

Bridž

Úvod

Často slyšíme otázku: "Jak to, že ten bridž má rádo tolik lidí?" Tazatelé jsou většinou lidé, kteří se bridž nikdy sami nenaučili, ale viděli své přátele, kteří jsou pro tuto karetní hru sami zapálení.

Ve skutečnosti není atraktivita této karetní hry vůbec překvapující, protože bridž v sobě spojuje řadu úžasných prvků, jejichž kombinací se stává jedinečným. Posuďte sami alespoň některé z nich:

DOVEDNOST

Hráč, který lépe zvládl techniku bridže, bude vyhrávat častěji, než hráč, který je technicky slabý - bridž je totiž především hra dovednosti. Jeho nároky jsou nemalé, protože vyžaduje logiku, paměť i plánování, a tak uspokojí každého, kdo hledá skutečně komplexní zábavu. Přesto však umí bridž uspokojit každého, kdo je ochoten investovat alespoň trochu svého času při učení.

NÁHODA

Možnost "hry vabank" (sázky na náhodu a následné výhry) je v bridži také přítomna, neboť fenomén štěstí je zastoupen náhodným rozdělením karet každému hráči. Někdy se Vám prostě stane, že dostanete rozdány silné karty a - pokud máte dostatečně vypěstované dovednosti - sklídíte s nimi svoji výhru. Při jiných, méně šťastných příležitostech, budou mít i Vaši soupeři požehnání Bohyně náhody a budou proti Vám držet nezanedbatelnou sílu: pak Vám nezbude, než zkombinovat Vaše dovednosti se všemi silnými kartami, které máte, abyste se pokusili zvrátit porážku ve vítězství. Interakce dovednosti a náhody je jedním z nejatraktivnějších rysů bridže.

LIDSKÝ FAKTOR

Dnes již lze naprogramovat počítač tak, že sehraje slušně partii šachů, ale tentýž počítač by se pravděpodobně nervově zhroutil, kdyby se pokoušel naučit bridž, protože by nikdy nebyl schopen absorbovat "lidský faktor". Schopnost vzít v úvahu vzorce chování Vašich soupeřů je další velmi zajímavý aspekt bridže. Někteří hráči například chronicky nadhodnocují své karty, a tak je ideální vítěznou strategií pomoci jim vylézt co nejvýš na jejich větev a pak jim ji podříznout, zatímco jiní své karty často podhodnocují a těm je pak nejlepší do jejich konání vůbec nezasahovat, aby se neprobudili včas. Zároveň je nesmírně důležitý přístup k vlastnímu partnerovi a porozumění jeho akcí. V bridži Vám partner pomáhá v boji proti dvěma soupeřům, a tak i jeho osobnostní rysy a osobní zvyky hrají pro Vás podstatnou úlohu. V tomto světle je třeba se zachovat jinak oproti agresivnímu partnerovi (který částí proklamuje sílu, kterou nemá) a jinak oproti konzervativnímu partnerovi (který má vždycky nakonec ještě něco tajného v rezervě). S vtipným a chytrým partnerem můžete vytvořit i velmi neobvyklou úspěšnou dražební sekvenci, která by se však s partnerem bez představitosti stala pro Vás pohromou. Bridž se nehraje jen s kartami, ale také s lidmi.

KOMUNIKACE

Bridž představuje úžasně možnosti na poli komunikací. Každý hráč drží třináct karet a existují striktně definovaná pravidla o tom, jak můžete svému partnerovi předávat informace o svém listu. V rámci těchto limitů je na Vás, abyste se pokusili informovat se navzájem s partnerem tak dobře, abyste vytěžili maximum ze spojené síly svých listů.

JEDINEČNOST

V bridži nikdy nenarazíte na totožnou pozici. Důvod je jednoduchý: existuje 53 644 737 765 488 792 839 237 440 000 možných rozložení karet (rozdání), a tak je téměř jisté, že se nikdy v životě nesetkáte se stejným rozdělením dvakrát, i kdybyste hráli každý den. Proto Vám každá pozice nabídne něco jedinečného. (Avšak samozřejmě platí obecné principy užitečné v mnoha situacích, jejichž zvládnutí je nutné k osvojení si bridže.)

Pro výše uvedené důvody a nejen pro ně je bridž oblíbenou hrou milionů lidí na celém světě a je považován za jednu ze dvou nejlepších existujících karetních her. Avšak na rozdíl od svého konkurenta na tomto poli - pokeru - bridž ke své zajímavosti nepotřebuje žádné sázky, což je velmi výhodnou vlastností v době rostoucích cen a daní. V prvním kroku do světa bridže se pojdme podívat na pravidla a procedury, které určují bridž.

Vybavení

BALÍČEK

Bridž se hraje se standardním balíčkem, který obsahuje 52 karet (tedy polovina kanastových nebo žolíkových karet, bez žolíků). Většinou se pro větší pohodlí hraje střídavě se dvěma balíčky, ale pro vlastní hru bohatě postačí jeden. V balíčku najdeme pravidelně zastoupeny čtyři barvy, které mají, podobně jako vojáci v armádě, specifické symboly a hodnoty:

Barva	symbol	hodnota
Piky	♠	nejvyšší
Srdce	♥	druhá nejvyšší
Kára	♦	třetí nejvyšší
Trefy	♣	nejnižší

Podle tohoto řazení říkáme dvěma nejvyšším barvám - tedy pikům a srdcím - *DRAHÉ barvy* a dvěma nižším barvám - kárům a trefům - *LEVNÉ barvy*. Toto dělení je důležité pro fázi hry, které říkáme *dražba* (licitace).

Každá barva obsahuje třináct karet: eso (nejvyšší), král, dáma, kluk (junek, jack), desítka, devítka, osmička, sedmička, šestka, pětka, čtyřka, trojka a dvojka (nejnižší). Každá z těchto výšek se většinou v zápisu zkracuje: A, K, Q, J, 10 (někdy T), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Čtyři nejvyšší karty každé barvy (od esa po kluka) nazýváme *honéry* (z anglického honours). Výška karet jednotlivých barev je důležitá zejména v herní fázi zvané *schrávka*.

Aby byly bridžové záznamy co nejpřehlednější a současně co nejstručnější, používají bridžoví autoři diagramy a standardní zkratky. Proto když budete číst o bridži, najdete nejčastěji pikové eso zapsané jako ♠A, sedmičku károvou jako ♦7, trefového junka jako ♣J, a tak dále. Pokud jeden hráč diagramu drží v pikách eso, krále, desítku a sedmičku, zaznamenáme jeho držení takto: ♠A K 10 7.

LIDÉ

Bridž je hra pro čtyři hráče. Na rozdíl od individualistických disciplín je však bridž hrou partnerskou. Hraje se nejčastěji u čtvercového stolu, kdy naproti Vám sedí Váš partner, a po obou stranách sedí protivníci. V bridžové literatuře se většinou jednotlivé pozice hráčů znázorňují podle světových stran, a tak můžeme říci, že Sever má za partnera Jih, zatímco Východ má za partnera Západ (viz diagram). Zkratky v literatuře najdeme někdy české, ale velmi často anglické (Sever = North, N, Jih = South, S, Západ = West, W, Východ = East, E).

