

Grajmy w brydża

Andrzej Chyliński

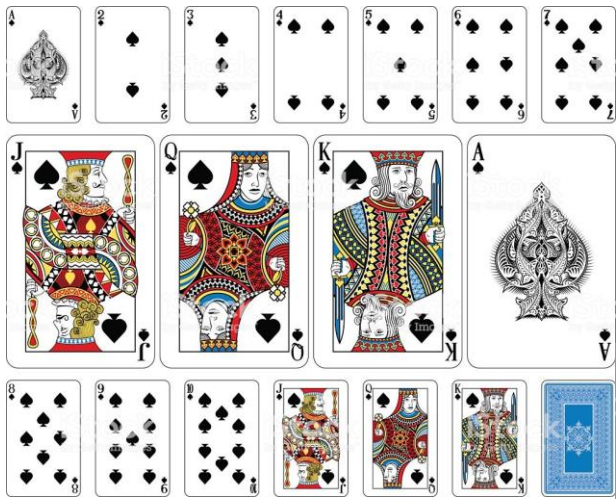
Warszawa 2019

Brydż dla początkujących

- Dzień dobry. Nazywam się Andrzej Chyliński. Jestem instruktorem brydża sportowego. Razem poznamy podstawy gry w brydża.
- Gra w brydża to gra z wykorzystaniem kart.
- Ponieważ w brydża grają cztery osoby – zaprosiłem do udziału Grześka, Alę i Jacka.
- W brydża grają pary graczy. Na początku musimy ustalić kto z kim będzie grał w jednej parze. Można to zrobić na dwa sposoby:
 - możemy ustalić pary na zasadzie dowolności,
 - w brydżu często dobiera się partnerów wybierając losowo kartę i odkrywając ją. Jedną parę stanowią Ci, którzy wylosowali najwyższe karty. Pozostali stają się drugą parą.

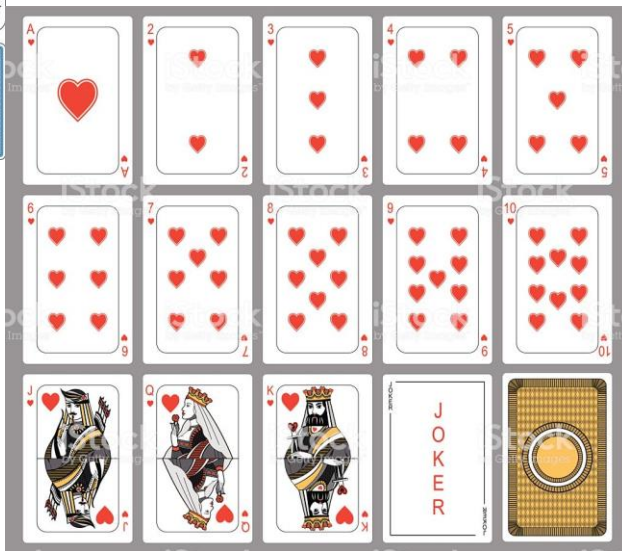
Ranking kolorów

- Każda karta oznaczona jest kolorem i symbolem wskazującym jej hierarchię w talii kart.
- Aby określić, które karty są wyższe musimy znać ranking kolorów i kolejność kart.
- W brydża gramy talią kart, w której są następujące kolory:
 - piki
 - kiery
 - kara
 - trefle

