

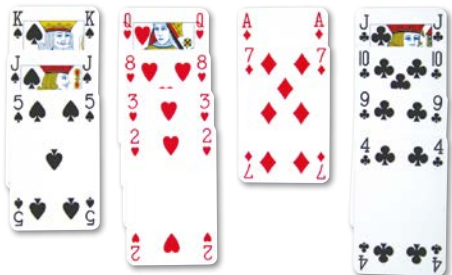
Die Grundlage von Bridge

Im Bridge spielen zwei Paare gegeneinander. Die beiden sich gegenüberstehenden Spieler bilden jeweils ein Paar. Bridge wird mit einem 52 Karten Blatt gespielt. Jeder Spieler erhält also 13 Karten.

Was ist das Ziel?

Gemeinsam gewinnen!

In diesem Spiel geht es darum, die Anzahl an Stichen in der „Spielphase“ zu erreichen, die Sie sich vorab in der „Reizphase“ vorgenommen haben (der sogenannte Kontrakt). Wer mutig ist und mehr verspricht, kann am Ende auch mehr Punkte erhalten – Risiko wird hier belohnt!



Die Rangfolge der Karten ist:

A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Wie wird gespielt?

Ziel: Stiche sammeln, dazu legen alle nacheinander im Uhrzeigersinn eine Karte ab.

Farbe bekennen: Sie müssen die angespielte Farbe (Treff, Karo, Cœur, Pik) immer bedienen. Falls Sie die Farbe nicht bedienen können, werfen Sie eine beliebige Karte ab. Nur wenn die abgeworfene Karte eine sog. Trumpfkarte ist, können Sie den Stich gewinnen.

Reihenfolge der Karten beachten: Ass (höchste) bis 2 (niedrigste)

Wer gewinnt den Stich? Die höchste Karte der Farbe gewinnt; oder im Trumpfspiel eine sog. Trumpffarbe.

Wer spielt zum Stich aus? Zum ersten Stich spielt der Spieler links vom Alleinspieler aus, danach wer den Stich gewonnen hatte.

Wann ist die Runde beendet? Wenn alle Karten gespielt sind.

Was ist Bridge?

... einfach faszinierend!

- intellektuell herausfordernd
- vielseitig – immer wieder neu und spannend
- großer Unterhaltungswert bei aller Ernsthaftigkeit
- strategisches Denkspiel und geistiges Training
- ein Kartenspiel für jedes Alter
- im Familien- oder Freundeskreis
- weit verbreitet in Clubs, online und international
- weltweit bekannt und beliebt!

Die Grundlagen lernt man schnell, zur Meisterschaft benötigt es etwas Zeit.

Bei Fragen zu Einsteigerkursen wenden Sie sich an einen Bridgeclub in Ihrer Nähe oder an das DBV-Ressort Unterricht: unterricht@bridge-verband.de

Überreicht durch den Club:



Deutscher Bridge-Verband e.V.

Augustinusstraße 11c
50226 Frechen-Königsdorf
Tel.: +49 (0)2234 60009 -0
Fax: +49 (0)2234 60009 -20



www.bridge-verband.de • info@bridge-verband.de



Einstieg



Wie wird gewertet?

- Erfolg:** Wird die versprochene Stichanzahl erreicht, erhält die spielende Partei Pluspunkte.
- Misserfolg:** Bei Nicht-Erreichen der Stichanzahl gewinnt die gegnerische Partei.
- Risiko:** Höhere Stichankündigungen werden überproportional stark belohnt.

Wie stark ist dein Blatt?

Um zu wissen, welches Stichpotenzial Sie dem Blatt zutrauen können, bewerten Sie dieses mit einfachen Punkten.

ASS: 4 | KÖNIG: 3 | DAME: 2 | BUBE: 1

Ein Durchschnittsblatt einer Farbe hat etwa 10 Punkte. Gemeinsam mit Ihrem Partner schätzen Sie ab, wie viele der 13 Stiche Sie holen können.

Woher weiß man, was Trumpf wird?

Die Karten wurden gemischt und verteilt. Die Spieler sortieren ihre Karten nach Farben und Ranghöhe und bewerten das Blatt. Der sog. Teiler beginnt nun die **Reizphase**. Wenn der Punktwert seines Blattes kleiner als 12 ist, sagt er „Passe“ und das Rederecht wandert an seinen linken Nachbarn. Sobald ein Spieler eine Hand mit 12 und mehr Punkten besitzt, so sagt er „Ich eröffne“. Der Partner des „Eröffners“ legt nun seine Karten verdeckt auf den Tisch (sortiert nach Farbgruppen) und informiert den Eröffner über den Punktwert seiner Hand. Damit kann der Eröffner aufsummieren, wie stark die beiden Blätter gemeinsam sind.

