



NT

JOHDANTO

Kirjan "Opi Bridgeä 2000-luvulla" sivut 1-4



NT

BRIDGEN HISTORIA

- Tikkipelit syntyivät 1500-luvulla, esim. twist
- 1800-luvulla kehittyi biritch eli venäläinen twist, suosittu Yhdysvalloissa ja Englannissa
- Nimi biritch vääntyi englantilaiseen muotoon bridge
- 1900-luvun alussa kehitettiin auction bridge
- 1925 luotiin contract bridgen säännöt ja tämä peli syrjäytti muut bridgen muodot
- Ensimmäiset EM-kilpailut pelattiin 1932

JOHDANTO BRIDGEEN

- Bridge on 4 hengen tikkipeli
- Vastakkain olevat pelaajat pelaavat samalla puolella eli muodostavat parin
- Pareja kutsutaan ilmansuuntien mukaan:
POHJOINEN-ETÄLÄ (N-S) vs **ITÄ-LÄNSI** (E-W)
- Pelataan normaalilla 52 kortin pakalla, ei jokereita
- Jaetaan kaikki kortit, joten jokainen pelaaja saa käteensä 13 korttia eli jaossa on siis 13 tikkiä
- Peli on kaksivaiheinen: tarjoaminen ja tikkipeli

TIKKI (ILMAN VALTTIA)

- Tikin muodostaa jokaisen pelaajan vuorotellen myötäpäivään pelaama yksi kortti
- Tikkiin ensimmäisenä pelattu kortti määrää, mitä maata tikkiin on pelattava ns. *maapakko*
- Jokainen pelaaja saa vuorollaan pelata tikkiin minkä kokoisen kortin tahansa pyydettyä maata eli ei ole *ylimenopakkoa*

TIKKI (ILMAN VALTTIA)

- Mikäli pelaajalla ei ole pyydettyä maata eli hän ei voi **tunnustaa** maata, hän saa pelata minkä tahansa kortin kädestään (**sakaus**)
- Tikin voittaa pyydetyn maan korkein kortti
- Korttien arvojärjestys: A, K, Q, J, 10 ... 2
- Seuraavaan tikkiin pelaa ensimmäisenä **se pelaaja**, joka on voittanut edellisen tikin

VALTTI

- Peliin voidaan myös sopia jokin maa **valtiksi**
- Yhä edelleen on maapakko
- Mikäli pelaajalla ei ole tunnustaa maata, hän **voi** yrittää voittaa tikin pelaamalla valttimaata eli **varastaa** tikin
- Valttia ei ole pakko pelata, jos ei ole tunnustaa maata - **ei** siis ole **valttipakkoa**
- Tikin voittaa se pelaaja, joka on pelannut tikkiin suurimman valtin tai - jos kukaan ei ole varastanut - suurimman kortin tikkiväriä

BRIDGEN TARJOAMISVAIHE

- Tarjoamisvaihe on ”huutokauppa” siitä, kumpi pari lupaa ottaa enemmän tikkejä
- Huutokaupan voittaa se pari, kumpi lupa ottaa enemmän tikkejä. Parista tulee *pelinvientipuoli*
- Pelinvientipuolen on saatava vähintään niin paljon tikkejä, kun on luvannut tarjoamisvaiheessa
- Tarjoamisen aikana sovitaan, pelataanko peli joku tietty maa valttina vai ilman valttia eli *sangia*
- Valtti ei enää vaihdu pelaamisen aikana
- Tarjoamisen aikana ratkeaa kumpi pelinvientipuolen pelaajista on *pelinviejä*

