

Kapittel 1 - Hva er bridge?

Husk at i dette kapittelet spilles det uten blindemann. Giveren blir utspiller.

Spill 1

Q9
K63
QJ1063
952
J432 AK5
AJ42 Q105
4 A7
K864 QJ1073
10876
987
K9852
A

Giver: Nord

Tema: Spille ut toppen av sekvens

Poeng for Nord-Syd: Nord bør begynne med å spille ut toppen av sekvens i ruter, altså ruQ, som også lover ruJ og ru10. Det er som oftest lurt å spille ut sin lengste farge, fordi det er der det er enklest å få mange stikk. Når syd kommer inn på klA bør hen fortsette i fargen makker har spilt ut, altså ruter, siden det er der makker tenker at det er enklest å få flere stikk. Her kan Nord-Syd få fire ruterstikk og ett kløverstikk, totalt fem stikk.

Poeng for Øst-Vest: Når øst kommer inn bør hen begynne å spille kløver, siden det er lengste fargen. Også her bør man spille toppen av sekvens, altså klQ, som lover klJ og kl10. Øst-Vest bør fortsette å spille kløver når de kommer inn igjen, for å få alle kløverstikkene sine. Det er også veldig viktig å ikke kaste kløveren sin når Nord-Syd spiller ruter, for det er stikk man skal ta senere. Hvis Øst-Vest beholder alle kløverene sine, så kan de få fire kløverstikk, ett ruterstikk, ett hjerterstikk og to sparstikk, totalt åtte stikk. Det er også mulighet å godspille flere stikk, men hvis motstanderne allerede har tatt fem stikk kan de ikke få mer enn åtte. Merk at her er det veldig viktig å godspille kløveren før man tar de sikre stikkene sine i de andre fargene, for om man gjør det kan motstanderne hente flere stikk når de kommer inn.

Spill 2

J64
Q1064
J97
J108
AK98 Q32
87 J2

KQ103 A52
542 AKQ97
 1075
 AK953
 864
 63

Giver: Øst

Tema: Spille ut toppen av sekvens

Poeng for Nord-Syd: Hvis Nord-Syd kommer inn bør de begynne å spille på hjerteren, siden det er den lengste fargen til både nord og syd. Om de kommer inn og får tatt hjerterstikkene sine kan de få opp til fem stikk, men om Øst-Vest spiller kortene sine riktig er det ikke noe Nord-Syd kan gjøre, og de kan ende opp med så lite som null stikk.

Poeng for Øst-Vest: Her bør øst begynne med klA, som er toppen av sekvens fra sin lengste farge. Husk at når man spiller ut esset i en farge lover man kun ess og konge, men man kan også ha dama. Hvis øst greier å telle hvor mange kløver som de andre spiller, så kan hen se at etter tre runder med høye kløvere, altså ess, konge og dame, så er alle de andre tomme for kløver. Det betyr at kl9 og kl7 har blitt godspilt. Derfor kan øst starte med fem kløverstikk. Etterpå må øst skifte til en annen farge. Når øst spiller en ny farge brukes det invitt på samme måte som i utspill, det betyr at hvis man spiller en liten har man en honnør i fargen, og ønsker at makker skal spille den fargen tilbake. Øst har ikke så lyst til at vest spiller en ny hjerter om hen kommer inn, så her er det lurt å skifte til spar eller ruter. Hvis vest saket hjerter når øst spilte kløver så kan Øst-Vest ta alle stikkene, men det er ikke alltid så lett å vite hva man skal sake, så det kan være Nord-Syd må få hjerterstikk på slutten. Her er det bare om å gjøre at Øst-Vest venter så lenge som mulig med å spille hjerter, så de kan hente stikkene sine først.

