



Bridgelexikon

Hitta definitionerna av bridgeuttryck och tekniska termer.

Bridgelexikon

5-korts högfärg:

Att ha minst 5 kort i Hjärter eller 5 kort i Spader på din hand.

Aggressivt:

Aktivt försvarsspel som används i nödfall, som att krypa på en motståndares kung i hopp om att vinna stick längre fram.

Anpassningsbud:

Bud i en färg som implicit garanterar stöd i en av partnerns färger.

Att Passa, Pass:

Betyder att du inte bjuder ett färg- eller sangbud, dubblar eller redubblar när det är din tur i budgivningen. Därför "passar" du med "Pass"-budet.

Avblockera:

Teknik för att bli av med de kort som hindrar förbindelsen mellan händerna.

Bakblåsare:

Åskådare till ett parti bridge.

Balanserad, Balanserad hand, Balanserade händer:

En hand kallas balanserad om den innehåller högst en dubbelton och ingen singelton eller renons.

Balanseringsbud:

Bud avgivet efter två pass.

Baron:

Budkonvention som går ut på att man redovisar sina långa färger nerifrån (Klöver, Ruter, Hjärter, Spader).

Bath Coup:

Teknik använd av spelföraren som går ut på att ducka en utspelad kung i ett sangkontrakt med Ess och Knekt för att få utspelshanden att spela upp i gaffeln igen.

Bekänna (färg):

Att spela ett kort i den utspelade färgen.

Billigt ombud:

Att bjuda om en färg billigt betyder att du bjuder om en färg på lägsta nivå.

Blackwood:

Budkonvention, enligt vilken budet 4NT frågar partnern hur många Ess han har. De klassiska svaren är: 5 Klöver = 0 eller 3 Ess, 5 Ruter = 1 eller 4 Ess, 5 Hjärter = 2 Ess.

Blockering:

När alla stick i en färg inte kan tas hem på grund av kortens rang.

T.ex: träkarlen har Ess och Dam. Spelföraren har Kung, 3 och 2. Du kan inte omedelbart vinna 3 stick i den färgen. Det heter då att färgen är blockerad.

Bonus, Bonuspoäng:

När er sida klarar ett kontrakt, får ni förutom de vunna trickpoängen bonuspoäng. 50 poäng får ni för ett delkontrakt, 300 eller 500 poäng för en utgång, 800 eller 1250 poäng för en lillslam, 1300 eller 2000 poäng för en storslam.

Bud, Bud, Budgivning, Bud, Budsekvens, Budgivning:

Den process med vilken slutbudet bestäms med hjälp av bud. Alla bud på en giv kallas gemensamt för budsekvens eller budgivning.

Bästa lågfärg:

Bud avgivet enligt följande förutsättningar:

- Det 1:a bud som avges vid bordet.
- I lågfärg, d.v.s. Ruter eller Klöver.
- I den längsta lågfärgen (den du har flest antal kort i).

Om lågfärgerna är lika långa, bjuder du 1 Klöver med 3 kort i klöver och 3 kort i ruter. Annars bjuder du 1 Ruter.

Delkontrakt:

Alla kontrakt som inte är utgång eller slam, d.v.s. alla kontrakt från 1Kl till och med 4Ru, med undantag för 3NT.

Driva ut:

Även "att dra ut". Att fortsätta spela en färg så att när en motståndare spelar en honnör, era kort i färgen blir godspelade.

Drury:

Konvention som används av svarshanden, när han har passat i förhand, för att förvissa sig om att partnerns öppningsbud inte är svagt.

Dubbelt, Upplysningsdubbelt, Dubblingar, Straffdubbelt, Straff:

Ett bud efter en motståndares färg- eller sangbud som höjer värdet om kontraktet går hem eller straffas. Det är en upplysningsdubbling eller en straffdubbling beroende på situationen. En upplysningsdubbling ber partnern bjuda en av de objudna färgerna. En straffdubbling ber partnern passa eftersom du tror att ni kan straffa motståndarnas kontrakt. Dubblingen symboliseras med ett vitt kors på röd bakgrund.

Dubbelton:

"Att ha en dubbelton" betyder att man har bara två kort i den färgen.

Ducka:

Även "hålla upp". Teknik för att bevara en kontroll för att bryta förbindelsen mellan de två motståndarna.

Enfärgshand:

Hand med en färg på minst 6 kort och ingen annan 4-korts eller längre färg (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Fjärde högsta, 4:e högsta:

Utspelskonvention som framför allt används i sang. Man spelar då ut det 4:e kortet (från toppen) i en färg som

saknar sekvens.

