

# Бридж

**Бридж** (англ. Bridge) — карточная интеллектуальная командная или парная игра. Спортивный бридж — карточная игра, являющаяся видом спорта, признанным МОК.

В бридж за одним столом играют две пары игроков, игроки одной пары сидят друг напротив друга. Традиционно игроки называются по сторонам света: Север (N), Восток (E), Юг (S) и Запад (W). Север и Юг играют против Запада и Востока. Торговля и розыгрыш ведутся по часовой стрелке.

## История и виды бриджа

Непосредственным предком бриджа был вист — парная игра на взятки, в которой козырь определялся при раздаче. В 1890-х возникла вариация виста, в которой сдающий объявлял козырь, исходя из своих карт. Правила, близкие к современному робберному бриджу, возникли в 1925.

Бриджу уделяли внимание многие известные личности, такие, как Уинстон Черчилль, Маргарет Тэтчер, Дэн Сяопин, Билл Гейтс и др. По легенде, статус в политбюро Коммунистической партии Китая не в последнюю очередь определялся успехами за бриджевым столом. В последние годы жизни Дэн Сяопин сохранил себе единственный официальный пост — почётный председатель Всекитайской ассоциации бриджа.

Простейшим видом игры является робберный бридж, в котором четыре игрока соревнуются, двое против двоих, до тех пор, пока одна из пар не выиграет два гейма.

В спортивном бридже соревнуются одновременно 8 и более игроков. Как правило, турниры организуются в форме парных соревнований, но возможны также командные и индивидуальные состязания. В течение турнира одна и та же сдача играет несколькими участниками, и в турнире побеждает тот, кто лучше других сыграл на одних и тех же картах.

## Раздача

Для игры используется стандартная колода из 52 карт от двойки до туза четырёх мастей. При раздаче каждый игрок получает по 13 карт. Один из игроков является сдающим.

В робберном бридже сдающий раздаёт карты по одной по часовой стрелке, начиная с оппонента слева и заканчивая собой. В это же самое время, для удобства игроков, партнёр сдающего замешивает сдачу, которая будет играть следующей. Сдающие меняются по часовой стрелке, то есть следующим сдающим становится оппонент слева.

В спортивном бридже один из игроков уже определён сдающим в каждой конкретной сдаче, но процесс сдачи карт существенно не отличается от робберного бриджа. Основное отличие здесь в том, что в спортивном бридже карты сдаются только однажды в самом начале турнира или матча, с той целью, чтобы несколько участников смогли сыграть одними и теми же раскладами.

## Торговля

После раздачи все игроки поднимают свои карты и сдающий начинает торговлю. Во время торговли игроки по очереди делают заявки. Заявки могут быть одного из четырёх видов:

- Пас — пустая заявка. Заявивший пас может дать любую другую заявку на следующем круге.
- Заказ — игрок заявляет, сколько взяток свыше шести обязуется взять пара, и заказывает козырь или игра без козыря. Каждый последующий заказ должен быть выше предыдущего либо по количеству взяток, либо по козырю.
- Контра — в ответ на заказ оппонентов можно сказать «контра», что означает обязательство не дать оппонентам взять заявленное количество взяток. Штраф за подсад под контрой, равно как и премия за выполненный контракт под контрой, возрастают.
- Реконтра — можно сказать в ответ на контру оппонентов. Штраф за подсад под реконтрой и премия за выполненный контракт под реконтрой вдвое выше, чем под контрой.

Если в начале торговли все четыре игрока сказали «пас», все получают по 0 очков и сдача завершается.

Торговля прекращается после трёх пасов подряд, следовавших после значащей заявки. Окончательная заявка (с возможной контрой или реконтрой) называется контрактом. В паре, сделавшей последний заказ, игрок, который первый заявил заказанный козырь, становится разыгрывающим, а его партнёр — болваном (англ. dummy). Оппоненты разыгрывающей пары называются вистующими.

## Системы торговли и конвенции

В ходе игры паре разрешается обмениваться информацией о картах, но есть два существенных ограничения:

- Информация может передаваться только с помощью заявок в процессе торговли и с помощью игры картами в ходе розыгрыша.
- Вся передаваемая информация должна быть доступна оппонентам. Как минимум, игрок должен объяснить значение любой заявки или игры картой своего партнёра, как только его об этом спросит оппонент. В крупных турнирах для этих целей нередко используются так называемые конвенционные карты, раскрывающие суть договорённостей пары.

