

BRIDGE - SPIELREGELN



Spielablauf

Bridge wird mit einem Paket Spielkarten französischen Bildes zu 52 Blatt gespielt: Die vier Farben werden beim Bridge Pik, Cœur (in Österreich Herz), Karo und Treff genannt. (Die Bezeichnung Kreuz für Treff ist beim Bridge nicht üblich). Die Farben bilden in dieser Reihenfolge eine Rangordnung, also mit Pik als höchster und Treff als niedrigster Farbe; diese Rangordnung wird beim Reizen wichtig. Pik und Cœur werden Oberfarben(Eldelfarben) genannt, Karo und Treff sind die Unterfarben. Jede Farbe hat 13 Karten in der Reihenfolge:

ASS, KÖNIG, DAME, BUBE, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Ass, König, Dame und Bube heißen Figuren, Bilder oder Honneurs. Die 10 gilt nach den internationalen Turnierbridgeregeln auch als Figur.

Vorbereitungen

Die Partnerschaften sind entweder fix oder werden vorher durch ein Losverfahren gebildet (bei Privatrunden, sehr unüblich bei Turnieren). Die Spieler in einer Partnerschaft nehmen gegenüber am Tisch Platz. Die Spieler werden mit den vier Himmelsrichtungen Nord, Ost, Süd und West (N, O, S, W) bezeichnet. Das NS-Paar spielt gegen das OW-Paar.

Der Teiler lässt die Karten vom linken Gegner mischen und vom rechten Gegner abheben. Anschließend teilt er die Karten, links beginnend, einzeln im Uhrzeigersinn aus, bis jeder Spieler 13 Karten hat. Beim nächsten Spiel hat der Spieler links vom Teiler diese Aufgabe.

Das Reizen

Das Reizen (in Österreich: das Litzit oder die Lizitation) ist die erste Phase des Spiels. Hier wird festgelegt:

- welche Seite wie viele Stiche machen muss,
- ob es Trumpf (in Österreich: Atout) gibt, und wenn ja, welche Farbe Trumpf ist.
-

Beim Reizen geben die Spieler im Uhrzeigersinn Ansagen ab, beginnend mit dem Teiler. Ein Spieler kann entweder

- ein Gebot abgeben
- passen
- das jeweils letzte Gebot der Gegner kontrieren oder
- ein Kontra des Gegners rekontrieren

Ein Gebot nach Kontra oder Rekontra hebt letzteres auf. Das Reizen endet, wenn drei Spieler hintereinander passen, ausgenommen das Reizen beginnt mit Pass – Pass – Pass. In diesem Fall bekommt der vierte Spieler noch die Möglichkeit, ein Gebot abzugeben. Sollte er ebenfalls passen, werden die Karten neu geteilt (gilt nicht bei Turnieren). Die Trumpffarbe (oder ob es eine solche gibt) und die Anzahl der mindestens zu gewinnenden Stiche wird durch das letzte Gebot, den Kontrakt, bestimmt.

ALLE GEBOTE IM BRIDGE

mit Trumpf				ohne Trumpf	zu erzielende Stiche
1♠	1♣	1♥	1♠	1NT	7 Stiche
2♠	2♣	2♥	2♠	2NT	8 Stiche
3♠	3♣	3♥	3♠	3NT	9 Stiche
4♠	4♣	4♥	4♠	4NT	10 Stiche
5♠	5♣	5♥	5♠	5NT	11 Stiche
6♠	6♣	6♥	6♠	6NT	12 Stiche
7♠	7♣	7♥	7♠	7NT	13 Stiche

Wer ein Gebot abgibt, verpflichtet sich immer mehr als die Hälfte der Stiche zu machen, also mehr als sechs von den dreizehn möglichen. Für die Gebote werden diese sechs Pflichtstiche („Das Buch“) nicht explizit mitgezählt. Das niedrigste Gebot ist 1♣. Der Spieler verpflichtet sich damit, zusammen mit seinem Partner einen Stich mehr als das Buch, also 7 (= 6+1) Stiche zu machen, wobei Treff Trumpf sein soll.

Das nächste Gebot ist 1♠ und verpflichtet zu 7 Stichen mit Karo als Trumpf. Es folgen 1♥, 1♣ und 1NT (No Trump, verpflichtet 7 Stiche ohne Trumpf, manchmal auch mit 1SA, für Sans-Atout, oder kurz 1 ohnebezeichnet). Nach 1NT kommt 2♣, 2♠ verpflichtet zu 8 (= 6+2) Stichen mit Treff als Trumpf. Es geht weiter mit 2♥, 2♥, 2♣, 2NT, 3♣, 3♥, ..., 7♥, 7♣, 7♥, 7♣ und schlussendlich 7NT (alle 13 = 6 + 7 Stiche, ohne Trumpf).

Einzelne Gebote können ausgelassen werden. Auf 1♣ kann beispielsweise sofort 1NT (unter Auslassung von 1♥ und 1♠) folgen.

Auf ein Gebot kann immer nur ein höherwertiges Gebot folgen. Höherwertig bedeutet, dass eine höhere Stichzahl versprochen wird oder eine höhere Farbe mit gleicher Stichzahl. Gibt ein Spieler z. B. das Gebot von 2♣ ab, sind im weiteren Verlauf die Gebote 1♠, 1♣, 1♥, 1♠ und 2♠ nicht mehr zulässig. 2♥ wäre das nächste zulässige Gebot. Reizen hat daher den Charakter einer Auktion.

Das erste Gebot heißt Eröffnung.

Grundsätzliches Ziel der Reizung ist es in einer geeigneten Farbe möglichst genau die Anzahl der erzielbaren Stiche anzusagen. Ein Paar sollte keinesfalls mehr Stiche ansagen als es dann tatsächlich macht, in einem gewissen Rahmen aber auch nicht zu wenig (dem Paar entgehen sonst möglicherweise Boni, siehe Abrechnung). Unter Umständen kann es für ein Paar allerdings günstig sein, einen Kontrakt anzusagen, den es nicht erfüllen kann – ein Opfergebot.

Um dieses Ziel zu erreichen, tauschen die Spieler mittels der Ansagen Informationen über ihr Blatt aus. Die Information beinhaltet normalerweise die Anzahl der Karten in einer oder mehreren Farben und die Stärke des Blatts. Die genaue Bedeutung einer Ansage ist abhängig von den zuvor abgegebenen Ansagen. Eine systematische Zusammenfassung derartiger Partnerschaftvereinbarungen wird Bietsystem genannt. Alle Vereinbarungen über die Bedeutung der Gebote müssen den Gegnern offengelegt werden, „Geheimvereinbarungen“ sind also unzulässig.

Es kommt oft vor, dass eine Partei nicht in die Reizung eingreift, sondern stets passt; man spricht in einem solchen Fall von einer ungestörten Reizung. Wenn beide Seiten reizen, dann bezeichnet man dies als kompetitive Reizung. Die Gebote der Partei, die nicht eröffnet hat, werden Gegenreizung genannt. Die Bedeutung der Ansagen der Gegenreizung unterscheiden sich deutlich von der Bedeutung bei der Reizung der Eröffnungspartei.

Ursprünglich wurden alle Ansagen beim Reizen mündlich abgegeben. Dies wird heute nur mehr beim Spiel im privaten Umfeld gemacht, bei Turnieren werden Bidding-Boxen verwendet. Jeder Spieler hat eine Bidding-Box mit den 35 Geboten und mehreren Karten für Pass, Kontra und Rekontra. Wenn er an der Reihe ist, entnimmt der Spieler der Bidding-Box die Karte für die gewünschte Ansage und legt sie vor sich auf den Tisch. In der vorigen Runde abgegebene Ansagen werden nicht entfernt, sondern mit der neuen Karte teilweise überdeckt, aber so, dass alle vorigen Ansagen sichtbar bleiben. Die Spieler können so während der Reizung die Reihenfolge der einzelnen Ansagen nachvollziehen. Am Ende der Reizung, vor dem Abspiel der Karten, stecken die Spieler die Bidding-Karten zurück in die Bidding-Box

Die Alert-Regel

Gibt ein Spieler eine künstliche Ansage oder eine Ansage mit einer unüblichen Bedeutung ab, muss der Partner dieses Spielers durch alertieren die Gegner über diesen Umstand informieren. In Bidding-Boxen gibt es dafür eine eigene Karte, die der Partner für einige Sekunden in die Mitte des Tisches hält. Spielt man ohne Bidding-Boxen, klopft man ein paar Mal auf den Tisch. Der Gegner an der Reihe hat jetzt die Möglichkeit, sich bei diesem alertierenden Spieler über die genaue Bedeutung der Ansage zu informieren.

