

Bridge.

Stockholm
1916

EOD – Millions of books just a mouse click away! In more than 10 European countries!



Thank you for choosing EOD!

European libraries are hosting millions of books from the 15th to the 20th century. All these books have now become available as eBooks – just a mouse click away. Search the online catalogue of a library from the eBooks on Demand (EOD) network and order the book as an eBook from all over the world – 24 hours a day, 7 days a week. The book will be digitised and made accessible to you as an eBook.

Enjoy your EOD eBook!

- ➔ Get the look and feel of the original book!
- ➔ Use your standard software to read the eBook on-screen, zoom in to the image or just simply navigate through the book
- ➔ *Search & Find:* Use the full-text search of individual terms*
- ➔ *Copy & Paste Text and Images:* Copy images and parts of the text to other applications (e.g. word processor)*

* Not available in every eBook.

Terms and Conditions

With the usage of the EOD service, you accept the Terms and Conditions provided by the library owning the book.

- ➔ Terms and Conditions: <http://books2ebooks.eu/odm/html/nls/en/agb.html>

More eBooks

Already more than 30 libraries in over 12 European countries offer this service.

Search books available for this service: <http://search.books2ebooks.eu>

More information is available at <http://books2ebooks.eu>

Swedish
Spel



SMÅ
SPELBÖCKER

6.

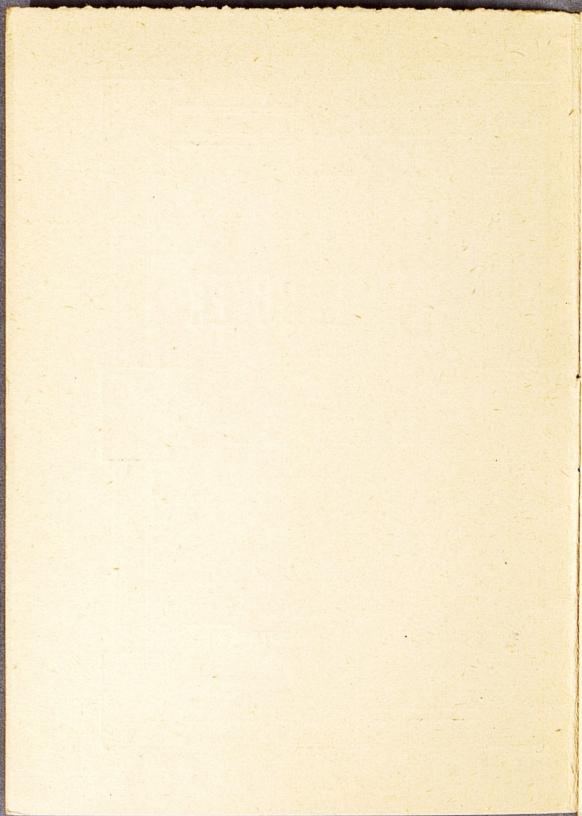
BRIDGE

Tredje upplagan.



STOCKHOLM
WAHLSTRÖM & WIDSTRAND





SMÅ SPELBÖCKER. N:o 6.

BRIDGE

ENLIGT ENGELSKA OCH AMERIKANSKA
SPELREGLER

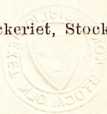
TREDJE UPPLAGAN



STOCKHOLM

WAHLSTRÖM & WIDSTRAND.

Centraltryckeriet, Stockholm, 1916.



BRIDGE-REGLER.

Inledning.

Bridge eller *Bridge-Whist* är ett nytt spel, som hastigt vunnit spridning och redan tillvunnit sig stort intresse. Som namnet antyder, har det frändskap med whist eller snarare med trekarlswhist, men skiljer sig dock därifrån genom flera kombinationer, som göra spelet mera omväxlande och bereda de spelande ökade möjligheter för en lämplig användning av sina kort. Det är framför allt uti trumfens bestämmande, spelens olika värde och protokollföringen, som olikheterna ligga.

