

ASSOCIAÇÃO PAULISTANA DE BRIDGE

curso de introdução ao bridge acompanhamento de aulas

Aula 1

1. Introdução geral

- a. Como é a hierarquia das cartas

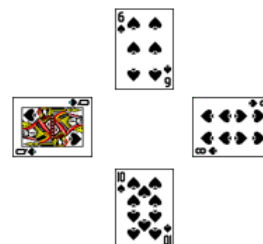
O ás é a maior carta e o 2 a menor. A sequência é AKQJ1098765432.

- b. Conceito de parceria

Os parceiros sentam-se face a face à mesa de jogo. Ganhos e perdas não são individuais, mas da parceria. Para facilidade de nomenclatura, denominamos as parcerias NS (Norte e Sul) e EO (Este e Oeste).

- c. Conceito de vaza

São quatro cartas jogadas uma a uma, jogador a jogador. O naipe da primeira carta pode ser escolhido livremente pelo jogador que a inicia, mas todas as demais cartas têm que ser do mesmo naipe da carta que iniciou a vaza. Um jogador só pode jogar uma carta de outro naipe se não tiver mais cartas do naipe original.



- d. Onde buscar por informações¹ onde conseguir o 'software' que usamos²

2. Carteio - Usando informações

É durante o carteio que tentaremos cumprir o "contrato" definido no leilão. Em bridge é importante saber onde cada vaza começa e onde acaba. O jogo é jogado no sentido horário e cada jogador decide qual carta jogar em sua vez. Isso permite uma série de estratégias durante o carteio. Logo após a primeira carta é jogada e durante todo o carteio, as cartas do parceiro do jogador que tentará cumprir o contrato (o carteador) serão colocadas sobre a mesa para que todos as vejam, na posição chamada de "o morto".

- a. Iniciando uma vaza

Cada vaza começa pela "mão" que ganhou a vaza anterior e progride jogador a jogador, carta a carta, até que o quarto jogador tenha jogado sua carta.

- b. Naipes sólidos

Um naipe sólido é aquele que não apresenta interrupções em sua sequência (AKQJ10, por exemplo)

- c. Naipes longos

Naipes longos são aqueles em que uma dupla tem preponderância das cartas. Matematicamente um naipe "longo" começaria com 7 cartas de um naipe nas duas mãos, mas em bridge sempre procuramos ter 8 ou mais cartas para considerar um naipe como "longo".

- d. Promoção de cartas

É o 'imposto' que se paga para 'fazer a fila andar' na hierarquia das cartas. Por exemplo, se você tiver KQJ precisa dar uma vaza ao ás para promover as outras duas cartas a ganhadoras

¹ Página da APB: <http://www.bridgesaopaulo.com.br>. Nesta página você pode obter nossa apostila e outras informações sobre horário de jogos, atividades adicionais, resultados de jogos, 'ranking', etc.

² Acesse <http://www.bridgebase.com/> e, na parte inferior esquerda da tela, acesse o link [Learn to play bridge - basics](#) a página baixará o 'software' em seu computador. Pode abrir, não tem vírus.

ASSOCIAÇÃO PAULISTANA DE BRIDGE

curso de introdução ao bridge acompanhamento de aulas

Aula 2

e. Contagem de naipes

É o exercício que fazemos sabendo que **TODO NAIPE TEM 13 CARTAS!**. Se temos 8 cartas entre nós então há 5 cartas fora de nossa vista. Se temos 9, 4 e assim por diante.

f. Finesses

São as vazas que fazemos pela posição relativa das cartas. Como o jogo é sempre jogado em movimento horário, um rei “atrás” de um ás fará vaza se o ás não for jogado. Da mesma forma, uma combinação AQ “atrás” de um Kx(x) fará duas vazas se começamos a vaza a partir do lugar certo.

g. O naipe de trunfos

É um naipe que ganha de todos os demais. Cada carta de trunfo numa vaza vale mais que o ás de um naipe comum. Evidentemente que, dentro do naipe de trunfo, a hierarquia das cartas continua valendo. Outra regra que continua valendo é a da obrigatoriedade de naipe. Uma carta de trunfo só pode ser jogada em uma vaza iniciada com uma carta de naipe comum caso o jogador não tenha mais cartas do naipe que iniciou a vaza.

Resumindo tudo, bridge é um jogo de fazer vazas. Quanto mais vazas, melhor. Fazemos vazas então com

- **Cartas altas** (é claro)
- **Naipes longos** (quando ninguém mais tem meu naipe, só eu faço vazas nele)
- **Posição das cartas** (a famosa finesse: se minhas cartas altas estão **ATRÁS** dos adversários tenho vantagem)
- **Cortando com trunfos** (fazemos o naipe longo da parceria virar trunfo, e “cortamos” as cartas altas dos adversários)

O que vem a seguir, o leilão, é uma conversa entre os parceiros para definir duas coisas básicas: **qual naipe temos que é longo e candidato a trunfo** e **quantas (e quais são) nossas cartas altas**.