Die nationalen Bridge-Verbände regeln unterschiedlich, welche Gebote alertiert werden müssen. Während etwa bei Turnieren der ACBL gängige künstliche Ansagen wie Stayman oder RKC/B nicht alertiert werden müssen (wohl aber natürliche 2♠ im polnischen System), kann auch festgelegt werden, dass ein Alert genau dann erforderlich ist, wenn das Gebot nicht z. B. mindestens 3 Karten in der gereizten Farbe (bzw. eine regelmäßige Verteilung bei NT-Geboten) anzeigt.

Die Stop-Regel

Diese Regel ist bei Sprunggeboten von Bedeutung: Ein Spieler gibt ein Sprunggebot ab, wenn er ein oder mehrere niedrigere Gebote in der gleichen Farbe auslässt. Reizt ein Spieler z. B. nach 1♥ des vorigen Spieler 2♠, lässt er das Gebot 1♠ aus – er springt.

Wird mit Bidding-Boxen gespielt, muss der Spieler zuerst die Stop-Karte aus der Bidding-Box auf den Tisch legen, anschließend erst die Karte des Gebots, das er abgibt. Nach ca. zehn Sekunden steckt er die Stop-Karte wieder zurück in die Bidding-Box. Erst jetzt darf der nächste Spieler ansagen. Ohne Bidding-Boxen sagt der Spieler „Stop zwei Pik“, nach ca. zehn Sekunden „go“.

Die zehn Sekunden Wartezeit geben dem nächsten Spieler die Möglichkeit, sich Gedanken über seine Ansagen zu machen. Dadurch wird verhindert, dass der Partner dieses nächsten Spielers unerlaubte Information aus einem möglichen Nachdenken erhält.

Das Spiel Nach dem Reizen erfolgt das Abspiel der Karten. Die Partei, die das letzte Gebot abgegeben hat, muss nun versuchen, zumindest entsprechend viele Stiche zu machen. Der Spieler dieser Partei, der während des Reizens die Trumpffarbe (oder NT) zum ersten Mal genannt hat, wird zum Alleinspieler. Die beiden Spieler der anderen Partei heißen Gegenspieler.

Bridge ist ein Stichspiel: Ein Spieler spielt aus, d. h., er legt eine Karte offen auf den Tisch. Die anderen Spieler geben im Uhrzeigersinn eine Karte aus ihrem Blatt zu. Der Spieler, der die ranghöchste Karte zugegeben hat, gewinnt den Stich und spielt zum nächsten Stich aus. Beim Spiel gilt Farbzwang, aber kein Stich– und kein Trumpfzwang.

Der Spieler links vom Alleinspieler spielt zum ersten Stich aus. Als nächstes legt der Partner des Alleinspielers alle seine Karten nach Farben geordnet auf den Tisch. Falls es eine Trumpffarbe gibt, gehören die Karten dieser Farbe nach rechts. Diese nun auf dem Tisch liegenden Karten werden als Dummy, Tisch oder Strohmann bezeichnet. Bei jedem Stich wird aus diesem Blatt eine Karte zugegeben. Sein Besitzer darf aber nicht selbst entscheiden, welche Karte er spielen will, sondern muss den mündlichen Anweisungen des Alleinspielers folgen. Jeder Spieler sieht also neben seinen eigenen 13 Karten auch die 13 Karten des Tisches, wodurch das Spiel besser geplant werden kann als bei anderen Kartenspielen.

Ein Beispiel: Nach dem Reizen

NORD	OST	SÜD	WEST
1♠	1♥	1♠	Pass
2♠	Pass	4♠	Pass
Pass	Pass		

muss NS mindestens zehn Stiche mit Pik als Trumpf machen. Süd wird Alleinspieler, denn er hat Pik während der Reizung zum ersten Mal genannt (beim Gebot von 1♠). West spielt zum ersten Stich aus, Nord wird Dummy und legt sein Blatt auf den Tisch.

Ursprünglich erhielt der Spieler bzw. die Partei, die einen Stich gewonnen hatte, alle vier Karten des Stichs. Der Alleinspieler, der 1 NT erfüllte, hatte 6 + 1 Stiche, also 7 Päckchen mit je 4 Karten vor sich liegen. Heute soll meist die Kartenzusammensetzung erhalten bleiben, weil bei Turnieren die gleichen Partien von verschiedenen Spielern gespielt werden. Um gewonnene und verlorene Stiche am Ende besser zählen zu können, legt jeder Spieler die Karte des beendeten Stichs mit der Bildseite nach unten vor sich. In der Partnerschaft gewonnene Stiche werden senkrecht gelegt, verlorene waagrecht. Wenn alle 13 Stiche gespielt sind, werden gewonnene und verlorene Stiche gezählt und die 4 mal 13 Karten in der Zusammensetzung unverändert in das Board (ein Plastikfeld oder -box in der Mitte des Tisches) zurückgesteckt. Bevor er die Karten zurücksteckt, soll jeder Spieler seine 13 Karten mischen, um keine Informationen über den Spielverlauf zu übermitteln.

Abrechnung (Scoring)

Bei der Abrechnung ist allein die Anzahl der Stiche jeder Partei von Bedeutung. Punktwerte von Karten, die bei der Abrechnung relevant wären, gibt es nicht. Ein Spiel ist vom Alleinspieler gewonnen, wenn er mindestens so viel Stiche macht wie im Kontrakt, d. h. im letzten abgegebenen Gebot, versprochen. Zusätzliche Stiche heißen Überstiche. Macht er weniger Stiche, dann gewinnt die Gegenpartei. In diesem Fall wird die Differenz zwischen angesagter Stichzahl und tatsächlich gemachter Stichzahl faller genannt.

Zusätzlich gibt es das Konzept der Gefahrenlage. Eine Partei kann entweder in Gefahr oder nicht in Gefahr sein. Vier Konstellationen sind möglich.

- keine Partei in Gefahr
- NS in Gefahr, OW nicht in Gefahr
- NS nicht in Gefahr, OW in Gefahr
- beide Parteien in Gefahr

In Gefahr erhöhen sich sowohl die Prämien für gewonnene Spiele als auch die Strafen für verlorene Spiele. Für die Abrechnung ist nur die Gefahrenlage der Partei des Alleinspielers relevant. Bei Turnieren ergibt sich die Gefahrenlage aus der Nummer der gespielten Partie, beim Rubberbridge aus den bisher erzielten Punkten.

Gewonnenes Spiel

Erfüllt die Partei des Alleinspielers den angesagten Kontrakt, erhält sie dafür Stichpunkte und Prämien.

Die Partei bekommt für jeden ab dem siebten gemachten Stich Stichpunkte. Die Höhe ist abhängig von der Trumpffarbe und ob der Kontrakt kontriert oder rekontriert wurde. Die Gefahrenlage spielt für die Stichpunkte keine Rolle:

PUNKTE PRO STICH AB DEM SIEBTEN				
	NICHT KONTRIERT	KONTRIERT	REKONTRIERT	
Unterfarben (♠, ♣)	20	40	80	
Oberfarben (♥, ♠)	30	60	120	
NT (7. Stich)	40	80	160	
NT (weitere Stiche)	30	60	120	

ÜBERSICHT ÜBER DIE PRÄMIENSTUFEN

1♠	1♣	1♥	1♠	1NT	Tellkontraktpremie Vollspielpremie Kleinschlemmpremie Großschlemmpremie
2♠	2♣	2♥	2♠	2NT	
3♠	3♣	3♥	3♠	3NT	
4♠	4♣	4♥	4♠	4NT	
5♠	5♣	5♥	5♠	5NT	
6♠	6♣	6♥	6♠	6NT	
7♠	7♣	7♥	7♠	7NT	

Weiterhin erhält die Partei verschiedene Prämien. Folgende Begriffe werden verwendet:

- Großschlemm (Grand Slam, Grand Chelem): 13 Stiche angesagt (d. h. 7♠, 7♥, 7♠ oder 7NT)
- Kleinschlemm (Small Slam, Petit Chelem): 12 Stiche angesagt (d. h. 6♠, 6♥, 6♠ oder 6NT)
- Vollspiel oder Manche: Ein Spiel, bei dem die Stichpunkte der beim Reizen angesagten Stiche (nicht der beim Abspiel gemachten) mindestens 100 betragen. Für ein Vollspiel in den Oberfarben benötigt man daher 10 Stiche, für ein Vollspiel in den Unterfarben 11, für ein Vollspiel ohne Trumpf 9 (der erste Stich über 6 zählt 40 in einem Ohne-Trumpf Kontrakt, die beiden folgenden je 30, so dass 9 Stiche für ein Vollspiel genügen).
- Teilkontrakt: Ein Spiel, bei dem die Stichpunkte der angesagten Stiche kleiner als 100 sind. Wird ein Teilkontrakt kontriert oder rekontriert und erfüllt, so verdoppeln bzw. vervierfachen sich die Stichpunkte. Für einen erfüllten kontrierten Teilkontrakt (z. B. 2♠X oder 3♣X) erhält man deshalb unter Umständen die Vollspielpremie.

