

Kleine Einführung in die Bridge – Kunst

Florian v. Schoenebeck

21. August 1998

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Vorwort zur 8. Auflage	3
1 Allgemeine Vorbemerkungen	4
1.1 Historischer Abriß	4
1.2 Voraussetzungen	5
1.3 Grundsätzliches	5
1.4 Ziel	5
1.5 Voraussagen der Stiche	6
1.6 Zur Reizung	6
1.6.1 Prämien	6
1.7 Zum Reizsystem	7
1.7.1 Bewertung des Blattes	7
1.8 Ablauf der Spiele	8
2 Einführung in das Bridgesystem	9
2.1 Motivation	9
2.2 Die Eröffnung	9
2.3 Die erste Antwort des Partners	10
2.4 Die Antworten auf die Eröffnung von 1SA	11
2.5 Die Gegenreizung	12
2.6 Das Kontra	13
2.7 Die zweite Reizung des Eröffners	13
2.8 Die Reizung des Schlemms	13
2.8.1 Die BLACKWOOD – Konvention	13
2.8.2 Die 2♣ – Konvention	14
2.9 Das Ausspiel	14
2.10 Die Spielstrategie	15
2.11 Das Markieren	15
2.12 Schlußbemerkung	16
3 Erweiterungsmöglichkeiten	17
3.1 Allgemeines	17
3.2 Das ROMAN KEYCARD BLACKWOOD(RKCB)	17
3.3 Das Informationskontra	18

3.4	Der Transfer	19
3.5	Das WEAK TWO	19
3.5.1	Die Antworten auf die 2 \diamond - Eröffnung	20
3.5.2	Die Antworten auf die 2 \heartsuit/\spadesuit - Eröffnung	20
3.5.3	Die Antworten auf die 2 SA - Eröffnung	21
3.5.4	Zusammenfassung	21
3.6	Der schwache Sprung	21
3.7	Ghestem	22
3.8	Gegenreizung auf Sperransagen	22
3.9	Law of total tricks	23
3.10	Fragegebote nach <i>Ely Culbertson</i>	25
3.10.1	Schlemmbewertung	25
3.10.2	Definition des Fragegebotes	25
3.10.3	Grundregel beim Fragegebot	25
3.10.4	Antwort auf das erste Fragegebot	25
3.10.5	Das zweite Fragegebot	26
3.10.6	Das dritte Fragegebot	27
3.10.7	Generell	27
3.10.8	Trumpffragegebot - Konvention	27
3.10.9	Beispiel	28
3.10.10	Beispiel einer Wettkampfpartie	30
3.10.11	Antworten auf Fragegebote falls der Gegner dazwischenreizt	30
3.10.12	Zitat von Ely Culbertson	31
3.10.13	Vorkehrungen für den Einbau dieser Konvention in das System <i>German Standard</i>	31
4	Die Anschrift	32
4.1	Das Aufschreiben der Punkte	32
4.1.1	Turnierbridge	32
4.1.2	Chicago	32
4.1.3	Robberbridge	33
4.2	Berechnungstabellen	34

Vorwort

Die Idee zu diesem Heft kam mir bei einem Frankreichaufenthalt im Jahr 1988. Dort absolvierte ich ein Auslandsstudium an der Technischen Universität von Compiègne. Die Universität förderte außeruniversitäre Aktivitäten, und so gründete ich einen «club bridge», der von der Universität finanziell unterstützt wurde. Da sich erstaunlich viele Studenten für diesen Klub interessierten, stellte ich einige Blätter zusammen, die mit wenigen Worten das Bridgespiel erklären sollten. In meinen Augen sind die existierenden Bridgebücher viel zu ausführlich. Wenn man sich erst durch 300 Seiten starke Bücher durchkämpfen muß, hat man meist die Lust am Spielen verloren. Hinzu kommt, daß man nach dem Studium solcher Bücher oft eher verwirrt ist ob der vielen Informationen und des Fehlens jeglicher Praxiserfahrung. Ein Spiel lernt man beim Spielen, entscheidend sind Spielwitz und Kartenverständnis!

Aus den Blättern ist dann im Lauf der Zeit dieses Heft entstanden. Mittlerweile liegt die 8. Auflage vor, und jede neue Auflage hat bisher mehr Abnehmer gefunden. Mitentscheidend für den Erfolg ist die Rückkopplung mit den Bridgelernenden. An dieser Stelle möchte ich Dr. B. Lummer, Dr. G. Kudlek und G. Slosarek danken, mit denen ich eine regelmäßige Bridgerunde veranstalte, und die mir Anregungen zu Verbesserungen einiger Passagen dieses Buches gegeben haben.

Vorwort zur 8. Auflage

Während die einführenden Kapitel sich gegenüber der letzten Auflage kaum verändert haben, ist das Kapitel „Erweiterungsmöglichkeiten“ stark angewachsen. Bei Bridgeturnieren trifft man häufig auf gegnerische Paare, die die unterschiedlichsten Konventionen benutzen. Dies hat den Effekt, daß gerade Anfängerpaare sich verunsichert fühlen und gar nicht erst in die Reizung eingreifen, wenn der Gegner „konventionell“ reizt. Um diese unbegründete Scheu abzubauen, sind die beliebtesten Konventionen in ein paar Worten erläutert. Auf der anderen Seite kann man natürlich, wenn man das Basissystem beherrscht, die eine oder andere Konvention in sein System einbauen. Es muß an dieser Stelle deutlich gesagt werden, daß man jedes Blatt auch ohne Konventionen richtig ausreizen kann. Konventionen geben einem die Möglichkeit, mehr Informationen auszutauschen. Allerdings ist der Lernaufwand höher, da bei jeder Konvention meist auch die Folgeerzungen konventionell sind und somit gelernt werden müssen.

Durch diese Erweiterung ist das vorliegende Heft etwas umfangreicher geworden, trotzdem ist weiterhin das Konzept der straffen Darstellung gewählt worden. Es werden bewußt viele Informationen auf wenigen Seiten untergebracht, damit man nicht das Wesentliche aus den Augen verliert, den Spaß am Bridgespielen.

Kapitel 1

Allgemeine Vorbemerkungen

1.1 Historischer Abriss

Beim Bridge tauchen Begriffe wie „Cœur“, „Slam“, „Kontra“, „Sans-Atout“ etc. mit einer Selbstverständlichkeit auf, die Anfänger immer verwundert. Auch langjährige Bridgespieler fragen sich, wie es zu so einer Melange von Sprachen kommt. Kennt man jedoch die Entwicklung des Bridgespiels, die verschiedenen Stationen und die zahlreichen Einflüsse, die zum Spiel eingeflossen sind, so wird vieles klar. Aus diesem Grund werden hier einige wichtige Daten und Namen herausgestellt.

Seinen Ursprung hat Bridge im französischen Spiel *Tarot*, welches im 15. Jahrhundert aufkam. Es wird heute noch in Frankreich gespielt. In Deutschland sind eher die Karten bekannt, die beispielsweise von Wahrsagern benutzt werden. Die Karten weisen neben den normalen Kreuz-, Pik-, Herz- und Karokarten noch 21 zusätzliche Karten mit den unterschiedlichsten Motiven auf, die beim Tarot Trumpfkarten sind. Nun gab es die Bestrebung, die Trumpfidee auf ein normales Kartenspiel mit französischem Blatt, d. h. mit 52 Karten zu übertragen. Es entstand das Spiel *Trumpf*, welches in ganz Europa verbreitet war. [Trumpf (dt.), triompf (fr.), triunfo (sp.) und French Trump (eng.)]. Jeder Spieler erhält fünf Karten, der Trumpf wird durch die vom Stapel umgedrehte Karte festgelegt. Anfang des 17. Jahrhunderts versuchte man in England, dem Spiel einen neuen Reiz zu geben, indem jeder Spieler 12 Karten bekam. Die Anzahl der Spieler wurde gleichzeitig auf vier festgelegt. Dieses Spiel nannte sich *English Trump* oder *Whisk*. Es wurde sehr populär, und seit 1674 ist es unter dem Namen *Whist* bekannt. 1742 gab der Engländer *Edmund Hoyle* ein erstes Lehrbuch heraus, welches die Grundzüge des Spiels erläutert. Um 1750 breitete es sich in Europa aus; Begriffe wie *Partner* und *Slam* tauchten auf. 1780 gelangte es nach Amerika. Dort wurde das Spiel entscheidend abgeändert. Im Gegensatz zum *Whist* wurden nun die Stiche, nicht mehr die Punkte gezählt. Unter dem Namen *Boston - Whist* gelangte es wieder nach Europa. 1810 kam in Frankreich die Hierarchie der Farben hinzu (*Fontainebleau*), 1818 wurde *Sans-Atout* eingeführt (*Lorient*). Im 19. Jahrhundert existierten in Europa also verschiedene Varianten, wobei das Spiel mit einem Strohhalm (Deshapell 1842) hervorzuheben ist. Desweiteren gab es eine einfache Form der Reizung, und die Begriffe *Kontra* und *Rekontra* kamen hinzu. 1890 kam das *Auktions-Bridge* auf, welches zum ersten Mal den Partnergedanken verwirklicht. Der Geber legt die Trumpffarbe fest, kann aber auch passen, um die Entscheidung dem Partner zu überlassen. Diesen

Gedanken griffen *H. Vanderbilt* und *E. Culbertson* auf und entwickelten 1925 auf einer Schiffsreise das *Kontrakt-Bridge*. Die spielende Partei bekommt nur das aufgeschrieben, was sie gereizt hat. Außerdem führten sie den Begriff der Gefahrenlage ein. Vanderbilt und Culbertson sind sozusagen die Väter des Bridge, denn in dieser Form existiert es bis heute. Auch die Grundzüge des Reizens sind in dem heute bevorzugten Reizsystemen wiederzufinden. 1935 gab es auf französische Initiative hin das erste internationale Turnier. Seitdem werden regelmäßig Weltmeisterschaften ausgetragen. Seit den 80er Jahren gewinnt das Bridgespiel auch in Deutschland mehr und mehr an Interesse.

