

Larsson
Melander's

16 STENKLARA SIDOR FÖR KORTLIRARE

BRIDGE

1

1998

PRIS
19:50
(inkl. moms)

Husorgan för ungdomsbridgen

ÅRETS SPEL

ALLA ÅR

TIPSSKOLAN

NICHLAS LÄR UT SINA
VASSASTE TIPS



Free on the ZONE

INTERNET GAMING ZONE

S P ♠ D E S

34 Spoib
mpj37
GeoTex
ccdee

35 meemer1
MeditatingAr
CountingApp
CoolCube

36 Faulty586
manolo1p
AgedAltair
CoolCube

37 McDeele
Bill_frm_Dall
Macintorsk
paxworld

38 wodexin
waqar
ZenrinMaster
flipflopppppp

39 BigLar1
marrie
robot_h
farmboy4u

Players: 209
Net: ●
Friends 1
Macintorsk
Users 208
_jimr
_bwana1
Aarborte
abn173d
acrobat7
AdnanKaracl
adrew_
Agebeta226
Ahad
akilic
alevy
alstexri
amada
andyz
annemarie1

(Exit)> DavePRSYR
(Exit)> GloveHand
twoxtrouble> hi pat
twoxtrouble> hi ma
[Type here to talk t

Microsoft Gaming Zone Bridge - IMPs - Table 37

Bill_frm_Dallas

paxworld

McDeele

Macintorsk

Bill_frm_Dallas: sayc pt
paxworld: tu

WWW.ZONE.COM

ANDRA HELT KLART GODKÄNDA SAIJTER:
SPELABRIDGE.COM, BRIDGEFEDERATION.SE,
BRIDGEPLAZA.COM

VÄLKOMMEN TILL ETT NYTT LIV

När du nu har kommit så här långt måste du vara lurad. Något har gjort att du har fått upp blicken för den här blaskan. När vi nu fått din uppmärksamhet så ska vi också övertyga dig om varför du ska fortsätta läsa.

VARFÖR BRIDGE?

Enkelt. Vi tror att du är en person som vill anta en utmaning och lära dig det spel som är överlägset alla andra. En sport med fart i. En sport med stort tävlingsmoment i. Och självklart det här med kompisar förstås.

Bridge är, till skillnad mot andra sporter, en sport där du använder huvudet till något annat än att dunka mot en boll. Bridge är världens största inomhussport. Det finns uppskattningsvis 300 000 utövare i Sverige.

Bridge spelas som distrikts- svenska- nordiska- europeiska- och världsmästerskap. Dessutom är bridge godkänt av IOK (Internationella Olympiska Kommittén).

Bridge är framförallt en ball fritidssysselsättning.

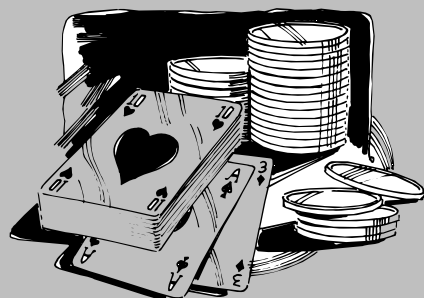
I den här tidningen skall vi presentera vad Bridge är för något. När du kommer till slutet av denna blaska kommer du att kunna lira skjortan av dina polare.

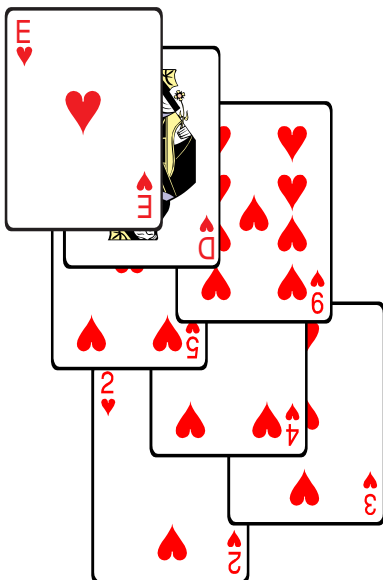
Lycka till behöver du knappast, kör hårt...