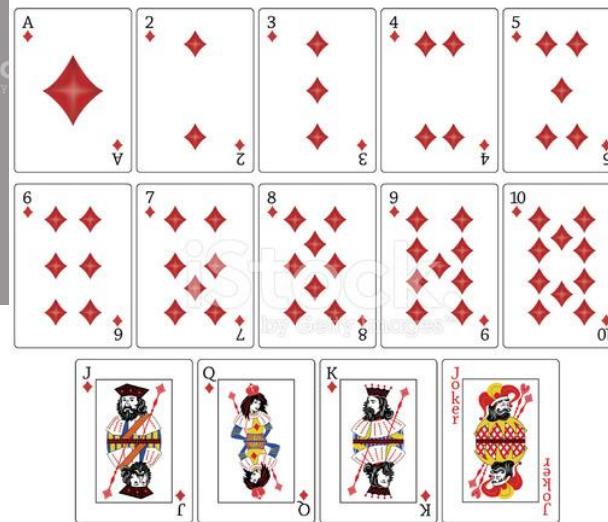


PIKI

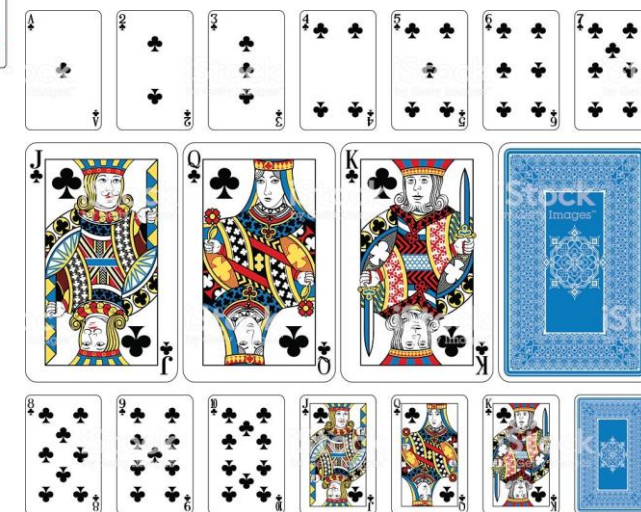
KIERY



KARA



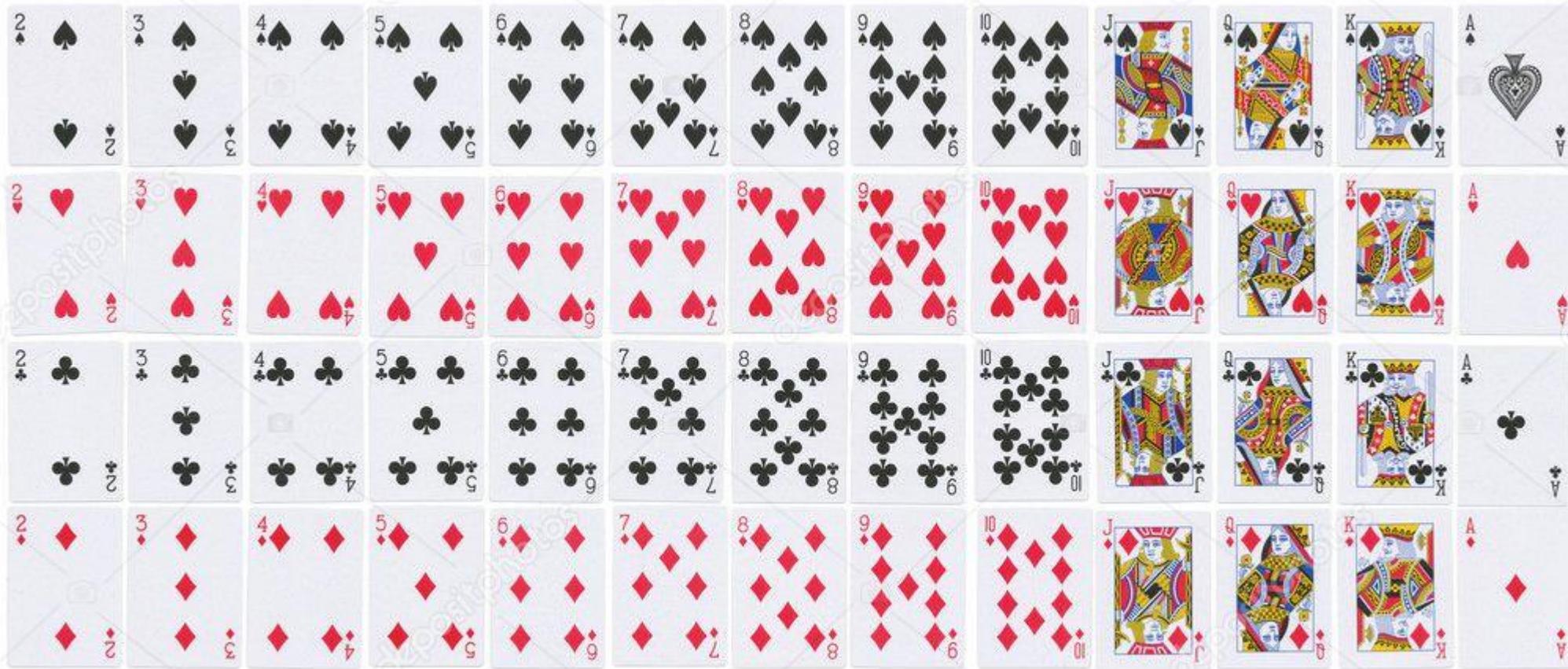
TREFLE



- Za kolor najwyższy uznajemy w brydżu piki. Następne w kolejności są kiery i kara. Najmłodszy kolor to trefle.

