



Desafie seus neurônios

A B C do BRIDGE

CLARICE AFONSO COUTINHO

A B C do BRIDGE

*Dedicado aos meus filhos e aos analfabetos
do BRIDGE, que me perguntam:*

Que jogo é esse?

Este é o bê-a-bá do bridge.

O objetivo principal é fazer com que as pessoas percebam que o jogo, não é, tão difícil como pensam.

Espero que elas se interessem e entrem na primeira oportunidade em algum cursinho, par maiores conhecimentos e detalhes.

Não é jogo que dependa de cartas e de sorte. É o seu lado belo!

Todos tem a mesma chance de fazer boas jogadas.

O jogo requer atenção, aplicação, raciocínio e com a prática vai se adquirindo experiência.

Aprende-se com os próprios erros e com a persistência.

Que tal tentar?

Nada de desperdiçar talento com o buraco, não?

Introdução

O Bridge não é um bicho de 7 cabeças e nem um jogo de gente, “metida a besta”.

É um jogo inteligente, sério, matemático, dinâmico, e apaixonante, que estimula a memória e requer atenção e raciocínio constante.

O jogo serve par se distrair e para competir. Chega a ter grandes experts, em torneios internacionais, surgem campeões mundiais, assim como temos os campeões de xadrez.

A mecânica do jogo é fácil .

É obrigatório servir sempre o naipe das jogadas, o que facilita de certo modo, o jogo.

Difícil é jogar bem!

Darei, somente orientações básicas e bem simples, para terem uma noção do jogo e se sintam atraídas por ele, desejando aprendê-lo, na primeira oportunidade.

Eu jogo para me distrair, exercitar a memória e encontrar amigos, num ambiente excelente, alegre e agradável, no clube do Bridge que situa no Automóvel Club.

É uma grande família, bridgista!

Vocês não sabem o que estão perdendo!

Clarice

Uma eterna aprendiz

O Bridge é disputado entre 4 jogadores, mas não é jogo individual.

Formam 2 duplas (como no popular buraco). Ficam sentadas frente a frente. Uma dupla é chamada de Norte X Sul e a outra Leste e Oeste.

O bridge é jogado com um baralho de 52 cartas. Um dos jogadores que é o abridor, distribui as cartas, uma a uma, principiando pela esquerda (no sentido do relógio).

Cada jogador, dispõe portanto de 13 cartas repartidas. O baralho se divide em 4 naipes, os quais se distinguem entre si, pelo simbolo que os caracteriza, a saber:

espada ♠

copas ♥

ouros ♦

e paus ♣

Cada naipe tem 13 cartas.

As 13 cartas, são as seguintes: (como no buraco)

As (A), Rei (K), Dama (D), Valete (J), 10,9,8,7,6,5,4,3,2.

Isto é a hierarquia das cartas. Vence sempre a maior, exemplo: o As vence o Rei, o 10 vence o 9 e o 3 vence o 2, e sempre servindo o mesmo naipe jogado.

Isto é importante, porque o bridge é um jogo de se fazer vazas.

Tem também a hierarquia dos naipes, que é a seguinte, na ordem decrescente:

Sem trunfos

Espada { chamados naipes ricos

Copas { chamados naipes ricos

Ouros { chamados naipes pobres

Paus { chamados naipes pobres

Esta hierarquia é importante, afim de facilitar o leilão, do qual falarei depois, exemplo: se um jogador declara 1 ♦, esta marcação pode ser coberta por 1 ♥ ou 1 ♠, que por sua vez pode ser anulada por 1 sem trunfos.

Se o leilão continuar, o próximo a falar tem de declarar em nível maior, exemplo: 2 ♦. Cada declaração tem de superar a anterior.

O leilão prossegue até que três jogadores passem sucessivamente. A última declaração se torna o contrato final.

Se o contrato determina um naipe para o trunfo, todas as cartas de tal naipe, tornam-se trunfos.

O parceiro do declarante será (“ o morto”) e os outros jogadores se tornam defensores.

Vazas

Vaza é a reunião de 4 cartas, jogadas sucessivamente por cada um dos jogadores.

Ganha quem fornece a carta de mais valor.

O jogo de bridge é essencialmente um jogo de vazas. Acho até, que deveria se chamar, “jogo de vazas inteligentes”.

