



Spilleregler 1/3

'LYNBRIDGE'



Du trenger

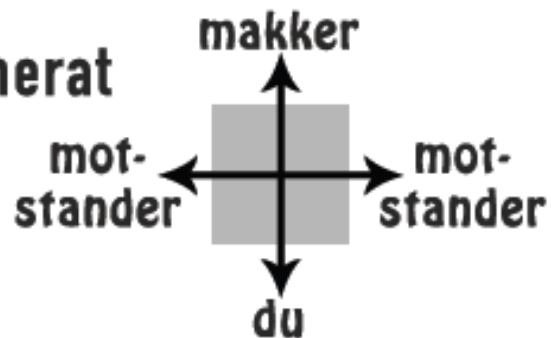
Minst 10 minutter, en kortstokk med 52 kort, og 4 spillere som ikke lar seg lure så lett!

Spillet idé

Ta så mange *stikk* som mulig, sammen med din *makker*.

Makker?

Din lagkamerat sitter rett overfor deg ved bordet.



Stikk?

Et stikk består av ett kort fra hver spiller. Første kort i hvert stikk bestemmer hvilken farge (♠/♥/♦/♣) alle skal spille.

Det er din tur å spille etter at spilleren på din høyre side har spilt. Spilleren som har spilt det høyeste kortet i den utspilte fargen vinner stikket og skal spille ut til neste stikk.

Følge farge

I hvert stikk kan du legge hvilket kort du vil i fargen. Hvis du ikke har kort i fargen kan du spille hva du vil.



Spilleregler 2/3

'LYNBRIDGE'



Begynn å spille!

1 Stokk kortene og gi hver spiller 13 kort.

2 Hver spiller summerer og sier hvor mange bildepoeng de har. Ess = 4, Konge = 3, Dame = 2, og Knekt = 1

3 For å vinne må makkerparet med flest bildepoeng ta minst så mange stikk som tabellen viser. Spilleren i paret med mest bildepoeng blir spillefører.

POENG	21-22	23-24	25-26	27-28	29-32	33-36	37+
STIKK	7	8	9	10	11	12	13

4 Makkeren til spillefører (blindemann) legger alle sine kort på bordet med bildesiden ned slik at alle kan se hvor mange kort han/hun har i hver farge.

5 Spillefører forteller nå hvilken farge som skal være *trumpf*, eller han/hun kan velge å heller spille uten trumpf (grand).

Trumpf?

Trumpf er en slags «superfarge». Når en spiller er fri for den utspilte fargen kan han/hun velge å spille en trumpf. Trumpf slår alt. Hvis 2 eller flere trumpf er spilt i stikket, vinner det høyeste trumpfkortet.



Spilleregler 3/3

'LYNBRIDGE'



6 Nå begynner kampen om stikkene!
Spilleren til venstre for spillefører
spiller ut til første stikk.

7 Så snur blindemann sine kort slik at alle
kan se dem. I resten av dette spillet kan
blindemann slappe av; spilleføreren styrer
både sine egne og blindemanns kort.

8 Etter 13 stikk er spilt, beregnes poeng.
Beregningen baseres på hva som er
trumpf. Hvis spillefører klarer å ta nok stikk:

STIKK	GRAND	♠/♥	♦/♣	For hvert ekstra stikk i grand får man +30, det samme om ♠/♥ er trumpf. Om ♦/♣ er trumpf får man +20 per stikk.
7	90	80	70	
8	120	110	90	
9	400	140	110	
10	430	420	130	
11	460	450	400	
12	990	980	920	
13	1520	1510	1440	

Hvis spillefører ikke klarer å ta nok stikk, får
motstanderne +50 poeng for hvert stikk
spillefører mangler.

9 Makkerparet som først oppnår 1000
poeng vinner!

LYST TIL Å FINNE UT MER OM BRIDGE? SE WWW.LYNBRIDGE.NO