

Honeymoon-Bridge

2 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Vom Vorrat eine starke Hand aufbauen, einen Kontrakt bieten und die angesagte Stichzahl gewinnen.

AUFBAU

- 2 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 13 Karten an jeden austeilen. Restliche 26 Karten bilden den Vorrat.

WERTUNG

- Standard-Bridge-Wertung: 100 unter der Linie gewinnt ein Spiel.
- Bester von drei Spielen gewinnt den Rubber.
- Überstiche über der Linie; Unterstich-Strafen an Gegner.

Tipps: Während des Ziehens Karten behalten, die starke Farben aufbauen, und schwache ablegen.

AM ZUG

- Ziehphase: 2 Karten ziehen, 1 behalten, 1 ablegen. Abwechselnd, bis der Vorrat leer ist.
- Bieten: nach Standard-Bridge-Konventionen bieten.
- 13 Stiche spielen. Farbe bedienen; Trumpf schlägt die ausgespielte Farbe.

Honeymoon Bridge ist eine Zwei-Spieler-Adaption von Kontrakt-Bridge. Die Spieler ziehen Karten vom Vorrat, um ihre Hände aufzubauen, und bieten und spielen dann Stiche nach Standard-Bridge-Konventionen. Es bewahrt die strategische Tiefe von Bridge und macht es für nur zwei Spieler zugänglich.

Ziel

Punkte erzielen, indem man Kontrakte bietet und erfüllt, dann die angesagte Anzahl Stiche mit oder ohne Trumpffarbe gewinnt, genau wie beim Standard-Bridge.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** 13 Karten verdeckt an jeden Spieler austeilen. Die restlichen 26 Karten verdeckt als Vorratsstapel ablegen.

Ziehphase

1. **Ziehrunden:** Die Spieler ziehen abwechselnd vom Vorrat. Der Nicht-Geber zieht zuerst, schaut die Karte an und entscheidet, ob er sie behält (zur Hand nimmt) oder verdeckt ablegt.
2. **Zweite Karte:** Der Spieler zieht dann eine zweite Karte. Wurde die erste behalten, muss die zweite verdeckt abgelegt werden. Wurde die erste abgelegt, muss die zweite behalten werden.
3. **Gegner zieht:** Der andere Spieler macht dasselbe, zieht zwei Karten und behält eine.
4. **Fortfahren:** Dies geht weiter, bis der Vorrat erschöpft ist und jeder Spieler eine 13-Karten-Hand hat.

Bieten

1. **Standardgebot:** Nach dem Aufbau der Hände bieten die Spieler nach Standard-Bridge-Konventionen (1 Kreuz, 1 Karo, 1 Sans Atout usw.).
2. **Kontrakte:** Das höchste Gebot wird zum Kontrakt. Der Alleinspieler muss die gebotene Anzahl Stiche (plus 6) gewinnen.
3. **Passen:** Wenn beide Spieler sofort passen, wird die Hand neu ausgeteilt.

Stichspiel

1. **Ausspielen:** Der Nicht-Alleinspieler spielt den ersten Stich aus.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, dürfen sie jede Karte spielen, einschliesslich Trumpf.
3. **Stiche gewinnen:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wurde getrumpft. Der höchste Trumpf gewinnt, wenn Trümpfe gespielt werden.
4. **13 Stiche:** Alle 13 Stiche werden ausgespielt.

Punktwertung

1. **Bridge-Wertung:** Standard-Bridge-Wertung für erfüllte oder gescheiterte Kontrakte verwenden.
2. **Spielbonus:** Die erste Seite, die 100 Punkte unter der Linie erzielt, gewinnt ein Spiel. Bester von drei Spielen gewinnt den Rubber.
3. **Über- und Unterstiche:** Überstiche über der Linie und Unterstich-Strafen an die Gegner werten.

Varianten

- **Einzel-Dummy:** Eine Spielerhand wird offen auf den Tisch gelegt als Dummy, ähnlich wie beim Standard-Bridge.
- **Vereinfachte Wertung:** Ein einfacheres Punktesystem anstelle der vollen Bridge-Wertung für lockeres Spiel verwenden.
- **Ohne Ziehen:** Manche Varianten teilen alle 26 Karten direkt an jeden Spieler aus, ohne Ziehphase.

Tipps und Strategien

- Während der Ziehphase bevorzugt Karten behalten, die starke Farben und potenzielle Kontrakte aufbauen.
- Darauf achten, welche Karten der Gegner behält oder ablegt, um die Stärke seiner Hand abzuschätzen.
- Konservativ bieten, bis man sich mit dem Zwei-Spieler-Bieten vertraut fühlt.

Tipps & Strategie

Die Ziehphase ist entscheidend. Karten behalten, die Farben für starke Gebote aufbauen. Niedrige Karten aus kurzen Farben ablegen, um Fehlfarben zum späterem Stechen zu schaffen.

Die Ziehphase fügt eine Strategieebene hinzu, die beim normalen Bridge fehlt. Die Wahl, welche Karten behalten werden, erlaubt es, eine Hand zu gestalten, aber der Gegner tut dasselbe. Das Lesen seiner Ablegewürfe ist entscheidend.