

Preglednica za točkovanje

CONTRACT BRIDGE SCORING TABLE			
TRICK POINTS FOR CONTRACTORS	Odd Tricks Bid and Won in	UNDOUBLED	DOUBLED
	Clubs or Diamonds, each		20
Hearts or Spades, each		30	60
No-Trump {	first	40	80
	each subsequent	30	60

Redoubling doubles the doubled points for Odd Tricks. Vulnerability does not affect points for Odd Tricks. 100 Trick Points constitute a Game.

PREMIUM POINTS FOR DEFENDERS CONTRACTORS		NOT VULNERABLE	VULNERABLE
		Trick Value	Trick Value
Overtricks	Undoubled, each	100	200
	Doubled, each		
Making Doubled or Redoubled Contract }		50	50
Undertricks	Undoubled, each	50	100
	Doubled { first	100	200
	each subsequent	200	300

Redoubling doubles the doubled points for Overtricks and Undertricks, but does not affect the points for making Doubled Contracts.

PREMIUM POINTS FOR CONTRACTORS HOLDER	Honors in	
	One Hand }	All Honors
Four Trump Honors		100
Slams Bid and Won }	Little, not vulnerable	500
	» vulnerable	750
	Grand, not vulnerable	1000
	» vulnerable	1500
Rubber Points }	Two game	700
	Three game	500

Unfinished Rubber—Winners of one game score 300 points. If but one side has a part score in an unfinished game, it scores 50 points. Doubling and Redoubling do not affect Honor, Slam, or Rubber points. Vulnerability does not affect points for Honors.

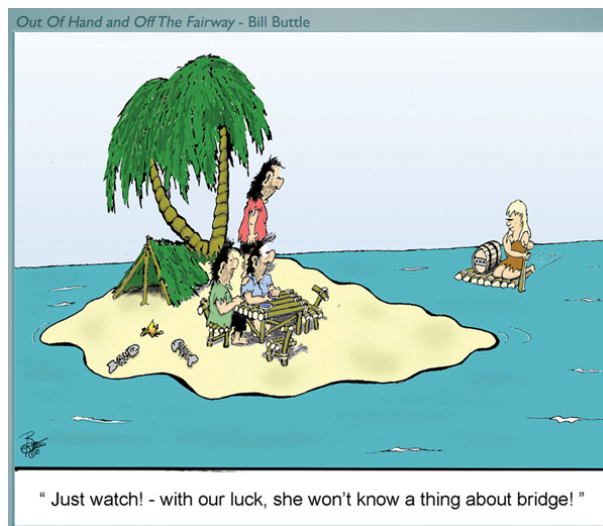
Slika 2: Preglednica s točkami za rubber bridž.

Zaključek

Rubber bridž je verzija bridža, ki jo igramo doma ali v družbi. V rubber bridžu je element sreče prisoten, kot pri vsaki drugi igri s kartami, izkaže pa se, da na dolgi rok vseeno zmaga najboljši igralec. Če vas je bridž pritegnil in bi radi v bridžu tudi tekmovali/se zabavali v večjem krogu ljudi, se lahko pridružite kakšnem bridž klubu v Sloveniji. Več o njih najdete na spletni strani Bridge zveze Slovenije.

Če bi se radi sami učili bridž s pomočjo računalnika, vam svetujemo, da si na internetu poiščete odlična programa *Learn to play bridge I* in *Learn to play bridge II*, ki sta v angleškem jeziku. Za vse nadaljnje napotke, kako igrati in kako igrati bridž v živo, smo vam na voljo na naslovu gregor.rus14@gmail.com. Naj vas ne bo strah pisati, lep ♠♥♦♣ pozdrav!

Pripravil: Gregor Rus



Slika 3: Če igrate bridž, ni potrebno, da vam je še kdaj dolgčas.

Igrajmo rubber!



