

Lynbridge i Sorø E2018

Efter aftale med forfatter Torben Kelså, har jeg ændret hans [lynbridge-kompendie](#), så der startes med det rigtige pointsystem.

Redigeret af Anne Grete Rasmussen

Er du forhindret så ring til mig senest kl. 12 på Telefon 2065.2065



Indhold

Indledning	2
Om EasyBridge.....	2
Kapitel 1- Spillets gang.....	3
Sådan spiller du EasyBridge.....	3
Kapitel 2 - Kortvurdering & pointsystem.....	4
Meldingerne som dialog	4
Hvor gode er mine kort?	4
Sammenhæng mellem point og sandsynligt antal stik	5
Pointsystemet i Bridge er:	5
1 - Point for hvert vundet stik:	5
2 - Point for vundet kontrakt	6
3 - Point ved Nedgang.....	6
Kapitel 3 - Meldingerne i EasyBridge.....	7
Hvordan melder I?.....	7

Åbningsmeldingen	8
Indmelding.....	8
Svarers første melding.....	9
Fælles regler i meldinger	10
Åbners anden melding	11
Svarers anden melding.....	12
Registrering af scoren	12
Flere bridgeborde spiller samme kort.....	12
Kapitel 4 - Fra EasyBridge til almindelig bridge	13
Point systemet i bridge.....	13
Minor, major og sans.....	13
(Fare)zonen	14
Doblinger	14
Redoblinger	15
Pointsystem og meldekort.....	15
Meldesystemet.....	15
Eksempler på spil	17

Indledning

Om EasyBridge

EasyBridge er et kortspil, der ligner bridge. Med EasyBridge har du et spændende og udfordrende spil, der kan byde på mange timers spændende kortspil med familie og venner. Har du lært EasyBridge, har du ikke lært noget, som du ikke også vil kunne bruge i almindelig bridge. Der er faktisk ikke langt igen, til du kan spille bridge. De sidste sider af dette hæfte udbygger pointsystemet i EasyBridge til det, der gælder i bridge.

Fra EasyBridge til almindelig bridge

For at udvikle spillet fra EasyBridge til almindelig bridge, skal man

- Udbygge pointsystemet
- Udbygge meldesystemer
- Lære mere om kortteknikker.
- Lære mere om modspil (når de andre har meldingen/kontrakten)

Meldesystemer, kortteknikker og modspil er udviklet siden bridgens opfindelse i 1925. Det er ikke en betingelse for at spille bridge, men det er en fast bestanddel af klubbridge i dag.

Kapitel 1- Spillets gang

Sådan spiller du EasyBridge

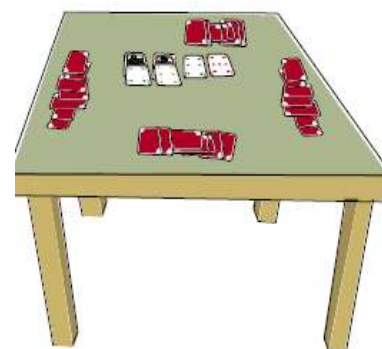
Man skal være 4 spillere og et sæt spillekort. Spillerne får navne efter verdenshjørnerne; Nord, Syd, Øst og Vest. Nord og Syd sidder overfor hinanden og er makker. Tilsvarende sidder Øst og Vest overfor hinanden og er makker. Man skiftes til at give kort. I spil 1 er Nord kortgiver, så Øst, Syd og Vest. Kortene blandes og deles ud et ad gangen rundt til alle har 13 kort. Der er ikke jokere eller byttekort. 2'eren er mindst og esset er størst. Der er 13 stik i EasyBridge.



I EasyBridge gælder det om at få flest mulige stik. Men først skal kortene meldes. Kortgiver starter med at melde, og herefter meldes bordet rundt i urets retning, indtil der er tre passer i træk. Man skal tage seks stik mere end man melder. Den laveste melding (udover pas) er 1♣.

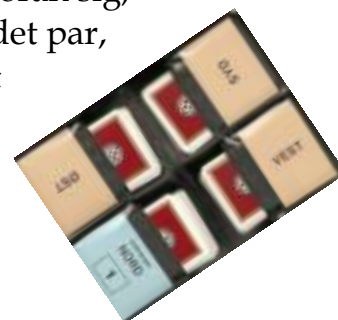
Bliver kontrakten 1♣ skal den der har meldt tage 6+1 stik med ♣ som trumf. Har du fx meldt 4♥, skal du tage 10 stik med ♥ som trumf. Vi ser mere på meldingerne senere, for nu skal vi se på spillets gang.