BRIDGEN TIKKIPELIVAIHE

- Ensimmäisen tikin aloittaa pelinviejän vasemmalla puolella istuva puolustaja
- Pelinviejän partneri (*lepääjä* tai *pöytä*) levittää kaikki korttinsa eteensä pöydälle muiden näkyviin maittain ja suuruusjärjestyksessä
- Pelinviejä kiittää partneriaan korteista
- Kun pelinviejä näkee lepääjän kortit, hän tekee *pelinvientisuunnitelman* ennen pelaamistaan
- Lepääjä ei osallistu peliin muuten kuin pelaamalla sen kortin, minkä pelinviejä määrää hänet pelaamaan

Juniorien SM-pari- ja joukkuekisat 2013

Junioreiden pari- ja joukkuekisan Suomen
maasturastit pelataan tänä vuonna Jyväskylän
seurakunnan lopilla. Toteutuksen ajankohta on
23.-24.11. Maasturastit järjestetään
joulukuun alkuun.



BRIDGEN TIKKIPELIVAIHE

- Kumpikin puoli yrittää saada mahdollisimman monta tikkiä:
 - Pelinviejän ensisijainen tavoite on saada vähintään lupaamansa määrä tikkejä eli saada **kotipelin**, enemmänkin saa ottaa
 - Puolustuksen ensisijainen tavoite on estää pelinviejää saamasta lupaamaansa tikkimäärää eli saada peliin **pietejä**

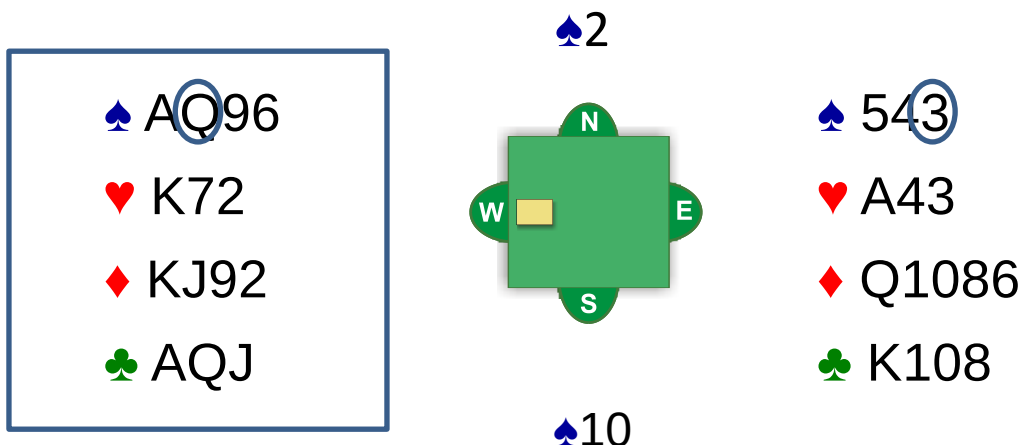
BRIDGEN TIKKIPELIVAIHE

- Kaikki tikit ovat saman arvoisia riippumatta siitä, missä vaiheessa ne on otettu tai minkä kokoisella kortilla tikki on saatu
- Tikki kannattaa siis voittaa aina pienimmällä mahdollisella kortilla, jolla tikin saa
- Kun kyseessä on paripeli, ovat myös tikit parin yhteisiä. Ei siis kannata ottaa tikkiä, jonka partneri saisi.

**Vain parin yhteensä saamien tikkien
LUKUMÄÄRÄ merkitsee**

ESIMERKKI

Pelaat peliä ilman valttia lännen korteilla,
pohjoinen lähtee ♠2, johon pöydästä pelataan ♠3

