

# BRIDGE

Bridge wird mit einem Blatt mit 52 Karten gespielt. Es werden 4 Spieler benötigt.

## KARTENWERTE:

Ass, König, Dame, Bube, Zehn (= Honneurs), Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei.

## RANGFOLGE DER FARBEN:

Edel- oder Majorfarben: 1. Pik (höchste Farbe), 2. Herz.

Unedel- oder Minorfarben: 3. Karo, 4. Kreuz.

Jeweils zwei Spieler treten gegen die beiden anderen an. Die Plätze der Spieler pflegt man nach den Himmelsrichtungen zu benennen. Diese Sitzfolge ist bindend. Da jeweils zwei Partner aufeinander angewiesen sind, also eine Art Kontrakt oder Vertrag miteinander abgeschlossen haben, nennt man diese Hauptform des Bridge auch Kontraktbridge zur Unterscheidung von älteren, heute kaum noch üblichen Spielarten des Bridge. Die Augenzahlen der Karten spielen beim Bridge keine Rolle. Es werden nur Stiche gewertet. Bei 13 Karten pro Spieler sind also insgesamt 13 Stiche möglich. Ein Spieler jeder Paarung sammelt die von ihm und seinem Partner gemachten Stiche und legt sie verdeckt so vor sich hin, dass die Stichzahl während des Spiels jederzeit nachgerechnet werden kann. Es herrscht Farbzwang, aber kein Trumpfzwang, d.h., die ausgespielte Farbe muss zugegeben bzw. nach Möglichkeit überstochen werden, man braucht aber nicht zu trumpfen, sondern kann eine beliebige Karte zugeben, wenn man die angespielte Farbe nicht besitzt. Dem Ausspielen geht das Bieten oder Reizen voraus. Für dieses Vorspiel gibt es zahlreiche Varianten. Beim Reizen sollte man nicht weiter gehen, als es das Blatt erlaubt, weil ein verlorenes Spiel (ein nicht erfüllter Kontrakt) dem Gegner große Vorteile bringt.

## ZÄHLUNG DER STICHE:

Es ist üblich, dass nicht mit Stichzahlen, sondern mit Trickzahlen verfahren wird. Sechs Stiche nennt man ein Buch. Da erst der siebente Stich (von dreizehn möglichen) den Gewinn eines Spiels bedeutet, werden der Einfachheit halber nur die über das Buch hinausgehenden Stiche gereizt und gewertet:

- 1 Trick = 7 Stiche,
- 2 Tricks = 8 Stiche,
- 3 Tricks = 9 Stiche,
- 4 Tricks = 10 Stiche,
- 5 Tricks = 11 Stiche,
- 6 Tricks = 12 Stiche,
- 7 Tricks = 13 Stiche.

Je nach der Trumpffarbe werden die Tricks verschieden hoch bewertet: in Kreuz und Karo (Minorfarben) mit je 20 Punkten, in Pik und Herz (Majorfarben) mit je 30 Punkten. Bei einem Ohne-Trumpf-Spiel (abgekürzt ohne) zählt der erste Trick 40, alle weiteren nur je 30 Punkte. Wie der Grand beim Skat hat das Ohne-Spiel beim Bridge den höchsten Wert, liegt also beim Reizen über allen Farbenspielen.

## **PARTIE UND ROBBER:**

Die Spieleinteilung geht von der Partie und vom Robber aus. Ziel jedes Paares ist es, möglichst bald einen Robber zu machen. Zu einem gewonnenen Robber gehören zwei gewonnene Parteien. Eine Partie hat jene Partei gewonnen, die zuerst 100 Trickpunkte beisammen hat, und zwar entweder in einem oder in mehreren Spielen. Vier Tricks in Herz bringen beispielsweise 120 Punkte (4 x 30), vier Tricks in Karo dagegen nur 80 Punkte (4 x 20).

