

BRIDGEKURS – DEL LYNKURS



17. Oktober 2013
Varden Ungdomsskole



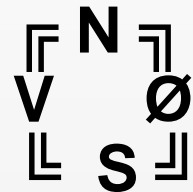


Velkommen til LYN Kurs



BRIDGE

- Kortspill for 4 personer
- Plassert rundt et bord



- Nord (N) spiller med syd (S) og vest (V) spiller med øst (Ø). N og S er **makkere**, og spiller på parti mot Ø og V som også er makkere.





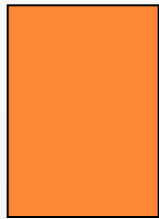
<http://sandefjordbk.org/>

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

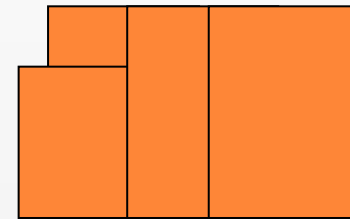
- Legger ikke kortene sammen slik som vanlig



Vunnet stikk



Tapt stikk



1 Tapt stikk

3 Vunnet

Du

- Samme spill kan spilles på flere bord
- Lettere å vise hvordan spillet skal gå / eventuelt hva som gikk galt



<http://sandefjordbk.org/>

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 (3)



<http://sandefjordbk.org/>

- 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



<http://sandefjordbk.org/>

FORENKLET BRIDGE

○ Meldedel

- Hensikt: Finne ut hvor mange stikk makkerparet kan vinne til sammen
- Meldingene hopper vi over i dag. Meldingene kommer vi mer inn på fra og med onsdag.

○ Spilledel

- Helt lik vanlig bridge
- Giver er spillefører på alle spillene

MELDEDEL

○ Mål

- Finne ut hvor mange stikk vi kan vinne sammen med makker

○ Middel – Honnørpoeng

- ess → 4 hp
- konge → 3 hp
- dame → 2 hp
- knekt → 1 hp

- Hver farge → 10 hp
- Totalt → 40 hp





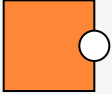
<http://sandefjordbk.org/>

MELDEREGLER

- Giver starter meldingene
- Spillerne melder etter tur med urviseren
- Åpning
 - Førstemann i makkerparet som melder noe annet enn pass, må ha minst 12 hp.
 - Melder hvor mange hp han eller hun har
- Svarhånd
 - Må melde når makker har åpnet
 - Melder hvor mange hp han eller hun har
- Åpners andre melding
 - Beregner summen av honnørpoeng for makkerparet
 - Summen over 20 → melder summen. Avslutter meldingene
 - Summen mindre enn 20 → melder pass

MELDEEKSEMPEL

Giver: Øst

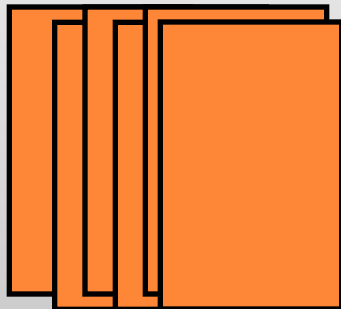
	Nora	
	♠ D 2	
	♥ 5 4 3 2	
	♦ K 3 2	
	♣ E 4 3 2	
		
Vegard		Øystein
♠ E 8 7		♠ 6 5 4
♥ kn 8		♥ D 10 9 7
♦ D 9 7 6		♦ kn 10 8
♣ D kn 10 9	Siv	♣ 8 7 6
	♠ K kn 10 9 3	
	♥ E K 6	
	♦ E 5 4	
	♣ K 5	

