

Inhalt

VORWORT	11
KAPITEL 1	15
KAPITEL 2	
Beim Bridge ist's wie im wahren Leben: Der Arme hat nichts zu vergeben, doch Sicherheit braucht jeder Reiche, damit der Reichtum nicht entweiche. (Alleinspiel: Sicherheitsspiele)	20
KAPITEL 3	
Die Sicherheit, die Absolute, kommt ohne Prämie Dir zugute. Die Relative kosten Dich mitunter leider einen Stich.	27
KAPITEL 4	
Spielst Team Du, oder um viel Geld: Erfüll, – um alles in der Welt! Beim Paarturnier, da fragst Du Dich: Wie wichtig ist der Überstich?	34
KAPITEL 5	
Wirf ins Korn noch nicht die Flinte! Du sitzt ja gar nicht in der Tinte!!!	45

KAPITEL 6

Trumpf-Sitz sehr schlecht? Nichts überstürzen!

Erst mal die Trumpflänge verkürzen!

(Jetzt wird's ernst: Trumpfverkürzungsspiele) 47

KAPITEL 7

Statt mühsam zu addieren,

mußt Du nur subtrahieren 64

KAPITEL 8

Kennst Du die Hand, in der Zitronen blühen,

mußt Du Dich dorten um den Squeeze bemühen.

(Alleinspiel: Squeeze) 66

KAPITEL 9

Hat der »Feind« noch freie Karten

ist »Zwangsabwurf« nicht zu erwarten

oder

Der Squeeze nur wirklich funktioniert,

wenn man den »Count« rektifiziert.

(Die Kerne herauspopeln) 76

KAPITEL 10

Hat die Zitrone nicht viel Saft

wird eine zweite (r)angeschafft

Der doppelte Squeeze 81

KAPITEL 11

Ach, bitte, sagen Sie mir dies:

wann spielt man denn nun einen Squeeze?

Der Spielplan sagt dir, wie und wann

dein Squeezeversuch gelingen kann! 90

KAPITEL 12

Am Anfang steht: Wie kann ich schneiden?

Jetzt fragst du: Kann ich es vermeiden?

(Squeeze statt Impaß) 95

KAPITEL 13

Beim Squeeze denk' an ein rohes Ei:

zu früh bricht er dir sonst entzwei! 102

KAPITEL 14

Zitrone erst lokalisieren!

(heißt: die Bedrohung isolieren!) 113

KAPITEL 15

Fehlt zum Squeezten dir die Kraft,

wird das dem Gegner »angeschafft«

(Der Suicide Squeeze – deutsch: Lackmeier-Squeeze) 117

KAPITEL 16

Als Ausnahmen merk dir noch dies:

zwei Stiche! Progressiver Squeeze!

und

Beim Squeeze-Endspiel wird erst squeezeiert

und dann der Count rektifiziert 121

KAPITEL 17

Sei ab und zu auch mal ein Schurke

und spiel den »Squeeze«, genannt: Die Gurke

(Der Pseudo-, Pumperl- oder Gurken-Squeeze) 134

KAPITEL 18

Leere Dame, leeres As:

Expaß oder gar kein -Paß

(Alleinspiel: Behandlung einiger schwieriger

Kartenkombinationen) 138

KAPITEL 19

Ach ja, da war doch noch etwas!

Stimmt! Culbertson- und Rück-Impaß

(Impässe für Fortgeschrittene) 150

KAPITEL 20

Man muß sich nur am Anfang quälen,

Karten und Punkte auszuzählen! 156

KAPITEL 21

Hau' dem Gegner frech und munter

im Vorbeigehn eine runter!

(Alleinspiel, Farbkontrakte) 180

LETZTES KAPITEL

I. Beim Endspiel-Squeeze bleibst du ganz cool

und zappelst nicht auf deinem Stuhl:

wirf frühzeitig Figuren blank,

das macht den Squeezer oft ganz krank! 187

II. Fühlst du den Squeeze auf dich gerichtet,

wird schnell der Übergang vernichtet! 190

III. Kommt dein Partner in die Enge,

markier ihm wenigstens die Länge! 194

IV. Kannst du den Übergang nicht knacken,

mußt du die Doppeldrohung packen! 195

V. Denk immer an der Griechen Pferd,

wenn man dir ein Geschenk verehrt!

(Gegenspiel beim Lackmeier-Squeeze) 198

VI. Solang der Squeezer nichts vom Blatt weiß, führe ihn unverschämt auf's Glatteis!	199
Nachwort	202
Appendix	203