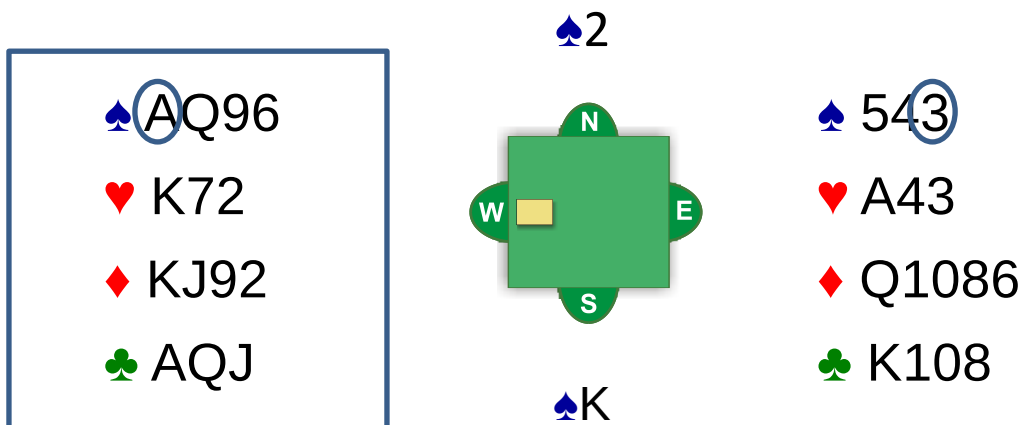


Minkä kortin pelaat voittaaksesi tikin,
kun etelä pelaa ♠10?



ESIMERKKI

Pelaat peliä ilman valttia lännen korteilla,
pohjoinen lähtee ♠2, johon pöydästä pelataan ♠3



Minkä kortin pelaat voittaaksesi tikin, kun etelä pelaa ♠K?

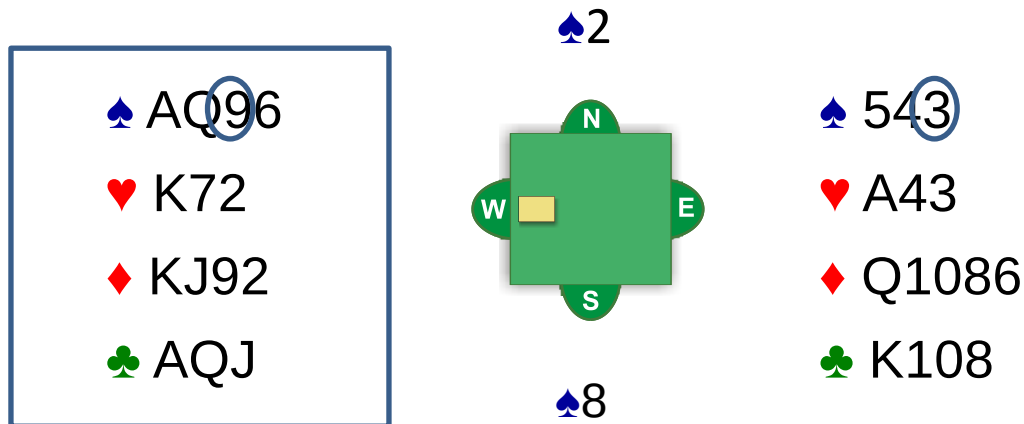
♠10?	♠K?
------	-----

♠Q

♠A

ESIMERKKI

Pelaat peliä ilman valttia lännen korteilla,
pohjoinen lähtee ♠2, johon pöydästä pelataan ♠3



Minkä kortin pelaat voittaaksesi tikin, kun etelä pelaa ♠8?

