

# 1. OPPITUNTI

Bridge on neljän hengen korttipeli, jossa vastakkain istuvat pelaajat muodostavat parin.

Pelaajia kutsutaan ilmansuuntien mukaan:

POHJOIS-ETELÄ (**NS**) ja ITÄ-LÄNSI (**EW**) – parit.

Bridgejako jakaantuu kahteen eri vaiheeseen:

- ❖ tarjoaminen
- ❖ tikkipeli

sekä tarjoaminen että pelaaminen etenevät myötöpäivään.

Pelin päämäärä: **TIKKIEN VOITTAMINEN.**

- ❖ Tikin muodostaa neljä korttia, mitkä kukin pelaaja siihen vuorollaan pelaa.

Kilpailubridgessä käytetään korttikotelo, brikkaa, jossa on neljä taskua, yksi kunkin pelaajan kortteja varten.



# TARJOAMINEN

- ❖ jakajalla ensimmäinen tarjousvuoro
- ❖ etenee myötöpäivään
- ❖ ”huutokauppa”, jokaisen tarjouksen on ylitettävä edellinen tarjous
- ❖ pelaaja voi myös passata, siirtää tarjousvuoron seuraavalle pelaajalle



# JOKAINEN TARJOUS SISÄLTÄÄ

- ❖ luvun yhdestä seitsemään, joka kuudella lisättynä ilmoittaa, montako tikkiä tarjoaja lupaa ottaa
- ❖ jonkun maan tai sangin (NT, ilman valttia), pelaamisen aikana voimassa oleva valtti

# TARJOAMISEN AJAKSI MAAT ON ASETETTU ARVOJÄRJESTYKSEEN



NT

Pelaajan on tehtävä korkeamman tason tarjous kuin edellinen pelaaja, tai yhtä korkea tarjous ylempi väri valttina tai sangissa.

## Käytössä on kaikkiaan 35 tarjousta

1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT - 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT ... 7♦, 7♥, 7♠, 7NT

Kun joku pelaaja tekee niin korkean tarjouksen, ettei kukaan halua ylittää sitä, ts. tarjousta seurasi kolme passia, niin tästä tarjouksesta tulee **loppusitoumus**.

# PELAAMINEN

- ❖ parin se pelaaja, joka ensimmäisenä tarjosi sitä väriä tai sangia, joka jäi voimaan loppusitoumuksena, on pelinviejä
- ❖ pelinviejästä vasemmalla puolella istuva pelaaja on lähtijä, hän pelaa ensimmäisen kortin ensimmäiseen tikkiin
- ❖ lähtijän pelattua aloituskorttinsa, pelinviejän partneri lepääjä levittää korttinsa pöydälle kuvapuoli ylöspäin
- ❖ lepääjän näkyvillä olevia kortteja kutsutaan pöydäksi
- ❖ pelinviejä pelaa kaksilla korteilla: hän määrää, minkä kortin lepääjä vuorollaan pöydästä pelaa, ja omalla vuorollaan pelaa kädestään haluamansa kortin

## Maantuntopakko

- ❖ lähtijän aloittamaa maata on kaikkien muittenkin pelattava, jos vain mahdollista

## Yliottopakkoa ei ole

- ❖ pelaajan ei ole pakko pelata suurempaa, **peittää** edellisen pelaajan pelaamaa korttia, hän voi myös **laistaa**.

Parin toisen pelaajan pelattua pienen kortin johonkin tikkiin, tämän partneri pelaa tikkiin yleensä korkean kortin, jotta vastapuoli ei saisi tikkiä tarpeettoman pienellä kortilla. Vastaavasti, jos toinen pelaaja pelaa tikkiin korkean kortin, partnerin yleensä kannattaa pelata pienin korttinsa.

Sangipelissä tikin voittaa lähtömaan korkein kortti, samoin valttipelissä, ellei joku pelaaja **varasta** ("**kuppa**"). Valtilla pelaaja voi varastaa, jos hänellä ei ole yhtään korttia lähtömaassa.

**Valttipakkoa ei ole.** Jos pelaaja ei voi tunnustaa lähtömaata, niin hänen ei ole pakko varastaa, vaan hän voi myös **sakata** jotain muuta maata.

Ensimmäiseen tikkiin lähtee pelinviejän vasemmalla puolella istuva pelaaja, kahteentoista muuhun tikkiin lähtee se pelaaja, joka on voittanut edellisen tikin.

