



Bridge-Lexikon

Finden Sie die Definitionen von Bridgeausdrücken und Fachbegriffen.

Bridge-Wörterbuch

(Farbe) bedienen:

Eine Karte in der verlangten Farbe spielen.

5er Oberfarbe:

Mindestens 5 Karten in Coeur oder 5 Karten in Pik in der Hand.

Abwerfen, Abwurf, Abwürfe:

Die Aktion, eine Karte in einer anderen Farbe als der gespielten zu legen, wenn man in der ausgespielten Farbe keine Karten mehr hat.

Achse:

Zwei Spieler die ein Paar bilden das gegen zwei andere Spieler spielt. Man spricht oft von Nord-Süd Achse und Ost-West Achse.

Aggressiv:

Aktives Spiel in der Verteidigung, das vor allem dann eingesetzt wird, wenn man schnell seine Stiche mitnehmen muss. Beispiel: das Unterspielen eines Königs.

Alleinspieler:

Der Spieler aus der Partnerschaft, der zuerst die Farbe des Endkontrakts gereizt hat. Er spielt sowohl seine eigenen Karten, als auch die des Dummys, der ihm gegenüber sitzt.

Ansage, Ansagen, Reizung, Gebot, Gebote, Bietsequenz, Lizit:

Prozess, bei dem mithilfe von Geboten der Endkontrakt bestimmt wird. Alle in einem Spiel abgegebenen Gebote werden als Bietsequenz oder Reizung bezeichnet.

Antworter:

Bezieht sich in der Reizung auf den Partner des Eröffners.

Ausgeglichen, Ausgeglichene Hand, Ausgeglichene Hände:

Eine Hand ist dann ausgeglichen, wenn sie maximal ein Doubleton und kein Singleton oder Chicane enthält.

Ausspiel:

Erste Karte, die zu einem Stich gespielt wird.

Ausspieler, Ausspielen:

Sobald der Endkontrakt bestimmt ist, spielt diese Person die erste Karte (immer die Person links vom

Alleinspieler).

Austeilung, Hand, Board:

Verteilung der 52 Karten eines Decks auf die Hände der vier Spieler. Der Ausdruck kann auch die Reizung und das Kartenspiel der Austeilung mit einbeziehen.

Auto-forcing, Selbstforcierend:

Der Spieler, der ein solches Gebot abgibt, verpflichtet sich, auf der Antwort des Partners nicht zu passen, sofern noch kein Vollspiel erreicht ist und die Gegner nichts gereizt haben.

Balancing Gebot:

Gebot, das nach zwei "Passe" abgegeben wird.

Baron:

Konvention, bei der Sie Ihre langen Farben aufsteigend reizen (Treff, Karo, Coeur, Pik).

Barrage, Sperre:

Sprunggebot, das eine lange Farbe und wenige Defensivstiche zeigt. Während es dem Partner eine präzise Information über die eigene Hand übermittelt, zielt es auch darauf ab, den Gegner vom Finden des besten Kontrakts abzuhalten.

Bath Coup:

Eine Alleinspieltechnik, bei der man in einem NT-Kontrakt mit einer Haltung wie Ass und Bube das Ausspiel des Königs duckt, damit der Ausspieler diese Farbe nicht fortsetzen kann, ohne in die Gabel zu spielen.

Better Minor:

Eröffnungsvariante, die in folgendem Fall angewendet wird:

- Sie eröffnen, es ist also das 1. Gebot am Tisch.
- Sie wollen eine Unterfarbe eröffnen, d.h. Karo oder Treff.
- Wenn eine Ihrer Unterfarben länger ist, reizen Sie diese.

Wenn die Unterfarben gleich lang sind, reizen Sie 1 Treff mit 3 Karten in Treff und 3 Karten in Karo. Ansonsten reizen Sie 1 Karo.

Blackwood:

Konventionelles Gebot von 4NT, das den Partner nach der Anzahl seiner Asse fragt. Die klassischen Antworten sind: 5 Treff = 0 oder 3 Asse, 5 Karo = 1 oder 4 Asse, 5 Coeur = 2 Asse.

Blank sein:

Keine Karten mehr in einer Farbe haben.

