

Bridge

på 10 minuter



VÄLKOMMEN TILL BRIDGENS FASCINERANDE VÄRLD

På de här sidorna kommer du på några minuter få en inblick i ett helt nytt kortspel som roar och utmanar kortspelare över hela världen. Världsbidgeförbundet räknar med att det finns drygt en miljon tävlingsspelare i världen. Alla spelar efter samma regelbok. I Sverige finns omkring 25.000 tävlingsspelare i nära 400 klubbar, från Ystad i söder till Kiruna i norr.

BRIDGE – INGET TURSPEL

Bridge är ett spel där det går ut på att vinna så många poäng som möjligt. De flesta som spelar kort tror att tävlingsbridge, precis som de flesta andra kortspel, handlar om att ha ”tur med korten”. I tävlingsbridge är turmomentet borta! Hur det kan vara så återkommer vi till.

GRUNDFÖRUTSÄTTNINGAR

- ♣ Bridge är ett kortspel för fyra personer.
- ♣ Spelarna mitt emot varandra bildar par och de två paren spelar mot varandra.
- ♣ Vi spelar med en vanlig kortlek utan jokrar och alla 52 kort delas ut. Varje spelare får 13 kort.

STEG FÖR STEG

Det bästa sättet att lära sig spela bridge på är att börja med en förenklad form av spelet.

Varje giv består av två moment, efter det att man delat ut korten: *budgivning* och *spel*.

I budgivningen får alla fyra spelarna i tur och ordning beskriva sina kort och kämpa om att få spela.

Därefter följer spelet. De som bjudit högst bestämmer vad som ska spelas och om det ska spelas med eller utan trumf.

BUDGIVNINGEN

1. Räkna poäng

Innan budgivningen börjar, räknar var och en efter hur bra kort man har på sin hand. Det sker genom att du sätter poäng på de *honnörer* du har: ess, kung, dam och knekt.

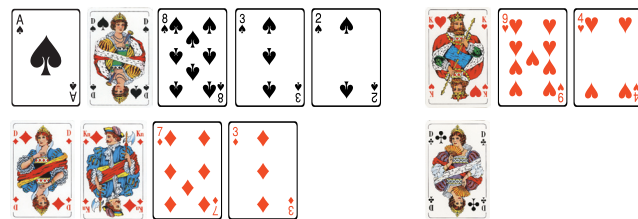
KORT	POÄNG	
Ess	4	♣ I varje färg finns det 10 poäng.
Kung	3	
Dam	2	♣ I hela kortleken finns det 40 poäng.
Knekt	1	

2. Börja budgivning – vem är starkast?

Budgivningen inleds med att var och en av spelarna talar om hur många poäng man har. Den spelare som givit, delat ut korten, börjar. Det par som har flest poäng vinner budgivningen.

EXEMPEL

Låt oss säga att du fått korten som visas i exemplet här nedan.



Du har 14 poäng. Under budgivningen berättar din partner att han har 12 poäng. Det innebär att ni tillsammans har 26 poäng. Alltså betydligt starkare kort än era motståndare, som har 14 poäng ($40 - 26 = 14$) tillsammans. Visar det sig att båda paren fått 20 poäng, ger man om.

3. Med eller utan trumf?

Nästa steg är att bestämma om det ska spelas med eller utan *trumf*. Det starkaste paret i varje giv, du och din partner i detta exempel, fortsätter nu bud-

givningen med att gemensamt bestämma om ni vill spela med eller utan trumf.

Har ni tillsammans åtta kort eller fler i någon av de fyra färgerna, ska ni spela med den färgen som **trumffärg**. Har ni inte minst åtta kort ihop i någon färg, ska ni välja att spela **utan trumf**.

I spel utan trumf är det alltid det högsta kortet i den spelade färgen som vinner sticket. I trumfspel kan du vinna stick genom att spela ett kort i trumf-färgen, när du inte har något kort i den spelade färgen. Om flera spelare trumfar i samma stick, vinnas sticket av den som spelat den högsta trumfen.

