

Leksjon 1



Om spillet bridge

Bridge er et kortspill som spilles verden over.

Man trenger et bord, en vanlig kortstokk og et antall spillere som kan deles på 4. Det er fullt mulig å bare være 4 spillere og ha det gøy, men den virkelige konkurransen begynner når vi er minst to bord. Ved bordet sitter spillerne som N (nord), Ø (øst), S (syd) og V (vest).

N spiller sammen med S. Ø spiller sammen med V.

Makkerne holder sammen som par hele kvelden.

Bridge består av to adskilte deler: Melde-delen og spille-delen.

Spilledelen er ganske lik spillingen i f.eks. «amerikaner», men meldedelen er helt spesiell for bridge. I kurset vil vi mest konsentrere oss om meldingene, men vil også gi dere tips og «regler» for spilling og motspill.

Vi skal i dette kurset bruke meldesystemet SAYC. (Standard American Yellow Card) som er et system som alle bridgespillere kan. Noen har valgt å bruke andre systemer når de spiller med sin faste makker, men alle kan omstille seg til SAYC når de spiller med deg.

Noen begreper:

Farger: Vi har disse fargene i bridge

NT (Grand)

♠ Spar

♥ Hjerter

♦ Ruter

♣ Kløver

Disse er rangert med NT (Grand) som mest verdifull og kløver som den minst verdifulle. *Hjerter og spar kalles majorfarger*, og

Ruter og kløver kalles minorfarger

NT er strengt tatt ikke en farge, men er i en kontrakt hvor vi ikke har trumf (NT står for No Triumph)

Honnørpoeng (HP):

Når vi skal melde i bridge skal vi vise hvor sterke kort vi har og hvilke farger vi har. Som hjelpemiddel til det har vi gitt billedkortene verdi slik:

Ess (A) teller 4

Konge (K) teller 3

Dame (Q) teller 2

Knekt (J) teller 1

Da er det 10 honnørpoeng i hver farge og 40 honnørpoeng i stokken.

En helt gjennomsnittlig hånd inneholder altså 10 poeng.

Honnørpoengene er bare et hjelpemiddel og du kan i noen tilfeller få utdelt kort hvor du klart ser at du kan ta mange stikk uten at du har så mange poeng.

På kurset kommer vi til å legge mest vekt på honnørpoeng for å lære oss å melde styrken vår.

Noen uttrykk:

Giver: Når spillet starter er det den som har «giver» eller «dealer» på mappen vendt mot seg til å melde først. Han kan melde pass eller han kan åpne meldingsforløpet med en annen melding

Åpner: Den første som melder noe annet enn pass.

Åpningshånd:

For å kunne åpne et meldingsforløp må vi har kort som oppfyller kriterier for å åpne. Åpningshender deler vi i tre kategorier:

Normalåpning : Vi har 12-19 honnørpoeng

Sterke åpninger: Vi har mer enn 19 poeng

Svake åpninger : (Sperreåpninger); Vi har under 12 poeng, men en så lang farge at vi kan ta en del stikk med den som trumf. Vi gjør det samtidig vanskelig for motparten å melde.

Vi skal de første kveldene konsentrere oss om normalåpninger. I alle normalåpninger starter vi med en melding på 1-trinnet.

Kontrakt:

Siste melding i et meldingsforløp er gitt når de andre tre passer meldingen. Denne siste meldingen blir kalt kontrakten.

Eksempel:

Meldingen går: Nord - øst- syd - vest
 1 spar - pass - 2 spar - pass-
 3 spar - pass - pass - pass

Kontrakten blir da 3 spar.

Antall stikk i kontrakten

Det laveste meldetrinnet er 1

For å finne ut hvor mange stikk man må ta, må man alltid legge 6 til det trinnet man har meldt på. Man kan altså ikke melde lavere enn $1+6=7$ stikk

I eksempelet over har man meldt at man tror man kan ta $6+3=9$ stikk

Spillefører: Er den som skal spille kontrakten, og som har meldt kontraktens farge først. I eksempelet over blir Nord Spillefører.

