

Was Sie für das Bridgespiel benötigen

Ein schneller Blick auf die wichtigsten Grundlagen des Spiels

Mit welchen Mitteln Sie Ihr Bridgespiel verbessern können

Kapitel 1

Im Bridgetrainingslager

Sie haben eine gute Wahl getroffen, eine sehr gute Wahl, das Bridgespiel zu erlernen. Vielleicht bin ich voreingenommen, aber Bridge ist das beste Kartenspiel von allen. Sie können auf der ganzen Welt Bridge spielen, wohin auch immer Sie reisen, Sie finden umgehend Freunde, wenn Sie dort Bridge spielen. Bridge kann viel mehr als ein Spiel sein – es kann zu einer gemeinsamen Verbindung werden.

In diesem Kapitel werde ich Ihnen alle Grundlagen erklären, die Sie brauchen, um schnell mit dem Spiel beginnen zu können. Betrachten Sie dieses Kapitel als ersten Schritt in dieses Spiel. Wenn Sie das ganze Kapitel lesen, werden Sie das Bridgetrainingslager erfolgreich abschließen. Es tut mir leid – Sie erhalten kein Diplom. Aber Sie werden erfahren, was Sie wissen müssen, um mit dem Bridgespielen zu beginnen.

Die Grundausrüstung

Bevor Sie mit dem Bridgespiel anfangen können, benötigen Sie eine Grundausrüstung. Wahrscheinlich haben Sie bereits einiges davon im Haus, das nur darauf wartet, für das Bridgespiel genutzt zu werden. Was Sie benötigen? Hier ist die Liste:

- ✓ Vier Spieler, Sie eingeschlossen. Finden Sie einfach drei Freunde, die gerne spielen. Haben Sie keine Angst davor, dass keiner weiß, was er tut. Wir beginnen alle, ohne irgendeine Ahnung von dem Spiel zu haben; einige von uns bleiben sogar auf diesem Stand.
- ✓ Einen Tisch – ein quadratischer ist optimal. Notfalls können Sie auch auf einer Decke, einem Bett, drinnen, draußen oder auch an einem Computer spielen, wenn Sie niemanden für ein Spiel finden.
- ✓ Ein Kartenspiel (52 Karten, ohne Joker)

- ✓ Einen Stift und ein Stück Papier, um die Spielergebnisse festzuhalten. Sie können irgendein altes Stück Papier benutzen – ein Bridgeblock, die Rückseite einer Einkaufsliste oder ein altes Stück Papyrus gehen auch.



Ich spiele jetzt schon seit einer langen Zeit Bridge. Lassen Sie mich Ihnen deshalb ein paar Tipps geben, die es Ihnen erleichtern werden, mit dem Spiel Bridge zu beginnen:

- ✓ Schauen Sie bei einem richtigen Bridgespiel zu, um den Ablauf zu erfassen.
- ✓ Spielen Sie die Beispielhände in diesem Buch nach, indem Sie die Karten den Diagrammen entsprechend auslegen. Wenn Sie dies tun, bekommen Sie ein Gefühl für die Karten und es wird Ihnen leichter fallen, den Erklärungen zu folgen.

Die Rangfolge der Karten

Ein Kartenspiel enthält 52 Karten, die in vier Spielfarben eingeteilt sind: Pik (♠), Coeur (♥), Karo (♦) und Treff (♣) (in Bridgedeutschland werden die französischen Bezeichnungen verwendet).



Jede Farbe umfasst 13 Karten: A K D B 10 (diese werden *Figuren* bzw. *Bilder* oder *Honneur* genannt) und 9 8 7 6 5 4 3 2 (*die kleinen Karten*).

Jede der 13 Karten in einer Farbe hat einen Rang – das bedeutet, es gibt eine Hackordnung. Das Ass ist die höchste Karte, gefolgt vom König, der Dame, dem Buben und der Zehn bis hinunter zur Zwei.



Je mehr hochrangige Karten Sie in Ihrer Hand halten, desto besser ist Ihre Hand. Je mehr Bilder Sie haben, desto stärker ist Ihr Blatt. Sie können nie zu viele hohe Karten halten.