Kun tikki on pelattu, jokainen pelaaja kääntää korttinsa eteensä nurinpäin pöydälle voitettu tikki asetetaan pystyasentoon, hävitty vaaka-asentoon.



Jos pelinviejä saa lupaamansa määrän tikkejä, peli menee kotiin, **kotipeli**. Pelinviejän ei ole pakko saada tasan luvattua määrää, peliin voi tulla **ylitikkejä**. Jos pelinviejä ei saa luvattua tikkimäärää, peli menee piettiin, **pietipeli**.

Pelaajan kolmeatoista korttia kutsutaan hänen **kädekseen**.

Käden tikkipelivoima on pystyttävä arvioimaan, jotta tietäisimme, montako tikkiä uskallamme tarjotessamme luvata ottaa.

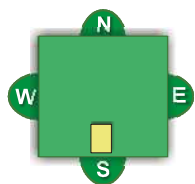
Käden pelivoima arvioidaan kuvakorttien ja lyhyitten maitten avulla:

<b>Kortti</b>		<b>Arvopisteet</b>
<b>Ässä</b>	<b>A</b>	<b>4</b>
<b>Kuningas</b>	<b>K</b>	<b>3</b>
<b>Rouva</b>	<b>Q</b>	<b>2</b>
<b>Sotamies</b>	<b>J</b>	<b>1</b>

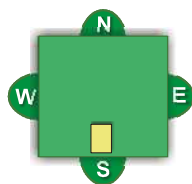
<b>Lyhyt maa</b>		<b>Jakopisteet</b>
<b>Renonssi</b>	<b>0 korttia</b>	<b>3</b>
<b>Singelton</b>	<b>1 kortti</b>	<b>2</b>
<b>Dubbelton</b>	<b>2 korttia</b>	<b>1</b>

**Pisteet ovat VAIN helppo tapa arvioida käden tikkipelivoimaa, ne EIVÄT ilmoita sitä, montako tikkiä tulemme saamaan.**

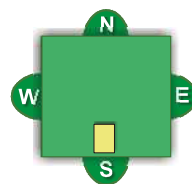
- ❖ Kun tarjotaan sangia lasketaan vain arvopisteet.
- ❖ Kun tarjotaan joku väri valttina lasketaan sekä arvo- että jakopisteet.
- ❖ Partnerin tarjoamasta lyhyestä väristä ei lasketa jakopisteitä "suojattomalle" kuvulle (**K, Q, J, AJ, KJ, Qx, QJ, Jx**) lasketaan vain arvo- tai jakopisteet, ei molempia.



♠ KQJ8  
♥ A973  
♦ KQ2  
♣ A2



♠ AQ9  
♥ KQ9752  
♦ K42  
♣ J



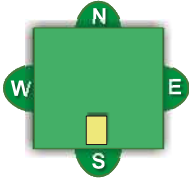
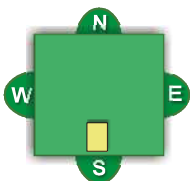
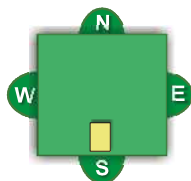
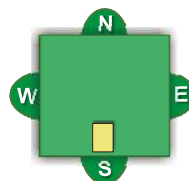
♠ Q3  
♥ 43  
♦ J10983  
♣ Q863



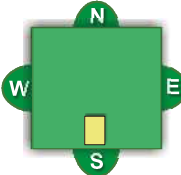
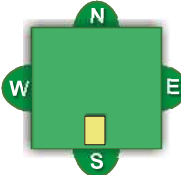
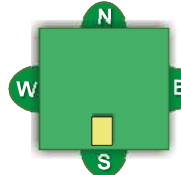
## 2. OPPITUNTI

### PIKATIKIT > < TIKKIEN KASVATTAMINEN

- ❖ Pelinviejän **pikatikit** ovat sellaisia tikkejä, joita hän voi ottaa päästämättä vastustajia **kiinni** (jos joku pelaaja on kiinni, hän on voittanut edellisen tikin ja on kääntämässä seuraavaan).

♥ A86	♥ K4	♥ KQJ	♥ KQ85
			
♥ 532	♥ A52	♥ A109	♥ J1097

- ❖ Jos vastustajilla on korkeimmat kortit oman puolemme parhaassa maassa, voidaan tämä maa kasvattaa vahvaksi pelaamalla tätä maata ja antamalla vastustajien korkeiden korttien voittaa tikit.

