

# GLOBAL TRADE

## Bridge

### Voraussetzungen:

Anzahl der Spieler: 4

Karten: Französisches Bild; 2 x 52 Blatt

Hierarchie der Karten: 1. Pik; 2. Coeur; 3. Karo; 4. Treff

Punktwerte der Karten: A=4; K=3; D=2; B=1; 9=0

Zusätzliche Utensilien: 4 Notizblöcke, Schreibgerät

### Spielziel:

Unterschieden werden muss hier zunächst nach Teilspielen und Vollem Spiel (auch als »Partie« oder »Manche« bezeichnet). Ein Volles Spiel ergibt sich beim Erzielen von 100 Punkten in einem bzw. mehreren Teilspielen. Um in den Teilspielen möglichst viele Punkte zu erreichen, muss der höchstbietende Spieler zusammen mit seinem Partner mindestens die in der Bietrunde angesagte Zahl an Stichen erzielen. Ziel beim Bridge ist es, einen »Rubber« (auch »Robber« genannt) zu erreichen. Als Rubber wird der Gewinn zweier Voller Spiele (Partien, Manchen) zu jeweils mindestens 100 Punkten bezeichnet. Der Rubber hat sich somit immer spätestens nach dem dritten Vollen Spiel entschieden, denn dann steht es immer 2 zu 1 zwischen beiden Spielachsen. Ausschlaggebend bei der Berechnung der erzielten Punkte sind die Wertigkeiten der einzelnen Stiche.

### Spielbeginn:

Der Spielverlauf gliedert sich in verschiedene Phasen. Nach dem Geben folgt die Blattbewertung, bei der die Stärke des eigenen Blattes berechnet wird. In der anschließenden Bietrunde entscheidet sich, ob und mit welcher Trumpffarbe gespielt wird und wie viele Stiche die höchstbietende Partei erreichen muss. Die Stiche werden schließlich in der Spielrunde ausgespielt. Beim Bridge sitzen vier Spieler am Tisch, die paarweise gegeneinander spielen. Jeweils die beiden sich gegenüber sitzenden Spieler bilden ein Paar, das entweder per Absprache bestimmt oder ausgelost wird (etwa durch Karten ziehen; die Spieler mit den beiden höchsten Karten bilden dann - jeweils für den ganzen Spieltag - eine Partnerschaft). Analog zu den vier Himmelsrichtungen spielen also immer "Nord" und "Süd" gemeinsam gegen "West" und "Ost". Aus dieser Aufteilung in zwei Spielachsen bezog das Spiel auch seinen ursprünglichen Namen "Kontrakt-Bridge", denn beide Partner müssen sich über ihr Spielverhalten verständigen und schließen somit quasi einen mündlichen "Spielvertrag" miteinander. Eigentlich reichte zum Bridge ein Satz von 52 Karten mit französischem Bild aus; dennoch zählt es zu den Eigenheiten des Spieles, dass sich auf dem Tisch 2 Kartensätze befinden (nach Möglichkeit mit unterschiedlichen Rückenfarben), die im Wechsel benutzt werden. Während der Ausgabe des einen Kartensatzes durch den Geber, der im Bridge als "Teiler" bezeichnet wird, mischt sein Spielpartner das andere Blatt. Das Ausgeben der Karten erfolgt im Uhrzeigersinn. Auch die Rolle des Teilers wandert in gleicher Weise um den Tisch; beim jeweils nächsten Spiel gibt also der linke Nachbar des letzten Teilers die Karten. Es wird einzeln ausgeteilt, bis schließlich jeder der Spieler 13 Karten hat.

Alle Spieler warten mit dem Aufnehmen ihres Blattes, bis die gesamten Karten verteilt sind. Wie bei allen komplexeren Kartenspielen ist auch beim Bridge die wechselnde Anordnung der schwarzen und roten Farben und die Reihung der Karten nach ihrer Wertigkeit auf der Hand sinnvoll. So ist das Blatt auf einen Blick zu erkennen, und die abwechselnde Folge der roten und schwarzen Farben verhindert folgenschwere Irrtümer beim Ausspielen.