Verdien av kortene

Kapittel 2 - Lær Bridge

Del 1 av 3

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

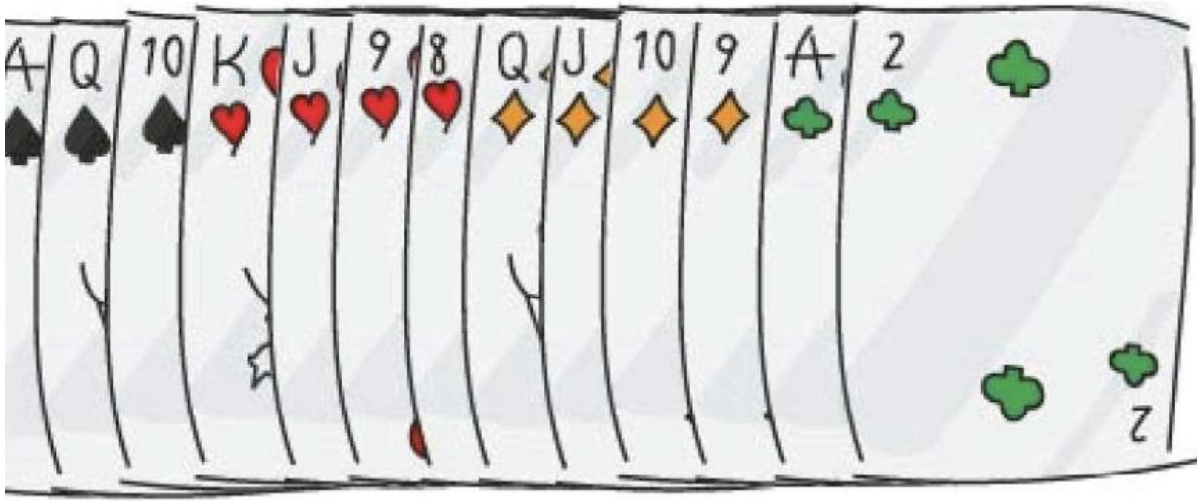
Honnørpoeng

- Vi gir hvert kort en verdi som viser hvor sannsynlig det er å få et stikk på kortet
- Verktøyet kalles honnørpoeng, forkortet hp
- Det er 40 hp i en kortstokk
- Alle kort under knekt er verdt null hp
  - Lave kort gir ofte stikk fordi fargen er godspilt, ikke fordi kortet er høyt

Kort	Honnørpoeng
Ess (A)	4 hp
Konge (K)	3 hp
Dame (Q)	2 hp
Knekt (J)	1 hp
Alle andre kort	0 hp