Det par, der har meldt højest, har kontrakten. Nu skal stikkene tages. Har Nord åbnet 1♥ og Syd melder 4♥ som alle passer til, så bliver Nord *spilfører*, da han meldte ♥ farven først. Modspilleren til venstre for spilfører skal spille ud til første stik. Når udspillet er sket, så lægger spilførers makker (her Syd) sine kort ned, og spilfører bestemmer nu suverænt over både sine egne og sin makkers kort. Makkers kort kaldes "*bordet*" og makker kaldes "*den blinde*". "Den blinde" henviser til, at han ikke på nogen måde må kommentere spilførers måde at spille kortene på eller indikere, hvordan han synes, de skal spilles.



Når "den blindes" kort lægges på bordet, er de sorteret efter farve og værdi, og trumferne lægges i rækken til højre (set fra den blinde).

Når et stik er færdigt, tager hver spiller sit kort og lægger det foran sig, med billedsiden nedad og således, at kortet peger i retning af det par, der har vundet stikket. Når spillet er færdigt, tager hver enkelt spiller sine kort og lægger i kortmappen. Så kan præcist de samme kort spilles af andre spillere. Og de spillere, der får mest ud af kortene, vinder. Dette gælder selvfølgelig kun, hvis man er 8 eller flere spillere, der spiller en turnering. Mere herom på side 12.



Regler, mens der spilles

- Der skal bekendes/følges farve. Hvis det første kort i et stik er ♣, skal de tre andre spillere også lægge ♣, hvis de har nogen.
 - Hvert stik spilles "et kort ad gangen" i urets retning, og man må ikke lægge til, før det er ens tur.
 - Kan en spiller ikke bekende, kan spilleren trumfe (hvis han har nogen) eller kaste et andet kort efter eget valg.
 - Den spiller, der har lagt det højeste kort i udspilsfarven eller trumfet, vinder stikket.
 - Den spiller, der vinder stikket, skal spille ud til næste stik, og her må der gerne skiftes farve.
 - Den blinde kan også vinde stik, og dermed være den, der skal starte næste stik efter spilførerens instruktion.
 - Når spillet er færdigt tælles op, hvem der fik hvor mange stik. Og der tildeles point for spillet til det par, som har vundet. Mere om pointsystemet på side 5.
-

Kapitel 2 - Kortvurdering & pointsystem

Meldingerne som dialog

Melder man en høj kontrakt får man flere point, så det gælder også om at melde højt, når man har kort til det. Mere herom senere.

Sammen med din makker skal du melde den bedste kontrakt ud fra den samlede styrke i jeres kort. Og kun meldingerne og jeres sunde fornuft kan få jer i den bedste kontrakt.

Det vigtige og svære er, at man med makker skal berette om værdien af sine kort, indtil den ene har et beslutningsgrundlag til at fastsætte kontrakten. Hertil behøves en målestok for at fortælle om vores korts kvaliteter.

Hvor gode er mine kort?

Trumffarven

I trumffarven, skal man sammen med makker have mindst 8 kort, hvilket bliver undersøgt gennem meldingerne. For at være den første, der melder en farve, skal man derfor naturligt have mindst 4 kort i farven.

Værdien af kortene

Da det oftest er billedkortene - i bridge kaldes de *honnørkortene* - der tager stikkene, så skal du bruge følgende metode, når du vurderer dine korts værdi.

Du tæller værdien af dine kort op i honnørpoint (hp.)

Es (E) = 4 hp. Konge (K) = 3 hp.

Dame (D) = 2 hp. Bonde (B) = 1 hp.

Der er således 10 hp. i hver farve og 40 hp. i de 4 farver tilsammen. Har du fx

♠ ED72 = 6 hp.

♥ KB53 = 4 hp.

♦ B1053 = 1 hp.

♣ 3 = 0 hp.

I alt er der 11 hp. på disse kort.

Når du og din makker er enige om en trumffarve, så lægger du

- 3 point til hvis du har en renonce (0 kort i en farve)
- 2 point til hvis du har en singleton (1 kort i en farve)
- 1 point til hvis du har en doubleton (2 kort i en farve)

Disse point kaldes trumfpoint (tp).

Honnørpoint + trumfpoint kaldes honnørtrumfpoint(htp) eller simpelt hen bare point.

