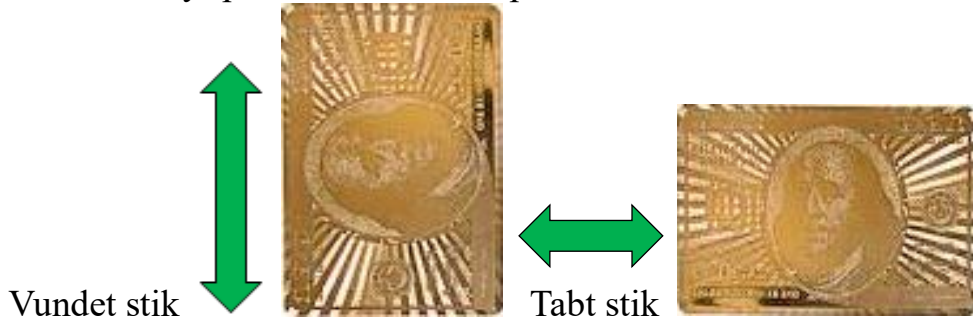


Vi holder styr på stikkene under spillet



Bridge er et sjovt kortspil

Alle 4 spillere lægger deres kort ud til bordkanten – vendt rigtig.

For at se om du har gode kort eller ej, skal du lære at tælle **honnørpoint (HP)** for de 4 største kort i hver kulør. Del 7 kort ud til hver spiller.

Hver spiller tæller sine HP, skriv op i et skema og læg sammen

Honnørpoint (HP)



Es = 4 HP



Konge = 3 HP



Dame = 2 HP



Knægt = 1 HP

N har _____ HP
 Ø har _____ HP
 S har _____ HP
 V har _____ HP
 I alt _____ HP

Hvor mange HP er der i et spil kort?

Du kan læse om skolebridge på hjemmesiden

www.skolebridge.dk

Side 4

Hvad går Bridge ud på?

Vi bruger et almindeligt spil med 52 kort, som fordeles med 13 kort til hver spiller.



Joker er o.k. - ikke jokere



Bridge er et makkerspil. Man er faste makkere to og to

Nord og Syd er makkere og **Øst og Vest** er makkere

- Disse to par kæmper mod hinanden.
- Det gælder for et par om at få flest stik
- I Bridge skal man melde, spille, samarbejde og vinde

Man kan vælge at spille **uden trumf** eller med **en farve som trumf**

Hvis der spilles med trumf, og en spiller **ikke kan bekende kulør**, kan man **stikke med en trumf**.

Er der flere trumfer i stikket, vindes dette af den højeste.

Man behøver dog ikke at trumfe, men man kan i stedet kaste af i en anden farve.

Side 1

Hvad hedder kortene?

Der er 4 slags (kulører/farver) – 13 af hver

- ♠ spar
- ♥ hjerter
- ♦ ruder
- ♣ klør

For at komme hurtigt i gang starter vi med kun 7 kort til hver. Læg kortene 2-7 i alle kulører til side. Med 7 kort hos hver spilles uden trumf



Det højeste kort i alle farver er *eset*.

Herefter følger:

Konge
Dame
Knægt
10
9
8
7
6
5
4
3
2

Vi går videre med 9-kort Bridge, hvor de 4 mindste kort i hver farve lægges til side, og der spilles i starten kun **med trumf**.

Trumffarven bestemmes af spilfører (kortgiver), som oplyser trumffarven, før der spilles ud. Trumffarven = længste farve hos spilfører.

I starten er kortgiver altid spilfører = den som spiller både egne og bordets kort.

Dine kort sættes op i hånden som i **en vifte**:



Hver kulør/farve for sig – efter størrelse – skiftevis en **sort** farve og en **rød** farve.

Du skal ikke begynde med den samme farve hver gang.

Nu starter vi spillet

1. Den, som sidder til venstre for spilfører, spiller ud til første stik.
2. Nu lægger spilførers makker(= den blinde) sine kort fordelt i kolonner op på bordet foran sig.
3. Nu bestemmer spilfører, hvilket kort der skal spilles

Hvad er et stik?

Et kort fra hver af spillerne

Første kort i hvert stik bestemmer hvilken kulør, som skal spilles

Spillerne lægger til efter tur - med uret. Man skal følge farve/kulør så længe, man kan.

Højeste kort i farven som bliver spillet vinder stikket (når vi ikke spiller trumf)

Den som vinder stikket, spiller først ud til næste stik.

Hvis der spilles med trumf, og en spiller **ikke kan bekende kulør**, kan man **stikke med en trumf**.

Er der flere trumfer i stikket, vindes dette af den højeste.

Man behøver dog ikke at trumfe, men kan i stedet kaste af i en anden farve.

Gode udspil når der spilles **uden** en trumffarve (sans):

Største kort fra en sekvens (3 kort på stribe) **K D B**

eller mindste kort i bedste/længste farve **D 9 7 6**

Gode udspil når der spilles **med** en trumffarve:

- Største af mindst 2 store nabokort **K D B** el. **D B 8**
- Singleton (= en farve med kun 1 kort)
- Mindste kort i bedste/længste farve **B 8 9 7 6**

