

Wolfgang Voigt · Karl Ritz · Wilhelm Gromöller

Das große humboldt Bridge-Buch

Von den Grundregeln zum Turnierspiel

2., aktualisierte Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-150-7

Der Autor: Wilhelm Gromöller hat dieses Buch überarbeitet. Er ist achtfacher Deutscher Meister und Vize-Europameister und einer der größten Bridge-Experten in Deutschland.

2., aktualisierte Auflage

© 2009 humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover
www.schluetersche.de
www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat: Otmar Fischer, Münster
Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto: Michael Blann / getty images
Abbildungen: Seiten 13, 17 mit freundlicher Genehmigung von Viertreff, www.viertreff.de.
Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort	12
----------------------	----

Teil I – Bridge für Anfänger

Grundregeln	15
Die Karten	15
Die Mitspieler	16
Das Geben der Karten	16
Das Gewinnen von Stichen	17
Stiche durch hohe Karten	17
Trumpfstiche	17
Längenstiche	18
Die Reizung	18
Die Spieldurchführung	21
Das Spielergebnis und seine Bewertung	22
Das Aufschreiben der Spielergebnisse	25
Turnierbridge	28
Quiz I	31

Grundlagen der Spieldurchführung	32
Stiche durch hohe Karten	32
Figurensequenz	34
Schneiden	36
Verteilte Gabelfiguren	40
Verteidigung gegen Schneiden	45
Trumpfstiche	50
Richtige Ausnützung der Trümpfe	54

Längenstiche	62
Ducken	64
Sperrkarten durch Trumpfen entfernen	66
Verteidigung gegen das Hochspielen gegnerischer Farben ..	69
Hilfsmittel im Gegenspiel	76
Wahl der Ausspielfarbe	76
Wahl der Ausspielkarte	80
Signale	87
Der Spielplan	90
Quiz II	97
Grundlagen der Reizung	100
Die Blattbewertung	100
Die Punktbewertung	100
Die Spielstichbewertung	102
Die SA-Eröffnungen	105
Die Eröffnung von 1 SA (stark)	105
Partnerantworten auf die 1-SA-Eröffnung	106
SA-Hebungen	107
Farbantworten	109
Die Stayman-Konvention	109
Kategorie I (0–7 Punkte)	110
Kategorie II (8–9 Punkte)	111
Kategorie III (ab 10 Punkten)	111
Die Eröffnung von 2 SA	113
Die Eröffnung von 3 SA	115
Die Eröffnung von 2 Treff mit anschließendem 2-SA- oder 3-SA-Gebot	115
Eröffnungen von 1 in Farbe	116
Sehr schwache Eröffnungen (8–11 Punkte in hohen Karten)	118
Schwache Eröffnungen (12–14 Punkte)	122
Starke Eröffnungen (15–18 Punkte)	129
Sehr starke Eröffnungen (19–22 Punkte)	136
Antworten auf die Eröffnung von 1 in Farbe	137
Hebungen der Eröffnerfarbe	137

SA-Antworten	141
Nennung einer eigenen Farbe	143
Eröffnungen von 2 in Farbe	147
Eröffnung von 2 Karo, Cœur oder Pik (semiforcing)	147
Partnerantworten	149
Eröffnung von 2 Treff (partieforcing)	152
Partnerantworten	154
Sperrerröffnungen (in Dreierstufe und höher)	155
Partnerantworten	159
Konvention Verdi	164
Die Gegenreizung	166
Defensive Gründe	166
Offensive Gründe	168
Einfaches Folgegebot	168
Sprungfolgegebot (einfacher Sprung)	171
Sprungfolgegebot (Doppel- oder höherer Sprung)	172
Informationskontra	172
Partnerantworten auf Informationskontra	175
Feindfarben-Überruf (= Ansage der Gegnerfarbe)	179
Gebot 1 SA	180
Schutzgebote	180
Grundlagen der Schlemmreizung	182
Die Gerber-Konvention	184
Die Blackwood-Konvention	186
Quiz III	188

Teil II – Bridge für Fortgeschrittene

Spieldurchführung	196
Wahrscheinlichkeit der Kartenverteilung	196
Sicherheitsspiele	200

Die Umkehrung des Strohmannes (Dummy reverse)	207
Der Spielzwang (throw in)	211
Trumpfreduzierspiele	218
Der Abwurfzwang (Squeeze)	225
Das Lesen der Gegnerkarten	233
Die Reizung der Gegner	233
Der Spielverlauf	234
Gegnerische Angriffskarten und Signale	234
Signale und konventionelle Ausspiele	241
Rusinow-Ausspiele	241
Journalist-Ausspiele	242
Hoch-Niedrig-Signale	244
Italienische Signale	244
Lavinthal-Signale	245
Revolving discards	246
Das Trumpfecho	247
Reizung für Fortgeschrittene	249
Blattbewertung	249
Umbewertung des Blattes im Verlauf der Reizung	249
Die Verliererrechnung	258
Konventionelle Hebungen der Eröffnerfarbe	262
Konvention Jacoby 2 SA nach Oberfarbeneröffnung	262
Splittergebote (Splinter-bids)	263
Die Inverted-Minors-Konvention	265
Die schwache 1-SA-Eröffnung (12–14 Punkte)	268
Partnerantwort passe	270
Partnerantwort 2 SA	271
Partnerantwort 3 SA	271
Partnerantwort 2 Treff	271
Partnerantwort 3 Treff, 3 Karo	274