Bridge spelas av 4 personer, av vilka de, som sitta emot varandra, parvis spela tillsammans. Även kunna flera än 4 personer utgöra ett parti, varvid den eller de, som från början dragit de högsta korten, först äro ifrån, medan lägsta kortet är hållkarl.

Placering.

Var och en av spelarna drager ett kort ur leken. De två, som dragit de lägsta korten, spela tillsammans, och de två näst högre bliva deras motspelare. Esset är vid dragning lägst, och dragas två eller flera kort med samma valör, räknas spader lägst, därefter klöver, så ruter och hjärter högst. Den, som dragit lägsta kortet, har *given* samt bestämmer efter behag sin plats vid bordet.

När ett par erhållit *andra utgång*, göres ombyte i placeringen, så att då tre sådana *sitser* äro

spelade, alla spelarna ha spelat tillsammans, såsom synes av omstående schema:

C	D	B
B D	B C	D C
A	A	A
1:a sitsen.	2:a sitsen.	3:e sitsen.

Därmed är en *robbert* slut, och fortsättes spelet, så göres ny dragning om given och placering.

Kortens givning.

Bridge spelas med 2 lekar. Givning sker likasom i whist, utom att trumf ej upplägges.

Bestämmande av trumf.

Antingen skall någon av de 4 färgerna bestämmas till trumf, eller också spelas Bridge utan trumf, vilket kallas *sans-atout* (franska = utan trumf). Det är given, som det främst tillkommer att bestämma antingen en trumffärg eller *sans-atout*, men ser han sig ej lämpligen i stånd därtill, kan han överlåta det till sin medspelare, i det han säger: »*Jag remitterar.*» Denne är då skyldig att bestämma saken, intet rådgörande får äga rum, och den en gång gjorda bestämmelsen kan ej ändras. De olika färgerna hava olika värde, så att i spader gäller varje trick 2 points, i klöver 4, i ruter 6 och i hjärter 8 points. I *sans-atout* gäller tricket 12 points. Strafftrick räknas aldrig.

Dubbleringen.

Sedan trumffärg eller *sans-atout* blivit bestämd, kommer turen till dubbleringen. Förhand är den,

som däri först yttrar sig; han kan antingen själv säga: »*jag dubblar*», eller också tillfrågar han sin medspelare: »*får jag spela ut?*» Svarar denne nu »*spela*», så begynner spelet, svarar han där- emot: »*jag dubblar*», så har motpartiet rätt att dubbla ännu en gång. Därom yttrar sig först den, som bestämt färgen, och sedan, om han ej dubblar, hans medspelare. Dubblar ingen av dessa båda, så börjar nu spelet med dubbelt värde för varje trick, har någon av dem dubb- lat, så har den av motspelarna, som först dubb- lat, rätt att göra detta ännu en gång (d. v. s. 8-dubbla den ursprungliga pointen), men detta brukar ofta sättas såsom gräns för dubbleringen.

OBS.! Dubbleringen gäller blott trick, ej hon- nörer, slam eller utgång.

Spelet.

Förhand spelar ut det första kortet, varpå 2:dra hand (givarens medspelare) omedelbart upp- lägger sina kort på bordet. Givaren sköter se- dan — liksom i trekarl — både sina och de upp- lagda korten. Givarens medspelare deltagar ej i spelet. De båda andra spelarna spela gemen- samt mot givaren.

Varje spelares uppgift är att göra så många *stick* eller *spel* som möjligt. Med *stick* eller *spel* menas en samling av 4 kort, ett från varje spe- lare. Den, som gjort ett *stick*, tillkommer det att spela ut första kortet till följande *stick*. 6 *stick*, hemtagna å ettdera hållet, kallas *paket*, och varje därtill ytterligare erhållet *stick* kallas för *trick*, så att 7 *stick* utgöra 1 *trick*, 8 *stick* 2 *trick* o. s. v.

