



Minibridge

Minibridgen lyhyet ohjeet - Nikkanen 2018

Minibridge on pelinä karsittu versio bridgestä. Suurin ero bridgeen on tarjoussarjan puutuminen. Tarkoitus on että pelaamaan päästään nopeasti, ilman raskasta teoriaopiskelua. Minibridgeen suhtaudutaan usein vain orientaatiovälineenä varsinaiseen bridgeen, mutta kyseessä on kuitenkin ihan oma, mukava pelinsä, jota voi pelata bridgeen tutustumattomienkin kanssa. Tässä esiteltävä versio on kirjoitettu yhteensopivaksi ns. tavallisen bridgen kanssa, joten kaikki opittu on mahdollista siirtää myös bridgeen.

[Minibridgen lyhyet ohjeet - pdf](#)

Peliin tarvitaan tavallinen korttipakka, josta poistetaan jokerit, neljä pelaajaa ja pöytä.

1. Jakaja jakaa 52 korttia neljään 13:sta kortin kasaan eli käteen. Ensimmäisen jaon jakajasta tulee pohjoinen, hänen vasemmalla puolellaan istuvasta itä jne. Seuraavassa jaossa jakajan tehtävä siirtyy myötäpäivään.

Tarjousvaihe:

2. Jokainen pelaaja laskee kätensä arvopisteet. Jätkä=1 piste, rouva=2, kuningas=3, ässä=4. Pakassa on näin laskien yhteensä 40 arvopistettä. Arvopisteiden määrästä voi arvioida, kuinka monta tikkiä parin yhteisillä korteilla voi yrittää saada.
3. Jakaja aloittaa tarjoamisen joko sanomalla pass (enintään 11 arvopistettä) tai kertomalla pisteiden määrän ääneen.
4. Tämän jälkeen hänen vasemmalla puolellaan oleva passaa tai kertoo pisteensä. Ensimmäisen tarjouksen esittänyttä, eli jakajaa, vastapäätä istuva pelaaja (partneri) kertoo pistemääränsä kuten myös pöydän neljäs pelaaja, joka on järjestyksessä toisen tarjouksen esittäneen partneri. Tämän jälkeen se pareista, jolla on vähintään 21 pistettä saa valita pelin eli heistä tulee pelinviejäpuoli. Jos pisteet ovat parien kesken tasan, jaetaan kortit uudelleen.
5. Pelinviejäksi tulee se pelaaja, jolla on pelinviejäpuolella eniten pisteitä. Jos kummallakin on yhtä paljon pisteitä, silloin parista se, joka on ensimmäiseksi pisteensä kertonut on pelinviejä Toisesta parista tulee puolustajia.
6. Pelinviejä katsoo partnerinsa kortit (tässä vaiheessa kortteja ei vielä näytetä muille)



pelaajille). Sen jälkeen Pelinviejä päättää pelimuodon ja pelitason. Vaihtoehtoja ovat valttipeli tai peli ilman valttia (sangi). Valttipelissä asetetaan yksi maa muita arvokkaammaksi. **Valttipeliin tarvitaan vähintään 8:n kortin yhteinen maa. Jos yhteistä maata ei ole, pelataan sangissa.**

7. Tarvittavat tikki- ja arvopistemäärät eri pelimuodoissa ja tasoilla (suuntaa-antavat) Pelinviejä valitsee jonkin allaolevista pelimuodoksi parin korttien yhteenlasketun pistemäärän ja mahdollisesti jonkin maan korttien määrän perusteella eli valttipelin. (Valttipeli 8 korttia jossain maassa).

a) Pelimuoto **1♣, 1♦, 1♥, 1♠** tai **1NT** (sangi eli valtiton peli), mihin tarvitaan 21-22 pistettä. Pelinviejä lupaa saada 7 tikkiä kotipeliin. Kotipeli tarkoittaa sitä, että Pelinviejä saa vähintään lupaamansa 7 tikkiä ja näin ollen voittaa kierroksen. Muussa tapauksessa toinen pari voittaa kierroksen. (1. taso)

b) Pelimuoto **2♣, 2♦, 2♥, 2♠** tai **2NT**, mihin tarvitaan 23-24 p. Pelinviejä lupaa saada 8 tikkiä kotipeliin. (2. taso)

c) Pelimuoto **3♣, 3♦, 3♥, 3♠** tai **3NT**, mihin tarvitaan 25-26 p. Pelinviejä lupaa saada 9 tikkiä kotipeliin. Extrahyvitys pisteissä sangipelissä (täyspeli). Extrahyvityksen saa tietysti myös, jos saa enemmän kuin 9 tikkiä (3. taso)

d) Pelimuoto **4♣, 4♦, 4♥, 4♠** tai **4NT**, mihin tarvitaan 27-28 p. Pelinviejä lupaa saada 10 tikkiä kotipeliin. Extrahyvitys padan ja hertan valttipelissä (täyspeli). Pataa ja herttaa kutsutaan bridgessä yläväreiksi. (4. taso)