♥ KQJ109	♥ Q1096	♥ A87632
		
♥ 87653	♥ J874	♥ 954

**Kasvatettavassa maassa** tulee olla joko paljon kortteja, jolloin pienet kortit ("**hakut**") voivat kasvaa "**vahvoiksi**", tai korkeita kortteja, jotka kasvavat vastustajien otettua tikkinsä korkeimmilla korteillaan.

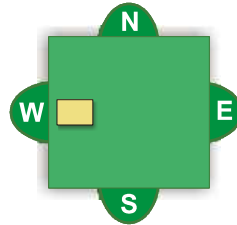
**Jos pelinviejällä sangipelissä ei ole pikatikkejä niin paljon kuin hän on luvannut ottaa, niin ennen näiden pikatikkien ottamista, hän kasvattaa puuttuvat tikit vahvoiksi.**

♠ A63

♥ K72

♦ KJ92

♣ AQJ



♠ K82

♥ A43

♦ Q1086

♣ K108

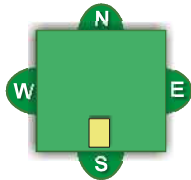
Sitoumus 3NT, pelinviejä länsi, lähtökortti ♠Q

**Pelin päämäärä on voittaa tikkejä mahdollisimman PALJON, ei mahdollisimman NOPEASTI.**

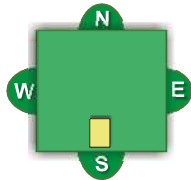
# Sangipeliä vastaan lähtijä yleensä lähtee pisimmästä maastaan, siitä maasta, missä on eniten kortteja.

Jos lähtijän maan korkeimmat kortit ovat arvoltaan peräkkäisiä, hän lähtee **korkean sarjan** (**sekvenssin**) korkeimmalla kortilla:

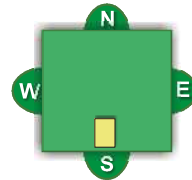
♠ KQJ86



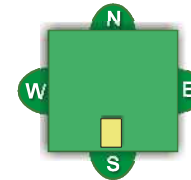
♠ QJ106



♠ AKQ42



♠ 109864



**Epäaito sarja**

♠ KQ107

♠ J10863

**Välisarja**

♥ AJ1083

♥ Q10983

Jos lähtijällä ei ole lähtömaan huipussa sarjaa, hän lähtee tämän maan **neljänneksi suurimmalla** kortilla:

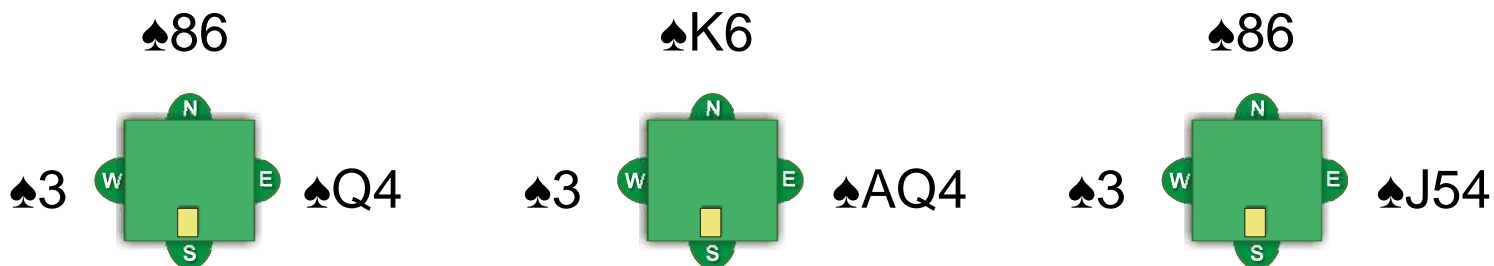
♠ Q9753

♠ KJ97

♠ A108653

**LÄHTIJÄN PARTNERI** pelaa ensimmäiseen tikkiin suurimman **tarpeellisen** kortin:

- ❖ kannattaa pyrkiä voittamaan tikkejä
- ❖ vaikka pelinviejä kuitenkin voittaisi tikin, kannattaa pakottaa hänet käyttämään tikin voittamiseen korkein mahdollinen kortti



Kun lähtijän partneri voittaa tikin - joko heti ensimmäisen tai jonkun myöhemmän – hänen tulee **palauttaa** partnerin maata:

- ❖ kun hän on lähtemässä johonkin tikkiin, hän **pelaa sitä maata, jolla partneri on lähtenyt.**

## Tarjoamisen päämäärä on selvittää

- parin yhteinen paras valttiväri
- montako tikkiä pari voi luvata ottaa

- ❖ Jos parilla on **yhteinen** vähintään **kahdeksan kortin valttiväri**, heidän kannattaa pelata loppusitoumus tämä maa valttina.
- ❖ Jos yhteistä 8 kortin valttiväriä ei löydy, pelataan loppusitoumus sangissa.
- ❖ **Täyspeli** - tarjoamisen taso, joka tarjottuna ja kotiinpelattuna antaa korkeamman pistehyvityksen kuin alhaisen tason kotipeli.
- ❖ Täyspelitaso riippuu siitä, mikä väri valttina vaiko sangia pari pelaa loppusitoumuksenaan.

Loppusitoumus		Täyspelitaso	Pistevoima
Sangi	NT	3NT	26 ap
Yläväri	♠ ♥	4♠, 4♥	26 p
Aläväri	♦ ♣	5♦, 5♣	29 p

Yhteinen vaadittava pistemäärä (26) ei ole tae täyspelin kotiinsaamiseen.

Sitä pelaajaa, joka ensimmäisenä jaossa tarjoaa jotain muuta kuin pass, kutsutaan **avaajaksi**. Avaajan partneria kutsutaan **vastaajaksi**.

## AVAUSTARJOUS 1 SANGI

❖ 15 - 17 arvopistettä

❖ tasainen jakautuma

(neljä eri maata ovat jakautuneet 4-3-3-3 tai 4-4-3-2, 5-3-3-2)

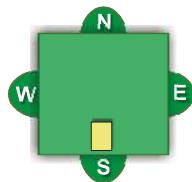
Jos sangiavaajan partnerilla on myös tasainen jakautuma, niin parin kannattaa pelata loppusitoumus sangissa, vastaaja vain päättää tehdäänkö täyspeli (3NT) vai ei.

