

Bridge in 10 Minuten

Beginn

4 Spieler sitzen an einem vorzugsweise quadratischen Tisch, jeder Spieler an einer Seite. Bridge ist ein Kampf zwischen 2 Teams (genannt Partnerschaften). Sie und Ihr Partner, der gegenüber sitzt, gegen die Spieler links und rechts von Ihnen. Eine Partei ist Nord-Süd, die andere ist Ost-West. Gespielt wird mit einem 52 Karten-Blatt (ohne Joker), das Karte für Karte gleichmäßig auf alle 4 Spieler aufgeteilt wird (jeder 13). Jeder Spieler sortiert seine Karten (verdeckt) nach Farben und Rang.

Farben:	♠PIK	♥COEUR	♦KARO	♣TREFF									
Höchste Farben:	♠PIK												
Rang:	A	K	D	B	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Höchster Rang:	dass Ass (A)												
Es gibt 2 Phasen: Die Reizung und das Spiel. Die Reizung erfolgt zuerst.													

Spiel

Das Ziel ist, möglichst viele Stiche zu machen. Die vorausgehende Reizung bestimmt, wie viele Stiche jede Partnerschaft erzielen muss, um Prämienpunkte zu erhalten. Ein Stich besteht aus 4 Karten, die nacheinander (im Uhrzeigersinn) von den 4 Spielern offen aufgedeckt vor sich auf den Tisch gelegt werden. Ein Spieler beginnt mit einer Farbe, die von allen anderen Spielern zugegeben werden muss, es sei denn, man hat keine Karte dieser Farbe mehr.

Die höchste gespielte Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich. Jeder Spieler dreht nun seine gespielte Karte um, so dass sie verdeckt ist. Hat man einen Stich gewonnen, wird die Karte senkrecht gelegt, bei verlorenem Stich waagrecht. Stiche zählen für die Partnerschaft, d.h. man muss keine höhere Karte legen, wenn der Partner bereits mit seiner Karte den Stich gewinnen würde. Der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus (nach seiner Wahl). 13 Stiche werden gespielt. Es geht nicht darum, in einem Stich besonders hohe Karten zu bekommen (im Gegensatz zu Skat, Doppelkopf, etc.). Der gewonnene Stich ist ausschlaggebend.

Eine Farbe kann innerhalb der Reizung als Trumpf benannt werden: Trümpfe sind wie "Freikarten". Wenn man eine Farbe nicht mehr bedienen kann, darf "nicht muss" man einen beliebigen Trumpf dazu legen, um einen Stich zu gewinnen! Ein Spiel mit einer Trumpffarbe empfiehlt sich bei mindestens 8 gemeinsamen Karten in einer Farbe. Dies herauszufinden ist ein Ziel der vorausgehenden Reizung.

Spielablauf

Eine Partei gewinnt die vorausgehende Reizung. Der Spieler dieser Partei, der den Kontrakt angesagt hat (s. Reizung) wird zum sogenannten Alleinspieler. Der Spieler links vom Alleinspieler spielt zum ersten Stich eine Karte seiner Wahl aus. Jetzt legt der Partner des Alleinspielers alle seine Karten offen auf den Tisch: im Rang untereinander (nach unten zeigend) und die Farben nebeneinander. Dieser Spieler kann in das Spiel nicht mehr eingreifen und wird zum sogenannten Dummy.

Der Dummy darf nur noch Karten zugeben, die ihm der Alleinspieler nennt. Nach gespielten 13 Stichen werden die gewonnenen Stiche jeder Partei zusammengezählt. Ob man das Spiel gewonnen hat, hängt davon ab, wie viele Stiche man in der vorausgehenden Reizung angesagt hat.

