

♣ ♦ Bridžs ♥ ♠

Pāru kāršu spēle uz stiķiem. Mērķis vienmēr ir **paņemt pēc iespējas vairāk stiķus**.

Stiķis sastāv no četrām kārtīm, kuras pulksteņrādītāja virzienā pēc kārtas uzlikuši visi četri spēlētāji.

Maģiskais skaitlis **13** (kārtis katrā mastā un kopējais stiķu skaits):

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

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

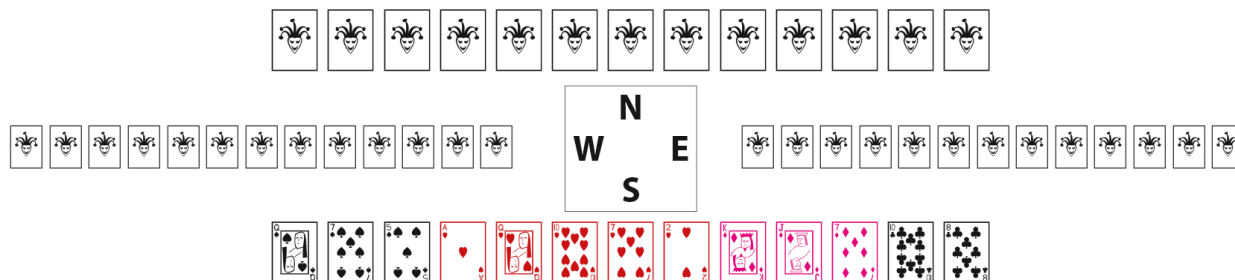
♦ A; ♦ K; ♦ Q; ♦ J; ♦ 10; ♦ 9; ♦ 8; ♦ 7; ♦ 6; ♦ 5; ♦ 4; ♦ 3; ♦ 2

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

Mastu hierarhija no jaunākā uz vecāko: ♣ (krusti) -> ♦ (kāravi) -> ♥ (erceni) -> ♠ (pīķi)

Bridžs ir **pāru spēle** - partneri sēž viens otram pretī (**EW** un **NS**), aizņemot debess pušu pozīcijas.
E – East; **W** – West; **N** – North; **S** – South.

Katram spēlētājam spēles sākumā izlases veidā tiek izdalītas 13 kārtis. Spēlētāji var redzēt **TIKAI** savas kārtis:



Katram spēlētājam uz galda ir solīšanas kastīte, kur pieejami visi iespējamie solījumi:



Iespējamā kontrakta solījumi visos septiņos līmeņos

(1. līmenis = jāpaņem 7 stiķi; 2. līmenis = 8 stiķi; 3. līmenis = 9 stiķi; 4. līmenis = 10 stiķi; 5. līmenis = 11 stiķi; 6. līmenis = 12 stiķi; 7. līmenis = visi 13 stiķi)

“ALERT” kartīte, ko izmanto, ja tiek veikts nenaturāls solījums.

“STOP” kartīte, ko izmanto, ja tiek veikts solījums ar lēcieni, t.i. ja var veikt solījumu 1-jā līmenī, bet nosola piem. 3-jā vai 4-jā līmenī.

“PASS” kartīte, ko izmanto, ja nevēlas veikt nevienu solījumu.

“X” **KONTRA**, ko izmanto **TIKAI** uz pretinieka solījumu.

“XX” **REKONTRA**, ko izmanto **TIKAI**, ja kāds no pretiniekiem ir veicis solījumu **“X”** (**KONTRA**).

♣ ♦ Bridžs ♥ ♠

Mēdz būt trumpju (♣ krustu; ♦ kāravu; ♥ ercenu; ♠ pīķu) un beztrumpju (NT) partijas, to nosaka ar solīšanu, kurā spēlētāji ar solījumu palīdzību apmainās ar informāciju par kāršu spēku un mastu garumiem.

Katrā bridža partijā ir divas daļas – **SOLIŠANA** un **IZSPĒLE**.

SOLIŠANA

- Pirmais solītājs var solīt jebkuru no solījumiem, vai solījumu **"PASS"**.
- Katrs nākošais solītājs var solīt jebkuru solījumu, kurš ir spēcīgāks (mastu hierarhijā augstāks) par pēdējo iepriekš izdarīto solījumu, kā arī solījumu **"PASS"** vai **"X"** (kontra), ja pretinieks ir veicis masta solījumu, vai solījumu **"XX"** (rekontra), ja kāds no pretiniekiem ir veicis solījumu **"X"**.
- Ja pēc jebkura solījuma ir sekojuši trīs **"PASS"** solījumi pēc kārtas, tad pēdējais solījums kļūst par KONTRAKTU.
- Par spēles IZSPĒLĒTĀJU kļūst tas, kurš attiecīgajā pāri pirmais solīja konkrēto trumpes mastu vai NT.
- Pirmo gājienu izdara pretinieks pa kreisi no izspēlētāja, un izspēlētāja partneris liek kārtis atvērtā veidā uz galda.