PRÄMIEN	NICHT IN GEFAHR	IN GEFAHR
Gewinn eines Teilkontraktes	50	50
Gewinn eines Vollspiels	300	500
Gewinn eines Kleinschlemms	500	750
Gewinn eines Großschlemms	1000	1500
Gewinn eines beliebigen kontrierten Kontrakts ^[1]	50	50
Gewinn eines beliebigen rekontrierten Kontrakts ^[1]	100	100
für jeden Überstich in einem kontrierten Kontrakt	100	200
für jeden Überstich in einem rekontrierten Kontrakt	200	400

Erfüllt man einen Groß- oder Kleinschlemm, erhält man zusätzlich zur jeweiligen Schlemmpremie auch die Vollspielpremie, jedoch nicht die Teilkontraktpremie. Für einen Großschlemm erhält man hingegen nicht die Kleinschlemmpremie, für ein Vollspiel nicht die Teilkontraktpremie.

Beispiele (Alleinspieler nicht in Gefahr):

KONTRAKT	GEMACHTE STICHE	STICHPUNKTE DER ANGESAGTEN STICHE	STICHPUNKTE DER GEMACHTEN STICHE	PRÄMIEN	SUMME
3♠	11	3 × 30 + 90 (= 100 => Teilkontrakt)	5 × 30 = 150	50 (Teilkontraktpremie)	200
4♠	11	4 × 30 + 120 (≥ 100 => Vollspiel)	5 × 30 = 150	300 (Vollspielpremie)	450
6 NT	13	1 × 40 + 5 × 30 = 190 (≥ 100 => Vollspiel)	1 × 40 + 6 × 30 = 220	300 + 500 (Vollspielpremie + Kleinschlemmpremie)	1020
2♠X	9	4 × 30 + 120 (≥ 100 => Vollspiel)	(2 × 30) × 2 + 100 = 220	50 + 300 (Gewinnprämie + Vollspielpremie)	570

Um die Prämien für ein Vollspiel zu erhalten, ist es notwendig, dies vorher auch zu reizen. Reizt ein Paar 3♠ und macht 11 Stiche, hat es zwar ausreichend viele Stiche für ein Vollspiel gemacht, aber nicht ausreichend viele Stiche angesagt und bekommt daher nur die Teilkontraktpremie. Dieser Umstand macht Bridge sehr reizvoll, denn es reicht nicht aus, mit starken Blättern einfach viele Stiche zu machen, diese müssen vorher auch angesagt werden. Andererseits darf man aber nicht zu viele Stiche ansagen.

Verlorene Spiel

Erfüllt die Partei des Alleinspielers den angesagten Kontrakt nicht, erhält die Gegenseite Prämien:

FALLER	NICHT IN GEFAHR			IN GEFAHR		
	nicht kontriert	kontriert	rekontriert	nicht kontriert	kontriert	rekontriert
Ein Faller	50	100	200	100	200	400
Zwei Faller	100	300	600	200	500	1000
Drei Faller	150	500	1000	300	800	1600
Für jeden weiteren Faller	50	300	600	100	300	600

Spielstrategien und -techniken

Reizen beim Reizen

Ein Paar versucht während der Reizung, den optimalen Kontrakt zu erreichen.

Das Paar muss eine Farbe finden, die als Trumpf geeignet ist. Das ist normalerweise gegeben, wenn man gemeinsam mindestens acht Karten in einer Farbe hat. Ab acht Karten spricht man von einem Fit in dieser Farbe. Das Paar muss untersuchen, ob man gemeinsam stark genug ist für ein Vollspiel, seltener auch für einen Schlemm. Ist das der Fall, muss das Vollspiel (oder Schlemm) angesagt und erfüllt werden, um die hohen Prämien dafür zu erhalten.

Blattbewertung

Der Spieler verfügt über verschiedene Hilfsmittel, um die Stärke seines Blattes einzuschätzen. Das wichtigste sind die Figurenpunkte (engl. High-Card-Points, Abk. HCP):

- Ass = 4 Punkte
- König = 3 Punkte
- Dame = 2 Punkte
- Bube = 1 Punkt
- restl. Karten = 0 Punkte

Insgesamt gibt es 40 Figurenpunkte im Spiel. Ein Blatt mit weniger als 10 Punkten ist schwach. Ab 12 Punkten ist ein Blatt stark genug für eine Eröffnung. Ein Blatt mit ca. 16–19 Punkten ist stark, eines über 20 Punkten ist sehr stark.

Eine große Rolle spielt auch die Verteilung des Blattes. Für die Verteilung wird eine eigene Notation verwendet:

EIN BLATT, WELCHES 4-4-3-2-VERTEILT IST, HAT IN ZWEI FARBEN VIER KARTEN, IN DER DRITTEN FARBE DREI KARTEN UND IN DER VIERTEN FARBE ZWEI KARTEN.

Man nennt folgende Verteilungen:

- NT-verteilt (oder regelmäßig verteilt): Kein Chicane (keine Karte einer Farbe), kein Single und maximal ein Double. Mögliche Verteilungen sind: 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2.
- Einfärber: Eine Farbe mit mindestens sechs Karten, in den anderen Farben jeweils maximal drei Karten, z. B. 6-3-2-2, 6-3-3-1, 7-3-2-1, ...
- Zweifärber: Eine Farbe mit mindestens fünf Karten und eine zweite Farbe mit mindestens vier Karten, z. B. 5-4-3-1, 5-5-2-1, 6-4-2-1, ...
- Dreifärber: Drei Farben mit jeweils mindestens vier Karten, d. h. 4-4-4-1 oder 5-4-4-0.

Unregelmäßige Verteilungen mit vielen Karten in ein oder zwei Farben (z. B. 7-3-2-1 oder 5-5-2-1) sind stärker als regelmäßige Verteilungen, da die langen Farben leichter zur Trumpffarbe erklärt werden können und mehr Potential für Stiche bieten. Figuren helfen mehr, wenn sie sich in den längeren Farben oder in langen Farben des Partners befinden und auf weniger Farben verteilt sind. Deshalb addiert man zu den Figurenpunkten zusätzliche Längenzpunkte für jede Karte ab der fünften Karte in einer Farbe hinzu.

Sobald die Partnerschaft im Zuge der Reizung einen Fit (acht gemeinsame Karten in einer Farbe) gefunden hat und deshalb in der Reizung ein Farbspiel mit dieser Farbe als Trumpf anstrebt, können in der Blattbewertung Verteilungspunkte hinzugezählt werden:

- keine Karte in einer Farbe (Chicane) = 3 Punkte
- nur eine Karte in einer Farbe (Single) = 2 Punkte
- nur zwei Karten in einer Farbe (Double) = 1 Punkt

Im Ohnetrumpfspiel sind die Schwächen und dürfen nicht positiv bewertet und zu den Figuren- und Längenzpunkten addiert werden.

Entscheidend für das Reizen eines Schlemms sind die Kontrollen, um zu verhindern, dass die Gegner Ass und König in einer Farbe abspielen und dadurch den Schlemm zu Fall bringen

- Ass oder Chicane = zwei Kontrollen (auch Erstrundenkontrolle genannt)
- König oder Single = eine Kontrolle (auch Zweitundenkontrolle genannt)

Minimale Punkteempfehlungen für Vollspiel und Schlemm

Die nebenstehende Tabelle enthält die ungefähre benötigten Punkte, um die jeweiligen Kontrakte erfüllen zu können. Dabei muss man die Figuren-, Längen- und im Farbspiel mit Fit auch die Verteilungspunkte beider Blätter einer Partnerschaft zusammenzählen. Die Verteilung der Blätter spielt eine wichtige Rolle. Falls ein oder beide Blätter der Partnerschaft unregelmäßig verteilt sind (d. h. ein oder zwei lange Farben), können insbesondere Farbkontrakte auch mit wenigen Figuren erfüllt werden.

Auch wenn eine Partnerschaft über ausreichend Punkte verfügt, ist nicht garantiert, dass sie den jeweiligen Kontrakt auch gewinnt. Die Wahrscheinlichkeit für den Gewinn ist mit den in der Tabelle angegebenen Punkten aber hoch genug, um die Kontrakte auf lange Sicht profitabel ansagen zu können.

In den Oberfarben ist ein Vollspiel am leichtesten zu erfüllen. Die Paare untersuchen daher zunächst, ob ein Fit in Cœur oder Pik vorhanden ist. Sollte das nicht der Fall sein, wird ein Kontrakt in NT angestreut. Ein Vollspiel in den Unterfarben ist nur selten die beste Alternative, weil man zum Erfüllen eines solchen Kontraktes immerhin 11 Stiche benötigt.