Wann ist die Kontraktstufe gefunden? Sie ist Anzahl der erwarteten Stiche minus sechs. Wichtig: Die Hälfte der möglichen Stiche muss immer erzielt werden; diese ersten sechs Stiche – das „Buch“ – zählen nicht mit. Nun prüft der Eröffner noch, ob ein „Fit“ existiert. Dies bedeutet, dass die Partnerschaft gemeinsam 8 oder mehr Karten in einer Farbe besitzt. Eine solche gemeinsam längere Farbe nennt man **Trumpffarbe**. Je mehr Trumpfkarten um so besser, da diese Karten Stiche gewinnen können, wenn der Spieler nicht mehr bedienen kann.



Auch Farben haben eine Rangfolge: Pik, Cœur, Karo, Treff. In der Abrechnung werden die Oberfarben besser honoriert als die Unterfarben.

Existiert kein solcher Fit, spielen wir **Ohne Trumpf (Sans Atout, SA)**. **Mit Trumpffarbe oder eben Ohne Trumpf und der gefundenen Stufe ist der Kontrakt festgelegt.** Nun verkündet der Eröffner den ermittelten Kontrakt, die Anzahl der Stiche, die das Paar gewinnen will. Der Spieler links von ihm beginnt die **Spielphase**, indem er eine Karte zum ersten Stich ausspielt. Nach diesem Ausspiel legt der Partner des Eröffners seine Karten offen auf den Tisch und er wird zum sog. Dummy. Der Eröffner spielt nun auch mit diesen Karten, d. h. wenn der Dummy an der Reihe ist, ordert der Eröffner der Karte und wird zum **Alleinspieler**. 13 Stiche später wissen wir, ob der Kontrakt erfüllt werden konnte.

Stufe					SA	Punkte
I	1	1	1	1	1SA	20
II	2	2	2	2	2SA	23
III	3	3	3	3	3SA	25
IV	4	4	4	4	4SA	27
V	5	5	5	5	5SA	30
VI	6	6	6	6	6SA	33
VII	7	7	7	7	7SA	37

Kontrakte im Bridge

Da mindestens die Hälfte der Stiche erreicht werden muss, wird erst ab dem siebten Stich gezählt, d. h. Stufe meint: Stiche plus sechs. **Die Spielphase endet nach 13 Stichen.** Hat der Spieler die versprochene Anzahl von Stichen erzielt (Kontrakt ist erfüllt.), erhält das Paar (Dummy und Alleinspieler) die Punkte. Konnte er nicht genug Stiche gewinnen, so erhalten die Verteidiger Pluspunkte. Dann wird neu gemischt und das nächste Spiel gewinnt.



Wo ist der Reiz des Spiels?

Die Kunst des Alleinspielers liegt darin, aus den vorhandenen Karten die größtmögliche Anzahl von Stichen zu generieren. Hier gibt es verschiedene zum Teil sehr komplexe Strategien. Die Reihenfolge der gespielten Karten ist nicht beliebig, sondern entscheidet über Wohl und Wehe des Kontraktes. Der Alleinspieler muss auch die Informationen, die er aus dem Spiel der Karten der Verteidiger gewinnt, interpretieren und für sein Spiel nutzen. So ist jede neue Austeilung ein neues Rätsel, das geknackt werden will.

Die Gegenspieler müssen versuchen, den Kontrakt zu schlagen. Sie haben nicht den Vorteil des Alleinspielers, dass sie ihre gemeinsamen Karten kennen. Sie können aber über die gespielten Karten kommunizieren und so dieses Defizit ausgleichen. Hier ist Fantasie und logisches Denken gefragt, um auch die nicht sichtbaren Karten in eine erfolgreiche Verteidigung einzubinden.

In der vorgeschalteten Reizphase wird der gemeinsam beste Kontrakt ermittelt, so niedrig, dass er erfüllt werden kann, aber auch so hoch wie möglich, um die höchstmögliche Prämie zu erzielen. Dazu tauschen die Paare die Informationen über Stärke des Blattes und Länge der Farben aus. Aber die Wörter der Sprache bestehen nur aus den möglichen Kontrakten, Passe, Kontra und Rekontra. Mit diesem eingeschränkten Vokabular soll ein möglichst akkurates Bild des jeweiligen Blattes transportiert werden. Diese Reizsprache wird im Untrricht erst vermittelt, wenn die Mechanismen der Spielphase geläufig sind.