IZSPĒLE

- Cik ir jāpaņem stiķi, lai vinnētu kontraktu?
- Cik stiķi man ir "no augšas"?
- Kādi ir veidi tikt pie papildus stiķiem?
- Vai man pietiek pārgājienu, lai to izdarītu?
- Kādi ir iespējamie riski?

Tipiski riski:

(1) Trumpju kontraktā pretinieks var nosist manu labo mastu ar trumpēm, tāpēc parasti es gribu atņemt pretiniekiem trumpes.

(2) Beztrumpju kontraktā pretiniekiem ir labs masts, kur viņi var paņemt daudz stiķus, ja es viņiem iedodu gājienu.

ĻOTI SVARĪGI!

Solījumu hierarhija no zemākā līdz augstākajam solījumam:

1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 1NT - 2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 2NT - 3♣ - ... - 7♣ - 7♦ - 7♥ - 7♠ - 7NT

Veicot solīšanu - partneriem jāievēro vienoti solīšanas noteikumi jeb SISTĒMA! Ir pieņemts, ka masta solījumu 1. līmenī sola, ja ir **vismaz 11 figūrpunkti** un vismaz 5 kārtis attiecīgajā mažorā (♥♠) vai vismaz 3 kārtis attiecīgajā minorā (♣♦):



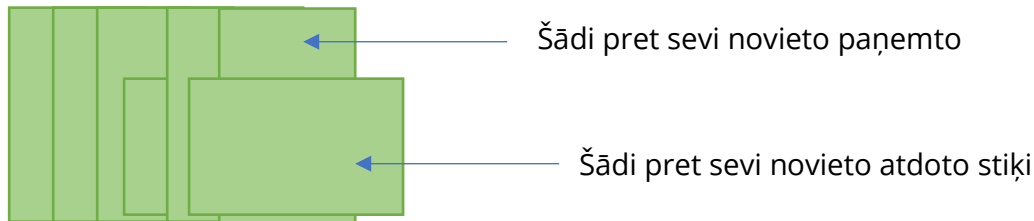
Veicot izspēli – ir **"Jādots mastā"**, t.i. obligāti jāliek gājienā prasītais masts! Ja nav prasītajā mastā nevienas kārts, drīkst spēlēt jebkuru kārti!

♣♦Bridžs♥♠

Piemēram: (W) iet ar ♦4 un (N) nav ♦ (kāravos) nevienas kārts, tāpēc (N) drīkst likt jebkuru kārti.

♠ K72	♠ AQ1093		
♥ 652	♥ KQ43		
♦ K543	♦	N	
♣ K95	♣ J632	W	E
		S	

Izspēles laikā kārtis netiek liktas kaudzītē kā citās kāršu spēlēs, bet katrs spēlētājs (ieskaitot galdu) tās liek sev priekšā perpendikulāri sev, ja stiķis ir paņemts, paralēli - ja atdots.



KĀ TIKT PIE PAPILDUS STIĶIEM?

IMPASS

Pilnam ♠ (pīķa) mastam: AKQJxx..., lai varētu paņemt visus stiķus "no augšas" mums trūkst ♠K. Ja ♠K ir pie W, mums ir iespējas paņemt papildus stiķi. Ejam ar ♠10 un, ja W neliek ♠K, galdā spēlējam ♠6. Ja arī E neliek ♠K, tad turpinām nākamo gājieni ar ♠9, ja E liek ♠K, mēs pārsitam galdā ar vecāku kārti - ♠A. Varēs teikt, ka "impass izgāja".

♠ AQ1093
♥ KQ4
♦ 10542
♣ 3

	N	
W		E
	S	

♠ 865
♥ J9732
♦
♣ KQ876

♠ AQJ63		
♥ KQ43		
♦		
♣ J632		
→	N	
	W	E
	S	
♠ 1095		
♥ 7		
♦ A8762		
♣ A1087		

Blakus masta NOSIŠANA AR TRUMPI

SVARĪGI! sitiens garajā trumpju rokā nedod papildus stiķus!

Piemēram, trumpē ir ♠. Ejam ar ♦5 un sitam ar ♠5. Sitiens īsajā trumpes rokā dos papildus stiķi.

