

Bridge – Bitte einsteigen!

Handout

Bridgeclub Glückstadt · 2026

Kontakt: info@bridgeclub-glueckstadt.de
www.bridgeclub-glueckstadt.de



Willkommen beim Bridgeclub Glückstadt!

Schön, dass Sie da sind!

Wir werden Sie jetzt vermutlich mit einer Menge Informationen verwirren. Nicht aus Bosheit – sondern in der Hoffnung, dass Sie wiederkommen. Bridge hat diese besondere Eigenschaft: Kaum glaubt man, etwas verstanden zu haben, zeigt es einem schon das nächste faszinierende Detail.

Dieses Booklet soll Ihnen Orientierung geben, nicht alles erklären. Bridge lernt man nicht auf einmal, sondern Stich für Stich, Runde für Runde – und am besten in netter Gesellschaft. Lehnen Sie sich zurück, lesen Sie, was Ihnen gerade hilft, und den Rest heben Sie sich für später auf. Wir freuen uns, wenn Sie bleiben.

0. Vorweg: Wir spielen Turnierbridge

Bridge im Club ist Turnierbridge. Alle Paare spielen dieselben Karten. Verglichen wird nicht Glück, sondern Ergebnis. Keine Sorge: Das klingt komplizierter als es ist

1. Die Karten

Wir spielen mit 52 Karten

Vier Farben: Treff (Kreuz), Karo, Coeur (Herz), Pik und ohne Trumpf (Sans Atout)

Rangfolge: A – K – D – B – 10 ... 2

2. Ziel des Spiels: Stiche machen

Gespielt wird in festen Partnerschaften, die Partner sitzen sich gegenüber. Die Parteien heißen Nord/Süd und Ost/West.

Ziel: vereinbarte Anzahl an Stichen machen

Ein Stich = vier Karten, die höchste gewinnt

3. Trumpf – wenn eine Farbe wichtiger ist

Eine Farbe kann Trumpf sein. Trumpf schlägt jede andere Farbe.

Innerhalb der Farbe gilt die normale Rangfolge

4. Sans Atout (SA) – ohne Trumpf

„Sans Atout“ = ohne Trumpf

Alle Farben sind gleichwertig

Das ist spielerisch etwas anspruchsvoller, kommt aber sehr häufig vor.



Oben: Alle Karten in einem Spiel: Den niedrigsten Wert haben „Treff“ (Kreuz) und Karo (**Unterfarben**), „Coeur“ (Herz) und Pik zählen mehr (**Oberfarben**)

5. Das Bieten – nur die Grundidee

Vor dem Spiel wird geboten, also ersteigert, welche Partei spielen wird.

Die Partei mit dem höchsten Gebot bekommt den Kontrakt, darf spielen.

Mit ihrem Gebot legt sie fest, wie viele Stiche gemacht werden sollen und ob mit Trumpf oder ohne (SA) gespielt werden soll.

Das höchste Gebot gilt. (Details kommen später – das reicht fürs Mitspielen.)

Beim Reizen/Bieten sprechen wir nicht. Wir nutzen eine Bietbox (Foto, links), mit der wir unsere Gebote anzeigen.



6. Wie viele Stiche braucht man?

Es gibt in jedem Spiel 13 Stiche.

Die ersten 6 muss man sowieso gewinnen, wir zählen daher erst ab dem 7. Stich, der ist dann **EINS**. Gezählt werden die Stiche über 6. Bei „Vier Pik“ also 6+4 Stiche und Pik ist Trumpf.

Wichtig: Wir schmeißen die Stiche nicht in der Mitte

zusammen, sondern jede legt die gespielte Karte verdeckt bei sich ab – senkrecht, wenn der Stich gewonnen wurde und waagrecht, wenn ihn die Gegner erobert haben.

7. Abrechnung: Es zählen nicht die Werte der einzelnen Karten, sondern nur die Anzahl der Stiche

Man bekommt keine Punkte für einzelne Karten.

Entscheidend ist: Wurde der Kontrakt, also das höchste abgegebene Gebot erfüllt? Oder nicht?