Fjärde-färg krav, 4:e-färg krav:

När tre olika färger har bjudits i de tre första buden, av samma sida, är ett bud i den fjärde färgen artificiellt. Det ber öppnaren berätta mer om sin hand. För att kräva med fjärde-färg fordras minst 11 hp.

Fyrmannamatch:

En sorts turnering i vilken två lag med fyra spelare i varje möts inbördes. Nord-Syd-paret på det ena bordet spelar tillsammans med Öst-Väst-paret på det andra, medan samma givar spelas på båda bord. Hur resultaten räknas ut skiljer sig från partävling.

Färg, Färger:

Färgerna i en kortlek är Spader, Hjärter, Ruter och Klöver. Därför finns det 13 kort i varje färg i en kortlek på 52 kort.

Förbindelse, Förbindelser, Ingång, Ingångar:

Kort som gör det möjligt för dig att gå från den ena handen till den andra (inom ditt par).

Fördelningspoäng:

Poäng som läggs till honnörspoängen när de två spelarna i ett par har en gemensam färg, som skall vara trumf. Då anses en renons vara värd 3 poäng, en singleton 2 poäng, en dubbelton 1 poäng, den 9:e trumfen 2 poäng och varje trumf från och med den 10:e är värd 1 poäng. Om ni har en gemensam färg, men du bara har 1 trumf till partnern, är det klart att det blir svårt för dig att stjäla, och att du därför inte bör räkna fördelningspoäng för dina korta färger.

Försvaret:

Försvaret är det par som spelar försvarsspel.

Försvaret:

Paret som spelar mot spelföraren och träkarlen.

Gaffel:

Att ha två av tre kort i följd, då det mellersta saknas. T.ex.: att ha Ess och Dam men inte Kungen, eller Kung och Knekt utan Damen.

Gambling:

Kallas Gambling 3NT. Det här budet visar en genomgående 7-korts lågfärg utan några Ess eller Kungar i de andra färgerna.

Gemensam färg, Ha en gemensam färg:

När en sida har minst åtta kort i en färg. Spelarna säges då ha en gemensam färg.

Giv:

Hur kortlekens 52 kort fördelats mellan de fyra spelarnas händer. En giv kan också mena fördelningen, budgivningen och kortspelet som en enhet.

Givare:

Spelaren som ger (fördelar) korten.

Godspela, Godspelande:

Spela flera ronder av en färg för att dra ut motståndarnas kort, så att dina kvarvarande kort i färgen blir höga, eller spela en honnör för att tvinga ut en högre honnör så att du senare kan vinna ett eller flera stick i färgen.

Hand, Händer:

De 13 kort som en spelare fick på given.

Honnörskort:

Det finns 5 honnörskort i varje färg: Ess, Kung, Dam, Knekt och 10.

Honnörspoäng:

Detta sätt att värdera sin hand härstammar från tiden innan första världskriget och uppfanns av engelsmannen Milton Work. En spelare tilldelar sin hand ett visst antal poäng: 4 poäng för Esset, 3 poäng för Kungen, 2 poäng för Damen och 1 poäng för Knekten. Det finns 10 honnörspoäng i varje färg och därför 40 poäng i hela kortleken.

Hopp:

Bud avgivet på en högre nivå än nödvändigt.

Hoppande ombud:

Att bjuda om en färg med hopp betyder att du bjuder om en färg som du kunde ha bjudit på en lägre nivå.

Håll, Stopp:

Begrepp som framför allt används i sangkontrakt. Ett eller flera kort som hindrar motståndarna från att vinna alla stick i en färg om de spelar ut den.

Hålla upp:

Även "att ducka". Teknik för att bevara en kontroll för att bryta förbindelsen mellan de två motståndarnas händer.

Högfärg:

Avser färgerna Hjärter och Spader.

Högt kort, Höga kort:

Kort som du säkert vinner stick med. Det är därför det högsta kvarvarande kortet i den spelade färgen.

Ingång:

När du spelar försvar, är det ett kort med vilket du kan komma in senare. Ett Ess eller en välplacerad Kung är typiska ingångar.

Inkassera:

Spela dina höga kort.

Inkliv, Klivit in:

Färg- eller sangbud avgivet när den andra sidan har öppnat budgivningen.

Kontrakt:

Förpliktelse av spelföraren att vinna det antal stick som angetts i budgivningens slutbud. Slutbudet på en viss giv är det som följts av 3 Pass. Efter t.ex. 1NT - Pass - 3NT - Pass - Pass - Pass, är slutbudet 3NT och den som öppnade budgivningen med 1NT blir spelförare.