1.2 Voraussetzungen

Bridge wird zu viert gespielt, und üblicherweise mit zwei Kartenspielen à 52 Karten. Es wäre auch mit einem Kartenspiel möglich, doch um den Spielverlauf flüssiger zu gestalten, d. h. die Pausen nach einem Spiel zu verkürzen, nimmt man einen weiteren Satz hinzu, der während des Verteilens gemischt wird und dann für das nächste Spiel zur Verfügung steht. Die beiden sich gegenüber sitzenden Spieler spielen zusammen. Alle 52 Karten werden einzeln verteilt, so daß jeder Spieler 13 Karten auf der Hand hält.

1.3 Grundsätzliches

Die Reihenfolge der Karten der Farben Pik(♠), Cœur(♥), Karo(♦) und Treff(♣) ist:

A K D B 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Neben diesen Farben kann auch **SA** (sans atout = ohne Trumpf) gereizt und gespielt werden. Beim Spielen von SA verzichtet man auf eine Trumpffarbe. Ohne Trumpf seine Stiche zu erzielen ist meist schwieriger, als mit einer Farbe zu Stechen, weswegen es beim Bridge höher bewertet wird und sich auch in der Hierarchie der Farben niederschlägt:

SA > ♠ > ♥ > ♦ > ♣

Beim Bridge interessieren, anders als beim Skat oder Doppelkopf, 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 abgeworfen werden. Derjenige, der den Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich an. Nach dem Abspiel des 13. Stiches ist das Spiel beendet.

1.4 Ziel

Das Ziel des Spieles ist es, seinem Partner anhand eines Reizsystemes sein Blatt so genau wie möglich zu beschreiben, und somit die mögliche Anzahl der Stiche vorherzusagen.

1.5 Voraussagen der Stiche

Das Voraussagen der Stiche gestaltet sich deshalb schwierig, weil man die Karten seines Partners nicht kennt. Hier muß man sich eines Reizsystems bedienen, mit dem man seinem Partner sein Blatt möglichst genau beschreibt, damit die gemeinsame Entscheidung, welche Farbe als Trumpf gewählt wird, und wieviele Stiche man erzielen will, einfacher wird. Da es genau 13 Stiche in einem Spiel gibt, muß eine Partei, um zu spielen, mindestens 7 Stiche erzielen, also mehr als die Hälfte der Stiche. 6 Stiche sind der Grundstock, das sogenannte Buch, jeder weitere Stich wird angesagt.

$$\boxed{6 \text{ Stiche} + x \text{ angesagte Stiche}}$$

Entscheidet man sich für den Kontrakt (ausgereiztes Spiel) von 2 Pik, so benötigt man mindestens $6 + 2 = 8$ Stiche, damit das Spiel erfüllt wird. Beim $2\spadesuit$ -Spiel ist Pik die Trumpffarbe.

Es stehen somit für die Reizung die Ansagen $1\clubsuit$, $1\diamond$, $1\heartsuit$, $1\spadesuit$, $1SA$, $2\clubsuit$, \dots , $7SA$ zur Verfügung.

Diese 35 Reizstufen kann man nun mit Informationen spicken, d. h. man sagt z.B. $1\spadesuit$ an, um dem Partner mitzuteilen, daß man stark in Pik ist.

1.6 Zur Reizung

Bei der Reizung tauschen sich die Partner Informationen aus. Der Teiler beginnt mit der Reizung, danach wird im Uhrzeigersinn weitergereizt, bis drei Spieler hintereinander passen. Passen alle vier Spieler in der 1. Runde, so wird noch einmal gegeben. Ein Spieler, der einmal gepaßt hat, kann, im Gegensatz zu Skat, jederzeit wieder in die Reizung einsteigen. Passe und Kontra, sowie Rekontra auf Kontra sind wie normale Reizungen anzusehen. Diese müssen über der verhergehenden Reizung liegen. Hierbei ist auf die Hierarchie der Farben zu achten. Ist die zu reizende Farbe höher in der Hierarchie, so darf man auf der gleichen Stufe reizen (z. B. $1\spadesuit$ nach $1\heartsuit$), ist die Farbe in der Wertigkeit niedriger, so muß die Stufe erhöht werden (z. B. $2\clubsuit$ nach $1\spadesuit$).

Pik und Cœur bezeichnet man als Oberfarben, Karo und Treff als Unterfarben.

1.6.1 Prämien

Je höher gereizt und das Spiel auch erfüllt wird, desto höher wird dieses Spiel bewertet, d. h. desto mehr Punkte bekommt man aufgeschrieben. Die Grundwerte der Farben sind in der folgenden Tabelle zusammengefaßt:

Spiel (Kontrakt)	der erste Stich	jeder weitere Stich
Treff, Karo	20	20
Cœur, Pik	30	30
Sans Atout	40	30
kontriert	Der Wert des Spieles wird verdoppelt	
rekontriert	Der Wert des Spieles wird vervierfacht	

Das Spiel 2♣ zählt demnach 40 Punkte, 2SA = 70 Punkte.

Ein Spiel über 100 Punkte ist ein volles Spiel und gibt eine Prämie. Volle Spiele sind beispielsweise 3 SA, 4 ♠/♥, 5 ♦/♣, aber auch 2 SA mit Kontra.

Ein 6er - Spiel (Kleinschlem) oder ein 7er - Spiel (Großschlemm) gibt eine weitere Zusatzprämie. Die Prämien sind sehr viel höher als die Grundwerte der Farben, weshalb sie sehr erstrebenswert sind. Zum Beispiel kann ein ausgereizter und erfüllter Großschlemm in SA.

7 SA (=200) + Prämie fürs volle Spiel (=500) + Prämie für den Großschlemm (1500) zählt somit *2200 Punkte*.

Reizt man dagegen 2 SA und gewinnt alle 13 Stiche, so zählt dieses Spiel nur *270 Punkte*: 2 SA (=70) + 5 Überstiche (5×30=150) + Prämie für den Teilkontrakt (=50)

Wenn man sich überreizt, d. h. man weniger Stiche auf seiner Seite hat, als man angesagt hat, so bekommt der Gegner Punkte aufgeschrieben. Eine vollständige Tabelle mit einer Zusammenstellung aller Punkte und Prämien ist auf Seite 34 abgedruckt.

An diesen drei Beispielen sieht man auch, wie wichtig eine gute Reizung ist.

1.7 Zum Reizsystem

Es existieren eine ganze Reihe verschiedener Reizsysteme, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Es gibt kein System, welches besser ist als alle anderen. Zudem werden ständig neue Reizsysteme angeboten. Der Deutsche Bridgeverband versucht seit einem Jahr das System „Forum D“ zum Grundsystem zu erklären, nach dem alle Anfänger unterrichtet werden sollen. Dieser Schritt ist zu begrüßen, da es ein weitgehend natürliches System darstellt, und somit eine Grundlage für andere Systeme bildet. An dieser Stelle muß vielleicht erläutert werden, was mit *natürlichen* Reizungen gemeint ist. Dies sind Ansagen, die das bedeuten, was sie vorgeben. Im Klartext bedeutet dies, wenn man Pik reizt, hat man auch Pik, wenn man SA reizt, will man ohne Trumpf spielen. *Künstliche* Reizungen dagegen, sogenannte Konventionen, enthalten bestimmte Informationen, die vorher abgesprochen sind. Ein typisches Beispiel ist die 4 SA - Asfrage und deren Antworten. Ein natürliches System versucht, mit einem Minimum an Konventionen auszukommen.

1.7.1 Bewertung des Blattes

Dieser Abschnitt ist bewußt ein Teil des Kapitels *Reizsysteme*, da es Voraussetzung jedes Reizsystemes ist.

Es besteht immer die Schwierigkeit, sein Blatt richtig einzuschätzen. Im folgenden werden einige Anhaltspunkte gegeben.

- Man unterscheidet:
 - *Figurenpunkte*
 - *Verteilungspunkte*
 - *Längenpunkte*
 - *Unterstützungspunkte*

- Das Einfachste ist für den Anfang das Zählen der Figurenpunkte. Hierbei werden den Figuren As, König, Dame und Bube die Punkte 4 bis 1 zugeordnet.

A = 4 Punkte

K = 3 Punkte

D = 2 Punkte

B = 1 Punkt

Die restlichen Karten zählen bei diesem Bewertungssystem nicht, so daß genau 40 Figurenpunkte im Spiel sind. Kennt man, zusätzlich zu seinen eigenen Punkten, die Punkte des Partners, so lassen sich recht gute Vorhersagen über die mögliche Anzahl der Stiche machen.

- Die folgende Tabelle gibt einen Überblick, wieviele Punkte für welche Bietstufe notwendig sind.

STÄRKE BEIDER HÄNDE ZUSAMMEN	HÖHE DES KONTRAKTES	ANZAHL DER STICHE
(Punkte)	(Ansage)	(Anzahl)
21 - 22	1X ¹	7
23 - 24	2X	8
25 - 26	3X	9
27 - 29	4X	10
30 - 32	5X	11
33 - 35	6X	12
36 - 40	7X	13

Die hier aufgeführten Zahlen sind nur eine Hilfe. Die beiden durch Fettdruck herausgehobenen Zahlen sollte man sich merken.

Ungefähr 25 Punkte sind nötig, um ein *volles Spiel* auszureizen; 33 Punkte braucht man für einen *Schlemm*.

1.8 Ablauf der Spiele

Bevor ich zum Reizsystem komme, möchte ich kurz eine Zusammenfassung des Spielablaufs geben.