Blanke Farbe, blank:

Die Haltung von nur einer Karte (Singleton) in einer Farbe. Kann sich auch auf bestimmte Karten beziehen: "einen blanken König haben" bedeutet, dass man nur den König in dieser Farbe hat.

Blockade:

Wenn eine Farbe aufgrund der Verteilung der hohen Karten am Dummy und beim Alleinspieler nicht abgezogen werden kann.

Beispiel: Dummy hält Ass und Dame. Alleinspieler hält König, 3 und 2. Sie können nicht sofort 3 Stiche in dieser Farbe nehmen. Man sagt, die Farbe ist blockiert.

Bonus, Bonuspunkte:

Wenn Sie einen Kontrakt gewinnen, können Sie zusätzlich zu den Punkten für gewonnene Stiche auch Bonuspunkte bekommen. 50 Punkte werden für einen Teilkontrakt gegeben, 300 oder 500 Punkte für ein Vollspiel, 800 oder 1250 Punkte für einen Kleinschlemm, 1300 oder 2000 Punkte für einen Großschlemm.

Cashen:

Seine hohen Karten abspielen.

Chicane:

"Chicane sein" oder "Ein Chicane haben" bedeutet, dass man keine Karten in dieser Farbe hat.

Count (bzw Längenmarken):

Eine Count-Markierung zeigt, ob die Anzahl der Karten in einer Farbe gerade oder ungerade ist.

Cover card:

Eine hohe Karte (die sicher einen Stich gewinnt), die gegenüber einem Verlierer platziert ist.

Cuebid:

Ein Cuebid ist das Gebot einer gegnerischen Farbe. Das Ziel dabei ist oft, den Partner nach einem Stopper in dieser Farbe zu fragen oder eine starke Hand zu zeigen.

Deblockieren:

Technik die darin besteht, Karten loszuwerden, die die Kommunikation behindern

Decken:

Eine Figur spielen, die höher ist als die von einem Gegner gespielte Figur, oft um eigene hohe Karten oder Figuren, die man sich beim Partner erhofft, zu entwickeln.

Double:

"Double sein" oder "Ein Double halten" bedeutet, nur zwei Karten in dieser Farbe zu haben.

Dreifärber:

Hand mit drei Farben mindestens zu viert (4441 oder 5440).

Dritte Farbe forcing, 3. Farbe forcing:

Wenn der Eröffner nach Farb-Antwort auf Einerstufe seine Farbe auf Zweierstufe wiederholt, ist das Gebot der unmittelbar darüberliegenden (neuen) Farbe künstlich (mit oder ohne der genannten Farbe). Es fordert den Eröffner dazu auf, sein Blatt weiter zu beschreiben. Der Antworter benötigt dafür mindestens 10 Punkte.

Drury:

Konvention, die vom Antwortenden verwendet wird, wenn er selber bereits angepasst ist, um einen Fit zu zeigen und den Partner nach seiner Stärke zu fragen.

Ducken:

Auch "zurückhalten". Technik, bei der ein Stopper aufgehoben wird, um die Kommunikation zwischen den beiden Spielern des gegnerischen Paars zu brechen.

Dummy:

Partner des Alleinspielers. "Dummy" bezieht sich auch auf die Karten des Partners vom Alleinspieler, welche nach dem ersten Ausspiel offen auf den Tisch gelegt werden.

Einfaches Wiedergebot:

eine Farbe auf der niedrigstmöglichen Stufe wiederholen.

Einfärber:

Hand mit mindestens einer 6er Länge und ohne eine weitere 4er Länge (6322, 6331, 7222, 7321, 8...).

Eingang:

eine Karte, mit der man später wieder zum Stich kommen kann. Ein gut positionierter König oder ein Ass sind typische Eingänge.

Erstes Ausspiel, Erste Ausspiele:

Die erste Karte, die zum ersten Stich gespielt wird, direkt nach dem Ende der Reizung.

Eröffner:

Der Spieler, der das erste Gebot abgibt (außer Passe).

Eröffnung:

Das erste Gebot der Reizung, außer Passe.

Etablieren, Etablierung:

Mehrere Runden von einer Farbe spielen, um die Karten der Gegner zu ziehen und im Anschluss Längenstiche in dieser Farbe nehmen zu können, oder eine Figur spielen, um diese an eine höhere Figur abzugeben und dann einen oder mehrere Stiche in der Farbe zu nehmen.

