

TISCH ( "DUMMY" ).

Eine Partie Kontrakt-Bridge setzt sich aus 4 Spielern zusammen, jedoch beteiligen sich nur 3 Spieler am Spiel. Der 4te Spieler legt seine Karten aufgedeckt auf den Tisch, was man "Tisch" oder besser "Dummy" nennt, sodass die übrigen 3 Spieler in der Lage sind, die aufgedeckten 13 Karten zu sehen. Am besten sortiert man die Karten in den 4 verschiedenen Farben und legt sie so auf den Tisch, dass die höchste Karte jeder Farbe nach oben liegt. "Dummy" ist immer ein Spieler der Partei, von welcher der Kontrakt gespielt wird, und zwar nicht der Ansager des betreffenden Kontraktes, sondern sein Partner. Wenn also Nord und Süd einen Kontrakt in irgendeiner Farbe spielen, z.B. Nord hat Karo gemeldet, dann ist Süd "Dummy" und legt seine Karten aufgedeckt auf den Tisch. Wenn aber Süd in Herz geht, nachdem Nord ihm bereits Karo angesagt hatte, und der Kontrakt bleibt in Herz, ganz gleich wie hoch gereizt worden ist, dann ist Nord "Dummy" und legt seine Karten auf den Tisch, und zwar so, dass die Karten für Süd bzw. Nord gut erreichbar sind.

Der "Dummy" hat während des Spieles nichts zu tun. Er darf seinem Partner nichts zureden, oder irgendwelche Bemerkungen machen. Mit anderen Worten: Der Dummy ist stumm. Man soll dies strikt beachten. Eine Ausnahme wird allerdings gemacht, wo der Dummy seinen Partner fragen darf, ob er keine Karte von der ausgespielten Farbe hat, falls dieser nicht bedient. Im übrigen hat der Dummy nichts in das Spiel mit hereinzureden. Selbst Dummys Hand wird von seinem Partner gespielt. Dummy darf also nicht irgend eine Karte von dem Tisch aufnehmen oder seinem Partner andeuten, irgend eine Karte zu spielen. Nur derjenige Spieler, welcher den Kontrakt spielt, darf einzig und allein eine Karte vom Tisch aufnehmen bzw. beilegen. Der Spieler, der in einem Spiel Dummy ist, darf erst dann seine Karten auf den Tisch legen, wenn der Gegner seine erste Karte ausgespielt hat, und zwar spielt immer derjenige Gegenspieler aus, der rechts vom Dummy sitzt, jedoch links von dem Spieler, der den Kontrakt spielt. Wenn Nord und Süd einen Kontrakt reizen und spielen, Süd derjenige ist, der den Kontrakt spielt, und Nord der Dummy ist, dann muss also West ausspielen. Ist es aber umgekehrt, ist Nord der Spieler und Süd der Dummy, dann spielt Ost aus.

FARBE NICHT BEKENNEN ( REVOKE ).

Ein Spieler, der eine Farbe nicht richtig bedient oder bekennt, setzt sich einer Strafe aus von 2 Stichen, die ihm am Ende des Spieles abgezogen bzw. hinzugezogen werden. Wenn Nord und Süd einen Kontrakt von 4 Herz reizen und gewinnen und Nord einmal nicht richtig bedient hat, was von der Gegenpartei Ost und West bemerkt worden ist, so erhalten Nord und Süd eine Strafe von 2 Unterstichen. Der Kontrakt ist dann nicht mehr 4 Herz, sondern 2 Herz, d.h. der Gegenpartei werden 2 Unterstiche gleich 100 Punkte gutgeschrieben, da Nord und Süd ihren Kontrakt durch einen Fehler ihrerseits nicht erfüllt haben. Ist jedoch von der Gegenpartei nicht richtig bedient worden, also sagen wir, Ost hat einmal nicht richtig Farbe bekannt, dann erhalten Nord und Süd 2 Überstiche, welche ihnen am Ende des Spieles gutgeschrieben werden ( 2 Herz gleich 60 Punkte ). Man beachte daher stets, dass man richtig Farbe bekennt und keine Fehler macht, da es sonst eine Partei sehr teuer zu stehen kommen mag. Eine gute Hilfe hierfür ist der "Dummy", der seinen Partner fragen darf, ob er keine Karten von der und der Farbe mehr besitzt, welche ausgespielt worden ist, falls solcher nicht mehr bedienen sollte. Im übrigen soll man immer seine Karten so zusammenstecken, dass keine Fehler gemacht werden können. Ist einmal eine Karte ausgespielt, d.h. aufgedeckt auf den Tisch gelegt worden, dann hat der Tisch sein Recht, und die Karte darf nicht zurückgenommen werden. Dies bezieht sich auch auf die Karten des Dummy; ist eine Karte des Dummy von demjenigen Spieler, welcher den Kontrakt spielt, in die Mitte des Tisches geschoben worden und hat der Spieler seine Hand von dieser Karte genommen, dann muss diese Karte gespielt werden. Allerdings kann der Dummy nicht eine verkehrte Farbe bekennen.

H.N.

(Fortsetzung folgt.)

GROSS NUR IST, WER MITTEN IN GEFAHR,  
IN DRANG UND STURM DER TATEN  
RUHIG BLEIBT UND FEST. (Klein.)

IN DER KALTEN RUHE  
LIEGT DIE GRÖSSTE ÜBERLEGENHEIT,  
LIEGT DAS BEHERRSCHENDE ELEMENT;  
SIE IST ABER WENIGEN MENSCHEN EIGEN.

(Gotthelf.)