



# Bridge – leicht gemacht

ERSTE ANNÄHERUNG AN EIN FASZINIERENDES SPIEL

WHIST

MINIBRIDGE

BRIDGE

## Bridge

ist ein komplexes Spiel mit relativ einfachen Regeln. Wir nähern uns der ‚Königin der Kartenspiele‘, indem wir zunächst ihren Vorläufer, das Spiel ‚Whist‘ lernen. Es dauert nur ein paar Minuten, und wir können beginnen zu spielen 😊.

### Regeln des Spiels ‚Whist‘

In seiner klassischen Form ist ‚Whist‘ ein Stichspiel ohne Reizen für 4 Spieler in festen Partnerschaften. Obwohl die Regeln sehr einfach sind, bietet Whist enorme Möglichkeiten für ein technisch gutes Spiel. In seiner Blütezeit wurde viel Literatur zu diesem Spiel verfasst.

### Spieler

Vier Spieler in zwei festen Partnerschaften. Die Partner sitzen einander direkt gegenüber. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Karten

Es wird das Standardkartenspiel mit 52 Karten verwendet. Die Rangfolge der Karten ist in jeder Farbe vom höchsten bis zum niedrigsten Wert: A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2.

### Geben

Die Karten werden vom Spieler links neben dem Geber gemischt und vom Spieler rechts neben dem Geber abgehoben. Der Geber teilt alle Karten aus, so dass jeder Spieler 13 Karten bekommt. Die letzte Karte, die der Geber erhält, wird aufgedeckt und bestimmt, welche Farbe Trumpf ist. Die umgedrehte Trumpfkarte bleibt aufgedeckt auf dem Tisch, bis der Geber an der Reihe ist, den ersten Stich zu spielen. Ist die aufgedeckte Karte ein Bild (Ass, König, Dame oder Bube), wird ohne Trumpffarbe gespielt.

### Spiel

Der Spieler links vom Geber spielt zum ersten Stich aus. Er kann eine beliebige Karte ausspielen. Alle anderen Spieler müssen nacheinander im Uhrzeigersinn eine Karte in den Stich geben. Farbe muss bedient werden, das heißt, die Spieler müssen eine Karte der Farbe, die die ausgespielte Karte hat, in den Stich geben. Ein Spieler, der keine Karte der ausgespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte spielen. Der Stich wird vom höchsten Trumpf in ihm gewonnen. Wenn kein Trumpf im Stich ist, gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe. Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

### Punktwert

Wenn alle 13 Stiche gespielt wurden, erhält die Partei, die mehr als 6 Stiche gemacht hat, für jeden zusätzlichen Stich 1 Punkt.

Die Partei, die zuerst 5 Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen. Dafür sind normalerweise mehrere Einzelspiele notwendig.

## Vom Minibridge\* zum Bridge

Statt bequem mit 12+ Figurenpunkten „Ich eröffne“ zu sagen, muss ich ein Gebot finden, das meiner Partnerin ein möglichst genaues Bild meiner Hand zeigt. Es liegt auf der Hand, dass ich mit der Eröffnung nur eine erste Vorstellung meiner Kartenverteilung übermitteln kann. Erst mit dem zweiten und weiteren Geboten kann ich dann schrittweise präziser werden.

Meine Partnerin hat es auch schwerer als im ‚Minibridge‘. Sie muss mir ihre Kartenverteilung und ihre Punkte möglichst genau übermitteln. Auch hier gilt das, was für mich galt: mit nur einem Gebot kann sie nur Teilbereiche ihrer Hand übermitteln.

Um für eine eventuell etwas längere ‚Unterhaltung‘ genügend Platz zu haben, beginnt unsere Reizung in der Regel auf der 1er-Stufe.



Neben „passen“ stehen uns insgesamt 35 Gebote zur Verfügung

Damit sich die Partnerinnen verstehen können, brauchen sie ein „Bietsystem“, das den einzelnen Geboten bestimmte Bedeutungen zuordnet. Jedes Gebot kann, je nach dem Zusammenhang, in dem es abgegeben wird, verschiedene Bedeutungen haben.