SEVER
(NORTH)

ZÁPAD
(WEST)

VÝCHOD
(EAST)

JIH
(SOUTH)

Zdvihy

Bridžová sehrávka se sestává ze *zdvihů* (lidově štychů). Všichni hráči postupně po směru hodinových ručiček vezmou ze své ruky jednu kartu a položí ji lícem vzhůru doprostřed stolu. Když tak učinili všichni, tvoří hromádka čtyř karet položená na stůl zdvih. Protože má každý hráč v ruce zpočátku 13 karet a jelikož zdvih sestává z jedné karty od každého hráče, v každém rozdání máme třináct zdvihů.

DRAŽBA A SEHRÁVKA

Každé rozdání se uskutečňuje ve dvou hlavních herních fázích: dražba a sehrávka. Během dražby, která přichází na řadu první, se určí, kolik zdvihů která strana musí získat, aby zvítězila. Potom začne sehrávka a každá z hrajících stran (dvojic) se snaží dostat svému závazku. Přestože je sehrávka teprve po dražbě, je nejprve důležité pochopit, jak se získávají zdvihy.

ZÍSKÁVÁNÍ ZDVIHŮ

Hráči, který přidává do zdvihu první kartu, se říká *vynášejíci hráč* (a první karta zdvihu se nazývá *výnos* nebo *vynesená karta*). Vynášejíci hráč může vynést svoji libovolnou kartu. Ostatní hráči jsou však povinni zahrát do zdvihu tu barvu, která byla vynesena (pokud v ní mají alespoň jednu kartu) - v českém karetním slangu "*ctít barvu*" nebo "*přiznat barvu*". Na rozdíl od jiných karetních her však není nutno dávat vyšší kartu - přiznání barvy je jediná povinnost. Pokud však některý hráč nemá vynesenu barvu, může přidat do zdvihu jakoukoli svoji kartu. (Přidaná karta jiné barvy se nazývá *odhoz*.)

Zdvih získává hráč, který přidal nejvyšší kartu vynesené barvy. V sehrávce je výška jednotlivých barev (tedy piky vyšší než trefy) lhostejná - toto dělení je důležité jen pro dražbu. Například:

SEVER

♥ J

ZÁPAD

♥8 výnos

VÝCHOD

♥Q

JIH

♥5

Rozsazení jednotlivých hráčů jsme zaznamenali tradičním způsobem (podle světových stran: Sever, Jih, Západ, Východ). V našem případě získal zdvih Východ, který přidal nejvyšší kartu (dámu) vynesené barvy (srdce). Skutečnost, že existují dvě ještě vyšší karty, než dáma (eso, král), je nepodstatná, protože tyto karty nebyly přidány do tohoto zdvihu.



Ačkoli Sever, Východ i Jih přidali vyšší kartu, než Západ, karta Západu je nejvyšší karta ve vnesené barvě (trefy), a proto bere zdvih Západ! Sever, Východ ani Jih, kteří odhodili jinou barvu, nemají již v ruce ani jeden tref (jinak by museli ctít barvu).

Hráč, který vzal minulý zdvih, vynáší do dalšího zdvihu. V prvním příkladu vyhrál zdvih Východ, a proto by vynášel do dalšího zdvihu. V druhém případě vyhrál zdvih Západ a vynášel by tedy do dalšího zdvihu. Když je určeno, kdo získal zdvih, jeden (kterýkoli) hráč vítězné dvojice srovná všechny čtyři karty tohoto zdvihu do malého balíčku a položí si je lícem dolů k sobě tak, aby nepřekážely další hře. V každém rozdání by měl za dvojici shromážďovat zdvihy vždy jen jeden z partnerů.

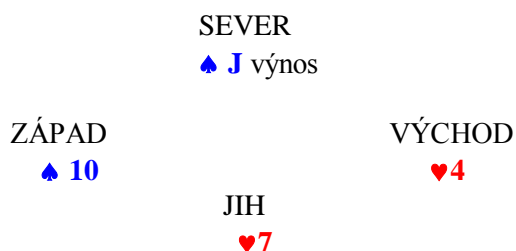
TRUMFY

V mnoha rozdáních bude jedna barva určena jako trumfy. To je nesmírně důležité pro rozhodování, kdo vyhrál zdvih, protože trumfy přebíjejí jakoukoli jinou barvu. Řekněme, že v následujícím příkladu jsou trumfy kára:



Sever bere tento zdvih trumfováním (neboli snapováním) károvou trojkou. Jelikož jsou kára trumfy, tato karta přebíjí jakoukoli kartu jiné barvy, než jsou kára. Nicméně Severu je dovoleno trumfovat (přidat do zdvihu trumf) jen v případě, že nemá v ruce žádné srdce: nikdy nesmí být porušeno pravidlo o přiznání (ctění) barvy. Na druhou stranu hráč není povinen přidat trumf, pokud již nemá vnesenou barvu. Pokud nemáte vnesenou barvu, můžete přidat do zdvihu libovolnou kartu z Vaší ruky.

Teď jeden složitější příklad. Trumfy jsou srdce:



Východ a Jih nemají piky, a proto mohou do tohoto zdvihu přidat trumf. Západ má pik, a proto musí ctít barvu. Tento zdvih vyhrává Jih, jelikož přidat nejvyšší trumf. Ještě jednou připomínáme, že Východ

ani Jih nebyli povinni přidat trumf. Místo trumfu mohli do tohoto zdvihu klidně odhodit tref nebo káro. Tím by se však zároveň vzdali jakékoli naděje na vítězství v tomto zdvihu.

Jelikož jakýkoli trumf (i dvojka) přebíjí jakoukoli kartu jiné barvy, jsou trumfy něco jako peníze v banku: každý je chce mít. Pokud máte na ruce hodně kár, určitě by se Vám líbilo prosadit, aby byly trumfy právě kára. Pokud držíte hodně piků, budete chtít, aby trumfy byly piky, atd. Pokud máte hodně vysokých karet, ale v žádné barvě nemáte vyšší počet karet (nemáte dlouhou barvu), mohla by existence trumfově barvy pomáhat soupeřům proti Vám, a proto byste nejraději viděli, aby trumfová barva nebyla žádná (aby se hrálo bez trumfů). Je však přirozené brát v úvahu také postoj Vašeho partnera, který také drží třináct karet: Vaše dlouhá barva nemusí být jeho nejdelší barvou, a proto nemusí být z hlediska Vašeho páru ideální trumfovou barvou. Navíc do toho také mají právo mluvit Vaši soupeři, kteří se jistě budou snažit prosadit svoji dlouhou barvu jako trumfovou. Výběr barvy závazku je jedním z hlavních rysů dražby (neboli licitace), ke které nyní obrátíme svoji pozornost.

