

# Bridgekurs

Xx skole

Dato, 2018



# Velkommen til bridgekurs!



Dette bildet er tatt på et lynkurs på en folkehøgskole.



# Bridge

- Kortspill for 4 personer
- Teamwork
- Problemløsning
- Kreativitet
- Taktikk
- Sosialt
- Konkurransen



# Norge juniorverdensmestere 2014

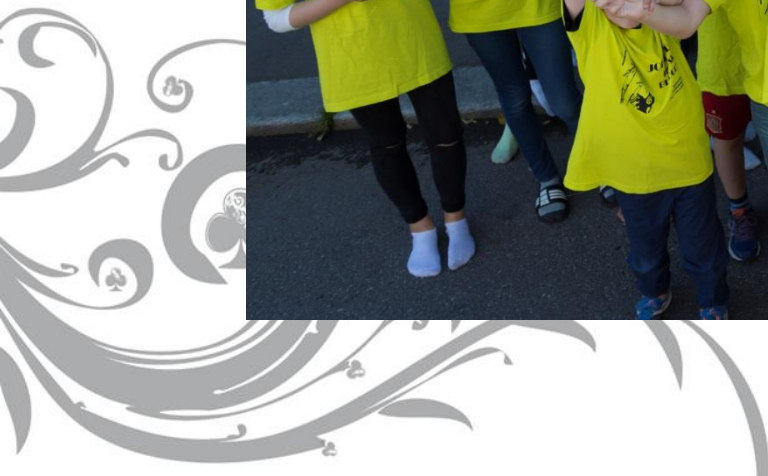


# Bridge – et spill for DEG?

- Junior: opp til 25 år.
- Juniormesterskap: Norge og internasjonalt.
- Skolemesterskap: 23.-24. november 2018
  
- Norsk Bridgeforbunds sommerleir:
  - Ca 100 deltakere – 9-25 år.
  - Kortspilling og andre morsomme aktiviteter.
  
- Kanskje kunne dette være noe for DEG?



# Gruppebilde fra sommerleiren



# Bridgekurs

Skole

Dato, 2018





# Kort lærerveiledning

- Målet er at elevene skal ha det gøy, og mestre en enkel form for bridge
- Snakk med alle assistentene om at de må bruke vanlig norsk språk, og ikke bridgebegrep som elevene ikke kjenner
- Undervisningen foregår best ved bordene – med mest mulig praksis og korte teoribolker
- Denne presentasjonen er ment som en støtte for foreleser. Når du blir trygg på stoffet anbefaler vi at du gjennomfører undervisningen uten bruk av denne power pointen. I kommentarfeltet vil du finne utfyllende beskrivelse av øvelsene. Lykke til!

# Hvilke kortspill har du spilt?



# Om kortstokken i bridge

- Vanlig kortstokk
- 52 kort
- Ingen jokere
- Kortene fra høyest til lavest: Ess, konge, dame (dronning), knekt, 10, 9.....2
- Kortene fordeles på de fire spillerne



# Stikk

- I bridge er det om å gjøre å ta flest mulig stikk.
- Stikk = Et kort fra hver spiller
- Første kortet avgjør hvilken farge
- Spillerne følger på etter tur med klokka
- Høyeste kortet i fargen vinner stikket
- Den som vinner: spiller først ut til neste stikk
- Hvis man ikke har fargen som spilles, kan man legge et hvilket som helst kort, men er ikke med i kampen om stikket

# Markering av stikk

- Samler *ikke* sammen kortene (som er vanlig i f. eks spillet Amerikaner).
- Hver spiller legger kortene foran seg på bordet etter at de er spilt



Vunnet stikk



Tapt stikk

- Kortet peker mot spilleren/paret som vant stikket.

# Spilling I: Ta stikk individuelt

- Stokk kortene og del ut
- Den som har delt ut spiller på til første stikk
- Marker stikkene slik at kortene "peker" mot den som har vunnet stikket. Legg det som en "minus" hvis noen andre har vunnet stikket.
- Se hvem som tar flest stikk
- Hvilke kort fikk dere stikk for? Snu "1-tallene" og se hvilke kort som vant stikk



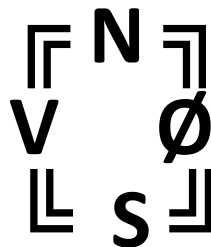
# Spilling II: Ta stikk som makkerpar

- I bridge spiller vi på lag, to og to
- De to spillerne som sitter rett overfor hverandre ved bordet er på lag.
- De som er på lag kalles makkere
- Makkerparet samarbeider om å ta flest mulig stikk til sammen
- Hvis makker vinner et stikk, markerer du også det som vunnet stikk



# Bridge

- Kortspill for 4 personer
- Plassert rundt et bord



- Nord (N) og syd (S) er **makkere** (på lag).
- Øst (Ø) og vest (V) er **makkere** (på lag).
- NS spiller mot ØV.