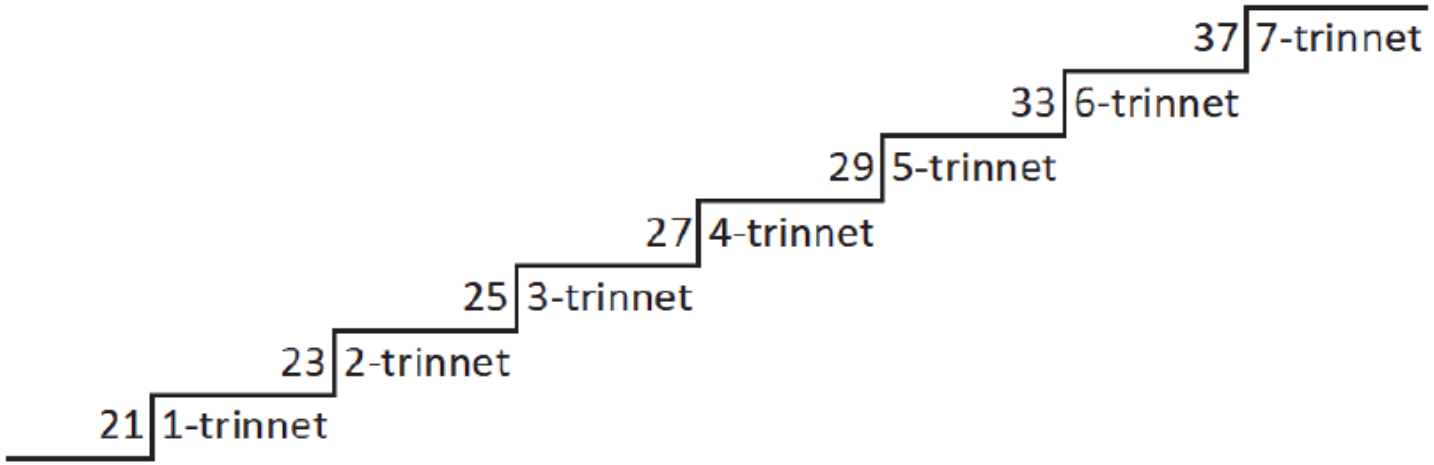
Tell honnørpoengene

- En måte er å telle honnørpoengene i hver farge for seg, og så legge dem sammen
- Her har vi 6 hp i ♠, 4 hp i ♥, 3 hp i ♦ og 4 hp i ♣
- Til sammen 17 hp



Stikktrappa

- Stikktrappa forteller hvor mange stikk vi kan forvente å ta sammen med makker
- Den gjelder for makkerparet med flest honnørpoeng
- Trinnet + 6 er antall stikk
- Trinnet vi står på er et minste antall stikk
  - Kan alltid ta flere



Slik bruker du stikktrappa

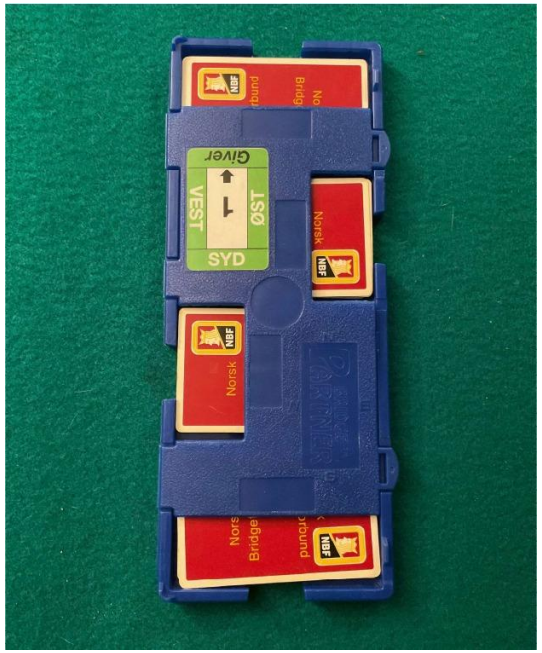
- Finn ut hvor mange honnørpoeng dere har sammen med makker
  - Alle rundt bordet sier hvor mange honnørpoeng de har
- Finn det siste trinnet dere har nok honnørpoeng til å være på
- Legg til seks på det trinnet – det er antall stikk dere minst skal ta
  - 13 hp og 12 hp gir 25 hp, altså 3-trinnet og ni stikk

Honnørpoeng	Trinn	Stikk
21-22	1-trinnet	7
23-24	2-trinnet	8
25-26	3-trinnet	9
27-28	4-trinnet	10
29-32	5-trinnet	11
33-36	6-trinnet	12
37+	7-trinnet	13

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Meldedel og spillestart

- Spillene er delt ut i mapper med nord, øst, syd og vest
- Mappa forteller hvem som er giver, altså hvem som starter å melde
- Giveren sier hvor mange honnørpoeng hen har, og så går det med klokka rundt bordet
- Makkerparet med flest honnørpoeng finner ut hvor mange stikk de skal ta med stikktrappa



Hvem er hvem ved bordet

- Giver er spilleren som starter å melde
- Spillefører er spilleren med flest honnørpoeng i makkerparet som har flest
  - Styrer både sine og blindemann sine kort
- Blindemann er makkeren til spillefører, og legger alle kortene sine synlig på bordet
  - Legger ned kortene etter utspillet
  - Blindemann har ikke lov til å komme med tips eller forslag
- Utspiller sitter til venstre for spillefører og spiller ut det første kortet

Slik starter spillet

- Utspiller velger fritt hvilket kort hen vil spille ut, og legger det med bildesiden ned
  - Da kan vi oppdage om feil person har spilt ut, uten at noe skade har skjedd
- Kortet snus når makkeren sier «vær så god»
- Så legger blindemann ned alle kortene sine med bildesiden opp
  - Blindemann sier lykke til og spillefører takk
- Spillefører styrer både sine egne og blindemanns kort