Die Himmelsrichtungen

Beim Bridge sind die Spieler namenlose Seelen – sie werden mit den vier Himmelsrichtungen bezeichnet. Stellen Sie sich einen Kompass vor, wenn Sie sich mit Ihren drei Spielkameraden an einen Tisch setzen, um Bridge zu spielen. Sie sitzen auf Süd, Ihr Partner sitzt Ihnen gegenüber auf Nord und Ihre Gegner sitzen auf Ost und West.



Im ersten und zweiten Teil dieses Buches sind Sie in jeder Hand Süd und Ihr Partner ist Nord. Sie werden Alleinspieler genannt und Sie werden immer die Hand spielen. Ihr Partner, Nord, ist immer der *Dummy* (keine Beleidigung!), beziehungsweise der Tisch. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn diese Begriffe Ihnen momentan noch nichts sagen – die Idee ist, dass Sie jede Hand von der Südposition aus spielen. Beachten Sie, dass Süd im wirklichen Leben nicht jede Hand spielt – nur in diesem Buch, jeder Zeitungskolumne und in den meisten Bridgebüchern!

Abbildung 1.1 stellt den Spieltisch dar. Machen Sie sich mit diesem kleinen Diagramm vertraut: Sie werden dieses Modell viele Male in diesem Buch sehen und außerdem in zahlreichen Zeitungskolumnen und Magazinen. Für mich hat sich dieses Diagramm im Nachhinein als Segen erwiesen – ich habe die Himmelsrichtungen nie klar verstanden, bis ich mit dem Bridgespiel begonnen habe.

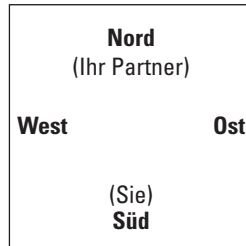


Abbildung 1.1: Sie sind Süd, Ihr Partner ist Nord und Ihre Gegner sind Ost und West

Aufteilung eines Bridgespiels in Phasen

Vor allem ist Bridge ein Partnerschaftsspiel – Sie schwimmen und Sie sinken zusammen. Ihre Gegner sitzen im gleichen Boot. Beim Bridge werden Punkte nicht individuell gewertet – Sie erzielen Punkte als Team. (Ich behandle das Spielergebnis in Kapitel 20 und ich empfehle Ihnen, diesen Teil des Spiels solange zu ignorieren, bis Sie die Einzelheiten des Bridgespiels verstanden haben.)



Jede Austeilung ist beim Bridge in vier Akte unterteilt, die immer in der gleichen Reihenfolge ablaufen:

Akt 1: Teilen

Akt 2: Reizen

Akt 3: Spielen

Akt 4: Berechnen

Akt 1: Teilen

Das Spiel beginnt damit, dass sich jeder Spieler seinem Partner gegenüber setzt. Die Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Derjenige, der die höchste Karte zieht, teilt die erste Hand, aber nicht bevor der Spieler zu seiner Rechten die Karten abgehoben hat. (Nach jeder Austeilung wechselt das Teilen nach links, sodass nicht nur eine Person alleine für das Teilen zuständig ist.)

Die Karten werden eine nach der anderen ausgeteilt. Der linke Gegner des Teilers erhält als Erster eine Karte und danach alle Spieler im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler dreizehn Karten hat.



Bitte warten Sie mit dem Aufnehmen der Karten, bis alle Karten ausgeteilt sind. Das ist die erste Lektion zum Thema Bridgeetikette, weitere werden im Verlauf des Buches folgen. Wenn alle Spieler 13 Karten haben, nehmen Sie Ihre Karten auf und sortieren diese nach dem folgenden Schema:

- ✓ Sie können die Karten auf ganz unterschiedliche Weise sortieren. Ich empfehle Ihnen, die Karten nach Farben zu sortieren.
- ✓ Trennen Sie die schwarzen (Treff und Pik) von den roten Farben (Karo und Coeur). Dadurch vermeiden Sie, eine Pik- mit einer Treffkarte oder eine Karo- mit einer Coeurkarte zu verwechseln. Es ist etwas beunruhigend festzustellen, dass man eine Karokarte gespielt hat, obwohl man eine Coeurkarte meinte.
- ✓ Halten Sie Ihre Karten so, dass nur Sie diese sehen können. Es ist schwierig, beim Bridge zu gewinnen, wenn Ihre Gegner Ihr Blatt sehen können.

