# Wertigkeit innerhalb einer Farbe







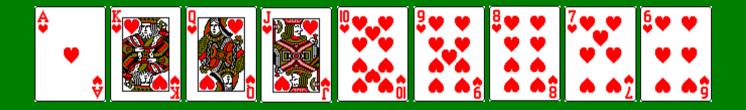


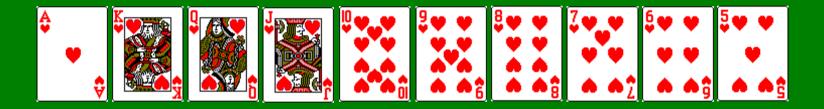


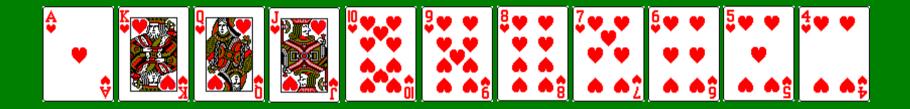


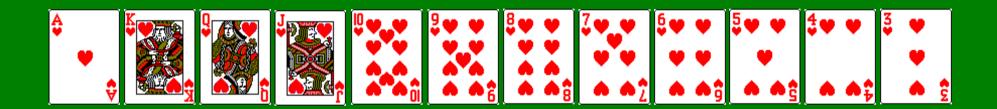


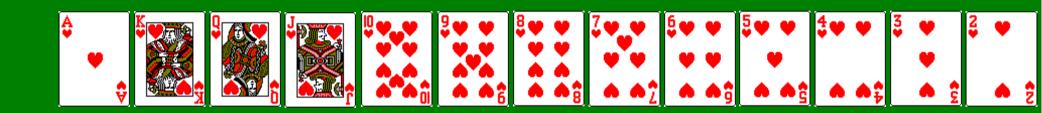




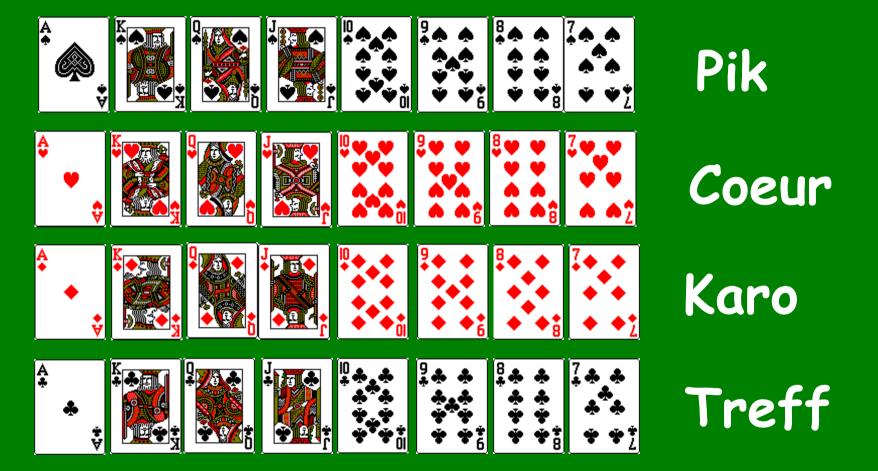












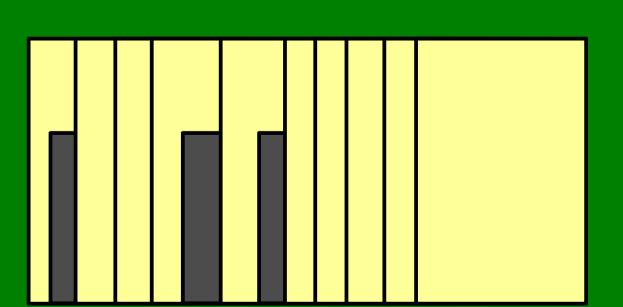


### Ablage der gespielten Karten

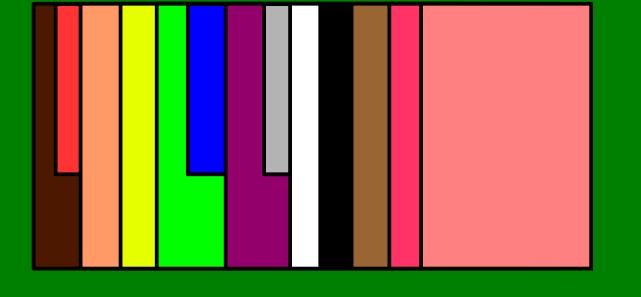
Eigener Stich

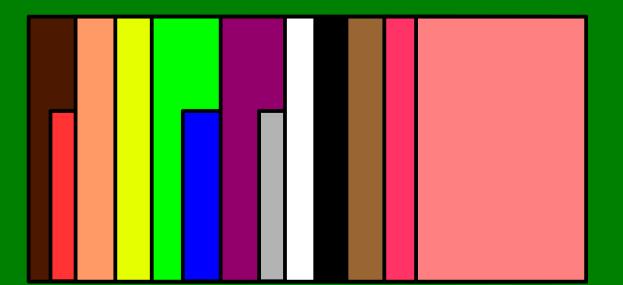
Gegnerischer Stich

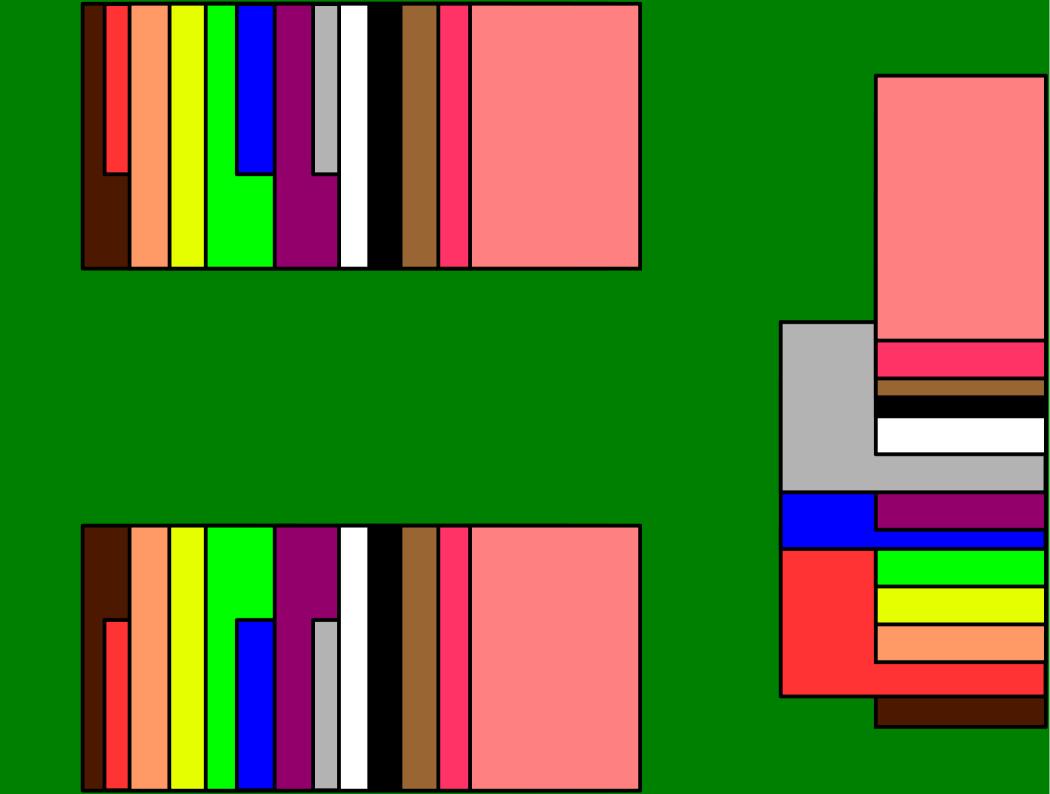
# Eigener Stich Stich





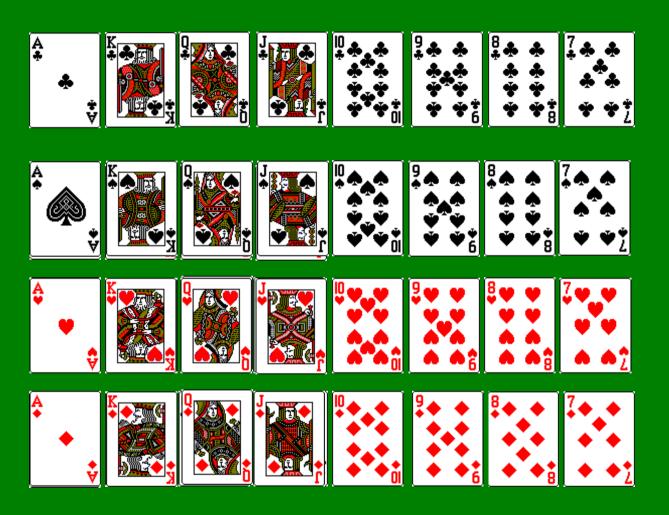


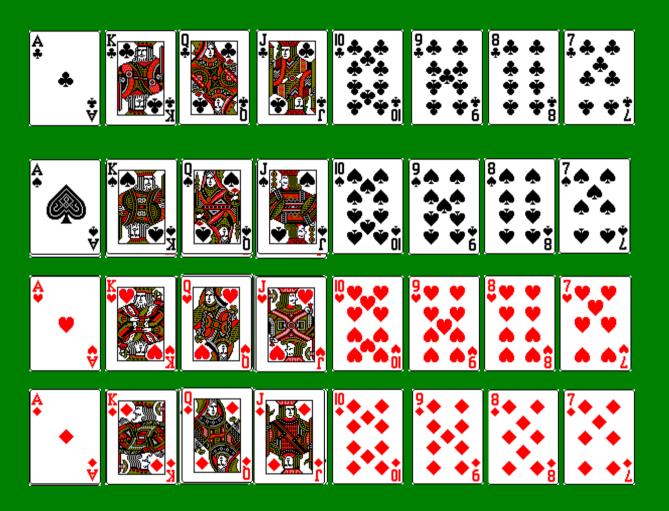




