

## Zasady licytacji

W licytacji obowiązują pewne zasady. Musisz zgłosić odzywkę wyższą niż zalicytowana przez poprzedniego gracza. Możesz przelicytować poprzednio zgłoszoną odzywkę albo starszym kolorem, albo większą liczbą deklarowanych lew, albo jednym i drugim.

Na przykład, jeśli przeciwnik po twojej prawej stronie licytuje "jedno kier", ty możesz zalicytować "jedno pik" lub "jedno bez atu", ale nie "jedno trefl" ani "jedno karo", bo te kolory są niżej notowane niż kiery. Jeśli chcesz zgłosić trefle lub kara, musisz zalicytować o szczebel wyżej, "dwa trefl" lub "dwa karo".

Zauważ, że nie ma obowiązku zgłaszania odzywki, można powiedzieć "pas". Są dwie inne zapowiedzi, które również możesz zgłosić, "kontra" i "rekontra", ale o nich dowiesz się więcej podczas pełnego kursu licytacji.

**Po trzecim kolejnym pasie licytacja jest zakończona i kontrakt jest określony ostatnią odzywką.**

## Rozpoczęcie rozgrywki

Ten z partnerów, który **jako pierwszy** zgłosił kolor granego kontraktu (lub bez atu) staje się rozgrywającym.

Gracz po lewej ręce rozgrywającego dokonuje pierwszego wyjścia, kładąc odkrytą kartę na stole. Następnie "dziadek" odkrywa swoje karty i wykłada je na stole. Od tej pory nie bierze już udziału w rozdaniu. Musi milczeć; wszystkie karty dziadka są zagrywane przez jego partnera, czyli rozgrywającego.

Zazwyczaj staramy się wziąć lewę zagrywając najwyższą kartę w kolorze wyjścia. Ale pod uwagę brane są także inne strategie. **Pamiętaj, równie dobrze jest gdy zamiast ciebie lewę bierze twój partner, bo stanowicie parę.** Kiedy nauczysz się rozgrywki, poznasz różne strategie, które karty zagrywać w jakich sytuacjach.

Cztery pierwsze zagrane karty tworzą pierwszą lewę. Gdy nie ma już kart, rozdanie jest zakończone. Liczy się lewy wzięte przez każdą ze stron i oblicza wynik.

## ELEMENTARZ BRYDŻA

Brydż to najbardziej pasjonująca gra na świecie. Łatwo się go nauczyć, ale żeby grać dobrze, potrzeba trochę czasu; to świetna zabawa i wielkie wyzwanie! W przeciwieństwie do innych gier i sportów każde rozdanie trwa od początku do końca od 5 do 10 minut. Akcja, napięcie, strategie i emocje, chwilowe poczucie zwycięstwa (lub porażki) to wspaniałe przeżycie. Świadomość dobrze rozegranego rozdania może utrzymywać się przez wiele lat!

W brydża grają cztery osoby siedzące przy kwadratowym stoliku, po jednej osobie przy każdym z jego brzegów. Gra toczy się między dwiema parami, ty i twój partner (naprzeciwko siebie) przeciwko dwójce graczy po lewej i prawej stronie (to twoi przeciwnicy).

Do gry potrzeba zwykłej talii 52 kart (bez dzokerów). Talia zawiera cztery grupy kart, po 13 kart każda. Te grupy są zwane kolorami. Kolory mają swoje symbole i są uszeregowane w następującym porządku:

- ♠Piki
- ♥Kiery
- ♦Kara
- ♣Trefle

Każdy kolor zawiera 13 kart, najwyższą kartą jest as, a najniższą dwójka:

**A K D W 10 9 8 7 6 5 4 3 2**

Gdy wszyscy zajęli już miejsca przy stoliku, każdy gracz losuje kartę i ten z najwyższą kartą będzie rozdawał (staje się dealerem). Przeciwnik siedzący po prawej stronie dealera tasuje karty. Następnie drugiemu z przeciwników (siedzącemu po lewej ręce) rozdający podaje karty do przełożenia. Kart są rozdawane zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie rozdającego. Rozdaje się wszystkie karty, czyli każdy z graczy otrzymuje 13 kart.

