Introduksjon til bridge

Kapittel 1 - Lær Bridge

Del 1 av 2

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Kortstokken

- 52 kort
- I bridge deler vi i 4 farger
  - Kløver ♣
  - Ruter ♦
  - Hjerter ♥
  - Spar ♠
- Fargene rangeres fra lavest til høyest ♣ ♦ ♥ ♠
  - Ikke relevant før vi starter med meldedelen i kapittel 4
- Kløver og ruter kalles minor
- Hjerter og spar kalles major
- Kortene rangeres ess (A), konge (K), dame (Q), knekt (J), 10...2
- De fire høyeste kortene kalles honnører (AKQJ)

Lagspill

- Vi trenger 4 spillere for å spille bridge
- Alle får 13 kort hver
- To og to spiller på lag
- Lagkameraten vår kalles makker, og sitter overfor oss
- Alle får en himmelretning
  - Nord og syd spiller på lag
  - Øst og vest spiller på lag
- Bridge er ikke et flaksspill, som de fleste kortspill
  - Alle spiller med samme kort, så trenger ikke gode kort
- Nøkkelord for bridge er - strategi, samarbeid, problemløsning, konkurranse
- Du blir aldri utlært



Spilledelen

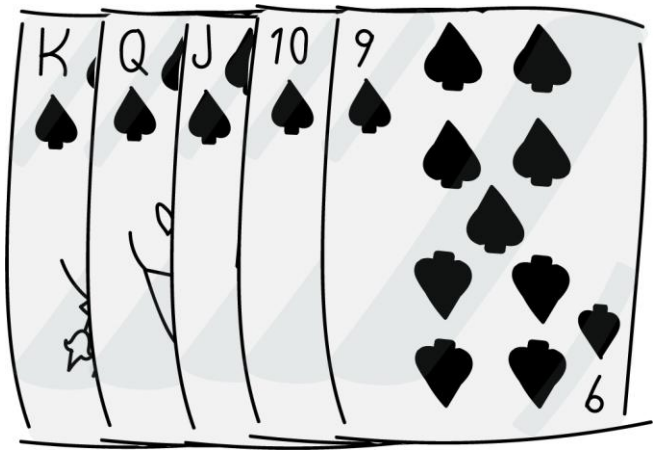
- Bridge har 2 deler
  - Meldedel - starter i kapittel 4
  - Spilledel – forenklet i dag, og vil lære alle reglene i de tre første kapitlene
- Personen som starter med å spille et kort kalles utspiller
  - I dag går det på rundgang, og er giver. Andre regler kommer senere
- Alle må legge på ett kort hver med klokka – dette kalles et stikk
- Det er 13 stikk for hvert spill, alle skal bruke alle kortene sine
- Man må følge farge om man kan
  - Har man den fargen første person spiller må man spille den, men kan velge hvilket
  - Hvis man ikke har fargen kan man legge hvilket som helst kort, men kan ikke vinne stikket
- Vinner av stikket er den som har det høyeste kortet (i riktig farge)
  - Vinner makker stikket gjør vi det også
  - Ikke stikk makkers stikk!



Vunnet og tapt stikk

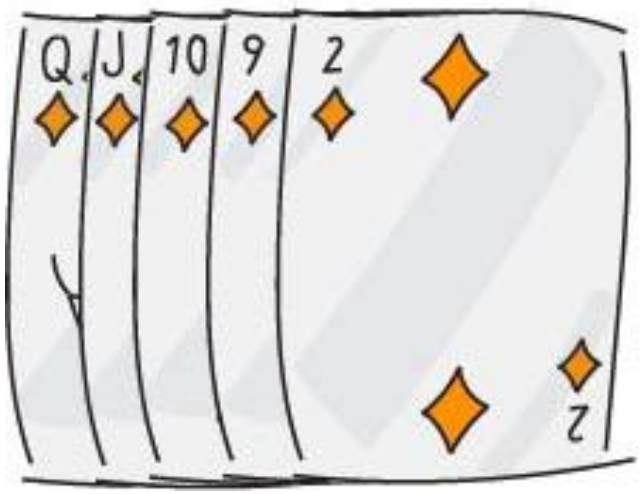
Godspilling

- Godspilling er en spilleteknikk for å få flere stikk
- Man gir bort minst ett stikk for å få minst ett stikk tilbake
- De andre spillerne kan ta stikk de ofte hadde fått uansett
- Etterpå får vi flere stikk