Kolory kart

Ranking kart



Ranking kolorów i ranking kart

- Za najstarszą kartę w wybranym kolorze uznaje się asa. Potem są król, dama, walet, dziesiątka, dziewiątka, itd. - aż do dwójki.
- Karty od asa do waleta nazywamy figurami.
- Karty od asa do dziesiątki nazywamy honorami.
- Karty inne niż honory to blotki.

Która karta z poniższych jest najwyższa?



Jeżeli karty są w jednym kolorze to figury są wyższe niż blotki.

Która karta z poniższych jest najwyższa?



Jeżeli karty są w różnych kolorach to najpierw sprawdzamy starszeństwo kolorów a następnie rodzaj karty.

Która karta z poniższych jest najwyższa?



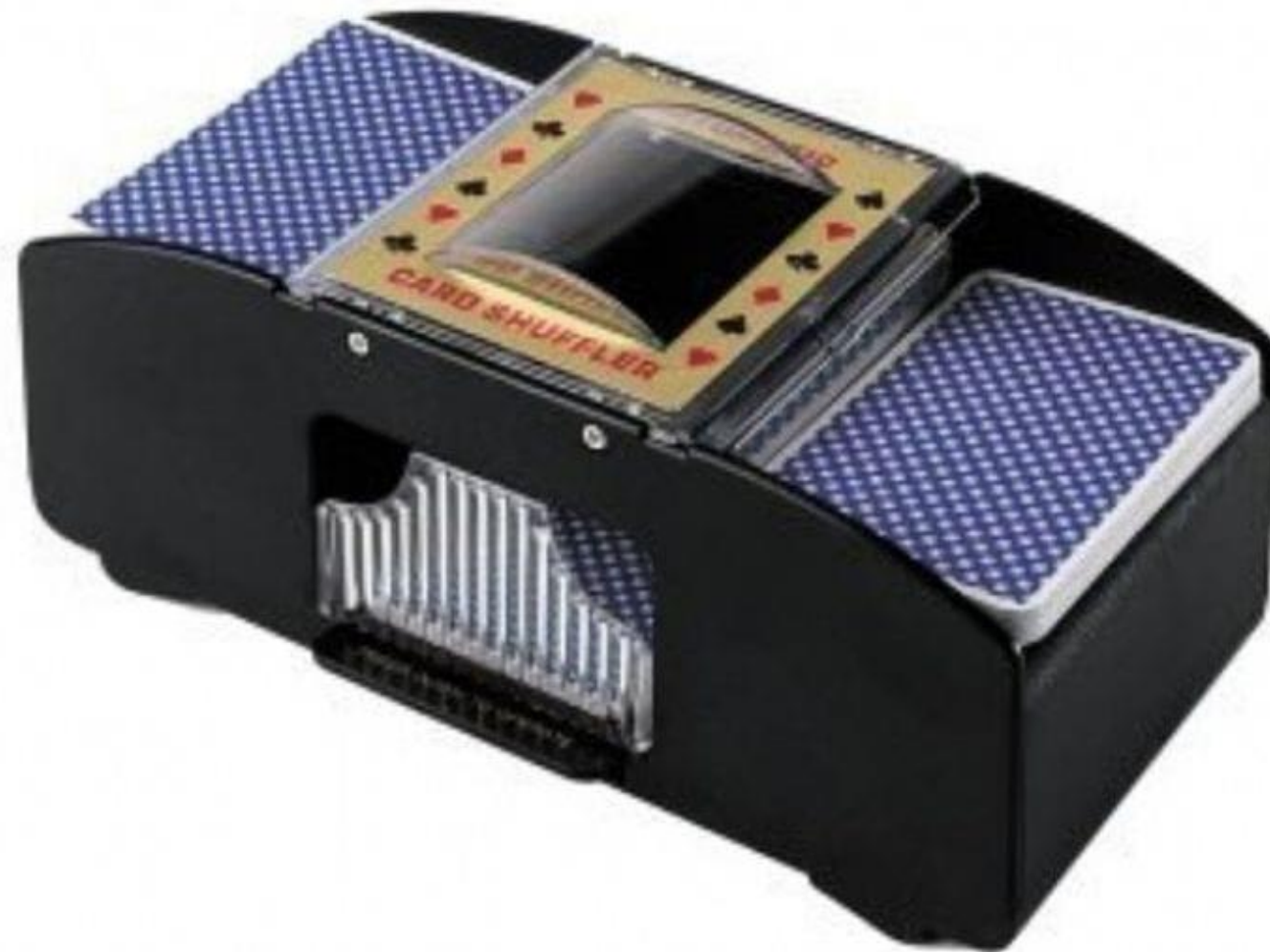
Jeżeli karty są w różnych kolorach to najpierw sprawdzamy starszeństwo kolorów a następnie rodzaj karty.