ASSOCIAÇÃO PAULISTANA DE BRIDGE

curso de introdução ao bridge acompanhamento de aulas

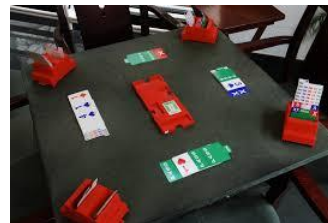
Aula 3

3. Leilão

a. O que é

O leilão serve para definir uma série de coisas:

- i. O contrato final
- ii. Que parceria deve cumprir este contrato
- iii. Qual parceria deve tentar derrubá-lo
- iv. Quem inicia a primeira vaza
- v. Quem carteia a mão e
- vi. Quem é o morto



b. O formato geral dos lances

Os lances do leilão mostram que contrato a parceria tentará cumprir. Eles contêm dois elementos: um **número** de 1 a 7 e uma **denominação**, que pode ser ♣, ♦, ♥, ♠ ou ST (sem trunfos). O número mostra o nível do leilão, ou quantas vazas o lado ganhador do leilão se propõe a fazer, fora as seis primeiras. Assim, 1♠ significa que a parceria está se propondo fazer 7 vazas (o "1" do 1♠ mais as seis primeiras vazas), enquanto que 7ST significa que a meta é fazer TODAS as 13 vazas (as sete do "7" mas as seis primeiras). O contrato pode ser "dobrado", ou seja, contestado pelos adversários da dupla ganhadora do leilão ou ainda "redobrado", quando a dupla que ganhou o leilão acha que vai fazer o que prometeu ainda que os adversários duvidem disso.

c. Tipos de contrato

Existem quatro tipos básicos de contrato:

- i. Parciais, que dão um bônus pequeno pelo cumprimento
- ii. "games", que dão um bônus maior pelo cumprimento
- iii. Pequenos "slams", que dão um grande bônus pelo cumprimento
- iv. Grandes "slams" que dão o maior bônus de todos

A ideia dos bônus é fazer com que os jogadores se arrisquem para fora de sua zona de conforto, por assim dizer. Na figura ao lado os quadrados em branco são os **parciais**, os amarelos os **games**, os verdes os **pequenos slams** e os azuis **grandes slams**.

d. Contagem de pontos

Para nos ajudar a avaliar u'a mão consideramos que as cartas altas têm os seguintes valores:

- i. Ás: 4
- ii. Rei: 3
- iii. Dama: 2 e
- iv. Valete: 1

1♣	1♦	1♥	1♠	1NT
2♣	2♦	2♥	2♠	2NT
3♣	3♦	3♥	3♠	3NT
4♣	4♦	4♥	4♠	4NT
5♣	5♦	5♥	5♠	5NT
6♣	6♦	6♥	6♠	6NT
7♣	7♦	7♥	7♠	7NT

E definimos que, para "abrir" a mão (iniciar o leilão), prometemos 13 destes "pontos" ao nosso parceiro, assim uma mão com ♠ AKxx ♥ Kx ♦ QJxxx ♣ xx pode iniciar o leilão, que chamamos de "abrir" o leilão. Com menos de 13 pontos "passamos" (usamos o cartão "pass") em nossa vez de falar. Adicionalmente a estes "pontos" de cartas altas (PCAs) podemos adicionar **pontos de extensão** (naipes longos fazem vazas, lembra-se?), da seguinte maneira: cada carta além da 4ª de um naipe vale um ponto a mais. Assim, a mão ♠ AKxx ♥ Kx ♦ QJxxx ♣ xx tem 13 PCAs mas 14 "pontos totais", que é a junção dos PCAs e dos pontos por extensão de naipe.

ASSOCIAÇÃO PAULISTANA DE BRIDGE

curso de introdução ao bridge acompanhamento de aulas

Aula 4

Os leilões são baseados em “sistemas”, ou linguagens de comunicação combinadas entre os dois parceiros. Existem quase tantos sistemas quanto jogadores de bridge, mas certas idéias são comuns a todos (ou quase todos) os leilões. Neste curso aprendemos o sistema **naipe rico 5º, também muito conhecido como “sistema natural”**. É um sistema que praticamente todo o jogador de bridge conhece, de modo que vocês todos poderão usá-lo com qualquer parceiro. Conforme o nome diz, é baseado em naipe rico (♥ e ♠, lembra-se?) pelo menos 5º. Isso significa que uma “abertura” em 1♥ ou 1♠ mostra pelo menos 5 cartas no naipe.

