



BRIDGE

DER ULTIMATIVE SPIEL- UND DENKSPASS

Bridge ist das spannendste Kartenspiel der Welt ! Es ist leicht zu erlernen, jedoch braucht es seine Zeit, um gut zu spielen. Es bringt viel Spaß und eine große Herausforderung. Im Gegensatz zu anderen Spielen, dauert 1 Spiel nur ca. 5-10 Minuten !

Das gute Gefühl einer perfekt gespielten Bridge-Hand, kann Jahre andauern.....!

Jeder kann spielen : Alte, Junge, Reiche, Arme, Weiße, Schwarze, Männer, Frauen, Gesunde, Kranke alle spielen gegeneinander auf ein und derselben Stufe .

Der Tennis-Promoter Larry King sagte: "Bridge ist besser als Tennis. Du mußt nicht rennen, um den Gegner zu schlagen ----- sondern nur denken.." !

Omar Sharif: "Bridge ist die zweit schönste Nebensache der Welt ! "

Beginn: Man sitzt an einem viereckigen Tisch mit 4 Spielern, jeder an einer Seite. Bridge ist ein Kampf zwischen 2 Teams (genannt Partner); du und dein Partner (gegenüber) gegen die Spieler links und rechts (Gegner). Eine Partei ist Nord/Süd, die andere ist Ost/West.

Man braucht 52 Karten (ohne Joker), die hintereinander gleichmäßig auf alle 4 Spieler aufgeteilt werden (jeder 13). Jeder Spieler sortiert nun seine Karten (verdeckt) nach den Farben und Rang.

Rang: A K D(Q) B(J) 10 9 8 7 6 5 4 3 2 die höchste Karte ist das As.

Farben: PIK (♠) COEUR (Herz ♥) KARO (♦) TREFF(Kreuz ♣)

Es gibt nun 2 Phasen: "Die Reizung" und "Das Spiel". Reizung zuerst, siehe Rückseite !!

Das Spiel:

Das Ziel ist "Stiche" zu machen. Die vorherige Reizung bestimmt, wie viele Stiche man braucht. Ein "Stich" besteht aus 4 Karten, die nacheinander (im Uhrzeigersinn) von den 4 Spielern offen aufgedeckt vor sich auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler beginnt mit einer Farbe, die von allen anderen Spielern dann auch zugegeben werden muß, es sei denn, man hat diese Farbe nicht mehr. Die höchste gespielte Karte gewinnt diesen Stich. Jeder Spieler dreht nun seine gespielte Karte verdeckt um. Hat man einen Stich gewonnen, wird die Karte senkrecht umgedreht, bei verlorenem Stich waagrecht. Stiche zählen für die Partnerschaft, d.h. man braucht seinem Partner einen bereits von ihm gewonnenen Stich nicht wegzunehmen. Der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus (nach seiner Wahl). 13 Stiche werden gespielt.

Wichtig: Es geht nicht darum, in einem Stich besonders "hohe" Karten zu bekommen (im Gegensatz zu Skat, Doppelkopf, etc.). Der gewonnene Stich ist ausschlaggebend !!

Falls eine Farbe innerhalb der "Reizung" als "Trumpf" benannt worden ist:

"Trümpfe" sind wie "Freikarten". Wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen kann, kann (nicht muß) man einen beliebigen Trumpf dazu legen, um diesen Stich zu gewinnen ! Ein solches Trumpfspiel empfiehlt sich bei mindestens 8 gemeinsamen (!) Karten in einer Farbe. Dies herauszufinden, ist das Ziel der vorherigen "Reizung".

Der Spielablauf :

Eine Partei gewinnt die vorherige "Reizung". Der Spieler dieser Partei, der mehr Punkte hat (siehe Reizung) wird zum sogenannten **Alleinspieler** ! Der Spieler links von diesem Alleinspieler spielt zum ersten Stich eine Farbe seiner Wahl aus. Jetzt legt der Partner des Alleinspielers alle seine Karten nebeneinander (nach unten zeigend) **offen** auf den Tisch ! Dieser Spieler kann jetzt in das Spiel nicht mehr eingreifen und wird zum sogenannten "Dummy" . Der "Dummy" muß jetzt nur noch die Karten zugeben, die ihm der Alleinspieler benennt !