Im wyższe karty otrzymałeś, tym lepiej. Najstarszą kartą jest as pik, a najmłodszą dwójka trefl. Ale podczas rozgrywki dwójka może okazać się bardziej cenna.

Układanie kart -Każdy z graczy podnosi swoje karty i porządkuje je według kolorów i rangi, nie **pozwalając ich zobaczyć pozostałym graczom**. Oto typowo ułożona ręka:

♠AW42 ♥D973 ♣K2 ♦1065

W gazetach zobaczysz powyższą rękę opisaną pionowo według starszeństwa kolorów:

♠AW42  
♥D973  
♦1065  
♣K2

Teraz możesz przystąpić do gry. Gdy karty są już rozdane i poukładane, mamy dwie części rozdania: "licytację" i "rozgrywkę".

Główny celem gry w brydża **jest branie "lew"**. Licytacja służy określeniu liczby lew, którą każda ze stron ma wziąć w czasie rozgrywki. Najpierw wyjaśnijmy, czym jest lewa.

**Lewa składa się z czterech kart, z których każda została zagrana przez jednego z graczy.**

Działa to tak: gracz zagrywa kartę kładąc ją odkrytą na stole. Zawodnik po jego lewej stronie robi to samo, ale **musi dołożyć kartę w kolorze wyjścia**.

Następnie partner wychodzącego dokłada do koloru, podobnie jak czwarty gracz. Jeśli nie masz karty w zagrany kolorze, musisz dołożyć kartę innego koloru.

Najwyższa zagrana karta **w kolorze wyjścia** wygrywa lewę. Cztery karty są zbierane przez zdobywcę lewy w małą kupkę i układane przed nim, licem w dół. **Lewy są liczone każdej z par**, więc jeśli wzięłeś lewę a później wziął lewę twój partner, jego lewa jest również układana po twojej stronie stolika, dla łatwego policzenia lew po rozdaniu.

## Licytacja

W licytacji nie zgrywa się kart. Jest ona w pełni słowna. Ustalasz liczbę lew, którą twoja strona weźmie w czasie rozgrywki. Najwyższa odzywka staje się kontraktem. Rozpoczynając od rozdającego, każdy dostaje szansę zalicytowania kontraktu.

Odzywka składa się z liczby i koloru. Możesz zalicytować każdą liczbę od 1 do 7. To pokazuje liczbę lew którą masz zamiar wziąć plus 6. Jeśli więc licytujesz "jedno", to twoja para musi próbować wziąć 7 lew (1 + 6). Jeśli licytujesz "cztery", musisz wziąć 10 lew.

Rozdający (dealer) otwiera licytację, po czym każdy gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara ma szansę zgłosić odzywkę lub spasować. Licytując określa się też nazwę koloru. Licytujesz kolor, który byłby dla ciebie najlepszym **"atu"**.

Atuty to swego rodzaju "dzikie karty"; jeśli nie możesz dodać do koloru (nie masz karty w kolorze zagrany w danej lewie), możesz zdobyć lewę dokładając atuta.

Licytując wybierasz zazwyczaj kolor w którym masz dużo kart, ponieważ chciałbyś posiadać dużo atutów. Przykładowo, jeśli masz pięć pików, możesz zalicytować "jedno pik" (deklarując wzięcie siedmiu lew z pikami jako atu).

Jeśli chcesz, żeby żaden z kolorów nie był atu, możesz zgłosić **"bez atu"** na odpowiedniej wysokości. Licytujesz bez atu zamiast koloru, kiedy posiadasz dużo wysokich kart ale brakuje ci długiego koloru. Bez atu jest notowane wyżej niż wszystkie kolory.

Bez atu BA	pierwsza za 40 pkt następne po 30
Piki ♠	po 30 pkt
Kiery ♥	po 30 pkt
Kara ♦	po 20 pkt
Trefle ♣	po 20 pkt