiteres Gebot.

Es ist dazu eine Zwei-Farbenhand oder eine starke lange Farbe mit mehr als zwei Figurenstiche notwendig.

Der Partner ist nicht verpflichtet, das Gebot unter allen Umständen zu erhöhen, sollte es aber mit mehr als einen Figurenstich tun.

## **E) Gebot in der Farbe des Gegners.**

Wie schon angeführt ist dies ein Forcings-Gebot und bedeutet, dass man nun seinerseits in die Offensive gehn will. Es verspricht mehr als drei Figurenstiche und verlangt unbedingte Herausnahme durch den Partner.

## **X. Strafkontra.**

Jedes Strafkontra soll nur bei der Möglichkeit 2 Unterstiche zu machen geboten werden. Bei Spielen die nicht zur Partie genügen, nicht ohne einen Trumpfstich. Wenn der Partner schon geboten hat, ist, jedes Kontra, auch das von Eins, ein Strafkontra. Ein Kontra von 2 „Ohne Trumpf“ oder von 3 in einer Farbe ist unter allen Umständen ein Strafkontra.

## **XI. 8 Grundebote des Culbertson-System.**

- 1) Eröffne nie mit weniger als  $2\frac{1}{2}$  Figurenstichen im Blatt.

- 2) Ohne genügender Trumpfunterstützung hebe niemals die Farbe deines Partners — ungeachtet deiner sonstigen Stärke.
- 3) Sage immer eher eine Farbe an, als „Ohne Trumpf“. Beachte diesen Grundsatz auch bei einer Antwort auf ein Gebot deines Partners.
- 4) Jede Viererfarbe mit  $1\frac{1}{2}$  Figurenstichen und jede Fünferfarbe mit einem halben Figurenstich ist bietfähig.
- 5) Passe nicht nach einer Erstansage deines Partners, wenn kein Zwischengebot des Gegners vorliegt, ausser mit einer sehr schwachen Karte.
- 6) Passe unter keinen Umständen auf ein Forcing-Gebot deines Partners bevor die Partie erreicht ist. Forcings-Gebote sind :
  - a) Erstgebot von 2 in einer Farbe
  - b) Ein Sprunggebot des Partners in einer neuen Farbe.
  - c) Ein Sprunggebot des Erstansagers in einer neuen Farbe.
  - d) Ein Gebot in der Farbe des Gegners.
- 7) Zeige deine volle Stärke auf einmal, wenn du die Farbe deines Partners hebst, oder wenn du mit „Ohne Trumpf“ antwortest.  
Nur bei einem Gebot in einer neuen Farbe, auch bei einem vorhergehenden Forcinggebot, hebstufenweise und nicht durch Sprünge.
- 8) Dopple nur bei der Gewissheit von 2 Unterstichen.

## XII. Vom Auspielen.

### Farben-Spiel.

#### A) Vorteilhaft.

- 1) A—K und andere. Warte auf eine aufmunternde Karte.\*)
- 2) K—D—B. Folge mit der Dame.
- 3) A—K allein.
- 4) Wertlose Einzelkarte bei 4 Trumpfen.
- 5) Bei Gebot des Partners: Beste Karte seiner Farbe, jedoch vierbeste, wenn nicht im Besitz von A—X—X—X, K—D—X—X oder D—B—X—X.
- 6) A—X—X—X—X und noch mehr.
- 5) X—X—X—X, X—X—X, X—X

#### B) Unvorteilhaft.

- 1) A—D, A—B, K—B mit od. ohne kleinen Karten.
- 2) 2-er, 3-er, 4-er Farbe mit Figur, besonders König. Wenn man schon ausspielt, dann niedrig.
- 3) Kurze Farbe mitt Ass. Spiele niemals eine niedrigere Karte einer Farbe aus, die ein Ass enthält.
- 4) Um das Auspielen von einer Gabel zu vermeiden, spiele Trumpf aus.

---

\*) Die fettgedruckte Karte ist die Karte die ausgespielt werden soll.

## „Ohne Trumpf“ Spiel.

- 1) **A—K—B** mit 6 oder mehr, **A—D—B** mit 7 oder mehr.
- 2) **A—K—D** und andere, **A—K—B** mit weniger als 6, **A—K—10** mit 6 und Wiedereinstich, **A—K** mit 7 und Wiedereinstich, **K—D—B** und mehr, **K—D—10** und mehr und **K—D** mit 7.
- 3) **A—D—B** und andere, **D—B—10** und andere **D—B—9** und andere.
- 4) **A—B—10** und andere, **K—B—10** und andere **B—10—8** u. a.
- 5) Viertbeste Karte von allen anderen Kombinationen.
- 6) Spiele eher den Spitzenwert einer kurzen Farbe aus, als von einer Vierergabel wie **A—D—×—×**, **A—B—×—×**, **K—B—×—×**.

### Wenn der Partner geboten hat:

- 1) Eine eigene Farbe, welche zur Etablierung eine Runde benötigt, mit einem Wiedereinstich.
- 2) Eine eigene Farbe, welche zur Etablierung zwei Runden benötigt, mit zwei Wiedereinstichen.
- 3) Viertbeste Karte der Farbe des Partners bei 4 Karten oder mehr, sonst Beste von 3. Ausnahme: **K—×—×**, **D—×—×**, **B—×—×**.

