

# Börenbridge

3-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Erziele die meisten Punkte, indem du jede Runde die genaue Anzahl deiner Stiche vorhersagst.

## AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck für 3-7 Spieler.
- Handgrösse ändert sich jede Runde (1 bis Maximum, dann zurück zu 1).
- Nach dem Austeilen eine Karte aufdecken, um Trumpf zu bestimmen.

## WERTUNG

- Exaktes Gebot: 10 Punkte plus 2 pro gewonnenem Stich.
- Falsches Gebot: 0 Punkte für die Runde.
- Manche Gruppen vergeben Minuspunkte für verfehlte Gebote.

*Tipp: Null bieten ist stark mit schwachen Karten; der 10-Punkte-Bonus für ein korrektes Gebot summiert sich über viele Runden.*

## AM ZUG

- Biete, wie viele Stiche du erwartest zu gewinnen.
- Der Geber bietet zuletzt und darf die Gesamtsumme nicht gleich der Handgrösse machen.
- Farbe bedienen, wenn möglich; höchster Trumpf oder ausgespielte Farbe gewinnt.

Börenbridge, auch als 'Baürnbridge' bekannt, ist ein beliebtes niederländisches Stichspiel mit exaktem Bieten, bei dem Spieler genau vorhersagen müssen, wie viele Stiche sie jede Runde gewinnen. Die wechselnde Handgrösse jede Runde schafft eine sich ständig verändernde Herausforderung.

## Ziel

Erziele über mehrere Runden die meisten Punkte, indem du genau vorhersagst, wie viele Stiche du machen wirst. Sowohl Überbieten als auch Unterbieten führt zu Strafen.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 7 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Die Anzahl der ausgeteilten Karten ändert sich jede Runde, typischerweise von 1 aufsteigend bis zum Maximum, dann wieder absteigend bis 1.
4. **Trumpf:** Nach dem Austeilen die nächste Karte aufdecken, um die Trumpffarbe für die Runde zu bestimmen.

## Spielablauf

1. **Bieten:** Jeder Spieler bietet, wie viele Stiche er erwartet zu gewinnen. Der Geber bietet zuletzt und darf keine Zahl bieten, die die Gesamtsumme gleich der Handgrösse machen würde.
2. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Farbe bedienen, wenn möglich; höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt.
3. **Rundenfortschritt:** Nach jeder Runde ändert sich die Handgrösse und eine neue Trumpffarbe wird aufgedeckt.

## Punktewertung

- **Exaktes Gebot:** 10 Punkte plus 2 Punkte pro gewonnenem Stich.
- **Falsches Gebot:** 0 Punkte für die Runde.
- **Bonus:** Manche Gruppen vergeben Minuspunkte für verfehlte Gebote entsprechend der Differenz zwischen Gebot und tatsächlichen Stichen.

## Varianten

- **Feste Runden:** Nur mit einer festen Handgrösse (z.B. 7 Karten) jede Runde statt wechselnder Grössen spielen.
- **Ohne-Trumpf-Runden:** Gelegentlich eine Runde ohne Trumpffarbe für erhöhte Schwierigkeit spielen.

## Tipps und Strategien

---

- In kleinen Handrunden (1-2 Karten) geht es bei der Vorhersage vor allem um hohe Trumpfkarten.
- In grösseren Handrunden werden sorgfältiges Farbenmanagement und Zählen unverzichtbar.
- Null zu bieten ist eine starke Option mit schwachen Karten, da der 10-Punkte-Bonus erheblich ist.

## Tipps & Strategie

---

Passe deine Strategie an die Handgrösse an. Kleine Hände belohnen starke Karten, während grosse Hände sorgfältiges Farbenverfolgen und Trumpfmanagement erfordern.

Die eingeschränkte Bietmöglichkeit des Gebers erzeugt jede Runde garantierten Konflikt. Als Geber plane dein Gebot früh in deiner Analyse, damit du auf eine verfügbare Zahl ausweichen kannst, falls dein bevorzugtes Gebot blockiert ist.