

Vorwort

Die Suche nach einer internationalen Sprache hat schon lange Zeit die Menschheit bewegt. Einer der engagiertesten Sprachforscher war der polnische Augenarzt Ludwig Zamenhof, der 1887 mit 28 Buchstaben und 16 Grundregeln ohne Ausnahmen versucht hat, eine Welthilfssprache zu konstruieren: Esperanto. Durchgesetzt hat sich keine internationale Sprache, auch Esperanto nicht. Aber es gibt Sprachen, die in vielen Ländern zumindest von einer Minderheit verstanden werden. Und seit einigen Jahrzehnten gibt es auch ein Spiel, das in allen Erdteilen von Menschen unterschiedlicher Nationalität nach denselben Regeln und in derselben "Sprache" gespielt wird: Bridge. Erforderlich dafür ist nur ein "Mini-Vokabular": die Zahlen von eins bis sieben, die Bezeichnungen für die vier Spielkartenfarben, der französische Ausdruck Sans Atout sowie die Begriffe Passe, Kontra und Re-Kontra. Seit einigen Jahren ist auch das "Sprechen" dieser Sprache nicht mehr nötig. In Bridge-Clubs werden heute Bidding Boxes mit Bietkarten verwendet, kleine Kästen mit verschiedenfarbigen Karten, und auch beim Bridge zu Haus kann man sich dieses Hilfsmittels bedienen. Wortlos kann jetzt beim Bridge-Spiel kommuniziert werden.

Bridge ist das am weitesten verbreitete und auch interessanteste Kartenspiel der Welt. Es wird in über 100 Ländern von mehr als 100 Millionen gespielt. Immer mehr Menschen sind von diesem Spiel und der intellektuellen Herausforderung dieses "Schachs der Kartenspiele" begeistert. Verglichen mit vielen anderen Freizeitbeschäftigungen und Sportarten bietet Bridge zahlreiche Vorteile: Männer und Frauen, Jugendliche und ältere Menschen spielen nach denselben Regeln, unter gleichen Voraussetzungen und mit gleichen Erfolgs-Chancen. Einer besonderen körperlichen Fitneß bedarf es nicht, um erfolgreich am Spiel teilzunehmen. Bridge kann bei jedem Wetter und zu jeder Tageszeit gespielt werden. Die einzige Klage, die nicht selten von Bridge-Anfängern zu hören ist, ist das Bedauern, Bridge nicht schon zu einem früheren Zeitpunkt gelernt zu haben.

Einleitung

Wenn Sie sich bisher noch nicht mit Bridge beschäftigt haben, könnte es daran liegen, daß es Ihnen an Selbstvertrauen gefehlt hat, weil Bridge angeblich sehr kompliziert und nicht leicht zu erlernen ist. Vielleicht haben Sie auch schon einmal ein Bridge-Lehrbuch in der Hand gehabt, das eine Einführung in das Bridgespiel sein will, und festgestellt, daß dieses Buch viel zu viel Neues zu schnell präsentiert und vor allem Kenntnisse im Kartenspielen voraussetzt, über die Sie noch nicht verfügen.

Das vorliegende Buch will dem abhelfen und Ihnen dabei behilflich sein, Ihre Befürchtungen gegenüber Bridge zu überwinden. Es wendet sich besonders - aber keinesfalls ausschließlich - an Karten-Einsteiger, denen Begriffe wie Reizen, Trumpfen, Schneiden möglicherweise noch nicht vertraut sind, und ist für Jugendliche ebenso geeignet wie für Erwachsene, denn es beschränkt sich auf Wesentliches und führt in leicht verständlicher Form in die Welt des Bridge ein, ohne den Leser mit komplizierten Details zu belasten. Zugrundegelegt wird das Acol-System, ein natürliches Bietsystem, das weltweit immer mehr Freunde gewinnt.

