

# BRIDZS

A játék neve egy angol szóból, a “bridge”-ből (híd) származik. A játék olyan népszerű és elterjedt lett, hogy több ország is megszerezte a szerzői jogot – Anglia, Franciaország, Oroszország, Amerika és még Törökország is. A játék koncentrációt, jó memóriát, logikus gondolkodást, kombinatorikai készséget és két játékos fegyelmezett együttműködését igényli.

**Játékosok száma:** 4 ( két egymással küzdő pár)

**Pakli:** 52 lapos francia kártya ( Jokerek nélkül)

**Kártyák értéksorrendje:** 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J(bubi),Q(dáma),K(király),A(ász)

**Színérték:** A színek sorrendje a bridzsben állandó. A legértékesebb szín a pikk, majd a kör, káró és végül a treff.

A játék célja minél több ütés elvállalása és megszerzése. Természetesen az ellenfelek ezt megpróbálják megakadályozni. A maximális teljesíthető ütésszám: 13.

## A játék menete:

A játékosok párosítása sorshúzással történik. A két magasabb ill. a két alacsonyabb pontszámú kártyát kihúzó játékos lesz majd egy-egy pár. Ha két játékos ugyanolyan pontszámú kártyát húz, akkor a kártya színértéke határozza meg a sorrendet. A játék megkezdésénél a párok egymással szemben ülnek az asztalnál. (Észak-Dél; Kelet-Nyugat)

A legmagasabb pontszámú kártyát húzott játékos osztja ki a lapokat (osztó). Felvesz egy 52 lapból álló kártyacsomagot az asztalról, majd odaadja a balján ülőnek, aki megkeveri azt, majd a jobbán ülővel megemelteti. Ezután óramutató járásával megegyezően, egyesével (!) kiosztja a lapokat, s amíg ő oszt, a vele szemben ülő párja már keveri a másik paklit, előkészítve következő leosztást.

A lapok megkeverése után ez a játékos a paklit jobb keze mellé, az asztalra teszi. Az első parti után a következő játékos (az első osztótól balra ülő) megfogja a paklit, és osztani kezdi az új lapokat.

Miután kiosztotta az összes lapot, a játékosok felveszik ellenőrző számolás után mind a 13 lapjukat, és kezükben elrendezik. A bridzsjáték két részből áll: az egyik rész a licitálás, a másik rész a lejátszás. A licitek befejezése után kezdődik a lejátszás. A megszerzett ütések a párok keresztbe helyezik az asztalra, így egyszerűbben nyomon követhető, hogy az egyes párok hány ütéssel rendelkeznek. Az egy játékban maximálisan megszerezhető 13 ütésből az első hat ütést alapanak nevezzük és licit folyamán csak az ezen felüli ütések mondjuk(licitáljuk) az egyszerűsítés kedvéért.

Licitáláskor összesen 15 szót használunk: passz, kontra, rekontra, treff, káró, kör, pikk, szanzadu, ill.1,2,3,4,5,6,7. (Például a 4 treff licit jelentése: 6 alapütés+ 4 ütés, azaz összesen 10 ütés vállalása treff aduszínnel, vagy a 3 szanzadu jelentése: 6 alapütés+ 3 ütés, azaz összesen 9 ütés vállalása aduszín nélküli játékban.)

Az ütések a játék végén különböző értékekkel rendelkeznek. Az ütések az adu szín határozza meg. Kötelező követni a színt, de nem kötelező magasabb értékű kártyával megütni. Ha egy játékos nem rendelkezik a hívott színnel, bármilyen lapot tehet az ütéshez, akár adut is, de nem

kötelező aduval ütnie.

### Licitálás:

Az osztó kezdi a licitet. Párjával, a licitorsorozat segítségével megpróbálják kitalálni, hány ütést, milyen aduszín mellett tudnak teljesíteni. A játékot játszhatjuk adukkal vagy aduk nélkül is (ahol az aduknak nincs szerepük „szanzadu”). A licit folyamán, a soron következő játékos vagy passzol (ill. az ellenfél licitjét kontrázza, ill. kontráját rekontrázza), vagy legalább egy szinttel magasabbat kell mondania az előző licitnél. (lásd táblázat) (Például 2 körre lehet mondani 2 pikkot, de 2 pikkre nem lehet 2 kört licitálni csak 3 kört, mert a kör alacsonyabb rangú szín, mint a pikk.)