Blindemann: Spilleførerens makker.

Han skal legge sine kort åpent på bordet etter at spilleren til høyre for ham har spilt ut til første stikk. I eksempelet over blir Syd blindemann.

Utspiller: Den som skal spille ut til første stikk. I eksempelet over blir Øst utspiller.

Utgang og slem

I amerikaner er det om å gjøre å få kontrakten på lavest mulig nivå. Slik er det ikke i bridge, Her er det om å gjøre å melde riktigst mulig. Hvis du og din makker til sammen har gode nok kort, må dere prøve å nå et nivå som gir bonus, det høyeste av disse nivåene er slem.

For å få bonus må man både melde og spille hjem disse kontraktene.

Storeslem = 13 stikk og gir kjempebonus

Lilleslem = 12 stikk og gir også høy bonus

Vi regner at vi må ha over **32** poeng for lilleslem,

..... og over **36** poeng for storeslem.

I løpet av en spillekveld skjer dette sjeldent.

Derfor er det for bridge lagt inn enda et nivå som gir bonus.

Dette nivået kalles utgang

For å oppnå dette nivået kreves det: (*Legger 6 til det trinnet man har meldt*)

NT: **3NT** = 9 stikk (6+3)

Spar: **4 spar** = 10 stikk (6+4)

Hjerter: **4 hjerter** = 10 stikk (6+4)

Ruter: **5 ruter** = 11 stikk (6+5)

Kløver: **5 Kløver** = 11 stikk (6+5)

Vi regner at du og makker til sammen må ha minst 26 poeng for å spille utgang. Det har dere ofte i løpet av en kveld og derfor er det viktig at vi prøver å finne ut om vi har 26 poeng til sammen

Om meldinger:

Meldinger i bridge er kommunikasjon mellom deg og din makker.

Gjennom meldinger skal dere finne ut om dere skal spille en kontrakt med trumf eller NT, og dere skal finne ut hvor sterke kort dere har til sammen.

Når det gjelder om dere skal spille trumf, så sier vi at dersom dere til sammen har minst 8 kort i en farge (Helst da major), skal dere ha den fargen som trumf. Da sier vi at dere har tilpass i fargen. Har dere ikke 8 kort til sammen i en farge, må dere normalt spille NT.

Og når det gjelder styrke så skal dere komme i utgang hvis dere til sammen har ca 26 poeng. Hvis ikke, må dere stoppe på et så lavt nivå som mulig.

Dette er det viktigste og vanskeligste i bridge.

Å komme høyt nok opp, men ikke for høyt.

Endelig skal dere lære en melding.

Åpningsmeldingen 1 spar og noen svar på den.

Først et noen begreper:

Når din makker åpner, får han navnet «**åpneren**»

og du som er makkeren hans får navnet «**svarhånden**».

De begrepene vil vi bruke når vi skriver og snakker om meldingsforløpet.

Så til meldingen:

Åpneren sier 1 spar. Det betyr at han har 12-19 poeng (HP) og minst 5 spar.

Så er det svarhåndens (makkers) tur. Først ser han om han har minst 3 spar (at de har trumf-tilpasning) I vårt tilfelle her, har han det.

Han skal da svare makkeren sin og både vise at han har tilpasning og hvor mange poeng han har. (allerede nå begynner svarhånden å tenke på om de skal i utgang = 26HP).

Systemet har klare «fasitsvar» på åpningsmeldingen 1 spar (husk at svarene gjelder ved tilpass):

0-5 poeng = pass

6-9 poeng = 2spar

10-11 poeng = 3 spar

Du kan like gjerne pugge disse svarene på 1-sparåpning først som sist.

Selv om de er bestemt av systemet vårt så er jo systemet bygget på logikk og fornuft så vi skal si litt mere om hvert av disse svarene.

Pass sier:

Jeg har maks 5 poeng og selv om du skulle ha 19, så har vi ikke nok til utgang.