6 trick kallas *lilla slam* och 7 trick (alla spelen) *stora slam*.

Spelarna måste bekänna det utspelade kortets färg, så länge de kunna det, i annat fall kunna de lägga på trumf, men hava ingen skyldighet därtill. Under spelets gång få av de intagna och nedlagda sticken endast det sista och dessutom ett annat bestämt utpekadt stick beses, och måste sticken därför läggas i den ordning, som de blivit hemtagna.

Honnörer och Chikane.

I trumfspel räknas ess, kung, dam, knekt och tia som honnörkort och på följande sätt:

3	honnörkort, delade eller			
		på en hand räknas för 2 honnörer		
4	» delade.....	»	»	4
5	» 3 på en hand,			
	2 på en,.....	»	»	5
4	» på en hand	»	»	8
5	» 4 på en hand,			
	1 på en.....	»	»	9
5	» på en hand	»	»	10

Värdet på honnörerna beror av färgen. Är spader trumf, multipliceras honnörernas antal med 2, i klöver med 4, i ruter med 6, i hjärter med 8, såsom synes af denna tabell:

	i Spader	i Klöver	i Ruter	i Hjärter
2 honnörer	4	8	12	16
4 »	8	16	24	32
5 »	10	20	30	40
8 »	16	32	48	64
9 »	18	36	54	72
10 »	20	40	60	80

Är en spelare renons i trumffärgen, kallas detta *chikane* och räknas honom och medspelaren till godo lika som 2 honnörer i den färg, som spelas. Har t. ex. medspelaren 4 honnörer, få de således tillsammans i stället räkna 6 honnörer; ha motspelarna 4 honnörer, avdragas 2 för *chikane*, och de få räkna blott 2 honnörer.

I sans-atout (spel utan trumf) räknas essen som honnörer och på följande sätt:

3	ess	delade	mel.	2	medspelare	räkn.	för	30	points
4	»	»	»	»	»	»	»	40	»
4	»	på en hand						100	»

Slammar och utgångar.

Om två spelare tagit hem alla spel utom ett, kallas detta för *lilla slam* och gäller 20 points, tages alla (13) spelen hem på ena sidan, kallas det för *stora slam* och gäller 40 points. Slammar betalas eller markeras i likhet med honnörerna.

För utgång behöves minst 30 points; endast trick, ej honnörer, *chikane* eller slam räknas i och för utgång. Ett spader- eller klöverspel (högst $7 \times 2 = 14$ eller $7 \times 4 = 28$ points) kan ej ensamt leda till utgång, därtill behövas minst 5 trick i ruter ($5 \times 6 = 30$), 4 trick i hjärter ($4 \times 8 = 32$) eller 3 trick i sans-atout ($3 \times 12 = 36$). För första utgång betalas ingenting särskilt. Andra utgången gäller däremot 100 points.

Protokoll och dess förande.

Oftast föres vid bridge protokoll, men enklast är ju att på vanligt sätt markera för trick och

	A C	B D
	Honnörer	
		24
24		
8		16
<hr/>		
Trick	4	16
	30	
		40
	8	36
	74	172
		-74
		98
		+100
		198

omedelbart betala för honnörer och slammar. Med hänsyn till markeringens betydelse för buden, synes det även ur den synpunkten lämpligare och tydligare att markera med marker.

Exempel på protokollsföring.
Honnörer och slammar föras över strecket, trick under detsamma. Minst 2 protokoll föras, ett av vardera partiet; var och en för sin och medspelarens vinster i 1:a kolumnen, motpartiets i 2:dra.

I 1:a spelet är klöver trumf. AC taga 1 trick och 2 honnörer. Då införes 4 för tricken närmast under strecket och 8 för 2 honnörer närmast ovanför detsamma i AC:s kolumn.