Kan I ikke blive enige om en trumffarve, så må I spille sans (udtales sang). Om sans bruges også følgende ord: UT = Uden Trumf og NT = No Trump.

Kortfarver (en farve med mindre end 2 kort i) er ingen fordel i NT eller hvis kortfarven er i trumf. Så her tælles trumfpoint ikke med.

Hånden ovenfor har således 11 hp. og 2 trumfpoint forudsat at ♣ ikke bliver trumf.

Sammenhæng mellem point og sandsynligt antal stik

Point er det væsentligste udtryk for kortenes evne til at tage stik.

Jo flere point du og din makker har tilsammen, jo flere stik er der i jeres kort.

For det antal stik du kan få med et givet antal point, afhænger også af andre ting, fx hvordan modstandernes kort er placeret, om pointene sidder i langfarver, og ikke mindst hvor dygtig du og dine modstandere er til at spille kortene.

For at vinde en NT-kontrakt skal man typisk have 3 point mere end for at vinde en trumfkontrakt på samme niveau.

Pointsystemet i Bridge er:

Der er point for hvert vundet stik og der er bonuspoint for at vinde den kontrakt man har meldt:

1 - Point for hvert vundet stik:

- 30 point for hvert stik i ♥ og ♠
- 20 point for hvert stik i ♣ og ♦
- 40 point for det første og 30 for de efterfølgende i UT

2 – Point for vundet kontrakt.

Det kan være en delkontrakt, en udgang, Lilleslem og Storeslem. .

Delkontrakt; 50 bonuspoint

Hvis du vinder en kontrakt, der er under udgang får du 50 point for at vinde kontrakten. Fx hvis du melder 1♥ og vinder 7 stik får du

Udgang; +300 bonuspoint

Hvis I har meldt udgang:

- 3UT
- 4♥ eller 4♠
- 5♣ eller 5♦

Lilleslem; 800 bonuspoint

En lilleslem er en kontrakt meldt på 6-trinnet (12 stik). Den giver 800 point ekstra

Storslem; 1300 bonuspoint

En storeslem er en kontrakt meldt på 7-trinnet (13 stik). Den giver 1300 point ekstra

3 - Point ved Nedgang

Som du kan se, er det godt at melde op til den højeste bonusgruppe – ofte en udgang, som man kan vinde. Det sker derfor også tit, at man melder en højere kontrakt, end man kan vinde, i forsøget på at opnå en højere bonus. Så går man "ned" eller "bet", som man også siger.

Går man bet, så får man hverken den eftertragtede bonus eller noget. Tværtimod må man aflevere 50 point til modstanderne for hvert stik man mangler. Mangler du tre stik for at vinde kontrakten, må du af med 150 point.

Dobling

Hvis du tror, at modstanderne har meldt for højt, så kan du melde "dobler". En dobling er en del af meldeforløbet og skal efterfølges af 3 passer, før kontrakten er låst. Hvis der meldes efter doblingen, så træder doblingen ud af kraft for den nye kontrakt.

I EasyBridge har doblingen den konsekvens at pointene i spillet bliver fordoblet – rundt regnet. Har du ret, og kontrakten går ned, så får du og din makker 100 for første bet + 200 for hver af de øvrige bet.

Melder du 4♥ (10 stik) som dine modstandere dobler, og du kun får 8 stik, så må du af med point for 2 bet som er $100 + 200 = 300$ point. Men vinder du de 4♥ dob-

let, så får du $2 \times 420 \text{ point} = 840 \text{ point}$. I almindelig bridge er pointsystemet med doblinger anderledes.

Du kan ikke doble din makkers melding ☺

Pointskema

- For vundne kontrakter (til opslag og info ikke til udenadslære)

Meldt	1	2	3 med trumpf- farve	3 NT (uden trumpf)	4	5	6	7
Antal stik								
7	80							
V 8	110	110						
U 9	140	140	140	390				
N 10	170	170	170	420	420			
D 11	200	200	200	450	450	450		
E 12	230	230	230	480	480	480	980	
T 13	260	260	260	510	510	510	1010	1510

Pointskema for beter

Antal beter	1	2	3	4	5	6	7	8
Udoblet	50	100	150	200	250	300	350	osv
doblet	100	300	500	700	900	1100	1300	osv

Kapitel 3 - Meldingerne

Hvordan melder I?