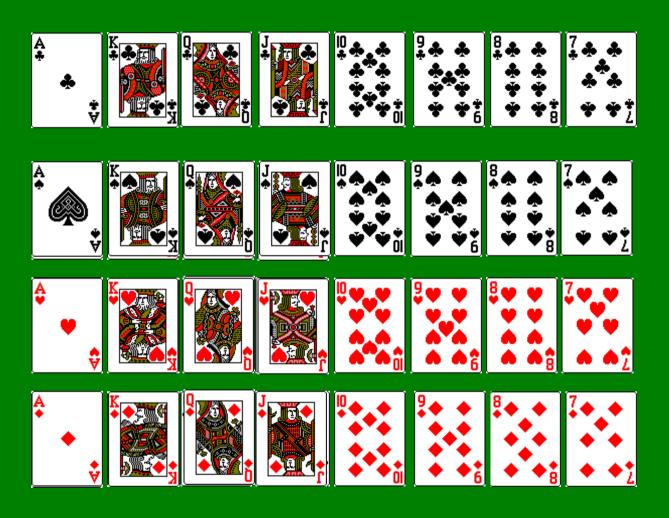


## Skat

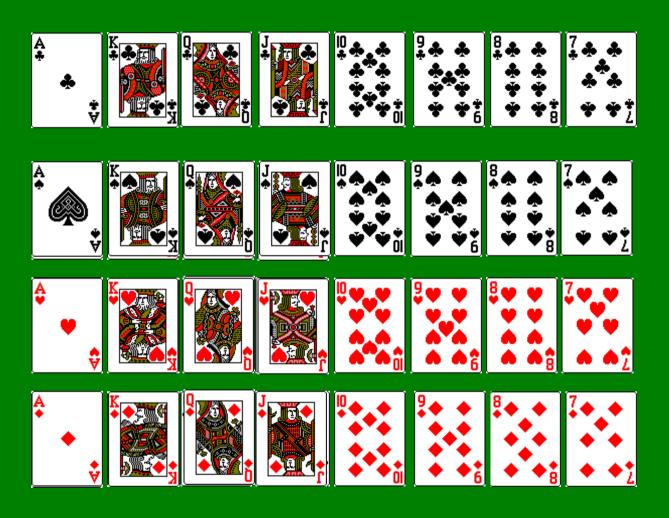




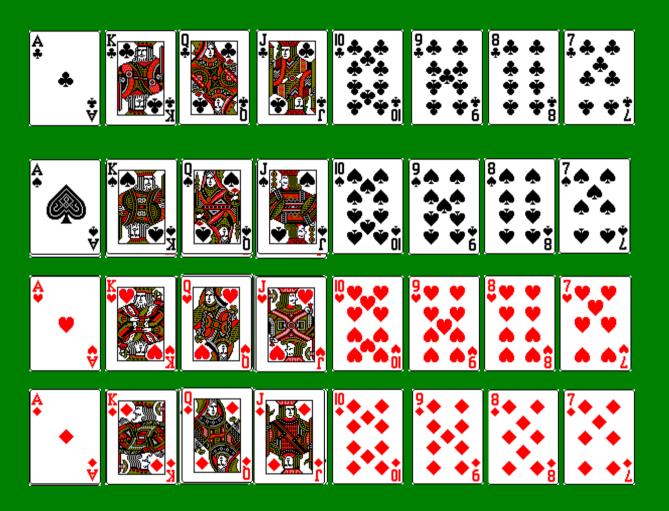
#### Kreuz



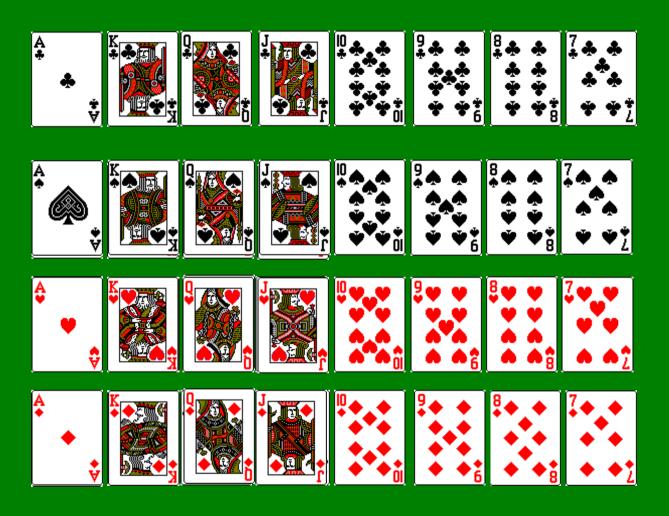
#### Kreuz Pik



Kreuz Pik Herz



#### Kreuz Pik Herz Karo

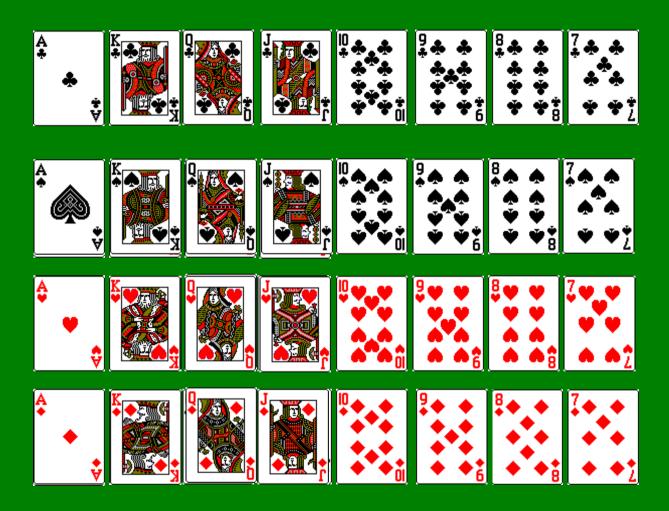


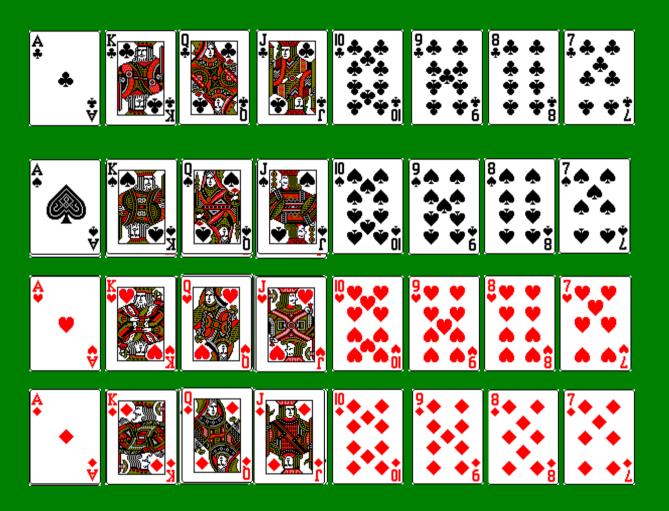


Pik

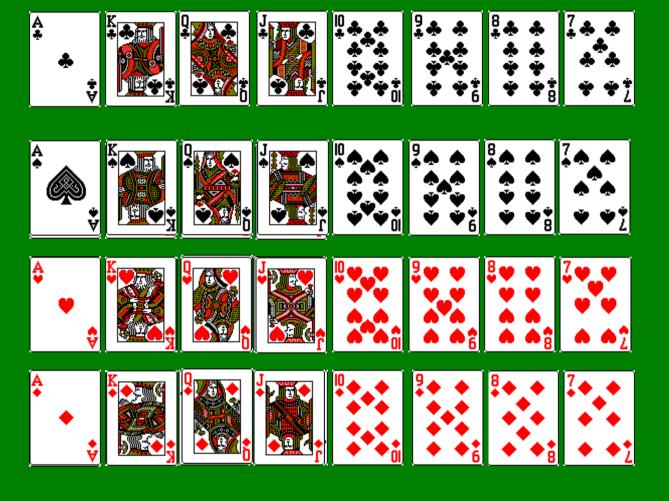


Karo



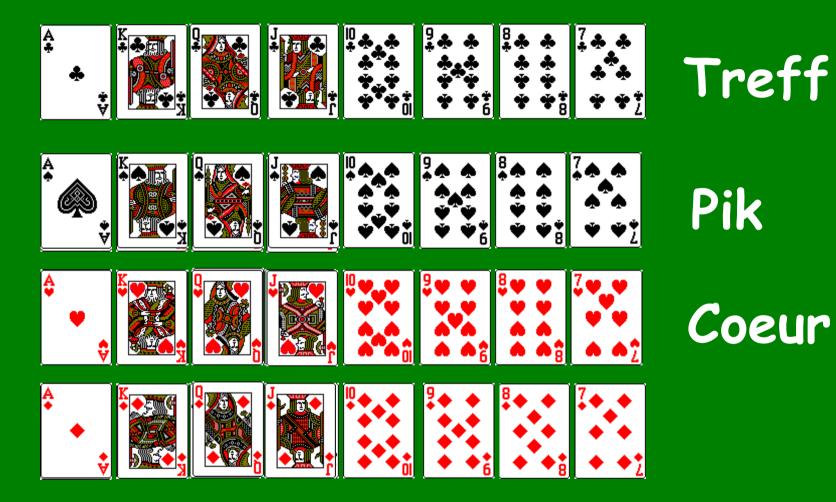


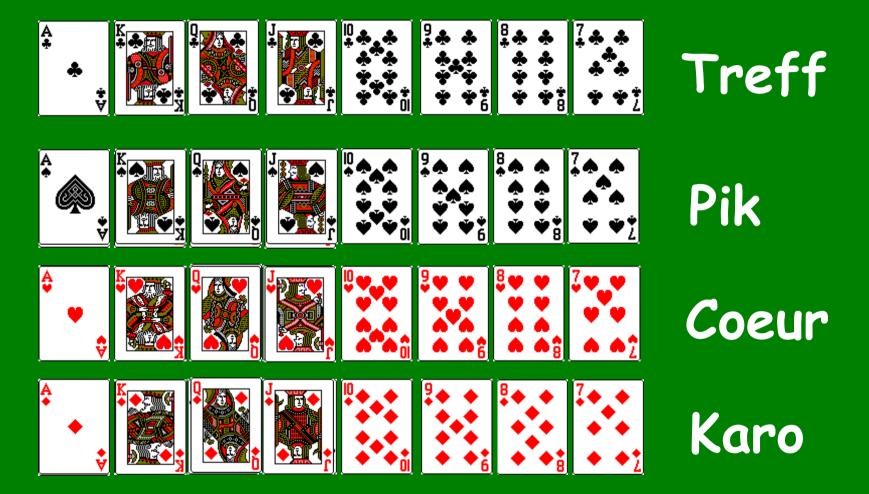
Treff

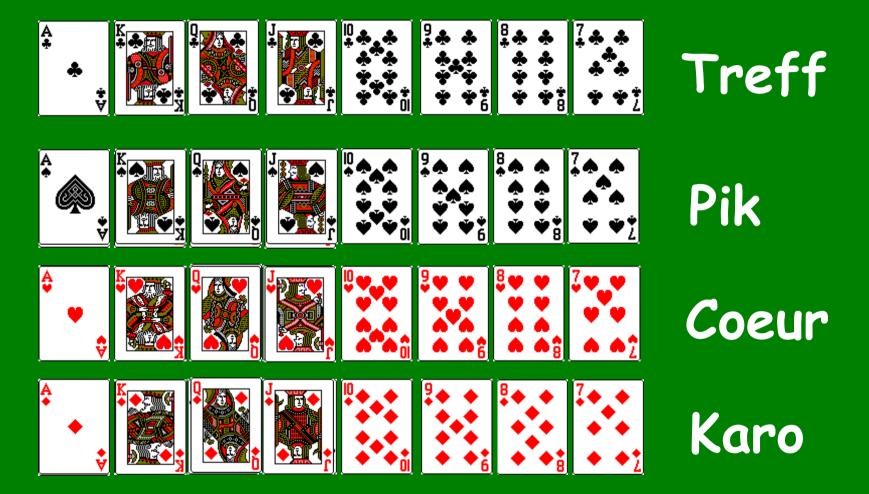


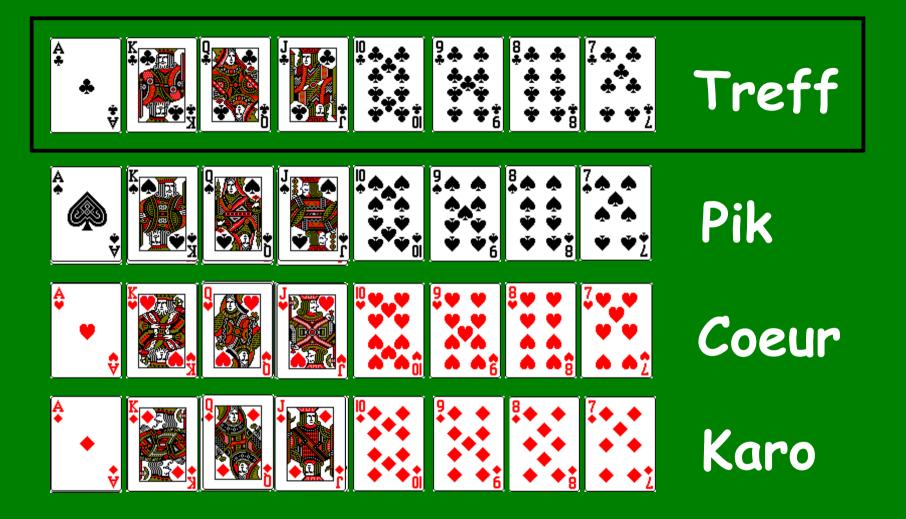
# Treff

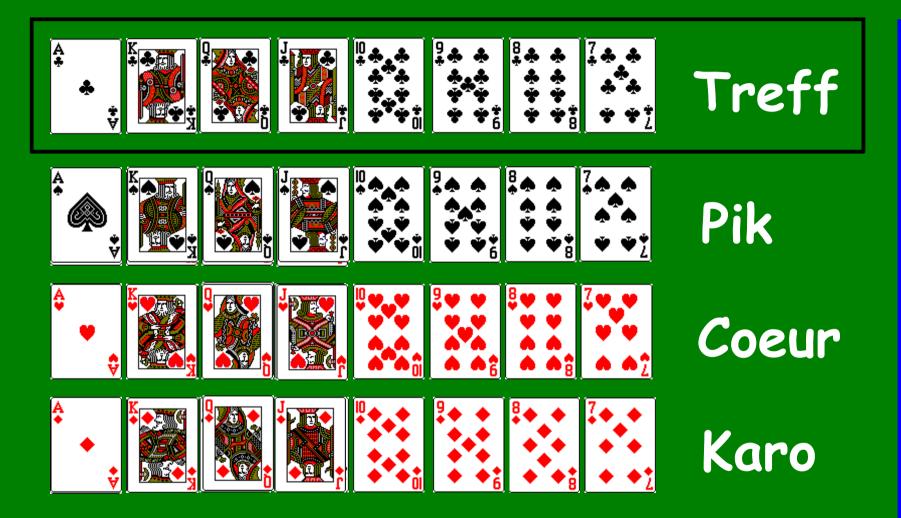
Pik

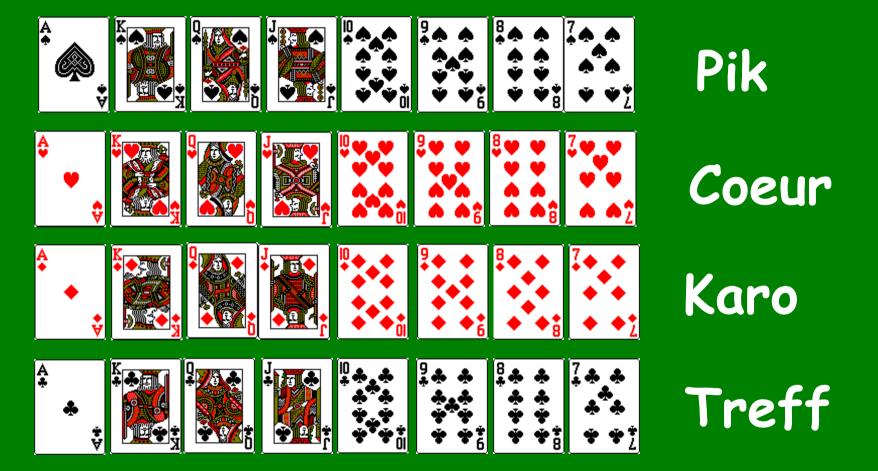