Observera att du inte är tvungen att spela trumf, när du inte kan bekänna färg. Du får kasta, **saka**, vilket kort som helst i de två övriga färgerna.

4. Vilken färg?

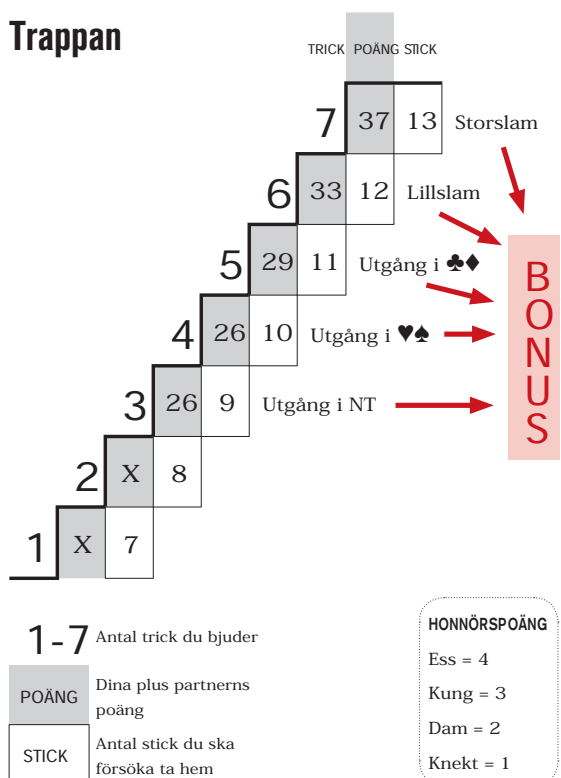
Hur många kort din partner och du har tillsammans i de fyra färgerna, framkommer under den fortsatta budgivningen.

Du börjar med att fråga din partner hur många kort han har i spader och därefter i hjärter, ruter och klöver.

Partnern berättar att han har två kort i spader, fem i hjärter, tre i ruter och tre i klöver. I en färg, hjärter, har ni åtta kort tillsammans (eftersom du har tre hjärter på din hand). Ni ska då välja att spela med hjärter som trumf.

5. Hur många stick?

Nu återstår bara att fastställa hur många stick ni tror att ni kan ta. Här är **Trappan** ett fint hjälpmedel. Ni har tillsammans 26 poäng. Titta nu i Trappan!



Trappan visar att ni bör kunna vinna 10 stick. Nu bjuder ni 10 stick med hjärter som trumf. Hade ni bara haft 24 poäng tillsammans, men fortfarande åtta hjärter ihop, visar Trappan att ni bör kunna ta åtta stick. Budet hade då blivit 8 stick med hjärter som trumf.

SPELET

Budgivningen är nu avslutad och själva spelet kan börja.

Spelet går ut på att du med din medspelare, partner, ska ta så många stick som möjligt. Ett stick består av fyra kort, ett från varje spelare. Första kortet i varje stick bestämmer vilken färg som spelas. Den spelare som spelat det högsta kortet i den utspelade färgen vinner sticket.

I bridge är esset det högsta och tvåan det lägsta kortet i varje färg. I varje stick får du spela vilket kort du vill, högt eller lågt, i den utspelade färgen. Färgernas rangordning i bridge är i fallande ordning; spader, hjärter, ruter och klöver.

En viktig regel bridge är att du måste följa färg, **bekänna**, så länge du kan. Om du inte kan bekänna får du spela vilket kort du vill i någon av de tre övriga färgerna.

När alla stick i given (13) har spelats, räknar man hur många stick vardera paret tagit, skriver upp resultatet och kontrollerar om spelföraren har klarat sitt kontrakt eller inte.

6. Spela ut och börja spelet

Det är den av er som har de bästa korten (flest poäng) som ska sköta spelet. I vårt exempel är det du som blir **spelförare**.