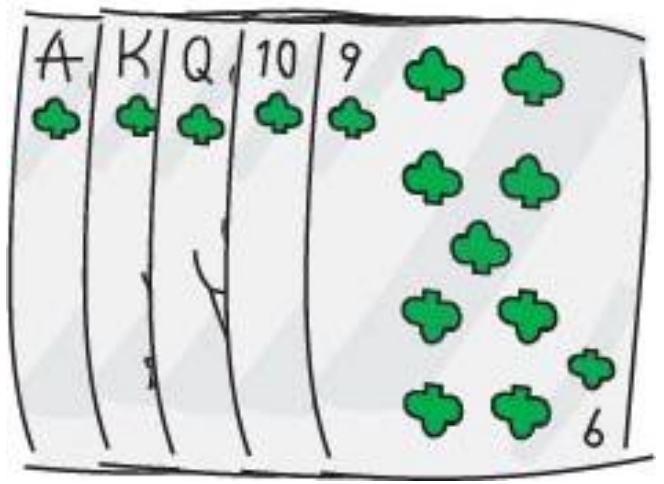
Godspilling

- Godspilling er en spilleteknikk for å få flere stikk
- Man gir bort minst ett stikk for å få minst ett stikk tilbake
- De andre spillerne kan ta stikk de ofte hadde fått uansett
- Etterpå får vi flere stikk



Godspilling

- Godspilling er en spilleteknikk for å få flere stikk
- Man gir bort minst ett stikk for å få minst ett stikk tilbake
- De andre spillerne kan ta stikk de ofte hadde fått uansett
- Etterpå får vi flere stikk



Signaler

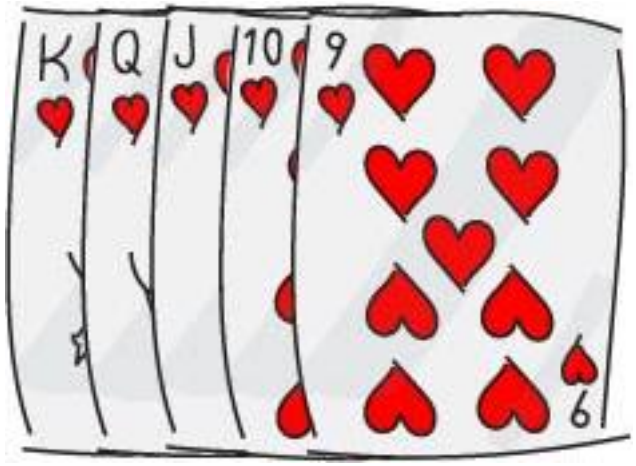
Kapittel 1 - Lær Bridge

Del 2 av 2

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

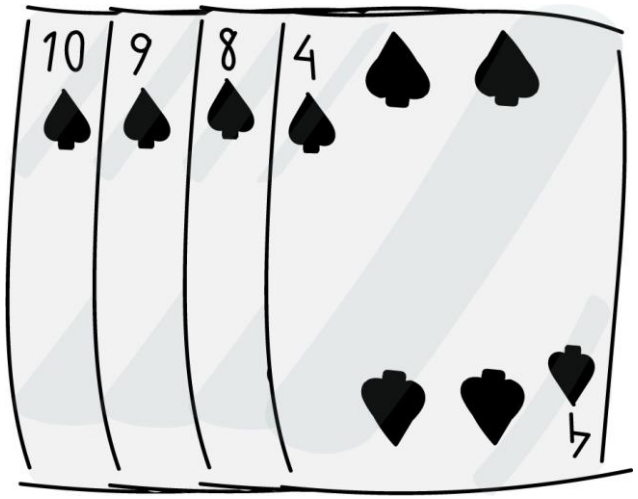
Sekvensutspill

- Vi har avtaler i utspill for at makker skal skjønne hva vi har
- En sekvens er minst tre kort etter hverandre
  - Brukes kun når høyeste kort er 10 eller høyere
- Vi spiller ut det høyeste kortet, og lover da de to neste
- Gjør fordi vi ønsker å godspille kort i fargen
- Unntak: Vi spiller ut ess selv om vi bare har kongen