Vegard	Nora	Øystein	Siv
		pass	18
pass	9	pass	27

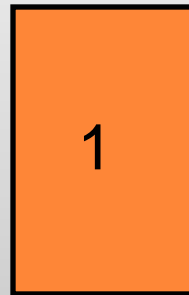
TREKK – PLUSS PÅ 6

- 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

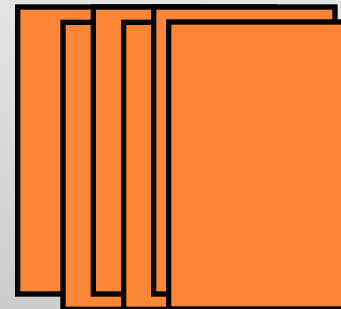
6



1



6



BESTEMME KONTRAKT

- Slår opp i tabellen nedenfor

Honnørpoeng	Trekk	Stikk
21 – 22 →	1	7 stikk
23 – 24 →	2	8 stikk
25 – 26 →	3	etc
27 – 28 →	4	
29 – 32 →	5	
33 – 36 →	6	
37 – 40 →	7	

- Vårt eksempel 27 hp → 4-trinnet = $4+6 = 10$ stikk
- Skal også bestemme om vi skal spille med eller uten trumf, men i første omgang spiller vi uten trumf