Lag en plan

- Som spillefører er det lurt å legge en plan før du spiller første kort hos blindemann
- Tell sikre stikk – har du nok til å nå målet?
- Finn muligheter for å få flere stikk, for eksempel ved å godspille en farge
- Bestem hvilke muligheter du vil spille på, og i hvilken rekkefølge
- Gjennomfør planen
- Juster planen underveis om nødvendig

Finesse og lasjering

Kapittel 2 - Lær Bridge

Del 2 av 3

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

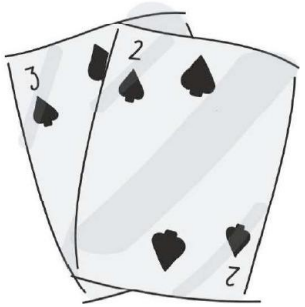
Finesse

- Finesse er en teknikk for å få flere stikk ved å spille opp mot en honnør eller en honnørkombinasjon
- Vi spiller et kort fra hånda uten honnøren vi ønsker å spille mot
- Vi satser på at honnøren vi mangler sitter på riktig hånd
  - Går finessen, vinner vi et ekstra stikk.
  - Går den ikke, taper vi ingenting vi ikke ville tapt uansett
- Finesse kalles også fisk og kapp

Finesse – eksempler

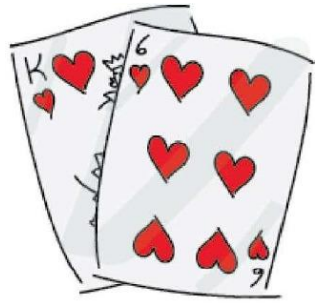
- Vi vinner et stikk hver gang kortet vi mangler sitter foran honnøren vår

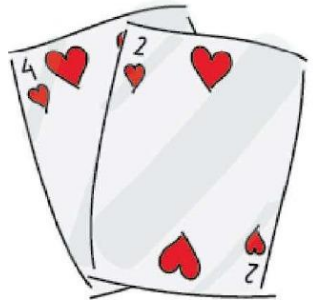




Finesse – eksempler

- Vi vinner et stikk hver gang kortet vi mangler sitter foran honnøren vår





Dobbeltfinesse

- Mangler vi to honnører kan vi ta finessen to ganger
- Vi må ofte gi bort ett stikk selv om finessen fungerer
- Sitter honnørene splittet får vi to stikk
- Sitter begge foran får vi to stikk
- Sitter begge bak får vi bare det sikre stikket

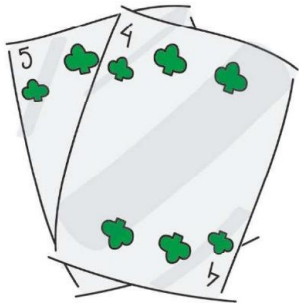




Dobbeltfinesse

- Mangler vi to honnører kan vi ta finessen to ganger
- Vi må ofte gi bort ett stikk selv om finessen fungerer
- Sitter honnørene splittet får vi to stikk
- Sitter begge foran får vi to stikk
- Sitter begge bak får vi bare det sikre stikket





Hvorfor 50 % og 75 %

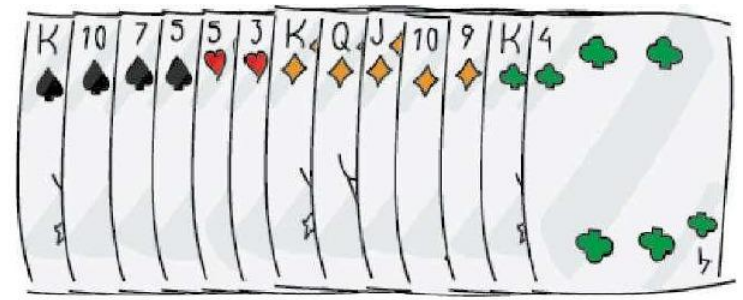
- Kortet vi mangler sitter like ofte hos vest som hos øst
  - Derfor går en enkel finesse i 50 % av tilfellene
- En dobbeltfinesse går hvis minst én av de to finessene går
  - Sannsynligheten for at ingen av dem går er 50 % × 50 % = 25 %
  - Da går minst én av dem i 100 % − 25 % = 75 % av tilfellene

