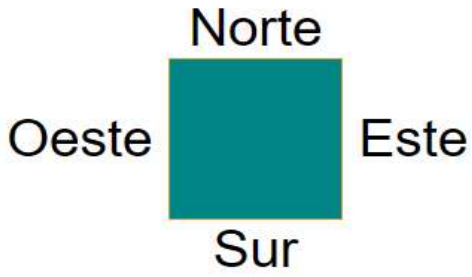
Introducción al Bridge. Reglas básicas.

El Bridge es un juego de cartas jugado por dos parejas en cada mesa. El número de mesas es indeterminado con un número mínimo de 2 mesas.

- Los jugadores de cada pareja se colocan enfrentados y forman dos equipos.
- Para la denominación de cada pareja se utilizan los puntos Cardinales. Una pareja se denominará Norte-sur (N-S) y la otra Este-Oeste (E-O).



La baraja:

El Bridge se juega con la baraja francesa sin comodines. Esta baraja está compuesta de cuatro palos de 13 cartas, por tanto, tiene 52 cartas en total. Los cuatro palos y en orden de jerarquía son:

♠ Picos
♥ Corazones
♦ Diamantes
♣ Tréboles

El ♠ y ♥ se consideran palos mayores, y el ♦ y ♣ palos menores.

El orden y rango de las cartas dentro de cada palo es, de mayor a menor:

A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2

A las 5 cartas más altas se las llama HONORES y dentro de los honores:

— Grandes honores: A - K - Q
— Pequeños honores: J - 10

La baza:

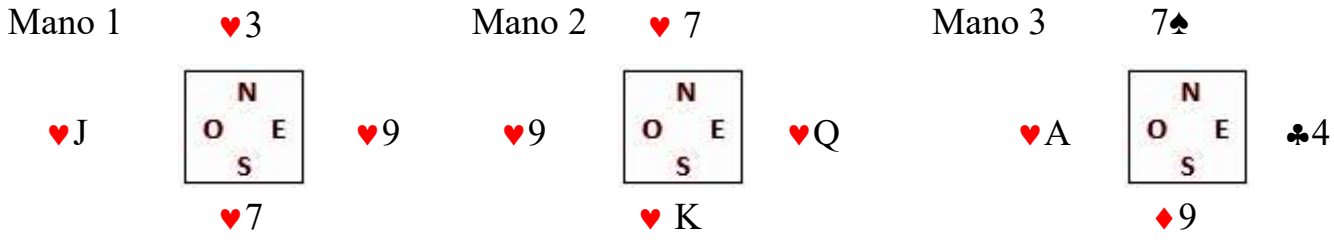
- Una baza es un conjunto de cuatro cartas, una de cada jugador, jugadas durante el carteo según el sentido de las agujas del reloj (de izquierda a derecha).
- La baza la gana el jugador que juega la carta más alta del mismo palo (del primero en salir). El que gana la baza, inicia o sale en la baza siguiente.

  Reglas del carteo de una baza:
  - **Obligación de seguir el palo de la carta de salida**.
  - No hay que jugar una carta más alta que la de salida.
  - No hay que ganar la baza.
  - Si no se tiene del palo de salida, se juega una carta de otro palo (descarte).

Una baza ganada se coloca, delante de cada jugador, en posición vertical con el valor de la carta oculto.

Una baza perdida, en sentido horizontal, también oculto su valor.

Ejemplos: Si inicia el carteo Sur, ¿qué jugador gana la baza?



Objetivo del Bridge:

Hacer bazas, cuantas más bazas, más puntos obtendrá la pareja.

En el Bridge los jugadores se comparan con otras mesas, jugando las mismas cartas en cada campo, el que mejor juegue sus cartas, aun siendo malas, gana. El azar es poco relevante.

Las parejas, en el Bridge, no compiten con los jugadores del otro campo de la mesa, se compite con los jugadores que está sentado en nuestro mismo campo, en otras mesas.

Fases del juego:

Una partida de Bridge se divide en dos partes:

- La ***subasta*** donde las parejas establecen cuantas bazas se harán.
- El ***carteo*** donde la pareja que ha ganado la subasta tendrá que hacer las bazas subastadas o comprometidas.

Inicio de la subasta

El jugador que comienza a subastar viene determinado de forma predeterminada. En los estuches que contienen las cartas está indicado el jugador que inicia la subasta. En las partidas siguientes, este derecho, va rotando en el sentido de las agujas de reloj de manera que todos los jugadores tienen la función de **Dador o Dealer**.

Inicio del carteo

La persona que se sitúa a continuación del oponente que ha ganado la subasta tiene el derecho a iniciar el carteo.