# Forenklet bridge

- Meldedel
  - Hensikt: Finne ut hvem som har best kort
  - Det paret med flest poeng får styre spillet
  - I lynbridge: meldedelen forenklet i forhold til vanlig bridge
- Spilledel
  - Om å gjøre å ta flest mulig stikk
  - Helt lik vanlig bridge



# Meldedel

- **Mål**
  - Finne ut:
  - Hvor mange stikk vi kan vinne sammen med makker?
- **Middel – Honnørpoeng (hp)**
  - ess → 4 hp
  - konge → 3 hp
  - dame → 2 hp
  - knekt → 1 hp
- Hver farge → 10 hp
- Totalt → 40 hp



# Melderegler (1)

- I meldedelen melder man om hvor mange hp man har
- Må ha minst 12 hp for å melde. Dette kalles *ÅPNING*.
- Når vi har åpning, minst 12 hp, forteller vi de andre hvor mange hp vi har. F. eks. «*syttten*»
- Har vi mindre enn 12 hp sier vi *PASS*.



# Melderegler (2)



- Giver starter
- Deretter melder spillerne etter tur med klokka

# Melderegler (3)

- Når din makker har åpnet:
  - Du må fortelle hvor mange hp du har
- Åpneren avslutter med å summere makkerparets hp
- Kan så finne ut hvor mange stikk vi kan forvente å ta



