

2-mannsbridge



Spillere: 2 spillere

Alder: 7+ år

Trenger: en vanlig kortstokk uten jokere

Spilletts poeng:

Å ta flest mulig stikk.

Med avanserte regler: Å by hvor mange stikk man skal ta, og så greie å ta dem.

Spilletts gang:

- 1) Kortene stokkes og legges i en bunke midt på bordet
- 2) Den som ikke har gitt starter med å trekke det øverste kortet i bunken
- 3) Hvis det er et bra kort (for eksempel en konge), beholder en dette på hånden. Så ser en på det neste kortet, og legger dette i en bunke på siden. Har en valgt å beholde det første kortet, kan en ikke ombestemme seg.
- 4) Hvis det øverste kortet ikke er bra, for eksempel en 2'er, forkaster en dette, og legger det i sidebunken. Nå må en beholde det neste kortet.
- 5) For eksempel: Øverste kort er spar knekt. Dette er et ganske godt kort, men kanskje skal man ta sjansen på at neste kort er enda bedre?
- 6) Når førstemann er ferdig, går turen videre til nestemann. Prosedyren gjentas til en har gått igjennom hele bunken, og hver spiller sitter med 13 kort på hånden.
- 7) Den som ikke har gitt spiller ut til første stikk. Det er om å gjøre å ta så mange stikk som mulig

Videregående (valgfrie) regler

- 1) Når en har trukket alle kortene, skal en by hvor mange stikk en skal ta. Den som ikke har gitt starter budgivingen. 7 stikk er minste bud, ellers sier en pass.
- 2) Hvis førstemann byr 7 stikk, kan nestemann by høyere, for eksempel 8 stikk.
- 3) Når en gir seg i en budrunde, sier en pass. Da er budrunden over, og kontrakten blir sist meldte bud.
- 4) Budvinnens oppgave blir å greie sitt bud, motstanderens oppgave er å forhindre ham/henne i å greie det. Greier en sitt bud, får en antall meldte stikk i plusspoeng, hvis en ryker, får en ingenting, men motparten tilsvarende plusspoeng.
- 5) Hvis begge sier pass, blir det om å gjøre å ta færrest mulig stikk.
- 6) Den som vinner budrunden får velge hvilken sort som skal være trumf. Trumf slår alt. Trumf kan spilles først til et stikk (da vinner spilleren med den høyeste trumfen), eller når man er helt tom for sorten som spilles. Da vinner spilleren som la trumfen.

Lærer i 2- og 3-mannsbridge:

- Å vurdere gode/dårlige kort
- Samle på en langfarge - langfargestikk
- Å følge med på hvilke kort som er gått
- Å vurdere hvor mange stikk man kan ta
- Spillteknikk; spar på de høye kortene til de kan stikke motpartens kort

3-mannsbridge



Spillere: 3 spillere

Alder: 7+ år

Trenger: en vanlig kortstokk uten jokere

Spilletts poeng:

Å ta flest mulig stikk. Planlegge med både egne og makkers kort.

Med avanserte regler: Å by hvor mange stikk man skal ta, og så greie å ta dem.

Spilletts gang:

1. Kortene stokkes og det blir delt ut 13 kort til alle spillerne.
2. De siste kortene deles ut fire til hver av spillerne, og ett kort som man legger på bordet med billedsiden opp.
3. Når alle har sett på sine fire kort legges de ned på bordet sammen med det kortet som ligger der fra før. Alle kortene legges med billedsiden ned, men sortert etter farger. I rekkefølgen kløver, ruter, hjerter og spar.
4. Da har alle sett fem kort, og alle vet hvor mange kort det er i de forskjellige fargene.
5. Etter alle kortene er lagt ned, skal en by hvor mange stikk en skal ta. Den som sitter etter giveren starter budgivingen. 7 stikk er minste bud, ellers sier en pass.
6. Hvis førstemann byr 7 stikk, kan nestemann by høyere, for eksempel 8 stikk.
7. Når en gir seg i en budrunde, sier en pass. Når to spillere har sagt pass er budrunden over. Det er ikke lov til å by etter at man tidligere har sagt pass.
8. Budvinnerens oppgave blir å greie sitt bud, motstanderens oppgave er å forhindre ham/henne i å greie det. Greier en sitt bud, får en antall meldte stikk i plusspoeng, hvis en ryker, får en ingenting, men motparten tilsvarende plusspoeng.
9. Hvis alle sier pass, stokkes det og gis på nytt.
10. Når man er ferdig med å melde flyttes kortene som ligger på bordet til å være ovenfor budvinneren. Kortene i bordet og budvinneren skal nå samarbeide om å greie antall stikk som man har bydd. De to andre skal samarbeide om å ødelegge for det målet.
11. Budvinneren styrer både bordets og sine egne kort.

Videregående (valgfrie) regler

12. Den som vinner budrunden får velge hvilken sort som skal være trumf. Trumf slår alt. Trumf kan spilles først til et stikk (da vinner spilleren med den høyeste trumfen), eller når man er helt tom for sorten som spilles. Da vinner spilleren som la trumfen.
13. Når man byr følger man fargerangeringen fra 4-mannsbridge. Den er kløver, ruter, hjerter, spar og til slutt uten trumf. Det betyr at hvis noen byr 7 stikk med kløver som trumf, så kan andre by 7 stikk med ruter som trumf. Om noen derimot byr 7 stikk uten trumf kan man ikke lengre by 7 stikk, da må man by minst 8 stikk.

Hvordan vinne 2- og 3-mannsbridge:

- Flere muligheter

1. Den som har flest poeng etter f.eks. 5, 10 eller 20 spill. Kan velge antall før start.
2. Den første til å nå f.eks. 20, 50 eller 100 poeng. Kan velge antall før start.
3. Bruk bridgepoeng (se ark 3 av lynbridgeregler). Første til å nå f.eks. 1000 poeng.