Dražba

V jednom rozdání může být trumfovou jen jedna barva a právo k určení, která barva to bude (nebo jestli se bude hrát bez trumfů) získá ta strana, která je ochotna se zavázat k nejvyššímu závazku z hlediska počtu uhraných zdvihů. Během dražby si partneři vyměňují informace, aby se sjednotili na optimální úrovni dvou aspektů:

1. KOLIK DRAŽIT

Výsledek každého rozdání se hodnotí podle počtu zdvihů, které jednotlivé páry získaly. Jestliže se jedna dvojice zaváže během dražby, že uhráje určitý počet zdvihů, a je úspěšná, jsou jí přiděleny body. Pokud nevezme tolik zdvihů, kolik se zavázala, prohrává a body dostávají soupeři. Pro zamezení extrémní opatrnosti jsou za vyšší (a tedy riskantnější) závazky udělovány mnohem vyšší odměny než za závazky malé. Proto je úkolem dražby popsat potenciál brání zdvihů jednotlivých listů páru, aby se dvojice nezavázala k nesplnitelnému závazku (a byla potrestána trestnými body, které obdrží soupeři) ani nepromeškala lukrativní příležitost vysokého závazku, když drží značnou sílu.

2. CO DRAŽIT

Informace vyměňované mezi partnery během dražby pomohou páru také určit, zda by bylo výhodnější hrát ve hře s trumfy (a kterou barvou) anebo bez trumfů.

Abyste vůbec mohli zadražit, musíte nabídnout, že uhradíte víc zdvihů, než soupeři. Jinými slovy minimální hláška v dražbě slibuje vzít sedm z celkového počtu třinácti zdvihů (z čehož prvním šesti se říká "kniha" a nepočítají se do nabízené cifry). Například pokud dražíte "jeden tref" (1♣ v dražebním diagramu), slibujete vzít sedm zdvihů, pokud trumfy budou trefy (kniha šesti základních zdvihů plus jeden nabízený). Dražíte-li čtyři piky (4♠), budete muset pro splnění uhrát deset zdvihů (kniha šesti plus čtyři nabízené). Jestliže nabízíte dva bez trumfů (2BT), bude se po Vás chtít k vítězství osm zdvihů, přičemž žádná barva nebude určena jako trumf (šest zdvihů kniha plus dva). V každém z výše uvedených případů bude Vaše dvojice odměněna, pokud slibu dostojí a penalizována, pokud nedostojí. Maximálně lze dražit na sedmém stupni (kniha šesti plus sedm zdvihů), protože více jak třináct zdvihů nelze uhrát (například hláška 7♦ by slibovala vzít všechny zdvihy, pokud budou trumfy kára).

Rozdávající (dealer) začíná dražbu první hláškou a může, pokud chce, nabídnout jakoukoli hlášku od jedné do sedmi v jedné z barev nebo bez trumfů. Pokud nechce nabízet nic, může se vzdát v tomto kole nabídky a pasovat (říci "pas"). Řekněme, že sedíte na jihu a Východ, soupeř po Vaší pravici, je rozdávající. Východ má velmi málo vysokých karet, a proto nechce pobízet Západ do jakéhokoli závazku za jejich stranu - tedy pasuje. Dražba se posouvá po směru hodinových ručiček kolem stolu, takže nyní je řada na Vás. Představme si, že držíte v ruce slibné množství vysokých karet a k tomu ještě hodně karet v srdcích, a proto jistě budete chtít svého partnera (Sever) informovat, že je pro Vaši stranu

nadějně pokusit se o nějaký závazek, snad v srdcích. Proto řeknete svoji hlášku "jedno srdce" (první hláška, která není pas, se nazývá zahájení). Pokud už by nikdo jiný nenabídl vyšší závazek (všichni by už jen pasovali), bylo by vaším úkolem uhrát sedm zdvihů, přičemž trumfy by byly srdce.

Nyní je dražba na Západu. Západ může pasovat anebo vstoupit do dražby, což však znamená, že musí nabídnout vyšší hlášku, než byla Vaše předchozí (jedno srdce) - přesně jako v obchodní aukci. Aby nabídl vyšší hlášku, může nabídnout (a) že jejich dvojice uhraje vyšší počet zdvihů (b) nebo že uhraje jejich dvojice stejný počet zdvihů, jako jste nabídl Vy (sedm), ale ve vyšší barvě. Nejvyšší nabídkou na určité úrovni je hra bez trumfů, pořadí barev už jsme zmiňovali dříve: nejnižší jsou trefy, potom kára, srdce a nakonec piky. Proto Západ v našem příkladu musí nabídnout minimálně jeden pik (jelikož piky jsou vyšší barva než srdce, je vyšší hláška v pikách na stejné úrovni - tedy při stejném počtu slibovaných zdvihů). To, že stačí Západu nabídnout jeden pik, neznamená, že nemůže nabídnout dva piky, tři piky nebo jakoukoli jinou vyšší hlášku.

Podobně může Západ nabídnout "jeden bez trumfů", neboť hláška bez trumfů je na stejné úrovni nejvyšší. Stejně tak může Západ dražít dva bez trumfů, tři bez trumfů, a tak dále až po sedm bez trumfů. Západ však nesmí nabídnout jeden tref ani jedno káro (a samozřejmě ani jedno srdce). Kára i trefy jsou nižší barvy, než srdce, a proto by Západ musel nabídnout některou z těchto barev až na druhém stupni. Vidíme, že všech 35 možných hlášek v bridžové dražbě má své relativní pořadí. Nejnižší hláškou je jeden tref, následuje jedno káro, jedno srdce, jeden pik, jeden bez trumfů, dva trefy, dvě kára, dvě srdce, atd. Nejvyšší nabídkou je sedm bez trumfů, druhou nejvyšší je sedm piků, třetí nejvyšší sedm srdcí, atd. Pokud chcete vstoupit do dražby, musíte nabídnout vyšší nabídku, než poslední předchozí (i kdyby byla od Vašeho partnera).

Předpokládejme, že se v našem příkladu Západ rozhodne dražít trefy po Vašem zahájení jedním srdcem. Musí tedy nabídnout trefy na minimálně druhém stupni a řekněme, že zadraží "dva trefy" (kdyby Západ chtěl, mohl samozřejmě pasovat).

Teď je řada na Severu, který draží dvě srdce. To je po dvou trefech Západu legální nabídka, protože srdce jsou vyšší než trefy. A protože Vy jste první, kdo dražil srdce, říkáme, že Sever (Váš partner) *zvedl srdce*.

Východ se rozhodl dražít kára, ale protože už nemůže dražít ani jedno káro ani dvě kára (obě tyto hlášky už byly prelicitovány), nabídne Východ tři kára. Východ smí dražít, i když poprvé pasoval - každý hráč se může kdykoli zapojit do dražby, i když někdy předtím pasoval.

Prozatím můžeme hlášky sumarizovat do následujícího konvenčního zápisu:

VÝCHOD	JIH	ZÁPAD	SEVER
Pas	1♥	2♣	2♥
3♦			

V tuto chvíli je na místě poznamenat, že není dovoleno doprovázet hlášky při dražbě jakýmikoli dalšími komentáři. Nesmí se říkat "Já pasuji" nebo "nabízím pár trefů". Je nutné nabízet pouze oficiální dražební nabídky: "pas", "dva trefy", "tři bez trumfů", a tak dále.