Zloženka je namenjen igralcem bridža (poljubne kvalitete), ki bi radi bridž igrali doma za razvedrilo. Če ne veste, kako se igra bridž, lahko o mehaniki igre preberete v zloženki »Bi radi igrali bridž« ali pa se o bridžu poučite na spletu.

Kaj je rubber bridž?

Rubber bridž je verzija bridža, ki je bila včasih najpopularnejša, ker je namenjena za igro v družabnem krogu. Za rubber bridž potrebujete mizo, paket kart (za hitrejšo igro se priporočata dva paketa), štiri igralce in beležnico. Za razliko od tekmovalnega bridža, pri rubberju element sreče ni čisto izločen.

Kaj moramo že znati?

Za potrebe rubberja morate poznati osnove bridža. Mehanike igre tu ne bomo opisovali, bomo pa na kratko povedali, kako se licitira.

Licitacija

1. Z licitacijo vedno začne delilec.
2. Lahko bodisi passira (kar pa ne nujno pomeni, da v licitaciji ne bo smel sodelovati kasneje) ali da ponudbo.
3. Ponudba sestoji iz nivoja in barve (ali brezaduta), npr. 2♥ ali 3NT.
4. Vsak naslednji igralec ima tri možnosti:
 - lahko passira pri istih pogojih kot delilec,

- lahko poviša ponudbo, kar pomeni, da bodisi da katerokoli ponudbo na višjem nivoju, ali da ponudbo v višji barvi na istem nivoju ($NT > \spadesuit > \heartsuit > \diamonds > \clubsuit$)
- lahko kontrira (če je zadnja ponudba od nasprotnikov) oz. rekontrira, če so zadnjo ponudbo njegove strani nasprotniki kontrirali.

5. Vsaka nova ponudba razveljavi stare (vključno s kontrami in rekontrami).
6. Licitacija se zaključi, ko trije igralci zapored passirajo z izjemo, da imajo vsi igralci vsaj enkrat pravico govora.
7. Ko se licitacija zaključi, se izvaja zadnja ponudba in sicer s strani igralca v paru, ki je prvi dal ponudbo z adutno barvo (oz. v brezadutu).

Pomen licitacij

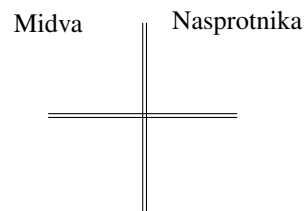
Bridž je včasih kompleksna igra. Oceniti, kaj lahko dosežemo skupaj s partnerjem, samo s poznavanjem svojih kart, je težka naloga. Zato bridžisti velikokrat uporabljajo sistem. Sistem je skupek dogovorov partnerjev, kaj določena licitacija pomeni. So pa informacije o sistemu ves čas dostopne tudi nasprotnikom (nobeno skrivanje in goljufanje ni zaželeno pri bridž mizi). Več o sistemu licitacij si preberite na internetu ali v literaturi (če licitirati še ne znate). Lahko tudi sami ugotovite, kaj vam paše, kaj se izplača in kaj ne, z nekaj igre.

Cilj igre

Cilj rubber bridga je priti dvakrat do 100. K seštevku do 100 štejejo vse napovedi, ki jih izpolnimo. Npr. napovedali smo igro $2\heartsuit$ in naredili 9 vzetkov (vsak napovedan vzetek v \heartsuit šteje 30 točk, glej Preglednico na 4 strani). K seštevku do 100 šteje 60 točk (napovedanih in opravljenih 8 vzetkov), dodatnih 30 točk pa bomo pisali pod bonuse.

Kako pišemo pri rubber bridžu?

Pri rubber bridžu ima en od igralcev (ponavadi je to North) zadolžitev, da vodi rezultat. Rezultat izgleda kot prikazuje spodnja slika:



Napovedi, ki so uspešno izvedene, se pišejo pod črto. Cilj je, da dvakrat zberemo vsoto 100 točk. Ko en par zbere 100 točk, se pod črto naredi še ena črta in se zbiranje začne znova. Če je napoved kontrirana/rekontirana, se piše 2/4 kratno (seveda, če je uspešna).