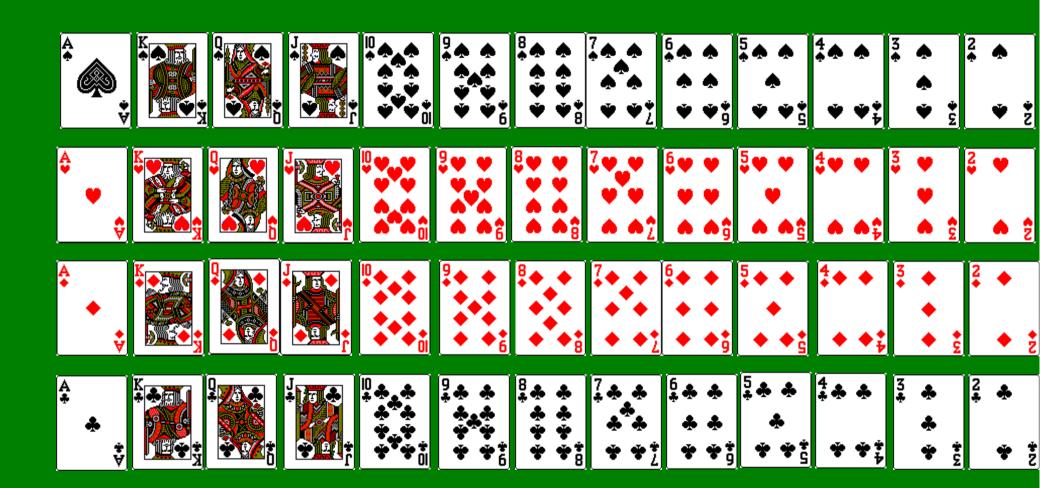














### Unterschiede in den Farben



















# Coeur 🔻





























Treff +









Treff +







## Oberfarben



Treff +







## Oberfarben

### Unterfarben

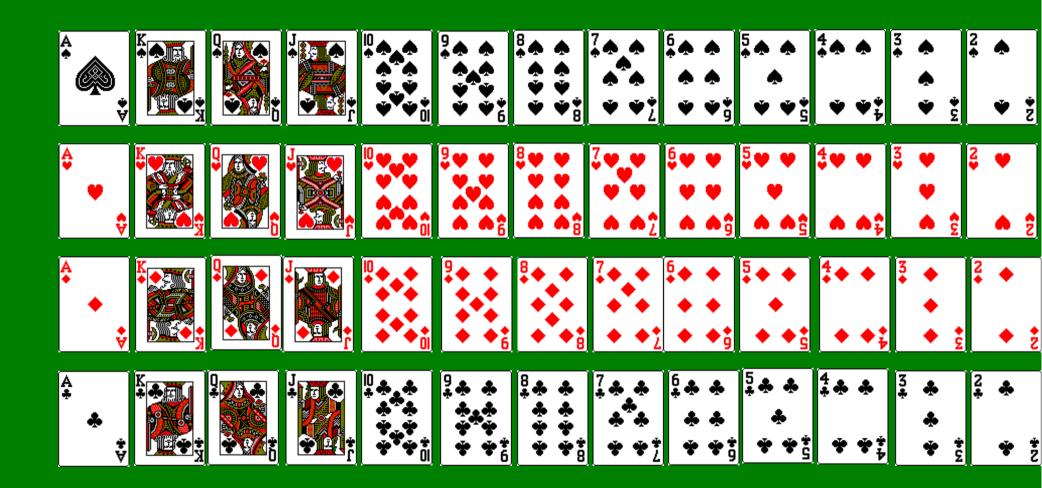


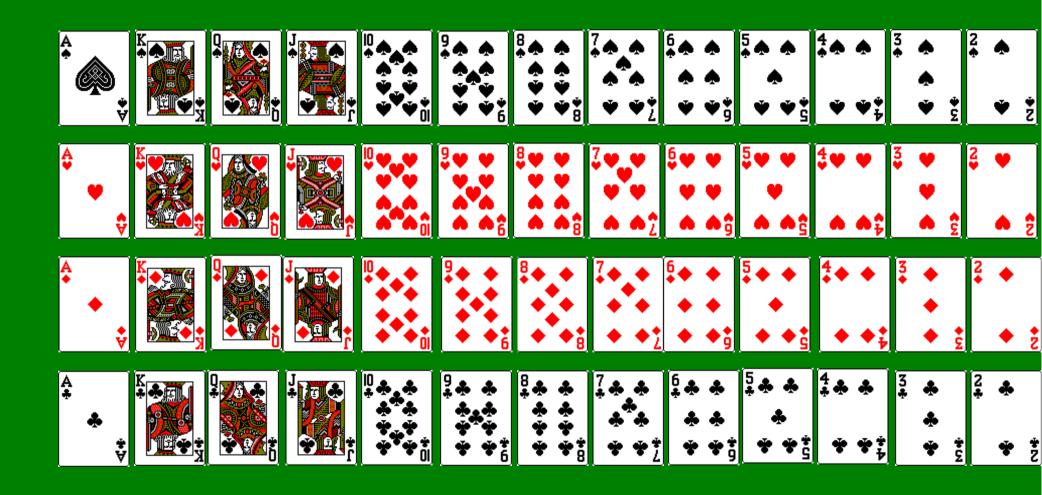


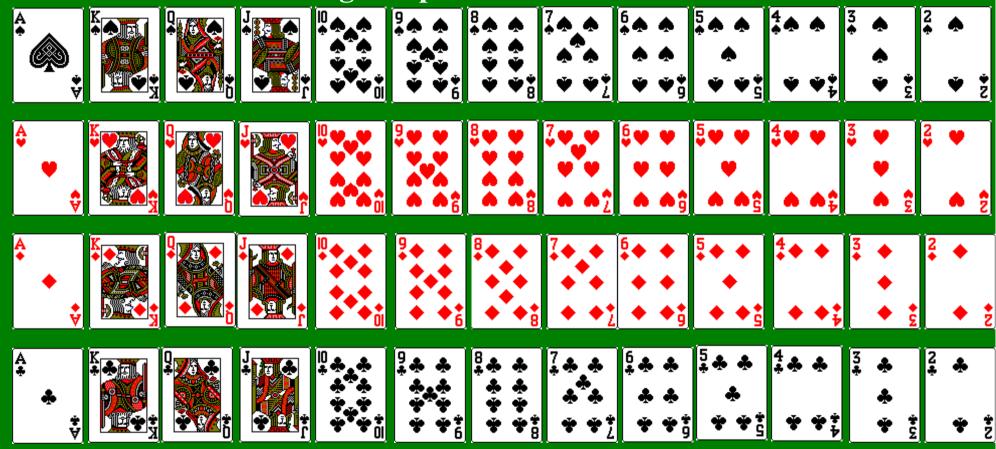


### Grundlagen der Blattbewertung

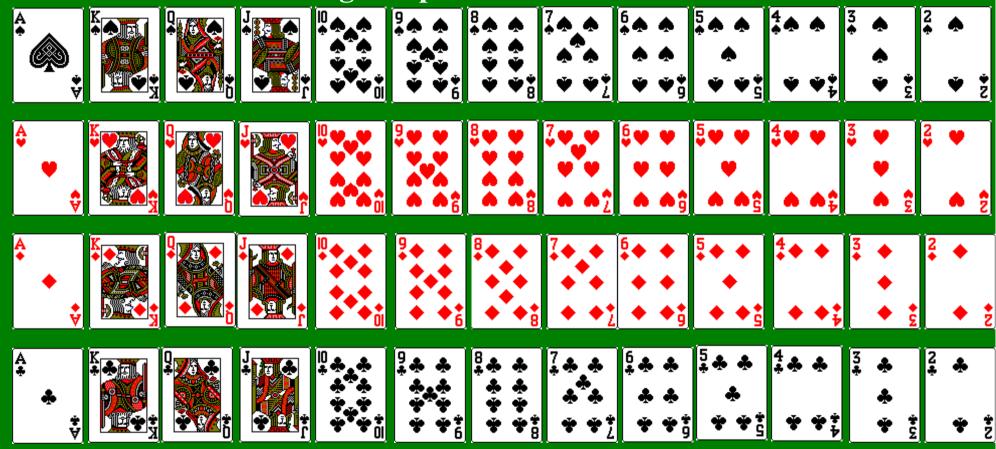








As



As

As König

















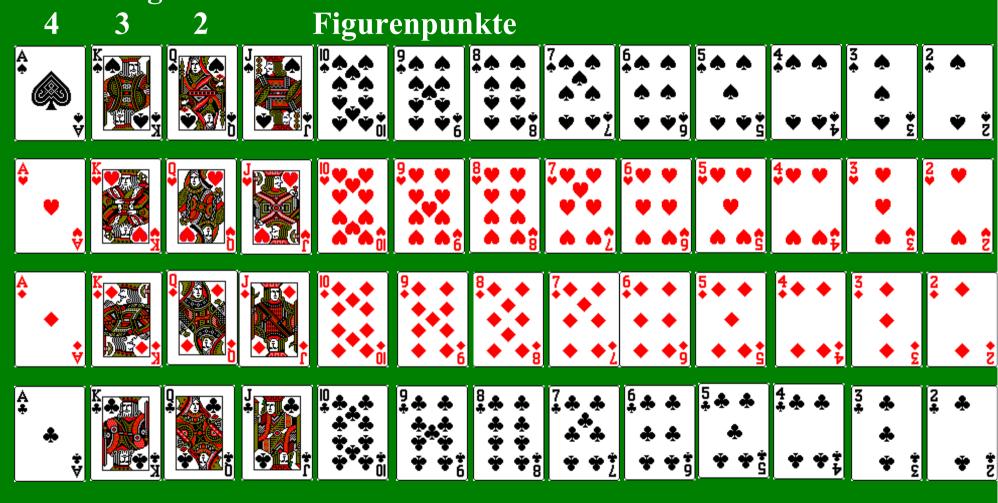




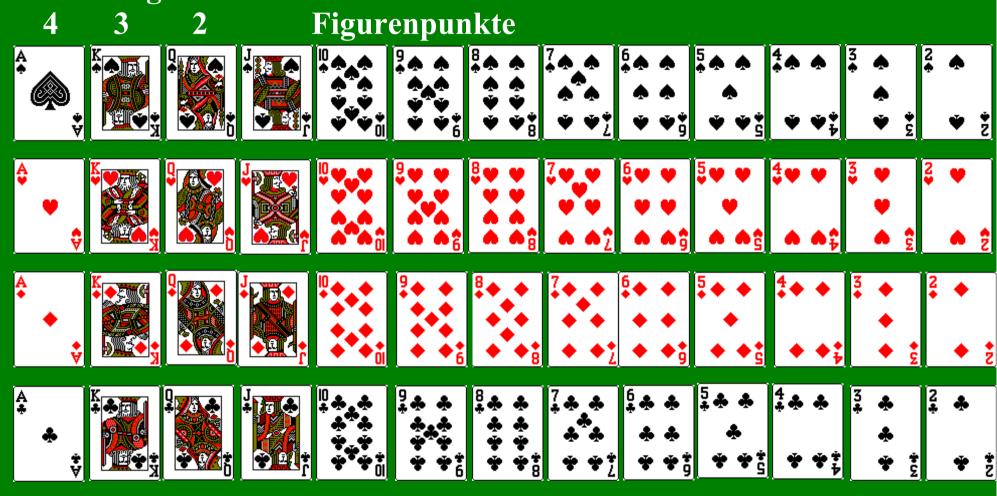
As König

#### As König Dame

#### As König Dame



#### As König Dame Bube



## Figuren

#### As König Dame Bube

Figurenpunkte



