

BRIDŽ NIE JE IBA HRA

Úvod

Čo viete o bridži? Ak ste sa s ním doteraz priamo nestretli, pravdepodobne veľmi málo. Niektorí ho môžu považovať za zábavu snobskej alebo aristokratickej spoločnosti a keďže ide o kartovú hru, tak mnohí ho hádzajú do jedného vreca s mariášom či pokrom a myslia si dokonca, že ide o hazardnú hru. Ak sa s bridžom zoznámite bližšie, rýchlo spoznáte, aké sú tieto predstavy mylné.

Rozdiel v úrovni medzi bridžom a ostatnými známymi kartovými hrami je prinajmenšom taký priepastný ako medzi šachom a „človeče, nehnevaj sa“. Porovnanie so šachom je plné na mieste, pretože obe tieto logické hry teoretici kladú praktický na rovnakú úroveň. Obe sú aj členmi Svetovej asociácie duševných športov (IMSA).

Bridž v posledných desaťročiach prežíva neuveriteľný rozmach. Podľa odhadov ho v súčasnosti hrá približne 80 miliónov ľudí. Už nie je vnímaný iba ako spoločenská zábava. Od roku 1995 je Svetová bridžová federácia (WBF) súčasťou celosvetového olympijského hnutia. Aj preto mala táto hra prezentáciu na zimnej olympiáde v Salt Lake City v roku 2002. Stala sa i členom viacerých svetových športových organizácií i tej našej (Konfederácia športových zväzov).

Veľmi výrazné úspechy žne i na poli edukačnom. Vo viacerých kultúrnych krajinách stále viac preniká do škôl. Prečo je to tak? Čo spôsobuje jeho stále stúpajúcu popularitu?

Bridž je hra ľahká na naučenie, jej princípy nie sú zložité a ten, kto má vzťah ku kartovým hrám, ich pochopí veľmi rýchlo. Avšak stať sa výborným hráčom si vyžaduje mať zmysel pre logiku, výbornú pamäť, fantáziu, analytické schopnosti a nie celkom zanedbateľné sú i psychologické aspekty.

Jeho obľuba rastie aj preto, že práve tieto vlastnosti sa hráním bridžu zdokonaľujú. Neoceniteľný je predovšetkým pre mladých ľudí, u ktorých je úplne prirodzené, že inklinujú k hrám, že radi súťažia, čo sa u nich môže s úspechom využiť nielen na rozvinutie spomínaných vlastností, ale aj na pripútanie sa k zábave, ktorá ich odľáká od rôznych škodlivých foriem využívania voľného času.

Znalosť bridžu je vo vyspelých krajinách často „vstupenkou“ do spoločnosti ľudí, ktorí niečo znamenajú. Získanie cenných informácií a kontaktov iste za to stojí. Nie je žiadnym tajomstvom, že v bridžových komunitách sa uzatvára veľa významných dohôd a obchodov. Aj to je dôvod, aby sa čo najviac ambicióznym mladých ľudí s touto hrou zoznámilo.

Ako začať?

S potrebnými pomôckami určite nebudete mať problémy. Iste nájdete stolík, štyri stoličky a možno máte doma i karty, ktoré sú všeobecne známe ako žolíkové (príp. kanastové).

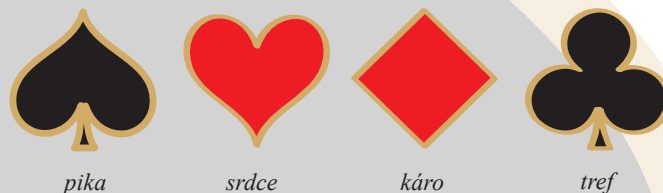
Ak máte splnené tieto ľahké podmienky, príde na rad tá, ktorá jediná vám môže narobiť trochu starostí, a to, že potrebujete troch ďalších kolegov, pretože bridž je hra pre štyroch hráčov – *dve partnerské dvojice*. V bridži nik nehrá iba za seba, každý má svojho partnera, s ktorým počas celej hry spolupracuje (samozrejme iba pravidlami povoleným spôsobom).