Die Auswirkungen der schwachen SA auf die sonstige Reizung	275
Verteidigung gegen die schwache SA	276
Konvention Ripstra	283
Konvention Sastro	283
Konvention Astro	283
Konvention Gromöller	286
Antworten nach einer 2-SA-Eröffnung	290
Schwache Zweiereröffnungen (Weak two)	293
Partnerantworten	294
Benjamin	296
Multi-2-Karo-Eröffnung	296
Zweifärber in der Gegenreizung	300
Zweifärber-Konventionen nach gegnerischer Farberöffnung	300
Die ungewöhnliche Ohne-Trumpf-Konvention (unusual no trump convention)	300
Partnerantworten	303
Michaels Cue-bids	305
Der Schroeder-Überruf	305
Der „Bamberger“ Überruf	305
Zweifärber nach Ghestem	306
Das Verhalten nach gegnerischer Zwischenreizung	307
Das negative Kontra	314
Rekontra	318
Antwort auf Kontra	319
Konvention Lebensohl	323
Das Strafkontra	326
Kontra auf niedrige gegnerische Teilkontrakte	328
Verhalten des Partners des Kontrierenden	332
Kontra auf höhere gegnerische Teilkontrakte	333
Kontra auf gegnerische Partiekontrakte	334
Kontra auf Schlemmkontrakte	337
Kontra auf gegnerische Opfergebote	339
Kontra auf konventionelle Gebote der Gegner	342

Opfergebote	343
Bluffgebote	347
Blufferöffnungen	348
Das Verhalten des Partners auf	
Dritt- und Vierthanderöffnungen	351
Drury-Konvention	355
Bluffansagen nach der Eröffnung des Partners	356
Bluffs in der Gegenreizung	357
Verteidigung gegen mögliche Bluffansagen	359
Schlemmkonventionen	362
Roman Key Card Blackwood (RKC)	362
Weitere Konventionen	372
Die römische 2-Karo-Eröffnung	372
Rebids des Eröffners	374
Die Flannery-2-Karo-Eröffnung	376
Konventionelle Eröffnungen von 2 Cœur, Pik oder SA	376
Vierte-Farbe-Forcing	377
Dritte-Farbe-Forcing	388
Verteidigung gegen Sperransagen	390
Das SOS-Rekontra und Kock-Werner-Rekontra	391
Bietsysteme	393
Natürliche Systeme	393
1. Acol	393
2. Better Minor	395
3. Forum D, Forum D +	396
4. American Standard	396
5. Das Kaplan-Sheinwold-System	397
Künstliche Systeme	398
1. Das Blue-Club-System	398
2. Precision (Präzisionstreff)	401

Bridgeethik und Bridgeregeln	406
Alert, Alertieren	412
Revoke	412
Ausspiel von der falschen Seite	413

Teil III – Anhang

Quizantworten	415
Quiz I	415
Quiz II	415
Quiz III	418

Berechnungstabellen	420
Grundwerte der Farben	420
Überstiche	420
Unterstiche	420
Schlemmprämien	420
Robberprämien	421
Turnierbridge	421
Reiztabelle	421
Farberöffnung	421
Partnerantworten	421
SA-Eröffnungen	422
Partnerantworten	422

Vorwort

Bridge ist um die Jahrhundertwende aus dem vor allem in Großbritannien und den USA verbreiteten Whist entstanden, das bereits im 16. Jahrhundert bekannt war. Das Bridgespiel machte dabei einige Entwicklungsstufen durch. Aus dem Bridge-Whist, Auktionsbridge und Plafondbridge ging schließlich das heute gespielte Kontraktbridge hervor, dessen Regeln erstmals 1925 von dem Amerikaner Harold Vanderbilt veröffentlicht wurden. In den dreißiger Jahren hat sich vor allem der Amerikaner Ely Culbertson durch seine hervorragenden Veröffentlichungen um die Verbreitung des Kontraktbridge verdient gemacht. In den vierziger Jahren wurde seine Arbeit von dem Amerikaner Charles Goren fortgesetzt, nach dessen Prinzipien noch heute viele Anfänger das Bridgespiel erlernen.

1958 wurde der Welt-Bridge-Verband gegründet, dem eine Vielzahl nationaler Bridge-Verbände aller Erdteile angeschlossen ist. Inzwischen hat sich Bridge wohl zum beliebtesten und am meisten verbreiteten Kartenspiel der Welt entwickelt.

Von seinen Anhängern wird es einerseits als Geistesport geschätzt, wobei ihm unter den Kartenspielen der gleiche Rang zukommt wie dem Schach unter den Brettspielen. Es ist dabei bezeichnend, dass viele gute Schachspieler auch Bridge spielen. Dies lässt sich damit erklären, dass Bridge das variantenreichste und interessanteste Kartenspiel ist, dessen theoretische Entwicklung – vor allem in Bezug auf die Reizung – noch nicht abgeschlossen ist, sodass findige Geister die Möglichkeit haben, an Verbesserungen zu arbeiten.

Außerdem werden einem Bridgespieler viele Möglichkeiten geboten, mit anderen Spielern zu konkurrieren, über Clubturniere, regionale Turniere, nationale Meisterschaften bis zu Länderkämpfen, Weltmeisterschaften und Bridge-Olympiaden.

