

München

---

# Bridge für Einsteiger

Florian von Schoenebeck

1. November 2010

Bridge ist das weltweit am meisten gespielte Kartenspiel!

Ein Einstieg in das Bridgespiel für 6- bis 9-jährige Kinder

für Astrid, Carli und Konstantin



# Vorwort

Bridge fördert Teamfähigkeit, Zuverlässigkeit, Konsequenz, Konzentration, mathematisches Denkvermögen und Einfühlungsvermögen. Aus diesem Grunde wird es immer häufiger an Schulen unterrichtet. Dieser Einsteiger-Kurs wird im Rahmen eines Herbstferienprogrammes für Kinder im Alter von 6 bis 9 Jahren durchgeführt. Er soll die grundlegende Struktur des Bridge-Spieles vermitteln.

Mit diesem Heft möchte ich den Eltern die Möglichkeit geben, zuhause mit den Kindern zusammen ab und zu eine Partie Bridge zu spielen.

Die vorgestellte Blattbewertungsmethode wurde von Ely Culbertson vor ca. 80 Jahren entwickelt. Sie ist ebenso einfach wie genial, und hat im modernen Bridge immer noch ihre Gültigkeit.

Ziel dieses Kurses ist, dass die Kinder mit den Karten umzugehen lernen, mit dem Partner zusammen die richtige Trumpffarbe auswählen und Spaß am Abspiel der Karten haben. Ich hoffe, dass die Kinder diesen Spaß am Bridge-Spiel in die Familien hineintragen.

An dieser Stelle möchte ich Bernhard von Becker danken, der mir durch seine Anmerkungen half, meine Ideen verständlich umzusetzen. Auch danke ich meiner Frau Astrid für die Gestaltung der Entscheidungstabelle und die Prüfung der Beispiele auf ihre Richtigkeit.

Florian v.Schoenebeck



# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>1 Bridge</b>	<b>9</b>
1.1 Spielregeln . . . . .	9
1.2 Spielverlauf . . . . .	9
1.3 Stich . . . . .	9
1.4 Austeilung . . . . .	9
<b>2 Allgemein</b>	<b>11</b>
2.1 Allgemeines . . . . .	11
2.2 Bewertung . . . . .	11
2.2.1 Die 8-ter Regel . . . . .	12
<b>3 Eröffnung</b>	<b>15</b>
3.1 Eröffnung . . . . .	15
3.2 Antwort . . . . .	16
3.2.1 Wiedergebot des Eröffners . . . . .	16
3.2.2 Gegenreizung . . . . .	16
<b>4 Spieltechnik</b>	<b>17</b>
4.1 Stiche . . . . .	17
4.1.1 Das Beförderungsprinzip . . . . .	17
4.1.2 Das Schneiden . . . . .	17
4.2 Abspiel . . . . .	17
4.2.1 Das Ausspiel . . . . .	17
4.3 Auswertung . . . . .	18
<b>5 Beispiele</b>	<b>19</b>
5.1 Beispiel-1 . . . . .	19
5.2 Beispiel-2 . . . . .	19
5.3 Beispiel-3 . . . . .	20
5.4 Beispiel-4 . . . . .	20



# 1 Bridge

## 1.1 Spielregeln

Bridge ist ein Kartenspiel. Es wird mit einem französischen Blatt mit 52 Karten gespielt, die einzeln im Uhrzeigersinn an 4 Spieler ausgeteilt werden. Die einander gegenüberstehenden Spieler bilden je ein Paar, das gegen das andere Paar spielt. Das Spiel gliedert sich in das **Reizen** und in die **Spieldurchführung**. Ziel des Reizens ist es, durch steigende Ansagen mit dem Partner über Stärke und Blattverteilungen Informationen auszutauschen, um die beste der 4 Farben zu bestimmen. Findet man keine gemeinsame Trumpffarbe, kann auch **Ohne Trumpf** gespielt werden. Ein Spiel gilt als gewonnen, wenn der Alleinspieler mindestens die Anzahl von Stichen macht, zu der er sich beim Reizen verpflichtet hat. Erreicht er diese Anzahl nicht, ist das Spiel gefallen, und die Gegner schreiben sich Pluspunkte an.

