

Правила игры в бридж

Бридж – сравнительно молодая игра. Она сформировалась в несколько этапов (“бридж-вист”, “бридж-аукцион”, “бридж-плафон”, “контракт-бридж”) в конце XIX – начале XX вв. на основе русской карточной игры “винт” и английской карточной игры “вист”.

Большинство иностранных источников считают, что название “бридж” возникло в результате адаптации принятого в Британии обозначения игры винт как “British-Russian Whist” (британско-русский вист). В сборнике “Спортивные карточные игры” утверждается, что название произошло от древнерусского слова “бирич” (“глашатай”), варианта винта, попавшего на Балканы в шестидесятые годы XIX века. Как бы то ни было, в 90-х годах XIX века возникает первый вариант бриджа – “Straight Bridge” (“строгий”, или “классический”, бридж). В 1911 году его вытесняет “бридж-аукцион”.

Современная версия бриджа (так называемый “контрактный бридж”) окончательно оформилась в середине 20-х годов XX века. Решающий вклад в это внес американский бриджист Г. Вандербилт. “Спортивный бридж” – вариант контрактного, в котором исключен элемент случайности. Прежде всего, будут изложены правила так называемого “робберного бриджа” – основной разновидности “контракт-бриджа”.

Условные обозначения

Условимся достоинства карт обозначать буквами и цифрами: Т – туз, К – король, Д – дама, В – валет, 10 – десятка, 9 – девятка и т. д. Масти будем обозначать так: ♠ – пика, ♥ – черва, ♦ – бубна, ♣ – трефа. При обозначении конкретной карты первый знак указывает масть, второй – достоинство, то есть ♠: Т – туз пик, ♦: К – король бубен.

Игроков обычно обозначают по сторонам света: С (север), В (восток), Ю (юг), З (запад). В иностранной литературе обозначают соответственно: N (North), E (East), S (South), W (West). Для удобства будем считать, что сдатчиком является игрок С.

Робберный бридж

Общие положения, игроки и раздача карт

Бридж – игра на взятки. Взяткой называются карты, выложенные на стол по одной каждым из игроков по очереди, причем взятку берет положивший самую старшую карту. Для игры в бридж необходима колода из 52 карт (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К, Т в четырех мастях). Старшинство карт обычное – Т, далее К, Д, В, 10, 9 и т. д. В игре принимают участие четыре человека (хотя возможна игра при двух, трех, пяти или шести игроках). Играют двое надвое. Два игрока, сидящие друг против друга, являются партнерами и образуют пару. Партнеры играют вместе, и интересы у них полностью общие (как у игроков спортивной команды). Итак, в каждой сдаче С и Ю играют против З и В, то есть они образуют линии Север–Юг (N–S) и Запад–Восток (W–E). Каждый игрок занимает свое место по договоренности или согласно жребию. Если проводится жеребьевка, то тасованная колода кладется на стол рубашкой вверх, и каждый из игроков вытягивает по одной карте. Вытянувший самую старшую карту выбирает себе место. Он будет первым сдатчиком. Напротив садится игрок, вытянувший вторую по старшинству карту. Вытянувшие две младшие составляют вторую пару и садятся один справа, второй слева от сдатчика.

Сдача производится каждым из игроков по очереди. Следующим сдатчиком становится игрок, сидящий по левую руку от предыдущего. Колоду снимает сидящий справа от сдатчика. Раздаются по одной все карты, начиная с игрока, сидящего по левую руку от сдатчика. Таким образом, каждый игрок получает 13 карт. Совокупность карт, находящихся у одного игрока, называют “рукой” (этого игрока).

Иногда пользуются двумя колодами карт, меняя их на каждой раздаче. В этом случае, пока сдатчик сдает колоду, его партнер тасует другую. У колод должны быть разные рубашки, чтобы не перепутать карты. Когда партнер сдатчика перетасует колоду, он кладет ее в угол стола справа от себя, то есть перед следующим сдатчиком. При следующей сдаче противник справа будет сдавать колоду, а его партнер будет тасовать только что сыгранные карты.

После того как колода карт роздана, игроки поднимают карты и начинается сама партия (или сдача) в бридж, которая состоит из двух частей. Первая часть – торговля, в результате которой определяется контракт, то есть обязательство в процессе розыгрыша взять определенное количество взятков. Вторая часть – реализация назначенного контракта (розыгрыш).

Торговля

Торговля представляет собой последовательность заявок (объявлений), делаемых игроками поочередно по часовой стрелке. Первую заявку делает игрок, сдавший колоду. Целью участников торговли является либо назначение лучшей масти своей пары козырной, либо объявление игры без козыря, если это наиболее выгодно для пары.

Заявки подразделяются на значащие и незначащие. Значащая заявка состоит из числа от 1 до 7 (это число называется уровнем заявки) и так называемой деноминации заявки. Есть 5 возможных деноминаций: ♣(трефа), ♦(бубна), ♥(черва), ♠(пики) и БК (без козыря). Эти деноминации упорядочены, как здесь указано, то есть:

$$\clubsuit < \diamond < \heartsuit < \spadesuit < \text{БК}.$$

Масти ♣ и ♦ называются младшими мастями, или минорами, а ♥ и ♠ – старшими мастями, или мажорами.

Все значащие заявки упорядочены, считая, что уровень важнее деноминации. Например: $2\heartsuit < 2\spadesuit < 2\text{БК} < 3\clubsuit < 3\diamond \dots$ Когда до игрока доходит очередь, он может сделать любую значащую заявку, превышающую последнюю значащую заявку данной торговли. К примеру, если торговля протекала так: С – $1\heartsuit$, В – $1\spadesuit$, Ю – $2\clubsuit$, то З может сделать любую значащую заявку выше $2\clubsuit$ (скажем, $2\spadesuit$), но не может сделать заявку $2\clubsuit$ или более низкую значащую заявку. Значащая заявка, ставшая контрактом в результате торговли, означает обязательство взять вместе с партнером названное количество взятков сверх шести при названном козыре (или без козыря). Так, заявка $2\diamond$ означает обязательство взять при козыре бубны две взятки сверх шести, то есть всего – восемь взятков. Иными словами, торговля упрощена допущением, что заявляют только взятки после шести первых, основываясь на

том, что пара с более сильными руками всегда должна взять большую часть взяток, то есть как минимум 7 взяток из 13 возможных (52 карты розданы в четыре руки).

Незначущих заявок три: пас, контра и реконтра.

Заявка “пас” (в свою очередь) может быть сделана всегда, вне зависимости от хода торговли. Любой ранее пасовавший или объявивший значащую заявку может в свою очередь пасовать или сделать значащую заявку. “Пас” означает отказ от назначения на данном круге торговли или от участия в розыгрыше на данной сдаче.

Заявка “контра” может быть применена в ответ на заявку противника, когда один из них сделал значащую заявку, и между этой заявкой и заявляемой контрой не было сделано никаких заявок, кроме заявок “пас”. Например, если торговля протекала так:

С	В	Ю	З	
1 черва	1 пика	2 червы		,

то игрок З может сделать заявку “контра” (действительно, Ю, являющийся противником З, сделал значащую заявку 2♥ и между ней и словом З ничего не было сказано). Если бы Ю вместо 2♥ сказал “пас”, З уже не мог бы заявить контру, так как последняя значащая заявка противников (1♥) оказалась бы перекрыта заявкой 1♠, принадлежащей партнеру игрока З. Заявка “контра” выражает сомнение в том, что контракт противников будет реализован.

