

## Tytułem wstępu:

Do gry w brydża wykorzystuje się wszystkie 52 karty. Dzielą się one na 4 kolory:

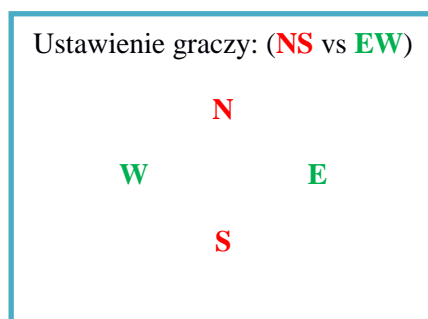
- ♣ - trefle (Clubs) } kolory
- ♦ - kara (Diamonds) } młodsze
- ♥ - kiery (Hearts) } kolory
- ♠ - piki (Spades) } starsze

Starszeństwo kart w danym kolorze: A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2

Karty A K Q J nazywamy **figurami**.

Figury oraz T (czyli 10) to **honory**, pozostałe karty to **blotki**.

W brydżu rywalizują ze sobą dwie pary – zawodnicy tworzący parę siadają do stolika naprzeciwko siebie.



## Początek:

Do brydża potrzebujemy przygotowanych kart. Gdy gramy towarzysko, zasady są następujące:

N tasuje karty, W przekłada, N rozdaje – pierwsza karta dla E i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy zawodnik zatem otrzymuje po 13 kart – te karty nazywamy jego **ręką**. Karty widoczne są tylko dla osoby, która nimi gra.

Po rozegraniu tzw. **rozdania** kolejnym rozdającym zostaje E, S itd. zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przy dwóch taliach na stole: partner rozdającego (siedzący na przeciwko) tasuje 2. talię kart i kładzie po swojej prawej stronie, talia czeka na kolejne rozdanie.

Gdy gramy w brydża sportowego, karty przygotowuje sędzia.

Rozdanie składa się z dwóch faz – licytacji i rozgrywki. W czasie licytacji ustala się, która para (NS czy EW) i jaki kontrakt ma ugrać – o tym za chwilę. Bezpośrednio po licytacji zaczyna się rozgrywka.

## Rozgrywka - wstęp:

1. Zaczyna osoba wyznaczona podczas licytacji (tzw. **wistujący**) i kładzie 1 kartę na stół (**wist**).

2. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze wykładają po 1 karcie (4 karty tworzą tzw. **lewę**). W rozgrywce jest 13 lew.
3. Lewę bierze gracz z najsilniejszą kartą w kolorze wistu lub w kolorze atutowym, czyli uprzywilejowanym (co jest kolorem atutowym, ustalone jest podczas licytacji). Biorący lewę staje się jednocześnie wistującym w następnej lewie.
4. Karty z zagranej lewy odkładamy przed sobą:  - niewzięta lewa,  - wzięta lewa. Uwaga - gramy z partnerem - jeśli partner wziął lewę, to ja też.
5. Istnieje obowiązek dokładania do koloru wistu.
6. Każda karta atutowa bije dowolną inną.
7. Nie ma obowiązku przebijania.

Jak już wiemy, co to lewa, możemy wyjaśnić na czym polega licytacja.

### Licytacja:

Zadaniem zawodników jest wymiana informacji zgodnie z przyjętym wcześniej systemem w celu ustalenia najlepszego **kontraktu** do zagrania dla danej pary. W czasie licytacji ustala się więc jaki kolor będzie uprzywilejowany, czyli będzie tzw. **kolorem atutowym**, lub ustala się, że żaden kolor nie będzie atutem (**bez atu**). Ponadto gracze deklarują, ile lew wezmą jako para (powyżej 6 lew) i przy jakim kolorze atutowym. Kontrakty specjalnie premiovane to: 12 lew – **szlemik**, 13 lew – **szlem**. W licytacji do dyspozycji są następujące możliwe odzywki w kolejności rosnącej: 1C, 1D, 1H, 1S, 1NT (bez atu), 2C, 2D, 2H, 2S, 2NT, ..., 7C, 7D, 7H, 7S, 7NT.

1C na przykład oznacza, że dana para weźmie 7 lew z 13 (1 powyżej 6), jeśli kolorem atutowym będą trefle.

Dodatkowo można użyć: PASS (w dowolnym momencie licytacji), kontra x (tylko na odzywkę przeciwników), rekontra xx (tylko w reakcji na kontrę przeciwników).

Licytację zaczyna rozdający (**dealer**) i prowadzona jest ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie można powtórzyć odzywki ani powiedzieć niższej. Zawsze wolno powiedzieć PASS (można też w dowolnej chwili znów dołączyć do licytacji). Licytację kończą 3 PASS-y (wyjątek: 3 PASS-y na początku licytacji – wtedy 4. osoba ma prawo jeszcze się odezwać).

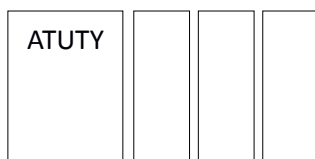
Po zakończeniu licytacji przystępujemy do rozgrywki.

