

# BRIDGE

Název je odvozen od anglického slova "bridge", což je v překladu "most". Hra se stala tak populární a rozšířenou, že si její autorství připisují různé národy světa - Angličané, Francouzi, Rusové, Američané a dokonce i Turci. Hra vyžaduje soustředění, dobrou paměť, logické myšlení, kombinační schopnosti a disciplinovanou spolupráci dvou partnerů.

- **Počet hráčů :** 4
- **Druh karet :** 2×francouzské - 2× 52 listů.
- **Hodnoty :** 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A
- **Sled barev :**  
Hodnoty barev jsou v bridži stabilní. Nejvyšší barvou jsou piky, následují srdce, kára a poslední jsou trefy (kříže).
- **Účel hry :**  
Licitací vydražit nejvyšší hru a uhrát ji. Usiluje se o získání maximálního počtu zdvihů, což je 13.
- **Jak se hraje :**  
Rozsazení se určuje losem, dvě nejvyšší z vytažených karet představují jednu dvojici. Táhnou-li dva hráči list stejně vysoké hodnoty, rozhoduje barva. Spoluhráči sedí u stolu naproti sobě.  
Hráč, který si při losování vytáhl nejvyšší kartu, rozdává jako první. Zvolí si jeden ze dvou balíčků 52 karet, dá jej zamíchat hráči po levici a sejmout hráči po pravici. Potom rozdává po jedné kartě ve směru hodinových ručiček. Během rozdávání se zároveň míchá druhý balíček karet (míchá partner rozdávajícího hráče). Když ukončí míchání, odloží balíček ke své pravé ruce. Po skončení první hry jej vezme další hráč (hráč po levici rozdávajícího) a ihned rozdává.  
Po rozdání všech karet si hráči srovnají své listy v ruce. Pak zahajuje hráč, který rozdával, dražbu. Po ní následuje sehračka. Získané zdvihy se skládají na sebe křížem, aby byla neustálá kontrola, kolik zdvihů strana získala. Prvním šesti zdvihům, které ještě nestačí k vítězství, se říká *kniha*.  
Každý další zdvih se nazývá trik. V jedné hře je možné získat sedm triků

7 zdvihů	1 trik
8 zdvihů	2 triky
9 zdvihů	3 triky
10 zdvihů	4 triky
11 zdvihů	5 triků
12 zdvihů	6 triků
13 zdvihů	7 triků

- Triky se v závěru hry hodnotí různými hodnotami. Závisí v podstatě na kvalitě trumfové barvy.  
Přiznávat barvu je základní povinností, není však povinností přebíjet vyšší hodnotou. Nemá-li hráč vynesenu barvu v ruce, může, ale nemusí přebíjet trumfem.

- **Dražba :**

Dražít začíná hráč, který rozdával karty. Oznamí kolik triků a v jaké trumfově barvě hodlá jeho strana získat. Závazek může být nejenom trumfový, ale i beztrumfový, kdy trumfy nehrají roli. Hlásí se např. dva piky (zavazuje uhrát dva triky za předpokladu, že trumfy jsou piky), nebo jeden bez trumfů (zavazuje uhrát jeden trik nezávisle na barvě trumfů). Hráč sedící po levici má právo učiněnou nabídku předražit vyšší nabídkou. Buď je to lepší barva, nebo vyšší počet zdvihů.

	1 tref	1 káro	1 srdce	1 pik	1 bez trumfů
	2 trefy	2 kára	2 srdce	2 piky	2 bez trumfů
	....				
	7 trefů	7 kár	7 srdcí	7 piků	7 bez trumfů

- Soupeři mohou dát na nabídnutý závazek kontra (domnívají-li se že nebude uhrán). Po něm však dražba pokračuje, nabídne-li další hráč vyšší závazek. Je-li kontrovaný hráč přesvědčen, že ohlášený závazek uhraje, může nabídnout rekontra. Kontra a rekontra zvyšují hodnotu hry vždy 2krát. Konečný závazek tvoří nabídka, po které tři hráči pasovali. Pak následuje sehrávka.

Odpovědnost při dražbě je mimořádně velká. Draží-li hráč příliš vysoko a strana s nejvyšším závazkem svou hru ztratí, jsou postiženi oba partneři. Zůstala-li však nabídka pod skutečnou možností listů, připravuje se o cenné body. Nehodnotí se totiž triky uhrané, ale vydražené. Na konečný bodový zisk hry má vliv jen splnění dražby. Strana získá například 6 triků, ale vydraženo bylo 5 triků, a tak se bodově oceňuje jen těchto 5 triků. Všechny ostatní se hodnotí teprve v konečném skóre celého utkání.