Lasjering

- Lasjering er å vente med å stikke motpartens høye kort
- Vi bruker det for å hindre at motparten får hentet de godspilte stikkene sine
- Vi venter til den ene motstanderen ikke har flere kort igjen i fargen
- Tell sikre stikk først – har vi nok til å nå målet, skal vi som regel stikke med en gang

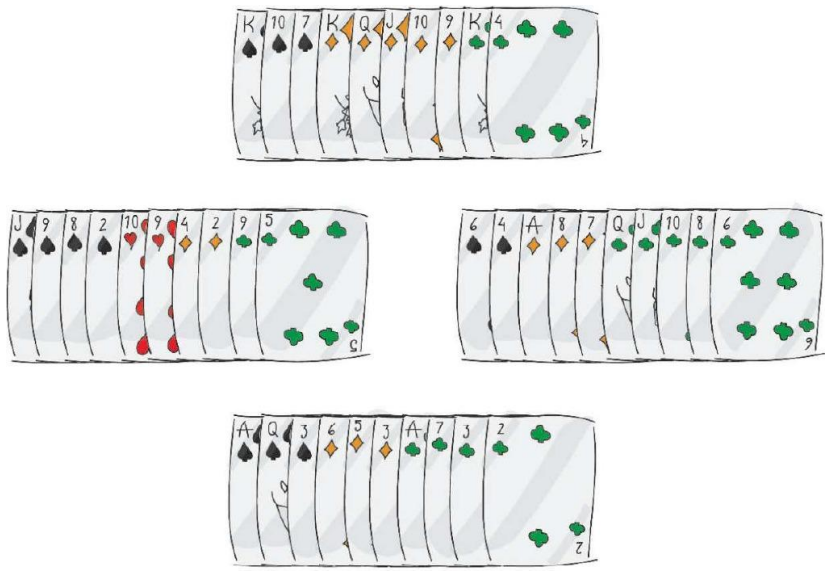
Lasjering – eksempler

- Teller antall sikre stikk
- Hvor kan vi få flere stikk
- Hva er faren(e)?



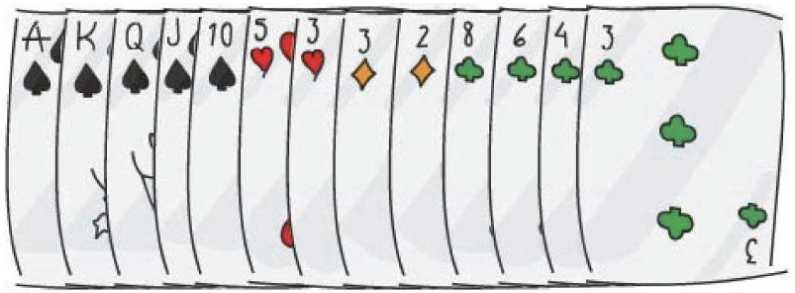
Lasjering – eksempler

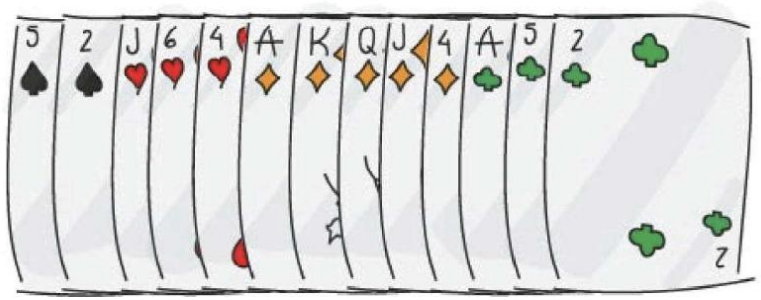
- Teller antall sikre stikk
- Hvor kan vi få flere stikk
- Hva er faren(e)?