El muerto

Justo después de que se haya jugado la primera carta, se haya salido, el compañero (o pártner) del declarante extiende sus cartas boca arriba sobre la mesa para que todo el mundo las pueda ver. Este es todo el trabajo que hará en la mano. A partir de este momento, y hasta que no se reparta una nueva mano, pasa a ser un simple espectador (de aquí el nombre de muerto) y sus cartas las jugará el declarante. Así el declarante tiene bajo su control todas las cartas de su campo, las 13 suyas y las 13 del muerto.

El carteo lo realiza el primer jugador, del campo ganador, que ha nombrado la subasta a jugar, a palo o a sin triunfo. No tiene que ser el primer jugador del campo que ha subastado y se denomina el **Declarante**.

Triunfo:

Consideramos que un palo es triunfo cuando una carta de ese palo gana la baza en juego por falta de cartas del palo de salida. Es escogido por la pareja que ha ganado la subasta que tiene "ventajas" sobre el resto de los palos de la baraja.



Sur ha salido de 9♠ . Todos los jugadores deben poner una carta de este palo si la tienen, ***en caso contrario puedes utilizar cualquier carta***.

Este no tiene ♠ y se está jugando a palo o triunfo, en esta caso ♥, ganará la baza jugando el 2♥.

Concepto y tipos de CONTRATOS:

El contrato establece el numero de bazas que un campo (o pareja de jugadores) se compromete a realizar en el transcurso de una partida.

Tipos de contratos:

Contrato a Triunfo: Jugamos a triunfo cuando disponemos 8 o más cartas de cualquiera de los 4 palos ♣, ♦, ♥ o ♠. Generalmente buscamos contratos a triunfo en los palos de ♥ y ♠, por la facilidad que proporcionan en la obtención de los diferentes premios.

Contrato a Sin Triunfo: Jugamos a Sin Triunfo (ST) cuando las distribuciones de la manos no nos llevan a jugar a palo o triunfo. Careceremos de palos mayores (♥ y ♠) de 8 cartas.

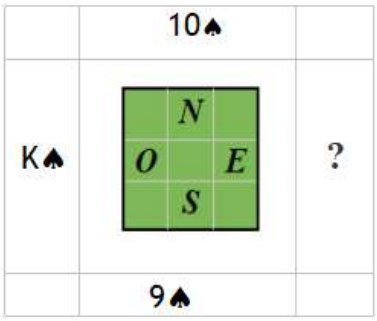
¿Cuándo jugar un Contrato a palo (Triunfo)?

Jugamos a palo cuando la pareja tiene **8 o más cartas** (de las 13) en uno de los palos.

Con 8 o más cartas decimos que hemos ligado un palo, o utilizando el término ingles, decimos que tenemos ***fit***.

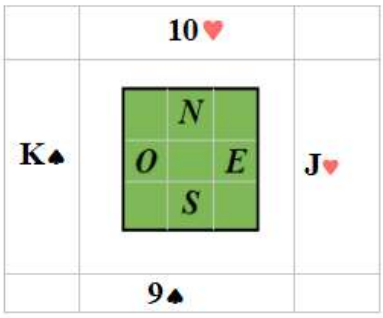
En el carteo debemos tener claro dos cosas:

1. El jugador está obligado a jugar una carta del mismo palo que inicio la subasta.
2. El jugador que no puede asistir al palo de la baza, puede jugar cualquier otro palo.



Estamos jugando a triunfo en el palo de ♥, Sur ha salido de 9♠ . Todos los jugadores deben poner una carta de este palo si la tienen, ***en caso contrario puedes utilizar cualquier carta***.

Este no tiene ♠ y se está jugando a palo o triunfo. Como la baza la gana Oeste (su compañero) no tiene necesidad de jugar ♥ , utiliza otra carta que no tenga interés.



Estamos jugando a triunfo en el palo de♥, Sur ha salido de 9♠ .

Oeste juega el K y supera en rango a Sur, Norte falla con el 10 de triunfo y Este sobrefalla con el J.

Se lleva la baza **Este** al jugar el triunfo de mayor rango.

La subasta

Una vez repartidas todas las cartas empieza la fase del juego llamada *subasta*. La **subasta** consiste en decidir el contrato que se jugará y que campo lo hará.

Una vez iniciado el juego, los jugadores, utilizarán para transmitir la información a su compañero, las cajas de subasta. Cualquiera otra manera de transmitir información es ilegal, y será penalizable.

- El rango de los palos (de menor a mayor) es: **trébol (♣), diamante (♦), corazón (♥), pic (♠) y Sin Triunfo (ST)** (a veces NT de «No Trumph» en los cartones).
- Nivel; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 (El nivel 1 corresponde a un mínimo de 7 bazas ganadas y así sucesivamente).
- Ganador de la subasta: se queda con el contrato definitivo la pareja que más puje, la que establezca el nivel más alto y dentro del mismo nivel, el que tenga mayor rango. El contrato (palo y rango) será valido después de 3 pasos.

