

Regler for stikk. Del I

Begrep:

- Farge = navn for sortene spar ♠, hjerter ♥, ruter ♦, kløver ♣
- Følge farge = Når en sort, f. eks. kløver, spilles, må man legge på den fargen (hvis man har)
- Sake = Når man er tom for den fargen som spilles, kan man legge et hvilket som helst kort. Man saker et kort.
- Giver = den som deler ut kortene

Om bridge

Bridge spilles med en vanlig kortstokk, 52 kort. Hver spiller får utdelt 13 kort.

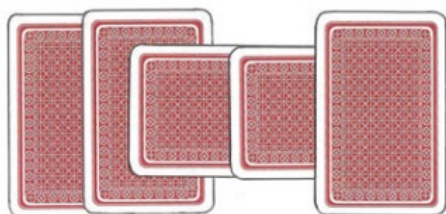
Spilletets mål

Målet er å vinne så mange stikk som mulig.

Stikk

Et stikk består av et kort fra hver av spillerne. Spillerne spiller på hvert sitt kort i tur med klokka. Spilleren som har delt ut kortene spiller på til det første stikken. Det første kortet som spilles på bestemmer hvilken farge som skal spilles. Alle må spille denne fargen (dersom de har). Spilleren med det høyeste kortet (i den fargen som ble spilt først på) vinner stikken. Esset er høyest, så kommer konge, dame, knekt, 10, 9 etc.

Når et stikk er ferdig, legger hver spiller det spilte kortet foran seg med bildesiden skjult. Stikk markeres som tapt ved å snu det horisontalt (som en minus), og vunnet ved å legge det vertikalt (som et 1-tall). Hvert spilt stikk legges oppå det forrige langs bordplaten slik at det sist spilte kortet delvis dekker det forrige. Kortene vil etter hvert danne en lang rekke foran hver spiller:



Den som vinner stikken spiller først på til neste stikk. Slik fortsetter man til alle kortene er spilt.

Sake

Hvis man er tom for fargen som spilles, kan man legge på et hvilket som helst kort. Det kalles å sake. Man er ikke med i kampen om det pågående stikken. Derfor er det lurt å sake et kort man ikke tror kan vinne stikk seinere i spillet.

Spilletets vinner

Spilleren som får flest stikk vinner. Man kan avtale å spille flere spill (f. eks. fire spill), og at den som får flest stikk sammenlagt vinner. Man bytter på hvem som deler ut i tur med klokka, og dermed får alle begynne å spille på til første stikk like mange ganger. Eksempel: Fyll inn antall stikk vunnet:

| | Nord | Syd | Øst | Vest |
|----------------|-------------|------------|------------|-------------|
| Spill 1 | | | | |
| Spill 2 | | | | |
| Spill 3 | | | | |
| Spill 4 | | | | |
| Totalt: | | | | |

Regler for makkerskap og trumf. Del II

Når dere har spilt én og én noen runder er dere klare for nye utfordringer. Nå skal vi spille på lag, og det er enda gøyere.

Makkerskap

I bridge spiller vi to og to på lag, i makkerskap. Man har samme makker for det antall spill man har avtalt å spille. Spillerne sitter plassert rundt bordet i alle fire himmelretninger, og derfor har spillerne fått navn etter himmelretningene; Nord, Øst, Syd og Vest.

Nord og Syd spiller på lag, og Øst og Vest spiller på lag. Vi sier de er makkere.

Mitt stikk = ditt stikk, makker

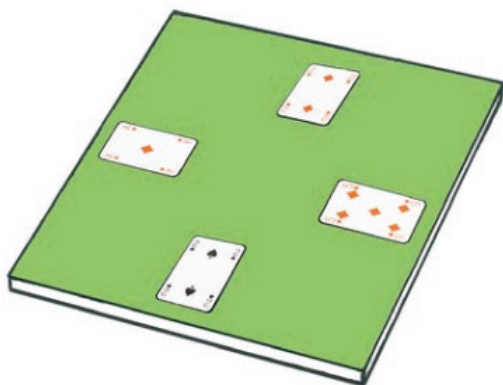
Makkerparet samarbeider om å ta mange stikk. Om Nord vinner et stikk, skal også Syd markere stikket som vunnet. Dere vil se at stikket peker mot det makkerparet som vant stikk. Reglene for hvem som spiller på til stikket er likt som tidligere; Spilleren som vant stikket spiller på først.

