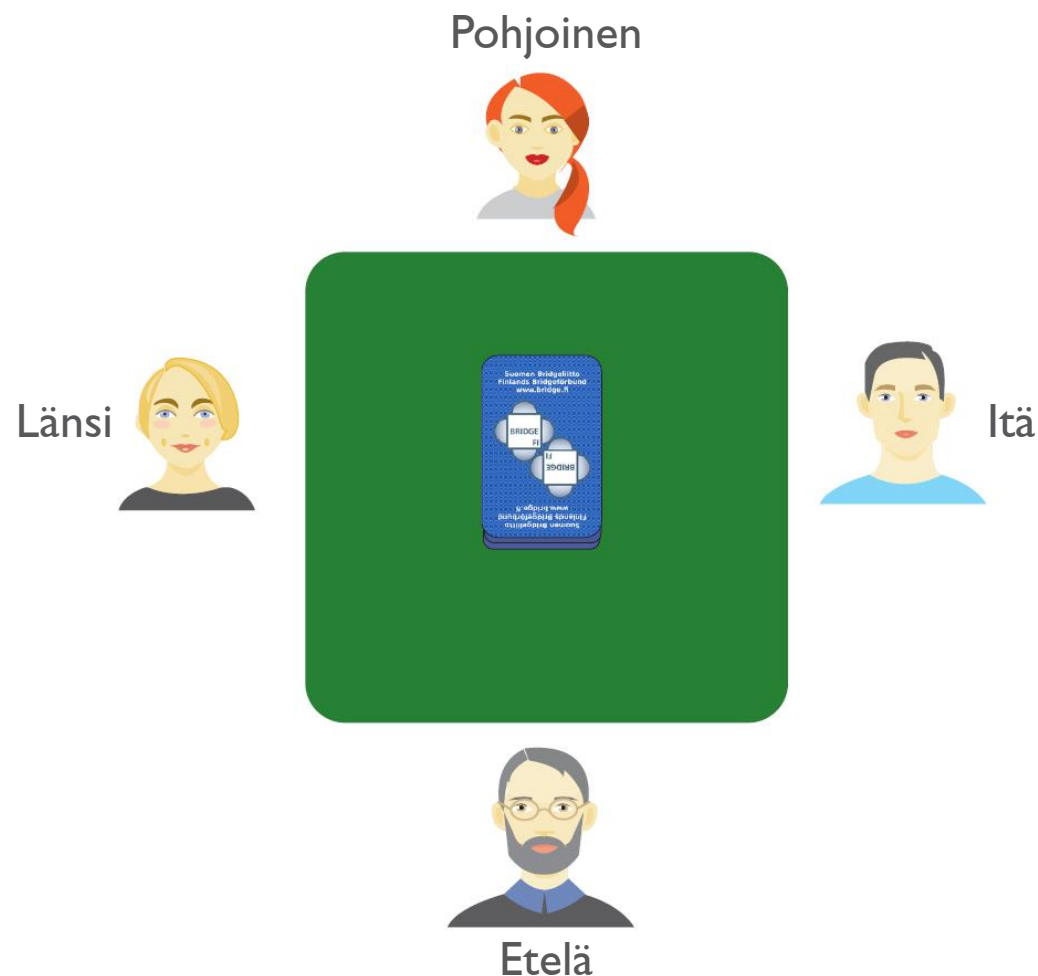


Minibridge



Bridge on korttipeli neljälle henkilölle



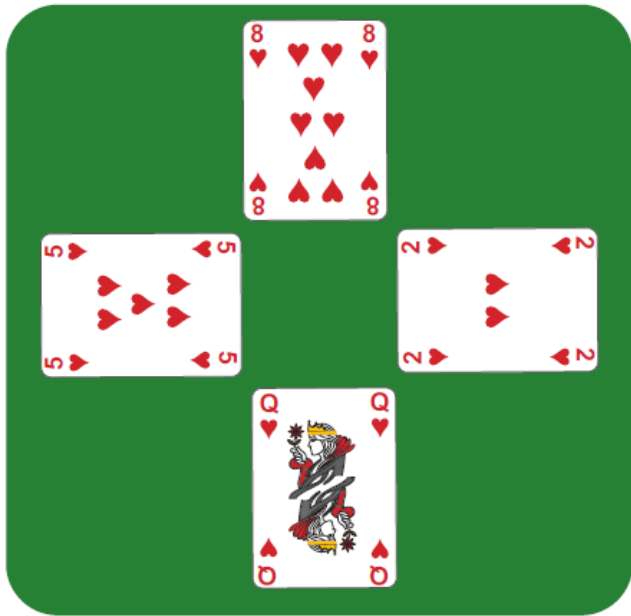
Vastakkain olevat pelaajat pelaavat yhdessä, kahta muuta pelaajaa vastaan. Bridge pelataan tavallisella korttipakalla.

Maat ovat:

- ♠ pata
- ♥ hertta
- ♦ ruutu
- ♣ risti


Jokaiselle pelaajalle jaetaan 13 korttia. Pelaajien sijoittuminen pöydässä vastaa neljää ilmansuuntaa.

Tavoite Bridgessä on voittaa tikkejä



Etelä

Jokainen pelaaja on tässä kuvassa pelannut yhden kortin.

Etelä, jolla on suurin kortti () , voittaa partnerinsa kanssa tikin.

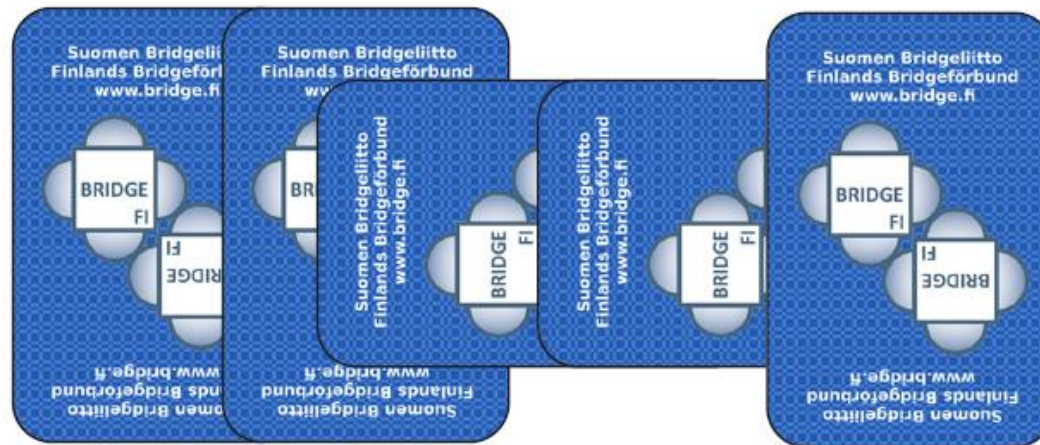
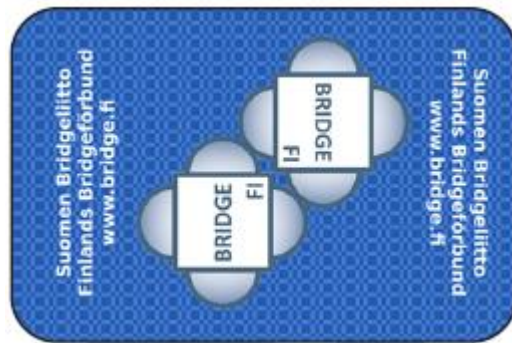
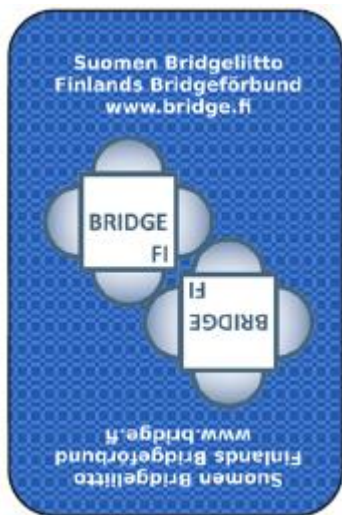
Koska jokainen pelaaja saa 13 korttia, jolloin pelissä on 13 tikkiä, joista taistella.

