

Biet- und Spiel-Anweisungen für Bridgeturniere an lustigen Tagen

- beliebig erweiterbar -

Allgemeine Regeln für die Nutzung der Anweisungen.

Drucken Sie diese Anweisungen - eventuell nach Ihren Wünschen abgeändert - und schneiden Sie Streifen mit den Anweisungen aus, die Sie gut finden. Diese Streifen legen Sie in ausgesuchte Boards. Sie müssen darin das ganze Turnier über bleiben.

Es gibt Anweisungen, die vor dem Bieten gelesen werden müssen, und solche, die erst danach bekannt werden dürfen. Sie sind hier seitenweise entsprechend zusammengefasst, damit sie auf verschiedenfarbige Blätter gedruckt werden können, beispielsweise die "Vor-dem-Bieten-Anweisungen" auf grünes und die "Nach-dem-Bieten-Anweisungen" auf rotes Papier.

Durch || werden gleichwertige Alternativen in einer Anweisung vorgeschlagen.

Das Spielen nach den Anweisungen soll Spaß machen. Wählen Sie deswegen immer nur Anweisungen aus, die zum Erfahrungsniveau der beteiligten Spieler passen.

Anweisungen können für etwa ein Viertel bis ein Drittel der zu spielenden Boards gegeben werden - mehr ist meistens nicht gut. Es ist aber gut, auch in die Boards ohne Anweisung einen "roten" Anweisungszettel einzulegen, damit nicht gleich erkennbar ist, dass es sich um ein normales Board handelt.

Wenn zu einem Stich zwei gleichwertige (identische) Karten gespielt werden, gilt die zuletzt gespielte als die höhere.

Wenn Karten (durch Weitergabe oder Spieler-Platzwechsel) an einen anderen Platz am Tisch gekommen sind, müssen sie nach dem Spiel an den alten Platz zurück.

“Vor-dem-Bieten Anweisungen” - “grüne Anweisungen”:
Der Anweisungszettel im Board zeigt eine der folgenden Regeln -
diese Regel ist bei Beginn des Bietens des Boards bekannt.

Vor dem Bieten vertauschen Nord und West ihre Plätze.
Sie spielen mit den gleichen Partnern, obwohl sie neben diesen sitzen.
Die Gefahrenlage von Nord gilt für alle.
Das erste Ausspiel kommt vom Spieler gegenüber dem Alleinspieler; danach deckt der Dummy seine Karten auf.

Alle Spieler schauen zuerst ihre Karten an. Während des Bietens legen aber die stärkeren Spieler || alle Spieler ihre Karten verdeckt vor sich auf den Tisch.

Das Bieten und Spielen verläuft gegen den Uhrzeigersinn.

Einige Karten sind durch Joker ersetzt - diese dürfen zu beliebiger Zeit gespielt werden und haben keinen Farb- und Stichwert.
Es ist nicht bekannt, welche Karten ersetzt wurden.

Einige Karten sind durch andere ersetzt.
Es ist nicht bekannt, welche Karten wodurch ersetzt wurden.

Im Spiel sind alle Könige || Zweier durch Zweier || Asse ersetzt.
Es gibt also keinen König || Zweier mehr, aber acht Zweier || Asse.

Der Farbenrang ist umgekehrt -
von unten nach oben Sans Atout, Pik, Coeur, Karo, Treff.
Pik und Coeur sind Unterfarben (Grundwert 20),
Karo und Treff Oberfarben (Grundwert 30).

Der Kartenwert ist umgekehrt: Zweier sind die höchsten Karten, Asse die niedrigsten.

Asse sind die niedrigsten Karten (unter der Zwei).

West's erste Ansage muss Pass sein.

Nord || der Teiler muss immer passen.

Das erste Gebot muss mit weniger als 10 Punkten erfolgen.

Das erste Gebot jedes Spielers muss eine Farbe mit weniger als vier Karten zeigen.

Der Teiler muss mit jedem Blatt 1 Pik || 1 SA eröffnen.

Das erste Gebot muss auf Zweierstufe erfolgen.

Jedes Gebot muss eine Bietstufe höher als das vorangegangene liegen.

Passen ist nur nach Pass und Rekontra erlaubt.

Kein Spieler darf passen, bevor die 7er-Stufe erreicht ist.
Regelgerechte Kontras und Rekontras sind erlaubt.

Bietet ein Spieler Treff, so muss sein Partner Coeur bieten,
wenn er es auf der gleichen Bietstufe kann.

Karo darf nicht geboten werden.

N/S darf nur schwarze Farben bieten, Ost/West nur rote;
Sans Atout ist nicht erlaubt, aber Pass, Kontra und Rekontra.

SA-Gebote sind unzulässig, alle anderen Ansagen erlaubt.
Die ersten sechs Stiche werden normal gespielt. Dann wird die andere gleiche (rote
oder schwarze) Farbe Trumpf. Abgerechnet wird nach der zweiten Trumpffarbe.

Jedes Mal, wenn ein Spieler etwas anderes als Pass bietet, muss er eine seiner
Karten offen vor sich auf den Tisch legen.
Nach dem Bieten nimmt er diese Karten wieder auf. Danach wird normal gespielt.