Blattbeschreibung

Um den optimalen Kontrakt zu erreichen, muss ein Spieler Stärke und Verteilung seines Blattes dem Partner übermitteln. Dafür wird den einzelnen Geboten während der Reizung eine bestimmte Bedeutung gegeben. Durch die Abfolge und Kombination von Geboten kann man schrittweise die Stärke und die Länge der Farben immer genauer bestimmen. Eine Reihe von Systemen und Konventionen wurde erfunden, um die Beurteilung der gemeinsamen Blätter zu verbessern. Ein natürliches System funktioniert grob nach folgendem Schema:

Verteilung:			
♥	AKB 8 6	♠	7 2
♦	KD 10 3	♣	A 8 6 5
♠	AD 4	♥	K 9 8 3
♣	6	♠	B 9 5

Reizen:			
NORD	OST	SÜD	WEST
			1♠
Pass	1NT	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

- NT-verteilte Blätter werden mit NT-Geboten beschrieben.
- Einfärber werden durch 2♣ gezeigt und damit erklärt zu werden. In den gemeinsamen Händen sind 26–28 Figurenpunkte (18–20 vom Partner plus die eigenen 8) vorhanden. Hinzu kommt ein Verteilungspunkt bei Ost für das Double in ♠. Weiterhin kann Ost mit mindestens zwei Verteilungspunkten bei West rechnen, weil West höchstens vier Karten in ♠ und ♣ haben kann (13 – (5♠ + 4♥)). Das sind mindestens 30 Figuren- und Längenzpunkte in beiden Händen zusammen und reicht bequem aus, um ein Vollspiel – konkret 4♥ – anzuzagen.

Natürliche und künstliche Gebote

Ein natürliches Gebot verspricht eine gewisse Mindestanzahl von Karten in der genannten Farbe und die Bereitschaft, diesen Kontrakt zu spielen. Das trifft auf die meisten Gebote zu. Zusätzlich gibt es künstliche (auch: konventionelle) Gebote, bei denen zwischen genannter Farbe und Verteilung des Blattes kein Zusammenhang besteht. Künstliche Gebote beschreiben in speziellen Situationen das Blatt besser und einfacher als natürliche Gebote.

Aufgelistet sind einige der gängigsten künstlichen Gebote:

Stayman

Eine der bekanntesten konventionellen Reizungen ist die Stayman-Konvention. Sie dient dazu, nach einer Eröffnung mit 1NT einen 4–4- oder 4–3-Hand zu finden. Eröffnet ein Spieler mit 1NT und der Partner hat genau 4 Karten in einer oder beiden Oberfarben, so reizt er 2♣. Diese Reizung ist konventionell und sagt nichts über Treff aus, sondern bittet den Partner, seine 4er-Oberfarben anzugeben:

ANTWORT AUF 2♣ STAYMAN	VARIANTE 1	VARIANTE 2
2♠	keine 4er-Oberfarbe	keine 4er-Oberfarbe
2♥	4er-Cœur, kein 4er-Pik	4er-Cœur, 4er-Pik möglich
2♠	4er-Pik, kein 4er-Cœur	4er-Pik, kein 4er-Cœur
2NT	beide 4er-Oberfarben	nicht verwendet

Da die Antwort mit 2 Karo keine Karos und 2NT keine regelmäßige Hand anzeigt, sind diese Gebote ebenfalls künstlich und müssen alertiert werden. Dies gilt jedoch nicht für 2 Cœur und 2 Pik, welche die entsprechende Farbe anzeigen und daher natürliche Gebote sind.

Jacoby-Transfers

Durch Transfers lässt sich steuern, wer der Alleinspieler wird, falls die gewünschte Farbe nicht zuvor gereizt wurde. Anstelle einer Farbe selbst zu reizen, kann man daher in bestimmten Sequenzen eine Stufe tiefer reizen (Transfer), woraufhin der Partner die nächste Stufe natürlich reizen muss.

So zeigt als Antwort auf eine 1NT-Eröffnung etwa 2♣ eine eigene 5er-Länge (oder mehr) in Cœur an, 2♥ eine ebenso lange in Pik. Der Eröffner muss beim Wiedergebot auf 2♥ bzw. 2♠ korrigieren (Verweigerung eines Transfers ist nur in bestimmten Sequenzen erlaubt und zeigt ebenfalls eine bestimmte Hand an).

Starke Eröffnungen

2♠ ist in fast allen Systemen ein Sammelgebot für sehr starke Hände (welche genau, unterscheidet sich zwischen den einzelnen Reizungssystemen). In Standard American etwa zeigt 2♠ jede partiellforierende Hand an, d. h. eine Hand, mit der man ohne Hilfe des Partners ein Vollspiel gewinnen kann, beispielsweise ein Einfärber mit 10 (Oberfarbe) bzw. 11 (Unterfarben) (Unterfarbe), ein Zweifärber mit höchstens 3 Verlierern (2 Verlierer bei beiden Unterfarben), oder eine regelmäßige Hand mit 24+ Punkten.

In anderen auf 5er-Oberfarben basierenden Systemen, darunter auch im deutschen Forum D und Forum D PLUS, sind starke Eröffnungen zweistufig: 2♠ zeigt ein beliebiges Semiforcing, d. h. man ist etwas schwächer als bei einer partiellforierenden Eröffnung – der Partner dürfte mit 0 Punkten auch unterhalb von Vollspiel passen. jedoch ist für ein Vollspiel nur noch sehr wenig Zusatzstärke erforderlich. **Partiellforierende Stärke wird bei** diesen Systemen durch eine Eröffnung mit 2♥ gezeigt und forciert die Reizung bis mindestens 3NT.

Im polnischen System und davon abgeleiteten Systemen wie Precision ist 1♠ künstlich und zeigt ebenfalls beliebiges Hände mit einer Mindeststärke (jedoch nicht notwendigerweise partiellforierend) oder ausgewählte Handtypen unterhalb dieser Mindeststärke an. Bei solchen Systemen ist wiederum 2♠ natürlich und zeigt einen Ein- oder Zweifärber mit langer Treffs.

Zweifärber

Zwei- und Dreifärber können in der Intervention, also wenn der Gegner eröffnet hat, oft effizienter gereizt werden als wenn die eigene Partei eröffnet. Es gibt unterschiedliche Varianten, eine davon heißt Michaels präzis:

- 2NT zeigt immer die beiden niedrigsten ungeretzten Farben, also ♠ und ♣ (gegen Oberfarbe oder 1NT) bzw. die andere Unterfarbe und ♥ (gegen Unterfarbe). Zeigt 2NT beide Unterfarben an, so hält man in der Regel je 5 Karten in beiden Farben.
- 2♠ gegen Unterfarbe zeigt beide Oberfarben.
- 2 in der gegnerischen Oberfarbe (Cue-Bid) zeigt die andere

Ost zeigt mit dem 2NT-Gebot kein regelmäßig verteiltes Blatt, sondern mindestens fünf Karten in beiden Unterfarben (♣ und ♠). Diese Konvention heißt Unusual NT.

In einigen Systemen können schwache Zweifarber (unterhalb Eröffnungsstärke) auch in der Eröffnung gezeigt werden.

Take Out-Kontra

Kontrieren einer Farberöffnung auf 1er-Stufe zeigt nicht an, dass man den Gegner zu Fall bringen kann. Stattdessen zeigt es:

- mindestens Eröffnungsstärke (ca. 12 Punkte)
- eine Kürze in der vom Gegner gereizten Farbe (Single oder Double, evtl. noch 3 Karten) und
- Spielbereitschaft in allen Restfarben, d. h. jeweils 3–4 Karten in jeder ungereizten Farbe. Mit einer 5er-Länge würde man diese Farbe gegenreizen, statt zu kontrieren.

Die optimale Verteilung für ein Take Out-Kontra ist 4-4-4-1. Ab ca. 19 Punkten kontriert man mit jeder beliebigen Verteilung (Stärkekontra).

Auch wenn schon mehr als ein Gebot abgegeben wurde, hat ein Kontra unterhalb von 3NT meist die Funktion eines Take Out-Kontra. Die Stärke kann je nach Reizungsverlauf variieren; gezeigt wird jedoch in jedem Falle Spielbereitschaft in allen ungereizten Farben.

Das Take Out-Kontra ist forcing, d. h. der Partner muss auch mit 0 Punkten antworten (in der Regel: seine längste Farbe oder mit einer regelmäßigen Hand NT reizen). Die einzige Ausnahme ist eine Länge in der gegnerischen Farbe; dann kann der Partner das Take Out-Kontra straffassen, d. h. er passt, wodurch das Kontra zu einem Strafkontra wird, falls der Eröffner nicht geschildert oder ein neues Gebot abgibt.

Bridge-Spieler entwickeln im Laufe der Geschichte eine Vielzahl von Konventionen. Die Stayman- und die Blackwood-Konvention werden heute von fast jedem Paar verwendet, andere Konventionen nur seltener. Manche Konventionen verschwanden mit der Zeit.

