

Das Reizen

Ziel des Reizens ist es, den sogenannten ‚Kontrakt‘ festzulegen. Der Kontrakt besagt, welches Paar wie viele Stiche gewinnen muss, um das Spiel für sich zu entscheiden. Ebenso sagt der Kontrakt aus, ob eine und welche der vier Farben Trumpf ist.



Ein solcher Kontrakt könnte zum Beispiel „3 Pik von Nord“ lauten. In diesem Fall ist Pik Trumpf. Das Nord/Süd-Paar muss, um den Kontrakt zu ‚erfüllen‘, sechs von 13 möglichen Stichen plus die drei benannten zusätzlichen Stiche gewinnen. Das sind in Summe neun von 13 Stichen.

Beim Bridge werden reihum Gebote abgegeben.

Die Herausforderung dabei ist, nicht mehr Stiche anzusagen als man in der nachfolgenden Abspielphase erringen kann. Schon ein Stich weniger gewonnen als im Kontrakt festgelegt führt zum ‚Nichterfüllen‘ und das gegnerische Paar gilt als Sieger.

Da jeder Spieler nur seine eigenen 13 Karten kennt, ist er gezwungen, mittels Kontrakt-Geboten dem Partner Informationen über die eigenen Karten zukommen zu lassen. Von diesem wiederum kann er mittels dessen Geboten Informationen über dessen Karten bekommen. Kontrakt-Gebote dürfen dabei reihum abgegeben werden und müssen jeweils höherwertiger als die vorhergehenden sein. Haben nacheinander drei Spieler kein höherwertiges Gebot mehr abgegeben, ist die Reizung beendet. Derjenige Kontrakt, welcher als letztes genannt wurde, gilt nun in der nachfolgenden Abspielphase.