"Bridge lernen leicht gemacht" ist in drei Hauptabschnitte gegliedert. Im ersten Teil ("**Allgemeines**") lernen Sie die Spieler, die Karten, das Reizen und die Blattbewertung kennen. Der zweite Teil ("**Die Reizung**") behandelt Eröffnungsgebot, Antwortreizung, Rückgebot des Eröffners und seines Partners, Gegenreizung, die verschiedenen Formen des Kontra, Sperransagen, starke Eröffnungen, Schlemmreizung und die beiden wichtigsten Konventionen. Im dritten Teil ("**Die Spieldurchführung**") werden Grundlagen des Alleinspiels und des Gegenspiels erläutert. Zusammenfassungen und insgesamt 180 Testfragen ergänzen die einzelnen Abschnitte und ermöglichen, Wichtiges zu wiederholen und Fortschritte zu überprüfen. Der **Anhang** beschäftigt sich mit der Abrechnung beim Rubber-Bridge und beim Turnier-Bridge, mit Geschichte und Entwicklung des Bridge und der Entstehung des Acol-Systems. Ein ausführliches Verzeichnis mit Bridge-Ausdrücken wird Ihnen helfen, wichtige Fachausdrücke nachzuschlagen.

Sie sollten sich bei der Lektüre des vorliegenden Buches Zeit lassen, systematisch Abschnitt für Abschnitt durcharbeiten, ein Kartenspiel zur Hand nehmen und mit ausgelegten Karten die beschriebenen Teilungen

und Testaufgaben selbst "mitspielen" - am besten mit Freunden, die Bridge-Anfänger sind wie Sie selbst. Je weiter Sie mit der Lektüre fortschreiten, desto sicherer werden Sie Zusammenhänge erkennen und desto mehr Freude an Bridge werden Sie finden.

A. ALLGEMEINES

1. Die Spieler

Bridge ist ein Kartenspiel für vier Personen, bei dem sich jeweils zwei Personen gegenüber sitzen und ein Paar (ein Team, eine Partnerschaft, Mannschaft, Partei) bilden, das gegen das andere Paar spielt. Im Idealfall sitzen Bridgespieler an einem quadratischen Tisch, jedoch genügt auch irgendein rechteckiger oder runder Tisch.

Um Spieler und Kartenverteilungen leicht identifizieren zu können, bezeichnet man die vier Spieler nach den vier Himmelsrichtungen. Nord spielt also mit Süd zusammen und bildet mit dem auf Süd sitzenden Partner eine Partei, ebenso West mit seinem Partner Ost.

Spielt man nicht in einem Bridge-Club sondern zu Haus und hat keinen regelmäßigen Partner zum Kartenspielen, so lost man die Partnerschaften aus. Die Karten werden gemischt, man läßt den gemischten Stoß abheben und breitet die Karten fächerförmig verdeckt auf dem Tisch aus. Jeder der vier zum Bridge zusammengekommenen Spieler zieht nun eine Karte. Die zwei Spieler, die die zwei höchsten Karten gezogen haben, spielen als Paar gegen die beiden anderen. Haben mehrere Personen Karten gleichen Ranges gezogen, ist also beispielsweise zwei-, drei- oder viermal ein König gezogen worden, so entscheidet der Rang der Farbe über die Partnerschaft. Aber über den Rang der vier Farben soll erst im folgenden Abschnitt gesprochen werden.

2. Die Karten

Als Spielkarten werden französische Karten benutzt. Man benötigt ein Paket von 52 Karten (Joker braucht man im Bridge nicht). Für Bridge-Anfänger, die noch nie mit Spielkarten zu tun hatten, sei erklärt, daß die 52 Karten in vier Sorten (Kartenfamilien, Gruppen), die man "Farben" nennt, unterschieden werden. Diese vier Farben nennt man

Pik

Coeur (nicht Herz, wie bei einigen anderen Kartenspielen)

Karo

Treff (nicht Kreuz).