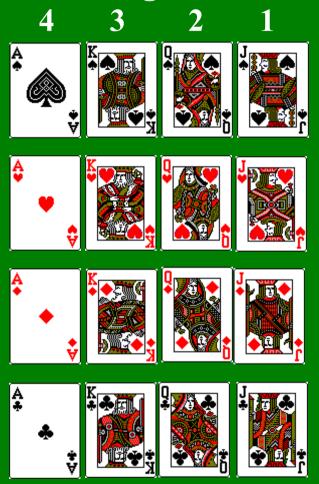
As König Dame Bube



As König Dame Bube

Es gibt jeweils 10 "Figurenpunkte" pro "Farbe".

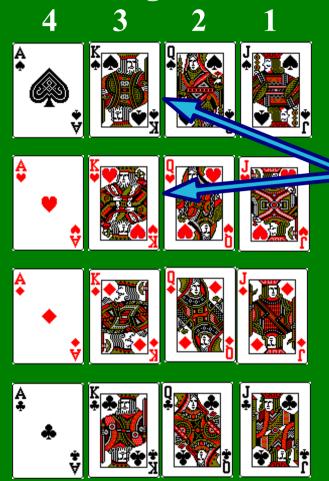
As König Dame Bube



Es gibt jeweils 10 "Figurenpunkte" pro "Farbe".

Die Summe aller möglichen Figurenpunkte in den "Oberfarben" Pik und Coeur

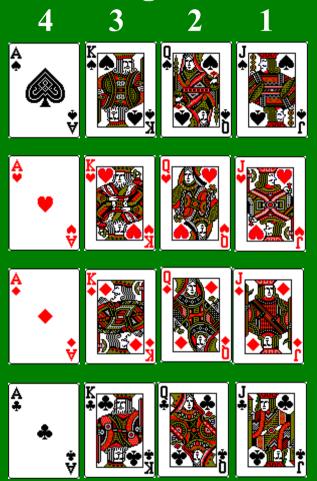
As König Dame Bube



Es gibt jeweils 10 "Figurenpunkte" pro "Farbe".

Die Summe aller möglichen Figurenpunkte in den "Oberfarben" Pik und Coeur

As König Dame Bube

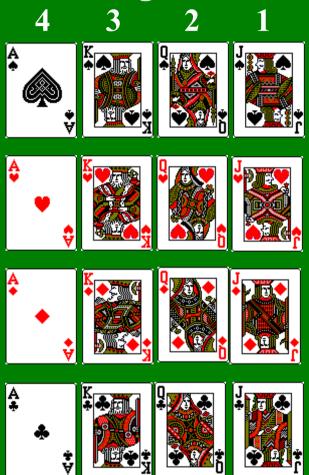


Es gibt jeweils 10 "Figurenpunkte" pro "Farbe".

Die Summe aller möglichen Figurenpunkte in den "Oberfarben" Pik und Coeur

und

As König Dame Bube



Es gibt jeweils 10 "Figurenpunkte" pro "Farbe".

Die Summe aller möglichen Figurenpunkte in den "Oberfarben" Pik und Coeur

#### und

den "Unterfarben" Karo und Treff ergibt 40.

As König Dame Bube



Es gibt jeweils 10 "Figurenpunkte" pro "Farbe".

Die Summe aller möglichen Figurenpunkte in den "Oberfarben" Pik und Coeur

#### und

den "Unterfarben" Karo und Treff ergibt 40.

Haben Sie und Ihre gegenüber sitzende Partnerin zusammen über 20 Punkte, besitzt Ihre "Seite" die "Punktemayorität". Dies zu erfahren und dann den richtigen "Kontrakt" anzusagen ist die Aufgabe der "Reizung" beim Bridge.



