

BRIDŽS IESĀCĒJIEM.

1. Partneri

Bridžs ir kāršu spēle, kuru spēlē 4 cilvēki, no kuriem veidojas divi pāri. Spēlētāji no pāra sēž viens otram pretī un viņu intereses ir kopīgas kā, piem., futbola komandai. Lēmums, kuru spēles laikā pieņem viens spēlētājs, ietekmē pāra rezultātu kopumā. Bridžs ir pāru spēle. Tādēļ bridžā, bez prasmes loģiski spriest un skaitīt, ir ļoti nepieciešama prasme kulturāli un bez konfliktiem sadarboties ar partneri.

2. Kāršu komplekts

Bridža kāršu komplekts sastāv no 52 kārtīm, kuras dalās četros mastos, tie ir: ♣ krusti, ♦ kārāvi, ♥ erceni, ♠ pīķi. Masti vienmēr ir jāsauc vienādi, nedrīkst vienas spēles laikā lietot nosaukumus krusti un kreiči, erceni un sirdis utt.

Tātad katrā mastā ir 13 kārtis, tās ir: A - dūzis; K - kungs; Q vai D - dāma; J, B vai W - kalps, 10;9;8;7;6;5;4;3;2. Tāda ir arī kāršu stipruma secība.

Bridžā kārtis dala pa vienai. Pirmo kārti saņem spēlētājs, kurš sēž pa kreisi no dalītāja, tad tālāk kārtis pulksteņa rādītāja kustības virzienā pa vienai saņem visi spēlētāji. Pēdējā kārts tiek dalītājam, tas arī liecina, ka kārtis sadalītas pareizi.

3. Skaitam līdz trīspadsmit.

Bridžā skaitli 13 uzskata par maģisko skaitli. Vienā kāršu komplektā ir 13 krustu, kāravu, ercenu un pīķu - summā 52 kārtis; katram spēlētājam spēles sākumā iedala 13 kārtis - $52:4=13$. Praktiskajā spēlē nepārtraukti nākas skaitīt līdz 13. Piem., ja man rokās ir 8 pīķi, tad pārējiem 3 spēlētājiem kopā, ieskaitot manu partneri, ir 5 pīķi. Ja spēles laikā nospēlēti 11 erceni un man rokās ir divi, tad tie ņems stiķus pat tad, ja tie ir ercenu divnieks un trijnieks, jo vairāk ercenu nevienam nav utt.

4. Bridža diagrammas.

Iedalot katram spēlētājam 13 kārtis izveidojas sadalījums. Šis ir bridža galdiņš:

	(N)	
W		E
	S	

Katrs spēlētājs sēž kādā no debess pusēm, N-S veido vienu pāri, E-W - otru. Ar () apzīmēts dalītājs. Pieņemsim, ka dalītājs ir izdalījis sekojošu sadalījumu:

♠ 8653
 ♥ K105
 ♦ K104
 ♣ Q75

(N)

AKQ74	W	E	1092
42			873
A985		S	6
AJ			K98643
	J		
	AQJ96		
	QJ732		
	102		

Diagrammas visā pasaulē zīmē pēc viena standarta: no sākuma pīķus, tad erceņus, kāravus un krustus. Mastu apzīmējumus diagrammās var nelietot, kā redzam "rokās" W,E un S. Tās kārtis, kuras katrs spēlētājs tur rokās, tā arī sauc - roka.

No kā sastāv N roka: pīķos - astotnieks, sešinieks, piecinieks un trijnieks; erceņos: - kungs, desmitnieks un piecinieks; kāravos: - kungs, desmitnieks un četrinieks; krustos: - dāma, septītnieks un piecinieks.

Protams, šādu diagrammu var uzzīmēt tikai pēc tam, kad sadalījums izspēlēts, jo no sākuma katrs spēlētājs redz tikai savu roku.

5. Par ko cīnāmies ?

Bridža spēles mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk prēmiju, kuras izteiktas punktos. Prēmijas (punktos) iegūst par stīķiem, kurus dotajā sadalījumā iegūst katrs pāris. Bridža spēle ir cīņa par stīķiem.

Spēle dalās divās fāzēs:

- 1) solīšana;
- 2) izspēle.

Abās fāzēs nepieciešams izprast stīķa jēdzienu. Stīķis ir izspēlēts, ja katrs spēlētājs pulksteņa rādītāja kustības virzienā ir nolīcis vienu kārti. Parādīsim to diagrammā:

♠ K
 ♥ –
 ♦ –
 ♣ –
 (N)

J	W	E	10
-			-
-		S	-
-			-

2

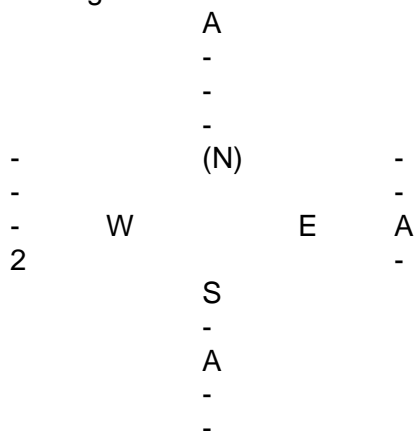
-
-
-

Noformulēsim pirmo stiķu ņemšanas likumu: **Stiķis, kurā iedotas viena mastā kārtis, pieder tam, kurš iedevis šajā mastā visvecāko kārti.**

Šinī gadījumā, tas ir spēlētājs N, jo kungs ir vecāka kārts par kalpu, desmitnieku un divnieku.