Partneri sedia pri stolíku oproti sebe a sú súpermi druhého páru. Ak sa vám ich občas nepodarí dať dohromady, pomôže počítač – existuje už množstvo programov, ktoré dokážu nahradiť partnera aj oboch súperov. A samozrejme je tu internet, na ktorom si môžete do sýtosti zahrať s hráčmi z celého sveta.

Karty

Povedzme si najprv niečo o kartách. Skoro každý balíček, ktorý si kúpite, obsahuje dve rovnaké sady, ktoré sa niekedy líšia farbou svojho rubu, nie však vždy. Každý bridžista prvé, čo urobí, je, že vyberie žolíkov a zahodí ich do koša. Urobte tak i vy! Bridž je hra, kde vplyv šťastia je potlačený na minimum, a preto žolíky, ako jeho nositelia, tu nie sú žiaduci.

V bridžovej terminológii sa u kariet stretávame s pojmom *farba*, ktorý nie je totožný s jej všeobecným významom. I keď znaky sú iba čierne a červené, pod farbami rozumieme štyri základné symboly s týmito názvami:



Každú z uvedených štyroch farieb nájdete na trinástich kartách, teda v kompletnej sade je ich spolu 52 (4 × 13). Tieto sú navyše, okrem už uvedených farebných symbolov, odlišené od seba i názvom (hodnotou). Ich sila klesá od esa až po najnižšiu dvojku:



A (eso) K (kráľ) Q (dáma) J (dolník) 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Hierarchia sa vyskytuje i vo farbách ako takých, najvyššie sa hodnotia piky, potom srdcia – obe sú tzv. *drahé farby*, ďalšie dve farby sú *lacné* – kára a najlacnejšie trefy (teda v poradí ako sú usporiadané na obrázku). Pre samotnú hru to nie je podstatné, ale ako neskôr uvidíte, táto hierarchia farieb je dôležitá pre dražbu a hodnotenie výsledkov.

Prv ako začne boj

O kartách už vieme všetko podstatné. A čo hráči? Keď ste aspoň štyria, dohodnete sa, kto s kým vytvorí partnerskú dvojicu.



Začína sa tým, že zamiešaný balíček s 52 kartami dá rozdávací preložiť súperovi po pravici. Rozdáva sa po jednej karte v smere hodinových ručičiek; prvú kartu dostane hráč po ľavici. Partner rozdávaciu zatial mieša druhú sadu kariet, zamiešané karty položí napravo od seba k hráčovi, ktorý bude rozdávať v ďalšej hre. Každý hráč si potom zoberie svojich trinásť kariet a zoradí si ich v ruke (vo forme vejára). Odporúča sa to urobiť pre lepšiu prehľadnosť podľa farieb i podľa hodnoty.



Po skončenej hre sa rozdávacím stáva ďalší hráč v poradí (v smere pohybu hodinových ručičiek). Ten zoberie už zamiešané karty, dá ich preložiť a rozdáva ich už vyššie opísaným spôsobom. Jeho partner pritom nezaháľa, ale dôkladne zamieša karty z predchádzajúcej hry a položí ich po svojej pravici.

Ako ste si iste všimli, zvyčajne sa pre väčšie pohodlie hrá striedavo s dvomi balíčkami kariet, čím sa využijú dve rovnaké sady zo žolíkového, resp. kanastového kompletného balíka.

O čo sa hrá?

Bridž je v princípe boj o získanie čo najväčšieho počtu zdvihov (v kartárskom žargóne „štichov“). Pre tých, ktorí nehra-

vajú karty často, definujme tento dôležitý pojem: *Zdvihom nazývame skupinu štyroch kariet, ktoré hráči pridajú v každom kole.* A pretože každý má v hre k dispozícii trinásť kariet, potom rovnaký je i celkový počet zdvihov, o ktoré sa hrá.

Pravidlá pre výnos prvej karty ako i prikladanie zvyšných troch kariet do každého zdvihu sa riadi jednoduchými pravidlami, ktoré sú popísané v kapitole Zohrávka.

Po trinástich kolách sa teda hra končí a vyhodnotí sa konečný výsledok.