# Stikk-trappen

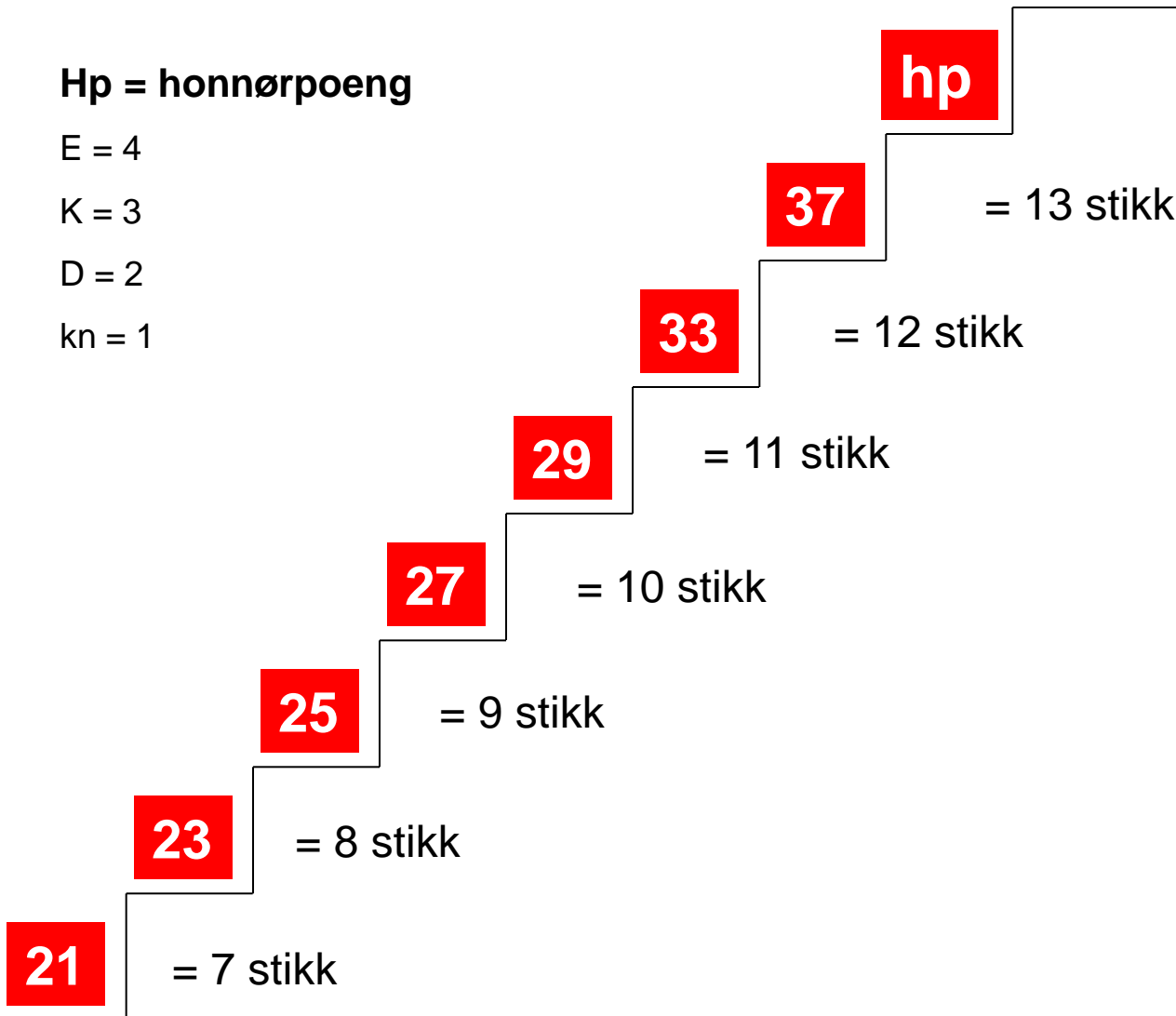
**Hp = honnørpoeng**

$E = 4$

$K = 3$

$D = 2$

$kn = 1$



# Meld og spill

- Stokk kortene og del ut
- Giver begynner å melde
- Meld etter tur
- Finn ut hvor mange stikk makkerparet med flest hp til sammen skal ta
- Hvor mange stikk må motstanderne ta for å forhindre dem i å greie dette?





# Hvem får styre spillet?

Svar: Paret som har flest hp til sammen.

## Hvem har flest hp?

Nord	Syd	Sum NS
9	18	27

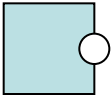
Øst	Vest	Sum ØV
3	10	13

Svar: NS har flest hp, og får styre spillet.



# Meldeeksempel

Giver: Øst

	<b>Nora</b>	
	♠ D 2	
	♥ 5 4 3 2	
	♦ K 3 2	
	♣ E 4 3 2	
		
	<b>Siv</b>	
	♠ K kn 10 9 3	
	♥ E K 6	
	♦ E 5 4	
	♣ K 5	
<b>Vegard</b>		<b>Øystein</b>
♠ E 8 7		♠ 6 5 4
♥ kn 8		♥ D 10 9 7
♦ D 9 7 6		♦ kn 10 8
♣ D kn 10 9		♣ 8 7 6

Vegard	Nora	Øystein	Siv
		pass	18
pass	9	pass	27

# Poengberegningen

- Poengene blir bestemt ut fra hvor mange stikk man har bydd, og om man greier kontrakten eller ikke
- Et stikk for lite = en beit
- Bonus for å melde (og greie) en høy kontrakt
- Dette kan en lære mer om senere



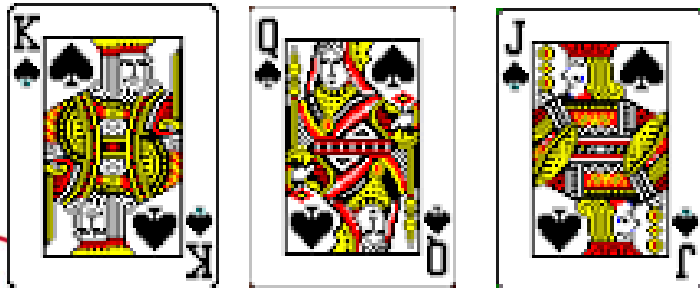
# Spilledel

- Helt lik vanlig bridge
- Viktige roller
  - **Spillefører**
    - Den som åpnet: Siv
  - **Utspiller**
    - Motstander til venstre for spillefører: Vegard
    - Spiller først ut til første stikk
  - **Blindemann**
    - Makker til spillefører: Nora
    - Etter første utspill, legger blindemanns kort på bordet med bilsiden opp slik at alle kan se dem.
    - For resten av spillet vil spillefører bestemme over blindemann sine kort.