Otrais stiķu ņemšanas likums: **Ja stiķi veido kārtis no dažādiem mastiem, tad stiķi iegūst spēlētājs, kurš iedevis vecāko kārti tajā mastā, kurā stiķis uzsāks.**

Piemērs parādīts diagrammā:



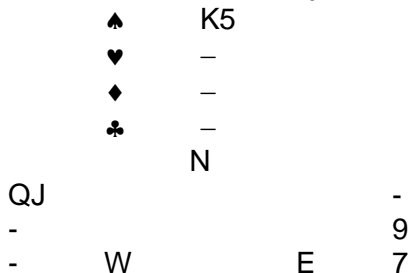
Ja stiķi uzsāks spēlētājs W, tad tad viņš šo stiķi paņems ar krustu divnieku, kaut arī citiem spēlētājiem rokās ir dūži.

No otrā likuma izriet praktisks secinājums - ļoti svarīgi ir, kurš spēlētājs uzsāk stiķi. Tādēļ ir ieviests trešais stiķu ņemšanas likums: **Nākošo stiķi uzsāk tas, kurš ir paņēmis iepriekšējo.**

Šis likums regulē stiķu uzsākšanas kārtību no tā brīža, kad paņemts pirmais stiķis un darbojas līdz pat 13. stiķim. Kurš tad uzsāk pirmo stiķi ? Šis jautājums ir pietiekoši kopicēts. Kad beigusies bridža spēles pirmā fāze - solīšana (par to vēlāk), viens no spēlētājiem kļūst par izspēlētāju. Pirmais stiķi uzsāk tas, kurš sēž pa labi no izspēlētāja. Piem., ja par izspēlētāju kļūst spēlētājs pozīcijā S, tad pirmo stiķi uzsāk spēlētājs no pozīcijas W.

Un beidzot ceturtais stiķu ņemšanas likums: **Stiķī jādod kārts tanī mastā, kurā stiķis uzsākts, pie kam nav svarīgi, vai šī kārts ir austāka vai zemāka par iepriekšējo (iepriekšējām). Ja spēlētājam nav kāršu mastā, kurā stiķis uzsākts, viņš var likt jebkura lieluma kārti jebkurā mastā.**

N.B. ! Preferansistiem ! Ja tiek spēlēta trumpju spēle, ar trumpi sist nav obligāti !



-	S	-
	4	
	7	
	-	
	-	

Pieņemsim, ka stiķi uzsāk spēlētājs W ar ♠ Q. Spēlētājs N var likt gan ♠K, gan ♠5; spēlētājs E, kuram pīķu nav, var likt gan ♥ 9, gan ♦7. Spēlētājam S jāliek ♠ 4, jo citu pīķu viņam nav, bet stiķis ir uzsākts pīķos.

Praktiskajā spēlē stiķus iegūst te viens, te otrs spēlētājs. Viena pāra spēlētāju paņemto stiķu skaits summējas un tiek ieskaitīts pāra kontā, nav svarīgi, kurš no pāra to paņēmis.

Vēl jāapskata stiķu ņemšanas likumi trumpju spēlēs. Ja stiķis uzsākts kādā mastā (piem., pīķos) un kāds no spēlētājiem liek trumpi (piem., ercenu), tad stiķi paņems nevis vecākā pīķa, bet gan trumpja īpašnieks. (Trumpi var likt tikai tad, ja nav kāršu izgājiena mastā).

	♠	K		
	♥	-		
	♦	-		
	♣	-		
		N		
10				A
-				-
-	W		E	-
-				-
		S		
		-		
		2		
		-		
		-		

Ja stiķi uzsāk spēlētājs W ar ♠ 10 un trumpji ir erceni, tad stiķi paņems spēlētājs S. Ja stiķī parādās vairāki trumpji, tad stiķi iegūst tas spēlētājs, kura trumpis ir lielāks.

	♠	-		
	♥	10		
	♦	-		
	♣	-		
		N		
10				A
-				-
-	W		E	-
-				-
		S		
		-		

2

-

-

Ja stiķi uzsāk W ar ♠ 10 un trumpji ir erceni, tad stiķi paņems N, jo viņa trumpis ir lielāks par spēlētāja S trumpi.

6. Solīšanas sākums.

Katra sadalījuma sākumā katram spēlētājam ir 13 kārtis. Tikpat daudz var arī paņemt stiķus. Tāpēc cīņā par stiķiem kāds no pāriem apņemas paņemt noteiktu stiķu skaitu, (šo apņemšanos secību sauc par solīšanu) pie kam šis skaits nevar būt mazāks par to, kas paliks otram pārim. Viegli var izskaitīt, ka minimālais stiķu skaits tādā gadījumā ir 7. Lai nebūtu jāoperē ar pārmērīgi lieliem cipariem, katrs solītājs nosauc tikai to stiķu skaitu, ko viņš taisās ņemt virs 6.