Wenn eine Partei die erste Partie gewonnen und die zweite verloren hat, muss sie in der dritten Partie siegen, wenn sie den Robber gewinnen will. Wurde ein Robber gewonnen, kann sofort ein Gegenrobber als Revanchespiel angehängt werden. Das Biete-Vorspiel ist beim Bridge von zentraler Bedeutung. Wird zu hoch geboten, d.h., geht das Spiel für die Partei mit dem Höchstgebot verloren, wird auch der Kontraktpartner mit hineingerissen. Bleibt man dagegen mit seinem Gebot unter den Möglichkeiten seines Blattes, kann man die Initiative an seinen Gegner verlieren. Darüber hinaus werden bei Spielende nicht die tatsächlich erzielten, sondern nur die gereizten Tricks mit Auswirkung auf den Partiegewinn gutgeschrieben. Wer also drei Tricks gereizt und das Spiel mit fünf Tricks gewonnen hat, kann bei Spielschluss nur die gereizten drei Tricks geltend machen. Alle anderen Punkte stehen über dem Strich, sie gelten zwar bei der Ermittlung der Gewinnzahlung, nicht aber bei der Gewinnermittlung. Der Kartengeber beginnt mit dem Bieten. Es steht ihm frei, mit dem Mindestgebot (z.B. 1 Kreuz = 1 Trick in Kreuz = insgesamt 7 Stiche) anzufangen, das in der Regel von den Mitspielern überboten wird, oder gleich ein höheres Angebot zu machen. Im zweiten Fall liefert der Charakter des Gebots dem Partner des Bietenden gleich Anhaltspunkte für die Lagebeurteilung und das Mitbieten. Nach dem Kartengeber nennt der links neben ihm sitzende Spieler sein Gebot. Auf diese Weise wird reihum weitergeboten, bis schließlich drei Spieler auf das Gebot des vierten passen.

Wer nicht wenigstens einen Trick (= 7 Stiche) erzielen kann, bietet nicht mit, sondern passt von vornherein. Wenn alle vier Spieler passen, wird zusammengeworfen und neu verteilt. Der Spieler mit dem Höchstgebot bestimmt die Trumpf-Farbe und spielt als Erster aus. Mit seinem Partner zusammen muss er mindestens die gereizte Trickzahl erreichen. In der Regel beurteilt man sein Blatt vor der Abgabe eines Angebotes danach, ob es a) genügend Karten einer langen Farbe enthält, die als Trumpf-Farbe infrage kommt, und b) so viele Figuren (Honneurs) aufweist, dass unabhängig von der gewählten Trumpf-Farbe genügend sichere Stiche zu erwarten sind. Welche Stiche von den Figurenkarten zu erwarten sind, lässt sich mit einiger Sicherheit erst nach längerer Bridge-Erfahrung beurteilen. Es gibt aber Systeme, die gute Anhaltspunkte liefern.

Wir empfehlen die Berechnungsweise Ely Culbertsons:

### **2 Figurenstiche:**

Ass und König von gleicher Farbe.

### **1 1/2 Figurenstiche:**

Ass und Dame von gleicher Farbe.

### **1 Figurenstich:**

König und Dame (oder König, Bube, Zehn) von gleicher Farbe.

### **1/2 Figurenstich:**

Besetzter König (König und beliebige andere Karte der gleichen Farbe) oder zwei besetzte Damen (zwei Damen und zwei beliebige farbgleiche Karten) oder Dame + Bube + beliebige andere Karte der gleichen Farbe.

### **1/4 Figurenstich:**

Dame und beliebige andere Karte der gleichen Farbe oder Bube zusammen mit einer höheren Figur der gleichen Farbe oder eine einzige Karte einer Farbe oder gar keine Karte in einer Farbe. Der Viertelstich wird auch als 1 Pluswert bezeichnet.

Wenn man sein Blatt nach dem angegebenen Berechnungssystem überprüft, um sich schließlich für eine bestimmte Angebotshöhe zu entscheiden, darf man für jede vierte Karte einer Farbe zusätzlich 1/2 Stich, für die fünfte und jede weitere Karte je 1 ganzen Stich ansetzen, weil man ja davon ausgehen kann, dass man das Spiel übernehmen und dann die lange Farbe zur Trumpf-Farbe machen wird. Eine Farbe, in der man nicht mindestens 4 Karten, dabei einige Figuren, besitzt, lässt sich nicht zur Trumpffarbe machen. Entscheidung für ein Gebot: Der praktische Wert des Figurenstich-Überblicks besteht für den Anfänger darin, dass er sich an feste Regeln halten kann und bei der Abgabe seines Gebotes nicht auf gefühlsmäßige Entscheidungen angewiesen ist. Bei weniger als 2 1/2 Figurenstichen sollte man passen. Mit 2 1/2 Figurenstichen kann man 1 Trick bieten, wenn man eine lange Farbe besitzt, die sich als Trumpf-Farbe eignet. Wer ein Erstgebot von 2 abgeben will, muss in seiner Karte mehr Figurenstiche als Verluststiche haben. 3 oder 4 als Erstgebot (um den Gegner abzuschrecken) kann nur riskieren, wer eine lange, wiederholbare Farbe hält und sich nicht auf etwaige Stiche des Partners verlässt. Beim Überbieten muss man entweder eine höhere Trickzahl oder die gleiche Trickzahl in einer besseren Farbe ansagen. Je später man mit dem Bieten an die Reihe kommt, desto leichter kann man sich schon ein ungefähres Bild von den Blättern der Mitspieler machen.

