

Culbertson's Bridge-Fibel

Das internationale Kontraktbridge
(Summary of Contract Bridge)

Das neue Culbertson-System, wie es im
„Gold Book of Bidding And Play“ 1936
niedergelegt ist von

ELY CULBERTSON

Verfasser des Contract Bridge Complete (The Gold Book)
Contract Bridge Red Book on Play, Complete
Contract Bridge Self-Teacher etc. etc.
Herausgeber der Bridge World

Übersetzt von

Dr.-Ing. Graf von Brockdorff

Übersetzer der ersten und zweiten Auflage von
Culbertson's Blaubuch wie der ersten Auflage
von Culbertson's Summary



MÜNCHEN UND BERLIN 1936
VERLAG VON R. OLDENBOURG

Druck von R. Oldenbourg, München und Berlin

Vorwort des Autors

Zu Beginn des Jahres 1935 hat der Autor ein neues Culbertson Bietsystem eingeführt — neu nicht in den grundlegenden Prinzipien, sondern durch die Aufnahme der Bietsmethoden von Klasespielern, diese dadurch den Millionen der Durchschnittsspieler ebenso wie der Handvoll Meisterspieler zugänglich machend. Damals wurde auch verkündet, daß ein kommendes Standard Werk — das 600 Seiten umfassende „Goldene Buch“ — die Aufgabe, jedem Spieler die Kenntnis des klassischen Bridge zu vermitteln, restlos lösen werde. Inzwischen ist das „Goldene Buch“ veröffentlicht worden und das System des vollendeten Kontraktbridge von heute — mit anderen Worten das neue Culbertson System — liegt fertig vor uns.

Dieses Büchlein ist eine kurze Zusammenfassung — eine Fibel — des im „Goldenen Buche“ gebrachten Systems. Ein solches Büchlein, es mag noch so geschickt zusammengestellt sein, kann immer nur das Wesentlichste bringen und der Leser, welcher in alle Einzelheiten des neuzeitlichen Bietsystems eindringen will, muß sich darüber klar sein, daß dies allein an der Hand des „Goldenen Buches“ möglich ist. Trotzdem hofft der Autor, daß diese Fibel in bisher unerreichter Weise den Leser mit dem Wesen des Biets wie der Spieldurchführung vertraut macht. Zu diesem Zwecke bringt die Fibel nicht nur die grundlegenden Lehren, sondern auch die vielen neuen und umwälzenden Gebote, die allein die durch „Schlager“ gestellten Probleme zu lösen vermögen.

Ein „Schlager“ ist eine Handkarte, die Gelegenheit bietet, der eigenen Seite eine hohe Punktzahl zu verschaffen, oder dem Gegner eine solche zu verwehren. Etwa der zehnte Teil aller Spiele bringt einen solchen „Schlager“ und doch wirken sich diese nur 10% so gewaltig aus, daß etwa 60% aller erzielten Punkte auf sie entfallen. Die umwälzenden Fortschritte in der Technik des Biets machen es dem Wissenden leicht, in allen Fällen von Schlagern sachgemäß zu bieten, und darin liegt das Geheimnis des „erfolgreichen“ Bridge. Zu den wichtigsten der neuen Gebote gehören die „Fragegebote“, als der seit Jahren bedeutendste Fortschritt in der Biettechnik anerkannt, das Zweiwege-Dreistich Eröffnungsgebot, welches das Problem der vorbeugenden Gebote löst, das in seiner Art in der Geschichte einzig dastehende F Gebot auf Groß Schlemm, eine neue Technik des Strafdoppels, der Ohne Gebote und des Sicherheitsfaktors im Biets, endlich eine klarere und einfachere Fassung aller Gebote.

Der Autor dankt insbesondere seiner Gattin und liebsten Partnerin Josephine Culbertson und Albert Morehead, die in gemeinsamer Arbeit diese Fibel herausgebracht haben.

Ely Culbertson

Figurenwerte

Das erste, was ein Spieler nach dem Aufheben seiner Karten tut, ist, daß er die Art und Zahl der Spielstiche seiner Handkarte prüft. Er kann nicht wissen, wie hoch er im Bieten zu gehen vermag ohne die Kenntnis der ihm möglichen Stichzahl.

Eine jede Hand muß nach zwei Richtungen geprüft werden; einmal für den Angriff, wenn sie bei eigener oder partnerischer Trumpfbestimmung gespielt wird, zum anderen für die Verteidigung im Spiele gegen eine feindliche Trumpfbestimmung.

