

Lekcija br.1 – Osnove Bridge-a

Bridge je igra s 52 karte, koje su raspodijeljene u 4 boje po 13 karata : tref, karo, herc i pik. Jačina karata je po slijedećem navedenom redu : As, kralj, dama, dečko, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. As je najjača karta, a dvica je najslabija.

Bridge igraju 4 igrača podijeljena u parove, svaki igrač ima oznaku prema stranama svijeta : N(North – sjever), E(East – istok), S(South – jug) i W(West – zapad). Par NS igra protiv para EW.

Postoje dvije moguće igre : igra u **adutu** (trump) kad je jedna boja vladajuća i igra u **bezadutu** (no trump) kad se poštuje samo jačina karata.

Nakon što se karte promiješaju, dijele se jedna po jedna u lijevo. **Djelitelj** (D-Dealer) dijeli jednu kartu prvom igraču u lijevo i tako dalje ukруг. Karte koje drži jedan igrač u ruci zovemo **list**.

Osnovna pravila igre su :

- Na odigranu kartu mora se odgovoriti istom bojom ako je imamo u listu
- Ukoliko nemamo traženu boju možemo sjeći adutom ili odbaciti bilo koju drugu kartu
- Na odigranu kartu ne moramo igrati veću

Bridge je igra štihova, dakle broje se osvojeni štihovi u igri, nema posebne vrijednosti pojedinih karata.

Licitacija

Igrači putem licitacije dogovaraju boju, opisuju svoje karte i označavaju svoju jačinu tražeći najbolji mogući **kontrakt** (ugovor). Licitaciju započinje djelitelj i licitacija slijedi dalje ukруг u smjeru kazaljke na satu. Licitiranje može početi s bilo kojom bojom ili u bezadutu na bilo kojoj visini. U igri ima 13 štihova, licitiranjem na nivou 1 se obavezujemo da ćemo zajedno s partnerom ostvariti 7 štihova, licitiranjem na nivou obavezujemo se na 8 štihova itd. Zbog lakšeg pamćenja osnova je 6 štihova, a nivo licitacije označava koliko štihova moramo ostvariti preko osnovnih 6 štihova.

Nivo ponuđenog kontrakta

Potreban broj štihova

1 tref, karo, herc, pik ili NT	7
2 tref, karo, herc, pik ili NT	8
3 tref, karo, herc, pik ili NT	9
4 tref, karo, herc, pik ili NT	10
5 tref, karo, herc, pik ili NT	11
6 tref, karo, herc, pik ili NT	12
7 tref, karo, herc, pik ili NT	13

Dolazimo do zaključka :

Broj štihova koje trebamo napraviti da bi realizirali kontrakt = 6 + nivo na kojem igramo

Boje u Bridge-u imaju slijedeće vrijednosti : Bezadut (najjači), Pik, Herc, Karo, Tref (najslabiji).

Prvu ponudu u licitaciji zovemo **otvaranje**. Igrač koji je prvi iznio ponudu zovemo **otvarač**. Njegovog suigrača zovemo **partner otvarača** ili odgovarač. Nakon otvaranja licitaciji se mogu priključiti i ostali igrači, ali samo s ponudom većom od

prethodne. Ponuda je veća ako nudi jaču boju ili veći broj štihova. Dakle najniža moguća ponuda je 1 tref. Nakon npr. Otvora 1 herc ne možemo ponuditi 1 karo jer je to slabija boja. Ispravna ponuda je 2 karo jer obavezuje 8 štihova. Ponuda 3 pik je jača od ponude 2 pik jer obavezuje 9 štihova. Ponuda 3 pik je jača od ponude 3 herc jer je pik jača boja od herca. Kad 3 igrača redom kažu PASS licitacija je završena. Priliku za odigravanje igre je dobio par koji je izrekao zadnju ponudu u boji ili bezadutu i to je tzv. **završni kontrakt**. Igru vrši izvođač, a to je igrač para koji je boju ili bezadut završnog kontrakta prvi spomenuo tijekom licitacije.

Npr.

West	North	East	South
Pass	1 pik	pass	2 pik
Pass	3 pik	pass	4 pik
Pass	pass	pass	

Igru izvodi North (prvi je spomenuo boju završnog kontrakta – pik), a par NS se obavezao da će realizirati 10 štihova uz adutsku boju pik.

Izvođač je onaj igrač koji je prvi spomenuo boju završnog kontrakta

Igra

Licitacijom smo se dogovorili o tome što ćemo igrati i tko je izvođač. Tada počinje igra kartama. Počinje je igrač koji je lijevo od izvođača igre. Zovemo ga **napadač**. Kartu koja je prva odigrana zovemo **ataka** ili udarna karta. Poslije atake partner izvođača polaže karte na stol po bojama ispred sebe. Tog igrača zovemo **mrtvac** i on samo dodaje karte koje mu naznači izvođač igre. Ukoliko je jedna boja vladajuća, mrtvac mora položiti adut sa svoje desne strane. Igrače nasuprot izvođaču zovemo **obrana**. Izvođačeve karte zovemo **ruka**, a mrtvačeve karte zovemo **stol**. Nakon atake mrtvac polaže karte na stol što bi izvođač trebao popratiti s tradicionalnim : 'Hvala, partneru!' i zatim pravi plan igre kako bi ostvario pravi svoj kontrakt. Nakon što se odluči na kartu koju će igrati ukaže mrtvacu na nju. Iza toga je na redu partner napadača i na kraju izvođač. Igrači ne stavljaju karte na sredinu stola već ispred sebe. Četiri tako položene karte čine jedan štih. Prvu izigranu kartu svakog štiha zovemo **vodeća karta**. Svatko mora odgovarati na boju vodeće karte što nazivamo **odgovaranjem**. Ako u listu nemamo kartu koja je u boji vodeće karte, možemo odigrati bilo koju drugu kartu. To zovemo **odbacivanjem**. Kad je igra u adutu, igrač koji nema kartu u boji vodeće karte može odigrati adut, ali ne mora. To nazivamo **rezanjem**. Svaka karta u boji aduta je jača od bilo koje karte u preostale tri boje. Ako u štihu nema karte u adutskoj boji, štih dobiva igrač koji je odigrao najveću kartu u boji vodeće karte. Ako u štihu ima aduta, tada štih nosi onaj igrač koji je odigrao najvećeg aduta. Kad se ustanovi tko nosi štih karte se okreću licem prema dolje i te se karte više ne smiju gledati. Ako osvojimo štih karte okrećemo okomito, a ako izgubimo štih karte okrećemo vodoravno, takav način obilježavanja štihova omogućava nam da u svakom trenutku imamo pregled nad dobivenim ili izgubljenim štihovima. Takav način igre nam omogućava da nakon završetka igre bude sačuvan raspored karata kao i na početku te možemo na kraju igre porazgovarati o licitaciji i igri što je posebno korisno za početnike. Igru nastavlja onaj igrač koji je uzeo zadnji štih. To vrijedi i za mrtvaca, iako za njega misli izvođač.