Vereinfachte Reizung

Die Reizung verpflichtet eine Partnerschaft, eine gewisse Stichanzahl zu machen. Die minimale Anzahl von angesagten Stichen beträgt 7 (Stufe 1). Je mehr Stiche angesagt werden, desto höher ist nach dem Spiel die Prämie (s. Für den angesagten und erfüllten Kontrakt...). Sagt eine Partnerschaft mehr Stiche an, als sie im Spiel erzielt, bekommt sie Minuspunkte (s. Stiche, die der Alleinspieler zuwenig macht...) Da die Reizung beim -richtigen Bridge komplex ist, wird hier vereinfacht. Mit der folgenden Methode kann man die richtige Stichanzahl abschätzen:

- Jeder Spieler bewertet das eigene Blatt anhand hoher Figuren und zählt die Punkte zusammen.

A = 4 Punkte K = 3 Punkte D = 2 Punkte B = 1 Punkt 10...2 = 0 Punkte

- Der Teiler sagt mit mindestens 12 Punkten: -Ich eröffne! oder bei weniger als 12 Punkten: -Ich passe! Solange noch kein Spieler mit Eröffnungsstärke gefunden wurde, bekommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler das Recht zu eröffnen. Sobald ein Spieler -Ich eröffne! sagt, wird er zum Eröffner.
- Der Partner des Eröffners schreibt seine Punktstärke und die Anzahl der Karten in jeder einzelnen Farbe auf einen Zettel und gibt ihn dem Eröffner!
- Der Eröffner zählt die gemeinsamen Punkte und die gemeinsame Anzahl der Karten pro Farbe. Zählt der Eröffner weniger als 20 gemeinsame Punkte, geht das Spiel an die andere Partnerschaft. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem Eröffner legt den Kontrakt mit dieser Methode fest.
- Der Eröffner (oder bei weniger als 20 gemeinsamen Punkten für seine Partnerschaft: der im Uhrzeigersinn nächste Spieler) entscheidet sich nun mit Hilfe unten stehender Tabelle für einen Kontrakt:
 - ab 8 gemeinsamen Karten in einer Farbe wählt er die Farbe mit den meisten gemeinsamen Karten als Trumpf
 - bei gleicher Anzahl gemeinsamer Karten in zwei Farben: die ranghöhere Farbe
 - ohne 8 gemeinsame Karten in jeder Farbe: Sans Atout (ohne Trumpf)

Gemeinsame Punkte	20/21/22	23/24	25/26	27/28/29	30/31/32	33/34/35/36	37+
Kontrakt-Stufe	1	2	3	4	5	6	7
Stiche	7	8	9	10	11	12	13

Beispiel 1: zusammen 29 Punkte und zusammen 9 Pik-Karten: Kontrakt: 4 ♠(10 Stiche).
 Beispiel 2: zusammen 23 Punkte und keine 8 gemeinsamen Karten: Kontrakt: 2 SA (8 Stiche)

Für den angesagten und erfüllten Kontrakt

	1 ♣	2 ♣	3 ♣	4 ♣	5 ♣	6 ♣	7 ♣
Prämie:	70	90	110	130	400	920	1440
	1 ♦	2 ♦	3 ♦	4 ♦	5 ♦	6 ♦	7 ♦
Prämie:	70	90	110	130	400	920	1440
	1 ♥	2 ♥	3 ♥	4 ♥	5 ♥	6 ♥	7 ♥
Prämie:	80	110	140	420	450	980	1510
	1 ♠	2 ♠	3 ♠	4 ♠	5 ♠	6 ♠	7 ♠
Prämie:	80	110	140	420	450	980	1510
	1SA	2SA	3SA	4SA	5SA	6SA	7SA
Prämie:	90	120	400	430	460	990	1520
Macht man mehr Stiche als angesagt: Bei ♣/♦: je 20 Punkte pro Mehrstich dazu Bei ♥/♠/SA: je 30 Punkte pro Mehrstich dazu							

Stiche, die der Alleinspieler zu wenig macht

Faller	Minuspunkte
1	50
2	100
3	150
4	200
...	...
Bei der Berechnung der Minus- punkte ist es unerheblich, in welchem Kontrakt der Allein- spieler zu wenig Stiche (= Faller) gemacht hat.	

