

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung

Plädoyer für ein Spiel 5
Einsichten und Spielvorbereitungen

II. Grundbegriffe

Die Farben des Spiels und ihre Rangfolge 7
Die Karten und ihr Wert 8
Platzwahl und Austeilen der Karten 10
Ordnen Sie Ihr Blatt 12
Ziel des Spieles 15
Der Stichwert der Farben 16
Wie das Reizen vor sich geht 17
Regeln für den Spielablauf 20

III. Wie man Stiche macht

Wie man Stiche macht 23
Figurenstiche, Schnappstiche, Längensteriche
Zusätzliche Stichmöglichkeiten 27
Der Schnitt oder Impäß und der Expaß

IV. Die Reizung

Ansagbare Farben 32
Die Trumpfunterstützung 35
Ausgeglichene und unausgeglichene Blätter —
Verteilungspunkte 36
Eröffnung »Eins in Farbe«: Nur eine Länge 37
Eröffnung »Eins in Farbe«: 2 Fünferlängen 39
Eröffnung »Eins in Farbe«: 2 Viererlängen 40
Eröffnung des Blattmusters 4 : 4 : 4 : 1 41
Eröffnung mit 2 ungleichen Längen 42
Die vorbereitende »Treff«-Eröffnung 43

Antworten des Partners	46
— Schwache Antworten	46
— Starke Antworten	48
Das Wiedergebot des Eröffners	53
Der Schlemm und wie man ihn reizt	61
— Die direkte Schlemm-Ansage	61
— Die Blackwood-Konvention	62
— Die Gerber-Konvention	63
Das Wiedergebot des Partners	65
Sans-Atout-Eröffnungen und Antworten	68
Eröffnungen »Zwei in Farbe« und höher	75
— Die künstliche »2 Treff«-Eröffnung	75
— Zweier-Eröffnungen als Semiforcing	76
— Hochansagen	77
Verteidigungsansagen	78
— Das Informationskontra	79
Das Strafkontra	82
Beispiele für die Reizung	84

V. Spieldurchführung

Planung und Durchführung der Spiele	91
— Der Spielplan für Sans-Atout-Spiele	91
— Der Spielplan für Trumpfspiele	94
Das Gegenspiel	97
— Ausspiel gegen ein Farbspiel	97
— Ausspiel gegen Sans Atout	98
— Signale	99

VI. Das Anschreiben

Das Anschreiben oder Scoren	100
Werttabelle für das Anschreiben	102

VII. Nachschlagemöglichkeiten

Kleines Bridge-Lexikon	104
Wichtige Begriffe und ihre Bedeutung	