- ✚ Bin ich die erste, die ein Gebot abgibt oder hat meine Partnerin schon geboten und ich „antworte“ ihr?
- ✚ Hat die gegnerische Partei mit dem Bieten begonnen oder in die Reizung eingegriffen?

Es haben sich im Verlauf der Geschichte des Bridge viele Bietsysteme entwickelt. In Deutschland wird überwiegend ein sogenanntes „5er-Oberfarbsystem“ gespielt.

---

\*Der Folder ‚Bridge in 10 Minuten‘ war die zweite Hilfe auf dem Weg, das schönste Kartenspiel der Welt zu lernen.

## Bietsystem 5er-Oberfarben

### Eröffnungen auf der 1er-Stufe

Jedes 5er-Oberfarbsystem zeichnet sich dadurch aus, dass eine Eröffnung in Oberfarbe (also 1♣ oder 1♥) immer mindestens 5 Karten in der genannten Farbe verspricht. Daraus folgt, dass eine Unterfarberöffnung (also 1♦ oder 1♠) auch mal 3 Karten in der genannten Farbe haben kann.

Eröffnungen auf der 1er-Stufe zeigen in unserem Bietsystem 12+ Figurenpunkte (FP). Ihre Stärke ist nach oben auf 19 Figurenpunkte begrenzt\*.

Wir unterscheiden präzise und mehrdeutige Eröffnungen. Präzise Eröffnungen beschreiben meine Hand schon ziemlich genau, mehrdeutige Eröffnungen benötigen ein zweites Gebot, um die Hand (Blatttyp und Stärke) exakter zu beschreiben.

Es gibt 4 Typen, in die wir Verteilung des Blattes einordnen können:

- |                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. Gleichmäßig verteilte Blätter | (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2)      |
| 2. Einfärber                     | (6-3-3-1, 6-3-2-2, 7-3-2-1 usw.) |
| 3. Zweifärber                    | (5-4-3-1, 5-4-2-2, 5-5-2-1 usw.) |
| 4. Dreifärber                    | (4-4-4-1, 5-4-4-0)               |

Die Eröffnung 1SA ist ein Beispiel für eine präzise Eröffnung. Sie zeigt eine gleichmäßige Verteilung mit 15 – 17 Figurenpunkten (ohne 5er-Oberfarbe). Alle Eröffnungen 1 in Farbe sind mehrdeutig, sie können jeden Blatttyp beinhalten und haben eine weite Punktespanne. Grundsätzlich wird die längste Farbe eröffnet, bei gleichen Längen die höhere Farbe. Ausnahme: Bei Händen ohne 5er-Oberfarbe wird, wenn beide Unterfarben 3 Karten haben, 1♠ eröffnet.

Beispiele für Eröffnungen:

I	II	III	IV	V
♣ K B 4 3	♣ K D 7 5	♣ D 6 2	♣ A 9 2	♣ A K 6 2
♥ D 2	♥ B 8 6 5 2	♥ A 2	♥ K B 9 5	♥ 7
♦ A B 8	♦ A K 2	♦ K D 9 7 6 2	♦ A B 4	♦ D B 8 5
♠ K D 3	♠ B	♠ A 2	♠ 9 7 3	♠ D B 7 4
gleichmäßig	Zweifärber	Einfärber	gleichmäßig	Dreifärber
1SA	1♥	1♦	1♣	1♠

\*Es gibt einige wenige Ausnahmen, die zunächst aber keine Rolle spielen.

## Antworten auf die Eröffnung der Partnerin

Im Minibridge war es ganz einfach 😊. Wir haben Figurenpunkte addiert, bei einem Fit die Verteilungspunkte dazugerechnet und konnten so die Stufe, bis zu der wir (mit) bieten wollten, genau festlegen. Diese Zeiten sind vorbei 😞.

Aber wir können natürlich auf unsere Minibridgekenntnisse zurückgreifen.