Spill 3

 J53
 AJ964
 A6
 A63
A1076 94
K82 1073
K943 QJ10875
Q9 J5
 KQ82
 Q5
 2
 K108742

Giver: Syd

Tema: Invittutspill

Poeng for Nord-Syd: Her bør syd spille ut fra sin lengste farge, altså kløver. Siden hen ikke har tre høye kort etter hverandre, har man ikke en sekvens, men siden man har klK kan man spille ut det minste kortet i fargen for å vise at man har en honnør, altså invittutspill. Så her er riktig utspill kl2. Nord vet at kløver sannsynligvis er beste fargen til makker, og bør derfor gå opp med klA, og fortsette med en ny kløver. Det er veldig ofte lurt å fortsette i fargen som makker ha spilt ut, siden det er fargen hvor makker tenker det er størst potensiale for å få stikk. Hvis nord fortsetter med kløver er det viktig at syd legger klK i stikk to, sånn at ikke Øst-Vest får et kløverstikk de ikke trenger å få. Både klQ og klJ blir lagt under klA og klK, som betyr at kl10 står, og Nord-Syd kan derfor få seks kløverstikk. Etter at syd har tatt alle kløverstikkene sine må hen skifte til en ny farge, da kan det være lurt å skifte til den lengste gjenværende fargen, altså spar. Her har man heller ingen sekvens, siden det kun er to honnører etter hverandre, så også her bør man spille den minste sparen, for å vise invitt. Da kan Nord-Syd godspille minst to sparstikk, i tillegg til at de har både hjerteress og ruteress, som betyr at de kan ta ti stikk.

Poeng for Øst-Vest: Både øst og vest blir nødt til å sake mange kort på kløveren til syd, det er aldri lett å vite hva man skal sake, men det er lurt å sake kort som man ikke kommer til å få stikk på uansett, også er det ofte lurt å prøve å beholde langfargen sin. For at Øst-Vest skal få noe særlig med stikk er det viktig at de beholder rutereren sin, og at de spiller ruter hver gang de har mulighet, men det er ikke nødvendigvis så lett å vite, så det kan godt hende at særlig vest saker rutereren sin, og da blir det vanskelig å få så mye stikk. I tillegg kan Nord-Syd med beste spilling ta veldig mye stikk, så Øst-Vest bør være veldig fornøyd om de får minst tre stikk, men det er ikke sikkert det er så lett en gang.

Spill 4

	AKQ754
	KJ7
	87
	A3
1063	8
A43	965
A104	J9652
Q764	KJ102
	J92
	Q1082
	KQ3
	985

Giver: Vest

Tema: Invittutspill

Poeng for Nord-Syd: Når nord kommer inn på klA bør hen ta sparstikkene sine. Siden hen har ess, konge og dame i spar skal hen starte med toppen av sekvens. Hvis nord greier å telle hvor mange spar som går hos motparten ser hen at alle sparene blir spilt på spA, spK og spQ, og derfor er de tre sparene godspilt. Etter at hen har tatt sparstikkene sine bør hen skifte til enten ruter eller hjerter, siden kløver er fargen motstanderne begynte å spille bør man unngå å spille den fargen.

Poeng for Øst-Vest: Her bør vest spille ut fra den lengste fargen sin, altså kløver. Siden hen har en honnør i kløver, men ikke en sekvens, så spiller hen ut invittutspill, altså kl4. Øst har også en god kløver, og fortsetter med kløver om hen får mulighet. Når nord tar sparstikkene sine er det viktig at Øst-Vest ikke kaster kløveren sin, siden det er fargen hvor man kan hente flest stikk. Vest kan trygt kaste tre små ruter og hjerter. Øst kan også trygt kaste ruter og hjerter. Hvis Øst-Vest beholder kløverene sine kan de få fem stikk, med tre i kløver og ruter- og hjerteress.

Spill 5

AK7
AK
QJ1098
AK2
QJ1092 43
5 QJ10986
A2 K3
QJ1098 753
865
7432
7654
64

Giver: Nord

Tema: Spille langfargen først

Poeng for Nord-Syd: Her har nord veldig gode kort, men det er veldig viktig at hen godspiller ruterfargen sin før hen tar sine sikre stikk. Om man bare tar ess og konge i alle fargene har man godspilt fargene til Øst-Vest, og man vil ikke få noe mer. Om man derimot starter med en ruter, så rekker man å godspille ruterens sin før motparten rekker å godspille fargene sine. Hvis man bare tar ess og kongene får man seks stikk, om man starter med ruterens får man i tillegg tre ruterstikk, og får totalt ni stikk. Her får ikke syd gjort så mye fra eller til, annet enn å passe på at man legger riktig farge.