Mehr Stiche als versprochen = gut

Weniger Stiche = schlecht

8. Die Gefahrenlage (nicht in Gefahr/ In Gefahr)

Die Gefahrenlage beeinflusst die Abrechnung

Sie sagt, wie viel man gewinnt oder wie viel man verliert

Es gibt zwei Zustände: *nicht in Gefahr* (grün markiert) und *in Gefahr* (rot markiert)



*Unsere Buchführung:
Senkrecht gelegte Karten hat
die Partei gewonnen,
waagrecht gelegte hat der
Gegner erobert*



9. Woher weiß man, wer in Gefahr ist?

In der Turnierbridge ist das fest vorgegeben.

Man erkennt es an der Beschriftung (grün/rot) auf den Boardschachteln, die hier in der Mitte des Tisches liegen.

Niemand muss sich das merken – man liest es einfach ab.

10. Das Bietsystem im Club

Ein Bietsystem ist eine gemeinsame Sprache, mit der wir uns gegenseitig unsere Karten beschreiben. Es hilft, dem Partner Informationen zu geben.

Im Bridgeclub Glückstadt spielen wir: **Forum D**

Für Einsteiger gilt:

Mitspielen ist wichtiger als korrekt bieten

Bewertung der Farben und Punkte pro Stich im Bridge

Unterfarben (♣ oder ♦): Jeder Stich zählt 20 Punkte

Oberfarben (♥ oder ♠): Jeder Stich zählt 30 Punkte

Sans Atout (SA): Der erste Stich zählt 40 Punkte, jeder weitere Stich 30 Punkte

Merke:

Diese Punkte gelten nur für die Stiche selbst, dazu kommen Boni für Teilspiel, Vollspiel oder Schlemm. Sie werden mit den Bonuspunkten für erfüllte Kontrakte zusammengerechnet.

Teilspiel

- Ein Kontrakt gilt als Teilspiel, wenn er weniger als 100 Punkte einbringt, falls man ihn erfüllt.
- Beispiele: 1SA, 2♣, 2♦, 2♥, 2♠ – je nach Farbe und Anzahl der Stiche. **Prämie: 50 Punkte**
- Erfüllt man einen Teilspielkontrakt, bekommt man die Punkte, aber keinen Vollspiel-Bonus.
- Typische Eröffnerpunkte für Teilspiel liegen meist im Bereich 12–21 Punkte (für die Eröffnerhand).

Vollspiel

- Ein Kontrakt gilt als Vollspiel, wenn er mindestens 100 Punkte einbringt.
- Beispiele: 3SA, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦.
- Ein Vollspiel bringt **Bonus-Punkte** zusätzlich zu den normalen Stichpunkten.
- Um **Vollspiel** sicher zu erreichen, benötigt die **Partnerschaft** meist 25+ Punkte, Eröffnerpunkte alleine reichen selten.

NUR FÜR		FORTGESCHRITTENE	
Kleiner Schlemm		Großer Schlemm	
Ein Kontrakt, bei dem die Partnerschaft 12 von 13 Stichen gewinnt. (Ab 33 Punkte)		Ein Kontrakt, bei dem die Partnerschaft alle 13 Stiche gewinnt.	
Beispiele: 6♣, 6♦, 6♥, 6♠, 6SA.		Beispiele: 7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7SA.	
Bonus in Nichtgefahr	500 Punkte	Bonus in Nichtgefahr	1000 Punkte
Bonus in Gefahr.	750 Punkte	Bonus in Gefahr.	1500 Punkte

Merke:

- Ob ein Kontrakt Teilspiel oder Vollspiel ist, hängt nicht nur von der Eröffnerhand, sondern von der Partnerschaftspunktezahl ab. Für Anfänger*innen reicht es, sich zu merken:

- „Teilspiel“ = kleiner Kontrakt, kleiner Extra-Bonus
- „Vollspiel“ = großer Kontrakt, viele Bonuspunkte winken

Vollspiele sind 3 SA, 4♥, 4♠, sowie 5♣, 5♦.

