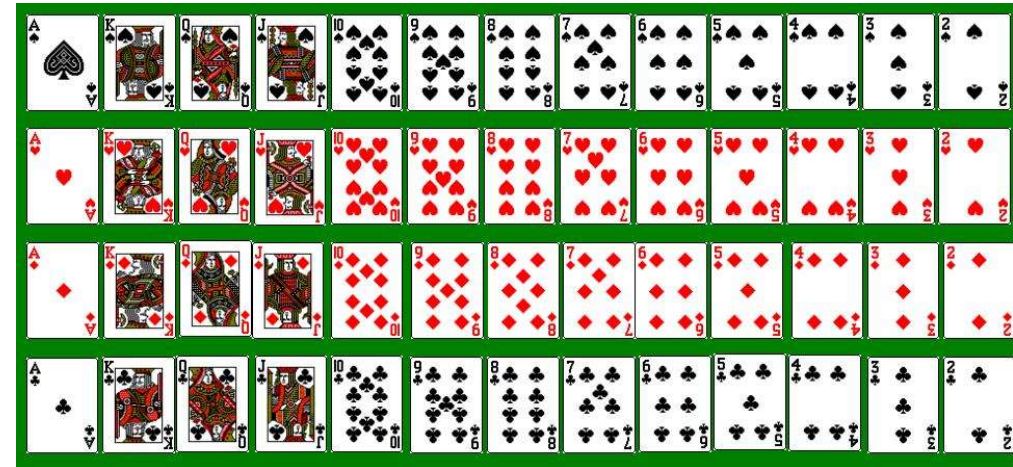


Ohne Sequenz wird Im **Farbspiel** zum **ersten Ausspiel** die **5.-höchste** (falls vorhanden) oder die **3.-höchste** gespielt, aber **niemals „unter dem As“**.

(Im weiteren Verlauf des Spieles zeigt die Gegenspielerpartei durch ihr Ausspiel dann an, ob sie Interesse an dieser Farbe hat (=durch eine kleine Karte), oder ob keine Figur(en) in dieser Farbe vorhanden sind (=Mittelkarten z.B. Z, 9, 8).

Welcher Kontrakt (Farbspiel oder SA) sollte im folgendem Spiel bestimmt werden?



In unserem Kurs finden Sie die Karten oftmals auch wie folgt dargestellt :

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

	♠ AB 7 4										
	♥ AB 4										
	♦ AZ 9										
	♣ Z 7 4										
♠ KD 6 5 3	<table border="0" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ Z 9 2
	N										
W		O									
	S										
♥ DZ 9 8 3		♥ 7 6 2									
♦ -		♦ KB 5 4 3 2									
♣ A 5 3		♣ K									
	♠ 8										
	♥ K 5										
	♦ D 8 7 6										
	♣ DB 9 8 6 2										

Notizen:

Jedes Bridge-Spiel teilt sich in **zwei Phasen**: Der so genannten **Bietphase (Reizung)**, in der einer der Partnerschaften den **Kontrakt ersteigert** und der **Spielphase**, in der die „angesagte Stichanzahl“ erreicht werden sollte.

Bei der **Reizung** handelt es sich um eine **Abfolge** unterschiedlicher **Gebote** beider Partnerschaften, mit deren Hilfe dem Partner (und dem Gegner) **Informationen** über die **Verteilung** und **Stärke** einer „Hand“ gibt.

Da es sich bei der Reizung um teilweise sehr komplexe Bietsysteme handelt, werden wir zunächst die Reizung stark vereinfachen.

Im Verlauf des Kurses **erlernen Sie** dann ein **Biet-System** mit **Konventionen**, welches sich am Bietsystem des Deutschen Bridgeverbandes – dem „**Forum D-plus**“ **orientiert**.

Zum Erlernen der **Grundfähigkeiten der Spieltechnik** wird Ihnen zunächst ein System vorgestellt, welches wir „**Kaffee-Bridge**“ nennen.

Hierbei wird jeweils **diejenige** zur **Alleinspielerin**, welche die **Karten** (verdeckt im Uhrzeigersinn beginnend bei der linken Mitspielerin) **teilt** (oder die „kodierte“ Karten verwendet).

Um die Art des Kontraktes zu bestimmen, also ob **mit oder ohne Trumpf (Sans Atout)**

gespielt wird, zeigt die Partnerin (nur) der Teilerin ihre Karten (beispielsweise mittels eines Zollstockes als „Kartenhalter“).

Besitzt die Partnerschaft der Teilerin einen **Oberfarbfitt** (Mindestens **acht Karten** in den **Oberfarben Pik ♠** oder **Coeur ♥**) wird diese Farbe als Trumpf benannt.

Ansonsten wird „**Ohne**“ (Trumpf) gespielt, - außer bei extrem guten Fits in den **Unterfarben Karo ♦** und **Treff ♣** (z.B. bei einem mind. 10-Karten Unterfarbfitt).

Nachdem die Alleinspielerin die **Denomination** des Kontraktes (Trumpf oder Sans Atout) **genannt** hat, **spielt die links sitzende Spielerin** der Gegnerpartei **verdeckt zum ersten Stich aus**. („**Mein Ausspiel?**“) Danach legt der „Dummy“ (sprich: Dammi) die Karten offen auf den **Tisch**.

Welche Karte wird zum ersten Stich gespielt?

Eine **Reihenfolge von drei aufeinanderfolgenden Karten** mit einer **Figur** oder der **10** an der Spitze wird **vollständige Sequenz** genannt (z.B. AKDxx, KDBx, DBZ, BZ9xx, Z98) und ist ein **bevorzugtes Ausspiel**.