Lasjering – eksempler

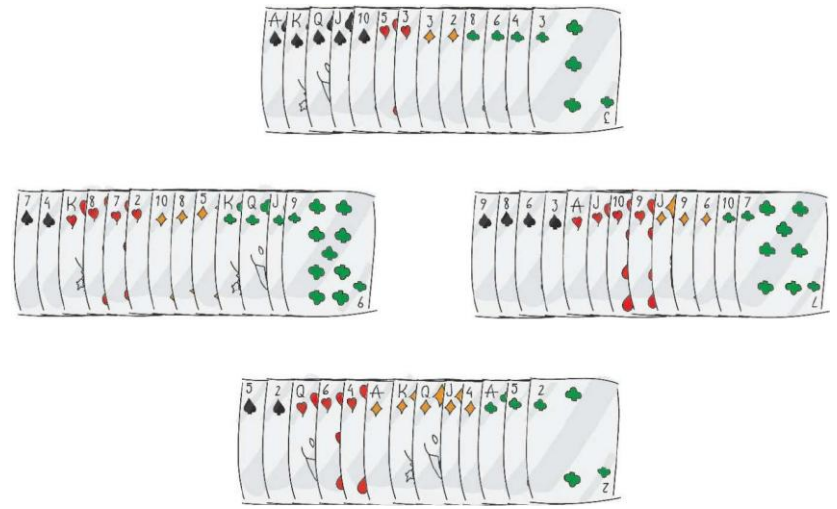
- Teller antall sikre stikk
- Hvor kan vi få flere stikk
- Hva er faren(e)?





Lasjering – eksempler

- Teller antall sikre stikk
- Hvor kan vi få flere stikk
- Hva er faren(e)?



Motspill

Kapittel 2 - Lær Bridge

Del 3 av 3

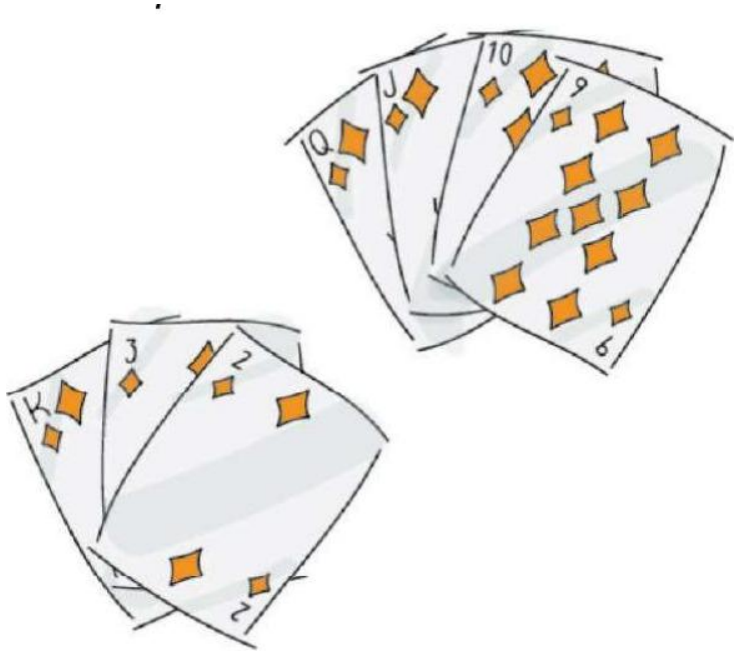
Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Første, andre, tredje og fjerde hånd

- Den som legger på det første kortet i et stikk er første hånd
- Så følger andre, tredje og fjerde hånd
- Hvem som er hvilken hånd kan endre seg fra stikk til stikk
- Som motspiller har vi to hovedprinsipper: lavt i andre hånd og høyt i tredje hånd

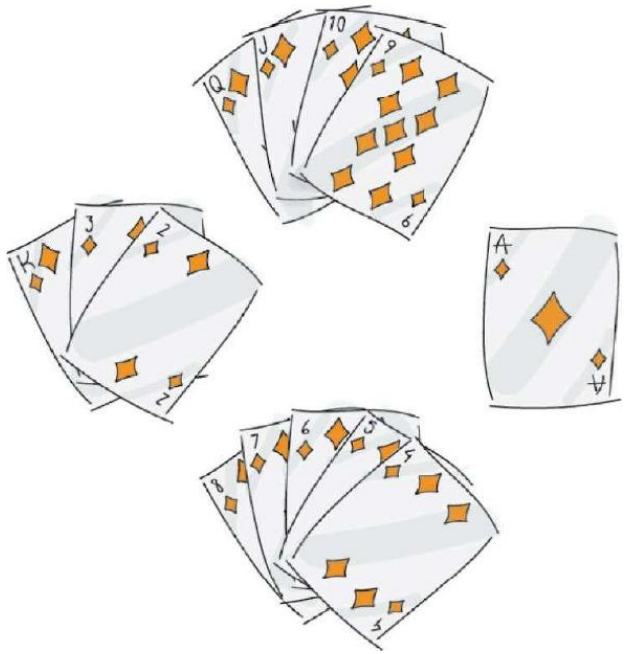
Lavt i andre hånd

- Andre hånd bør ofte legge et lavt kort i fargen som spilles
  - Makker har ikke lagt på kort ennå
  - Et høyt kort fra oss kan tvinge makker til å stikke over
  - Spillefører må bruke opp sine høye kort for å få ut våre



