

Lite om kortspelet bridge

Bridge, egentligen **kontraktsbridge**, är ett kortspel som utvecklats ur whist i början av 1900-talet. Bridge är en populär tävlingsport; att namnet på engelska betyder "bro" är ingen tillfällighet. Genom den s.k. budgivningen bygger man "en bro" till sin partner.

De fyra spelarna kallas **nord, öst, syd och väst** och spelar parvis. Nord bildar par med syd och öst med väst.

Bridge är ett sticktagningsspel som föregås av en ofta komplicerad **budgivning**. Paret bjuder dels antalet stick de tror sig kunna ta, dels vilken färg som ska bli **trumpf** eller om man vill spela utan trumpf så bjudes **sang** (förkortas ofta **NT** = No Trumps).

Färgernas rangordning från högsta till lägsta är sang, spader (♠), hjärter (♥), ruter (♦), klöver (♣). Esset är det högsta kortet och tvåan det lägsta.

Efter det att budgivningen är färdig, blir den spelare i paret som har bjudit det högsta kontraktet och först bjudit den spelade färgen **spelförare** och dennes partner blir **träkarl**. Detta innebär att partnerns kort läggs synliga på bordet när utspelet gjorts. Spelföraren spelar sedan även dessa kort. Spelaren till vänster om spelföraren spelar ut det första kortet.



Budgivning

Budgivningen föregår spelet och bestämmer såväl trumffärg (eller sang) som hur många stick den spelförande sidan ska ta. Spelarna i ett par kommer inbördes överens om budens betydelser, vilket gör att de kan utbyta information om styrka och fördelning på sina kort och därmed kunna hitta rätt nivå och trumffärg för spelföringen.

Given står först i tur att bjuda, och sedan fortsätter budgivningen medsols. När en spelare är i tur i budgivningen kan personen i fråga välja mellan följande:

1. passa
2. avge ett bud som är högre än föregående bud
3. dubbla (om det senaste budet gjordes av en motståndare)
4. redubbla (om det senaste budet är dubbelt och gjordes av en motståndare).

Ett bud har ett siffervärde mellan 1 och 7 och anger också en färg eller sang. Till budets värde läggs 6 (den så kallade **boken**) för att få fram hur många **stick** den spelförande sidan ska ta. Bli slutbudet 4♠ ska spelföraren alltså ta 10 stick (4 för budet + 6 för boken) med spader som trumpf.

När ett bud följs av tre pass är budgivningen slut, och det senaste budet bestämmer vilket kontrakt som spelas. Undantaget är om budgivningen inleds med tre pass i rad, då den fjärde spelaren får chansen att öppna budgivningen. Den i paret som först bjöd färgen (eller sang), som till slut blev trumffärg, blir spelförare.

Vid budgivningen används ofta **budlådor** (se bild), men finns inga sådana till förfogande kan buden avges muntligt.



Exempel på budgivning

Syd är spelförare i 2♠, eftersom Syd bjöd spader först i paret Nord–Syd, som vann budgivningen.

2♠ blev slutbud, eftersom det följdes av tre raka pass.

Notera också att Syd kunde bjuda 1♠ över Nord's 1♣ eftersom spader är en högre färg än klöver, men att Väst var tvungen att bjuda 2♥ då hjärter är en lägre färg än spader.

Syd	Väst	Nord	Öst
pass	pass	1♣	pass
1♠	2♥	2♠	pass
pass	pass		

Kortvärdering

Det vanligaste sättet att beräkna hur starka ens kort är, är att räkna så kallade **honnörspoäng**. Ess, kung, dam och knekt kallas för honnörer. Ett ess är värt 4 honnörspoäng (hp), en kung 3 hp, dam 2 hp och knekt 1 hp. Även händer utan många honnörspoäng kan vara bra då de kan innehålla **singlar** och **renonser**. Med exempelvis ♣ singel menas att man endast har ett kort i ♣ och med renons ♣ menas att handen inte innehåller några ♣. För singel och renons räknar man inte hp, man brukar dock säga att singel är värd två poäng och renons tre. En hand som innehåller två ess och en renons är således värd åtta honnörspoäng men 11 poäng.

System

Det finns lite olika **budsystem** för hur spelarna i ett par kan överföra information om sina kort till varandra, och på så sätt bestämma huruvida de ska bjuda och i så fall hur högt de ska bjuda under budgivningen. De enda två sätt en spelare får ge sin partner sådan information på är

1. Genom att bjuda på ett sätt som beskriver styrkan och fördelningen på sin hand.
2. Genom att spela ett kort som signalerar till partnern om styrka, längd, fördelning eller liknande.