Bonus in Nichtgefahr: 300 Punkte

Bonus in Gefahr: 500 Punkte

Bietstufe	Punkte in der Partnerschaft	Bemerkung
1 – 1♣ / 1♦ / 1♥ / 1♠	12–20	Eröffnungsgebot , zeigt mindestens 12 Punkte und bei Coeur oder Pik mindestens 5 Karten
1SA	15–17	Ausgewogene Hand, 4–4–3–2 oder 4–3–3–3 Verteilung, keine Fünfer-Oberfarbe
2 – 2♣ / 2♦ / 2♥ / 2♠	20–22	Stärkere Hand, kann Einladung zum Spiel sein. In Oberfarbe punktschwach + Sechser-Länge
2SA	20–21	Ausgewogene Hand, stärker als 1SA, oft Einladung zum Vollspiel
3 – 3♣ / 3♦ / 3♥ / 3♠	25–27	Sehr starke Hand, forcierendes Gebot. In Unterfarben schwach mit Siebener-Länge
3SA	25–27	Starke, ausgewogene Hand, VOLLSPIEL
4 – 4♣ / 4♦ / 4♥ / 4♠	28–30	Mindestens 8 Trumpf, gute Karten in anderen Farben, in Oberfarbe VOLLSPIEL
4SA	28–30	Ausgewogene Hände, die sich in Länge und Kürze ergänzen
5 – 5♣ / 5♦ / 5♥ / 5♠	31–33	In Unterfarbe VOLLSPIEL
5 SA	31–33	Alle Farben gut abgedeckt
6 – 6♣ / 6♦ / 6♥ / 6♠	34–36	Möglichst alle Asse und Könige in der Partnerschaft
6SA	34–36	Möglichst alle Asse und Könige in der Partnerschaft
7 – 7♣ / 7♦ / 7♥ / 7♠	37	Möglichst alle Asse und Könige in der Partnerschaft
7SA	37	Alle Asse und Könige in der Partnerschaft

Tipps zur einfachen Reizung im Bridge

Bei ungestörter Reizung (Gegner sagen nichts)

Wir versuchen, den perfekten Kontrakt mit unseren PartnerInnen zu finden, um falls möglich die **Vollspiel-Prämie** zu erzielen (300 Pkt. in Nichtgefahr, 500 Pkt. in Gefahr).

Vollspiel: 3 Sans Atout/ 4 Coeur/4 Pik oder 5 Treff/5 Karo

Kleiner Schlemm und großer Schlemm (6 oder 7 Stiche angesagt) erzielen noch höhere Prämien.

Häufig wiederkehrende Eröffnungen

Oberfarben: 1♥ 1♠ (Coeur/Pik)

EröffnerIn	PartnerIn antwortet	mit folgenden Karten/Punkten	wie folgt:
1 C/1P	3 C/P-Karten	6–10 Figuren-Verteilungspunkte	2 C/2 P
12–23 Punkte	3 C/P-Karten	11–12 Figuren-Verteilungspunkte	3 C/3 P
5 Karten	3 C/P-Karten	13–14 Figuren-Verteilungspunkte	4 C/4 P
in Oberfarbe	Keine		
1 C/1P		6–10 Figurenpunkte	1 SA
		11–12 Figurenpunkte	2 SA
		13–14 Figurenpunkte	3 SA

Diese Stufen müssen eingehalten werden.

Unterfarben: 1♣ 1♦ (Treff/Karo)

EröffnerIn	PartnerIn antwortet	mit folgenden Karten/Punkten	wie folgt:
1 Treff/1 Karo	mind. 6 Punkte	4 oder mehr Coeur-Karten	1 C
12–23 Punkte	mind. 6 Punkte	4 oder mehr Pik-Karten	1 P
keine 5er-Oberfarbe	mind. 6 Punkte	4 C + 4 P-Karten	1 C
		5 C + 5 P-Karten	1 P
	keine Vierer-Oberfarbe		
1 Treff/1 Karo		6–10 Figurenpunkte	1 SA
		11–12 Figurenpunkte	2 SA
		13–14 Figurenpunkte	3 SA

Bestätigt der/die EröffnerIn die gebotene Oberfarbe ohne Sprung – er/sie nennt sie auf der 2-er-Stufe – signalisiert er vier Karten dazu sowie 12–16 Figuren-Verteilungspunkte.

