

Fyrsti partur: Vit byrja við minibridge

Tað skulu vera fyra spælara til at spæla bridge. Tað skulu brúkast vanlig kort uttan jokarar. Pappír og okkurt at skriva við er eisini neyðugt.

Spælið gongur sum til dómis í sjavs út á altíð at fáa so nógv stikk sum gjørligt, og tann sum situr yvir av tær er tín fasti makkari. Tit “kríggjast” móti hinum báðum við borðið.

Spælarnir verða kallaðir eftir høvuðsættunum, so dysturin er norður-suður (N-S) móti eystur-vestur (E-V). Hetta inniber tó ikki, at køksborðið skal snarast, so tað stendur norður - suður, men sum oftast er tað tann spælari, ið situr tættast uppá eina høvuðsætt, ið verður nevndur eftir henni. Finnið fyrst út av, hvør er hvat.

Áðrenn kríggjið um stikkini byrjar, skulu tit útgreina, hvat bardagin hesuferð í veruleikanum snýr seg um. Tit skulu melda út, hvussu nógv stikk tit ætla at taka. Hvussu tað gongur fyri seg, kann samanberast við eitt uppboð, har tann næsti í meldiraðini altíð noyðist at koma við einum hægri meldi enn spælari, ið meldaði seinast, ella at melda pass, um viðkomandi ikki heldur, at til ber at fáa tey stikkini, meldið tilskilar.

Tað er altíð kortgevarin, sum leggur út, og meldini ganga við sólini, ofta fleiri umfør kring borðið. Tá tríggir spælara á rað melda pass, tað vil siga, at teir ikki tora meir, so er uppboðið liðugt, partarnir eru samdir um, hvat kríggjið hesuferð snýr seg um, og slagðið kann byrja.

Um tú ella makkarin eiga síðsta meld áðrenn tríggir spælara passa á rað, so er tað tykkara síða, sum skal royna at liva upp til meldið við at fáa tey lovaðu stikkini í hús.

Men tað er bert tann eini av makkararinum, ið fær ta uppgávu, tí í bridge er altíð ein sum verður kallaður borðið, tann blindi, ella á summum málum enntá tann deyði. Tað sigur nógv um, hvussu stóran leiklut hon/hann hevur í sjálvum spælinum av kortunum.

Viðkomandi leggur øll síni kort á borðið, so øll kunnu síggja tey. Makkarin hjá tí blinda er tað sum rópt verður spælførari, og viðkomandi avger, uttan at makkarin yvirhøvir hevur loyvi at blanda seg uppí, hvussu egnu og makkarans kort skulu spælast fyri at fáa tey lovaðu stikkini til haldar. Tað einasta, blindur ger, er at spæla tað kort, spælførari biður um, í hvørjum einstøkum stikki. Ert tú spælførari, so hevur tú tann fyrimum fram um mótstøðuna, at tú kennir øll tey kort sum tín síða í kríggnum hevur,

meðan mótstøðufólkini hvørt fyri seg bert kennir síni egnu kort, og so síggja tey sjálvandi, hvat liggur á borðinum, men vita ikki nágreiniliga, hvat makkarin hevur av styrki og ikki minst, hvørjir veikleikar eru í verjuni. Í bridge er uppgávan hjá verjuni at spæla síni kort soleiðis, at spælførarin ikki fær ta nøgd av stikkum, hann og makkarin hava meldað út, at teir ætla at taka.

Um uppgávan eydnast hjá verjuni, so verður sagt, at kontraktin (sáttmálin) fer niður.

Vit byrja

Her í byrjanini skulu tit bert spæla, ikki melda kortini, og tað verður bert spælt grand ella sang, sum tað eisini verður rópt.

Tá ið sitið verður heima við hús og spælt, so er gongdin tann, at kortini verða blandaði og givin eitt og eitt.