1 treff	1 káró	1 kör	1 pikk	1 adu nélküli játék
2 treff	2 káró	2 kör	2 pikk	2 adu nélküli játék
....				
7 treff	7 káró	7 kör	7 pikk	7 adu nélküli játék

Az ütések teljesítésére vállalkozó párt felvevő vonalnak hívjuk, a másik vonal lesz a védekező vonal, vagy más néven ellenvonal. Az ellenfél megduplázhhatja a felvételt („kontra”), ha úgy véli, hogy az nem teljesíthető („elbukik”). Ezt még egyszer duplázhhatja („rekontra”) a felvételre vállalkozó vonal, ha ők viszont úgy gondolják eme felvétel mégis teljesíthető. A játék első része („a licitálás”) akkor fejeződik be, ha egymás után három játékos passzol. A teljesítendő felvétel az lesz, ami a legmagasabb (legutolsó nem passz) licit volt. A felvételt a licitet nyert pár azon játékos fogja játszani („felvevő”), aki a licitorsorozat folyamán először mondta a végső felvétel színét. Ezután következik a játék második része a tényleges kártyajáték, a lejátszás.

A licitálás nagyon felelősségteljes dolog. Ha valaki túl magasra viszi a licitet, és ezért a pár elbukja a vállalt felvételt, az mindkét párt érinti. Ha a licit magassága a potenciális lehetőség alatt marad, akkor viszont a pár elveszíti a lehetséges előnyöket, bónuszpontokat. A végső pontszámot a felvétel teljesítése adja. Ha például a pár 6 ütést teljesít de csak 5 ütést vállalt, csak az 5 ütés után jár pont. A többi ütésért a végső szakasz pontszámlálásáig nem jár pont.

### Lejátszás:

Az a játékos, aki lejátszza a felvételt lesz a fő játékos, illetve a felvevő. Az első kártyát (nyitólap, vagy „indító kijátszás”) az ellenvonal azon játékos hívja ki, aki a felvevő bal oldalán foglal helyet. Az indító kijátszás után, a felvevő partnere leteríti az asztalra mind a 13 lapját láthatóvá téve, színenként oszlopba ill. azon belül érték szerint rendezve, s a továbbiakban már csak tétlen szemlélője lesz ennek a partinak. Épp ezért, ezt a játékost és kártyáit nevezik „asztal”-nak.

Ettől kezdve már csak a felvevő kezelheti az „asztal” kártyáit (vagy saját kezével, vagy az ütésekbe teendő lapok pontos megnevezésével megkéri partnerét, az „asztal”-t, a lapok mozgatására). Az ellenvonal első lapjának kijátszása után a felvevő teszi a másodikat az asztali lapok közül, majd a másik ellenjátékos a harmadikat, és a negyediket pedig a felvevő kézből. Az így megjátszott négy lapot nevezzük egy ütésnek. Az ütés azé a

játékosé lesz, aki a legmagasabb értékű kártyát, vagy adut teszi a négy kijátszott lap közül. A következő ütést az előzőt elvivő kezdi, ő hív. A játékosok (a felvevő és az ellenfél két játékosa) minél több ütés megszerzéséért küzdenek.

*Megjegyzés: Állítólag az ötlet, hogy legyen a játékban egy "asztal" is, 60 évvel ezelőttről, Angliából ered. Mivel hiányzott a játékhoz a negyedik játékos, helyettesítették egy nyílt lapos áljátékosal.*

### **Felvétel teljesítése:**

A felvétel teljesítéséhez a felvevővonalnak legalább annyi ütést kell szereznie, mint amennyit a licitben vállaltak. Ha ez nem sikerül, és csak kevesebb ütést szereznek meg, a felvétel nem teljesül („elbukik”). Ahány ütéssel kevesebb ütést teljesítenek a vállaltnál annyit „buknak”. Az eredményeket egy ún. Írástáblázatba (vagy „robber”-be) írjuk. Minden teljesített felvételt beírunk a táblázatba a vonal alá, és azokat az ütéseket, melyek a felvétel felett teljesültek (tehát több ütést teljesítettünk, mint amennyit vállaltunk) pedig a vonal fölé. A mi eredményeink a bal oldalra kerülnek, míg az ellenfélé a jobb oldalra.