TREKK-TRAPPEN

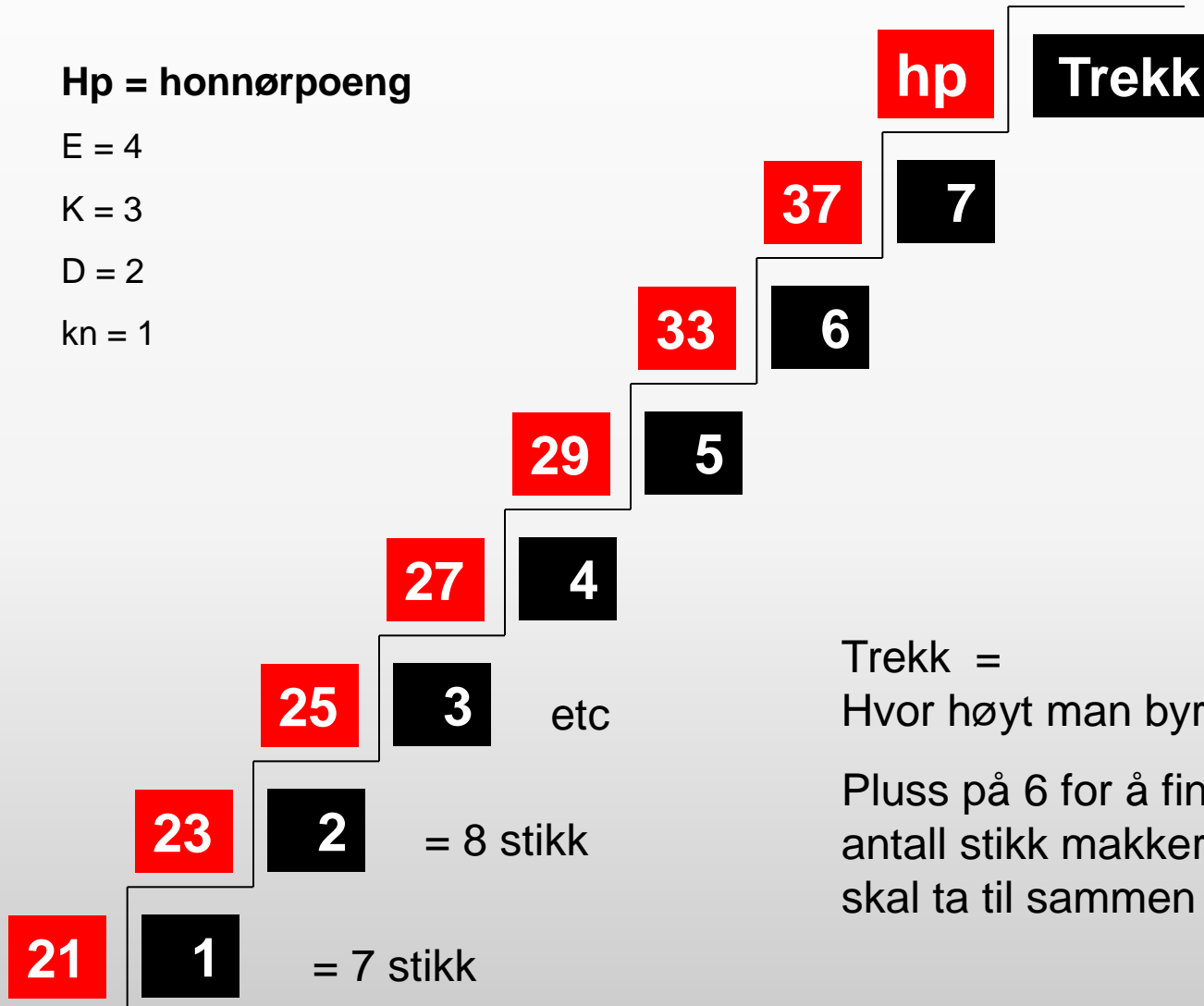
Hp = honnørpoeng

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



<http://sandefjordbk.org/>

POENGBEREGNINGEN

- Poengene blir bestemt ut fra hvor mange stikk man har bydd, og om man greier kontrakten eller ikke
- Et stikk for lite = en beit
- Bonus for å melde (og greie) en høy kontrakt
- Dette kan en lære (uendelig masse) mer om senere