### **Bieten und Partnerschaft:**

Die Reaktion auf ein Gebot des Partners muss man sich gut überlegen, um den Mitspieler nicht zu schädigen. Wenn zum Beispiel der eine Spieler eines Paares 1 Pik geboten hat, wird der Mitspieler passen, wenn er nicht auf das Gebot eingehen kann. Ist er jedoch in dieser Farbe ebenfalls stark (hat er mindestens 1 Figurenstich), antwortet er „1 ohne“, hält also das Gebot. Besser ist es, wenn der Partner in einer höheren Farbe bieten kann. Ist der Partner jedoch in der gebotenen Farbe besonders stark oder besitzt er selbst mindestens 3 1/2 Figurenstiche, erhöht er sprunghaft in der vom Partner gemeldeten Farbe oder in seiner eigenen spielfähigen Farbe. Im zweiten Fall geht er um einen Trick höher, als sein Blatt eigentlich zulässt (zwingendes Gebot), und ermutigt seinen Partner auf diese Weise, weiterzubieten. Im Partnerschaftsverhältnis kommt es also beim Bieten darauf an, dass jeder der beiden Partner dem anderen durch sein Gebot die Stärken seines Blattes klarzumachen versucht. Schon beim Bieten versucht die stärkere Partei, auf ein Schlemm hinzuarbeiten. Man unterscheidet dabei:

### **Klein-Schlemm:**

Der Gegner darf nur einen Stich machen, d.h., die bietende Partei muss 6 Tricks ansagen.

### **Groß-Schlemm:**

Der Gegner darf überhaupt keinen Stich machen, d.h., die bietende Partei muss 7 Tricks ansagen.

Für Schlemm gibt es nur Zusatzpunkte, wenn Schlemm auch geboten wurde. Ein sich zufällig ergebendes Schlemm ist also nicht so viel wert wie ein angesagtes.

### **Kontra und Re:**

Ähnlich wie beim Skat kann die Gegenpartei auch beim Bridge kontrieren oder Kontra ansagen. Sie wird das tun, wenn sie glaubt, dass die spielende Partei die gebotene Trickzahl nicht erreichen kann. Ein Kontra-Spiel wird doppelt bewertet. Die Kontra-Ansage wird durch ein höheres Gebot oder durch eine Rekontra-Ansage (Re) wieder aufgehoben. Wenn ein Spieler kontriert hat, müssen die drei anderen in der Spielreihenfolge zum Kontragebot Stellung nehmen, d.h. entweder passen, rekontrieren oder höher bieten. Rekontra-Spiele werden doppelt so hoch bewertet wie Kontra-Spiele.

### **Gefahrenzone:**

Eine Partei, die bereits eine Partie gewonnen hat, muss sich also bemühen, diesen Vorsprung zu halten und auch den Robber zu gewinnen, befindet sich in der Gefahrenzone. Dieser Partei werden in einigen Fällen höhere Punktzahlen gutgeschrieben.

In der Regel verwendet man beim Bridge zwei Kartenpäckchen abwechselnd. Wer bei der Auslosung der Partner die höchste Karte gezogen hat, bestimmt, mit welchem Päckchen zuerst gespielt werden soll. Er überreicht es seinem linken Nachbarn zum Mischen, nimmt es zurück, mischt nochmals und lässt seinen rechten Nachbarn abheben. Dann gibt er reihum und einzeln jedem 13 Karten, die erst nach beendetem Geben aufgenommen und angesehen werden dürfen. Während des Gebens wird bereits das zweite Päckchen für das nächste Spiel gemischt. Nun beginnt der beschriebene Bietprozess. Der Spieler, der die am höchsten gereizte Farbe zuerst geboten hat, gilt als Alleinspieler, sein Partner als Strohmännchen, der sich nicht am Spiel beteiligt, sondern die Führung seiner Karte dem Alleinspieler abtritt. Nur in bestimmten, in den internationalen Regeln genau festgelegten Fällen darf der Strohmännchen protestieren oder seinen Partner auf Fehler aufmerksam machen. Sobald das Ausspielen begonnen hat, legt der Strohmännchen seine Karten offen auf den Tisch. Der Alleinspieler bedient sich a) aus seinen eigenen Handkarten, b) aus den Tischkarten, d.h., er spielt aus seiner Handkarte aus, wenn er an der Reihe ist, und gibt aus dem Blatt des Strohmännchens zu, wenn der Partner an der Reihe gewesen wäre.