Negativkontra in der Wettbewerbsreizung

Haben Partner und Gegner zwei verschiedene Farben gereizt, so funktioniert das Negativkontra ähnlich wie das Take Out-Kontra in der Gegenreizung (nur Gegner hat Farbe gereizt), kann aber schwächer sein (ca. 8 Punkte, nach oben offen). Zudem zeigt das Negativkontra nicht notwendigerweise beide Restfarben an. Interveniert der Gegner mit 1♦oder 1♥, so sagt das Negativkontra bei vielen Paaren nur über die jeweils nächsthöhere Farbe (Coeur bzw. Pik) etwas aus – Kontrieren zeigt genau 4 Karten in der nächsthöheren Farbe, mit einer 5er Farbe reizen diese natürlich. In der Sequenz 1♠ – 1♦ – X zeigt das Kontra also genau 4 Karten bei Coeur, sagt aber nichts über Pik aus. Es gibt aber auch Paare, bei 1♦ – 1♥ – X zeigt das Kontra in der genannten Folge beide Oberfarben zu viert anzeigt.

Überruf der Gegnerfarbe (Cue-Bids)

Indem man die Farbe des Gegners reizt, zeigt man die Farbe bestimmte Handtypen, die nicht anders gereizt werden können. In der Regel handelt es sich um starke Hände.

Ein Beispiel ist eine ausgeglichene Hand, in der aber ein Stopper in der Gegnerfarbe fehlt (dieser ist notwendig für eine NT-Gegenreizung). Hat der Partner ebenfalls gereizt, zeigt das Cue-Bid neben einer Mindeststärke in der Regel auch einen Fit.

Der Begriff Cue-Bid wird auch für Kontrollgebote (neue Farben direkt unterhalb von Vollspiel in Fitfarbe) verwendet, die anzeigen, dass man eine Farbe kontrolliert, d. h. man den ersten oder zweiten Stich in dieser Farbe machen kann (Kontrolle = Ass, König, Single oder Chicane). Die Cue-Bids zeigen an, dass man diese Farbe kontrolliert und werden verwendet, wenn man einen Fit hat und einen Schlemm sondiert. Jede Fehlfarbe muss von wenigstens einem der beiden Spieler kontrolliert werden, damit die Gegner nicht in einer Farbe zwei Stiche mit Ass und König machen und so den Schlemm zu Fall bringen können.

3./4. Farbe forcing

Wenn der Eröffner bei seinem Zweitgebot entweder seine Farbe wiederholt, oder einen Zweifarber zeigt, dann ist die Reizung einer neuen Farbe künstlich.

Hintergrund ist, dass nach der natürlichen Reizung zweier oder dreier Farben, ein Fit in einer der verbleibenden Farben unwahrscheinlich ist.

Außerdem verneint ein Farbwechsel des Antwortenden nicht unbedingt einen Fit. Mit bestimmten Stärken und Verteilungen hebt der Antwortende bei einem Fit die Farbe des Eröffners erst beim zweiten oder sogar dritten Gebot. Da jedoch auch die Hebungen beim Zweitgebot hinsichtlich der Stärke nach oben limitiert sind, muss der Antwortende ggf. eine neue Farbe "erfinden" und später den Fit zeigen. Er hält also nicht notwendigerweise eine bestimmte Länge in dieser Farbe.

So ist etwa das zweite Gebot von Süd in folgenden Sequenzen

NORD	OST	SÜD	WEST
1♥		2♠	
2♥		2♠	
und			
NORD	OST	SÜD	WEST
1♥		2♠	
2♠		2♠	

künstlich und forcierend. Es zeigt jeweils mindestens einladende Stärke (nach oben unbegrenzt), sowie einen Fit in der Farbe des Eröffners oder einen fehlenden Stopper in der ungeretzten (3. FF) bzw. vierten (4. FF) Farbe auf der Suche nach einem NT-Spiel. Es fordert den Eröffner (hier Nord) damit auf, seine Hand weiter zu beschreiben.

Für ein 3. FF gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten. In der ersten genannten Sequenz etwa wäre ein Gebot des Responders von 3♠ ebenfalls ein 3. FF. Reizt man das "teuere" von zwei derartigen 3. FF-Geboten oder ein 4. FF auf 3er-Stufe, so hat man in der Regel partiefördernde Stärke

Bergen-Hebungen

Einige Paare verwenden die Bergen-Hebungen, um bei Oberfarbfits zwischen 8-Karten-Fits und 9-Karten-Fits zu differenzieren (3 bzw. 4 eigene Trumpfkarten, wenn Partner 5 Karten in Oberfarbe (durch Eröffnung von **1♥** oder **1♠**) gezeigt hat) und auch die Stärke der eigenen Hand genauer anzuzeigen. Es gibt unterschiedliche Varianten hiervon; die Tabelle bildet eine Variante ab. Die Bergen-Hebungen werden durch das sogenannte Law of total Tricks legitimiert (mit 9 gemeinsamen Trumpfen darf man auf die 3er-Stufe heben). Nachteil der Konvention ist, dass man die Sperrgebote auf 3er-Stufe in Unterfarben offenrt.

HANDSTÄRKE (FIGUREN + VERTEILUNGSPUNKTE)	ANTWORT OHNE BERGEN-HEBUNGEN	ANTWORT MIT BERGEN-HEBUNGEN UND 3 TRUMPFFEN	ANTWORT MIT BERGEN-HEBUNGEN UND 4 TRUMPFFEN
schwach (ca. 0–5)	pass	pass	pass (4 Trümpe, 0–3 Punkte) 3♥ bzw. 3♠ (Sperrgebot, 4 Trümpe, 4–6 Punkte) 4♥ bzw. 4♠ (Sperrgebot mit 5 Trümphen)
limitiert (ca- 6–10)	2♥ bzw. 2♠	2♥ bzw. 2♠	3♠ (ca. 7–10 Punkte)
einladend (ca. 11–12)	3♥ bzw. 3♠	neue Farbe reizen und Fit später zeigen	3♠
game forcing (ca. 13–15)	4♥ bzw. 4♠ oder Splinter	s. o.,	3NT oder Splinter
schelemmlinteresse (ca. 16+)	4NT (RKCB oder quantitativ), oder 2NT (Stenberg/Jacoby)	s. o., oder 2NT (Stenberg/Jacoby)	2NT (Stenberg/Jacoby), oder neue Farbe reizen und Fit später zeigen

Splinter

Hat man einen Oberfarbit mit mindestens 4 eigenen Trümpfen (also gemeinsam mindestens 9 Trümpe, statt der standardmäßigen 8 Trümpe für einen Fit) und partiefördernde Stärke, so kann man durch einen Doppelsprung eine Kürze (Single oder Chicane) in dieser Farbe anzeigen. Eröffnet der Partner beispielsweise 1♥ und man hat einen 4er-Contingent mit partieförderender Stärke, so würde man normalerweise direkt auf 4♥ springen. Mit beispielsweise einem Single in Treff springt man jedoch auf 4♦ und zeigt so neben dem Fit und der Stärke auch die Verteilung an. Mit einer gleich starken Hand ohne Kürze sagt man direkt das Vollspiel, hier 4♥, an (oder springt je nach Reizungssystem auf 3NT).

Auch in anderen Sequenzen sind nicht anders definierte Sprünge in neuen Farben häufig Splintergebote. Die Stärke der Splintergebote ist nach oben nicht begrenzt, sofern für Hände mit Schlemmlinteresse nicht zusätzliche Konventionen (wie 2NT Stenberg) verwendet werden.

Blackwood

Blackwood ist eine Konvention, die in der Schlemmreizung verwendet wird. Es gibt unterschiedliche Varianten. Wurde ein Fit sowie die gemeinsame Stärke für einen Schlemm festgestellt, so dient das Gebot 4NT dazu, den Partner zu fragen, wie viele Asse er hält.

Dies ist erforderlich, da bei einem Kleinschlemm nur ein Stich an den Gegnern gehen darf und bei einem Großschlemm gar keiner. Die Asse dürfen sich daher nicht bei den Gegnern befinden. Fehlt eines der Asse, ist nur noch maximal ein Kleinschlemm möglich. Fehlen zwei, ist kein Schlemm spielbar.

Die am häufigsten verwendete Variante heißt RKCB (Roman Key Card Blackwood). Hierbei wird nicht von Assen, sondern von Schlüsselkarten gesprochen. Es gibt 5 Schlüsselkarten; diese sind die 4 Asse und der Trumpfkönig:

ANTWORT AUF 4NT	BEDEUTUNG
5♣	1 oder 4 Schlüsselkarten
5♦	0 oder 3 Schlüsselkarten
5♥	2 oder 5 Schlüsselkarten, keine Trumpfdame
5♠	2 oder 5 Schlüsselkarten + Trumpfdame (oder eine zehnte Trumpfkarte)

Der Fragende kann nun feststellen, wie viele Schlüsselkarten fehlen. Es existieren weitere Fragegebote für die Trumpfdame sowie die Könige in den Fehlfarben.

