

Бридж (робберный)

Есть два вида Бриджа. Бридж спортивный и Бридж робберный, так сказать для домашнего употребления, на которой мы и остановимся. Бридж карточная игра, для которой используется стандартная колода в 52 карты. Играют четверо игроков, двое против двоих. Цель каждой пары набрать больше очков на так называемых взятках и премиях. Взятка это выигрыш в локальной схватке из четырех карт. Каждый игрок из четверых по определенным правилам кладет на стол карту и опять же по определенным правилам один из них забирает все карты себе – это называется забрать взятку и в этом цель Бриджа. А теперь обо всем подробнее. Игра в Бридж делится на три этапа. Первый этап – раздача карт, второй – торговля и заключение контракта, третий этап собственно игра. Рассмотрим все три этапа отдельно. Сразу разрешите принести извинения профессионалам Бриджа. В этой игре очень много специальной терминологии и принят определенный стиль речи. Я буду пользоваться минимумом терминов, для того чтобы быть более понятным для тех кто не умеет играть в Бридж.

Колода карт

Как уже было сказано, для игры используется стандартная колода на 52 карты, в которой: 4 туза, 4 короля, и далее по 4: дамы, валета, десятки, девятки, восьмерки, семерки, шестерки, пятерки, четверки, тройки, двойки.

Все карты поделены по четырем мастям. По одной на каждую масть. В Бридже масти называются так: трефа (черная масть), пика (черная масть), бубна (красная масть), черва (красная масть).



Трефа



Пика



Бубна



Черва

В игре старшая карта может бить младшую. Но есть еще понятие козырной масти. Карта козырной масти бьет любую карту, которая не козырь и может побить козырную карты меньшего достоинства.

Рассадка игроков и раздача карт

Игроки рассаживают так, чтобы партнеры по партии сидели друг напротив друга. Игрок, раздающий карты начинает раздачу с противника сидящего слева от него. Раздается за один круг по одной карте. Круг заканчивается на раздающем. И всего кругов раздачи 13. Таким образом, у каждого из играющих после раздаче окажется ровно по 13 карт.

Торговля и контракт

Торговля – это процесс в котором играющие заявляют количество взяток, которые они обязуются выиграть, это называется контракт. Считается обязательным выиграть не менее 6 взяток. Поэтому если игрок объявляет о готовности выиграть 3 взятки, это означает, что на самом деле он обязуется забрать 9 взяток.

Торгуются игроки для того, чтобы определить сумму максимального контракта. Каждый из играющих в свою очередь хода имеет право сделать заявку четырех видов. Он может объявить количество взяток контракта (+6). Он может сказать пас, это означает, что он отказывается от торговли. Он может объявить контру – этим он объявляет, что противник не сможет выполнить свой контракт. Игрок может объявить реконтру, то есть подтвердить, свое намерение выполнить контракт. Заявление реконтры возможно только после заявления контры. Торговля завершается тогда, когда три игрока подряд объявят пас. Наибольшая сумма контракта и становится действующей. После этого сторона, заявившая контракт должна стремиться его выполнить. А противная, соответственно этому помешать.

В заявке на контракт можно указать козырную масть. Например 3 (Пик) означает, что игрок обязуется забрать (+6) девять взяток, при козыре Пик. Но можно заявку на контракт делать и без масти. Козырем в игре является масть разыгрываемого контракта.

Еще несколько нюансов. Как уже было сказано торговля завершается только после трех пасов. В противном случае, она продолжается. Поэтому, если вы пасовали, это не лишает вас права вернуться в торговлю. Что же касается цены контракта, то если вы объявляете количество взяток, то оно обязательно должно быть выше предыдущих заявок, как ваших, так и ваших противников. Имеется ввиду не только количество обещанных взяток, учитывается и старшинство масти. Трефа и бубна – это младшие масти, Черва и Пика – старшие. Заявка без козыря старше любой масти.

Игра

Начинает партию игрок сидящий слева от раздающего (он и его товарищ называются защитниками или вистующими). Он волен выложить на стол любую карту. Последующие игроки обязаны выложить по одной карте такой же масти или если масти нет, то любую карту. Эта любая карта может быть козырной, но выкладывать козырь не обязательно. Выигрывает взятку игрок, чья карта из четырех выложенных имеет высшее достоинство в масти заданной начинающим игроком. То есть например он выложил Туза, а остальные выложили меньшие карты. Или если среди четырех карт есть козыри, то выигрывает козырь. Карта выложенная не масть взятку может выиграть только если она козырная. То есть если первый выложил Пику, то выиграть может только Пика или козырь.

Для пары игроков заявивших контракт есть важное правило. Фактически играет только один из них. Партнер раздающего после первого хода первого вистующего (защитника) выкладывает свои карты на общее обозрение и передает право хода ими своему раздающему.

важен, так как от него зависят премиальные за выигрыш роббера. Еще в отношении выигрыша партии заметим, что если вам удалось за одну раздачу выиграть 200 очков, это все равно дает выигрыш только одной партии.

Еще одна особенность записи. Если одна из команд выиграла партию, то есть у нее под чертой более 100 очков, то под этой суммой проводится черта и все очки оказываются над чертой и очки под чертой надо набирать заново, как команде выигравшей партию, так и ее противникам.