Nad črto se pišejo bonusi. Ločimo več vrst bonusov: bonus ko nasprotniki ne izvedejo napovedanega kontrakta, bonus za prevzete, bonus za določene kombinacije figur (kamor štejemo desetko in višje karte), bonus za uspešno izveden kontrirane/rekontrirane kontrakte in bonus za sleme.

Poglejmo si primer rubberja in njegove rezultate. Za okrajšavo bomo poleg kontrakt napisali rezultat v obliki = ali +k ali -k, ki nam pove, koliko vzetkov je izvajalec vzel glede na napoved.

- 1 igra (Delilec N): $3\heartsuit S$, =, North je imel $\heartsuit KQJT$ rezultat: midva (nad črto): 100; pod črto: 90
- 2 igra (delilec E): $1NT E$, -1, rezultat: midva (nad črto): 100,50; pod črto: 90
- 3 igra (delilec S): $1NT N$, +1, rezultat: midva (nad črto): 100,50,30; pod črto: $90 + 40 \geq 100$ **NS sta dobila prvo igro**

Po prvi dobljeni igri, se delilec normalno menja naprej, par, ki že ima dobljeno igro pa postane ranljiv (večje so nagrade za sleme, dražji so padci). Pod črto se naredi črtkano črto in se začnejo točke seštevati od začetka.

- 4 igra (Delilec W): $3\heartsuit S$ kontra, -2, West je imel $\heartsuit AKQT$ rezultat: midva (nad črto): 100,50,30; pod črto: 0; nasprotnika (nad črto): 500,100; pod črto: 0
- 5 igra (delilec N): $3NT N$, =, rezultat: midva (nad črto): 100,50,30; pod črto: $100 \geq 100$; nasprotnika (nad črto): 500; pod črto: 0 **NS sta zmagala drugo igro in s tem rubber**

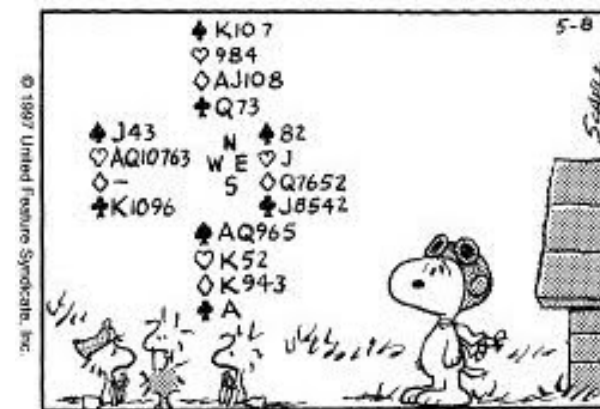
Zmagovalec rubberja dobi nagrado in sicer 700 točk, če je zmagal rubber, ne da bi nasprotnika dobila igro, in 500, če sta nasprotnika dobila igro.

Poglejmo si, kako bi izgledal beležka z rezultati za to igro.

Midva	Nasprotnika
100	500
50	100
30	
700	
<hr/>	
90	
40	
100	

Končni rezultat je seštevek vseh točk pod in nad črto (kjer je zapisan tudi bonus za rubber). NS: $100 + 50 + 30 + 700 + 90 + 40 + 100 = 1110$, EW: $500 + 100 = 600$. Rubber lahko traja samo dve razdelitvi (nekje okrog 15 minut, ali pa tudi ducat iger (uro in pol)).

Na naslednji strani zgibanke je preglednica z bonusi. Podobno preglednico vidite na igralnih kartah za remi. Tudi remi karte so rdeče in modre iz zgodovinskih razlogov za lažje igranje rubberja.



Slika 1: Navdušen igralec bridža Snoopy.