Ab 17 Punkte springt der in 3, eventl. 4 in gefundener Oberfarbe.

Kann der/die EröffnerIn nicht bestätigen, reizt er bei ausgeglichenem Blatt:

1 SA = 12–16 Punkte

2 SA = 17–19 Punkte

3 SA = 20+ Punkte.

Bei entsprechender Länge wird die EröffnerIn-Farbe auf 2-er-Stufe wiederholt. (2 Treff/2 Karo, mind. 5!)

Reizung 1 Sans Atout (SA)

Die Reizung 1 SA verspricht 15–17 (bei manchen Vereinbarungen 16–18) Figurenpunkte sowie eine gleichmäßige Verteilung der Farben (KEINE FÜNFER-OBERFARBE).

Der Bietprozess läuft anders als bei Reizungen eines Farbspiels oft konstruiert ab,. Damit soll erreicht werden, dass bei einem gefundenen Kontrakt das in aller Regel starke Blatt (meist das des/der EröffnerIn) **nicht** auf den Tisch gelegt wird. Damit können die Gegenspieler das starke Blatt **nicht** sehen.

Dazu benutzen die Bietenden zwei Kunstgriffe, sogenannte Konventionen. Sie ermöglichen es den PartnerInnen, bestimmte Informationen über ihre Hände auszutauschen.

1. **Stayman:** Eine Konvention, die verwendet wird, um nach einem 1SA-Eröffnungsgebot nach Oberfarben zu fragen. Bedingung: 8-9 eigene Punkte sowie eigene Vierer-Oberfarbe (Sofortansage!)
2. **Oberfarben-Transfer:** Eine Konvention, die es ermöglicht, dass der/die EröffnerIn das starke Blatt in der Hand behält. PartnerIn hat

FP	EröffnerIn	FP	PartnerIn	FP	EröffnerIn RR	FP	PartnerIn Rückruf
15-17	1 SA	0-7 FL	Passe				
Gleichmäßige Verteilung: EröffnerIn hat keine Fünfer-Oberfarbe, keine zwei Doubleton, kein Singleton und keine Chicane*****		ab 0 Punkte	2 ♦ (ab 5 C-Karten) 2 ♥ (ab 5 P-Karten) Oberfarben-Transfer künstliches Gebot, damit EröffnerIn die Oberfarbe nennen kann***		2 ♥ (Pflichtansage) 2 ♠ (Pflichtansage)		Weitergebot je nach Punktzahl. 9 Punkte = 2 SA ab 9 Punkte = 3 SA
		≥ 9 FL	2 ♣ Stayman Frage nach der 4er-Oberfarbe**		2 ♦ = keine 4er-OF 2 ♥ = 4er-Coeur 2 ♠ = 4er-Pik 2 SA = Beide OF je 4		2 SA (bei 9 P. Abschluss) ≥ 10 Punkte = 3 SA
		8 FL	2 SA (keine 4er-OF)	≥ 17 FL	3 SA		
		9-14 FL	3 SA (keine 4er-OF)		3 SA		
		15-16 FL	4 ♣ oder 4 SA Ass-Frage****		Schlemmreizung		

*** Der/die PartnerIn hat mindestens FÜNF Karten in der Oberfarbe.

** Für die Frage nach der 4er-Oberfarbe ist es Bedingung, dass PartnerIn selbst mindestens eine **4er-Oberfarbe** hat.

***** Doubleton/Singleton/Chicane: (Nur) zwei, eine oder gar keine Karte in einer Farbe

****FÜR DEN HINTERKOPF: Im Bridge gibt es drei Arten von Spielen • Teilkontrakte • Vollspiele •

Schlemms. Letztere werden unterschieden in

- **Kleinschlemm:** Man muss 12 (von 13) Stichen machen, um zu erfüllen
- **Großschlemm:** Man muss alle 13 Stiche machen, um zu erfüllen

Eröffnung Oberfarben 2 **Coeur**/2 Pik (Weak Two ♥/♠)

Eröffnet man 2 Coeur oder 2 Pik, verspricht man 6–10 Figurenpunkte mit einer **Sechserlänge** in der genannten Farbe. In der angesagten Farbe sollten mindestens 2 Figuren enthalten sein, in der anderen Oberfarbe weniger als 4 Karten.