Nu ved du, hvordan du værdisætter din hånd. Og du kender pointsystemet, og kan se, hvordan det er en fordel at melde en høj kontrakt, som vel at mærke kan vinde. Meldingerne er et værktøj til at udveksle oplysninger med makker om, hvor gode kort I har, til en af jer kan træffe beslutningen om den rigtige kontrakt.

Man skal som nævnt have 6 stik mere end meldingen siger. Når 3 spillere i træk har passet, bliver den sidst afgivne melding *kontrakten*, som altså er et antal stik med sidst meldte farve som trumf eller sans.

Farverne er indbyrdes rangordnet således startende med den laveste:

1. ♣ Klør
2. ♦ Ruder
3. ♥ Hjerter
4. ♠ Spar
5. NT/Sans/UT (uden trumf)

Man skal altid melde højere end den senest afgivne melding (eller pas/dobler). En højere melding er en melding i en højere farve på samme trin eller en melding på et højere trin.

Det betyder at hvis din makker (eller en af dine modstandere) har meldt 1♥, så kan du melde 1♠ og 1 NT. Vil du melde ♦-farven, så må du melde 2♦. I et skema ser det således ud:

1♣	1♦	1♥	1♠	1 NT
2♣	2♦	2♥	2♠	2 NT
3♣	3♦	3♥	3♠	3 NT
4♣	4♦	4♥	4♠	4 NT
5♣	5♦	5♥	5♠	5 NT
6♣	6♦	6♥	6♠	6 NT
7♣	7♦	7♥	7♠	7 NT

Læses skemaet, som en bog fra venstre mod højre, så vil meldinger læses stigende. 2 NT er en højere melding end 2♠. 3♣ er en højere melding end 2 NT osv.

Meld med makker

Målet med meldingerne er jo at komme i den rigtige kontrakt dvs. den rigtige bonusgruppe og den rigtige trumffarve/NT. For at vi kan melde rigtigt, så laver vi nogle kvalitetskrav til jeres meldingerne, så I giver hinanden et rigtigt beslutningsgrundlag.

Åbningsmeldingen

En åbningsmelding er den første melding i spillet, som ikke er pas.

Regler om åbningsmeldingerne:

1. Du skal åbne, hvis du har 12 hp. eller mere.
2. Du åbner altid 1 NT, hvis du har 15-17 hp. og en jævn hånd (højst en doubleton)
3. En åbning på 1-trinnet lover mindst 4 kort i åbningsfarven
4. En åbning på 2-trinnet lover mindst 22 hp. og mindst 4 kort i farven.
5. Du åbner altid i din længste farve. (Farven du har flest kort i)
6. Har du to 4-farver (farver med netop 4 kort i) så åbner du i den laveste 4-farve (fx ♣ frem for ♥)
7. Har du to 5-farver, så åbner du i den højeste farve, fx ♥ frem for ♣.

Indmelding

Har modstanderne åbnet, så vil din eller din makkers melding være en indmelding. Som du kan se nedenfor gælder der nogenlunde de regler for indmeldinger, som for åbninger:

1. En indmelding på 1-trinnet lover mindst 4 kort i farven og mindst 12 hp.
2. En indmelding på 2-trinnet lover mindst 4 kort i farven og mindst 15 hp. Har du en god 5- farve kan du melde ind på 2-trinnet med 12 hp.
3. Indmelding 1 NT lover 15-17 hp., en jævn hånd og kontrol i åbningsfarven. Kontrol vil sige, at du i kraft af billedkort vil kunne få et eller flere stik i modstandernes farve.
4. Har du to 4-farver så meld ind billigst muligt. Er der åbnet 1 ♦ og du har 4 ♣ og 4 ♥ så meld 1 ♥, fordi melding af ♣-farven kræver at du melder 2 ♣.
5. Har du to 5-farver, så meld ind i den højeste farve. (♠ er højere end ♥)

Svarers første melding

Har din makker åbnet eller meldt ind, fx 1 ♥, så er du svarer. Du skal melde som følger:

- 1) Har du 5 point eller mindre, så meld pas.
- 2) Hvis modstanderen melder ind, så kan du melde pas, selvom du har mere end 5 point.
- 3) Hvis modstanderen ikke melder ind, så skal du melde med mere end 5 point.
- 4) Har du 4 kort i makkers farve, så vis ham din støtte og accept af farven som trumf, ved at støtte ham dvs. melde højere op i hans farve. Når du eller din makker har støttemeldt en farve, så bliver det jeres bud på trumffarve. Se hvor meget du skal melde i skemaet "Svarers point".
- 5) Har du ikke har 4 kort med i makkers farve, kan du ikke støtte den, for I skal jo have 8 kort i jeres trumffarve. Du kan/skal så:
 - a) Melde en farve, med mindst 4 kort i på 1-trinnet og mindst 6 hp.
 - b) Melde en ny farve – om nødvendigt på 2-trinnet, hvis du har mindst 11 hp.
- 6) Kan du ikke melde en farve på 1-trinnet og har du mindre en 11 hp. så meld 1 NT.