Nach dem Austeilen der Karten beginnt der Geber mit der Reizung. Die Reizung wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt und endet, wenn drei Spieler hintereinander passen. Der angesagte Endkontrakt wird von dem Spieler der jeweiligen Partei gespielt, der die Farbe zuerst genannt hat. Der links von diesem Spieler Sitzende spielt zum ersten Stich aus. Anschließend legt der Partner des Spielers seine 13 Karten für alle sichtbar auf den Tisch. Er ist für dieses Spiel der sogenannte *Dummy*. Nun werden alle 13 Stiche heruntergespielt. Das Ergebnis wird anschließend in Form von Punkten aufgeschrieben.

¹X steht für eine beliebige Farbe oder SA.

Kapitel 2

Einführung in das Bridgesystem *German Standard*

2.1 Motivation

Wie schon im ersten Teil angedeutet wurde, schlägt der Deutsche Bridgeverband das Reizsystem „Forum D“ als Grundsystem vor. Wenn in diesem Teil nun ein anderes System erläutert wird, dann müssen dafür Gründe vorliegen. Ich bin sehr für ein natürliches System, doch leider ist *Forum D* wieder so umfangreich geworden, daß es dem Anfänger einen großen Lernaufwand abfordert und in Detailfragen unlogisch ist. Aus diesem Grund wird im folgenden Kapitel versucht, die Grundzüge der Reizung zu vermitteln, die in jedem System wiederzufinden sind. Der Lernaufwand ist deutlich geringer als beim System *Forum D*, aber dennoch genauso effektiv. Werden diese Grundlagen der Lizitation beherrscht, so ist es ein Leichtes, sich Konventionen anzueignen. Einige Beispiele für nachträglich einbaubarer Konventionen finden sie im Kapitel 3.

Der von mir eingeführte Name *German Standard* wurde in Anlehnung an das System *American Standard* gewählt, welches als Vorbild gedient hat.

2.2 Die Eröffnung

Eröffnung	Punkte ¹	Bemerkung
1♣, 1♦, 1♥, 1♠	12 - 15	<i>Die Oberfarben müssen mindestens eine Fünferlänge haben, Karo kann zu viert sein, und bei Treff ist die Länge egal.</i>
1SA	16 - 18	<i>Hierzu braucht man eine ausgeglichene Verteilung, d. h. man sollte keine Farbe mit 5er Länge auf der Hand haben.</i>
2SA	20 - 22	<i>Wie 1SA, nur stärker.</i>

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Fortsetzung der Eröffnungstabelle		
Eröffnung	Punkte	Bemerkung
2♠, 2♥, 2♣	20 - 22	Diese 2er - Eröffnungen bezeichnet man als Semiforcing, d. h. man verspricht 8 Spielstiche. 20 - 22 Punkte sind daher nur ein Anhaltspunkt, hat man weniger Punkte, dafür aber eine Länge in der Trumpffarbe, kann man auch die 2er - Eröffnungen benutzen. Z. B. kann man 2♥ mit 16 Punkten und einer geschlossenen 7er - Cœur (AKDxxxx oder AKBxxxx) eröffnen.
2♣	23 - 40	Dies ist die stärkstmögliche Eröffnung. Mit ihr sagt man nur etwas über die Punkte, nichts über die Verteilung. Man kann also 2♣ eröffnen, ohne ein Treff auf der Hand zu haben. (Solche Reizungen nennt man konventionell, im Gegensatz zu normalen Reizungen.)
Sperransagen	7 - 10	Bemerkung: Eine Sperransage ist z.B. 3♠. Man reizt dies, wenn man eine lange Pik besitzt und den Gegner in seiner Reizung stören will.

Bemerkung: Beim näheren Ansehen dieser Tabelle fällt auf, daß zwischen den Farberöffnungen auf 1er Stufe und denjenigen auf 2er Stufe eine Punktelücke klafft. Das Problem ist, was eröffne ich mit einer 5er Cœur und 17 Punkten? Für 1♥ ist man zu stark, für 2♥ zu schwach, und SA darf man wegen der unausgeglichene Verteilung nicht reizen. Die Lösung ist, mit 1♥ zu eröffnen und dann im Laufe der Reizung mit einem Sprung zu zeigen, daß man etwas stärker als eine 1er Eröffnung ist.

2.3 Die erste Antwort des Partners

- Unterstützung der Farbe des Partners
 - Unterstützung einer Oberfarbe:

Hierzu benötigt man mindestens 3 Karten in dieser Farbe.

Beispiel:

Eröffner	Partner	
		{
1♥/ 1♠		2♥/2♠ 6 - 9 Punkte
		3♥/3♠ 10 - 11 Punkte
		4♥/4♠ 12 - 15 Punkte
 - Unterstützung einer Unterfarbe:

Hierzu benötigt man mindestens 5 Karten in dieser Farbe.
- Ansagen einer neuen Farbe:

¹Mit „Punkte“ sind in erster Linie Figurenpunkte gemeint.

- auf 1er - Stufe: Man verspricht mindestens 8 Punkte und mindesten eine 4er Länge in der angesagten Farbe.
- auf 2er - Stufe: Hier sollte man ein Minimum von 10 Punkten haben, und die Farbe sollte mindestens zu fünft sein.
- Wechseln auf **SA**:
Nach einer normalen Farberöffnung des Partners entspricht:
 - **1SA** : 6 - 9 Punkte
 - **2SA** : 10 - 11 Punkte
 - **3SA** : 12 - 15 Punkte

Man kann diese Reizung benutzen, wenn man keine Unterstützung in der vom Partner genannten Farbe hat, und wenn man sonst eine ausgeglichene Verteilung besitzt.

2.4 Die Antworten auf die Eröffnung von 1SA

- schwache Antworten
 - passe : keine Farbe mit mind. 5er Länge, 0 - 7 Punkte
 - $2\heartsuit$, $2\spadesuit$, $2\clubsuit$: 5er Länge in der Farbe, 0 - 7 Punkte
- limitierte Antworten
 - **2SA** : gleichmäßige Verteilung, 8 Punkte
 - **3SA** : gleichmäßige Verteilung, 9-14 Punkte und keine 4er Länge in Oberfarbe
 - $4\heartsuit/4\spadesuit$: mind. 6 Karten in der Farbe, 8-14 Punkte
- forcierende Antworten (*Eine Reizung ist forcierend, wenn der Partner zu einer weiteren Reizung gezwungen wird*)
 - $3\heartsuit/3\spadesuit$: mind. 10 Punkte und 5er Länge
 - $3\clubsuit/3\diamondsuit$: mind. 14 Punkte und 5er Länge
- Die konventionelle $2\clubsuit$ - Antwort (*genannt STAYMAN*)
 - $\boxed{2\clubsuit}$: eine Oberfarbe mit 4er Länge, mind. 8 Punkte
Bemerkung: Diese Ansage fragt den Partner, welche Oberfarbe er besitzt.
 Auf die $2\clubsuit$ - Frage des Partners hat der Eröffner nun die folgenden Antworten zur Auswahl:
 - * $2\diamondsuit$: keine 4er Oberfarbe, Minimum (16-17 Punkte)
 - * $2\heartsuit$: 4er Länge in Cœur
 - * $2\spadesuit$: 4er Länge in Pik
 - * **2SA** : keine 4er Oberfarbe, Maximum (17-18 Punkte)
 - * $3\clubsuit$: beide 4er Oberfarben, Minimum (16-17 Punkte)
 - * $3\diamondsuit$: beide 4er Oberfarben, Maximum (17-18 Punkte)

2.5 Die Gegenreizung

Die Gegenreizung ist das schwierigste, aber auch das wichtigste Kapitel. Viele Bridgebücher vernachlässigen sie oder setzen sie ganz an den Schluß, so daß man kaum zu ihr vordringt. Für den Anfänger sind diese Reizungen deswegen schwierig, da die Ansagen entscheidend von der vorhergehenden Reizung abhängen.

Im folgenden werden die drei häufigsten Gegenreizungen beschrieben:

vorhergehende Reizung	Gegenreizung	Bedeutung
Normale Farberöffnung	1♠, 1♥, 1♣	mind. 8 Punkte, 4er Länge
	2♣, 2♦, 2♥	mind. 10 Punkte, 5er Länge
	1SA, 2SA	echt, d. h. 16-18, bzw. 20-22 Punkte

1. Bemerkung: Die Reizungen 2♣, 2♦, 2♥ kommen natürlich nur in Frage, wenn eine Gegenreizung in der ersten Stufe nicht möglich ist.

2. Bemerkung: Man muß sich im klaren sein, daß schon 12 - 15 Punkte in der Gegnerhand sind, d. h. ein volles Spiel kaum noch zu erreichen ist. Somit ist die Gegenreizung weniger eine Punktansage, als vielmehr eine Information für den Partner, das richtige Ausspiel zu finden. Eine Mindestpunktzahl ist aber trotzdem notwendig, da der Partner einen auf der Gegenreizung sitzen lassen kann, und man diesen Kontrakt manchmal sogar im Kontra spielen muß.

vorhergehende Reizung	Gegenreizung	Bedeutung
1SA-Eröffnung	2♣, 2♦, 2♥, 2♠	mind. 10 Punkte, 6er Länge, Punkte in der Farbe

Bemerkung: Nach einer Eröffnung von 1SA ist es schwierig ein 2er Spiel (z. B. 2♦) zu erfüllen, da die hierzu nötigen Punkte fehlen. Hat man allerdings eine Verteilung, d. h. eine sehr lange Farbe oder ein Chicane, so kann man trotz der wenigen Punkte zu seinen acht Stichen kommen.

vorhergehende Reizung	Gegenreizung	Bedeutung
starke 2er Eröffnung	passee	
schwache 2er Eröffnung	2♣, 2♦, 2♥, 2♠	mind. 10 Punkte, 5er Länge

1. Bemerkung: Eine starke 2er Eröffnung verspricht wenigstens 20 Punkte. Hat man nun selbst ein gutes Blatt, d. h. einige Punkte, so sollte man auch dann passen. Der Gegner wird auf volles Spiel gehen, oder sogar einen Schlemm ausreizen. Mit einer Gegenreizung würde man nur verraten, in welcher Hand die restlichen Punkte zu suchen sind. Man sollte sich darauf beschränken, den gegnerischen Endkontrakt zu kontrieren.