22 Punkte

7 Stiche

8 Stiche

24 Punkte

23 Punkte

22 Punkte

7 Stiche

9 Stiche

26 Punkte

25 Punkte

8 Stiche

24 Punkte

23 Punkte

22 Punkte

7 Stiche

28 Punkte 10 Stiche 27 Punkte 26 Punkte 9 Stiche 25 Punkte 24 Punkte 8 Stiche

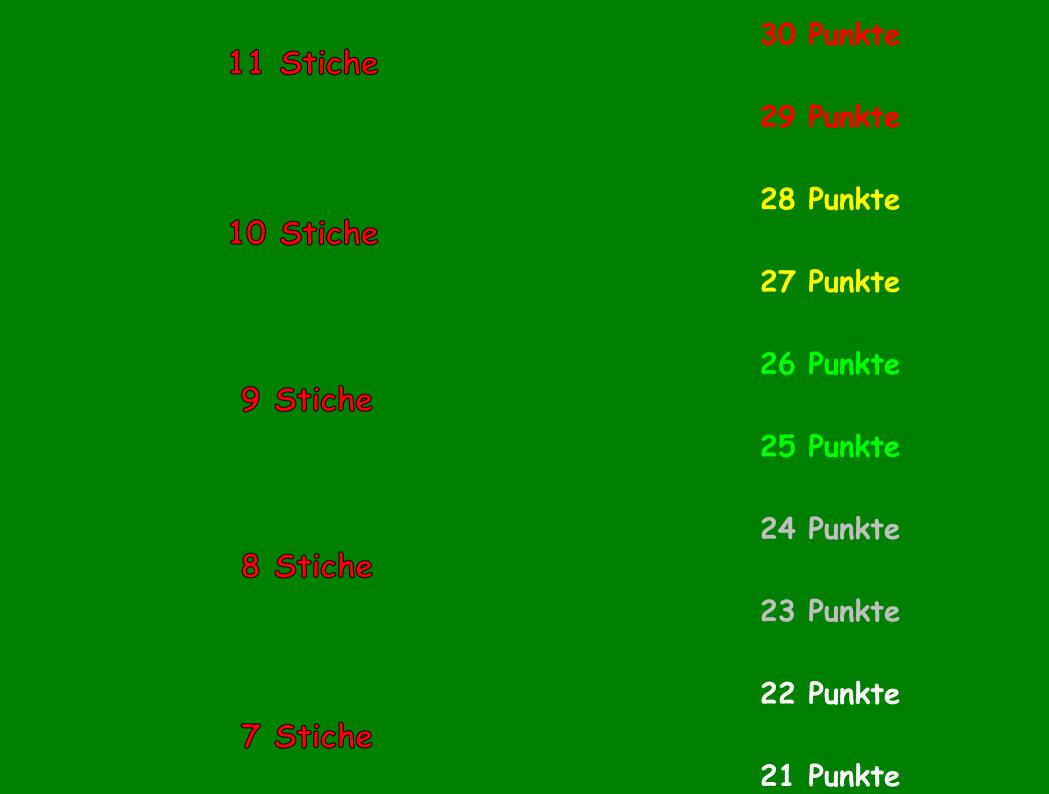
7 Stiche

22 Punkte

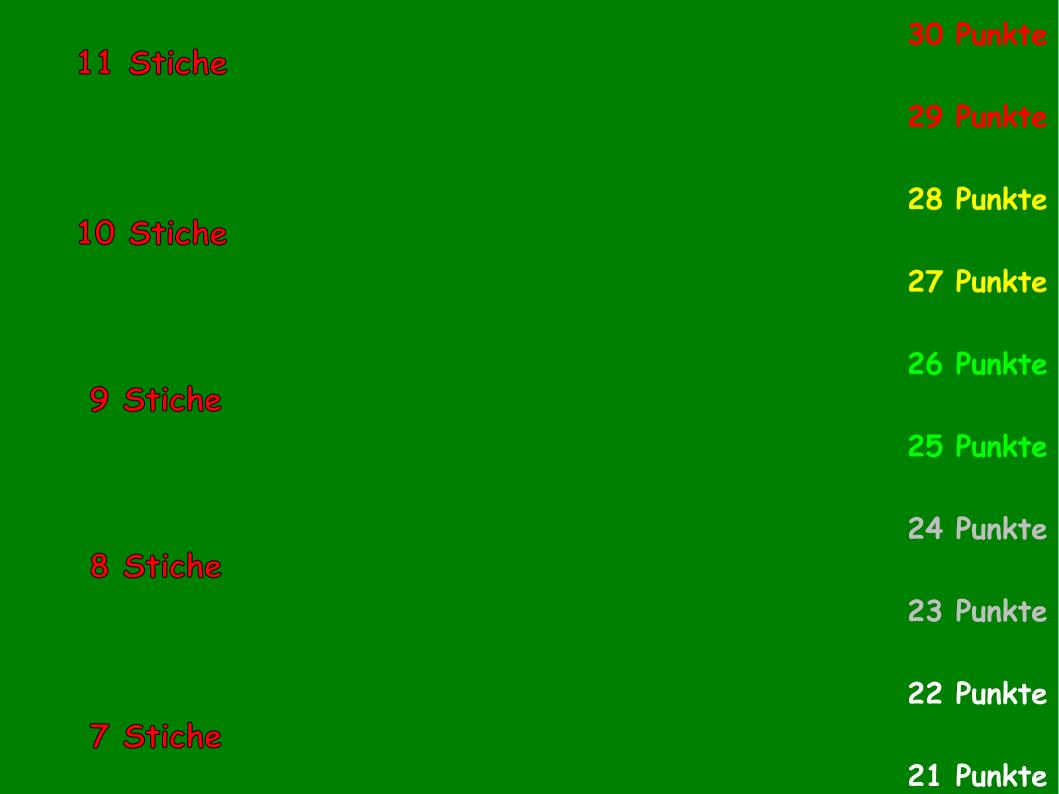
23 Punkte

	11 Stiche	30 Punkte
	10 Sticks	28 Punkte
	10 Stiche	27 Punkte
		26 Punkte
	9 Stiche	25 Punkte
		24 Punkte
8 Stiche	8 Stiche	23 Punkte
7 Stiche		22 Punkte
	7 Stiche	21 Punkte

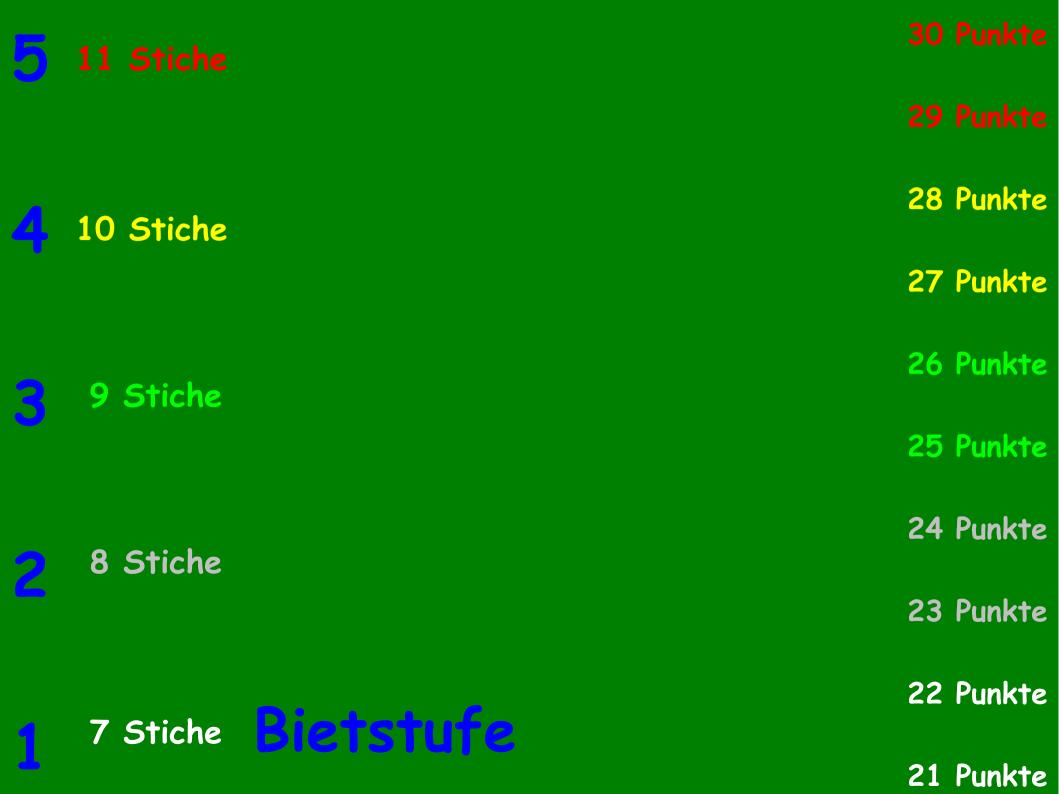
11 Stiche	30 Punkte
10 Stiche	28 Punkte
	27 Punkte
9 Stiche	26 Punkte
S STICHE	25 Punkte
	24 Punkte
8 Stiche	23 Punkte
	22 Punkte
7 Stiche	21 Punkte