Paren har oftast också olika signaler under **försvarsspelet**, där ett kort från en av spelarna kan visa olika saker om dennes hand till exempel beroende på om det är högt eller lågt; jämnt eller udda. Ett lågt kort är uppmuntrande och ett högt kort visar att man är intresserad av en annan färg. Med längdmarkeringar försöker man helt enkelt tala om för partnern hur många kort man har i färgen. Ett kort följt av ett högre kort visar jämnt antal kort i färgen medan ett kort följt av ett lägre visar på udda antal kort i färgen.

De olika budens betydelse kan vara *naturliga* eller *konventionella*.

Ett **naturligt färgbud** visar ofta minst 4 kort i den bjudna färgen, medan ett **konventionellt färgbud** kan visa till exempel en stark hand, visa ett visst antal kort i en annan färg, eller fråga den andra spelaren efter mera information. Ett konventionellt färgbud behöver alltså inte visa något om den bjudna färgen överhuvudtaget. Öppningsbudet 2 klöver är kanske det mest vanliga konventionella budet och brukar betyda "en extremt bra hand" som partnern absolut inte får passa på (med mindre än att mellanliggande motståndare avger ett bud).

Ett **naturligt sangbud** visar en jämn hand utan någon lång eller kort färg.

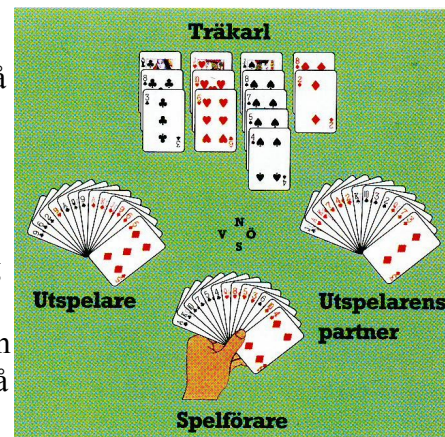
Motståndarna får alltid fråga ett par om deras system, till exempel vad ett bud betyder och vilka signaler paret använder när de är försvarare. Frågorna



måste alltid besvaras så fullständigt och korrekt som möjligt. Ofta används dessutom **deklarationskort**, som helt enkelt är ett eller flera papper där ett pars system är beskrivet. Det är dock tillåtet för en spelare att avge ett s.k. psykologiskt bud, under förutsättning att partnern inte heller (liksom motståndarna) förstår budet till fullo.

Spelet

Efter att budgivningen har avslutats med 3 pass spelar den motspelare (**utspelare**) som sitter till vänster om spelföraren ut valfritt kort. När detta kort spelats lägger spelförarens partner, träkarlen, upp sina kort på bordet framför sig i fyra kolumner (en för varje färg) så att alla kan se dem, med den eventuella trumffärgen till höger. Från och med att träkarlen har lagt upp sina kort är träkarlen förbjuden att göra något annat än vad spelföraren ber den att göra. Ett undantag är, att träkarlen har rätt att fråga spelföraren om spelföraren verkligen inte kan bekänna färg om spelföraren trumfar eller sakar ett kort i en annan färg än den som spelats i det aktuella sticket. Träkarlen får även korrigera spelföraren om spelföraren försöker spela från fel hand. I övrigt har spelföraren nu alltså kontroll över sina och partners kort, medan motståndarna var för sig har kontroll över sina egna kort och ser träkarlens.



13 **stick** spelas, och den som vinner ett stick spelar ut till nästa. Vinner spelföraren ett stick på handen måste spelföraren spela från handen, och vinns sticket på bordet måste nästa stick också påbörjas därifrån. Ess är högst och två är lägst i varje färg.

Det är **tvång på att följa färg**, men skulle någon av spelarna ha slut på den färg som spelats ut får spelaren antingen **saka** valfritt kort eller **trumfa** (om det finns en trumffärg). Trumfar en eller flera spelare, vinner den som spelat det högsta trumfkortet sticket. Skulle man råka glömma följa färg, dvs. spela ett kort i en annan färg än vad som spelas trots att man har kort i den färgen, kallas detta för **revoke** som ska straffas/bedömas av tävlingsledningen.

Om den spelförande sidan tar så många stick som budgivningen bestämde eller flera får den spelförande sidan poäng enligt en speciell tabell. Tar den spelförande sidan däremot färre stick än vad de åtagit sig genom budgivningen får motståndarna poäng för en eller flera straffar enligt en liknande tabell.

SPF spelar bridge i Wennerbergsgården. Det är ett positivt sätt att träffas, att ha roligt tillsammans och att aktivera hjärnan. Det finns ett stimulerande tävlingsinlag men tävlingen är inte det viktigaste; inga vinster förekommer.