Einer Ass in einer Fehlfarbe ist entbehrlich, wenn einer der Spieler ein Chicane in dieser Farbe hat und diese Farbe daher schnappen kann. Daher gibt es Varianten von RKCB, die sowohl dem Fragenden, als auch dem Antwortenden ermöglichen, ein Chicane anzuzeigen.

Ein Paar vereinbart vor dem Spiel, welche Konventionen es verwendet. Gibt ein Spieler ein künstliches Gebot ab, muss sein Partner die Gegner durch aliterieren darauf aufmerksam machen.

Forcierende Gebote

Ein forcierendes Gebot zwingt den Partner zu einem weiteren Gebot, d. h., dieser darf nicht passen. Ein Spieler gibt es ab, falls er ein starkes Blatt hält und er ein Vollspiel nicht ausschließen kann oder fix erreichen will. Das verwendete Bietsystem bestimmt, welche Gebote forcierend sind und ob das Forcing für eine Runde oder bis zum Erreichen eines Vollspiels gilt. Häufig ist das Bieten einer neuen Farbe forcierend.

Zeigt ein Gebot (in Verbindung mit den Geboten des Partners) an, dass das Paar gemeinsam mindestens 25 Punkte hält oder anderweitig die Stärke für ein Vollspiel festgestellt wird, so ist dieses Gebot game forcing, d. h. der Partner kann nicht passen, solange kein Vollspiel erreicht ist. Die einzige Ausnahme ist der Teilkontrakt von 4 in Unterfarbe, falls die Stärke für 3NT vorhanden ist, aber ein Stopper in einer Farbe fehlt und weder ein Oberfarbit noch die Stärke für ein Unterfarb-Vollspiel (5er-Stufe) vorhanden ist.

Sperrgebote

Ein Sperrgebot (Barrage) soll dem Gegner das Finden des optimalen Kontrakts erschweren. Sie zeigen im Allgemeinen eine schwache Hand (weniger als Eröffnungsstärke) mit einer langen Farbe und Figuren in dieser Farbe.

Am häufigsten sind Weak Two-Gebote: In vielen Bietsystemen zeigt die Eröffnung mit 2 in Oberfarbe eine Hand mit ca. 6–10 Punkten und 6 schönen Karten in der gereizten Farbe.

Sperrgebote werden auch auf Dreier- oder Vierer-Stufe abgegeben, um dem Gegner möglichst viele Gebote (Bietraum) wegzunehmen. Dadurch kann dieser sein Blatt weniger genau beschreiben. Man hält in der Regel 7 (3er-Stufe) bzw. 8 (4er-Stufe) schöne Karten in der gereizten Farbe, mit wenig Extras in den Restfarben.

Kompetitive Gebote und Opfergebote

Kompetitive Gebote sind Gebote, deren einziger Zweck es ist, den Gegner seinen gereizten Kontrakt nicht spielen zu lassen bzw. den Gegner zum Überzeugen zu verführen, da dieser ebenfalls ein weiteres Gebot auf höherer Stufe abgeben müsste, um das Spiel zu bekommen.

So kann etwa in der Sequenz

1♠ – p – 2♠ – 3♠

der Eröffner 3♠ mit einer geringeren Stärke reizen, als für eine ungestörte Reizung von 3♠ notwendig wäre.

Damit verwandt ist das Opfergebot. Bei einem Opfergebot rechnet der Spieler nicht (oder zumindest nicht unbedingt) damit, den Kontrakt zu erfüllen. Das Opfergebot hat dennoch einen besseren Erwartungswert, da die eigenen Faller der Gegenpartei weniger Punkte einbringe, als wenn man die Gegenpartei ihren Kontrakt spielen lässt.

Damit der Erwartungswert des Opferspiels tatsächlich besser ist als der Kontrakt der Gegner, ist es wichtig, die Gefahrenlage zu berücksichtigen. Zudem muss man ein eventuelles Kontra der Gegner einkalkulieren. Optimal für ein Opferspiel ist Nichtgefahr der eigenen Partei bei gleichzeitig Gefahr der Gegenpartei.

Das Opfergebot kann kompetitiv ohne Sprung oder mittels eines Sperrgebots erfolgen.

Bietsystem

Ein Bietsystem fasst alle Partnerschaftsvereinbarungen und Konventionen, die ein Paar beim Reizen verwendet, zusammen. In einem guten Bietsystem ist zumindest jedem Punktintervall ein Gebot zugeordnet, so dass es zu keinen Lücken kommt. Um präzisere Informationen übermitteln zu können, werden in Bietsystemen zusätzlich künstliche Gebote aufgenommen, die sich in die Logik des Grundsystems möglichst harmonisch einfügen. Ein Paar muss sich vor dem Spiel auf ein gemeinsames System einigen. Wie bei den Konventionen wurden und werden Bietsysteme erfunden und weiterentwickelt. Das verwendete System ist nicht geheim, sondern muss auf Verlangen dem Gegner offengelegt werden.

Es gibt eine Vielzahl von Systemen, teilweise unterscheiden sie sich nur geringfügig. Standard-Blätter werden bei den meisten Systemen gleich oder ähnlich gereizt. Eine eingespieelte Partnerschaft hat üblicherweise genaue Kenntnis über die Feinheiten ihres Systems. Bei spontanen Partnerschaften kann es bei Nicht-Standard-Situationen aber durchaus zu Meinungsverschiedenheiten über die Bedeutung eines Gebots kommen.

Es gibt zwei große Bietsysteme:

Natürliche Systeme: Bei einem natürlichen System ist eine Eröffnung von 1♠, 1♠, 1♥ und 1♠ ein natürliches Gebot. Natürliche Systeme lassen sich weiter unterteilen:

- 4er-Systemen (z. B. Acol, stark verbreitet in England oder den Niederlanden). Jede Farberöffnung verspricht mindestens vier Karten in dieser Farbe.
- 5er-Oberfarben (z. B. American Standard oder Better Minor). Die Eröffnung von 1♥ oder 1♠ verspricht mindestens fünf Karten in dieser Farbe. Ohne 5er-Oberfarbe eröffnet man seine längere Unterfarbe (Better minor). Die Eröffnung mit Unterfarbe verspricht mindestens drei Karten in dieser Farbe. Mit gleich langen Unterfarben eröffnet man 1♠ bei jeweils drei Karten, mit 1♠ mit mindestens 4 Karten in jeder Unterfarbe.

IN DEN LETZTEN JAHREN DOMINIEREN 5ER-OBERFARBEN-SYSTEME. EINE BESONDERHEIT BEI DEN AUF 5ER-OBERFARBEN BASIERENDEN SYSTEMEN BESTeht BEI EINER HAND MIT 2 TREFFS, 3 KARDS, 4 COUURS UND 4 PkS: IN BETTER MINOR WIRD DIESE VERTEILUNG MIT 1♦ ERÖFFNET UND IST DIE EINZIGE VERTEILUNG, DIE MIT 1♦ ERÖFFNET WIRD, ABER NICHT MINDESTENS 4 KARDS ENTHÄLT. ANSTELLE VON BETTER MINORVERWENDE ENIGE SYSTEME DIE 4ER-KARO-ERÖFFNUNG. DIE GENANNT VERTEILUNG WÜRD HIERBEI MIT 1♦ ERÖFFNET; DAS GEBOT 1♦ GARANTIERT DAHER MINDESTENS 4 KARROS. HIERDURCH ZEIGT DAS GEBOT 1♦ JEDOCH NUR NOCH MINIMAL 2 TREFFS, STATT 3 WIE IN BETTER MINOR. DIES IST DER EINZIGE UNTERSCHIED ZWISCHEN BETTER MINOR UND 4ER-KARO.

Starke Treffs: Bei einem System mit starkem Treff (z. B. Blue Club oder Precision) ist die Eröffnung von 1♠ ein konventionelles Gebot. Es zeigt ein starkes Blatt ab ca. 16 Punkten, aber mit beliebiger Verteilung. Die 1♠ ein von 1♥ und 1♠ ist weiterhin natürlich mit mindestens einer 4er- (Blue Club) oder 5er-Länge (Precision) und ungefähr 11–15 Punkten. Mit einem solchen System lassen sich starke Hände einfacher reizen als mit einem natürlichen System, es ist aber anfälliger für Sperrgebote der Gegner. In Deutschland hat die Deutsche Bridge-Verband das offizielle System des französischen Verbandes übernommen und modifiziert. Der Verband empfiehlt dieses Forum D genannte System den von ihm ausgebildeten Bridgelehrern und den ihm angeschlossenen Vereinen als Standardsystem auch zur Ausbildung von Anfängern. Das System kann mit zusätzlichen Konventionen erweitert werden, wie sie von starken Spielern bei großen und internationalen Meisterschaften verwendet werden. Auch hierfür hat der Verband einen Standard, Forum D Plus, entwickelt.

