

GEFAHR und NICHT GEFAHR (vulnerable and not vulnerable).

Bei Anfang des Spieles befinden sich Nord & Süd wie auch Ost & West nicht in Gefahr (not vulnerable) und zählen die Unterstiche einfach, also 50 Punkte für den ersten, 100 für den zweiten Unterstich usw.

Haben Nord & Süd bereits ein Spiel gemacht, während Ost & West noch kein Spiel gewonnen haben, so begeben sich Nord & Süd in Gefahr (vulnerable) und zählen die Unterstiche gegen sie doppelt, also 100 für den ersten Unterstich, 200 für den zweiten usw.

Haben Nord & Süd wie auch Ost & West je ein Spiel gemacht, dann sind beide in Gefahr und zählen die Unterstiche gegen beide doppelt.

Nachstehende Tabelle gibt einen guten Überblick von den Verlustpunkten bei Gefahr und nicht Gefahr:

(G-Gefahr, n.G.-nicht Gefahr)

	nicht gedoppelt		(Kontra) gedoppelt	
	n.G.	G.	n.G.	G.
1. Unterstich	50	100	100	300
2. Unterstich	100	200	200	500
3. Unterstich	150	300	300	800
4. Unterstich	200	400	400	1100
5. Unterstich	250	500	500	1400

SPIEL & RUBBER.

Jede Partie Kontrakt-Bridge besteht aus 2 Spielen bzw. 3 Spielen. Der Fachausdruck hierfür ist "RUBBER"; diejenige Partei, welche den Rubber gewonnen hat, erhält

750 Punkte über der Linie, falls der Gegner nicht in Gefahr ist,

500 Punkte über der Linie, falls der Gegner in Gefahr ist.

Beispiel: Nord & Süd gewinnen und machen Rubber, ohne dass Ost & West ein Spiel gewonnen haben, somit auch nicht in Gefahr sind, dann erhalten Nord & Süd 750 Punkte; ~~XXXXXXXXXXXX~~ haben Ost & West ein Spiel gemacht, dann befinden sie sich in Gefahr und erhalten Nord & Süd nur 500 Punkte.

SCHLENN (SLAM).

In Kontrakt-Bridge gibt es einen grossen und kleinen Schlemm. Grosser Schlemm bedeutet, dass die beiden zusammenspielenden Spieler

alle Stiche (13 Stiche) eines Spieles machen. Sie erhalten dafür

1500 Punkte, falls der Gegner nicht in Gefahr

1000 Punkte, falls der Gegner in Gefahr ist.

Kleiner Schlemm bedeutet, dass die beiden zusammenspielenden Spieler 12 Stiche machen. Sie erhalten dafür

750 Punkte, falls der Gegner nicht in Gefahr,

500 Punkte, falls der Gegner in Gefahr ist.

Beispiel: Nord & Süd reizen und spielen 7 Pik; Ost & West sind nicht in Gefahr; hierfür erhalten Nord & Süd 210 Punkte für gemachtes Spiel unter der Linie. Ausserdem erhalten sie 1500 Punkte für grossen Schlemm über der Linie. Die Abrechnung würde wie folgt aussehen:

	Wir	Sie
für grossen Schlemm	1500	
für Kontrakt 7 Pik	210	

Haben Nord & Süd aber nur bis 5 Pik gereizt, erhalten jedoch 7 Pik, dann dürfen ihnen die 1500 Punkte für grossen Schlemm nicht gutgeschrieben werden. Obige Schlemm-Punkte dürfen den Spielern nur dann gutgeschrieben werden, wenn sie tatsächlich den Schlemm gereizt haben. Daher der Name "KONTRAKT-BRIDGE"

(Fortsetzung folgt.)

Am
Sonntag, 24. Oktober 1942,
findet
unmittelbar nach dem Rolloall
in Baracke 8
ein
KAMERADSCHAFTS - ABEND
für die Kameraden
aus allen deutschen Baracken statt.

Es ist den Kameraden anheingestellt,
sich ihre Getränke mitzubringen.

Da wir nur 15 Liederbücher zum Verteilen haben, werden alle Kameraden, die irgend ein deutsches Liedertextbuch besitzen, gebeten, sich dieses mitzubringen.

Die verteilten Liederbücher und geschriebenen Liedertextmittel bitten wir mit Sorgfalt zu behandeln und nach der Veranstaltung wieder abzugeben.