## 1.2 Spielverlauf

Der Kartengeben (Teiler) darf als erstes mit der Reizung beginnen. Danach können sich die anderen Spieler der Reihe nach an der Reizung beteiligen. Hat sich ein Paar auf eine Trumpffarbe (oder Ohne Trumpf) geeinigt, so ist die Reizphase beendet, und das Abspiel beginnt. Der Spieler, der die Trumpffarbe zuerst genannt hat, wird der **Alleinspieler**. Die Anzahl der zu gewinnenden Stiche sowie die Trumpffarbe wird **Kontrakt** genannt. Das andere Paar versucht, diesen Kontrakt zu Fall zu bringen. Der Gegenspieler links vom Alleinspieler spielt zum ersten Stich eine Karte seiner Wahl aus. Der Partner des Alleinspielers legt nun alle seine Karten offen auf den Tisch. Dieser Spieler kann nicht mehr in das Spiel eingreifen, sondern gibt nur noch die Karten zu, die der Alleinspieler ordert.

## 1.3 Stich

Beim Bridge interessieren, anders als bei vielen anderen Kartenspielen, nur die Stiche. Als Stich bezeichnet man vier gespielte Karten, von jedem Spieler eine. Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die ausgespielte Farbe muss bedient werden, wobei man jedoch nicht gezwungen ist, eine höhere Karte zu legen. Ist man in der angespielten Farbe **blank**, so darf jede beliebige Karte zugegeben werden. Ist eine Trumpffarbe vereinbart worden, so kann man den Stich gewinnen, wenn man die angespielte Nebenfarbe, die man nicht mehr bedienen kann, mit einer Trumpfkarte sticht. Derjenige Spieler, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus. Nach dem 13ten Stich ist das Abspiel beendet.

## 1.4 Austeilung

Bridge ist kein Glücksspiel. Es wird eine **Austeilung** nicht wieder zusammengeworfen und neu gemischt, sondern in ein **Board**, eine Tasche mit vier Fächern, gesteckt. Genau diese Austeilung wird dann an anderen Tischen von anderen Spielern gespielt. So hat man einen direkten Vergleich,

## *Bridge für Einsteiger*

wer aus dieser Austeilung das beste Resultat herausgeholt hat. Die Karten, die man bei einem Spiel zugibt, werden nicht in der Mitte auf einen Haufen geworfen, sondern vor sich hingelegt und nach dem Stich umgedreht. Am Ende des Spieles liegen vor einem 13 verdeckte Karten. Hat man einen Stich gewonnen, wird die Karte senkrecht gelegt, bei einem verlorenen Stich waagrecht. So kann jeder Spieler das Ergebnis kontrollieren.

## 2 Allgemein

### 2.1 Allgemeines

Als Spielkarten nimmt man ein Kartenspiel mit 52 Karten, die Joker werden nicht verwendet. Reihenfolge der Karten ist **A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2**.

Die Karten werden alle verteilt, so dass jeder Spieler 13 Karten erhält. Es bleibt keine Karte übrig. Das Ziel des Spieles ist es, die Anzahl der Stiche vorherzusagen, die man zusammen mit dem Partner in dieser Austeilung machen wird. Neben der Anzahl der Stiche kann man eine Trumpffarbe bestimmen. Kann man sich auf keine Trumpffarbe einigen, so gibt es die Möglichkeit, **Ohne Trumpf (OT)** zu spielen.

Rangfolge der Farben ist **OT** > ♠ > ♥ > ♦ > ♣.

Möchte die eine Partei z.B. Karo spielen, so kann die andere Partei mit Pik als Trumpffarbe, mit der selben Vorhersage der Stiche, **höher** reizen.

Ob man eine Farbe nennt oder passt, hängt von der Bewertung des Blattes ab, welches man in der Hand hält. Das Nennen von Farben (auch OT), sowie das Passen ist die Reizung. Diese geht von Spieler zu Spieler im Uhrzeigersinn. Hat ein Spieler gepasst, so kann er das nächste Mal wieder eine Farbe nennen und umgekehrt. Die Reizung ist dann beendet, wenn alle vier Spieler bei der ersten Gelegenheit passen, oder wenn nach einem Nennen einer Farbe drei Spieler darauf passen. Ein Spieler kann also nicht selber sein Gebot erhöhen.