Voitetut tikit merkitään pystyyn – hävityt vaakaan

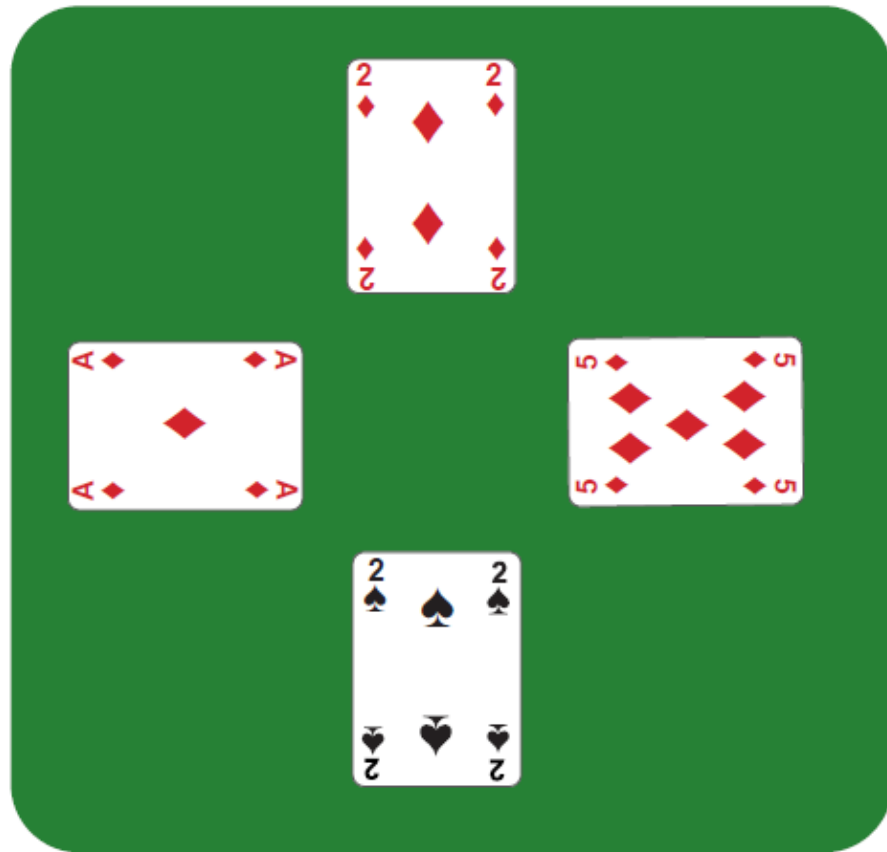
Voitettu tikki merkitään pystyasentoon

Hävitty tikki merkitään vaaka-asentoon

Viiden pelatun tikin jälkeen peli voi näyttää tältä



Et voi aina tunnustaa maata



Kun väriä on pelattu muutaman kerran, niin on mahdollista, että et voi **tunnustaa maata**, ja silloin saat pelata kädestäsi minkä kortin tahansa.

Tätä kutsutaan **sakaamiseksi**.

Et voi koskaan voittaa tikkiä, jos sakaat kortin!

Bridgessä on tarjousvaihe ja pelivaihe

Bridgessä on kaksi vaihetta

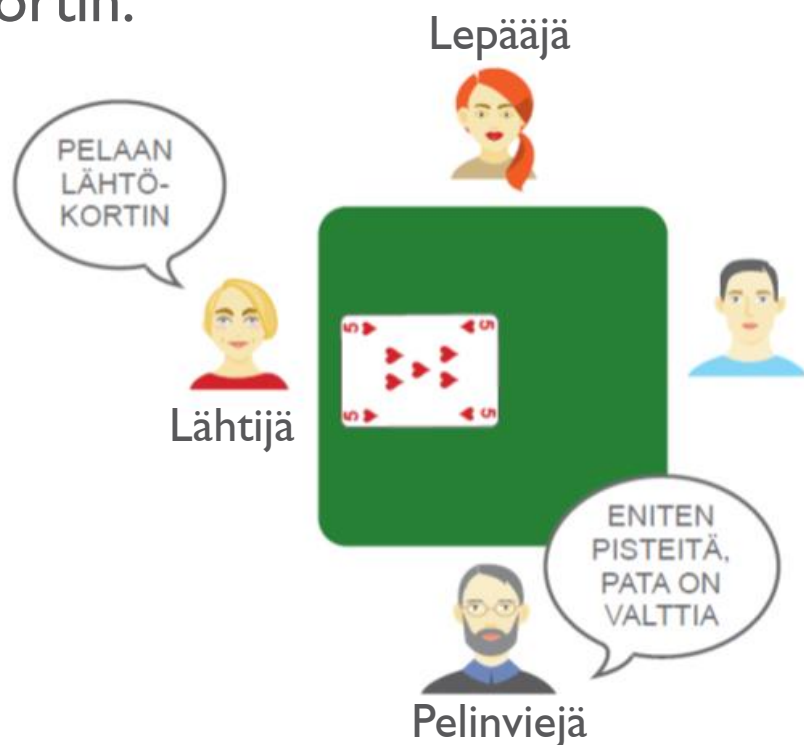
- **Tarjousvaihe**, jossa pelaajat päättävät, mikä pari vie peliä ja pelataanko valtilla vai ilman.
- **Pelivaihe**, jossa yritetään ottaa niin paljon tikkejä kuin mahdollista.

MiniBridgessä olemme yksinkertaistaneet tarjousvaiheen.



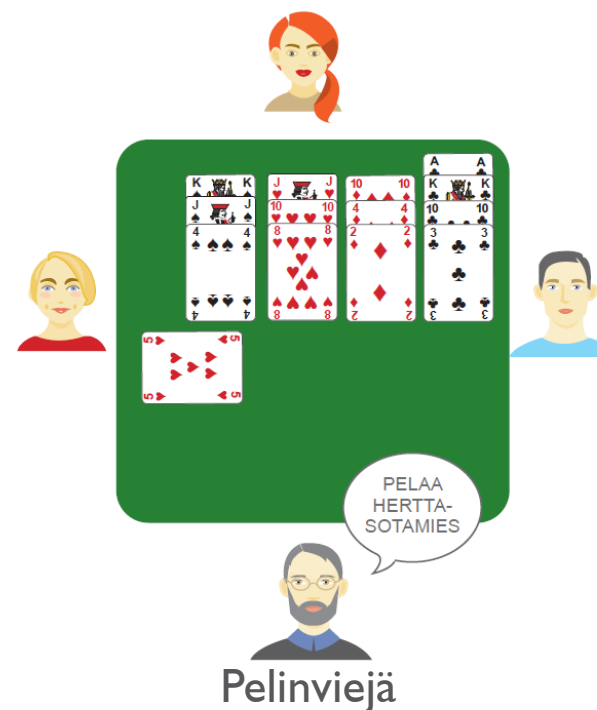
Lähtökortti

Lähtijä on pelaaja, joka on **pelinviejän vasemmalla puolella**, pelaa ensimmäisen kortin.



Lepääjä laittaa lähtökortin jälkeen korttinsa pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja valtti oikealle puolelleen.

Pelinviejä pelaa nyt sekä omat kortit, että määrää lepääjän kortit.



Laskenta

| Minibridgen pöytäkirja | | | | |
|------------------------|------------|------------|----------------|-----------|
| Pohjoinen | | | | |
| Etelä | | | | |
| Länsi | | | | |
| Itä | | | | |
| | | | | |
| Jako | Pelinviejä | Valtti | Voitetut tikit | |
| | | | Pohj.-Etelä | Itä-Länsi |
| Esim. 1. | Pohjoinen | ♠ | 10 | 3 |
| Esim. 2. | Länsi | Ei valttia | 6 | 7 |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | Yhteensä | | | |

Pelin jälkeen **pohjoinen kirjaa** tikkimäärän, joka kumpikin pari on voittanut jaossa.

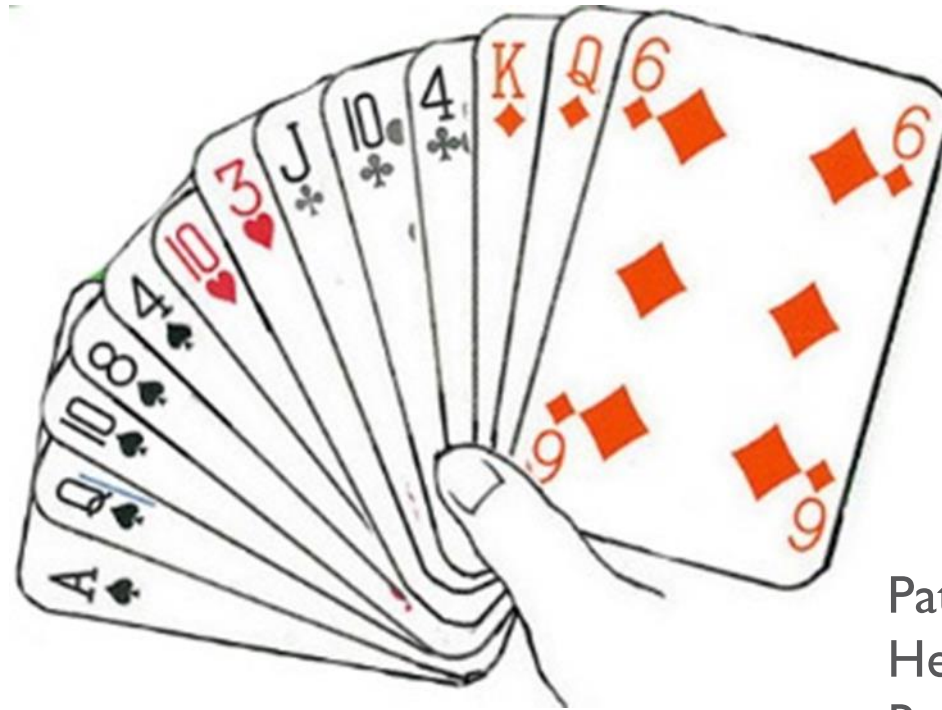
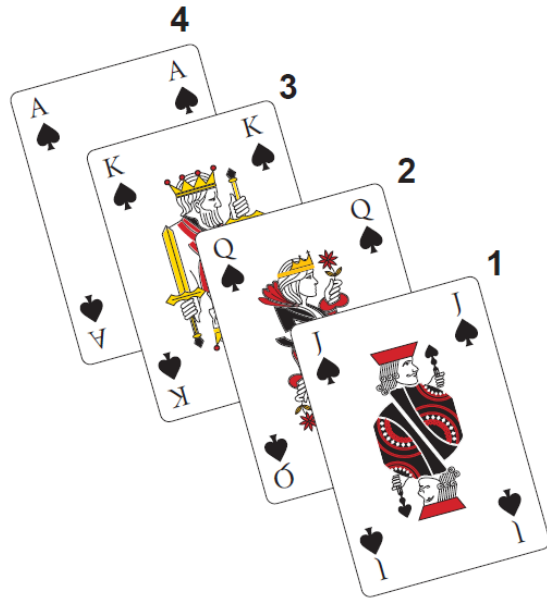
Kun kaikki kahdeksan jakoa on pelattu, lasketaan voitettujen tikkien määrä yhteen. Se pari joka on saanut eniten tikkejä on voittanut.

