

Spielbeschreibung ‚Bridge‘

Die heutige Variante des Bridge ist auch bekannt als Kontrakt-Bridge. Sie hat sich seit den 1930er Jahren verbreitet und ihre Vorgänger, das Whist und das Auktions-Bridge, verdrängt. Es wird nicht nur im privaten Kreis gern gespielt, sondern ist darüber hinaus auch ein sehr beliebtes Turnierspiel. Zudem lässt sich Bridge durchaus als die Mutter aller Kartenspiele bezeichnen, da ein versierter Bridge-Spieler kaum noch Probleme mit irgendeinem anderen Kartenspiel haben dürfte.

Grundlegendes

Bridge ist ein Spiel für 4 Personen, wobei jeweils 2 Spieler ein Paar bilden und gegen die anderen beiden Spieler antreten. Dafür benötigt wird ein französisches 52-Blatt-Kartenspiel ohne Joker. Das Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Stiche zu machen.

Die 4 Farben beim Bridge werden, ein wenig anders als bei anderen Kartenspielen, mit Pik ♠, Herz ♥ (häufig auch Coeur), Karo ♦ und Treff ♣ bezeichnet, wobei es hier untypisch ist, Treff mit Kreuz zu benennen. Eine zusätzliche Einteilung dieser Farben erfolgt über deren Wertigkeit, so sind Pik und Coeur die sogenannten ‚Oberfarben‘, während Karo und Treff die ‚Unterfarben‘ darstellen. Jede Farbe besteht dabei aus 13 Karten, die nach der folgenden bekannten Reihenfolge absteigend angeordnet sind: Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 und 2. Ass, König, Dame und Bube werden als Bilder oder Figuren bezeichnet, wobei auch die 10 nach den offiziellen Turnier-Regeln als Figur gewertet wird.

Die beiden Spiel-Parteien sind entweder fix oder werden per Losverfahren zugeteilt. Die Aufteilung der Spieler erfolgt nach Himmelsrichtungen, so dass die jeweiligen Partner, die sich am Tisch gegenüber sitzen, ein Nord-Süd-Paar und ein Ost-West-Paar bilden. Das Spiel selbst ist dabei in 2 Phasen geteilt: der Bietprozess (Reizen) und das Abspiel der Karten.

Spielbeginn

Bevor das Spiel beginnen kann, mischt der Geber die Karten gut durch und lässt sie von seinem rechten Gegner einmal abheben. Nun teilt er die Karten einzeln an alle Spieler aus, bis jeder insgesamt 13 Karten auf der Hand hält.

Bietprozess

Der Bietprozess (auch Lizit genannt) ist die Phase des Reizens. In ihrem Verlauf wird festgelegt, welches Spieler-Paar welche Anzahl an Stichen erbringen muss, ob es eine Trumpffarbe gibt und, wenn ja, welche Farbe es ist. Um dies zu erreichen, gibt jeder Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn eine Ansage ab, beginnend bei dem Geber. Er hat hier entweder die Möglichkeit, ein Gebot abzugeben, zu passen, das Gebot des Gegners zu kontrieren oder ein Kontra des Gegners zu rekontrieren. Ein Gebot, das nach einem Kontra oder Rekontra erfolgt, hebt dieses dabei auf.

Die Reizung endet, sobald 3 Spieler nacheinander gepasst haben. Sollte die Reizung bereits damit beginnen, erhält der vierte Spieler dennoch die Gelegenheit, sein Gebot abzugeben. Für den Fall, dass dieser Spieler ebenfalls passt, werden die Karten komplett neu gemischt und es wird erneut begonnen. Die Farbe des Trumpfes, die Frage, ob es einen gibt und die Anzahl der nötigen Stiche pro Partei ergeben sich schließlich durch das letzte Gebot, den sogenannten Kontrakt.

Das Spiel beginnt mit dem ersten Gebot (Eröffnung). Dabei liegt das Niedrigste bei 1 Treff, wobei sich der Spieler dazu verpflichtet, mit seinem Partner 7 Stiche (6+1) mit Treff als Trumpf zu erzielen. In der gleichen Manier folgen 1 Karo, 1 Coeur, 1 Pik sowie 1 NT (No Trump, d.h. 7 Stiche ohne Trumpf). Anschließend gibt es die Gebote 2 Treff, 2 Karo, 2 Coeur, 2 Pik und 2 NT. Hier gilt es für beide Spielpartner, das Ziel von 8 Stichen (6+2) zu erreichen. Die entsprechende Reihe setzt sich also fort bis zu den letzten Geboten 7 Treff, 7 Karo, 7 Coeur, 7 Pik und letztendlich 7 NT. Das bedeutet 13 Stiche à 6+7 für beide Partner.

Wird ein Gebot abgegeben, kann darauf nur mit einem höheren Gebot geantwortet werden. Somit sind alle darunter liegenden Gebote nicht mehr zulässig.

