

VELKOMMEN TIL BRIDGEKURS!

SANDEFJORD BRIDGEKLUBB

22. OKTOBER 2013





Stikk

Et kort fra hver av spillerne

Første kortet i hvert stikk avgjør hvilken farge som skal spilles

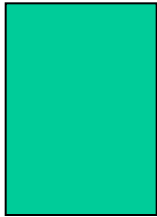
Spillerne følger på etter tur med urviseren

Høyeste kortet i fargen som blir spilt ut vinner stikket (når vi ikke har trumf)

Den som vinner stikket, spiller først ut til neste stikk

Markering av stikk

Legger ikke kortene sammen slik som vanlig



Spilling I: Ta stikk

Stokk kortene og del ut

Den som har delt ut spiller på til første stikk

Marker stikkene slik at kortene "peker" mot den som har vunnet stikket. Legg det som en "minus" hvis noen andre har vunnet stikket.

Se hvem som tar flest stikk

Hvilke kort fikk dere stikk for? Snu "plussene" og

se

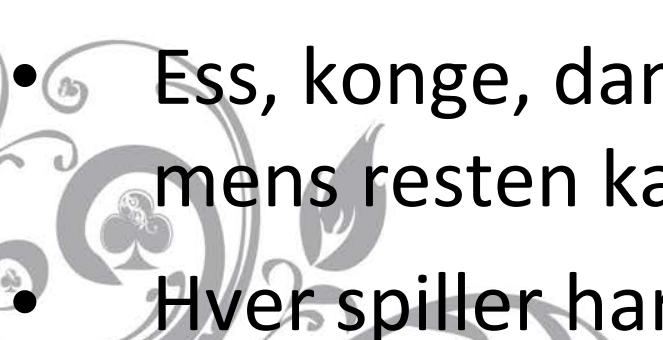


Hva er bridge?

Kapittel 1



Hva er bridge (1)

- Er et kortspill for 4 spillere
 - De kalles Nord, Øst, Syd og Vest
 - Nord spiller med Syd mot Øst og Vest
 - Bruker en vanlig kortstokk med 52 kort
 - Kortene er rangert: Ess, konge, dame, knekt, 10, 9, ..., 2
 - Ess, konge, dame og knekt kalles honnører, mens resten kalles småkort
 - Hver spiller har 13 kort
- 

Hva er bridge? (2)

- Stikk
 - Et kort fra hver av spillerne. Det spilles på med urviseren
 - Høyeste kortet vinner stikket
 - Den som vinner et stikk spiller først ut til neste stikk
 - Må følge fargen som er spilt, men kan legge et hvilket som helst kort når en er tom/fri i fargen



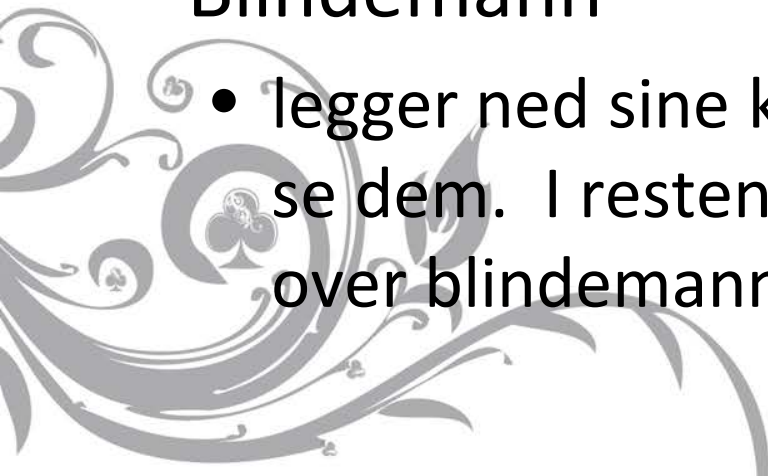
Hva er bridge (3)