Arvopisteet Valttipeli



Arvopisteet (ap)

Pakassa on yhteensä 40 arvopistettä.



| | |
|-----------------|--------------|
| Pata | 6 ap |
| Hertta | 0 ap |
| Ruutu | 5 ap |
| Risti | 1 ap |
| Yhteensä | 12 ap |

Tarjoussarja MiniBridgessä

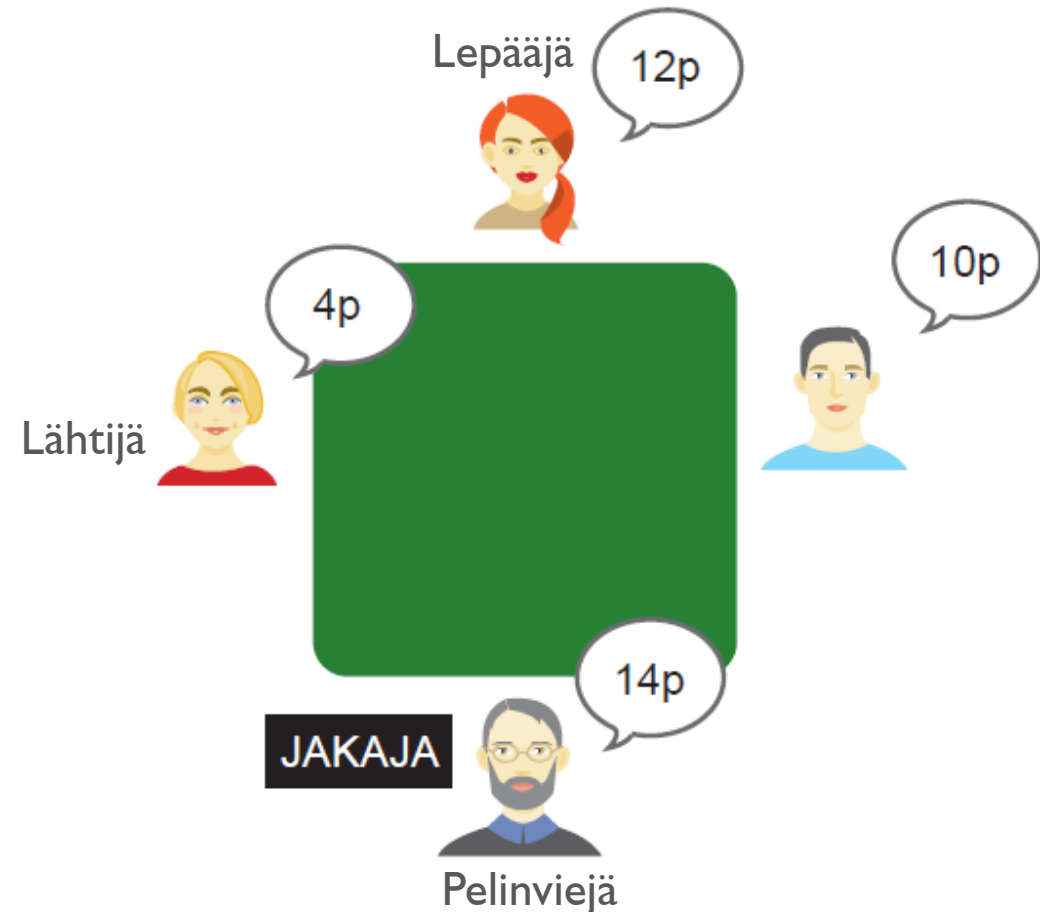
Etelä, joka on **jakaja**, aloittaa kertomalla arvopisteensä. Tämän jälkeen kaikki vuorollaan kertovat omat pisteensä.

Pohjoinen-etelä -parilla on yhteensä eniten pisteitä ja tulevat pelaamaan sitoumusta.

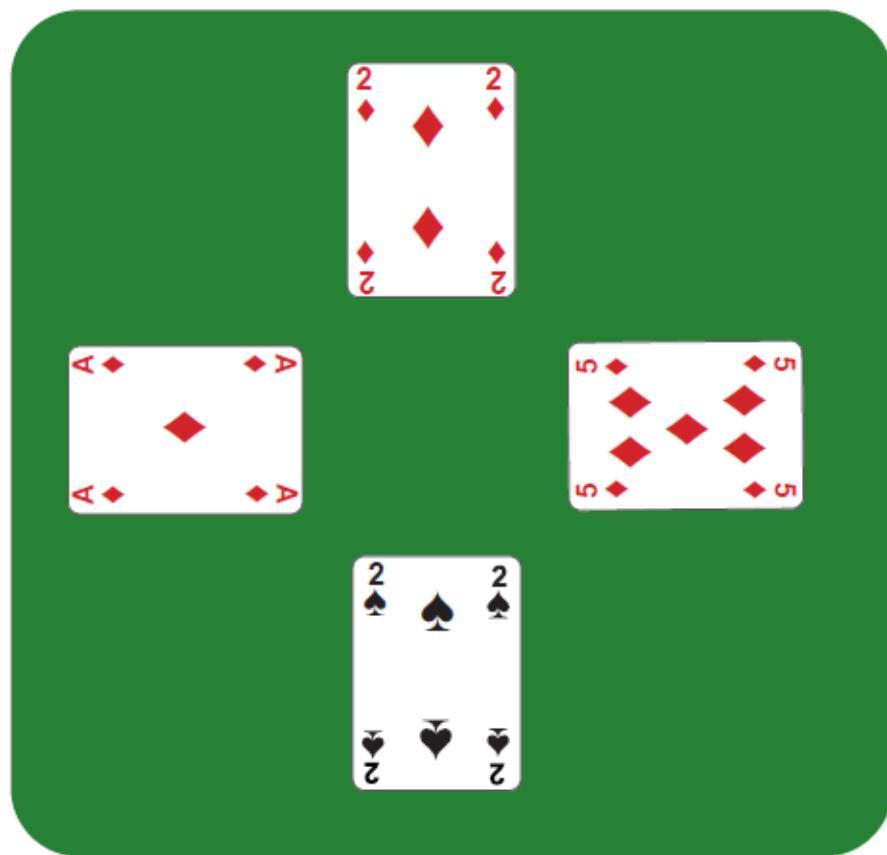
Etelällä on eniten pisteitä parista ja hänestä tulee **pelinviejä**.

Pohjoisesta tulee **lepääjä**.

Lännestä tulee **lähtijä**.



Pelaa valtilla!



Bridgessä voidaan määrätä että joku maista on valttia.

Valttiväri saa korkeamman arvon kuin muut maat.

Jos sinulla ei ole yhtään korttia pelatussa maassa (ruutu), voit pelata padan (valttia) ja voittaa tikki.

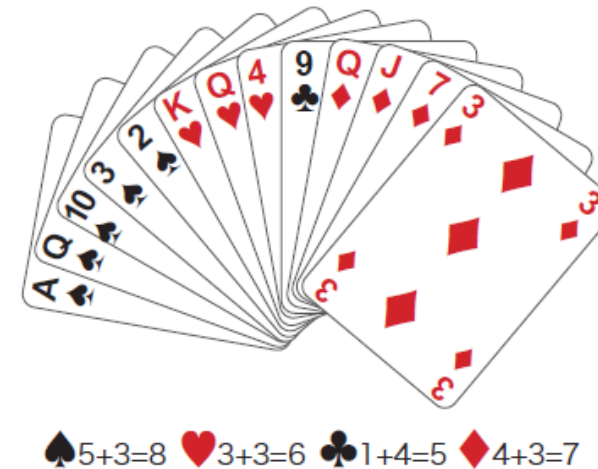
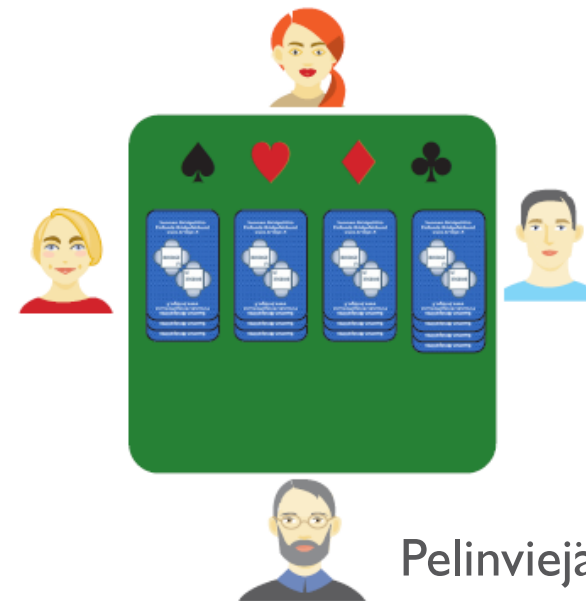
Tätä kutsutaan **tikin varastamiseksi**.