Akt 2: Ansagen von Stichen

Die Reizung im Bridge kann mit einer Auktion verglichen werden. Der Auktionator gibt vor, wie hoch das niedrigste Gebot sein soll. Das erste muss dem vorgegebenen Gebot entsprechen oder dieses überbieten. Jedes folgende Gebot muss höher als das letzte sein, bis einer der Spieler so hoch bietet, dass keiner ihn überbieten möchte. Wenn Sie beim Bridge nicht mehr bieten möchten, sagen Sie »Passe«. Wenn drei aufeinander folgende Spieler »Passe« sagen, ist die Reizung beendet. Wenn Sie passen und jemand anderes gibt ein Gebot ab, dann können Sie – wie bei einer Auktion – wieder mitbieten. Falls niemand ein Eröffnungsgebot abgibt und alle vier Spieler aufeinanderfolgend passen, dann ist die Reizung beendet, die Karten werden neu gemischt und ausgeteilt und die Reizung beginnt erneut.

Bei richtigen Auktionen bieten Leute oft für alberne Dinge, wie beispielsweise für John F. Kennedys Golfschläger oder Johnny Cashs Gitarre. Beim Bridge bieten Sie nicht für Autos, Kunstschätze oder kostbare Juwelen; Sie bieten für etwas wirklich Nützliches: Stiche. Das ganze Spiel dreht sich um Stiche.

Manche von Ihnen werden sich aus der Kindheit vielleicht noch an das Spiel »Krieg« erinnern. Wenn nicht, geben Sie einfach vor, Sie täten es und folgen den weiteren Ausführungen. Bei Krieg teilen zwei Spieler ein Kartenspiel unter sich auf. Jeder Spieler legt, wenn er an der Reihe ist, eine Karte offen auf den Tisch. Der Spieler mit der höheren Karte gewinnt den Stich.

Beim Bridge legen alle vier Spieler je eine Karte offen auf den Tisch. Die höchste Karte in der Farbe, die ausgespielt wurde, gewinnt den Stich. Der Spieler, der den Stich gewinnt, sammelt alle vier Karten ein, legt sie umgedreht zu einem sauberen Stapel vor sich auf dem Tisch ab und spielt zum nächsten Stich. Weil jeder Spieler dreizehn Karten hält, werden in jeder Austeilung um insgesamt dreizehn Stiche gekämpft.



Verstehen Sie die Reizung beim Bridge als eine Annahme, wie viele Stiche Ihre (oder die gegnerische) Seite vermutlich gewinnen kann. Das Recht zu bieten hat zunächst der Teiler und wechselt im Uhrzeigersinn an den jeweiligen linken Spieler. Jeder Spieler erhält die Gelegenheit zu reizen und ein Spieler kann

entweder bieten oder passen, wenn er an der Reihe ist. Das Minimum, das geboten werden muss, sind sieben Stiche, das Maximum sind alle dreizehn. Es wird solange geboten oder gepasst, bis drei Spieler hintereinander »Passe« sagen. (Erfahren Sie mehr über die Grundlagen der Reizung in Kapitel 9).

Das letzte Gebot (auf das drei »Passe« folgten) wird Endkontrakt genannt. Dabei handelt es sich um die Anzahl von Stichen, die die bietende Partei erzielen muss, um Punkte zu gewinnen (zum Thema Reizung erfahren Sie mehr in Teil III und IV, zum Thema Spielberechnung in Kapitel 20).

Akt 3: Spielen der Hand

Nach der Reizung beginnt das eigentliche Spiel. Entweder hat Ihr Team oder das andere das letzte Gebot abgegeben. Weil Sie der Star dieses Buches sind, nehmen wir an, Ihr Team hätte das letzte Gebot für neun Stiche abgegeben. Deshalb ist Ihr Ziel, in dieser Hand zumindest neun Stiche zu erzielen.