TREKK-TRAPPEN

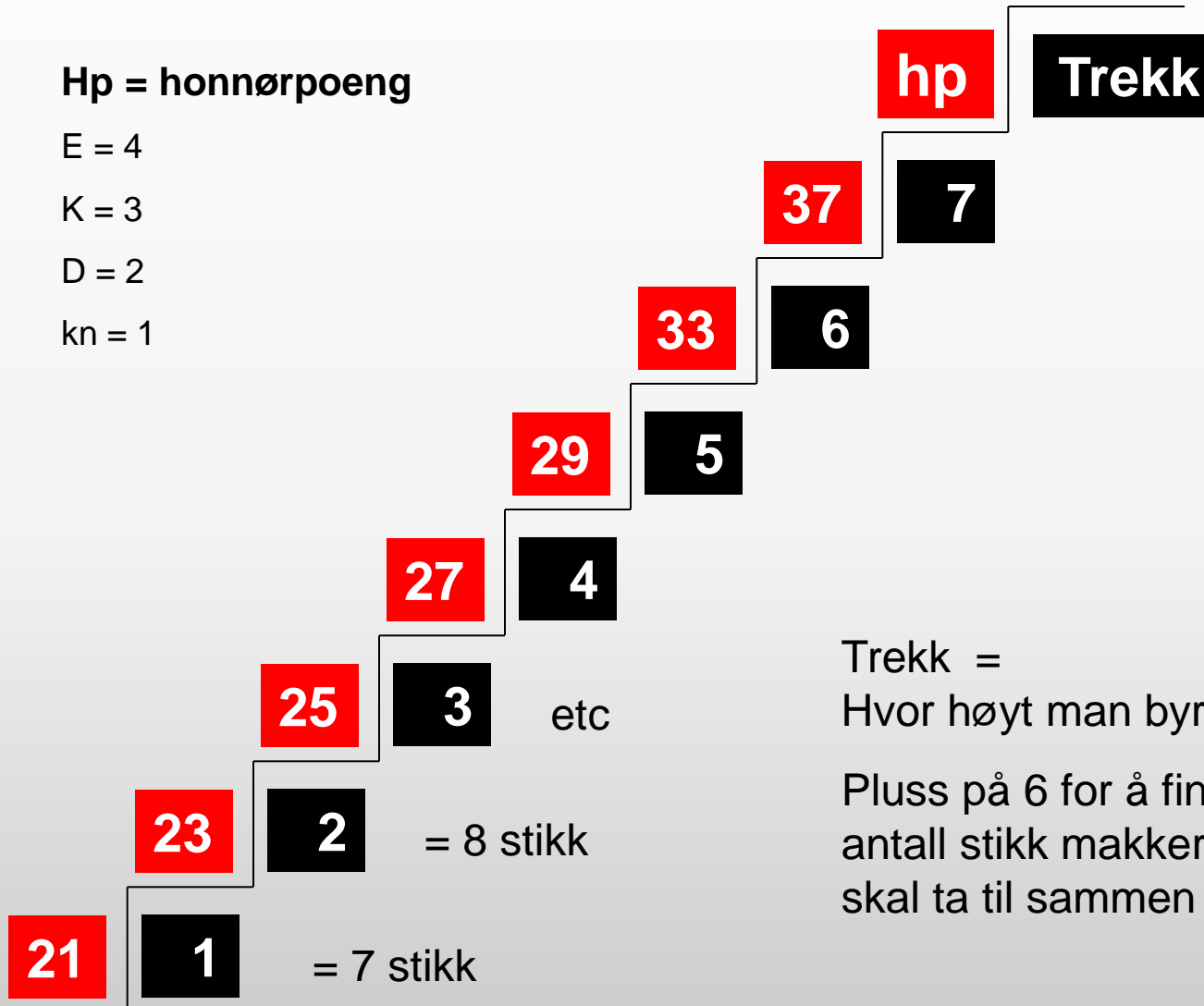
Hp = honnørpoeng

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



<http://sandefjordbk.org/>

SPILLEDEL

- Helt lik vanlig bridge
- Viktige roller
 - Spillefører
 - Den som åpnet
 - Her Siv
 - Utspiller
 - Motstander til venstre for spillefører
 - Spiller først ut til første stikk
 - Her Vegard
 - Blindemann
 - Makker til spillefører
 - Her Nora
 - Etter første utspill, legger blindemanns kort på bordet med bildesiden opp slik at alle kan se dem. For resten av spillet vil spillefører bestemme over blindemann sine kort.



<http://sandefjordbk.org/>

SPILLDELEN STARTER

- Rollene **spillefører** og **blindemann** fordeles til makkerparet som har meldt høyest. Reglene for meldingene 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)



<http://sandefjordbk.org/>

Utspill mot farge (Trumf)

- Utspiller som 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 (1)



<http://sandefjordbk.org/>

- Utspill mot grand (spill uten trumf)
 - Sekvens er to eller flere høye kort som kommer etter hverandre. Eks K D kn
 - Spill høyeste kortet fra en sekvens på 3 kort
 - Gir også en viktig beskjed til makker
 - Minste kort fra vår lengste farge



<http://sandefjordbk.org/>

SPILLEDELEN STARTER

Nora

♠ D 2

♥ 5 4 3 2

♦ K 3 2

♣ E 4 3 2

Lykke til!

Vegard

♠ E 8 7

♥ kn 8

♦ D 9 7 6

♣ D kn 10 9

Siv

Takk!

Utspill? ♣ D



<http://sandefjordbk.org/>

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



<http://sandefjordbk.org/>

- 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
- Telle sikre/trygge stikk
 - Stikk som kan vinnes uten at motparten kommer inn
- Legge en plan for hvordan de manglende stikken kan vinnes

HVORDAN VINNE EKSTRASTIKK

- Motparten spilles tom / fri for en farge. Eksempel:

♠ 43

♠ 65



♠ 10987

♠ EKDkn2

- Her har syd 4 sikre stikk, men ytterligere et stikk kan vinnes siden både vest og øst er tom for spar etter at syd har spilt E, K, D og knekt.
- Noen ganger må man gi bort stikk før motparten er fri for fargen

HVORDAN VINNE EKSTRASTIKK

- Presse ut motpartens høye kort i fargen. Eksempel:

♠ 432



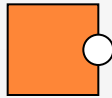
♠ KDkn

- Ingen sikre stikk, men når esset er presset ut, vinner man 2 stikk.

SPILLEEKSEMPEL

Vegard
Utspel: ♣ D

Nora
♠ D 2
♥ 5 4 3 2
♦ K 3 2
♣ E 4 3 2



Siv
♠ K kn 10 9 3
♥ E K 6
♦ E 5 4
♣ K 5

Sikre stikk?