I 2:dra spelet är hjärter trumf, och BD hava 2 trick och 2 honnörer, markera 16 över och 16 nedanför strecket i sin kolumn.

I 3:dje spelet är ruter trumf, och AC hava 5 trick och 4 honnörer, som markeras med 30 nedanför och 24 ovanför strecket.

Det är nu 1:a utgång för AC, som betecknas med streck genom båda kolumnerna.

Nästa spel är hjärter, och BD få 5 trick, vilket ger dem 40 och 1:sta utgång. De ha 5 delade

honnörer, d. v. s. 40 points, men som en av motspelarna har chikane, avgår 16 därför, och de få blott markera 24 för honnörer, vilket införes på vanligt sätt.

I spelet därpå är spader trumf. AC få för 4 trick markera 8, för sina 2 honnörer få de ingenting, ty de kvittas ut mot en motspelares chikane.

Följande spel är sans-atout. BD få för 3 trick markera 36, och blir detta deras 2:a utgång. För 4 delade ess markera de 40.

Hopräknas nu alltsammans, finner man, att AC stå på 74, BD på 172. Skillnaden, som är 98, vartill kommer 100 för utgången, eller tillsammans 198, utgör BD:s vinst. De så uppkomna summorna utjämnas alltid till jämna 10-tal, så att enheter t. o. m. 5 borträknas, över 5 räknas som 10. Därefter reduceras till $\frac{1}{10}$ för att ej i protokollet behöva röra sig med så stora tal. 198 räknas i detta fall som 200, och införes i stället 20 i generalprotokollet (varmed dock menas 200 points).

Regler för buden.¹⁾

Det är tre saker, som äro bestämmande för buden: kortens styrka, markeringens ställning å ömse håll och honnörerna. Jag bör alltid söka få spelet så högt som möjligt: sans-atout, hjärter eller möjligen ruter; kan jag ej bjuda något av dessa, remitterar jag (undantag se nedan).

Regler för givens bud: Sans-atout bjuder given på 4 ess (ovillkorligen), på 3 ess (nästan alltid), på 1 eller 2 ess och god styrka i övriga färger (ungefär vad som i préférence kallas

¹⁾ I det följande betecknas given med A, förhand med B, trekarln med C och efterhand med D.

spaderbegär) vanligen, utan ess med jämn styrka i alla färger (blott undantagsvis). Hjärter eller ruter bjuder given på 5 honnörer (ovillkorligen), på 4 honnörer (nästan alltid); vanligen bjudes det på trumfstyrka, d. v. s. minst 5 trumf och därav en honnör samt därjämte ett par handkortspel, t. ex. 1 ess och en garderad dam eller 2 kungar. För att bjuda hjärter eller ruter utan minsta hjälp av handkort torde erfordras en trumfärg på 7 kort eller 6, om därav 3 äro honnörkort. I genomsnitt kan ju beräknas en hjälp av 2 à 3 spel från trekarlen, och själv bör given därför kunna göra 4 à 5 spel för att riskera ett högt bud. Att markeringen bör influera på buden, synes bäst genom ett exempel: AC stå på 18, BD på 26 points på andra utgången. A vacklar emellan ruter eller sans-atout, han rådfrågar då markeringens ställning och resonerar sålunda: får motpartiet tricken, så gå de ut, vare sig det blir ruter eller sans-atout, men få vi tricken, gå vi endast ut på sans-atout; därför bör jag säga det. Stå AC på 0, BD däremot på 28, så äro djärva bud motiverade för att rädda AC:s spel och förhjälpa dem till utgång.

Undantagsvis kan (eller bör) A bestämma svart färg. Dessa fall äro förnämligast: 1) om AC markerat så mycket på 2:dra utgång, att A är fullt viss på att göra utgång i spader eller klöver, då bör han säga detta. Remitterar han, kan C göra ett bud, varigenom de gå miste om utgången. 2) A kan bjuda klöver på 4 eller 5 honnörer, om markeringen ej talar däremot. 3) A kan möjligen bjuda spader på ytterst dåliga kort, för att hindra C att bjuda ett högt spel, varuti A ej skulle kunna hjälpa det minsta. (Medför risk för dubbling, och är på det hela omtvistat.)