- ✚ Wenn ein Vollspiel möglich ist, wollen wir es auch bieten
- ✚ Wenn kein Vollspiel möglich ist, wollen wir auf einer möglichst niedrigen Stufe stehenbleiben

Wenn meine Partnerin eröffnet hat, kann sie bis zu 19 Figurenpunkte haben. Daraus folgt, dass ich mindestens 6 Punkte haben muss, damit ein sinnvolles Vollspiel angesagt werden kann. Ich werde also mit 0 – 5 Punkten passen.

Ab 6 Punkten muss ich die Reizung offenhalten. Jetzt geht es darum, den richtigen Kontrakt zu finden. Wie im Minibridge gilt: Am liebsten spiele ich einen Oberfarbkontrakt (dazu muss ich in ♠ oder in ♥ mindestens 8 Karten in den gemeinsamen Händen haben). Habe ich keinen Oberfarbfit, möchte ich einen SA-Kontrakt spielen. Wenn auch das nicht gut aussieht, suche ich den besten Unterfarbkontrakt.

Je nachdem, ob meine Partnerin mit einer Unterfarbe oder mit einer Oberfarbe eröffnet hat, ändert sich also meine Bietstrategie.

- ✚ Wenn meine Partnerin 1♠ oder 1♥ eröffnet hat, sehe ich sofort, ob ich einen sicheren Oberfarbfit habe. Einen Fit zeige ich ihr, indem ich ihre Farbe durch eine Hebung bestätige.
- ✚ Wenn meine Partnerin 1♦ oder 1♣ eröffnet hat, ist es klar, dass sie keine 5er-Oberfarbe haben kann. Aber eine 4er-Oberfarbe ist durchaus möglich. Also muss ich als erstes, wenn möglich, eine Oberfarbe reizen, wenn ich mindestens 4 Karten in dieser Farbe habe. Ist das nicht der Fall, muss ich entweder ein SA-Gebot abgeben, die gereizte Farbe heben oder (das kommt selten vor) die andere Unterfarbe reizen.

## Eröffnung 1 in Oberfarbe mit sofort erkennbarem Fit

Beginnen wir mit einer „klaren“ Situation. Meine Partnerin hat mit 1 in Oberfarbe eröffnet und ich habe mindestens 3 Karten in ihrer Farbe. Damit ist die Frage nach dem Kontrakt, den wir spielen wollen, zur Hälfte beantwortet, wir kennen die Trumpffarbe. Was wir noch herausfinden müssen, ist die Höhe des Kontraktes.

Ab 6 Punkten werde ich ein Gebot abgeben. Ich werde, da ich einen Fit erkennen kann, die eröffnete Farbe heben. Wenn ich wenig Punkte habe, werde ich so niedrig wie möglich reizen. Habe ich selbst eine starke Hand (13+ FV\*), sage ich das Vollspiel an.

Unser Bietsystem legt folgende Punktspannen für eine Bestätigung der eröffneten Oberfarbe fest:

1♥ - 2♥	oder	1♠ - 2♠	6 – 10 FV
1♥ - 3♥	oder	1♠ - 3♠	11 – 12 FV
1♥ - 4♥	oder	1♠ - 4♠	13 – 14 FV

Beispiele nach einer 1♠-Eröffnung der Partnerin:

I	II	III
♠ K 7 6	♠ D 7 6 5	♠ K 9 7 6
♥ D B 7 6	♥ 8	♥ 7 2
♦ 8 7	♦ A B 8 6	♦ 9 4
♣ 9 7 6 3	♣ 9 5 4 2	♣ A D 9 7 3
7 FV = 2♠	11 FV = 3♠	13 FV = 4♠

Farbhebungen sind limitierte Gebote. Sie legen die Trumpffarbe fest und zeigen eine relativ eng eingegrenzte Punktstärke.

Die Partnerin kann jetzt entscheiden, ob sie passen oder weiterreizen will. Dabei zieht sie (wie im Minibridge) die Entscheidungstabelle zu Rate. Da wir in der Reizung praktisch nie bis auf einen FV genau sein können, legen wir fest, dass ab erkennbaren 26 FV ein Vollspiel angesagt werden soll.