BRIDGE ges ut av Sveriges Bridgeförbund.
Denna blaska har skapats under ett halvårs funderande, en bilfärd från Skövde till Stockholm och två dygn på Radisson Hotell i Frösundavik.
Adress: Kungsgatan 36 • 111 35 Stockholm • Tfn: 08-22 00 56
<http://www.bridgefederation.se>
Tryckt på Accidenstryckeriet, Sundsvall 1998

Innehåll

- 2 **INTERNET**
Några schyssta
websidor om bridge.
- 3 **OM DENNA BLASKA**
Vakna, det är ju denna
sida!
- 4-9 **INTRO**
En kort intro till ett
ovanligt ballt spel som
heter B R I D G E...
- 10 **TIPSSKOLAN**
Nichlas Eliazohn lär ut
ett och annat så att du
ska kunna bli bäst.
- 12 **POÄNG**
Alla poäng du behöver
för detta spel.





JAHA, VAD ÄR BRIDGE?

Bridge är ett kortspel för fyra personer. Det spelas med en helt vanlig kortlek. Målet med spelet är att vinna så många poäng som möjligt.

I bridge är esset det högsta och tvåan det lägsta kortet.

Poäng får du genom att vinna stick. Ett stick är när alla spelare har spelat ett kort (du måste följa färg) - det högsta kortet vinner.

När du inte kan följa färg får du spela något annat kort, vilket som helst.

TVÅ DELAR

Bridge är ett spel som spelas i två delar. Först startar en budgivning där du talar om hur många stick du tror dig kunna vinna med eller utan trumf. Självklart kan du välja att inte spela alls.

Den andra delen består av spelet. Efter spelet tittar du efter hur du lyckats med din uppgift.

NI BILDAR PAR

Du, och dina tre polare sätter sig ned så att ni bildar par och sitter mitt emot varandra.

Den som sitter mittemot dig, är din partner och ni spelar tillsammans. Det betyder att om din partner vinner ett stick, gör du det också.



BLANDA OCH GE

Någon kring bordet tar kortleken, blandar, och delar ut korten tills de tar slut. Då har alla fått 13 kort.

Du spelar tills dina kort tar slut. Hur många stick kan du maximalt vinna under ett bridgespel?

RÄKNA 1+1?

Nu skall vi räkna och se vad din hand är värd. Ess är fyra poäng, kung tre, dam två och knekt en poäng. Hur många poäng har du?

SORTERA

Ta upp dina kort och sortera dem i ordning. För att du ska se någon skillnad på korten, är det bäst att sortera dem svart-rött-svart-rött.

BJUDA

Du har fått de kort som finns till höger. Nästa steg är nu att komma igång med budgivningen.

För att förenkla budgivningen har man skapat ett system, där du räknar poäng på dina kort för att se om de är bra eller inte.

Om du har 13 poäng så är handen hygglig, har du 20 eller fler så är den bra.

SCHYSSTA KORT

Antingen har du nu dåliga, hyggliga eller bra kort beroende på hur många poäng du har. Har du dåliga kort är ditt bud lätt - Pass, dvs jag tänker inte vinna fler stick än motståndarna.

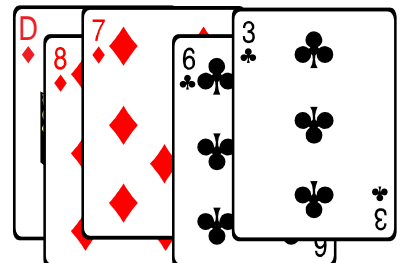
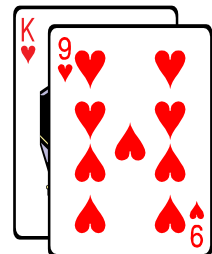
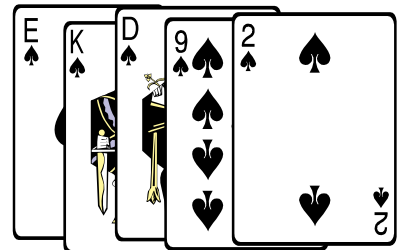
OBS! Efter tre pass i följd är budgivningen slut. (Dock inte i första varvet!)

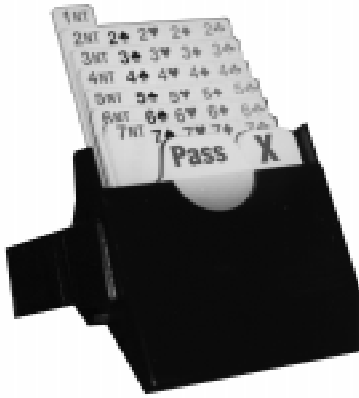
Har du hyggliga kort skall du vara med och kämpa i budgivningen. Kanske har din partner också hyggliga kort och då har ni ju bra kort tillsammans.