# Utspiller

- Den som sitter til venstre for spillefører, spiller først ut til første stikk
- Hva bør vi spille ut?



# Utspillstips

- Sekvens er to eller flere høye kort som kommer etter hverandre. Eks K D kn
  - Spill høyeste kortet fra en sekvens på 3 kort
    - Gir også en viktig beskjed til makker
  - Når vi ikke har sekvens:
    - Minste kort fra vår lengste farge



# Spilledelen starter

Nora

♠ D 2

♥ 5 4 3 2

♦ K 3 2

♣ E 4 3 2

Lykke til!

Vegard

♠ E 8 7

♥ kn 8

♦ D 9 7 6

♣ D kn 10 9

Siv

Takk!

Utspill? ♣ D



# Spilleplan

- Telle sikre/trygge stikk
  - Stikk som kan vinnes uten at motparten kommer inn
- Legge en plan for hvordan de manglende stikkene kan vinnes





# Spilleeksempel

Vegard  
Utspel: ♣ D

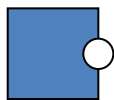
Nora

♠ D 2

♥ 5 4 3 2

♦ K 3 2

♣ E 4 3 2



Siv

♠ K kn 10 9 3

♥ E K 6

♦ E 5 4

♣ K 5

Sikre stikk?

Spar 0

Hjerter 2

Ruter 2

Kløver 2

Totalt 6

Mangler  $10-6=4$

Kontrakt: 10 stikk uten trumf



# Tips til spillefører

- Tell sikre stikk
- Legg en plan
- Bygg stikk! (= godspille)
- Ta langfargestikk
- Begynn med den fargen det må jobbes med –  
essene kan en ta for senere
- Pass på at du får tak i alle stikkene dine



# Avslutning ½ dag

- Hvor kan dere spille bridge senere?
- Sommerleir med bridge
- Skolemesterskap i bridge 23.-24. november



# Del II

- Repetisjon begrep: farge, antall kort i hver farge, hvilket kort er høyest, stikk, makker, spillefører, utspiller, blindemann



# Trumfkontrakt

- Så langt har vi spilt uten trumf også kalt grand
- Kort i trumffargen stikker kort i alle andre farger
- Hvis vi har minst 8 kort til sammen i en farge, vil det vanligvis være lurt å spille med trumf
- Hvis flere spiller trumf i samme stikk, vinner høyeste trumf
- Kan bare trumfe når du er fri/tom i den fargen som blir spilt ut
- Ikke nødt å trumfe

# Velge trumf (alt. 1)

- Når makkerparet har funnet ut hvor mange stikk de skal ta, legger blindemann ned kortene fordekt, sortert etter farger, og snur ett kort i hver farge
- Spillefører velger fargen med flest kort til sammen som trumf



# Velge trumf (alt. 2)

Makkerparet diskuterer og finner ut om de har en bra trumffarge:

Nora: "Jeg har bra spar"

Siv: "Det har ikke jeg, jeg har lengst hjerter"

Nora: "Hjerter passer ganske bra for meg også"

Siv: "Da kan vi spille med hjerter som trumf"



# Eksempel

Giver: Øst

Vegard

♠ 8 7

♥ 10 9 8

♦ E K D 10

♣ D 10 9 5

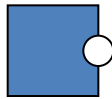
Nora

♠ K D kn 5

♥ D 5 4 3

♦ 4 3 2

♣ K 2



Siv

♠ 4 3 2

♥ E K kn 6

♦ kn 5

♣ E kn 4 3

Øystein

♠ E 10 9 6

♥ 7 6

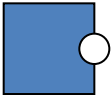
♦ 9 8 7 6

♣ 8 7 6

Vegard	Nora	Øystein	Siv
pass	11	pass	14
pass	11	pass	25



# Eksempel

	Nora	
	♠ K D kn 6	
	♥ D 5 4 3	
	♦ 4 3 2	
	♣ K 2	
		
	Siv	
	♠ 5 4 3	
	♥ E K kn 6	
	♦ kn 5	
	♣ E kn 4 3	
Vegard		Øystein
♠ 8 7		♠ E 10 9 2
♥ 10 9 8		♥ 7 6
♦ E K D 10		♦ 9 8 7 6
♣ D 10 9 5		♣ 8 7 6