Farbe, Farben:

Die Farben in einem Kartendeck sind Pik, Coeur, Karo und Treff. Es gibt also 13 Karten pro Farbe in einem Deck von 52 Karten.

Farbvorzugssignal:

Eine Karte, die dem Partner zeigt, welche Farbe er zurückspielen soll. Es wird beispielsweise verwendet, wenn Sie dem Partner einen Schnapper geben oder wenn der Dummy ein Singleton hat. (Diese Art der Markierung ist auch unter dem Namen Lavinthal bekannt.)

Fiasko:

Unfall zwischen den beiden Spielern in der Partnerschaft, der zu einem schlechten Kontrakt oder Kartenspiel führt.

Figur, Figuren:

Es gibt 5 Figuren pro Farbe: Ass, König, Dame, Bube und 10.

Figurenpunkte:

Diese Methode zur Handbewertung stammt aus der Vorkriegszeit und wurde von dem Engländer Milton Work erfunden. Sie ermöglicht einem Spieler, eine bestimmte Anzahl von Punkten für seine Hand zu zählen. 4 Punkte für ein Ass, 3 Punkte für einen König, 2 Punkte für eine Dame und 1 Punkt für einen Buben. Es gibt 10 Figurenpunkte pro Farbe und folglich 40 Figurenpunkte pro Deck.

Fit, Einen Fit haben:

Wenn ein Paar zusammen mindestens acht Karten in einer Farbe hat, haben diese zwei Spieler einen Fit.

Fitbid:

Gebot einer Farbe, das implizit auch den Fit in einer von Partners Farben bestätigt.

Forcing:

Gebot, nach dem der Partner gezwungen ist weiterzureizen.

Gabel:

Die Haltung von zwei von drei aufeinanderfolgenden Karten in einer Farbe, wobei die mittlere davon fehlt. Beispiel: Die Haltung von Ass und Dame ohne den König, oder König und Bube ohne die Dame.

Gambling:

Gambling 3NT genannt. Dieses Gebot zeigt eine stehende 7er Unterfarbe ohne Ass oder König außerhalb.

Gefahrenlage:

Bedingung um zu berechnen, wie Bonuspunkte oder Strafpunkte vergeben werden. Wenn man in Gefahr ist, kosten Faller mehr, aber der Bonus für Vollspiele oder Schlemms ist ebenfalls höher. Früher beim Rubberbridge

bestand ein Rubber aus zwei gewonnenen Vollspielen. Es wurde gesagt, dass die Seite, die bereits ein Vollspiel gewonnen hatte, in Gefahr war, während die Seite, die noch kein Vollspiel gewonnen hatte, in Nichtgefahr war. Die Gefahrenlage beeinflusst den Bonus für Vollspiele und Schlemms und die Kosten für Faller, egal ob sie unkontriert, kontriert oder rekontriert sind. In Turnieren ist jedes Spiel unabhängig voneinander. In jedem Board bekommen beide Seiten eine Gefahrenlage fest zugewiesen.

Gegner:

Spieler der anderen Seite; Spieler aus dem Paar, gegen das Sie spielen.

Hand, Hände:

Die 13 Karten, die einem Spieler zu Beginn ausgeteilt werden.

Heraustreiben:

Auch "ziehen". Die Aktion, eine Farbe so lange zu spielen, bis der Gegner einen Stich mit seiner Figur gewinnt, um sich selbst Stiche zu entwickeln.

Jacoby-Transfer bzw. Texas-Transfer:

Konvention, die nach der 1NT oder 2NT Eröffnung angewendet wird. Die Konvention besteht daraus, dass ein Gebot von 2 Karo oder 2 Coeur (3 Karo oder 3 Coeur über 2NT) mindestens 5 Karten in Coeur oder Pik zeigt. üblicherweise "führt der Eröffner den Transfer aus", das bedeutet er reizt die Farbe, auf die transferiert wurde. Diese Konvention erlaubt dem Antwortenden, schwache, einladende und starke Hände zu beschreiben.

Kartenspiel:

Bezieht sich auf den Teil des Spiels nach der Reizung, wenn die Spieler ihre 13 Karten spielen.

Kiebitzer:

Zuschauer eines Spiels.