Pozrime sa teraz bližšie na filozofiu tejto hry. Tá stojí na dvoch pilieroch, ktorými sú *dražba* a *zohrávka*. Ak sa vážne naruší hociktorý z nich, stavba sa môže zrútiť; inými slovami, podmienkou úspešnosti v bridži je ich vzájomný súlad. Táto skutočnosť vytvára veľmi zaujímavé možnosti v porovnaní s inými známymi hrami.

Dražba

Dražba je začiatočná fáza bridžu, ktorú treba absolvovať ešte pred vlastnou hrou. Jej hlavnou úlohou je vydražiť *záväzok*, ktorý ak splníte budete primerane odmenení, a ak neuspejete, profitovať budú súperi.

Dražiť začína *otváratel'* – je ním hráč, ktorý rozdával karty. Ostatní v dražbe pokračujú, ako je pri bridžovom stolíku zvykom, v smere hodinových ručičiek, pričom *dražiť môže iba ten hráč, ktorý je na rade.*

Záväzok

Sú dva základné typy záväzkov:

- *tromfový* (farebný) – jedna zo štyroch farieb je tromfová, a tým i najsilnejšia,
- *beztromfový* – všetky štyri farby sú úplne rovnocenné.

To, ktorý z nich sa bude zohrávať, závisí od toho, či v priebehu dražby partneri nájdu zhodu v niektorej zo štyroch farieb (mali by mať v nej spolu aspoň osem kariet). Ak áno, potom sa bude hrať tromfový záväzok. Ak takúto zhodu nebudú, zvyčajne si zvolia beztromfovú hru.

V dražbe sú vaším kapitálom karty, ktoré držíte v ruke. A ste tým viac solventní, čím máte medzi nimi viac figúr (esá, krále, dámy a dolníky). A ak aj váš partner nie je bez takýchto hodnôt, potom iste budete úspešní.

Všeobecne sa figúry hodnotia bodovo systémom 4-3-2-1, čo znamená, že za eso si počítate 4 body, za kráľa 3 body, za dámu 2 body a za dolníka 1 bod; nižšie karty sa neberú do úvahy. Ľahko si spočítate, že celkovo je v balíku (v jednom rozdani) $4 \times 10 = 40$ bodov. Ak ich vlastnité viac ako štvrtinu, môžete zohrať v dražbe aktívnu úlohu. Ak o niečo menej, tak iba v prípade, ak váš partner ukáže, že je to on, kto je silnejší.

Hlášky

Pretože každý hráč je predovšetkým súčasťou dvojčlenného tímu, musí si pri dražbe počínať tak, aby si spolu s partnerom vymenili čo najviac užitočných informácií. Je mimoriadne dôležité, aby vedeli čo najviac o svojich najlepších farbách a sile. Tej informácii, ktorá to umožňuje, hovoríme *hláška*.

Ak ste slabí (máte málo bodov), dáte to najavo hláškou *PAS*. Neznamená to však, že v ďalšom priebehu dražby sa ne-

budete môcť aktívne zapojiť (nemusíte pasovať do konca).

Pokiaľ však ste dostatočne solventní (máte napr. 12 bodov a viac), dražíte aktívne. Na to slúžia predpísané hlášky (napr.: „jedna pika“, „dve srdcia“, „tri bez tromfov“ a pod.), ktoré pozostávajú z dvoch častí:

- *stupeň* (prvá časť) – vyjadruje počet zdvihov, ktoré musíte získať;
- *farba* (druhá časť) – navrhujete tromfovú farbu (*piky – srdcia – kára – trefy*), pričom je možné miesto farby navrhnúť i „bez tromfov“.

Ako prvé (otváracie hlášky) sa volia predovšetkým dlhé farby (dlhá je každá, ktorá má aspoň 5 kariet). Pri otvorení v drahej farbe (piky, srdcia) sa to vyžaduje dôsledne. Ak nemáte dlhú drahú farbu, potom sa zvyčajne využíva lepšia lacná farba. V priebehu ďalšej dražby už sa ukazujú i štvorkartové farby (i v drahej).