Tasowanie kart

- Gracz, który wylosował najwyższą kartę rozdaje karty – każdemu graczowi podaje kolejno jedną kartę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Przed rozdaniem karty powinny być potasowane i przełożone.
- Tasowanie kart można zrealizować na dwa sposoby:
 - automatycznie
 - ręcznie

Tasowanie automatyczne

- Card shuffler



Tasowanie ręczne

- Rozkładamy wszystkie karty na stole do gry w sposób przypadkowy a następnie zbieramy je w jedną całość.

Rozdawanie kart

- Gracz rozdający nazywany jest ROZDAJĄCYM.
- W trakcie gdy ROZDAJĄCY rozdaje karty, jego partner przygotowuje drugą talię kart do gry (tasuje karty i odkłada je po swojej prawej stronie).
- ROZDAJĄCY podaje potasowane karty do przełożenia przeciwnikowi, który zajmuje miejsce po jego prawej stronie.

Przekładanie kart

- Przekładanie kart wykonuje gracz znajdujący się po prawej stronie gracza, który rozdaje karty.

Układanie kart

- Po rozdaniu kart każdy z graczy podnosi je i układa nie pokazując innym graczom.
- Karty najlepiej jest układać uporządkowane wg kolejności, kolorami naprzemiennie.
- Karty trzymamy w taki sposób aby łatwo było wyciągnąć dowolną kartę.

Trzymanie kart

- Karty trzymamy w taki sposób aby łatwo było wyciągnąć dowolną kartę.
- Po ułożeniu kart gracze są przygotowani do rozpoczęcia gry w brydża.

Cel gry w brydża

- Celem gry w brydża jest zdobycie największej możliwej liczby punktów.
- W brydża gramy parami, co oznacza, że zdobyte punkty zalicza się dla danej pary niezależnie od tego, który z graczy danej pary je zdobył.
- Aby zdobyć więcej punktów najczęściej trzeba zdobyć możliwie dużo lew.

Lewa

- Lewa to zestaw 4 kart dołożonych kolejno przez każdego z graczy.
- Lewę zdobywa (wygrywa) ten z graczy, który dołożył najwyższą kartę.
- Jeżeli gracze dołożą kolejno następujące karty:



to lewę zdobywa gracz, który dołożył asa karo.

Fazy gry

- Gra w brydża składa się z dwóch faz, które nazywamy:
 - LICYTACJA
 - ROZGRYWKA

Licytacja i lewy

- Licytacja rozpoczyna się po rozdaniu wszystkich kart.
- W ramach licytacji każda para próbuje ustalić ile weźmie lew oraz określić kolor atutowy.
- W talii kart mamy 52 karty. Po rozdaniu kart każdy z czterech graczy ma 13 kart.
- Ponieważ gracze dodają karty pojedynczo – to każda lewa składa się z 4 kart.
- Można zdobyć maksymalnie 13 lew.

Kolor atutowy

- Kolor atutowy to specjalnie wybrany kolor, którego karty mają szczególną właściwość. Nawet najmniejsza karta koloru atutowego jest wyższa od kart z innych kolorów i może przebić najwyższą kartę z innego koloru.
- Jeżeli w trakcie licytacji nie ustalimy koloru atutowego, wówczas mówimy, że gramy bez koloru atutowego (bez atu).

Licytacja

- Licytację wygrywa ta para, która zadeklaruje wzięcie największej liczby.
- W przypadku równej liczby lew – decyduje ranga koloru.
- Zadeklarowaną w licytacji liczbę lew i wybrany kolor atutowy nazywamy kontraktem.

Ranga kolorów

- BA bez atu
 - Pik piki
 - Kier kiery
 - Karo karo
 - Trefl trefl
-
- Najwyższą rangę ma BEZ ATU; najniższą – TREFL.

