



# Minibridge

Minibridge er fyrsta skrefið til að læra að spila bridge. Það er auðvelt að læra minibridge, auk þess færðu nasapefynn af því hvað bridge gengur út á. Ef þetta er eitthvað fyrir þig er hægt að kenna þér bridge eftir fjögurra kvölda Minibridge.

## Hvernig á að spila minibridge?

Í minibridge er notast við öll 52 spilin í stokknum. Jókerar eru ekki með. Fjórir spilarar eru við hvert borð. Fjórir spilarar eru við hvert borð. Spilurum er gefið heiti eftir höfuðáttunum: norður, suður, austur og vestur. Tvenn pör sitja við hvert borð: Norður - Suður og Austur - Vestur. Við bridgeborðið eru N-S eitt par og A-V annað par. Spilararnir geta annaðhvort valið sjálfir hverjir mynda par saman eða hægt er að draga um það. Fjórir spilarar eru við hvert borð



### Flestir slagir

Í minibridge skiptir miklu að fá sem flesta slagi. Allir spilarar fá 13 spil. Gefið er eitt spil í einu þegar gefið er. Gjafari lætur þann sér á vinstri hönd fá fyrsta spilið.

### Hæsta spilið vinnur slaginn

Einn spilar út, þ.e. leggur eitt spil á borðið, hinir þrír setja líka eitt spil í réttri röð (sólargangur). Sá sem á hæsta spilið þegar allir fjórir hafa sett spil í fær slaginn. Ásinn er hæstur, svo koma kóngur, drottning og gosi og svo frá tíu og niður í tvíst.

### Fjórir litir

Í spili eru fjórir litir:

♠ *spaði* - ♥ *hjarta* - ♦ *tígull* - ♣ *lauf*

Spaði og hjarta kallast hálitir. Tígull og lauf eru nefndir láglitir.

### 5 gerðir af samningum

Til eru fimm gerðir af samningum. Grand þegar ekki er tromp. Annars litirnir fjórir.

# Minibridge í 11 léttum skrefum

## 1 - Stokka og gefa

Stokka spilin (dreifast óreglulega). Draga má um hver gefur fyrst. Hann lætur eitt og eitt spil til allra, eftir sólargangi, hring eftir hring þar til allir hafa fengið 13 spil. Gjafarahlutverkið færast líka sólar sinnis.



## 2 - Að sortera spilin

Spilunum er raðað í sortir (liti), án þess að aðrir sjái á spilin. Ásinn er hæstur, gott að raða líka eftir stærð innan hvers litar.

## 3 - Taling punkta

Punktar eru taldir til að meta hversu sterk hver hönd er. Aðeins eru taldir punktar fyrir ásana og mannsplin.



Ás = 4 punktar \*\* Kóngur = 3 punktar \*\*  
Drottning = 2 punktar \*\* Gosi = 1 punktur.

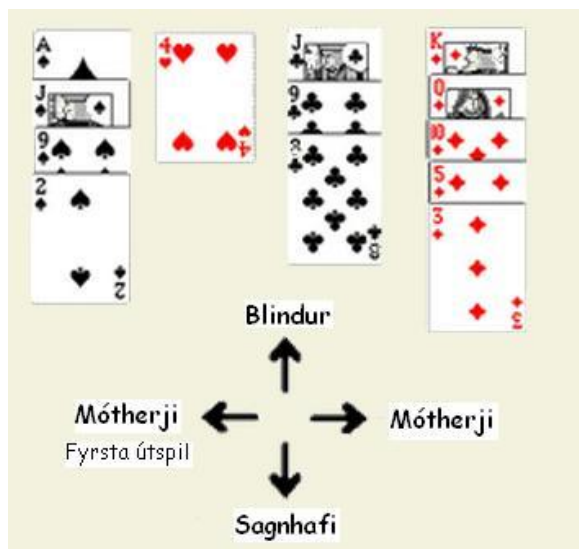
Þannig eru 10 (4+3+2+1) punktar í hverjum lit og 40 alls í öllum spilunum. Á höndinni sem hér er sýnd er búið að raða spilunum í sortir. Þar eru 4 punktar í spaða, 4 í hjarta, sex í tígli og enginn punktur í laufi. Samtals 14 punktar.

## 4 - Sagt frá punktum

Sá sem gaf spilið segir fyrstur hve marga punkta hann hefur. Síðan segja hinir, í röð eftir sólargöngu, frá sínum punktafjölda. Það þar sem fleiri punkta hefur á að spila og finna samning. Hitt parið verður í vörninni og reynir að koma í veg fyrir að hinir geti staðið sinn samning, með því að ná í nógu marga slagi sjálfir. Ef bæði pörin eru samanlagt með 20 punkta þarf að gefa spilin aftur.

## 5 - Parið með samninginn

Sá í parinu með samninginn, sem er með fleiri punkta verður sagnhafi, hinn verður "blindur". Ef báðir eru með jafnmarga punkta, verður sá sagnhafi sem var fyrri til að segja frá punktum. Sá sem er blindur leggur spilin sín opin á borðið fyrir framan sig. Spilin eiga að liggja röðuð, hver litur fyrir sig og snúa að sagnhafa.