♠10?	♠K?	♠8?
------	-----	-----

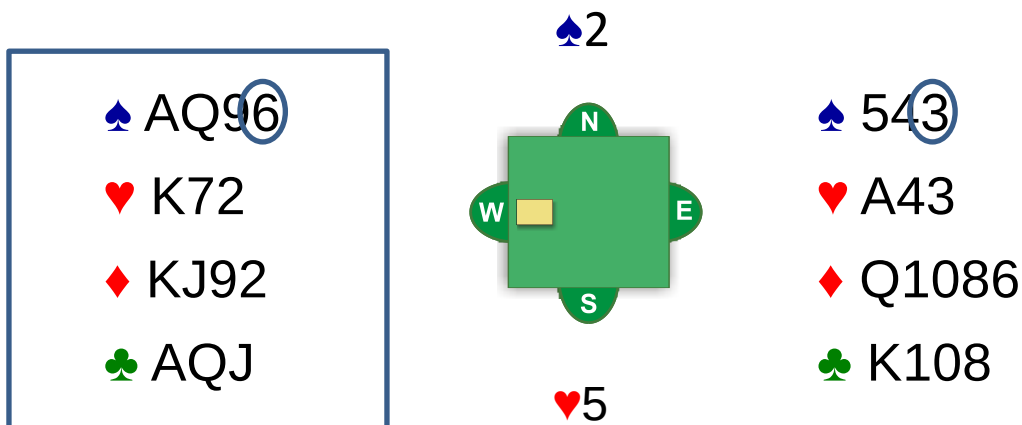
♠Q

♠A

♠9

ESIMERKKI

Pelaat peliä ilman valttia lännen korteilla,
pohjoinen lähtee ♠2, johon pöydästä pelataan ♠3



Minkä kortin pelaat voittaaksesi tikin, kun etelä pelaa ♥5?

♠10?	♠K?	♠8?	♥5?
------	-----	-----	-----

♠Q

♠A

♠9

♠6



NT

TIKKIPELI ILMAN VALTTIA

Kirjan sivut 5-9 ja 12-15



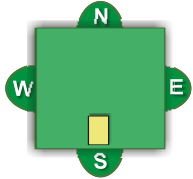
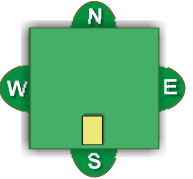
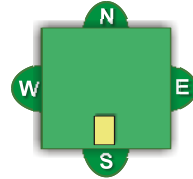
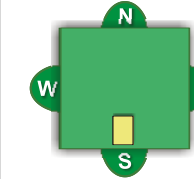
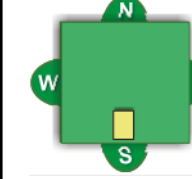
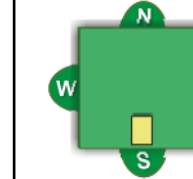
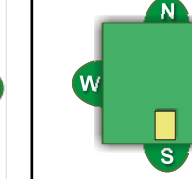
NT

PIKATIKIT

- Pelinviejän *pikatikit* ovat sellaisia tikkejä, joita hän voi ottaa päästämättä vastustajia *kiinni* eli vastustaja ei voi voittaa kyseisiä tikkiä
- Pikatikki jostain maasta siis vaatii, että pelinviejällä tai lepääjällä on maasta korkein kortti eli ässä
- Pikatikkien määrä yhdessä maassa riippuu siitä kuinka monta korkeinta korttia meillä on kyseisessä maassa
- Maasta ei kuitenkaan voi saada enempää tikkejä, kuin sitä on siinä kädessä, missä kyseistä maata on enemmän

ESIMERKKEJÄ PIKATIKEISTÄ

Kuinka monta pikatikkiä on hertassa ?

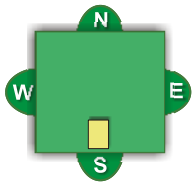
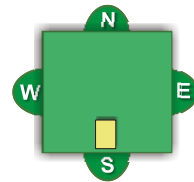
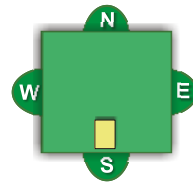
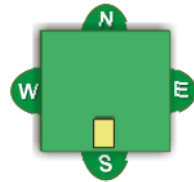
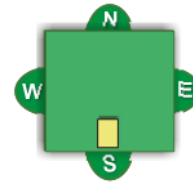
1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)
♥ A86	♥ K4	♥ KQJ	♥ KQJ9	♥ AQJ	♥ KQ85	♥ AQJ32
						