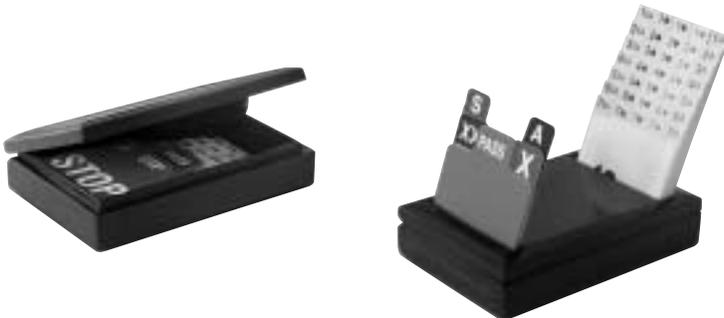
Andererseits ist Bridge als Gesellschaftsspiel hervorragend geeignet, menschliche Kontakte zu knüpfen, wobei ihm seine weite Verbreitung zugute kommt. Es können sich im privaten Kreis vier Spieler zusammenfinden, die sich regelmäßig treffen. Man hat in beinahe jeder



größeren Stadt die Möglichkeit, auch als Gast an einem der Spielabende des dortigen Bridgeclubs teilzunehmen. Vor allem bietet sich aber auch bei einem Aufenthalt im Ausland, sei es im Urlaub oder aus beruflichen Gründen, sehr oft die Gelegenheit, durch das Bridgespiel gesellschaftlichen Anschluss zu finden.

Dieses Buch soll dazu beitragen, den Kreis der Bridgefreunde zu erweitern, indem es Anfängern den Einstieg in das Spiel ermöglicht. Dabei haben wir die Grundlagen der Reizung auf der Basis des Acol-Systems dargestellt.

Darüber hinaus wollen wir aber auch den fortgeschrittenen Spielern helfen, ihre Kenntnisse zu vertiefen und zu erweitern. Aus diesem Grund haben wir auch alle wesentlichen Konventionen und Bietssysteme gebracht, die zurzeit gespielt werden.



Teil I

Bridge für Anfänger

Grundregeln

Die Karten

Bridge wird mit 52 Karten gespielt (Rommé- oder Canastakarten), die die Farben Pik (♠), Cœur (♥), Karo (♦) und Treff (♣) enthalten.

Die Farben haben die angegebene Rangfolge. Pik und Cœur bezeichnet man als **Oberfarben**, Karo und Treff als **Unterfarben**. Innerhalb der einzelnen Farben haben die Karten folgende Rangordnung:

Ass (A), König (K), Dame (D), Bube (B), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Die fünf höchsten Karten jeder Farbe werden als **Figuren** (Bilder, Honneurs) bezeichnet. Man verwendet meist zwei Kartenpakete mit verschiedenfarbigen Rücken, mit denen abwechselnd gespielt wird.



Die Mitspieler

Bridge wird von vier Personen gespielt, von denen jeweils die beiden einander gegenüberstehenden zusammenspielen. Die Partner werden vor Beginn des Spiels durch Ziehen aus dem verdeckten Kartenpaket ausgelost. Die beiden Spieler, die die höchsten Karten gezogen haben, spielen gegen die beiden anderen. Dabei hat der Spieler mit der höchsten Karte Platzwahl.

Im Folgenden wollen wir die vier Spieler nach den Himmelsrichtungen als Nord, Ost, Süd und West bezeichnen. Nord-Süd und Ost-West bilden dann jeweils ein Paar. Die Paare spielen so lange zusammen, bis der so genannte **Robber** beendet ist. Dann wird neu ausgelost. Es ist selbstverständlich auch möglich, die Partnerschaften durch Verabredung festzusetzen, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind.



Das Geben der Karten

Der Spieler, der die höchste Karte gezogen hat, z. B. Süd, ist Teiler. Er wählt eines der beiden Kartenpakete und gibt es seinem linken Gegner (West) zum Mischen. Dann lässt er seinen rechten Gegner (Ost) abheben und teilt anschließend alle 52 Karten bei West beginnend im Uhrzeigersinn einzeln aus. Währenddessen mischt sein Partner (Nord) das zweite Kartenpaket und legt es dann zwischen sich und West. Diese Karten werden nach Beendigung des ersten Spiels von West ausgeteilt, während Ost die gerade gespielten Karten für das nächste Spiel vormischt, usw.

Die Karten werden von den vier Spielern erst nach Beendigung des Teilens aufgenommen und dann in der Hand nach den vier Farben geordnet. Dabei empfiehlt es sich, abwechselnd eine schwarze und eine rote Farbe aufzustecken, um Verwechslungen zu vermeiden, z. B. in der Reihenfolge Pik, Cœur, Treff, Karo.

Das Gewinnen von Stichen

Ehe wir in der Beschreibung des weiteren Spielablaufs fortfahren, sei kurz erwähnt, worauf es beim Bridgespiel hauptsächlich ankommt: Jede Partei muss darum bemüht sein, möglichst viele **Stiche** zu erzielen. Ein Stich besteht aus vier Karten, zu dem jeder Spieler eine Karte zugegeben hat. In einem Spiel werden also insgesamt 13 Stiche gemacht, die normalerweise auf beide Parteien verteilt sind. Es ist dabei unerheblich, ob ein Stich aus hohen oder niedrigen Karten besteht, da nicht, wie z. B. beim Skatenspiel, hohe Karten mit einer bestimmten Punktezahl bewertet werden, sondern allein die Anzahl der Stiche entscheidend ist. Es gibt drei Möglichkeiten, Stiche zu gewinnen:

Stiche durch hohe Karten

Beispiel

West spielt Pik-Bube aus, Nord gibt Pik-König zu, Ost Pik-Ass, Süd Pik-3. Der Spieler, der die höchste Karte zugegeben hat, gewinnt den Stich, in diesem Falle also Ost.

Dabei ist zu beachten, dass grundsätzlich Farbe bedient werden muss, d. h., jeder Spieler muss, falls vorhanden, eine Karte der gleichen Farbe zugeben, die ausgespielt wurde. Es besteht aber kein Zwang, eine höhere Karte zuzugeben als der Ausspieler. Falls also Ost bei obigem Beispiel aus irgendeinem Grund sein Pik-Ass nicht einsetzen will, sondern z. B. Pik-9 bedient, fällt der Stich an Nord.

