



♣ ♦ Bridge in 10 Minuten ♥ ♠

Bridge ist leicht zu erlernen.....

Jedoch braucht es seine Zeit um gut zu spielen.

Ein Spiel dauert nur ca. 5-10 Minuten

Beginn:

4 Spieler sitzen an einem vorzugswies quadratischen Tisch, jeder Spieler an einer Seite. Bridge ist ein Kampf zwischen 2 Teams (genannt Partnerschaften); Sie und ihr Partner, der gegenüber sitzt; gegen die Spieler links und rechts von ihnen. Eine Partei ist Nord-Süd, die andere Ost-West. Gespielt wird mit einem 52 Karten-Blatt (ohne Joker), das Karte für Karte gleichmäßig auf alle 4 Spieler aufgeteilt wird (jeder 13 Karten). Jeder Spieler sortiert seine Karten (verdeckt) nach Farbe und Rang.

Farbe	♠ Pik	♥ Herz	♦ Karo	♣ Treff
Höchste Farbe	♠ Pik			
Rang	A K D B	10 9 8 7 6 5 4 3 2		
Höchste Karte	das Ass			

Es gibt 2 Phasen: Die Reizung und das Spiel. Die Reizung erfolgt zuerst (siehe Rücks.)

Spiel:

Das Ziel ist möglichst viele Stiche zu machen.

Die vorausgehende Reizung bestimmt, wie viele Stiche jede Partnerschaft erzielen muss, um Prämienpunkte zu erhalten. Ein Stich besteht aus 4 Karten, die nebeneinander (im Uhrzeigersinn) von den 4 Spielern offen aufgedeckt vor sich auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler beginnt mit einer Farbe, die von allen Spielern bedient (zugegeben) werden muss, es sei denn, man hat keine Karte in dieser mehr.

Die höchste gespielte Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. Jeder Spieler dreht nun seine gespielte Karte um, so dass sie verdeckt ist. Hat man einen Stich gewonnen, wird die Karte senkrecht gelegt, bei verlorenem Stich waagrecht. Stiche zählen für die Partnerschaft, d.h. man muss keine höhere Karte legen, wenn der Partner bereits mit seiner Karte den Stich gewinnen würde. Der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich (nach seiner Wahl) aus. 13 Stiche werden gespielt. Es geht nicht darum, in einem Stich besonders hoher Karten zu bekommen (im Gegensatz zu Skat, Schnapsen, etc.), der gewonnene Stiche ist ausschlaggebend.

Eine Farbe kann innerhalb der Reizung als Trumpf benannt werde: Trümpfe sind wie „Freikarten“. Wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen kann, darf (–nicht: mus-) man einen beliebigen Trumpf dazu legen, um einen Stich zu gewinnen! Ein Spiel mit einer Trumpffarbe empfiehlt sich bei mindestens 8 gemeinsamen Karten in einer Farbe. Dies herauszufinden ist ein Ziel der vorausgegangenen Reizung.

Spielablauf

Eine Partei gewinnt die vorausgegangene Reizung. Der Spieler dieser Partei der den Kontrakt angesagt hat (s. Reizung) wird zum sogenannten Alleinspieler. Der Spieler links vom Alleinspieler spielt zum ersten Stich eine Karte seiner Wahl aus. Jetzt legt der Partner de Alleinspielers alle seine Karten offen auf den Tisch: im Rang

untereinander (nach unten zeigend) und in Farbe nebeneinander. Dieser Spieler kann in das Spiel nicht mehr eingreifen und wird zum sogenannten Dummy.

Der Dummy darf nur noch Karten zugeben, die ihm der Alleinspieler nennt. Nach gespielten 13 Strichen werden die gewonnenen Stiche jeder Partei zusammengezählt. Ob man das Spiel gewonnen hat, hängt davon ab, wie viele Stiche man in der vorausgegangenen Reizung angesagt hat.

Vereinfachte Reizung:

Die Reizung verpflichtet eine Partnerschaft, eine gewisse Stichzahl zu machen.

Die minimale Anzahl von angesagten Stichen beträgt 7 (stufe 1) je mehr Stiche angesagt werden, desto höher ist nach dem Spiel die Prämie (s. Für den angesagten Kontrakt...). Sagte eine Partnerschaft mehr Stiche an, als sie im Spiel erzielt, bekommt sie Minuspunkte (s. Stiche, die der Alleinspieler zu wenig macht...)

Da die Reizung beim „richtigen“ Bridge komplex ist, wird hier vereinfacht.

Mit folgender Methode kann man die richtige Stichanzahl abschätzen:

1.) Jeder Spieler bewertet das eigene Blatt anhand hoher Figuren:

A = 4 Punkte, K=3 Punkte, D=2 Punkte, B=1 Punkt, 10-2 = 0 Punkte

Und zählt die Punkte zusammen.

2.) Der Teiler sagt mit mindestens 12 Punkten: „Ich eröffne!“ oder bei weniger als 12 Punkten: „ich passe!“. Solange noch kein Spieler mit Eröffnungstärke gefunden wurde, bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler das Recht zu eröffnen. Sobald ein Spieler „Ich eröffne!“ sagt, wird er zum Eröffner.

3.) Der Partner des Eröffners schreibt seine Punktstärke und die Anzahl der Karten in jeder einzelnen Farbe auf einen Zettel und gibt ihn dem Eröffner!

4.) Der Eröffner zählt die gemeinsamen Punkte und die gemeinsame Anzahl der Karten pro Farbe. Zählt der Eröffner weniger als 20 gemeinsame Punkte, geht das Spiel an die andere Partnerschaft. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem Eröffner legt den Kontrakt mit dieser Methode fest.

5.) Der Eröffner (oder bei weniger als 20 gemeinsame Punkte für seine Partnerschaft: der im Uhrzeigersinn nächste Spieler) entscheidet sich nun mit Hilfe unten stehender Tabelle für einen Kontrakt:

- Ab 8 gemeinsamer Karten in einer Farbe wählt er die Farbe mit den meisten gemeinsamen Karten als Trumpf_ bei gleicher Anzahl gemeinsamer Karten in zwei Farben die ranghöhere Farbe.
- Ohne 8 gemeinsame Karten in jeder Farbe: Sans Atout (ohne Trumpf)

Stufe	1	2	3	4	5	6	7
Prämie ♣ ♦	70	90	110	130	400	920	1440
Prämie ♥ ♠	80	110	140	420	450	980	1510
Prämie SA	90	120	400	430	460	990	1520

Faller	-Pkte.
1	50
2	100
3	150

macht man mehr Stiche als angesagt: bei ♣ ♦ +20 Pkt. Je Überstich

bei ♥ ♠ SA +30 Pkt. Je Überstich

bei der Berechnung der -Pkt. Ist es unerheblich in welchem Kontrakt