Regler för trekarlens bud: Har A remitterat, tillkommer det C att bestämma spelet. Av A:s remiss vet han blott, vad denne icke har, efter han ej bjudit i förhand. De principer, efter vilka han bestämmer sans-atout, hjärter eller ruter, äro de ovannämnda. För att bjuda klöver, bör han ha minst samma fordringar på sina kort, som ovan angetts för de ljusa färgerna, ty han riskerar att de dubblas och då komma att gälla lika med hjärter. Är han dålig, bestämmer han spader, även utan att ha något vidare i färgen, t. o. m. på renons, blott för att göra spelet så billigt som möjligt. (Ofta spelas så, att spaderspel, som ej dubblas, läggas, då intetdera partiet står på 20 eller mera. Man beräknar honnörerna efter sits och en trick för dem, som bjudit spader. Kortet sitta i sådana fall oftast tämligen lika fördelade, en eller högst två trick skulle kanske blivit resultatet, om spelet spelats; man slipper ett ointressant spel och vinner tid.)

Regler för dubblingen.

Att dubbla på hasard är förkastligt och förleder ofta förnyad dubbling. För att dubbla mot sans-atout, bör man vara säker på att kunna göra tricken (ha sju spel), mot hjärter eller ruter ha stor sannolikhet därför (5 spel), mot klöver och spader ha minst 4 spel. Mot spader kan jag dubbla på handkort, utan avgjord trumfstyrka, vilket jag i andra färger bör ha för att dubbla. För att i efterhand dubbla mot sans-atout, fordras vanligen att ha hjärtersvit från esset, eller hjärter ess som inkomstkort till en svit. Den, som sitter i efterhand till den, som begärt spelet, har större möjligheter för att dubbla, emedan hans kort genom denna sits kunna beräknas få ökat värde,

Regler för första utspelet i förhand.

Drag för bästa färg och sök, om möjligt, taga hem 1:sta sticket. Finnes ess, kung i någon färg, drag esset; finnes kung, dam, drag kungen; finnes sekvens (flera i svit), drag det högsta av dessa; finnes ingen stark färg, drag för det högsta med ett mellankort; drag blott undantagsvis för renons. Har trekarln bestämt färg och efterhand dubblat, drag trumf, såvida ni ej har ess, kung i någon färg. Har given sagt trumf, och efterhand dubblat, så trumfa ej. Har given eller trekarln sagt sans-atout och efterhand dubblat, så drag eder högsta hjärter, har ni själv ess, kung i en färg, drag kungen och sedan högsta hjärtern. Rör om möjligt ej en färg, där ni sitter med ess, dam. Spela singelkort blott om det är högt (ess eller kung) och ni ej har bättre att spela.

Regler för det fortsatta spelet.

Härvidlag kan i det väsentliga hänvisas till reglerna för trekarl med den förändring, som buden och dubblingen kunna utöva på uppfattningen av kortsitsen. Förhand spelar i allmänhet ut mot trekarlens starka färger, efterhand mot hans svaga. Att göra *inpass* och sätta på *mellanhand* äro de vändningar av spelet, varigenom vardera partiet vill söka tillvinna sig ökade fördelar. Ofta bör man i tid taga för sina goda kort, innan motspelarna blivit renons. Huruvida man i trumfspel skall trumfa ut eller söka stjäla för sina trumf, blir ju beroende av dessas styrka och möjligheten att bli renons på en eller båda händerna. Man måste oftast bestämma sig för ettdera, ty har man börjat att stjäla, blir man lätt för svag att sedan kunna trumfa.

Exempel för bud och dubbling.