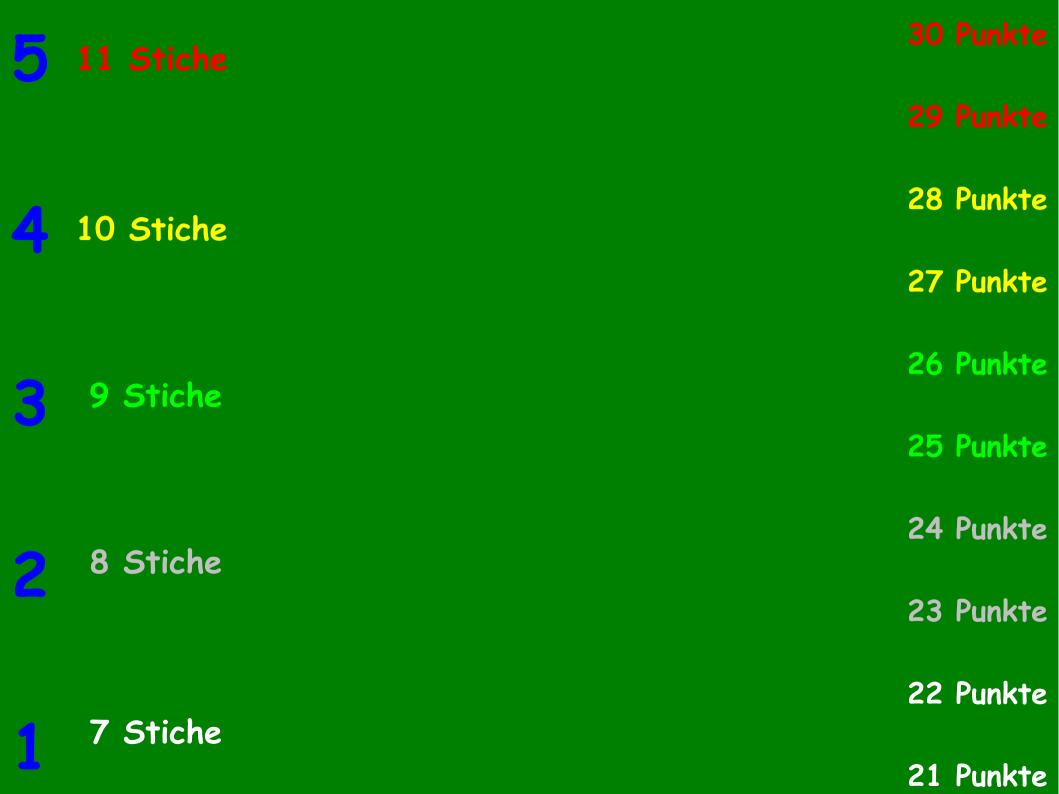


11 Stiche	30 Punkte
10 Stiche	28 Punkte
	27 Punkte
9 Stiche	26 Punkte
	25 Punkte
O Saigh e	24 Punkte
8 Stiche	23 Punkte
	22 Punkte
7 Stiche	21 Punkte



28 Punkte 10 Stiche 27 Punkte 26 Punkte 9 Stiche 25 Punkte 24 Punkte 8 Stiche 23 Punkte 22 Punkte 7 Stiche Bietstufe 21 Punkte