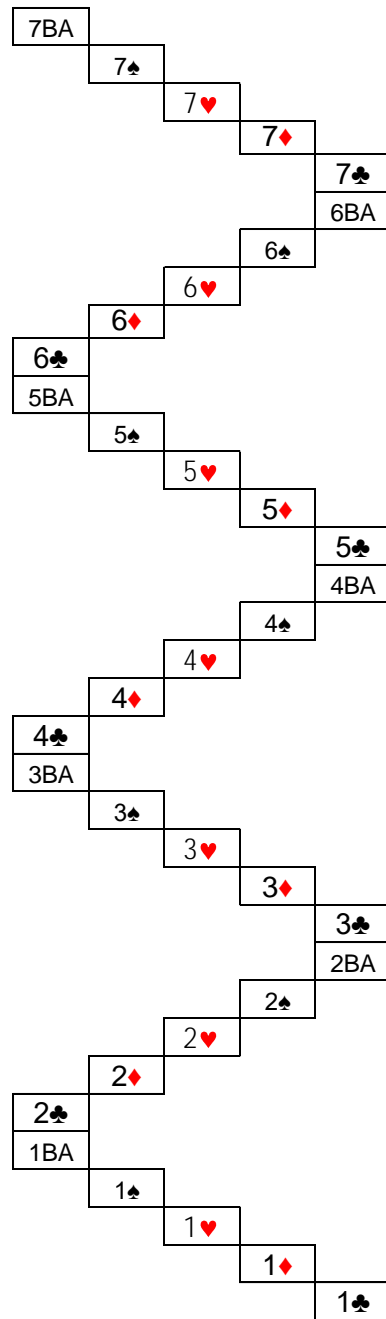
Licytacja

- Po zakończeniu licytacji kontrakt rozgrywa para, która zalicytowała najwyżej.
- Atutem staje się zalicytowany przez tę parę kolor (albo BEZ ATU).
- Rozgrywającym zostaje ten gracz w parze, który pierwszy zalicytował kolor atutowy.

Przebieg licytacji

- W trakcie licytacji gracze licytują po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Przebieg licytacji przypomina wchodzenie po schodach na klatce schodowej wysokiego budynku (albo rosnące kolejno coraz wyżej listki pnącej się w górę łądygi fasol graczy).
- Każda kolejna zapowiedź w licytacji musi być wyższa niż poprzednia.
- Jeżeli nie chcesz zabierać głosu w licytacji możesz zapowiedzieć PAS. Pas oznacza że na razie rezygnujesz z udziału w ustalaniu wysokości kontraktu.
- Licytację kończy zalicytowany PAS przez trzech kolejnych.

Drabinka licytacyjna



Kontrakt w licytacji

- Kontrakt określa zazwyczaj ostatnia odzywka inna niż PAS.
- Jeżeli wygrasz licytację, ale podczas rozgrywki nie zdobędziesz tylu lew, ile zadeklarowałeś – tracisz punkty (przegrywasz kontrakt).
- Jeżeli w trakcie rozgrywki zdobędziesz co najmniej zadeklarowaną w kontrakcie liczbę lew – zdobywasz punkty (wygrywasz kontrakt).
- W licytacji nie należy deklarować zbyt wiele, bo można przegrać kontrakt.

Cel licytacji

- W licytacji możesz opisać partnerowi swoją rękę i jednocześnie dowiadujesz się jak partner opisuje swoją.
- Celem licytacji jest ustalenie ile lew możecie zdobyć i jaki powinien być kolor atutowy.
- Bardzo często w licytacji biorą udział przeciwnicy.
- Po zakończeniu licytacji wszyscy gracze mają wyobrażenie tego jak wyglądają pozostałe ręce.

Język licytacji – 15 słów

Nazwa	Symbol		Nazwa	Symbol
Bez atutu	BA		Jeden	1
Pik	♠		Dwa	2
Kier	♥		Trzy	3
Karo	♦		Cztery	4
Trefl	♣		Pięć	5
Kontra	X		Sześć	6
Rekontra	XX		Siedem	7
Pas	pas			

Odzywka w licytacji

- Odzywka w licytacji to liczba i kolor stanowiące element języka licytacji.
- Aby wygrać licytację musisz zadeklarować, że jako para zdobędziecie więcej lew niż przeciwnicy.
- Jeżeli przeciwnicy zdołają wziąć 6 lew to najmniejsza liczba lew, które możesz zadeklarować to 7 lew.

6	7
5	6
4	5
3	4
2	3
1	2

- Jeżeli uważasz, że kontrakt nie zostanie wygrany możesz powiększyć uzyskiwane punkty licytując „KONTRA” (ewentualnie „REKONTRA” po kontrze). Przykładowo, po kontrze na 4 kier rozgrywany jest kontrakt 4♥X. Jeżeli rozgrywający nie zdobędzie 10 lew to każda lewa, brakująca do wygrania kontraktu, przyniesie Ci dwa razy więcej punktów po kontrze.