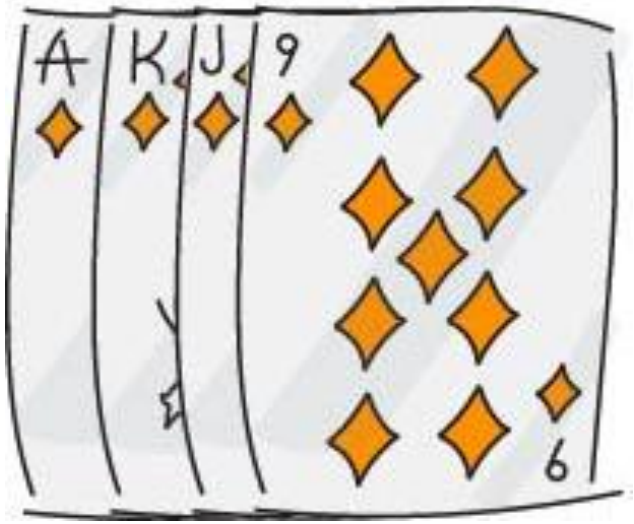
Sekvensutspill

- Vi har avtaler i utspill for at makker skal skjønne hva vi har
- En sekvens er minst tre kort etter hverandre
  - Brukes kun når høyeste kort er 10 eller høyere
- Vi spiller ut det høyeste kortet, og lover da de to neste
- Gjør fordi vi ønsker å godspille kort i fargen
- Unntak: Vi spiller ut ess selv om vi bare har kongen



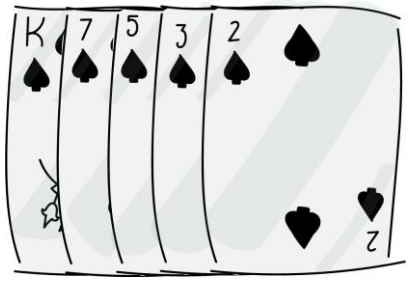
Sekvensutspill

- Vi har avtaler i utspill for at makker skal skjønne hva vi har
- En sekvens er minst tre kort etter hverandre
  - Brukes kun når høyeste kort er 10 eller høyere
- Vi spiller ut det høyeste kortet, og lover da de to neste
- Gjør fordi vi ønsker å godspille kort i fargen
- Unntak: Vi spiller ut ess selv om vi bare har kongen



Invittutspill

- Brukes kun hvis vi ikke har en sekvens
- Det minste kortet lover en honnør
- Høyt kort benekter honnør
  - Trenger ikke være høyeste kortet
- Små og store kort er relative



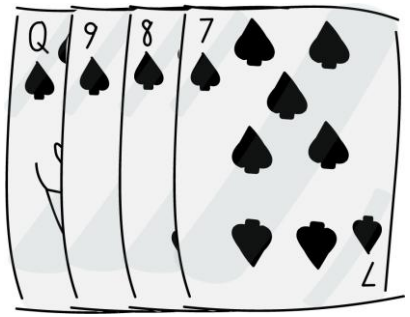
Invittutspill

- Brukes kun hvis vi ikke har en sekvens
- Det minste kortet lover en honnør
- Høyt kort benekter honnør
  - Trenger ikke være høyeste kortet
- Små og store kort er relative



Invittutspill

- Brukes kun hvis vi ikke har en sekvens
- Det minste kortet lover en honnør
- Høyt kort benekter honnør
  - Trenger ikke være høyeste kortet
- Små og store kort er relative



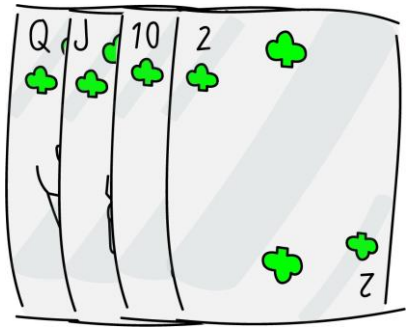
Invittutspill

- Brukes kun hvis vi ikke har en sekvens
- Det minste kortet lover en honnør
- Høyt kort benekter honnør
  - Trenger ikke være høyeste kortet
- Små og store kort er relative



