

Die Reizung auf einen Blick

Blattbewertung:

	Ass	König	Dame	Bube	10 ... 2
Punkte	4	3	2	1	0

Kontrakt-Entscheidung:

Gemeins. Punkte	Kontraktstufe					Stiche
20/21/22	1♣	1♦	1♥	1♠	1SA	7
23/24	2♣	2♦	2♥	2♠	2SA	8
25/26	3♣	3♦	3♥	3♠	3SA	9
27/28/29	4♣	4♦	4♥	4♠	4SA	10
30/31/32	5♣	5♦	5♥	5♠	5SA	11
33/34/35/36	6♣	6♦	6♥	6♠	6SA	12
37+	7♣	7♦	7♥	7♠	7SA	13

Gewinnprämien bei erfülltem Kontrakt:

	1♣	2♣	3♣	4♣	5♣	6♣	7♣
Prämie	70	90	110	130	400	920	1440

	1♦	2♦	3♦	4♦	5♦	6♦	7♦
Prämie	70	90	110	130	400	920	1440

	1♥	2♥	3♥	4♥	5♥	6♥	7♥
Prämie	80	110	140	420	450	980	1510

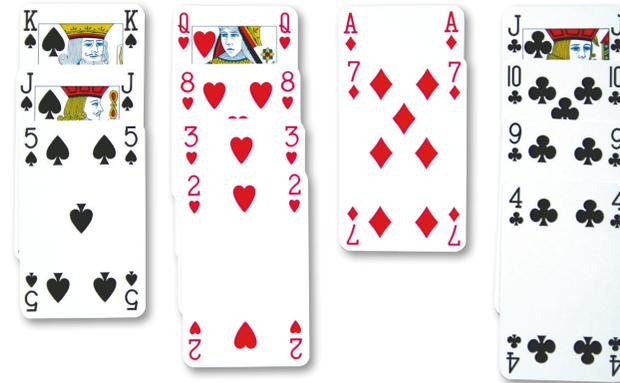
	1♠	2♠	3♠	4♠	5♠	6♠	7♠
Prämie	80	110	140	420	450	980	1510

	1SA	2SA	3SA	4SA	5SA	6SA	7SA
Prämie	90	120	400	430	460	990	1520

Für jeden zu wenig erzielten Stich erhält man 50 Minuspunkte.

„Ihr Ausspiel, bitte!“

Eine Partei gewinnt die vorausgehende Reizung. Der Spieler dieser Partei, der den Kontrakt angesagt hat (s. Reizung) wird zum sogenannten Alleinspieler. Der Spieler links vom Alleinspieler spielt zum ersten Stich eine Karte seiner Wahl aus. Jetzt legt der Partner des Alleinspielers alle seine Karten offen in vier Bahnen Richtung Partner auf den Tisch. Dieser Spieler kann in das Spiel nicht mehr eingreifen und wird zum sog. Dummy. Der Dummy darf nur noch die Karten zugeben, die der Alleinspieler ordert.



Nachdem alle 13 Stiche durchgespielt sind, werden die gewonnenen Stiche jeder Partei zusammengezählt. Ob man das Spiel gewonnen hat, hängt davon ab, wie viele Stiche man in der vorausgegangenen Reizung angesagt hat.

Bridge

in 10 Minuten



Deutscher Bridge-Verband e.V.
 Augustinusstraße 11c
 50226 Frechen-Königsdorf
 Tel.: +49 (0)2234 60009 -0
 Fax: +49 (0)2234 60009 -20



www.bridge-verband.de • info@bridge-verband.de

Bridge ist leicht zu erlernen ...

... aber es dauert eine gewisse Zeit, um Bridge wirklich gut zu spielen. In jedem Fall ist Bridge aber sehr kurzweilig und abwechslungsreich, denn jedes Spiel dauert nur ca. 5-10 Minuten.



Nehmen wir Platz!

Vier Spieler sitzen an einem vorzugsweise quadratischen Tisch, jeder Spieler an einer Seite. Bridge ist ein Wettbewerb zwischen zwei Paaren (genannt Partnerschaften): Sie und Ihr Partner, der Ihnen gegenüber sitzt, gegen die Spieler links und rechts von Ihnen. Eine Achse wird Nord-Süd, die andere Ost-West benannt. Gespielt wird mit einem 52 Karten-Blatt (ohne Joker), das Karte für Karte reihum auf alle vier Spieler verteilt wird (jeder Spieler erhält somit 13 Karten). Nun sortiert jeder Spieler seine Karten (verdeckt) nach Farben und Rang.

