

# Die Regeln der Reizung

Erklärt wird hier die erste Phase einer Bridgepartie, die Reizung.

## **Wichtiger Tipp für Neueinsteiger:**

Wenn Sie Bridge noch nicht kennen, beschäftigen Sie sich bitte zuerst mit den Grundregeln und dem Alleinspiel. Ohne Kenntnisse zum Spiel ist es erfahrungsgemäß sehr schwer, die Reizung zu verstehen.

Jeder Spieler bekommt neben seinen 13 Spielkarten (siehe Kurzbeschreibung Bridge) eine sogenannte Bietbox.

In dieser Box befinden sich folgende Karten:

35 sogenannte Gebote, welche aus einer Zahl zwischen 1 und 7 und einer der vier Spielkartenfarben oder dem Aufdruck SA bestehen. SA ist französisch und die Abkürzung von Sans Atout. Die deutsche Übersetzung lautet 'ohne Trumpf'.

7 SA 7 ♠ 7 ♥ 7 ♦ 7 ♣

6 SA 6 ♠ 6 ♥ 6 ♦ 6 ♣

5 SA 5 ♠ 5 ♥ 5 ♦ 5 ♣

4 SA 4 ♠ 4 ♥ 4 ♦ 4 ♣

3 SA 3 ♠ 3 ♥ 3 ♦ 3 ♣

2 SA 2 ♠ 2 ♥ 2 ♦ 2 ♣

1 SA 1 ♠ 1 ♥ 1 ♦ 1 ♣

3 verschiedene, mehrfach vorkommende Ansage-Karten

PASS (grün)

X (rot)

XX (blau)

Herstellerabhängig und länderspezifisch können einzelne Karten leicht verändert aussehen,

was aber an ihrer spieltechnischen Bedeutung nichts ändert.

Auf manchen grünen Karten steht statt PASS (international) PASSE (deutsch)

Auf manchen roten Karten steht statt X (international) Kontra

Auf manchen blauen Karten steht statt XX (international) Rekontra oder RE

Auf manchen Gebotskarten steht statt SA die englische Abkürzung NT (No Trump).

Außerdem gibt es in den Bietboxen zusätzliche turnierspezifische Karten, die für den Einsteiger zunächst einmal bedeutungslos sind und hier nicht weiter erklärt werden, z.B. ALERT, STOP, und TD (Tournament Director).

Während der gesamten ersten Phase werden grundsätzlich nur Karten aus der Bietbox gespielt. Die 13 verdeckten Spielkarten der Hand kommen nicht zum Einsatz.

Der Teiler, welcher die 4x13 Karten ausgeteilt hat, beginnt die Reizung, indem er

- entweder ein beliebiges der 35 Gebote
- oder die grüne Karte PASS

offen auf den Tisch legt.

Danach wird im Uhrzeigersinn bis zum Ende der Phase 1 nach folgenden Regeln gereizt:

Man darf immer passen.

Wählt man ein Gebot, so hat nur der erste bietende (nicht passende) Spieler freie Wahl.

Im Anschluss dürfen nur Gebote gewählt werden, welche höher sind als das, was zuvor geboten worden ist. Es gilt die obige Reihenfolge von links nach rechts, und von oben nach unten. 7 SA ist höher als 7 ♠. 7 ♣ ist höher als 6 SA, usw. , und 1 ♣ ist das kleinste Gebot.

X darf man immer ansagen, wenn das zuletzt abgegebene Gebot (PASS, X und XX sind keine Gebote!) von einem Gegner gekommen ist (man darf nicht den Partner kontrieren). Neueinsteigern wird empfohlen, auf die roten X-Karten zunächst zu verzichten.

XX darf nur angesagt werden, wenn das letzte Gebot vom Partner oder einem selbst kam, und dieses von einem der Gegner mit einem X kontriert worden ist. Neueinsteigern wird empfohlen, auf die blauen XX-Karten zunächst zu verzichten.

Die Phase 1 endet

- entweder, wenn niemand bietet, und alle vier Spieler in Reihenfolge passen.
- oder, wenn nach einem Gebot, X oder XX drei Spieler in Reihenfolge passen.

Passen alle vier Spieler, so entfällt die Phase 2, das Spiel. Beim Turnier wird nun mit dem nächsten Kartendeck gereizt. Das gepasste Spiel wird mit 0 Punkten gewertet, es darf nicht neu gemischt werden.

Passen drei Spieler in Reihenfolge nach einem Gebot, X oder XX, so wird das zuletzt abgegebene Gebot die zu erfüllende Aufgabe der 2. Phase, dem Spiel. Dabei haben X und XX keinen Einfluss auf das Spiel selbst, kontriierte Spiele werden nur höher gewertet.

Die Zahl auf der Gebotskarte bestimmt die Mindestzahl der vom Alleinspieler zu gewinnenden Stiche, zu welcher immer die Zahl 6 hinzuaddiert werden muss.

Das Spielkartensymbol bestimmt, welche Farbe Trumpf wird. Steht auf der Karte SA (oder englisch NT), so wird ohne Trumpf gespielt.

Beispiel: 3 SA bedeutet: Der Alleinspieler muss  $3+6=9$  Stiche ohne Trumpf erzielen.

Oder: 4 ♥ bedeutet: Der Alleinspieler muss  $4+6=10$  Stiche mit ♥ als Trumpf erzielen.

Die Zahlen sind ein Mindestwert, der über- aber nicht unterschritten werden darf.

Der Spieler, welcher das letzte Gebot abgegeben hat wird Dummy, sofern sein Partner die als Trumpf zu spielende Farbe (oder SA) zuerst geboten hat. Alleinspieler wird er, wenn sein Partner diese Farbe im vorherigen Reizverlauf später oder gar nicht geboten hat. Er wird niemals Gegenspieler, auch dann nicht, wenn einer der Gegner zuerst geboten hat.

Die anderen Rollen ergeben sich automatisch. Der Spieler links vom Alleinspieler wird Gegen- und Startspieler, der Partner wird Dummy, und rechts sitzt der andere Gegner.

Nun darf der linke Gegenspieler (Startspieler) die Phase 2, das Alleinspiel, beginnen.