2. Bemerkung: Die natürliche starke 2er Eröffnung wird heute nur noch selten gespielt. Viele Gegner verwenden weak two - Konventionen (siehe hierzu Seite 19). Wegen der punktschwachen Hand des Gegners sollte man schon ab 10 Punkten seinem Partner Informationen zukommen lassen, da noch nicht klar ist, an welche Partei das Spiel geht.

2.6 Das Kontra

Das Kontra sowie das Rekontra sind beim Bridge normale Reizungen, d. h. sie geben dem Partner bestimmte Informationen.

Es gibt Leute, die meinen, den Gegner mit einem Kontra zu kränken und benutzen diese Reizung nicht. Dies ist schon deswegen falsch, weil die Reizung nach einem Kontra nicht abgeschlossen ist. Jeder Spieler hat noch die Möglichkeit, darauf etwas zu erwidern.

Andererseits bedeutet ein Kontra auch, daß man glaubt, der Gegner erfüllt sein Spiel nicht. Meist steht man vor der Entscheidung, sein eigenes Spiel auszureizen, oder das Spiel des Gegners zu kontrieren. Hierzu hilft die Berechnungstabelle (S. 34) weiter.

Nun einige Entscheidungshilfen, wann ein Kontra angebracht ist:

- Man sollte nur ein Farbspiel kontrieren, wenn man genügend Trümpfe in der Hand hat. Punkte sind nicht so entscheidend, da der Gegner seine Reizung auf ein starkes Verteilungsblatt aufgebaut haben könnte.
- Weiterhin sollte man nicht zuviel Erwartungen in den Partner setzen, nur weil er vielleicht zwischengereizt hat. In der Regel kann man einen Stich beim Partner vermuten.
- Hat der Gegner mehrere Farben zur Verfügung, so sollte man nur kontrieren, wenn man andere Alternativen des Gegners auch kontrieren kann.

2.7 Die zweite Reizung des Eröffners

Haben alle vier Spieler gereizt, so kann man sich bereits ein Bild von der Verteilung der Karten und der Punkte machen. Steht die Trumpffarbe noch nicht fest, so sollte man dem Partner weitere Stärken (lange Farben) seiner Hand nennen, um vielleicht auf einen **SA** - Kontrakt zu kommen.

Für die Entscheidung, ob man weiterreizen sollte, oder passen muß, hilft einem die Tabelle auf Seite 8 weiter. Die genaue Stärke beider Hände kennt man natürlich nur, wenn der Partner limitiert gereizt hat. Limitierte Reizungen sind Ansagen von **SA** oder die Bestätigung der eigenen Farbe. Reizt der Partner allerdings eine neue Farbe, so steht die Punktobergrenze noch nicht fest, und man sollte weiterreizen. Hiervon darf man nur absehen, wenn der Gegner dazwischengereizt hat und der Partner somit noch einmal die Gelegenheit hat weiterzureizen.

Steht die zu spielende Farbe schon fest, so sollte man keine neue Farbe nennen, es sei denn, man will einen Schlemm ausreizen.

2.8 Die Reizung des Schlemms

2.8.1 Die BLACKWOOD – Konvention

Um einen Schlemm ausreizen zu können, muß man wissen, wie viele Asse der Partner hat. Hierzu hat man die konventionelle Reizung von 4SA entwickelt (*genannt* BLACKWOOD).

Steht die zu spielende Farbe fest, so kann man mit **4SA** seinen Partner nach den Assen fragen.

Auf **4SA** gibt es folgende mögliche Antworten:

Eröffner	Partner
4 SA	$\left\{ \begin{array}{ll} 5\clubsuit & 0 \text{ oder } 4 \text{ Asse} \\ 5\diamond & 1 \text{ As} \\ 5\heartsuit & 2 \text{ Asse} \\ 5\spadesuit & 3 \text{ Asse} \end{array} \right.$

Nun hat man noch die Möglichkeit, die Könige zu erfragen. Dies geschieht mit **5SA**. Die möglichen Antworten hierauf sind:

Eröffner	Partner
5 SA	$\left\{ \begin{array}{ll} 6\clubsuit & \text{kein König} \\ 6\diamond & 1 \text{ König} \\ 6\heartsuit & 2 \text{ Könige} \\ 6\spadesuit & 3 \text{ Könige} \\ 6\text{SA} & 4 \text{ Könige} \end{array} \right.$

2.8.2 Die **2♣** – Konvention

Eine Eröffnung von **2♣** verspricht mindestens 23 Punkte. Mit dieser Stärke geht es meistens nur noch darum, ein volles Spiel oder einen Schlemm auszureizen.

Man hat deswegen mit der **2♣** – Eröffnung gleichzeitig die Asse-Frage verbunden.

Die Antworten auf **2♣** sind die folgenden:

Eröffner	Partner
2♣	$\left\{ \begin{array}{ll} 2\diamond & \text{kein As, keine zwei Könige} \\ 2\heartsuit & \text{As} \\ 2\spadesuit & \text{in der} \\ 3\clubsuit & \text{genannten} \\ 3\diamond & \text{Farbe} \\ 2\text{SA} & 2 \text{ Könige} \\ 3\text{SA} & 2 \text{ Asse} \\ 7\text{SA} & 3 \text{ Asse} \end{array} \right.$

2.9 Das Ausspiel

Das Ausspiel ist stark von der Reizung abhängig. Ein falsches Ausspiel kann dazu führen, daß der Gegner ein nicht mögliches Spiel doch noch gewinnt. Nachfolgend sind fünf Ausspiele aufgeführt, die sich in der Praxis als sehr sinnvoll erwiesen haben:

1. angesagte Farbe des Partners
2. vierte von der längsten (nur bei einem SA Kontrakt)

3. nichtgenannte Edelfarbe (gemeint ist Cœur oder Pik)
4. von einer Folge die Höchste (z.B. D B 10 4 \implies Ausspiel der Dame)
5. Ausspiel eines Singles (nur bei einem Farbspiel)

Bemerkung: Ein Ausspiel ist nur dann erfolgreich, wenn der Partner entsprechend reagiert. Meist gilt die Faustregel, die angespielte Farbe nachzuspielen.

2.10 Die Spielstrategie

Der Alleinspieler sollte bei **SA** - Kontrakten die längste Farbe auf seiner Linie hochspielen, damit auch mit niedrigen Karten Stiche erzielt werden können. Bei Farb - Kontrakten gilt es, die Trümpfe des Gegners zu ziehen, damit nicht sonst hohe Karten weggestochen werden.

Die gegnerische Partei sollte seine längste Farbe versuchen hochzuspielen. Diese Farbe wird meist mit dem Ausspiel festgelegt. Zumindest sollte der Partner des Ausspielenden die ausgespielte Farbe zurückspielen, wenn er an den Stich kommt.

2.11 Das Markieren

Beim Bridge hat man die Möglichkeit - noch während des Abspielens der Stiche - seinem Partner Informationen über ein Blatt zu geben. Dies geschieht mit Marken.

- Zustimmung oder Ablehnung der angespielten Farbe

Marke: ungerade-gerade

Beispiel: Spielt der Partner ein Karo As aus, so kann man dem Partner durch Legen einer ungeraden Karte (3,5,7,9) signalisieren, daß er Karo nachspielen soll.

Legt man eine gerade Karte (2,4,6,8,10), so zeigt man dem Partner, daß man in Karo schwach ist.

- Markieren eines Doubles

Marke: hoch-niedrig

Beispiel: Spielt der Partner Topfiguren aus (A,K,D), so bedient man üblicher Weise mit der niedrigst möglichen Karte. Hat man allerdings ein Double (z.B. 10,2), so legt man beim ersten Ausspiel dieser Farbe die 10 und beim zweiten die 2. So erkennt der Partner das Double.

- Lavinthal

Beispiel: Lavinthal - Marken sind nur bei Farbspielen sinnvoll. In Situationen, in denen für den Ausspieler klar ersichtlich ist, daß er eine neue Farbe bringen muß, kann der Partner eine Farbvorzugsmarke (erfunden von Hy Lavinthal) geben. Dies geschieht folgendermaßen: Von den vier Farben (\clubsuit , \diamondsuit , \heartsuit , \spadesuit) gibt es die vom Gegner gespielte Trumpffarbe, die angespielte Farbe und die zwei übrigen Farben. Mit einer

ungeraden Karte signalisiert man dem Partner, die höhere der beiden Nebenfarben nachzuspielen, mit einer geraden Karte, die niedrigere Farbe nachzuspielen.

Zum besseren Verständnis sei folgende Situation geschildert:

Der Gegner spielt Pik. Der Partner greift mit Cœur As an. Am Tisch liegt in Cœur jedoch ein Single, so daß Cœur Nachspiel nicht sinnvoll wäre. Nun kann man durch Legen einer ungeraden Karte dem Partner signalisieren, daß er Karo nachspielen soll. Im Falle einer geraden Karte hätte man Treff markiert.

2.12 Schlußbemerkung

Werden die in diesem Heft angeführten Kapitel beherrscht, so kann man sich zu den guten Bridgespielern zählen.

Beherrschen heißt jedoch, das hier Beschriebene in der Praxis anwenden zu können, und dies erlernt man nur durch häufiges Spielen.