Når du som svarer kan støtte åbners/ din makkers farve, så er princippet, at du støtter så højt som du mener, kortene kan bære, ud fra den forudsætning at makker har 12 hp. Har makker mere, så kan han jo bare melde op.

Hvis makker har åbnet 1 ♥ og du har 4 hjerter med

Mine (svarers) point	Åbners + mine point minimum	Svarers melding
0-5	$12 + (0-5) =$ 12-17	Pas. Udgang er usandsynlig
6-9 point	$12 + (6-9) =$ 18-21	Meld 2 ♥. Har makker 20 point er 4 ♥ den gode slutkontrakt.
10-12 point	$12 + (10-12) =$ 22-24	Meld 3 ♥. Har makker 14-20 point

		er 4♥ den gode slutkontrakt.
13-15 point	$12 + (13-15) = 25-27$	Meld 4♥. Vi har jo mindst 25 point og hjertertilpasning. Har makker(åbner) fx 20 point melder han 6♥.
16-19 point	$12 + (16-19) = 28-30$	Meld 5♥
20-24 point	$12 + (20-24) = 32-36$	Meld 6♥
25-28 point	$12 + (25-28) = 37-40$	Meld 7♥

Ideen er som nævnt, at man melder så højt som man kan se kortene kan bære, forudsat at åbner har 12 point. Støtter svarer til 2♥ og dermed viser 6-9 point og 4 hjerter, så vil åbner melde

- pas med 16 point eller mindre, da der ikke er udgang i kortene.
- 3♥ med 17-18 point. Da der er point til 4♥, hvis svarer har 8-9 point.
- 4♥ med 19-21 point. Da der med blot 6 point til makker er point til udgang.

Kender man endnu ikke trumffarven, så melder man stille og roligt sine farver: Længste farve først og ellers billigst muligt. Ny farve på 2-trinnet er forbudt, hvis man ikke har mindst 11 hp.

Fælles regler i meldinger

1. Melding af "Ny farve" fortæller om fordelingen, men lægger ikke loft over styrken. ("ny farve" er en farve, som I ikke har meldt før).
2. Hvis din makker melder ny farve, så må du ikke melde pas. Hermed sikres, at man kan melde forsigtigt, indtil man har fundet sin trumffarve, uden at frygte, at makker melder pas.
3. Hvis makker fx melder 2 NT, så tror han, at NT er den rigtige "farve" til slutkontrakten og lover, at I har mindst 22 hp. tilsammen. Har du bedre kort end makker kan vide, fx 15 point og ikke blot fx 12 point, som du lovede makker, med din åbning, så melder du 3 NT.
4. Hvis din makker melder en farve på 3-trinnet, som han eller du tidligere har meldt, så siger han: Makker vi har mindst 22 point til sammen. Har du bedre kort end du har lovet, så melder du udgang ved at hæve til 4-trinnet for at få udgangs-bonussen. Makker hæver så, hvis han har 2 point eller mere end det minimum han har lovet. (for åbner er minimum lovet typisk 12 hp og for svarer typisk 6 point)

5. NT og støtte til makkers farve eller genmelding af egen farve begrænser styrken af hånden til et mindre interval.

Åbners anden melding

Hvis svarer har meldt NT eller støttet åbningsfarven, så ved åbner så nogenlunde, hvor mange point svarer har, og åbner kan dermed træffe beslutning om, hvor højt I skal melde. Eksempler:

- Hvis du som åbner har 20 hp. og 4-farve i ♦ og åbner 1 ♦, og din makker melder 1 NT. Så kan du melde 3 NT da I har mindst 26 hp. tilsammen.
- Hvis din makker støtter din 1 ♦-åbning til 2 ♦ (som viser 6-9 point og mindst fire ♦ med), så kan du melde 3 ♦ med 17-18 point, for at invitere til udgang. Ideen er at svarer med 8-9 point melder udgang 4 ♦ og med 6 eller 7 point melder pas.