Jiný příklad dražby:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	Pas	1♦	1♥
3♣	Pas	3♠	Pas
3BT	Pas	Pas	Pas

Jih je dealer a nemá zájem dražit, proto pasuje. Západ také pasuje a Sever zahazuje jedním kárem. Východ draží jedno srdce, což je dovoleno, protože srdce jsou vyšší barva, než kára. Jih nyní chce dražit trefy, ale nemůže dražit jeden tref, protože trefy jsou nižší barva, než srdce. Hláška dva trefy by byla možná, ale Jih se rozhodne dražit tři trefy. (Jelikož Jih dražil více, než bylo nutné, říká se, že *skočil v trefech* a jeho hláška se nazývá *hláška skokem* nebo *skok*) Západ pasuje, Sever draží tři piky, Východ pasuje a Jih draží tři bez trumfů (což je možné, protože hra bez trumfů je vždy nejvyšší na stejném stupni). Západ, Sever i Východ pasují, čímž dražba končí. Bylo by velmi nudné, kdyby dražba pokračovala dále a všichni hráči dokola pasovali. Proto dražba končí vždy, když za sebou přijdou tři pasy. Existuje jediná výjimka:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	Pas	Pas	

Jih (dealer), Západ i Sever pasují. Kdyby bylo aplikováno pravidlo o třech pasech za sebou, Východ by se vůbec nedostal k dražbě, což by nebylo spravedlivé. Každý hráč má nárok na možnost dražit, a proto má pravidlo tři pasů tuto jednu výjimku. Pokud i Východ bude pasovat, dražba končí. Protože nikdo nenabídl žádný závazek, rozdání skončilo (říká se, že bylo propasováno) a začíná se rozdávat do další hry. Jestliže se Východ rozhodne dražit, dražba pokračuje běžným způsobem (jako kdyby zahájil kterýkoli jiný hráč) a skončí nakonec klasicky třemi pasy.

Poslední hláška v dražbě se nazývá *konečný závazek*. V předminulém příkladu (kdy Jih nabídl tři bez trumfů a všichni dále pasovali) je konečným závazkem tři bez trumfů a Sever-Jih se tím zavázali, že vezmou devět zdvihů, když žádná barva není stanovena jako trumf. V tomto bodě se jeden hráč páru, který vyhrál dražbu, stává *hlavním hráčem* (anglicky *declarer*) a padá tak na něho zodpovědnost pokusit se splnit společný závazek. Jeho partner od této chvíle přestává být aktivním, stává se z něho *tichý hráč* neboli *stůl* (anglicky *dummy*). Hlavním hráčem se stává vždy ten hráč vítězného páru, který poprvé v dražbě jmenoval barvu konečného závazku (nebo hru bez trumfů). V případě výše zmíněného závazku tři bez trumfů je hlavním hráčem Jih, protože za linku Sever-Jih první jmenoval v dražbě hru bez trumfů. Další příklady:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1♠	Pas	2♠	Pas
Pas	Pas	Pas	

Závazek je dva piky (Sever-Jih se zavázali, že vezmou osm zdvihů, trumfy jsou piky). Jih, jenž první zmínil piky, je hlavním hráčem, Sever se stane tichým hráčem. (pro určení hlavního a tichého hráče je nepodstatné, který z partnerů učinil konečnou nabídku)

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	1♥	2♣	2♦
Pas	3♦	Pas	3♥
Pas	4♥	Pas	Pas
Pas			

Závazek jsou čtyři srdce. Západ je hlavní hráč, Východ je tichý hráč (stůl).

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1 ♦	1BT	Pas	2 ♦
Pas	Pas	Pas	

Konečný závazek jsou dvě kára. Východ je hlavní hráč, Západ je stůl. Skutečnost, že Jih dražil první kára, je nepodstatná, protože Jih není členem linky (páru), která vydražila konečný závazek.

KONTRA A REKONTRA

Existují ještě dvě hlášky, které jsme zatím neprobírali. Jestliže poslední hláška (kromě pasu) byla učiněna jedním ze soupeřů, můžete jeho hlášku kontrovat (zadražíte "kontra", anglicky double ve smyslu zdvojnásobují sázky) ve chvíli, kdy je dražba na Vás (místo své vlastní jiné dražby). Například:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1 ♥	2 ♦	kontra	

Jelikož byla poslední hláška (dvě kára) učiněna Západem, jeho soupeř (Sever) může kontrovat. Jestliže po kontra následují tři pasy, je konečným závazkem dvě kára s kontra. Efekt kontra je ve zvýšení bodové odměny za vítězství v tomto rozdání (Východ-Západ dostanou větší počet trestných bodů, pokud svému závazku - osm zdvihů, trumfy kára - nedostojí, ale dostanou vyšší odměnu, pokud ho splní). Pokud však po kontra kdokoli draží dál, efekt kontra se ruší. Další příklad:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	1 ♦	Pas	1 ♥
Pas	2 ♦	Pas	Pas
Kontra	3 ♦	Pas	Pas
Pas			

Jih nemůže kontrovat jedno káro. Kontra se vztahuje jen na hlášku, která byla učiněna přímo před kontrem, a jedno srdce Východu definitivně Jihu znemožňuje kontrovat jedno káro. (Jih však může, pokud chce, kontrovat jedno srdce) Později Jih okontruje dvě kára, protože mu v tom tentokrát nic nebrání. V našem případě nakonec jsou konečným závazkem tři kára (bez kontra), kde Západ je hlavní hráč. Západ dražil tři kára, a i když je to tatáž barva, kterou předtím Jih kontroval, neplatí ono kontra na hlášku tři kára: Jih musí znovu hlásit kontra, pokud chce hrát kontrovaná tři kára. Představme si následující sekvenci:

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	4 ♥	4 ♠	Pas
?			

Jelikož byla poslední hláška učiněna partnerem, Jih nemůže kontrovat. Kdyby byl Sever pasoval, Jih by mohl okontrovat čtyři srdce Západu.

Když jedna dvojice kontrovala hlášku soupeřů a nenásledovaly žádné další hlášky než pas, může druhá dvojice (ta, jejíž závazek byl kontrován) *rekontrovat*. Pokud po rekontra následují tři pasy, zvedá se odměna za splnění a pokuta za nesplnění závazku ještě více, než v případě pouhého kontra.

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	1 ♦	1 ♠	Kontra

Pas	Pas	Rekontra	Pas
Pas	Pas		

Po kontra, které hlásil Východ, může jak Jih, tak Sever rekontrovat. (Západ nemůže, protože to byl jeho partner, kdo kontroval). Sever se rozhodl využít své možnosti k rekontrování, a tak je konečný závazek jeden pik rekontra, hlavním hráčem je Sever.