Таким образом, пара может иметь различные значения для различных заявок, при условии, что оппоненты имеют возможность ознакомиться с их значениями. Тем не менее, на некоторых турнирах могут вводиться ограничения на определённые значения тех или иных заявок.

Набор значений различных заявок пары называется её системой торговли. Существует множество систем торговли, при этом одними из наиболее популярными в России являются Общий язык, Пресижн, Березка, Французская натуральная и Польский стандарт.

Заявки, контры, реконтры и даже пасы могут быть как натуральными, так и конвенционными.

Натуральной заявкой считается заявка, подразумевающая определённую длину в названной масти. К примеру, открытие 1 пика, показывающее не менее пяти карт в пике, будет считаться натуральным.

Конвенционная или ненатуральная заявка сообщает информацию, не связанную с названной мастью. Например, открытие 1 трефа, показывающее 16 пунктов и не сообщающее ничего о мастях, будет ненатуральным.

Натуральная заявка в без козыря предполагает равномерное распределение мастей (нет мастей из более 5 и менее 2 карт) и определённое количество очков в соответствии с партнёрскими соглашениями.

Конвенционная бескозырная заявка может сообщать о совершенно другом. Наиболее часто используемыми примерами таких конвенций являются Необычные без козыря и Блэквуд.

Натуральная контра (также называемая наказательной) предполагает желание посадить заказанными оппонентами контракт. Конвенционная контра несёт иное значение. Самым распространённым примером такой контры является вызывная контра, используемая на низких уровнях торговли и обещающая поддержку в неназванных мастях.

Решение о том, какую масть и на каком уровне назвать, является одним из фундаментальных в бридже. Как правило, оно будет зависеть от оценки руки партнёрами. Существует ряд методик оценки силы руки, базовой среди которых является подсчёт силы на основе пунктов Милтона Уорка. Она может дополняться и более сложными методами, такими как подсчет теряемых взяток, закон тотальных взяток и очки Zag.

## **Розыгрыш**

Первый ход делает оппонент разыгрывающего, сидящий слева. После этого болван кладёт свои карты на стол и его картами управляет разыгрывающий, указывая болвану, какой картой ходить со стола.

Игра ведётся так же, как и в других играх на взятки с одной важной особенностью: бить козырем необязательно.

Результатом розыгрыша является количество взяток, полученных каждой парой, независимо от того, кто именно в паре получил взятку.

## **Подсчёт очков (Робберный бридж)**

В робберном бридже игра делится на независимые робберы.

Существует два вида очков — очки «под чертой» даются за заказанные и сыгранные контракты, очки «над чертой» — премии за перебранные взятки, за подсады и т. п.

Для того, чтобы выиграть роббер, одна из пар должна выиграть два гейма, то есть дважды набрать не менее 100 очков под чертой. После каждого гейма очки «под чертой» оказываются «над чертой» и их приходится набирать заново.

Пара, выигравшая гейм, оказывается «в зоне уязвимости» до конца роббера (обычно говорят, просто в зоне). При этом увеличиваются штрафы за подсад и премии за шлемы (см. ниже).

Премия за выигрыш роббера составляет 500 очков, если оппоненты выиграли один гейм, и 700 очков, если не выиграли ни одного гейма.

## **Сыгранный контракт**

Контракт считается сыгранным, если разыгрывающий набрал не менее заказанного числа взяток.

Премия за сыгранный контракт зависит от масти контракта: трефа и бубна считаются младшими мастями (миноры, 20 очков за взятку), черва и пика — старшими (мажоры, 30 очков за взятку); первая взятка в бескозырном контракте стоит 40 очков, остальные по 30 очков. Премия за заказанные взятки пишется под чертой, если пара набрала больше взяток, премия за дополнительные («овера») — над чертой. Например, если в контракте 2БК разыгрывающий набрал 9 взяток, он получает  $40+30=70$  очков под чертой и 30 над чертой.

Контракты 3БК, и выше позволяют закрыть гейм за одну сдачу и называются геймовыми контрактами, более низкий контракт называется частичной записью.

За заказанные и сыгранные контракты на 6 и 7 уровне (малый шлем и большой шлем) даются дополнительные премии:

- Малый шлем (партнёры заказали и взяли 12 взяток): премия до зоны 500 очков, в зоне 750 очков.
- Большой шлем (партнёры заказали и взяли все 13 взяток): премия до зоны 1000 очков, в зоне 1500 очков.