Oftest melder svarer imidlertid en ny farve, og så fortsættes informationsudvekslingen stille og roligt, indtil man har fundet en trumffarve. Melder åbner i sin anden melding en tredje farve, fortæller han mere om fordelingen, men pointstyrken er stadig ukendt indenfor intervallet 12-21 hp.

Hvis du har åbnet og din makker har meldt på 1-trinnet, så kan åbner sætte ham til 6 point og 4 kort i farven. Med støtte (4 kort) i makkers farve, kan du melde makkers farve på:

- 2-trinnet med 4 kort i farven og 12-16 point. (Vi har mindst 18 point)
- 3-trinnet med 4 kort i farven og 17-18 point. (Vi har mindst 23 point)
- 4-trinnet med 4 kort i farven og 19-21 point. (Vi har mindst 26 point)

Genmelde din egen farve på:

- 2-trinnet med mindst 5 og helst 6 kort i farven og 12-16 point.
- 3-trinnet med 6 god farve (eller længere) og 17-18 point.
- 4-trinnet med god 7 farve (eller længere) og 19-21 point.

Melde NT, hvis du har en jævn hånd uden andre farver at vise.

- NT lavest muligt viser 12-14 hp.
- Springmelde til 2NT (eller støtte svarers 1 til 2 NT) lover 18-19.

Melde ny farve

- Ny farve lover ikke mere om styrken og er derfor rundekrav (=makker du må ikke melde pas)
- Ny farve på 1-trinnet lover blot mindst 4 kort i de 2 meldte farver.
- Ny farve på 2-trinnet lover mindst 5 kort i åbningsfarven og mindst 4 kort i den nye farve.

Svarers anden melding

Åbners 2. melding vil dog som oftest afklare hans styrke, og svarer kan melde pas, udgang eller invitere til udgang med 2 NT eller 3 i farve, når svarer kan se, at der er mindst 22 hp. tilsammen.

Hvis åbner har meldt ny farve, så ved svarer ikke, hvor mange point åbner har. Kun at der stadig er minimum 12 hp. Derfor er pointintervallerne til svarers 1. og 2. melding ens. De står i skemaet på side **Fejl! Bogmærke er ikke defineret.**, for støtte til makkers farve og nedenfor så de også passer til sans meldinger.

- Meld 1 NT med 6-10 hp. uden tilpasning til makkers farver.
- Meld 2 NT med 11-12 hp. uden tilpasning til makkers farver.
- Meld 3 NT med 13-15 hp. uden tilpasning til makkers farver.
- Meld 2 i allerede meldt farve (af dig eller din makker) med 6-9 point.
- Meld 3 i allerede meldt farve (af dig eller din makker) med 10-12 point.
- Meld 4 i allerede meldt farve (af dig eller din makker) med 13-15 point.
- Meld den sidste umeldte farve, som taktisk melding, hvis du vil have yderligere information om åbners hånd.

Svarer kan i anden melderunde støtte sin makkers åbningsfarve med kun 3 kort. Det skyldes, at han udelukkede 4 kort med i åbningsfarven, da han ikke støttede den i første melderunde! Så kan åbner se på sine kort, om han har 5 kort i åbningsfarven.

Registrering af scoren

Det er nogle gange sjovt at se, hvem der vinder. Bilag 1 kan bruges til registrering af point for de spil, som i har spillet i løbet af aftenen. Nederst tæller i så op, hvem der har vundet over aftenen. I kan evt. splejse til en lille præmie til vinderne. Bridge og EasyBridge kræver ikke penge på bordet for at være spændende.

Flere bridgeborde spiller samme kort

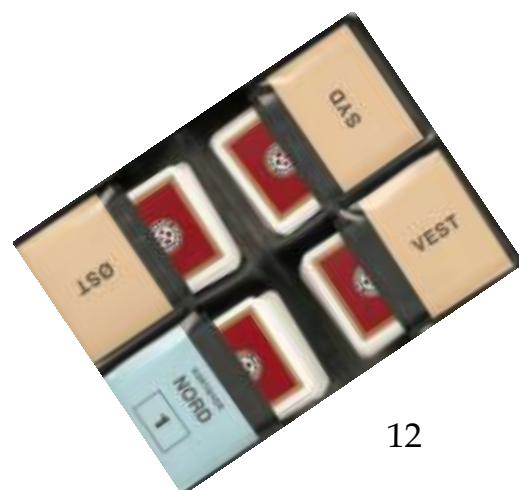
Nogle gange er det sådan, at modstanderne bare har haft bedre kort, har været heldigere osv. Så vi har tabt uden grund. Men så kan man spille hold. Det kan ske på følgende vis. Der skal spilles ved 2 borde, så I skal være 8 spillere. I skal have mindst 4 kortmapper, som kan købes ved Danmarks Bridgeforbund.