Заявка “реконтра” может быть применена только в ответ на контру, когда между ней и заявляемой реконтой не было сделано никаких значащих заявок, кроме заявки “пас”. Например, если торговля протекала следующим образом:

С	В	Ю	З	
1 черва	1 пика	контра		,

то З имеет право сказать “реконтра”. Или в ситуации:

С	В	Ю	З	
1 черва	контра	пас		,

игрок С имеет право заявить реконтру. Однако если Ю вместо заявки “пас” сделает любую другую возможную заявку (а З скажет “пас”), С уже потеряет право на реконтру. Реконтра выражает утверждение, что заявленный контракт все-таки будет выигран.

Торговля заканчивается, когда после любой заявки три игрока подряд скажут “пас”. При этом, если в самом начале торговли все четыре игрока сказали “пас”, то есть ни один не назначил игры, сдача переходит к следующему игроку без всяких записей.

Когда торговля закончена, последняя значащая заявка этой торговли становится окончательным контрактом (и его уже нельзя изменить). Если после нее сделаны заявки “контра” или “реконтра”, эти заявки присоединяются к названию контракта. Например, если торговля протекала так:

С	В	Ю	З	
1 черва	1 БК	2 червы	контра	
реконтра	пас	пас	пас	,

то контрактом является “2♥ с реконтрой”.

Таким образом, контра и реконтра вступают в силу, если после их объявления сделано три паса. Каждая следующая значащая заявка аннулирует контру или реконтру. В свою очередь на новую значащую заявку может объявиться контра и соответственно реконтра. Заявки “контра” и “реконтра”, когда они присоединены к названию контракта, влияют на подсчет результатов, являясь средством “повышения ставок” (так, контра увеличивает стоимость контракта в два раза, реконтра – в четыре).

Розыгрыш

Пара, представителю которой принадлежит последняя значащая заявка (то есть контракт), будет реализовывать этот контракт. Розыгрывающим называют того представителя этой пары, который первым назвал деноминацию контракта. Например, при торговле:

С	В	Ю	З
1 черва	2 червы	2 пики	4 червы
пас	пас	контра	пас
пас	пас		

разыгрывающим контракт “4♥ под контрой” будет В, так как он первым из пары назвал масть – черву.

Противники той пары, которая будет реализовывать контракт, называются защитниками, или вистующими. Задача вистующих – помешать успешной реализации контракта. Реализация контракта разыгрывающим называется розыгрышем контракта. Действия защитников называются защитой, или вистом.

Первый ход принадлежит игроку, сидящему слева от разыгрывающего, последующий ход производится с руки, взявшей взятку. Процесс разыгрывания одной взятки называется раундом, то есть каждый раунд состоит из четырех ходов. После первого хода партнер разыгрывающего открывает свои карты, раскладывая их на столе лицевой стороной вверх. Остальные игроки продолжают держать свои карты закрытыми. Партнер разыгрывающего, разложивший свои карты на столе, в данной сдаче уже не принимает участия. Все ходы за него (в том числе ход в первом раунде) делает разыгрывающий. Поэтому на время данной сдачи этот игрок именуется “болваном”. Рука этого игрока называется “столом”. “Болван” не имеет права вмешиваться в игру и давать советы разыгрывающему – он может только играть картой по его указанию.

Ход заключается в выкладывании на стол какой-либо из своих карт лицевой стороной вверх (уже выложенные на стол карты не возвращаются в руку, так что никакая карта не может быть использована дважды). На нее игроки по часовой стрелке в порядке очереди кладут по одной карте. Игрок, делающий ход, обязан выкладывать карту той же масти, что и карта, выложенная открывающим данный раунд (то есть игроком, делающим первый ход в данном раунде). При отсутствии нужной масти игрок имеет право положить карту любой масти. Игрок, положивший старшую карту в масти выхода или старшего козыря, забирает взятку (взятки

собирает один из партнеров каждой стороны). Во время розыгрыша старшинство мастей не имеет никакого значения для выигрыша взятки. Наличие же в игре козырей определяется деноминацией контракта. Если деноминация контракта – БК (такие контракты называются бескозырными), то козырей нет, то есть масти равноправны. Если же деноминация контракта какая-то масть (такие контракты называются козырными, или мастевыми), то эта масть и является козырем.

Например, если контракт “без козыря” и в раунде, который открывал 3, были выложены карты:

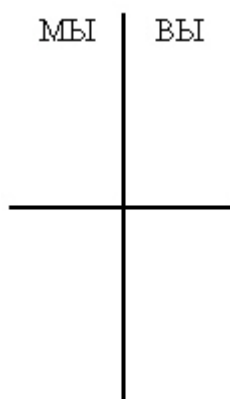
С	В	Ю	3	
♥: В	♥: Д	♥: К	♣: Т	,

то взятка в этом раунде принадлежит В (хотя Ю выложил туза, этот туз не претендует на взятие взятки, так как его масть не совпадает с мастью карты 3 – червой).

Любой из игроков имеет право до очередного раунда посмотреть последнюю взятку.

Запись очков и окончание игры

После розыгрыша всех тринадцати взятки стороны их пересчитывают и записывают результат, который измеряется в очках, начисляемых каждой паре. Запись очков производится одним из игроков на листе бумаги, расчерченным следующим образом:



Записи в бридже подразделяются на два вида: очки за заказанные взятки, записываемые под горизонтальной чертой, и премиальные очки, записываемые над чертой. Запись за заказанные взятки получает только пара разыгрывающего при условии, что контракт выигран, то есть выполнено обязательство набрать не менее чем заявленное количество взятков. В этом случае пара защитников ничего не получает, а пара разыгрывающего производит запись очков под чертой по стоимости объявленного контракта. Стоимость контракта определяется уровнем контракта, деноминацией, а также тем, был ли контракт снабжен контрой или реконтрой. Если контракт не снабжен ни контрой, ни реконтрой, то его стоимость вычисляется по формуле:

Стоимость контракта = уровень контракта x стоимость деноминации + поправка,

где: стоимость деноминации = 20, если деноминация минор; 30, если деноминация мажор или БК;

поправка = 10, если деноминация БК; 0 – в остальных случаях.

Если контракт снабжен контрой, его стоимость удваивается. Если контракт снабжен реконтрой, его стоимость учетверяется.

Например, контракт “2 БК с контрой” стоит $(2 \times 30 + 10) \times 2 = 140$ очков.

Пара, набравшая под чертой в сумме 100 или более очков, выигрывает “гейм” (партию). Партия может быть выиграна за одну или несколько игр. Во втором случае производится “частичная” запись. Например, объявившая и сыгравшая “две бубны” пара запишет 40 (2×20) очков под чертой – частичная запись. Сыграв в следующий раз, предположим, “три червы”, пара припишет 90 очков и закончит партию.

Если и одна и другая стороны имеют частичную запись, то после выигрыша партии проигравшие свою частичную запись под чертой в зачет следующей партии не считают. Проведя горизонтальную черту, обе стороны начинают счет очков под чертой по новой, но записи над чертой будут производиться там же, где они записывались в первой партии.

Пара, выигравшая партию, входит в так называемую “зону”, то есть становится “уязвимой”. Это означает, что при подсаде (недоборе заказанного количества взяток), эта пара штрафуются в два раза больше противников, но и получает удвоенные премии в некоторых случаях. Возможных зонных ситуаций четыре:

1. все до зоны;
2. С–Ю в зоне, З–В до зоны;
3. С–Ю до зоны, З–В в зоне;
4. все в зоне.

От “зональности” зависит величина некоторых записей.

Пара, первой выигравшая две партии, выигрывает роббер. Если их противники не имеют партии к этому моменту, то есть пара противников до зоны, то выигравшие получают премию 700 очков за так называемый “чистый” (или “быстрый”) роббер, при наличии у противников партии, то есть когда они в зоне, – 500 очков – за “простой” (или “медленный”) роббер. Эти премии, как и все премиальные очки, записываются над чертой.

За взятие сверх объявленного количества взяток пара разыгрывающего записывает премиальные очки, которые определяются следующим образом:

1. если контракт не был снабжен ни контрой, ни реконтрой, то цена каждой “верхней” взятки (так называемого “овера”) равна стоимости деноминации контракта;
2. если контракт снабжен контрой, то каждая “верхняя” взятка стоит 100 очков, если пара разыгрывающего находилась до зоны, и 200 очков, если она находилась в зоне;
3. если контракт снабжен реконтрой, то “верхняя” взятка стоит в два раза дороже, чем под контрой, то есть 200 очков до зоны и 400 очков в зоне.

Если пара разыгрывающего назначила контракт на уровне 6 (так называемый “малый шлем”) и выполнила его, то кроме записи под чертой ей полагается премия в размере 500 очков до зоны и 750 очков в зоне, а за выигрыш заказанных 13 взяток (“большой шлем”) – премия в 1000 очков до зоны и 1500 очков в зоне.

За выигрыш контракта под контрой пара разыгрывающего дополнительно начисляется премия 50 очков, под реконтрой – 100 очков.

Кроме всего этого, по предварительной договоренности может производиться дополнительное премирование за онеры (от фр. “honneurs”, то есть карты, имеющие предпочтение перед другими). Онерами в козырной игре считаются карты Т, К, Д, В, 10 в масти козыря, а в бескозырной – тузы. Любой игрок (независимо от того, чья пара объявила игру) сразу после окончания розыгрыша (иногда после окончания торговли, но до розыгрыша) имеет право заявить о том, что у него на руках было четыре или пять онеров (предполагается, что игроки запомнят, что они имели на руках). В игре с козырем за четыре онера (любые из набора Т, К, Д, В, 10) полагается 100 очков, за все пять – 150. При игре без козыря за четыре туза полагается 150 очков.

В случае, когда контракт проигран, пара разыгрывающего не получает ничего, а защитники записывают себе над чертой премиальные очки за подсад контракта. Эти очки зависят от числа взяток, недобранных разыгрывающим до заказанного числа взяток, а также от зонной ситуации и от наличия контры или реконтры.

Каждая недобранная взятка имеет стоимость. Если контракт не был снабжен ни контрой, ни реконтрой, то эта стоимость равна 50, если пара разыгрывающего находилась до зоны, и 100, если она находилась в зоне. Если контракт был снабжен контрой, то первая недобранная взятка стоит 100 до зоны и 200 в зоне, вторая и третья недобранные взятки стоят 200 до зоны и 300 в зоне, а каждая следующая взятка, недобранная разыгрывающим, стоит 300 независимо от зонной ситуации. Если контракт был снабжен реконтрой, то стоимость за каждую недобранную взятку возрастает вдвое по сравнению с контрактом под контрой, то есть первая недобранная взятка стоит 200 до зоны и 400 в зоне, вторая и третья – 400 до зоны и 600 в зоне, а каждая следующая – 600 независимо от зонной ситуации. В итоге пара защитников получает запись, равную сумме стоимостей всех недобранных взяток.

По окончании роббера, то есть когда одна из пар выиграла роббер, производится расчет. Он основывается на суммировании всех

записей каждой из сторон независимо от того, где она сделана, под чертой или над ней. Побеждает пара, набравшая в сумме большее количество очков.

Таким образом, все записи, производимые в робберном бридже, можно проиллюстрировать с помощью следующих таблиц:

Таблица 1. Запись под чертой

За заказанную (сверх шести) взятку	без контры	с контрой	с реконтрой
Игра в трефах, бубнах	20	40	80
Игра в червах, пиках	30	60	120
Игра без козыря:			
за первую взятку	40	80	160
за последующие	30	60	120

Таблицы 2 и 3. Записи над чертой

Премиальные очки за:	До зоны			В зоне		
	без контры	с контрой	с реконтрой	без контры	с контрой	с реконтрой
ПРЕВЫШЕНИЕ (за каждую взятку сверх объявленного)	как за заказанную взятку	100	200	как за заказанную взятку	200	400
НЕВЗЯТИЕ (запись делается противниками)						
первая взятка	50	100	200	100	200	400

Премиальные очки за:	Количество очков
Выигрыш контракта под контрой	50
Выигрыш контракта под реконтрой	100
Наличие 4-х онеров в игре с козырем	100
Наличие пяти онеров в игре с козырем	150
Наличие 4-х онеров (тузов) в игре без козыря	150
Выигрыш простого роббера (у противников есть партия)	500
Выигрыш чистого роббера (у противников нет партии)	700

2 и 3	50	200	400	100	300	600
остальные	50	300	600	100	300	600
Взятие объявленного шлемика (12 взятков)	500			750		
Взятие объявленного шлема (13 взятков)	1000			1500		

Варианты правил для робберного бриджа при подсчете очков и записи

- В некоторых вариантах пара выигравшая гейм, записывает премию 200 очков, окончившая роббер, – 700 очков (независимо от того, имеется ли партия у противников или нет).
- Иногда премия за выигрыш контракта под контрой или реконтрой одна и та же (в размере 50 очков), то есть записывается только как наказание за неудачную контру противника.
- В некоторых компаниях премию за выигрыш чистого роббера пишут в размере 750 очков.

- Часто в робберном бридже запись за недобранные парой разыгрывающего взятки осуществляется противниками по упрощенной схеме, когда за подсад с контрой (реконтрой) до зоны все взятки после первой стоят 200 (400) очков.
- Иногда проигрыш или выигрыш в данном роббере определяется следующим образом. Разница сумм очков, набранных парами, делится на 100 и округляется до целого. В результате получается количество очков, выигранных или проигранных в данном роббере. Причем второй роббер игрок не имеет права играть с тем же партнером – обязательна пересадка, третий роббер играет с оставшимся. Такие три роббера в этом случае называются туром.
- Имеется вариант, когда при прерванной по каким-либо обстоятельствам игре за неоконченный роббер (то есть за гейм) над чертой пишут 300 очков, а за неоконченный гейм (то есть за частичную запись) – 100 (реже – 50) очков.
- Существует вариант так называемой “Чикагской записи”. В “Чикагском роббере” каждый роббер состоит всегда из четырех сдач. Причем в каждой сдаче зонная ситуация и порядок сдачи определены заранее: в первой сдаче сдает С (далее сдача переходит по часовой стрелке) и обе стороны находятся до зоны, во второй и третьей сдачах уязвимой является не сдающая сторона, в последней – обе стороны в зоне. Частичные записи переносятся от одной сдачи к другой, и если в конце роббера сторона имеет частичную запись, она получает премию 100 очков. Остальные правила записи те же, что и в бридже робберном. Надо сказать, что в первоначальной версии Чикагской записи зональность во второй и третьей сдачах была обратной вышеописанной, так что сдающая сторона была уязвимой. Современная же схема (с не сдающей стороной в зоне) имеет тенденцию к ведению более конкурентной торговли.

Бридж при двух игроках

Игра ведется с двумя “болванами”. Каждый игрок сдает за себя и за своего “болвана”. Рассмотрев свои карты и карты своего “болвана”, игроки ведут торговлю, делая объявления по очереди. После окончания торговли делается первый выход, и “болваны” раскрываются. Остальные правила аналогичны бриджу вчетвером.

Бридж при трех игроках

Каждый из игроков по очереди один роббер играет с открытым “болваном”. Сдача за себя и за “болвана”. После окончания торговли двух партнеров игрок, играющий с “болваном”, рассматривает карты “болвана” и делает свое назначение. После этого объявления противники имеют право объявить только контру или реконтру (либо пасуют). Остальные правила аналогичны игре вчетвером.

Бридж при пяти, шести игроках

При пяти игроках один, а при шести два игрока становятся “выходящими” и в игре на данном роббере не участвуют. Игру ведут четыре игрока. После роббера один, а при шести игроках – два игрока выходят из игры и заменяются следующими. Ниже приведена таблица очередности игр для пяти и шести игроков.

Очередность робберов	Выходящий номер	Играющие номера
Для пяти игроков		
1	1	2 и 3 против 4 и 5
2	2	3 и 4 против 1 и 5
3	3	1 и 4 против 2 и 5
4	4	1 и 2 против 3 и 5

5	5	1 и 3 против 2 и 4
Для шести игроков		
1	1 и 5	2 и 3 против 4 и 6
2	2 и 6	3 и 4 против 1 и 5
3	1 и 3	4 и 5 против 6 и 2
4	2 и 4	5 и 6 против 1 и 3
5	3 и 5	6 и 1 против 2 и 4
6	4 и 6	1 и 2 против 3 и 5

Спортивный бридж

Основным правилом любого спортивного состязания является создание равных условий для всех участников. Поэтому существует принятый в спортивном бридже простой способ нейтрализации случайного фактора, связанного с раздачей карт. Он состоит в том, что во время турнира одинаковым образом приготовленными колодами карт играют на нескольких столах, после чего сравнивают результаты. Такие турниры называются дубликатными.

Приготовление к матчу

Для проведения матча необходимы два отдельных помещения. Одно называется “открытым помещением”. В нем, кроме игроков и судей, могут находиться зрители и записывать игру. Другое называется “закрытым помещением”, где кроме игроков могут находиться только судьи, проводящие соревнование. В каждом помещении устанавливается по столику, на которых обозначены позиции игроков по сторонам света буквами С, Ю, З, В.

Каждая сдача разыгрывается два раза таким способом, что карты, которые имела в одном помещении команда А, в другом окажутся у команды Б, и наоборот. Для переноса карт из помещения в помещение используют конверты либо специальные турнирные коробки, имеющие четыре отделения (кармашка).

Для переноса одной сдачи требуются четыре конверта, каждый из которых обозначен одной из букв С, Ю, З, В. Если карты переносятся в коробке, то нужна коробка с теми же обозначениями.

Так как в спортивном бридже не разыгрывается робберов, а каждая сдача является независимой и нумеруется отдельно, то зонная ситуация устанавливается еще до начала партии и обозначается красным цветом букв. В соответствии с приведенной таблицей номер сдачи определяет, кто из партнеров в зоне и кто является открывающим торговлю:

Открывает торговлю	Зональность			
	Никто	С-Ю	З-В	Все

С	1	5	9	13
В	14	2	6	10
Ю	11	15	3	7
З	8	12	16	4

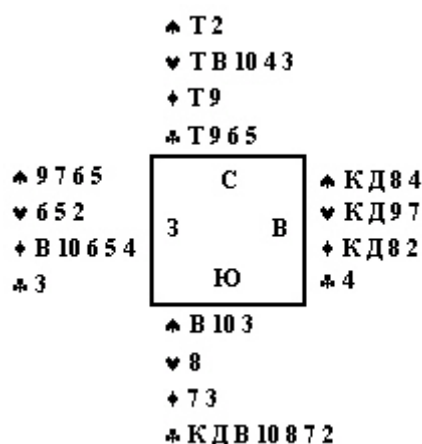
В матче разыгрываются обычно более чем 16 сдач. Поэтому сдача 17 аналогична сдаче 1, 18 аналогична сдаче 2 и т. д. – после 16 сдач цикл повторяется.

Начало матча

Матч разыгрывается между двумя командами, каждая из которых состоит из 4–6 игроков. Поскольку одновременно от каждой команды в игре участвуют лишь четверо, может производиться замена, но только во время перерыва, после розыгрыша определенного, заранее обусловленного количества сдач, называемого серией. Количество сдач в матче устанавливается сторонами перед его началом.

Игроки команды А садятся первыми: в открытом помещении на линии С–Ю, а в закрытом на линии З–В. Ознакомившись с расстановкой команды противников, капитан команды Б расставляет свою команду произвольным образом. В следующей серии (серия складывается как минимум из половины сдач целого матча) первыми садятся игроки команды Б и выбор расстановки осуществляет капитан команды А.

В каждом помещении находится половина комплектов карт и коробок (конвертов), приготовленных к розыгрышу в данной серии. Игроки сдают сразу все колоды, помещая каждую руку в один из четырех конвертов с одним и тем же номером. В последнее время все чаще используются сдачи, подготовленные на ЭВМ с помощью генератора случайных чисел. На парном турнире расклад заносится судейской бригадой в протокол, который закладывается в те же конверты. Пример протоколирования расклада:



Ход игры и запись

После сдачи всех колод играющие вынимают карты из конвертов с наименьшим номером. Каждый вынимает карты из конверта, обозначающего его место за столом.

Торговлю открывает игрок, чье место заранее помечено судьей на конверте. Торговля и розыгрыш происходят по правилам, идентичным правилам робберного бриджа. Отличается только способ собирания взяток. Здесь не разрешается бросать карту на середину стола. Вместо этого она кладется открытой стороной перед собой. После того как все четыре карты положены, каждый игрок закрывает свою карту и кладет ее на своей территории ближе к краю стола. Чтобы можно было потом установить результат и ход розыгрыша, карты кладутся одна на другую в порядке их поступления. Карту с выигранной взяткой кладут перпендикулярно к своему краю стола, а с проигранной – параллельно, то есть карта переворачивается так, чтобы ее продольная ось совпала по направлению с осью пары, выигравшей раунд. После розыгрыша всех 13 взяток и установления результата каждый вкладывает свои 13 карт обратно в тот же конверт. Запись для контроля производит каждая сторона отдельно.

В матчах мастеров ведется, кроме этого, протокол турнира. Это дает возможность анализа игры и способствует изучению собственных ошибок.

Образец контрольной записи

№	Контракт	Разыгры-	Взятки	Запись
---	----------	----------	--------	--------

сдачи		вающий	С- Ю	З- В	С- Ю	З-В
1	7БК	В		13		1520
2	1БК	С	8		120	
3	3♣	Ю	10		130	
4	4♠	В		9	100	

Как видим, в матчах не разыгрывается робберов. Вместо этого каждая сдача нумеруется отдельно. Запись является аналогичной робберному бриджу, только премий за выигрыш роббера нет, а за выигрыш партии, то есть за контракт, являющийся геймом (стоимость которого больше или равна 100), начисляется 300 очков до зоны и 500 очков в зоне. Кроме того, за контракт, являющийся частичной записью (стоимостью менее 100) премия составляет 50 очков, причем частичная запись предыдущих партий не учитывается, то есть выиграть гейм можно только за один раз.

После розыгрыша в каждом из помещений всех приготовленных сдач судья переносит их в другое помещение, и розыгрыш повторяется еще раз. Так как игроки одной команды сидят в разных помещениях на разных линиях, после обмена колодами всем достанутся карты, которыми раньше играли противники.

После розыгрыша на обоих столах всех сдач объявляется перерыв, в процессе которого подсчитывают и объявляют счет матча. С этой целью сравниваются результаты каждой сдачи отдельно. Например, в первой сдаче команда Б объявила и выиграла шлем без козырей перед партией. Запись дала ей 1520 очков. В другом помещении игроки команды А объявили в этой сдаче только трефовый шлемик и взяли те же 13 взяток. Запись дала команде А 940 очков. Следовательно, в сдаче 1 команда Б выиграла $1520 - 940 = 580$ очков.

Эти очки переводятся в так называемые импы – международные матчевые очки (International match points) согласно следующей таблице:

Импы:	Разность очков
-------	-------------------

1	20-40
2	50-80
3	90-120
4	130-160
5	170-210
6	220-260
7	270-310
8	320-360
9	370-420
10	430-490
11	500-590
12	600-740
13	750-890
14	900-1090
15	1100-
16	1290
17	1300-
18	1490
19	1500-
20	1740
21	1750-
22	1990
23	2000-
24	2240
	2250-
	2490
	2500-
	2990
	3000-
	3490
	3500-
	3990
	4000 и более

Разница между суммой положительных и отрицательных импов становится результатом данной серии, а результаты всех серий – результатом матча.

В парном турнире, в отличие от командного матча, обработка результата производится при помощи протокольных очков. За каждую меньшую запись пара получает 2 протокольных очка, за такую же запись – 1 очко, за большую запись – 0 очков. Например, протокол парного турнира с шестью записями партии, разыгранной в приведенном выше раскладе, выглядит следующим образом:

Комплект: ...	Коробка:	В зоне: никто	Дата: 01.01.2001
---------------	----------	---------------	------------------

		8	Открывает: Ю					
очки	номера пар на линии С–Ю	Контракт	Разыгрывающий	1-й ход	Взятки	Результат	номера пар на линии 3–В	очки
10	1	6♣ с ре-контрой	Ю	♦ В	12	+1380	7	0
8	2	6♣	Ю	♦ В	12	+920	8	2
2	3	6БК	С	♥ Д	11	-50	9	8
0	4	6БК	С	♦ Д	10	-100	10	10
6	5	3БК	С	♦ Д	10	+430	11	4
4	6	5♣	Ю	♦ В	12	+420	12	6

В колонку “Результат” заносятся премиальные очки по отношению к линии С–Ю. В крайние колонки заносятся протокольные очки, посчитанные в конце турнира. Так, пара 5, взяв в контракте 3БК 10 взяток, заработала 6 протокольных очков, их противники – пара 11 – 4 очка. Сумма протокольных очков по всем протоколам определяет победителя турнира.

Несмотря на некоторые различия робберного и спортивного бриджа, принципы игры остаются теми же: в результате обмена заявками партнеры должны назначить какой-то контракт, который как им кажется, должен принести максимальную запись. Чтобы выяснить, что это должен быть за контракт, заявкам следует приписать точный смысл, чтобы можно было с их помощью обмениваться информацией (ведь партнеры в процессе торговли не знают карт друг друга). Иными словами, игроки должны разработать некий язык, на котором они будут вести торговлю (или изучить какой-либо из уже разработанных языков).

Существенно, что игроки обязаны, по требованию противников, объяснить им смысл заявок своего партнера, определяемый избранной партнерами [системой торговли](#). Объяснения должны быть правдивыми и полными.

Систем торговли существует великое множество. Фактически их столько же, сколько есть пар игроков, – у каждой пары свои договоренности.

Варианты правил для спортивного бриджа при подсчете очков и записи

- Имеется вариант обработки результата в парном турнире, когда вместо 2 и 1 протокольных очков используются 1 и 1/2 соответственно.
- Иногда разница импов переводится далее в результат матча. При этом между командами распределяется некоторое фиксированное количество выигрышных очков. Так как стандартной таблицы для перевода разницы импов не существует, ниже приведен пример таблицы для матча, состоящего из 24 сдач:

Разность импов	Выигрышные очки
0-2	10-10
3-6	11-9
7-11	12-8
12-16	13-7
17-21	14-6
22-27	15-5
28-33	16-4
34-39	17-3
40-46	18-2
47-54	19-1
55 и более	20-0

В этом примере, если команда в результате розыгрыша 24 сдач опередила команду противников на 13 импов, то в соответствии с таблицей она выиграла матч со счетом 13:7. Если же матч был частью какого-либо более крупного состязания, такого как лига, тогда команда бы записала 13 выигрышных очков, а команда противников – 7.

- Чикагский дубликатный бридж аналогичен спортивному, только всегда производятся ровно четыре сдачи. Сдатчик

и зональность меняются так же, как и в Чикагском роббере, а премия за каждую частичную запись составляет 50 (реже – 100) очков.

- Существует также вариант Чикагского бриджа с русской записью, позволяющей в некоторой степени исключить элемент случайности. В этом варианте в каждой сдаче существует так называемая целевая запись, которая зависит от количества очков за фигуры, имеющихся на руках. Розыгрыш производится так же, как и в спортивном бридже. В конце розыгрыша каждой стороной подсчитываются очки за фигуры согласно следующей шкале:

Фигуры:	Очки за каждую
Туз	4
Король	3
Дама	2
Валет	1

Таким образом, всего 40 очков. Пара, имеющая больше очков за фигуры на руках, определяет свою целевую запись, которая зависит от того, находилась ли она в зоне или нет, в соответствии со следующей таблицей:

Очки за фигуры	Целевая запись	
	в зоне	до зоны
20	0	0
21	50	50
22	70	70
23	110	110
24	200	290
25	300	440
26	350	520
27	400	600
28	430	630
29	460	660
30	490	690
31	600	900
32	700	1050

33	900	1350
34	1000	1500
35	1100	1650
36	1200	1800
37	1300	1950
38	1300	1950
39	1300	1950
40	1300	1950

Разница очков между целевой записью из приведенной выше таблицы и фактической записью переводится в импы. Результатом матча становится сумма импов по всем сериям. Например, линия З–В во второй сдаче назначила контракт “три червы” и сделала 10 взяток. Подсчитав очки за фигуры, пара З–В обнаружила, что на обеих руках она имела 24 очка. Пара была в зоне, то есть целевая запись согласно таблице равна 290. Фактическая же запись составила 170 (90 за контракт, 30 за превышение и 50 за частичную запись), то есть на 120 очков меньше целевой записи. Таким образом, используя таблицу импов, сторона З–В записывает в этой сдаче минус 3 импа.

Правила для особых случаев

В случае нарушения правил игры в какой-либо ее момент могут применяться следующие особые правила.

Сдача

Повторная сдача производится, если до окончания сдачи установлено, что:

- игрок сдавал вне очереди;
- не осуществлен съем;
- карты розданы неправильно.

Повторную сдачу имеет право назначить каждый из играющих, если во время сдачи откроется какая-либо карта.

Торговля

Если игрок, даже неумышленно, передает партнеру с помощью замечания или не вызывающих сомнения жеста, мимики, интонации голоса либо другим способом информацию, которая нарушает заповеди или правила игры, то оба игрока провинившейся стороны по требованию противников обязаны пасовать до конца торговли. Кроме того, если провинившаяся сторона будет обороняющейся, разыгрывающий имеет право потребовать или запретить первый ход в произвольной масти.

Неправильные назначения

Неправильным считается назначение недостаточно высокое или сделанное вне очереди.

Если после неправильного назначения объявил (или пасовал) противник, то объявление принимается за правильное и не наказывается.

Если какое-либо назначение заменяется немедленно, то признается правильным второй ответ без наказания за замену.

Если на произнесенное в порядке очереди недостаточно высокое назначение обращено внимание прежде, чем следующий игрок сделал объявление, оно должно быть заменено каким-либо другим объявлением или пасом. На контру или реконтру заменить нельзя.

При замене недостаточно высокого назначения:

- а) на самое низкое из возможных объявлений в той же масти – провинившийся наказания не несет;
- б) на какое-либо объявление в другой масти либо пас – партнер провинившегося должен пасовать до конца, а разыгрывающий имеет право продиктовать ему масть первого выхода, если первый ход окажется его.

Если игрок сделал назначение вне очереди, а противник не успел объявить, то назначение аннулируется, после чего объявляет игрок в порядке очереди. При этом:

- а) если игрок пасовал вне очереди, в момент, когда должен был объявлять противник справа, то виновный должен пасовать (один раз), когда придет его очередь. Если же должен был объявить противник слева или партнер ошибившегося, виновный должен пасовать до конца торговли;
- б) если игрок объявил вне очереди что-либо, кроме паса, он может, когда дойдет очередь, сделать любое объявление, но его партнер должен пасовать до конца.

Если происходит замена масти объявления (когда назначение не заменяется немедленно), разыгрывающий имеет право запретить партнеру ошибившегося выход в масти первоначального объявления, а если ошибочно была объявлена игра без козыря, то продиктовать партнеру провинившегося масть первого хода, если первый ход его.

Повторение торговли

Каждый из игроков до окончания торговли в свою очередь имеет право просить повторить все предыдущие объявления с одновременным разъяснением значения отдельных ответов.

Объяснения значений дает только партнер того, кто сделал соответствующее объявление.

После окончания торговли, но перед первым ходом, каждый из игроков имеет право просить повторить торговлю. После первого хода разрешается спрашивать только о козырной масти и размере контракта.

Права и ограничения руки, выложенной на стол

Рука, выложенная на стол, имеет право:

- обращать внимание играющих на любое нарушение правил;
- спросить игрока, имеет ли он масть, если сброшена карта другой масти;
- предостеречь партнера, если он намеревается ходить вне очереди;

Рука, выложенная на стол, не имеет права:

- заглядывать в карты партнера или противников;
- комментировать торговлю или розыгрыш.

Игрок, нарушивший эти правила, лишается своих прав, и на основании его замечаний о нарушении правил противниками разыгрывающий уже не может предъявлять претензии.

Розыгрыш

Если игрок, даже не умышленно, передает партнеру с помощью замечания или не вызывающего сомнения жеста информацию, которая нарушает заповеди или правила игры, то разыгрывающий имеет право приказать взять обратно ход, сделанный недозволенным способом.

Сыгранная карта

Карта считается сыгранной, если:

- а) игрок назвал ее и не поправился немедленно;

б) игрок отделил ее от других карт с намерением сыграть, и партнер увидел эту карту (касается только вистующих) или положил ее на стол (касается всех).

Карта руки, выложенной на стол, считается сыгранной, если разыгрывающий назвал ее или дотронулся, за исключением дотрагивания с предупреждением о цели разложить или поправить карты.

Пригвожденная карта

Если одну или более карт обороняющегося увидит его партнер, они считаются пригвожденными, то есть должны лежать открытыми на столе. Карты разыгрывающего пригвоздить нельзя. Пригвожденная карта должна быть сыграна при первой же возможности. Если же среди пригвожденных карт можно сыграть более чем одной – выбор осуществляется разыгрывающим.

Если ход партнера обороняющегося, у которого пригвождены карты, разыгрывающий имеет право заказать выход в масть пригвожденной карты. Однако при реализации этой возможности наказанный игрок поднимает все пригвожденные карты.

Выход вне очереди

Выход вне очереди является важным, если противник тоже положил карту, а также при первом, начальном ходе, если разыгрывающий начал выкладывать карты партнера на стол.

Если при выходе вне очереди на это вовремя обращено внимание, карта берется назад и ход делается в порядке очереди, при этом:

а) если нарушение совершил разыгрывающий со своей или выложенной руки при ходе вистующих, карта выхода берется назад без наказания. При собственном ходе выход с разложенной руки наказывается тем, что разыгрывающий должен ходить, если это возможно, картой той же масти;

б) если вышли вне очереди вистующие, то разыгрывающий может признать ход правильным (тогда нет наказания) или потребовать его аннулирования. В последнем случае разыгрывающий имеет

право пригвоздить карту, которой вышли вне очереди, или потребовать либо запретить партнеру нарушившего выход в масть, сыгранную раньше времени;

в) если нарушение произведено, когда должен был ходить разыгрывающий, он имеет право повысить наказание.

Фальшивый ренонс

Невыполнение обязанности ходить по масти называется фальшивым ренонсом. Каждый из игроков имеет право спросить играющего, который не положил масти, о ее наличии с целью исправления ошибки.

Игрок должен исправить фальшивый ренонс, если он замечен своевременно. Положенная же ошибочно карта, если она принадлежит вистующим, становится пригвожденной.

Карты противников, сыгранные во взятке с фальшивым ренонсом, берутся назад без наказания. Партнер же нарушившего не может взять карту обратно. Фальшивый ренонс, допущенный в двенадцатой взятке, не считается и должен быть исправлен без наказания.

Фальшивый ренонс нельзя исправить, если уже сыграна следующая взятка. В этом случае сторона, допустившая нарушение, отдает противнику взятки, взятые с момента нарушения (также и взятку с фальшивым ренонсом), но не более чем две.

Просматривание взяток

Разыгрывающий и оба вистующих имеют право посмотреть последнюю взятку и узнать, кто какую карту положил, но только до хода в следующей взятке.

Сокращение розыгрыша

Если разыгрывающий сознательно, с целью сокращения игры, показывает карты, то он должен выложить их на стол (вернуть их потом нельзя) и немедленно (без ошибок) подробно объяснить план игры. Раз объявленный план уже нельзя изменить.

После разложения карт вистующие могут выложить или нет свои и могут предложить продолжить игру. В любом случае карты разыгрывающего уже считаются открытыми, и если он не изложил немедленно после показа карт план игры, то в случае, когда можно доказать возможность получения вистующими хотя бы одной взятки в дальнейшей игре, вистующие могут заставить его ходить картами в той последовательности, которая им выгодна, за исключением нелогичной. Таким образом, разыгрывающий уже не сможет козырять (ходить с козыря) или импасовать, то есть класть не высшую карту масти, в которую пошел один из игроков, а среднюю из имеющихся у него на руках.

Более подробно правила для особых случаев, а также другие ситуации приводятся в [Международном Кодексе спортивного бриджа](#), впервые опубликованном в 1928 и измененным в последний раз в 2007 году.

Другие разновидности бриджа

** Описываемые далее варианты бриджа к спортивным играм не относятся.*

Буби (игра с «болваном»)

Вариант игры для трех партнеров, разработанный в 1942 году английским знатоком игр Хьюбертом Филипсом.

Количество участников: трое.

Реквизит: полная колода в 52 карты.

Правила игры

Каждый из трех партнеров получает по семнадцать карт; последняя остается закрытой, выложенная на стол, она явится первой картой “болвана”.

Перед началом торгов каждый игрок произвольно отбирает из своих четыре карты и кладет закрытыми на стол. Таким образом, на столе оказывается тринадцать закрытых карт – полный комплект для “болвана”.

Каждый ведет свою собственную запись.

Торги начинаются сидящим слева от сдающего и проходят по правилам бриджа с одним дополнением: существует объявление “нулло”. Оно означает, что игрок обязуется взять не более шести взятков в игре без козыря. Два нулло – это обязательство взять не более пяти, три нулло – не более четырех, четыре нулло – не более трех, пять нулло – двух взятков, шесть нулло – одной (малый шлем в нулло), семь нулло (большой шлем в нулло) – ни одной взятки.

Объявление нулло старше, чем объявление в червах, но младше, чем в пиках. За выигрыш одного нулло записывается 30 очков.

Выигравший торги играет с “болваном”, карты которого кладет напротив себя.

Первым ходит игрок, сидящий слева от сдающего. После первого хода карты “болвана” открываются.

Розыгрыш проходит подобно бриджу для четверых.

Примерная партия

Играют А, Б и В. Сдавал В. Закрытой картой “болвана” является туз червей; три игрока имеют следующие карты:

Игрок пика: туз, семерка, пятерка, тройка;

А

черва: десятка, пятерка, четверка, двойка;

бубна: валет, девятка, восьмерка, четверка,
тройка, двойка;

трефа: валет, четверка, двойка.

Игрок пика: король, дама, валет, десятка,

Б

восьмерка, шестерка, двойка;

черва: дама, валет, тройка;

бубна: король, дама, десятка;

трефа: десятка, восьмерка, шестерка,
тройка.

Игрок пика: девятка, четверка;

В

черва: король, девятка, восьмерка, семерка,
шестерка;

бубна: туз, семерка, шестерка, пятерка;

трефа: туз, король, дама, девятка, семерка,
пятерка.

Игрок А решает объявить нулло и сбрасывает “болвану” четыре свои червы. Игрок Б, решив торговаться в пиках, сбрасывает четыре свои трефы. Игрок В считает свои карты слишком слабыми, чтобы торговаться: сбрасывает две пики, а также шестерку и пятерку бубен.

После этих манипуляций карты распределяются так:

Игрок А пика: туз, семерка, пятерка, тройка;

бубна: валет, девятка, восьмерка,
четверка, тройка, двойка;

трефа: валет, четверка, двойка.

Игрок Б пика: король, дама, валет, десятка,
восьмерка, шестерка, двойка;

черва: дама, валет, тройка;

бубна: король, дама, десятка.

Игрок В черва: король, девятка, восьмерка,
семерка, шестерка;

бубна: туз, семерка;

трефа: туз, король, дама, девятка,
семерка, пятерка.

“Болван” пика: девятка, четверка;

черва: туз, десятка, пятерка, четверка,
двойка;

бубна: шестерка, пятерка;

трефа: десятка, восьмерка, шестерка,
тройка.

Торговлю начинает А высоким объявлением четырех нулло, выполнение которого означает выигрыш партии. Игрок Б, взвесив возможность объявить четыре пики, все же пасует; В, играющий очень осторожно, также пасует.

Итак, играется четыре нулло: ходит игрок Б; игроки сидят в следующем порядке (слева по часовой стрелке): Б, “болван”, В, А (играющий). Б выходит королем пик, “болван” кладет девятку пик, В сбрасывает бубнового туза, А берет взятку пиковым тузом. А заходит двойкой бубен, Б кладет короля бубен, “болван” – шестерку бубен, В бросает семерку бубен.

Игрок Б, подумав, ходит бубновой дамой, желая прервать связь между играющим А и “болваном”. Играющий должен будет взять

еще одну взятку в пиках; если игрок В сумеет заставить его взять взятку в червах и одну в трефах, это будет означать проигрыш для А. На даму бубен от “болвана” сносится пятерка, от игрока В – туз треф и бубновый валет от играющего.

Игрок Б не может выйти своей третьей бубной, так как этим самым позволили бы “болвану” сбросить бубнового туза. Он выходит дамой червей, “болван” сбрасывает десятку червей, В – девятку, а играющий – трефового валета.

Теперь Б заходит червовым валетом, “болван” берет взятку на туза, играющий сбрасывает семерку пик и заходит от “болвана” четверкой пик, которую забивает пятерка пик. Игрок Б сбросил двойку пик – играющий получил уже три взятки. Не страшно: зайдя с маленькой бубны, он не возьмет больше взяток, выполнив свое объявление – четыре нулло.

Анализируя расклад, убеждаемся, что игрок Б выиграл бы четыре пики, а В – даже пять треф, но им не хватило смелости в торговле.

Нулло

Вариант игры для двоих, особенно популярный в Великобритании.

Игроки сдают карты по очереди. Каждый получает по тринадцать карт, остальные лежат в закрытой колоде.

После сдачи противник сдающего, хотя и не обязан, имеет право заменить любое количество карт, сбросив их закрытыми на стол, и взять столько же из колоды. После этого заменять карты может и сдающий.

Затем начинается торговля. При двух пасах карты тасуют и пересдают.

В торговле появляется возможность объявить нулло (одно, два и т. д. до малого и большого шлема в нулло включительно), то есть взять не более шести, пяти и т. д. взяток (как в варианте “Буби”).

За одно нулло в записи считается 30 очков под чертой. Объявление в нулло считается старшим, чем в бубнах (хоть имеет ту же цену), но младше, чем в червах.

После окончания торговли ходит противник играющего (того, кто выиграл торговлю).

Все взятки состоят из двух карт (карта захода и подброшенная).

Остальные правила и запись – как в традиционном бридже.

Шлем

Современная игра, разработанная в 1951 году американским инженером и создателем многих игр Сиднеем Сэксоном из Нью-Йорка. Игра распространилась в США и некоторых других странах среди любителей коммерческих игр.

Количество участников: 2 человека.

Реквизит: преферансная колода (32 карты). Старшинство: от туза до семерки. Старшинство мастей (только в торговле): пики, черви, бубны, трефы. Существует козырная масть.

Правила игры

Каждая сдача складывается из двух частей: раздачи карт с торговлей и розыгрыша.

Сдаются карты по очереди; торговлю начинает противник сдающего.

Торговля производится объявлением числа очков, которые игрок обязуется взять в розыгрыше. Обязательство играющего – получить пять взятков; все взятки выше этой суммы считаются в зависимости

от объявленной козырной масти (без козыря – десять очков, пики и черви – восемь, бубны и трефы – шесть очков). Существует также объявление “нулло”, то есть обязательство взять всего четыре (одно нулло), три взятки (два нулло), две взятки (три нулло), одну (четыре, или малый шлем в нулло), ни одной (пять, или большой шлем в нулло).

Торговля производится в трех турах, причем в двух из них каждый игрок может сделать только по одному объявлению, а в третьем – торговля длится, пока один из игроков не спасует.

Вначале каждый получает по 10 карт (раздаются по две карты). Производится первый тур торговли. Затем игроки получают еще по две карты и проводится второй тур; после него каждому дают еще по две, и производится третий и последний тур торговли.

В торговле на протяжении первых двух туров каждый игрок имеет право превысить объявление противника не более чем на пять очков. Если один из противников ранее спасует, другой может в очередных турах торговли превысить свое обязательство предыдущего тура, но не более чем на пять очков. Каждый игрок, однако, имеет право объявить большой или малый шлем в любой масти, независимо от того, что до этого объявил противник.

Затем игроки получают по две последние карты, но перед этим игрок, выигравший торговлю, обязан объявить козырную масть. Противник имеет право контровать, теперь может наступить смена козырной масти, или реконтра.

Итак, каждый игрок имеет после окончания сдачи карт и торговли в руках по шестнадцать карт. Перед началом розыгрыша игрок делит их на две части, оставляя тринадцать на руках и откладывая по три закрытыми на стол (резерв игрока).

В розыгрыше первые шесть взятки содержат по четыре карты (на каждую из них игрок бросает по очереди две карты, а взятку берет тот, кто бросил самую старшую. Пример: ходит игрок А, подбрасывают игроки Б, А, затем снова Б – старшую карту бросил первой из своих карт игрок Б, и он берет взятку).

Игроки обязаны отвечать в масть (но только из карт в руках; карты резерва не принимают участия в первом этапе розыгрыша!). Игрок не обязан перебивать старшей картой или козырем, если нет масти. Седьмая взятка – последняя, разыгрываемая картами с руки, состоит из двух карт (ее берет игрок, чья карта старше).

Далее разыгрываются карты резерва (взятки также состоят из двух карт). Здесь также существует обязанность отвечать в масть.

После окончания торговли игрок, имеющий на руках соответствующие карты, получает премиальные очки за короны и коронки (онеры), которые записываются, как и в бридже, над чертой. Под чертой, как и в бридже, записываются только очки, полученные в торговле и в розыгрыше. Премии за онеры, за объявленные и выигранные большие и малые шлемы, за сыгранные игры с контрой и реконтрой, а также за партии и робберы записываются над чертой. Когда один из партнеров сделает вторую по очереди партию, он суммирует все полученные очки у каждого из двух игроков – их разность составляет проигрыш.

В случае своего проигрыша игрок теряет определенное количество очков, зависящее от разности очков, объявленных и полученных при розыгрыше (например, игрок объявил 20 очков, играл черви и получил семь взятков, то есть только две сверх обязательных пяти, что соответствует в червах $2 \times 8 = 16$ очков. Он проиграл четыре очка – от них считаются штрафные очки в зависимости от состояния партии).

За большие и малые шлемы, не объявленные при торговле, а также за лишние взятки никаких премий не полагается.

Запись.

Партия состоит из 20 пунктов, роббер – из двух партий.

Стоимость каждой взятки сверх пяти: в игре без козыря и в нулло – 10 очков, в пиках и червах – восемь, в бубнах и трефах – шесть очков.

Премия за роббер после двух партий – 150, после трех партий (одну выиграл противник) – 100 очков.

Премия за большие и малые шлемы: за малый шлем перед партией – 100, после партии – 150 очков; за большой шлем перед партией – 200, после – 300 очков.

За игру, выигранную с контрой перед партией, – 25 очков, после партии – 40 очков, с реконтрой – двойные очки.

За проигранную: перед партией – трехкратное число недобранных очков; с контрой – десятикратное число недобранных очков, с реконтрой – двадцатикратное; после партии – пятикратное число недобранных очков, с контрой – пятнадцатикратное, с реконтрой – тридцатикратное число недобранных очков.

Премии за короны и коронки (онеры): при игре без козыря за четыре туза – 40 очков, за три туза – 30 очков; при нулло за четыре семерки – 40 очков, за три – 30 очков. При игре с козырем за серию в козырной масти: из четырех карт – 15 очков, из пяти – 30, из шести – 45, семи – 60, восьми (полная масть) – 75 очков.

Примерная партия

После сдачи первых двадцати карт (по десять каждому) у игрока А: валет, десятка и семерка пик, дама, валет и девятка червей, король бубен, дама, десятка и девятка треф. У игрока Б: дама и девятка пик, король и десятка червей, дама, десятка, девятка и семерка бубен, туз и семерка треф.

Так как сдавал Б, начинает А с минимальной заявки: шесть очков. Игрок Б отвечает низкой заявкой: восемь очков, на чем заканчивается первый тур. Получив еще по две карты (А получил туза пик и восьмерку треф, Б – туза бубен и восьмерку червей), игроки начинают второй круг торговли: А объявляет самую низкую возможную ставку (девять очков; всего на одно очко выше, чем ставка Б в предыдущем туре), игрок Б в то же время, надеясь на выигрыш партии и опираясь на сильную бубну, объявляет максимум – 14 очков (на пять очков больше, чем игрок А). На этом заканчивается второй тур торговли, игроки получают следующие карты: А – валета бубен и короля треф, игрок Б – туза червей и валета треф.

В третьем и последнем туре игрок А имеет явно более слабую карту, у игрока Б видна перспектива сделать партию, но он может объявить максимум на пять очков больше предыдущей заявки, то есть 19 очков, что недостаточно для выигрыша партии. Игрок Б рискует объявить малый шлем в бубне (24 пункта); поскольку А спасовал, это конец торговли. Только теперь Б объявляет козырную масть – бубну.

Игрок А заявляет контру. Игрок Б охотно сменил бы сейчас козырную масть в розыгрыше, но поскольку 24 очка в червах не дают большого шлема (но только три черви), он не может сменить масть и пасует. Раздают последние четыре карты; А получает короля и восьмерку пик, игрок Б – восьмерку бубен и семерку червей.

Игрок Б объявляет секвенс из четырех карт в бубне (от десятки до семерки) и получает за него 15 очков премии.

Теперь игроки разбивают свои карты на две группы: в руках (по тринадцать) и в резерве (на столе) – по три.

Игрок А помещает в резерв туза пик, короля и валета бубен; игрок Б – даму пик, туза и даму бубен.

Ходит игрок А – восьмеркой пик, Б – сносит девятку пик, А – короля пик и Б перебивает десяткой бубен, получая таким образом первую взятку. Теперь ходит игрок Б – восьмеркой бубен. Игрок А сбрасывает семерку пик, игрок Б – семерку бубен, игрок А – десятку пик.

Взятку берет Б и ходит десяткой червей; А бьет ее валетом, игрок Б – тузом, А сносит девятку червей – и снова взятку берет Б.

Далее Б выходит восьмеркой червей, А бьет дамой, Б бьет ее королем, а игрок А, не имея козырей, скрытых в резерве, должен что-то снести – и сносит восьмерку треф.

Игрок Б, взяв уже четыре взятки, ходит в разыгранную уже черву семеркой, А бросает девятку треф, Б имеет возможность сбросить неиграющую карту, семерку треф, А бросает пикового валета.

Шестую и последнюю взятку из четырех карт также берет Б своим тузом и валетом треф и десяткой и дамой треф игрока А.

Седьмую взятку, теперь уже из двух карт, берет также Б (девятку бубен и короля треф).

Теперь оба игрока берут в руки резерв и разыгрывают три последние взятки по две карты в каждой. Ходит Б, который взял последнюю взятку – даму пик отдает на туза и за это берет две последние взятки на туза и даму независимо от хода противника.

Игрок Б взял девять взятков – на четыре больше сверх обязательных пяти, что составляет в трефах $4 \times 6 = 24$ очка – столько, сколько и заказывал, то есть Б выиграл партию.

При записи игрок А не получает очков, а игрок Б имеет 48 очков под чертой (сыграл малый шлем в трефах с контрой) и независимо от уже имеющихся 15 очков за коронку в козырях получает еще 25 очков за выигрыш игры (с контрой) и 100 очков за объявленный и выигранный малый шлем.

В сумме в одном розыгрыше Б получил 188 очков и преимущество над противником (сделал партию).

Китайский бридж

Количество участников: 2 человека.

Реквизит: колода из 52 карт.

Противники сдают карты по очереди.

Сдающий сначала дает противнику и себе по четыре закрытые карты, а затем еще 44 (по 22), также закрытые.

После этого каждый открывает 11 карт (из 22) и размещает их на закрытых так, чтобы противник их видел (на каждой закрытой лежит открытая). Четыре карты, полученные ранее, остаются в руках.

Сдающий объявляет игру (высоту и тип); его противник может реконтровать или поменять заявку на более высокую.

За первой взяткой всегда выходит противник сдающего. Все взятки состоят из четырех (по две, сброшенные поочередно каждым из игроков); взятку берет тот, кто сбросил самую старшую карту.

В розыгрыше участвуют карты из руки и открытые со стола. Обязательно отвечать в масть, но не обязательно перебивать старшей картой или козырем, если масти нет.

Если сыграет какая-либо из открытых на столе карт, нужно немедленно открыть лежащую под ней закрытую, которая уже может участвовать в розыгрыше (со следующей взятки).

Правила записи – как в традиционном бридже.

Бридж для двоих

Вариант игры, разработанный в 1954 году Кеннетом Констамом, английским знатоком и создателем новых игр.

Количество участников: два человека.

Реквизит: колода из 52 карт.

Игроки раздают карты по очереди. Сдающий раздает четыре раза по тринадцать карт – себе, противнику и на стол. Один из пакетов карт на столе – это так называемый закрытый “болван” (карты остаются закрытыми), другой – открытый “болван” (после сдачи карты открываются).

Торговлю всегда начинает сдающий, который в первой заявке не имеет права пасовать. Вместе с заявкой сдающий объявляет, с которым из “болванов”, открытым или закрытым, будет играть. Это решение обязательно, независимо от того, кто выиграет торги.

Торги продолжаются до первого паса.

Первым ходит всегда противник выигравшего торги. Перед первым ходом карты на столе размещаются так, что играющий “болван” располагается против победителя торгов. После первого хода открываются карты закрытого “болвана”, то есть розыгрыш идет с 26 открытыми картами, лежащими на столе.

Правила записи – те же.