Solīšanu sāk dalītājs, un, ja viņš, apskatījis savas kārtis, lepni paziņo: "Viens ercens", tad tas nozīmē, ka viņš saka: "Ja ercenu masts tiks pasludināts par trumpi, tad mēs ar partneri kopā paņemsim vismaz septiņus stiķus". Lai gan faktiski tiek solīts stiķu skaits, tautas valodā mēdz teikt, ka sola mastu. Mūsu gadījumā atklājējs solīja ercenus. Ja viņš, pēc kāršu apskatīšanas, saka "Pass" (ievērojiet šo solījumu, tas nāks visbiežāk), tad tas nozīmē, ka pagaidām viņš neredz iespēju paņemt 7 stiķus.

7. Solījumu un mastu secība.

Ko var solīt spēlētājs, kas sēž nākošais aiz dalītāja? Viņš var solīt vairāk stiķu jebkurā mastā, vai tādu pašu skaitu *vecākā mastā*. Mēs esam nonākuši pie jautājuma par mastu stiprumiem. Bridžā visstiprākais masts ir pīķi, visvājākais - krusti. Var solīt arī beztrumpi (NT - no angļu "No trumps") t.i. apsolvīt ņemt noteiktu stiķu skaitu, ja trumpju nebūs nemaz.

Mastu stiprumi no vājākā uz stiprāko:

♣ ♦ ♥ ♠ NT

♣ un ♦ sauc par jaunākajiem mastiem vai minoriem, ♥ un ♠ par vecākajiem vai mažoriem. Atcerieties, ka mastu stiprumiem ir nozīme tikai solīšanā, bet ne izspēlē. Izspēlē visstiprākais ir trumpju masts, bet pārējie visi vienādi.

Solījumu secība no viszemākā uz visaugstāko:

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

Tātad viszemākais kontrakts bridžā ir "viens krusts" - tikai septiņi stiķi un viszemākais trumpju masts, bet visaugstākais "septiņas beztrumpes" - 13 stiķi visvērtīgākajā spēlē.

Mastu vecums (kā arī beztrumpe) solīšanā spēlē lielu lomu

1. piemērs	S	W	N	E
	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠

2. piemērs	S	W	N	E
	1♠	2♥	3♦	4♣

1. piemērā katrs nākošais spēlētājs varēja nosolīt vecāku mastu nekā iepriekšējais līdz ar to nepalielinot paņemamo stiķu skaitu. Spēlētājs S, apejot pilnam solīšanas aplim, vēl varēja izdarīt solījumu pirmajā līmenī 1NT.

2. piemērā katrs nākošais spēlētājs solīja mastu, kas jaunāks par iepriekšējo, tāpēc spēlētājam E, lai nosolītu krustu mastu, vajadzēja jau apņemties paņemt 10 stiķus.

Kaut arī, izdarot solījumu, mēs uzņemamies atbildību pāra vārdā, nav atļauts nekādā veidā atklāti kontaktēties ar partneri: skaļi komentēt savus vai viņa solījumus, izrādīt nepatiku, vai tieši otrādi, prieku par labām kārtīm utt. Tikai izdarot jaunus un jaunus solījumus varam partnerim izteikt savu vēlēšanos spēlēt augstu kontraktu.

Pēc katra solījuma solīšanā piedalās trīs pārējie spēlētāji. Tādējādi solīšana var turpināties vairākus apļus, neatkarīgi no tā, vai kāds no spēlētājiem iepriekš jau pasējis vai nē.

Atcerieties, ka spēlētājs, kas pasējis kādā solīšanas riņķī, nav spiests to darīt nākamajos. Pēc partnera solījuma var izrādīties, ka jūsu kārtis labi papildina partnera kārtis. Piem., jūs - PAS, 1. pretinieks - PAS, partneris 1♥, 2. pretinieks 1♠. Tagad atkal jūsu kārtā solīt. Ja jums der partnera piedāvātie erceņi, un ir arī dažas bildes, tad varat nosolīt 2♥. Ar to jūs partnerim darīsiet zināmu, ka erceņi kā trumpju masts apmierina arī jūs (par labu trumpju mastu tiek uzskatīts tāds, kurā jums kopā ar partneri ir vismaz 8 kārtis, bet pretiniekiem ne vairāk kā 5).

Solīšana beidzas tad, kad pēc pēdējā solījuma atskanējuši trīs pasi. Kad atskanējuši trīs pasi, pēdējais zīmīgais solījums ir kļuvis par verdiktu. To vairs nevar mainīt.

Pēdējais solījums tiek saukts par kontraktu. Piem.

N	E	S	W
-	-	-	P
P	1♥	1♠	2♥
P	P	P	

Ir nosolīts kontrakts 2♥ un ir jāpaņem 8 stiķi. Ja E to nespēs, punktus saņems pretinieks. Punktus jūs varat dabūt tikai tad, ja izpildāt savu nosolīto kontraktu. Ja kontraktu nosolījis pretinieks, tad jūs dabūsiet punktus tikai tad, ja pretinieks kontraktu neizpildīs. Piem., ja jūs nosolat kontraktu 7♥, jums jāpaņem 13 stiķi. Ja jūs paņemsiet 12, bet pretinieki 1, tad punktus vienalga dabūs viņi. Vajadzēja vai nu mazāk solīt, vai vairāk stiķus ņemt.