I eksemplet her spiller vi damerne mod herrerne, for at gøre forklaringen mere konkret.

Herrerne er hold 1. Damerne hold 2.

Og for eksemplets skyld spilles der en holdkamp på kun 4 spil.

Ved bord 1 sidder herrerne Nord-Syd mod damerne der sidder Øst-Vest.



Ved bord 2 sidder herrerne Øst-Vest mod damerne, der sidder Nord-Syd.

De 4 spil blandes og lægges i kortmapperne.

Bord 1 starter med spil 1. herrerne tager kortene fra Nord- og Syd-lommen mens damerne tager kortene fra Øst- og Vest-lommen. Kortene meldes og spilles og resultatet registreres (se bilag 1). Kortene er ikke slået sammen i stik, men lagt på bordet ud for den enkelte spiller. Efter spillet tager hver spiller sine kort og lægger præcis de samme kort tilbage i kortmappen, som de tog op. Herefter lukkes kortmappen og kortene lægges hen til bord 2 og bord 1 fortsætter med spil 2. Når bord 1 er færdig med de 2 spil, kan de fortsætte med spil 3 og 4, som imens er spillet ved bord 2.

Det samme sker ved bord 2, som blot først spiller spil 3 og 4 og bagefter spil 1 og 2. Og her er det så herrerne der spiller Øst-Vest kortene, mens damerne spiller Nord Syd kortene. Når spil 1-4 er spillet ved begge borde så tages de point som herrerne har tjent og lægges sammen med de point som herrerne har tjent som Øst-Vest ved bord 2. Tilsvarende lægger damerne de point sammen som de har fået. Så gøres op. Det hold, der har fået flest point, vinder.

I bridge findes også andre opgørelsesmetoder, men opgørelse heraf kan du trygt overlade til bridgeklubbens ledelse.

Kapitel 4 - Fra EasyBridge til almindelig bridge

Når du har spillet EasyBridge nogle gange, går det op for dig, at det er svært at spille kortene, det er svært at spille imod, og navnlig er det svært at melde kortene. Du vil kort og godt opleve, at her er mange udfordringer til dit intellekt, som kan give dig en livslang hobby med masser af hyggeligt samvær med makker og modspillere. Du vil måske gerne have et bedre system til at melde kortene og kunne måske også tænke dig nogle gode aftaler, når dine modstandere er spilfører, og du dermed skal spille imod. Og så kender de fleste bridgespillere også mange tricks til, hvordan du får endnu flere stik ud af de samme kort.

Den sidste del af dette hæfte udbygger pointsystemet i EasyBridge til det, som man bruger i bridge, og gør dig dermed i stand til at spille bridge. Kan du lide at spille EasyBridge bør du overveje, om det bedre, at lærer mere om især meldesystemet på et bridgekursus. Meldesystemet er som nævnt udbygget løbende de sidste mange år, og du behøver ikke selv opfinde "den dybe tallerken".

Point systemet i bridge

Minor, major og sans

I bridge er der minorfarver og majorfarver. Minorfarverne er ♣ og ♦. Majorfarverne ♥ og ♠. Majorfarverne giver 30 point pr. stik, som i EasyBridge, men minorfarverne giver kun 20 point pr. stik.

Spiller du 3 ♣ (eller ♦) med 10 stik får du $50 + 4 \times 20$ point = 130 point

Spiller du 3 ♠ (eller ♥) med 10 stik får du $50 + 4 \times 30 = 170$ point.

Du får 10 point ekstra for at vinde NT kontrakter. Så 3 NT med 9 stik giver altså udgangsbonus $300 + 3 \times 30 + 10$ i alt 400 point.

For at få udgangsbonus i minorfarverne skal du melde 5 ♣ eller 5 ♦, og selvfølgelig tage mindst 11 stik. Både 3 NT med 9 stik og 5 ♣ eller ♦ med 11 stik giver 400 point. Er der ekstrastik så giver de mere i NT. Derfor sker det tit, at bridgespillere satser på 3 NT i stedet for 5 ♣ eller ♦.

