

sämtliche Spiele in der theoretisch bestmöglichen Art ohne Fehler, so würde der Glückliche am meisten gewinnen, der, dem die Karten am tückischsten fielen, am meisten verlieren. Das Geschick hätte dann entschieden und es bliebe nur zu untersuchen, ob des einzelnen Spielers Schicksal nicht ein hervorragender Zug seiner Wesensart scheint.

Das Gefühl, mit dem wir unseren Partner betrachten, der, ohne Fehler zu machen, konstant verliert, weist auf tiefere Zusammenhänge hin.

Der entgegengesetzte Fall ist es, wenn verschiedenen Spielern, wie es bei gewissen Turnieren vorkommt, die gleichen Kartenzusammenstellungen nacheinander zugeteilt werden, oder wenn man verschieden starke Spieler vor die Lösung des gleichen Bridgeproblems stellt: Der Kartenfall ist ausgeschaltet, die Spielstärke entscheidet.

Es sind also die beiden Ausdrucksformen des Hasardspieles und des Kopfspieles, namentlich Kartenfall und Spielstärke, als grundlegende Momente am Spiele Bridge beteiligt. Wenn man versuchte, ihr gegenseitiges Verhältnis untereinander abzuwägen und vielleicht sogar mathematisch zu formulieren, müßte man ungefähr zu dem Satze gelangen:

„Der beste Spieler gewinnt bei günstigem Kartenfalle stets das Maximum und verliert im Pech das unausweichliche Minimum. Der schlechte Spieler holt im Glück nicht vollständig das Maximum aus den Karten heraus, er verliert jedoch bei schlechtem Kartenfalle mehr als unbedingt nötig wäre.“

Sich den Erregungen eines Kartenspieles zu unterwerfen, andererseits jedoch die eigene Spielstärke als verlusthemmend oder gewinnbringend zur Geltung gelangen zu lassen, das also ist der innere Sinn des Viererspieles mit 52 Karten, das als Whist, Boston, Bridge, Auction-bridge und Plafondbridge eine natürliche Entwicklung durchgemacht und steigenden Anklang und Verallgemeinerung gefunden hat.

Die Entwicklung und Popularisierung eines Kartenspieles, die nur mit der modernen Entwicklung des Sportes verglichen werden kann, mußte naturgemäß ihren Ausdruck in einer fortschreitenden Steigerung der durchschnittlichen Spielstärke finden. Diese Steigerung ist heute bereits so weit vorgeschritten, daß trotz der vielen möglichen Varianten des Kartenfalles gegenwärtig für fast jede Situation und Möglichkeit des Spieles eine allgemein gültige Theorie feststeht. Diese Theorie, ob nun erfahrungsgemäß oder instinktiv vollkommen zu beherrschen, ist heute schon Voraussetzung für eine gewisse Spielstärke. Über diese allgemeine Theorie hinaus für besondere Fälle eine originelle Spielart und Lösung zu finden, läßt den Spieler als besonderes Talent erscheinen. Die letzte Vollendung moderner Spielstärke erreicht er jedoch erst, wenn er seine Kenntnis der Psychologie seiner Gegner intuitiv als Spielart in Erscheinung treten läßt.

Die Betonung dieser letzterwähnten Spielereigenschaft, die über reines Kartentalent herausragt, ist der jüngste Fortschritt in der Entwicklung des Bridge. Durch sie ist der Übergang vom Auction-bridge zum Plafond-bridge, auch Kontrakt-bridge genannt, wesentlich bedingt und ge-