Kommunikation, Kommunikationen, Eingang, Eingänge:

Karten mit denen Sie von einer Hand zur anderen wechseln können (innerhalb Ihrer Partnerschaft).

Kontra, Takeout-Kontra, Kontras, Strafkontra, Strafe:

Eine Ansage über ein Gebot des Gegners, durch welches die Punktwertung für einen gewonnenen oder verlorenen Kontrakt erhöht wird. Es kann Takeout oder Strafe sein, je nach Situation. Ein Takeout-Kontra fordert den Partner auf, eine der ungereizten Farben zu nennen. Ein Strafkontra fordert den Partner zum passen auf, weil Sie denken, dass Sie den Kontrakt der Gegner schlagen können. Das Kontra-Gebot ist symbolisiert durch ein weißes Kreuz auf einem roten Hintergrund.

Kontrakt:

Verpflichtung des Alleinspielers, eine bestimmte Anzahl von Stichen zu gewinnen, angezeigt durch das letzte Gebot am Ende der Reizung. Der Endkontrakt für ein Spiel ist festgelegt, nachdem dreimal gepasst wurde. Beispiel: nach 1NT - Pass - 3NT - Pass - Pass - Pass ist der Kontrakt 3NT und derjenige, der 1NT eröffnet hat, wird Alleinspieler.

Kontrolle, Kontrollen:

Der Schutz einer Farbe durch Figuren (wenn Sie das Ass oder den König haben) oder durch eine Kürze (wenn Sie ein Singleton oder ein Chicane halten).

Kontrollgebot, Kontrolle:

Gebot einer Farbe, das zeigt, dass nicht zwei schnelle Stiche in dieser Farbe verloren werden.

Konvention, Konventionen:

Ein Gebot, für das Sie mit Ihrem Partner eine bestimmte Bedeutung vereinbart haben. Kann sich auch auf eine Markierungsmethode in der Verteidigung beziehen, die Sie mit Ihrem Partner besprochen haben.

Länge, Längen:

Bedeutet, dass man viele Karten in einer Farbe hat. Wenn Sie eine "Länge in Coeur" haben, bedeutet es, dass Sie viele Coeurkarten in Ihrer Hand haben.

Längenpunkte:

Diese Punkte werden zu den Figurenpunkten dazugezählt, um die Handbewertung in NT-Kontrakten zu verfeinern. Es gibt 1 zusätzlichen Punkt für eine gute 5er Farbe und 2 für eine gute 6er Farbe.

Mastercard:

Karte, mit der man sicher ist, den Stich zu gewinnen. Folglich die höchste verbleibende Karte in der gespielten Farbe.

Mini-maxi:

Ein mini-maxi Gebot ist ein forcierendes Gebot, das entweder eine schwache oder eine starke Hand zeigt.

Minimale Stärke:

Minimale Stärke, die beide Spieler eines Paares zusammen haben. Sie wird berechnet, indem Sie Ihre Punkte und die minimale Anzahl von Punkten, die Ihr Partner haben kann, zusammenzählen.

Misfit, Einen Misfit haben:

Wenn ein Paar zusammen weniger als acht Karten in einer Farbe hat, haben diese Spieler in der Farbe einen Misfit.

Namyats:

Konvention, bei der die Eröffnungen auf der 4er Stufe eine besondere Bedeutung haben. 4Treff zeigt eine gute 4Coeur Eröffnung mit maximal einem Verlierer in Trumpf. 4Karo zeigt eine gute 4Pik Eröffnung. 4Coeur und 4Pik sind eher sperrend mit einer nicht so guten Farbe.

Natürlich:

Ein natürliches Gebot abzugeben bedeutet, eine Farbe zu reizen, in der man mindestens 4 Karten hat.

Neutral:

Bezieht sich auf eine Gegenspiellinie, die man als gefahrlos ansieht.

Nonforcing:

Bezieht sich auf ein Gebot, das der Partner passen darf.

Oberfarbe:

Bezeichnet die Farben Coeur und Pik.

Obergrenze:

Maximale Stärke, die beide Spieler eines Paares zusammen haben. Sie wird berechnet, indem man seine Punkte und die maximale Anzahl von Punkten, die der Partner haben kann, zusammenzählt.