---

\*Figurenverteilungspunkte

Beispiele nach einer 1♣-Eröffnung und einer Hebung auf 2♣:

I	II	III
♠ A D 6 3 2	♠ A K 9 5 2	♠ D B 6 5 3 2
♥ K 4 3	♥ K D 6	♥ A K 7
♦ A 4	♦ 4	♦ A D B
♣ 8 5 4	♣ A 8 3 2	♣ 6
14 FV + max 10 FV: pass	18 FV + min 6 FV: 3♣	21 FV + min 6 FV: 4♣

In den Händen I und III haben wir eine eindeutige Situation. Das Vollspiel ist ausgeschlossen (Hand I), also passe ich, um auf möglichst niedriger Stufe die Reizung zu beenden. Das Vollspiel ist sicher (Hand III), also sage ich es sofort an. Lediglich bei Hand II ist die Situation noch nicht geklärt. Hat die Partnerin Minimum für ihre Reizung, haben wir zu wenig für ein Vollspiel. Hat sie Maximum, wird das Vollspiel gehen. Deshalb halte ich mit einem einladenden Gebot die Reizung offen und überlasse die Entscheidung meiner Partnerin.

## Eröffnung 1 in Unterfarbe

Gemäß unserer Strategie, immer, wenn es möglich ist, einen Oberfarbkontrakt zu spielen, werden wir unsere Antwort danach richten, ob ein Oberfarbkontrakt möglich ist. Habe ich selbst keine Oberfarblänge (Länge heißt mindestens 4 Karten in dieser Farbe), ist ein Oberfarbfit ausgeschlossen, denn die Eröffnerin hat ja eine 5er-Oberfarbe ausgeschlossen.

Habe ich aber 4 oder mehr Karten in einer Oberfarbe, so ist ein Fit in dieser Farbe möglich. Meine erste Priorität ist es jetzt, nach diesem Fit zu suchen. Dies geschieht ganz einfach dadurch, dass ich die Farbe auf der 1er-Stufe nenne.

Diese Reizung ist forcierend, das heißt, meine Partnerin muss noch einmal bieten. Deshalb spielt die Zahl meiner Figurenpunkte hier noch keine Rolle. Bis wir einen Fit gefunden haben, reizen wir so sparsam wie möglich.

Beispiele nach einer 1♣-Eröffnung der Partnerin:

I	II	III
♣ K 7 6	♣ D 7 6 5	♣ K D 9 7 6
♥ D B 7 6	♥ A 8	♥ 7 2
♦ 8 7	♦ A B 8	♦ K 4
♣ 9 7 6 3	♣ 9 5 4 2	♣ A D 9 7
6 FP, 4er♥ = 1♥	11 FP, 4er♣ = 1♣	14 FP, 5er♣ = 1♣

Haben wir keine Länge in einer Oberfarbe, müssen wir ein anderes Gebot finden. Dies kann eine Farbhebung oder ein SA-Gebot sein. Eine Farbhebung ist, wie wir gelernt haben, ein limitiertes Gebot. Dies gilt auch für alle SA-Gebote. In der Reizung geben wir immer, wenn die Hand es erlaubt, ein SA-Gebot ab. Mögliche Unterfarbhebungen sind nachrangig.

Das Bietschema kennen wir bereits von den Oberfarbhebungen. Eröffnung: 1♦

1♦ - 2♦	6 – 10 FV
1♦ - 3♦	11 – 12 FV
1♦ - 4♦	☹*
1♦ - 1SA	6 – 10 FP
1♦ - 2SA	11 – 12 FP
1♦ - 3SA	13 – 14 FP

Beispiele nach einer 1♦-Eröffnung der Partnerin:

I	II	III
♣ K 7 6	♣ 6	♣ D 9 7
♥ D B 7	♥ B 8 3	♥ A 7 2
♦ D 8 7	♦ A B 8 6 3	♦ K 4 3 2
♣ 9 7 6 3	♣ 9 5 4 2	♣ A B 9
8 FP = 1SA	9 FV = 2♦	14 FP = 3SA

\*Diese Reizung kommt in unserem Bietsystem nicht vor, weil sie über das vielleicht bessere Vollspiel von 3SA hinausgeht.

