



Ebben az egyszerű játékban percek alatt megtanulhatod a bridzs alapjait. Egyszerű és szórakoztató: csak egy pakli kártya kell hozzá, és négy játékos.



JÁTÉKSZABÁLYOK:

Előkészületek: A négy játékos leül egy asztalhoz, és megkeveri az 52 lapos franciakártya paklit. A szemben ülő játékosok vannak együtt, ők partnerek.

Szerepkörök: Az egyik játékos kiosztja az összes lapot, és **Párbajra** hívja a mellette ülőket. A **Felvevő** és a szemben ülő partnere a **Kihívók** csapata, az ellenfél a **Riválisok**.



A játék kezdete: A Felvevőtől balra ülő Rivális kirak egy lapot maga elé, hív egy lapot. Minden játékos az óramutató járásával megegyezően haladva következik sorra.

Fontos: Az első körben a **Felvevő partnere** az összes lapját képpel felfelé kiteríti az asztalra oszlopokba, színek szerint rendezve. Ez lesz az **Asztal**. Ettől kezdve a **Felvevő** irányít: ő mondja meg a partnerének, melyik lapot játssza ki az asztalról minden körben.

Ha egy játékos nem tud hívott színű lapot rakni, bármilyen más lapot dobhat, de csak a hívott színnel megegyező lapok vihetik az **ütést**.

Miután mindenki tett egy lapot, a kör befejeződött, az ütést a hívott szín legmagasabb lapja viszi (Ász a legnagyobb, majd Király, Dáma, Bubi stb.).

Aki az ütést vitte, az hív a következő körben.

GYŐZELEM: A Párbaj a megszerezhető 13 ütésig tart, és az a csapat nyer, amelyik eléri a 7 ütést. **A 7 vagy több ütést szerző csapat 1 pontot kap.**



A **HALADÓ** változatban a Párbajban **8 ütést kell megszerezni** a győzelemhez. Az alapok megegyeznek, egy fontos taktikai különbséggel: a **Felvevőnek meg kell választania a Párbaj hősszínét**. A **Felvevő** átnézi mindkét kezét (sajátját és az asztalét), majd kiválasztja a hősszínét. Ebben a színben minden lap – legyen bármilyen kicsi – erősebb az összes többi színnél.

Most jön a lényeg: Ha egy játékos nem tud hívott színt tenni az ütéshez, dönthet: dob egy tetszőleges lapot, vagy be vet egy hős-kártyát, **adut**. Ha többen is hős-kártyát játszanak ki, a legmagasabb hős-kártya viszi az ütést. **GYŐZELEM:** A Párbaj a megszerezhető 13 ütésig tart, és az a csapat nyer, amelyik eléri a 8 ütést. **A 8 vagy több ütést szerző csapat 1 pontot kap.**



A **MESTER** szinten bonyolódik a játék: Miután a Rivális védő hívott és az asztal leterült, a Felvevő eldönti, hogy **adual** (hósszínnel) vagy **adu nélkül** (hósszín nélkül) akar-e játszani. Ha a Felvevő úgy dönt, nincs adu. Ehhez a figurák (Ász, Király, Dáma, Bubi) kellene minden színből. **7 ütés** kell a győzelemhez. Ha a Felvevő választ egy adusínt (hósszínt) pikk ♠, kőr ♥, káró ♦ vagy treff ♣ színek közül, akkor **8 ütés** kell a győzelemhez.

Végül következik a legizgalmasabb változat:



A **KLASSZIS** szinten a játékosok összeadják a kezükben lévő figurák pontjait (Ász=4, K=3, D=2, J=1). A legtöbb ponttal rendelkező csapat lesz a Kihívók, a legtöbb pontot gyűjtő játékos a Felvevő. Ő dönti el a párbaj típusát és a **tétet**, a vállalt ütések számát. (Pontegyenlőség esetén az előző játékban Riválisok lesznek a Kihívók. A csapaton belüli pontegyenlőség esetén a legutóbbi asztal lesz a felvevő. Ha rögtön az első partiban áll elő ez a helyzet, akkor a legfiatalabb játékos lesz a Felvevő.)

Szint	Típus	Ütések száma	Kihívók pontja	Riválisok pontja
Töredék	Adu nélkül / adual	7 / 8 ütés	1 pont	1 pont
Gém	Adu nélkül / adual	9 / 10 ütés	5 pont	2 pont
Szlem	Bármelyik típus	12 ütés	10 pont	5 pont

Figyelem: Akár 1 ütés is hiányzik a vállalásból, a Riválisok kapják a pontot! Egy játék 8 Párbajból áll. Az a csapat győz, amelyik a legtöbb pontot szerzi.

Jótanács: Érdekes játék közben a kiment lapokat így tenni, hogy a végén könnyű legyen az összeszámolás.

Példa:
9 ütést vittek a Kihívók.



Minden leosztás egy új kaland!