Tarjousvaihe – valtilla vai ilman?

Lepääjä asettaa kortit
kuvapuoli alaspäin pöydälle
(pata oikealle).

Pelinviejä päättää pelataanko
valtilla vai ilman.

Jos on vähintään **kahdeksan**
korttia yhteisessä värissä, niin
pelinviejä valitsee tämän
valtiksi.

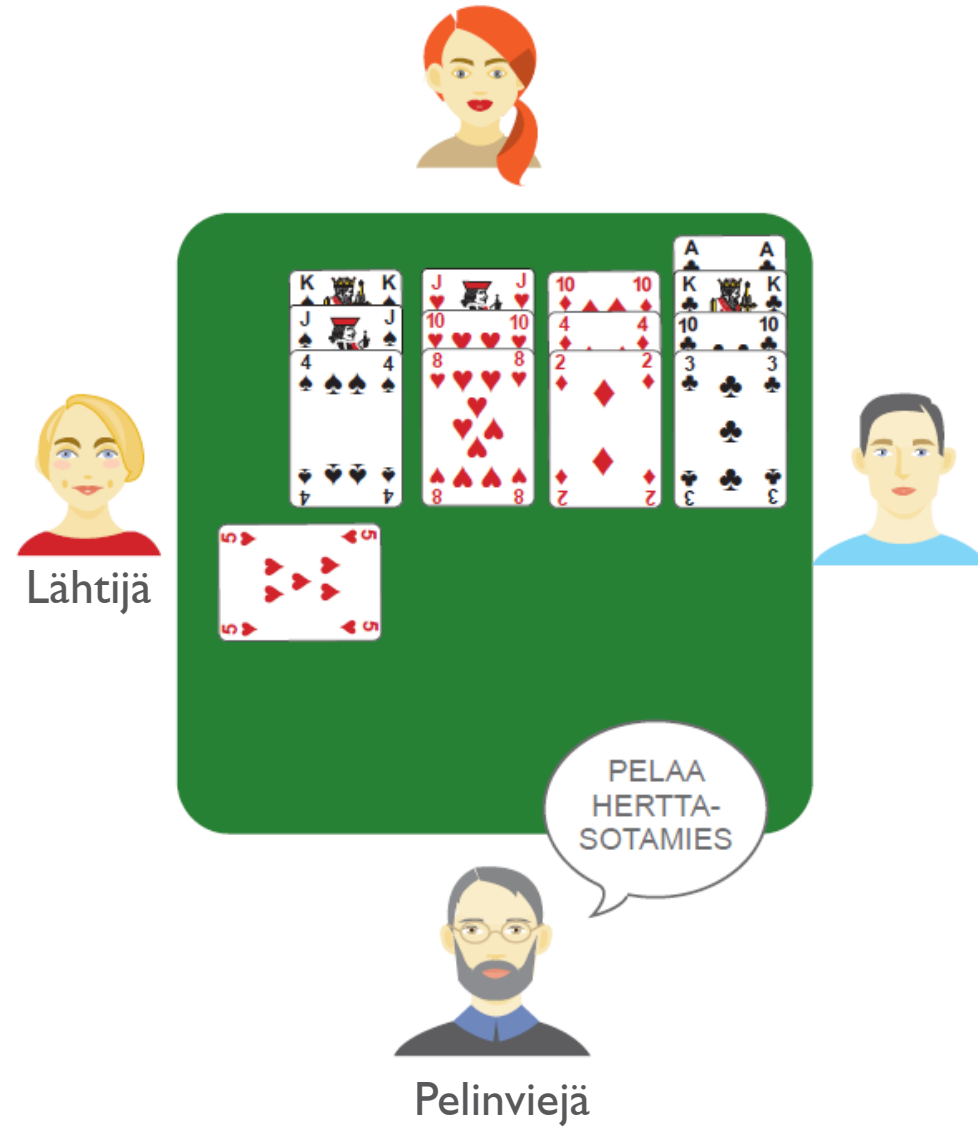


Valttipeli

Lähtökortin jälkeen lepääjä asettaa kortit pöydälle kuvapuoli ylöspäin **valtti oikealle**.

Valttipelissä peli etenee samalla tavalla kuin ilman valttia.

Pelinviejän kannattaa poistaa vastustajien valtit niin nopeasti kuin mahdollista, niin että he eivät voi varastaa sinun varmoja tikkejä.



Kilpailut

On kolme eri muotoa pelata Bridgeä. Parikilpailu ja joukkuekilpailu ovat tavallisimmat, mutta tämän lisäksi on harvinaisempi henkilökohtainen kilpailumuoto. Maajoukkueet pelaavat useimmiten joukkueena, mutta kerhotasolla pelataan useimmiten parikilpailua.



Eri kilpailumuotoja

Parikilpailu

Parikilpailussa pelaat partnerin kanssa toista paria vastaan. Pelaatte kaksi tai kolme jakoa, ja sitten vaihdatte vastustajia.

Tulostanne verrataan siihen, mitä muut parit ovat pelanneet samassa jaossa, samoilla korteilla.

Parikilpailussa kerholla pelataan tavallisesti 24-28 jakoa, mikä kestää reilut kolme tuntia.

Joukkuekilpailu

Jokaisessa joukkueessa on neljä pelaajaa. Kotijoukkue istuu Pohjoinen/Etelä toisessa pöydässä ja Itä/Länsi toisessa pöydässä.

Yksi ottelu on 20-32 jakoa ja siinä on kaksi puoliaikaa.

Tulokset jokaisesta jaosta verrataan ja lasketaan erotus. Erotus muutetaan IMP:eiksi (International Match Points) erityisen taulukon mukaan.

Ottelun jälkeen molempien joukkueiden IMP:it lasketaan yhteen ja muutetaan ottelupisteiksi, VP (Victory Points).

Lähtökortit ja pelitekniikka



Lähtökorttisääntö 1-3-5



Sangia vastaan pelataan
pisintä maata, siis
herttaa ja ♥K.



Sarjasta korkein kortti.



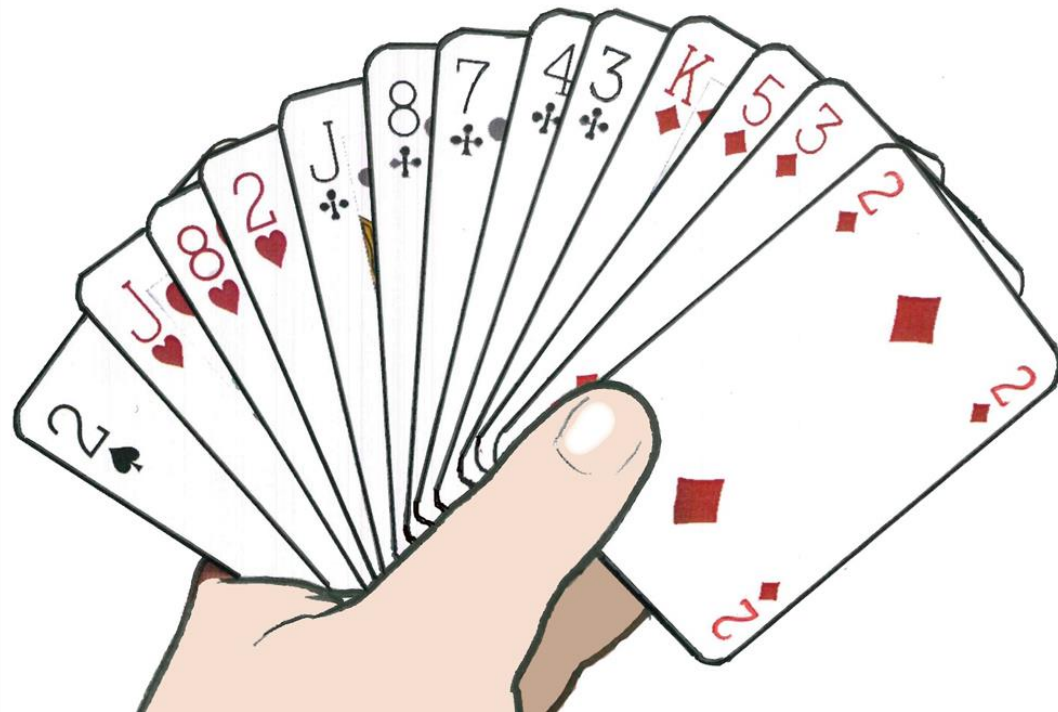
Viiden kortin väristä
5. kortti ylhäältä.



Neljän kortin väristä
3. kortti ylhäältä.

Lähtökortti valttia vastaan

Hertta on valttia.
Lähtökortti ♠2.



Lähtökorttisääntö 1-3-5

- Sarjan korkein tai singeli
- 3. ylhäältä 4-kortin väristä
- 5. ylhäältä 5-kortin väristä

Valttia vastaan voi olla hyvä lähteä yhden kortin väristä (**singeli**), voidakseen varastaa tikin ennen kuin pelinviejä poistaa valtit.

