

Johdanto

Bridgen historia

- Tikkipelit syntyivät 1500-luvulla, esim. twist
- 1800-luvulla kehittyi birtch eli venäläinen twist, suosittu Yhdysvalloissa ja Englannissa
- Nimi birtch vääntyi englantilaiseen muotoon bridge
- 1900-luvun alussa kehitettiin auction bridge
- 1925 luotiin contract bridgen säännöt ja tämä peli syrjäytti muut bridgen muodot
- Ensimmäiset EM-kilpailut pelattiin 1932

Tikki (ilman valttia)

- Tikin muodostaa jokaisen pelaajan vuorotellen (myötäpäivään) pelaama yksi kortti
- Tikkiin ensimmäisenä pelattu kortti määrää, mitä maata tikkiin on pelattava (maapakko)
- Jokainen pelaaja saa vuorollaan pelata tikkiin minkä kokoisen kortin tahansa pyydettyä maata (ei ylimenopakoa)
- Mikäli pelaajalla ei ole pyydettyä maata eli hän ei voi tunnustaa maata, hän saa pelata minkä tahansa kortin kädestään (sakaus)
- Tikin voittaa pyydetyn maan korkein kortti
- Korttien arvojärjestys: A, K, Q, J, 10 ... 2
- Seuraavan tikkiin pelaa ensimmäisenä se pelaaja, joka on voittanut edellisen tikin

Valtti

- Peliin voidaan myös sopia jokin maa valtiksi
- Yhä edelleen maapakko
- Mikäli pelaajalla ei ole tunnustaa maata hän voi yrittää voittaa tikin pelaamalla valttimaata eli varastaa tikin
- Tikin voittaa se pelaaja, joka on pelannut tikkiin suurimman valtin tai - jos kukaan ei ole varastanut - suurimman kortin tikkiväriä

Johdanto bridgeen

- Bridge on 4 hengen tikkipeli
- Vastakkain olevat pelaajat pelaavat samalla puolella eli muodostavat parin
- Pareja kutsutaan ilmansuuntien mukaan: **POHJOINEN-ETÄLÄ** (N-S) vs **ITÄ-LÄNSI** (E-W)
- Pelataan normaalilla 52 kortin pakalla, ei jokereita
- Jaetaan kaikki kortit, joten jokainen pelaaja saa käteensä 13 korttia eli jaossa on siis 13 tikkiä
- Peli on kaksivaiheinen: tarjoaminen ja tikkipeli

Bridgen tarjoamisvaihe

- Tarjoamisvaihe on "huutokauppa" siitä, kumpi pari lupaa ottaa enemmän tikkejä
- Huutokaupan voittaneesta parista tulee **pelinvientipuoli**
- Pelinvientipuolen on saatava vähintään niin paljon tikkejä, kun on luvannut tarjoamisvaiheessa
- Tarjoamisen aikana sovitaan, pelataanko peli joku tietty maa valttina vai ilman valttia eli **sangia**
- Valtti ei enää vaihdu pelaamisen aikana
- Tarjoamisen aikana ratkeaa kumpi pelinvientipuolen pelaajista on **pelinviejä**

Bridgen tikkipelivaihe

- Ensimmäisen tikin aloittaa pelinviejän vasemmalla puolella istuva puolustaja
- Pelinviejän partneri (**lepääjä** tai **pöytä**) levittää kaikki korttinsa eteensä pöydälle muiden näkyviin maittain ja suuruusjärjestyksessä
- Pelinviejä kiittää partneriaan korteista
- Kun pelinviejä näkee lepääjän kortit, hän tekee **pelinvientisuunnitelman** ennen pelaamistaan


- Lepääjä ei osallistu peliin muuten kuin pelaamalla sen kortin, minkä pelinviejä määrää hänet pelaamaan
- Kumpikin puoli yrittää saada mahdollisimman monta tikkiä:
 - Pelinviejän ensisijainen tavoite on saada vähintään lupaamansa määrä tikkejä, enemmänkin saa ottaa
 - Puolustuksen ensisijainen tavoite on estää pelinviejää saamasta lupaamaansa tikkimäärää
- Kaikki tikit ovat saman arvoisia riippumatta siitä, missä vaiheessa ne on otettu tai minkä kokoisella kortilla tikki on saatu
- Tikki kannattaa siis voittaa aina pienimmällä mahdollisella kortilla, jolla tikin saa

Vain saatujen tikkien LUKUMÄÄRÄ merkitsee

Esimerkki

Pelaat peliä ilman valttia lännen korteilla, pohjoinen lähtee ♠2, johon pöydästä pelataan ♠3

