

## 2 Bewertung der Spiele

### Berechnung der Resultate

Man bekommt für das Resultat, welches man erreicht hat, Punkte. Hat man z.B.  $3\spadesuit$  gereizt und sogar mit einem Überstich (10 Stiche) erfüllt, so bekommt man dafür

- $3 \cdot 20$  Punkte (Gebot war 3, Karo bringt 20 Punkte je Stich),
- $1 \cdot 20$  Punkte (für den 1 Überstich)
- 50 Punkte (Bonus für gewonnenes Spiel)

insgesamt **130 Punkte**. Für die ersten 6 Stiche wird man nicht belohnt, Punkte gibt es erst ab dem 7. Stich. Die beiden Farben Treff/Karo (sog. **Unterfarben**, UF) bringen je Stich 20 Punkte, Cœur/Pik (**Oberfarben**, OF) zählen 30 je Stich. SA bringt für den 1. Stich (also eigentlich den 7.) sogar 40, jeder weitere wie bei den Oberfarben 30.

Hat man allerdings weniger Stiche gemacht, als man angesagt hatte, gibt es Minuspunkte. Für jeden Stich, den man zu wenig gemacht hat (**Faller**), gibt es -50 Punkte.

**WICHTIG !** Hat man so viele Stiche angesagt, dass man – falls man das Spiel dann tatsächlich auch erfüllt – mindestens 100 Punkte bekommt, bekommt man nicht nur 50 Punkte Bonus, sondern sogar 300 Punkte! Dies nennt man ein **Vollspiel**. Deshalb sollte man – wann immer man die Chance sieht – auch ein Vollspiel reizen. Bei den Unterfarben wird das schwer, da man ja mind.  $5\clubsuit/\diamondsuit$  bieten muss ( $5 \cdot 20 = 100$ ). Bei den Oberfarben ist es schon etwas leichter, denn hier reicht schon ein Gebot von  $4\heartsuit/\spadesuit$  ( $4 \cdot 30 = 120$ ). Beliebt ist aus diesem Grund 3 SA (1. Stich 40, jeder weitere 30, also  $40 + 2 \cdot 30 = 100$ ), man muss „nur“ 9 von 13 Stichen schaffen.

Es ist also ein himmelweiter Unterschied, ob wir  $1\heartsuit$  gereizt und diesen Kontrakt mit 3 Überstichen erfüllt haben, oder ob wir  $4\heartsuit$  gereizt und exakt erfüllt haben. In beiden Fällen haben wir 10 Stiche gemacht. Aber Variante 1 bringt nur  $1 \cdot 30 + 3 \cdot 30 + 50 = 170$  Punkte, wohingegen Variante 2  $4 \cdot 30 + 300 = 420$  bringt.

### Kontraktarten

Man unterscheidet folglich:

**Teilkontrakt** Das gebotene Spiel liegt unterhalb der 100er Grenze (also  $3\spadesuit$ ,  $4\clubsuit$ , 2SA etc.). Man bekommt 50 Zusatzpunkte, wenn man das Spiel gewinnt.

**Vollspiel** Das gebotene Spiel hat einen Wert von mind. 100 Punkten. Für diese (gewonnenen) Spiele bekommt man 300 Zusatzpunkte.

Hinzu kommen nun Spiele, die man als **Schlemm** bezeichnet.

**Kleinschlemm** Man reizt und erfüllt 6 (in Farbe oder SA). Es gibt 500 Zusatzpunkte.

**Großschlemm** Man reizt und erfüllt 7 (in Farbe oder SA). Es gibt 1000 Zusatzpunkte.

Um das Bietverhalten der Paare zu variieren, hat man künstlich<sup>1</sup> sogenannte **Gefahrenlagen** eingeführt. Ein Paar kann in Gefahr oder in Nichtgefahr sein.

Die gewonnenen Spiele (s.o.) bringen folgende Zusatzpunkte:

Gefahrenlage	Teilkontrakt	Vollspiel	Kleinschlemm	Großschlemm
in Nichtgefahr	50	300	500	1000
in Gefahr	50	500	750	1500

Je nachdem, ob **wir** in Gefahr sind oder nicht, bringen **Faller** dem gegnerischen Paar

- in Nichtgefahr 50,

---

<sup>1</sup> Die Gefahrenlage kommt aus einer Spielart von Bridge, dem Rubberbridge. Um einen Rubber zu gewinnen, musste man zweimal jeweils 100 Punkte gereizt und gemacht haben (z.B.  $2\spadesuit$ , Spielwert 40 und 2SA, 70;  $40+70=110$ ). Hatte man dies einmal geschafft, war man „gefährlich“ und war somit in Gefahr.

- in Gefahr jedoch 100 Punkte.

Es ist also durchaus von Belang, ob man selbst oder das gegnerische Paar in Gefahr ist oder nicht.

Erkennt man z.B., dass die Gegner die von ihnen gebotenen 2♠ im Schlaf erfüllen, so ist es durchaus eine Überlegung wert, mit einer eigenen langen Farbe (mit langen Treff z.B. 3♣) zu verteidigen, obwohl man wahrscheinlich 2 Faller haben wird. 2 Faller bringen den Gegnern – wenn wir nicht in Gefahr sind – 100 Punkte. Das sind weniger als die 110 Punkte, die sie bei ihrem 2♠-Spiel bekommen würden. Das 3♣-Gebot bezeichnet man als **Opfergebot**.

Sind wir in Gefahr, sollten wir mit Opfergeboten vorsichtig sein, da ja 2 Faller schon 200 Punkte bringen.

Ziel der Reizung ist folglich,

- die (für beide Spieler zusammen) beste Farbe (oder SA) zu finden und
- möglichst auf mindestens 100 Punkte zu kommen (ein **Vollspiel reizen**).

Natürlich sollte man sich hüten, sich zu überreizen. Dann bekommt man ja leider Minuspunkte.