Kontroll, Kontroller:

En färg kontrolleras med honnörer (när du har Esset eller Kungen) eller med korthet (när du har singleton eller renons).

Kontrollbud, Kontroll:

Bud i en färg som berättar för partnern att ni inte kommer att förlora två snabba stick i den färgen.

Konvention, Konventioner:

Bud som efter överenskommelse med partnern har en speciell betydelse. Kan också avse en kortspelskonvention i försvarspelet, som då betyder det du kommit överens om med din partner.

Korrigera (till):

Att bjuda den färg som partnern har lovat. Korrigerings är inte alltid obligatorisk.

Kortspel:

Avser den del som inträder efter budgivningen, när spelarna spelar sina 13 kort.

Kravbud:

Bud som partnern måste bjuda något på.

Kvantitativt, Kvantitativt bud:

Bud som inviterar partnern att bjuda slam om han har maximum.

Lavinthalthavning:

Kort som visar partnern vilken färg han skall returnera. Den används framför allt när du ger partnern en stöld eller när träkarlen har en singelton.

Längd, Längder:

Betyder att du har många kort i samma färg. Om du "har längd i Hjärter", betyder det att många av din hands kort finns i hjärter.

Längdmarkering:

En längdmarkering visar om man har udda eller jämnt antal kort i färgen.

Längdpoäng:

Dessa poäng adderas till honnörspoängen för att förbättra värderingen av en hand i sang. Man får 1 extra poäng för en bra 5-kortsfärg och 2 för en bra 6-kortsfärg.

Lågfärg:

Avser färgerna Klöver och Ruter.

Markering, Markeringar, Markera för:

Att i vissa situationer bekänna färg med ett kort, som enligt parets överenskommelser ber partnern att spela en viss färg. Det sker vanligen med ett högt kort i den färgen.

Maska:

Teknik som går ut på att du spelar en färg och hoppas att motståndarnas kort sitter på ett speciellt sätt, så att du kan vinna ett eller flera extrastick. Tekniken är aldrig säker men ger dig möjlighet att vinna ett stick du aldrig hade vunnit om du inte försökt maska.

Mini-maxi:

Ett mini-maxi-bud är ett kravbud som visar antingen en svag hand eller en stark hand.

Minimal styrka:

Den minsta styrka som ett par kan ha. Det räknas fram genom att du adderar dina poäng till det minsta antal poäng din partner kan tänkas ha.

Missanpassning, Ha missanpassning:

Ha färre än åtta kort i samma färg inom ett par. Spelarna sägs då ha missanpassning.

Missförstånd:

Olyckshändelse mellan två spelare i ett par som leder till ett dåligt kontrakt eller dåligt kortspel.

Motståndare:

Spelare på den andra sidan; spelare i det par du möter.

Namyats:

Konvention i vilken man ändrar betydelsen av öppningsbudet på 4-läget. 4Kl visar en stark 4Hj-öppning med högst en förlorare i trumffärgen. 4Ru visar en bra 4Sp-öppning. Öppningsbudet 4Hj och 4Sp används när färgen

inte är lika bra.

Naturligt:

Att avge ett naturligt bud betyder att du bjuder en färg i vilken du har minst 4 kort.

Neutralt:

Avser försvarsspel som bedöms som riskfritt.

Nivå, Nivåer:

Antal stick utöver 6 som behövs för att klara ett kontrakt. Ett kontrakt på 1-läget går hem om paret vinner minst 7 stick.

Obalanserad, Obalanserad hand, Obalanserade händer:

En hand kallas obalanserad om den innehåller en singleton, en renons eller minst två dubbeltons.

Objuden färg, Objudna färger:

Avser den eller de färger som ännu inte har bjudits i budgivningen.

Okrav:

Avser ett bud som partnern får lov att passa på.

Partner:

Den spelare med vilken du spelar mot de andra två spelarna vid bordet.

Parturnering, Partävling:

Detta är en turneringstyp i vilken ett pars resultat jämförs med alla andra par som suttit på samma ledd (Nord-Syd eller Öst-Väst). Partävlingsberäkning används i sådana tävlingar.

Preferens:

Bud som säger vilken färg du föredrar när partnern har visat två färger (en tvåfärgshand) i budgivningen. Men det betyder inte att du har stöd i färgen.

Redubbelt:

Bud som efter motståndarnas dubbling ökar poängen för hemgång eller straff i kontraktet. Redubblingen symboliseras av två vita kors på blå bakgrund.

Renons:

"Att vara renons" eller "att ha en renons" betyder att du saknar kort i den färgen.

Roudi och Försevad Stayman:

Konventioner som används av svarshanden för att beskriva sin hand efter öppningshandens 1NT-återbud i den andra budronden.