Techniken beim Spiel

Obwohl alle Spieler 26 Karten sehen, gilt das Spiel des Alleinspielers als einfacher als das der Gegenspieler. Ersterer kennt alle Karten seiner Partei und damit genau seine Stärken und Schwächen.

Beispielsweise sieht er, in welcher Farbe seine Partei gemeinsam die meisten Karten hat und wo am besten Zusätzliche entdeckt werden können. Für einen Gegenspieler ist es zwar auch üblich, von seiner längsten Farbe auszuspielen, um dort Längstische zu machen, es besteht aber immer die Gefahr, dass sein Partner eine noch längere – und damit geringetere – Farbe besitzt oder auch die gespielte Farbe nicht unterstützen kann.

Um ein Spiel zu gewinnen, stehen in der Regel verschiedene Spielmöglichkeiten zur Verfügung, bei denen unter anderen die unten beschriebenen, grundlegenden Techniken zum Einsatz kommen. Um die beste Variante zu wählen, ist es notwendig

Rückschlüsse auf die Kartenverteilung aus dem Reizen und dem Spielverlauf zu ziehen, verschiedene mathematische Wahrscheinlichkeiten über die Verteilung der Karten in den Gegnerhänden zu berücksichtigen, sich die gespielten Karten zu merken.

Dieserweise wartet der Alleinspieler vor seinem ersten Zug eine Weile, nachdem der Dumny angelegt wurde. In typischer Zeit schaut er sich die Qualitäten und Verteilungen aller vier Farben in beiden Händen genau an und überlegt sich, mit welchen Karten, in welcher der beiden Hände und in welcher Reihenfolge er die gebotene Anzahl Stiche macht (man sagt, er "macht einen Spielplan").

Figurenstiche

Figurenstiche sind Stiche, die mit hohen Karten gemacht werden. Man unterscheid zwischen Sofortstichen und Stichen, die erst entwickelt werden müssen. In Pik haben OW zwei Sofortstiche: Ass und König. In Coeur können sich OW drei Figurenstiche entwickeln: West spielt den König, sollte Nord mit dem Ass stechen, kann West in der Folge, wenn er wieder zu Stich kommt, mit Dame, Bube und 10 drei Stiche machen. Stechen die Gegner nicht mit dem Ass, kann das Manöver einfach mit der Dame und gegebenenfalls mit dem Buben wiederholt werden.

Figurenstiche ohne das Ass als Topfigur können in Farben mit einer längeren lückenlosen Folge (Sequenz) entwickelt und erzielt werden, denn die Möglichkeit hat, ein zweites Mal Ass zu schlagen.

NORD	SÜD
♣A D B 5	♠K 2

Wenn man nicht darauf achtet, kann es passieren, dass man sich bei der Entwicklung von Figurenstichen blockiert. Würde Nord im Beispiels zuerst das ♠A spielen und danach die ♠5 zum ♠K, könnte sie in derselben Farbe nicht mehr auf die Nord-Seite gelangen, weil in der Süd-Hand keine kleine Karte mehr vorhanden ist, um D und B zu erreichen.

NORD	SÜD
♣A D B	♠K

Manchmal muss man sogar eine hohe Karte „opfern“, um auf der längeren Seite alle Stiche erreichen zu können. Im Beispiels muss man den ♠K unter das As werfen, um die übrigen Stiche zu gewinnen. Es kommt beim Abspiel also häufig darauf an, dass man die Karten in der richtigen Reihenfolge spielt. Allgemein gilt die Regel, dass man Figuren zuerst auf der „kurzen Seite“ spielt, um eine Blockade zu vermeiden.

Längstische

Wird eine Farbe so lange gespielt, bis die Gegner keine Karten in dieser Farbe mehr haben, kann ein Spielfarb mit den restlichen Karten in dieser Farbe stiche machen, obwohl diese sehr niedrig sein können (sollte es eine Trumpffarbe geben, können die Gegner allerdings immer noch mit Trumpf stechen).

Spielt West in Pik Ass, König und Dame ab, besitzen NS keine Karten in Pik mehr. West macht in der Folge noch zwei Längstische mit ♠2 und ♠3.

Ob und wie viele Längstische gemacht werden, ist sehr von der Verteilung der fehlenden Karten abhängig: In Cœur kann Ost keine Längstische machen, denn nach dem Abspiel von Ass, König und Dame besitzt Süd noch den Buben und die ♥10 und sticht damit ♥3 und ♥2. Je mehr Karten eine Partei in einer Farbe besitzt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, Längstische zu machen.

NORD	SÜD
♥AK 9 8 5	♥7 6 2

Zur Entwicklung von Längstischen kann es erforderlich sein, dass zunächst einmal den Gegner ins Spiel zu bringen, um später nach einem Wiedereinstieg in einer anderen Farbe die Länge zu nutzen. Im Beispiels haben NS acht Karten in ♥. Die Gegner haben somit fünf ♥-Karten. Diese sind vermutlich (mit einer Wahrscheinlichkeit von 68 %) 3 – 2 verteilt. Wenn Nord bei einer solchen Verteilung nach dem Abspiel von Ass und König ein kleines ♥ spielt und später wieder ans Spiel kommt, kann er die verbliebenen beiden kleinen ♥-Karten als zusätzliche Längstische gewinnen.

Impass oder Schnitt

Ein Schnitt wird gespielt, falls zwischen zwei Figuren eine fehlt. Man spricht von einer Gabel. Um zu verhindern, dass NS mit dem Pik-König einen Stich machen, spielt West die ♠2 aus, Ost spielt die Dame in der Hoffnung, dass Nord den König besitzt. In diesem Fall machen OW 2 Stiche (Dame und Ass). Hat Süd den König, wird er damit die Dame stechen und OW machen nur mit dem Ass einen Stich.

Nähme Ost sofort das Ass, erzielte er immer nur einen Stich, unabhängig davon, ob der König bei Nord oder Süd sitzt, denn die Gegenseite macht kurz ist, dass Ass nicht unter das Ass liegen. Ein Impass gegen den König hat eine Erfolgschance von 50 % auf einen zusätzlichen Stich.

Es gibt eine Vielzahl von Varianten, z. B. den Impass gegen die Dame: A K B zu 4 3 2. Hier hofft man, dass die Dame vor dem Buben sitzt und man einen dritten Stich mit dem Buben macht.

Hat man mit dem Tisch zusammen neun Trumpfkarten mit Ass und König, sollte man auf einen Schnitt verzichten und Trumpf von oben ziehen, weil die Wahrscheinlichkeit, dass die Dame single oder double sitzt, über 50 % liegt.

Der wiederholte Schnitt

Manchmal kann man eine Schnitt wiederholen und so drei anstatt nur zwei Stiche gewinnen. Im Beispiels legt West klein ♠ vor, und Ost nimmt den ♠-Buben. Wenn dieser hält, bringt Ost seinen Partner in einer anderen Farbe wieder zu Stich, und West kann den Schnitt wiederholen.

Vorlegen einer Figur

Es gibt Konstellationen, in denen man darauf verzichten kann, einen Übergang zum wiederholten Schnitt in einer neuen Farbe zu suchen. Wenn Süd den ♠-Buben vorlegt, kann Nord klein bleiben, falls West das Asspiel nicht mit dem König deckt. Steht der König nicht bei Ost, kann Süd den Schnitt mit der ♠-10 wiederholen. Deckt West nun den Stich mit dem ♠-König, kann Nord den Stich gewinnen. NS haben drei Stiche gemacht, falls der König vor der Gabel saß. Eventuell haben sie dabei sogar noch einen zusätzlichen Längstisch entwickelt, wenn die ♠-Karten der Gegner 3 – 3 verteilt saßen (Wahrscheinlichkeit 36 %)

Doppelschnitt

Das Prinzip des Schnitts kann man gelegentlich gleich zweimal anwenden. Die Wahrscheinlichkeit, dass beide fehlende Figuren bei Ost sitzen, liegt nur bei 25 %. Wenn Süd zweimal klein zu Nord spielt, können NS mit 75 % eine der beiden fehlenden Figuren durch einen Schnitt unschädlich machen.

OST	WEST
♠AK 10	♠9 8 4

Mit A K 10 kann man möglicherweise bei einem Doppelschnitt sogar die 10 hoch spielen, wenn D B beide bei Nord liegen. Die Chance hierauf liegt bei 25 %.

NORD	SÜD
♠AD 10	♠6 5 2

Hat man eine Doppelgabel, kann man mit dem sogenannten Tiefschnitt arbeiten, indem man in der ersten Runde auf die 10 schneidet. In 75 % aller Fälle gewinnt man zwei Stiche, immerhin in 25 % sogar drei Stiche.

