

Bridge

LA BARAJA

Se juega con una baraja inglesa de 52 cartas, dividida en 4 palos y a los cuales se les ha asignado un rango que indica su jerarquía. Estos palos son, de mayor a menor rango: Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles. De acuerdo a este orden, los dos palos de mayor rango son llamados *palos mayores* y los de menor rango, *palos menores*.

OBJETIVO DEL JUEGO

En cada mano, el objetivo para un bando (declarante) es el de conseguir como mínimo el total de bazas contratado en la subasta. Para el otro bando (defensores), el objetivo es el de limitar al máximo las bazas ganadas por el declarante, tratando de impedir el cumplimiento del contrato.

De un modo más general, el objetivo de la partida, si se trata de una partida libre, consiste en ganar dos mangas para completar un Rubber (partida). En el Bridge de competición o duplicado, el objetivo en cada mano estriba en conseguir mejor puntuación que otras parejas que jueguen con las mismas cartas y en la misma posición.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

En cada palo, hay 13 cartas que también tienen un rango, siendo de la más alta a la más baja: as, rey (K), dama (Q), jota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. Las cinco cartas más poderosas de cada palo son llamadas “honores”

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Uno de los cuatro jugadores, el dador, reparte 13 cartas a cada jugador, que debe recoger sólo cuando haya terminado el reparto. Tanto el sentido del reparto como el turno para dar, se hace en el sentido de las agujas del reloj.

EL JUEGO

LAS DOS GRANDES FASES: CANTO y CARTEO.- Primero se lleva a cabo el Canto, mediante el cual se determina el número de bazas que cada pareja deberá ganar para lograr la victoria. La baza está formada por cuatro cartas jugadas en su turno por cada uno de los jugadores. Hay que seguir al palo de la carta de salida. Si un jugador no tiene ninguna carta del palo pedido, se encuentra en la obligación de descartar, es decir, de jugar una carta de otro palo, no pudiendo ganar la baza. Si por distracción un jugador descarta cuando tenía alguna carta del palo pedido, estará cometiendo una de las faltas más graves del Bridge, una renuncia o revoque, siendo seriamente penalizado. Quien jugó la carta más alta, gana la baza, recogiendo las bazas e iniciando la baza siguiente. Todas las bazas tienen el mismo valor y al final del juego cada pareja cuenta el número de bazas conseguido.

EL PALO DE TRIUNFO.- Muchas veces, una vez terminado el Canto, se designa a uno de los palos como palo de triunfo. Esto aporta un elemento adicional muy importante en la determinación de quién gana una baza.

Triunfar es jugar una carta del palo de triunfo cuando se carece de cartas del palo pedido, ganando a cualquier carta de otro palo.

EL CANTO (o SUBASTA).- El palo de triunfo se designa mediante subasta, siendo el propuesto por la pareja que adquiera el mayor nivel de compromiso de ganar bazas. Una pareja debe subastar dentro del límite de sus posibilidades, ganando puntos si cumple con lo comprometido, pero si no lo hace, será penalizada. Durante la subasta, los integrantes de una pareja intercambiarán información que les permita determinar a cuántas bazas pueden comprometerse y qué palo es el más conveniente designar como triunfo.

Para poder entrar en la subasta, una pareja debe comprometerse a ganar más bazas que sus oponentes, esto implica que debe comprometerse a, por lo menos, 7 de las 13 bazas. Las primeras seis bazas son implícitas, de modo que los niveles de subasta empiezan en 1, comprometiéndose siete bazas, y terminan en 7, comprometiéndose la totalidad de las bazas. Un contrato de 12 bazas es denominado pequeño Slam y uno de 13 bazas, gran Slam. A estos contratos de alto riesgo se asignan puntuaciones cuantiosas.

El dador es el primero en hablar y tiene dos opciones: pasar si no desea comprometerse a ganar más bazas que sus oponentes, pasando el turno de canto al jugador situado a su izquierda, o abrir la subasta indicando nivel inicial y denominación. Las denominaciones corresponden al palo que se propone como triunfo. El rango de esta denominación corresponde al rango de los palos, siendo picas el mayor, luego corazones, diamantes y tréboles.

Se puede proponer que no exista palo de triunfo, para lo que se utiliza la denominación "sin triunfo". Esta denominación tiene un rango mayor a todas.