Spar	0
Hjerter	2
Ruter	2
Kløver	2
Totalt	6
Mangler	10-6=4

Kontrakt: 10 stikk uten trumf

SPILLING

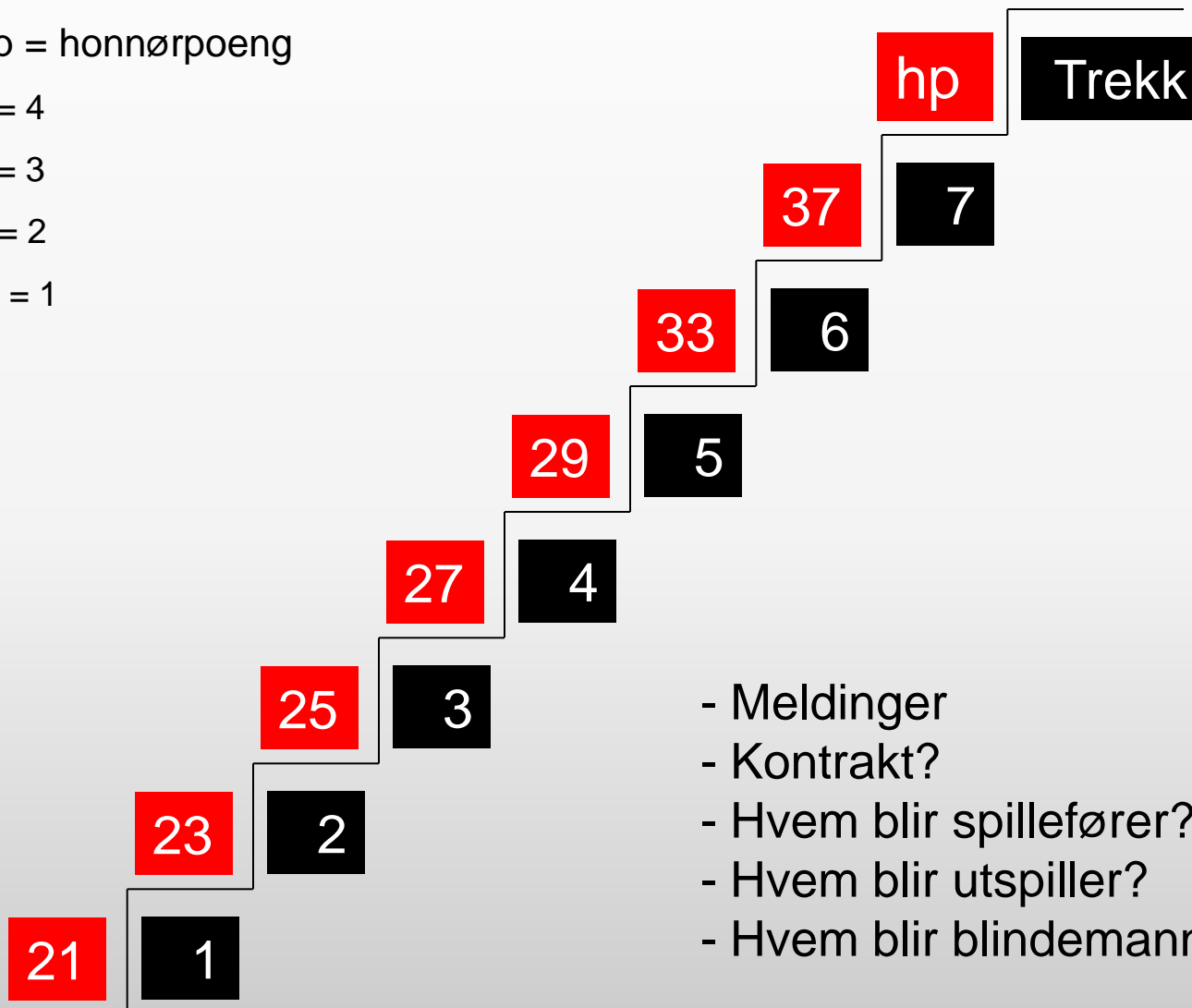
Hp = honnørpoeng

E = 4

K = 3

D = 2

kn = 1



- Meldinger
- Kontrakt?
- Hvem blir spillefører?
- Hvem blir utspiller?
- Hvem blir blindemann?