♠2

♠ AQ96		♠ 543	
♥ K72		♥ A43	
♦ KJ92		♦ Q1086	
♣ AQJ		♣ K108	

Minkä kortin pelaat voittaaksesi tikin, kun etelä pelaa

10?	K?	8?	♥5?
♠Q	♠A	♠9	♠6

Tikkipeli ilman valttia

Pikatikit

- Pelinviejän **pikatikit** ovat sellaisia tikkejä, joita hän voi ottaa päästämättä vastustajia **kiinni** eli vastustaja ei voi voittaa kyseistä tikkiä
- Pikatikki jostain maasta siis vaatii, että pelinviejällä tai lepääjällä on maasta korkein kortti eli ässä
- Pikatikkien määrä yhdessä maassa riippuu siitä, kuinka monta korkeinta korttia meillä on kyseisessä maassa
- Maasta ei kuitenkaan voi saada enempää tikkejä, kuin sitä on siinä kädessä, missä kyseistä maata on enemmän

Esimerkkejä pikatikeistä

Kuinka monta pikatikkiä on hertassa?






♥ A89	♥ K4	♥ KQJ	♥ KQJ9	♥ AQJ	♥ KQ85	♥ AQJ32
						
♥ 532	♥ A52	♥ A109	♥ A10	♥ 876	♥ J1097	♥ K104

1 pikatikki: A	2 pikatikkiä: A,K	3 pikatikkiä: A,K,Q	4 pikatikkiä: AKQJ	1 pikatikki: A	0 pikatikkiä: A puuttuu	5 pikatikkiä: A,K,Q,J,10
----------------------	-------------------------	---------------------------	--------------------------	----------------------	-------------------------------	--------------------------------

Tikkien kasvattaminen




- Jos vastustajilla on korkeimmat kortit oman puolemme parhaassa maassa, voidaan tämä maa kasvat-
taa vahvaksi pelaamalla tätä maata ja antamalla vastustajien korkeiden korttien voittaa tikit.
- **Kasvatettavassa maassa** tulee olla
 - joko paljon kortteja, jolloin pienet kortit (**hakut**) voivat kasvaa **vahvoiksi**,
 - tai korkeita kortteja, jotka kasvavat vastustajien otettua tikkinsä korkeimmilla korteillaan.

Esimerkkejä tikkien kasvattamisesta

♥ KQJ109	♥ Q1096	♥ A87632	♥ K10932	♥ KQJ
				
♥ 87653	♥ J874	♥ 954	♥ QJ4	♥ 1093
Kun ♥ A ottaa tikin, kasvaa sinulle 4 tikkiä	Kun ♥ A&K ottaa tikit, kasvaa sinulle 2 tikkiä	Sinulla on pikatikki ♥ A, ja voit kasvattaa 3-4 hakkua tikiksi	Kun ♥ A ottaa tikin, kasvaa sinulle 4 tikkiä	Kun ♥ A ottaa tikin, kasvaa sinulle 2 tikkiä

Värinkäsittelyn perusteita

Jos pelattava väri on niin vahva, ettei vastustajilla ole yhtään ratkaisevan korkeata kuvakorttia tai heillä on vain ässä, niin pelaa ensin kuvakortit siitä kädestä, missä sinulla on vähemmän kortteja kyseisessä värissä.

♥ KQJ102	♥ KJ62	♥ AQ7632	♥ QJ1032	♥ K10532
				
♥ A76	♥ AQ2	♥ K4	♥ K53	♥ QJ6

Pelaa kuvakorttisi ensin lyhyemmästä väristä.

Esimerkkijako

Sitoumus 3NT eli tehtävänä on saada 9 tikkiä ilman valttia, pelinviejä länsi, lähtökortti ♠ Q

	♠ Q	
♠ A6		♠ 82
♥ AK72		♥ 43
♦ KJ92		♦ 863
♣ K4		♣ AQ1052

Voitat 1. tikin käteesi ♠ A:llä ja jatkat ristiä

1) Kuinka pelaat ristivärin?

Ensin kädestä ♣K ja pöydästä pienikortti, sen jäl-
keen jatketaan kädestä ♣4 pöydän isoille risteille ja
saadaan 6 ristikkiä

2) Mitä tapahtuu, jos pelaat ensimmäiseen ris-
titikkiin kädestä ♣4 ja pöydästä ♣A?

Saat ristikistä vain 2 tikkiä: joudut voittamaan toisen
ristikierroksen käteesi kuninkaalla etkä pääse enää
pöytäsi pelaamaan vahvoja ristejäsi

Pelinvientisuunnitelma sangissa

- Pelinviejä laskee pikatikit
- Jos pikatikkejä ei ole tarpeeksi kotipeliin, niin pelinviejä päättää mistä kasvattaa puuttuvat tikit

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

Esimerkkijako

Sitoumus 3NT eli tehtävänä on saada 9 tikkiä ilman valttia, pelinviejä länsi, lähtökortti ♠ Q

♠ A63	♠ Q	♠ K82
♥ K72		♥ A43
♦ KJ92		♦ Q1086
♣ AQJ		♣ K108

- 1) Kuinka monta pikatikkiä on yhteensä? $2♠ + 2♥ + 0♦ + 3♣ = 7$ pikatikkiä
- 2) Tarvitset siis 2 tikkiä lisää, mistä maasta ne kasvavat? Ruudusta
- 3) Voitat 1. tikin idän kuninkaalla. Mitä pelaat toiseen tikkiin? Ruutua

MUISTA!