Kapitel 3

Erweiterungsmöglichkeiten

3.1 Allgemeines

Mit dem eben beschriebenen Grundsystem (siehe Kapitel 2) lassen sich bereits alle Blätter reizen. Es gibt jedoch eine Vielzahl von Konventionen, die, wenn man sie beherrscht, sehr effektiv sein können. meistens ermöglichen sie, besondere Verteilungen zu berücksichtigen, oder eine genauere Erfragung bestimmter Schlüsselkarten, die für die Schlemmlizitation wichtig sind. Auf jeden Fall bereichern sie ein Reizsystem.

Im folgenden sind einige Beispiele aufgeführt, die sich leicht in das Grundsystem einfügen lassen. Bei jeder neuen Konvention sollte man prüfen, wie sich die Folgeerzungen in die bisherige Reizung einpassen, und ob Zweifelsfälle möglich sind.

3.2 Das ROMAN KEYCARD BLACKWOOD(RKCB)

Diese Konvention ist eine kleine Abwandlung der BLACKWOOD – Konvention. Als keycards bezeichnet man die vier Asse, sowie den Trumpfkönig. Voraussetzung für die Verwendung des RKCB ist die vorhergehende Einigung auf die Trumpffarbe. Steht diese nicht klar fest, so bezieht sich das RKCB auf die letztgenannte Farbe.

Die Asse-Frage lautet weiterhin 4 SA. Die abgewandelten Antworten sind:

4 SA

- 5♣ - 0 oder 3 keycards
- 5♦ - 1 oder 4 keycards
- 5♥ - 2 oder 5 keycards ohne die Trumpfdame
- 5♠ - 2 oder 5 keycards mit der Trumpfdame
- 5SA - 2 Asse + 1 Chicane

Hat man nur 1 As + 1 Chicane, so springt man auf

- 6 in der Chicane-Farbe, falls diese niedriger als die vereinbarte Trumpffarbe ist, oder auf

- 6 in der Trumpffarbe, falls die Chicane-Farbe über der Trumpffarbe liegt.

Bemerkung: Hat man ein Chicane, so interessieren mehr die Asse als der Trumpfkönig. Ab der Antwort 5 **SA** heißt es also *Asse* und nicht wie inn den vorhergehenden Antworten *keycards*.

3.3 Das Informationskontra

Das Informationskontra ist eine Möglichkeit, auf niedrigster Stufe in der Gegenreizung Verteilungen und Punkte mitzuteilen. Auf die Eröffnung von 1 in Farbe kann man als zweite Hand kontrieren, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- mind. 12 Punkte und Kürze in der Farbe des Eröffners oder
- mind. 19 Punkte mit beliebiger Verteilung.

Bemerkung: Mit weniger als 19 Punkten und keiner Kürze in der Farbe des Eröffners sollte man seine längste Farbe reizen oder passen.

Paßt nun der gegnerische Partner des Eröffners (die 3.Hand), so kann man seinem Partner die Punktstärke seines Blattes durchgeben:

- limitierte Antworten:
 - Farbe auf niedrigster Stufe: 0 - 7 Punkte, mind. 3er Länge
 - Farbe im Sprung: 8 - 10 Punkte, mind. 4er Länge
 - **SA:** $\left\{ \begin{array}{ll} 1 & \text{SA} \quad 6 - 9 \quad \text{Punkte} \\ 2 & \text{SA} \quad 10 - 11 \quad \text{Punkte} \\ 3 & \text{SA} \quad 12 - 15 \quad \text{Punkte} \end{array} \right.$ Bemerkung: Für die Reizung von **SA** ist mindestens ein Stopper in der Farbe des Eröffners notwendig.
- forcierende Antworten:
 - Überruf der eröffneten Farbe: mind. 11 Punkte

Auf limitierte Antworten gibt es folgende Wiedergebote:

- passe: 12-15 Punkte,
- bestätigen der Farbe des Partners: 16-19 Punkte,
- bestätigen der Farbe des Partners im Sprung: ab 20 Punkte,
- wechseln auf eine neue Farbe: 16-19 Punkte, mind. 5er Länge,
- wechseln auf eine neue Farbe im Sprung: ab 20 Punkte, mind. 6er Länge.

3.4 Der Transfer

Die Transfer-Konvention ermöglicht genauere Informationen über die Länge der besten Farbe und die Punktstärke, als die natürlichen Antworten auf **1 SA**.

Die Idee dieser Konvention ist, daß nach Möglichkeit die starke Hand den Endkontrakt spielen sollte. Der Partner antwortet auf **1 SA** also konventionell mit einer Stufe unterhalb seiner Farbe und verspricht damit mindestens eine 5er Länge. Mit einer 4er - Oberfarbe hätte er die Stayman - Konvention angewandt. Der Eröffner muß nun konventionell die vom Partner gewünschte Farbe ansagen, selbst wenn er in dieser Farbe nur zwei Karten besitzt.

Eröffnung	Anwort \implies Wiedergebot
1SA	2 \diamond \implies 2 \heartsuit
	2 \heartsuit \implies 2 \spadesuit
	2 \spadesuit \implies 3 \clubsuit
	3 \clubsuit \implies 3 \diamond

Der Pfeil soll anzeigen, daß das Wiedergebot des Eröffners erzwungen ist.

Nach der erzwungenen Wiederantwort hängt es nun von der Punktstärke des Partners ab, ob er weiterreizt. Hierzu folgende Entscheidungshilfen:

- passe: 0 - 7 Punkte
- 2 SA: genau 8 Punkte, 5er Länge,
- Hebung der Farbe: mind. 8 Punkte, mind. 6er Länge,
- 3 SA: 9-15 Punkte
- 4 SA: ab 16 Punkte, Assfrage

Bemerkung: Reizt man nach Transfer eine neue Farbe, so zeigt dies eine extreme Verteilung und forciert den Eröffner bis zum Vollspiel.

3.5 Das WEAK TWO

In vielen Reizsystemen werden die starken Zweieröffnungen (20-22 Punkte, Semiforcing oder Partieforcing) durch schwache Reizungen ersetzt. Die Idee ist, den Gegner durch eine schwache Eröffnung auf 2er Stufe zu sperren und dem Partner genau seine Punktschwäche und seine Verteilung durchzugeben. Bei der Verwendung dieser Konvention müssen zwei Dinge geklärt werden. Erstens, wie reize ich Blätter, auf die eine starke Zweieröffnung zuträfe und zweitens, wie ermögliche ich eine Reizung bis zum Vollspiel oder sogar bis zu Schlemm, wenn der Partner stark ist.

Hier nun eine Variante, die sich problemlos in das bisherige Reizsystem einpassen läßt.

Eröffnung	Punkte	Bemerkung
2♦	4 - 11	<i>Oberfarbenzweifärber mit Cœur und Pik (mind. 4er ♡ + mind. 4er ♠)</i>
2♡, 2♠	6 - 11	<i>Mit diesen Weak Two Eröffnungen verspricht man eine 6er Länge in der angesagten Oberfarbe, wobei die Punkte hauptsächlich in der Trumpffarbe sein sollten (mind. ABxxxx).</i>
2SA	4 - 11	<i>Unterfarbenzweifärber in Treff und Karo (mind. 5er ♣ + mind. 5er ♦)</i>

3.5.1 Die Antworten auf die 2 ♦ - Eröffnung

2 ♦

- 2 ♡/♠: Sign off
- 3 ♡/♠: Einladung zum Vollspiel, 12-15 Punkte.
- 4 ♡/♠: Abschluß
- 3 ♣: Frage nach der längeren Oberfarbe
 - 3 ♦: 4er ♡, 4er ♠
 - 3 ♡: längere ♡ (mind. 5er ♡, 4er ♠)
 - 3 ♠: längere ♠ (mind. 5er ♠, 4er ♡)
 - 3 SA: 5er ♡, 5er ♠
 - 4 ♣: längere ♡ (mind. 6er ♡, 5er ♠)
 - 4 ♦: längere ♠ (mind. 6er ♠, 5er ♡)
- 3 ♦: Single-Frage
 - 3 ♡: ♣ - Single
 - 3 ♠: ♦ - Single
 - 3 SA: kein Single
 - 4 ♣: ♣ - Chicane
 - 4 ♦: ♦ - Chicane

3.5.2 Die Antworten auf die 2 ♡/♠ - Eröffnung

2 ♡/♠

- passe: schwache Antwort, 0-14 Punkte, keine Möglichkeit auf ein Vollspiel.
- neue Farbe: limitierte Antwort, auch eine extreme Verteilung mit meist einer 7er Länge in der gereizten Farbe.

- 2 SA: forcierende, konventionelle Antwort, mind. 14 Punkte, beliebige Verteilung, Frage nach Nebenwerten.
 - 3♣/♦: As oder König in dieser Farbe.
 - 3♥/♠: Wenn der Eröffner auf seine Farbe zurückgeht, so besitzt er keine Nebenwerte und Minimum.
 - 3 SA: Keine Nebenwerte und Maximum.

Bemerkung: Nach einer schwachen 2♥/♠ - Eröffnung ist die einzige starke Antwort des Partners das konventionelle 2 SA - Gebot. Mit dieser Reizung erfragt der Partner alle Figurenwerte des Eröffners und kann so den möglichen Endkontrakt absehen.

3.5.3 Die Antworten auf die 2 SA - Eröffnung

2 SA

- 3♣/♦: Sign off
- 3♥: Single-Frage
 - 3♠: ♠ - Single
 - 3 SA: ♥ - Single
 - 4♣: 6er ♣ + 5er ♦
 - 4♦: 5er ♣ + 6er ♦
 - 4♥: 3er ♥
 - 4♠: 3er ♠

3.5.4 Zusammenfassung

Mit diesen Weak Two - Eröffnungen lassen sich alle schwachen Oberfarben – Einfärber, sowie alle schwachen Ober- oder Unterfarben – Zweifärber reizen. Zu beachten ist, daß die Punktspanne der Zweifärber mit 4-11 Punkten bewußt nach unten ausgeweitet wurde. Die Punktspanne der schwachen 2♥/♠ - Eröffnung ist mit 7-11 Punkten genauso groß wie bei den Sperransagen in Cœur und Pik.