A-K-D-B-10 wertet *fünf* Stiche bei eigener Trumpferklärung.

A-K-D-B-10 wertet nur *zwei* Stiche im Gegenspiel gegen eine feindliche Trumpfbestimmung, da damit zu rechnen ist, daß der Gegner in der dritten Runde trumpfen wird.

Der Figurenwert im verteidigenden Sinne

Unter einem solchen versteht man eine Einzelkarte oder Verbindung von Karten, welche auch in einem gegnerischen Farbspiel den Gewinn eines Stiches erhoffen lassen. Nicht nur Assen und Assen-Könige, sondern auch Damen, Buben, ja selbst Zehner mögen, wenn mehrere höhere Karten bei einem Stiche fallen, in der Verteidigung einen Stich erzielen.

Manche Figurenwerte — Einzelkarten oder Verbindungen — sind *sichere* Stichwerte und werten deshalb als **ganze**, so z. B. ein Ass oder König-Dame, wo, nachdem die eine Karte das Ass erzwungen hat, die andere einen Stich erzielt. Andere Figurenwerte sind wohl *mögliche* und werden deshalb als **halbe** bewertet, so wird ein König einen Stich erzielen, wenn der Sitz des in Gegnerhand befindlichen Ass günstig ist (s. S. 57 „Das Schneiden“). Andere Figurenwerte sind zweifelhaft, eine Dame z. B. wird bisweilen einen Stich erzielen, nicht selten aber wertlos sein. Solche Figuren zählen als „Zusatz- oder Pluswerte“. Hält die Handkarte mehrere Zusatzwerte, so wird gewöhnlich einer derselben einen Stich erzielen und muß dies bei der Gesamtbewertung der Hand in Rechnung gestellt werden.

Die Grenze des gegnerischen Bietens

Durch die Zurechnung der eigenen verteidigenden Figurenwerte zu den vom Partner bekundeten (jedes partnerische Gebot weist auf einen bestimmten Betrag von Figurenwerten hin) ist der Spieler imstande, die Zahl der Stiche zu erkennen, die er gegen einen feindlichen Trumpfkontrakt erzielen wird und damit die **Grenze**, bis zu welcher der Gegner ungefährdet gehen kann. Sichere Gewinnstiche in der gegnerischen Trumpffarbe sind den eigenen (und partnerischen) verteidigenden Figurenwerten zuzurechnen.

**Culbertson's Standard Tafel
der Figurenwerte
(Verteidigungswerte)**

<p>2 Fig. Werte A-K</p> <p>A-K-D } 2 + Fig. Werte A-K-B }</p>	<p>1 1/2 Fig. Werte A-D (A-D-10) K-D-B</p> <p>A-D-B = 1 1/2 + Fig. Werte</p>
<p>1 Fig. Wert A (A-B allein) K-D (K-D-10) K-B-10 K-x und D-x (K-x und K-x) A-B-x } 1 + Fig. K-B-x und D-x } Wert</p>	<p>1/2 Fig. Wert K-x (K-B allein) D-B-x D-x und D-x K-B-x = 1/2 + Fig. Werte</p>
<p>Zusatz Werte: K allein D-x, B-10-x B-x in A-B-x, K-B-x B-x- und B-x D oder B in A-K-D, A-K-B, A-D-B (s. oben)</p>	
<p>Je zwei Zusatz Werte entsprechen 1/2 Fig. Wert, je zwei halbe Fig. Werte einem ganzen Fig. Wert.</p>	

Jeder Aufschluß über die Stellung fehlender Fig. Karten oder die Verteilung beeinflusst die Standard Wertung.

Tabelle der Figuren Stichwerte

A-K-D	3	Stichwerte	K-D-B	2	Stichwerte
A-K-B	2 1/2	„	K-D-10	1 1/2	„
A-D-B	2	+ „	K-D-x	1	+ „
A-D-10	1 1/2	+ „	K-B-10	1	+ „
A-B-10	1 1/2	„	K-B-x	1	Stichwert
A-B	1	+ „	D-B-10	1	„
K-B	1/2	+ Stichwert	D-B-x	1/2	+ „
D-B	1/3	„	D-10-x	1/2	„
A-K-D-B	4	Stichwerte	K-D-B-10	3	Stichwerte
A-K-D-10	3 1/2	+ „	K-B-10-9	2	+ „
A-K-B-10	3 1/2	„	D-B-10-9	2	„
A-D-B-10	3	+ „	B-10-9-8	1	Stichwert
A-B-10-9	2 1/2	„	B-10-x-x	1/2	+ „

Jede weitere Karte zählt bei einer der obigen Vierkarten-Verbindungen einen vollen Stichwert. In dieser Liste nicht aufgeführte Figurenverbindungen haben den Stichwert, der ihnen nach obenstehender Tafel der Verteidigungswerte zukommt.