Mi	Ők

Ha a felvevővonal nem teljesíti a vállalt felvételt, senki nem írhat vonal alá, csak az ellenvonal írhat a vonal fölé a bukások számának megfelelő pontszámot. (Lásd Ponttáblázat)

### **Pontozás (írás):**

A játék során, vonal alatt egy pár egyszerre („gémerejű felvétel”), vagy többszöri játék („töredékjáték”) után legalább 100 pontot kell hogy szerezzen ahhoz, hogy megnyerjen egy játékrészt („gém” vagy „féljáték”). Addig, amíg ezt a gémet nem teljesítette ún. „mans” játékszakaszban van (=olcsóbb játékrész), de ha már teljesítette, úgy átkerül a következő vonal alatti ún. „bell” játékszakaszbába (=drágább játékrész, több a jutalom de drágább a bukás is), ahol szintén 100 pontot kell összegyűjteni ahhoz, hogy megnyerje a mérkőzést („robber”-t). Tehát a teljes győzelemhez a vonal alatt kétszer kell 100 pontot teljesíteni.

### **Extra pontok:**

Minden egyes gém megnyeréséért a pár extra pontot kap, melyet a vonal alatti részbe szintén be kell írni a végelszámolásnál. A vonal feletti részbe csak a kis szlem (=egy híján valamennyi ütés megszerzése), és a nagy szlem (= valamennyi ütés megszerzése) után járó bónuszpontokat írjuk. Szintén ide írjuk a felvétel megduplázásáért, illetve a rekontraért kapott pontokat.

Ez azt jelenti, hogy a vonal feletti részbe írt, egyes játékokban megszerzett pontok nem számítanak bele a végső pontozásba. Azonban minden játékot követően ezek a pontok összeadódnak, és ha a játékosok pénzben játszanak (ami inkább egy lehetőség, mint szabály), a pontkülönbségek kifizetendők.

Ha az egyik oldal megnyer egy féljátékot, azaz eléri a 100 pontot, ezt egy "X" jellel jelöljük a táblázatban. Ugyanakkor az ellenvonal részeredményeit, melyek a vonal alatti részben szerepelnek, aláhúzzuk (azaz, mintegy befagyasztjuk), így ismét előlről kell kezdeniük a féljáték 100 pontjának gyűjtését. A vonal feletti részben található eredmények megmaradnak.

Írástáblázat :

A) A vonal alá csak a belicitált és teljesített ütések pontszámait kell beírni						
	normál	kontrázva	rekontrázva			
treff és káró adu esetén:	20	40	80			
kőr és pikk adu esetén:	30	60	120			
adu nélküli játék esetén:						
- első ütés:	40	80	160			
- az összes többi:	30	60	120			
B) A vonal fölé kell beírni a következőket:						
	Az első gémnél (mansban)			A második gémnél (bellben)		
	normál	kontrázva	rekontrázva	normál	kontrázva	rekontrázva
1. Minden belicitált ütéstől eltérő értékekre:						
2. Többletütések (szűrök):						
1 ütéssel több	Ütés értéke A)	100	200	Ütés értéke A)	200	400
2 ütéssel több		200	400		400	800
3 ütéssel több		300	600		600	1200
4 ütéssel több		400	800		800	1600
5 ütéssel több		500	1000		1000	2000
6 ütéssel több		600	1200		1200	2400
3. Bukások						
1 bukás	50	100	200	100	200	400
2 bukás	100	300	600	200	500	1000
3 bukás	150	500	1000	300	800	1600
4 bukás	200	700	1400	400	1100	2200
minden további bukás	50	200	400	100	300	600
4. Kontrázott telj. jutalma						
		50			50	
5. Szlem jutalom:						
- kis szlem		500			700	
- nagy szlem		1000			1500	
6. Végső jutalom:						
- ha az ellenvonalnak van gémje			500			
- ha az ellenvonalnak nincs gémje			700			