POÄNG

| | | |
|----------|------|---|
| Ess | (14) | 4 |
| Kung | (13) | 3 |
| Dam | (12) | 2 |
| Knekt | (11) | 1 |
| Tia | (10) | 0 |
| nia-tvåa | | 0 |

Du tar alltså bort den första siffran så har du hur många poäng kortet är värt. Schysst va?





ETT NYTT SPRÅK

Att bjuda är ungefär som att tala ett annat språk. Vad du försöker göra i budgivningen är att berätta vad du har för kort. Titta på korten här till höger. Hur ska du berätta vad du har för hand?

Du har bäst i spader eller hur? Sedan har du hyggliga kort. Så vad du då bjuder är 1 spader.

Rangordningen för färgerna är klöver-ruter-hjärter-spader och högst är utan trumf (ingen färg!).

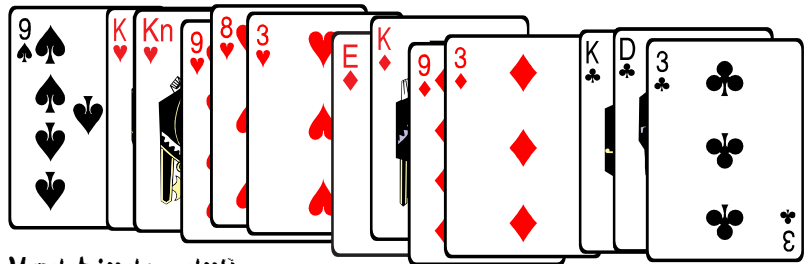
LET THE GAME BEGIN

Nu är det dags att börja spela på riktigt. Den som först bjudit en färg blir också spelförare i den om man "vinner" budgivningen. Alltså kan man bjuda flera gånger.

Enda kravet då man bjuder är att de bud som följer efter ditt bud är högre.

ETT EXEMPEL

Du har följande kort:

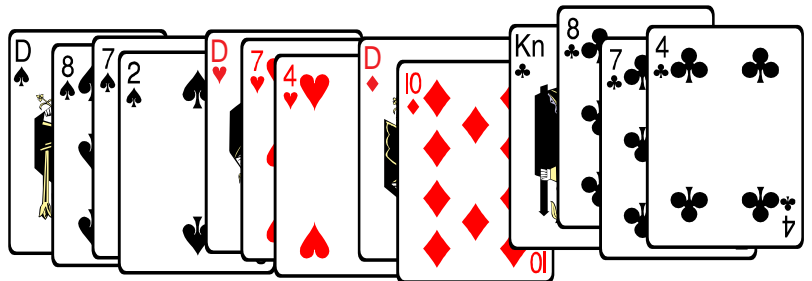


Vad bjuder du?

FACIT

Förhoppningsvis tyckte du 1 hjärter. Vad du nu sagt till din partner är - Hörru, partner jag har lite hyggliga kort och min bästa färg är hjärter.

Din partner har följande kort.



BRIDGE
SPELAS
I HELA
VÄRLDEN,
PÅ SAMMA
SPRÅK.

VAD SKALL HAN BJUDA?

Förhoppningsvis kom du fram till spader för det är ju partners bästa färg eller hur? 1 spader.

Han säger då. -Jadu, du har bra i hjärter - jag har inte så bra där, men jag har bra i spader.

Du kollar nu igen på dina kort. Blir spader bra? Nej, knappast.

Låt oss titta på våra kort en gång till. Har vi något nytt vi kan förmedla till vår partner, så att han förstår vad vi har?

Du har ju fått en färg till ruter, så du bjuder ruter på lägsta nivå, vilket är två ruter (se bilden på förra sidan).

Genom att bjuda hjärter först och sedan ruter så har du talat om att din bästa, och längsta, färg är hjärter. Du har även talat om att din näst bästa färg är ruter och att du inte gillar partners spader.

Vad ska nu din partner bjuda?

Blir ruter bra? Nej. Blir hjärter bra? Kanske. Vi provar 2 hjärter.

FÖRSTA, ANDRA, TREDJE

När ingen har något att tillägga i budgivningen passar man. Efter tre pass är budgivningen avslutad.

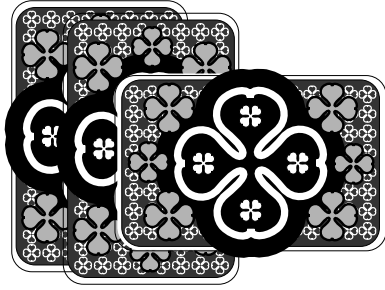
Efter budgivningen så tar spelet vid. Den som först bjudit den färg som ska spelas av paret, eller utan färg, blir spelförare.