- e. Sequências de 1 em naipe (abridor mostra de 13 a 21 PT “pontos totais”)
- Estas são as sequências de leilão mais comuns e também as mais cheias de “coisinhas” para aprender... na realidade o leilão de bridge inteiro é baseado nestas sequências. É importante aprender as **idéias** por trás da sequências, não as sequências em si. Antes de mais nada, as aberturas possíveis são 1♣, 1♦, 1♥ e 1♠ (um em naipe, né?).
- i. Abrimos em 1♥ ou 1♠ com 5 ou mais cartas no naipe e 13-21 “pontos”.
 - ii. Abrimos em 1♣ e 1♦ com pelo menos três cartas no naipe e 13-15 “pontos”.
 - iii. Após um dos parceiros ter aberto, a dupla vai prosseguir no dialogo de modo a rapidamente estabelecer 1) o “**fit**” da mão e 2) o **nível** em que a mão deve ser jogada. Vamos ver o que é isso.
 1. “Fit”: queremos ter muito mais trunfos que os adversários, de modo que, num naipe de 13 cartas, não nos adianta muito ter 7 cartas (os adversários teriam 6) no naipe. Em geral tentamos ter pelo menos 8 cartas num naipe para chamá-lo de trunfo. **Quando não temos um bom “fit” a mão normalmente é jogada em SEM TRUNFOS.**
 2. Nível: quando um dos parceiros abre de um em naipe mostra de 13 a 21 pontos na mão. Este intervalo é grande demais para que a parceria estabeleça um nível imediatamente, portanto o abridor tentará “fatiar” sua força na próxima volta do leilão. O parceiro do abridor pode (e deve) **LIMITAR** sua mão o mais rapidamente possível. Se não o conseguir fazer na 1ª resposta, então na seguinte. Quando os dois parceiros se inteiram da força de cada um, definem em conjunto o nível em que a mão será jogada: parcial, “game”, pequeno “slam” ou grande “slam”. Há alguns números “mágicos” em bridge: para marcar “game” barato³ uma parceria deve ter por volta de 25 pontos na soma da força das duas mãos. Abaixo disso

³ “games” que necessitam de 9 ou 10 vazas para cumprir: 3ST, 4♥ e 4♠

ASSOCIAÇÃO PAULISTANA DE BRIDGE

curso de introdução ao bridge

acompanhamento de aulas

devem ficar em parcial. Para marcar games “caros”⁴, 29, pequenos “slams” 33 e grandes “slams” 37⁵.

⁴ Os que precisam de 11 vazas, como ♣ e ♦

⁵ Essa numerologia toda parece aleatória, mas há uma lógica por detrás: depois do 25 (que é aleatório, e baseado somente em experiência), cada novo estágio é obtido somando 4 ao anterior. É como se você precisasse de mais um ás.

ASSOCIAÇÃO PAULISTANA DE BRIDGE

curso de introdução ao bridge acompanhamento de aulas

Aula 5

Continuação das sequências de um em naipe.

Como vimos anteriormente os parceiros conversam após a mão ter sido aberta. Cada marcação de leilão define um nível e uma denominação (3♣, por exemplo, definem que o contrato será jogado com ♣ como trunfos – a denominação – e o objetivo é de 9 vazas [6+3] – o nível). Muitas vezes os leilões são curtos: em duas ou três vozes o contrato final é definido, mas leilões em bridge podem se tornar muito longos, principalmente quando os parceiros têm muitas informações para trocar.

O tema central nas aberturas de 1 em naipe é o estabelecimento do “fit”, caso em que a mão será jogada em trunfo ou ausência dele, quando então a mão será jogada em sem trunfos. Leilões como 1♠-2♠ estabelecem rapidamente o “fit”, enquanto que sequências como 1♠-2♦--2♠-3♠ precisam de mais tempo para que o “fit” (♠ nos dois exemplos acima) seja definido. Obviamente sequências diferentes descrevem mãos diferentes.

Durante o diálogo do leilão os parceiros devem guardar as informações passadas de um lado para o outro até que não haja mais nada a dizer, e um dos dois então decida sobre o contrato final. Os limites descritos pelos parceiros são os seguintes:

- iv. Abridor (originalmente mostrou 13-21 pontos⁶) ele fatará o intervalo como segue, em sua 2ª voz:
 1. 13-15 pontos (abertura mínima)
 2. 16-18 pontos (abertura média)
 3. 19-21 pontos (abertura máxima)
- v. O respondedor (parceiro do abridor) responderá pela 1ª vez mostrando pelo menos 6 pontos. Seus limites são diferentes do abridor:
 1. 6-9 pontos (resposta mínima)
 2. 10-11 pontos (resposta média)
 3. 12+ pontos (resposta máxima)⁷

O leilão então continua até que ambos parceiros tenham não só limitado suas mãos como esgotado a troca de todas as informações necessárias para chegar ao contrato final

⁶ 21 é o máximo de pontos que a mão pode ter? não, não é, mas temos outra abertura para mãos de 22 para cima. 21 é o limite máximo para abertura de 1 em naipe.

⁷ Para quem acha que ESTAS respostas são aleatórias, pense assim: se 25 é base para “game”, quando o abridor mostra 13-15 (mínimo) e o respondedor também (6-9), o máximo dos dois somados não dá 25, e duas mãos mínimas deveriam realmente ficar em parcial. Os outros intervalos também fornecem raciocínios semelhantes. Vamos lá, monte uma tabela.