Paarturnier, Paar Event:

Eine Art von Turnier, bei der die Ergebnisse eines Paares mit den Ergebnissen aller Paare auf der gleichen Achse (Nord-Süd oder Ost-West) verglichen werden. In solchen Turnieren wird die MP (Matchpoint) Abrechnung verwendet.

Partner:

Spieler, mit dem Sie gegen die zwei anderen Spieler spielen.

Passen, Passe, Kein Gebot:

Bedeutet nicht zu reizen, zu kontrieren oder rezukontrieren, wenn Sie während der Reizung an der Reihe sind, sondern mit dem "Passe"-Gebot zu "passen".

Präferenzgebot:

Ein Gebot, bei dem man sich eine von Partners Farben aussucht, wenn dieser zwei Farben (einen Zweifärber) gezeigt hat. Es bedeutet nicht, dass ein Fit in dieser Farbe besteht.

Quantitativ, Quantitatives Gebot:

Gebot, das den Partner einlädt einen Schlemm zu reizen, falls er ein Maximum hat.

Rekontra:

Ansage über das Kontra eines Gegners, welche den Wert eines gewonnenen oder verlorenen Kontrakts nochmals erhöht. Das Rekontra-Gebot ist symbolisiert durch zwei weiße Kreuze auf einem blauen Hintergrund.

Roudi und Checkback-Stayman:

Konventionen für das zweite Gebot des Antwortenden nach einem 1NT-Rückgebot des Eröffners, die dazu dienen, mehr über die Hand herauszufinden.

SEF:

Steht für "Système d'enseignement français", das französische Unterrichtssystem.

Schlagender Stich, Schlagende Stiche (auch Faller):

Jeder Stich, der der alleinspielenden Seite fehlt, um den gereizten Kontrakt zu gewinnen.

Schlemm, Schlemms:

Kleinschlemm: Kontrakt auf der 6er Stufe, sprich 12 Stiche.

Großschlemm: Kontrakt auf der 7er Stufe, sprich 13 Stiche.

Schnitt, (auch Impass, Expass):

Technik, bei der Sie eine Farbe so spielen, dass Sie bei einer bestimmten Verteilung der gegnerischen Karten einen oder mehrere zusätzliche Stiche gewinnen können. Diese Technik ist nie sicher, aber sie ermöglicht Ihnen, Stiche zu bekommen, die Sie ohne den Versuch nie bekommen hätten.

Sequenz, Höchste einer Sequenz:

Eine Sequenz ist eine Serie von Karten in derselben Farbe. Bezüglich des Ausspiels gibt es Unterschiede zwischen NT- und Farbkontrakten.

-In einem Farbkontrakt besteht eine Sequenz aus zwei aufeinanderfolgenden Figuren (10 und 9 wird auch als Sequenz bezeichnet).

-In einem NT-Kontrakt brauchen Sie drei aufeinanderfolgende Figuren, um die höchste einer Sequenz auszuspielen, aber auch falsche Sequenzen sind in Ordnung. Eine 4-Karten Sequenz, bei der eine Karte fehlt, wird gebrochene Sequenz genannt.

Singleton:

"Singleton sein" oder "Ein Singleton halten" bedeutet, nur eine Karte in dieser Farbe zu haben.

Splinter:

Sprunggebot, das eine Kürze in der gereizten Farbe und einen Fit in der letztgereizten Farbe des Partners zeigt. Normalerweise geben Sie kein Splintergebot in einer Farbe ab, in der Sie das Ass oder den König blank halten.

Sprung:

Gebot auf einer höheren Stufe als nötig.

Sprung-Wiedergebot:

Bedeutet, dass Sie eine Farbe im Sprung wiederholen, die Sie auch auf einer niedrigeren Stufe hätten reizen können.

Standard Count, Hoch-niedrig:

Ein Markierungssystem, bei dem das Spiel einer höheren und dann einer kleineren Karte eine gerade Anzahl von

Karten zeigt (z.B. 6 und dann 2 mit einer 6er Länge oder mit 2 Karten oder mit B762) und das Spiel einer kleineren und dann einer höheren Karte eine ungerade Anzahl von Karten zeigt (z.B. 2 und dann 6 mit 8, 6, 2 oder mit Bube, 8, 7, 6, 2). Diese Markierungen werden in Situationen angewendet, wo Sie in diesem Stich keine hohe Karte spielen müssen.

