

# Was ist Bridge?

## Bridge – kurz erklärt

Bridge wird mit dem Französischen Blatt gespielt: 52 Karten in vier Farben (Pik, Coeur, Karo, Treff). Die Zählung im Bridge ist Stich-basiert, und es herrscht Bedienzwang, d.h. man muss auf die Karte einer Farbe eine Karte derselben Farbe legen, so es einem möglich ist.

Eine Bridge-Partie besteht aus zwei Phasen: Die 1. Phase des Spiels, die Reizphase, ist eine Auktion: Beide Paare versuchen, mit Geboten den Kontrakt zu ersteigern. Jedes Gebot bezeichnet dabei die Anzahl der Stiche, die gewonnen werden soll, und die Trumpffarbe. Geboten wird im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Teiler. Die Reizung ist dann vorbei, wenn auf das letzte Gebot drei Passe folgen. Um zu vermeiden, dass beim Bieten (unbeabsichtigt) unerlaubte Informationen durch Wortwahl, Betonung o.ä. ausgetauscht werden, benutzt man im Turnierbridge Bietboxen.

Die Trumpffarbe (respektive „Ohne Trumpf“ oder Sans Atout) und die Anzahl der mindestens zu gewinnenden Stiche wird durch das letzte Gebot bestimmt. Wenn es dem Paar, das die Reizung gewonnen hat, gelingt, seine Ansage zu erfüllen, bekommt es die entsprechenden Punkte gutgeschrieben. Die Zahl der Punkte hängt dabei im wesentlichen von der Höhe des Gebots ab: Für hohe Gebote gibt es hohe Prämien. Die Partnerschaften werden also jeweils versuchen, das Potential ihrer gemeinsamen Blätter möglichst voll auszureizen. Die dafür notwendigen Informationen über das Blatt des Partners bekommen die Spieler durch die Reihenfolge und Höhe der Gebote.

In der 2. Phase (Spielphase) versucht die Partei, die die Reizung gewonnen hat, ihr Gebot zu erfüllen, und die andere Partei (Gegenspieler) sucht dies zu verhindern. Derjenige Spieler der spielenden Partei, der die letztendliche Trumpffarbe zuerst in der Reizung erwähnt hat, wird der Alleinspieler. Der Spieler links vom Alleinspieler beginnt mit dem Ausspiel zum ersten Stich. Der Partner des Alleinspielers legt jetzt seine Karten offen auf den Tisch und wird zum Dummy, der nur den Anweisungen des Alleinspielers gehorcht. Der Stich wird von der Partei gewonnen, die die höchste Karte legt, bzw. den höchsten Trumpf, falls gestochen werden kann. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus.

Das Spiel ist vorbei, wenn der 13. Stich abgeschlossen ist. Die alleinspielende Seite erhält jetzt Punkte, wenn sie ihr Gebot erfüllt oder übertroffen hat. Die Gegenspieler erhalten Punkte, wenn der Alleinspieler nicht die versprochene Anzahl von Stichen erreicht hat.

Im Gegensatz zu vielen Deutschen Kartenspielen ist die Anzahl der Stiche allein entscheidend, die darin liegenden Karten sind irrelevant.

## Denksport Bridge

Im Turnier-Bridge ist das Kartenglück weitgehend ausgeschlossen, da alle teilnehmenden Paare die gleichen Austeilungen spielen. Im Anschluss an ein Turnier kann man so schnell feststellen, wann man gut agiert hat oder wo die anderen Spieler eine bessere Entscheidung getroffen haben. Durch Vergleichen der Ergebnisse in den einzelnen Austeilungen wird dann der Sieger ermittelt.

Eine Partnerschaft versucht in der Reizphase, allein durch die Reihenfolge ihrer Gebote (unter Einbeziehung der Informationen aus den Gegnergeboten) die optimale Trumpffarbe und Anzahl Stiche zu ermitteln. Dazu werden auf dem Weg zum optimalen Kontrakt den Geboten und Bietsequenzen bestimmte Bedeutungen zugewiesen, die oft nichts mit den tatsächlich angesagten Farben zu tun haben. Je höher die Spielstärke einer Partnerschaft ist, um so ausgefeilter und komplexer ist oft das verwendete Bietsystem. Diese Bietsysteme und Konventionen dürfen aber keine Geheimabsprachen sein, sondern müssen dem Gegner offengelegt werden.

Für ein optimales Spiel in der Spielphase ist es erforderlich

- Rückschlüsse auf die Kartenverteilung aus der Reizung zu ziehen
- eine Spielstrategie festzulegen und diese nach jedem Stich zu überprüfen
- sich die gespielten Karten zu merken

Zusätzlich versuchen die Gegenspieler in der Spielphase, durch die Reihenfolge der gespielten Karten Informationen über die Verteilung und Kartenhaltung der noch nicht gespielten Karten auszutauschen. Auch diese Gegenspielkonventionen dürfen nicht geheim sein.