8. Kontra un rekontra.

Ir vēl divi specifiski solījumi - kontra un rekontra. Apskatīsim pirmo no tiem. Pieņemsim, ka pretinieks ir nosolījis kādu kontraktu, tagad ir jūsu kārtā solīt. Ja jums liekas, pretinieks nosolīto nevar izpildīt, jūs varat solīt KONTRA. Tas nozīmē, ka jūs palieliniet likmi šajā kontraktā. Ja pretinieks kontraktu tomēr vinnēs, tad viņš dabūs divas reizes vairāk punktu, nekā spēlējot bez kontras, turpretī, ja viņš iekritīs, tad jūs saņemsiet krietni vairāk par katru stiķi, kas viņam pietrūks līdz kontrakta izpildei. Tātad solījumu KONTRA var lietot tikai tad, ja pretinieki piedāvājuši kādu spēli. Atcerieties, solījums KONTRA maina tikai likmi, nemainot trumpju mastu, paņemamo stiķu skaitu un kontrakta izpildītāju. Solījums KONTRA ir tāds pats solījums kā visi citi tajā nozīmē, ka aiz tā jāseko trim pasiem, lai kontrakts paliktu spēkā. Katrs jaunas spēles piedāvājums anulē kontru. Piem., ja jūs nosolat 3♥, ko pretinieks kontrē, bet partneris un otrs pretinieks pasē, tad

tagad ir atkal jūsu kārta solīt, un jūs varat izmainīt kontraktu, piem. uz 3♠. Ar to iepriekšējā kontra anulējas, un pretiniekiem jākontrē no jauna, ja viņi to grib.

Solījumu REKONTRA jūs varat lietot tikai tad, ja pretinieks ir jūsu vai jūsu partnera piedāvāto spēli kontrējis. Ar to jūs vēl divas reizes palieliniet likmi, tādējādi paužot pārliecību, ka kontraktu tomēr vinnēsiet. Arī pēc rekontras jāseko trim pasiem, lai solīšana beigtos; katrs jaunas spēles piedāvājums anulē gan kontru, gan rekontru.

Kontru solīšanas diagrammās apzīmē: K, C, x vai D (no angļu - Double); rekontru - RK, RC, xx vai RD (Redouble). Mēs turēsimies pie angļu apzīmējumiem.

9. Solīšanas piemēri.

Lūk daži solīšanas piemēri:
Visīsākā solīšana sastāv no četriem solījumiem:

Piem. 1

	N	E	S	W
	pas	pas	pas	pas

Sajauciet kārtis, lai nākošais daļa no jauna.

Piem. 2

	N	E	S	W
	1♥	pas	pas	pas

♥ trumpis, izpilda NS, jāpaņem 7 stiķi

Piem. 3

	N	E	S	W
	pas	pas	1♠	pas
	2♣	pas	2♦	pas
	4♠	pas	pas	pas

kontrakts 4♠, izpilda NS, jāpaņem 10 stiķi.

Piem. 4

	N	E	S	W
	1♣	pas	2♦	pas
	2♠	3♣	D	pas
	pas	pas		

kontrakts - 3♣ ar kontru, izpilda EW, jāpaņem 9 stiķi.

Piem. 5

	N	E	S	W
	1NT	pas	pas	D
	pas	pas	RD	pas
	2♣	pas	3NT	pas
	pas	D	RD	pas
	pas	pas		

kontrakts 3NT ar rekontru, jāņem 9 stiķi, izpilda NS.

10. Kontrakta izpildītājs un izspēles kārtība.

Līdz šim netika apskatīts fakts, ka nosolītais kontrakts ir jāizpilda vienam, atkārtojam, tikai vienam no pāra. Šo vienu sauc par izspēlētāju; par tādu kļūst tas no

partneriem, kurš solīšanas gaitā PIRMAIS piedāvājis galīgā nosolītā kontrakta mastu. Piem., 2. piemērā tas ir N, 3.piem., - S, 4.piem. - E, 5.piem - N.

Apskatīsim vēl vienu piemēru:

W	N	E	S
1♥	1♠	2♥	pas
3♣	pas	3♥	pas
3NT	pas	4♥	pas
pas	pas		

Kontraktu izpildīs W, kurš pirmais nosolīja ercenus. Nav svarīgi, ka W šo mastu solīja tikai vienu reizi, bet viņa partneris vairākkārt. Pirmo stiķi uzsāk (uzbrūk, nāk ārā, visto) spēlētājs, kurš sēž pa kreisi no izspēlētāja. Šis spēlētājs atdala no savām kārtīm vienu un liek to galdā (jaunākie bridža noteikumi paredz, ka šī kārts tiek likta uz galda ar muguriņu uz augšu, un tikai ar partnera atļauju tiek parādīta visiem pārējiem - kāpēc par to vēlāk). Šajā brīdī izspēlētāja partneris pārstāj piedalīties cīņā par stiķiem. Viņš liek savas kārtis uz galda atklātā veidā, tā, lai tās būtu redzamas visiem spēlētājiem. Piem:

♥	♠	♦	♣
Q	10	K	Q
J	2	J	6
9		10	5
3		2	

Trumpju masts vienmēr tiek likts sev no labās puses un vecākās kārtis tuvāk sev.

Galdā izliktās kārtis sauc par galdū.