Den av motspelarna som sitter till vänster om spelföraren spelar ut det första kortet i det första sticket. Han gör ett **utspel**. Utspelaren väljer vilket kort han vill. Därefter lägger spelförarens partner upp sina 13 kort på bordet, med bildsidan upp. Han blir därmed **träkarl** och får nu inte delta i spelet på annat sätt än att spela de kort som du som spelförare ber honom spela i varje stick. Du sköter alltså både dina egna kort och din partners, träkarlen.

Träkarl (Din partner)

Motspelare



Motspelare

Spelförare (Du)

Efter utspelet spelar varje spelare i tur och ordning, medurs, ett kort i den utspelade färgen. Den som vinner sticket, den som spelat det högsta kortet i färgen eller trumfat högst, spelar första kortet i nästa stick. Så fortgår spelet till dess att alla 13 sticken spelats.

7. Vilket par vinner?

Det par vinner, som efter ett på förhand bestämt antal givar, t ex 4, 8, 12 eller 16, fått ihop flest resultatpoäng.

Vi återgår till vårt exempel. Om din partner och du klarar att vinna det antal stick som ni bjöd, dvs 10 stick med hjärter som trumf, belönas ni med 420 poäng. Tar ni 9 stick eller färre, betyder det att ni fått straff. För varje straff får ni betala ut 50 poäng till motspelarna.

Tar ni å andra sidan fler stick än ni bjudit får ni betalt för varje extra stick. Om ni bjuder 8 stick utan trumf och vinner 9 stick får ni 120 poäng för de åtta bjudna sticken plus 30 poäng för det nionde, extra, sticket, alltså sammanlagt 150 poäng.

Resultatpoängen ökar kraftigt när ni bjudit och vunnit minst 9 stick utan trumf, minst 10 med spader eller hjärter som trumf eller minst 11 stick med ruter eller klöver som trumf. Det kallas för *bonuspoäng*. Flest bonuspoäng får du och din partner för bjuden och vunnen *lillslam*, då ni bara förlorar ett enda stick och tar 12 stick, samt för *storslam*, då ni sopar hem alla 13 sticken, med eller utan trumf.

Hur man räknar ut resultatpoängen behöver man inte kunna utantill. Se poängtabellen nedan.

RÄTTVIST SPEL

I tävlingsbridge spelar man normalt vid minst två bord. Genom att använda sig av en *bricka*, en rektangulär plastbricka med fyra fickor, markerad med Nord-Syd-Öst-Väst, kan man efter spelet lägga in korten i brickan. På så sätt kan man vid övriga bord spela med exakt samma kort och jämföra resultaten (de resultatpoäng man ha fått).

Jämförelsen görs på samma sätt som i många andra sporter, med varierande poäng. I bridge gäller två poäng för vinst, ett för oavgjort och noll för förlust.

I exemplet vann ni tio stick med hjärter som trumf, vilket ni hade bjudit. Det gav 420 poäng. Då kan resultatet se ut så här:

RESULTATPOÄNG			POÄNG		
BORD	NS	ÖV	NS	ÖV	
1.	420		8	2	
2.	400		6	4	
3.	170		4	6	
4.	450		10	0	
5.		50	2	8	
6.		100	0	10	

420 vinner mot 400, 170, 50 och 100 (4 x vinst 2 poäng = 8 till NS och 2 till ÖV vid ert bord) och förlust mot 450.

På så sätt är det mesta av turen borta, även om man ibland naturligtvis har turen eller oturen att möta motspelare som bjuder eller spelar bättre eller sämre än alla andra. Detta hör dock mer till spelet, eller vad tycker du?

MER OM BRIDGE

Vill du lära dig mera om bridge? Kontakta din närmaste bridgeklubb! Information om kurser och adresser till våra bridgeklubbar hittar du på www.svenskbridge.se

Lycka till med ditt bridgespel!