Den som sitter till vänster om spelföraren kallas för utspelare och startar spelet med att spela ut ett kort, vilket som helst. När detta är klart lägger partnern till spelföraren upp sina kort på bordet så att alla ser dem.

Spelföraren spelar nu både sina egna och partners kort.

Den som lägger upp sina kort på bordet kallas för tråkare. (Partnern till spelföraren :-)





MARKERA STICK

När det första sticket är spelat markerar var och en av spelarna framför sig om man vunnit det eller inte.

Självklart vänder man kortet upp och ned så att man inte kan se vilka kort som spelats. Om du markerar kortet så att det står upp som en etta, har du vunnit sticket. Markerar du det liggande, som ett minus, har du förlorat sticket.

UTSKJUTARE

Att spela ut är som att delta i budgivningen, du försöker tala om något för din partner.

Så när du spelar ut, spelar du ut från din längsta och bästa färg.

Om dina motståndare spelar trumf, kanske du väljer din kortaste.

RÄKNA OCH KIKA EFTER

Efter att ni har spelat given, räknar du hur många stick din sida har vunnit. Titta sedan i tabellen hur många poäng du får.

Först kollar du efter vad ni bjöd, och sedan hur många stick ni vann tillsammans.

Om ni tog mindre stick än vad ni skulle så får era motståndare poäng istället, då har ni gått straff.

Idén med spelet var ju att ta så många poäng som möjligt. Nu har vi gått igenom hela spelet och tänkte lämna lite tips så att du ska bli bättre spelare.

VILL VARA MÉ

Om motståndaren som sitter före dig öppnar budgivningen så kanske även du vill vara med om du har hyggliga kort. Då är det bara att bjuda och samma regler gäller som tidigare. Du måste bjuda ett högre bud än vad som tidigare bjudits.

Var inte blyg och kom ihåg att det är tillsammans med partnern som du ska komma överens om vad ni ska spela.



VISA OM DU GILLAR DIN PARTNERS FÄRG

Om din partner öppnar budgivningen med tex 1 spader ska du först visa om du gillar färgen, gör du inte det, bjud något annat.

När gillar man sin partners färg?

Det är när erat par tillsammans har minst åtta kort i den färgen. Ibland kan det vara lite lurigt och veta, då får man chans.

Men en enkel regel är denna:

- * När man bjuder en färg första gången lovar man fyra kort i färgen.
- * Om man bjuder sin färg en gång till visar man minst sex kort i färgen.
- * Om man bjuder en färg och senare bjuder en annan färg visar man minst fem i den första färgen och fyra i andra!

MERA POÄNG?

Vi ville ha så mycket poäng som möjligt, det var vi överens om. Vi ska titta på detta exempel.

Nisse tar 9 stick utan trumf.

Nisse och Linda hade bara begärt 7 stick utan trumf.

(1 NT No Triumph) och får då 150 poäng och motståndarna inga poäng. (Se tabell längst bak)

Om Nisse och Linda begärt 9 stick så hade de även fått en bonus och fått 400 poäng istället.

Detta kallas för utgångsbonus. Man kan också få lillslam-, och storslamsbonus om man begär 12 eller 13 stick.

UTGÅNG

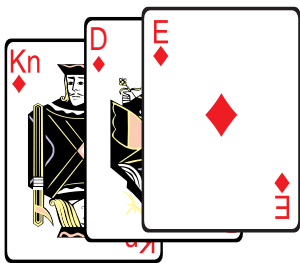
För att klara utgång så behöver du 25 poäng tillsammans med din partner. 4-3-2-1 du vet. För att klara lillslam behövs minst 32 poäng och för storlam 36.

För utgång
behöver man:

25

poäng





ÄNNU MERA POÄNG

Tänk på att spelet går ut på att ta så många poäng som möjligt. Om ni varje gång bjuder för högt (begär för många stick) så är det bara era motståndare som får poäng.

SVARA PÅ PARTNERNS DRAG

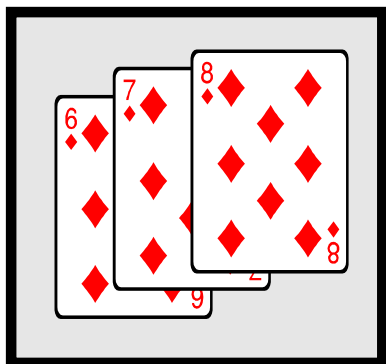
Om din partner spelar ut en färg så kan det vara listigt att spela tillbaka den så fort du får chansen. Men det hade du väl redan klurat ut?