Wenn Sie neun (oder mehr) Stiche gewinnen, erhält Ihr Team Pluspunkte. Wenn Sie weniger als neun Stiche erzielen, werden Sie bestraft und Ihre Gegner erhalten Pluspunkte. (In Kapitel 20 werden die Details zur Spielberechnung erklärt). In den folgenden Abschnitten beschreibe ich die wichtigsten Aspekte der Spielphase beim Bridge.

Das Ausspiel und der Dummy

Aus der Reizung ergibt sich, wer der *Alleinspieler* ist (derjenige, der die Hand abspielt). Sein Partner wird *Dummy* bzw. *Tisch* genannt. Die Spieler zur Linken und Rechten des Alleinspielers werden als *Gegenspieler* bezeichnet. Der Westspieler (wenn wir annehmen, dass Sie Süd sind) *spielt aus*, d. h. er legt als Erster eine Karte offen in die Mitte des Tisches. Diese erste Karte wird *Ausspiel* genannt und kann jede beliebige von Wests dreizehn Karten sein.

Mit dem Ausspiel beginnt die Spielphase. Als nächster Spieler muss der Dummy eine Karte zugeben. Aber anstatt eine Karte zu spielen, legt der Dummy seine Karten – mit der jeweils höchsten Karte beginnend – in vier ordentlichen Reihen (für jede Farbe eine) offen auf den Tisch und ist dann von den folgenden Aktionen ausgeschlossen. Nachdem er seine Karten (ebenfalls *Dummy* genannt) offen auf den Tisch gelegt hat, sagt und tut er im Anschluss nichts mehr und überlässt es den anderen Spielern, den Rest der Hand zu spielen. Der Dummy entledigt sich des Dummys. Was für ein Spiel!

Weil der Dummy nicht länger in das Spiel eingebunden ist, werden Sie als Alleinspieler jedes Mal, wenn der Dummy an der Reihe wäre, eine Karte zu spielen, für ihn eine Karte vom Dummy nehmen und in die Mitte des Tisches legen. Außerdem müssen Sie eine Karte von Ihren eigenen spielen, wenn Sie an der Reihe sind.

Die Tatsache, dass der Alleinspieler alle Karten für sein Team spielen muss, während der Dummy sich mit Snacks erfrischen kann, erscheint ein wenig unfair. Aber Sie haben gegenüber den Gegnern einen wichtigen Vorteil: Sie sehen alle Karten Ihres Partners, bevor Sie sich für eine Karte entscheiden müssen. Das gestattet Ihnen, einen Plan zu entwerfen, wie Sie diese neun Stiche gewinnen könnten (bzw. wie viele Stiche Sie auch immer zur Erfüllung Ihres Endkontraktes benötigen).

Eine Farbe bedienen

Das Ausspiel legt fest, welche Farbe die drei anderen Spieler zugeben müssen. Jeder Spieler muss *bedienen*, d. h. er muss eine Karte in der Farbe spielen, die ausgespielt wurde, wenn er in dieser Farbe eine Karte hält. Nehmen Sie beispielsweise an, dass das Ausspiel ein Coeur ist. Der Dummy legt sich hin und Sie (und jeder andere an diesem Tisch) können die Coeurs des Dummys genauso gut sehen wie Sie Ihre eigenen Coeurs. Weil Sie dieselbe Farbe spielen müssen, die ausgespielt wurde, müssen Sie eine Coeurkarte vom Dummy zugeben, irgendein Coeur, das Ihnen gefällt. Sie legen das Coeur Ihrer Wahl offen auf den Tisch und warten darauf, dass Ihr rechter Gegner (Ost, wenn wir annehmen, dass Nord der Dummy ist) ein Coeur legt. Danach spielen Sie ein Coeur aus Ihrer eigenen Hand. Voilà: Vier Coeurs liegen nun auf dem Tisch. Ein Stich! Wer die höchste Coeurkarte gespielt hat, gewinnt den Stich. Der erste Stich ist geschafft, zwölf weitere fehlen noch. Sie sind auf einem guten Weg.

Was passiert, wenn ein Spieler keine Karte in der ausgespielten Farbe hält? Dann, und nur dann, darf sich dieser Spieler eine Karte aussuchen, irgendeine Karte einer anderen Farbe. Dieser Spielzug wird *Abwurf* genannt. Wenn Sie abwerfen, werfen Sie wörtlich genommen Ihre Karte weg, mit dem Wissen, dass sie wertlos ist, weil sie nicht von der richtigen Farbe ist. Ein Abwurf kann niemals einen Stich gewinnen.