♠ KQJ8

♥ A973

♦ K72

♣ A2

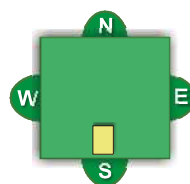


♠ AQ8

♥ 862

♦ KJ1073

♣ AJ

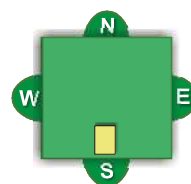


♠ AQ98

♥ Q7

♦ KJ87

♣ AK7

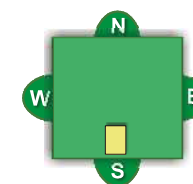


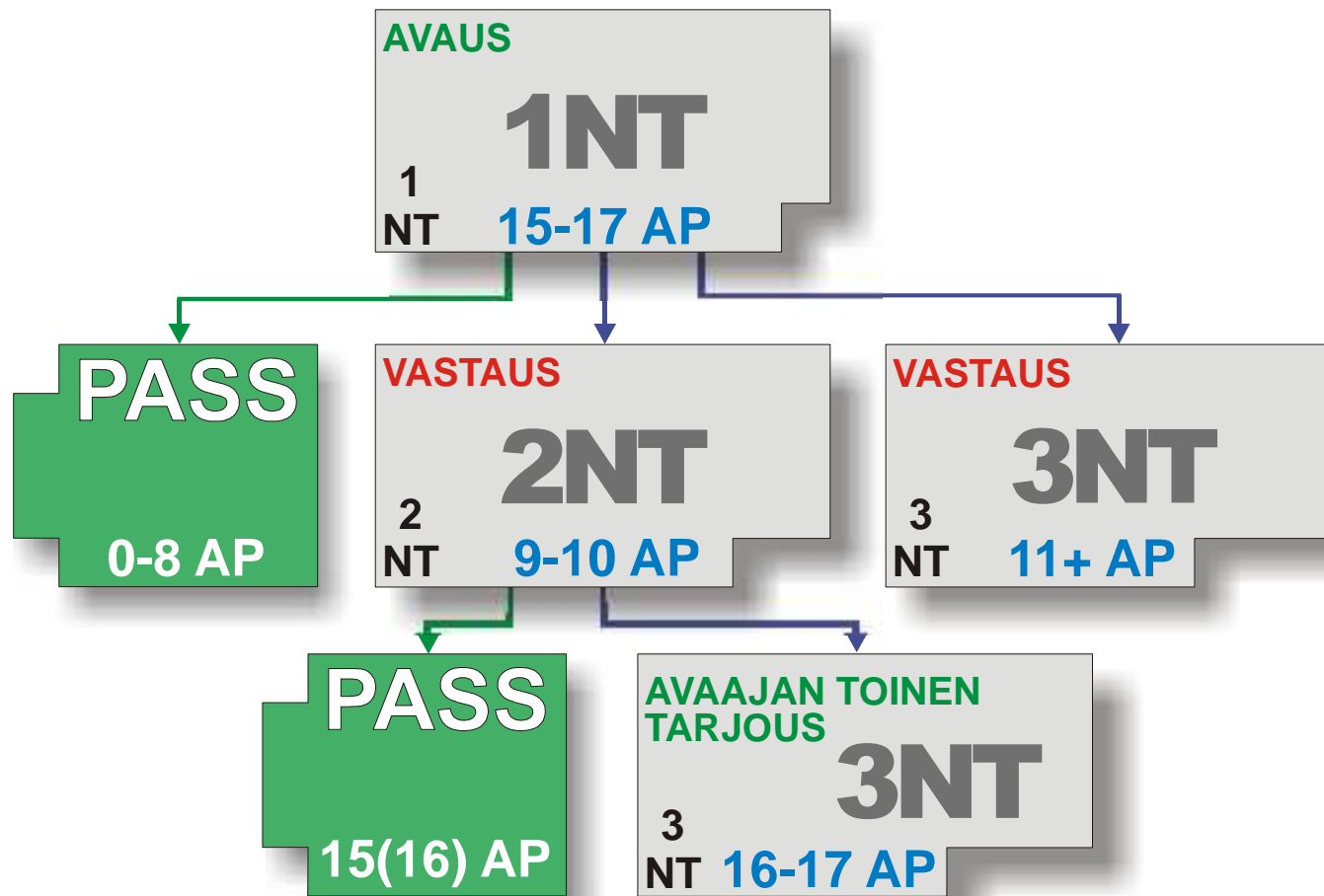
♠ KJ76

♥ 9

♦ AQ98

♣ AQ86





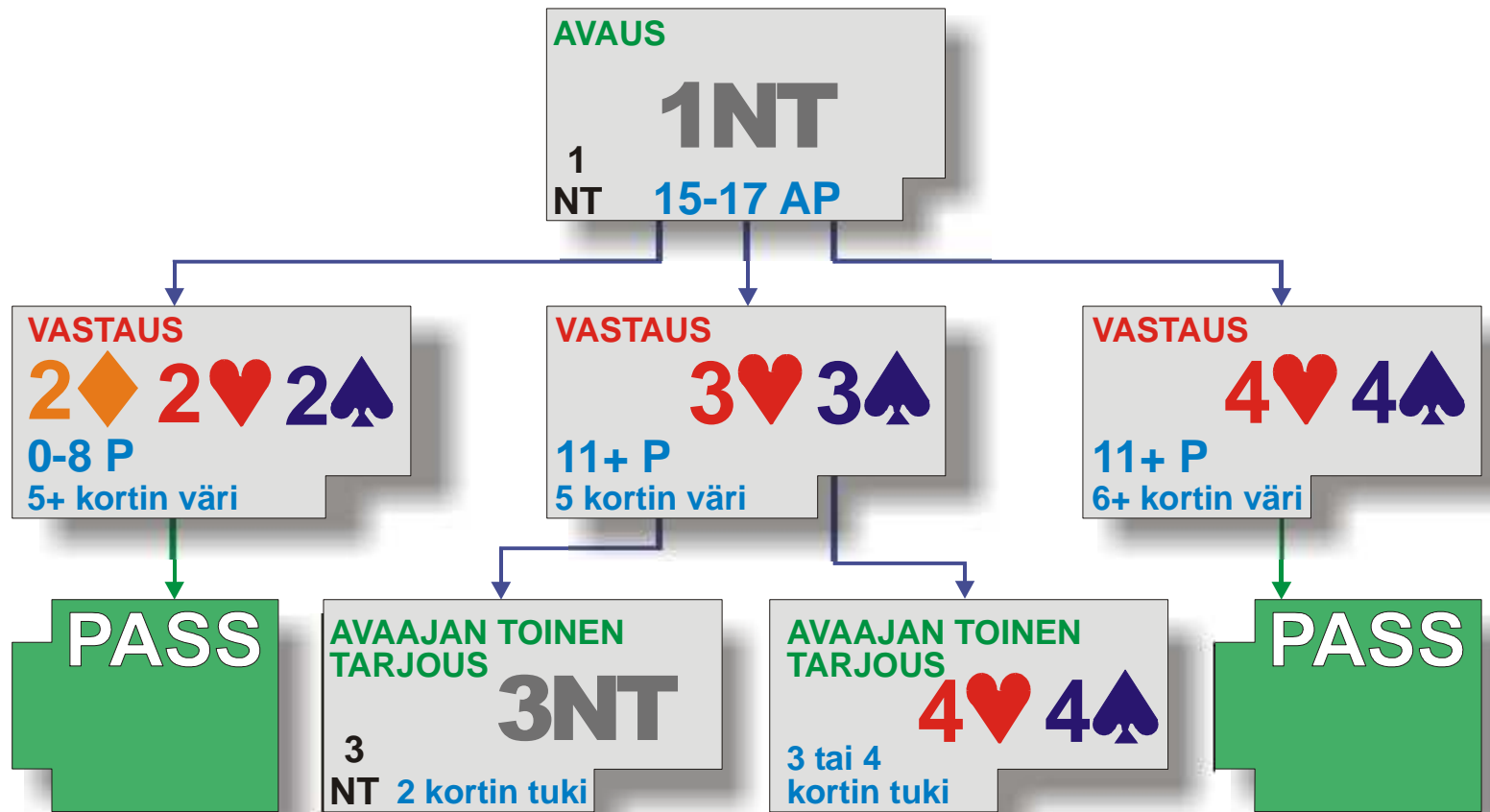
Kuva 1. Avaustarjous 1sangi (NT).