Trumpfstiche

Vor der eigentlichen Spieldurchführung wird durch die **Reizung** meist eine **Trumpffarbe** festgesetzt. Wenn nun eine Farbe ausgespielt wird, die man nicht bedienen kann, gewinnt man den Stich durch **Trumpfen (Schnappen)**, d. h. indem man eine beliebige Karte der Trumpffarbe zugibt.

Beispiel

West spielt Pik-8 aus, Nord gibt Pik-10 zu, Ost Pik-Bube. Hat Süd keine Pikkarte, aber in der vereinbarten Trumpffarbe Cœur z. B. die 2, so

gewinnt er den Stich, wenn er diese Karte zugibt. Er ist aber nicht verpflichtet zu trumpfen, wenn es ihm nicht geboten erscheint, und kann stattdessen eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugeben, z. B. die Treff-Dame. Obgleich eine Dame im Rang höher steht als jede der in unserem Beispiel genannten Karten, fällt der Stich dann an Ost, weil er die höchste Karte der ausgespielten Farbe zugegeben hat.

Längenstiche

Wird im Verlaufe des Spiels eine Farbe ausgespielt, die keiner der Mitspieler mehr bedienen kann, so wird, falls auch keine Trümpfe mehr vorhanden sind, mit dieser Karte, mag sie auch noch so klein sein, ein Stich erzielt.

Beispiel

West spielt Karo-2 aus. Die Trumpffarbe ist Pik. Nord gibt Treff-Dame zu, Ost Cœur-8, Süd Cœur-König.

Der Stich fällt an West, weil er die höchste (weil einzige) Karte der ausgespielten Farbe hatte, die nur von Trumpf hätte gestochen werden können.

Diesen Stich konnte West nur deshalb erzielen, weil er wahrscheinlich ursprünglich die meisten Karten dieser Farbe hielt, also eine Karolänge hatte; deshalb die Bezeichnung Längenstich.

Eine ausführliche Beschreibung dieser drei Möglichkeiten, Stiche zu gewinnen, folgt im Kapitel „Grundlagen der Spieldurchführung“.

Die Reizung

Wie das Skatspiel setzt sich auch Bridge aus zwei Teilen zusammen: **Reizung (Lizitation, Bietprozess)** und **Spieldurchführung**. Die Reizung bildet die Grundlage für Art und Höhe des folgenden Spiels. Ihr Sinn ist, dass sich die Partner nach einem vereinbarten **Bietsystem** gegenseitig möglichst genau mitteilen, welche Figurenstärke und welche Farbenverteilung ihre Blätter enthalten. Dabei werden sie in die Lage versetzt, die für sie günstigste Trumpffarbe zu wählen (normalerweise

die Farbe, in der gemeinsam die meisten Karten gehalten werden) und zu entscheiden, wie viele Stiche voraussichtlich erzielt werden können. „Vereinbartes Bietsystem“ bedeutet natürlich nicht, dass man mit seinem Partner irgendwelche Geheimabsprachen über die Bedeutung gewisser Gebote trifft; das wäre Falschspiel! Man ist vielmehr vor dem Spiel verpflichtet, dem Gegner mitzuteilen, welches Grundsystem man spielt (es gibt mehrere, die aber in grundlegenden Punkten meistens übereinstimmen) und welche konventionellen Ansagen man verwendet. Außerdem muss man auch im Verlauf der Reizung jederzeit den Gegnern auf Anfrage die Bedeutung eines bestimmten Gebotes erklären.

Das Ergebnis der Reizung ist der so genannte **Kontrakt**, in dem sich eine Partei verpflichtet, eine gewisse Anzahl von Stichen zu erzielen. Die am häufigsten auftretenden Gebote setzen sich deshalb aus der Nennung einer Stichzahl und einer Farbe zusammen. Da die Spielerpartei auf jeden Fall mehr als die Hälfte der möglichen 13 Stiche machen muss, werden in der Reizung nur die Stiche genannt, die über 6 hinausgehen. Bietet also jemand 2 Pik, so bringt er dadurch zum Ausdruck, dass er $6 + 2 = 8$ Stiche machen will, wenn Pik Trumpf ist. Ein Gebot von 5 Treff bedeutet, dass $6 + 5 = 11$ Stiche erzielt werden sollen mit Treff als Trumpffarbe.

Neben Farbspielen gibt es im Bridge eine weitere Spielart, bei der es keine Trumpffarbe gibt, die so genannten **Sans-Atout-(Ohne-Trumpf-)** Spiele, abgekürzt **SA** (etwa vergleichbar mit den Grandspielen im Skat). Diese stehen im Rang höher als jedes Farbspiel auf der gleichen Bietstufe.

Ein Gebot kann auf der gleichen Stufe nur durch ein Gebot in einer höheren Farbe (s. Rangordnung der Farben) oder in SA überboten werden. Will man mit einer niedrigeren Farbe überbieten, so muss man die Bietstufe erhöhen.

Ein Gebot von 1 Cœur kann überboten werden durch 1 Pik oder 1 SA, durch 2 Treff, 2 Karo, 2 Cœur usw. oder natürlich auch durch ent-

sprechende Gebote auf höheren Bietstufen. Ein Gebot von 3 Karo kann überboten werden durch 3 Cœur, 3 Pik, 3 SA, 4 Treff, 4 Karo usw.