Böra genomgåås med upplagda kort som övning.
I = ess, K = kung, D = dam, k = knekt etc.

I.

- A { **Hjärter:** I, k, 10, 9, 5; **Ruter:** 10;
 Klöver: I, D, 3; **Spader:** D, 8, 6, 3.
- B { **Hjärter:** K, D, 8; **Ruter:** I, k, 8;
 Klöver: K, k, 7, 5; **Spader:** I, K, 7.
- C { **Hjärter:** 6, 4; **Ruter:** K, D, 7, 5, 4, 3;
 Klöver: 9, 4; **Spader:** k, 10, 5.
- D { **Hjärter:** 7, 3, 2; **Ruter:** 9, 6, 2;
 Klöver: 10, 8, 6, 2; **Spader:** 9, 4, 2.

1) *A* har gett och bestämmer *hjärter* till trumf. Han är tillräckligt stark därtill på 5 trumf, därav tre honnörskort, då han i klöver och spader har rätt goda handkort. Han får ej remittera, då han har ett så gott bud; det skulle då vara i hopp om sans-atout från medspelaren, men detta är ej mycket sannolikt, när han själv sitter med så goda kort. Sannolikt skulle medspelaren välja svart färg, och resultatet bli dåligt. Han är för svag att själv säga sans-atout, med endast en hacka i ruter och en rätt svag spaderfärg. Hans bud bör därför bliva *hjärter*.

2) *B* har gett och säger *sans-atout*. Han har minst 5, möjligen 8 spel, har två ess och är jämnstark i alla färger. Hans bud är självklart, ty han har ingen deciderad styrka i någon färg, som han skulle kunna bjuda, men är å andra sidan tillräckligt stark att även utan nämnvärd hjälp från sin medspelare själv göra tricken.

3) *C* har gett och säger på sina kort *ej ruter*, fastän han däri har styrka med kung, dam, 6:te. För att bjuda ruter, fordras nämligen att antingen kunna göra 5 spel i trumf, eller att ha 4 honnörer, eller att ha hjälp uti tämligen goda handkort, men *C* har intet handkortspel och bör därför remittera.

4) *D* har gett och skall på sina kort *remittera*, enär han ju ingen färg kan bestämma. En del spelare bestämma på sådana kort spader till trumf, resonerande sålunda, att de därigenom hindra sin medspelare från att bjuda sans-atout eller ljus färg, vilket, även om medspelaren har goda kort, sannolikt skulle gå olyckligt, då de ej hava ett enda handkort till hjälp. Dock riskeras lätt dubbling, genom att sålunda given med ett spaderbud blottar sin svaghet.

1) Hade *A* gett och satt hjärter till trumf, så kunde *B* på sina kort ha skäl att dubbla, dels på grund av sin jämna styrka i alla färger, som ju gör det sannolikt, att hans goda handkort ej skola bli trumfede, dels därför att han kommer i efterhand till *A*, som ju, då *B* sitter med kung, dam 3:dje i trumf, ej är så öfverväldigande stark däruti, utan sannolikt har goda handkort, vilka *B* bör bli i tillfälle att surcoupera.

2) Hade *B* gett och sagt sans-atout, så frågar *C*, och *A* är ej tillräckligt stark att dubbla, utan låter *C* spela ut.

3) Hade *C* gett och remitterat, så bestämmer *A* på ovan angivna skäl hjärter. *D* frågar och *B* kan dubbla spelet.

4) Hade *D* gett och bestämt spader, så kan *A* dubbla på sina rätt goda kort och i tro, att *D* är mycket dålig. Nu kan *B* dubbla ännu en gång och med fullt skäl, men *A* bör ej gå längre. Spelet

kommer att gälla 4-dubbelt, d. v. s. lika som hjärter. Hade D remitterat, så bestämmer B sans-atout, som motpartiet ej bör dubbla, och gör i detta fall nog tricken, beroende på C:s svaghet. Vore A:s och C:s kort ombytta, skulle det ej lyckas.