Bom jogador é aquele que consegue não perder vazas e fazer o maior número delas, com astúcia e habilidade, promovendo as cartas mais baixas dos naipes compridos ou fazendo finesses.

São realizadas 13 vazas em cada partida.

Os jogadores são obrigados a servir uma carta do mesmo naipe jogado.

Não tendo o naipe, descarta-se uma qualquer (balda) ou trunfa para ganhar a vaza.

O ganhador de uma vaza, iniciará a outra seguinte como lhe convier.

É uma luta por vazas!

Os atacantes também se empenham em fazê-las.

O jogador, o qual, ganhou o leilão, tem de fazer as vazas prometidas, exemplo: prometendo fazer 2 ♠, espadas, terá de fazer $6+2=8$ vazas.

Quando se abre o leilão, já se promete 6 vazas, mais as faladas.

É obvio, portanto que não se pode prometer mais de 7 vazas:

$$7+6=13$$

Estas 6 obrigatórias, chama-se “book”

É também um jogo que visa ganhar pontos. Quando a dupla faz as vazas prometidas no contrato, ganha pontos. Quando não consegue fazê-las, ganha a outra dupla, os atacantes. Os que perdem o leilão, sempre procuram derrubar o contrato e roubar vazas.

Trunfos

É também um jogo de trunfos.

Trunfo é um naipe previamente escolhido pelo jogador, o qual ganhou o leilão, tornando esse naipe superior aos outros.

Um 2 de trunfo, pode ganhar de um A's de outro naipe.

A parceirada vencedora, deverá contar com a maioria dos trunfos (8 ou 9 no minimo) .

Eles ajudam fazer as vazas e a mandar no jogo. Quando ao contrário, são em minoria ou mal distribuídos, fica bem mais difícil controlar o carteado e cumprir o contrato.

Leilão

Já sabemos de que o jogo é de quatro pessoas, formando duas duplas (parcerias).

Quem irá cartear?

Naturalmente é o que fizer a mais alta declaração no leilão.

E como é feito o leilão?

Obedecendo regras essenciais e básicas, das quais, falaremos mais adiante.

O ganhador vai determinar o naipe de trunfo e as vazas que promete fazer, afim de cumprir o contrato declarado.

Ele mandará no jogo, cartiará sozinho, aproveitando os pontos das cartas do parceiro, considerado (o morto).

A outra parceria, serão os defensores. Eles procurarão atrapalhar os ganhadores do leilão, procurando também fazer muitas vazas, derrubando o contrato firmado, evitando que ganhem muitos pontos.

Uma dupla que fazer e a outra impedir.

Vamos saber as condições para se fazer alguma declaração, participando assim do leilão.

- a) saber a hierarquia das cartas;
- b) saber a hierarquia dos naipes;
- c) saber o valor em pontos de cada honra e de distribuição das cartas, como a falta de um naipe, ou uma carta única ou seca, de um naipe.

O primeiro que tem condições de falar é o declarante.

Quem não tem condições e os pontos precisos, passa simplesmente.

O parceiro do declarante, passa também se não tiver uma ajuda mínima de 6 à 7 pontos.

Tendo mais pontos pode demonstrar e incentivar a continuação do leilão.

Todos tem o direito de falar.

O leilão termina após três passes do parceiro. Aí ninguém poderá falar mais. Estará firmado o carteador.

Vamos ao jogo.

Cada jogador separa suas 13 cartas, pelos naipes (um preto, intercalado por um vermelho).

Começa aí o leilão!

O primeiro a declarar é o que distribui as cartas (o dador). Ele vai contar os pontos que possui. Terá de ter 13 pontos para fazer uma declaração e de preferência um naipe quinto (5 cartas de um só naipe). Não tendo 5 cartas de um naipe, ele falara o melhor de seus naipes pobres (♦ e ♣).

Não tendo condições exigidas passará simplesmente.

Ele contará os pontos das honras, assim:

Às _4 pontos

Rei _3 pontos

Dama – 2 pontos

Valete _1 pontos

Falta de 1 naipe ____3 pontos - **São pontos de distribuição.**

Carta única ou seca ____2 pontos -**São pontos de distribuição.**

Duas cartas(doubleton) __1 ponto-**São pontos de distribuição.**

A falta de um naipe é mesmo uma seca, dá muita força ao jogo.

