

5-kort bridge

SPILLETS MÅL:

Vinne så mange stikk som mulig sammen med din makker. Makker = lagkamerat. Første makkerpar til å nå 13 stikk har vunnet.

STIKK?

Et stikk består av ett kort fra hver av spillerne som spilles på etter tur med klokka. Den som har det høyeste kortet i fargen sticket begynte med, vinner sticket.

FARGE?

Kortstokken har kort med fire ulike symboler: Kløver, ruter, hjerter og spar. De ulike symbolene kaller vi for farger. I 5-kort bridge bruker vi bare fargene spar og hjerter.

DU TRENGER:

En vanlig kortstokk. Dere bruker kun 20 kort: kortene A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5 i hjerter og A-K-Q-J-10-9-8-7-6-5 i spar. Resten av kortene legges bort og skal ikke brukes i spillet. Symbolene ♥ hjerter og ♠ spar kaller vi for «farger».

Gullmynter, fyrstikker, pastaskruer, eller noe annet dere kan spille om.



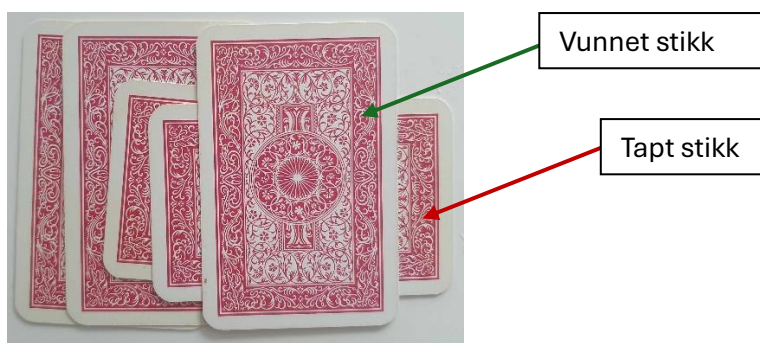
SPILLETS GANG:

1. Bestem hvem som skal være *makker* (lagkamerater). Det kan for eksempel gjøres ved at den yngste spilleren får velge sin makker. Spillerne plasser seg rundt bordet slik at de får en motspiller (en spiller fra motstanderlaget) på både sin høyre og sin venstre side.
2. Stokk kortene, og *del ut* kortene slik at hver spiller får fem kort.
3. Spilleren til venstre for den som delte ut kortene, spiller ut et valgfritt kort. Denne spilleren kalles *utspiller*.
4. Makkeren til den som har delt ut kortene legger sine kort ned på bordet med bildesiden synlig. Kortene sorteres etter farge. Denne spilleren kalles nå *blindemann*, og er kun en hjelper i spillet. Blindemann får ikke styre kortene sine selv.



Illustrasjon: Slik legger blindemann kortene sine på bordet.

5. Spilleren som delte ut kortene kalles nå *spillefører*. Spillefører bestemmer over både sine egne og blindemann sine kort. Spillefører sier høyt hvilket kort hen vil at blindemann skal spille.
6. Spillerne legger nå på ett kort hver etter tur med klokka.
7. **Viktig regel:** Du må legge på et kort i samme farge som sticket begynte med. Dette kalles «å følge farge».
8. Den spilleren som har det høyeste kortet i fargen sticket begynte med, vinner sticket. Når alle har lagt på et kort til sticket, snur hver spiller kortet foran seg på bordplaten slik at sticket markerer hvilket makkerpar som vant sticket. Legg kortet vertikalt som et 1-tall om ditt makkerpar vant sticket, og horisontalt som et minus – om dere tapte sticket. Makkerparet spiller som et lag, og sticket markeres som vunnet av begge spillerne uansett hvem av spillerne som vant sticket.



Stikk som er vunnet markeres horisontalt, som et 1-tall, for ett vunnet stikk. Stikk som er tapt markeres vertikalt, som et minustegn.

9. Den spilleren som vant sticket, spiller først på til neste stikk. Spilleren kan velge et hvilket som helst av de gjenværende kortene.
10. Hvis du ikke har noen igjen av den fargen som spilles kan du legge et hvilket som helst kort. Men da er du ikke med i kampen om sticket.
11. Når runden er ferdig, teller makkerparet opp sine stikk. Makkerparet vinner en gullmynt for hvert stikk.
12. Personen til venstre for spilleren som delte ut til dette spillet, deler ut til neste runde. Makkerparet beholder gullmyntene og samler flere for hver runde.
13. NB! Makkerparet har ikke lov til å nikke, riste på hodet, snakke sammen eller på annen måte røpe hvilken sort du ønsker at makker skal spille. Den som gjør det, må gi fra seg en gullmynt til motstanderne.

SLIK VINNER DU:

Makkerparet som først samler 13 gullmynter vinner.

INGEN GULLMYNTER I HUS?

Man kan spille om fyrstikker, kronestykker, pastaskruer, eller annet i stedet for gullmynter.