“Vor-dem-Bieten Anweisungen” - “grüne Anweisungen” - besonderer Art:
Der Anweisungszettel (hier der erste Text) im Board zeigt, dass nur Farbgebote zulässig sind und nach dem Bieten der Turnierleiter zu fragen sei - eine der nach dem ersten Text folgenden Regeln für den Fortgang (für jedes Board stets dieselbe) wird von ihm bekannt gegeben.

Es sind nur Farbgebote, pass, kontra und Rekontra zulässig.
Nach dem Bieten ist der Turnierleiter zu fragen, nach welcher Regel das Board gespielt werden muss.

Alle Farben außer der gebotenen sind gleichrangige Trümpfe; von gleich hohen Trümpfen sticht der zuletzt zugegebene.

Die ersten sechs Stiche verlaufen normal. Dann wird die andere gleiche (rote oder schwarze) Farbe Trumpf. Abgerechnet wird nach der zweiten Trumpffarbe.

**“Nach-dem-Bieten Anweisungen” - “rote Anweisungen”:
Hier sind die neutralen Anweisungen dieser Art.**

Dieses Board wird normal gespielt.

Fragen Sie nach dem Ende des Bietens,
nach welchen Anweisungen das Board gespielt werden muss.

Fragen Sie nach dem Ende des Bietens,
nach welchen Anweisungen das Board gespielt werden muss.

Fragen Sie nach dem Ende des Bietens,
nach welchen Anweisungen das Board gespielt werden muss.

Fragen Sie nach dem Ende des Bietens,
nach welchen Anweisungen das Board gespielt werden muss.

“Nach-dem-Bieten Anweisungen” - “rote Anweisungen”:

Der (rote) Anweisungszettel im Board zeigt eine der folgenden Regeln oder nur einen Hinweis, nach dem Bieten den Turnierleiter zu fragen - eine dieser Regeln (für jedes Board stets dieselbe) wird dann von ihm bekannt gegeben.

Der Kontrakt wird rekontriert gespielt.

Es ist der eine Stufe höhere Kontrakt zu spielen (z.B. Pik statt Coeur).

Der Endkontrakt wird abgeändert auf 2 SA kontriert und rekontriert.

Jeder Spieler gibt seine Karten dem linken Gegner.
Die Gegner spielen dann den gebotenen Kontrakt.

Vor dem Ausspiel tauschen der Alleinspieler und sein rechter Gegner die Plätze.
Der Alleinspieler spielt wie auch sonst mit den Karten des Dummies, der aber rechts von ihm sitzt.

Nach dem Ausspiel legt der Partner des Ausspielers seine Karten als Dummy auf den Tisch. Der Ausspieler spielt mit den Karten des Partners; der Alleinspieler und sein Partner spielen jeder seine Karten selbst.

Der Dummy und der Alleinspieler müssen nach dem Ausspiel ihre Karten offen auf den Tisch legen.

Der “Dummy” legt seine Karten nicht auf den Tisch, sondern spielt sie selbst.

Der Dummy bezeichnet eine Karte aus dem verdeckten Blatt des Ausspielenden, die als erstes Ausspiel aufzudecken ist.

Der Ausspieler muss seine höchste Karo-Karte ausspielen (bei Karo-Chicane Pik).

Die Gegenspieler müssen bei jeder Gelegenheit wenn möglich Karo ausspielen.

Hat ein Spieler einen Stich gewonnen, so spielt sein Partner zum nächsten Stich aus.

Hat ein Spieler einen Stich gewonnen,
so spielt sein linker Gegner zum nächsten Stich aus.

Den Stich gewinnt immer die zweithöchste gespielte Karte.

Bei der ersten legalen Möglichkeit muss die Pik Dame gespielt werden.

Pik 2 und Coeur 3 sind zusätzliche Trümpfe.

Dreier sind Joker; sie können jederzeit gespielt werden.

Asse sind die niedrigsten Karten (unter der Zwei).

Der Alleinspieler versucht, seinen Kontrakt nicht zu erfüllen. Die Gegenspieler versuchen dies zu verhindern. Revokes werden nicht bestraft.
Den erzielten Score bekommen die Gegenspieler.

Der Gewinner des letzten Stiches (auch der Dummy) zahlt eine Runde für die drei Mitspieler und den Turnierleiter.

Der Gewinner des ersten Pik-Stiches zahlt eine Runde für die drei Mitspieler und den Turnierleiter.

Preise für besondere Vorkommnisse (in normal gespielten Boards).

1. Preise für das erste gemeldete Ereignis:

- erstes Paar, das einen Kontrakt von 110 bietet und genau erfüllt.
- erstes Paar, das einen Schlemm bietet und erfüllt.
- erstes Paar, das einen Großschlemm bietet und erfüllt.
- erstes Paar, das einen höheren Score als 650 erzielt.
- erstes Paar, das einen Stich mit der Treff 10 gewinnt.
- erstes Paar, das in einem SA-Kontrakt einen Stich mit der Treff 2 gewinnt.
- erstes Paar, das ein gegnerisches As schnappt und den Stich damit gewinnt.
- erstes Paar, das einen kontrierten Kontrakt erfüllt.
- erstes Paar, das einen kontrierten Kontrakt verliert.

2. Preise für das besondere Ereignis während des Turniers:

- für die niedrigste Karte, die einen Stich gewann, und zwar über einer gegnerischen Karte der gleichen Farbe und nicht als Trumpf nach dem Ausspiel einer Nebenfarbe.
- für den höchsten Score in allen Boards.
- für den schlechtesten Score in allen Boards.