3.6 Der schwache Sprung

Ähnlich der Weak Two - Eröffnung in Oberfarben kann man auch schwache Sprünge vereinbaren. Dieser sollte jedoch nur auf die Eröffnung einer Unterfarbe zur Anwendung kommen.

Eröffnung	Antwort	Punkte	Bemerkung
1♣ / 1♦	2♥ / 2♠	6 - 10	<i>Wie bei Weak Two Eröffnungen verspricht man eine 6er Länge in der angesagten Oberfarbe, wobei die Punkte hauptsächlich in der Trumpffarbe sein sollten (mind. ABxxxx).</i>

Der Eröffner weiß nun um die Schwäche des Partners und kann passen, oder mit 2 SA den Partner zu einer weiteren Reizung forcieren, wobei 2 SA gleichzeitig die Frage nach Nebenwerten ist.

3.7 Ghestem

Diese Gegenreizung zeigt eine punktschwache aber verteilungsstarke Hand.

Eröffnung	Gegenreizung	Punkte	Bemerkung
1 X	2 X	5 - 11	<i>Der Übruff auf die gegnerische Eröffnung zeigt die beiden höchsten nichtgereizten Farben</i>
1 X	2 SA	5 - 11	<i>zeigt die niedrigsten nichtgereizten Farben</i>
1 X	3♣	5 - 11	<i>zeigt die niedrigste und höchste nichtgereizte Farbe</i>

Der Ghestem - Partner kann nun folgendermaßen weiterreizen:

- Limitierte Gebote, d. h. er reizt die längere der beiden vorgeschlagenen Farben, wobei er je nach seiner Stärke einfach, eine Stufe unter Vollspiel oder die Farbe direkt auf Vollspielhöhe reizt.
- Forcierende Gebote, d. h. er bietet keine der beiden vorgeschlagenen Farben, womit er beim Reizen einer Oberfarbe mind. 5er Länge und beim Reizen einer Unterfarbe mind. 6er Länge verspricht.

3.8 Gegenreizung auf Sperransagen

Sperransagen sind recht schwierig zu parieren, weshalb man die Reaktionen darauf mit seinem Partner absprechen sollte.

Auf eine Sperransage des Gegners ab der 3. Stufe bieten sich folgende Gegenreizungen an:

2. Hand	4. Hand	Punkte	Bemerkung
pass		0 - 15	<i>Selbst mit einem relativ starken Blatt sollte man abwarten, was der Partner reizt. Ist der Partner zu schwach, so treibt man den Eröffner der Sperransage wohlmöglich auf die Vollspielhöhe.</i>
pass	pass	0 - 11	<i>Die gleichen Überlegungen gelten für die 4. Hand.</i>
kontra		ab 16	<i>Der Partner kann nun entscheiden, ob dieses Kontra in ein Strafkontra verwandelt wird, oder ob man seinen eigenen Kontrakt sucht. Passen sollte man jedoch nur mit einem starken Blatt.</i>
pass	kontra	ab 12	<i>Nun kann die 2. Hand die Entscheidung zwischen eigenem Kontrakt und Strafkontra treffen.</i>
neue Farbe		10 - 15	<i>mind. 6er Länge</i>
pass	neue Farbe	8 - 11	<i>mind. 6er Länge</i>
Überruf		ab 12	<i>Zeigt ein Chicane in der Farbe der Sperransage, wobei die restlichen Farben gleichmäßig verteilt sind. Der Partner sollte daraufhin seine längste Farbe reizen.</i>

Bemerkung:

Beim Gegenreizen einer neuen Farbe sollte man sich bewußt sein, daß diese Reizung limitiert ist. Ein Weiterreizen des Partners ist somit forcierend bis zum Vollspiel.

3.9 Law of total tricks

Gerade beim Kampf um den Teilkontrakt ist es gut zu wissen, ob man verteidigen oder passen soll. Durch die Programmierung von Bridgecomputern hat man eine erstaunliche Gesetzmäßigkeit gefunden, die sich auch in der Turnierpraxis anwenden läßt. Dieses Gesetz, das *law of total tricks*, besagt, daß die Summe aller Stiche gleich der Summe der Trumpflängen beider Parteien ist.

Sind die Punkte auf beide Parteien gleichmäßig verteilt, so läßt sich anhand der Länge der Trumpffarben vorhersagen, wieviele Stiche von beiden Linien zusammen erzielt werden können.

$$\begin{array}{r} \text{Trumpflänge der} \\ \text{eigenen Seite} \end{array} + \begin{array}{r} \text{Trumpflänge der} \\ \text{gegnerischen Seite} \end{array} = \begin{array}{r} \text{Summe der Stiche} \\ \text{beider Seiten} \end{array}$$

Diese erstaunliche Gesetzmäßigkeit ist durch Zufall bei der Programmierung von Bridgecomputern entdeckt worden. Ist die Verteilung nicht zu extrem, so findet man dieses Gesetz recht häufig bestätigt. Dabei ist es nebensächlich wie die Nebenfarben verteilt sind und wie der Sitz der fehlenden Figuren ist.

Das folgende Beispiel aus einem Paarturnier soll zeigen, wie die Reizung durch das Gesetz

beeinflusst werden kann und welche Überlegungen beide Parteien anstellen.

Austeilung:

Paar-	♠ T64	T: Süd
turnier	♥ 432	G: —
	♦ A852	
	♣ K65	
♠ KJ53		♠ Q9872
♥ T6		♥ 87
♦ T43		♦ KQJ
♣ AT83		♣ Q97
	♠ A	
	♥ AKQJ95	
	♦ 976	
	♣ J42	

	N	
W		E
	S	

Reizung:

North	East	South	West
		1♥	p
2♥	2♠	3♥	3♠
p	p	4♥	p
p	p		

Ausspiel: ♠ 5 (3./5.)

Anmerkung zur Reizung: Wegen des *law of total tricks* wird der Gegner bis 3♠ mitgehen. So bleibt Süd nichts anderes übrig, als 4♥ zu versuchen, da **3 Pik x -1** ein schlechter Score ist, wenn von allen Paaren, die den Kontrakt **4 Cœur** ausreizen, ihn erfüllen.

Die **4 Cœur** sind bei genauem Spiel der Gegner nicht zu erfüllen, doch wegen des schweren Gegenspiels hat der Kontrakt immerhin eine Chance.

Nach ♠ As und zwei Cœur - Runden spielt Süd Karo und läßt zu Ost durchlaufen. Spielt Ost nun unachtsam Pik zurück, so werden 4 ♥ erfüllt. Wechselt hingegen Süd auf Treff, so läßt sich der Treffverlierer nicht verhindern.

3.10 Fragegebote nach *Ely Culbertson*

Hier noch eine Konvention, die schon etwas angestaubt ist - sie wurde von Ely Culbertson 1955 ausgearbeitet - doch in meinen Augen eine sehr elegante Methode ist, extrem verteilte Blätter zu reizen. Für die Anwendung dieser Konvention ist jedoch etwas Erfahrung nötig. Ungeschicktes Fragen kann leicht dazu führen, daß Antworten auf der 5er - Stufe erfolgen und man dann einsehen muß, daß die falschen Werte beim Partner sind und ein Schlemm folglich nicht zu erfüllen ist. Man sollte also bei den Fragegeboten schon die möglichen Antworten des Partners vor Augen haben.

3.10.1 Schlemmbewertung

Schlemmhände müssen Substanz und Haltekarten besitzen, dies bedeutet neben einer guten Trumpflänge auch Spitzen wie Asse oder Fehlfarben (auch Chicanes genannt) und Könige oder Einzelkarten (Singles). So gibt es punktstarke aber auch verteilungsstarke Blätter, die einen Schlemm möglich machen. Mit den Culbertsonschen Fragegeboten erfragt man nicht nur Haltekarten (Asse und Könige), sondern auch Verteilungswerte (Chicanes und Single). Teilweise ist es sogar möglich, Drittrundenkontrollen zu erfragen, dies sind Damen oder Doubles.

3.10.2 Definition des Fragegebotes

Zwischen einem Fragegebot und einer anderen Farbensage besteht im Bridge ein wesentlicher Unterschied. Ein Fragegebot gibt nicht, sondern fragt Auskunft hinsichtlich der bekundeten Farbe. Falls eine Farbe bestätigt wurde, ist jede weitere Farbe Fragegebot. Ein doppelter Sprung in einer anderen Farbe ist auch ein Fragegebot. Mit ihr wird die letztgenannte Farbe des Partners automatisch als Trumpffarbe bestätigt. Somit beginnen die Fragegebote meist auf der vierten Stufe.

3.10.3 Grundregel beim Fragegebot

Der Partner darf nach einer zwingenden Ansage niemals passen, und nach dem letzten Fragegebot und dessen Beantwortung darf der Partner nie weiterreizen.

3.10.4 Antwort auf das erste Fragegebot

Die folgende Tabelle gliedert sich in einen negativen Teil (die beiden ersten Punkte) und einen positiven Teil (der Rest der Tabelle). Mit einer negativen Antwort des Partners ist dem Fragenden meist schon klar, daß der Schlemmversuch abgebrochen werden kann.

Nr.	Die antwortende Hand hält		Sie bietet
	in der gefragten Farbe	in den anderen Farben	
1.	D x oder schlechter	egal	die Trumpffarbe auf niedrigster Stufe
2.	König/Single	kein As/Chicane	die Trumpffarbe auf niedrigster Stufe
3.	König/Single	1 As/Chicane in einer Nebenfarbe	die Farbe in der das As ist.
4.	König/Single	das Trumpf-As	die Trumpffarbe im Sprung.
5.	As/Chicane	kein weiteres As	die gefragte Farbe.
6.	As König/Single Chicane (!)	1 As oder 2 Asse oder 2 Asse	SA auf niedrigster Stufe.
7.	As König/Single	2 Asse oder 3 Asse	SA im Sprung.
8.	As	1 As + 1 Chicane	die Chicanefarbe im Sprung.

Anmerkungen:

- a) Reizt der Partner auf die erste Frage negativ, winkt er also ab, so zeigt dies nur eine Schwäch in der gefragten Farbe. Alle sonstigen Stärken sind nebensächlich.
- b) Hat man König/Single in der gefragten Farbe, sonst aber keine Erstrundenkontrollen, so sollte man auch hier den Partner warnen und abwinken, da ein Schlemm dann sehr unwahrscheinlich wird.
- c) Hier sei noch einmal auf eine Besonderheit hingewiesen: Die 4/5 **SA** - Antworten zeigen nur *Asse*, keine *Chicane*s! Hier gibt es ein Problem:

Hat man ein *Chicane* in der gefragten Farbe und zwei *Asse*, so reizt man **SA** auf niedrigster Stufe, verschweigt also sein *Chicane*. Bei weiteren Fragegeboten hat man die Möglichkeit, noch auf sein *Chicane* aufmerksam zu machen.

3.10.5 Das zweite Fragegebot

Jede weitere Reizung des Fragenden ist wieder ein Fragegebot, wenn die Farbe nicht die Trumpffarbe ist. In der Regel werden nun die Zweitrundenkontrollen erfragt. Bei der Antwort ist darauf zu achten, daß man nur die Könige/Singles zeigt, die nicht schon durch die erste Antwort klar wurden.

Falls jedoch die erste Antwort negativ war, der Fragende trotzdem einen weiteren Schlemmversuch startet, so sind die Antworten wie beim ersten Fragegebot.

Nr.	Die antwortende Hand hält		Sie bietet
	in der gefragten Farbe	in den anderen Farben	
1.	D x oder schlechter	egal	die Trumpffarbe auf niedrigster Stufe.
2.	König/Single	König/Single (Trumpf-König ausgenommen)	die Nebenfarbe mit König. Falls Sie mehr als einen Nebenfarbenkönig haben, bekunden sie diesen im folgenden Fragegebot.
3.	König/Single	Trumpf-König	die Trumpffarbe im Sprung.
4.	König/Single	keinen König/Single	SA

Anmerkung:

Mit einem Chicane kann neben der bereits versprochenen Erstrundendeckung auch die Zweitrundendeckung versprochen werden. Allerdings sollte man dies nur tun, wenn man auf der gleichen Stufe des Fragegebotes bleibt, damit Raum für weitere Fragegebote bleibt.

3.10.6 Das dritte Fragegebot

Die Frage nach Damen/Doubles kann meist erst auf der sechsten Stufe gestellt werden. Mit der Frage nach Drittrundenkontrollen hat man meist einen Großschlemm vor Augen.

Nr.	Die antwortende Hand hält		Sie bietet
	in der gefragten Farbe	in den anderen Farben	
1.	x x x oder schlechter	egal	die Trumpffarbe
2.	Dame/Double	Dame (weitere Double werden nicht berücksichtigt)	die Nebenfarbe (auf 7er Stufe muß sie natürlich unter der Trumpffarbe liegen.)
3.	Dame/Double	keine weitere Dame	SA

3.10.7 Generell

Fragegebote können von der 3er Stufe anfangend bis zur 6er Stufe gestellt werden. Die Antworten dürfen noch auf der 7er Stufe erfolgen, jedoch ist eine freiwillige 7er Ansage des Fragenden kein Fragegebot mehr. Der Fragende kann sich also auch für eine andere als die vereinbarte Trumpffarbe entscheiden.

3.10.8 Trumpffragegebot - Konvention

Nach einem Fragegebot und dessen Beantwortung stellt eine 4 **SA** Ansage die Trumpffragekonvention dar, die vom Partner Auskunft hinsichtlich der Topfiguren in der vereinbarten Trumpffarbe verlangt. Als Topfiguren versteht man As, König und die Dame. Die Antworten auf 4 **SA** sind:

4 SA

- $5\clubsuit =$ keine Topfigur
- $5\diamond = 1$ Topfigur
- $5\heartsuit = 2$ Topfiguren
- $5\spadesuit = 3$ Topfiguren

Falls die 4 SA - Frage gestellt wurde, ist die 5 SA - Ansage die Frage nach der Länge der Trumpffarbe. Die Antworten auf 5 SA sind:

5 SA

- $6\clubsuit < 4$ Karten
- $6\diamond = 4$ Karten
- $6\heartsuit = 5/6$ Karten
- $6\spadesuit > 6$ Karten

Anmerkung:

Falls aus irgendeinem Grund die 4 SA Stufe nicht benutzt werden konnte, ist die 5 SA - Frage Topfigurenkonvention und nicht Trumpflängenkonvention. Die Länge der Trumpffarbe kann nicht mehr erfragt werden.

3.10.9 Beispiel

Das folgende Beispiel soll zeigen, daß es bei extrem verteilten Blättern auf die richtigen Werte beim Partner ankommt, um einen Schlemm mit Sicherheit anzusagen. Dieses genaue Erfragen der Werte zeigt die Stärke der CULBERTSONSCHEN FRAGEGEBOTE.

Nemen wir an, Süd hält folgendes Blatt:

\spadesuit A K D 6 5 \heartsuit 6 \diamond A 9 7 5 2 \clubsuit A 5

In *Beispiel 1* hält der Partner (Nord):

\spadesuit B 10 9 8 7 \heartsuit A 8 5 4 \diamond 8 \clubsuit K 7 4

In *Beispiel 2* soll er dagegen folgendes Blatt haben:

\spadesuit B 10 9 8 7 \heartsuit A K \diamond 8 6 4 \clubsuit K D 6

Bieten Sie, wie und was Sie wollen, benutzen Sie ein beliebiges System, und Sie werden

zugeben, daß Sie in *Beispiel 1* wahrscheinlich nicht auf den Großschlemm kommen. In *Beispiel 2* hingegen werden Sie einen Kleinschlemm ausreizen, aber einmal fallen. Hier nun die Reizungen mit den Fragegeboten:

• <i>Reizung des Beispiel 1:</i>	Süd	Nord
	1 ♠	3 ♠
	4 \diamond^a	4 \heartsuit^b
	5 \diamond^c	6 \clubsuit^d
	7 \spadesuit^e	

Anmerkungen:

1. Fragegebot: Der Eröffner sieht die Möglichkeit eines Schemms, falls der Partner Werte in kritischen Farbe Karo hat.
- Der Partner antwortet positiv und zeigt Zweitrunderkontrolle in Karo und Erstrundenkontrolle in Cœur.
2. Frage: Nochmals in Karo, denn wenn die Zweitrunderkontroll ein König war, sieht der Eröffner immer noch einen Verlierer in Karo und einen in Treff.
- Nachdem der Partner wiederum positiv antwortet, ergibt sich folgendes Bild für Karo: Entweder $\diamond K D x$ oder $\diamond x$. Zudem zeigt er noch den Treffkönig oder \clubsuit - Single.
- Der Eröffner sieht nun keine Verlierer mehr und kann sofort auf den Großschlemm springen, ohne weitere Fragegebote stellen zu müssen.

• <i>Reizung des Beispiel 2:</i>	Süd	Nord
	1 ♠	3 ♠
	4 \diamond^a	4 \spadesuit^b
	– c	

Anmerkungen:

- Wie im ersten Beispiel erkundet der Eröffner die Möglichkeit eines Schlemms.
- Der Partner antwortet negativ, und somit hat er mindestens zwei, im schlechtesten Fall drei kleine Karos.
- Der Eröffner bricht nun den Schlemmversuch ab, da es mindestens einen sicheren Karoverlierer und eventuell einen weiteren Karoverlierer gibt. Selbst wenn der Partner \heartsuit As und \clubsuit König besitzt, was natürlich noch nicht aus der Reizung herausgekommen ist, ist der Schlemm also sehr fraglich.

3.10.10 Beispiel einer Wettkampfpartie

Austeilung:

Teiler:	♠ ADBxx	Gefahr:						
Süd	♥ A109xx	alle						
	♦ x							
	♣ Ax							
♠ xxx		♠ K10xx						
♥ x		♥ x						
♦ Dxxx	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">W</td><td style="padding: 0 5px;">N</td><td style="padding: 0 5px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">S</td><td></td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S			♦ Bxx
W	N	E						
S								
♣ KDxxx		♣ xxxxxx						
	♠ x							
	♥ KDBxxx							
	♦ AKxxx							
	♣ x							

Anmerkungen:

- a) 4 ♣ bestätigt Cœur als Trumpffarbe und stellt das erste Fragegebot in Treff dar.
- b) Die Antwort ist positiv und bedeutet Zweitrundenkontrolle in Treff und Karo Erstrundenkontrolle.
- c) 4 ♠ fragt nach Pikzweitrundenkontrolle.
- d) 5 ♦ bestätigt die Zweitrundenkontrolle in Pik und zeigt gleichzeitig Zweitrundenkontrolle in Karo.
- e) 5 SA ist nun die Trumpffrage - Konvention und fragt nach den Topfiguren. Da 4 SA nicht gefragt werden konnte, ist die Topfigurenfrage auf der 5. Stufe, andererseits wäre 5 SA nun die Frage nach der Trumpflänge.
- f) 6 ♥ zeigt zwei von drei Topfiguren.
- g) Süd konnte alle seine Qualitäten Nord durchgeben, deshalb kann Nord mit Sicherheit den Großschlemm in Cœur ansagen.