Normas básicas de la subasta:

◦ El **dador** (o dealer) es quien empieza a hacer la primera declaración/voz.
◦ Para **abrir la subasta** al nivel mínimo (1) debemos tener al menos 12 PH. Si tenemos menos puntos vamos a poner el cartón de "**Paso**". Quien abre la subasta se convertirá en el **abridor.**
◦ La subasta se realiza **en el sentido de las agujas del reloj**
◦ Cada voz debe ser **superior a la anterior (sea por rango o por nivel)**
◦ Una **voz** o **declaración** es cada una de las informaciones que da un jugador (sea Paso o algún palo/nivel)
◦ Se **acaba la subasta** cuando hay tres "pasos" consecutivos.
◦ **Número de bazas = nivel subastado + 6**. El número de bazas (contrato) al que se compromete la pareja ganadora de la subasta es el Nivel al que han llegado + 6.
◦ El **declarante** (quien juegue en la parte de carteo) será la persona que nombra el palo que se va a jugar por primera vez.

Tabla de subastas:

Cuando a un jugador le toca hablar por primera vez en la subasta y esta aún no se ha abierto (bien por que dicho jugador es el primero en hablar o bien porque los que han hablado hasta ese momento han pasado), podrá decir cualquiera de las voces que muestra el cuadro.

NIVEL					BAZAS
1♣	1♦	1♥	1♠	1ST	7
2♣	2♦	2♥	2♠	2ST	8
3♣	3♦	3♥	3♠	3ST	9
4♣	4♦	4♥	4♠	4ST	10
5♣	5♦	5♥	5♠	5ST	11
6♣	6♦	6♥	6♠	6ST	12
7♣	7♦	7♥	7♠	7ST	13

Seleccionar fila de tabla

Ejemplos de subastas: Subasta Sur y después Oeste: ¿Son correctas estas subastas?

- 1♣-1♥
- 1♥-1♣
- 1♠-2♣
- 1ST-1♠
- 1ST - 3♥
- 1♥-1ST
- 1♥-2♥
- 1♦-1♠
- 2♣-1♠

Establecimiento de contratos en la subasta

Una vez repartidas las cartas:

- Cada jugador cuenta sus Puntos de Honor.
- La subasta empieza por el jugador marcado con “Dealer” o “Dador”.
  - El jugador que tenga 11PH o menos dice “paso”.
  - El jugador que tenga 12 PH de honor o más “abro”
- Una vez un jugador haya dicho “yo abro” su compañero le dice los puntos que tiene y sumados a los que él tiene establece el número de bazas según la tabla de decisión o de Nivel de subasta.
- El número de bazas será el contrato al que se han comprometido.

Tabla de decisión de número de bazas según los puntos de la pareja en Contratos a Sin Triunfo (ST):

Puntos de la pareja	Número de bazas
21 - 22	7 BAZAS
23 - 24	8 BAZAS
25 - 26	9 BAZAS
27 - 28	10 BAZAS
29 - 32	11 BAZAS
33 - 36	12 BAZAS
37 - 40	13 BAZAS

Tabla de decisión de número de bazas según los puntos de la pareja en Contratos a Triunfo (Palo):

Puntos de la pareja	Número de bazas
21 - 22	7 BAZAS
22 - 23	8 BAZAS
23 - 24	9 BAZAS
25 - 26	10 BAZAS
29 - 32	11 BAZAS
33 - 36	12 BAZAS
37 - 40	13 BAZAS

Puntuación

La puntuación de los resultados, en el Bridge, es bastante complicada para proceder a su estudio al inicio del aprendizaje.

Pero este sistema de puntuación hace, de este juego, uno de los mas apasionantes.

Si que creo que es conveniente adelantar la siguiente situación:

• En las dos tablas anteriores vemos que algunas filas tienen un color de fondo, amarillo o verde.

• El significado del coloreado, es que subastar estos niveles, reportan un premio especial, si se cumple el contrato.

Por ejemplo:

Un equipo juega un contrato de 10 bazas (4♠) y lo cumple. El premio que se lleva es de 420 pts.

Otro equipo juega con las mismas cartas pero solo subasta 8 bazas (2♠). Una vez jugado el carteo, este segundo equipo también consigue 10 bazas, pero la puntuación que obtiene es de 170 pts.

Los dos equipos han ganado el mismo número de bazas, pero el segundo obtiene un resultado inferior.

En el bridge cuando una subasta tiene un premio especial y reunimos las condiciones necesarias para jugarla, hay que apostar por ella, ya que lo que podía ser un buen resultado pasa a ser nefasto.