

## Bridge-Einführung

### allgemeine Informationen zum Spiel:

- Bridge wird zu viert gespielt.
- Je 2 Spieler, die sich an einem Tische gegenüber sitzen, bilden eine Partnerschaft
- Die vier Seiten des Tisches bezeichnet man nach den vier Himmelsrichtungen, wobei Nord/Süd und Ost/West einander gegenüber sitzen und eine Partnerschaft bilden.
- Zum Bridge benötigt man ein Kartenspiel mit 52 Karten, verteilt auf die nachfolgenden vier Farben:
  - ♠ Pik
  - ♥ Coeur
  - ♦ Karo
  - ♣ Treff
- Die Rangfolge der Karten:  
Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2  
Die höchsten vier Karten werden auch als Figuren bezeichnet.

### Der Ablauf eines Spieles:

1. Regel: (Spielrichtung)  
Alles spielt sich beim Bridge im Uhrzeigersinn ab.
2. Regel: (Stich)  
Vier gespielte Karten (jeder Spieler eine) stellen einen Stich dar.  
Die höchste gespielte Karte gewinnt den Stich
3. Regel: (Bedienen)  
In jedem Stich muss die ausgespielte Farbe bedient werden, beim Bedienen hat man allerdings die freie Wahl, man ist nicht gezwungen, eine höhere Karte zu legen.
4. Regel: (Abwerfen)  
Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, die zu Beginn des Stiches ausgespielt wurde, so darf er eine beliebige andere Karte aus seinem Blatt spielen.
5. Regel: (Reihenfolge der Stiche)  
Wer einen Stich gewinnt, muss als erster zum nächsten Stich weiterspielen. Dabei darf der Spieler jede Farbe seiner Wahl spielen. Diese Farbe müssen die anderen drei Spieler wiederum bedienen, die Reihenfolge der Stiche ist damit klar festgelegt.

Da jeder Spieler zu Beginn des Spieles 13 Karten bekommt und in jedem Stich eine Karte pro Spieler beigesteuert wird, gibt es insgesamt 13 Stiche pro Spiel, die sich in keinem Fall gleichmäßig auf die Parteien verteilen.

### Allgemeines zur Reizung:

Nach Verteilen der Karten beginnt zunächst die Reizung, in der sich eine der beiden Parteien verpflichtet, eine bestimmte Anzahl von Stichen (mindestens 7, höchstens 13) zu erzielen.

Die Anzahl der versprochenen Stiche wird als Kontrakt bezeichnet.

Während des Spiels versucht diese Partei, ihre Verpflichtung einzuhalten, während die Gegner versuchen, den Kontrakt zu Fall zu bringen.

Lediglich für die Reizung werden den hohen Karten Werte zugeordnet, die um so höher sind, je größer die Erfolgsaussichten dieser Karten sind, einen Stich zu machen.

Man spricht von sogenannten Figuren-Punkten:

Ass:	4 Figuren-Punkte
König:	3 Figuren-Punkte
Dame:	2 Figuren-Punkte
Bube	1 Figuren-Punkt

Gesamtzahl der Figuren-Punkte pro Spiel: 40

Zwischen der Gesamtzahl der Figurenpunkte einer Partei und der wahrscheinlich zu erzielenden Anzahl der Stiche besteht ein Zusammenhang, der sich wie folgt darstellt:

<u>Figuren-Punkte einer Partei</u>	<u>Anzahl der zu erzielenden Stiche</u>
20 - 21 - 22	7
23 - 24	8
25 - 26	9
27 - 28 - 29	10
30 - 31 - 32	11
33-34-35-36	12
37-38-39-40	13

### Der Ablauf der Reizung beim Mini-Bridge:

- a) **Austeilen der Karten durch den "Teiler"**
- b) **Jeder Spieler nimmt seine Karten auf, sortiert sie nach Farben und zählt seine Figurenpunkte**
- c) **Der Teiler beginnt mit der Reizung. Sofern er 12 oder mehr Figurenpunkte hat, sagt er: Ich eröffne**
- d) **Der linke Gegner muss (zunächst) passen**
- e) **Der Partner des Eröffners teilt seine Punktstärke mündlich mit. z.B. ich habe 9 Figurenpunkte**
- f) **Der nächste Gegner muss (zunächst) passen**
- g) **Der Eröffner errechnet sein Gesamtpunktstärke (seine eigenen und die Punkte seines Partners und beendet die Reizung mit der Ansage: Ich will ? Stiche machen. Er wird zum Alleinspieler.**

### Das Spiel:

- h) **Der linke Gegner des Alleinspielers spielt eine Karte aus.**
- i) **Nachdem der Ausspieler eine Karte auf den Tische gelegt hat, legt der Partner des Alleinspielers alle seine eigenen Karten offen auf den Tisch. Er wird zum "Dummy" oder "Tisch" und befolgt ab jetzt die Anweisungen des Alleinspielers.**
- j) **Der Alleinspieler bestimmt eine Karte des "Dummy", die zu dem Stich zugegeben wird. Nachdem der rechte Gegner zugegeben hat, gibt der Alleinspieler eine Karte aus seinem Blatt dazu.**
- k) **Der Stich ist beendet, der Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus u.s.w.**
- l) **Die gespielten, eigenen Karten werden folgendermaßen (direkt vor sich liegend) abgelegt:**  

<b>ein gewonnener Stich:</b>	<b>senkrecht</b>
<b>ein verlorener Stich</b>	<b>waagrecht</b>
- m) **Nachdem alle 13 Karten gespielt sind, wird das Ergebnis ermittelt, in dem die Anzahl der gewonnenen Stiche gezählt und mit der Anzahl der versprochenen Stiche verglichen wird.**