

# VELKOMMEN TIL BRIDGEKURS!



# 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 stikken
  - 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



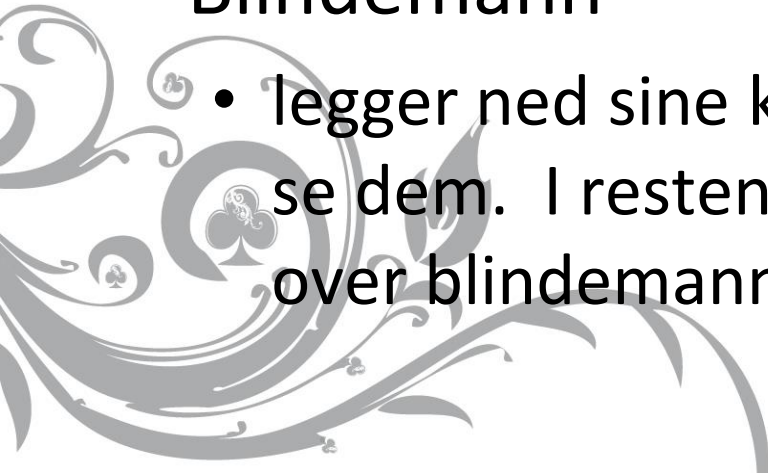
# Hva er bridge (3)

- 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 :-)



# Finesser

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

♠ ED

♠ KD5

♠ EKkn

♠ 32

♠ 432

♠ 432



# Gode motspillsregler (1)

- Lavt i andre hånd
  - Når spillefører spiller en farge er det vanligvis rett å legge det laveste kortet når du skal spille på som nr 2. Eksempel: Syd spiller ♠4

♠ kn87

♠ K103

♠ E92

♠ D654

- Utnytter at makker spiller sist på til stikken

# Gode motspillsregler (2)

- Høyt i tredjehånd
  - Når makker spiller en farge er det vanligvis rett å legge på det høyeste kortet som nr 3. Eksempel: Vest spiller ♠2

♠ 876

♠ Kkn432

♠ D92

♠ E10

- Hjelper makker å godspille stikk



# Meldingene etter 1NT-åpning

## Kapittel 4



# 1 NT

- Åpning 1 NT

15 – 17 og balansert hånd

Benekter 5-kort i major og 6-kort i minor



# Hvor høyt kan vi melde?

## – Utgang

- 26 hp i grand
- 26 htp hj/sp
- 29 htp i kl /ru

## – Lilleslem

- 33 hp i grand / 33 htp i farge

## – Storeslem

- 37 hp i grand / 37 htp i farge





♠ AKQ6

♥ 965

♦ 754

♣ AQ2



♠ 752

♥ AKQJ

♦ KQ6

♣ 874



♠ 54

♥ AKQJ8



♦ K75

♣ A96



# Svar på åpning 1 NT

Konvensjon: Staymans 2 

Betyr: Makker, jeg har minst 8 poeng og minst en 4-kortsfarve i major (   ).

Har du en 4-kort major, makker?



# Svar på Stayman

- 1 NT – 2 kl
  - 2 ♦ = ingen firekorts majorfarge.
  - 2 ♥ = fire kort i hjerter (kanskje også firekorts spar, dvs. 4-4 i majorfargene).
  - 2 ♠ = fire kort i spar (benekter 4-kort hjerter).



# Videre meldinger etter svar på 2kl

- Meldingene går  
1 NT – 2kl  
2 hj
- Hva skal vi melde med?

a) ♠ K D 7 6 ♥ 8 7 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

b) ♠ K D 7 6 ♥ K 7 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

c) ♠ 8 7 ♥ K D 7 6 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2

d) ♠ K 7 ♥ K D 7 6 ♦ E 9 7 5 ♣ 10 3 2





# Overføringer

- Vi ønsker å holde de gode kortene skjult
- Derfor må vi få grand-hånden til å melde vår farve
- Vi melder farven under, og «tvinger» makker til å melde
- Så må vi avgjøre hvor høyt vi skal





# Eksempel

Du har disse kortene:

♠ Q J 8 7 6 4

♥ 10 6

♦ Q 6 5 4

♣ 7 6

Makker åpner i 1 NT, og da vet du at makker har minst 2 kort i spar, altså har vi minst 8 kort i den farven.

Du melder 2♥, makker melder 2♠. Du passer.

# Eksempel 2

Du har disse kortene:

♠ Q J 8 7 6 4

♥ 10 6

♦ Q 6 5 4

♣ A 6

Makker åpner i 1 NT.

Du melder 2♥, makker melder 2♠.

Nå har vi minst 24 hp, og tillegg for to korte farver. Nå melder du 4♠.

# Makker åpner med 1 NT

Hva melder vi med?

- a. ♠ 7 6 5 ♥ D 8 ♦ K D kn 6 5 4 ♣ 8 2
- b. ♠ E 5 3 2 ♥ 10 9 8 6 ♦ 5 4 ♣ 7 6 3
- c. ♠ E D 7 ♥ K D 5 ♦ E K D kn ♣ kn 7 2
- d. ♠ K D 5 4 ♥ E kn 10 2 ♦ D 2 ♣ 9 8 7
- e. ♠ K 5 ♥ D 10 8 ♦ kn 10 9 8 ♣ K 8 7 5
- f. ♠ E K 9 8 6 5 2 ♥ 5 ♦ D 7 ♣ 7 3 2
- g. ♠ E D 6 ♥ K D 5 ♦ 10 8 ♣ kn 8 6 5 4
- h. ♠ 9 8 7 6 5 3 ♥ 7 5 ♦ 10 8 ♣ 5 4 3
- i. ♠ E 8 ♥ K D 5 ♦ K D kn 5 ♣ E 6 5 4
- j. ♠ K 7 ♥ D kn 10 8 7 6 ♦ D 9 2 ♣ 7 6
- k. ♠ 8 7 ♥ E K 5 4 ♦ D 8 7 5 ♣ 9 8 7
- l. ♠ E D 7 ♥ 2 ♦ E K kn 9 8 7 5 ♣ D 7