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1 ♠	Kontra	Pas	2 ♦
2 ♠	Kontra	Rekontra	3 ♦
Pas	Pas	3 ♠	Pas
Pas	Pas		

Po kontra Západu na jeden pik mohl Sever rekontrovat, ale rozhodl se pasovat. Jih však nemůže rekontrovat, protože Východ zasáhl do dražby hláškou dvě kára, která ruší kontra na závazek jeden pik. Jih může kontrovat dvě kára, pasovat nebo učinit vyšší nabídku. V našem diagramu se Jih rozhodl dražit dva piky. Západ kontruje, Sever rekontruje a Východ draží tři kára, jimiž ruší efekt předchozího kontra i rekontra. Jih se nakonec stává vydražitelem konečného závazku tři piky (nekontrovaného).

Na rozdíl od jiných her, kde existuje kontrování (česky slangově "flekování"), není počet konter neomezený. Ve skutečnosti lze užít na jeden závazek jen jedno kontra a jedno rekontra. Závazek tedy může skončit nekontrovan, kontrovan nebo rekontrovan.

Manše, slemy a rabry

Jednotka hry v bridži se nazývá rabr (z anglického rubber). Rabr končí ve chvíli, když jedna strana dosáhla dvou her (manší). Tato strana pak dostává speciální odměnu (bonus).

Cílem obou párů je dosáhnout co nejvíce bodů. Jedna z nejlepších cest, jak toho docílit, je skórovat dvě manše dříve než soupeři. Tím Vaše strana dostává bonus za rabr a i když vítězství v rabru ještě samo o sobě negarantuje, že máte více bodů než soupeři, většinou tomu tak je. (Normální bridžová seance sestává z více rabrů.)

Jelikož primárním cílem je získat bonus za rabr, je velmi důležité skórovat manši, kdykoli je to možné. Manši získáte tehdy, když vydražíte a splníte závazek s odměnou za zdvihy ve výši 100 a více bodů. (Toho můžete dosáhnout v jednom nebo i kumulativně v několika rozdáních) Odměna za zdvihy (pouze u splněného závazku) záleží na počtu uhraných zdvihů (nad knihu, tedy nad šest zdvihů). Odměny za zdvihy jsou různé u různých barev závazků:

Barva závazku	Odměna za zdvihy nad knihu
Bez trumfů	40 za první, 30 za každý další
Drahé barvy (piky nebo srdce)	30 za každý zdvih
Levné barvy	20 za každý zdvih

Představme si, například, že Vaše strana draží jeden bez trumfů (to znamená, že se zavazujete bez trumfů uhrát sedm zdvihů) a splníte svůj závazek. Splnili jste tedy jeden zdvih nad knihu šesti zdvihů a dostáváte 40 bodů do manše. Kdybyste dražili a uhráli dva bez trumfů (tedy vzali osm zdvihů), skórovali byste 70 bodů (40 plus 30). A pokud dražíte a uhradíte tři bez trumfů, dostáváte 100 bodů (40 plus 30 plus 30), takže vidíme, že lze uhrát manši (neboli hru) v jednom jediném rozdání!

Jelikož vydražení a uhrání tří bez trumfů znamená hraní celé hry (manše), říkáme třem bez *trumfů celoherní závazek*. Celoherní jsou samozřejmě i všechny vyšší závazky bez trumfů, protože i v nich se dá skórovat 100 a více bodů. Přesto však platí, že i vydražení a uhrání sedmi bez trumfů znamená jen

jednu manši (hru), přestože je odměna za takový závazek 220 bodů. K uhrání druhé hry začínáte s čistým skóre teprve po skórování první.

Další celoherní závazky jsou čtyři piky, čtyři srdce, pět kár, pět trefů a všechny vyšší závazky v těchto barvách. Všimněte si, že čtyři piky skórují 120 bodů (oproti pouhým 90 za tři piky) a pět kár skóruje 100 bodů (v porovnání s pouhými 80 body za čtyři kára).

I když nemůžete skórovat manši (hru) v jednom rozdání, můžete si zapsat *částečný závazek*. Řekněme, že v prvním rozdání vydražíte a uhradíte dva piky, za něž získáte 60 bodů. Nyní už Vám k celé manši stačí 40 bodů, takže Vám stačí vydražit jeden bez trumfů, dva piky, dvě srdce, dvě kára, dva trefy nebo jakýkoli vyšší závazek. Avšak jakmile uhráje v tuto chvíli manši soupeř, částečné skóre se Vám maže - nepřenáší se do další hry. Jakmile jedna strana uhráje manši, začínají v dalším rozdání obě strany od nuly.

SLEMY

Jedna z nejméně atraktivních věcí v bridži jsou slemy (anglicky slam). Slemy v sobě spojují možnost velmi vysokých bodových zisků a velké riziko.

Jestliže vydražíte a uhradíte dvanáct zdvihů (šest bez trumfů, šest piků, šest srdcí, šest kár nebo šest trefů), splnili jste malý slem (anglicky small slam). Pokud vydražíte a uhradíte třináct zdvihů (sedm bez trumfů, sedm piků, sedm srdcí, sedm kár nebo sedm trefů), splnili jste velký slem (anglicky grand slam). Jakýkoli slemový závazek je samozřejmě současně celoherním závazkem. Za slemové závazky jsou samozřejmě vysoké odměny, ale je třeba si uvědomit, že jsou vyváženy podstatnými riziky. Pokud vydražíte šest bez trumfů a seberete jen jedenáct zdvihů, nesplnili jste závazek a platíte pokutové body soupeřům. A nejen to. Kdybyste při tomtéž rozdání zastavili licitaci ve třech bez trumfů a uhráli jedenáct zdvihů, skórovali byste manši. Proto licitací slemu současně riskujete bonus za (většinou) jistou manši. Tento moment přidává bridži na zajímavosti.

Penalizace za nesplnění závazku

Nesplněný závazek	V první hře – bez kontra	V první hře – s kontrem	Ve druhé hře – bez kontra	Ve druhé hře – s kontrem
-1	50	100	100	200
-2	100	300	200	500
-3	150	500	300	800
-4	200	800	400	1100
-5	250	1100	500	1400
-6	300	1400	600	1700

Sehrávka

Jakmile skončí dražba a je určen konečný závazek, hráč po levici hlavního hráče provede výnos (vybere jednu svoji kartu a položí ji doprostřed stolu lícem vzhůru). Poté tichý hráč (stůl, dummy) položí všechny své karty před sebe na stůl lícem vzhůru, přičemž je seřadí do sloupců podle barev. Trumfy se standardně pokládají vlevo z pohledu hlavního hráče. Tím je úloha tichého hráče v tomto rozdání skončena, protože hlavní hráč nyní ovládá a hraje z obou listů (svého i tichého hráče).

Po prostudování karet stolu a stanovení plánu sehrávky přidá hlavní hráč kartu z listu stolu (i tichý hráč musí samozřejmě ctít barvu). Poté přidá do prvního zdvihu hráč po pravici hlavního hráče a nakonec přidá ze svého listu kartu hlavní hráč. Tím je první zdvih kompletní. Určí se vítěz zdvihu (tedy hráč, který do něho přiložil nejvyšší kartu vynesené barvy anebo nejvyšší trumf), zdvih sebere jeden z vítězné dvojice (za linku hlavního hráče je to vždy hlavní hráč) a vítěz zdvihu vynáší do dalšího zdvihu. Pokud

zdvih vyhrál tichý hráč, vynáší se další karta z jeho listu (Která karta to bude, o tom rozhoduje hlavní hráč. Hlavní hráč však nemůže určovat, z kterého z listů se bude vynášet - vždy je tomu tak, že vynáší vítěz předešlého zdvihu). Hra tak pokračuje všemi třinácti zdvihy. Hlavní hráč se snaží uhrát (minimálně) tolik zdvihů, kolik je jeho závazek, obránci se mu to snaží překazit. Když je odehráno všech 13 zdvihů, sehrávka končí (přirozeně, protože už nikdo nemá v ruce žádné karty) a určí se výsledné skóre proběhlého rozdání.