Gewöhnlich werfen Sie wertlose Karten ab, die keine Stiche gewinnen können und behalten gute Karten, mit denen Sie später Stiche erzielen könnten. Manchmal wird allerdings in der Reizung eine *Trumpffarbe* (stellen Sie sich Joker vor) festgelegt. In diesem Fall können Sie, wenn Sie die ausgespielte Farbe nicht bedienen können, entweder eine Karte einer anderen Farbe abwerfen oder den Stich mit einer Trumpfkarte gewinnen. Sehen Sie hierzu »Sans Atout versus Trumpfkontrakte« weiter hinten in diesem Kapitel.

Wenn Sie bedienen können, müssen Sie dies tun. Wenn Sie eine Karte in der ausgespielten Farbe halten, aber eine Karte einer anderen Farbe spielen, dann ist dies ein Fehler, Sie haben eine *Revoke* begangen. Das ist nicht gut; wenn dies entdeckt wird, kann eine Strafe verhängt werden. Machen Sie sich dennoch keine Sorgen – jeder begeht irgendwann eine Revoke. Ich habe einmal eine nationale Meisterschaft verpasst, weil ich in der letzten Austeilung des Turniers eine Revoke begangen habe.

Das Gegenspiel

In ca. 25% der Austeilungen werden Sie Alleinspieler sein, in weiteren 25% Dummy; in den verbleibenden 50% der Austeilungen sind Sie Gegenspieler! Sie benötigen Erfahrung, um zu entscheiden, welche Karte zum ersten Stich ausgespielt wird und wie es weitergehen soll, nachdem Sie den Dummy gesehen haben. Die Gegenspieler können nicht die Karten ihres Partners sehen, sie müssen Signale nutzen (ja, erlaubte), um dem Partner mitzuteilen, was sie halten. Sie tun dies, indem sie informative Ausspiele und Abwürfe nutzen, um dem Partner (und dem Alleinspieler) anzusagen, was sie in der gespielten Farbe halten.

Ich zeige Ihnen Erfolg versprechende Gegenspieltechniken in Teil V.

Gewinnen und Stapeln von Stichen

Der Spieler, der die höchste Karte in der ausgespielten Farbe gelegt hat, gewinnt den Stich. Er streicht die vier Karten ein und legt sie, die Bildseite nach unten, auf einen ordentlichen Stapel an die Seite. Der Alleinspieler führt für sein Team Buch, indem er die gestapelten Stiche so schichtet, dass jeder sehen kann, wie viele Stiche diese Seite gewonnen hat. Der Gegner, der den ersten Stich für seine Seite gewinnt, ist für die Stiche seiner Partnerschaft verantwortlich.



Der Spieler, der den ersten Stich gewonnen hat, spielt zum zweiten Stich aus. Er kann irgendeine Karte einer beliebigen Farbe spielen, die anderen drei Spieler müssen bedienen, wenn sie können.

Das Spiel geht solange weiter, bis alle dreizehn Stiche gespielt wurden. Nach dem letzten Stich zählt jedes Team die Stiche, die es gewonnen hat.

Akt 4: Ergebnis berechnen und fortfahren

Nachdem sich der Rauch verzogen hat und die Stiche gezählt sind, wissen Sie ziemlich schnell, ob der Alleinspieler seinen Kontrakt erfüllt hat. Danach berechnen Sie das Spielergebnis – in Kapitel 20 finden Sie hierzu mehr Informationen.

Nachdem das Spielergebnis bestimmt wurde, wechselt die Aufgabe des Teilens einen Spieler weiter nach links. Wenn Süd die erste Hand geteilt hat, ist West jetzt der Teiler. Danach teilt Nord die nächste Hand, dann Ost und schließlich kehrt die Pflicht zu teilen wieder zurück zu Süd.

Sans Atout versus Trumpfkontrakte

Die Titel der ersten beiden Teile dieses Buches weisen ein paar seltsame Wörter auf: *Trumpf* und *Sans Atout* (ohne Trumpf). Sie werden im Bridge nicht weit kommen, wenn Sie diese komischen Begriffe nicht verstehen.