Izspēles laikā katrs no trim spēlētājiem (divi aizsargi un kontrakta izspēlētājs) redz savas kārtis un galda kārtis. Ar galda kārtīm spēlē izspēlētājs (ar savām, protams, arī). Spēle risinās tā, it kā galda vietā sēdētu "muļķītis", kurš nekā nezina un kuram viss jāsauc priekšā (citās valodās galda kārtis tā arī sauc, krieviski - "bolvan", angļiski - "dummy", poliski - "dziadek"). Katrā stiķī kārtis tiek liktas pulksteņa rādītāja kustības virzienā, arī galda kārtis (to ērtības labad dara pats "galds" pēc mutiskas komandas) tad, kad pienāk galda kārts. (Neliela atkāpe: ja izspēlētājs saka : "Kāravš", tad galds liek vismazāko no saviem kāravjiem, jeb : "Trumpis" - tad arī vismazākais. Ja izspēlētājs saka : "Kungs", tad galdam jāliek viņa vienīgais kungs. Izspēlētājs nedrīkst dot neviennozīmīgas komandas galdam. Ja vienādu bilžu ir vairāk, tad jāsauc precīzi: "Ercena kungs". Nav obligāti, bet bridža ētika prasa, izspēlētājam, pēc tam, kad atklājušās galda kārtis, pateikt savam partnerim: "Paldies!" Bridžs ir džentelmeņu spēle!)

Ja izspēlētājs paņēmis stiķi ar galda kārti, tad nākošais stiķis jāuzsāk no galda, ja ar rokas kārti - tad no rokas. "Galds" nedrīkst iejaukties spēlē ar padomiem, skatīties pretinieku kārtīs utt., viņš var palīdzēt partnerim skaitīt stiķus un atgādināt no kurienes uzsākams nākošais stiķis.

Izspēles beigās skaitam iegūto un zaudēto stiķu bilanci, kuru summa vienmēr ir 13 ! Atkarībā no rezultāta tiek pierakstītas prēmijas. Stiķus, kurus izspēlētājs ir paņēmis virs nosolītajiem, sauc par virsstiķiem, bet par stiķiem, kuru kontrakta realizācijai trūkst saka: "Bez...". Piem., "bez viena", "bez trijiem" utt.

11. Tests

Tāpat solīšana beigusies ar trim pasiem. Testa piemēri ņemti no Maceščaka un Mikkes grāmatas "Bridžs". Zemāk uzrakstīti 10 solīšanas piemēri. Tie visi varbūt ir diezgan dīvaini no bridžistu viedokļa, bet jūsu uzdevums ir atklāt tajos formālas kļūdas t.i. neatbilstību austāk izklāstītajiem solīšanas noteikumiem. (Atbildes nākošās lpp. beigās.)

1.	N	E	S	W
	-	-	-	4♠
	pas	D	pas	pas
	RD	pas	pas	pas

2.	N	E	S	W
	-	-	pas	pas
	1♣	1♦	1♥	1♠
	2♣	2♦	7NT	pas
	pas	pas	pas	

3.	N	E	S	W
	1♣	D	pas	pas
	1♦	D	1♥	D
	1NT	D	pas	pas
	2♣	D	2♥	D
	2NT	D	pas	pas
	3♣	D	pas	D
	3♦	D	pas	pas
	3NT	D	4♥	pas
	5♣	D	RD	pas
	pas	pas		

4.	N	E	S	W
	-	-	-	pas
	1♣	pas	pas	D
	pas	pas	RD	pas
	pas	1♦	pas	pas
	D	pas	pas	RD
	pas	pas	1♥	pas
	pas	D	pas	pas
	RD	pas	pas	1NT
	pas	pas	D	pas
	pas	RD	pas	pas

5.	N	E	S	W
	-	-	pas	pas
	pas	pas	1♦	2♠
	3♠	4♠	5♠	pas
	pas	D	pas	pas
	RD	pas	pas	5NT
	pas	pas	D	6♣
	6♦	pas	pas	D
	RD	pas	pas	pas

6.	N	E	S	W
	-	pas	pas	1♣
	2♦	D	pas	pas
	pas	3♦	pas	pas
	pas	pas	D	pas
	RD	4♦	pas	4♥
	D	RD	pas	pas
	pas			

7.	N	E	S	W
	-	pas	pas	pas
	1♥	1♠	D	RD
	2♦	2♥	D	RD
	2♠	D	2NT	RD
	3NT	D	pas	pas
	pas			

8.	N	E	S	W
	-	pas	pas	pas
	2♣	pas	2♦	pas
	pas	D	pas	D
	pas	pas	pas	

9.	N	E	S	W
	pas	pas	pas	1♦
	pas	5♠	pas	5♥
	D	RD	pas	pas
	pas			

10.	N	E	S	W
	1NT	2NT	3NT	4NT
	5NT	6NT	7NT	pas
	pas	pas		

12. Roberis.

Par roberu sauc bridža spēli četratā, to var spēlēt mājās ar draugiem, vilcienā u.c. un tas nav sporta bridžs, jo atšķiras ne tikai ar pieraksta veidu, bet arī pēc būtības. Roberā ir labi, ja esat veiksmīgs, ja jums regulāri ir rokās daudz bilžu, turpretī sporta bridžā tam nav lielas nozīmes. Roberu var uzskatīt par sadzīves bridžu un tas ir labs trenniņš sportistiem.