♥ 532	♥ A52	♥ A109	♥ A10	♥ 876	♥ J1097	♥ K104

1 pikatikki: A	2 pikatikkiä: A,K	3 pikatikkiä: A,K,Q	4 pikatikkiä: A,K,Q,J	1 pikatikki: A	0 pikatikkiä: A puuttuu	5 pikatikkiä: K,10,A, Q,J
----------------------	-------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------	----------------------------------	------------------------------------

Tikkien kasvattaminen

- Jos vastustajilla on korkeimmat kortit oman puolemme parhaassa maassa, voidaan tämä maa kasvattaa vahvaksi pelaamalla tätä maata ja antamalla vastustajien korkeiden korttien voittaa tikit.
- ***Kasvatettavassa maassa*** tulee olla
 - joko paljon kortteja, jolloin pienet kortit, ns. ***hakut*** voivat kasvaa ***vahvoiksi***. Meidän puolella pitää silloin olla enemmän kyseistä maata kuin vastustajilla. Kuinka paljon meillä on siis maata oltava vähintään?
 - tai korkeita kortteja, jotka kasvavat vastustajien otettua tikkinsä korkeimmilla korteillaan.

ESIMERKKEJÄ TIKKIEN KASVATTAMISESTA

1)	2)	3)	4)	5)
♥ KQJ109	♥ Q1096	♥ A87632	♥ K10932	♥ KQJ
				
♥ 87653	♥ J874	♥ 954	♥ QJ4	♥ 1093

Kun ♥A ottaa
tikin, kasvaa
sinulle
4 tikkiä

Kun ♥A&K
ottaa tikit,
kasvaa
sinulle
2 tikkiä

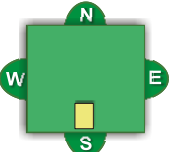
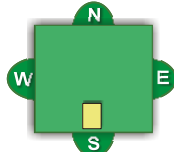
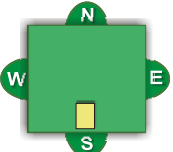
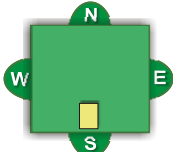
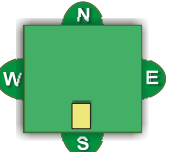
Sinulla on
pikatikki ♥A,
ja voit
kasvattaa 3-4
hakkua tikiksi

Kun ♥A ottaa
tikin, kasvaa
sinulle
4 tikkiä

Kun ♥A ottaa
tikin, kasvaa
sinulle
2 tikkiä

VÄRINKÄSITTELYN PERUSTEITA

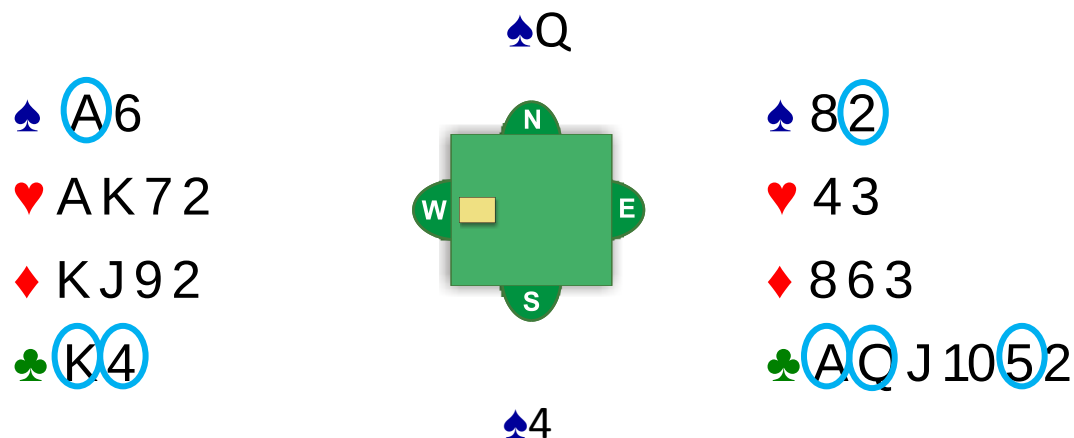
Jos pelattava väri on niin vahva, ettei vastustajilla ole yhtään ratkaisevan korkeata kuvakorttia tai heillä on vain ässä, niin pelaa **ensin** kuvakortit **siitä kädestä**, missä sinulla on **vähemmän kortteja** kyseisessä **värissä**.