Pelistrategia sangipelissä

Tehtävänäsi on ottaa 7 tikkiä

Laske **pikatikit** (varmat tikit)

- Ei yhtään padassa
- Ei yhtään hertassa
- Kaksi ruudussa
- Kaksi ristissä

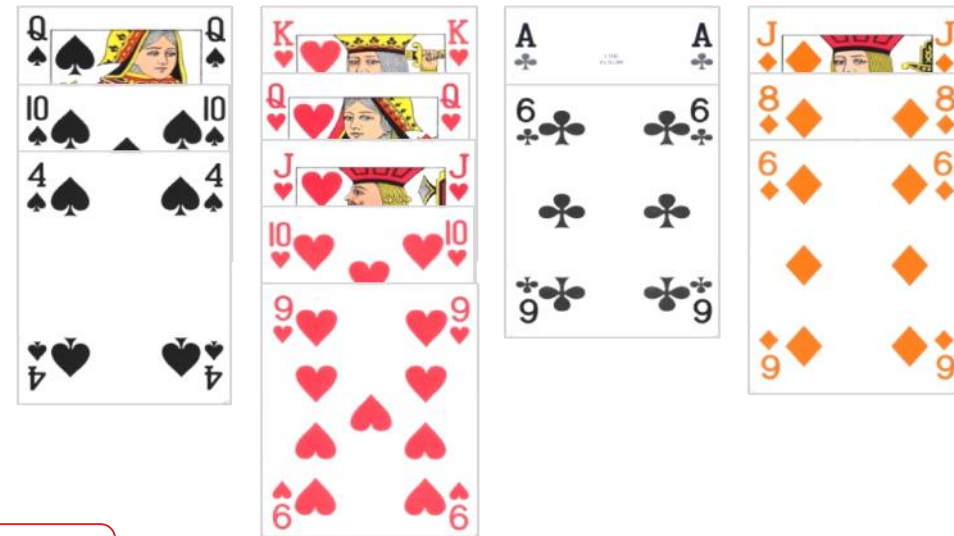
Yhteensä **neljä pikatikkiä**.

Hertassa voit kasvattaa neljä tikkiä, jos annat tikin ♥A:lle.

Kasvata tikkisi ennen kuin otat **pikatikit**.

Voita ensimmäinen tikki ♣K:lla ja pelaa herttaa!

30.9.2021



Lähtökortti ♣Q



Pelistrategia valttipelissä

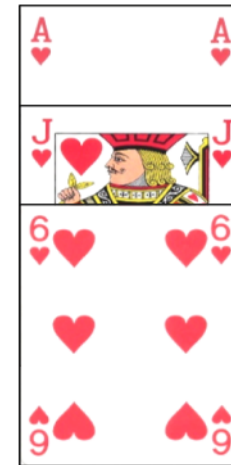
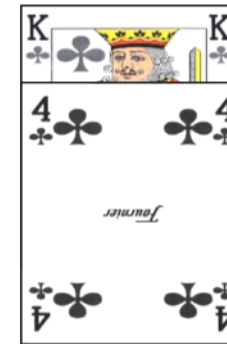
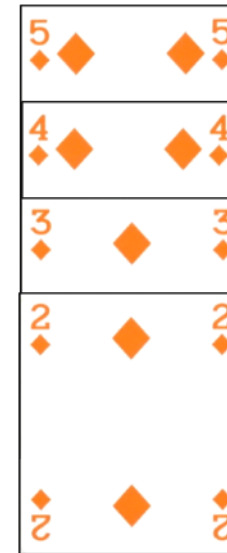
Tehtäväsi on ottaa 7 tikkiä
pata valttina

Valttipelissä on yleensä hyvä
pelata valttia (pataa) kunnes
vastustajien valtit ovat loppu.

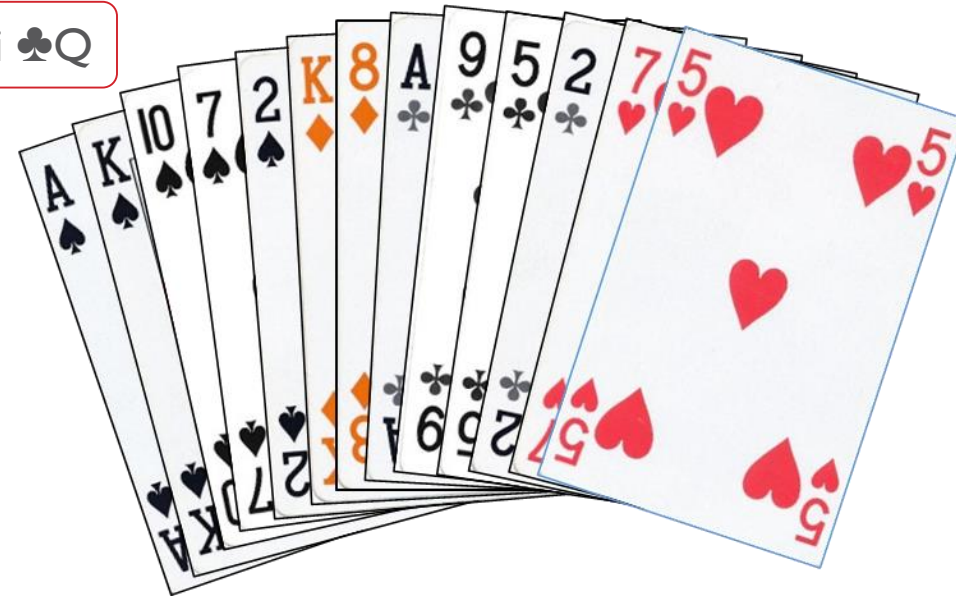
Pitää siis laskea **13!**

Tässä tapauksessa pelaat pataa

- kaksi kertaa, jos pata istuu 2-2 ja
- kolme kertaa, jos pata istuu 3-1



Lähtökortti ♣Q



Maskata

Pelata pieni tai iso



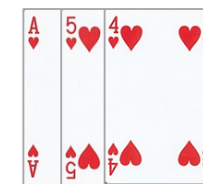
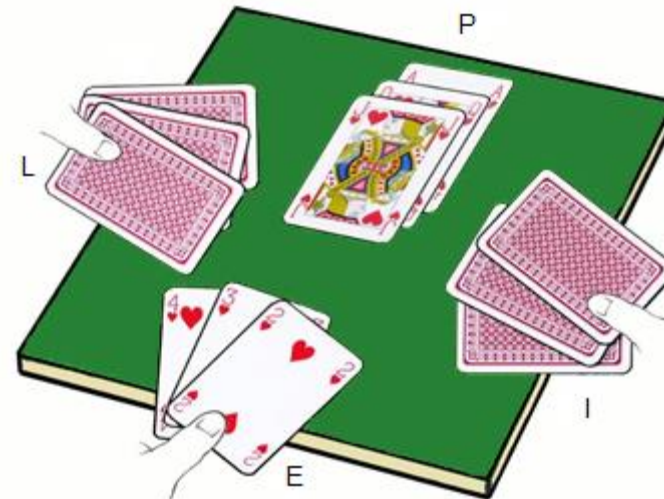
Maskaamisen taito

Pelaa pieni kortti **heikommasta kädestä** (etelä) **vahvaa kättä** kohti (pohjoinen) ja maskaa ♡J:llä.

Maski onnistuu joka toinen kerta, silloin kun ♡K on lännellä.

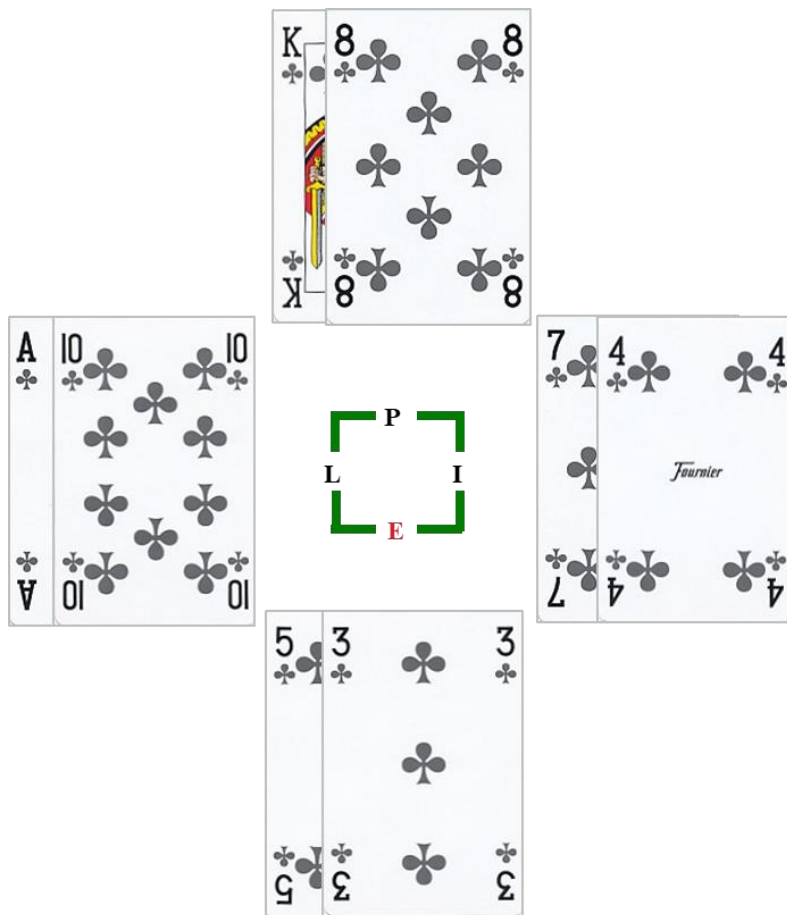
Jos saat tikin ♡J:llä, sinun pitää palata etelän käteen toisella värillä ja toistaa maski.

Saat kolme tikkiä kun lännellä on ♡K ja kaksi tikkiä kun Idällä on ♡K.