### 2.2 Bewertung

Für Kinder ist es meist einfach, bei der Ansicht aller vier Hände zu entscheiden, welche Hand die stärkste ist. Da Ass und Könige die höchsten Karten sind, wird eine Hand mit vielen Assen und Königen die stärkste Hand sein. Mit dem Ass wird man fast immer einen Stich erzielen. Mit dem König auch, es sei denn, er wird vom Ass überstochen. Besitzt man Ass und König in einer Farbe, so wird man zwei Figurenstiche in dieser Farbe machen.

Figurenstiche: **A**=ein ganzer Stich; **K**= ein halber Stich;

Nachfolgende wird die Methode von **Ely Culbertson** vorgestellt. Er entwickelte diese Methode vor 80 Jahren, und diese Bewertung hat bis heute Bestand, da sie auf mathematischen Überlegungen beruht. In jeder Farbe zählt man maximal 2 Figurenstiche. Eine Farbe mit Ass und König an der Spitze ergibt 2 Stiche. Damen, Buben oder andere kleinere Karten (mit x gekennzeichnet) ergeben nur positive Korrekturen (+). Zwei positive Korrekturen sind einem halben Stich gleichzusetzen.

- **AK** = 2
- **AKD**, **AKB** = 2+
- **AD**, **KDB** = 1,5
- **ADB** = 1,5+
- **A**, **KD** = 1

- $AB_x, KB_{10} = 1+$
- $K_x + D_x = 1$
- $K_x = 0,5$
- $KB_x = 0,5+$
- $D_x = +$
- $DB_x = 0,5$
- $B_{10x} = +$

### 2.2.1 Die 8-ter Regel

In jeder Austeilung gibt es ungefähr 8 Figurenstiche. Die restlichen 5 Stiche werden mit den kleinen Karten gewonnen (Längenstiche, oder Schnapper bei einem Trumpfspiel).

♠ D93 ♥ K106 ♦ A872 ♣ B54 ([3343] = 2 FS)  $D_x + K_x = 1$  Stich, A = 1 Stich, somit zusammen 2 Stiche.

Die oben abgebildete Hand ist eine besondere Hand, da sie jede Karte genau einmal aufweist, und die Verteilung die ausgeglichene ist, die möglich ist. Es ist eine **Durchschnittshand**. Da jede Karte viermal vorkommt, könnte theoretisch jeder Spieler so eine Hand besitzen, und man käme auf 2 Stiche pro Spieler, also 8 Stiche pro Austeilung. Dies ist die **8-ter Regel**.

Normalerweise werden die Figuren sich in einigen Farben konzentrieren, so dass man mit 8-9,5 Stichen pro Austeilung kommt. Die 8 ist jedoch ein guter Annäherungswert.

HONOR TRICKS	BIDDABLE SUITS
AK 2	XJxx
AKQ AKJ 2+	Jxxxx
AQ, KQJ 1½	xxxxxx
AQJ 1½+	
A, KQ	
Kx + Qx 1	
KJ10	
AJ10 1+	
Kx 1/2	
Qx +	
XJx +	
J10x +	

  

**15** 1

- 3 HT: BIDDABLE
- 2½ HT: FAR 5CS [REBID.]
- 2+ HT: 6CS MAJOR [5+5]
- 1½ HT: 3<sup>RD</sup> HAD; STRONG

  

**CULBERTSON SYSTEM**

Abbildung 2.1: Auszug aus Ely Culbertson Konventionskarte

Figurenstich-Tabelle	Figuren	Stiche		Figuren
	AK	2	+	AKD AKB
	AD KDB	1,5	+	ADB
	A KD Kx+Dx	1	+	AB10 KB10
	Kx DBx	0,5	+	KBx
	Bx	0	+	Dx B10x

  

Anforderungen an eine Ansage	1ste, 2te Hand	Stiche	
	ansagbare Farbe	DBxx (4er Länge)	3
		Bxxxx (5er Länge)	2,5
		xxxxxxx (6er Länge)	2+
		3te Hand	1,5+
		4te Hand	2+
	Antwort des Partners		1+
	Keine ansagbare Farbe, 1 OT		3,5

Abbildung 2.2: Die auf Figurenstichen basierenden, möglichen Ansagen

# 3 Eröffnung

## 3.1 Eröffnung

Aus der 8-ter Regel kann man entnehmen, dass man mit etwas mehr als 2 Figurenstiche (FS) in der Hand schon mehr hat als der Durchschnitt, und somit eine Farbe nennen kann.