♥ K Q J 10 2	♥ K J 6 2	♥ A Q 7 6 3 2	♥ Q J 10 3 2	♥ K 10 5 3 2
				
♥ A 7 6	♥ A Q 3	♥ K 4	♥ K 5 4	♥ Q J 6

Pelaa kuvakorttisi ensin lyhyemmästä väristä.

ESIMERKKIJAKO

Tehtävänä on saada 9 tikkiä ilman valttia (sitoumus 3NT),
pelinviejä länsi, lähtökortti ♠Q



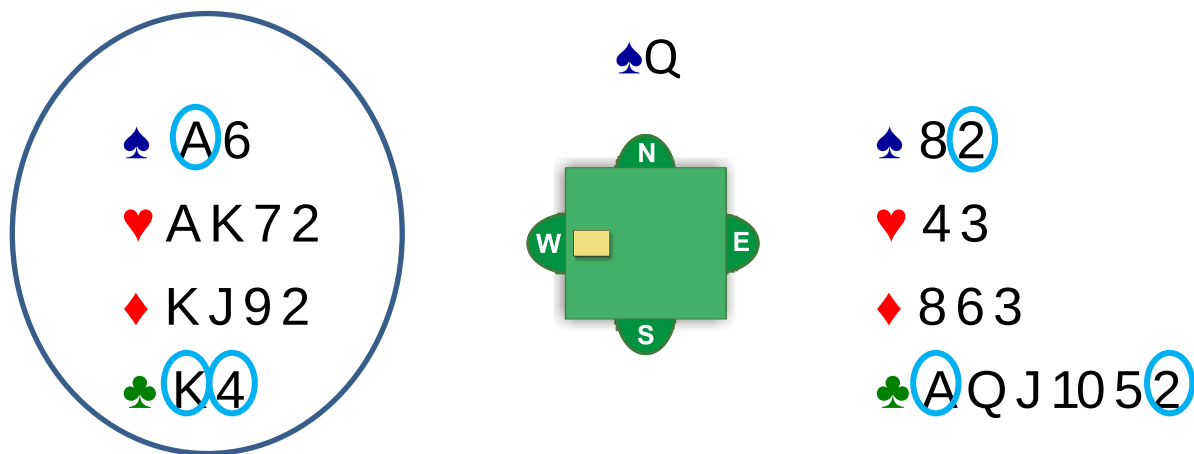
Voitat 1. tikin käteesi ♠A:llä ja jatkat ristiä

1) Jatkat seuraavaksi ristiä. Kuinka pelaat?

Ensin kädestä ♣K ja pöydästä pieni kortti.
Sen jälkeen jatkat kädestä ♣4 pöydän isoille risteille ja saat 6 ristitikkiä

ESIMERKKIJAKO

Tehtävänä on saada 9 tikkiä ilman valttia (sitoumus 3NT),
pelinviejä länsi, lähtökortti ♠Q



Voitat 1. tikin käteesi ♠A:llä ja jatkat ristiä

2) Mitä tapahtuu, jos pelaat
ensimmäiseen ristitikkiin kädestä
♣4 ja pöydästä ♣A?