Utspill ruter ess

Ruter konge

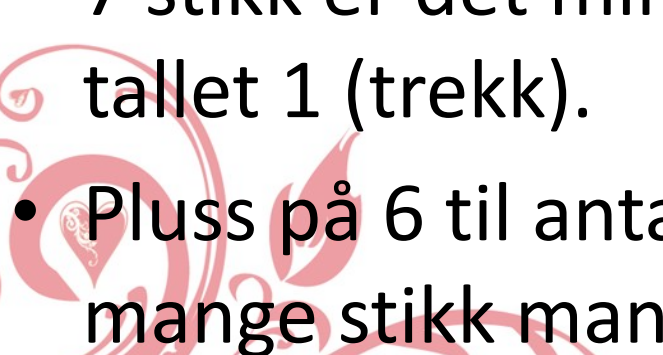
Ruter dame

# Spilleplan trumfkontrakt

- Stort sett som i grand
- Ha kontroll på hvor mange trumf som er igjen hos motstanderne
- Trekke ut motstanderne sine trumf hvis du ikke kan trumfe på den hånda du har færrest trumf
  - Spesielt viktig når du har dårlig trumf



# Kontrakt

- Kontrakten angir hvor mange stikk spilleførende side skal ta, og hva som skal være trumf (evt. NT – uten trumf)
  - Motspillernes mål er å forhindre spillefører i å greie kontrakten
  - 7 stikk er det minste man kan by, og det er gitt tallet 1 (trekk).
  - Pluss på 6 til antall trekk for å finne ut hvor mange stikk man byr
- 