Lavt i andre hånd

- Andre hånd bør ofte legge et lavt kort i fargen som spilles
  - Makker har ikke lagt på kort ennå
  - Et høyt kort fra oss kan tvinge makker til å stikke over
  - Spillefører må bruke opp sine høye kort for å få ut våre



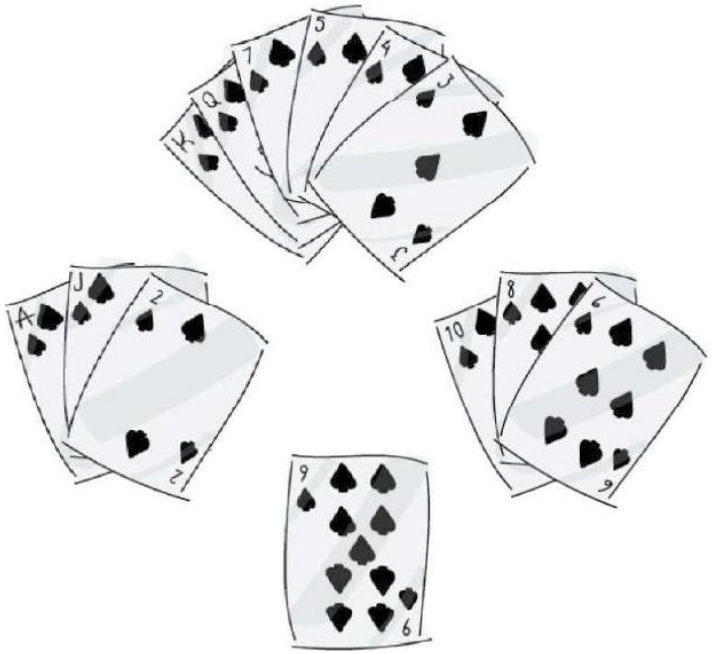
Lavt i andre hånd

- Andre hånd bør ofte legge et lavt kort i fargen som spilles
  - Makker har ikke lagt på kort ennå
  - Et høyt kort fra oss kan tvinge makker til å stikke over
  - Spillefører må bruke opp sine høye kort for å få ut våre



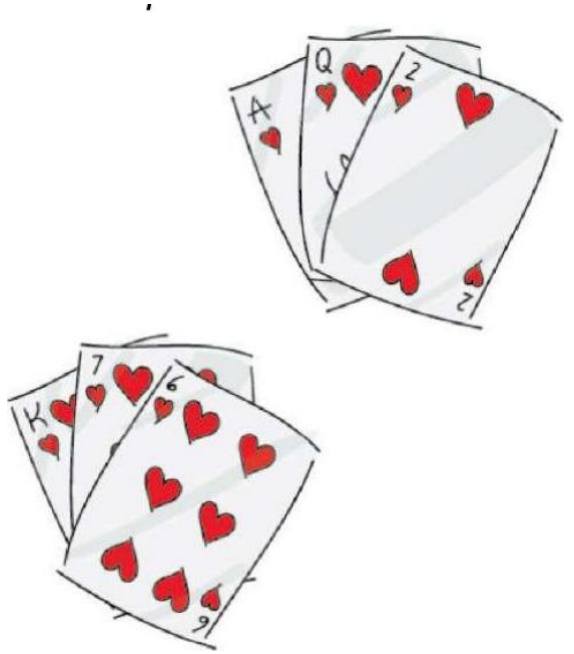
Lavt i andre hånd

- Andre hånd bør ofte legge et lavt kort i fargen som spilles
  - Makker har ikke lagt på kort ennå
  - Et høyt kort fra oss kan tvinge makker til å stikke over
  - Spillefører må bruke opp sine høye kort for å få ut våre