Auf Spielkarten, in Bridgespalten von Zeitschriften, Bridge-Büchern und auch im vorliegenden Buch werden die Farben durch Symbole dargestellt:

- ♠ Pik
- ♥ Coeur
- ♦ Karo
- ♣ Treff

Jede der vier Farben besteht aus 13 Karten ($4 \times 13 = 52$) mit dem As als höchster und der 2 als niedrigster Karte. Die **"Rangordnung"** der 13 Karten lautet: As (A), König (K), Dame (D), Bube (B), 10, 9, 8 etc. bis hin zur niedrigsten Karte, der 2. Im gesamten Kartenpaket gibt es also vier Asse, vier Könige, vier Damen etc. bis hin zu vier 2en.

Auch die vier Farben unterliegen einer **Rangordnung**: Pik und Coeur werden **"Oberfarben"**, Karo und Treff **"Unterfarben"** genannt. Pik ist "höher" als Coeur, Coeur höher als Karo und Karo höher als Treff, so daß sich die Rangordnung Pik - Coeur - Karo - Treff mit der Oberfarbe Pik als der ranghöchsten und der Unterfarbe Treff als der rangniedrigsten Farbe ergibt.

3. Das Austeilen der Karten

Nachdem der **"Teiler"** (oder **"Geber"**) für das erste Spiel ausgelost worden ist - der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert gezogen hat, ist der Teiler -, werden vom links neben dem Teiler sitzenden Spieler alle 52 Karten gemischt. Vom rechten Nachbarn des Teilers wird der gemischte Kartenstoß abgehoben und anschließend vom Teiler ausgeteilt. Die Verteilung der Karten erfolgt einzeln im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Teilers, so daß der Teiler selbst die letzte, die 52. Karte, erhält.

Erst nach Austeilen aller Karten nimmt jeder der vier Spieler seine 13 Karten auf und zählt sie verdeckt (mit dem Bild nach unten) nach. Anschließend nimmt er sie fächerförmig in eine Hand und ordnet sie nach Farben und Werten, wobei es empfehlenswert ist, die Farben Rot und Schwarz der besseren Übersichtlichkeit wegen zu trennen und innerhalb der einzelnen Farben die höchsten Karten jeweils links einzuord-

nen. Die 13 Karten eines Spielers werden seine "**Hand**" oder auch sein "**Blatt**" genannt.

Spielt man nicht zu Haus, sondern in einem Bridgeclub, stecken die Karten für die einzelnen Spieler in einem Behältnis, das man "**Board**" nennt. Dieses Board hat je ein kleines Fach für die jeweils 13 Karten der vier Spieler. Zu Beginn eines Clubturniers werden die Karten gemischt, ausgeteilt und je 13 Karten verdeckt in die vier mit Nord, Ost, Süd und West bezeichneten Fächer gesteckt. Nach Beendigung eines Spieles wirft man die Karten nicht (wie beim Bridge zu Haus) zusammen und mischt sie neu, sondern steckt sie zu je 13 in die entsprechenden Fächer zurück. Da bei Clubturnieren natürlich an mehreren Tischen gespielt wird, können durch dieses Verfahren anschließend andere Paare mit genau denselben Kartenverteilungen spielen, und man ist am Ende des Turniers in der Lage, die einzelnen Resultate miteinander zu vergleichen.

4. Das Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist, gemeinsam mit seinem Partner so viele "**Stiche**" wie möglich zu gewinnen. Was ist ein "Stich" und wie kann man Stiche "gewinnen"? Jeder Stich besteht aus vier Karten. Einer der vier Spieler legt eine seiner 13 Karten offen vor sich auf den Tisch (man sagt dazu: er "**spielt aus**", "**greift an**"). Die drei anderen Spieler legen anschließend der Reihe nach im Uhrzeigersinn je eine ihrer Karten dazu - ebenfalls offen vor sich auf den Tisch. Dabei sind sie verpflichtet, eine Karte derselben Farbe zu spielen (sie müssen "**bedienen**", "**zugeben**", "**Farbe bekennen**"). Die ranghöchste der vier gespielten Karten hat den Stich gewonnen. Logischerweise gibt es also in jedem Spiel jeweils 13 Stiche, da ja jeder Spieler 13 Karten besitzt.