Die Achter Regel

Der Gesamtwert aller Figuren im verteidigenden Sinne beträgt bei jedem Spiel und Gebot, unabhängig von ihrer jeweiligen Kombination, fast ausnahmslos 8 bis $8\frac{1}{2}$ Stichwerte.

Von den 13 Spielstichen in jedem Spiele (mag es von dem Erklärer oder seinen Gegnern gewonnen werden) erzielen die Asse 4, etwa ebenso viele werden durch andere Figurenverbindungen, der Rest durch niedrigere Karten erzielt.

Das Verhältnis der Spielstiche

Figurenstiche		Stiche mit niederen Karten
8	:	5
(evtl. $8\frac{1}{2}$)		(evtl. $4\frac{1}{2}$)

Die Anwendung der Achter Regel zur Vermeidung zu hoher Gebote

Man rechne die eigenen Figurenwerte den durch die Gebote des Partners dort bekundeten zu, und bringe die Summe in Abzug von $8\frac{1}{2}$, der Gesamtzahl aller im Spiele vorhandenen Figurenwerte. Das Ergebnis nennt die Zahl der in den Händen der Gegner befindlichen verteidigenden Figurenwerte. Da sie mit diesen voraussichtlich Stiche gegen unseren Endkontrakt erzielen, ergibt sich damit die Grenze, bis zu welcher wir ohne Gefahr zu laufen bieten können.

Wann beim Partner mit einer Nullkarte zu rechnen ist

Bieten die beiden Gegner, so rechne, wieviel Figurenwerte jeder der beiden haben muß. Zähle die eigenen hinzu und bringe die Gesamtsumme von $8\frac{1}{2}$ in Abzug. Das Ergebnis besagt, wie viele Figurenwerte ungefähr der Partner besitzt. Zum Beispiel:

Süd	West	Nord	Ost
1 ♠	Passe	2 Ohne	

Süd muß mindestens $2\frac{1}{2}$ Figurenwerte besitzen, auch Nord kann nicht weniger halten, Ost mit der Handkarte:

♠ A-D-7-4 ♥ K-9-6-3 ♦ A-8-5 ♣ K-2

hält $3\frac{1}{4}$ Figurenwerte. Dies macht zusammen mit den 5 beim Gegner bekundeten $8\frac{1}{2}$. Ost muß passen, denn da alle Figurenwerte bei den drei anderen Spielern bekundet, hält sein Partner West offenbar eine Nullkarte.

Tabelle der im Mittel zu erwartenden Stichzahl

(auf der Achter Regel beruhend)

Auf Grund der in den verbündeten Händen erkannten Figurenwerte kann der Spieler nach dem Verhältnis 8:5 die Zahl der hinzukommenden Stiche mit niederen Karten errechnen und damit die Gesamtsumme der zu erwartenden Stiche.

Mit Rücksicht auf durch Abtrumpfen erzielbare Stiche wird gemeinhin die gleiche Zahl an Figurenwerten in einem Farbspiel um 1 Stich mehr ergeben als in einem Ohne Spiel.

4 bis knapp 5 Figurenwerte in den verbündeten Händen.
Die 1 Stich Zone. Solche Handkarten liegen an der Grenze zwischen der Erfüllung eines 1 Stich Gebotes und 1 Faller. In Farbspielen wird sich meist 1 Stich erzielen lassen, bisweilen selbst 2.

5 bis $5\frac{1}{2}$ Figurenwerte in den verbündeten Händen.
Die 2 Stich Zone. Mit eben 5 Fig. Werten soll gemeinhin nur dann mehr als 1 Ohne oder 2 in Farbe geboten werden, wenn die Handkarten reichlich mit Zusatzwerten versehen sind oder sich gut ergänzen. Halten jedoch die verbündeten Hände eine geschlossene oder leicht hoch zu bringende fünf und mehr Karten zählende Farbe mit genügenden Einhalt — und wieder zur Führung bringenden Karten (s. S. 59—61), dabei $5\frac{1}{2}$ Fig. Werte, so sind 3 Ohne zu erwarten.