Pelaa ♡A etelän korteista. Pelaa sen jälkeen ♡4 kohti pohjoisen ♡K / ♡J ja maskaa.

Pelaa kuvia kohti



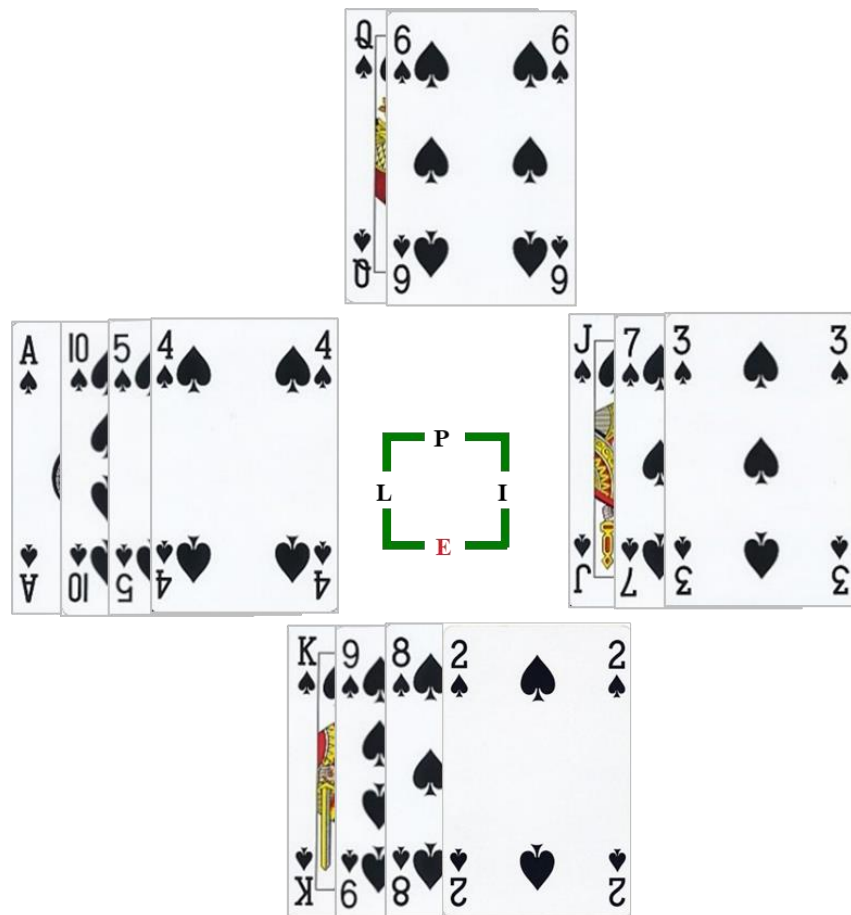
Pelaa ♣3 kohti ♣K.

Jos länsi pelaa ♣10, sinä pelaat ♣K ja voitat tikin.

Kun pelaat pienen kohti kuningasta, voitat tikin joka toinen kerta!

Toisesta kädestä matala kortti

1/2



Olet länsi

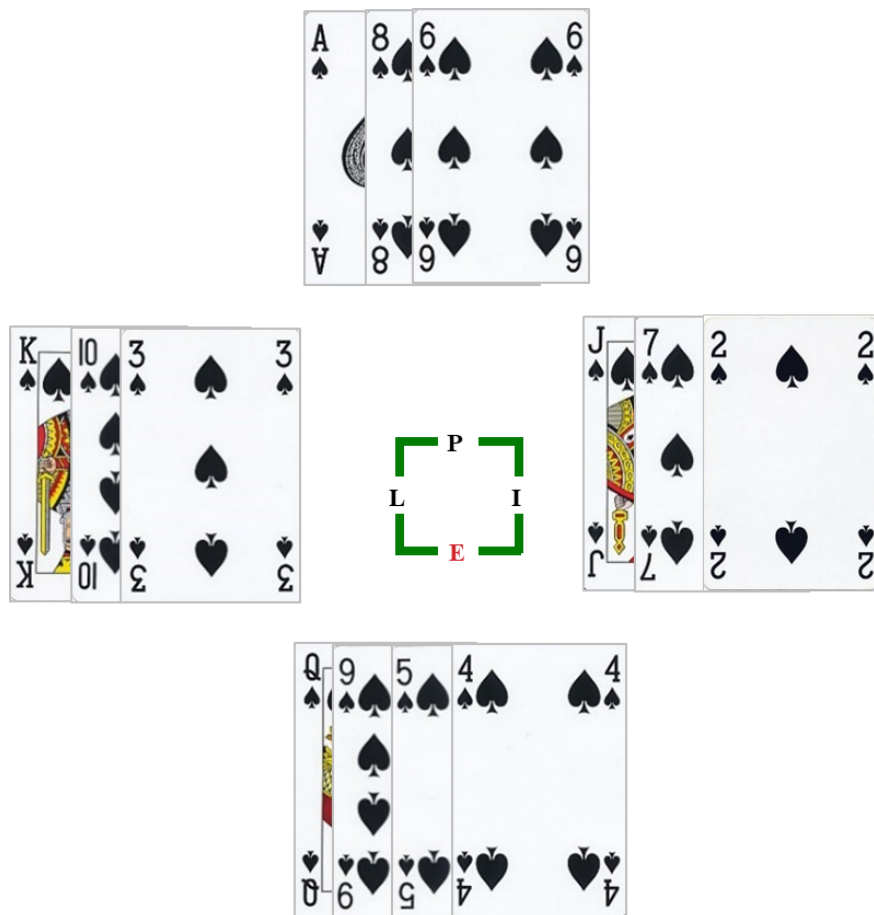
Kun Etelä pelaa ♥2 kohti pöytää,
sinun pitää pelata pieni kortti (♠4)
muuten menetät yhden tikin!

- Jos pelaat ♠A, etelä voittaa tikin sekä ♠K:lla että ♠Q:lla!
- Jos pelaat ♠10, etelä voittaa tikin ♠Q:lla. Etelä pelaa sitten ♠6 pohjoisen kädestä ja maskaa. Taas etelä voittaa tikin sekä ♠Q:lla että ♠K:lla.

Toinen käsi matala kortti!

Toisesta kädestä matala kortti

2/2



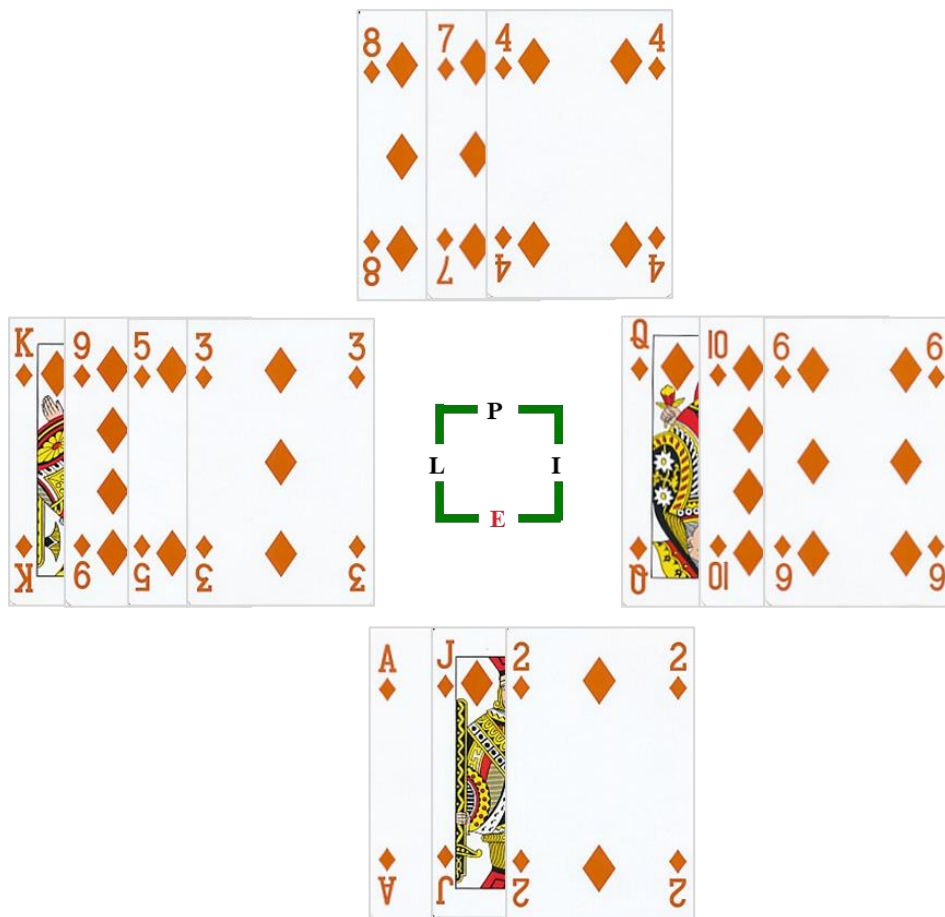
Kun Etelä pelaa ♠4 kädestä, niin hän on useimmiten päättänyt ottaa ♠A ja pelata ♠Q kohti. Itä-länsi voittaa kaksi tikkiä!

Mitä tapahtuu, jos länsi pelaa ♠10 ensimmäiseen tikkiin?