Ob man eine Farbe nennen kann oder nicht, hängt somit von den Figurenstichen, von der Länge und von der Beschaffenheit der Farbe ab.

- 4er Länge: mindestens DBxx: 3 FS
- 5er Länge: mindestens Bxxxx: 2,5 FS
- jede 6er Länge: 2+ FS

Wurden die Karten per Hand verteilt, so darf der Teiler zuerst entscheiden, ob er nach dem oben angegebenen System eröffnet (eine Farbe nennt), oder passt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Diese Phase nennt man die Reizung. Die Reizung ist zuenden, wenn kein Spieler eröffnen will, oder wenn nach einer Eröffnung drei Spieler nacheinander passen.

Da es mit ausgeglichenen Händen bei allen vier Spielern dazu kommen könnte, dass durchgepasst wird, bezieht man auch noch die Position des Spielers in die Bewertung ein. Der Teiler sitzt auf Position 1, der nächste Spieler ist Position 2, usw.. Haben schon zwei Spieler gepasst, so kann der Spieler auf Position 3 auch mit etwas weniger als 2 Figurenstichen (1,5+) eröffnen. In vierter Position sollte man mehr als 2 Figurentiche (2+) haben.

- 1te Position: 2,5+ FS
- 2te Position: 2,5+ FS
- 3te Position: 1,5+ FS
- 4te Position: 2+ FS

Nennt man eine Farbe, so geht man davon aus, dass man mehr Stiche macht, als die Gegner. Da es 13 Stiche gibt, heisst dies, dass man mindestens einen Stich mehr macht als 6 Stiche.

6 Stiche + x angesagte Stiche.

Eröffner	Gegner	Partner	Gegner
?	?	?	?

Antwort	Punkte	Bedeutung
Pass		zu wenig Figurenpunkte
1♣/♦/♥/♠	3 FS	4er Länge
1♣/♦/♥/♠	2,5 FS	5er Länge
1♣/♦/♥/♠	2+ FS	6er Länge
1OT	3,5 - 4 FS	ausgeglichene Verteilung

## 3.2 Antwort

Hat ein Spieler die Reizung mit einer Farbe eröffnet, so können die anderen Spieler reizen, wenn sie über ausreichend Figurenstiche verfügen.

Als Partner kann man reizen, wenn man mehr als 1+ Figurenstichen hat. Hat man eine Unterstützung von drei oder mehr Karten in der Farbe des Partners, so lässt man diese stehen, oder bietet sie nochmals, falls der Gegner dazwischen gereizt hat.

Wenn man kurz in Partners Farbe ist, so nennt man eine neue Farbe. Hierbei ist die Rangfolge der Farben zu beachten. Eröffnet der Partner mit 1♥, so muss man, um Karo zu nennen, 2♦ reizen. Hat man keine bietbare Farbe, so reizt man 1OT.

### 3.2.1 Wiedergebot des Eröffners

Der Eröffner kann nun seinerseits mit einer 3er Länge in Partners-Farbe diese stehenlassen. Mit Kürze in Partners-Farbe, kann er eine zweite bietbare Farbe nennen, oder OT reizen.

### 3.2.2 Gegenreizung

Die Gegner können natürlich auch bei ausreichender Figurenstiche in die Reizung eingreifen. Die Gegenreizung sollte genauso stark sein wie die Eröffnung.

# 4 Spieltechnik

## 4.1 Stiche

Im Bridge kann man auf drei Arten Stiche gewinnen:

- Figurenstiche (hohe Karten: A,K,D)
- Längenstiche (niedrige Karten)
- Schnapper (niedrige Karten)

### 4.1.1 Das Beförderungsprinzip

Da jede Figurenkarte gespielt wird, um einen Stich zu gewinnen, nehmen sämtliche übrigen Karten der gleichen Farbe eine höhere Rangstufe ein. Falls beim ersten Stich der König ausgespielt und vom Ass übernommen wurde, so ist die Dame im folgenden Stich die höchste Karte. Falls in einem Stich Bube, Dame, König und das Ass zusammenfallen, dann ist die 10 auf einmal die höchste Karte in der Farbe geworden.