Odzywka w licytacji

- W brydżu obowiązuje zasada, iż odzywka w licytacji określa o ile lew powyżej 6 lew zamierzasz zdobyć w trakcie rozgrywki.
- Np. licytując 1 ♣ informujesz, że zamierzasz zdobyć w trakcie rozgrywki $6+1=7$ lew wykorzystując wybrany kolor atutowy – trefle.
- Jeżeli w trakcie licytacji zgłosisz odzywkę 4 ♥ to oznaczać będzie zazwyczaj, że zamierzasz zdobyć w trakcie rozgrywki $6+4=10$ lew wykorzystując kolor atutowy – kiery.


Oznaczenia graczy

- Dla oznaczenia kolorów wykorzystujemy symbole: ♠, ♥, ♦, ♣.
- Również dla oznaczenia graczy korzystamy z symboli (N, E, S, W).
- Symbole te pochodzą od pierwszych liter nazw kierunków geograficznych w jęz. angielskim:
 - N (North) - północ
 - E (East) - wschód
 - S (South) - południe
 - W (West) - zachód
- Partnerzy to gracze N-S i E-W.

Pytania 1

- Rozdający to S. Kto przekłada karty?
- Wistujący to W. Kto rozgrywa?
- Wistujący to W. Kto dokłada następną kartę do lewy?
- Kto siedzi po lewej stronie W?

Przykład rozdania

	North	<table border="1"> <thead> <tr> <th>West</th> <th>North</th> <th>East</th> <th>South</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1NT</td> <td>Pass</td> <td>3NT</td> <td>Pass</td> </tr> <tr> <td>Pass</td> <td>Pass</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	West	North	East	South	1NT	Pass	3NT	Pass	Pass	Pass		
	West	North	East	South										
	1NT	Pass	3NT	Pass										
	Pass	Pass												
♠ AQJ10 ♥ J1032 ♦ QJ2 ♣ 87														
East														
	♠ 987 ♥ A5 ♦ 8765 ♣ AK32													
West														
♠ K5 ♥ KQ4 ♦ AK109 ♣ 10964	South													
	♠ 6432 ♥ 9876 ♦ 43 ♣ QJ5		3NT West NS 0 EW 0											

- Na rysunku widzimy stół, wszystkie ręce i licytację.
- Czasami pomija się oznaczenia kolorów zachowując kolejność (piki na górze).

Obowiązki gracza po rozdaniu kart





- Po otrzymaniu kart gracz powinien:
 - sprawdzić liczbę kart,
 - poukładać karty według kolorów,
 - ocenić siłę swojej karty obliczając punkty obliczeniowe za posiadane honory i określić posiadany rozkład kart

Punkty obliczeniowe za honory

- W brydżu wykorzystujemy następujący system punktacji honorów:

Honor	Punkty
As	4
Król	3
Dama	2
Walet	1

Punkty obliczeniowe za honory (PC)

Kolor/ Honor					Razem
As	4	4	4	4	16
Król	3	3	3	3	12
Dama	2	2	2	2	8
Walet	1	1	1	1	4
Razem	10	10	10	10	40

Punkty w talii kart

- Cała talia kart ma 40 punktów za honory.
- Ile punktów przeciętnie posiada jeden gracz?
- Jeżeli karty rozłożone są równomiernie gracz powinien mieć:
$$40 \text{ pkt} / 4 \text{ graczy} = 10 \text{ pkt/gracza}$$
- Jeżeli masz więcej niż 10 pkt za honory to możesz uważać, że masz dobrą kartę (lepszą niż przeciętna).
- Podczas licytacji dowiesz się ile punktów obliczeniowych posiada Twój partner.

Gra „Ile lew wezmę”

1. Rozdający rozdaje potasowane karty.
2. Każdy z graczy oblicza punkty obliczeniowe za honory dla swojej ręki a następnie zapisuje je na kartce, którą wyklada przed sobą. Im więcej punktów - tym lepsza ręka.
3. Para, która ma więcej punktów obliczeniowych za honory, będzie parą, która wygrywa licytację.
4. Rozgrywającym zostaje gracz z pary, która wygrała licytację, który posiada więcej punktów obliczeniowych (PC) za honory (gdy równa liczba PC – to gracz który zajmuje pozycję N albo E).
5. Rozgrywający wskazuje kolor atutowy (albo wybiera grę w bez atutu) oraz określa wysokość kontraktu (na podstawie liczby punktów jego pary).
6. Po ustaleniu wysokości kontraktu grę rozpoczyna zagranie karty przez wistującego.