♣ ♦ Bridžs ♥ ♠

KĀ TIKT PIE PAPILDUS STIĶIEM?

MASTA ATSTRĀDĀŠANA

Atdodu vienu vai divus stiķus pretiniekiem, lai man paliktu vecākās kārtis, kuras vēlāk kļūs par stiķiem. Šeit ir būtiski, lai aizsargi nepaspētu to pašu izdarīt ar kādu no saviem mastiem.

Piemēram, ♠ Tev ir KQJ10. Atdodot stiķi dūzim, visas pārējās kārtis ♠ mastā kļūs par stiķiem vai

Atdodot oponentiem stiķus uz ♥AK, Tavas kārtis ♥109 kļūs par stiķiem.

♠ KQJ10

♥ QJ104

♦ 96

♣ J63

N

W

E

S

♠ 652

♥ 9637

♦ A876

♣ A10

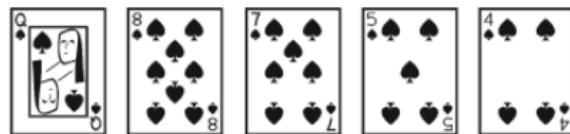
SPĒLE AIZSARDZĪBĀ

Aizsardzības uzdevums ir pēc iespējas skaidrāk nodot informāciju partnerim, lai aizsargi varētu paņemt pēc iespējas vairāk stiķus.

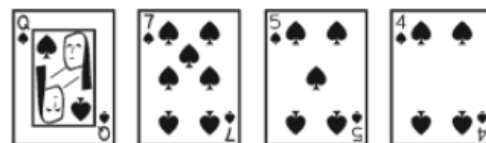
Svarīgākā informācija, ko nodot partnerim:

Kāršu skaits katrā mastā:

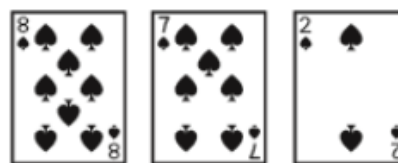
Ja ir piecas vai vairāk kārtis mastā, ejam ar 5. kārti, t.i. ♠4



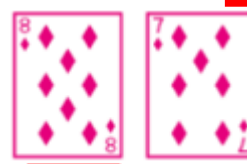
Ja ir četras kārtis, ejam ar 3. kārti mastā, t.i. ♠5



Ja ir trīs kārtis, tad 3. kārti, t.i. ♠2

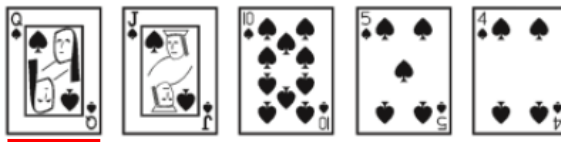


Ja ir divas kārtis, tad 1. kārti, t.i. ♦8



♣ ♦ Bridžs ♥ ♠

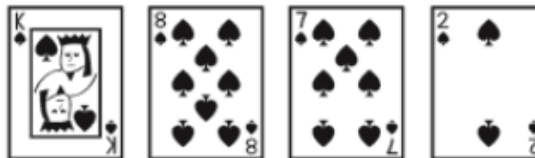
No sekvences ejam ar vecāko, t.i., no kombinācijas ♠ QJ10 ejam ar ♠Q.



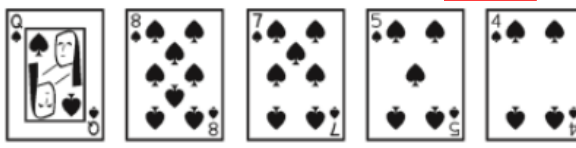
Šādu izgājienu sistēmu saīsināti dēvē par gājieniem ar 1., 3. vai 5.

Nometienos rādām, kurš no **atlikušajiem** mastiem mums patīk labāk:

Maza kārts rāda jaunāko no atlikušajiem mastiem, t.i. nometiens ar ♠2 rāda vērtības ♣ (krusta) mastā.



Liela kārts rāda vecāko no atlikušajiem mastiem, t.i., nometiens ar ♠8 rāda vērtības ercenā.