### 4.1.2 Das Schneiden

Das Schneiden ist der Versuch, einen Stich mit einer Karte zu gewinnen, die nicht die höchste der angespielten Farbe ist.

Hat man z.B. in der Hand **AD** und am Tisch zwei kleine Karten, so legt man vom Tisch eine kleine Karte vor. Legt der Gegenspieler den König, so übernimmt man mit dem Ass, legt er eine kleine Karte, legt man die Dame. Dieser Spielzug wird in der Hälfte der Fälle gewinnen, je nachdem, ob der König in der richtigen Hand ist. Die Kartenkombination **AD** zählt deshalb 1,5 Stiche.

## 4.2 Abspiel

Hat sich eine Partei auf eine Farbe geeinigt, so spielt der Spieler das Spiel, welcher die Farbe zuerst gereizt hat. Der linke Gegner des Alleinspielers spielt zum ersten Stich aus. Die Farben müssen immer bedient werden. Hat ein Spieler in einer Farbe keine Karte mehr, so kann er entweder mit der Trumpffarbe stechen, oder er wirft eine beliebige andere Karte ab.

### 4.2.1 Das Ausspiel

Der linke Gegner wird mit seiner längsten Farbe oder mit der vom Partner genannten Farbe beginnen. Wenn man seine längste Farbe ausspielt, so kann man mit der ausgespielten Karte Informationen über die Beschaffenheit der Farbe an den Partner übermitteln. Hat man eine Folge von drei aufeinander folgenden Karten, eine sogenannte Sequenz, so spielt man die höchste Karte diese Sequenz aus. Dieses Ausspiel übermittelt dem Partner am meisten Information. Eine besondere Sequenz ist AK. Diese Sequenz besteht nur aus zwei Karten. Eine Sequenz von Karten

braucht nicht an der Spitze der Farbe zu sein, sondern kann auch in der Mitte auftreten. Dies ist eine innere Sequenz. Hat man keine Sequenz, so spielt man die kleinste Karte aus.

- **AK74**: Ass ausspielen.
- Sequenz, z.B. **KDB3**, **DB104**, **B1095**, **K10982**: Die höchste Karte der Sequenz ausspielen.
- Weder AK noch eine Sequenz, z.B. **K10853**: Die kleinste Karte ausspielen.

### **4.3 Auswertung**

Wenn ein Alleinspieler 9 Stiche in einer Austeilung erzielt und die Gegenspieler somit 4 Stiche, so kann man noch nicht sagen, ob dies ein gutes oder schlechtes Ergebnis ist. Dies wird erst klar, wenn auch andere Spieler sich an dieser Austeilung versuchen. Es wird einen Alleinspieler geben, der 10 Stiche gewinnt und einen der 8 Stiche gewinnt. Dies wird zum einen am cleveren Abspiel des Alleinspielers liegen, als auch an den Gegenspielern, die die beste Verteidigung finden. In einem Clubturnier werden 24 bis 30 Austeilungen gespielt. Das Paar, welches in möglichst vielen Austeilungen ein gutes Ergebnis erzielt hat, wird auch nach der Auswertung des Turnieres oben in der Tabelle stehen.

# 5 Beispiele

## 5.1 Beispiel-1

Bei optimalem Abspiel kann Ost 9 Stiche in Pik erzielen. Hier kann man mit dem Kreuz-König einen Stich gewinnen, wenn man ein kleines Kreuz vom Tisch vorlegt und den König einsetzt, wenn Nord nicht das Ass legt.

Bridge-Kurs

			Nord	Ost	Süd	West								
Board 1	♠ J 10 2 ♥ J 7 3 2 ♦ Q 4 ♣ A Q J 5	N (-)	Pass <sup>a</sup>	Pass <sup>b</sup>	1♦ <sup>c</sup>	1OT <sup>d</sup>								
♠ K 6 ♥ A K 5 ♦ 8 7 6 5 3 ♣ 9 7 2	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ A Q 9 8 3 ♥ 10 8 6 4 ♦ 10 ♣ K 8 6	Pass	Pass	Pass
	N													
W		E												
	S													
♠ 7 5 4 ♥ Q 9 ♦ A K J 9 2 ♣ 10 4 3			a) Pass, nur 2+ FS	b) Pass, nur 2 FS	c) biete Karo (2,5 FS)	d) habe keine ansagbare Farbe aber 2,5 FS, biete OT (Ohne Trumpf)								
			e) biete Kreuz	f) biete Pik	Ausspiel) Süd: Karo-A									

## 5.2 Beispiel-2

Nord kann 11 Stiche in seinem Herz-Kontrakt gewinnen. Auch hier ist der Schnitt zum Karo-König möglich und erfolgreich.