Die vier Farben im Bridge heißen in korrekter Rangfolge:



Die Rangfolge der Karten in jeder der vier Farben lautet:

A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Spannung in „zwei Akten“

Bridge besteht aus zwei Phasen: Reizung und Spiel. Ziel eines Spiels ist es, möglichst viele Stiche zu machen. Die vorausgehende Reizung bestimmt, wie viele Stiche jede Partnerschaft erzielen muss, um Gewinnprämien zu erhalten.

Beim Spiel besteht ein Stich aus vier Karten, die nacheinander (im Uhrzeigersinn) von den vier Spielern offen aufgedeckt vor sich auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler beginnt mit einer Farbe, die von allen anderen Spielern zugegeben (bedient) werden muss – es sei denn, man hat keine Karte dieser Farbe mehr.

Anders als bei Glücksspielen
zählt beim Bridge nur die Anzahl der gewonnenen
Stiche, nicht deren Höhe.

Die höchste gespielte Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. Jeder Spieler dreht nun seine gespielte Karte um, so dass sie verdeckt ist. Hat man einen Stich gewonnen, wird die Karte senkrecht gelegt, bei verlorenem Stich waagrecht. Stiche zählen pro Partnerschaft, d.h. man muss keine höhere Karte legen, wenn der Partner bereits mit seiner Karte den Stich gewinnt. Der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich nach seiner Wahl aus. So werden nacheinander alle 13 Stiche gespielt. Es geht nicht darum, in einem Stich besonders hohe Karten zu bekommen (im Gegensatz zu Skat, Doppelkopf, etc.). Nur die Anzahl der gewonnenen Stiche ist am Ende ausschlaggebend.

Eine Farbe kann innerhalb der Reizung als Trumpf benannt werden: Trümpfe sind wie „Freikarten“. Wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen kann, darf man (kein Muss!) einen beliebigen Trumpf spielen, um einen Stich zu gewinnen! Ein Spiel mit einer Trumpffarbe empfiehlt sich ab 8/9 gemeinsamen Karten in einer Farbe. Dies herauszufinden ist ein Ziel der vorausgehenden Reizung.

„Wer bietet mehr?“

Die Reizung verpflichtet eine Partnerschaft, mehr Stiche zu machen als die Gegenseite. Die minimale Anzahl von angesagten Stichen beträgt somit sieben (= Kontraktstufe 1). Je mehr Stiche angesagt werden, desto höher ist nach dem Spiel die Prämie. Sagt ein Paar mehr Stiche an, als es dann tatsächlich erzielt, erhält es nach Spielende Minuspunkte. Da die Reizung unter fortgeschrittenen Spielern sehr komplex ist, wird sie hier vereinfacht. Mit der folgenden Methode kann man die richtige Stichanzahl abschätzen:

1) Jeder Spieler bewertet das eigene Blatt anhand der vier höchsten Karten jeder Farbe und zählt die Punkte zusammen:

	Ass	König	Dame	Bube	10 ... 2
Punkte	4	3	2	1	0

2) Der Teiler sagt mit mindestens 12 Punkten: „Ich eröffne!“ oder bei weniger als 12 Punkten: „Ich passe!“ Solange noch kein Spieler mit Eröffnungsstärke gefunden wurde, bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler das Recht zu eröffnen. Sobald ein Spieler „Ich eröffne!“ sagt, wird er zum Eröffner.

3) Der Partner des Eröffners schreibt seine Punktstärke und die Anzahl der Karten in jeder einzelnen Farbe auf einen Zettel und gibt ihn dem Eröffner!

4) Der Eröffner zählt die gemeinsamen Punkte und die gemeinsame Anzahl der Karten pro Farbe. Zählt der Eröffner weniger als 20 gemeinsame Punkte, geht das Spiel an die andere Partnerschaft. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem Eröffner legt den Kontrakt mit dieser Methode fest.

5) Der Eröffner entscheidet sich nun mit Hilfe der umseitigen Tabelle für einen Kontrakt. → Ab 8 gemeinsamen Karten in Pik oder Cœur, sowie ab 9 gemeinsamen Karten in Karo oder Treff wählt er die Farbe mit den meisten gemeinsamen Karten als Trumpffarbe. → Bei gleicher Anzahl gemeinsamer Karten in zwei Farben: die ranghöhere Farbe. → Ohne 8 bzw. 9 gemeinsame Karten in einer Farbe spielt er Sans Atout (ohne Trumpf), kurz: SA.