2 spar sier:

(6-9 poeng) Makker, jeg har minst 3 spar og hvis du har maksimum (17-19) poeng så er det mulig at vi skal i utgang

3 spar sier:

(10-11) poeng Makker, jeg tror vi kan ha nok til utgang dersom du har litt mere enn 12 poeng. (Vi kaller ofte dette for en invitasjon)

Den ekstra glupe lurer nok på hva han skal melde hvis han har mere enn 11 poeng men det skal vi ta senere. Det er nemlig ikke «fasitsvar» på det.

Bordskikk:

Når du er ferdig med kurset og vil ut i verden å spille bør du vite litt om gode skikker ved bridgebordet. Det er hyggelig om du hilser og sier noen ord eller smiler til motspillerne når du setter deg ved bordet, MEN når kortene er tatt opp og de andre konsentrerer seg, er det ikke alle som synes det er hyggelig å høre fortellinger fra din verden. Det er også lurt å venne seg til å konsentrere seg bare om kortene og meldingene når du har tatt opp kortene. Husk at motstandernes meldinger viser deg hva de har. Det vil komme til nytte når dere starter spilledelen.

Og selv om du har «kjedelige» kort så har du jo en makker og du skal være med å bidra til at dere kommer i riktig kontrakt eller får flest mulig stikk i motspill. En ukonsentrert og uinteressert makker er ikke inspirerende å ha.

Ut i verden

I Aust-Agder er det mange bridgeklubber.

Arendalsknektene er jo vår klubb og vi håper jo at du vil spille hos oss etter kurset.

Vi spiller tirsdager fra 17.30 til ca 22. Hvis du vil spille, må du spille hele kvelden. Det vanlige er at du finner deg en makker selv men Geir vil være behjelpelig med det i starten. Selv om du ikke er ferdig med kurset, kan du spille i klubben. Forutsetningen er at du føler at du har opparbeidet en viss «fart» slik at du ikke sinker altfor mye og at du tør melde uten å være helt sikker på om det blir riktig. Det betyr nok at du vil melde litt feil av og til men det går veldig fint. (men opplæringen skjer på kurset og du kan ikke forvente at du kan be om hjelp til meldinger på tirsdagene). Ellers er det nok lurt å komme en tirsdagskveld og sitte bak en av hjelperne og se hvordan spillingen foregår.

Generell Info:

De andre klubbene i Aust Agder er:

Myra. Spiller på Myra grendehus torsdager kl 18.00

Øyestadspiller på Lunderød idrettspark tirsdager

Birkeland på idrettshuset tirsdager kl 18.00

Grimstad på Grimstad vertshus onsdager kl 18.00

Lillesand på Gamle Middelskolen torsdager kl 18.00

Arendal spiller på Lunderød mandager kl 18.00

Åmli & Vegårshei onsdager kl. 18.00

Risør mandager

Hvis du går inn på www.bridge.no finner du alle klubbenes hjemmesider.

Der finner du også informasjon om turneringer du kan spille når du blir hekta på bridge. For å spille i Arendalsknektene kan du betale kr 25 pr gang eller 250 pr halvår. Hvis du skal spille i de andre klubbene eller spille turneringer må du være medlem i bridgeforbundet. Hvis du er helt ny og aldri har vært medlem før koster det kun kr 100 de to første årene. Senere koster det 330 pr år. Hvis du vil melde deg inn i forbundet, ordner Glenn Andre det.

Det koster dessuten ca. kr 50 pr gang i andre klubber.

Kontakter i Arendalsknektene:

Gunnar Gundersen. Eskestølveien 57, 4848 Arendal, tlf 911 63 454

Torhild Hanssen. Eskestølveien 57, 4848 Arendal, tlf 481 18 637

Geir Vedøy, Våjeveien 268, 4810 Eydehavn, tlf 971 10 802 (Leder)

Glenn Andre Vedøy, Våjeveien 268, 4810 Eydehavn, tlf 905 96 835

Hjemmesiden til klubben <http://www.akkbk.no/>

Facebook