



Mini-Bridge

(Nachdruck der gleichnamigen Broschüre des Deutschen Bridge Verbands)

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 (Spielerinnen sind immer mitgemeint) 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 im Uhrzeigersinn auf alle 4 Spieler aufgeteilt wird (jeder 13).

Es gibt 2 Phasen: Das **Lizit** (Bietvorgang, Reizung) und das **Spiel**.

Lizit (vereinfachte Variante)

Das Lizit verpflichtet eine Partnerschaft, eine gewisse Anzahl Stiche 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. Wertung).

Erzielt eine Partnerschaft weniger Stiche, als angesagt, bekommt sie Minuspunkte.

Da das Lizit beim „richtigen“ Bridge komplex ist, wird hier vereinfacht. Mit der folgenden Methode kann man die richtige Stichanzahl abschätzen:

Jeder Spieler bewertet das eigene Blatt anhand dieser Figuren und zählt die Punkte zusammen:

KARTE	Bezeichnung	Figurenpunkte
A	Ass	4
K	König	3
Q	Dame	2
J	Bube	1
10...2	Übrige Karten	0

Beispiel: 2x A, 1x K, 1x Q, 9x übrige = 13 Punkte

- 1) Der Teiler sagt mit mindestens 12 Punkten: „Ich eröffne!“ oder bei weniger als 12 Punkten: „Ich passe!“
Solange noch kein Spieler mit Eröffnungsstärke gefunden wurde, bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler das Recht zu eröffnen.

Sobald ein Spieler „Ich eröffne!“ sagt, wird er zum Eröffner.
- 2) Der Partner des Eröffners schreibt seine Punktstärke und die Anzahl der Karten in jeder einzelnen Farbe auf einen Zettel und gibt ihn dem Eröffner!
- 3) 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 ist nun Eröffner und sein Partner schreibt Punkte und Anzahl Karten auf einen Zettel (s. Punkt 3).

- 4) Der Eröffner entscheidet sich nun mit Hilfe untenstehender 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. Rangfolge absteigend: ♠ ♥ ♦ ♣
 - ohne 8 gemeinsame Karten in jeder Farbe: SA (Sans Atout = ohne Trumpf)

Total Punkte	Stufe	Stiche
20/21/22	1	7
23/24	2	8
25/26	3	9
27/28/29	4	10
30/31/32	5	11
33/34/35	6	12
37/38/39/40	7	13

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

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

Spiel

Das Ziel ist, möglichst viele Stiche zu machen.

Das vorausgehende Lizit 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.

Der gewonnene Stich ist ausschlaggebend. Eine Farbe kann vom Eröffner 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 des vorausgehenden Lizits.

Spielablauf

Eine Partei gewinnt das vorausgehende Lizit. Der Spieler dieser Partei, der den Kontrakt angesagt hat (s. Lizit) 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 (eine allfällige Trumpffarbe rechts aussen). Dieser Spieler kann in das Spiel nicht mehr eingreifen und wird zum sogenannten Dummy. Der Dummy darf nur noch Karten spielen, die ihm der Alleinspieler nennt.



Der Ausspieler beginnt mit einer Farbe, die anderen Spieler müssen diese Farbe ebenfalls spielen, es sei denn, man hat keine Karte dieser Farbe mehr.

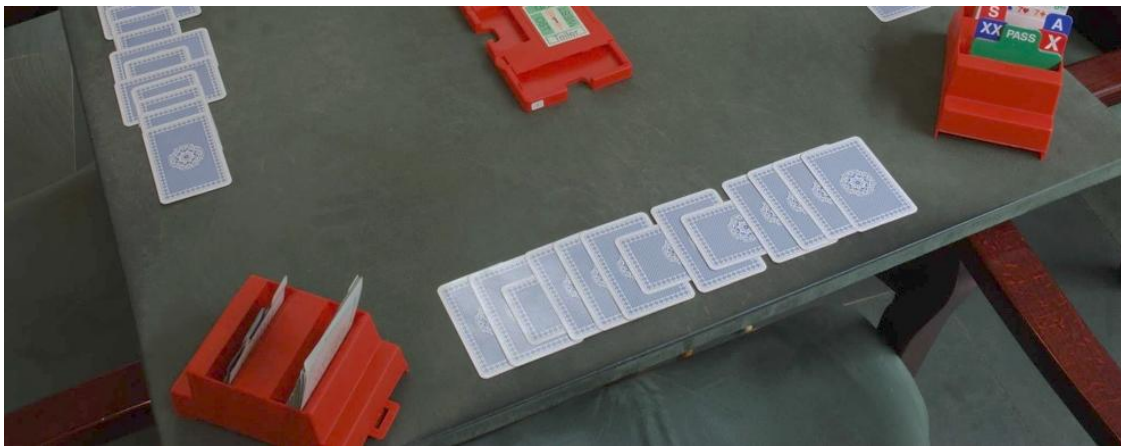
Bei einem SA-Kontrakt gibt es keine Trümpfe und die ranghöchste Karte, in der Farbe die ausgespielt wurde, gewinnt den Stich.

Wurde ein Trumpf-Kontrakt angesagt, darf man, wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen kann, einen beliebigen Trumpf dazu legen, um einen Stich zu gewinnen!

Stiche zählen für die Partnerschaft, d.h. man muss keine höhere Karte oder einen Trumpf legen, wenn der Partner bereits mit seiner Karte den Stich gewinnen würde.

Die höchste gespielte Karte der ausgespielten Farbe oder die höchste Trumpfkarte 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.



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 Jassen, Skat, etc.).

Nach gespielten 13 Stichen werden die gewonnenen Stiche jeder Partei zusammengezählt.

Man vergleicht die Anzahl Stiche mit der Ansage und bestimmt, ob der Kontrakt nur erfüllt wurde, die Anzahl allfälliger Überstiche oder allfälliger Faller (angesagte aber nicht erzielte Stiche).

Wie viele Punkte man gewonnen hat, hängt davon ab, wie viele Stiche man im vorausgehenden Lizit angesagt und realisiert hat. (s. Wertung)

Die erzielten Punkte werden für das jeweilige Team aufgeschrieben.

Wertung

Punktetabelle der angesagten und erfüllten Kontrakte:

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

Stufe	Normalspiel	Manche/Vollspiel	Slam/Grand Slam
--------------	-------------	------------------	-----------------

Überstiche:

Macht man **mehr Stiche** als angesagt:

Bei ♣ / ♦: 20 Punkte pro Stich dazu

Bei ♥ / ♠ / SA: 30 Punkte pro Stich dazu

Beispiel: 2♠ (8 Stiche) angesagt aber 10 Stiche gemacht = 110 + 60 = 170

hätte man aber 10 Stiche angesagt (4♠) und gemacht, hätte dies 420 Punkte gegeben

Faller:

Macht man **weniger Stiche** als angesagt, gibt es pro Faller (Unterstich) 50 Minuspunkte, unabhängig auf welcher Stufe der Kontrakt angesagt wurde.

Beispiel: 4♠ (10 Stiche) angesagt aber nur 8 Stiche gemacht (2 Faller) gibt es -100 (Minuspunkte)

hätte man aber 8 Stiche angesagt (2♠) und gemacht, hätte dies 110 (Plus)Punkte gegeben.

Auf zum nächsten Spiel:

der nächste Spieler (links vom ersten Kartenverteiler) verteilt die vorher gemischten Karten und es geht wieder los mit dem Lizit. Man kann beliebig viele Runden spielen, oder nach 4 Spielen die Partner wechseln und wieder 4 Spiele bestreiten.

Notizen:

Notizen:
