

Minibridge

Stufe 1: Ohne Trumpf (= "Sans Atout (SA)" oder " No Trump (NT)")

Honneurpunkte (HP): A = 4
K = 3
D = 2
B = 1

Richtwerte: 21-22 HP => 7 Stiche (mit "Buch" von 6 Stichen => 1 SA)
23-24 HP => 8 Stiche = 2 SA
25-26 HP => 9 Stiche = 3 SA
27-29 HP => 10 Stiche = 4 SA
30-32 HP => 11 Stiche = 5 SA
33-36 HP => 12 Stiche = 6 SA
37-40 HP => 13 Stiche = 7 SA

Vorgehen: Alle Spieler geben der Reihe nach (beginnend mit dem Verteiler im Uhrzeigersinn ihre Punkte an. Der Stärkere der Seite mit mehr Punkten kündigt an, wieviele Stiche er machen möchte (z.B. ich spiele 3 SA, d.h. 9 Stiche) und wird sogenannter **Alleinspieler**. Sein Gegner zur Linken spielt aus. Nach dem Auspiel legt sein Partner lalle Karten auf den Tisch ("**Dummy**"). Der Alleinspieler sagt, welche Karte Dummy zu spielen hat.

Abrechnung: Erfüllt der Alleinspieler seinen Kontrakt, erhält so viele Punkte, wie er angesagt hat (d.h. Überstiche machen nur Spass, zählen aber nichts)

Erfüllt der Alleinspieler seinen Kontrakt nicht, schreibt sich der Gegner die Anzahl der Faller gut (wenn der Gegner kontriierte doppelt)

Gewonnen hat das Paar, welches zuerst 7 erreicht

Nützliche Tipps

Längen entwickeln: Sowohl der Alleinspieler als auch die Gegenspieler sollten versuchen, ihre langen Farben (wo man z.B. 8 oder mehr Karten mit beiden Händen zusammen hat) zu entwickeln. Leere Asse und Könige sollten als Kontrolle über das Spiel genutzt und nicht sofort abgespielt werden.

Ausspiel: Ideal spielt man die Höchste Figur einer **Sequenz** (also z.B. K von KDBxx) oder, falls man keine Sequenz hat, die **Vierthöchste** von seiner längsten und stärksten Farbe (also z.B. die 5 von K9752) aus.

Markierung: Durch Spielen einer grossen Karte (7,8,9) kann man Partner in einer Farbe ermutigen, eine kleine Karte (2,3,4) verneint Interesse.

Faustregeln: „Dritter Mann so hoch“ er kann – spielt Partner eine kleine Karte aus sollte man seine höchste Karte spielen (ausser man möchte eine Figur vom Tisch fangen)

„Zweiter Mann so klein er kann“

Stufe 2: mit Trumpf

Die Hierarchie der Farben

1. Sans Atout (SA)/ Ohne Trumpf/No Trump (NT) – die höchste oder edelste Farbe
2. ♠ = Pik (P) / Pique (P) / Spades (S) / CH: "Schuufle" }
3. ♥ = Herz (H) / Coeur (C) / Hearts (H) / CH: "Herz" } **Edelfarben / Oberfarben / Majeuren**
4. ♦ = Karo (K) / Careau (C) / Diamonds (D) / CH: "Egge" }
5. ♣ = Treff (T) / Trèffe (T) / Clubs (C) / CH: „Chrüütz“ } **Unterfarben / Mineuren**

Abrechnung: Sans Atout: einen Punkt extra (Bsp 3 SA = 3+1 = 4 Punkte)
Herz und Pik: wie angesagt
Treff und Karo: einen Punkt weniger (Bsp 3 Treff = 3-1 = 2 Punkte)

Verteilungspunkte (VP) für Kürzen: Doubleton = xx = +1 VP
Singleton = x = +2 VP
Chicane = - = +3 VP

Vorgehen: Der **Verteiler** zählt seine Punkte (HP). Mit 13 oder mehr HP sagt er „ich eröffne“, mit weniger sagt er „Pass“.

Wenn er eröffnet gibt nun sein Partner seine Punktzahl (HP) sowie seine Verteilung (z.B. 4 Pik, 2 Herz, 4 Karo und 3 Treff) an. Der Verteiler entscheidet aufgrund dieser Information, was er Trumpf machen und wieviele Stiche er versuchen möchte. Er wird **Alleinspieler**, und sein Gegner zur Linken spielt aus. Nach dem Auspiel legt sein Partner alle Karten auf den Tisch ("**Dummy**").

Wenn Verteiler passt, erhalten die Spieler der Reihen nach die Möglichkeit, zu eröffnen oder zu passen, bis jemand eröffnet. Passen alle vier Spieler wird neu verteilt.

Trumpf oder nicht? Um Trumpf zu machen, braucht man eine gute Mehrheit an der Trümpfe. Dies entspricht mind 8 Trümpfe in seiner und Partners Hand. Wegen der Wertung ist das Ziel, einen Edelfarbe als Trumpf zu machen, wenn man keine langen Edelfarben hat, spielt man meist ohne Trumpf. Unterfarben spielt man eigentlich nur, wenn man merkt dass der Gegner in ohne Trumpf seine lange Farbe abspielen kann, wenn man also keinen Stopper (A, K, D) in einer Farbe hat.

Bedienungspflicht Im Gegensatz zum Jass darf man im Bridge erst eine Karte mit Trumpf abstechen, wenn man die ausgespielte Farbe nicht mehr bedienen kann.

Trumpf ziehen In den meisten Händen tut der Alleinspieler gut daran, dem Gegner die Trümpfe zu ziehen (austrumpfen), damit dieser nicht plötzlich unsere Stiche schnappen (mit Trumpf stechen) kann.

Stufe 3: Bridge Abrechnung

A. Basispunkte sind die angesagten Stiche (abzüglich Buch)

Sans Atout = 1. Stich 40, jeder weitere Stich 30 (Bsp 8 Stiche = 2 SA = 40+30 = 70)

Herz und Pik = jeder Stich 30

Treff und Karo = jeder Stich 20

Erreicht die angesagte Stichzahl 100, so wird dabei ein volles Spiel, genannt **Manche** oder Game, erreicht. Dies ist wie im Tennis ein Satzgewinn. Hat man schon einen Satz gewonnen, wird man **gefährlich** oder **vulnerabel**, was durch die rote Farbe markiert wird. Die Prämien und die Strafpunkte werden damit erhöht. Solange man noch keinen Satz gewonnen hat ist man grün oder ungefährlich. Gewinnt ein Paar zwei Sätze, ist dies ein sogenannter **Rubber** und das Spiel ist beendet.

Manchegrenzen: $3SA = 40 + 30 + 30 = 100$

$4H/P = 4 \times 30 = 120$

$5T/K = 5 \times 20 = 100$

B. Prämien für das Erfüllen der angesagten Stiche

Teilkontrakt: +50 (grün oder rot)

Manche: +300 grün, +500 rot

Schlemm (=12 Stiche): +500 grün, +750 rot (inkl Manche +800/+1250)

Grossschlemm (=13 Stiche): +1000 grün, +1500 rot (inkl Manche +1300/+2000)

Grün/nicht gefähr	1	2	3	4	5	6	7
Treff/Karo	70	90	110	130	400	920	1440
Herz/Pik	80	110	140	420	450	980	1510
Sans Atout	90	120	400	430	460	990	1520

Rot / gefährlich	1	2	3	4	5	6	7
Treff/Karo	70	90	110	130	600	1370	2140
Herz/Pik	80	110	140	620	650	1430	2210
Sans Atout	90	120	600	630	660	1440	2220

C. Überstiche: Überstiche geben zwar Basispunkte, aber keine Prämien.

Bsp: $3H + 2 = 140 + 2 \times 30 = 200$

D. Faller: Erfüllt man seine Ansage nicht, erhält man Strafpunkte pro Unterstich
-50 grün pro Faller, -100 rot pro Faller

E. Kontra: Glaubt man nicht, dass der Gegner seine Stiche machen wird, kann man kontrieren und damit die Punktezahl verdoppeln. Man erhält dann
+100 grün für 1 down, +300 für 2 down, +500 für 3 down (+300 weitere)
+200 rot für 1 down, +500 für 2 down, +800 für 3 down (+300 weitere)

Erfüllt der Gegner hingegen sein Spiel, erhält er eine Beleidigungsprämie von +50 sowie seine Basispunkte verdoppelt.
Überstiche zählen +100 grün und +200 rot

Vorsicht: die verdoppelten Basispunkte zählen auch für die Mancheprämie
Bsp $2SA$ rot im Kontra erfüllt $2 \times 40 + 2 \times 30 + 500$ Manche
+ 50 Beleidigung = 690

F. Rekontra: Wird man kontriert hat man die Möglichkeit zu rekontrieren und die Punktezahl zu vervierfachen. Analog zu Kontra. Re-Rekontra gibt es nicht.