Poeng for Øst-Vest: Hvis nord starter med å ta for ess og kongene sine, så er det bare for Øst-Vest å ta stikkene som har blitt godspilt, og de vil få sju stikk. Om nord derimot starter med ruter må Øst-Vest passe på at de ikke legger ruA og ruK i samme runde. Om vest kommer inn først bør hen skifte til toppen av sekvens i spar eller kløver, altså klQ eller spQ. Når øst da kommer inn bør hen fortsette å hjelpe makker med å godspille fargen sin, selv om hen selv har en god farge, for det er bedre å få godspilt en farge, enn at begge prøver å godspille hver sin farge og at ingen får det til. Hvis øst kommer inn først bør hen skifte til hjQ, for å prøve å godspille hjerterfargen sin. Når vest da kommer inn etterpå har hen ikke mer hjerter å spille, og må da skifte til toppen av sekvens fra en av sine egne farger. Når spillfører spiller ruterens sin er det viktig at øst holder på hjerteren sin, og at vest beholder QJ10 i både spar og kløver, for at ikke spillfører skal få for en av småkortene i fargen. Om fargen har blitt spilt en gang før må man beholde to høye kort i fargen, om den er spilt to

ganger så må man beholde ett kort i den fargen. Da får Øst-Vest fire stikk, to i ruter og ett i kløver og ett i spar.

Spill 6

Q109
9
8743
AKQ93
AK542 J76
642 853
952 AKQJ
J10 754
83
AKQJ107
T6
862

Giver: Øst

Tema: Styrke- og svakhetskast

Poeng for Nord-Syd: Hvis øst begynner med fire runder med ruter, så må syd sake to kort. Da er det viktig å huske på at når man saker en ny farge, så er det styrke eller svakhet, altså hvis man kaster et lite kort viser det minst en honnør i fargen, mens et høyt kort benekter en honnør i fargen. Hvis syd kaster hj7, som er det minste kortet, så er det ikke sikkert at det er så lett for nord å tolke at det er et lite kort, siden hj7 ser ganske høy ut. I stedet for så kan man kaste svakhet i spar og kløver, altså sp8 og kl8, som benekter en honnør i de fargene, så kan man håpe på at nord skjønner at hvis man ikke vil ha verken spar eller kløver, så vil man ha hjerter. Når Nord-Syd kommer inn har de elleve stikk, med fem stikk i kløver og seks stikk i hjerter, men motstanderne har sannsynligvis allerede tatt en del stikk, så man må nøye seg med resten av det motstanderne ikke har tatt. Merk at det er vanskelig å huske på at man kan kaste svakhet i andre farger, i stedet for å kaste styrke i fargen man har lyst på.

Poeng for Øst-Vest: Her er det lurt av øst å spille ut ruter, siden det er lengste fargen, og det er fire sikre stikk. Det er en sekvens i ruter, så riktig utspill er ruA. På den fjerde runden med ruter så har ikke vest flere ruter, og må sake et kort. Da er det viktig at vest husker på at det viser styrke eller svakhet, og det er like viktig at øst følger med på hvilket signal vest gir, for det hjelper ikke at vest forteller hvilken farge hen ønsker seg hvis ikke øst følger med. Siden vest har veldig lyst til at makker skal spille spar bør hen kaste sp2. Da vet øst at vest har en honnør i spar, og skifter til spar. Da kan de hente de seks først stikkene, om vest skifter til noe annet enn spar kan Nord-Syd ta resten av stikkene.