SEF:

Förkortning som står för "Système d'enseignement français", ordagrant Franskt system för utläring.

Saka, Sak, Sak:

När du lägger ett kort från en annan färg än den utspelade, därför att du saknar kort i den färgen.

Sakna:

Inte ha några kort kvar i en färg.

Sekvens, Högsta från sekvens:

En sekvens är en obruten följd av kort i samma färg. De behandlas olika beroende på om det är sang eller trumfspel.

- I ett trumfkontrakt består en sekvens av två intilliggande honnörer (10 och 9 anses också vara en sekvens)
- I sang bör du ha tre honnörer i följd för att spela ut det högsta kortet, men en oäkta sekvens (två kort i följd, inte nästa, men nästa igen, t.ex. K, D och 10) godkänns också. Om du har en honnör, saknar nästa lägre kort, men har de två närmaste, t.ex. K, kn och 10, har du en mellansekvens.

Sida:

Två spelare som bildar ett par mot två andra spelare. Ofta kallas sidorna Öst-Väst och Nord-Syd.

Singelfärg, Singel:

Att bara ha ett kort (singelton) i en färg. Kan också sägas om kort: "att ha en singelkung" betyder att du bara har Kungen i den färgen.

Singelton:

"Att ha en singelton" betyder att du bara har ett kort i den färgen.

Skifta (till):

När du spelar försvar och är inne, betyder det att du spelar en annan den färg som just spelats.

Slam, Slammar:

Lillslam: kontrakt på 6-läget, d.v.s. 12 stick.

Storslam: kontrakt på 7-läget, d.v.s. 13 stick.

Slaminvit:

Bud som får din partner att förstå att ni kanske klarar slam.

Spelförare:

Den spelare som först bjöd slutbudets benämning inom paret. Han spelar därför både sina egna kort och träkarlens (spelaren som sitter mitt emot honom) kort.

Splinter:

Hoppbud som visar singelton eller renons i hoppfärgen och stöd i partnerns senast bjudna färg. Vanligen gör du inte ett splinterbud i en färg där du har Ess eller Kung.

Spärrbud:

Ett hoppbud som visar en lång färg och dålig defensivstyrka. Samtidigt som det ger partnern precis information, avser det att hindra motståndarna från att hitta deras bästa kontrakt.

Stayman:

Konvention som används efter en 1NT-öppning för att fråga öppningshanden om han har en 4-korts högfärg.

Stick:

Ett stick består av 4 spelade kort, ett från varje spelare vid bordet. Det antal stick som ett par vunnit när given är över avgör slutbudets resultat.

Sticka över:

Att spela ett högre kort än partnerns (vanligen en honnör) så att han inte vinner sticket och skall spela ut i nästa stick.

Stjåla, Stal, Stjåla över, Stal över:

När du saknar kort i den färg som spelas och i stället lägger en trumf. Det gör att du vinner sticket, såvida inte du blir överstulen, d.v.s. en annan spelare stjål med en högre trumf än din.

Straff, Straffar:

Varje stick som spelförarens sida tog för lite för att klara sitt kontrakt.

Straffpassa:

Att passa på partnerns upplysningsdubbling för att försöka ta dubblade straffar när du har stor styrka i trumffärgen.

Svarshand:

I budgivningen avses öppningshandens partner.

Tak:

Den högsta styrka som ett par kan ha. Det räknas fram genom att du adderar dina poäng till det maximala antal poäng din partner kan tänkas ha.

Toppen av ingenting:

[Huvudsakligen i Frankrike] Avser ett utspel från en svag färg (utan honnörer) när du spelar ett sangkontrakt. Med 2 eller 3 kort, spelar du ut det högsta. Med 4 eller fler kort, spelar du ut det näst högsta.

Tredje-färg krav, 3:e färg krav:

När öppningshanden har bjudit om öppningsfärgen, är nästa högre färgbud artificiellt om det är en objuden färg. Det ber öppnaren berätta mer om sin hand. För att kräva med tredje-färg fordras minst 10 hp.

Trefärgshand:

Hand med tre färger på minst 4 kort (4441 eller 5440).

Trekortsfärg:

"At ha en trekortsfärg" betyder att du har tre kort i den färgen.

Trickpoäng:

Poäng som spelförarens sida får om de klarar sitt kontrakt. De beror på slutbudets trumffärg. Klöver eller Ruter: 20 poäng per vunnet stick utöver sex. Hjärter eller Spader: 30 poäng per vunnet stick utöver sex. Sang: 40 poäng för det första sticket utöver sex, sedan 30 för alla följande stick. Bonuspoäng skall sedan läggas till trickpoängen.