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

Puolustamisesta

- Puolustus pelaa "yhteen pussiin"
- Kaikki tikit ovat yhteisiä, ei siis ole sinun ja minun tikkejä vaan meidän tikkejä
- Puolustuksen pitää pystyä "keskustelemaan" korteistaan
- Puhuminen ja salaiset merkinannot tai sopimukset ovat **KIELLETTYJÄ**
- Puolustuksen "keskustelu" tapahtuu pelaamalla: korttien pelaamisjärjestyksellä kerrotaan maiden pituuksista ja voimasta eli onko meillä kuvia maassa
- Tätä varten olemme sopineet sääntöjä lähtökortteihin
- Puolustus myös näyttää pituus- ja voimamerkinantoja

Lähtökorteista

Lähtijän partnerille on tärkeää pystyä hahmottamaan, minkälaisesta väristä partneri on lähtenyt. Tämän avulla hän tietää, kannattaako väriä jatkaa, kun hän on seuraavan kerran kiinni.

Lähtökortista partneri voi päätellä:

- Kuinka pitkä väri lähtijällä on
- Kuinka hyvä (paljon kuvia) väri lähtijällä on

Lähtökortti pituuden mukaan

- Kun lähtömaassa ei ole sarjaa, näytetään lähtömaasta pituutta
- Yleisimmin käytössä kaksi vaihtoehtoa:
 - 11-sääntö
 - 10-12 –sääntö eli 1. 3. tai 5.
- Molemmat on hyvä osata riippumatta siitä kumpaa itse käyttää: pelinviejänä pitäisi pystyä ymmärtämään molemmat lähdöt

11 sääntö

- Vähintään neljän kortin maasta lähdetään aina 4. korkeimmalla kortilla: lähtömaassa K108~~5~~, K108~~5~~3 tai K108~~5~~32
- Lyhyemmästä maasta lähdöt on sovittava partnerin kanssa. Tässä yksi esimerkki:
 - Kolmesta hakusta keskimmaisella: 8~~5~~3
 - Kahdesta hakusta isolla: 83
 - Kuva kolmannelta pienellä: K8~~5~~

10-12 sääntö

Lähtö pituuden mukaan, sopimuksena ns. *10-12 -sääntö*:

- yhden tai kahden kortin maasta suurin kortti, esim. lähtömaassa 9 tai 92
- kolmen tai neljän kortin väristä kolmanneksi suurin kortti esim. lähtömaassa K106 tai K1062
- vähintään viiden kortin väristä viidenneksi suurin kortti: lähtömaassa K10853 tai K108532

Lähtö sarjasta

Lähdöt vahvasta väristä:

- Sarjasta eli sekvenssistä *suurin kortti*
Aito sarja (Kolme peräkkäistä korttia, joita suurin on kuva tai 10): AKQ, KQJ, QJ10, J109, 1098
Epäaito sarja (kaksi peräkkäistä korttia ja väli): AKJ, KQ10, QJ9, J108, 1097
- Välisarjasta *kolmanneksi suurin kortti*
Välisarjassa on iso kortti, väli ja sarja
Välisarja: AQJ, KJ10, Q109, A10, A109, K109

Säännön mukainen lähtökortti (sangissa) on alleviivattu:

♠ KQJ86 ♠ KQ106 ♠ AQJ105 ♠ KQ974

♥ Q1074 ♥ KJ9643 ♥ AKJ10 ♥ J72 ♥ 92

Sangipuolustamisen periaatteet

Tarkoituksena on kasvattaa tikkejä omasta vahvasta tai pitkästä väristä.

Tyypillisesti sangipuolustus etenee seuraavasti:

- Lähtijä aloittaa pisimmästä väristään. Jos lähtijällä on kaksi yhtä pitkää "pisintä" maata, kannattaa yleensä lähteä paremmalla:
 - ♠ QJ105
 - ♥ J972 *Kaksi 4 kortin väriä, joista pata parempi*
 - ♦ 92 ➤ *Lähdetään padalla*
 - ♣ A63
- Aina, kun puolustus voittaa tikin, jatketaan aloitusvärin pelaamista.

Joskus lähtijän partneri näkee esim. lepääjän korteista, että lähtöväriä ei pidä pelata, tai hänellä ei enää ole kyseistä väriä.

Tällöin hänen kannattaa pelata *joko omaa vahvaa väriään tai väriä, joka on pöydässä heikko*.

Puolustajien ei pidä kovin usein vaihtaa pelattavaa väriä, vaan on hyvä jatkaa saman värin kasvatusyrityksiä