### Rozgrywka:

Para, która wylicytowała kontrakt, staje się **parą rozgrywającą**, a jej zawodnik, który pierwszy zgłosił miano kontraktu – **rozgrywającym**.

**Wistujący** – zawodnik siedzący na lewo od rozgrywającego – on rozpoczyna rozgrywkę, czyli kładzie pierwszy odkrytą kartę na stół – rozpoczyna pierwszą lewę.

**Dziadek (stolik)** – partner rozgrywającego. Po wiście wyklada wszystkie swoje karty na stół tak, aby pozostali zawodnicy dobrze je widzieli. Od teraz rozgrywający będzie dysponował tymi kartami. Karty wyklada się w ten sposób, by atuty leżały po lewej stronie:



Rozgrywka kończy się po zagranie wszystkich 13 lew. Na koniec należy zliczyć, ile lew wzięła para rozgrywająca. Jeśli jest ich co najmniej tyle, ile zadeklarowano podczas licytacji, **gra jest ugrana**. Lewy wzięte powyżej deklarowanego kontraktu to **nadróbki**. Jeśli gra nie jest ugrana, to lewy których brakuje do zadeklarowanego kontraktu to **wpadki**.

**Przykład:**

N jest dealerem i zaczyna licytację mówiąc 1S, E: PASS, S: 2H, W: PASS, N: 3S, E: PASS, S: 4S, W: PASS, N: PASS, E: PASS

Kontrakt to 4S (nastąpiły 3 pasy), para rozgrywająca to NS (to oni zgłosili 4S), rozgrywający to N (pierwszy z pary NS zalicytował piki), wistującym jest więc E (siedzi po lewej stronie rozgrywającego), a dziadkiem będzie S (partner rozgrywającego).

**Liczenie wyników:**

My na zajęciach będziemy grali w sportowego brydża porównawczego. Wcześniej jednak informacyjnie podamy, jak wygląda zapis punktowy przy rozgrywaniu tzw. robra.

**Zapis robrowy (informacyjnie)**

Partia – co najmniej 100 pkt pod kreską  
 Rober – 2 partie po 1. stronie (NS lub EW)  
 Zrobienie robra kończy grę. Wygrywa ta strona, która ma więcej punktów łącznie (pod i nad kreską).

NS	EW
	kreska

Wpisujemy punkty po każdym rozdaniu.  
 Punkty pod kreską – tylko za lewy w ugranej grze i tylko wylicytowane (powyżej 6). Po partii tworzymy nową kreskę (podkreślamy siebie i przeciwników).

Punkty nad kreską – wszelkie inne, czyli za nadróbki, za wpadki strony przeciwnej, wszelkie premie (za kontry, rekontry, partie, szlemiki, szlemy etc.)

Punkty za lewy: w treflach i karach – po 20 punktów, w kierach i pikach – po 30 punktów, w bez atu – pierwsza lewa za 40 punktów, pozostałe po 30 punktów. Kontry podwajają zapisy, rekontry podwajają zapisy z kontrą.

Dokładna punktacja - patrz: <http://www.brydz.info.pl/zapis.html>

**Częściówka** – gra bez partii w danym rozdaniu.

**Końcówka** – gra z partią w danym rozdaniu.

Końcówkę dają kontrakty: 5C, 5D, 4H, 4S, 3 NT i oczywiście wyższe.

### **Brydz sportowy**

W brydżu sportowym nasz wynik porównywany jest z wynikami uzyskanymi przez inne pary biorące udział w turnieju, które będą grać identyczne rozdania jak my. Liczy się to, czy zagraliśmy lepiej czy gorzej od pozostałych, nasza gra nie zależy wówczas od losu, jakie karty rozdamy. Porównujemy punkty otrzymane za dane rozdanie (tu już nie ma kreski jak w zapisie robowym – istotna jest suma wszystkich punktów za dane rozdanie). Naszym celem jest więc wylicytować i ugrać razem z partnerem najwłaściwszy kontrakt. Zatem:

- jeśli jest szansa na końcówkę (3NT, 4H, 4S, 5C, 5D) – wylicytować (premia!),
- jeśli nie ma szansy na końcówkę, grać jak najniżej, tzn. ustalić kolor atutowy (lub bez atu) na najniższym możliwym poziomie (bo nadrobki są tyle samo warte, co lewy),
- jeśli stać nas, licytować szlemiki i szlemy (premie!).

### **Skąd można czerpać dodatkową wiedzę?**

#### Literatura podstawowa:

1. H.A. Medley „Brydz dla żółtodziobów”, Rebis, Poznań, 2014
2. K. Jassem „Brydz dla samouków”, 2 tomy, Wydawnictwo Magdalena Jassem
3. J. Goodwin, D. Ellison „Brydz dla dzieci ...i innych rozumnych ludzi”, Millenium, Tczew, 2014.

#### Internet:

1. <http://stara.pzbs.pl/> - strona, z której można ściągnąć świetny program do nauki brydża „Brydz dla każdego”
2. [www.jassem.pl](http://www.jassem.pl) – sklep internetowy m.in. z literaturą brydżową
3. <http://www.bridgebase.com/> – możliwość gry w internecie, również z 3 robotami, możliwość śledzenia rozgrywek