## 6 - Samningur ákveðinn

Sagnhafi skoðar blindan og reiknar út hve marga slagi er hægt að fá alls á hendurnar tvær. Síðan segir hann hvaða samning hann velur. Valið byggist á að fá

sem hæsta skor fyrir parið. Sagnhafi getur valið að spila grönd eða litarsamning, "bút" (a.m.k. 7 slagi) eða "geim". Fjöldi slaga sem þarf til að standa geim fer eftir litnum. Til að standa geim í grandu þarf níu slagi. Í spaða- og hjartageim þarf 10 slagi og 11 slagi þarf fyrir geim í tígli eða laufi.

Töluvert af aukastigum fást fyrir geimsamninga, ef ekki fást nógu margir slagir fær hlið sagnhafa engin stig en mótherjar fá stig. Því er mjög mikilvægt að velja besta samninginn og til þess þarf færni og góða dómgreind.

Þegar litarsamningur er valinn er trompliturinn látinn liggja lengst til hægri frá blindum séð (vinstra megin séð frá sagnhafa).

## 7 - Upphaf spils

Spilari vinstra megin við sagnhafa lætur fyrsta spilið út, þ.e. velur fyrsta útspil. Sólargangur stýrir hver lætur næst í og spilarar verða að fylgja lit ef þeir eiga spil í þeim lit. Hæsta spil vinnur slaginn (nema í litarsamningi, tromp ræður við öll spil utan tromplitar). Ef litur er spilaður nokkrum sinnum og spilari á ekki lengur spil í þeim lit, getur hann kastað spili úr öðrum lit (vinnur samt ekki slaginn) eða í litarsamningi getur hann valið að setja tromp (og vinnur slaginn ef ekki er sett herra tromp).

## 8 - Slagirnir teknir

Sérhverju spili er spilað með framhliðina upp þannig að allir geti séð á það. Þegar fjórum spilum hefur verið spilað í slag, leggur hver spilari eigið spil á grúfu á borðið fyrir framan sig. Sá á slaginn setur næst út. Til að fylgjast með slögum: Ef hlið spilara hefur unnið slaginn, er spilið lagt langsum á borðið þannig að það bendi á makker hans. Ef andstæðingarnir hafa unnið slaginn, er spilið lagt þversum á borðið þannig að það bendi á andstæðingana. Hver spilari raðar spilum sínum í snyrtilega röð þannig að hvert spil liggist á annað í þeirri röð sem þeim var spilað.



## 9 - Blindur

Sagnhafi stýrir vali spila úr blindum, hann segir makker sínum hvaða spili á að taka þar þegar að blindum kemur. Makker sagnhafa verður alltaf að spila þeim spilum sem sagnhafi velur og raða upp slögum með sama hætti og aðrir. Að öðru leyti skiptir hann sér ekki af spilinu.

## 10 - Spili lýkur

Þegar öllum spilum hefur verið spilað, býið að telja og samþykkja fjölda slaga er niðurstaðan reiknuð og skráð. Spilarar skrá niðurstöðuna á skorblað. Setunni lýkur þegar ákveðinni heildarskor er náð eða ákveðnum fjölda spila er lokið.

## 11 - Næsta spil

Staðsetning gjafara færast sólarsinnis kringum borðið. Ágætt er að vera með tvo spilastokka við hvert borð svo hægt sé að stokka hinn spilastokkinn á meðan önnur spilin eru gefin. Góð regla er líka að mótherji hægra megin við gjafara "dragi" (taki hluta af stokknum ofan af og stingi undir) áður en hann gefur spilin.

### Stigagjöfin

Bútur þegar sagðir eru:

- 7 eða 8 slagir í gröndum
- 7, 8 eða 9 slagir í hálit (spaða eða hjarta)
- 7, 8, 9 eða 10 slagi í láglit (tígli eða laufi)

Skor fyrir meldaðan búa:

Tafla 1	Grönd			Spaði / hjarta			Tígull / lauf		
	Útreikningur		Skor	Útreikningur		Skor	Útreikningur		Skor
Unnir slagir	slaga- stig	auka		slaga- stig	auka		slaga- stig	auka	
7	40	50	90	30	50	80	20	50	70
8	40+30	50	120	2x30	50	110	2x20	50	90
9	40+2x30	50	150	3x30	50	140	3x20	50	110
10	40+3x30	50	180	4x30	50	170	4x20	50	130
11	40+4x30	50	210	5x30	50	200	5x20	50	150
12	40+5x30	50	240	6x30	50	230	6x20	50	170
13	40+6x30	50	270	7x30	50	260	7x20	50	190

Geim ef sagðir eru fleiri slagir en í búa.

Skor fyrir meldað geim:

Tafla 2	Grönd			Spaði / hjarta			Tígull / lauf		
	Útreikningur		Skor	Útreikningur		Skor	Útreikningur		Skor
Unnir slagir	slaga- stig	auka		slaga- stig	auka		slaga- stig	auka	
9	40+2x30	300	400						
10	40+3x30	300	430	4x30	300	420			
11	40+4x30	300	460	5x30	300	450	5x20	300	400
12	40+5x30	300	490	6x30	300	480	6x20	300	420
13	40+6x30	300	520	7x30	300	510	7x20	300	440