São chamadas honras, as cartas maiores _ Ás, Rei, Dama, Valete e 10- honras menores.

Ai, falará o primeiro adversário (2º jogador a esquerda).

Depois o parceiro do dador e em 4º lugar o parceiro da outra dupla.

O primeiro (o dador) falará novamente, o 2º, o 3º, até 3 deles passarem.

O último a falar, terá ganho o leilão e irá cartear.

Vejam como é certo a hierarquia dos naipes, afim do leilão correr calmamente, exemplo:

Se todos falassem ao nível de 1:

1♦, 1♥, 1♠, passo, passo, passo...

Não se saberia quem havia ganho o leilão. No caso, é evidente que ganharia o que falou 1♠.

Se o leilão continuasse, o próximo a falar teria de ser em sem trunfo, ou em nível de 2.

O Competidor tem sempre de falar em nível superior ao anterior.

O jogador a esquerda do ganhador, irá iniciar o jogo.

Esta saída deve ser bem calculada e pensada, porque é muito importante. Ela pode tanto derrubar o contrato (o leilão) ou como entregar o jogo.

O carteador deve sempre pensar no motivo de tal saída.

Aconselha-se nunca sair abaixo de Ás e Rei.

AZ é para pegar Rei, como dizia o nosso querido mestre Misk.

Saída~~33~~ de Ás e Rei é indicada ou de seca.

Sair do naipe não falado é boa saída.

Sempre vale a sensibilidade do jogador e a intuição.

Após a saída, o parceiro do carteador, ~~p~~ará as cartas na mesa, com os trunfos a direita e passa ser o morto.

O 2º a jogar (o atacante)

Ele deve jogar fraco e rápido.

O 3º a jogar (o parceiro do carteador) deve sempre jogar a carta maior, afim de valorizar as do parceiro.

Se ganha a vaza deve voltar com o naipe do parceiro.

Há uma regra que diz que antes do morto, jogar no forte curto morto.

Deve-se também cobrir honra sobre honra.

O carteador passa a ser responsável pelas jogadas do morto. É assim chamado, por não ter mais participação alguma no jogo.

Quando o morto ganha a vaza ele inicia a próxima.

O leilão no bridge é um dialogo entre os parceiros, de acordo com os pontos que possuem, afim de chegarem a um bom contrato.

Devem-se se lembrar sempre de que o baralho tem 40
pontos em honras.

Não se esquecer nunca, de que o leilão justo e certo,
garantira um bom carteio e vise versa.

Deve-se procurar não por o parceiro em dificuldades.

Quando não der para fazer a partida total (game) se faz,
somente participalmente.

Muitos trunfos, sem os devidos pontos, não é suficiente.

Quando se abre o jogo em naipe pobre, na próxima fala,
repete-se o naipe, demonstrando ter 5 ou 6 cartas, portanto declarável.

Trunfo é o naipe do leilão, ganhador do contrato.

Respostas a 1ª abertura

A voz do parceiro, irá depender do número de pontos que tenha.

Com 0 a 6 pontos _____ passar.

Com 6 a 10 pontos abonar com 3 ou 4 trunfos.

Com mais pontos pode-se elevar o leilão.

Com 13 pontos , uma abertura – pode-se pesquisar partida (game).

Naipes compridos consistentes, deve sempre ser falado e nunca passar quando o parceiro muda de naipe.

E forçante por uma volta.

Para se realizar 7 vazas, uma força de 21 pontos

Para se realizar 8 vazas, uma força de 24 pontos (game)

Para se realizar 10 vazas uma força de 26 a 27

Para se realizar 12 (Peq. Cheleme - 33 a 34)

Para se realizar 13 (grande cheleme – 36 a 37)

Quando 1 linha declara 4 copas e faz 10 vazas o contrato é cumprido.

Se faz apenas 9, se diz que caiu uma

Se faz apenas 8, se diz que caiu duas

Se faz apenas 7, se diz que caiu três.

Sem trunfo

A declaração de sem trunfos, vale mais que todas as outras. É necessário se ter 16 18 pontos em honras e deseja que todos os naipes tenha o mesmo valor, e portanto, as vazas são ganhas pela carta mais alta do naipe.