# Hva er trumf, og hvor mange stikk skal spillefører ta?

- 3♦
- 5♣
- 4♥
- 7♠
- 1NT



# Meld og spill

- Del ut, meld og spill



# Spilling

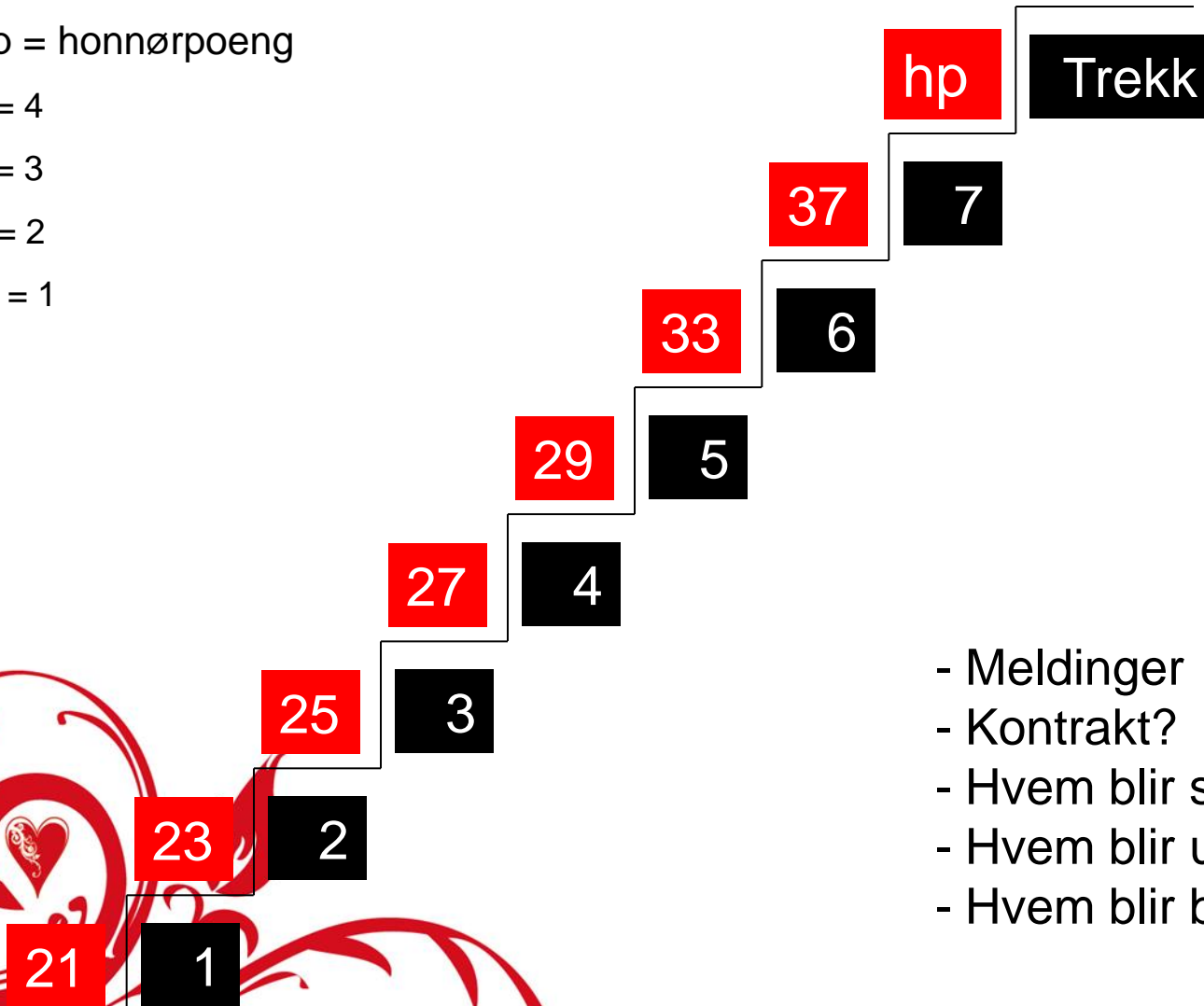
Hp = honnørpoeng

E = 4

K = 3

D = 2

kn = 1



- Meldinger
- Kontrakt?
- Hvem blir spillefører?
- Hvem blir utspiller?
- Hvem blir blindemann?

# Ekstrastikk i trumf

♠ 987



♠ EKDkn10

- Spar er trumf
- Kan trekke ut motpartens spar ved å spille spar 3, 4 eller 5 ganger. Får 5 sparstikk
- Dersom man får trumfet med en av sparene hos blindemann, får man et stikk i bordet og fremdeles 5 sparstikk hos syd. Dermed har man fått et ekstrastikk
- Merk at om man trumfer hos syd, gir dette ikke ekstrastikk

# Øvelse

- Gi tilfeldig 4 spill
  - Bestem antall stikk
  - Velg trumf / grand
  - Hvem er spillefører?
  - Hvem er utspiller?
  - Hvem er blindemann?
  - Skal ikke gjennomføre selve spillet





# Utspill mot trumfkontrakt

- Spille ut en farge der du bare har ett kort i håp om at du får stikk for en eller flere trumf
- Sekvensutspill
  - Spille høyeste fra en sekvens på to kort
- Spille ut minste kortet fra en farge med honnør
- Spille ut et høyt kort (9, 8, 7, 6) fra en farge uten honnør