Partnerus roberā var izvēlēties dažādi: var vienoties jau iepriekš - kurš ar kuru spēlēs, var lozēt: katrs velk kārti un abu mazāko un abu lielāko kāršu īpašnieki veido pāri. Roberā varat "pieņemt" arī piekto un sesto spēlētāju, viņi pagaidīs, kamēr četrinieks roberu beigs un tad piedalīsies lozēšanā. Dala un uzsāk solīšanu vismazākās kārts īpašnieks, tālāk pulksteņa rādītāja kustības virzienā. Spēle ilgst tikmēr, kamēr kāds no pāriem vinnējis roberu. Roberu beidzot tiek saskaitīti punkti un aprēķināts robera rezultāts Piem., roberu vinnējis pāris NS ar 10 punktiem. Abi spēlētāji no NS pāra saņem katrs +10 punktus, EW - katrs -10 punktus. Tad atkal lozē partnerus (vai citādi, ja sarunāts) un spēle turpinās. Katra atsevišķa spēlētāja rezultāts mainās pēc katra robera (var būt, ka vinnētājs ir tikai viens), bet punktu summa vienmēr ir nulle.

Lai saprastu, kā var vinnēt roberu, mums jāiepazīstas ar robera pierakstu.

Robera punktus pieraksta sekojošā shēmā:

Mēs		Viņi
<hr/>		

Atcerieties - katrā sadalījumā punktus saņem tikai viena no pusēm; ja kontrakts vinnēts, tad nosolītāju puse, ja nav vinnēts, tad viņu pretinieki.

Shēmā zem svītras raksta tikai punktus par vinnētu kontraktu. Tos aprēķina šādi: pareizina nosolīto stiķu skaitu (tos, kas virs 6) ar stiķa vērtību.

Stiķu vērtības dažādu mastu kontraktos:

kontrakts ♣ - katrs stiķis 20 p.

kontrakts ♦ - katrs stiķis 20 p.

kontrakts ♥ - katrs stiķis 30 p.

kontrakts ♠ - katrs stiķis 30 p.

kontrakts NT - par pirmo stiķi 40p.+ 30p. par katru nākamo. Kontrētos kontraktos stiķu vērtība dubultojas, rekontrētos - četrkārtšojas.

Pieņemsim, ka esat nosolījuši 3 ♠. Šā kontrakta vērtība ir $3 \times 30 = 90$ p. Ja jūs kontraktu vinnējat, t.i. paņemat 9 vai vairāk stiķus, tad varat šos punktus sev pierakstīt zem svītras.

Mēs		Viņi
<hr/>		
90		

Ja kāda no pusēm dabū zem svītras 100 vai vairāk punktus, vienalga, vienā sadalījumā vai summējot pa vairākiem sadalījumiem, tad šī puse ir vinnējusi GEIMU (no angļu "game" -spēle), un saka, ka šī puse ir zonā.

Spēle risinās, kamēr kāda no pusēm dabū divus geimus. Tad šī puse ir vinnējusi roberu.

Punktus zem svītras, kas nerasniedz 100p. sauc par daļēju ierakstu. Ja kāda puse vinnē geimu, tad nākamajā geimā cīņa sākas no jauna, daļējie ieraksti iet zudumā.

Mēs		Viņi	Tomēr nepazaudējiet šos daļējos ierakstus pavisam, jo spēles beigās, pie pilnā punktu aprēķina, tie būs atkal noderīgi.
-----		-----	
60		90	
60		Daļējs	
Geims		ieraksts	

Solīšanas testa atbildes:

1. Kuru E kontrēja? Partneri?
2. S nosolīja nevajadzīgu - ceturto, pas.
3. W mēģina izlabot kontru: "Kontra!!!"
4. Šis jau tās ārprātīgās solīšanas beigās trūkst trešā pasa.
5. Šai solīšanai vajadzēja beigties jau 1-jā riņķī - 4 pasi.
6. Solīšana beidzās jau 2♦-D-p-p-p.
7. Nedrīkst rekontrēt nenokonstrētu kontraktu.
8. Atkal mēģinājums izlabot partnera kontru.
9. 5♥ pēc 5♠.
10. Kļūdas nav...

Tātad spēles mērķis ir vinnēt divus geimus, pēc iespējas neļaujot pretiniekam vinnēt nevienu. Viegli aprēķināt kādas spēles dod geimu ar vienu paņēmienu. Tās ir:

3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦ un augstākas

Šīs spēles sauc par geimiem vai pilnām spēlēm.

Tātad, zem svītras raksta tikai vinnēta kontrakta vērtību, piem., 80 par 4♣, vai 120 par 2♠ ar kontru. Virs svītras raksta dažādas prēmijas, kurām nav nozīmes cīņā par geimiem, bet kuras tiks ieskaitītas galīgajā aprēķinā. Pagaidām tikai uzskaitīsim tās: 1. par virsstiķiem.; 2. par pretinieku iegāšanu; 3. par geimiem un roberu; 4. par šlemiem; 5. par trumpju mastu.