e) Pelimuoto **5♣, 5♦, 5♥, 5♠** tai **5NT**, mihin tarvitaan 29-32 p. Pelinviejä lupaa saada 11 tikkiä kotipeliin. Extrahyvitys risti ja ruutuvalttina (täyspeli). Ruutua ja ristiä kutsutaan bridgessä alaväreiksi. (5. taso)

f) Pelimuoto **6♣, 6♦, 6♥, 6♠** tai **6NT**, mihin tarvitaan 33-36 p. Pelinviejä lupaa saada 12 tikkiä kotipeliin. Extrahyvitys sangipelissä ja valttipelissä (pikkuslammi). (6. taso)

f) Pelimuoto **7♣, 7♦, 7♥, 7♠** tai **7NT**, mihin tarvitaan 37-40 p. Pelinviejä lupaa saada 13 tikkiä kotipeliin. Extrahyvitys sangipelissä ja valttipelissä (slammi). (7. taso)

Pelivaihe:

8. Pelinviejän vasemmalla puolella oleva pelaaja, puolustaja, valitsee lähtökortin ja pelaa sen pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Pelinviejän partnerista tulee lepääjä joka asettaa korttinsa pöydälle kaikkien nähtäville. Pelinviejä laittaa oikean



puolimmaiseen riviin valttimaan kortit järjestettynä korttien numeron mukaan. Seuraavien rivien maiden järjestys tulee maiden arvojärjestyksen mukaisesti. Maiden arvojärjestys on ♠, ♥, ♦, ♣. Pelinviejä pelaa tämän jälkeen kaksilla korteilla ja sanoo minkä kortin korttinsa levittänyt (lepääjä) laittaa pöytään. Seuraavaksi kortin pöytään laittaa toinen puolustaja ja viimeiseksi pelinviejä. Seuraavan tikkikierroksen aloittaa tikkikierroksen voittanut pelaaja.

9. Minibridgessä on maantuntopakko, mutta ei ylimenopakkoa eikä valttipakkoa (ei

tarvitse ryöstää tai varastaa, jos pelattava maa loppuu)

10. Kun kaikki kortit on pelattu, jako päättyy, jonka jälkeen lasketaan tulos. Jos pelinviejä saa lupaamansa määrän tikkejä, pisteitä tulee pelinvientipuolelle. Jos tikkejä tulee liian vähän eli peli menee pietiin ja niin silloin pisteitä saa puolustuspuoli. Pisteet ovat aina parin yhteisiä.

Lisätietoja: Veijo Nikkanen, veijo@veijo.net, 050 5648 774, Tammerbridge



www.tammerbridge.fi



Päivi Koljonen on tehnyt joitain lisäyksiä alkuperäiseen ohjeeseen, joka löytyy sivulta https://www.tammerbridge.fi/tieto/alku/minibridgen_lyhyet_ohjeet.pdf

Pistelasku Minibridgessä:

(taulukot on otettu Bridgen pistetaulukon vaaraton vyöhykkeestä eikä myöskään rankaisukahdennuksia ole huomioitu, koska vaara- tai vaaraton vyöhykkeet eikä kahdennukset ole käytössä Mini-bridgessä. Ja näin ollen, niiden pisteytyseroja ei tarvitse huomioida)

HUOM! 1. pistetikki on 7. tikki (ensimmäinen tarjoustaso, jossa tarjoukset 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ tai 1NT)

- Seitsemän tikin tasoa sanotaan ensimmäiseksi pistetikiksi eli trikiksi.
- Pistetikeistä saa pisteitä, kun kun saa vähintään lupaamansa tikkimäärän eli pelaa pelin kotiin.
- Pistetikeistä saa pisteitä alla olevan taulukon mukaisesti.
- Bonuspisteitä saa kotipeleistä.

	Alavärit ♣ ♦ pisteet	Ylävärit ♠ ♥ pisteet	NT (sangi) valtton peli pisteet
1. pistetikki	20	30	40



2. – 7. tikki	20	30	30
ylitikit	20	30	30

Ylitikki tarkoittaa yli luvatus tason tikkimäärää enemmän otettuja tikkejä.

Pistehvitykset eli bonukset

Pelin taso	Bonuk- sen suu- ruus
Osasitoumus (1,2,3,4♣, 1,2,3,4,♦, 1,2,3♥, 1,2,3 ♠ tai 1,2NT)	50
Täyspeli (5♣, 5♦, 4♥, 4♠ tai 3NT)	300
Pikkuslammi (6♣, 6♦, 6♥, 6♠ tai 6NT)	500
Slammi (7♣, 7♦, 7♥, 7♠ tai 7NT)	1000

Pietipelin pisteet

Tulos (pietipelien määrä)	Pietipelien pistemäärät
-1	50
-2	100
-3	150
-4	200
Lisäpiedit/kpl	50