## FÜR DAS AUSSPIELEN SIND FOLGENDE VERFAHREN UND AUSDRÜCKE WICHTIG:

### Farbenspiel:

Die am höchsten gereizte Farbe ist Trumpf.

### Ohne-Trumpf-Spiel:

Es gibt keinen Trumpf, der Alleinspieler muss die gebotene Stichzahl ohne Trumpfkarten machen.

### Impass (Schneiden):

So heißt der Versuch, einer Karte einen Stich zu sichern, die nicht die höchste der betreffenden Farbe im eigenen Blatt ist. In der Regel spielt der Alleinspieler eine niedrigere Karte der betreffenden Farbe aus, veranlasst damit den ersten Gegner, höher zu gehen, und sticht mit einer noch höheren Karte vom Tisch. Dieser Versuch, einen zusätzlichen Stich zu erzielen, geht natürlich nur gut aus, wenn der zweite Gegenspieler nicht überstechen kann.

### Decken:

Gibt einer der Gegenspieler beim Impass-Versuch eine sehr hohe, stechende Karte zu, spricht man vom Decken.

### Revoke:

So nennt man den Regelfehler, wenn einer der Spieler nicht Farbe bedient, sondern eine andere Farbe abwirft oder sogar trumpt, obwohl er noch über eine Karte der angespielten Farbe verfügt. Solange der Stich noch nicht eingezogen ist, kann die Revoke berichtigt werden. Im anderen Fall werden der schuldigen Partei für den ersten Verstoß 2 Stiche, für jeden weiteren 1 Stich abgezogen, insgesamt aber nicht mehr, als die betreffende Partei nach der Regelwidrigkeit noch gemacht hat.

## WERTUNGSTABELLE

Plus- und Minuspunkte werden nach der internationalen Regel folgendermaßen bewertet:

Stichpunkte	unkontriert	kontriert	rekontriert
<b>Zählstiche:</b>			
Kreuz, Karo	20	40	80
Herz, Pik, ohne Trumpf	30	60	120
weitere Stiche je ohne Trumpf	40	80	160
1.Stich	30	60	120
<b>Überstiche:</b>			
1.Partie:			
Kreuz, Karo	20	100	200
Herz, Pik, ohne Trumpf	30	100	200
Gefahrenzone:			
Kreuz, Karo	20	200	400
Herz, Pik, ohne Trumpf	30	200	400
<b>Unterstiche:</b>			
1.Partie:			
Jeder Stich	50		
der erste Unterstich		100	200
jeder weitere Unterstich		200	300
<b>Gefahrenzone:</b>			
Jeder Stich	100		
der erste Unterstich		200	400
jeder weitere Unterstich		300	600

Prämienpunkte	Punktezahl
<b>Klein-Schlemm geboten und gemacht:</b>	
1.Partie	500
Gefahrenzone	750
<b>Groß-Schlemm geboten und gemacht:</b>	
1.Partie	1000
Gefahrenzone	750
<b>Figurenprämien</b>	
4 Honneurs in einer Hand	750
5 Honneurs in einer Hand	30
4 Asse in einer Hand bei Ohne-Trumpf-Spiel	150
<b>Robber:</b>	
in 2 Spielen	700
in 3 Spielen	500
nicht zu Ende gespielt (für Gewinner einer Partie)	500

Die Gefahrenzone berührt die Punkte für Zählstiche nicht. 100 Stichpunkte machen eine Partie aus. Rekontrieren und Kontrieren wirkt sich auf Figuren-, Schlemm- oder Robber-Punktzahlen (Figuren-Prämien) nicht aus. Bei der Abrechnung führt jede Partei über die eigenen und gegnerischen Punkte Buch. Auf einem Zettel wird eine waagerechte und eine senkrechte Linie gezogen. Das linke Feld wird mit „Wir“ beschriftet, das rechte mit „Sie“. Über dem waagerechten Strich stehen die Gesamtpunkte, die für die Ermittlung des Partie-Gewinns nicht maßgebend sind. Unter dem Strich stehen lediglich die Trickpunkte, und zwar nur in Höhe des Gebots. Die Punktwerte über dem Strich werden für jede Partei addiert. In Höhe der Differenz muss der Verlierer an den Gewinner Zehntelcents oder auch Cents zahlen. Die Addition der Punktwerte unter dem Strich zeigt, wann eine Partie (= 100 Punkte) gewonnen wurde. Nach zwei (oder drei) Partien (= 1 Robber) wird abgerechnet und ausgezahlt. Jede Partie wird unter dem Strich gesondert abgerechnet. Überschüssige Punkte können also nicht auf die nächste Partie vorgetragen werden.