- Et spill består av 2 deler
 - meldedel
 - Makkerparene prøver gjennom meldinger å finne ut hvor mange stikk de kan vinne
 - Om man skal spille med eller uten trumf. Uten trumf kalles grand eller NT (eng. No Triumph)
 - selve spillet
 - Makkerparet som har meldt høyest prøver å vinne minst det antall stikk som er meldt
 - Motstanderne prøver å forhindre dette



Spilldelen starter

- Rollene **spillefører** og **blindemann** fordeles til makkerparet som har meldt høyest. Reglene for dette kommer vi tilbake til.
- Motspiller til venstre for spillefører spiller først ut til første stikk
- Blindemann
 - legger ned sine kort sorter i farger slik at alle kan se dem. I resten av spillet bestemmer spillefører over blindemanns kort



Motspillet (1)

- Utspiller sitter til venstre for spillefører
 - Spiller vanligvis ut sin lengste farge
 - Med flere honnører inntil hverandre (sekvens) spiller en ut den høyeste. Eksempel: Fra
 - ♠ Dkn1042 spiller man damen
 - ♠ KDkn65 spiller man kongen
 - Ellers spiller man ut det minste kortet i fargen



Motspillet (2)

- Utspillers makker
 - Makker til utspiller setter i så høyt kort som mulig/nødvendig
 - Den utspilte fargen er ofte lurt å spille tilbake (hvis en får mulighet)



Spilleføring

- Må avklare to ting:
 - Hvor mange sikre stikk er det?
 - Fra hvilke(n) farge(r) kan de manglende stikk komme?
- Kan godspille stikk ved å presse ut motpartens høye kort



Protokoll og regnskap

- Resultatet for hvert spill skrives (registreres)
- Resultatene blir sammenlignet
- Ditt resultat på spillet blir da sammenlignet med andre som har hatt samme kortene
- Har du hatt dårlige kort, så har dine konkurrenter hatt like dårlige :-)



Spilling

Honnørpoeng	Stikk
21 - 22 →	7 stikk
23 - 24 →	8 stikk
25 - 26 →	9 stikk
27 - 28 →	10 stikk
29 - 32 →	11 stikk
33 - 36 →	12 stikk
37 - 40 →	13 stikk