Toda vez que um jogador faz uma declaração, os demais têm o direito de intervir no leilão, porém, sempre em nível superior, exemplo:

1 espada – 1 sem trunfos

3 copas , 3 espadas- 3 sem trunfos

e ganhará o último a falar.

O carteador para ganhar o game em sem trunfos terá de fazer 9 vazas.

O respondedor para fechar o contrato terá de ter 10 a 11 pontos, ou em naipe bem comprido, que ajudará bastante.

O carteador precisa firmar os seus naipes melhores, geralmente perde-se vazas para se conseguir esse intento.

É importante observar a saída do atacante e fazer a contagem de pontos.

Jogar sempre do lado certo, do lado curto para o comprido, afim de evitar o bloqueio, pois é muito necessário a comunicação.

Interferência (Overcal)

É a vez do 2ª a falar. Ele quer dificultar o leilão. Se tivesse outra abertura ele dobraria simplesmente.

É preciso para interferir, ter um naipe consistente e bonito
(11ª 12 ptos).

Geralmente, o jogador não tem a pretensão de fazer game, somente em atrapalhar um pouco os parceiros e dar um naipe para a saída do parceiro.

As vezes, porém, acontece.

O parceiro do abridor terá a voz livre. Falará se tiver bons ptos e apoio ao naipe do parceiro.

Poderá também dobrar para dizer ao parceiro que tem jogo, mas não quer aumentar o leilão e nem forçar.

N.B – No jogo de bridge não se usa a palavra sempre ou nunca.

As regras básicas e orientadoras são usadas convenientemente.

Aberturas consideradas barragem

2 ♦ _____ 10 a 11 ptos e 6 cartas do naipe

2 ♥ _____ 10 a 11 ptos e 6 cartas do naipe

2 ♠ _____ 10 a 11 ptos e 6 cartas do naipe

3 ♦ _____ 10 a 11 ptos e 7 cartas do naipe

3 ♥ _____ 10 a 11 ptos e 7 cartas do naipe

3 ♠ _____ 10 a 11 ptos e 7 cartas do naipe

Abertura forte é somente em 2♣, que se faz com 24 a 25 pontos.

É convencional.

A resposta negativa é 2♦.

Em geral o parceiro do jogador que abre em barragem, passa simplesmente, pois as vazas que possui, é para ajudar o parceiro.

Fecha-se o game, raras vezes.

Somente quando se tem quase uma abertura, azes ou um naipe comprido e consistente.

Convenção Stayman

A resposta de 2 paus, a abertura de sem trunfos é stayman,

É convencional. O parceiro quer saber se ele tem naipe rico

O abridor responde:

2 ♦ _____ nada de ricos

2 st _____ os dois naipes ricos { **com 16 pontos**

2 ♥ _____ 4 copas

2 ♠ _____ 4 espadas

3 ♣ _____ os dois ricos

3 ♦ _____ nada de ricos

3 ♥ _____ 4 copas

3 ♠ _____ 4 espadas

As convenções são usadas par facilitar o leilão e pesquisar quando se pressentir a possibilidade de game ou cheleme.

Perder um game ou um cheleme é bem desagradável e dá prejuízo a dupla.

Num torneio as outras duplas farão.

Convenção Blockwood

É utilizada para pesquisar a possibilidade de “cheleme”.

O jogo já está fitado e pergunta-se pelos azes, falando 4 sem trunfos, afim de prosseguir o leilão ou parar.

4 sem trunfos

5 ♣ (paus) _____ nenhum ou todos

5 ♦ (ouros) _____ 1 Ás

5 ♥ (copas) _____ 2 Ases

5 ♠ (espadas) _____ 3 Azes

5 sem trunfos

Pergunta sobre os Reis

6 ♣ _____ nenhum ou todos

6 ♦ _____ 1 R

6 ♥ _____ 2 Rs

6 ♠ _____ 3 Rs

Passagem ou finesse

Chama-se passagem ou finesse, as jogadas as quais dependem da posição de uma carta para fazer uma vasa a mais. Se a carta estiver antes de nossa honra maior, ela terá éxito e em caso contrário ela fracassará.

Sempre devemos tentar essa passagem.