Expass

Der Expass funktioniert ähnlich wie der Impass, es fehlt allerdings die höchste Karte. Der Expass ist ein indirekter Schnitt, bei dem eine Konstellation besteht, in der der Gegenpartei ein Impass misslingen würde. Die Karte, mit der man den Stich machen möchte, sitzt immer hinter der höheren Karte des Gegners und ist nicht blank. Die Gegner machen somit immer zumindest einen Stich.

Im Beispiels spielt West die ♠2 aus, und Ost nimmt den König in der Hoffnung, dass Nord das Ass hat. Ist das Ass im Blatt bei Süd, machen OW nie einen Stich, unabhängig von der gewählten Spielweise. Auch der Expass gegen eine höhere Karte hat eine Chance von 50 %. Eine typische Spielsituation ist, dass man auf der einen Seite ein Ass mit mehreren kleinen Karten und auf der anderen Seite die Dame mit mehreren kleinen Karten hält. Man kann mit der Dame nur einen Stich gewinnen, wenn man klein zur Dame spielt und der dahinter sitzende Spieler den König nicht hat. Verzichtet man auf den Expass, beraubt man sich einer 50%igen Chance, einen Stich zu gewinnen.[2]

Der doppelte Expass

Auch beim Expass gibt es Situationen, in denen man durch zweimaliges Spiel einen doppelten Coup erreichen kann. Man spielt von Süd klein zum Buben. Sitzen sowohl Ass als auch klein bei West, gelingt sogar eine Kombination aus Schnitt (Impass) und Expass. Auf Nord können zwei Stiche gewonnen werden. Sitzt das Ass bei West und die Dame bei Ost, verliert man den ersten Stich an die Dame, kann aber im zweiten Anlauf zumindest den Königt zu durchbringen. Nur wenn Ost sowohl Dame als auch Ass hält, gewinnt man mit K B x keinen Stich. Wichtig ist – wie bei allen Formen von Expass und Impass –, dass man mit einer kleinen Karte zum Bild spielt. Würde NS hingegen von den Figuren ausspielen, gingen alle Stiche verloren.

Schnappen

In Spielen mit Trumpf können kleine Karten, die der Gegner stechen kann, durch Einsatz von Trümphen geschnappt werden.

Pik ist Trumpf. Süd spielt ♥2 und Nord das Herz-Ass. Ost spielt die ♠9 und gewinnt damit den Stich. Ost spielt nun die ♠2 aus, Süd gibt das Karo-Ass zu, und West schnappt mit der ♠8.

Der Alleinspieler versucht üblicherweise, Schnapper der Gegenspieler zu verhindern, indem er frühzeitig die Trumpffarbe spielt und dem Gegner dadurch seine Trümpe nimmt. Andererseits wird der Alleinspieler selbst verschuppt, durch Schnappen zusätzliche Stiche zu gewinnen.

NORD	SÜD
♥AK D 9 7	♥4 3 2
♠A 10 6	♠8

Die am häufigsten verfügbare Form, wie der Alleinspieler mit Schnappen Zusätzliche erzielen kann, ist das Stechen mit den kurzen Trumpfseite. Im einfachen Beispiels ist Coeur Trumpf. Nachdem der Alleinspieler Karten zu Stich gebracht ist, zieht er das ♠-Ass ab und lässt eine kleine Treff-Karte folgen, die er mit einem Coeur zu Stich sendet. Nach dem nächsten Pik-Karte (z. B. der ♠10) zeigt er Figuren in der höheren der verbleibenden Farben, von Karo und Treff also Karo. West kann nun Karo der westlichen, OW machen mit ♠A, ♠K und ♥8 noch drei Stiche in Karo und bringen 4 ♥ damit zu Fall. Bei jedem anderen Nachspiel hätte Süd den Kontrakt mit sechs Coeur- und vier Treff-Stichen erfüllt. Eine niedrige Pik-Karte von Ost (hier z. B. die ♠3) hätte Figuren in der niedrigeren Farbe, Treff, gezeigt.

Fehler im Spielablauf

Ausspiel von der falschen Seite

Gelegentlich kommt es vor, dass der falsche Gegner zum ersten Stich ausspielt. Liegt die ausgespielte Karte mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch, so hat der Alleinspieler im Wesentlichen folgende Möglichkeiten:

- Er legt seine Karten als Dummy auf den Tisch und lässt seinen Partner spielen.
- Er verlangt die Farbe vom richtigen Ausspieler, dieser ist dazu verpflichtet, diese Farbe auszuspielen. Die falsch ausgespielte Karte wird dabei zurückgenommen.
- Er verbietet die Farbe. Der richtige Ausspieler darf diese Farbe nicht spielen, solange er bei Stich ist, die falsch ausgespielte Karte geht auch hier ins Blatt zurück.
- Er verlangt die falsch ausgespielte Karte zur Strafkarte. Diese bleibt offen liegen und muss bei der ersten Gelegenheit ausgespielt oder zugegeben werden.

Diese Möglichkeiten hat der Alleinspieler auch, wenn im Laufe der Durchführung der Partie der Gegner von der falschen Seite ausspielt. Ein falsches Ausspiel darf hingegen straflos zurückgenommen werden, wenn verdeckt ausgespielt wurde, die Karte also mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt wurde.

Revoke – Nichtbedienen

Als Revoke bezeichnet man das Nichtbekennen einer Farbe, obwohl man noch Karten der gewünschten Farbe hält. Das Revoke wird in § 61–64 der Turnierbridge-Regeln behandelt. Ein Spieler muss sein Revoke berichtigen, wenn er es bemerkt, bevor es vollendet ist. Als „vollendet“ bezeichnet man das Revoke, wenn der schuldige Spieler oder sein Partner zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben hat, ohne dass das Revoke korrigiert wurde oder wenn ein Gegenspieler seinen Partner fragt, ob dieser keine Karte in der gespielten Farbe mehr hält.

Um ein unvollendetes Revoke zu berichtigen, nimmt der schuldige Spieler die fälschlich gespielte Karte zurück und bedient mit einer anderen, beliebigen Karte die Farbe. Ist der schuldige Spieler ein Gegenspieler, so wird die zurückgenommene Karte zu einer Strafkarte, das bedeutet, sie muss offen sichtbar vor dem Spieler liegen bleiben und bei der ersten Gelegenheit zugegeben oder ausgespielt werden, Karten des Tisches oder Alleinspielers können keine Strafkarten werden, sie dürfen straflos zurückgenommen werden.

Wird der Stich mit dem unvollendeten Revoke eines Gegenspielers vom Partner des schuldigen Gegenspielers gewonnen, so hat der Alleinspieler dieselben Rechte wie beim Ausspiel von der falschen Seite:

- Er kann die Farbe der falsch zugegebenen Karte verlangen. Das bedeutet, dass der Gegenspieler diese Farbe ausspielen muss.
- Er kann die Karte verbleiben. Der Gegenspieler muss demnach eine andere Farbe ausspielen
- Er erklärt die falsch ausgespielte Karte zur Strafkarte. Diese bleibt offen liegen und muss bei der ersten Gelegenheit ausgespielt oder zugegeben werden.

Ist ein Revoke vollendet, so darf es nicht mehr berichtigt werden, es sei denn, es fand im zwölften, also vorletzten, Stich statt. Als Strafe für das vollendete Revoke werden der schuldigen Partnerschaft ein oder zwei Stiche abgezogen.

- Gewinnt der schuldige Spieler den Stich, so werden nach Beendigung des Spieles der Revoke-Stich und ein weiterer der von der schuldigen Partnerschaft nach dem Revoke gewonnenen Stiche der nichtschuldigen Seite zugesprochen.
- Gewinnt der schuldige Spieler den Stich nicht, so wird der Revoke Schnitt, wenn ihn der Partner des schuldigen Spielers gewinnt, oder irgendein anderer nach dem Revoke gewonnener Stich der nichtschuldigen Seite zugesprochen.

Kommt der Turnierleiter hingegen nach einem vollendeten Revoke zur Auffassung, dass die nichtschuldige Partnerschaft durch diese Strafen nicht ausreichend entschädigt ist, so kann er auch ein „adjustiertes“ Ergebnis zuweisen.

Um vollendete Revokes zu verhindern, darf der Alleinspieler einen Gegenspieler, der nicht Farbe bekannt hat, fragen, ob dieser noch eine Karte der ausgespielten Farbe hat. Die Gegenspieler dürfen aber nicht sich gegenseitig fragen, ebenso dürfen der Strohmann und die Gegenspieler den Alleinspieler fragen.[3][4]

Dieser Text basiert auf dem Artikel Bridge (Kartenspiel) aus der freien Enzyklopädie Wikipedia

und steht unter der Lizenz Creative Commons CC-BY-SA 3.0 Unported (Kurzfassung).

</