Anstatt eines der bisher genannten Gebote abzugeben, kann ein Spieler natürlich auch **passen**, falls ihm dies geboten erscheint. Das bedeutet jedoch nicht, dass er dadurch für das ganze Spiel von der Reizung ausgeschlossen ist, wie z. B. beim Skat. Er kann ohne weiteres zu einem späteren Zeitpunkt noch ein anderes Gebot abgeben, falls sich die Gelegenheit dazu bietet.

Außerdem gibt es noch die Gebote **Kontra** und **Rekontra**. Durch Kontra bringt man normalerweise zum Ausdruck, dass man glaubt, den gegnerischen Kontrakt zu Fall bringen zu können. Es kann deshalb auch nur gegeben werden, wenn das letzte Farb- oder SA-Gebot von einem Gegner gemacht wurde. Ein Rekontra kann nur erfolgen, wenn der Gegner vorher ein von der eigenen Partei abgegebenes Gebot kontriert hat. Durch ein Rekontra deutet man normalerweise an, dass man den gebotenen Kontrakt trotz des gegnerischen Kontras erfüllen zu können glaubt. Wichtig ist dabei aber, dass Kontra und Rekontra keine Abschlussgebote sind wie beim Skat, sondern dass danach weitergereizt werden kann!

Beispiel

Ost hat zuletzt 3 Cœur geboten, die Süd kontriert. West bietet daraufhin 3 Pik. Das Kontra ist dadurch wieder aufgehoben! Wenn Nord-Süd glauben, dass die Gegner auch 3 Pik nicht erfüllen können, müssen sie erneut kontrieren.

Würde West auf das Kontra von Süd passen und Nord danach etwa 3 SA bieten, wäre das Kontra ebenfalls hinfällig.

Schließlich könnte auch Ost nach Passen von West und Nord durch Bieten einer neuen Farbe oder SA aus dem Kontra herausgehen.

Es ist deshalb aus taktischen Gründen oft ratsam, auf ein Kontra zu verzichten, auch wenn man der Überzeugung ist, dass die Gegner diesen speziellen Kontrakt nicht erfüllen können. Vielleicht bleiben die Gegner aber ohne das warnende Kontra in diesem schlechten Kontrakt, während sie sonst einen für sie möglicherweise viel günstigeren finden könnten.

Die Reizung verläuft in der Praxis so, dass der Teiler als Erster ein Gebot abgibt. Dann wird im Kreis herum im Uhrzeigersinn weitergereizt, wobei jeder Spieler pro Bietrunde immer nur ein Gebot abgibt, dessen Höhe er selbst bestimmen kann, wenn er nur die vorhergegangene Ansage überbietet. Im Verlauf der Lizitation kann jeder Spieler unter Umständen mehrmals an die Reihe kommen. Die Reizung ist beendet, wenn nach einem Farb- oder SA-Gebot, Kontra oder Rekontra die drei nächsten Spieler passen.

Beispiel 1: Teiler Süd

S	W	N	O
1 Cœur	passee	2 Treff	2 Karo
2 Cœur	3 Karo	3 Cœur	passee
passee	passee		

(Im weiteren Text wird „passee“ durch „–“ ersetzt.)

Beispiel 2: Teiler Süd

S	W	N	O
–	–	1 SA	2 Karo
kontra	–	–	–

Gelegentlich kann es geschehen, dass von vornherein alle vier Spieler passen. Die Karten werden dann zusammengeworfen, und der nächste Spieler teilt neu aus.

Die Spieldurchführung

Ist die Reizung beendet, wird der Kontrakt gespielt, der zuletzt geboten wurde (im obigen Beispiel 1 also 3 Cœur, im Beispiel 2 kontriierte 2 Karo). Von der Partei, die den Endkontrakt ersteigert hat, wird nun der Spieler zum so genannten **Alleinspieler**, der die schließlich festgesetzte Trumpffarbe bzw. SA zuerst genannt hat, im Beispiel 1 also Süd, im Beispiel 2 Ost. Der links von ihm sitzende Gegenspieler spielt zum ersten Stich eine Karte aus. Danach legt der Partner des Alleinspielers seine Karten nach Farben geordnet (Trumpffarbe nach rechts)

offen vor sich auf den Tisch und hat auf die Spieldurchführung keinen Einfluss mehr! Er wird deshalb auch **Dummy** genannt, seine Karten werden kurz als **Tisch** bezeichnet. Der Alleinspieler spielt also sowohl mit seinen als auch mit seines Partners Karten. Er kann die Karten des Tisches entweder selbst ausspielen oder dem Dummy die jeweils zu spielende Karte angeben.

Die Spieler geben der Reihe nach im Uhrzeigersinn zu der ausgespielten Karte ihre Karte zu. Zu den folgenden Stichen spielt immer der Spieler aus, der den letzten Stich gemacht hat. Der Alleinspieler muss dabei je nachdem von der Hand oder vom Tisch zum nächsten Stich ausspielen. Die von einer Partei erzielten Stiche werden gemeinsam gesammelt. Dabei legt man die Stiche günstigerweise über Kreuz ab, sodass man sie nach Beendigung des Spiels leicht zählen kann.

Das Spielergebnis und seine Bewertung

Der Alleinspieler muss wenigstens die Anzahl an Stichen erzielen, zu der er sich durch die Reizung verpflichtet hat. Hat er z. B. 3 Cœur zu spielen, so muss er wenigstens 9 Stiche machen, womit er den Kontrakt genau erfüllt hat. Hat er 11 Stiche, d. h. 5 Cœur, gemacht, so hat er den Kontrakt mit 2 **Überstichen** erfüllt. Hat er nur 8 Stiche erzielt, so hat er einen **Unterstich (Faller)** gemacht, er ist „down“ gegangen, d. h., er hat sein Spiel verloren.