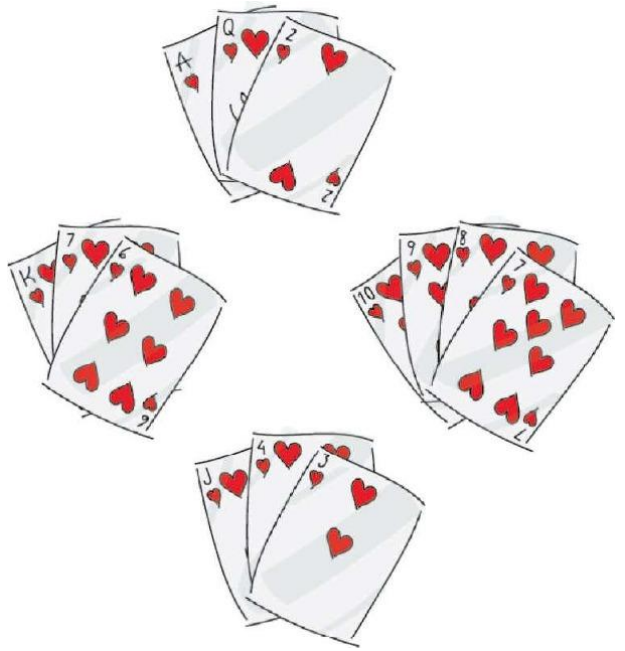
Lavt i andre hånd

- Andre hånd bør ofte legge et lavt kort i fargen som spilles
  - Makker har ikke lagt på kort ennå
  - Et høyt kort fra oss kan tvinge makker til å stikke over
  - Spillefører må bruke opp sine høye kort for å få ut våre



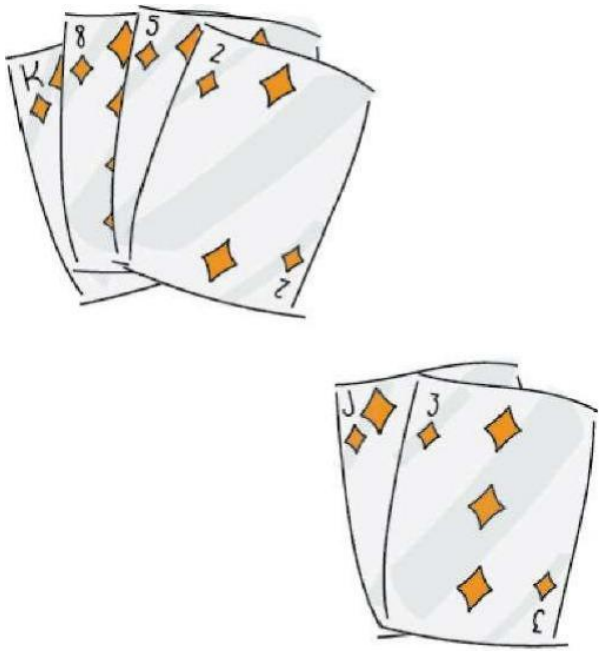
Lavt i andre hånd

- Andre hånd bør ofte legge et lavt kort i fargen som spilles
  - Makker har ikke lagt på kort ennå
  - Et høyt kort fra oss kan tvinge makker til å stikke over
  - Spillefører må bruke opp sine høye kort for å få ut våre



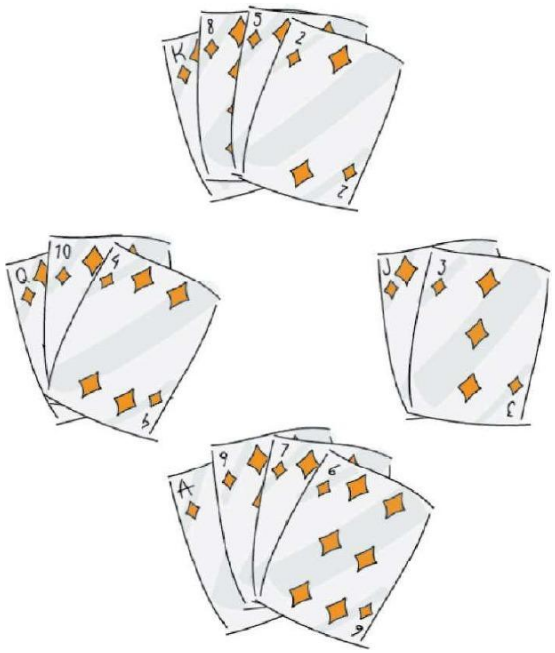
Høyt i tredje hånd

- Tredje hånd bør ofte legge et høyt kort i fargen som spilles
  - Presser ut motpartens honnører som kan godspille stikk senere
  - Makker har allerede lagt på, så vi må hindre at motparten får et billig stikk
- Regelen gjelder når makker spiller et lite kort