## Подсад

Если разыгрывающая сторона не смогла набрать заказанное количество взяток, вистующие записывают себе над чертой за каждую недобранную взятку 50 очков, если разыгрывающие были до зоны, и 100 очков, если в зоне.

## Контра и реконтра

Сыгранный под контрой контракт даёт в 2 раза больше очков под чертой, чем без контры. Кроме того, разыгрывающая пара записывает себе над чертой премию в 50 очков «за некорректную контру». Взятки свыше заказанных стоят по 100 очков до зоны и по 200 — в зоне. Например, 2 червы под контрой до зоны с одним овером принесут 120 очков под чертой и  $50+100$  очков над чертой. Заметим, что контра в данном случае превратила частичную запись в геймовый контракт.

При подсаде штраф под контрой составляет:

- До зоны — 100 очков за первую недобранную взятку, по 200 за вторую и третью, и по 300 за каждую следующую.
- В зоне — 200 очков за первую недобранную взятку, и по 300 за каждую следующую.

Все перечисленные очки под реконтрой удваиваются. Контра и реконтра не влияют на размер премий за шлем.

Размеры штрафов за недобранные взятки даже под контрой не очень велики. Так, в одинаковой зональности сесть без двух под контрой оказывается выгоднее, чем дать оппонентам сыграть гейм. Поэтому даже при относительно слабых картах часто имеют смысл защитные заявки, когда пара сознательно идёт на проигрыш контракта.

## Спортивный бридж

Как и в любой карточной игре, в бридже многое зависит от везения. Чтобы уравнивать шансы играющих, в спортивном бридже одна и та же игровая ситуация разыгрывается разными участниками на нескольких столах, после чего сравниваются результаты. Существует два основных вида соревнований по спортивному бриджу.

### Матч

Соревнуются две команды, каждая из которых состоит из двух пар. На первом столе пара от первой команды сидит на линии N-S, а пара от второй команды — на линии E-W; на втором — наоборот: пара от первой команды на линии E-W, от второй — на линии N-S. Все сдачи играют на обоих столах. Разница в результатах каждой сдачи переводится в так называемые ИМПы. Шкала ИМПов существенно нелинейна, это сделано для того, чтобы один крупный выигрыш не перекрыл по значимости все остальные сдачи. Сумма ИМПов переводится в VP (victory points) по таблице, соответствующей количеству сдач в матче. В матче обычно разыгрывается 30 VP, но одна команда не может получить больше 25 VP. Примеры счета матча в VP: 15-15, 17-13, 21-9, 25-5, 25-3, 25-0. Но есть таблицы перевода ИМП в VP из расчёта 20 VP на матч.

### Турнир пар

Турнир пар состоит из независимых между собой сдач, сдачи каждая пара игроков играет по очереди с какими-то другими участниками турнира, обычно по 2 (редко по 3) сдачи с одними и теми же оппонентами. Система смены оппонентов может быть различной и мы ее тут описывать не будем. В результате игры каждая сдача играет за многими столами, в протоколе этой сдачи присутствуют результаты, сыгранные разными парами. Сравниваются между собой результаты, достигнутые на одних линиях (Север-ЮГ отдельно, Восток-Запад отдельно).

Применяют две стандартные схемы подсчета результатов турниров пар. Одна (более распространенная) называется турниром на макс, в другой (на среднее) подсчет ведется на ИМПы. Тактика игры зависит от вида турнира.

Подсчет очков в турнире на макс осуществляется следующим образом. Все записи на одной линии упорядочиваются, далее пара получает по два очка за каждую запись, хуже чем у них, и по одному очку за такую же точно запись. При этом не играет роли на сколько очков отстают друг от друга записи в протоколе. Обычно в результате набранные очки пересчитываются потом в проценты. Очень хороший результат в турнире - это 60%, недостижимые 100% означают, что в каждой сдаче пара получила лучшую запись.

Подсчет очков на ИМПы близок к подсчету очков в матче. Берутся результаты, достигнутые в сдаче на одной линии, из них выбрасываются несколько крайних (максимальных и минимальных, для элиминации артефактов), оставшиеся результаты усредняются. Далее результат каждой пары сравнивается с этим средним результатом и переводится в импы.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Использована информация с сайта [www.cashpoker.ru](http://www.cashpoker.ru)