TIPS TIL SPILLEFØRER

- Tell sikre stikk
- Legg en plan
- Godspill stikk
- Ta langfargestikk
- Begynn med den fargen det må jobbes med –
essene kan en ta for senere!
- Pass på at du får tak i alle stikkene dine



<http://sandefjordbk.org/>

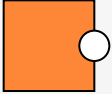


TRUMFKONTRAKT

- Så langt har vi spilt uten trumf også kalt grand
- Hvis vi har minst 8 kort i en farge, vil det vanligvis være lurt å spille med trumf
- Kort i trumffargen stikker kort i alle andre farger
- Hvis flere spiller trumf i samme stikk, vinner høyeste trumf
- Kan bare trumfe når du er fri/tom i den fargen som blir spilt ut
- Ikke nødt å trumfe

EKSEMPEL

Giver: Øst

	Nora	
	♠ K D kn 5	
	♥ D 5 4 3	
	♦ 4 3 2	
	♣ K 2	
		
	Siv	Øystein
Vegard	♠ 4 3 2	♠ E 10 9 6
♠ 8 7	♥ E K kn 6	♥ 7 6
♥ 10 9 8	♦ kn 5	♦ 9 8 7 6
♦ E K D 10	♣ E kn 4 3	♣ 8 7 6
♣ D 10 9 5		

Vegard	Nora	Øystein	Siv
		pass	14
pass	11	pass	25



<http://sandefjordbk.org/>

VELGE TRUMF

Makkerparet diskuterer og finner ut om de har en bra trumffarge:

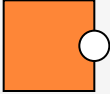
Nora: "Jeg har bra spar"

Siv: "Det har ikke jeg, jeg har lengst hjerter"

Nora: "Hjerter passer ganske bra for meg også"

Siv: "Da kan vi spille med hjerter som trumf"

EKSEMPEL

	Nora	
	♠ K D kn 6	
	♥ D 5 4 3	
	♦ 4 3 2	
	♣ K 2	
Vegard		Øystein
♠ 8 7		♠ E 10 9 2
♥ 10 9 8		♥ 7 6
♦ E K D 10		♦ 9 8 7 6
♣ D 10 9 5	Siv	♣ 8 7 6
	♠ 5 4 3	
	♥ E K kn 6	
	♦ kn 5	
	♣ E kn 4 3	

Utspill ruter ess

Ruter konge

Ruter dame



<http://sandefjordbk.org/>

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

ØVELSE



<http://sandefjordbk.org/>

- Gi tilfeldig 4 spill
 - Bestem antall stikk
 - Velg trumf / grand
 - Hvem er spillefører?
 - Hvem er utspiller?
 - Hvem er blindemann?
 - Skal ikke gjennomføre selve spillet



<http://sandefjordbk.org/>

UTSPILL MOT TRUMFKONTRAKT

- Spille ut en farge der du bare har ett kort i håp om at du får stikk for en eller flere trumf
- Sekvensutspill
 - Spille høyeste fra en sekvens på to kort
- Spille ut minste kortet fra en farge med honnør
- Spille ut et høyt kort (9, 8, 7, 6) fra en farge uten honnør