In der Reizung wird bestimmt, ob eine Austeuerung in einem Trumpf- oder einem Sans Atout-Kontrakt gespielt wird (eine Hand ohne Trumpfkarten). Wenn im letzten Gebot eine Farbe genannt wird, ist diese Farbe die Jokerfarbe dieser Austeuerung. Nehmen Sie beispielsweise an, dass das letzte Gebot $4\spadesuit$ ist. Dieses Gebot legt fest, dass alle Karten in Pik Trümpfe (oder Joker) für die gesamte Spielphase sind. Um mehr über das Spielen von Trumpfkontrakten zu lesen, schauen Sie in Teil II.

Wenn das letzte Gebot in Sans Atout war, dann gewinnt die höchste Karte in der jeweils ausgespielten Farbe den Stich. In keinem Kontrakt, den Sie im ersten Teil dieses Buches spielen werden, gibt es Trümpfe

Die meisten Kontrakte werden eher in Sans Atout als in einer der vier Farben gespielt. Wenn das abschließende Gebot Sans Atout lautete, dann gewinnt die höchste Karte in der ausgespielten Farbe den Stich. Alle Hände, die Sie in Teil I spielen werden, werden ohne Trumpf gespielt.

Verbessern Sie Ihr Spiel in Clubs, bei Turnieren und im Internet

Sie wissen, dass Sie in dieser Bridgeangelegenheit nicht alleine sind. Sie finden überall Hilfe. Sie werden nicht glauben, wie groß das Angebot für interessierte Anfänger ist.

- ✓ **Bridge Clubs:** Die meisten Bridgeclubs bieten Anfängerunterricht und betreutes Spielen. Zusätzlich zum normalen Spielbetrieb gibt es häufig auch Angebote, die sich ausschließlich an Anfänger richten.
- ✓ **Turniere:** Bei vielen Turnieren werden Anfängergruppen oder betreutes Spielen angeboten. Das Zuschauen bei Bridgeexperten (oder allen anderen) ist kostenfrei.
- ✓ **Internet:** Wenn Sie einmal den Dreh raus haben, können Sie Bridge 24 Stunden am Tag im Internet spielen . . . kostenfrei! Das Internet ist außerdem eine ausgezeichnete Gelegenheit, Leuten beim Bridgespielen zuzuschauen und dadurch die Abläufe und Techniken des Spiels zu erlernen (und zwar beide Seiten: was Sie am besten tun sollen und was nicht!).

Um das zu testen, wechseln Sie bitte zu Teil IV.

Was ist so faszinierend an Bridge?

Sie werden wahrscheinlich ein paar bedauernswerte Menschen getroffen haben, die völlig süchtig danach sind, Bridge zu spielen. Sie können einfach nicht genug davon bekommen. Als Betroffener kann ich Ihnen ein paar Worte dazu sagen, warum Menschen von diesem Spiel so eingenommen sind.

- ✓ Eine Faszination ist das Reizen. Die Reizung erfordert ein hohes Maß an Kommunikationsfähigkeit mit dem Partner. Der geschickte Austausch von Informationen zwischen Ihnen und Ihrem Partner mittels der speziellen Sprache dieses Spiels ist eine große Herausforderung. Ihre Gegner übermitteln ebenfalls Informationen während der Reizung. Herauszufinden, was diese sich mitteilen, ist eine weitere. Bieten ist eine so hohe Kunst, dass einige Bridgebücher sich ausschließlich mit der Reizung beschäftigen. (Ich behandle die Reizung in den Teilen 3 und 4).
- ✓ Eine andere Schwierigkeit ist das Gewinnen von Stichen. Sie müssen alle Arten von Möglichkeiten überdenken, um Stiche zu gewinnen, sowohl als Alleinspieler als auch als Gegenspieler.
- ✓ Bedenken Sie außerdem das menschliche Element. Bridge ist viel mehr als Karten aufzunehmen und abzulegen. Emotionen spielen eine große Rolle. Früher oder später tauchen alle menschlichen Emotionen und Regungen am Bridgetisch auf.