Etiketa

Pravidla, která upravují chování u bridže, jsou velmi důležitá. Každému nováčkovi vřele doporučujeme, aby je bral za stejně důležité, jako vlastní herní pravidla. Nezřídka se totiž stane, že si začátečník nevědomky vypěstuje návyky, které jsou neetické nebo (z turnajového pohledu) nelegální. Z toho pak může pramenit rozlada nebo i vážný spor, když takový hráč zasedne proti zkušenějším soupeřům nebo dokonce k soutěži. (Nezavrhujte, prosím, myšlenku turnajového bridže. Existuje celá řada soutěží speciálně připravovaných pouze pro začátečníky a bridžové kluby samy mají velký zájem na organizaci a podpoře takovýchto akcí. Proto je ve skutečnosti velmi pravděpodobné, že si většina nováčků dříve či později otestuje své získané dovednosti na nějakém turnaji.) Principy správného chování a vystupování u bridže jsou mnohem, mnohem jednodušší než bridžová pravidla. Jakmile je někdo absorbuje hned na začátku (a nevypěstuje si tedy některé špatné návyky), nemůže se v této oblasti již nikdy později setkat se žádnými problémy. Většina zákonů bridže lze v podstatě shrnout v následujícím odstavci:

Komunikace (výměna informací) mezi partnery je možná jen jejich hláškami v dražbě a přidanými kartami do zdvihů. Není dovoleno užívat jakýchkoli otázek, posuňků nebo komentářů, které by mohly partnerovi donést jakékoli informace. Stejně tak není dovoleno užívat jakýchkoli speciálních výrazů nebo frází, důrazů, výrazů obličeje, rychlosti nebo váhání, které by mohly partnerovi předat nějakou informaci. Zároveň by každý hráč měl takovéto věci ignorovat, pokud je činí jeho partner a neměl by se jimi nechat ovlivnit při dražbě ani sehrávce.

Zkušení hráči z drtivé většiny akceptují začátečnické omyly, avšak trvalé a závažné porušování jakýchkoli pravidel v jakékoli lidské činnosti má vždy pro jedince velmi neblahé následky. Proto uvádíme příklady prohřešků, kterým by se měl každý snažit vyhnout:

NEZAVÁDĚJTE DO DRAŽBY JINÁ SLOVA ČI FRÁZE

Není dovoleno používat hlášku "tref" místo "jeden tref", a to ani v případě, že nemáte s partnerem tajnou dohodu, co který tvar této hlášky znamená. Není dovoleno říkat "dvě karo" místo "dvě kára", "jeden kár" místo "jedno srdce", apod. Nelze říkat "Tři srdce okontruji" místo "kontra", apod. není dovoleno ani si nijak stěžovat na svoji kartu (v soutěžním bridži se většinou draží s pomocí tzv. bidding boxů, takže slovní dražba již téměř vymizela).

NEMĚŇTE RYCHLOST SVÝCH AKCÍ

Typické porušení pravidel se stává ve chvíli, kdy někdo velmi rychle kontruje závazek soupeřů. Partner kontrujícího samozřejmě nesmí získat ani náznak informace o optimismu kontrujícího. Stejně nepřipustné je zbytečně dlouhé váhání před kontrováním. Některým zaváháním se nevyhneme, protože bridž je komplexní hra, která přináší ve svém průběhu problémy k řešení, ale je nutné se snažit ve většině případů udržet rozumně stejné tempo hry. Proto posečkejte jednu dvě sekundy i tehdy, když nemáte vůbec nad čím přemýšlet - Vaše rozhodnutí je jednoznačné.

NEBERTE PŘI SVÉM ROZHODOVÁNÍ V ÚVAHU RYCHLOST HLÁŠEK VAŠEHO PARTNERA NEBO JEHO PŘIDÁNÍ DO ZDVIHU

Jestliže Váš partner dlouho váhá a nakonec pasuje, je zřejmé, že váhá nad nějakými hodnotami (nic jiného k přemýšlení v tu chvíli nemůže mít). Avšak Vy jste eticky povinni jednat ve Vašich akcích tak, jako by partner pasoval plynule. Je důležité si uvědomit, že i když je vhodné snažit se zachovávat stejné tempo při všech akcích, není nic nepatřičného nad přemýšlením, pokud k němu máte důvod. Je však potom nepatřičné, pokud partner využije dlouhého přemýšlení svého partnera k nějaké jinak neobvyklé akci. Hráči, kteří takovýchto nedovolených výhod využívají (a například pokračují v licitaci s chabými hodnotami ve vlastních kartách po partnerově dlouhém váhání, protože u něho očekávají zatím v licitaci neodhalenou sílu), si zaslouží postih a většinou se jim ho také dostane.

ZDRŽTE SE EMOCIÁLNÍCH GEST

Někdy můžete mít nutkání uhodit kartami o stůl, pokud se Vám nelíbí partnerova dražba, nebo dražit hlasitým, nazlobeným hlasem, pokud máte pocit, že Vaši dvojici žene partnerova dražba do "dražební nehody", ale je třeba takovému nutkání odolat. A stejně se na druhou stranu vyhněte jakýmkoli souhlasným nebo veselým gestům, pokud se Vám dražba Vašeho partnera zamlouvá. Snažte se udržet neutrální výraz.

ZDRŽTE SE KOMENTÁŘŮ, KTERÉ BY MĚLY VLIV NA PRŮBEH HRY

Bridž by byl velmi suchý, kdyby se všichni u něho jen mračili na svůj list a ozývalo se jen "pas", "tři trefy", a tak dále. Určitě se se svým partnerem i se soupeři budete rádi vyměňovat komentáře a jinou konverzaci, ale dbejte vždy na to, aby Vaše komentáře nemohly ovlivnit hru. Je například neetické zeptat se: "Vy jste dražil kára, že?", když chcete svému partnerovi připomenout, že by měl vynést kára.

NEPŘEDSTÍREJTE, ŽE NAD NĚČÍM PŘEMÝŠLÍTE, JEN ABYSTE ZMÁTILI PROTIVNÍKA

Jestliže soupeř vynesl kárové eso a vaši jedinou kartou v této barvě je sedmička, nemáte nad čím přemýšlet: musíte ctít barvu, a proto je neetické zaváhat a tím protivníkovi vsugerovat představu, že jste měli na výběr mezi více možnostmi (a tedy že máte více kár v ruce). Hrajte ve stabilním tempu.