Spolu sa hrá o trinásť zdvihov. Aktívne vstúpiť do dražby (ináč ako pasom) znamená, že sa zaväzujete získať ich aspoň sedem (nadpolovičná väčšina zdvihov). A to sa vyjadruje najnižším, t. j. prvým stupňom. Za základ sa berie 6 zdvihov, potom aktívne dražiť znamená získať aspoň o jeden viac ($6 + 1 = 7$), čo je 1. stupeň. Ďalší už vyžaduje získať 8 zdvihov ($6 + 2 = 8$). Najvyšší možný je 7. stupeň, ktorý predstavuje zisk všetkých 13 zdvihov ($6 + 7$).

Medzi zákonitosti každej dražby patrí zásada, že každý, kto sa chce aktívne zapojiť, musí ponúknuť viac ako hráči pred ním. Ak v ruke nemá dostatočne dobré karty, dá to najavo tým, že povie *PAS*. Všetko iné je momentálnym návrhom záväzku. Každá hláška musí byť v súlade s hierarchiou jednotlivých farieb (trefy sú najlacnejšie, nasledujú kára, potom srdcia, piky (najdrahšia farba) a bez tromfov). Ak chcete dražiť na rovnakom stupni, potom farba hlášky musí byť vždy dražšia. Ak sa táto podmienka nedá splniť, môžete ju zahľasiť iba na vyššom stupni.

Teraz už jasne vidíte, že je priama súvislosť medzi hierarchiou farieb a hlášok; napr. ak bola zahlásená „jedna pika“, už nie sú prípustné lacnejšie hlášky *jeden tref*, *jedno káro* a *jedno srdce*. V takom prípade musíte zalicitovať *1 bez tromfov* alebo ísť o stupeň vyššie, napr. *dve kára*, ale s tým, že sa tým zaväzujete získať nie iba sedem zdvihov, ale už o jeden viac – osem.

Kedy sa dražba definitívne skončí? Tak, ako v aukčnej sielni – po troch úderoch kladivkom. V bridži úlohu kladivka zastupuje *PAS*. Ak teda odznie *PAS trikrát za sebou*, dražba sa skončila. Potom sa posledná hláška pred nimi stáva konečným záväzkom. Ten z dvojice hráčov, ktorý ako prvý zahľasil vydraženú farbu (alebo „bez tromfov“), stáva sa hlavným hráčom a bude záväzok zohrávať.

Ak ani jeden z aktérov neotvoril dražbu, teda o dané rozdanie nik neprejavil záujem (všetci štyria zahľasil *PAS*), karty sa zložia a prikróči sa k dražbe ďalšieho rozdania.

To zatiaľ o dražbe stačí. V ďalšom čísle časopisu sa budeme venovať dražbe podrobnejšie.

Zohrávka

Zohrávka je druhou fázou bridžovej hry, ktorá nasleduje po ukončení dražby. Začína tým, že súper po ľavici vydražiteľa vynesie kartu. V tejto chvíli partner hlavného hráča vyloží

svoje karty viditeľne (lícom nahor) na stôl. Hlavný hráč potom zohráva zo svojich i partnerových kariet. Partner je tým pre toto rozdanie vyradený z aktívnej hry a jediný, čo môže a musí robiť, je prikladať karty podľa pokynov hlavného hráča (preto sa mu hovorí aj *tichý hráč*, v bridžovom žargóne „stôl“). Všetci hráči pri stolíku teda vidia svoje a vyložené karty, čo vytvára pre obe strany veľa zaujímavých kombinčných možností.

Samotná hra sa v ďalšom riadi princípmi, ktoré sú oveľa jednoduchšie, ako v mnohých iných hrách. Posúďte sami. Hlavné je dôsledne čtiť toto základné pravidlo: *Vždy priznať farbu*. To znamená, že po každom vnesení karty musia byť ďalšie tri, ktoré hráči postupne pridajú do daného zdvihu, rovnakej farby, pričom:

- *nezáleží na hodnote pridanej karty (môže byť nižšia i vyššia)*,
- *ak hráč nemá vnesenú farbu, môže pridať hociktorú kartu*.

