

## Die 25 wichtigsten Regeln beim Kontrakt-Bridge

Bridge (Brücke) heißt: beim Reizen sowohl wie beim eigentlichen Spiel die geistige Brücke von Partner zu Partner schlagen. Denke stets daran, daß du nicht nur mit deinen eigenen, sondern auch mit den Karten deines Partners zu spielen hast. Strebe mutig und entschlossen auf das gesteckte Ziel zu, aber sei in deinem Ansagen und in deiner Spielweise nicht leichtfertig, sondern nimm Rücksicht auf deinen Partner, den du, anstatt ihn zum Siege zu führen, mit ins Verderben reißt.

**1.** Laß deine erste Ansage stets korrekt sein; sie bildet die Grundlage für das Weiterreizen. Nur wenn schon eine oder mehrere Reizungen vorhergegangen sind, darf deine Ansage etwas freier sein.



**2.** Wenn drei gepaßt haben, so eröffne in vierter Hand das Reizen nur mit einem wirklich starken Blatt; sonst passe!



**3.** Hast du zwei gleich lange und starke Farben, so reize zuerst die höhere und, wenn dein Partner schweigt, dann reize, wenn du wieder an der Reihe bist, die niedrigere Farbe. Dein Partner braucht dann, wenn er auf die zuerst von dir gereizte Farbe zurückgehen will, die Trickzahl nicht zu erhöhen.



**4.** Reize nur einen Trick in einer Farbe, wenn du in der Nebenkarte auch noch Stärke besitzt; du gibst dadurch deinem Partner immer die Möglichkeit, auf Ohne-Atout abzuspringen. Reize jedoch sogleich zwei Tricks in einer Farbe, wenn dein Blatt nur diese Farbe, aber kein Ohne-Atout vertragen kann.



**5.** Hat dein Partner Ohne-Atout oder Pik oder Herz gereizt, so unterstütze ihn darin, wenn dein Blatt es irgend gestattet; springe also niemals auf Karo oder Kreuz ab, wenn du außer dieser niedrigen Farbe in der Nebenkarte noch Stärke hast.



**6.** Nimm den vom Partner gereizten Ohne-Atout niemals mit einer schwachen Farbe heraus, sondern passe lieber, wenn du nichts hast.



**7.** Sind deine Gegner beim Reizen auf dem Wege zu einem partiemachenden Spiel, so treibe sie nicht künstlich hoch, es sei denn, daß du sie dublieren willst.



**8.** Dubliere oder redubliere deine Gegner nicht, wenn jene Aussicht haben, sich diesem Angriff durch Abspringen auf eine andere Farbe erfolgreich zu entziehen.