Trekk-trappen

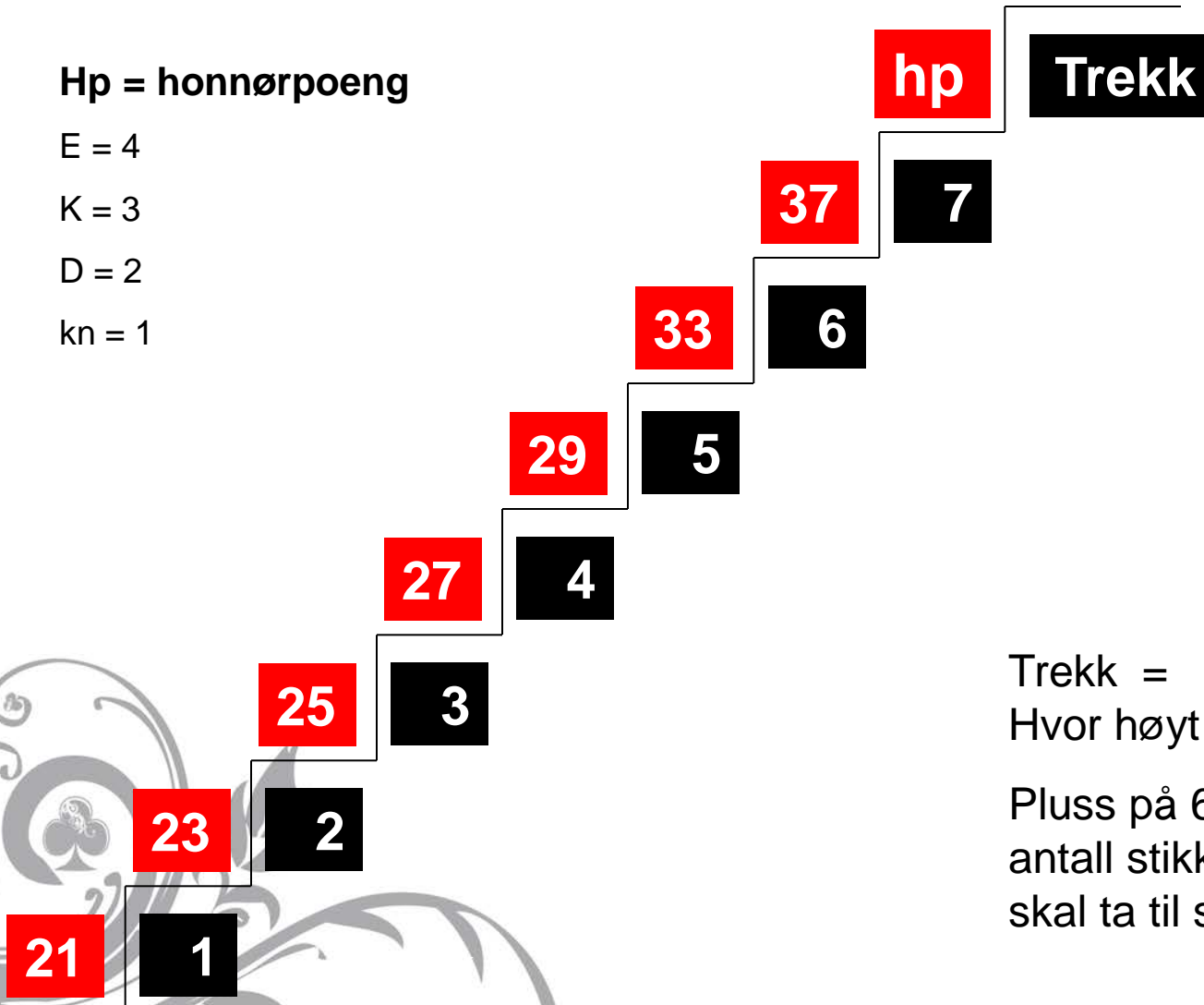
Hp = honnørpoeng

$E = 4$

$K = 3$

$D = 2$

$kn = 1$



Trekk =
Hvor høyt man byr

Pluss på 6 for å finne
antall stikk makkerparet
skal ta til sammen

Delkontrakt, utgang og slem

Kapittel 2



Fra sist (1)

- NS spiller mot ØV
- To deler
 - Meldedel bestemmer
 - hva som bli trumf og hvor mange stikk som skal vinnes
 - hvem som skal være spillefører og blindemann
 - Spilledel
 - Spillefører prøver å vinne minst det antall stikk som er meldt i meldedelen
 - Motspillerne prøver å forhindre dette



Fra sist (2)

- Stikk
 - ett kort fra hver spiller, der høyeste kortet vinner stikken
- Utspiller spiller vanligvis ut sin lengste farge, sekvens foretrekkes
- Spillefører må planlegge spillet å prøve å godspille manglende stikk

