

LAS REGLAS DEL JUEGO DEL BRIDGE

El Bridge es uno de los juegos de cartas más populares en el mundo. Se puede empezar y seguir jugando a cualquier edad. Está basado en el ingenio, la deducción y la comunicación entre compañeros. No es un simple juego de azar y no requiere de apuestas para generar emociones fuertes.

Se combinan elementos como habilidad para razonar, planear y memorizar, además de sicología y audacia. Se trata de una disciplina de absoluto rigor moral en cuanto impone respeto y la observancia de precisos reglamentos éticos y de juego que constituyen una práctica educativa para quien participa.

Se juega con un mazo estándar de 52 cartas, las que se dividen en 4 palos y a las cuales se les ha asignado un rango que indica su jerarquía.

Estos palos son, de mayor a menor rango: Espada, Corazón, Diamante y Trébol. De acuerdo a este orden, los dos palos de mayor rango son llamados "palos mayores" y los de menor rango, "palos menores".

En cada palo hay 13 cartas, y éstas a su vez tienen un rango de la más alta a la más baja (As, Rey, Dama, Jack, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos). Los cinco naipes más poderosos de cada palo son llamados "honores".

El Bridge es infinitamente variado. Existen no menos de cincuenta mil cuatrillones (50,000 millones de millones de millones de millones) de posibilidades. Cada situación es única, ya que resulta prácticamente imposible que pueda repetirse.

El azar queda eliminado desde el momento en que todos los jugadores actúan con las mismas cartas. Al aplicar los principios generales de técnica del juego, el jugador habilidoso puede detectar patrones y resolver exitosamente situaciones similares.

Como todo deporte de la mente, el Bridge requiere de un mayor grado de aprendizaje para ganar con mayor frecuencia, de modo que, quien esté dispuesto a invertir el tiempo y esfuerzo necesarios, podrá disfrutar más intensamente este juego.

LOS JUGADORES

El Bridge se juega de a cuatro, dos parejas contrapuestas sentadas alrededor de una mesa cuadrada. En la literatura del Bridge, para designar a los 4 jugadores en un diagrama se utilizan los cuatros puntos cardenales. Se habla entonces de la pareja Norte-Sur por oposición a la pareja Este-Oeste.

¿CÓMO SE REPARTEN LOS NAIPES?

Las 52 cartas las reparte uno de los cuatro jugadores (el "dador") y lo hace en el sentido de las manecillas del reloj (nótese que esto es en sentido inverso de la mayoría de los juegos de cartas). Cada jugador recibe así una "mano" de 13 cartas, la cual debe recoger sólo cuando haya terminado el reparto.

Más tarde, cuando llegue el momento de repartir las cartas nuevamente (para la siguiente "mano"), el turno será para el jugador que está a la izquierda del dador anterior

LAS DOS GRANDES FASES: CANTO y CARTEO

Primero se lleva a cabo el canto, mediante el cual se determina el número de bazas (unidad básica del bridge) que cada pareja deberá ganar para lograr la victoria. Es necesario entonces, entender qué son las bazas.



LA BAZA

La baza está formada por cuatro cartas jugadas en su turno por cada uno de los jugadores. Gana quien ha jugado la carta más alta.

Ejemplo:

- El jugador en turno coloca una carta sobre la mesa (cara hacia arriba). Se dice que juega esa carta y que pide el palo al que pertenece esa carta. Esta es la primera carta de la baza.
- El siguiente jugador, situado a la izquierda del primero, juega a su vez una carta. Esta debe ser una carta del mismo palo. Esta es la segunda carta de la baza.
- El tercer jugador (compañero del primero) juega también una carta del mismo palo. Esta es la tercera carta de la baza.
- El cuarto jugador juega a su vez una carta del mismo palo. Esta es la cuarta y última carta de la baza.
- Quien jugó la carta más alta, gana la baza para su bando (pareja). Se juntan las 4 cartas de la baza y se colocan (cara hacia abajo) delante de uno de los dos compañeros. Se separa la baza de las anteriores para facilitar el conteo.
- El jugador que ganó la baza es quien inicia la baza siguiente, por lo tanto, elige libremente la primera carta de esta nueva baza. Dado que cada jugador tiene 13 cartas y que cada baza consiste de una carta aportada por cada uno, hay un total de 13 bazas en cada juego. Todas tienen el mismo valor, independiente de si fueron ganadas con un As, un Rey o una carta baja. Al final del juego cada pareja cuenta sus bazas, sin preocuparse de su composición.

EL DESCARTE

Si un jugador no está en condiciones de jugar una carta del palo pedido, (ya sea porque no tiene o porque nunca tuvo), se encuentra en la obligación de descartar, es decir, de jugar una carta de otro palo. Esto indica que no podrá ganar la baza. Su compañero, en cambio, sí podrá ganar la baza, si contribuye con la carta más alta en el palo pedido.

