

Bridge Basiskurs Lektion 1

Insgesamt gibt es **dreizehn Stiche** zu gewinnen. Für die ersten sechs Stiche erhält man keine Bonuspunkte. Lohnenswert wird es also erst ab sieben Stichen.



Ab (und inklusive) dem 7. Stich erhält man **30 Punkte als Gewinn**, wenn eine Edelfarbe (♠ oder ♥) Trumpf ist.

Ab (und inklusive) dem 7. Stich erhält man **20 Punkte als Gewinn**, wenn eine Unterfarbe (♦ und ♣) Trumpf ist.

Beim Ohne-Kontrakt (also wenn kein Trumpf bestimmt wird) erhält man für den **7. Stich 40 Punkte als Gewinn**, für die **weiteren Stiche 30 Punkte**.

Sagt man einen Kontrakt an, bei dem die Anzahl der angesagten Stiche bei dieser **Bewertung weniger als 100 Punkte** ergeben und erfüllt man den angesagten Kontrakt, gibt es einen Bonus von 50 Punkten für die Abrechnung. Man spricht von einem **Teilkontrakt**.

Sagt man einen Kontrakt an, bei dem die Anzahl der angesagten Stiche bei dieser **Bewertung 100 oder mehr Punkte ergeben** und erfüllt man den angesagten Kontrakt, gibt es einen Bonus von 300 (¹ungefährlich) oder von 500 Punkten (²gefährlich) für die Abrechnung, nicht aber die 50 Punkte für den Teilkontrakt. Man spricht von einem **vollen Spiel (Manche)**.

Bietet man **12 Stiche** und erfüllt dies, gibt es einen Extrabonus von 500 (¹ungefährlich) oder von 750 Punkten (²gefährlich) für die Abrechnung. Man spricht von einem **kleinen Schlemm (Klein-Schlemm)**.

Bietet man **13 Stiche** und erfüllt dies, gibt es einen Extrabonus von 1000 (¹ungefährlich) oder von 1500 Punkten (²gefährlich) für die Abrechnung. Man spricht von einem **grossen Schlemm (Gross-Schlemm)**.

¹ungefährlich = N/O/S/W grün markiert auf dem Board / ²gefährlich = N/S und/oder E/W rot markiert auf dem Board



Ohne Fleiss kein Preis....., aber dann.....!



Erfüllt man einen angesagten Kontrakt nicht, erhält nur der Gegner Punkte. Pro Stich unter der angesagten Stichzahl bezahlt man ¹ungefährlich 50 Punkte, ²gefährlich 100 Punkte.

Wird man **kontriert** verhält es sich wie folgt:

¹**Ungefährlich:** 1 Stich zu wenig 100, zwei Stiche zu wenig 300, 3 Stiche zu wenig 500, vier Stiche zu wenig 800, jeder weitere Stich zusätzlich 300.

²**Gefährlich:** 1 Stich zu wenig 200, zwei Stiche zu wenig 500, 3 Stiche zu wenig 800, vier Stiche zu wenig 1100, jeder weitere Stich zusätzlich 300.

Zuerst muss man die **Stärke des eigenen Blattes einschätzen (Blattbewertung)**. Dabei bewertet man seine Karten wie folgt dargestellt:

Die Figurenpunkte (HP)	Verteilungspunkte (VP)	Beschreibung:
Ass: 4 HP	Doubleton: 1 VP	Doubleton: Man hat in einer Farbe nur zwei Karten.
König: 3 HP	Singleton: 2 VP	Singleton: Man hat in einer Farbe nur eine Karte.
Dame: 2 HP	Chicane: 3 VP	Chicane: Man hat in einer Farbe gar keine Karte.
Bube: 1 HP		

Wichtig: Hat man sowohl eine Kürze als auch einen König (als Singleton), eine Dame oder einen Buben, zählt man nur entweder die HP oder die VP, nämlich jenen Wert, der grösser ist.

¹ungefährlich = N/O/S/W grün markiert auf dem Board / ²gefährlich = N/S und/oder E/W rot markiert auf dem Board

Für eine **Eröffnung** braucht man **mindestens 12 Punkte** (HP und VP addiert).

Für ein **volles Spiel (Manche) in Ohne (NT)** braucht eine Partnerschaft zusammen **26 HP**.

Für ein **volles Spiel in einer Edelfarbe** (♠ und ♥) braucht eine Partnerschaft zusammen **26 HP+VP (= Punkte)**.

Für ein **volles Spiel in einer Unterfarbe** (♦ und ♣) braucht eine Partnerschaft zusammen **28 HP+VP (= Punkte)**.

Für einen **kleinen Schlemm (Klein-Schlemm) in Ohne** braucht eine Partnerschaft zusammen **33 HP**, für einen **grossen Schlemm (Gross-Schlemm) 37 HP**.

Für einen **kleinen Schlemm (Klein-Schlemm) in einer Farbe** braucht eine Partnerschaft zusammen **33 HP+VP (= Punkte)**, für einen **grossen Schlemm (Gross-Schlemm) 37 HP+VP (= Punkte)**.

Beim Lizit beginnt man auf der Stufe von mindestens sieben Stichen, statt aber beispielsweise sieben Stiche in ♠ anzusagen nennt man dies 1♠. Also sechs Stiche gratis plus einen Stich (=sieben) → daher 1♠.

Die möglichen Kontraktarten haben eine vorgegebene Hierarchie: Am besten ist Ohne (NT = "no trump"), gefolgt von den Edelfarben (wobei ♠ höher als ♥ bewertet ist) und anschliessend die Unterfarben (wobei ♦ höher als ♣ bewertet ist).

Bietet eine Partei beispielsweise "1♦", muss ein weiterer Spieler, der mitbieten will, mehr bieten. Will er also nur sieben Stiche bieten muss der Kontrakt wertvoller sein (Ohne, ♠ oder ♥), will er ♣ als Trumpf vorschlagen, muss er mindestens acht Stiche (also 2 ♣) bieten.

Die Eröffnungen:

1♣: 12-22 HP+VP, 2 oder mehr Karten in ♣.

1♦: 12-22 HP+VP, 3 oder mehr Karten in ♦.

1♥: 12-22 HP+VP, 5 oder mehr Karten in ♥.

1♠: 12-22 HP+VP, 5 oder mehr Karten in ♠.

1 Ohne (NT): Ausgegliche Verteilung (4/3/3/3, 4/4/3/2 oder 5/3/3/2) ohne 5er-Edelfarben, 15-17 HP.

2 Ohne (NT): Ausgegliche Verteilung (4/3/3/3, 4/4/3/2 oder 5/3/3/2) 20-21 HP.

- 2♣: 20-22 HP+VP, beliebige Farbe mit 6+ Karten, oder aber ausgeglichene Verteilung (4/3/3/3, 4/4/3/2 oder 5/3/3/2), 22-23 HP.
- 2♦: 23+ HP, beliebige Verteilung (damit wird der Reizprozess (= die Lizitation) für diese Partei bis mindestens zum vollen Spiel forciert).
- 2♥/♠: 6-10 HP, sechs Karten in der genannten Farbe.
- 3♣/♦/♥/♠: Sieben Karten in der Farbe, maximal 11 HP, gefährlich maximal 2 Faller, ungefährlich drei Faller.
- 4♣/♦/♥/♠: Acht Karten in der Farbe, maximal 11 HP, gefährlich maximal 2 Faller, ungefährlich drei Faller.

So nun ab zum Bier...



...äh nein zum Üben!