Hesuferð gera vit tað tó øðrvísi. Tit spæla tey fyrstu spølini við ávísnum kortum, og sleppa at skiftast um at vera spælførarar. Tað kann fyrkoma eitt sindur løgið, at tit síggja hvørji kort hini fáa, men tað er bert nú meðan vit finna út av, hvussu spælið gongur fyri seg reint praktisk. Niðanfyrir stendur, hvør skal hava hvørji kort:

Spæl nr. 1

Norður:	♠ K8	♥ KDB96	♦ KD8	♣ D64
Eystur:	♠ 9532	♥ E53	♦ E7	♣ K1032
Suður:	♠ EB	♥ 102	♦ B106543	♣ E98
Vestur:	♠ D10764	♥ 874	♦ 92	♣ B75

Suður er spælførari í fyrsta spælinum og skal tí avgera, hvussu egnu og makkarans kort skulu brúkast. Kontraktin verður kallað 3 grand, og tað inniber, at spælførari skal fáa níggju stikk fyri at vinna. Vit venda aftur til, hví kontraktin eitur 3 grand. Ein kontrakt er altíð ein avtala um at taka so og so nógv stikk við einum ávísnum trumfi ella í grand, har ongin trumfur er.

Soleiðis verður spælt

Tað er altíð spælari til vinstru hjá spælførara – í hesum spælinum vestur – sum spælir út. Tá tað er gjørt, leggur norður síni kort niður á borðið, og er sostatt tann blindi í hesum spælinum. Norður skal bert gera tað, spælførari biður hann um.

Essini eru altíð hægst, og ein skal bekenna lit, tað vil siga at tá ein litur, til dómis spæðari, verður spældur, so skalt tú brúka ein spæðara, meðan tú eigur okkurt kort í litinum.

Spælari sum vinnur eitt ávíst stikk, skal spæla út til næsta stikk, og so framvegis, til øll kortini eru spæld, og spælið er liðugt.

Tá spælt hevur verið út, og blindur hevur lagt síni kort á borðið, so eigur spælførari fyri egnu og mótspælsins skyld at steðga upp eina løtu. Fyri spælførara snýr tað seg nú um at kanna móguleikarnar fyri at náa á mál við teimum 26 kortunum hann nú sær og ræður yvir. Mótspælið kann nýta pausuna til at royna at fáa eyga á móguleikar fyri at fáa neyðugu nøgdina av stikkum, so spælførari ikki klárar at fáa tey stikkini, hann hevur skuldbundið seg til at taka. Meðan spælt verður, snýr tað seg altíð um at royna at hava yvirblikk yvir tær upplýsingar, hvørt stikk kastar av sær, og út frá hesum upplýsingum at avgera, um okkurt hevur víst seg, sum kann nýtast í tí víðari ferðini á mál, ella um okkurt má broytast í ætlanunum, tí ein hindring hevur stungið seg upp.

Ofta gongur alt sum eftir ánni, men sum oftast eru onkrir steinar í vegnum, og teir kunnu vera rættiliga stórir, men tá ein hindring er staðfest, so snýr tað seg um at royna at finna eina leið uttan um hana.

Góðir, rutineraðir spælara royna at síggja og taka hædd fyri øllum verstu hugsandi móguleikum longu áðrenn teir biðja um tað fyrsta kortið úr borðinum. Yvirblikkið sum kreyst til at kunna hetta kemur við royndunum og er ikki nakað, tú skalt hugsa um ella rokna við at tú hevur nú.

Úrslitið

Suður skal royna at taka níggju stikk, og tí mugu eystur-vestur gera hvat tey kunna fyri at fáa fimm stikk. Tað besta, vestur kann byrja við, er lítill spæðari. Við einum lítlum korti í útspæl sigur vestur við makkaran: »Her havi eg nakað, vit kunnu brúka«, vestur hevur fimmlit í spæðara, og tá essið og kongurin í litinum eru farin, so hevur mótspælið trý stikk.

Suður ger best í at fáa sín langa lit í rútaru spældan góðan skjótast hugsandi, har hevur hann fimm stikk, men fyri at gera hetta, noyðist hann at sleppa eysturi inn á sítt rútar ess, og eystur heldur fram við spæðara. Nú kann spælførari

taka síni fimm stikk í rútara, men hann sleppur ekki undan at lova eysturi inn aftur á hjartar ess, og nú kann eystur so spæla sín triðja spaðara, spælförari er verjuleysur og tapir spælið, vegna gott mótspæl.