V praxi to znamená, že hráči vo vnesenej farbe môžu pridať vyššiu i nižšiu kartu. Pokiaľ v rozohrenej farbe nemajú žiadnu, potom pre nich už neplatí absolútne žiadne obmedzenie, takže v takom prípade môžu pridať hociktorú (nemusia to byť tromf). *Hráč, ktorý priložil najvyššiu kartu alebo tromf (iba ak nemá kartu vo vnesenej farbe), získava zdvih a vynáša v nasledujúcom zdvihu*. Ak je do daného zdvihu pridaných viac tromfov (alebo bol vnesený tromf), zdvih získava ten hráč, ktorý pridal najvyšší z nich.

Po trinástich kolách sa hra končí a vyhodnotí sa konečný výsledok. To znamená, že ak hlavný hráč svoj záväzok splnil (získal počet zdvihov, ktoré v dražbe sľúbil), dostane príslušné body a premiú; ak nesplnil, body získavajú súper.

Ukážka hry

Na záver si zrekapitulujeme pravidlá v konkrétnej hre. Pokiaľ sa dostanete k bridžu v literatúre alebo na internete, najčastejšie sú tam prezentované jednotlivé rozdania vo forme, ktorú vidíte nižšie. Všeobecne je tiež zaužívané, že pozície resp. hráči pri stolíku sú uvádzaní podľa svetových strán (North – Sever, East – Východ, South – Juh, West – Západ).

	♠ A Q 8 5	
	♥ 5 4 2	
	♦ Q	
	♣ 9 8 7 4 3	
♠ J 10 7		♠ K 9 6 4 3
♥ K 9		♥ 10 7 6
♦ A K 9 8 6 4		♦ J 10 5
♣ K 5		♣ J 2
	♠ 2	
	♥ A Q J 8 3	
	♦ 7 3 2	
	♣ A Q 10 6	

S	W	N	E
VY		PARTNER	
1 srdce	2 kára	2 srdcia	pas
pas	pas		

Sedíte na Juhu a rozdávali ste karty. Máte teda právo začať dražiť ako prvý. Spočítate si svoje body a zistíte, že ich máte 13 ($2 \times 4 + 2 \times 2 + 1 \times 1$), teda dosť na otvorenie dražby. Zahlásite *jedno srdce*, čím ukážete svoju najdlhšiu farbu a súčasne sa zaväzujete, že získate minimálne sedem zdvihov, ak budete hrať tento záväzok.

Právo dražiť tým prešlo na ďalšieho hráča v poradí, po vašej ľavici (všetky činnosti v bridži sa vykonávajú v smere hodinových ručičiek). Ten zahlásil *dve kára*. Všimnite si, že už nemôže povedať *jedno káro*, keďže kára sú lacnejšie ako srdcia, a preto musí ísť na vyšší stupeň. To ale znamená, že sa zaväzuje získať o jeden zdvih viac, t. j. osem. Keby mal miesto kár dlhé piky, stačila by mu hláška *jedna pika*, pretože piky sú drahšie ako srdcia, takže by mohol ostať na rovnakom stupni. Na rovnakom stupni môžete vždy dražiť i *bez tromfov*, pretože táto hláška je v hierarchii najvyššia, teda ako by bola najdrahšou farbou.

Na rade je teraz váš partner. Má iba 8 bodov, s ktorými by rozhodne musel pasovať, keby bol na prvom mieste. Ale keďže ste dražbu otvorili vy, už sa na jeho aktívny zásah nekladú až také prísne požiadavky – stačí mu na to iba polovica bodov, teda približne šesť. Predovšetkým si musí uvedomiť, či je na linke zhoda vo farbe (spolu v nej máte osem kariet). Vie, že otvorenie *jedno srdce* sľubuje dlhú farbu (min. päť kariet) a keďže sám má tri srdcia, vidí, že má s vami zhodu, takže môže túto farbu podporiť. Preto zadraží *dve srdcia*.

Ak by nemal tri srdcia, mohol by ukázať svoju farbu, s rukou bez rezervy by mohol i pasovať, a ak by bol trochu silnejší a mal vo farbe súpera *zádrž* (aspoň jednu figúru) zadražil by *bez tromfov*.