Stayman:

Konvention, die nach der 1NT Eröffnung angewendet wird, um den Eröffner zu fragen, ob er eine 4er Oberfarbe hält.

Stechen, Gestochen, Überstechen, Übergestochen (Auch Schnappen, Geschnappt, Schnapper, überschnappen, ...):

Bedeutet das Spiel eines Trumpfs, wenn man keine Karten mehr in der gespielten Farbe hat. Dies führt dazu, dass man den Stich gewinnt, außer man wird überstochen, das heißt ein anderer Spieler legt einen Trumpf der höher ist.

Stich, Stiche:

Ein Stich besteht aus 4 gespielten Karten, eine von jedem Spieler am Tisch. Die Anzahl von Stichen, die ein Paar gewinnt, bestimmt das Ergebnis des Kontraktes am Ende des Spiels.

Stichpunkte:

Punkte für die Stiche, die von der alleinspielenden Seite erzielt wurden, um den Kontrakt zu erfüllen. Sie sind je nach Trumpffarbe verschieden. Treff oder Karo: 20 Punkte ab dem siebten gewonnenen Stich. Coeur oder Pik: 30 Punkte ab dem siebten gewonnenem Stich. NT: 40 Punkte für den siebten Stich, dann 30 Punkte für die folgenden Stiche. Bonuspunkte werden zu diesen Punkten noch dazugezählt.

Stopper, Halt, Deckung:

Ausdruck, der meistens in NT-Kontrakten verwendet wird. Eine Karte oder Kartenkombination, welche die Gegner davon abhält, in dieser Farbe nach dem Ausspiel sofort alle Stiche zu nehmen.

Stufe, Stufen:

Anzahl von Stichen zusätzlich zu 6, die benötigt werden, um einen Kontrakt zu erfüllen. Ein Kontrakt auf der 1er Stufe wird dann gewonnen, wenn das Paar mindestens 7 Stiche erzielt.

Teamkampf:

Eine Art von Turnier, bei der zwei Teams mit jeweils vier Spielern direkt gegeneinander spielen. Das Nord-Süd Paar an Tisch A spielt mit dem Ost-West Paar an Tisch B, wobei die Austeilungen an beiden Tischen die gleichen sind. Das Ergebnis wird anders als im Paarturnier berechnet.

Teiler:

Spieler, der die Karten austeilt.

Teilkontrakt, Teilkontrakte:

Alle Kontrakte niedriger als Vollspiel oder Schlemm, also alle Kontrakte zwischen 1T und 4K, außer 3NT.

Top of nothing:

[Vor allem in Frankreich] Bezieht sich auf das Ausspiel einer schlechten Farbe (ohne Figuren) gegen einen NT-Kontrakt. Mit 2 oder 3 Karten spielen Sie die höchste aus. Mit 4 oder mehr Karten spielen Sie die zweithöchste aus.

Transfer ausführen, korrigieren (nach):

Die vom Partner versprochene Farbe reizen. Den Transfer auszuführen ist nicht immer verpflichtend

Tripleton:

"Ein Tripleton halten" bedeutet, drei Karten in dieser Farbe zu haben.

Trumpf:

In einem Farbkontrakt sind die Trümpfe die dreizehn Karten in dieser Farbe. Wenn Sie keine Karten mehr in der ausgespielten Farbe haben und einen Trumpf spielen (d.h. stechen bzw schnappen), können Sie den Stich gewinnen.

Unausgeglichen, Unausgeglichene Hand, Unausgeglichene Hände:

Eine Hand ist dann unausgeglichen, wenn sie ein Singleton, eine Chicane oder mindestens zwei Doubletons enthält.

Ungereizte Farbe, Ungereizte Farben:

Bezieht sich während der Reizung auf Farben, die bisher noch nicht gereizt wurden.

Unterfarbe:

Bezeichnet die Farben Karo und Treff.

Versuchsgebot, Schlemmversuch:

Gebot mit dem Sie Ihrem Partner zeigen, dass ein Schlemm möglich sein könnte.

Verteidigung:

Die Verteidigung ist das Paar von Spielern, die gegen einen Kontrakt verteidigen.