Grand = Uten trumf

Når det høyeste kortet i fargen som spilles alltid vinner stikket, spiller vi uten trumf.

Trumf = en av fargene velges som en superfarge!

Den som er giver kan velge å gjøre én av fargene til en slags «superfarge», trumf. En spiller som er fri for utspilt farge kan velge (man må ikke) å spille en trumf. Det høyeste trumfkortet vinner da stikket. For eksempel: En 2'er i trumf er høyere enn esset i en spilt farge.



Det er lurt å velge den fargen makkerparet har flest kort til sammen i som trumf. Den som er giver får lov til å spørre hvor mange kort makker har i hver farge før man bestemmer seg. Men husk at motparten også har ører, og kan bruke denne informasjonen. Det er lurt å ha minst åtte kort til sammen i fargen som velges som trumf.

Giver bestemmer om man skal spille uten trumf (grand), eller velger én av de fire fargene som trumf, annonserer dette, og så begynner spillet ved at giver spiller på til første stikk.

Spill en bridgekonkurranse hjemme.

Hvem vinner over fire spill? Taperen må ta oppvasken!

| | Nord/Syd | Øst/Vest |
|----------------|----------|----------|
| Spill 1 | | |
| Spill 2 | | |
| Spill 3 | | |
| Spill 4 | | |
| Totalt: | | |

Bridge med blindemann. Del III

Dere er nå klare for å spille «ordentlig» bridge, slik det spilles i klubben og i turneringer. Et spill bridge består av to deler: en meldedel, der man byr hvor mange stikk man skal ta, og en spilledel. Vi hopper glatt over meldedelen her, den kan dere lære seinere. Meld deg på klubbens bridgekurs.

Kontrakt

Meldedelen bestemmer kontrakten. Kontrakten sier hvor mange stikk paret som har fått kontrakten skal vinne, og om det spilles med eller uten trumf. I dag er kontrakten bestemt på forhånd.

Trekk og trumf

Nummeret i kontrakten sier hvor mange trekk man skal vinne. For å finne ut hvor mange stikk dette tilsvarer, plusser man på 6. Så i kontrakten 2 spar skal man vinne $2+6=8$ stikk med spar som trumf. NT = no trump, betyr at det spilles uten trumf, eller grand, som vi sier på norsk.

Eksempler: Hvor mange stikk skal vinnes, og hva er trumf i disse eksemplene?

- 3♦
- 4♥
- 1♣
- 7NT



Det minste man kan by, er altså på 1-trinnet, som tilsvarer 7 stikk. Det er logisk, for man må by at man skal ta flere stikk enn motparten, og det jevneste resultatet er 7-6. Det høyeste man kan by, er på 7-trinnet, som tilsvarer $7+6=$ alle 13 stikkene.

Spillefører

Bokstaven bak kontrakten; N, Ø, S, V, forteller hvem som er *spillefører*. Spillefører styrer makkerparets kort i denne runden.

Utspiller

Spilleren til venstre for spillefører skal spille først på til første stikk, og kalles utspiller. Merk at det ikke lenger er giver som skal begynne å spille først på til første stikk.

Blindemann

Når utspillet er kommet, legger blindemann sine kort ned på bordet med bilsiden opp (!) slik at alle kan se dem. For resten av spillet skal blindemann bare følge spilleførerers instruksjoner og slappe av.

Poengene

Hvis spillefører greier kontrakten, vinner paret poeng for vunnet kontrakt. Hvis spillefører ikke greier kontrakten, får motparten poeng.

Hvordan bestemmes kontrakten?

Meldingene bestemmer kontrakten. Mange synes at meldingene, og konkurransen om kontrakten er det gøyeste med bridge. Å lære meldinger er som å lære et språk, og det tar for lang tid å på én dag. Meld deg på klubbens bridgekurs for å lære. Hvis du vil komme kjapt i gang, kan du gjerne ta med deg reglene for lynbridge hjem – der forklares en forenklet metode for meldinger.



Blindemann sett fra spilleførerers perspektiv.