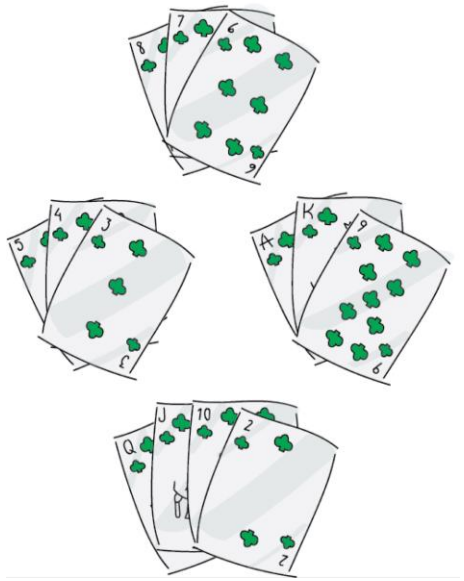
Invittutspill

- Brukes kun hvis vi ikke har en sekvens
- Det minste kortet lover en honnør
- Høyt kort benekter honnør
  - Trenger ikke være høyeste kortet
- Små og store kort er relative



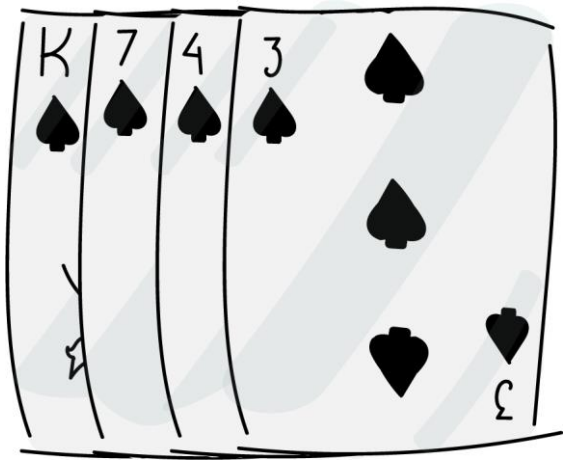
Invittutspill

- Brukes kun hvis vi ikke har en sekvens
- Det minste kortet lover en honnør
- Høyt kort benekter honnør
  - Trenger ikke være høyeste kortet
- Små og store kort er relative



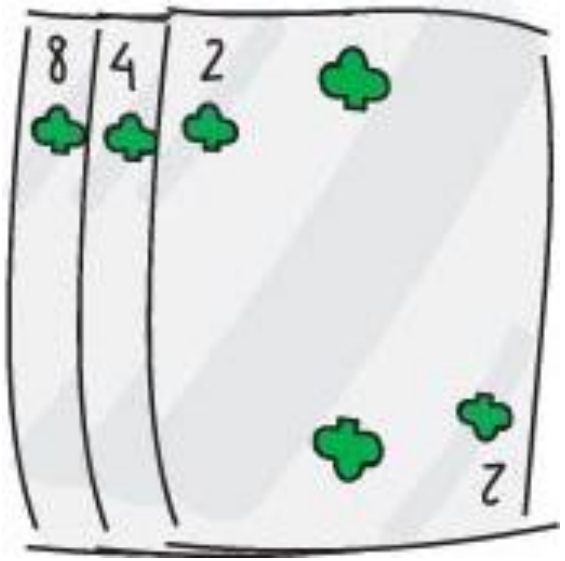
Styrke- og svakhetskast

- Brukes i tre situasjoner
  - Når makker spiller ut en honnør
  - Når vi ikke kan følge farge
  - Når vi spiller en ny farge første gang
- Samme prinsipp som invittutspill
- Minste kort lover honnør (styrke)
- Høyt kort benekter honnør (svakhet)
- Hjelper makker med hvilken farge hen skal spille
- Husk å følge med på hva makker legger



Styrke- og svakhetskast

- Brukes i tre situasjoner
  - Når makker spiller ut en honnør
  - Når vi ikke kan følge farge
  - Når vi spiller en ny farge første gang
- Samme prinsipp som invittutspill
- Minste kort lover honnør (styrke)
- Høyt kort benekter honnør (svakhet)
- Hjelper makker med hvilken farge hen skal spille
- Husk å følge med på hva makker legger



Styrke- og svakhetskast

- Brukes i tre situasjoner
  - Når makker spiller ut en honnør
  - Når vi ikke kan følge farge
  - Når vi spiller en ny farge første gang
- Samme prinsipp som invittutspill
- Minste kort lover honnør (styrke)
- Høyt kort benekter honnør (svakhet)
- Hjelper makker med hvilken farge hen skal spille
- Husk å følge med på hva makker legger