Stručně řečeno, předávejte a přijímejte na Vaší lince jen legální informace a nic jiného. Nemůžeme si dovolit Vás nijak nutit k dodržování etických pravidel, ale je jisté, že jejich dodržováním se stanete hráči, kteří budou vítáni v každé bridžové společnosti.

Souhrn

- I. Balíček
 1. Obsahuje 52 karet, čtyři barvy po třinácti kartách.
 2. Pořadí barev (podle licitační důležitosti): piky (nejvyšší), srdce, kára, trefy (nejnižší).
 3. Výška karet (platí v sehrávce): A (nejvyšší), K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 (nejnižší).
- I. Příprava

1. Snímání pro výběr partnerů
2. Hráč, který sejmul nejvyšší kartu, si vybírá, kde bude sedět a stává se prvním rozdávajícím. Hráč po jeho levici zamíchá karty, hráč po dealerově pravici snímá. První karta se rozdává hráči po levici dealera a dále po směru hodinových ručiček. (Hráči by si neměli rozdávané karty odebírat, dokud nejsou všechny rozdané). Partner rozdávajícího míchá druhý balíček (pokud hrajete střídavě se dvěma balíčky) a po zamíchání (které končí současně s koncem rozdávání) ho položí po své pravici (tedy po levici příštího rozdávajícího).

I. Dražba

1. Účel:
 - Určit kolik (na kterém dražebním stupni) má být konečný závazek
 - Určit trumfy (která barva bude trumf anebo zda se bude hrát bez trumfů)
1. Možné dražební akce:
 - Hláška (nabídka 1 až 7 ve spojení s kteroukoli barvou nebo bez trumfů)
 - Pas
 - Kontra (pokud předchodí hlášku dražil soupeř, vztahuje se jen k předešlé hlášce, další hláška všechna předchodí kontra ruší)
 - Rekontra (jen pokud některý ze soupeřů naposledy kontroval a po jeho kontra nezazněly žádné jiné nabídky). Po rekontru nelze již dále (výše) rekontrovat.
1. Význam hlášek: jakákoli nabídka nabízí šest zdvihů (knihu) plus jmenovaný počet zdvihů.
2. Procedura
 - Dealer draží první, dále dražba pokračuje po směru hodinových ručiček
 - Každá nabídka musí být vyšší, než byla nabídka předchozí (Hláška je vyšší, pokud nabízí vyšší počet zdvihů anebo pokud nabízí stejný počet zdvihů jako hláška předchozí, ale ve vyšší barvě.)
 - Dražba končí po třech pasech přímo za sebou (Výjimka: všichni musí dostat příležitost dražit).
1. Celoherní závazek: tři bez trumfů, čtyři piky, čtyři srdce, pět kár, pět trefů nebo jakékoli vyšší závazky v daných barvách než tyto.
2. Malý slem: závazek na šestém stupni v jakékoli barvě nebo bez trumfů
3. Velký slem: závazek na sedmém stupni v jakékoli barvě nebo bez trumfů
4. Konečný závazek: poslední nabídka v dražbě následovaná třemi pasy

I. Sehrávka

1. Účel:
 - Hlavní hráč se pokouší splnit závazek, který vydražila jeho linka.
 - Obránci se pokoušejí zabránit hlavnímu hráči ve splnění jeho závazku.
1. Zdvihy:
 - Každý hráč položí postupně (po směru hodinových ručiček) doprostřed stolu jednu kartu. Tyto čtyři karty tvoří zdvih. První karta ve zdvihu se nazývá výnos.
 - Hráči musí ctít barvu (pokud hráč má v ruce kartu vynášené barvy, musí ji přidat do zdvihu), pokud mohou. Pokud nemá hráč vynášenou barvu, může přidat do zdvihu libovolnou kartu. Vynášet se může libovolná karta.

- Zdvih vyhrává nejvyšší karta vnesené barvy (pokud nebyl do zdvihu přidán trumf).
- Trumfy přebíjejí jakoukoli kartu jiné než trumfové barvy.
- Nejvyšší přidáný trumf bere zdvih. Není povinné přidávat trumf, pokud hráč nemá vnesenou barvu.

1. Procedurální otázky:

- Hlavní hráč je hráč páru vydražitelů, který nabídl barvu konečného závazku jako první.
- Tichý hráč je partner hlavního hráče.
- Vynáší vždy hráč po levici hlavního hráče.
- Vynést se smí jakákoli karta. Po prvním výnosu položí tichý hráč všechny své karty na stůl (seřazené podle barev a velikostí, pokud jsou trumfy, dá je na levou stranu z pohledu hlavního hráče). Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Hráč, který vyhrál předešlý zdvih, vynáší do příštího zdvihu. Z každého páru jeden hráč střádá vítězné zdvihy své strany - lícem dolů.

I. Etiketa

Hráči smí spolu komunikovat jen hláškami a při kládáním karet do zdvihů. Je striktně zakázáno předávat informace jakoukoli z následujících možností nebo využívat takto získaných informací:

1. Důraznost dražby nebo zahrání
2. Rychlost nebo pomalost dražby nebo zahrání
3. Poznámky, otázky, gesta, posuňky, výraz tváře, pohledy.
4. Speciální formulace a slovní obraty během dražby.

Závěrečný kviz

Tento kviz by Vám měl pomoci otestovat si a procvičit získané znalosti. Pokud většinu věcí zodpovíte správně, pokračujte dál. Pokud uděláte chybu, nalistujte si příslušnou pasáž a znova si daný problém prostudujte. A nestyďte se za chybné odpovědi. Nestyďte se za to, že se musíte vracet k textu. Bridž je velmi pravděpodobně nejtěžší ze světových oblíbených aktivit a pro budování vysoké stavby je vždy zapotřebí velmi pevných základů. Kviz by Vám měl pomoci ve vyhodnocování pokroků a stanovení tempa dalšího studia.

1. Seřad'te následující hlášky od nejvyšší po nejnižší: pět srdcí, sedm bez trumfů, jeden pik, tři kára, pět trefů, jeden bez trumfů, dvě kára, pět bez trumfů, sedm piků, jedno srdce, tři trefy.
2. Pokud Jih drží všechny kárové honéry, Západ všechny trefové honéry, Sever všechny pikové honéry a Východ všechny srdcové honéry, které karty má na ruce který z hráčů?
3. (a) Kdo rozdává do prvního rozdání? (b) Kdo rozdává v druhém rozdání? (c) Komu se rozdává první karta? (U koho se začíná rozdávat?)
4. Utříd'te správně následující list: ♠J, ♥J, ♣5, ♣8, ♠A, ♥10, ♠K, ♠7, ♣4, ♥Q, ♦9, ♠6, ♥2.
5. Jih zahájí dražbu jedním pikem a Západ nabídne dvě kára. (a) Které akce může nyní Sever dražit? (b) Smí Sever pasovat? (c) Smí Sever kontrovat? (d) Smí Sever rekontrovat?
6. Dražba probíhá podle následujícího diagramu. Jaké hlášky (akce) může Západ učinit?

JIH ZÁPAD SEVER VÝCHOD

Pas Pas Pas 3♣
 Kontra ?