MERA BUDGIVNING

Så fort din partner, eller du själv, bjuder en ny färg så får man inte passa. Detta kallar vi för krav. Alltså är en ny färg, som partnern eller du själv bjuder, krav.

NICHLAS TIPS

Nichlas är en framgångsrik bridgespelare som är bl a nordisk mästare. Här har han fyra tips till dig.



TIPS 1

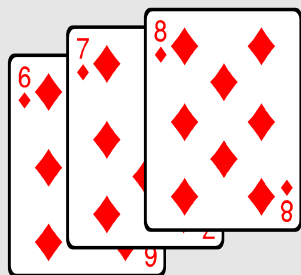
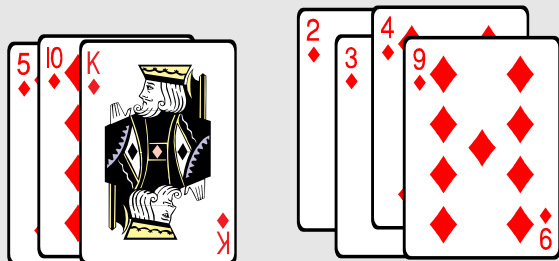
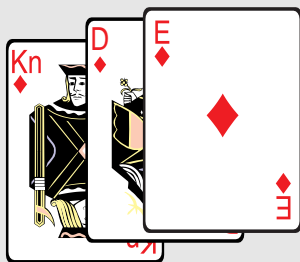
Exempelvis säg att du har korten ovan till vänster. De som är inramade är de du har på handen och de andra är alltså de som finns på bordet.

Hur många stick vinner du i den här färgen?

Du har ett säkert på esset. Sen om du spelar damen så får du också ett på knekten under förutsättning att motståndarna vinner med sin kung. Kan du få tre stick i färgen?

Vi fantiserar oss att färgen är som på den nedre bilden till vänster. Då kan du spela sexan och vad än han till vänster spelar så kan du bara spela ett högre kort så vinner du sticket.

Detta kallas för att maska. Om du sedan spelar en annan färg så du kommer in till handen igen kan du spela åttan och upprepa din mask så oavsett vad



motspelarna gör får du tre stick i färgen.
Låt oss säga att färgen är som här till höger.

Nu spelar du självklart likadant men kommer att förlora ett stick till kungen. Chansen att du får tre stick är alltså 50%.

TIPS 2

Ett annat tips är att snabbt försöka fixa stick i dina långa färger. Säg att du har de kort som finns längst nere till höger på denna sida.

Hur många säkra stick har du? Inga! Men om du spelar kungen och motståndarna tar för sitt ess så har du fem säkra stick.

Detta kallas för att godspela sin färg. Självklart kan man även som försvarsspelare godspela färgerna.

Onekligen är det så att det är svårare att se det som försvarsspelare då man inte får se sin partners kort som spelföraren gör.

TIPS 3

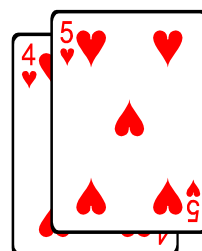
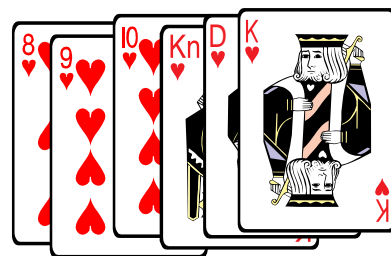
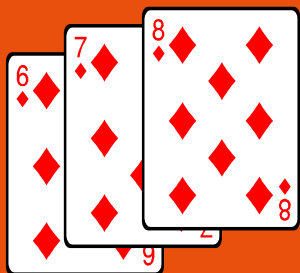
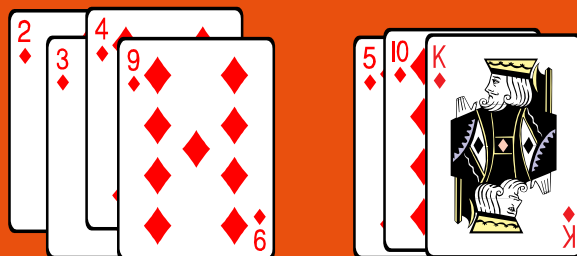
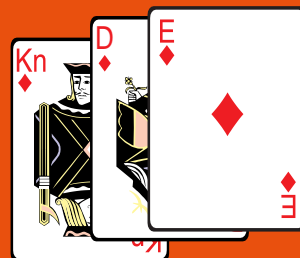
Ett annat tips är att du som spelförare borde se till att motståndarna inte har några trumf kvar. Så om du spelar ett trumfkontrakt så borde du börja med att spela trumf till deras tagit slut.