Stufe 4: Einfaches Bieten (Lizit)

A. Eröffnung

Hat man 13+ HP kann man das Lizit eröffnen. Um die wichtigen Edelfarbenlänge genau zu kennen und mit ausgeglichenen Verteilungen Platz zu sparen, zeigt eine Eröffnung in 1H oder 1P mindestens eine Fünferfarbe. Hat man keine fünfer Edelfarbe eröffnet man mit 15-17 HP (mind. 2 Karten in allen Farben) 1SA oder sonst seine bessere Unterfarbe. Ab 20 Punkten darf man sogar auf Zweierstufe eröffnen.

1T/K = 13+ HP und mindestens 3er Treff/Karo

1H/P = 13+ HP und mindestens 5er Herz/Karo

1 SA = 15-17 HP mit ausgeglichener Verteilung (kein Single)

2T/K/H/P = 20+ HP mit mind. 5er Farbe

2SA = 20+ HP ohne Fünferfarbe

Es gibt verschiedene Bietsysteme weltweit. Obige Struktur nennt sich „**5er Edelfarben, bessere Unterfarbe**“ und ist weltweit Standard. Es gibt aber auch Acol (UK), wo jede Farbe eine 4er Farbe zeigt, oder den Mix **Swiss Acol**, wo 1P 5 Karten zeigt.

B. Antwort

1. mit 0-5 HP: PASS

2. hat man mit Partner in einer Edelfarbe mindestens 8 Karten zusammen:

- hebt man mit 6-10 HP+VP (einfache Unterstützung ohne Sprung),
- springt man mit einer 11-12 HP + VP (sogenannte Einladung für die Manche)
- bietet direkt die Manche mit 13+ HP + VP (4 Herz oder 4 Pik)

3. Man bietet seine Edelfarbe auf Einerstufe, was mindestens 4 Karten verspricht

4. Man bietet mit 6-10 HP 1SA

5. Mit 11+ HP und einer 5er-Länge bietet man diese ohne Sprung auf Zweierstufe

6. Ohne 5er-Länge bietet man 2SA mit 11-12 HP (Einladung für 3SA) oder bietet 3SA mit 13+

C. Weiteres Lizit

Solange man noch keinen Edelfarbenfit gefunden hat, bietet man seine zweite Farbe (mind 4) wenn man eine hat. Eine neue Farbe ist forcing, das heisst Partner wird zu einer weiteren Ansage gezwungen (Passverbot). Hat man keine Farbe mehr zu zeigen, bietet man SA. Unterstützungen in Partners Farbe oder Ansagen in SA sind limitierte Ansagen und somit passbar. Man zeigt gleichzeitig seine Stärke, indem man mit einer einladenden Hand springt (11-12 Punkte als Antwort, 17-19 Punkte als Eröffner), oder mit genügend starken Hand für die Manche (13+ Punkte als Antwort, 20+ Punkte als Eröffner) diese gleich bietet.

D. Stayman nach SA-Eröffnung

Eröffnet Partner in SA, ist man oft daran interessiert, einen 4-4 Edelfarbenfit zu finden.

2 Treff fragt in dieser Situation den Eröffner, ob er eine Edelfarbe zu viert hat:

1SA - 2 Treff (=“**Stayman**“)

2 Karo = habe keine Edelfarbe zu viert

2 Herz = habe 4er Herz

2 Pik = habe 4er Pik

2SA = habe beide Edelfarben zu viert

E. Intervention

Hat der Gegner eröffnet, kann man auf Einerstufe intervenieren und damit eine schöne 5er Farbe sowie eine Hand mit mindestens 8 guten Punkten zeigen. Auf Zweierstufe ohne Sprung ist dies gefährlicher (Strafkontra!!) – man sollte deshalb eine gute 6er-Länge (oder sehr schöne 5er-Farbe) und mindestens eine Eröffnung (13+ HP) haben.