### 3. OPPITUNTI

Jos sangiavaajan partnerilla on epätasainen käsi, joku pitkä väri, kannattaa yleensä pyrkiä pelaamaan loppusitoumus tämä väri valttina (koska sangi-avaajalla on tasainen jakautuma, hänen lyhinkin värinsä on vähintään kahden kortin pituinen).

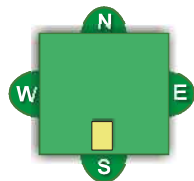
Jos vastaaja näkee parin yhteisen pistevoiman ylittävän 26, hän huolehtii siitä, että pari tarjoaa täyspelin. Jos parin yhteiset pisteet jäävät alle 26:n, kannattaa jäädä mahdollisimman alhaisen tason sitoumukseen.



Kuva 2. Avaustarjous 1sangi (NT).

- ❖ Vastaajan kahden (2♦ 2♥ 2♠) ja neljän tason tarjous (4♥ 4♠) on **pysäytystarjous**, avaajan tulee passata toisella tarjousvuorollaan.
- ❖ Vastaajan yläväritarjous kolmen tasolla (3♥ 3♠) on **vaatimustarjous**, avaaja ei saa passata (hän valitsee oikean täyspelin).
- ❖ Heikolla kädellä ja pitkällä ristivärillä vastaaja ei voi tehdä pysäytystarjousta ristivärissä (2♣ on myöhemmin opeteltava kyselytarjous).
- ❖ Jos parilla on yhteinen alavärivaltti (vähintään 8 korttia) ja riittävästi voimaa täyspeliin, niin täyspeli kannattaa tarjota mieluummin sangissa (3NT) kuin yhteisessä alavärissä (5♦ 5♣).

# PARTNERI AVAA YHDELLÄ SANGILLA

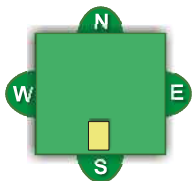


♠ Q98753

♥ 876

♦ 42

♣ 95

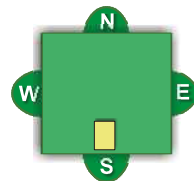


♠ KQ983

♥ A98

♦ Q98

♣ 108

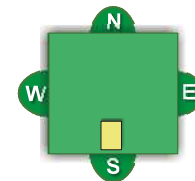


♠ A9

♥ KJ9763

♦ Q98

♣ 108



♠ 53

♥ AJ8

♦ KQ9872

♣ J9

## Valttipelissä pelinviejän tulee ENSIN poistaa vastustajien valtit.

- ❖ Pelinviejä ensin laskee, montako valttia hänellä on kädessään ja pöydän korteissa yhteensä.
- ❖ Saamansa luvun hän vähentää kolmestatoista.
- ❖ Mietti miten tämä määrä voi olla jakautunut vastustajien kesken.
- ❖ Pelaa riittävän monta valttikierrosta (ylimääräiset "kunniakierrokset" yleensä vähentävät saatavissa olevaa tikkimäärää).
- ❖ Valttien poistamisen jälkeen pelinviejä yleensä kasvattaa muita värejään.