SPILLING

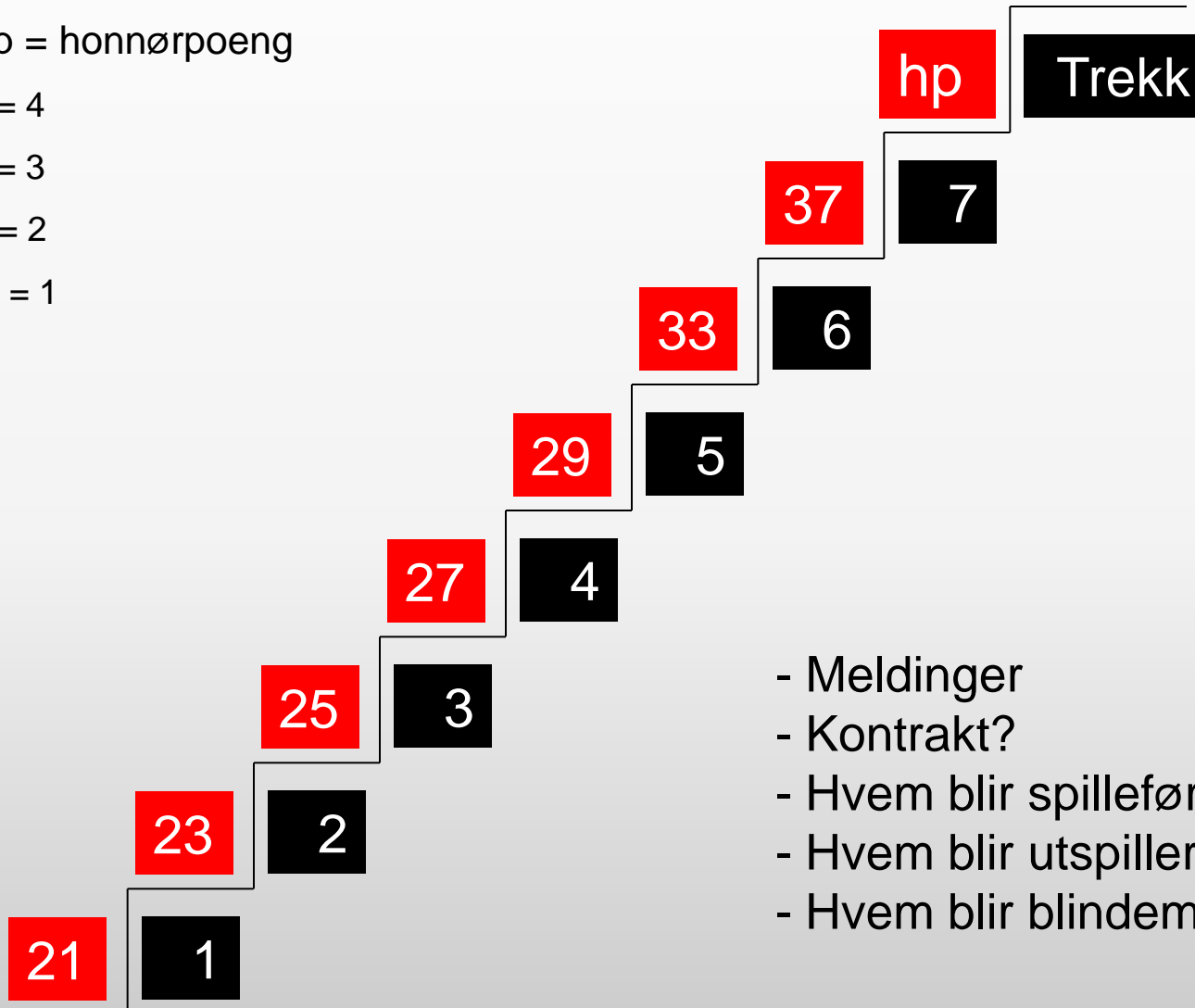
Hp = honnørpoeng

E = 4

K = 3

D = 2

kn = 1



- Meldinger
- Kontrakt?
- Hvem blir spillefører?
- Hvem blir utspiller?
- Hvem blir blindemann?

FINESSE

- Spille på at en bestemt motstander har et eller flere spesielle kort
- Eksempel