- Etelä valitsee uuden pelisuunnitelman eli ♠A:n jälkeen pelataan ♠6 pöydästä. Etelä maskaa ♠9:n ja häviää vain yhden tikin itä-lännelle!
- Tämä ei ollut lännellä mielessä. kun hän pelasi ♠10 ensimmäiseen tikkiin!

Toisin sanoen, pelaa pieni toisesta kädestä!

Kolmas käsi kovaa lyö...



Etelä pelaa 3NT ja olet itä

Länsi lähtee ♦5 (1-3-5 sääntö).

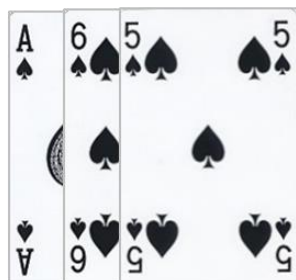
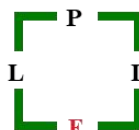
Minkä kortin pelaat?

- Peität rouvalla (♦Q) - kolmas käsi kovaa.

⇒ Etelä voittaa tikin ♦A:lla

- Kun myöhemmin saat tikin, niin sinun pitää kääntää ♦10 – korkein kahdesta kortista (1-3-5 sääntö).
- Mitä muuten tapahtuu?

...mutta ei korkeampaa korttia kun tarvitaan!



Etelä pelaa 3NT ja sinä olet itä

Länsi lähtee ♠4 (**1-3-5 sääntö**). Etelä pelaa pöydästä ♠2.

Minkä kortin pelaat?

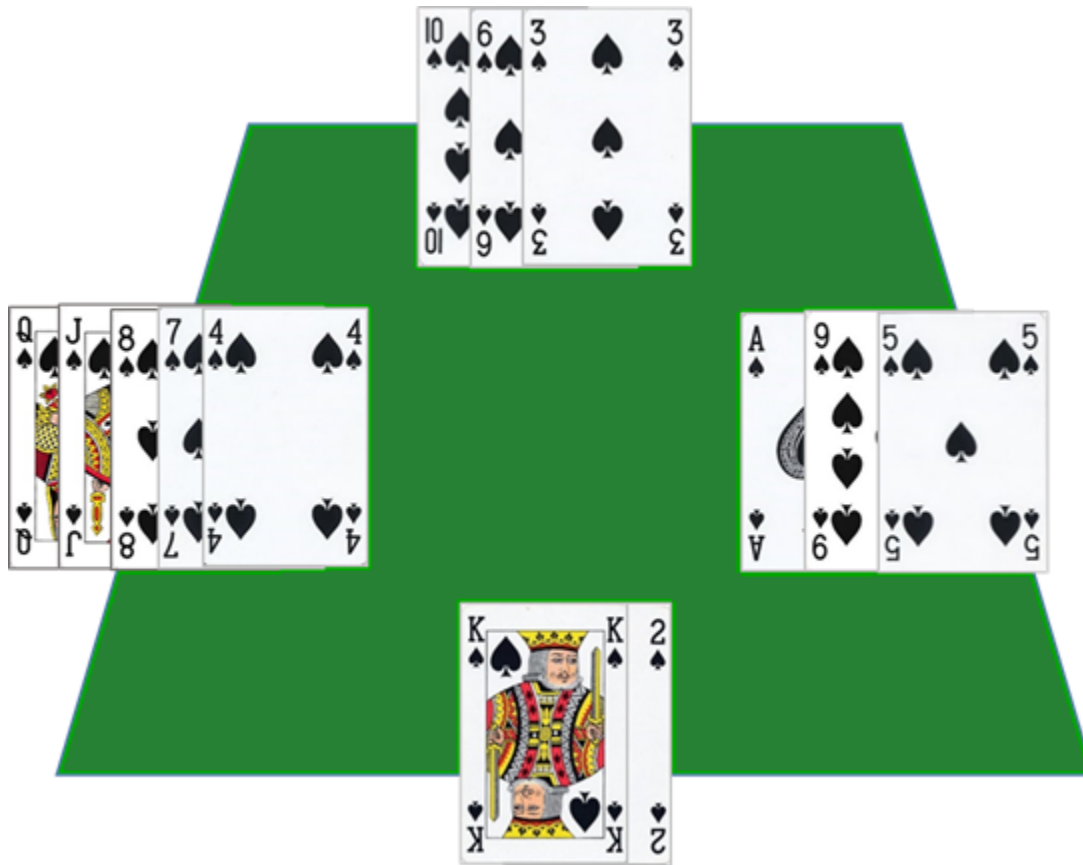
- Oikein, pelaa ♠10 ja vahdi ♠Q sinun ♠K:lla.
- Kun länsi pelasi ♠J alta, niin etelä saa vain yhden tikin värissä.

Kolmas käsi kovaa lyö, mutta ei kovempaa kuin tarvitsee! Vahdi kuvaa kuvalla!

Merkinannot Varastaminen lyhyeen valttiin - vaatimus



Palauta partnerin väri



Etelä pelaa 3NT. Olet itä.

Länsi lähtee ♠4 (1-3-5 sääntö).

Voitat tikin ♠A:lla.

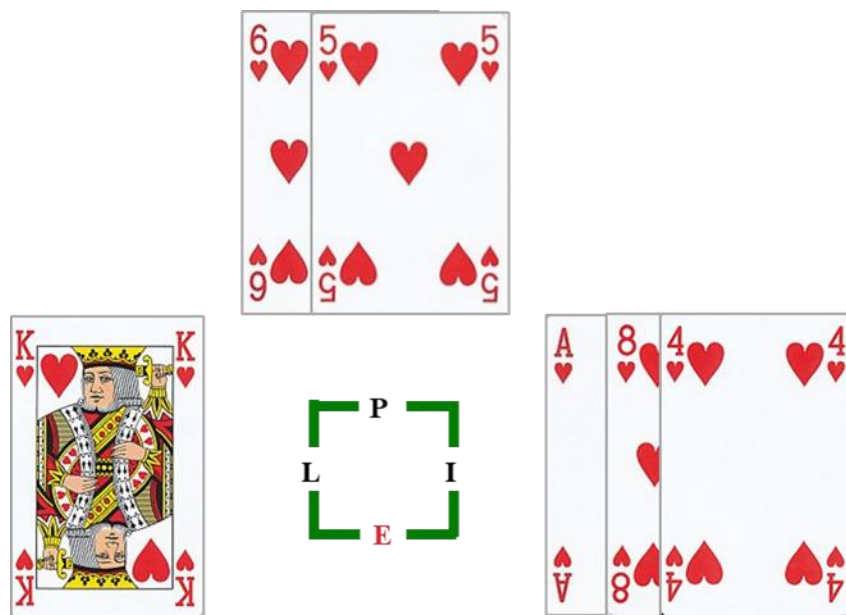
Miten pata istuu?

- Partnerilla on 5-korttia, koska ♠4 on partnerin pienin pata.
- Palautat ♠9 (1-3-5 sääntö).
- Seuraavan kerran, kun olet kiinni jatkat pataa.
- Länsi voi silloin ottaa patatikkinsä ja piedittää sitoumuksen.

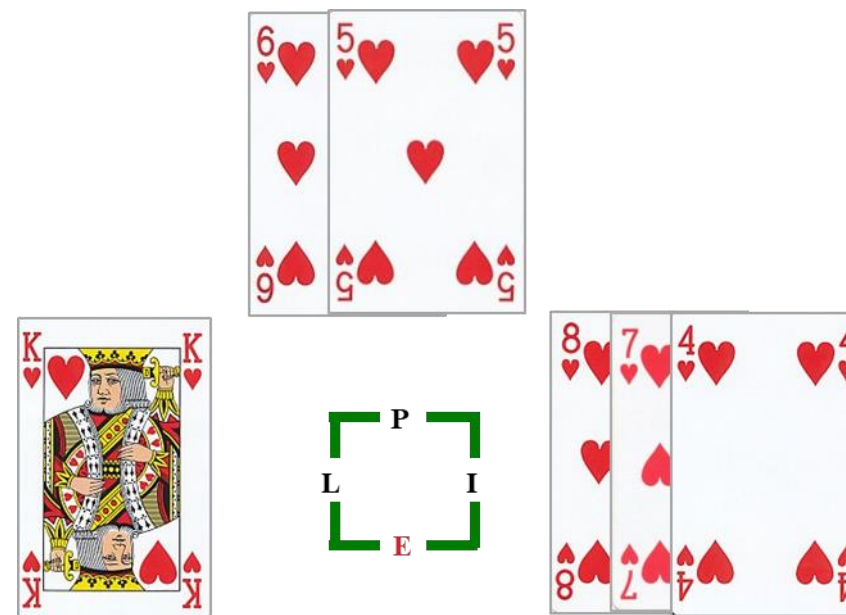
Vahvuusmerkinanto

1/2

Kun sakaat, sinulla on mahdollisuus antaa merkinanto partnerille!
Etelä pelaa 4♠. Olet Itä.



Positiivinen ♥4



Negatiivinen ♥8

Vahvuusmerkinanto

2/2



Partnerisi pelaa ♥Q:n, jonka pelinviejä voittaa.

Pelinviejä pelaa nyt kolme kierrosta pataa ja kolmannelle padalle sakaat ♦2:n näyttääksesi hienon ruutuvärisi

Sakaamalla voit antaa merkinannon!

Positiivinen merkinanto sakataan pieni kortti.

Negatiivinen merkinanto sakataan iso kortti.