### XIII. Abwurf.

- 1) Eine Karte höher als die Sieben bekundet Stärke, ebenso

## 2) Höherer Abwurf — niederer Abwurf.

### XIV. Elfer Regel.

Wenn der Partner seine viertbeste Karte ausspielt, bringe ihren Wert von 11 in Abzug. Das Ergebnis nennt die Zahl der noch ausstehenden höheren Karten, die sich nicht im Besitz des Partners befinden.

## Offensive Ansagen.

Ansaage	F. St.	Spielfähige Farbe:	Sp. St.	Pkt:
1 T., C., H., P.,	2 <sup>1/2</sup>	4er Farbe	4	—
2 T., C., H., P.	5 <sup>1/2</sup>	gute 4er, starke 5er starke 4er	—	—
3 H., P.	3	nicht zu empfehlen:	8	—
3 T., C.	3	starke 5er od. längere	9	—
4 T., C.	3	" " "	{ I. P. = 7 { II. P. = 8 { I. P. = 8 { II. P. = 10	12 17 21
4 H., P.	3	" " "		
5 T., C.	3	" " "		
1 " Ohne Trumpf"	2 <sup>1/2</sup>	" " "		
2 " Ohne Trumpf"	4 <sup>1/2</sup>	" " "		
3 " Ohne Trumpf"	5	" " "		

## Forcing-Herausnahmen.

Sprungebot in einer neuen Farbe	3 F. St.
Gebot in einer feindlichen Farbe	3 F. St.
Ass oder Renonce in fdl. Farbe.	



## Antwort auf 1-ser Farbengebot

Antwortgebot	Farbe d. Partners	eig. Farbe	U. St.	F. St.	Pkte
1 C, H, P	—	4er Farbe	—	1 <sup>1/2</sup> —2	7
1 " Ohne"	—	—	—	1 <sup>1/2</sup> —2	—
2 in Partners F.	×—×—×—×; D—×—×	—	3 <sup>1/2</sup> —4	—	—
2 T, C, H	—	5er Farbe	—	1 <sup>1/2</sup> —2	10—11
2 " Ohne"	—	—	—	2—3	—
3 in Partners F.	—	—	4 <sup>1/2</sup> —5	3—4	12—16
3 " Ohne"	"	—	—	—	—
4 in Partners F.	"	—	5 <sup>1/2</sup> —7	4 <sup>1/2</sup>	17
4 " Ohne"	"	—	—	—	—
5 in Partners F.	"	—	7 <sup>1/2</sup>	—	—

## Antwort auf 1 „Ohne“

Antwortgt.	Spielt Farbe	F. St.	Pkte.
2 T, C, H, P	4er oder längere	1 <sup>1/2</sup> —2 <sup>1/2</sup>	—
2 " Ohne"	—	2—2 <sup>1/2</sup>	9—10
3 " Ohne"	—	3	12
4 " Ohne"	—	4 <sup>1/2</sup>	17
6 " Ohne"	—	5 <sup>1/2</sup>	21



## Antwort auf ein 2-er Farbengebot:

Antw. Gebot	Farbe	F. St.	U. St.
3 in selber Farbe	X—X—X—X—X, D—X—X	1	—
3 in and. Farbe	Starke 4-er	1 <sup>1/2</sup>	—
3 „Ohne“	—	1 <sup>1/2</sup> —2	—
4 in selber Farbe	X—X—X—X—X, D—X—X	1 und 1	1
4 „Ohne“	—	2 <sup>1/2</sup> —3	—
5 in selber Farbe	X—X—X—X—X, D—X—X	1 und 2	2
6 „Ohne“	—	3 <sup>1/2</sup>	—
2 „Ohne“	Keine	weniger als F. St.	—

### Antwort auf 2 „Ohne“.

3 Ohne                      1 F. St.                      5 P.

### Antwort auf 3 H, P und 4 C, T.

Partie                      1 U. St.

### Informations Kontra.

2 spielfähige Farben                      3 F. St.



# Aufschreibung nach Portland Club.

Treff, Karo=20

Herz, Pik=30

Ohne Trumpf 1, 3., 5. 7.=30      2., 4., 6. =40

	I. Partie		Gefahrenrotie	
	Einfach	Kontriert	Einfach	Kontriert
	Stichwert	100	Stichwert	200
Ein Überstich	50	100	100	200
1. Faller	50	150	150	300
2. Faller	50	200	200	400
3. Faller	50	250	250	500
4. Faller	50	300	300	600
5. Faller				
Kl. Slam	500		750	
Gr. Slam	1500		2250	

Jeder weitere Unterstich im  
selben Verhältnis mehr.

Redoubliert — 2×kontriert.

Robber in 2 Partien 700

4 Honneurs=100

Robber in 3 Partien 500

5 Honneurs, 4 Asse=150

Wenn unvollendet, für jede Partie 300.

Revoke: 2 Stiche weniger

N 808 (31. nr. 34)

RIIGIRAAMATUKOGU

A 22894:14

EESTI RAHVUSRAAMATUKOGU



1 0100 00230002 4