Während des Reizens müssen beide Spielpartner versuchen, gegenseitig Informationen über ihr Blatt auszutauschen. Dies ist notwendig, da sie das Stichpotenzial ihrer Blätter möglichst genau ansagen müssen. D.h. es ist schlecht sowohl mehr Stiche im Verlauf des Spieles zu machen als angesagt, als auch zu wenig Stiche zu erzielen. Die ausgetauschten Informationen beinhalten dabei meist die Anzahl der Karten in einer oder mehreren Farben sowie die in Punkten gemessene Stärke des Blattes. Die genauere Bedeutung einer solchen Ansage hängt hier stark von der zuvor getätigten Ansage ab. Bei diesem ‚Bietsystem‘ sind Geheimabsprachen jedoch unzulässig.

Spielverlauf

Ist die Reizung abgeschlossen, tritt das Spiel in die zweite Phase ein: das Abspiel der Karten.

Abspiel der Karten

Beim Abspiel der Karten muss die Partei, die das letzte Gebot abgegeben hat, nun versuchen, die angesagte Anzahl an Stichen zu gewinnen. Derjenige Spieler dieser Partei, der im Verlaufe der Reizung als erstes die Trumpffarbe (oder NT) genannt hat, wird nun zum ‚Alleinspieler‘. Die Spieler der zweiten Partei sind dementsprechend ab sofort die Gegenspieler.

Der Spieler links vom Alleinspieler spielt jetzt zum ersten Stich auf und legt dazu eine Karte seiner Wahl auf den Tisch. Als nächstes legt der Partner des Alleinspielers alle seine Karten geordnet nach Farben offen auf den Tisch, sie werden als ‚Dummy‘, ‚Tisch‘ oder ‚Strohmann‘ bezeichnet. Sofern eine Trumpffarbe existiert, gehören die Karten dieser Farbe nach rechts. Die anderen Spieler folgen dann mit ihren Karten im Uhrzeigersinn, wobei die ranghöchste Karte den Stich macht und der Besitzer dieser Karte zum nächsten Stich ausspielt. Bei jedem Stich wird dabei auch eine Dummy-Karte zugegeben, allerdings darf deren Besitzer nicht allein entscheiden, welche Karte gespielt wird. Er muss den Anweisungen des Alleinspielers folgen. Der Alleinspieler muss es dabei schaffen, alle seine angesagten Stiche zu erzielen, während die Gegenspieler genau dies zu verhindern suchen. Ziel ist es für alle, so viele Stiche wie möglich zu gewinnen. Es gilt Farbzwang, das heißt, die ausgespielte Farbe muss bedient werden. Hat ein Spieler keine Karte in der ausgespielten Farbe, wirft er eine beliebige Karte ab. In einem Trumpfspiel kann er stechen, muss es aber nicht.

Blattbewertung

Für einen Spieler ist es wichtig, die Stärke seines eigenen Blattes gut einschätzen zu können. Dafür gibt es verschiedene Hilfsmittel, wie zum Beispiel die Figurenpunkte, die an dieser Stelle am wichtigsten sind. Ein As zählt also 4 Punkte, ein König 3 Punkte, eine Dame 2 Punkte und ein Bube einen Punkt. Die restlichen Karten besitzen eine Wertigkeit von 0.

Insgesamt enthält ein Spiel demnach 40 Figurenpunkte. So ist ein Blatt mit weniger als 10 Punkten als schwach zu bewerten, ein Blatt ab 12 Punkten dagegen ist stark genug für eine Eröffnung. Bei 16-19 Punkten lässt sich von einem starken, ab 20 Punkten von einem sehr starken Blatt sprechen.

Die Verteilung des Blattes spielt neben den Figurenpunkten ebenfalls eine wichtige Rolle. Die jeweilige Bewertung folgt dabei einer eigenen Notation, so bedeutet eine Verteilung von 4-4-3-2, dass das Blatt in den ersten beiden Farben je 4 Karten, in der dritten Farbe 3 Karten und in der vierten Farbe 2 Karten aufweist. Es wird insgesamt zwischen 4 Verteilungen unterschieden:

Ausgeglichene (NT-) Verteilung: 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, d.h. die Karten sind relativ gleichmäßig auf die 4 Farben verteilt.

Einfärber: z.B. 6-3-2-2, 6-3-3-1, 7-3-2-1, d.h. es gibt eine Farbe mit mindestens 6 Karten, in den anderen Farben sind es je Farbe maximal 3 Karten.

Zweifärber: z.B. 5-4-3-1, 5-5-2-1, 6-4-2-1, d.h. es gibt eine Farbe mit mindestens 5 und eine zweite Farbe mit mindestens 4 Karten.

Dreifärber: 4-4-4-1 oder 5-4-4-0

Bei der Verteilung ist zusätzlich darauf zu achten, dass unregelmäßig verteilte Blätter mit vielen Karten in ein oder 2 Farben einen höheren Stellenwert einnehmen als regelmäßig verteilte Blätter. Das liegt daran, dass das Potenzial für Stiche hier wesentlich größer ist.