Och du, det finns 13 trumf, varken mer eller mindre.

TIPS 4

Det sista tricket handlar om budgivningen. Om motståndarna bjuder något som du inte tror att dom kommer att lyckas med så kan du dubbla.

Vad som då händer är att du få mera poäng då motståndarna inte lyckas med sin uppgift. Om dom lyckas å andra sidan får de mera poäng. Se poängtabellen.



POÄNG

POÄNG

POÄNG

1

| | ♣♦ | | ♥♠ | | Utan trumf | | STRAFFAR | |
|----|------|-----|------|-----|------------|-----|----------|------|
| | PASS | X | PASS | X | PASS | X | -1 | -50 |
| = | 70 | 140 | 80 | 160 | 90 | 180 | -2 | -100 |
| +1 | 90 | 240 | 110 | 260 | 120 | 280 | -3 | -150 |
| +2 | 110 | 340 | 140 | 360 | 150 | 380 | -4 | -200 |
| +3 | 130 | 440 | 170 | 460 | 180 | 480 | -5 | -250 |
| +4 | 150 | 540 | 200 | 560 | 210 | 580 | -6 | -300 |
| +5 | 170 | 640 | 230 | 760 | 240 | 680 | -7 | -350 |
| +6 | 190 | 740 | 260 | 860 | 270 | 780 | -8 | -400 |

2

| | | | | | | | | |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| = | 90 | 180 | 110 | 470 | 120 | 490 | -9 | -450 |
| +1 | 110 | 280 | 140 | 570 | 150 | 590 | -10 | -500 |
| +2 | 130 | 380 | 170 | 670 | 180 | 690 | -11 | -550 |
| +3 | 150 | 480 | 200 | 770 | 210 | 790 | -12 | -600 |
| +4 | 170 | 580 | 230 | 870 | 240 | 890 | -13 | -650 |
| +5 | 190 | 680 | 260 | 970 | 270 | 990 | | |

3

| | ♣♦ | | ♥♠ | | Utan trumf | | DUBBLADE STAFFAR | |
|----|------|-----|------|-----|------------|-----|---------------------|-------|
| | PASS | X | PASS | X | PASS | X | -1 | -100 |
| = | 110 | 470 | 140 | 530 | 400 | 550 | -2 | -300 |
| +1 | 130 | 570 | 170 | 630 | 430 | 650 | -3 | -500 |
| +2 | 150 | 670 | 200 | 730 | 460 | 750 | -4 | -800 |
| +3 | 170 | 770 | 230 | 830 | 490 | 850 | -5 | -1100 |
| +4 | 190 | 870 | 260 | 930 | 520 | 950 | -6 | -1400 |

4

| | | | | | | | | |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| = | 130 | 510 | 420 | 590 | 430 | 610 | -7 | -1700 |
| +1 | 150 | 610 | 450 | 690 | 460 | 710 | -8 | -2000 |
| +2 | 170 | 710 | 480 | 790 | 490 | 810 | -9 | -2300 |
| +3 | 190 | 810 | 510 | 890 | 520 | 910 | -10 | -2600 |

5

| | | | | | | | | |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| = | 400 | 550 | 450 | 650 | 460 | 670 | -11 | -2900 |
| +1 | 420 | 650 | 480 | 750 | 490 | 770 | -12 | -3200 |
| +2 | 450 | 750 | 510 | 850 | 520 | 870 | -13 | -3500 |

6

| | | | | | | | | |
|----|-----|------|------|------|------|------|--|--|
| = | 920 | 1090 | 980 | 1210 | 990 | 1230 | | |
| +1 | 940 | 1190 | 1010 | 1310 | 1020 | 1330 | | |

7

| | | | | | | | | |
|---|------|------|------|------|------|------|--|--|
| = | 1440 | 1630 | 1510 | 1770 | 1520 | 1790 | | |
|---|------|------|------|------|------|------|--|--|