Slovo má teraz súper na Východe. Ten je slabý (má iba 6 bodov), a preto pasuje. Vy nemáte rezervu v sile (čo sú zvyčajne aspoň štyri body nad sľúbenou spodnou hranicou), a preto tiež licitujete *pas*. Pasať i súper na Západe, pretože po pase partnera nemá takú výraznú rezervu, aby mohol dražiť bez jeho pomoci až na treťom stupni (musel by získať aspoň 9 zdvihov), kde už hrozí *kontra*.

Kontra je hláška, ktorá naznačuje, že súper neveria, že zahlásený záväzok bude splnený (obzvlášť na vyšších stupňoch). Navyše sa tým znásobujú body ako za splnenie, tak i za tzv. *pády* (zdvihy, ktoré vám chýbajú do splnenia záväzku).

Keďže odznel tretí pas za sebou, znamená to, že dražba je ukončená. Hrajú sa *dve srdcia* (posledná hláška pred odpasovaním) a zohrávate ich vy. Pozor, nie váš partner, i keď to bol on, ktorý srdcami dražbu ukončil. Hlavným hráčom sa stáva ten z dvojice, ktorý odsúhlasenú farbu (alebo bez tromfov) dražil ako prvý.

Pozornosť sa teraz sústreďuje na hráča po vašej ľavici, ktorý má právo prvého výnosu. Ten sa rozhodol vyniesť kárové eso, ktoré položil pred seba na stôl. Po tomto výnose váš partner vyloží na stôl všetky svoje karty, ktoré zoradí podľa farby

a veľkosti, tromfy dá na svoju pravú stranu a viac už do hry nezasahuje, iba prikladá karty podľa vašich pokynov. Vy ako hlavný hráč od tejto chvíle budete zohrávať zo svojich i partnerových kariet. Požiadate ho, aby priložil károvú dámu, nasleduje súper na Východe (kárová päťka) a vaša kárová dvojka ukončuje prvý zdvih, ktorý bude patriť Západu (jeho eso je v zdvihu najvyššou kartou).

Západ teda bude opäť na výnose v súlade s pravidlom, že *vynáša sa vždy z tej ruky, ktorá získala predošlý zdvih*. Pokračuje pikovým dolníkom, kladiete eso a zdvih je váš (súper pridá trojku a vy dvojku pikovú). Zo stola zahráte trojku trefovú a trefovým esom prejdete do ruky (musíte vychádzať zo stola, pretože tam ste získali predošlý zdvih), všetci priznávajú farbu.

Teraz ste v ruke a kladiete na stôl károvú trojku, Západ pridáva štvorku a požiadate partnera (tichého hráča), aby pridá malý tromf (srdcovú dvojku), Východ pridáva kárového dolníka. Tu ste uplatnil na získanie zdvihu tromf, pretože na stole už nie je káro (bolo pridané v prvom zdvihu).

V uvedenom štýle pokračujete ďalej, až je odohraných všetkých 13 zdvihov. Skúste to dohrať, iste záväzok *dve srdcia* splníte (potrebujete získať 8 zdvihov). Ak ste všetko, čo bolo povedané, správne pochopili, urobíte aspoň o jeden zdvih viac (deväť bude vašich a štyri získajú súper). Že to nie je až také ťažké?

Pridáte sa?

Ak ste tento článok čítali pozorne, dá sa povedať, že ste absolvovali rýchlokurz bridžu a v tejto chvíli ste už prakticky bridžovým hráčom – začiatčovníkom. Ak sa však chcete stať dobrým, ba i vynikajúcim hráčom, napíšte nám. Ak prejavíte záujem, budeme sa bridžu venovať aj naďalej na stránkach nášho časopisu.

Odporúčame vám prihlásiť sa do niektorého z kurzov – tie sú najúčinnnejšie. Nie je to len preto, že sú vedené kvalifikovanými lektormi, ale svoju závažnú úlohu tu zohráva i fakt, že v kolektíve je absorbovanie znalostí veľmi efektívne. V súčasnosti sa takéto kurzy konajú v Bratislave (klub Honér), Nitre (CVČ Domino) a na gymnáziách v Trnave (Angely Merici) a Žiline (Varšavská). Ak máte o kurzy záujem, bližšie sa o nich dozviete na oficiálnej stránke Národného bridžového centra www.nbsc.sk a na stránke www.bridgetatry.sk.

Ivan Tatranský