II.

- A { **Hjärter:** I, 9; **Ruter:** 10, 9, 3;
 { **Klöver:** I, K, D, 9, 8, 3; **Spader:** I, D.
- B { **Hjärter:** K, D, 3; **Ruter:** I, K, D, k, 7, 6, 5;
 { **Klöver:** renons; **Spader:** K, 8, 5.

Har A given, bör han under vanliga förhållanden på dessa kort bjuda sans-atout. Han har ju tre ess och en lång svit i klöver, de äro för vackra att bjuda klöver på. Men står han på 22 eller högre på andra utgången, är det riktigare att bjuda klöver, han går då ut på två trick, som han är nästan säker på, medan han i sans-atout har risken av en rutersvit emot sig. Säger A sans-atout, bör B på dessa kort dubbla; han är ju så gott som säker att göra tricken i ruter.

Sutte nu dessa kort i stället hos C och D, så hade C samma synpunkter för sina bud, men D (efterhand) skulle näppeligen göra rätt i att dubbla. B skulle i så fall på D:s dubbling spela ut sin högsta hjärter, men fastän D har kung och dam däri, riskerar han ju, att A tar sig in på hjärter ess och sedan sannolikt har en lång klöversvit, vari D ju är renons.

Har B given, bör han naturligtvis under alla förhållanden säga ruter och ej sans-atout. Visserligen har han handkort i hjärter och spader, men risken av klöfverrenons å ena sidan, värdet

av 4 honnörer på egen hand (= 8 honnörer) å andra sidan bör bestämma honom för ruter.

III.

C { **Hjärter:** I, 6, 4; **Ruter:** 10, 7, 3, 2;
 { **Klöver:** I, 9, 3; **Spader:** I, D, 7.

D { **Hjärter:** K, k, 9; **Ruter:** I, K, D, k, 6;
 { **Klöver:** K, D; **Spader:** K, 9.

C bjuder på sina tre ess, spader dam och 10 fjärde i ruter sans-atout; den är visserligen ej stark, men fullt försvarad.

D dubblar och räknar med rätta på att kunna göra tricken. (Står D på lägre än 18 och C på 18 eller därutöver, så blir detta ytterligare ett skäl för D; han går då ut på en dubblad trick, men skulle han mot beräkning ej få tricken, så går C ut, vare sig den är dubblad eller ej.) Detta exempel visar, att det ej alltid är enbart en svit, som föranleder dubbling mot sans-atout, samt att man kan göra detta utan hjärter ess. Sutte D:s kort på B:s hand, borde han då dubbla? Nej, ty han riskerar i så fall, att alla hans kungar skola bli surcouperade av C, medan han nu kan vara nästan lika säker på att få för dem alla i efterhand.

Sutte C:s kort hos A och D:s hos B, förändras då buden? Ja. Genom B:s utspel försämras hans ställning. Han har visserligen ruterna att spela först, men måste sedan draga för någon av sina kungar. Han har i denna hand knappast anledning att dubbla.



På **Wahlström & Widstrands** förlag
har utkommit **sällskapsspelet**

HALMA för 2 spelare.....Pris 1.50

På **Wahlström & Widstrands** förlag
ha utkommit i samlingen **Små Spelböcker**
å 50 öre pr st.:

1. **WHIST.**
2. **BÉZIQUE.**
3. **PRÉFÉRENCE.**
4. **VIRA.**
5. **POKER.**
6. **BRIDGE.**
7. **BRÄD SPEL.**
8. **PIQUET.**
9. **AUKTIONSBRIDGE.**
10. **JAPANSK WHIST och
EKARTÉ.**
11. **SCHACK.**

(Samlingen skall fortsättas.)

Vidare finnes i bokhandeln att tillgå:

TRETTIO NYA PATIENCER
MED KORTBILDER:

Pris: 1: 25.

www.books2ebooks.eu