

BRIDGE

Nazwa pochodzi od angielskiego słowa "bridge", co w tłumaczeniu oznacza "most". Gra stała się tak popularną i rozpowszechnioną, że jej autorstwo przypisują sobie różne narody świata - Anglicy, Francuzi, Rosjanie, Amerykanie a nawet Turcy. Gra wymaga skupienia, dobrej pamięci, logicznego myślenia, zdolności kombinacyjnych i zdyscyplinowanej współpracy dwóch partnerów.

Liczba graczy: 4

Rodzaj kart: talia 52 karty.

Wartości: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A

Kolejność kolorów:

Wartości kolorów są w brydżu stabilne. Najwyższym kolorem są piki, następuje kier, karo i ostatnie są trefle.

Cel gry:

W licytacji wylicytować najwyższą grę i zagrać ją. Usiłuje się o uzyskanie maksymalnej liczby lew, która wynosi 13.

Przebieg gry:

Rozdanie określa się losowo, dwie najwyższe z wyciągniętych kart stanowią jedną. Jeżeli wyciągną dwaj gracze jednakowe wartości, decyduje kolor. Partnerzy siedzą przy stole naprzeciwko siebie.

Gracz, który podczas losowania wyciągnął najwyższą kartę, rozdaje jako pierwszy. Wybierze jedną z dwóch talii 54 kart, da ją do roztasowania graczowi po lewej stronie i przełoży graczowi po prawej stronie. Następnie rozdaje po jednej karcie w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Podczas rozdawania jednocześnie tasuje się drugą talię kart (tasuje partner rozdającego gracza). Kiedy skończy tasowanie, odłoży talię przy swojej prawej ręce. Po skończeniu gry ją weźmie następny gracz (gracz po lewej stronie rozdającego) i natychmiast rozdaje.

Po rozdaniu wszystkich kart gracze wyrównają swoje karty w ręce. Następnie rozpoczyna gracz, który rozdawał, licytację. Po niej następuje rozgrywka. Uzyskane lewy składa się na sobie na krzyż, aby była wciąż kontrola, ile lew strona zdobyła. Pierwszych sześć lew, które jeszcze nie wystarczą na zwycięstwo, nazywa się *książeczką*.

Każda następna nazywa się trikiem. W jednej grze można zdobyć siedem trików

7 lew	1 trik
8 lew	2 triki
9 lew	3 triki
10 lew	4 triki
11 lew	5 trików
12 lew	6 trików
13 lew	7 trików

Triki na końcu gry ocenia się różnymi wartościami. W zasadzie zależy od jakości koloru atutowego.

Przyznawanie koloru jest podstawowym obowiązkiem, ale nie jest obowiązkowe przebijanie wyższej wartości. Jeżeli gracz nie ma w ręce karty w kolorze wyjścia, może, ale nie musi przebijać atutem.

Licytacja:

Licytować zaczyna gracz, który rozdawał karty. Poda, ile trików i w jakim atutowym kolorze chce jego strona wziąć. Deklaracja może być nie tylko atutowa, ale również bez atutu, kiedy atuty nie mają znaczenia. Zgłasza się np. dwa piki (deklaruje wzięcie dwóch trików pod warunkiem, że atuty są pikami) lub jeden bez atutu (zobowiązuje się wziąć jeden trik niezależnie od koloru atutowego). Gracz siedzący po lewej stronie ma prawo przelicytować deklarację wyższą deklaracją. Będzie to lepszy kolor lub wyższa liczba lew.

	1 trefl	1 karo	1 kier	1 pik	1 bez atutu
	2 trefle	2 kara	2 kiery	2 piki	2 bez atutu
				
	7 trefli	7 kar	7 kierów	7 pików	7 bez atutu

Przeciwnicy mogą kontrolować deklarowane zobowiązanie (domniemają się, że nie zostanie wybrane). Po nim jest kontynuowana licytacja, jeżeli następny gracz złoży wyższą deklarację. Jeżeli kontrolowany gracz jest przekonany, że deklarowane zobowiązanie spełni, może rekontrować. Kontra i rekontra zwiększa wartość gry zawsze dwukrotnie. Ostateczny kontrakt tworzy deklaracja, po której trzej gracze pasowali. Następuje rozgrywka. Odpowiedzialność podczas licytacji jest bardzo duża. Jeżeli gracz licytuje za wysoko a strona z najwyższą deklaracją straci swoją grę, tracą obaj partnerzy. Jeżeli jednak deklaracja jest poniżej rzeczywistej możliwości w kartach, tracą cenne punkty. Nie ocenia się trików wziętych, ale wylicytowane. Na ostateczny wynik gry ma wpływ tylko spełnienie licytacji. Strona weźmie na przykład 6 trików, ale wylicytowała tylko 5 – punktuje się tylko tych 5 trików. Wszystkie pozostałe ocenia się dopiero w wynikach końcowych całego spotkania.

