

Jedes As wird dabei mit 4, jeder König mit 3, die Damen mit 2 und Buben mit 1 Figurenpunkt bewertet.

Pro Farbe sind 10 Figurenpunkte, insgesamt also 40 Figurenpunkte im Spiel.

In unserem Beispiel hatte Süd 8 Punkte, West 11 Punkte, Nord 14 Punkte und Ost 7 Punkte.

Aus der nebenstehenden Tabelle wird ersichtlich, dass die Alleinspielerin mit ihren **gemeinsamen 22 Punkten 7 Stiche** erreichen sollte.

23-24 Punkte genügen normalerweise für **8 Stiche**, **9 Stiche** können mit **25-26 Punkten** und **10 Stiche** mit **27-28 Punkten** erzielt werden. Mit **29-30 Punkten** sollten **11 Stiche** gemacht werden...

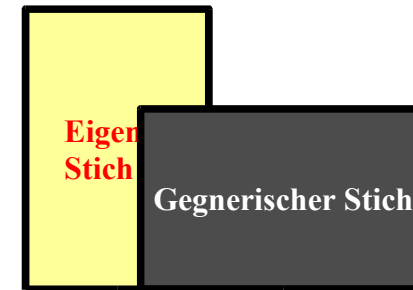
Insbesondere in SA können **Längenstiche** in „schönen“ langen Farben neben den Figurenstichen entwickelt werden.

Aus diesem Grunde rechnen wir zukünftig **neben den Figurenpunkten Längenzpunkte in einer guten Farbe** (1 L ab der 5ten Karte), wenn die Farbe mindestens 3 Figurenpunkte enthält.

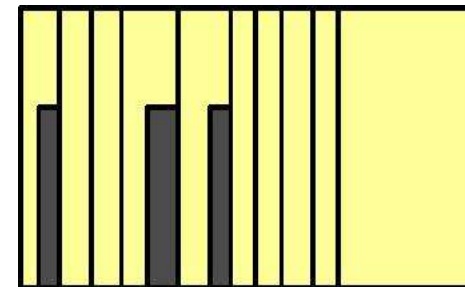
Dadurch bewerten wir unser Blatt zukünftig in FL (Figuren- Längenzpunkte).

Beim Bridge werden die zwei **Partnerschaften** (die übrigens während einer Bridgepartie immer **bestehen bleiben**) als „**Nord-Süd**“ (-Achse) und „**Ost-West**“ (-Achse) bezeichnet.

In den Schaubildern unseres Kurses sind wir - der besseren Übersicht halber - immer die Südspilerin.



Sind alle Karten gespielt worden, kann die Stichfolge beispielsweise folgendermaßen aussehen:



In diesem Falle hätten wir nur 3 Stiche „abgegeben“ und 10 Stiche erzielt.

Muss die gespielte Farbe bedient werden?

JA! - dies ist eine Grundregel des Spiels. Die **Höhe** der ausgespielten **Karte** kann jedoch **frei gewählt** werden, es muss also nicht „überstochen“ werden.

Kann die ausgespielte **Farbe nicht bedient werden**, darf **getrumpft** werden **oder** eine **beliebige** andere Karte „**abgeworfen**“ werden.

Wie ist die Rangfolge in den Farben (Pik ♠, Coeur ♥ (sprich: Köhr), Karo ♦ und Treff ♣)?

Die **höchste Karte** einer Farbe ist das **As**.

Danach folgen **König, Dame** und **Bube** („**Figuren**“), die „**Mittelkarten**“ Zehn, Neun, Acht und Sieben und schließlich noch die „**Kleinen**“ von der Sechs bis zur Zwei.

Notizen:

Da in diesem Beispiel kein Oberfarbfit bei Nord-Süd vorhanden ist und „**Stopper**“ in allen Farben vorhanden sind (**mindestens As oder Kx, Dxx, Bxxx**) wird ohne Trumpf - also Sans-Atout gespielt.

Würden in einer Farbe **Stopper fehlen**, könnten die Gegner im SA viele Stiche in dieser **Farbe** „**abziehen**“. In so einem Falle würde (ohne Oberfarbfit) die **längere Unterfarbe als Trumpf** bestimmt.

In unserem Beispiel, einem „**Ohne-Kontrakt**“ spielt **West** von einer **eigenen guten Farblänge** aus. Im SA wird die **4te** (von oben) gewählt. In **Pik** also ♠ **5**.

Wäre Treff als Trumpffarbe gewählt worden, könnte die Coeur-Zehn als **Höchste des Sequenzanteils** der „inneren Sequenz“ zum ersten Ausspiel gewählt werden (vgl. „**gebrochene Sequenzen**“ wie KDZxx).

Sollten wir einmal eine der zwei Karten von einem **Double** ausspielen, wählen wir die **höhere Karte**!

Nach einigen Spielen („Nur Übung macht den Meister“...) werden Sie feststellen, dass die zu erzielende Stichanzahl oftmals abhängig von der Anzahl der Figuren in der Partnerschaft ist.

Um etwas näher dem „echten“ Bridge zu kommen, wird **zur Bestimmung der Stärke einer Hand** nun die **Bewertung in Figurenpunkten** vorgestellt.