

# ALERTS

Monatliches Mitteilungsblatt des Bridgeclub Alert Darmstadt

Nr.4 April 97

Jens Harbarth

## Turniere:

Im April werden folgende Turniere gespielt:

1.4.	Teamturnier	8.4.	Paarturnier
15.4.	Teamturnier	22.4.	Paarturnier
29.4.	Teamturnier	6.5.	Teamturnier

Jeden Montag ist Stammtisch (Lernabend) im Schubert, 19:30.

## Ergebnisse:

4.3.	(3 Teams)	Anja, Michael, Ruth, Bernd K.
11.3.	(7 Paare)	Niko, Herbert
18.3.	(2 Teams (!))	Ohne Wertung
25.3.	(6 Paare)	Sabine, Detlev
1.4.	(3 Teams)	Fr. Giani, Jens, Axel, Michael

## Rangliste 1997

Jens	67,59 %
Niko	62,40 %
Pedl	61,92 %
Werner	60,85 %
Bernd K.	60,21 %

## Krise:

Sicherlich werden sich jetzt einige über die drastische Überschrift wundern, aber bedenkt man, was bei Alert gerade passiert (oder besser: nicht passiert!), so ist das Wort Krise wohl nicht übertrieben.

Man fragt sich, warum aus den sechs bis sieben Tischen, die wir am Ende des letzten Jahres recht oft hatten, plötzlich wieder drei geworden sind. Offenbar hat dies zwei Gründe, nämlich der veränderte Spieltermin, sowie der veränderte Spielort. Daß es bei der derzeitigen Situation dann auch noch mit der Motivation bei vielen nicht stimmt, ist zusätzlich bitter, aber eigentlich vorhersehbar. Aus diesem Grund findet am Mittwoch, den 9.4. ein Treffen zu diesem Thema statt. Spätestens am Dienstag davor sollte Ort und Zeit bekanntgegeben werden; jeder ist ausdrücklich eingeladen und erwünscht, denn wir brauchen dringend Alternativen zur jetzigen Situation. (Für streitlustige Zeitgenossen mag der Donnerstag im alten Club eine Alternative darstellen, aber der Gesundheit kann so eine Atmosphäre auf die Dauer einfach nicht zuträglich sein.)

## "How to read your opponents cards":

Die Tatsache, daß das Wissen aus Büchern ab und zu mal für was gut ist, erfreut immer wieder. Aus diesem Grund will ich ein kleines Beispiel dafür bringen, damit mehr Leute mein Lieblingsbuch lesen.

Reizung:	1Treff	X	1Sans-Atout	2Pik
	3Treff	Passe	Passe	3Coeur
	Passe	4Coeur	Ende	

Man spielt nun mit	AB8x	gegenüber	K109xx
	B10xxx		A98x
	ABx		xx
	x		Bx

Der Gegner beginnt mit Treff As und spielt anschließend Karo, das der Partner mit dem König gewinnt. Jetzt kommt Trumpf zu unserem As und Trumpf; beide bedienen, der Treff-Eröffner hat die Dame, der Partner den König. Auf Karo As und Karo geschnappt bedienen beide jeweils und die Dame fällt nicht. Auf Treff Bube setzt der Eröffner schließlich die Dame ein.

An dieser Stelle sind 3 Stiche weg und wir müssen nun die Pikfarbe erfolgreich klären. Wie weiter?

(Lösung auf der anderen Seite)

## Heiteres Filmeraten:

Vier Einarmige sitzen um einen Tisch herum; in der Mitte liegt ein Kartenspiel.  
Wie heißt der Film?

(Mission Impossible)

## Lösung zum Problem:

Nicht immer machen es die Gegner einem so einfach wie hier, aber trotzdem müssen die Indizien noch ausgewertet werden. Zunächst haben die Gegner, die beide reizten, zusammen 21 Punkte, was sowohl die Eröffnung, als auch die Antwort rechtfertigt. Der Eröffner griff das Treff As an und übernahm anschließend den Buben mit der Dame. Sicherlich ist der König auch dabei, was 9 Figurenpunkte macht. Zusätzlich hatte er die Coeur Dame und wohl auch die Karo Dame, den die hätte der Partner wohl genommen, anstatt den König einzusetzen. Dies macht dann zusammen 13 Punkte und eine Eröffnung. Der Partner hatte außer dem erwähnten Karo König auch den anderen roten König, was 6 Punkte und eine Antwort rechtfertigt.

Die Frage, die verbleibt ist jetzt, wer die letzte fehlende Figur, die Pik Dame hat. Theoretisch könnte sie jeder haben, praktisch spricht aber vieles für den Antwortenden, denn:

- 1.) Der Eröffner könnte 1246 verteilt sein, was sein 3-Treff-Gebot auch ohne Dame verständlich macht; mit 2245 und zwei Double-Damen sähe das ganze doch recht übel aus.
- 2.) Der Antwortende mußte nach dem Kontra nicht reizen, und hätte mit zwei nackten Königen auch wenig Grund gehabt; mit der zusätzlichen (ggf. zu dritt stehenden) Dame wird die Sache sehr viel attraktiver.

Die richtige Spielweise ist meines Erachtens also:

Pik zum As, falls die Dame doch beim Eröffner und Single steht, und auf dem Rückweg schneiden.

## Pausenfüller:

An dieser Stelle des ALERTs ist es 17:48 am Dienstag und es fehlt noch eine halbe Seite. Es ist nun mal eine Tatsache, daß ich durch meinen neuen Job ein bißchen weniger Zeit für das ALERTs habe, und der Support ist auch nicht besonders toll, wobei speziell in dieser Ausgabe ein Verlust durch das Nicht-Ankommen einer Mail zu beklagen ist. Langfristig geht das nicht gut, soviel ist sicher!

Weiterhin bin ich also sehr dankbar für Ideen und Anregungen, aber vor allem natürlich für Artikel in jedweder Form, die dafür sorgen könnten, daß das ALERTs nicht nur mein Privatvergnügen ist.

Zu diesem Zweck werde ich hier meine E-Mail-Adresse in einem möglichst großen Font abdrucken, damit ich dann auch möglichst große Mails bekomme:

Jens.Harbarth@Zentrale.DeuBa.DBP.de

So, wer jetzt noch sagt, er hätte es nicht gesehen, der hat einen Sehfehler und kann Treff auch nicht von Pik unterscheiden, wie damals Captain Smyth in folgender denkwürdigen Hand:

x

AKDB10

ADB10xxx

Nach der Reizung Passe, Passe, 7Pik (durch Mr. Smyth) folgerte der Gegner, der diese schöne Ausstattung besaß, Captain Smyth mußte wohl 12 stehende Piks und ein As für die Reizung besitzen. Er bot nun 7 Sans-Atout in der Hoffnung, der Gegner werde schon die falsche Fabe angreifen. NACH einem wütenden Kontra griff dieser nun tatsächlich Treff an und der Tisch wälzte sich herunter mit praktisch nichts, außer dem Pik-König! Nun war die Theorie mit den zwölf Pik Karten leider hinfällig geworden, aber ...

... plötzlich erinnerte er sich daran, daß Captain Smyth seinen Dienst bei der königlichen Marine quittieren mußte, weil es mit seiner Sehstärke nicht mehr zum besten stand.

Als dieser nun auf die erste Treff Runde partout ein kleines Pik abwerfen wollte, fragte unser schlauer Spieler mal lieber nach und förderte tatsächlich nach einiger Zeit den fehlenden (und blanken) Treff-König bei Captain Smyth zutage, den dieser offenbar für den Pik-König gehalten hatte.

Der Kontrakt war daraufhin nicht weiter schwierig, aber nach den alten Regeln, die MAXIMAL 2 Stiche bei einer Revoke zuerkennen, wäre der Kontrakt wohl gefallen, und das wäre teuer gewesen ...

## Praktisches Wissen für unterwegs:

Reisende in fernen Galaxien sollte sich den Weg zum nächsten Bridgeclub am besten mit

**"nuqDaq waqwlj vllam Ha' cho HmoH"** erfragen.

Im klingonischen Teil des Universums sollte einem das zumindest einen respektvollen Blick für die Sprachkenntnis einbringen, wenn auch nicht unbedingt eine korrekte Wegbeschreibung.

(Auszusprechen ist das übrigens: "NOOK-dak WAK-wij vi-lam-KHA-chokh-mokh")