Sequência de cartas

São quando vêm as cartas em ordem de hierarquia. As vezes aparecem várias honras seguidas. Se diz que é naípe fechado.

Costuma surgir interrompidas, Ás, Rei, V, 10, 9 .

Fourchete ou Forquilha

Acontece quando as honras não tem sequência, exemplo:

As D, R V 10, D 10 9.

Regras a observar durante o jogo

O jogador deve abster-se de:

- a) Dar a voz ênfase ou entonação especial;
- b) Passar ou dobrar com precipitação ou relutância;
- c) Dar mostras de aprovação ou censura às falas do parceiro,
- d) Dar indicação da natureza de seu jogo;
- e) Fazer perguntas, pelas quais se possam tirar conclusões;
- f) Dar informações, não permitidas sobre o leilão e do jogo,
- g) Dar espontaneamente informações sem se pedir;
- h) Pedir, exceto em seu próprio benefício, uma reconstituição do leilão, ou perguntar a proveniência das cartas jogadas em uma vaza.
- i) Hesitações, observações e atitudes injustificadas;
- J) Jogar uma carta com especial decisão;
- K) Jogar uma carta com demasiado vagar, quando as demais, que se possuem na mão, não justifiquem um estudo tão demorado.

Do livro dos autores: Eros Amaral e

Marcelo Amaral

Vocabulário

Abertura- uma declaração inicial. O primeiro a falar.

Apoio- pelo menos 3 cartas do naipe declarado pelo parceiro, com uma honra , ou 4 cartas pequenas.

Book ou vazas impostas- são as 6 primeiras vazas obrigatórias a fazer, por quem abriu o leilão.

Bicolor- Quando se tem 2 naipes declaráveis.

Cair- Não conseguir cumprir o contrato.

Carta pequena ou branca – Qualquer uma abaixo do 10.

Carteio- Contribuição de cada jogador com uma carta para formar uma vasa. Período durante o qual, as cartas são jogadas.

Convenção – Qualquer voz, de acordo com os parceiros que transmitem ou pedem alguma informação, afim de chegarem certo no contrato.

Dador – O jogador que distribuir as cartas.

Declarante – O jogador, último a falar, fechando o contrato.

Defensor – O jogador adversário do declarante.

Dobre- Quando se acha que o declarante não cumprirá o contrato.

Dubletão ou doubleton – somente duas cartas em determinado naipe .

Escore – pontos marcados obtidos em cada rodada.

Folho ou xicana – quando não se tem nenhuma carta de um naipe.

Fit- um naipe que combina bem com o naipe do parceiro.

Partida ou game – unidade de escore

honras – qualquer Ás, Rei, Dama ou Valete

Leilão – fase inicial do jogo , durante o qual os jogadores determinam o contrato final.

Morto – Parceiro do declarante. Ele torna-se morto depois do final do contrato.

Negar o naipe – Não servir o naipe jogado.

Naipes- um dos 4 grupos de cartas, contendo 13 cartas cada e tendo um símbolo característico - ♠, ♥, ♦ e ♣.

Negar o naipe - não servir o naipe, com que se inicia a vaza.

Passe - Voz do jogador que não quer entrar no leilão.

Interferência ou Vertical – uma declaração feita após uma abertura adversaria.

Pega- uma honra protegida num naipe, exemplo:

RX, DXX, VXXX.

Revoque – o ato de jogar uma carta de outro naipe, tendo o mesmo para servir.

Saída- a primeira carta jogada em cada vaza.

Saída inicial – a primeira carta jogada na partida antes de se vir o morto.

Chileme os Slan – contrato que promete 12 vazas pequeno chilene e 13 para grande chileme.

Trunfo – todas as cartas do naipe do contrato firmado.

Torneio – competição de bridge, na qual, as mãos são comparadas para se classificar a dupla vencedora.

Vaza – unidade pela qual, o resultado de um contrato é determinado, consistindo de 4 cartas expostas na mesa, jogadas uma por cada jogador, depois da carta de saída.

A vaza ganha quem joga a maior carta do naipe ou de quem trunfa, por não ter o naipe.

Void ou falha – nenhuma carta de um determinado naipe.

Voz – qualquer declaração; passe, dobre ou redobre.