Weak-Two-Gebote: Dies sind Ihre Karten:

♠ AS, D, 9, 8, 7, 6 ♥ B, 7, 6, ♦ 7, 6, ♣ 7, 6 Gebot: 2 ♠

Man sollte diese Hand mit 2 ♠ eröffnen.

Dies sind Ihre Karten:

♠ 6, 5 ♥ K, B, 10, 8, 7, 6 ♦ D, 7, 6 ♣ 7, 6 Gebot: 2 ♥

Man sollte diese Hand mit 2 ♥ eröffnen.

Sperrgebote für Unterfarben ♣/♦

3 ♣/3 ♦ jeweils **Siebenerlänge** und 6-10 Figurenpunkte

Beispiel (für Karo)

♠ D, 10 ♥ 7 ♦ K, D, B, 7, 6, 5, 4 ♣ 7, 6 Gebot: 3 ♦

Sperrgebote sind auch in der **Gegenreizung** möglich, müssen dann aber alertiert werden.

Beispiel:

Ost:

♠ As, D, 9 ♥ As, D, B, 2 ♦ A ♣ B, 9, 7, 4, 2 Eröffnet 1 ♣

Süd:

♠ K, B, 10, 6, 3, 2 ♥ - ♦ K, B, 5 ♣ D, 8, 6, 5 Gebot: 2 ♠

Anstatt auf Einstufe seine Piks zu zeigen, sagt Süd mit 2 Pik eine Sechserlänge und 6-10 Figurenpunkte an

Kontra **X** (Informationskontra)

Ein Kontra ist in der frühen Reizphase kein Straf- sondern ein Informationskontra. „Ich habe eine Eröffnung ohne Fünferlänge, bin jedoch nicht der erste Bieter. Rechts von mir wird eröffnet, ich habe genug Punkte für eine Eröffnung, kann aber kein Gebot abgeben und zeige das durch Kontra an.“

Dieses Kontra kann folgende Bedeutung haben:

→ Kurz in der Farbe des Eröffners, spielbereit in den anderen Farben

→ 3+4 Karten in den Oberfarben

→ Punktstärke, je nach Partnervereinbarung, zum Beispiel ab 17 Figurenpunkte

Reizen die Gegner weiter, kann mein Partner mit weniger als 6 Figurenpunkten passen.

Reizen die Gegner nicht weiter, muss mein Partner auch mit weniger Punkten sprechen.

	Übersicht Sofortauskunft oder Alertieren		
	Eröffnungen		
Gebot	Bedeutung	Sofortauskunft	Alert
1 ♣/1 ♦	nonforcing, mind. 1 Karte	X (Mindestanzahl der Karten)	
1 ♣/1 ♦	künstlich, stark, forcing etc.		
1 SA	(annähernd) ausgeglichen	X bis Y (Punktspanne) und ggf. Besonderheiten bei der Verteilung	
1 SA	nicht (annähernd) ausgeglichen		
2 ♣/2 ♦	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
2 ♣/2 ♦	nur starke Bedeutungen	„stärkste Eröffnung“ / „beliebiges Semiforcing“	
2 ♣/2 ♦	sonstiges		
2 ♥/2 ♠	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
2 ♥/2 ♠	sonstiges		
	Antworten auf 1-SA-Eröffnungen		
1 SA – (p) – 2 ♣	Stayman (verspricht Vierer-Oberfarbe)	Stayman ab x Punkte	
1 SA – (p) – 2 ♣	sonstiges		
1 SA – (p) – 2 ♦/2 ♥/2 ♠	zeigt genau 1 Farbe	„xxx“ (die gezeigte Farbe/Transferfarbe) = 2 ♥/2 ♠/3 ♣ falls die Antwort lange Treff verspricht	
1 SA – (p) – 2 ♦/2 ♥/2 ♠	Sonstiges		

1 ♣/1 ♦ 12345

Auskunft: Nur die Zahl (nicht „mindestens“ sagen)

2 ♥/2 ♠

stark/schwach

(nicht „weak“ / „jumper“ / „semiforcing“)

Die 15 wichtigsten Bridge-Begriffe für Neulinge

1. Stich

Ein Stich besteht aus vier gespielten Karten.