(Fare)zonen

I bridge er der nogle spil, hvor man er i farezonen – oftest blot kaldt zonen og nogle, hvor man er udenfor zonen. Det afhænger af spilnummeret, og fremgår af kortmapperne.

Når man er i zonen er der sat lidt turbo på pointsystemet:

- Bonus er uændret 50 for vundne delkontrakter.
- Bonus er 500 for vundne udgang i stedet for 300, som der gives udenfor zonen.
- Bonus er 1250 for vundne lilleslemmer mod de 800, som der gives udenfor zonen.
- Bonus er 2000 for vundne storeslemmer mod de 1300, som der gives udenfor zonen.

Får man færre stik end kontrakten lyder på, så går man ned. I zonen, så koster det 100 point pr. bet, hvor det udenfor zonen kun kostede 50 point pr. bet.

Doblinger

Vinder man en dobbelt kontrakt, så gives der udgangsbonus, hvis kontrakten er 2♥ eller højere. Udregningen er ret kompliceret og bliver ikke uddybet her.

Går man ned i en dobbelt kontrakt, så er pointsystemet:

Antal beter	Udenfor zo- nen (u/z)	I zonen (i/z)
1	100	200
2	300	500
3	500	800
4	800	1100
5	1100	1400
Osv.	Osv.	Osv.

Bemærk de ekstra 100 point som 4 bet koster u/z.

Redoblinger

Hvis modstanderne doubler din melding, så kan du redoble. Passer alle til din redobling er der endnu mere turbo på pointsystemet. En bet redoblet i zonen koster fx 400 point. Det er meget sjældent af redoblingen bruges.

Pointsystem og meldekort

Der er meget matematik i pointsystemet og det er ikke beskrevet fyldestgørende her. For bag på meldekortene, står der hvad kontrakten giver.

Er kontrakten 3 sans vundet, så ses bag på 3 sans meldekortet. Tilsvarende med andre vundne kontrakter.

3 NT	=	+1	+2	+3	+4
PASS	400	430	460	490	520
X	550	650	750	850	950
XX	800	1000	1200	1400	1600

PASS	600	630	660	690	720
X	750	950	1150	1350	1550
XX	1000	1400	1800	2200	2600

BRIDGE PARTNER 2002
15

Er kontrakten gået ned udoblet, så ses bag på Pas-kortet.

Er kontrakten gået ned doublet, så ses bag på Dobler meldekortet.

Er kontrakten gået ned redoblet, så ses bag på Redobler meldekortet.

Meldekort og meldekasser kan købes hos Danmarks Bridgeforbund.

Meldesystemet

Du har sikkert allerede opdaget det. Meldesystemet i EasyBridge kan forbedres. Siden 1925 har opfindsomme bridgespillere fundet på en masse aftaler, der forbedrer meldesystemet, så de bliver bedre til at komme i den rigtige kontrakt. Nogle har enkle meldeaftaler, som de let husker, men som ikke løser alle udfordringer. Andre har avancerede aftaler, som til gengæld er svære at huske og giver anledning til flere misforståelser. De avancerede aftaler løser således flere udfordringer. De "avancerede spillere" taber, når de ikke mestrer deres avancerede aftaler.

På et begynderkursus i bridge vil du få forbedret dit meldesystem markant, lære om oplysningsdobliger, modspilsaftaler, svar på sansåbninger, kortteknikker, es-spørgemeldinger og meget andet. Når det er lært, kan du "slappe af" og spille en god bridge i en af de mere end 350 bridgeklubber i Danmark eller du kan spille på nettet. Din bridge vil være baseret på et godt og gennemtænkt grundsystem. Du kan også fortsætte og lære nye avancerede måder at melde på. Valget er dit!

Spil bridge!

Udfordringer og hygge til resten af livet

Resultatseddel - EasyBridge

Nord/Syd:						
Øst/Vest						
Spil	Spilfører	Kontrakt	D	Stik	Point til NS	Point til ØV
Eks.	Nord	4 hj		10	420	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
Point sum til Nord-Syd og til Øst-Vest						

Hold 1	Hold 2
Nord-Syd point ved bord 1: +Øst-Vest point ved bord 2: = Samlet antal point til hold 1:	Nord-Syd point ved bord 2: +Øst-Vest point ved bord 1: = Samlet antal point til hold 2: