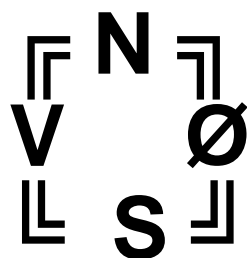


# Bakgrunn

- Noen eksempler er avanserte for deltakere som starter på null. Derfor bør man for bruke tavle / flipover eller enda bedre: Gi deltakerne kort. Dette gjelder spesielt delen om finesser.
- Anbefalt
  - En assistent per bord. Spiller 3 x 3 spill (en spilleføring for hver av deltakerne).  
Tar ca 3,5 time effektivt. Legger til 0,5 pause.

# Bridge

- Kortspill for 4 personer
- Plassert rundt et bord



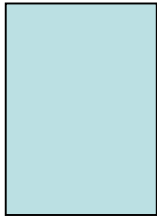
- Nord (N) spiller med syd (S) og vest (V) spiller med øst (Ø). N og S er **makkere**, og spiller på parti mot Ø og V som også er makkere.

# 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

Du

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

# Stikk

- Øvelse (kan hoppes over dersom deltakerne har erfaring med kortspill der man tar stikk som for eksempel: Amerikaner, Whist, Spardame)
  - Spille som makkerpar
  - Hvem spiller ut?
  - Hvem vinner stikket?
  - Markering av stikk

# Forenklet bridge

- Meldedel
  - Finne ut hvor mange stikk makkerparet kan vinne til sammen
  - Denne er svært forenklet i forhold til vanlig bridge
  - Inneholder likevel mange viktige moment som kommer til nytte når du skal lære ”skikkelige” meldinger
- Spilledel
  - Helt lik vanlig bridge
  - Motivere for å lære mer

# 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

# 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

<b>Vegard</b>	<b>Nina</b>	<b>Øyvind</b>
♠ E 8 7	♠ D 2	♠ 6 5 4
♥ kn 8	♥ 5 4 3 2	♥ D 10 9 7
♦ D 9 7 6	♦ K 3 2	♦ kn 10 8
♣ D kn 10 9	♣ E 4 3 2	♣ 8 7 6
	<b>Siv</b>	
	♠ K Kn 10 9 3	
	♥ E K 6	
	♦ E 5 4	
	♣ K 5	

Vegard	Nina	Øyvind	Siv
		pass	18
pass	9	pass	27

# Bestemme kontrakt

- Slår opp i tabellen nedenfor

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

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

# 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 Nina
    - 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.

# Utspiller

- Den som sitter til venstre for spillefører, spiller først ut til første stikk
- Utspill mot grand
  - Sekvens er 2 eller flere høye kort som kommer etter hverandre. Eks K D kn
  - Høyeste kortet fra en sekvens på 3 kort
    - Gir også en viktig beskjed til makker
  - Lite kort fra vår lengste farge

# Spilledelen starter

**Nina**

♠ 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

# Spilleplan

- 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

<b>Vegard</b> Utspel: ♣ D	<b>Nina</b>	Sikre stikk?	
	♠ D 2	Spar	0
	♥ 5 4 3 2	Hjerter	2
	♦ K 3 2	Ruter	2
	♣ E 4 3 2	Kløver	2
	<b>Siv</b>	Totalt	6
	♠ K Kn 10 9 3	Mangler	10-6=4
	♥ E K 6		
	♦ E 5 4		
	♣ K 5		

Kontrakt: 10 stikk uten trumf

# Spilling

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

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

# Utfyllende melderegler

- I noen spill blir det umulig å fastsette kontrakt
  - Ingen har åpning
  - Honnørpoenga er fordelt 20 – 20
  - Honnørpoeng hos paret med flest honnørpoeng er fordelt 11 + 10 eller 11 + 11 (og en av motstanderne har åpning)
- I så fall må giver stokke og dele på nytt

# 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 spillt ut
- Ikke nødt å trumfe

# Eksempel

Giver: Øst

<b>Vegard</b>	<b>Nina</b>	<b>Øyvind</b>	
♠ 8 7	♠ K D kn 5	♠ E 10 9 6	
♥ 10 9 8	♥ D 5 4 3	♥ 7 6	
♦ E K kn 10	♦ 4 3 2	♦ 9 8 7 6	
♣ D kn 10 9	♣ K 2	♣ 8 7 6	
	<b>Siv</b>		
	♠ 4 3 2		
	♥ E K kn 6		
	♦ D 5		
	♣ E 5 4 3		

Vegard	Nina	Øyvind	Siv
		pass	14
pass	11	pass	25

# Velge trumf

**Nina**

♠ ♥ ♦ ♣  
? ? ? ?  
? ? ? ?  
? ? ?  
? ?

**Siv**

♠ 4 3 2  
♥ E K kn 6  
♦ D 5  
♣ E 5 4 3

# Eksempel

	<b>Nina</b>	
	♠ K D kn 5	
	♥ D 5 4 3	
	♦ 4 3 2	
	♣ K 2	
<b>Vegard</b>		<b>Øyvind</b>
♠ 8 7		♠ E 10 9 6
♥ 10 9 8		♥ 7 6
♦ E K kn 10		♦ 9 8 7 6
♣ D kn 10 9		♣ 8 7 6
	<b>Siv</b>	
	♠ 4 3 2	
	♥ E K kn 6	
	♦ D 5	
	♣ E 5 4 3	

Utspill ruter ess

Ruter konge

Ruter knekt

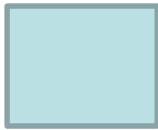
# Spilleplan trumfkontrakt

- Stort sett som i grand
- Holde rede 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 fremdeles 5 sparstikk hos syd. Dermed har man fått et ekstrastikk
- Merk at om man trumfer hos syd, gir dette ikke ekstrastikk

# Øvelse

- Kan hoppes over med erfarne deltakere
- Gi tilfeldig 4 spill
  - Bestem antall stikk
  - Velg trumf / grand
  - Hvem er spillefører?
  - Hvem er utspiller?
  - Hvem er blindemann?
  - Skal ikke gjennomføre selve spillet

# Utspill mot trumfkontrakt

- 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
- Spille ut en farge der du bare har et kort i håp om at du får stikk for en eller flere trumf

# 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

# Finesse

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

♠ E D  
 ♠ N 7  
 ♠ Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 3 2

♠ K D 5  
 ♠ N 7  
 ♠ Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 4 3 2

♠ D Kn 5  
 ♠ N 7  
 ♠ Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 4 3 2

♠ E kn 10  
 ♠ N 7  
 ♠ Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 4 3 2

♠ E 3 2  
 ♠ N 7  
 ♠ Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ D 5 4

# 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

# Poengberegning

Kontrakt	7	8	9	10	11	12	13	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

# 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 å 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