Jedes Spiel wird mit einer gewissen Punktzahl bewertet. Zur Bewertung erfüllter Kontrakte ist in erster Linie die Stichzahl über 6 maßgebend. Diese Zahl wird mit dem den verschiedenen Spielarten entsprechenden Grundwert multipliziert. Der Grundwert für Treff und Karo (Unterfarben) ist 20, für Cœur und Pik (Oberfarben) 30; bei SA erhält man für den ersten Stich (über 6) 40, für jeden weiteren Stich 30 Punkte.

Beispiel 1

3 Cœur erfüllt bringen $3 \times 30 = 90$ Punkte. 3 Treff mit 2 Überstichen erfüllt bringen $5 \times 20 = 100$ Punkte. Überstiche werden also wie nor-

male Stiche gewertet, sofern das Spiel nicht kontriert war. 3 SA erfüllt bringen $40 + 2 \times 30 = 100$ Punkte.

Beim **Robberbridge** geht es zunächst darum, mit Hilfe erfüllter Kontrakte eine **Partie (Manche)**, d.h. 100 Punkte oder mehr, zu gewinnen. Dies kann durch mehrere **Teilkontrakte** (Spielwert **weniger** als 100 Punkte) oder durch einen **Partiekontrakt**, ein volles Spiel (Spielwert 100 Punkte oder mehr), erreicht werden. Partiekontrakte sind 3 SA (100 Punkte), 4 Pik und 4 Cœur (120 Punkte), 5 Karo und 5 Treff (100 Punkte) oder entsprechend höhere Kontrakte. Wichtig ist dabei, dass für die Partie nur die Punkte für den tatsächlich gereizten Kontrakt angerechnet werden. Etwaige Überstiche zählen zwar bei der Endabrechnung, aber nicht für die Partie.

Beispiel 2

Jemand hat 2 Cœur gereizt und 3 gemacht. Für die Partie werden nur $2 \times 30 = 60$ Punkte angerechnet. Die 30 Punkte für den Überstich werden nur bei der Endabrechnung berücksichtigt.

Beispiel 3

Jemand hat 1 SA geboten und 3 gemacht. Obgleich der Gesamtwert 100 Punkte beträgt, handelt es sich hierbei nicht um einen Partiekontrakt, weil die Partie nicht ausgereizt war. Für die Partie werden nur 40 Punkte angerechnet. Weiter ist zu beachten, dass ein durch einen erfüllten Teilkontrakt erreichter Teilstand wieder verfällt, wenn inzwischen die Gegner eine Partie gewonnen haben.

Beispiel 4

Die eine Partei hat zunächst 3 Pik gereizt und gemacht und erhält dafür 90 Punkte. Es würde ihr zum Erreichen der Partie also schon ein weiterer Teilkontrakt von z.B. 1 Treff (20 Punkte) genügen. Bevor ihr dieser Teilkontrakt aber gelingt, bieten und erfüllen die Gegner 3 SA und haben damit ihrerseits eine Partie erreicht. Damit sind die 90 Punkte verfallen (sie zählen nur bei der Endabrechnung), und die neue Partie beginnt wieder bei null.

Es ist übrigens nicht möglich, 2 Partien auf einmal zu gewinnen, selbst wenn der Spielwert des gebotenen Kontraktes 200 Punkte übersteigt, wie z. B. bei 7 Cœur (210 Punkte).

Eine Partei, die noch keine Partie erreicht hat, befindet sich **nicht in Gefahr**, eine Partei, die bereits eine Partie hat, ist in **Gefahrenzone**.

Hat eine Partei zwei Partien gewonnen, was unter Umständen schon nach zwei Spielen der Fall sein kann, ist der Robber beendet, und man lost neue Partner aus.

Für einen gewonnenen Robber gibt es Prämien:

- 500 Punkte, wenn die Gegenpartei auch schon eine Partie gewonnen hat;
- 700 Punkte, wenn die Gegenpartei noch keine Partie gewonnen hatte (quick robber).

Besondere Prämien erhält man auch für so genannte **Schlemmkontrakte**. Das sind Spiele in Sechserhöhe (**Kleinschlemm**) oder Siebenerhöhe (**Großschlemm**), also Kontrakte, bei denen man 12 oder alle 13 Stiche machen muss. Nicht in Gefahr erhält man für einen Kleinschlemm 500 Punkte, für einen Großschlemm 1000 Punkte, in Gefahrenzone 750 bzw. 1500 Punkte. Voraussetzung ist aber wieder, dass der Schlemm ausgereizt wurde. Es genügt also nicht, 12 oder 13 Stiche lediglich zu machen, man muss dies auch vorher durch die Reizung ankündigen.

Kontra wirkt sich auf erfüllte Kontrakte so aus, dass der Spielwert des gereizten Kontraktes verdoppelt wird.

Beispiel 5

3 Pik kontriert und erfüllt ergeben $2 \times 90 = 180$ Punkte. Das bedeutet, dass man hiermit eine volle Partie erreicht hat, da man über 100 Punkte hat (deshalb Vorsicht bei wackeligen Strafkontras, man könnte sonst die Gegner „in die Partie kontrieren“!). Etwaige Überstiche werden in diesem Fall gesondert berechnet: Nicht in Gefahr zählt jeder kontriierte Überstich 100 Punkte, in Gefahr 200 Punkte.

Bei einem im Kontra erfüllten Kontrakt wird der Wert des gereizten Kontraktes vervierfacht. Überstiche zählen 200 bzw. 400 Punkte. Für einen erfüllten kontrierten oder rekontrierten Kontrakt erhält man außerdem 50 bzw. 100 Punkte Prämie.

