

Brydż – zasady gry

Autor prezentacji:

Piotr Beling

Wstęp

- Brydż to gra w karty dla czterech osób (dwóch drużyn dwuosobowych)
- Partnerzy (z jednej drużyny) siedzą naprzeciwko siebie

Wstęp

- 52 karty z tali zostają po równo rozdzielone (rozdane) pomiędzy zawodników, w ten sposób każdy otrzymuje $52/4=13$ kart
- Swoich kart (w początkowej fazie gry) **nie wolno ujawniać!**

Fazy gry:

Pojedyncze rozdanie składa się z następujących faz:

- Licytacji
- Rozgrywki
- Ustalenia i zapisania wyniku

Faza licytacji - wstęp

- Drużyny licytują rozdanie, deklarując ile **lew** („sztychów”, czwórek kart) i przy jakim **kolorze atutowym** wezmą
- Przedstawiciel drużyny która wygrała licytację (zadeklarowała większą ilość lew) staje się **rozgrywającym**

Faza rozgrywki - wstęp

Rozgrywający stara się **zrealizować kontrakt**, tzn. wziąć zadeklarowaną ilość lew:

- Jeśli mu się to uda, jego drużyna dostanie za rozdanie punkty
- Jeśli nie, to punkty otrzyma drużyna przeciwna

Faza zapisu

- Wynik rozdania jest funkcją poprzednich faz gry i przyjętego sposobu zapisu
- Najbardziej popularny (w brydżu towarzyskim) jest zapis **robrowy** (**brydż robrowy**)

Licytacja – zasady (I)

- Gracze zabierają głos w licytacji po kolei, zgodnie z tym jak siedzą, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara
- Licytację rozpoczyna rozdający (tj. gracz który rozdawał karty)

Licytacja – możliwe odzywki (i ich klasyczne znaczenie)

- Odzywki deklarujące określoną ilość lew i kolor atu (od 1♣ do 7BA), np. 2♥ oznacza deklarację wzięcia 2+6=8 lew przy **kierowym** kolorze atu (6 to stała).
- **pas** – oznacza niechęć do wyższej licytacji (akceptuje ostatni kontrakt)
- **kontra**, **rekontra** – propozycja podwojenia stawki (zapisu)

Licytacja – zasady (II)

- Nie wolno deklarować mniej (ani tyle samo) niż zostało dotychczas zadeklarowane (mniej, tzn. mniej lew lub tyle samo lew ale w niższy kolor)
- Trzy pasy z rzędu poprzedzone dowolną odżywką (w tym pasem) kończą licytację

Hierarchia kolorów

- Podczas licytacji kolory (od najmłodszego) to:

trefl (♣), **karo** (♦), **kier** (♥), pik (♠),

bez atu (BA)

- **BA** oznacza chęć gry **bez** koloru **atu**
- Podobna hierarchia (z tym że pik jest najmłodszy a nie najstarszy) obowiązuje w innych grach, np. poker, tysiąc...

O kontrowaniu i rekontrowaniu:

- **Skontrować** można tylko wtedy gdy przeciwnicy ostatnio coś zalicytowali i nasz partner ich (jeszcze) nie przelicytował
- **Kontra** jest propozycją gry o podwójną stawkę
- Po **kontrze** przeciwnicy mogą jeszcze podwoić stawkę (**rekontra**) –będzie x4

Przykład licytacji:

- Gracz **N** rozdawał (i spasował)

W	N	E	S
-	pas	1♥	1♠
2♦	pas	pas	pas

- E** otworzył 1♥

- S** przelicytował go oferując wzięcie tylu samo lew (7) ale w starszy kolor (piki)

- W** zadeklarował lewe więcej i po 3 pasach para **EW** wygrała licytację (teraz **W** musi wziąć 8 lew, a ♠ jest kolorem atu)

Przykłady licytacji

- Poprawnej:

W	N	E	S
pas	pas	pas	1BA
pas	3BA	ktr	pas
pas	pas		

W	N	E	S
pas	pas	pas	pas

- Niepoprawnej:

(gracz N dał odzywkę niewystarczającą, bo ♠ są młodsze od ♦)

W	N	E	S
-	pas	1♥	1♠
2♦	2♠	Sędzia!	

Rozgrywka (I)

- Rozgrywającym staje się ten z graczy drużyny która wygrała licytację, który jako **pierwszy zaliczył kolor gry**
- W przykładzie obok kontrakt 2BA z kontrą rozgrywać będzie **S**

W	N	E	S
-	pas	1♥	1BA
2♦	2BA	ktr	pas
pas	pas		

Rozgrywka (II)

- Prawo **pierwszego wistu** („wyjścia”) ma przeciwnik siedzący po lewej stronie rozgrywającego. Wybiera on jedną z swoich kart i ujawnia ją (wistuje w nią).
- Następnie partner rozgrywającego ujawnia wszystkie swoje karty (wykłada je na stół) i staje się „**dziadkiem**”, jego kartami **dysponuje rozgrywający**

Rozgrywka (III)

- Rozgrywający nazywa jedną z kart które wyłożył jego partner („dziadek”), tym samym dokładając ją do konstruujucej się lewy (**pełną lewe stanowią 4 karty**)
- Kolejną kartę do tej lewy dokłada przeciwnik z prawej, a ostatnią sam rozgrywający

Rozgrywka (IV)

- Zawodnik który dołoży najwyższą kartę (lub najwyższe aty) do lewy, **bierze** tą **lewę** i ma prawo rozpocząć następną (zawistować)
- Karty z każdej lewy są odkładane na bok i nie biorą udziału w dalszej rozgrywce
- Rozgrywka kończy się gdy gracze nie posiadają już kart

Lewy – zasady konstruowania

- Karty do lewy zawodnicy dokładają kolejno, w kolejności „zegarowej”
- Zawistować można w dowolną z posiadanych kart
- Karty do lewy trzeba dokładać „do koloru” (chyba że się nie ma, wtedy można dołożyć dowolną z posiadanych kart)
- Nie ma obowiązku nadbijania

Lewy – zasady brania

- Lewe bierze gracz który dołożył do niej **najwyższego atuta** (tzn. karte koloru atutowego)
- Jeśli w lewie nie występują atuty, bierze ją ten gracz który dołożył **najwyższą kartę w kolorze wistu** (pierwszej karty w lewie)
- Hierarchia kart wewnątrz koloru (od najstarszej): as, król, dama, walet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Lewy – zasady brania (przykłady)

Karta od gracza:				Kto bierze przy grze w:				
W	N	E	S					BA
<u>W♥</u>	A♥	3♥	8♥	N	N	N	N	N
2♦	4♣	8♦	<u>7♦</u>	N	E	E	E	E
2♦	<u>4♣</u>	8♦	7♦	N	E	N	N	N
9♠	A♠	<u>6♦</u>	6♣	S	E	W	N	E

Podkreślono kartę wistu