Bridge-Kurs

			Ost	Süd	West	Nord								
Board 2	♠ A J 9 5 ♥ A Q 8 5 ♦ 5 3 ♣ A K 3	O (NS)	1♣ <sup>a</sup>	Pass <sup>b</sup>	Pass <sup>c</sup>	1♥ <sup>d</sup>								
♠ 2 ♥ 6 2 ♦ Q 9 8 6 2 ♣ J 10 8 7 6	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K Q 10 3 ♥ 4 ♦ A J 10 ♣ Q 9 5 4 2	Pass	Pass <sup>e</sup>	Pass
	N													
W		E												
	S													
♠ 8 7 6 4 ♥ K J 10 9 7 3 ♦ K 7 4 ♣ -			a) biete Kreuz (2,5 FS, 5er Länge)	b) Pass, nur 1,5+ FS	c) zu wenig FS: 0,5	d) biete Herz (4,5+ FS)								
			e) Herz ist ok.	Ausspiel) Ost: Kreuz-2										

### 5.3 Beispiel-3

Sollte Nord einen Pik-Kontrakt spielen, so gibt es nur 6 Stiche. In dem richtigen Herz-Kontrakt kann man 9 Stiche gewinnen.

Bridge-Kurs

Board 3	♠ A Q J 9 8 ♥ K Q 8 4 3 ♦ 6 ♣ 7 5	S (EW)	♠ 7 6 3 ♥ J ♦ A J 7 5 2 ♣ A 9 4 3									
♠ K 10 5 4 2 ♥ A 10 9 7 ♦ Q 9 ♣ J 8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S			
	N											
W		E										
	S											
	♠ - ♥ 6 5 2 ♦ K 10 8 4 3 ♣ K Q 10 6 2											

Süd	West	Nord	Ost
Pass <sup>a</sup>	Pass <sup>b</sup>	1♠ <sup>c</sup>	2♦ <sup>d</sup>
3♣ <sup>e</sup>	Pass	3♥ <sup>f</sup>	Pass
Pass <sup>g</sup>			

- a) Pass, nur 1,5 FS
- b) Pass, nur 2 FS
- c) biete Pik (2,5+ FS, Pik hat eine bessere Qualität als Herz)
- d) biete Karo (2+ FS)
- e) Pik gefällt mir gar nicht, biete Kreuz (1,5 FS)
- f) Kreuz gefällt mir nicht, habe noch eine zweite Farbe: Herz
- g) Herz ist ok.

*Ausspiel*) West: Pik-2

### 5.4 Beispiel-4

Ost erfüllt seinen 1 Pik - Kontrakt genau und macht 7 Stiche.

Bridge-Kurs

Board 4	♠ 8 6 4 ♥ A J 10 ♦ K 9 8 6 2 ♣ K 7	W (Alle)	♠ A J 9 7 ♥ K 5 ♦ Q 7 5 3 ♣ J 10 8									
♠ K 5 3 ♥ 9 8 3 2 ♦ A J ♣ Q 9 4 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S			
	N											
W		E										
	S											
	♠ Q 10 2 ♥ Q 7 6 4 ♦ 10 4 ♣ A 6 5 2											

West	Nord	Ost	Süd
Pass <sup>a</sup>	Pass <sup>b</sup>	1♠ <sup>c</sup>	Pass <sup>d</sup>
Pass <sup>e</sup>	Pass		

- a) Pass, nur 2 FS
- b) Pass, nur 2+ FS
- c) biete Pik (2,5 FS, Karo ist keine ansagbare Farbe.)
- d) Pass, nur 1,5 FS
- e) Pik ist ok, habe keine ansagbare Farbe.

*Ausspiel*) Süd: Kreuz-2