Bei verlorenen Kontrakten schreibt sich die Gegenpartei folgende Punkte gut: Für jeden unkontrierten Faller nicht in Gefahr 50 Punkte, in Gefahr 100 Punkte. Für den ersten kontrierten Faller nicht in Gefahr 100 Punkte, für den zweiten und dritten Faller 200 Punkte, für jeden weiteren Faller 300 Punkte. Rekontrierte Faller zählen jeweils das Doppelte.

Diese Punkte, die sich aus Fallern der Gegner ergeben, werden aber nicht zur Erreichung der Partie herangezogen.

Beim Robberbridge gibt es schließlich noch folgende Sonderprämien: für 4 Honneurs der Trumpffarbe in einer Hand 100 Punkte, für alle 5 Honneurs (also A, K, D, B, 10) 150 Punkte, für alle Asse in einer Hand (nur bei SA-Kontrakten) 150 Punkte. Diese Punkte werden auch dann berechnet, wenn man das Spiel verloren hat.

Kann aus irgendeinem Grund ein Robber nicht vollendet werden, so erhält die Partei, die bereits ein Teilspiel erfüllt hat, 50 Punkte, die Partei, die schon eine Partie erreicht hat, 300 Punkte.

Für einen Anfänger ist zunächst in erster Linie wichtig, sich die Grundwerte der einzelnen Spielarten und die für Partiekontrakte erforderlichen Stichzahlen zu merken. (Eine übersichtliche Zusammenfassung der Spielbewertung finden Sie im Anhang.)

Das Aufschreiben der Spielergebnisse

Wir	Sie

Beim Bridge ist jeder Spieler sein eigener Buchhalter. Er notiert seine Gewinne und Verluste in zwei Rubriken mit den Bezeichnungen

Wir/Sie. Dabei werden unter dem Strich nur die Punkte angeschrieben, die für die Partie angerechnet werden, also die Punkte für gereizte, erfüllte Kontrakte. Über dem Strich werden die Gesamtspielwerte erfüllter Kontrakte notiert (einschließlich Überstichen und Prämien) und die Punkte, die sich aus Fallern der Gegner ergeben. Nach Beendigung des Robbers werden dann die Zahlen in den Spalten über dem Strich addiert, und es wird die Differenz der Endsummen gebildet. Der für die Gewinnpartei verbleibende Punktbetrag kann dann je nach Vereinbarung in Geld umgerechnet werden.

Beispiel

Wir	Sie
120	170 40
90	40 120 X

Im 1. Spiel reizen Sie 3 Pik und machen 4. Sie erhalten $90 + 30 = 120$ Punkte. Im 2. Spiel bieten und erfüllen die Gegner 1 SA (40 Punkte). Im 3. Spiel erfüllen die Gegner kontriierte 3 Karo ($2 \times 60 + 50 = 170$ Punkte). Die Gegner haben damit Partie erreicht, was durch ein Kreuz unter dem Strich angedeutet wird. Ihre 90 Punkte sind verfallen, d. h., sie zählen zwar in der Endabrechnung, denn sie sind ja in der Summe über dem Strich enthalten, gelten aber nicht zur Erreichung der Partie.

Im 4. Spiel machen Sie in 4 Cœur einen unkontrierten Faller (50 Punkte für die Gegner); im 5. Spiel fallen die Gegner, die sich nach dem Gewinn ihrer Partie in Gefahrenzone befinden, in 3 SA kontriiert zweimal ($200 + 300 = 500$ Punkte); im 6. Spiel bieten und erfüllen Sie 6 Treff ($120 + 500 = 620$ Punkte) und haben damit ebenfalls eine Partie.

Wir	Sie
620	50
500	170
120	40
90	40
	120
	X
120	
X	

Im 7. Spiel erfüllen Sie 1 SA kontriert mit einem Überstich ($2 \times 40 + 200 + 50 = 330$ Punkte), und im 8. Spiel bieten und erfüllen Sie 2 Pik (60 Punkte). Damit haben Sie die zweite Partie und somit den Robber gewonnen. Sie notieren sich noch die Robberprämie (500 Punkte).

Wir	Sie
500	50
60	170
330	40
620	
500	
120	
90	40
	120
	X
120	
X	
80	
60	
XX	

Sie haben also insgesamt 2 130 Punkte. Ihre Gegner 260. Differenz: 1 870 Punkte. Haben Sie vor dem Spiel beispielsweise vereinbart, den

Punkt um 1/10 Cent zu spielen, so erhalten Sie und Ihr Partner von den Gegnern je 1,87 Euro ausbezahlt.

Die Aufschreibung über dem Strich lässt sich in der Weise vereinfachen, dass man bei jeder Notierung gleich den Gesamtstand berechnet und in der Spalte der führenden Partei einträgt. Dies hat den Vorteil, dass man während des ganzen Robbers jederzeit über den Zwischenstand orientiert ist und am Ende sofort das Schlussergebnis vor sich hat.

Turnierbridge

Wenn man Bridge nicht nur im privaten Kreis als Unterhaltungsspiel pflegen will, sondern daran interessiert ist, es als Geistesport zu betreiben, empfiehlt es sich, einem der vielen bestehenden Bridgeclubs beizutreten. In den Clubs kann man auch Robberbridge spielen, hat aber darüber hinaus die Möglichkeit, in Turnieren mit einer Vielzahl anderer Spieler zu konkurrieren.