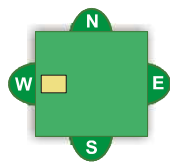
Pelinviejän tulee siis heti kiinni päästessään poistaa vastustajien valtit, ellei hän **selvästi** huomaa parempaa pelitapaa.

♠ A2

♥ AKQJ98

♦ A97

♣ A9



♠ 7

♥ 102

♦ 86542

♣ J8642

länsi W on pelinviejä

loppusitoumus on 4♥

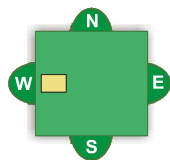
pohjoinen N lähtee ♦K:lla

♠ 753

♥ AQ1075

♦ 87542

♣ -



♠ 862

♥ KJ986

♦ -

♣ 109752

länsi W on pelinviejä

loppusitoumus on 4♥

pohjoinen N lähtee ♦K:lla

Valttipeliä vastaan kaksi parasta aloituskorttivaihtoehtoa ovat **singelton** ja **sarja**:

- ❖ Singeltonlähdön tarkoituksena on saada varkaustikkejä, kun partneri palauttaa lähtömaatamme.
- ❖ Valttipelissä sarjalähtöön vaaditaan kaksi peräkkäistä korkeata korttia, tarkoitus on kasvattaa sarjan alempia kortteja.

Jos lähtijällä ei ole singeltonia tai sarjaa, muita vaihtoehtoja on mm. pitkän värin neljänneksi suurin kortti ja dubbeltonin suurempi kortti.

Jos lähtijällä on pitkä väri, minkä huipussa on ässä, niin tällaisesta väristä ei kannata lähteä neljänneksi suurimmalla kortilla, ässän "alta" (voi olla, ettet saa ässälläsi koskaan tikkiä).

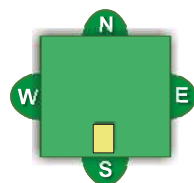
Vastustajat pelaavat neljää pataa ja olet lähtövuorossa. Entä jos he pelaavat neljää herttaa:

♠ 986

♥ 7

♦ AQ86

♣ J9752

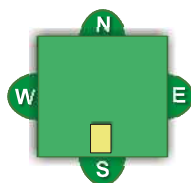


♠ A864

♥ J93

♦ 7

♣ KQJ75

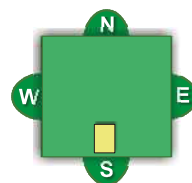


♠ KJ9

♥ Q108

♦ Q93

♣ Q1085

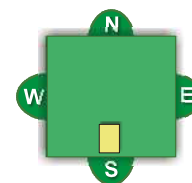


♠ 9

♥ QJ108

♦ 72

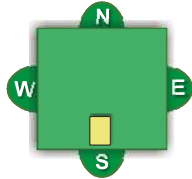
♣ KJ10987



Samoin kuin sangipelissä, myös valttipelissä lähtijän partneri pelaa ensimmäiseen tikkiin **suurimman tarpeellisen** korttinsa. Myöhemmin kiinni päästessään palauttaa partnerinsa väriä.



# PARTNERI AVAA YHDELLÄ SANGILLA

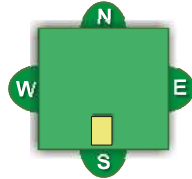


♠ 65432

♥ 32

♦ 5432

♣ 32

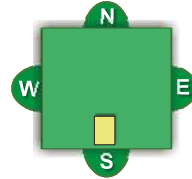


♠ 75

♥ AJ1054

♦ K742

♣ 106

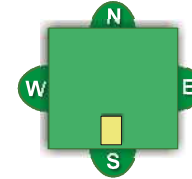


♠ 95

♥ QJ9864

♦ A63

♣ 82



♠ KQ654

♥ K976

♦ Q8

♣ K4

♠ KJ1087	♠ 6
♥ A2	♥ AQJ97
♦ Q7	♦ KQ1053
♣ J963	♣ K4