# Avslutning del II



# Del III

- Repetisjon begrep
- Repetisjon trumf
- Spillteknikk: Langfargestikk, godspille



# Spilling

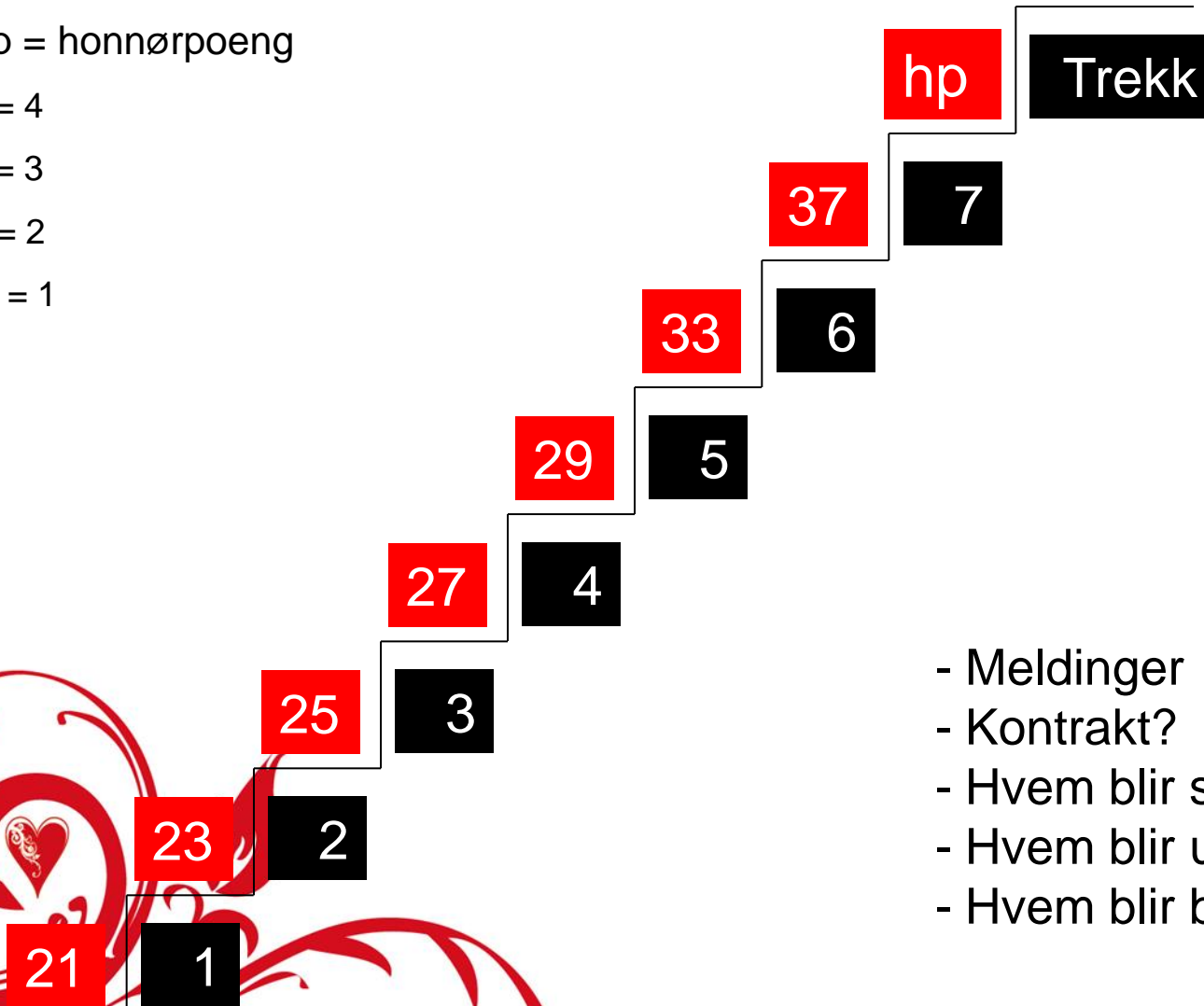
Hp = honnørpoeng

E = 4

K = 3

D = 2

kn = 1



- Meldinger
- Kontrakt?
- Hvem blir spillefører?
- Hvem blir utspiller?
- Hvem blir blindemann?

# Mer avanserte meldinger

- Vanligvis lettere å vinne trumfkontrakter enn grandkontrakter
- Fordelen av å spille trumfkontrakt, vil vanligvis svare til minst 2 hp
- Kan få lov å kontrakten til melde mer enn meldetabellen tilsier for å nå utgang
  - Aktuelt når vi har mange trumf og ser at det er mulig å få "ekstrastikk" i trumf
  - Av samme grunn, kan vi velge å spille 9/10 stikk uten trumf istedenfor med kløver/ruter som trumf



# Poengberegning

Kontrakt	1	2	3	4	5	6	7	Overstikk	Beter
Grand	90	120	600	630	660	1440	2220	30	50
♠♥	80	110	140	620	650	1430	2210	30	50
♦♣	70	90	110	130	600	1370	2140	20	50

- Overstikk – Ekstrastikk utover det som er meldt
- Utgang – 9 stikk i grand, 10 i hjerter / spar eller 11 i kløver / ruter
  - Bonus – stort hopp i poengene
- Lilleslem – 12 stikk
- Storeslem – 13 stikk



# Finesse

- Spille på at en bestemt motstander har et eller flere spesielle kort
- Eksempel

♠ E D  
 ♠ N 7  
 V Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 3 2

♠ K D 5  
 ♠ N 7  
 V Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 4 3 2

♠ D Kn 5  
 ♠ N 7  
 V Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 4 3 2

♠ E kn 10  
 ♠ N 7  
 V Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ 4 3 2

♠ E 3 2  
 ♠ N 7  
 V Ø  
 ♠ S 4  
 ♠ D 5 4