Вознаграждения над чертой

Над чертой записывается перевыполнение контракта. Например, если вы обязались забрать 3 взятки сверх обязательных 6, но забрали 4, то очки за три взятки записываются под чертой, а очки за четвертую над чертой.

Вознаграждения над чертой это и различного рода премии, за сорванные планы противника по выполнению своего контракта. Например, команда получает 50 очков за каждую сорванную взятку противников. То есть если контракт состоял из 9 взяток, и 2 было сорвано, то команда сорвавшая контракт получает 100 очков и это в том случае, если их противник, не сумевший таким образом выполнить контракт еще не выиграл первой партии. Если же первая партия им была выиграна, то вознаграждение за срыв контракта удваивается. То есть в примере с двумя сорванными взятками премия окажется равной 200 очков.

Еще раз. Пусть команда А (любой ее игрок) заявила контракт на 9 взяток, но взяла только 7. В этом случае команда А не получает ни одного очка. Команда В получает 100 очков (по 50 за сорванную взятку), если в команда А не выиграла одной партии и 200 если команда А выиграла одну партию. То есть самонадеянность команды А наказывается вдвое, если ранее она была успешной.

Выигрыш под Контрой удваивает очки. Пара выигравшая свой контракт под Контрой получает дополнительно 50 очков и по 100 очков за каждую лишнюю взятку если пара еще не выигрывала партии, и по 200 очков если она уже выиграла одну партию.

Премии над чертой также даются за выигрыш роббера. 500 очков за выигрыш со счетом 2:1 и 700 очков за выигрыш со счетом 2:0. За выигрыш 12 взяток (малый шлем) дается 500 очков, если пара выиграла шлемик для первой победы и 750, если пара выиграла шлемик после первой победы. За выигрыш 13 взяток (большой шлем), дается 1000 очков если пара выиграла шлем до первой победы и 1500, если пара выиграла шлем после первой победы.

Выше речь шла о премиях, но есть в Бридже и один предписанный штраф. Если вы объявили контру, но противник смог выполнить свой контракт, то вы наказываетесь. С вас списывается по 50 очков за каждую взятую противной стороной взятку сверх 6 обязательных.

Окончательный подсчет

После того, как роббер закончен, то есть одна из пар выиграла 2 партии производится окончательный подсчет очков. Это делается так: для каждой команды суммируются все очки, как над чертой, так и под чертой. Затем считается разность этих двух сумм. Затем полученная разность делится нацело на 100. Полученное число и есть сумма выигрыша пары. Например, если разность равна 790, то выигрыш будет составлять только 7 пунктов.

Анализ игры

Полный анализ игровых возможностей необходимо делать с учетом Контры и Реконтры, но все же основа игры – это грамотное определение количества взяток, которые вы можете получить и этим я ограничу свой анализ.

Проблема игрока, делающего заявку на контракт в том, что он видит только свои карты, ему даже не известны карты его партнера. Поэтому разумно начинать торговлю с наименьшей заявки и поднимать сумму контракта до оптимального постепенно. Очень важно ответить на вопрос – что такое оптимальная заявка и как ее определить. Сразу отметим, что игра без риска, наверняка – это игра с вечным пасом. Поэтому, как бы вы не пытались определить контракт, он всегда будет содержать в себе элемент риска, если только у вас нет на руках полного набора одной масти или у вас полный набор старших карт, позволяющий уверенно сыграть без козыря. Но это все возможности из разряда не очень реальных.

Для начала пример. Допустим у вас есть четыре старшие карты одной масти. Это дает вам хорошую уверенность в выигрыше четырех взяток, не на 100%, но достаточно уверенно. Этой масти остается 9 карт. Все игроки при раздаче равноправны перед случайностью, это дает возможность предположить, что у вашего партнера по игре окажется 3 карты этой же масти. Это значит, что вы можете рассчитывать на 7 взяток. Конечно, есть вопрос, кому попадет самая младшая карта этой масти, но если ее нет у вас, то вероятность того, что она попадет вашему партнеру равна одну к трем. Это неплохая вероятность. Если у вас пять старших карт масти, то вы можете заявить 7 взяток и вероятность выигрыша возрастет, но вы можете рискнуть и заявить о 8 взятках, с повышенной долей риска.

Это общий принцип заявок контракта с козырем. Для заявок без козыря принцип примерно тот же. Вы должны посмотреть сколько у вас старших карт всех мастей. При этом в расчет лучше включать только карты от туза до валета. Затем, к своим картам вы можете добавить карты вашего партнера из расчета одной трети от оставшихся картинок. То есть если у вас есть один туз, вы вправе предположить, что один туз будет и у вашего партнера. Конечно, не факт, что он у него будет, но с вероятностью один к трем, это можно предположить.

При расчете своих вариантов от расклада к раскладу необходимо учесть опять же ваше личное равенство перед случаем. Если вам повезло и при хорошей вашей карте, хорошая карта легла и вашему партнеру, то вероятность такой удачи в следующем раскладе будет ниже. Поэтому, если вы смогли взять хороший контракт в очередной раздаче, вам следует быть более осторожным в следующей раздаче.