Turnierbridge unterscheidet sich in einigen Punkten von Robberbridge. Während des ganzen Turniers spielt man mit einem festen Partner zusammen. Die Spiele werden zu Beginn des Turniers einmal gemischt und verteilt, die Kartenverteilungen bleiben dann aber erhalten, damit man die Spielergebnisse mehrerer Paare miteinander vergleichen kann. Dies wird dadurch erreicht, dass jeder Spieler die zu einem Stich gespielte Karte zunächst offen vor sich hinlegt und dann, wenn jeder Spieler in gleicher Weise verfuhr, verdeckt vor sich ablegt, und zwar senkrecht, wenn seine Partei den Stich gewonnen hat, waagrecht, wenn die Gegenpartei den Stich gemacht hat. Die Karten werden also nicht zu Stichen zusammengeworfen. Aus der Art der Kartenablage kann man trotzdem am Ende des Spiels die von jeder Partei erzielten Stiche zählen, und jeder Spieler hat wieder seine ursprünglichen 13 Karten. Die Karten werden dann in einen Behälter (**Board**) gesteckt, der vier Fächer mit den Bezeichnungen der vier Himmelsrichtungen enthält. Jedes Board hat eine bestimmte Nummer und die Angaben, welcher Spieler Teiler ist, also mit der Reizung beginnt, und welche Partei in Gefahrenzone ist. Die letztere Angabe ist deshalb erforderlich, weil beim Turnier kein Robber, sondern nur

Wir nehmen bei unserem Beispiel an, dass es sich um ein kleines Clubturnier handelt, an dem nur 8 Paare teilgenommen haben, und dass bei Board Nr. 4 N/S in Gefahrenzone und O/W nicht in Gefahr waren. Die Eintragungen werden grundsätzlich vom Nordspieler vorgenommen. In der ersten Spalte trägt er die Position des Alleinspielers ein, in der zweiten den gereizten Endkontrakt, in der dritten das Spielergebnis. Dabei bedeutet = Kontrakt genau erfüllt, +1 Kontrakt mit einem Überstich erfüllt, -3 Kontrakt ist dreimal down gegangen. Weiterhin trägt er die Paarnummern und den Punktwert des betreffenden Spiels ein, und zwar in der Plus-Spalte, wenn N/S gewonnen haben, in der Minus-Spalte, wenn O/W gewonnen haben. In der Spalte Unterschriften bestätigt je ein Spieler jedes Paares die Richtigkeit der Eintragungen.

Die Spalten MP (**Matchpunkte**) bleiben frei. Sie werden erst nach Beendigung des Turniers vom Turnierleiter oder seinen Helfern ausgefüllt. Dabei hängt die Höchstzahl der in einem Spiel erreichbaren Matchpunkte von der Anzahl der Turnierteilnehmer ab.

Die Auswertung des Boardzettels in unserem Beispiel geschieht folgendermaßen:

Paar Nr. 6 hat auf N/S das beste Ergebnis ($150 + 500 = 650$ Punkte); es erhält die höchste MP-Zahl 6. Das Gegnerpaar hat entsprechend auf O/W das schlechteste Ergebnis, es erhält 0 MP. Paar Nr. 8 hat auf N/S das zweitbeste Ergebnis ($100 + 500 = 600$ Punkte); es erhält 4 MP, das Gegnerpaar 2 mit dem zweitschlechtesten Ergebnis seiner Linie 2 MP. Paar Nr. 3 erhält für seine 500 Punkte ($100 + 2 \times 200$) nur 2 MP, Paar Nr. 5 4 MP. Man ersieht daraus, dass es vor allem bei günstiger Gefahrenlage von großem Vorteil sein kann, wenn man dem Gegner einen erfüllbaren Kontrakt wegnimmt, selbst wenn man dann in einem eigenen Kontrakt mehrmals kontriert fällt. Voraussetzung ist dabei allerdings, dass man durch das Kontra nicht mehr Punkte verliert, als der Gegner in seinem Kontrakt hätte gewinnen können. Auf diese so genannten Opfergebote wird in einem späteren Abschnitt ausführlich eingegangen. Paar Nr. 4 hat wohl im Hinblick

auf die Schlemmpremie zu viel riskiert und erhält deshalb 0 MP, Paar Nr. 1 mit dem besten Ergebnis auf O/W 6 MP.

Wie man erkennt, muss die Summe der MP in jeder Zeile gleich der Höchst-MP-Zahl sein.

Die von jedem Paar in den einzelnen Spielen erzielten Matchpunkte werden schließlich in einer Liste zusammengeschrieben und addiert. Turniergewinner ist das Paar mit den meisten Matchpunkten.

Quiz I

1. Wie viele Stiche müssen Sie bei folgenden Kontrakten erzielen, und wie viele Punkte erhalten Sie jeweils dafür, I. beim Robberbridge, II. beim Turnier?
 - a) 2 Karo
 - b) 3 SA in Gefahr (Gegner beim Robber haben noch keine Partie)
 - c) 6 Cœur nicht in Gefahr (Sie haben 4 Honneurs).
2. Wie viele Punkte gibt es bei folgenden Ergebnissen I. beim Robberbridge, II. beim Turnier?
 - a) 3 Treff kontriert nicht in Gefahr mit einem Überstich
 - b) 3 SA kontriert in Gefahr mit einem Faller
 - c) 6 SA kontriert in Gefahr mit einem Überstich (Gegner beim Robber haben noch keine Partie)
 - d) 2 SA rekontriert in Gefahr mit 2 Überstichen (Gegner beim Robber haben schon eine Partie)
 - e) 3 SA rekontriert mit einem Überstich nicht in Gefahr
 - f) 2 Treff kontriert mit einem Überstich in Gefahr.

Antworten siehe Seite 415