

# Bridge.....



## Eine kurze Beschreibung

Bridge ist mit Sicherheit die Mutter aller Kartenspiele, denn für jemanden, der Bridge beherrscht, sind alle anderen Kartenspiele ein Klacks. Es wird weltweit von über 100 Millionen Menschen gespielt und ist somit der am meisten praktizierte Denksport.

Das Image, ausschließlich ältere Semester würden dieses Spiel praktizieren, besteht völlig zu Unrecht. Es werden jährlich Europa- und Weltmeisterschaften eigens für Schüler (unter 20 Jahren) und Junioren (unter 25) veranstaltet.

In Frankreich, Italien oder Polen ist es gängig, dass Bridge an Schulen unterrichtet wird.

Selbstverständlich werden auch in der offenen Klasse und für die Damen eigene Welt- und Europameisterschaften sowie Olympiaden ausgetragen. Dies verwundert nicht weiter, da Bridge in sehr vielen Ländern offiziell als Sport anerkannt ist.

Bridge entstand Ende des 19. Jahrhunderts aus dem in England gespielten Whist. Die Regeln für das moderne Bridge wurden um 1930 von Ely Culbertson geschaffen. Man könnte meinen, dass der Name des Spieles deshalb Bridge lautet, weil zwischen den Partnern eine Gedankenbrücke geschlagen wird, der Name stammt aber vom russischen „biritsch“ ab.

Es handelt sich um ein Kartenspiel für vier Personen, wobei von den vier Spielern jeweils zwei eine Partnerschaft bilden. Jeder Spieler nimmt auf einer Seite eines Tisches Platz. Die Spieler einer Partnerschaft sitzen einander gegenüber. Die vier Spieler werden üblicherweise nach den vier Himmelsrichtungen bezeichnet.



## Das Spiel selbst ist in zwei Phasen unterteilt: die Lizitation und das Abspiel der Karten

### 1. Das Lizit (= die Lizitation)

Dabei geht es darum, durch so genannte Ansagen mit dem Partner Informationen über die Blätter auszutauschen. Man versucht auf legale Weise, nach bestimmten Regeln dem Partner mitzuteilen, welche Figuren (Ass, König, Dame, Bube) bzw. wie viele Karten in welcher Farbe (Pik, Herz, Karo, Treff, wobei Pik die ranghöchste Farbe ist, gefolgt von Herz, Karo, Treff) man im Blatt hält. Bei diesem Vorgang verpflichtet sich eine Achse, eine gewisse Anzahl an Stichen zu erzielen.

### 2. Das Abspiel der Karten

Der Spieler einer Partie, der den (End-)Kontrakt angesagt hat, wird zum so genannten Alleinspieler. Die Gegner des Alleinspielers werden Gegenspieler genannt. Der Spieler links vom Alleinspieler spielt zum ersten Stich eine Karte seiner Wahl aus. Der Alleinspieler versucht, die versprochene Anzahl an Stichen zu erzielen. Die Gegenpartei bemüht sich, dies zu verhindern. Das Ziel ist nun, möglichst viele Stiche zu machen, sowohl als Alleinspieler als auch als Gegenspieler.

Der Partner des Alleinspielers legt nach dem Ausspiel seine Karten offen auf den Tisch. Diese Karten werden vom Alleinspieler kommandiert. Der Spieler, dessen Karten auf dem Tisch liegen (Strohmann oder Dummy genannt) muss den Weisungen seines Partners folgen und kann in das Spiel nicht mehr eingreifen. Bei der zweiten Phase des Spieles sind daher de facto nur drei Personen beteiligt.



## Einige Spielregeln

**Das Kartenpaket:** Bridge wird mit 52 französischen Karten gespielt. Die verwendeten Karten sind A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2 wobei das Ass die höchste ist. Die 52 Karten werden auf die Spieler aufgeteilt, es erhält daher jeder 13. Es gibt keinen Talon.

**Spielrichtung:** Es spielt sich alles im Urzeigersinn ab.

**Stich:** Vier gespielte Karten (d.h. von jedem Spieler eine) stellen einen Stich dar. Die höchste gespielte Karte gewinnt den Stich. Wenn Atout im Spiel ist, gewinnt das höchste zu dem Stich zugegebene Atout den Stich.

**Mit oder ohne Atout:** Es gibt Spiele, wo es Atouts (= Karten einer bestimmten Farbe, die Karten der anderen Farben überstechen können) gibt und solche, wo dies nicht der Fall ist.

**Farbe Bekennen:** In jedem Spiel muss die ausgespielte Farbe bekannt (= zugegeben) werden. Man ist aber nicht gezwungen zu stechen, es herrscht also Farbzwang, aber kein Stichzwang.

**Abwerfen:** Hat ein Spieler die zu Beginn eines Stiches ausgespielte Farbe nicht (mehr), so darf er eine Karte einer beliebigen anderen Farbe zugeben. Die Höhe dieser Karte ist irrelevant.

**Reihenfolge der Stiche:** Wer einen Stich macht, muss als erster zum nächsten Stich ausspielen. Dabei darf der Spieler jede Karte von jeder Farbe seiner Wahl spielen. Diese Farbe müssen die anderen Spieler wiederum bedienen. Die Reihenfolge der Stiche ist also eindeutig festgelegt.

**Welche Seite hat wie viele Stiche gemacht:** Die bereits zugegebenen Karten legt jeder Spieler umgedreht vor sich hin. Wenn seine Partei den Stich gewonnen hat, legt er die (umgedrehte) Karte senkrecht, anderenfalls waagrecht. So kann jeder nach dem 13. Stich erkennen, wie viele Stiche seine Seite erzielt hat.