**LEKTION 1 GRUNDKURS**

**Introduktion**

Bridge är ett fyrmannaspel som man spelar parvis.

De som sitter mittemot varandra bildar par och kallas för Nord-Syd och Öst-Väst.

Spelets idé är att vinna så många stick som möjligt. Ett stick består av fyra kort,

ett från varje spelare.

Vi använder en vanlig kortlek med 52 kort. Varje spelare får 13 kort.

De fyra färgerna är **rangordnade:** spader, hjärter, ruter, klöver. Spader är den högsta färgen.

Ässet är det högsta och tvåan det lägsta kortet. De fyra högsta korten i varje färg,

dvs äss, kung, dam och knekt, kallas **honnörer**.

Bridge består av två moment - budgivning och spel. I budgivingen fastställs hur många stick som spelföraren åtar sig att vinna och om det skall spelas någon färg som trumf eller ej.

Att spela utan trumf kallas för att spela **sang** (förkortas NT - No Trump).

**Spelet**

Den som får kontraktet blir **spelförare**.

Den som sitter till vänster om spelföraren, **utspelaren**, börjar genom att spela ett av sina kort.

Efter utspelet lägger partnern till spelföraren, **träkarlen**, upp sina kort på bordet sorterade i färger så att alla kan se dem. **Spelföraren spelar nu både sina egna och träkarlens kort.**

Efter utspelet spelar varje spelare ett kort medsols i tur och ordning. Du måste bekänna färg så länge du kan. Däremot finns inget sticktvång. Du väljer själv om du vill spela ett lågt eller högt kort i färgen. När du inte kan bekänna färg, spelar du ett valfritt kort i någon annan färg, du **sakar**.

Den som har spelat det högsta kortet i den utspelade färgen **vinner sticket och ska spela ut i nästa stick.** Så fortsätter spelet tills alla kort är spelade. Du placerar de spelade korten framför dig på bordet i en rad med bildsidan neråt så att de delvis täcker varandra. Om du vann sticket placerar du kortet vertikalt, medan ett förlorat stick placeras horisontalt.

**Utspel mot sangkontrakt**

Som **utspelare** ska du spela ut ett kort i din längsta färg. Vid längd i två färger väljer du den starkaste färgen. Normalt innehåller färgen en eller flera honnörer.

Om färgen är en **sekvens**, dvs tre kort i följd, spelar du ut det **högsta** kortet.

Exempel på sekvensutspel:

**A**KQ7 **K**QJ63 **Q**J1043 **10**9865

Även när du har en s.k. **oäkta sekvens**, spelar du ut det högsta kortet:

**A**KJ7 **K**Q1063 **10**9765

Många gånger har du inte ett sekvensutspel. Då får du istället **"dra för en honnör"** genom att spela ut det fjärde kortet från toppen. Detta utspel kallas för "utspel enligt **11-regeln".**

K 8 6 **2** Q J 5 **4** A Q 7 **6** 4

**Utspelarens partner**

Det finns regler för utspel för att utspelarens partner ska kunna dra slutsatser av utspelet.

Om din partner spelar ut en kung vet du att han också har damen och därtill kanske knekten eller tian i den utspelade färgen. Om motspelarna vinner sticket med ässet vet du att partners dam och eventuella knekt är höga och kan ge två stick.

När din partner spelar ut en **hacka** i en färg vet du att det är hans längsta färg och att den troligen innehåller en honnör. Därför skall du **hjälpa till genom att spela ett högt kort** så att spelföraren inte kan vinna sticket billigt. På detta sätt kan din partners kort i färgen bli höga. Även låga kort, hackor, kan växa till stick!

**Spelföring**

Spelförarens uppgift är att ta så många stick som möjligt. Spelföraren spelar med sina egna och sin partners kort. För att lyckas med detta måste spelföraren planera spelet. Efter att träkarlen lagt upp sina kort på bordet ställer sig spelföraren följande frågor:

1. Hur många stick behöver jag?

2. Hur många **säkra stick** har jag?

3. Hur många stick fattas?

4. I vilken färg kan jag **godspela** de stick som saknas?

Säkra stick är stick som du kan ta direkt utan att motspelarna kommer in.

Med godspela avses att göra egna kort höga, genom att tvinga ut motståndarnas högre kort i färgen.

|  |
| --- |
| Du ska alltid börja med att godspela de stick som saknas **innan** du tar ut dina säkra stick. |

**Exempel:**

Du sitter Syd. Du är spelförare och ska ta tio stick. ♠ A 7 5 4

♥ K 3

♦ Q J 6

♣ 9 7 5 3

--- N ---

Utspel: ♥Q

--- S ---

♠ K 6

♥ A 8 2

♦ K 10 9 3 2

♣ A K 2

Du vinner första sticket med hjärter äss. Därefter spelar du ruter två mot damen. Vinner du sticket med damen fortsätter du med knekten. När motspelarna har tagit för ruter äss har du godspelat fyra ruterstick. Det är viktigt att du godspelar dessa stick **innan** du tar dina säkra stick. Oavsett vad motståndarna fortsätter i kan du vinna detta stick och inkassera dina säkra och godspelade stick. Du vinner tio och motståndarna tre stick.

**SAMMANFATTNING**

**Definitioner:**

Rangordning Spader, hjärter, ruter, klöver

Sekvens Minst tre kort i följd

Stick Fyra kort, ett från varje spelare

Säkra stick Stick som kan tas utan att motståndarna kommer in

Spelförare Den som spelar sina egna och träkarlens kort

Utspelare Spelaren till vänster som spelföraren som startar spelet

Träkarl Den som lägger upp sina kort efter utspelet

Sang / NT Spel utan trumf

**Regler:**

* Du måste bekänna färg om du kan.
* Den som spelar högsta kortet i utspelad färg vinner sticket
* Den som vinner sticket spelar ut i nästa stick.

**Råd i sangspel:**

Utspelaren: Spela ut i din längsta färg

Partnern: Spela ett högt kort när partner drar för en honnör

Spelföraren: Planera spelföringen:

* Räkna dina stick
* Bedöm i vilken färg du kan få extra stick
* Godspela extra sticken genast

**Utspel**

Högsta kortet från sekvens **K** Q J 2, **K** Q 10 2, **Q** J 10 6 3

11-regeln: fjärde kortet uppifrån i längsta färgen K J 6 **2** , K J 8 **7** 6