## Das zweite Gebot der Eröffnerin (Wiedergebot, Rebid)

Die Aufgabe der Eröffnerin besteht darin, die Beschreibung ihrer Hand fortzusetzen. Wichtig ist, dass alles, was der Partnerin bereits bekannt ist, nicht noch einmal erzählt wird.

Eine Eröffnung ‚1 in Oberfarbe‘ ist nicht sehr präzise, enthält aber nicht nur die Information, dass das Blatt 12+ Figurenpunkte enthält, sondern auch den Vorschlag, einen Oberfarbkontrakt zu spielen. In der überwiegenden Zahl der Fälle ist ein Fit in der eröffneten Farbe vorhanden, so dass die Eröffnerin meist die Aufgabe hat, die Höhe des Kontraktes festzulegen.

Eine Eröffnung ‚1 in Unterfarbe‘ ist eine Aufforderung für die Partnerin, primär eine Oberfarblänge zu zeigen. Dies ist in der Mehrzahl der Fälle möglich. Typische Reizsequenzen sind also 1♦ - 1♣, 1♣ - 1♥ usw.

Nach einer solchen Bietfolge muss die Eröffnerin ihre Hand so exakt wie möglich beschreiben. Sie zeigt natürlich, wenn vorhanden, den erkennbaren Fit in der von der Partnerin gereizten Oberfarbe. Wenn das nicht möglich ist, zeigt sie ihren Blatttyp und die Punktstärke ihrer Hand.

Den Blatttyp ‚gleichmäßige Verteilung‘ zeigt sie durch ein SA-Gebot, den Typ ‚Zweifärber‘ durch das Nennen der zweiten Farbe und den Typ ‚Einfärber‘ durch das Wiederholen der eröffneten Farbe. Es gibt 3 Stärkezonen, die man grob etwa so beschreiben kann: Unterhalb der SA-Stärke (12 – 14 FP), SA-Stärke (15 – 17 FP), oberhalb der SA-Stärke (18 – 19 FP).

Beispiele für Wiedergebote nach der Bietfolge 1♦ - 1♣:

I	II	III	IV	V
♣ K B 4	♣ K 5	♣ D 9 2	♣ A 9 2	♣ A K 6 2
♥ 7 2	♥ B 8	♥ A 2	♥ K B 9 5	♥ 7
♦ A B 8 3 2	♦ A K 9 3 2	♦ K D B 7 6 2	♦ A B 4	♦ D B 8 5
♣ K D 3	♣ D B 6 4	♣ A 2	♣ A D 7	♣ A D 7 4
gleichmäßig	Zweifärber	Einfärber	gleichmäßig	Fit
1SA	2♣	3♦	2SA	3♣

Das muss ich ohne langes Nachdenken beantworten können:

Was unterscheidet die Oberfarben von den Unterfarben?

Was ist ein limitiertes Gebot?

Was ist ein forcierendes Gebot?

Welche dieser Gebote sind limitiert, welche forcierend?

♣♠ - 1♣	(verspricht _____ Punkte)
♣♠ - 1♦ - 1SA	(verspricht _____ Punkte)
♣♠ - 1♥ - 3SA	(verspricht _____ Punkte)
♣♠ - 1♣ - 3♣	(verspricht _____ Punkte)
♣♠ - 1♦ - 1♥	(verspricht _____ Punkte)

Welche Blatttypen gibt es?

Welcher Blatttyp hat diese Verteilung?

♣♠	5 - 3 - 3 - 2
♣♠	6 - 3 - 3 - 1
♣♠	4 - 4 - 3 - 2
♣♠	5 - 4 - 2 - 2
♣♠	5 - 4 - 4 - 0

Wie viele Stiche muss ich ansagen und dann auch erzielen, um eine Vollspielprämie zu erhalten?

In einem ♣ - oder ♦-Kontrakt \_\_\_\_\_

♥ - oder ♠-Kontrakt \_\_\_\_\_

SA-Kontrakt \_\_\_\_\_