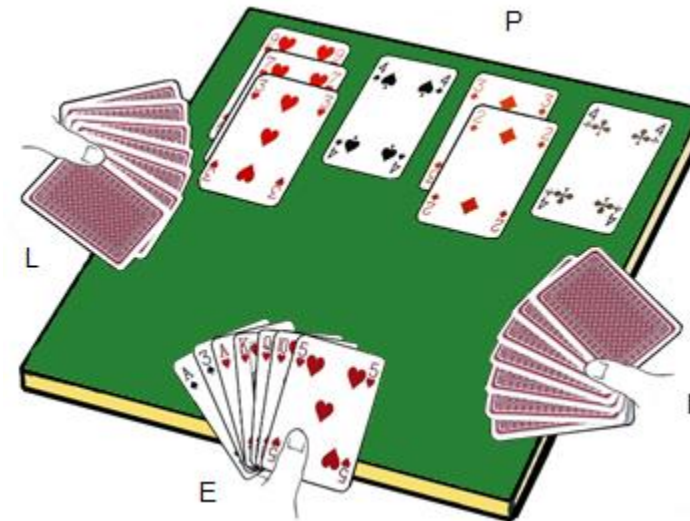
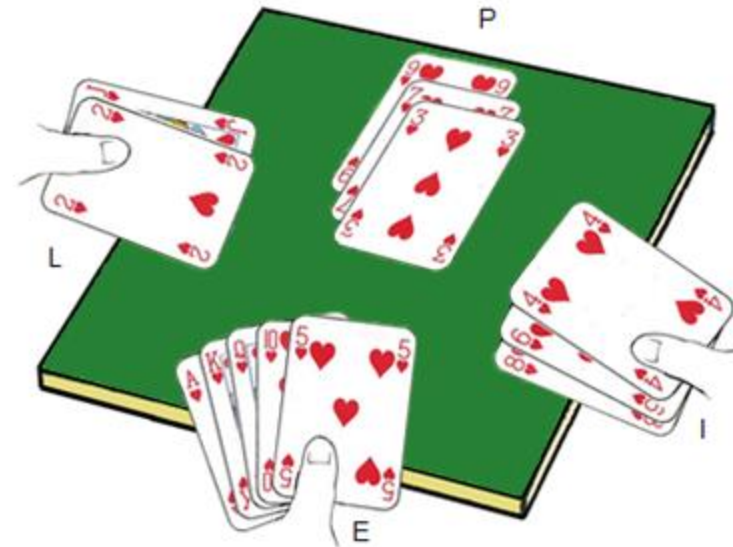
Varkaus lyhyeen valttiin

Pelaat herttasitoumusta

Kun pääset kiinni, niin yleinen sääntö on ollut **poistaa vastustajien valtit**. Tämä

- antaa sinulle viisi valttitikkiä ja
- estää vastustajia saamasta varkauksia.

Jos voi **varastaa lyhyeen valttiin** (pohjoinen) ennen kuin valttaat, niin tämä antaa sinulle ylimääräisen tikin. Tätä kutsutaan **varastamiseksi lyhyeen valttiin**.



Pelinviejän ABC

Suunnittele pelinvienti ennen kuin pelaat ensimmäiseen tikkiin!

Määrittele – Kuinka monta tikkiä tarvitset?

Laske – Kuinka monta pikatikkiä sangissa sinulla on? Kuinka monta menevää tikkiä valttipelissä sinulla on?

Analysoi – Mistä puuttuvat tikit? Miten pääset valttipelissä eroon menevistä tikeistä?

Toteuta – Pelaa noudattamalla suunnitelmaasi.



Suunnittele pelinvienti

Etelä pelaa 3NT. Lähtö ♠3.

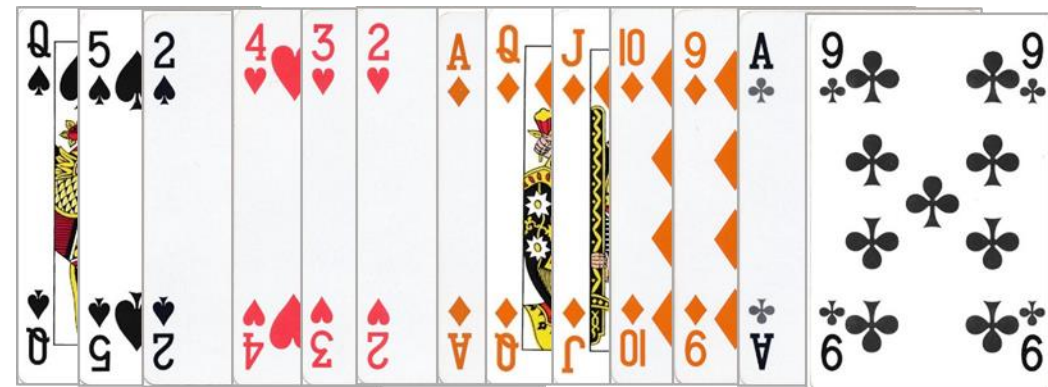
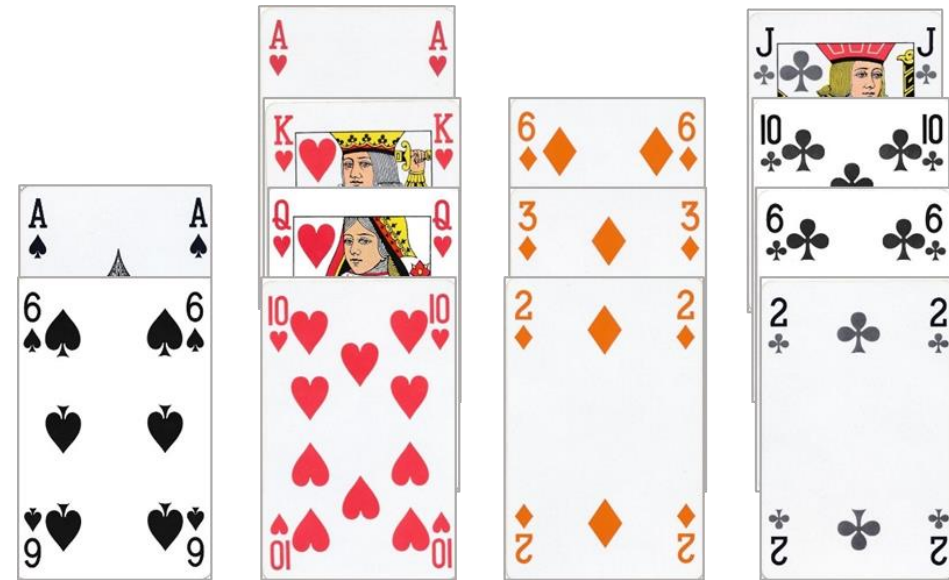
Käytä vähintään 30 sekuntia
määrittele-laske-analysoi-
toteuta (MLAT) –analyysille.

M – Pitää saada 9 tikkiä.

L – On 6 pikatikkiiä.

A – Jos päästät ensimmäisen tikin ♠Q:lle, saat ylimääräisen tikin. Lisätikkejä saat myös ruudussa (maskaamalla).

T – Pelaa herttaa päästäksesi pöytään ja maskaa ruudussa.



Suunnittele pelinvienti

Etelä pelaa 4♠. Lähtö ♣K.

Käytä vähintään 30 sekuntia
MLAT –analyysille.

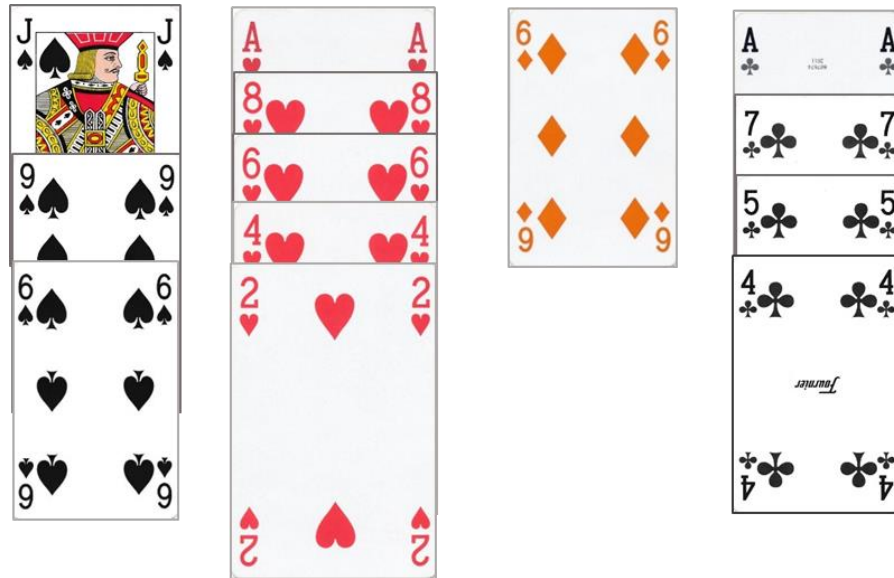
M – Pitää saada 10 tikkiä.

L – On 3 menevää (6 tikkiä).

A – Saat neljä valttitikkiä, kun
♠Q on pelattu.

A – Kaksi ruutua pitää varastaa
lyhyeen valttiin, ennen kuin
poistat vastustajien valtit.

T – Ota ♣A ja pelaa ruutua
♦A:lle. Varasta ruutu pöytään.



Onnea matkaan ja
tervetuloa bridgen
maailmaan!