Die höchste Karte gewinnt den Stich – entweder in der ausgespielten Farbe oder als Trumpf.

Ohne Stiche kein Bridge.

2. Trumpf

Die Trumpffarbe schlägt alle anderen Farben.

Auch eine kleine Trumpfkarte sticht jede hohe Karte einer anderen Farbe.

Trumpf macht Bridge übersichtlicher – deshalb wird oft mit Trumpf gespielt.

3. Sans Atout (SA)

Ein Spiel ohne Trumpf.

Es gewinnt immer die höchste Karte der ausgespielten Farbe.

Etwas anspruchsvoller, aber sehr häufig.

4. Bieten / Reizung

Vor dem Spiel sagt man an,

wie viele Stiche man machen will

und mit Trumpf oder ohne

Das Bieten ist eine Absprache – kein Wettkampf.

5. Kontrakt

Das Ergebnis der Reizung.

Er legt fest:

Anzahl der Stiche

Trumpf oder SA

wer Alleinspieler ist

Gespielt wird immer genau dieser Kontrakt.

6. Alleinspieler

Der Spieler, dessen Partei den Kontrakt spielt.

Er spielt seine Karten und die Karten des Dummys.

7. Dummy (Tisch)

Der Partner des Alleinspielers.

Er legt seine Karten offen auf den Tisch und spielt nach Anweisung.

Der Dummy denkt nicht – er legt nur Karten.

8. Bedienen (bekennen)

Wenn eine Farbe ausgespielt wird, muss man diese Farbe bedienen, wenn man kann.

Eine der wichtigsten Regeln im Spiel.

9. Abwurf

Kann man die ausgespielte Farbe nicht bedienen, wirft man eine andere Karte ab.
Erst wenn man keine Karte der Farbe hat, darf man abwerfen oder trumpfen.

10. Fit

Partner haben zusammen mindestens 8 Karten in einer Farbe.
Ein Fit ist die Grundlage für Farbspiele.

11. Gefahrenlage

Bestimmt, wie hoch Gewinn oder Verlust ausfallen.
Sie ist vorgegeben und steht auf der Boardschachtel.
Man muss sie nicht auswendig wissen – nur ablesen.

12. Board

Die Schachtel, in der die Karten liegen.
Sie zeigt:
wer teilt
wer in Gefahr ist
welche Nummer das Board hat

13. Überstich

Man macht mehr Stiche als versprochen.
Überstiche sind gut – aber nicht entscheidend fürs Mitspielen.

14. Faller

Man macht weniger Stiche als geboten.
Passiert allen. Wirklich allen. Kostet pro Stich 50 Punkte in Nichtgefahr und 100 in Gefahr ...

15. Bietsystem

Eine gemeinsame Sprache beim Bieten.
Im Club wird ein bestimmtes System gespielt (z. B. FORUM D).
Für den Anfang gilt: Mitspielen ist wichtiger als korrekt bieten.

Sans Atout Spielplan

Ziel: Ich will Stiche machen:

Ich habe sichere Stiche:



Differenz:

Welche Farbe(n) soll(en) wie die fehlenden Stiche bringen?

.....

.....

.....

Gibt es Nebenprobleme? Wenn ja, welche?

.....

.....

Spielplan Farbspiel

Ziel: Ich darf Stiche verlieren

Ich habe an Verlierern:



Differenz:

In welcher Farbe(n) und wie kann ich Verlierer vermeiden?

In Farbe:
durch

☐ **Abwerfen** auf

☐ **Entwickeln** wie

☐ **Vertrumpfen**

Gibt es Nebenprobleme? Wenn ja, welche?

.....

.....

Der klassische Anfänger-Gedanke

„Ich dachte, Bridge sei ein Kartenspiel.

