

# 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, Längenstiche  
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	