(Mastu hierarhija no jaunākā uz vecāko ♣ ♦ ♥ ♠)

KĀ PIEŅĒMŒT LĒMUMU

SPĒKS

LĪMENIS

SKAITI STIĶUS

BEZTRUMPĒS

SPĒKS = SKAITI
FIGŪRPUNKTUS
GAN SAVUS, GAN
PARTNERA

FIGŪRPUNKTI (FP):

DŪZIS = 4

KUNGS = 3

DĀMA = 2

KALPS = 1

7. LĪMENIS

$6+7=13$ **STIĶI**
LIELAIS ŠLEMS

6. LĪMENIS

$6+6=12$ **STIĶI**
MAZAIS ŠLEMS

5. LĪMENIS

$6+5=11$ **STIĶI**
MINORU SPĒLE

4. LĪMENIS

$6+4=10$ **STIĶI**
MAŽORU SPĒLE

3. LĪMENIS

$6+3=9$ **STIĶI**
BEZTRUMPJU SPĒLE

2. LĪMENIS

$6+2=8$ **STIĶI**

1. LĪMENIS

$6+1=7$ **STIĶI**

TRUMPJU SPĒLĒ

SPĒKS =
SKAITI KOPĀ
FIGŪRPUNKTUS
UN SADALĪJUMA
PUNKTUS

SADALĪJUMA PUNKTI:

RENONS = 4

SINGLS = 3

DUPLETS = 2

2 PUNKTI PAR 9. KĀRTI TRUMPES MASTĀ

1 PUNKTS PAR 10. KĀRTI UN VAIRĀK TRUMPES MASTĀ

♣ ♦ Bridžs ♥ ♠

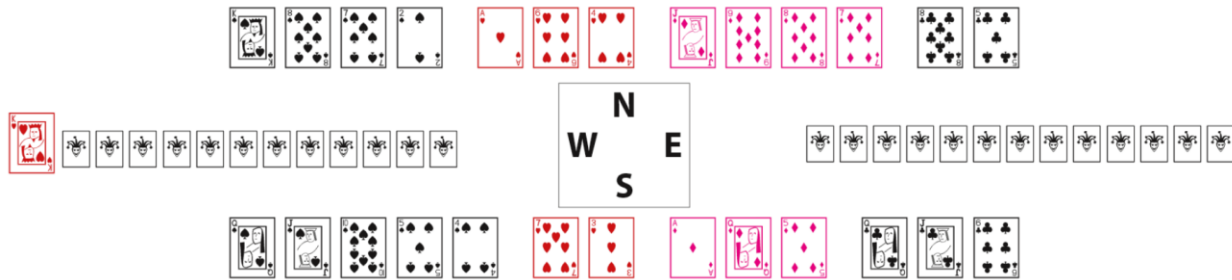
BRIDŽA TERMINU SKAIDROJUMI

BEZTRUMPE	Spēle, kad nav trumpes masta, ko var izmantot nositieniem. Solījumu kastītē šo kontraktu apzīmē ar burtu kombināciju "NT" .
DOT MASTĀ	Nospēlēt kārti tādā mastā, kādu pieprasa gājiena veicējs, ja Tev rokās ir kaut viena kārts prasītajā mastā.
DUPLETS	Apzīmējums, ja pie kāršu izdalīšanas kādā no mastiem ir tikai divas kārtis, tad ir pieņemts teikt, ka Tev ir duplets ♥ (ercenā).
	
FIGŪRA	Ar figūru pieņemts apzīmēt A (dūžus), K (kungus), Q (dāmas), J (kalpus).
FIGŪRPUNKTI	A-4 punkti, K-3 punkti, Q-2 punkti, J-1 punkts.
GĀJIENS	Darbība, ko izdara spēlētājs, kurš vinnējis iepriekšējo stiķi.
IMPASS	Darbība ko veic, lai iegūtu papildus stiķi, ja pilnam mastam trūkst viena figūra. (skat. piemēru augstāk)
KONTRA	"X" solījums, ko izmanto tikai uz pretinieka izdarītu masta vai "NT" . solījumu.
KONTRAKTS	Ja pēc jebkura solījuma ir sekojuši trīs "PASS" solījumi pēc kārtas, tad pēdējais solījums kļūst par kontraktu.
MASTA ATSRĀDĀŠANA	Viena vai divu stiķu atdošana oponentiem, lai pašam paliktu vecākās kārtis, kuras vēlāk kļūtu par stiķiem.
MASTS	Trumpju apzīmējumi, ir četri masti: krusta, kārava, ercena, pīķa.
MASTU HIERARHIJA	Mastu secība no vājākā masta uz stiprāko masta: ♣ (krusti) -> ♦ (kāravi) -> ♥ (erceni) -> ♠ (pīķi).
NATURĀLS	Solījums, kura nozīme sakrīt ar solīto masta, piem., ar naturālu solījumu 1♥ mēs saprotam, ka solījuma veicējam ir vismaz 5 kārtis nosauktajā mastā, t.i. ercenā.
NENATURĀLS	Solījums, kura nozīme nesakrīt ar solīto masta, piem., nenaturāls 2♣ solījums apsola 22+ figūrpunktus, bet neapsola nevienu kārti krustos.
NOMETIENS	Kad prasītajā mastā nav nevienas kārts, drīkst "nomest" jebkuru cita masta kārti.
NOSITIENS	Papildus iespēja paņemt stiķi trumpes kontraktā. Kad prasītajā mastā nav nevienas kārts, drīkst "nosist" ar trumpi.
OPONENTS	Spēles pretinieks.
PARTIJA	Viena spēle, kurā visiem spēlētājiem tiek izdalītas 13 kārtis un tiek veikta solīšana, lai noskaidrotu spēles kontraktu un izspēlētāju ar tai sekojošu kontrakta izspēli.
PASS	Solījums, ko izmanto, ja nevēlas veikt nevienu solījumu.