- **Sehrávka :**

Hráč, který uzavřel konečný závazek, se stává hlavním hráčem čili vydražitelem. První kartu vynáší předák, hráč sedící po levici hlavního hráče. Po vnesení první karty vyloží partner vydražitele své listy srovnané podle barev a hodnot do čtyř řad otevřeně na stůl a dále se hry žádným způsobem nezúčastní. Říká se mu proto *tichý hráč* a karty, které vyložil, nazýváme *stůl*.

Z karet stolu nadále vynáší nebo přidává do zdvihu jedině hlavní hráč. Po předákově prvním výnosu přidá tedy hlavní hráč ze stolu druhou kartu, třetí list přiloží zadák a čtvrtou kartu hlavní hráč z ruky. Čtyři karty takto nesené nazýváme zdvih. Zdvih patří tomu, kdo přebil v barvě nebo trumfem nesenou kartu.

K dalšímu zdvihu vynáší vždy hráč, který získal předchozí zdvih. To znamená, že zdvih může získat i stůl, odkud je nutno také vynést. Hlavní hráč se svým partnerem, tichým hráčem, jsou útočníci, předák a zadák jsou obránci.

*Na myšlenku tajného hráče údajně přišli před 60 lety tři britští státní úředníci v Indii. Protože jim k oblíbenému bridži scházel čtvrtý hráč, nahrazovali ho otevřeným vyložení jednoho rozdaného listu.*

- **Splnění závazku :**

K splnění závazku, musí strana hlavního hráče uhrát alespoň tolik triků, kolik činil závazek při dražbě. Získá-li méně triků, závazek nesplní. Každý trik chybějící do splnění nazýváme pád.

Výsledek hry se zapisuje do tzv. bridžového kříže. Uhraný závazek se zapisuje do kříže pod čáru, triky nad závazek se zapisují pouze do zůstatku nad čáru. Na levou stranu zapisujeme vlastní výsledky, na straně pravé výsledky soupeřů.

My	Oni

- Nesplní-li strana hlavního hráče svůj závazek, nepíše si nikdo výsledek pod čáru, pouze oba úspěšnější soupeři si mohou do zůstatku nad čárou zaznamenat hodnotu pádů (viz. [tabulka sazeb](#)).
- **Hra - utkání :**  
Strana musí dosáhnout buď jednou, nebo několika partiiemi nejméně 100 bodů pod čárou, aby získala jednu hru. V jednom rozdání lze však v každém případě dosáhnout jen jedné hry, a to i tehdy, že by se splněný závazek hodnotil více než 200 body. K ukončení jednoho utkání (robberu) je zapotřebí, dosáhnout dvou ev. tří her hodnocených nejméně 100 body pod čárou.
- **Prémie :**  
Za vyhrané utkání dostane strana zvláštní prémii, která se zapisuje do zůstatku pod čárou. Nad čáru se zapisují prémie za malý a velký slem. Splnění kontrovaného a rekontrovaného závazku se rovněž zapisuje nad čáru.  
To tedy znamená, že body nad čárou nehrají roli při skórování v jednotlivých hrách. Avšak po každém utkání se tyto body sečtou, a hrají-li snad bridžisté o peníze (což je spíše výjimka než pravidlo), bodové rozdíly se příslušně proplatí.  
Uzavírá-li jedna strana hru, tj. po dosažení 100 bodů, označí tento úspěch pod čáru ležatým křížkem (x). Zároveň škrtně soupeřům eventuální dílčí zápis pod čárou. Nikdy se neškrtají zápisy nad čárou.
- **Tabulka sazeb :**

A) Pod čáru se zapisují jen sazby za každý vydražený a splněný trik						
	sazba		kontra		rekontra	
v závazku trefovém či károvém	20		40		80	
v závazku srdcovém nebo pikovém	30		60		120	
v závazku bez trumfů						
za první trik	40		80		160	
za každý další trik	30		60		120	
B) Nad čáru se zapisují tyto sazby						
	v 1. hře			ve 2. hře		
	sazba	kontra	re	sazba	kontra	re
1. Za každý vydražený a splněný trik tatáž sazba jako pod čáru						
2. Za triky navíc						
1 trik navíc	hodnota triku jako sub A)	100	200	hodnota triku jako sub A)	200	400
2 triky navíc		200	400		400	800
3 triky navíc		300	600		600	1200
4 triky navíc		400	800		800	1600
5 triků navíc		500	1000		1000	2000
6 triků navíc		600	1200		1200	2400
3. Za pády						
1 pád	50	100	200	100	200	400
2 pády	100	300	600	200	500	1000
3 pády	150	500	1000	300	800	1600
4 pády	200	700	1400	400	1100	2200
každý další	50	200	400	100	300	600
4. Za splnění kontrovaného nebo rekontrovaného závazku			50			50
5. Za slem	malý		500			700
	velký		1000			1500
6. Za utkání	obyčejné (soupeři mají hru)					500
	čisté (soupeři nemají hru)					700
Sazby bodů 4 až 6 se kontrem ani rekontrem nezvyšují						