Saat rististä vain 2 tikkiä: joudut voittamaan
toisen ristikierroksen käteesi kuninkaalla
etkä pääse enää pöytään pelaamaan
vahvoja ristejäsi

Seuraavan tikkiin pelaa ensimmäisenä *se pelaaja*, joka on voittanut edellisen tikin

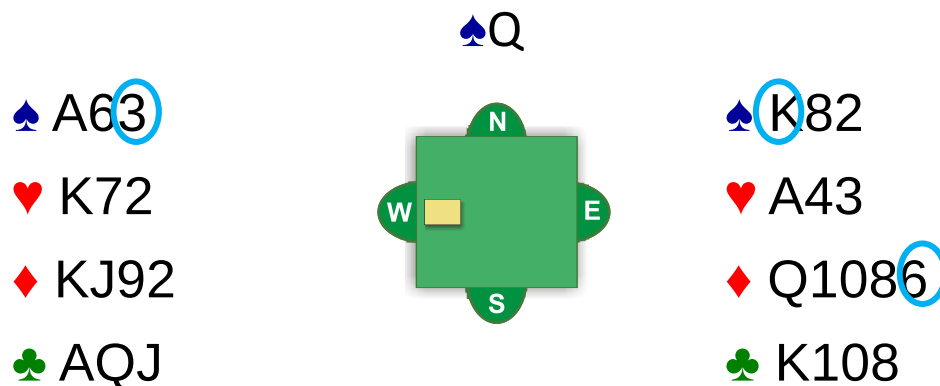
PELINVIENTISUUNNITELMA SANGISSA

- Pelinviejä laskee pikatikit
- Jos pikatikkejä ei ole niin paljon kun on luvattu ottaa tikkejä, niin pelinviejä päättää mistä kasvattaa puuttuvat tikit
- Pikatikkien ottaminen pelinviejän lyhyestä maasta kasvattaa puolustukselle tikkejä

Jos pelinviejällä sangipelissä ei ole pikatikkejä niin paljon kuin hän on luvannut ottaa, niin ennen pikatikkien ottamista, hän kasvattaa puuttuvat tikit vahvoiksi.

ESIMERKKIJAKO

Tehtävänä on saada 9 tikkiä ilman valttia (sitoumus 3NT),
pelinviejä länsi, lähtökortti ♠Q



1) Kuinka monta pikatikkiä on yhteensä?

$$2♠ + 2♥ + 0♦ + 3♣ = 7 \text{ pikatikkiä}$$

2) Tarvitset siis 2 tikkiä lisää, mistä maasta ne kasvatat?

Ruudusta

3) Voitat 1. tikin idän kuninkaalla. Mitä pelaat toiseen tikkiin?

Ruutua, kasvatat siis ruutusi ennen pikatikkiesi ottamista

MUISTA!

**Pelin päämäärä
on voittaa tikkejä
mahdollisimman
PALJON,
ei mahdollisimman
NOPEASTI.**



NT

PUOLUSTAMISTA

Kirjan sivut 20-22



NT

PUOLUSTAMISESTA

- Puolustus pelaa ”yhteen pussiin”
- Kaikki tikit ovat yhteisiä, ei siis ole sinun ja minun tikkejä vaan meidän tikkejä
- Puolustuksen pitää pystyä ”keskustelemaan” korteistaan
- Puhuminen ja salaiset merkinannot tai sopimukset ovat **KIELLETTYJÄ**

PUOLUSTAMISESTA

- Puolustuksen ”keskustelu” tapahtuu pelaamalla: korttien pelaamisjärjestyksellä kerrotaan maiden pituuksista ja voimasta eli onko meillä kuvia maassa
- Tätä varten olemme sopineet sääntöjä *lähtökortteihin*
- Puolustus myös näyttää *pituus-* ja *voimamerkinantoja* (käydään läpi 3. oppitunnilla)

LÄHTÖKORTEISTA

Lähtijän partnerille on tärkeää pystyä hahmottamaan, minkälaisesta maasta partneri on lähtenyt.

Tämän avulla hän tietää, kannattaako maata jatkaa, kun hän on seuraavan kerran kiinni.