Si por distracción un jugador “descarta” cuando tenía en su mano alguna carta del palo pedido, estará cometiendo una de las faltas más graves del Bridge, una renuncia o revoque. Esto es seriamente penalizado.

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 (o cortar) es jugar una carta del palo de triunfo cuando se carece de cartas en el palo pedido. Esta carta "gana" a cualquier carta de otro palo.

Ejemplo: supongamos que Diamante ha sido designado como palo de triunfo.

El 1º jugador juega ("sale" de) el As de corazones

El 2º jugador no tiene corazones. Pone ("triumfa" con) el 2 de diamantes

El 3º jugador pone el 8 de corazones

El 4º jugador pone el 4 de corazones

Gana la baza el 2º jugador. Su 2 de diamante fue más fuerte que el As de corazones.

Si un jugador triunfó, otro, que tampoco tiene del palo pedido, puede "sobre triunfar" poniendo una carta más alta y así llevarse la baza.



EL CANTO (o SUBASTA)

Cualquier carta del palo de triunfo es superior a toda carta. Por lo mismo, cada pareja desea tener el mayor número posible de triunfos. Para ello va a proponer, mediante subasta, que se designe como triunfo al palo en que ambos compañeros poseen mayoría de cartas.

Un solo palo puede resultar designado como triunfo, y será aquel propuesto por la pareja que adquiera el mayor nivel de compromiso de ganar bazas, es decir por quien ofrezca, durante la subasta, un mayor número de bazas.

Una pareja debe subastar dentro del límite de sus posibilidades : si cumple con lo comprometido, ganará puntos; pero si no cumple, será penalizada.

Durante el proceso de subasta, los integrantes de una pareja intercambiarán información que les permita determinar a cuántas bazas pueden comprometerse y cuál palo es 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 (comprometiendo siete bazas) y terminan en 7 (comprometiendo trece bazas, es decir su totalidad). El jugador que dio las cartas (el dador) es el primero en hablar.

Tiene dos opciones:

- Pasar si no desea comprometerse a ganar más bazas que sus oponentes. Si pasa, el turno de canto es del jugador ubicado a su izquierda.
- 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 espada el mayor, luego corazón, diamante y trébol. 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 toma su turno en el canto y puede cantar mas de una vez si llega su turno nuevamente. Esto sucede, si al menos uno de los otros jugadores, oponentes o compañero, hizo (tomó) 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 mas 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 carteador, también llamado "declarante", será aquel que, para su bando, haya mencionado, durante el canto, por primera vez la denominación del contrato

final. Por ejemplo, si el contrato final es de cuatro espadas para la pareja norte-sur, el declarante será aquel jugador (norte o sur) que haya mencionado primero las espadas durante el canto.

La salida : el jugador sentado a la izquierda del carteador “sale”, es decir que es el primero en jugar. Escoge libremente una carta de su mano y la pone cara arriba sobre la mesa.

El compañero del carteador, llamado “EL MUERTO”, coloca su mano entera sobre la mesa, cara arriba, a la vista de todos, arreglando sus cartas 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 más alta a la más baja y orientadas hacia el carteador.

El carteador estudia la situación, decide el plan de carteo a seguir, selecciona una carta del muerto en palo pedido por la carta de salida y la juega.

El compañero del jugador que salió juega a su vez. El declarante juega de su propia mano.

El jugador que gana la baza es el primero en jugar la baza siguiente. Si la carta ganadora fue jugada 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 ahora “la defensa”, tratarán de ganar el suficiente número de bazas para impedirlo y “hacer caer” (multar) al declarante.

La mano del muerto está a la vista de los otros tres jugadores, quienes deben tomar en cuenta su forma de jugar. Cuando las 13 bazas han sido jugadas, se determina la puntuación obtenida, se mezclan las cartas y se reparte la siguiente mano.



MANGA

Una partida (“rubber”) de Bridge se juega a dos de tres “mangas” o “juegos” (“games”, en inglés).

La pareja que gana la partida recibe un bono de puntuación. El objetivo de cada pareja es lograr la mayor puntuación posible y por ello debe intentar ganar dos “mangas” (juegos) antes que los oponentes. Por ello es de suma importancia ganar una “manga” cuando esta posibilidad se presenta.

Se anota una manga cuando se cumplen contratos cuyos valores de bazas sumen 100 o más puntos.

La puntuación por bazas se determina como sigue :

- Sin Triunfo 40 por la primer baza, 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 espadas o 4 corazones (120 puntos)
- 5 diamantes o 5 tréboles (100 puntos).

SLAMS

Un contrato de 12 bazas es denominado “pequeño slam”. Uno de 13 bazas, “gran slam”.

A estos contratos de alto riesgo se asignan puntuaciones cuantiosas.

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, expresiones corporales, titubeos, etc.

Las reglas de juego ofrecen una amplia gama de 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.