6 Figurenwerte in den verbündeten Händen.
Die Partiegewinn Zone. 6 und etwas mehr an Fig. Werten werden fast immer den Gewinn der Partie im Ohne oder Farbspiel erreichen. Eine Ausnahme wäre bei eben nur 6 Fig. Werten ohne Länge und Zusatzwerte möglich.

$6\frac{1}{2}$ - 8 Figurenwerte in den verbündeten Händen.
Die Schlemm Zone. Bei $6\frac{1}{2}$ oder mehr Fig. Werten beginnt die Möglichkeit ein Schlemm zu erzielen. Voraussetzung dabei wird aber stets eine ausgefallene Verteilung oder der Besitz langer Farben sein (s. die Schlemm Gebote). 8 Fig. Werte führen in die Groß Schlemm Zone.

Achtung: Die nunmehrige Berechnung macht es ratsam, auf Groß Schlemm nur bei einer 2:1 oder besseren Chance zu bieten. Selbst bei 8 Fig. Werten mögen die Gegner einen gedeckten K oder einige D und B halten, und damit 1 Stich erzielen.

Die Achter Regel schwebt jedem Klasespieler vor und ist gemeinhin zuverlässig. Trotzdem verliert sie, blind befolgt, viel von ihrem Werte, der darin liegt, ein Kompaß zu sein für die annähernde Verteilung der Figurenwerte im jeweiligen Spiele.

Nicht erforderlich für
1 Stich Gebote und
Erhöhungen

Die dreifache Bewertung der Handkarte

Der Spieler bewertet seine Handkarte nach drei Richtungen*):

1. Für die *Verteidigung* gegen ein feindliches Gebot (s. S. 4). Für ein verteidigendes Spiel sind lediglich die Figurenwerte und Stichkarten in der gegnerischen Trumpffarbe in Rechnung zu stellen.
2. Für ein *eigenes Trumpfgebot*. Hier zählen nicht nur alle Figurenwerte (s. S. 5), sondern auch diejenigen mit niederen Karten, lediglich durch Länge der Farbe (vier oder mehr Karten).
3. Als *Unterstützung eines partnerischen Trumpfgebotes*. Neben den Stichwerten durch Figuren und Länge einer Farbe sind kurze Farben zu bewerten, welche eine Stichmöglichkeit durch Abtrumpfen geben.

Der Spieler, welcher zuerst in einer Farbe bietet, zählt:

1. *Figuren und geschlossene Farben nach ihrem vollen Wert*. Für sein eigenes Gebot setzt er die Figurenwerte nach der Tabelle S. 5 unten in Rechnung.
2. *Längen in der Trumpf- wie Seitenfarben gemäß nachstehender Tabelle*, jedoch darf eine vier Karten lange Seitenfarbe nur gewertet werden, wenn mindestens der B an der Spitze und sie nicht vom Gegner geboten ist.

Stichwerte in langen Farben		
In der eigenen Trumpffarbe (wenn dort unterstützt)	Länge der Farbe	In einer Seiten- oder der Partnerfarbe
1 Stichwert	4 Karten	½ Stichwert
2 Stichwerte	5 „	1 „
3 „	6 „	2 Stichwerte
4 „	7 „	4 „

Als Unterstützung einer vom Partner genannten Farbe zählen:

1. *Figuren und geschlossene Farben nach ihrem vollen Wert*, wie oben. Als 1 Stichwert wie A zählen K oder D-B und als ½ D oder B-10 der Partnerfarbe.
2. *Länge in der partnerischen Trumpffarbe und Seitenfarben* wie oben, doch haben Seitenfarben keinen Längenwert, wenn Partner ein Zweifarbenspiel bekundete.

3. Stichwerte durch Abtrumpfen:		
Bei zwei kurzen Farben ist nur eine — die kürzere — zu zählen	mit 3 Trümpfen	mit 4 oder mehr Trümpfen
Eine Doppelkarte	½ Stichwert	1 Stichwert
Eine Einzelkarte	1 „	2 Stichwerte
Schikane	2 Stichwerte	3 „

Der Spieler, welcher zuerst eine Farbe nennt, kann keine Stichwerte durch Abtrumpfen rechnen.

Die Summe, die sich aus allen den Figuren-, Längen- und Abtrumpfwerten errechnet, nennt die Zahl der Stiche, auf welche die verbündeten Hände jeweils hoffen dürfen.

*) Über die Bewertung im Ohne Trumpf s. S. 9.