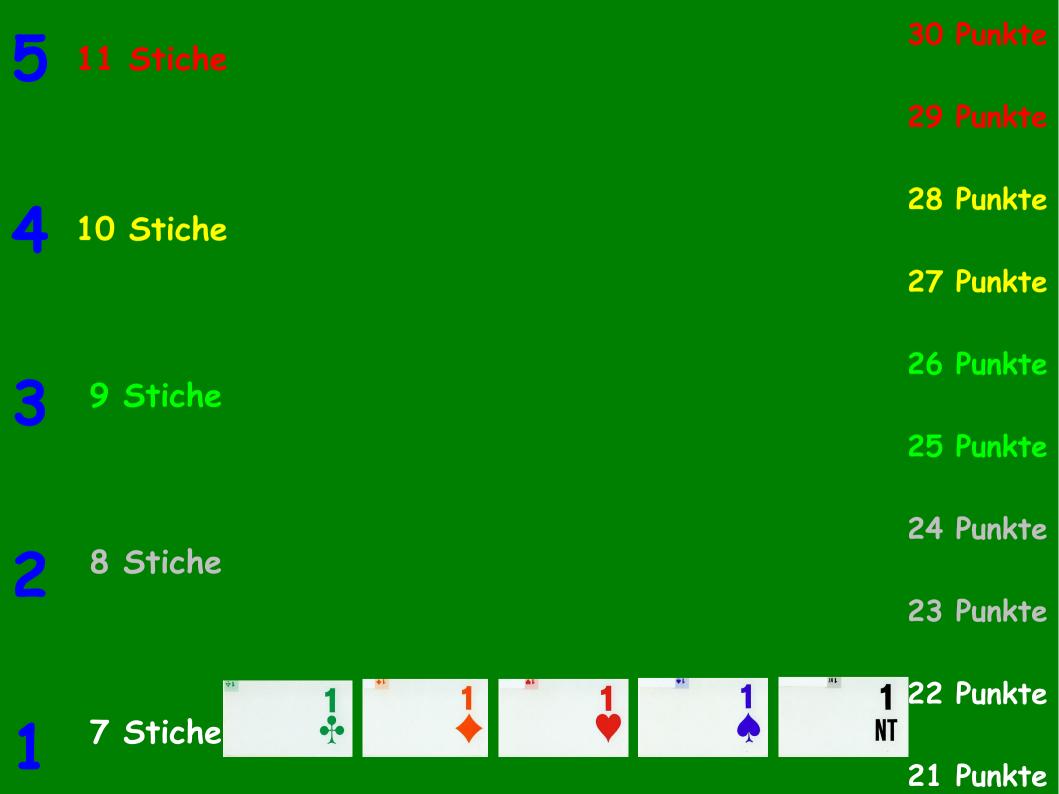


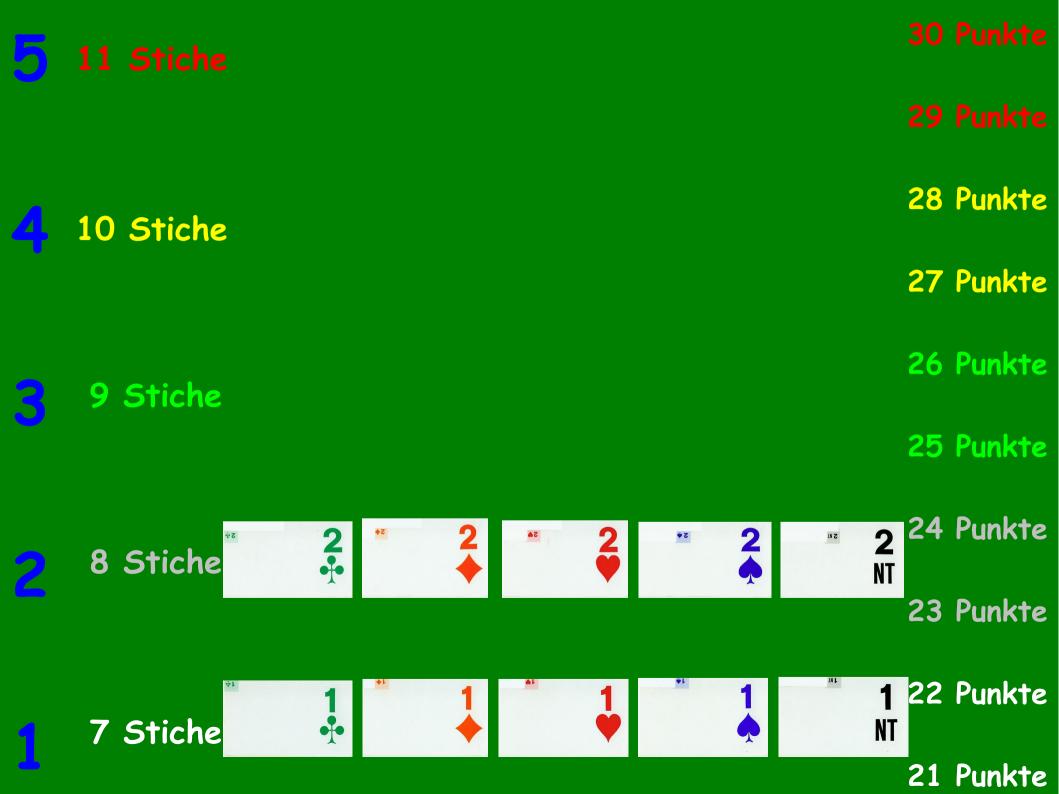


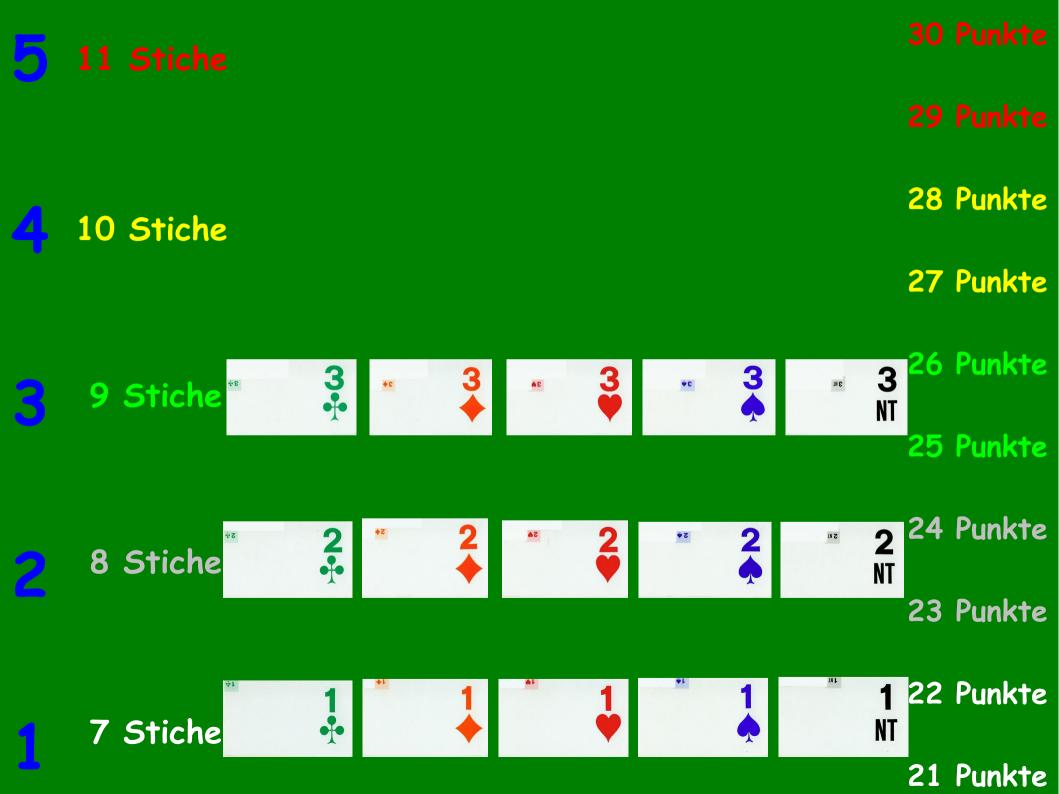


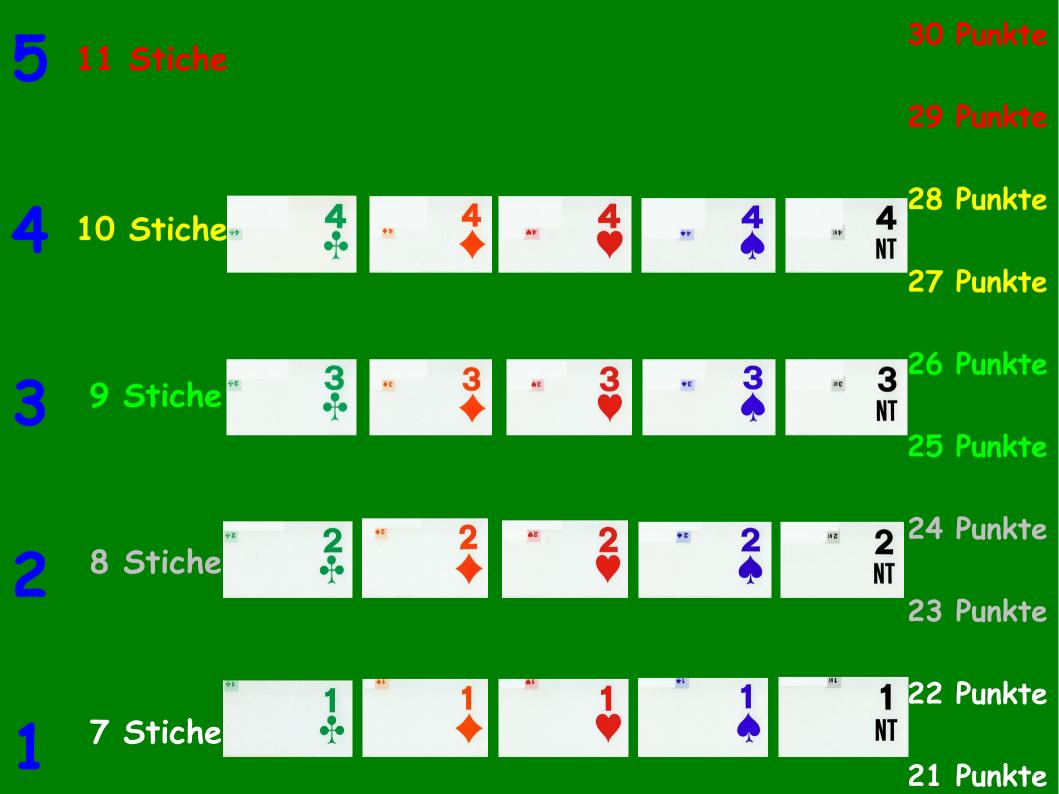


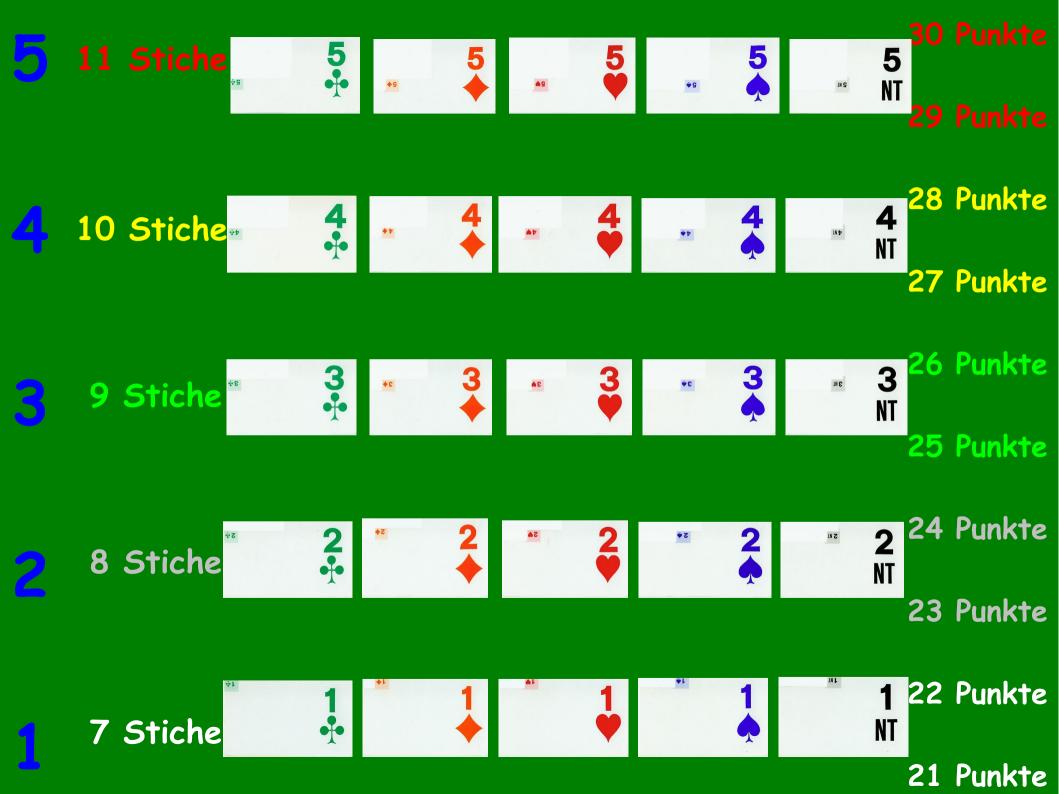














# Reizphase:



Kontrakt wird ersteigert

Kontrakt wird ersteigert

Reizung endet mit dreimaligem Passen

Kontrakt wird ersteigert

Reizung endet mit dreimaligem Passen

Alleinspieler wird derjenige, der die Denomination des Endkontraktes zuerst nannte

Kontrakt wird ersteigert

Reizung endet mit dreimaligem Passen

Alleinspieler wird derjenige, der die Denomination des Endkontraktes zuerst nannte

Die zu erreichende Mindeststichanzahl ergibt sich aus der Bietstufe + 6



## Spielphase:



Dummy legt seine Karten offen nieder

Dummy legt seine Karten offen nieder

Bedien-Zwang (sonst "trumpfen" oder abwerfen)

Dummy legt seine Karten offen nieder

Bedien-Zwang (sonst "trumpfen" oder abwerfen)

Stichgewinn durch höchste Karte der Farbe oder Trumpf