Reizung:

South	West	North	East
1♥	–	4♣ ^{?a)}	–
4♦ ^{b)}	–	4♠ ^{?c)}	–
5♦ ^{d)}	–	5SA ^{?e)}	–
6♥ ^{f)}	–	7♥ ^{g)}	–

3.10.11 Antworten auf Fragegebote falls der Gegner dazwischenreizt

Wenn der Gegner ein Fragegebot kontriert, können sie

- normal antworten, als wenn der Gegner nicht kontriert hätte,
- passen als negative Antwort,
- rekontrieren, falls sie König/Single in der gefragten Farbe besitzen, aber kein weiteres As halten.
- die Trumpffarbe auf niedrigster Stufe nennen, falls sie König/Single in der gefragten Farbe und das Trumpf-As besitzen.

Wenn der Gegner eine Farbe dazwischenreizt, kann der Antwortende

- passen als negative Antwort,
- kontrieren als positive Antwort.

Falls das Fragegebot von dem Gegner überboten wurde, sollte es dem Spieler, der ursprünglich den Schlemmversuch gestartet hatte, die Entscheidung leicht fallen, ob er kontrieren, oder den Schlemm durch weitere Gebote weiter versuchen muß. Geht er auf seine Trumpffarbe zurück, so ist dies ein Abschlußgebot, anderenfalls ist es als weiteres Fragegebot zu verstehen.

3.10.12 Zitat von Ely Culbertson

Zum Abschluß noch ein Zitat des Erfinders der Fragegebote, *Ely Culbertson*, zu denselben:

Es wurde der Einwand erhoben, daß Fragegebote, obschon hervorragend, noch verhältnismäßig unbekannt sind und es demzufolge nur wenige Partner gibt, mit denen man sie spielen kann. Wenn wir diesen Einwand bis zu seinem logischen Ende befolgen würden, müßte jeder Fortschritt aufhören. . . . Es kommt nicht darauf an, wie alt oder neu eine Ansage ist, sondern wie gut sie ist und wie sehr sie benötigt wird.

3.10.13 Vorkehrungen für den Einbau dieser Konvention in das System *German Standard*

Es empfiehlt sich, einige Reizsequenzen gegenüber der ursprünglichen Grundbedeutung abzuändern, um Mißverständnisse zu vermeiden. Der Sprung $1\heartsuit/\spadesuit$ auf $3\heartsuit/\spadesuit$ ist normalerweise schwächer als der Sprung $1\heartsuit/\spadesuit$ auf $4\heartsuit/\spadesuit$. Dies sollte man umdrehen. Empfehlenswert ist, den einfachen Sprung zu wählen, wenn die Partie sicher und der Schlemm möglich ist. Damit lädt man den Eröffner zu den Fragegeboten ein. Der doppelte Sprung auf Vollspiel zeigt zwar auch ein Blatt mit 13 - 15 Punkten, doch keiner besonderen Verteilung, so daß der Schlemm nicht möglich scheint. Hat man natürlich ein extrem starkes Blatt, so kann gleich mit einem doppelten Sprung auf eine neue Farbe die Fragegebotkonvention angewendet werden.

Kapitel 4

Die Anschrift

4.1 Das Aufschreiben der Punkte

Wieviele Punkte man nun nach einem Spiel aufschreibt, hängt stark von der Reizung ab. Spielprämien werden nur dann vergeben, wenn das Spiel auch ausgereizt wurde. Reizt man $4\heartsuit$ und erzielt 12 Stiche, so bekommt man zwar die Prämie für das volle Spiel, nicht jedoch die Prämie für einen kleinen Schlemm aufgeschrieben.

Weiterhin benötigt man für das korrekte Aufschreiben der Punkte die Gefahrenlage, in der sich die spielende Partei befindet. Diese ist abhängig von der gewählten Spielform. Die Gefahrenlage wird beim Turnierbridge explizit angegeben, beim Spielen im privaten Kreise hängt sie entweder vom Kartengeber (Chicago) oder von den vorherigen Spielen ab (Robber).

4.1.1 Turnierbridge

Beim Turnierbridge werden die Karten in einem *Board* vorgegeben. Dies ist eine Möglichkeit, ein einmal ausgeteiltes Spiel festzuhalten. Jeder Spieler bekommt seine 13 Karten und steckt sie nach dem Spiel wieder in die dafür vorgesehene Tasche. Außerdem ist auf einem Board angegeben, wer der Teiler ist und wie die Gefahrenlage aussieht. Hierdurch ist es möglich, daß mehrere Parteien die gleichen Blätter spielen. Die Ergebnisse können am Ende eines Turnieres ausgewertet werden. Ein direkter Vergleich unter den Parteien ist somit möglich. Bei einem Paarturnier gewinnt die Partei das Turnier, die aus allen Spielen die meisten Punkte herausgeholt hat. Man unterscheidet Team-, Paar- und Individualturniere, je nachdem wieviele Personen zu einer Mannschaft gehören.

4.1.2 Chicago

Spielt man im privaten Kreis, will sich aber der Turnieranschrift bedienen, so spielt man Chicago. Dieser Spielmodus legt eine Runde auf vier Spiele fest. Die Gefahrenlagen sind unabhängig von den vorherigen Spielen und richtet sich nach dem Geber.

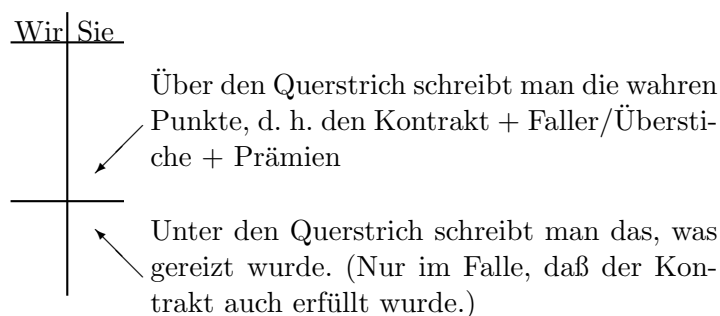
Im ersten Spiel ist keine Partei gefährlich, in der zweiten und dritten jeweils die Partei, die gegeben hat, und im vierten Spiel sind alle gefährlich.

Nach vier Spielen werden im allgemeinen die Partner gewechselt.

4.1.3 Robberbridge

Robberbridge ist die ursprüngliche Form der Anschrift. Sie bietet sich für die *freie Partie* an, d. h. falls sich ein kleiner Kreis von vier Spielern privat trifft. In den 30er Jahren veranstaltete Ehepaar Culbertson mit Ehepaar Stayman einen Wettkampf über 150 Robber, für die ein Zeitraum von einem Monat zur Verfügung stand; ein Modus, der einer privaten Weltmeisterschaft nahe kommt.

Die Vorgehensweise für die Anschrift eines Robbers ist die folgende:



Wurde ein Spiel erfüllt, so bekommt diejenige Partei, die gespielt hat, die Punkte aufgeschrieben. Unter den Querstrich (siehe Zeichnung) schreibt man die Punkte, die sich aus der Reizung ergeben. Hier ist nur wichtig, ob das Spiel mehr oder weniger als 100 Punkte zählt. Alle Spiele, die mehr als 100 Punkte zählen, bezeichnet man als volle Spiele und kennzeichnet sie mit einem *X*. Im Falle eines Teilkontraktes schreibt man statt des *X* die Punkte, die das Spiel zählt (z.B. $3\heartsuit = 60$ Punkte). Die Anschrift unter dem Querstrich ist wichtig für folgende Spiele, da nur noch die Differenz zu den 100 Punkten für ein volles Spiel notwendig sind. Ein volles Spiel kann man demnach auch mit zwei Teilkontrakten erreichen. Eine Teilanschrift wird durchgestrichen, wenn die andere Partei ein volles Spiel angeschrieben bekommt. Über den Querstrich schreibt man zusätzlich noch die *Prämien* und zusätzliche Punkte wie *Überstiche*. Beim Robberbridge werden im Gegensatz zum Turnierbridge keine Prämien für das volle Spiel oder den Teilkontrakt vergeben. Sie tauchen allerdings in Form von Robberprämien wieder auf.

Ist ein Spiel gefallen, so bekommen die Gegner die Punkte über dem Querstrich aufgeschrieben, die sich aus der Tabelle *Faller* ergeben. Unter den Querstrich schreibt man in dem Falle nichts.

Ein Robber dauert so lange, bis eine Partei zwei volle Spiele unter dem Querstrich hat.

4.2 Berechnungstabellen

Punkte					
Spiel (Kontrakt)		der erste		jeder weitere	
Treff, Karo		20		20	
Cœur, Pik		30		30	
Sans Atout		40		30	
kontriert		Der Wert des Spieles wird verdoppelt			
rekontriert		Der Wert des Spieles wird vervierfacht			
Überstiche		ohne Gefahr		mit Gefahr	
unkontriert		Wert der Farbe		Wert der Farbe	
kontriert		100		200	
rekontriert		200		400	
Faller		ohne Gefahr		mit Gefahr	
unkontriert		50		100	
		der erste	jeder weitere	der erste	jeder weitere
kontriert		100	200	200	300
rekontriert		200	400	400	600

Bemerkung: Beim Robberbridge befindet man sich in der Gefahrenzone, wenn man bereits ein volles Spiel gereizt und erfüllt hat. Beim Turnierbridge ist die Gefahrenzone angegeben.

Prämien			
		ohne Gefahr	mit Gefahr
kleines Schlemm		500	750
großes Schlemm		1000	1500
Robberbridge		Turnierbridge	
2 Partien	700	Teilkontrakt (mit/ohne Gefahr)	50
3 Partien	500	Teilkontrakt (rekontriert)	100
4 Figuren der Trumpffarbe in einer Hand	100	Partie (ohne Gefahr)	300
5 Figuren der Trumpffarbe in einer Hand	150	Partie (mit Gefahr)	500
4 Asse in einer Hand (nur bei SA-Spielen)	150		

Bemerkung: Eine Partie ist ein volles Spiel, d. h. ein Spiel über 100 Punkte.