War beispielsweise Süd Teiler und hat die $\spadesuit 9$ zum ersten Stich ausgespielt, West den $\spadesuit B$, Nord die $\spadesuit D$ gelegt und Ost mit $\spadesuit 7$ bedient, so hat Nord den Stich gewonnen, weil die $\spadesuit D$ die ranghöchste der vier gespielten Karten ist. Jeder Spieler legt nun seine gespielte Karte umgedreht, also verdeckt, vor sich auf den Tisch. Um am Ende eines Spiels die Überprüfung der Anzahl erzielter Gewinnstiche zu erleichtern, legt jeder Spieler seine gespielte Karte nach einem gewonnenen Stich jeweils senkrecht zu sich ab, nach einem verlorenen Stich waagrecht.

Die Karten aller folgenden Stiche bis hin zum 13. Stich werden dann wieder entweder senkrecht oder waagrecht halb übereinander danebengelegt. Während das Ausspiel zum ersten Stich festliegt (immer spielt der Teiler aus), wird das Ausspiel zu allen weiteren Stichen durch den Gewinn eines Stiches bestimmt. Der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, spielt jeweils zum nächsten Stich aus. Also spielt in unserem Beispiel Nord zum zweiten Stich aus.

Kann ein Spieler die verlangte Farbe nicht bedienen, weil er in dieser Farbe keine Karte besitzt, muß er statt dessen eine beliebige Karte einer anderen Farbe einsetzen. Man nennt das "**abwerfen**". Hat im vorliegenden Fall beispielsweise Ost kein Karo mehr, so wirft er vielleicht die ♣ 4 oder die ♠ 2 ab. Am Gewinn des Stiches ändert das nichts. Karo war ausgespielt und verlangt. Nord hatte das höchste Karo gelegt, Ost besaß kein Karo sondern hat abgeworfen. Folglich hat Nord den Stich gewonnen.

Diese in unserem Beispiel gezeigte Grundregel, daß die ranghöchste Karte einer Farbe den Stich gewinnt, gilt in Spielen ohne Trumpffarbe. Solche Spiele ohne Trumpf werden "**Sans Atout**" genannt und SA abgekürzt. Für Bridge in englischsprachigen Ländern sollte man dafür auch die Bezeichnung "**No Trump**" (NT abgekürzt) kennen.

Außer SA-Spielen gibt es nun aber auch "**Farbspiele**", d.h. Spiele, für die eine der vier Farben als Farbe mit besonderen Vorrechten, als "**Trumpf**"-Farbe festgelegt wurde. Diese Trumpffarbe ist eine Farbe, die für die Dauer eines Spieles die stärkste, alles beherrschende Farbe ist, und auch der kleinste Trumpf dieser Farbe, die 2, ist mächtiger als jede Karte irgendeiner anderen Farbe.

Kehren wir zurück zu unserem obigen Beispiel: Handelt es sich nicht um ein SA-Spiel, sondern um ein Farbspiel und ist beispielsweise Pik als Trumpf bestimmt worden, so hätte nach Karo-Ausspiel nicht Nord sondern Ost diesen Stich gewonnen, wenn Ost kein Karo, aber mindestens eine Karte der Trumpffarbe Pik besitzt. Süd hat ♦ 9 ausgespielt. Wests ♦ B ist höher als die ♦ 9, Nord's ♦ D höher als der ♦ B (bis hierhin gehört dieser Stich also Nord). Nun aber legt Ost, da er kein Karo hat, die ♠ 2. Pik ist Trumpf, Ost hat "getrumpft", und der Stich gehört ihm. Erneut muß betont werden: **es ist Pflicht zu bedienen**. Nur weil Ost kein Karo besitzt, darf er "**trumpfen**". Hätte er statt der ♠ 2 eine ♣- oder ♥-Karte gelegt, beispielsweise die ♣ 2 oder die ♥ 5,

dann wäre das kein Trumpfen sondern Abwerfen, und den Stich hätte Nord gewonnen. Wenn man also in einem Farbspiel eine ausgespielte Farbe nicht bedienen kann, so darf man trumpfen, aber man muß es nicht. Man kann auch abwerfen.