Trumf:

I ett trumfkontrakt är trumfen de tretton korten i den färgen. Om du saknar kort i den färg som spelas, kan du vinna det sticket genom att spela en trumf: stjäla.

Träkarl:

Spelförarens partner. "Träkarl" avser också korten som spelförarens partner har: de som läggs upp på bordet när det första utspelet är gjort.

Tvåfärgsbud, Hoppande tvåfärgsbud, Starkt tvåfärgsbud, Ekonomiskt tvåfärgsbud, Tvåfärgsbud:

Tvåfärgsbud: fördelning som innehåller en färg på minst 5 kort och en på minst 4, t.ex: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, etc.

Hoppande tvåfärgsbud: bud i en andra färg, som kunde ha gjorts på en lägre nivå.

Starkt tvåfärgsbud: bud i en andra färg som tvingar partnern att bjuda din första färg på 3-läget.

Ekonomiskt tvåfärgsbud: bud i en andra färg då partnern kan återgå till din första färg på samma nivå.

Täcka:

Att spela en högre honnör än den honnör som spelats av en motståndare, oftast för att godspela en av dina egna honnörer eller en av de honnörer som du hoppas att partnern har.

Täckare:

Högt kort som täcker en av partnerns förlorare.

Utgång, Utgångar:

För att få bonus för utgång i bridge, behöver du vinna ett visst antal stick, beroende på vilken färg som är trumf.

I sang: från 3-läget (d.v.s. minst 9 stick).

I en högfärg: från 4-läget (d.v.s. minst 10 stick).

I en lågfärg: från 5-läget (d.v.s. minst 11 stick).

Utgångskrav:

Spelaren som avger ett sådan bud förbinder sig att bjuda igen om partners nästa bud inte är utgång och ingen av motståndarna har bjudit över.

Utspel:

Det första kortet som spelas i ett stick.

Utspelshand, Spela ut:

Spelaren till vänster om spelföraren, som skall spela ut det första kortet när slutbudet är klart.

Utspelskort, Utspelskort:

Det första kort som spelas i det första sticket, precis när budgivningen är över.

Vanliga längdmarkeringar, Udda-jämnt:

Ett markeringssystem som går ut på att man visar ett jämnt antal kort genom att först spela ett kort som är högre än det följande (6 följt av 2 med 6 och 2 eller med kn, 7, 6 och 2, t.ex.) eller ett udda antal genom att först spela det lägsta kortet (2 följt av 6 med 8, 6 och 2 eller med kn, 8, 7, 6 och 2). Dessa markeringar används bara när du inte har något intresse av att spela ett högt kort i det pågående sticket.

XYZ:

Konvention som svarshanden använder i sitt andra bud för att beskriva sin hand, när budgivningen fortfarande är på 1-läget.

Zonförhållanden:

Hur bonuspoäng och straffpoäng utdelas. När du är i riskzonen, är straffpoängen högre liksom bonuspoäng för utgång och slam. I robberbridge (sällskapsbridge) avslutas en robber när den ena sidan spelat hem två utgångar. Där kommer den sida som spelat hem första utgång in i riskzonen, medan den sida som inte spelat hem första utgång är i ofarlig zon. Zonförhållandena påverkar utgångs- och slambonusar liksom straffar, oavsett om kontraktet är odubblat, dubblat eller redubblat. I tävlingar är varje giv oberoende av de andra. För att återskapa förhållandena från robberbridge, får båda sidor en tänkt zon på varje giv.

Öppningsbud:

Det första färg- eller sangbudet.

Öppningshand:

Den spelare som avger det första färg- eller sangbudet.

Överbud:

Att bjuda överbud är att bjuda en färg som motståndarna bjudit. Avsikten är ofta att undersöka om man har håll i den för sang eller för att visa en stark hand.

Överföringsbud:

Konvention som används efter 1NT- eller 2NT-öppningen. Konventionen går ut på att bjuda 2 Ruter eller 2 Hjärter (3 Ruter eller 3 Hjärter efter 2NT) för att visa 5 kort i Hjärter respektive Spader. Öppningshanden förväntas då bjuda svarshandens visade färg. Konventionen ger svarshanden möjlighet att visa både svaga, inviterande och starka händer.

Övertrick:

Varje stick som spelföraren vinner utöver slutbudets antal.

Spela träningsgivar i din egen takt.

Funbridge är ett program för smartphones, läsplattor och datorer, som ger dig möjlighet att spela tävlingsbridge precis när som helst.

Jämför dig med tusentals andra spelare, bli rankad och gör snabba framsteg.

[Spela bridge online på Funbridge](#)