

# KONTRAKTE

Hier gibt es einen Überblick über die möglichen Kontrakte:

## DER TEILKONTRAKT

Als Teilkontrakt bezeichnet man ein Spiel, dessen Stichwert unter 100 Punkten liegt. Für jedes erfüllte Teilspiel gibt es einen **Bonus von 50 Punkten**, egal ob sich der Alleinspieler in Gefahr befindet oder nicht.

Teilspiele sind zum Beispiel:

1 ♠ = 30 + 50 (Bonus) = 80 Punkte Spielwert  
3 ♣ = 60 (3x20) + 50 (Bonus) = 110 Punkte Spielwert  
2NT = 70 (40 + 30) + 50 (Bonus) = 120 Punkte Spielwert

## DIE MANCHE (volles Spiel)

Als Manche bezeichnet man jedes Spiel, dessen **Stichwert 100 mehr Punkte** beträgt. Der **Bonus für die Manche** ist bedeutend höher als der für Teilkontrakte und **300 Punkte** in Nichtgefahr und **500 Punkte** in Gefahr.

**Eine Manche zählt also wesentlich mehr als ein Teilspiel.**

Den Bonus für die erhält man bei folgenden Kontrakten:

**3NT:** Wie wir bereits gelernt haben, ist es - um 3 NT zu erfüllen - notwendig, 9 Stiche zu erfüllen [6 (das Buch) + 3]. Die Punkte setzen sich also wie folgt zusammen:  $40 + 30 + 30 = 100$ . dazu der Manchebonus - 300 in Nichtgefahr oder 500 in Gefahr.

**3NT angesagt, also 9 Stich Ohne Atout bringt 400 bzw. 600 Punkte.**

Manche in Edelfarbe (Oberfarbe):

**4♥ oder 4♠:** Für die Manche in Edelfarbe sind 10 Stiche erforderlich. Das setzt sich wie folgt zusammen:  $4 \times 30 = 120 + 300$  bzw.  $+ 500 = 420$  bzw. **620 Punkte.**

Manche in Unterfarbe:

**5♣ oder 5♦:** Für die Manche in Unterfarbe sind 11 Stiche erforderlich. Das setzt sich zusammen:  $5 \times 20 = 100 + 300$  bzw.  $500 = 400$  bzw. **600**

## KONTRAKTE

Manchen sind:	
3 NT	400 bzw. 600 Punkte
4♥/4♠	420 bzw. 620 Punkte
5♣/5♦	400 bzw. 600 Punkte

### DER KLEINSCHLEMM:

Als Kleinschlemm bezeichnet man jedes Spiel auf Sechserstufe, also 12 Stichen. Der Bonus beträgt in Nichtgefahr  $300 + 500 = 800$  Punkte und in Gefahr  $500 + 750$  Punkte = 1250 Punkte

### DER GROSSSCHLEMM:

Als Großschlemm bezeichnet man alle Spiele, bei denen sich der Alleinspieler verpflichtet alle 13 Stiche zu machen. Der Bonus beträgt  $300 + 1000 = 1300$  bzw.  $500 + 1500 = 2000$  Punkte

### ÜBERSTICHE:

Überstiche sind zusätzlich zur Kontrakterfüllung erzielte Stiche.

### DIE FALLER (Unterstiche):

Als Faller bezeichnen wir jene Stiche, die wir für die Kontrakterfüllung zu wenig erzielt haben. Kann der Alleinspieler seinen Kontrakt also nicht erfüllen, so bekommt nicht seine Seite Minuspunkte, sondern die Gegner Pluspunkte.

War der Alleinspieler in Nichtgefahr, so bekommt die Gegenseite 50 Punkte pro Faller, war er in Gefahr, so bekommt der Gegner 100 Punkte pro Faller.