Rozgrywka

- Celem rozgrywki jest dla rozgrywającego zdobycie co najmniej tylu lew, ile zadeklarował w kontrakcie.
- Celem rozgrywki dla obrońców (przeciwników rozgrywającego) jest zdobycie tak wielu lew, aby rozgrywający nie zrealizował kontraktu.
- Rozgrywkę rozpoczyna wist pierwszego obrońcy (siedzącego z lewej strony rozgrywającego).
- Po wiście partner rozgrywającego wyklada swoje odkryte karty na stole (STOLIK, DZIADEK).
- Karty z DZIADKA dokładane są na podstawie dyspozycji (polecenia) rozgrywającego.

Zasady postępowania w licytacji

- Podczas licytacji dążymy do ustalenia wysokości kontraktu oraz ustalenia koloru atutowego (albo gry w bez atutu).
- Wyższy kontrakt wymaga zdobycia większej liczby lew. Aby uzyskać więcej lew należy zazwyczaj posiadać więcej punktów za honory. W niektórych przypadkach rozkład kart może również stanowić ekwiwalent punktów za honory (np. punkty za długość koloru, punkty za krótkość koloru).
- Wybierając kolor atutowy należy dążyć do tego aby gracze danej pary posiadali w nim razem nie mniej niż 8 kart. Jeżeli para nie posiada takiego koloru to zazwyczaj lepiej jest grać w bez atutu.

Rozkład kart - 1

- W kolorze jest 13 kart.
- Jeżeli wraz z partnerem posiadacie w kolorze 8 kart to u przeciwników znajduje się ich razem tylko 5. Posiadacie o 3 karty więcej niż przeciwnicy. Możecie liczyć na to, że pozbawicie przeciwników atutów sami jeszcze je posiadając.
- Jeżeli rozgrywający posiada pięć kart w kolorze atutowym, to trzy lub więcej kart u jego partnera nazywamy fitem (podobnie 6-2).
- Przy 8 kartach u partnerów ich przeciwnicy posiadają 5 kart. Karty te mogą być rozdzielone pomiędzy przeciwników w taki sposób, że jeden z nich posiada 2 karty w kolorze atutowym, a drugi – 3. Po zagranie trzech lew w takim kolorze, atuty powinny pozostać tylko u rozgrywającego i jego partnera.

Rozkład kart - 2

- 8 kart może być podzielone pomiędzy dwóch graczy:
4-4, 5-3, 6-2, 7-1, 8-0.
- 5 kart może być podzielone pomiędzy graczy:
3-2, 4-1, 5-0.
- O graczu, który nie posiada kart w jakimś kolorze mówimy, że posiada renons.
- Posiadanie jednej karty w kolorze – singleton.
- Posiadanie dwóch kart w kolorze – dubleton.

Długi kolor

- Posiadanie długiego koloru (5 lub więcej kart, oznaczone jako 5+) może być dla rozgrywającego korzystne. Dlatego oceniając siłę karty możesz dodać do swoich punktów za honory po jednym punkcie za każdą kartę powyżej czwartej (tzw. punkty za długość).

Pytania 2

- Ile punktów obliczeniowych za długość posiada ręka:

♠ K2

♥ 65

♦ W9743

♣ AKDW

- Ile punktów obliczeniowych za długość posiada ręka:

♠ K2

♥ 6

♦ W9743

♣ AKDW5

Pytania 3

- Ile punktów obliczeniowych (za honory i za długość) posiada ręka:

♠ K2

♥ 65

♦ W9743

♣ AKDW

- Ile punktów obliczeniowych posiada ręka:

♠ K2

♥ 6

♦ W9743

♣ AKDW5

Pytania 4

- Co nazywamy fitem?
- Wymień możliwe rozkłady w przypadku fitu 4-kartowego?
- Ile jest kart w kolorze?
- Ile jest kart w talii?
- Ile jest poziomów w licytacji?
- Który kolor czerwony jest starszy?
- Który starszy kolor jest młodszy (niższy rangą)?
- Co to jest lewa?
- Który z graczy zdobywa lewę?

Pytania 5

- Jaką zasadę dotyczącą koloru musisz stosować dokładając kartę do lewy?
- Kiedy dozwolone jest dodawanie do lewy karty w kolorze atutowym?
- Kiedy karta atutowa nie zdobywa lewy?
- Czy wolno jest zawistować w atucie?
- Jakie miejsce zajmuje Twój partner podczas gry w grydża?
- Kto jest Twoim partnerem w brydżu?
- Ile kart otrzymuje gracz w brydżu?
- Jak nazywają się kolory w brydżu?