♣ ♦ Bridžs ♥ ♠

PIRMAIS GĀJIENS

To veic pretinieks pa kreisi no izspēlētāja. Kad ir izdarīts pirmais gājiens, izspēlētāja partneris atklāj pārējiem spēlētājiem savas kārtis un noliek tās uz galdā. Piem., izspēlētājs ir S, pirmo gājienu izdara W ar ♥K, pēc tā N atklāj savas kārtis galdā.



REKONTRA

“XX” (rekontra) izmanto, ja kāds no oponentiem ir veicis solījumu “X” (kontra).

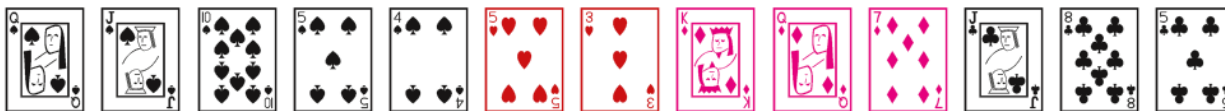
RENONS

Apzīmējums, ja pie kāršu izdalīšanas kādā no mastiem nav nevienas kārts, piem., šeit nav iedalīta neviena kārts ♥ (ercena) mastā, tad ir pieņemts teikt, ka ir renons ♥ (ercenos).



SEKVENCE

Apzīmējums, ja kādā no mastiem ir blakus stāvošas figūras. Piem. ♠Q♠J♠10 vai ♦K♦Q



SINGLS (SINGLETS)

Apzīmējums, ja pie kāršu izdalīšanas kādā no mastiem ir tikai viena kārts, piem., šeit viena kārts ir iedalīta ♥ (ercenā), tad ir pieņemts teikt, ka ir singls ♥ (ercenā).



SOLĪJUMS

Apņemšanās paņemt noteiktu skaitu stiķu pie noteiktiem spēles nosacījumiem, piem., solījums 1♥ – es apņemos paņemt 7 stiķus, ja ercens būs trumpē vai 2NT – es apņemos paņemt 8 stiķus, ja neviens masts nebūs trumpē.

SOLĪŠANAS SISTĒMA

Informācijas apkopojums, ko partneri izmanto, lai ar solījumu kartišu palīdzību nodotu viens otram informāciju par savām kārtīm, t.i., figūrpunktiem un kāršu daudzumu mastā.

STIĶIS

Stiķis sastāv no četrām kārtīm, kuras pulksteņrādītāja virzienā pēc kārtas uzlikuši visi četri spēlētāji. Stiķi paņem vecākā kārts prasītajā mastā vai vecākā trumpe. Nākamo stiķi sāk tas, kurš ir paņēmis iepriekšējo.

STIĶI NO AUGŠAS

Situācija, kad mastā ir secīgas vecākās kārtis, piemēram ♠A♠K1095, šajā situācija ir 2 stiķi “no augšas”, ja tiek spēlētas secīgi vecākās kārtis ♠ (piķa) mastā.

♣♦Bridžs♥♠

TRUMPE

Ja tiek spēlēts mastu kontrakts, attiecīgais masts kļūst par trumpi. Ja stiķī ir spēlēta vismaz viena trumpe, to stiķi paņems spēlētājs, kurš ir izspēlējis vecāko trumpi

TRIPLETS

Apzīmējums, ja pie kāršu izdalīšanas kādā no mastiem ir trīs kārtis, piem., šeit ir trīs kārtis gan ♠ (pīķa), gan ♦ (kāra) mastā, tad ir pieņemts teikt, ka ir triplets ♠ (pīķos) un triplets ♦ (kāravos).