SPILLING

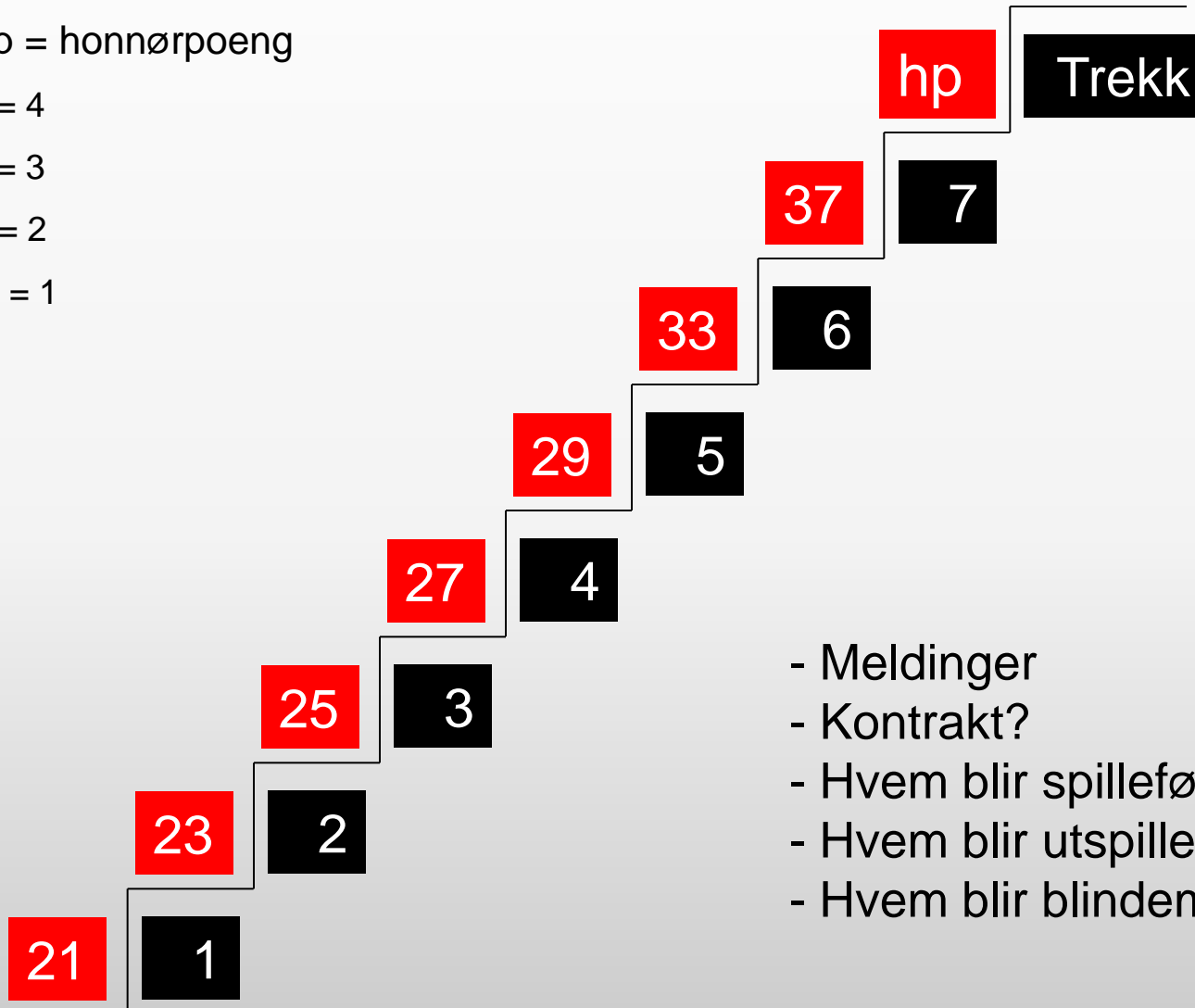
Hp = honnørpoeng

E = 4

K = 3

D = 2

kn = 1



- Meldinger
- Kontrakt?
- Hvem blir spillefører?
- Hvem blir utspiller?
- Hvem blir blindemann?

MER AVANSERTE MELDINGER

- Vanligvis lettere å vinne trumfkontrakter enn grandkontrakter
- Fordelen av å spille trumfkontrakt, vil vanligvis svare til minst 2 hp
- Kan få lov på kontrakten til melde mer enn meldetabellen tilsier for å nå utgang
 - Aktuelt når vi har mange trumf og ser at det er mulig å få "ekstrastikk" i trumf
 - Av samme grunn, kan vi velge å spille 9/10 stikk uten trumf istedenfor med kløver/ruter som trumf

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