Verteilungspunkte:

Diese Punkte können zu den Figurenpunkten dazu gezählt werden, wenn zwei Spieler einen Fit in einer Farbe gefunden haben. Eine Chicane wird dabei mit 3 Punkten bewertet, ein Singleton mit 2 Punkten und ein Doubleton mit 1 Punkt, die 9. Karte in Trumpf ist 2 Punkte wert und jeder weitere Trumpf ab der 10. Karte zählt 1 Punkt. Falls Sie jedoch einen Fit haben, selbst aber nur einen Trumpf auf der Hand halten, wird es schwierig, in Ihrer Hand etwas zu schnappen. In einem solchen Fall sollten Sie keine Verteilungspunkte für Ihre kurzen Farben zählen.

Verwandeln:

Die Aktion, mit einer guten Haltung in der gegnerischen Trumpffarbe ein Takeout-Kontra des Partners zu passen, mit dem Plan den Kontrakt zu schlagen und mehr Punkte dafür zu bekommen.

Vierte Farbe forcing, 4. Farbe forcing:

Wenn die ersten drei Gebote der Partnerschaft in drei unterschiedlichen Farben abgegeben wurden, ist das Gebot der vierten Farbe künstlich (mit oder ohne der genannten Farbe). Es fordert den Eröffner dazu auf, sein Blatt weiter zu beschreiben. Der Antworter benötigt dafür mindestens 11 Punkte.

Vierthöchste, 4.-höchste:

Ausspielkonvention, hauptsächlich in einem NT-Kontrakt verwendet, bei der man von einer Farbe ohne Sequenz die 4. Karte (von oben) ausspielt.

Vollspiel, Vollspiele (auch Manche, Manchen):

Um beim Bridge ein Vollspiel zu gewinnen, müssen Sie je nach Farbe eine bestimmte Anzahl von Stichen reizen und gewinnen..

Ohne Trumpf: ab der 3er Stufe (d.h. mindestens 9 Stiche).

In einer Oberfarbe: ab der 4er Stufe (d.h. mindestens 10 Stiche).

In einer Unterfarbe: ab der 5er Stufe (d.h. mindestens 11 Stiche).

Wechseln (auf):

Wenn Sie in der Verteidigung sind, an den Stich kommen und nicht die vom Partner gespielte Farbe zurückspielen.

XYZ:

Konvention die der Antworter verwendet, um mit seinem zweiten Gebot seine Hand zu beschreiben, wenn die Reizung noch auf der 1er-Stufe ist.

Zumarke, Etwas (zu)markieren:

In einigen Situationen eine Karte legen, die den Partner einlädt, eine bestimmte Farbe zu spielen. Meistens wird dies durch eine hohe Karte in dieser angezeigt.

Zurückhalten:

Auch "ducken". Technik, bei der ein Stopper aufgehoben wird, um die Kommunikation zwischen den beiden Spielern des gegnerischen Paars zu brechen.

Zweifärber, Sprungzweifärber, Starker Zweifärber, Billiger Zweifärber, Zweifärber:

Zweifärber: Verteilung mit mindestens einer 5er Farbe und einer 4er Farbe. Beispiele: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, etc.

Sprungzweifärber: Gebot einer zweiten Farbe, die auch auf einer niedrigeren Stufe hätte gereizt werden können.

Starker Zweifärber: Gebot einer zweiten Farbe, auf das der Partner erst auf 3er Stufe in Ihre erste Farbe ausbessern kann.

Billiger Zweifärber: Gebot einer zweiten Farbe, auf das der Partner auf derselben Stufe in die erste Farbe korrigieren kann.

Übernehmen:

Eine Karte spielen, die höher ist als die des Partners (normalerweise eine Figur), um selbst am Ausspiel zu sein.

Überruf, Überrufen:

Gebot, das abgegeben wird, nachdem die andere Seite die Reizung eröffnet hat.

Überstich, Überstiche:

Jeder Stich, den die alleinspielende Seite zusätzlich zu dem angesagten Kontrakt erzielt.

Spielen Sie Übungshände in Ihrem eigenen Rhythmus.

Funbridge ist eine App für Smartphones, Tablets und Computer, mit der Sie 24 Stunden am Tag 7 Tage die Woche Turnierbridge spielen können.

Vergleichen Sie sich mit tausenden von anderen Spielern, platzieren Sie sich in unseren Ranglisten und machen Sie schnelle Fortschritte.

[Spielen Sie online Bridge mit Funbridge](#)