Zusammenfassung:

1. Zwei Partner (Nord und Süd bzw. Ost und West) arbeiten zusammen mit dem Ziel, so viele Stiche wie möglich zu gewinnen.
2. Nachdem eine Karte ausgespielt worden ist, müssen die drei anderen Spieler eine Karte derselben Farbe spielen, d. h. sie müssen bedienen.
3. Es gibt Sans Atout-Spiele (die jeweils höchste Karte in der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich; es gibt keinen Trumpf) und Farbspiele (die jeweils höchste Karte einer ausgespielten Farbe bzw. die höchste Trumpfkarte gewinnt den Stich).
4. Kann ein Spieler nicht bedienen, weil er keine Karte der ausgespielten Farbe besitzt, darf er entweder abwerfen oder - nur in Farbspielen - trumpfen.
5. Der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, spielt zum folgenden Stich aus.

Quiz 1

1. Wer spielt mit wem zusammen, wenn von den vier Spielern vor Spielbeginn folgende Karten gezogen worden sind:

a) ♥ 3	♥ 10	♣ D	♥ B
b) ♠ A	♥ D	♦ K	♠ 5
c) ♥ K	♦ 7	♠ K	♣ K
d) ♠ 8	♥ 9	♣ 9	♦ D
2. Welcher Spieler ist in den oben dargestellten vier Fällen jeweils der Teiler?
3. Welche Farbe ist die ranghöchste, welche die rangniedrigste?

4. Welche Farben bezeichnet man als Oberfarben, welche als Unterfarben?
5. Welche Farbe ist jeweils einen Rang höher als die hier genannte?
- a) Coeur b) Treff c) Pik d) Karo
6. Wem gehört der Stich in einem SA-Spiel, wenn West ausspielt:
- | West | Nord | Ost | Süd |
|--------|------|-----|-----|
| a) ♦ 3 | ♣ 5 | ♦ D | ♦ B |
| b) ♦ K | ♦ A | ♣ 2 | ♠ 6 |
| c) ♥ D | ♥ K | ♣ 8 | ♣ B |
7. Wem gehört der Stich in den obigen drei Beispielen, wenn Treff Trumpf ist?

5. Das Reizen

Das Bridgespiel besteht aus zwei Teilen: der "**Reizung**" (auch "**Auktion**" genannt) und dem "**Spiel**" selbst. In einigen anderen Kartenspielen wird eine Trumpffarbe durch Aufdecken oder Ziehen einer Karte bestimmt. Beim Bridge hat jeder der vier Spieler durch eine Symbolsprache, das "**Reizen**", die Möglichkeit, die Farbe seiner Wahl zu bestimmen. Meist schlägt er seine längste Farbe, die Farbe, von der er die meisten Karten in seiner Hand hält, als Trumpffarbe vor. Oder er schlägt vor, daß ohne Trumpffarbe, also Sans Atout, gespielt wird. Nehmen wir einmal folgende Hände von Nord und von Süd an:

Nord	♠ A9864
	♥ 7
	♦ D73
	♣ K986
Süd	♠ 75
	♥ AK983
	♦ 82
	♣ ADB4

Süds längste Farbe ist Coeur. Er wird Coeur als Trumpffarbe vorschlagen. Nords längste Farbe ist Pik. Seine erste Wahl ist also Pik. Da Bridge