Jetzt weiß ich: Es ist ein Kommunikationsseminar mit 52 Karten.“

Reizen für Fortgeschrittene

Ein Neuling fragt:

„Warum sagt mein Partner 2 Treff, wenn wir doch gar nicht wissen, ob wir Treff spielen wollen?“

Antwort: „Weil wir nicht spielen, was wir haben – sondern was wir meinen.“

Kurze Pause.

„Und manchmal auch das nicht.“

Der optimistische Bridgespruch

Wer keine Punkte hat, hat immerhin Haltung.

Und wer Haltung verliert, lernt wenigstens Demut.

Für den ersten Spielabend

Beim Bridge gewinnt nicht der mit den besten Karten,
sondern der, der aus mittelmäßigen Karten
eine gute Geschichte macht.

„Bridge ist ein unterschätzter Denksport“

Milan Schirowski ist nicht nur ein leidenschaftlicher Bridge-Spieler, sondern auch als Teilnehmer von „Ninja Warrior“ bekannt. Im Gespräch verrät er, wie er zum Bridge kam, warum das Spiel in Deutschland ein Imageproblem hat und was ihn an diesem Denksport so fasziniert.

Herr Schirowski, die meisten kennen Sie wahrscheinlich aus dem Fernsehen, wenn Sie bei „Ninja Warrior“ antreten. Wie passt das mit Bridge zusammen?

Tatsächlich ergänzen sich beide Dinge ganz gut. Ninja Warrior ist ein sehr physischer Sport, bei dem Koordination, Kraft und Balance gefragt sind. Bridge hingegen ist ein reiner Denksport, der logisches Denken, strategische Planung und Kommunikation erfordert. Ich brauche beides – körperliche und geistige Herausforderungen. Nach einem langen Tag am Schreibtisch will ich meinen Körper fordern, und nach einem intensiven Training ist es wunderbar, den Geist zu fordern, ohne sich zu bewegen.

Wie sind Sie zum Bridge gekommen?

Meine Eltern kommen aus Polen, wo Bridge einen viel höheren Stellenwert hat als in Deutschland. Dort ist es ganz normal, dass Studierende in Wohnheimen zusammen Bridge spielen – so wie man hier vielleicht Mau-Mau oder Canasta spielt. Ich habe das Spiel also zu Hause gelernt, aber erst später, als ich nach dem Studium in einen Bridge-Club ging, entdeckt, wie tief und strategisch Bridge wirklich ist.

Was macht Bridge für Sie so spannend?

Zum einen die Kombination aus Logik, Statistik und Strategie. Zum anderen aber auch die Kommunikation. Bridge spielt man im Team mit einem Partner, mit dem man sich ohne Worte verständigen muss – über Bietstrategien und Spielzüge. Das macht es einzigartig, denn bei vielen anderen Denksportarten, wie Schach oder Sudoku, ist man völlig auf sich allein gestellt. Es gibt kein anderes Spiel, bei dem man so viel über seinen Partner lernt. Man entwickelt eine Art gedankliche Verbindung. Mein langjähriger Spielpartner Gerben Dirksen und ich können manchmal gedanklich vorhersagen, welche Karte der andere spielen wird. Das ist fast schon unheimlich.

Hat Bridge Sie auch in anderen Lebensbereichen beeinflusst?

Es hat mich definitiv analytischer und strategischer im Denken gemacht. Ob es meine Karriere maßgeblich verändert hat, weiß ich nicht. Aber Bridge füllt für mich eine wichtige Rolle als mentale Herausforderung. In meinem Beruf als Qualitätssicherungsexperte in der Pharmabranche muss ich oft komplexe Probleme lösen und verschiedene Szenarien durchdenken. Die Fähigkeit, mehrere Züge vor auszuplanen und Wahrscheinlichkeiten abzuschätzen, hat mir dabei sehr geholfen. Und nicht zu vergessen: Durch Bridge habe ich gelernt, besser mit Niederlagen umzugehen. Man kann nicht immer gewinnen, auch wenn man alles richtig macht.

Der Bridge-Verband möchte mehr junge Menschen für das Spiel begeistern. Wie könnte das gelingen?

