

Bridge ist ein Kartenspiel für vier Personen, die in zwei sich gegenüberstehenden Partnerschaften gegeneinander spielen. Es wird mit dem **Französischen Blatt** gespielt, das 52 Karten der **Farben Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦) und Treff (♣)** enthält.

Ein Bridge-Spiel besteht aus **zwei Phasen**. Die 1. Phase des Spiels, **die Reizphase**, ist vergleichbar einer Auktion: Beide Paare versuchen, mit Geboten den Kontrakt zu ersteigern. Jedes **Gebot** bezeichnet dabei die **Anzahl der Stiche**, die gewonnen werden soll. Geboten wird im Uhrzeigersinn, ausgehend vom **Teiler**.

Eine Partnerschaft versucht in der Reizphase, allein durch die Reihenfolge ihrer Gebote (unter Einbeziehung der Informationen aus den Gegnergeboten) die optimale Trumpffarbe und Anzahl Stiche zu ermitteln.

Die **Trumpffarbe** (bzw. "**Ohne Trumpf**", genannt **SA für „Sans Atout“** oder NT für „No Trump“) und die Anzahl der zu gewinnenden Stiche wird durch das letzte Gebot bestimmt. Die Reizung ist vorbei, wenn auf das letzte Gebot drei Passe folgen.

In der 2. Phase, **der Spielphase** versucht die Partei, die die Reizung gewonnen hat, ihr Gebot zu erfüllen, und die andere Partei (Gegenspieler) sucht dies zu verhindern.

Derjenige Spieler der spielenden Partei, der die **letztendliche Trumpffarbe oder SA zuerst in der Reizung erwähnt hat**, wird der **Alleinspieler**.

Der Spieler links vom Alleinspieler beginnt mit dem Auspiel zum ersten Stich. Dazu wird eine Karte verdeckt auf den Tisch gelegt und „Mein Auspiel?“ hinzugefügt. Der Alleinspieler oder der Dummy beantwortet diese Frage mit „Ja“, wenn von der richtigen Seite ausgespielt wird, - ansonsten weisen Sie darauf hin, dass der Partner auszuspielen hat. Der Partner des Alleinspielers legt nun seine Karten offen auf den Tisch und wird zum so genannten „**Dummy**“, der dann nur entsprechend den Anweisungen des Alleinspielers die Karten zugibt und sich ansonsten neutral verhält.

Der Stich wird von der Partei gewonnen, die die **höchste Karte der ausgespielten Farbe** legt, bzw. den höchsten **Trumpf**, falls gestochen werden kann.

Beim Bridge herrscht wie beim Skat oder Schafkopf **Bedien-Zwang**, d.h. man muss auf die Karte einer Farbe eine Karte derselben Farbe legen, sofern es einem möglich ist. Hat man keine Karte der ausgespielten Farbe, darf man „trumpfen“ (sofern der Kontrakt nicht Sans Atout lautet), oder eine beliebige andere Karte zugeben.

Die Karten werden jeweils vor sich verdeckt abgelegt, abhängig davon, ob die Partnerschaft den Stich gewonnen hat oder nicht.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus.

Die Zählung im Bridge ist Stich-basiert. Aus diesem Grunde ist im Gegensatz zu anderen Kartenspielen wie Skat, Schafkopf oder Doppelkopf, **die Anzahl der Stiche allein entscheidend, - die darin liegenden Karten sind irrelevant.**

Das Spiel ist vorbei, wenn der 13. Stich abgeschlossen ist.