Nach gespielten 13 Stichen werden die gewonnenen Stiche jeder Partei zusammengezählt. Ob man das Spiel nun gewonnen hat, hängt von der "Reizung" ab: siehe Rückseite !

Da die Reizung beim "richtigen" Bridge etwas komplex ist, werden wir hier etwas improvisieren:
Das eigene "Blatt" wird anhand von hohen Figuren bewertet:

A = 4 Punkte K = 3 Punkte D(Q) = 2 Punkte B(J) = 1 Punkt (10.....2 = 0 P.)
(diese Punkte spielen ausschließlich bei der Reizung eine Rolle, nicht beim Spiel !!)

Die Reizung beim Minibridge

Innerhalb dieser Reizung verpflichtet sich eine Partnerschaft, eine gewisse Stichanzahl zu machen. Je mehr Stiche angesagt werden, desto höher ist am Schluß die Prämie (siehe unten). Die minimale Anzahl

von angesagten Stichen beträgt 7 (Stufe 1). Das Risiko dabei ist, zu viele Stiche anzusagen und diese dann nicht zu erzielen ! Für das richtige Abschätzen der Stichanzahl, dient folgende Methode:

1. Der Eröffner (Teiler) sagt mit mindestens 12 Punkten : "Ich eröffne"
(bei weniger als 12, kommt jeweils der nächste Spieler an die Reihe)
2. Der Partner des Eröffners schreibt seine Punktstärke auf und danach , wie viele Karten er in jeder einzelnen Farbe hat !
3. Der Eröffner zählt die gemeinsamen Punkte und die gemeinsamen Karten pro Farbe zusammen .
4. Der Eröffner entscheidet sich nun anhand unten stehender Tabelle für einen "Kontrakt" :
ab 8 gemeinsamen Karten in einer Farbe = wähle diese Farbe als Trumpf
 bei zwei gleichlangen Farben, wird die höhere Farbe als Trumpf gewählt
ohne 8 gemeinsame Karten in einer Farbe = Sans Atout (ohne Trumpf)

gem.Punkte:	20/21/22	23/24	25/26	27/28/29	30/31/32	33/34/35	36+
Stufe/Kontrakt:	1	2	3	4	5	6	7
Stiche :	7	8	9	10	11	12	13

Bsp. 1 : zusammen 29 Punkte + zusammen 9 Pik-Karten = "Kontrakt" **4 Pik (10 Stiche)**

Bsp. 2 : zusammen 23 Punkte + keine 8 zusammen = "Kontrakt" **2 SA (8 Stiche)**

Zählt der Eröffner weniger als 20 gemeinsame Punkte, geht das Spiel an die Gegenpartei !

Wieviel zählt mein Spiel ?

angesagter und "erfüllter" Kontrakt :	1♣	2♣	3♣	4♣	5♣	6♣	7♣
Prämie/Gutschrift :	70	90	110	130	400	920	1440
	1♦	2♦	3♦	4♦	5♦	6♦	7♦
	70	90	110	130	400	920	1440
	1♥	2♥	3♥	4♥	5♥	6♥	7♥
	80	110	140	420	450	980	1510
	1♠	2♠	3♠	4♠	5♠	6♠	7♠
	80	110	140	420	450	980	1510
	1SA	2SA	3SA	4SA	5SA	6SA	7SA
	90	120	400	430	460	990	1520

macht man mehr Stiche, als angesagt:

bei ♣ / ♦ : jeweils 20 Punkte pro " Mehrstich" dazu

bei ♥ / ♠ / SA: jeweils 30 Punkte pro " Mehrstich" dazu

Minuspunkte bei zu wenigen Stichen !

zu wenige Stiche :	1	2	3	4	5	6	7	8
Minuspunkte :	50	100	150	200	250	300	350	400

hierbei ist der Kontrakt egal ! gezählt wird nur, was man zuwenig hat (Faller !)