1. Prēmijas par virsstiķiem.

Virsstiķi, kā atceramies, ir stiķi, kuri paņemti "virs plāna". Katram virsstiķim ir tāda pati vērtība kā kontrakta stiķim. Piemēram. ja jūs esat nosolījuši 3♥ un paņēmuši 11 stiķus, tad jums ir divi virsstiķi. Šajā gadījumā jūs sev pierakstiet 90 par kontraktu zem svītras un 60 par diviem virsstiķiem virs svītras. Pievērsiet, lūdzu, uzmanību tam, ka, ja jūs šajā gadījumā būtu nosolījuši 4♥ un paņēmuši tos pašus 11 stiķus, tad jūs zem svītras pierakstītu 120, un uzreiz dabūtu geimu (virs svītras būtu 30). Prēmijas par virsstiķiem

mainās, ja kontrakts ir ticis kontrēts vai rekontrēts. Tagad būs svarīgi, vai jūs esat zonā, vai ne. Katra konkrēta virsstiķa vērtība nezonā ir 100p., bet zonā 200p. Rekontrēta virsstiķa vērtība ir visos gadījumos 2 x lielāka par kontrēta stiķa vērtību. Bez tam, ja jums ir izdevies vinnēt kontrētu kontraktu, tad virs svītras pierakstiet 50 p. par nepareizu kontrū, ja rekontrētu - tad 50p. par nepareizu kontrū + 50p. par pareizu rekontrū. Atgādinām vēlreiz, ka visi punkti virs svītras ciņu par geimu neietekmē.

2. Prēmija par trūkstošajiem stiķiem.

Uzreiz uzsveram, ka šo prēmiju saņem nevis tas, kam šo stiķu trūkst, bet tieši otrādi - pretinieks. Tātad tā ir prēmija, ko jūs saņemat par to, ka neesat ļāvuši pretiniekiem vinnēt viņu nosolīto kontraktu. Par katru nekontrētu stiķi, kas pretiniekam pietrūcis, pierakstiet sev 50p., ja pretinieks bijis nezonā, un 100p., ja bijis zonā. Ja jūs esat kontraktu nokontrējuši, tad, ja pretinieks bijis nezonā, rakstiet sev 100p. par pirmo viņiem trūkstošo stiķi, 200 p. par otro un trešo trūkstošo stiķi, 300p. par ceturto un vairāk (t.i. 100 p. par vienu, 300 par diviem, 500 par trijiem, 800 par četriem, 1100 par pieciem, utt). Ja pretinieks bijis zonā, tad rakstiet sev 200p. par pirmo trūkstošo stiķi un 300p. par katru nākamo (t.i. 200 par pirmo, 500 par otro, 800 par trešo utt). Ja spēle bijusi rekontrēta, tad iekritiens maksā tieši 2 x dārgāk nekā kontrētā spēlē. Piem. 5 ♠ ar rekontrū paņemti 8 stiķi - tas ir "bez trijiem". Ja nosolītāji bijuši zonā, tad viņu pretinieki saņem 1600 punktus.

3. Par pirmo vinnēto geimu prēmija ir 200p., par otro - 500. Ekvivalents pieraksts ir tāds, ka raksta tikai prēmijas par roberu: prēmija 700, ja pretiniekam nav geima, un 500, ja ir. Ja jums kādu iemeslu dēļ nav izdevies nobeigt roberu un spēle jāpārtauc, tad prēmija par vienu geimu ir 300, nevis 200. Tāpat pēdējā gadījumā pienākas prēmija 50 p. par daļēju ierakstu zem svītras.

4. Šlemi.

Var droši teikt, ka šlemi ir bridža augstākā virsotne. Lielais šlems - tas nozīmē, ka ir nosolīti un paņemti visi stiķi. Piemēram, ja jūs nosolat 7 ♥ un paņemat 13 stiķus, tad jūs esat vinnējuši lielo šlemu ercenos. Mazais šlems - nosolīti un paņemti 12 stiķi (piem. 6 ♣, 6NT). Prēmijas par mazo šlemu nezonā ir 500p., zonā 750p., par lielo šlemu nezonā 1000p., zonā 1500p. Protams, vinnējot šlemu, jūs automātiski vinnējat arī geimu. Ja jūs šlemu nosolat, bet iekrītāt, tad maksājiet kā par jebkuru citu iekritienu. Atceieties - šlema prēmiju jūs saņemat tikai par nosolītu šlemu. Ja jūs paņemat 13 stiķus, bet šlemu neesat nosolījuši, tad šlema prēmiju nesaņemat.

Šlema prēmijas kontrējot un rekontrējot nemainās.

5. Ir viens izņēmuma gadījums, kad vienā sadalījumā punktus var saņemt abas puses. Ja kādam no spēlētājiem (vienalga, izspēlētājam vai aizsargam) ir rokās 4 no 5 lielākajiem trumpjiem (t.i. AKQJ10), tad viņš, to paziņojot, var uzreiz pierakstīt sev virs svītras 100p. Tas gan jāpaziņo pēc solīšanas beigām un pirms izspēles sākuma. Ja kādam spēlētājam ir 5 vecākie trumpji vai 4 dūži beztrumpju kontraktā, tad viņam pienākas prēmija 150p. Ja šis spēlētājs, neskatoties uz savu prēmiju, kontraktu tomēr neizpildīs, tad iznāks, ka šajā sadalījumā punktus dabūjušas abas puses.

Piemērs. (Šeit ir pierakstīta prēmija 500p. par roberu, nevis prēmija par katru geimu).

Mēs		Viņi	Mums ir 1050 p.
500			Viņiem ir 310 p.
30			

100		
50		
100		150
120		60
		100
90		
60		

Starpība - 740 p.