SVENSK
BRIDGE

Nygatan 3, 803 20 Gävle • Tel 026-65 60 70
www.svenskbridge.se

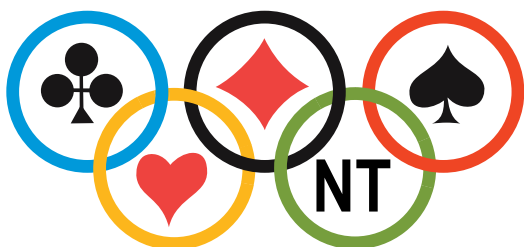
Poängtabell

STICK	7	8	9	10	11	12	13	För extra stick
Sang	90	120	400	430	460	990	1520	30
♠♥	80	110	140	420	450	980	1510	30
♦♣	70	90	110	130	400	920	1440	20
STRAFF	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	osv...
	-50	-100	-150	-200	-250	-300	-350	-50 / stick

Rödmarkerade fält visar bonuspoäng som erhålls om man bjuder och lyckas med sitt kontrakt. Tabellen förutsätter att man spelar utan "zoner".

VISSTE DU DETTA OM BRIDGE?

- ♣ Bridge är en av världens billigaste sporter.
- ♣ Allsvenskan i bridge spelas i fyra divisioner.
- ♣ Över 400 klubbar i Sverige tävlingsspelar i bridge.
- ♣ I Bridge spelas det om DM-, SM-, NM-, EM-, VM- och OS-medaljer.
- ♣ Bridge är *A Recognized Organisation* i IOC.
- ♣ Fler än 300.000 i Sverige kan spela bridge.
- ♣ I Förbundet Svensk Bridge finns det ca 25.000 medlemmar, 400 klubbar och 21 distriktsförbund.
- ♣ Bridgeklubben S:t Erik i Stockholm, med sina ca 2.500 medlemmar, är världens största bridgeklubb.
- ♣ Du kan spela bridge på Internet.
- ♣ Bridge har spelats sedan 1920-talet.
- ♣ Vi har svenska proffs som försörjer sig på att spela bridge.
- ♣ Svensk bridge håller världsklass.
- ♣ Det finns skolor som har ämnet bridge på schemat.
- ♣ För mer information om bridge och kurser se vår hemsida: www.svenskbridge.se



ORDLISTA

BEKÄNNA Du måste följa färg, om du kan.

BONUSPÖÄNG Bonuspoäng erhålls när man i budgivningen begär minst 9 stick utan trumf, minst 10 stick i hjärter eller spader alternativt minst 11 stick i klöver eller ruter – och spelar hem minst dessa stick.

BRICKA Korten förvaras i en s k bricka, vilken har väderstrecksmarkeringar.

BUDGIVNING I budgivningen får alla fyra spelare i tur och ordning beskriva sina kort och kämpa om att få ta hand om spelet.

HONNÖRER Ess, kung, dam och knekt.

LILLSLAM När man begär och klarar av att ta 12 stick.

MOTSPELARE Spelföraren och träkarlens motståndare.

SAKA Har du slut på en färg som spelas måste du saka, d v s lägga någon annan färg, om du inte vill spela trumf i försök att vinna sticket.

SPEL Efter budgivningen följer spelet av själva korten. Den sida (Nord-Syd eller Öst-Väst) som i budgivningen bjudit högst bestämmer om det ska spelas med eller utan trumf.

SPELFÖRARE Den sida som har de bästa korten ska sköta spelet. En i det paret blir spelförare och den andre träkarl.

STICK Ett kort från varje spelare utgör ett stick. Den spelare som lagt det högsta kortet i den spelade färgen – eller trumfar högst – vinner sticket.

STORSLAM När man begär och klarar av att ta samtliga 13 stick.

TRAPPAN Trappan hjälper dig att fastställa hur många stick du och din partner ska kunna spela hem.

TRUMF I trumfspel kan du vinna stick, genom att spela ett kort i trumffärgen, när du inte har något kort i den spelade färgen.

TRÄKARL Träkarlen är partner till spelföraren och lägger upp sina samtliga 13 kort på bordet, direkt efter utspelet. Träkarlen lägger det kort spelföraren väljer.

UTAN TRUMF I spel utan trumf vinner alltid det högsta kortet i den spelade färgen sticket.

UTSPEL Den av motspelarna som sitter till vänster om spelföraren spelar ut i det första sticket.



Bricka.

Foto: Sara Mackey