### Geschichte

Die Geschichte des Bridge reicht bis ins England des 16. Jahrhunderts zurück. Der bekannteste Vorläufer des Bridge ist das Whist-Spiel. Es wurde Mitte des 17. Jahrhunderts sehr populär; das erste Whist-Buch erschien jedoch erst 1728.

Bridge, das Whist in seiner Popularität ablösen sollte, wurde zuerst in seiner Frühform als „Auction Bridge“ sowohl in England als auch in den USA Ende des 19. Jahrhunderts eingeführt. Die heutige Form des Bridge, das so genannte Kontrakt-Bridge, geht auf Harold S. Vanderbilt, den amerikanischen Multi-Millionär, zurück, der seine neue Version auf einer ausgedehnten Kreuzfahrt mit der SS Finland mit einigen anderen Passagieren ausprobierte. Er führte neue Konzepte wie die Gefahrenlage oder Reizprämien ein und hatte ein völlig neues Punktesystem erworben.

Nach der erfolgreichen Generalprobe verbreitete sich das neue Spiel schnell und ist heute das verbreitetste Kartenspiel der Welt.

### Bridge International

International hat Bridge einen höheren Stellenwert. Mit der Aufnahme in die Olympische Familie ist ein wichtiger Schritt zu noch größerer Popularität gemacht worden. Schon jetzt veranstaltet die WBF (World Bridge Federation) erdteilübergreifende Turniere mit bis zu 100.000 Teilnehmern. In USA, Niederlande, Frankreich, Polen, China und anderen Ländern hat Bridge eine Verbreitung, die in Deutschland nur mit Skat oder Schach vergleichbar ist. Dort wird beispielsweise Bridge als Schulfach oder Arbeitsgemeinschaft unterrichtet und somit ist in diesen Ländern – im Gegensatz zu Deutschland – für viel Nachwuchs gesorgt.

### Bridge lernen

Bridge ist ein komplexes Spiel, das man nicht an einem Nachmittag lernt. Für interessierte Anfänger bieten sich folgende Einstiege an

- Einstieg mit gleichgesinnten über die vereinfachte Form des Minibrige (Spielspass schon nach 10 Minuten!)
- Literatur
- Kurse der Clubs oder bei Volkshochschulen
- Lernprogramme (hervorragender kostenloser PC-Kurs zum Download beim [DVB](#))

Zum Probieren, Üben und Vertiefen des Erlernen stehen ebenfalls mehrere Möglichkeiten zur Verfügung

- Übungsabende der Bridgeclubs oder im privaten Kreis
- PC-Bridgeprogramme (ähnlich Schachprogrammen, nur noch nicht so spielstark)
- Spielen im Internet (sehr effektiv; z.B. bei [www.bridgebase.com](http://www.bridgebase.com))
- mechanische Lernhilfen wie Autobridge (ein einfaches Schiebekästchen ersetzt die Partner und im beiliegenden Vergleichsheft kann man seine Fehler analysieren. Vorlagen für die Reizung sind in der Erstversion zahlreich vorhanden und auch zukaufbar)

Tatsächlich lernt auch der fortgeschrittene Bridgespieler nie aus, was einen Teil der Faszination des Spiels ausmacht. Bridgespieler entwickeln sich ständig weiter, und auch das Spiel selbst verändert sich laufend durch die Erfindung und Weiterentwicklung von Reiz- und Spielkonventionen und -techniken.

### **Kleines Glossar**

#### **Alleinspieler**

Nach dem Ende der Reizung wird von der Partnerschaft, die die Reizung gewonnen hat, derjenige Spieler zum „Alleinspieler“, der die Trumpffarbe als erster gereizt hat

#### **Dummy**

Der Partner des Alleinspielers. Er legt nach erfolgtem ersten Ausspiel seine Karten offen auf den Tisch

#### **Gegenspieler**

Die in der Reizung unterlegene Partei. Der Gegenspieler links vom Alleinspieler beginnt mit dem ersten Ausspiel die Spielphase beim Bridge

#### **Kontrakt**

Das Versprechen, in einer gegebenen Trumpffarbe eine Mindestanzahl von Stichen zu gewinnen

#### **Reizung**

Die erste Phase beim Bridgespiel, in der die Trumpffarbe und die Höhe des Kontrakts ermittelt wird

#### **Spielphase**

In der Spielphase versucht die alleinspielende Partei, den Kontrakt zu gewinnen. Nach Kräften werden sie dabei von den Gegenspielern behindert

#### **Schlemm**

Ein Kontrakt, der mindestens 12 (Kleinschlemm) der höchstens 13 Stiche (Großschlemm) verspricht. Wird mit einer hohen Prämie belohnt

#### **Sans Atout**

Abk. SA, französisch für „Ohne Trumpf“:Ein Kontrakt, bei dem keine Trumpffarbe festgelegt wurde. SA steht in der Reihenfolge der Farben vor Pik