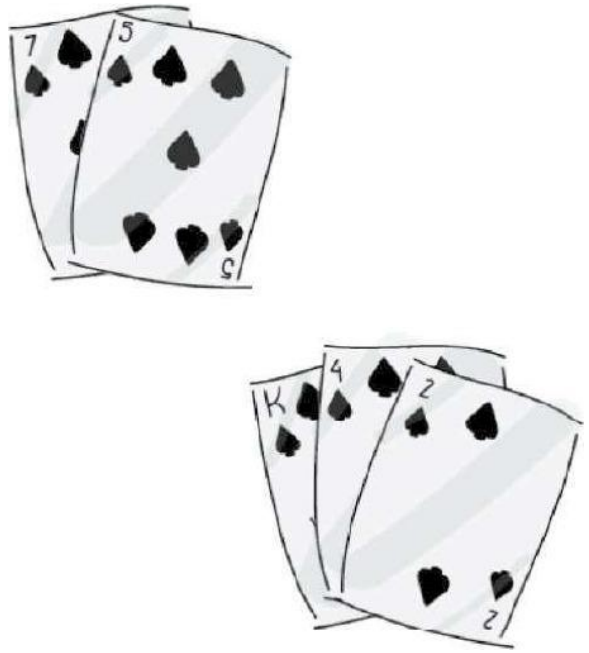
Høyt i tredje hånd

- Tredje hånd bør ofte legge et høyt kort i fargen som spilles
  - Presser ut motpartens honnører som kan godspille stikk senere
  - Makker har allerede lagt på, så vi må hindre at motparten får et billig stikk
- Regelen gjelder når makker spiller et lite kort



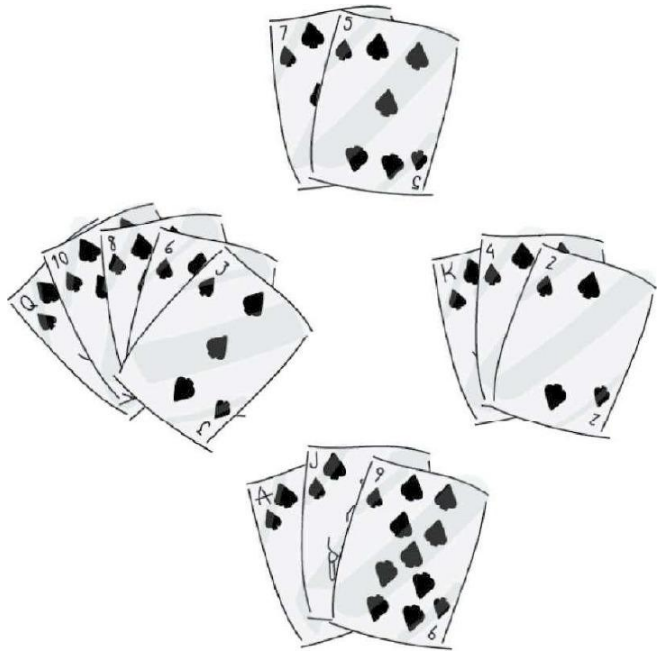
Høyt i tredje hånd

- Tredje hånd bør ofte legge et høyt kort i fargen som spilles
  - Presser ut motpartens honnører som kan godspille stikk senere
  - Makker har allerede lagt på, så vi må hindre at motparten får et billig stikk
- Regelen gjelder når makker spiller et lite kort



Høyt i tredje hånd

- Tredje hånd bør ofte legge et høyt kort i fargen som spilles
  - Presser ut motpartens honnører som kan godspille stikk senere
  - Makker har allerede lagt på, så vi må hindre at motparten får et billig stikk
- Regelen gjelder når makker spiller et lite kort



Honnør på honnør

- Unntak fra prinsippet om lavt i andre hånd
- Motparten spiller en honnør og vi dekker med en høyere honnør om vi har en
- Kan godspille stikk hos oss selv eller makker
- Hindre at motparten får stikk senere
- Syd spiller ♥Q, og vi legger ♥K

