

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 Squeezeen 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 squeeziert	
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 Squeezers 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