Spill 7

K752
Q94
K1084

64
A64 93
J6 1075
J7 AQ963
AKJ875 Q32
 QJ108
 AK832
 52
 109

Giver: Syd

Tema: Styrke- og svakhetskast

Poeng for Nord-Syd: Syd bør spille ut sin lengste farge, altså hjerter. Når man har ess og konge i en farge trenger man ikke mer enn to kort etter hverandre for å spille ut toppen av sekvens, så derfor bør man spille ut hjA. Når man spiller ut en honnør, så skal makker legge styrke eller svakhet i første runde. Det betyr at om nord legger det minste kortet sitt lover det hjerterdame. Denne gangen legger nord hj4, og siden syd har både hj2 og hj3 vet syd at hj4 må være det laveste kortet til nord. Derfor bør syd spille en liten hjerter i andre runde, sånn at makker kan få for hjQ og spille en ny hjerter til syd så syd kan ta resten av hjerterstikkene. Om syd fortsetter med hjerterkonge, og så spiller en liten hjerter så kommer nord i på hjerterdame, men har nå ikke lengre flere hjerter å spille, så syd får ikke for de små hjerterene sine som er godspilt. Hvis syd greier å spille en liten hjerter og få hjerter tilbake for å så ta alle hjerterstikkene sine, så må hen etterpå skifte til en annen farge. Da er det lurt å følge med på hva makker har saket på hjerteren. Her kan nord kaste styrke både i ruter og spar. Da er det lurt av syd å skifte til spar, siden hen har en sekvens i spar. Da er det viktig å huske å spille toppen av sekvensen. Så kan de godspille sparstikk til senere.

Poeng for Øst-Vest: Hvis vest kommer inn på spA så bør hen skifte til kløver, og med ess og konge så er det nok for å spille toppen av sekvens, så vest skifter til klA. Siden det er første gang det blir spilt kløver, så skal øst legge styrke eller svakhet og med klQ så skal man legge styrke, altså kl2. Da bør vest spille en liten kløver, sånn at øst kan ta for klQ og spille en liten kløver tilbake. Om vest først tar for klK og så spiller en liten kløver, så kommer aldri vest inn igjen for å hente resten av kløverstikkene sine. Siden det ikke er vest som starter med å spille, og Nord-Syd kan ha startet med fem hjerterstikk, så kan øst ha kastet kløver allerede, da er det viktig at vest fulgte med på hvilke kløvere som ble kastet. Hvis øst kastet kl2 så er det styrke, og det lover en honnør i kløver, som betyr at hen må ha klQ, og det er trygt å skifte til en liten kløver i første kløverrunde. Om øst har kastet to kløvere, så er det få kløvere igjen, og det er lov å håpe på at klQ må bli spilt under klA og klK, og at resten av kløveren vil stå etterpå. Hvis Øst-Vest får alle kløverstikkene sine, så kan de ta minst åtte stikk, med seks kløverstikk, spares og ruteress.

Spill 8

A63
AK86
73
J975

QJ1087	K92
J5	94
K108	AJ642
864	A103
54	
Q10732	
Q95	
KQ2	

Giver: Vest

Tema: Beholde langfargene sine når man må sake

Poeng for Nord-Syd: Når nord kommer inn bør hen skifte til sin beste farge, altså hjerter. Når man har to farger som er like lange, bør man skifte til den beste fargen. Siden ess og konge er nok for en sekvens, så bør man skifte til hjA. Da skal syd legge styrke med hjQ, og legger derfor hj2. Så kan Nord-Syd ta fem hjerterstikk. Etter hjerteren bør man skifte til kløver, siden det er begges nest beste farge.

Poeng for Øst-Vest: Her bør vest spille ut toppen av sekvens fra sin lengste farge, altså spQ. Da skal makker legge styrke fra både spA og spK, så vest vet at det er lurt å fortsette med spar neste gang hen har mulighet. Hvis Nord-Syd spiller hjerter må både øst og vest sake tre kort, da er det viktig at de ikke saker sparen sin, som de akkurat har godspilt. Vest bør derfor kaste kløver, som hen ikke har bruk for, og øst kan kaste både ruter og kløver. Det er viktig å huske at vest må starte med å kaste kl8, og ikke en liten kløver, siden hen ikke har en honnør i kløver, mens øst bør starte med å kaste en liten både ruter og kløver. Hvis de beholder sparen sin, så kan de få minst sju stikk, med fire stikk i spar, to stikk i ruter og ett stikk i kløver.