Lähtökortista partneri voi päätellä:

- Kuinka pitkä maa lähtijällä on
- Kuinka hyvä maa lähtijällä on eli onko lähtijällä paljon kuvia lähtömaasta

LÄHTÖKORTTI

10-12 sääntö

Lähtö pituuden mukaan silloin kun ei ole paljon kuvia lähtömaasta, sopimuksena ns.

10-12 –sääntö eli 1. 3. tai 5.:

- viiden kortin tai pitemmästä väristä viidenneksi suurin kortti: lähtömaassa K1085**3** tai K1085**32**
- kolmen tai neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti esim. lähtömaassa K10**6** tai K10**62**
- yhden tai kahden kortin maasta suurin kortti, esim. lähtömaassa **9** tai **92**

LÄHTÖKORTTI

LÄHTÖ SARJASTA SANGIPELISSÄ

Lähdöt vahvasta väristä:

- Sarjasta eli sekvenssistä *suurin kortti*
Aito sarja (Kolme peräkkäistä korttia, joita suurin on kuva tai 10): **A**KQ, **K**QJ, **Q**J10, **J**109, **10**98, 987
Epäaito sarja (kaksi peräkkäistä korttia ja väli): **A**KJ, **K**Q10, **Q**J9, **J**108, **10**97
- Välisarjasta *kolmanneksi suurin kortti*
Välisarjassa on iso kortti, väli ja sarja
Välisarja: A**Q****J**, K**J****10**, Q**10****9**, A**J****10**, A**10****9**, K**10****9**

LÄHTÖKORTTI

LÄHTÖKORTTI SANGIPELISSÄ

Mikä on säännön mukainen lähtökortti?

- | | |
|-----------------|---|
| 1. ♠ KQJ86 | Sarjan korkein eli K |
| 2. ♠ KQ106 | Epäaidon sarjan korkein eli K |
| 3. ♠ A Q J 10 5 | Välisarjasta 3. korkein kortti eli J |
| 4. ♠ KQ974 | Ei sarjaa, pituuden mukaan 5. korkein eli 4 |
| 5. ♥ Q1074 | Ei sarjaa, pituuden mukaan 3. korkein eli 7 |
| 6. ♥ KJ9643 | Ei sarjaa, pituuden mukaan 5. korkein eli 4 |
| 7. ♥ A K J 10 | Epäaidon sarjan korkein eli A |
| 8. ♥ J72 | Ei sarjaa, pituuden mukaan 3. korkein eli 2 |
| 9. ♥ 92 | Ei sarjaa, pituuden mukaan korkein eli 9 |

SANGIPUOLUSTAMISEN PERIAATTEET

Tarkoituksena on kasvattaa tikkejä omasta vahvasta tai pitkästä väristä.

Tyypillisesti sangipuolustus etenee seuraavasti:

- Lähtijä aloittaa pisimmästä väristään. Jos lähtijällä on kaksi yhtä pitkää ”pisintä” maata, kannattaa yleensä lähteä paremmalla:

♠ QJ105

♥ J972

♦ 92

♣ A63

Kaksi 4 kortin väriä, joista pata parempi

➔ Lähdetään padalla

- Aina, kun puolustus voittaa tikin, jatketaan aloitusvärin pelaamista

SANGIPUOLUSTAMISEN PERIAATTEET

Joskus lähtijän partneri näkee esim. lepääjän korteista, että lähtöväriä ei pidä pelata, tai hänellä ei enää ole kyseistä väriä.

Tällöin hänen kannattaa pelata *joko omaa vahvaa väriään tai väriä, joka on pöydässä heikko.*

Puolustajien ei pidä kovin usein vaihtaa pelattavaa väriä, vaan on hyvä jatkaa saman värin kasvatusta. On arvioitu, että joka kerta kuin puolustus vaihtaa pelaamaansa maata, se ”lahjoittaa” pelinviejälle puolikkaan tikin.