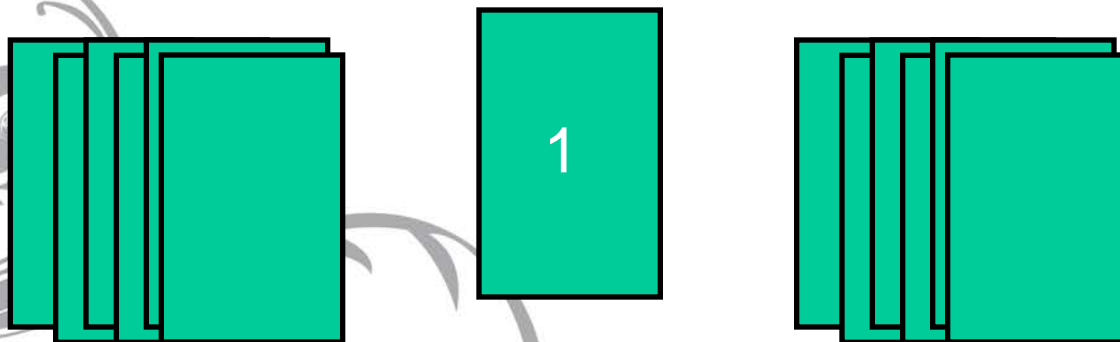


Trekk – pluss på 6

Det er maksimalt mulig å ta 13 stikk

En må by at en vil ta flere stikk enn motparten for å få kontrakten (6-7 er det jevneste resultatet)

Det laveste en kan by, har fått verdien 1.
1-trinnet = 7 stikk



Meldinger

- Meldinger avgis på 1, 2, 3 ... til 7-trinnet.
- Fargene er rangert (i stigende rekkefølge): kløver – ruter – hjerter – spar – NT (grand)
- Laveste kontrakt er 1 kløver og høyeste er 7 grand
- Må alltid melde over foregående melding (melde oppover)



Kontrakter

- Kontrakten er bestemt når de 3 neste spillerne i tur har meldt pass
- Hjemspilt kontakt gir poeng til spillende side
- Går man beit får motstanderne poeng



Utgang

- Utgang = bonusnivå. Gir ekstra mye poeng hvis kontrakten vinnes
- Utløses i grand ved 3NT
- I majorfargene: 4 ♥ / ♠
- I minorfargene: 5 ♣ / ♦



Poengberegning

Kontrakt	1	2	3	4	5	6	7	Overstikk	Beter
Grand	90	120	400	430	460	990	1520	30	50
♠♥	80	110	140	420	450	980	1510	30	50
♦♣	70	90	110	130	400	920	1440	20	50

- Overstikk – Ekstrastikk utover det som er meldt
- Utgang – 9 stikk i grand, 10 i hjerter / spar eller 11 i kløver / ruter
- Bonus – stort hopp i poengene
- Lilleslem – 12 stikk
- Storeslem – 13 stikk

Viktig del av spillet

- Utveksle informasjon med makker gjennom meldingene for å finne ut om makkerparet har gode nok kort til å oppnå bonus for
 - Utgang
 - Lilleslem
 - Storeslem



Spill i trumf

- I grandspill vil det høyeste kortet i den spilte fargen ta stikket
- I trumf er det ett viktig unntak – har en ikke den spilte fargen kan en velge å trumfe (stjele)
- Både spillefører og motspillere kan få stjeling
- Utspiller vil derfor ofte velge å spille ut en farge der hun har få (en eller to)



Spilleplan trumfkontrakt

Stort sett som i grand

Ha kontroll på hvor mange trumf som er igjen hos motstanderne

Trekke ut motstanderne sine trumf hvis du ikke kan trumfe på den hånda du har færrest trumf

Spesielt viktig når du har dårlig trumf



Ekstrastikk i trumf

♠ 987



♠ EKDKn10

Spar er trumf

Kan trekke ut motpartens spar ved å spille spar 3, 4 eller 5 ganger. Får 5 sparstikk

Dersom man får trumfet med en av sparene hos blindemann, får man et stikk i bordet og fremdeles 5 sparstikk hos syd. Dermed har man fått et ekstrastikk

Merk at om man trumfer hos syd, gir dette ikke ekstrastikk

Spill

Spill 9: Nord spiller 4 spar

Spill 10: Øst spiller 2 hjerter

Spill 11: Syd spiller 4 spar

Spill 12: Vest spiller 6 spar

Spill 13: Nord spiller 6 ruter

Spill 14: Øst spiller 7 kløver

Spill 15: Syd spiller 2 spar

Spill 16: Vest spiller 4 hjerter