Neben den Figurenpunkten können bei Trumpfspielen noch Verteilungspunkte dazu gezählt werden. So erhält ein Spieler bei einer fehlenden Farbe (Chicane) 3, für eine Einzelkarte (Single) 2 und für eine Zweierfarbe (Double) einen Punkt. In einem Spiel ohne Trumpf werden diese Punkte eher als Schwächen betrachtet und dürfen nicht addiert werden.

Blattbeschreibung

Hat ein Spieler sein Blatt anhand der Figurenpunkte und der Verteilung gut eingeschätzt, ist es wichtig, dies seinem Partner ordentlich vermitteln zu können, damit ein optimaler Kontrakt erreicht werden kann. Dabei gibt es ein natürliches System, das in etwa dem folgenden Schema entspricht:

Ausgeglichene Verteilungen werden mit NT-Geboten umschrieben.

Einfärber beschreibt der Spieler durch ein wiederholtes Reizen der jeweiligen Farbe.

Bei Zweifärbern wird zuerst die längere und dann die kürzere Farbe gereizt.

Besitzt ein gleichmäßig verteiltes Blatt 15-17 Figurenpunkte, wird mit 1 NT eröffnet, bei mehr oder weniger Punkten ist ein Farbgebot vorzuziehen.

Abrechnung

Wichtig bei der Abrechnung ist nur die Anzahl der gemachten Stiche, die Punktezahl der einzelnen Karten spielt hier keine Rolle. Hat der Alleinspieler mindestens genauso viele Stiche gemacht, wie er im Kontrakt angesagt hat, gewinnt er das Spiel. Zusätzliche Stiche, die darüber liegen, werden als ‚Überstiche‘ bezeichnet, wogegen eine negative Differenz zwischen angesagten und tatsächlich erzielten Stichen ‚Faller‘ genannt wird.

Darüber hinaus existiert das Konzept der ‚Gefahrenlage‘, d.h. eine Partei kann entweder in Gefahr sein oder nicht. Die daraus resultierenden 4 Konstellationen sind folgende: keine Partei ist in Gefahr, die Nord-Süd-Partei ist in Gefahr, nicht aber die Ost-West-Partei, die Ost-West-Partei ist in Gefahr, die Nord-Süd-Partei nicht oder beide Parteien sind in Gefahr. Innerhalb der Gefahrenlage verändern sich die Prämien und Strafen für gewonnene bzw. verlorene Spiele, ‚in Gefahr‘ werden sie höher. Bei der Abrechnung ist jedoch nur die Gefahrenlage des Alleinspielers von Bedeutung.

Gewonnenes Spiel

Sollte die Partei des Alleinspielers ihren Kontrakt erfüllt haben, bekommt sie dafür Prämien und Punkte. Ab dem siebenten Stich (bis zum 13. Stich) gibt es Stichpunkte, deren Höhe von der Trumpffarbe abhängig ist sowie davon, ob der Kontrakt kontriert oder rekontriert wurde. Die Punkteverteilung erfolgt dabei so:

Kategorie	nicht kontriert	kontriert	rekontriert
Oberfarben	30	60	120
Unterfarben	20	40	80
NT (7. Stich)	40	80	160
NT (weitere Stiche)	30	60	120

Die verschiedenen Prämien, die die Partei darüber hinaus erhält, werden in den Spielsituationen ‚Großschlemm‘, ‚Kleinschlemm‘, ‚Vollspiel‘ (anderer Begriff ‚Manche‘) sowie ‚Teilkontrakt‘ erzielt.

Großschlemm

Die Alleinspielerpartei hat 13 Stiche angesagt (7 Treff, 7 Karo, 7 Coeur, 7 Pik oder 7 NT).

Kleinschlemm

Die Alleinspielerpartei hat 12 Stiche angesagt (6 Treff, 6 Karo, 6 Coeur, 6 Pik oder 6 NT).

Vollspiel oder Manche

Ein Vollspiel bedeutet, dass die erzielten Stichpunkte durch die angesagten Stiche mindestens 100 betragen, d.h. es sind 10 Stiche für ein Vollspiel in den Oberfarben, 11 Stiche für ein Vollspiel in den Unterfarben und 9 Stiche für ein Vollspiel ohne Trumpf nötig.

Teilkontrakt

Beim Teilkontrakt liegt die angesagte Stichpunktzahl unter 100. Wird aber dem Teilkontrakt mit einem Kontra begegnet und er wird trotzdem erfüllt, verdoppeln sich die Stichpunkte. Somit kann auch ein erfüllter kontrierter Teilkontrakt eine Vollspielprämie erhalten.

Kategorie	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 beliebig kontrierten Kontraktes	50	50
Gewinn eines beliebt rekontrierten Kontraktes	100	100
Für jeden Überstich in einem kontrierten Kontrakt	100	200
Für jeden Überstich in einem rekontrierten Kontrakt	200	400