



"Bridge ist mehr als ein Kartenspiel. Es ist ein Denksport. Bridge fördert logisches, detektivisches und schnelles Denken. Bridge trainiert Geduld, Konzentration und partnerschaftliche Fähigkeiten."
Martina Navratilova

"Bridge is a sport and as such your place is here like all other sports."
Juan Antonio Samaranch (anlässlich des IOC Bridge Grand Prix 1998 im Olympischen Museum in Lausanne)

"Bridge ist die zweit schönste Nebensache der Welt!" **Omar Sharif**
"A well-played bridge hand has as much power to thrill and to satisfy as a Beethoven symphony."
Hugh Kelsey (Bridgeautor)

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 vorzugsweise 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 ist Ost-West.

Gespielt wird mit einem **52 Karten**-Blatt (ohne Joker), das Karte für Karte gleichmäßig auf alle 4 Spieler aufgeteilt wird (**jeder 13**). Jeder Spieler sortiert seine Karten (verdeckt) nach Farben und Rang.

Farben					Die höchste Farbe									
	Pik	Coeur (Herz)	Karo	Treff (Kreuz)										
Rang	A	K	D	B	10	9	8	7	6	5	4	3	2	Die höchste Karte
														A

Es gibt 2 Phasen: Die Reizung und das Spiel. Die Reizung erfolgt zuerst (s. Rückseite).

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 nacheinander (im Uhrzeigersinn) von den 4 Spielern offen aufgedeckt vor sich auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler beginnt mit einer Farbe, die von allen anderen Spielern zugegeben werden muß, es sei denn, man hat keine Karte dieser Farbe 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 waagerecht. 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 aus (nach seiner Wahl). 13 Stiche werden gespielt. Es geht nicht darum, in einem Stich besonders hohe Karten zu bekommen (im Gegensatz zu Skat, Doppelkopf, etc.). Der gewonnene Stich ist ausschlaggebend.

Eine Farbe kann innerhalb der Reizung als Trumpf benannt werden: Trümpfe sind wie "Freikarten". Wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen kann, darf - nicht muß - 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 vorausgehenden Reizung.

Spielablauf

Eine Partei gewinnt die vorausgehende 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 des Alleinspielers** alle seine Karten offen auf den Tisch: im Rang untereinander (nach unten zeigend) und die Farben 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 Stichen werden die gewonnenen Stiche jeder Partei zusammengezählt. **Ob man das Spiel gewonnen hat, hängt davon ab, wie viele Stiche man in der vorausgehenden Reizung angesagt hat.**

Vereinfachte Reizung

Die Reizung verpflichtet eine Partnerschaft, eine gewisse Stichanzahl 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 und erfüllten Kontrakt...). Sagt eine Partnerschaft mehr Stiche an als sie im Spiel erzielt, bekommt sie Minuspunkte (s. Stiche, die der Alleinspieler zuwenig macht...)

Da die Reizung beim "richtigen" Bridge komplex ist, wird hier vereinfacht. Mit der folgenden Methode kann man die richtige Stichanzahl abschätzen:

1 Jeder Spieler bewertet das eigene Blatt anhand von hohen 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 gemeinsamen Punkten für seine Partnerschaft: der im Uhrzeigersinn nächste Spieler) entscheidet sich nun mit Hilfe unten stehender Tabelle **für einen Kontrakt:**

➤ **ab 8 gemeinsamen 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)

6 Gemeinsame Punkte	20/21/22	23/24	25/26	27/28/29	30/31/32	33/34/35/36	37+
Kontrakt-Stufe	1	2	3	4	5	6	7
Stiche	7	8	9	10	11	12	13

Beispiel 1: zusammen 29 Punkte und zusammen 9 Pik-Karten ➤ Kontrakt: **4 Pik** (10 Stiche)

Beispiel 2: zusammen 23 Punkte und keine 8 gemeinsamen Karten ➤ Kontrakt: **2 SA** (8 Stiche)

Für den angesagten und erfüllten Kontrakt... Stiche, die der Alleinspieler zuwenig macht...

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

Macht man mehr Stiche, als angesagt:

➤ bei ♣/♦: je 20 Punkte pro Mehrstich dazu

➤ bei ♥/♠/SA: je 30 Punkte pro Mehrstich dazu

zu wenig Stiche	1	2	3	4	5	6	...
Minuspunkte	50	100	150	200	250	300	...

Bei der Berechnung der Minuspunkte ist es unerheblich, welchen Kontrakt der Alleinspieler angesagt hat. Gezählt wird nur, wie viele Stiche der Alleinspieler zuwenig hat (Faller).

Der Alleinspieler hat...

Beispiel 1: **4 Pik** (10 Stiche) angesagt und 9 Stiche gemacht: -50.

Beispiel 2: **2 SA** (8 Stiche) angesagt und 9 Stiche gemacht: 150.

Die Punkte werden für die Partnerschaft aufgeschrieben.

Weitere Informationen und Kontakt

Weitere Informationen rund um Bridge erhalten Sie auf der Internet-Seite des Deutschen Bridge-Verbandes: **www.bridge-verband.de** oder schreiben Sie eine Email an: dbv-geschaeftsstelle@bridge-verband.de.

Auf der Internetseite können Sie **kostenlos** eine **weiterführende Lernsoftware** herunterladen.

Überreicht durch...

RESSORT ÖFFENTLICHKEITSARBEIT IM DEUTSCHEN BRIDGE-VERBAND EV