Pytanie 6

- Jaką liczbę punktów obliczeniowych za honory przypisujemy damie?
- Jaką wartość ma 5-ta blotka w kolorze?
- Co to są punkty obliczeniowe za długość?
- Jak nazywają się kolory młodsze?
- W którą stronę rozdajemy karty?
- Ile dziewiątek jest w talii kart?
- Co to jest ręka w brydżu?
- Ile punktów obliczeniowych za honory przypisujemy do asa, króla, damy i waleta?
- Ile punktów obliczeniowych za honory jest w każdym kolorze?
- Narysuj rękę brydżową, która ma 10 punktów za honory i 1 punkt za długość.
- Jeżeli zalicytujesz 2 ♥ to ile lew chcesz zdobyć?

Pytanie 7

- Wymień wszystkie odzywki na poziomie jednego.
- Ile jest poziomów w licytacji?
- Co mówisz, gdy chcesz przelicytować ostatniej odzywki w licytacji?
- Kiedy kończy się licytacja?
- Po co prowadzimy licytację?
- W którą stronę toczy się licytacja?
- Kto rozpoczyna licytację?
- Co to jest kontrakt?

Zapis brydżowy – punkty za wygranie kontraktu

- Ponieważ w brydża gramy na punkty to należy określić ile punktów zdobywamy wygrywając lub przegrywając kontrakt.
- Za kolory młodsze zdobywamy po 20 pkt
- Za kolory starsze zdobywamy po 30 pkt
- Za kontrakt w bez aty zdobywamy:
 - Za pierwszą lewę kontraktu - 40 pkt
 - Za kolejne lewy - 30 pkt

Za wygranie kontraktu:	Punkty:
2♣	$2 * 20 = 40$
3♦	$3 * 20 = 60$
2BA	$40 + 30 = 70$
3BA	$40 + 2 * 30 = 100$
2♥	$2 * 30 = 60$

Premia za wygranie kontraktu

- Za wygranie kontraktu należy się nam również premia.
- Jeżeli kontrakt przynosi mniej niż 100 punktów to premia wynosi 50.
- Jeżeli kontrakt przynosi co najmniej 100 punktów premia wynosi 500.
- Za przegranie kontraktu przeciwnicy zyskują po 50 punktów za każdą lewę brakującą do kontraktu.
- Dodatkowe premie uzyskujesz za zalicytowanie i wygranie kontraktu, w którym zdobywasz 12 albo 13 lew.

Pytania

- Oznacza określenie „zrealizować kontrakt”?
- O co starają się przeciwnicy w brydżu?
- Kto dysponuje kartami ze stołu (dziadka)?
- Wymień dwa powody prowadzenia licytacji?
- Co to jest fit?
- Dlaczego w kolorze atutowym potrzebujesz fitu?
- Ile musisz zdobyć lew aby uzyskać zapis 100 punktów przy atu:
 - A) trefle
 - B) kiery
 - C) bez atu.

Pytania

- Jak nazywa się kontrakt w którym deklarujesz zdobycie 12 lew?
- Jaka jest premia za zalicytowanie i wygranie kontraktu, w którym zdobywasz 12 lew?
- Jak nazywa się kontrakt w którym deklarujesz zdobycie 13 lew?
- Jaka jest premia za zalicytowanie i wygranie kontraktu, w którym zdobywasz 13 lew?
- Ile lew możesz oddać przeciwnikom aby wygrać szlemika?

Kontrakt częściowy

- Jeżeli posiadamy z partnerem mniej niż 25 punktów za honory to zazwyczaj licytujemy i gramy tzw. kontrakt częściowy. Częściowy – ponieważ stanowi tylko część zapisu, który uzyskujemy za końcówkę (100 punktów).
- Końcówka to kontrakt, który zapewnia wyższą premię za jego zaliczowanie i wygranie niż kontrakt częściowy. Końcówka to kontrakt za którego wygranie zapis jest 100 lub więcej punktów (nie licząc premii).
- Jeżeli posiadamy 25-31 punktów za honory to gramy końcówkę (grę za którą uzyskamy co najmniej 100 punktów w zapisie).
- Jeżeli mamy powyżej 32 punktów - licytujemy i gramy szlemika.
- Jeżeli mamy powyżej 35 punktów - licytujemy i gramy szlema.