7. Určete konečný závazek, hlavního hráče, tichého hráče, hráče, který bude vynášejícím do prvního zdvihu a počet zdvihů, které musí hlavní hráč (minimálně) uhrát, aby splnil svůj závazek.

a)

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1BT	Pas	3BT	Pas
pas	pas		

b)

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	1♥	Pas	3♥
Pas	4♥	Pas	Pas
Pas			

c)

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1♥	2♣	2♦	3♣
Kontra	Pas	Pas	Pas

d)

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
1♥	Pas	2♥	Pas

e)

JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
Pas	Pas	1♥	Kontra
Rekontra	2♣	Pas	Pas
2♥	Pas	Pas	Pas

8. U každého z následujících zdvihů určete, kdo v něm zvítězil (a tedy ho bere) a kdo vynáší do dalšího zdvihu:

	Závazek	JIH	ZÁPAD	SEVER	VÝCHOD
a)	3♣	♦6 výnos	♦8	♦K	♦5
b)	4♥	♥2	♣K výnos	♣5	♣7
c)	2♠	♣4	♦J výnos	♦6	♥Q
d)	3BT	♥Q	♠10	♦4 výnos	♣8
e)	4♥	♥6	♥8 výnos	♠9	♣Q

9. Pokuste se shrnout jednou větou pravidla bridžové etikety.

10. Určete u všech následujících závazků (dva trefy, jeden bez trumfů, šest srdcí, čtyři piky, pět kár, dvě srdce, sedm bez trumfů):

- Jaké je skóre za jejich vydražení a splnění?
- Které z těchto závazků jsou celoherní?

c) Které z nich jsou slemové?

ŘEŠENÍ

1. Sedm bez trumfů (nejvyšší), sedm piků, pět bez trumfů, pět srdcí, tři trefy, tři kára, tři trefy, dvě kára, jeden bez trumfů, jeden pik, jedno srdce (nejnižší).

2. JIH: ♦ AKQJ10
ZÁPAD: ♣ AKQJ10
SEVER: ♠ AKQJ10
VÝCHOD: ♥ AKQJ10

3. (a) Hráč, který si vylosuje při rozdělování partnerů nejvyšší kartu. (b) Hráč po levici prvního rozdávajícího. (c) Hráč po dealerově levici.

4. ♠ A K J 7 6, ♥ Q J 10 2, ♦ 9, ♣ 8 5 4

Při hraní bridže je vhodné v ruce prostřídávat červené a černé barvy, zatímco v bridžové literatuře je obvyklé popisovat ruku podle pořadí barev (jako na našem diagramu). Když budete žádat zkušenějšího hráče, aby Vám poradil s Vaším rozdáním, vždy mu ji předvádějte s barvami seřazenými podle výšky. Bridžoví hráči si diagramy pamatují i přemýšlejí o nich podle pořadí barev, přestože v ruce drží karty červená-černá.

5. (a) dvě srdce, dva piky, dva bez trumfů nebo jakákoli hláška na třetím stupni (tři trefy, tři kára, tři srdce, tři piky, tři bez trumfů), jakákoli hláška na čtvrtém stupni, na pátém stupni, na šestém stupni nebo na sedmém stupni.

(b) Ano.

(c) Ano.

(d) Ne.

6. Pas, rekontra, tři kára, tři srdce, tři piky, tři bez trumfů nebo jakákoli další hláška na čtvrtém a vyšším stupni.

7.

Závazek ke splnění	Hlavní hráč	Tichý hráč	Vynášející hráč	Počet zdvihů	nutných
A. 3BT	JIH	SEVER	ZÁPAD	9	
B. 4♥	VÝCHOD	ZÁPAD	JIH	10	
C. 3♣ kontra	ZÁPAD	VÝCHOD	SEVER	9	
D. Nedá se odpovědět - dražba ještě neskončila třemi pasy za sebou.					
E. 2♥	VÝCHOD	ZÁPAD	JIH	8	

8. V každém příkladu vynáší do dalšího zdvihů hráč, který vzal předešlý zdvih.

A. SEVER (přidal nejvyšší kartu vynesené barvy)

B. JIH (přidal nejvyšší trumf - závazek jsou čtyři srdce, a proto jsou trumfy srdce)

C. ZÁPAD (přidal nejvyšší kartu vynesené barvy a nikdo nepřidal trumf)

D. SEVER (přidal nejvyšší kartu vynesené barvy a hraje se bez trumfů)

E. ZÁPAD (přidal nejvyšší trumf)

9. Partneři smějí komunikovat jen pomocí hlášek v dražbě a přidaných karet do zdvihů.

10. (a) Závazek Dosažené skóre

2♣	40 (20 za každý zdvih)
1BT	40 (40 za první zdvih)
6♥	180 (30 za každý zdvih)
4♠	120 (30 za každý zdvih)
5♦	100 (20 za každý zdvih)
2♥	60 (30 za každý zdvih)
7BT	220 (40 za první zdvih, 30 za každý další zdvih)

(b) šest srdcí, čtyři piky, pět kár, sedm bez trumfů.

(c) šest srdcí, sedm bez trumfů.

Úpravy pro soutěžní bridž

- *soutěžní krabice (boardy)*

Pro soutěžní bridž je potřeba dané rozdání zachovat pro další hráče a proto se používají “krabice” se čtyřmi otvory pro karty každého hráče. Karty hrané do zdvihu se potom nepřidávají doprostřed stolu, ale každý hráč ukládá své odehrané karty lícem dolů před sebe. Vzala-li zdvih jeho linka položí kartu kolmo, v opačném případě dá kartu vodorovně. Na krabici je také vyznačeno, která linka je v první nebo druhé hře (odlišné prémie za splnění a pokuty za pády) a kdo je dealerem.

- *počítání výsledků*

1. Linka, která vydražila a splnila částečný závazek dostane prémii 50 bodů.
2. Za vydražení a splnění celoherního závazku je prémie 300 v první a 500 ve druhé hře (označeno na krabici). Na rozdíl od komerčního bridže nelze získat celou hru za dva či více splněné částečné závazky dohromady.
3. Prémie za malý slem je 500 v první a 750 ve druhé hře.
4. Za vydražení a splnění velkého slemu dostanete prémii 1.000 a 1.500 podle stavu her.
5. Každý zdvih, který hlavní hráč získá navíc proti vydraženému závazku se nazývá **nadzdvihem**. Při vydražení libovolného závazku má nadzdvih stejnou hodnotu, jako vydražení a splnění vyššího závazku. Nemůžete však získat prémii za celou nebo za slem.
6. Rekontrované pády jsou dvojnásobkem kontrovaných.
7. Splnění kontrovaného závazku se počítá dvojnásobně a navíc se získává prémie 50 za špatné kontra. Jde-li o částečný závazek od 2 srdcí výše, započítáme si i prémii za celou hru. Za každý nadzdvih při splnění kontrovaného závazku je prémie 100 v první a 200 ve druhé hře.
8. Splněním rekontrovaného závazku získáte dvojnásobek kontrovaného a od 1srdce výše dostanete i celoherní prémii. Zdvojnásobuje se i hodnota nadzdvihů.