Das Hauptproblem ist, dass viele Bridge-Clubs keinerlei Angebote für junge Leute haben. Viele Turniere finden zum Beispiel vormittags statt – ideal für Rentner, aber unzugänglich für Studierende oder Berufstätige. Man müsste mehr Abendveranstaltungen und Kurse für Einsteiger anbieten. Und dann ist da noch das Image-Problem: Bridge muss raus aus der „Seniorenecke“ und präsenter in sozialen Medien werden. Ich selbst betreibe einen YouTube-Kanal, um Bridge dort sichtbarer zu machen.

Was auch hilft: Online-Bridge. Durch Plattformen wie BBO oder Realbridge kann man jederzeit spielen, ohne in einen Club gehen zu müssen. Das hat während der Pandemie viele neue Spieler angezogen. Aber das persönliche Miteinander im Club ist durch nichts zu ersetzen.

Was würden Sie jungen Leuten sagen, die überlegen, Bridge auszuprobieren?

Macht es einfach! Bridge ist ein faszinierendes Spiel, das eure Denkweise schärft, euch mit Statistik →

und Wahrscheinlichkeiten vertraut macht und dazu noch unglaublich spannend ist. Wer Schach mag, wird Bridge lieben – und durch das Zusammenspiel mit einem Partner wird es noch herausfordernder.

Es gibt nichts Vergleichbares zu dem Moment, wenn man einen schwierigen Kontrakt erfüllt hat oder eine brillante Verteidigung gespielt hat. Dieser Kick ist unbeschreiblich. Und glaubt mir, wenn ihr erst einmal angefangen habt, könnt ihr nicht mehr aufhören.

Abschließend: Was ist Ihre Vision für die Zukunft von Bridge in Deutschland?

Ich wünsche mir, dass Bridge seinen Ruf als „Senioren sport“ verliert und sich als Denksport für alle etabliert. Wenn wir es schaffen, junge Menschen früh für Bridge zu begeistern, bleibt das Spiel lebendig. Bridge ist spannend, strategisch und macht Spaß – es muss nur sichtbar werden.

In Polen oder Frankreich gibt es Bridge-AGs an Schulen. In den USA werden Collegestudenten für Bridge-Turniere mit Stipendien gefördert. Davon sind wir in Deutschland weit entfernt. Aber ich glaube, dass wir mit mehr Präsenz in sozialen Medien und speziellen Angeboten für junge Leute viel erreichen können. Bridge ist ein Kulturgut, das es zu bewahren gilt – und ich möchte meinen Teil dazu beitragen.



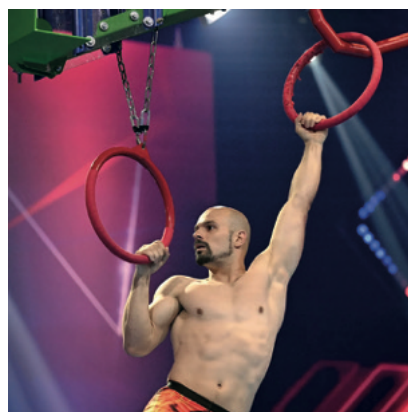
Zur Person

Milan Schirowski ist promovierter Lebensmittelchemiker und arbeitet im Bereich Qualitätssicherung in der Pharmaindustrie. Der 1989 geborene Sportler ist verheiratet und Vater einer Tochter. Einem breiteren Publikum wurde er durch seine regelmäßige Teilnahme an der RTL-Show „Ninja Warrior Germany“ bekannt, wo er 2024 den 9. Platz erreichte und bereits mehrfach im Finale stand. Neben Sport hat Schirowski auch eine große Leidenschaft für Bridge. Auf seinem YouTube-Kanal berichtet er regelmäßig über Bridge-Turniere und versucht, jüngere Menschen für diesen interessanten Denksport zu begeistern.



Milan Schirowski in der RTL-Show „Ninja Warrior Germany“

© RTL/Markus Hertrich.
Ninja Warrior Germany jederzeit streamen auf RTL+



Fangruppe des Deutschen Bridge-Verbands

Foto: Bridge Magazin 06/2024