Robers beidzies ar +7 mūsu labā

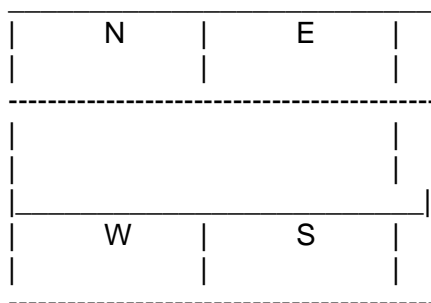
Principā iespējams gadījums, kad puse, kura iegūst roberu, paliek mīnusus.

Kā izrietēja no punktu skaitīšanas, tad visu solīšanas apgabalu var sadalīt 3 līmeņos: daļēja ieraksta līmenis, geima jeb pilnas spēles līmenis un šlema līmenis. Tātad, solīšanas uzdevums ir ne tikai pārsolīt pretiniekus un atrast labāko trumpju mastu, bet arī nosolīt spēli atbalstošā līmenī, lai saņemtu iespējamo prēmiju par geimu vai šlemu.

13. Sporta bridžs.

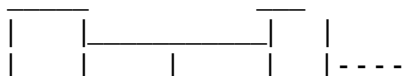
Sporta bridžā spēlē piedalās vairāki pāri. Lielos turnīros spēlē vairāk par 500 pāriem. Sacensībās tiek spēlēti pāru un komandu turnīri (komandu veido 2 pāri). Lai noorganizētu pāru turnīru, ir vajadzīgi vismaz 8 pāri, komandu mačam vajag vismaz 2 komandas.

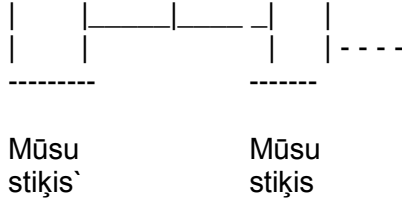
Sporta bridža inventārā bez 52 kāršu kavas, ietilpst arī speciālas kāršu kastes vai maciņi.



Sacensību sākumā kārtis tiek sadalītas vai saliktas pēc kompjūtera izdrukas un ieliktas pa rokām kastītes kabatiņās. Viena turnīra laikā kārtis vairs netiek pārdalītas ! Izspēles laikā kārtis nemet kaudzē galda vidū, bet katrs spēlētājs nospēlēto kārti liek uz galda savā tuvumā, stiķa beigās apgriez kārti ar muguriņu uz augšu un noliek sev priekšā. (Lai būtu ērtāk izspēles laikā skaitīt stiķus, tad kārti, ar kuru mūsu pāris ir paņēmis stiķi, liekam ar īsāko malu pret sevi, bet kārti, ar kuru stiķi paņēmis pretinieks, ar garāko.

Tas izskatās šādi:





Sadalījuma beigās saskaita stīķus, rezultātu pieraksta speciālā protokolā, un katrs spēlētājs savas kārtis ieliek atpakaļ attiecīgajā kastītes kabatiņā.

Apgūstot robera pierakstu, jūs redzējat, ka spēles taktika mainās atkarībā no tā, vai jūs esat zonā, vai nē - zonā ir lielāka prēmija par geimu un šlemu, bet arī lielāki mīnusi par nepaņemtajiem stīķiem. Tā kā pāru turnīrā pie viena galdiņa tiek izspēlēti 2-4 sadalījumi, tad zonā var neiekļūt neviena no pusēm un nav arī īsti skaidrs, kurš uzsāk solīšanu (kārtis netiek dalītas !) Tāpēc kastītes ir numurētas un sadalījumos no 1 līdz 16 modelētas dažādas atklājēju un zonu kombinācijas (1. un 17. kastītes ir vienādas, utt.) Konkrētā situācija ir attiecīgi attēlota uz kastītes (dalītājs apvilks ar aplīti, pasvītrots vai atzīmēts ar punktu, utt., zonā esošā puse apzīmēta ar sarkaniem burtiem).

Tas izskatās šādi:

- | | | |
|----------------|-----|---------------------------------|
| 1. N | - | (N sāk solīt, neviens nav zonā) |
| 2. E | NS | (E sāk solīt, NS zonā) |
| 3. S | EW | (S sāk solīt, EW zonā) |
| 4. W | All | (W sāk solīt, visi zonā) |
| 5. N | NS | |
| 6. E | EW | |
| 7. S | All | |
| 8. W | - | |
| 9. N | EW | |
| 10. E | All | |
| 11. S | - | |
| 12. W | NS | |
| 13. N | All | |
| 14. E | - | |
| 15. S | NS | |
| 16. W | EW | |
| 17. kā 1. utt. | | |

Pēc tiesneša komandas, kārtis un pāri pēc noteiktas shēmas pārvietojas no galdiņa uz galdiņu, tiek spēlēts un rezultāti pierakstīti protokolā, kas ceļo kopā ar kastīti. Tādā veidā visi pāri izspēlē vienus un tos pašus sadaļījumus (spēlē ar vienādām kārtīm !!!). Sporta bridžā nav svarīgi, vai jums ir daudz bilžu, vai maz - tādas pašas kārtis saņems citi spēlētāji pie citiem galdiņiem. Svarīga ir jūsu prasme solīt, izspēlēt un aizsargāties. Kad jūs to pratīsiet, tad varēsiet runāt par bridžu kā par sportu.