Roknskapurinn

Hygg eftir melditalvuni. Har sært tú, at kontraktirnar hava ymisk virði.

Tær minstu kontraktirnar, verða kallaðar deilikontraktir, og tær geva 50 stig. Yvir teimum eru sokallaðir útgangar sum geva 300 stig, og klárar tú at melda og vinna seks í lit ella grand er talan um sokallaðan hálvslimm, ið gevur 800 stig, og um tú klárar at melda og vinna stóruslimm, ja so kanst tú notera 1300 stig í roknskapið. Um ikki tú melder eina av teimum hægri kontraktunum, so fær tú ikki tey stigini, hesin gevur, um tú klárar at vinna hana, men bert tey stig, kontraktin, tú meldaði, gevur.

Nú hava tit spælt tykkara fyrsta spæl í bridge. Tað eru sjálvandi nógv ting at halda reiður á her í byrjanini, og tí taka vit trý spøl afturat á sama hátt og tað fyrsta, øll skulu sleppa at royna seg sum spælförari. Minnst til at føra roknskap. Roknskaparblaðið kann til dømis síggja út sum tað ið stendur niðast á fyrstu síðuni her.

Spæl nr. 2

Norður:	♠ 1052	♥ 108543	♦ E76	♣ B7
Eystur:	♠ ED76	♥ KDB	♦ DB4	♣ E93
Suður:	♠ K98	♥ E92	♦ 92	♣ D10854
Vestur:	♠ B43	♥ 76	♦ K10853	♣ K62

Eystur hevur somu uppgávu sum suður at royna at fáa níggju stikk í grand. Nú er tað suður sum skal spæla út, tí hann/hon situr á vinstru hond hjá spælföraranum. Tá suður hevur spælt ú leggur vestur síni kort niður á borðið.

Suður ger klókast í at spæla ein lítlan kleyvara út, og mótspælið skal spæla kleyvara aftur, so skjótt sum tilber, tá er uppskeran trý stikk á kleyvara til eystur-vestur afturat tveimum essum og møguliga einum stikki í spaðara. Tað vil siga at úrlitið verður eitt til tvey stikk ov lítið, um mótspælið er gott.

Spæl nr. 3

Norður:	♠ E764	♥ K42	♦ EDB	♣ K53
Eystur:	♠ 98	♥ 1076	♦ 9852	♣ 10982
Suður:	♠ DB103	♥ EDB	♦ K104	♣ EDB
Vestur:	♠ K52	♥ 9853	♦ 763	♣ 764

Her skal norður royna at fáa øll 13 stikkini, kontraktin

er 7 grand, og tað eru 1300 stig at skriva í roknskapin, um uppgávan eydnast.

Besta útspælið hjá eysturi er kleyvar 10. Um tú hevur trý ella fleiri kort á rað sum tað besta í einum liti, verður tað rópt sekvens (raðfylgja er tað føroyska orðið, men sekvens verður nýtt av øllum spælurum). Tá ið tú hevur ein sekvens, so skalt tú ikki invitara við einum lítlum korti, men heldur spæla tað størsta kortið í sekvensinum.

Í hesum spæli hevur spælförarin bert eitt vandamál, og tað er kongurin í spaðara, sum mótspælið hevur. Spælförari kann bert vóna, at tað er vestur sum hevur kongin, tað er ein 50/50 møguleiki, at hann kann verða fangaður við at spæla eitt høgt kort frá borðinum, og um ikki kongurin kemur frá vesturi, so at leggja eitt lítið kort sjálvur. Hetta verður kallað at klípa ella at knípa. Her eydnast tað. Og so er bara at halda fram við drong í spaðara, og leggja lágt heima, um kongurin ikki kemur. Um vestur hevur hildið fast um kongin, so verður hann noyddur at leggja hann á, triðju ferð spaðari verður spældur.