Rozgrywka:

Gracz, który zamknął ostateczną deklarację, staje się głównym graczem, czyli rozgrywającym. Prawo pierwszego wista (wyjścia) ma gracz siedzący po lewej stronie rozgrywającego. Po ujawnieniu pierwszej karty wyklada partner rozgrywającego wszystkie swoje karty według kolorów i wartości w czterech rzędach na stół i nie bierze już udziału w dalszej grze. Nazywa się „dziadkiem“ a karty, które wyłożył, nazywamy *stół*. Z kart stołu nadal wychodzi lub dodaje do lewy tylko główny gracz. Gracz po jego lewej stronie dodaje pierwszą kartę, drugą kartę ze stołu dokłada z kart dziadka rozgrywający, trzecią kartę doda gracz po prawej stronie rozgrywającego a czwartą rozgrywający z ręki. Takie cztery karty nazywają się lewa. Lewę bierze ten, kto dołoży najwyższą kartę (lub najwyższe atuty).

Następna lewę zaczyna zawsze gracz, który wziął poprzednią lewę. To znaczy, że lewę może wziąć również stół, skąd trzeba rozpocząć następną. Rozgrywający ze swoim partnerem, dziadkiem, są stroną atakującą, gracz po lewej i prawej stronie rozgrywającego są obrońcami.

Uwaga:

Na pomysł dziadka podobno wpadli przed 60 laty trzej brytyjscy urzędnicy państwowi w Indiach. Ponieważ do ulubionej gry brakowało im czwartego gracza, zastępowali go otwartym wyłożeniem jednego rozdanego pliku.

Spełnienie deklaracji:

Do spełnienia deklaracji strona rozgrywającego musi wziąć co najmniej tyle trików, ile wynosiła deklaracja w licytacji. Jeżeli weźmie mniej lew, deklaracji nie spełni. Każdy trik brakujący do spełnienia nazywamy wpadką.

Wynik gry zapisuje się do tzw. krzyża brydżowego. Zagraną deklarację wpisuje się do krzyża pod linią, triki powyżej deklaracji zapisuje się tylko do pozostałości na linię. Po lewej stronie zapisuje się własne wyniki, po prawej stronie wyniki przeciwników.

My	Oni

Jeżeli strona rozgrywającego nie spełni swojego kontraktu, nikt nie pisze wyniku po linią, tylko dwaj wygrywający przeciwnicy mogą do pozostałości nad linią zapisać wartość wpadki (patrz tabela stawek).

Gra – spotkanie:

Strona musi uzyskać w jednej lub kilku partiach minimalnie 100 punktów pod linią, aby wygrała jedną grę. W jednym rozdaniu można jednak w każdym przypadku uzyskać tylko jedną grę nawet wtedy, kiedy spełniony kontrakt był oceniany więcej, niż 200 punktami. Do ukończenia spotkania (robra) jest potrzebne wygranie dwóch, ew. trzech gier ocenionych minimalnie 100 punktami pod linią.

Premie:

Za wygrane spotkanie wygrywająca strona uzyskuje specjalną premię, którą wpisuje się do pozostałości pod linią. Nad linią wpisuje się premie za szlem i szlemik. Spełnienie kontrowanej i rekontrowanej deklaracji również zapisuje się pod linią.

To znaczy, że punkty nad linią nie odgrywają roli przy bilansowaniu w poszczególnych grach. Jednak po każdej partii punkty te się sumuje, a w przypadku gry o pieniądze (co jest raczej wyjątkiem, niż prawidłem), różnice punktowe wypłaca się odpowiednio.

Jeżeli jedna strona zamyka grę, tj. po osiągnięciu 100 punktów ten sukces oznaczy pod linią leżącym krzyżykiem (x). Jednocześnie wykreśli przeciwnikom ewentualny częściowy zapis pod linią. Nigdy nie wykreśla się zapisów nad linią.

Tabela stawek:

A) Pod linią zapisuje się tylko stawki wylicytowane i spełniony trik						
	stawka	kontra	rekontra			
w kontrakcie treflowym lub karowym	20	40	80			
w kontrakcie kierowym lub pikowym	30	60	120			
w kontrakcie bez atu						
za pierwszy trik	40	80	160			
za każdy następny trik	30	60	120			
B) Nad linią zapisuje się następujące stawki						
	w 1. partii			w 2. partii		
	stawka	kontra	re	stawka	kontra	re
1. Za każdy wylicytowany i spełniony trik ta sama stawka, jak pod linię						
2. Za nadróbki						
1 nadróbka	wartość triku jako sub A)	100	200	wartość triku jako sub A)	200	400
2 nadróbki		200	400		400	800
3 nadróbki		300	600		600	1200
4 nadróbki		400	800		800	1600
5 nadróbek		500	1000		1000	2000
6 nadróbek		600	1200		1200	2400
3. Za wpadki						
1 wpadka	50	100	200	100	200	400
2 wpadki	100	300	600	200	500	1000
3 wpadki	150	500	1000	300	800	1600
4 wpadki	200	700	1400	400	1100	2200
każda następna	50	200	400	100	300	600
4. Za spełnienie kontrowanego lub nie kontrowanego kontraktu			50	50		
5. Za	szlemik	500		700		
	szlem	1000		1500		
6. Za spotkanie	zwykle (przeciwnicy mają grę)		500			
	czyste (przeciwnicy nie mają gry)		700			
Stawki punktów od 4 do 6 nie podwyższa kontra ani rekontra						