



Funded by
the European Union



PROSTE ZASADY MINIBRIGE'A

Najpierw pokazemy Ci talię kart, potasujemy je i damy każdemu z czterech graczy jego 13 kart.

Zanim zaczniemy, prosimy o przestrzeganie kilku zasad brydżowego zachowania.

Gramy dla przyjemności i zabawy: nie krzyczymy, nie przeklinamy, nie prowokujemy innych, nie wstajemy od stołu – nawet jeśli jesteśmy wściekli. Przegrywaj z honorem; wygrywaj uprzejmie

1. Użyjemy standardowej talii 52 kart do gry bez jokerów. Talia ma cztery kolory: piki, kiery, karo i trefle. Każdy kolor ma 13 kart. Najwyższą kartą w każdym jest as, po nim król, dama, walet, dziesiątka, dziewiątka, ... i dwójka.

	
AS = 4 punkty	Król = 3 punkty
	
Dama = 2 punkty	Walet = 1 punkt



Funded by
the European Union



- Mamy więc 40 punktów w talii, po 10 w każdym kolorze.
2. Czterech graczy siedzi przy stole. Grają w dwóch parach, Północ-Południe i Wschód-Zachód. Pamiętaj, że obaj gracze na jedno konto.
 3. Gra zaczyna się od potasowania talii i rozdania kart zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po jednej, tak aby każdy gracz otrzymał swoje 13 kart. Teraz musisz ułożyć swoje 13 kart według kolorów i sekwencji. Tak:



4. Mini Bridge to gra polegająca na braniu lewy. Jeden z graczy zaczyna od wyjścia, zagrania pierwszej karty do pierwszej lewy. Każdy gracz, po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dokłada jedną kartę do każdej lewy, a najwyższa zagrana karta wygrywa lewę.
5. Podczas grania lewy każdy gracz musi „dokładać do koloru” kartę (wyższą lub niższą) w kolorze, w który wyszedł gracz rozpoczynający daną lewę, jeśli to możliwe. W przeciwnym razie może odrzucić dowolną kartę z innych kolorów.
6. Zwycięzca lewy zaczyna następną lewę!!



Funded by
the European Union



7. Każda gra może być rozgrywana „bez atutów” lub w kolor atutowy zdefiniowany (wybrany) przez rozgrywającego. Decyzja należy do pary z większą liczbą punktów.

Zwykle, gdy w obu rękach mają osiem lub więcej kart w jednym kolorze (kolor atutowy) razem, lepiej jest grać w ten kolorem jako kolor atutowy.

Powiedzmy, że kiery są atutami, wówczas każdy kier bije dowolną kartę w pozostałych trzech kolorach. Gracze nadal muszą dokładać do kolor w każdej lewy tak długo, jak mogą, ale gdy nie mogą dołożyć, mogą dodać atut, który wygra lewę (chyba że inny gracz doda większą kartę atutową po nas do lewy).

8. Zawsze będzie rozgrywający decyduje o „kontrakcie”, który zostanie zagrany, wyborze koloru atutowego lub bez atutu i liczbie lew, które spodziewa się wygrać przez parę.

9. Kontrakt musi zawsze opiewać na co najmniej 7 z 13 dostępnych lew. Rozgrywający powinien zdecydować i ogłosić go, zanim zagra którąkolwiek ze swoich kart. Jeśli weźmie on zadeklarowaną liczbę lew lub więcej, jego strona zdobywa punkty. W przeciwnym razie to przeciwnicy zdobywają punkty.

10. Powiedzieliśmy ci wcześniej, że w talii kart jest 40 punktów.

Także wiesz, że w grze jest 13 lew do wzięcia. Dlatego każda lewa wymaga 3 punktów, gdy gra się bez atutów.

Oczywiście, to tylko statystyka. W kontraktach atutowych



Funded by
the European Union



nie zawsze to działa.

11. Teraz twój nauczyciel pokaże ci, jak to wszystko działa.

Doszliśmy do pytania, która para powinna grać.

Oczywiście, wydaje się naturalne, że ta, która więcej punktów.

Zaczynając od rozdającego, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ogłasza, ile punktów ma na ręce.

Teraz wszyscy dodają wszystkie ogłoszone punkty i sprawdzają, czy daje to 40. Jeśli nie, musimy liczyć ponownie.

Para (dwóch graczy siedzących naprzeciw siebie) z większą liczbą punktów decyduje o kontrakcie. Druga para staje się stroną broniącą, próbując zapobiec zrealizowaniu kontraktu, Czasami obie pary mają 20 punktów. Wtedy rozdajemy ponownie karty.

Teraz, gdy wiemy, kto zdecyduje o kontrakcie, rozgrywający go deklaruje stają się rozgrywającym podczas gdy drugi z pary wykłada swoje karty odkryte na stole (te karty zwykle

się nazywać „dziadkiem”. Gracz siedzący po lewej stronie rozgrywającego zagrywa pierwszą kartę do pierwszej lewy (nazywamy to pierwszym wistem). Teraz rozgrywający nazywa kartę, która powinna zostać zagrana z dziadka, następną kartę dokłada przeciwnik siedzący po prawej stronie rozgrywającego, a ostatnia karta pochodzi z ręki rozgrywającego.

Gracz, który wygrał lewę, rozpoczyna następną, i tak dalej.

Publikacja została przygotowana w ramach projektu "Taking a bridge over dementia valley" (Erasmus+, KA210-ADU - Small-scale partnerships in adult education), współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone w niej opinie i treści są wyłącznie stanowiskiem autorów i nie muszą odzwierciedlać stanowiska Narodowej Agencji ani Komisji Europejskiej. Narodowa Agencja i Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za sposób wykorzystania informacji zawartych w publikacji.

Publikacja jest udostępniana na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe — CC BY 4.0, co oznacza możliwość jej kopiowania, rozpowszechniania, adaptowania i wykorzystywania, pod warunkiem wskazania autorów i źródła.