Cada jugador puede cantar más de una vez si llega su turno nuevamente. Esto sucede, si al menos uno de los otros jugadores, oponentes o compañero, hizo un canto después del suyo. Todo nuevo canto debe ser mayor al anterior, aunque este haya sido del compañero. Un canto es mayor si :

- Es superior en nivel, es decir, compromete un mayor número de bazas.
- Es del mismo nivel, mismo número de bazas, pero en una denominación más alta, de mayor rango.

DOBLO y REDOBLO.- Existen dos opciones adicionales a las de pasar o hacer un canto. Es posible, cuando sea su turno, doblar el último canto si éste fue hecho por un oponente. El objeto del doblo es incrementar la penalización en caso de que los oponentes no cumplan lo comprometido. Sin embargo, en caso de que cumplan su contrato doblado, se incrementará su recompensa. El doblo se cancela si alguien más toma un canto.

Los oponentes pueden redoblar si el último canto fue un doblo, con lo que se incrementan aún más las puntuaciones, tanto para penalizar como recompensar. Existe sólo un nivel de redoblo, es decir que no se puede redoblar el redoblo de los oponentes. De tal manera, un contrato final puede ser jugado no doblado, doblado o redoblado.

EL CARTEO.- El Carteo o juego de la carta, empieza después de la finalización del Canto, cuando el contrato ha sido definido.

El declarante, será aquel que, para su bando, haya mencionado, durante el Canto, por primera vez la denominación del contrato final.

El jugador sentado a la izquierda del declarante es el primero en jugar. Escoge libremente una carta de su mano y la pone cara arriba sobre la mesa.

El compañero del declarante, llamado el muerto, coloca todas las cartas de su mano sobre la mesa, cara arriba, a la vista de todos, en 4 columnas, una por palo, empezando por el palo de triunfo. Alterna los colores y, dentro de cada palo, ordena las cartas de la mayor a menor y orientadas hacia el declarante.

El declarante estudia la situación, decide el plan de Carteo a seguir, selecciona una carta del muerto del palo de salida y la juega. El compañero del jugador que salió juega a su vez. El declarante juega de su propia mano. Si la carta ganadora es la del muerto, el declarante deberá jugar una carta del muerto para iniciar la siguiente baza. El declarante tratará de cumplir su contrato. Los oponentes, llamados la defensa, tratarán de ganar el suficiente número de bazas para impedirlo para "hacer caer" o multar al declarante.

Cuando las 13 bazas han sido jugadas, se determina la puntuación obtenida, se mezclan las cartas y se reparte la siguiente mano. Una partida ("rubber") de Bridge se juega a dos de tres "mangas" o juegos. Se anota una manga cuando se cumplen contratos cuyos valores de bazas sumen 100 o más puntos.

La pareja que gana la partida recibe un bono de puntuación.

TANTEO DEL JUEGO.- La puntuación por bazas se determina del siguiente modo:

- Sin triunfo, 40 por la primera baza y 30 por cada baza siguiente
- Palos mayores, 30 por cada baza.
- Palos menores, 20 por cada baza.

Los contratos de manga son aquellos que, cumplidos, suman al menos 100 puntos. Estos son 3 Sin triunfo (100 puntos), 4 picas o 4 corazones (120 puntos) y 5 diamantes o 5 tréboles (100 puntos).

LAS CONVENCIONES.- En el Bridge, al igual que en la mayoría de los juegos de mesa, está prohibido el intercambio de información entre compañeros por medio de palabras, gestos, etc. Las reglas del juego ofrecen varias alternativas para que la comunicación entre compañeros se dé por medio de la selección de los cantos y de las cartas jugadas.

El mecanismo de subasta permite que un jugador tome un canto por encima del de su compañero, y de este modo permita a este último volver a cantar. Esto permite a una pareja asignar significados arbitrarios a ciertos cantos.

Existen cantos naturales y artificiales o convencionales. Los primeros, naturales, son aquellos que representan genuinamente el contrato en el que se desea jugar, por oposición a los cantos artificiales o convencionales, que conllevan un mensaje convenido con el compañero.

La principal restricción impuesta a los acuerdos entre compañeros, es que dichos acuerdos deben ser declarados y, en caso de ser así requerido, explicados a los oponentes. Un sistema de canto es un conjunto de acuerdos entre compañeros acerca del significado de cada canto. Al inicio de una partida, los compañeros deben indicar, si lo tienen, el sistema de canto que utilizan. Si este es complejo, se debe llenar una Tarjeta de Convenciones.