Spæl nr. 4

Norður:	♠ E7	♥ DB1053	♦ D54	♣ D73
Eystur:	♠ 10854	♥ E72	♦ B98	♣ 1062
Suður:	♠ 963	♥ 98	♦ K1072	♣ KB94
Vestur:	♠ KDB2	♥ K64	♦ E63	♣ E85

Her skal vestur royna at vinna 1 grand. Norður spælir út, og eystur leggur síni kort niður. Her er smartast hjá norðuri at spæla sína damu í hjartara út (toppin av sekvens). Spælförari spælir spaðara beinanvegin og fær harvið trý stikk í litinum. Afturat hesum eigur spælförari at kunna taka tvey stikk í hjartara, eitt í kleyvara og eitt í rútara, og harvið fáa sína kontrakt í hús.

Mótspæl móti grand

Tá fíggindin hevur meldað grand, og tú eigur útspælið, so er tað vanliga ein góður taktikkur at spæla tín longsta lit út. Málið er at gera tey minni kortini í litinum til stikk. Tá spælförari ikki hevur meira at verja seg við, so er eitt stikk á ♠ 2 eins gott og eitthvørt annað stikk.

Vit hava sæð tvey sløg av útspæli; invitatióin og toppin av sekvens:

Invitatióin: Eitt lágt kort verður spælt út. Tað sigur við makkarán: Her havi eg nakað, vit kunnu brúka, hjálp til, um tú kanst. Hetta verður sjálvandi ikki sagt við orðum, men er týðningurin av tí lága útspælinum.

Sekvensútspæl: Ein spælir tað hægsta kortið út av eini

raðfylgju uppá trý ella fleiri kort. Hugmyndin er, at tú til dømis spælir kongin út, tá tú hevur: KFD76. útspælið tvingar spælförara at stinga við essi, og tú ert ikki í vanda fyri at spælförari til dømis fær stikk fyri 10.

Bridge er ein samrøða, har kortini eru orðini. Tá tú spælir kong út, sigur tú eisini við makkarán, at tú hevur damu og drong. Spælir tú damuna út, so noktar tú samstundis at hava kongin, men lovar drong og 10.

SPURNINGAR:

Suður skal spæla 3 grand. Tú situr í vestur og skalt spæla tað fyrsta kortið út. Hvat fyri kort spælir tú út, um tú hevur:

1:	♠ DB1063	♥ E54	♦ 875	♣ 72
2:	♠ 84	♥ K763	♦ B843	♣ E74
3:	♠ 983	♥ KB8	♦ KDB54	♣ 96
4:	♠ E4	♥ E53	♦ E62	♣ B9543
5:	♠ B93	♥ B1095	♦ K85	♣ D92

Svørini standa á høvðinum niðast á síðuni. Roynið at svara sjálvi, áðrenn hugt verður eftir svørinum.

1. ♠D, hægsta kort í raðfylgju.
2. ♠3, invitatióin í besta lit.
3. ♠K, hægsta kort í raðfylgju
4. ♠3, lægsta kort í besta - longsta - lit. Essini kunnu brukast til at stinga høg kortini hjá mótstøðuni og til at sleppa inn uppá ta kleyvarliturin er vorðin frispældur.
5. ♠B, hægsta kort í raðfylgju.

Dømi um, hvussu
roknsakpurin kann taka
seg út

VIT	TIT

Melditalva

Kontraktir

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

Miniroknskap

Stóraslemm:	1300 stig
Litlaslemm:	800 stig
Útgangur:	300 stig
Deilkontrakt:	50 stig

37
33
26

Um ikki tað eydnast at fáa ta lovaðu nøgdina av stikkum, so fáa mótstandararnir 50 stig fyri hvørt stikk, teir hava fingið ov nógv. Skalt tú til dæmis hava 9 stikk fyri at vinna tína kontrakt, men klárar bert 7, so ert tú farin tveir niður, og mótstandararnir fáa 100 stig

Tølini eru vegleiðandi fyri, hvussu nógv av teimum høgu kortunum eitt makkarapar skal hava til samans, fyri at kunna melda ávikavist útgang, litluslemm ella stóruslemm.

