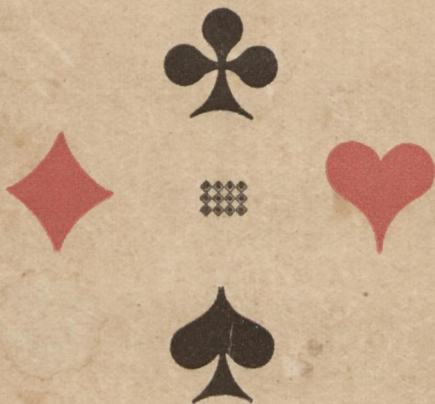


# Bridge.

---

---



**A.-S. Karl Lemberg'i kirjastus  
Tallinnas.**

# Bridge.

Reeglid ja arvutustabelid:  
kontrakt, vanderbilt ja reform.



Kogunud E. L.

A.-S. Karl Lemberg'i kirjastus.  
TALLINN.

Bridge

Copyright 1900  
by the  
Author

Edison

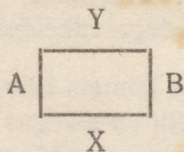
## Mängijad.

Bridge'i mängivad harilikult neli isikut. Võimalik on ka mäng kolmekesi, viiekesi või kuuekesi, kuid neid viise kasutatakse vaid hädakordadel. Neljast mängijast moodustavad kaks vastastikku istujat poole, kes kokku mängivad, nii et kaotused ja võidud on neil ühised.

## Kohtade valik.

Kohtade valik laua ääres sünnib järgmiselt: kõik neli mängijat võtavad kaartide hulgast igaüks ühe kaardi; kahe suurema kaardi omanikud mängivad kokku, samuti ka kahe vähema kaardi omanikud. (Valimisel äss loeb I.)

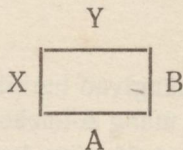
Mängijad istuvad lauda järgmiselt:



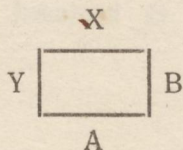
A ja B on suuremate, X ja Y on vähemate kaartide omanikud. Pärast kokkulepitud arvu

robbereid vahetatakse partnereid nii, et järgmine kaartide andja jääb oma kohale.

Oletame, et kaarte peaks jagama Y.



Pärast järgmist vahetamist istuksid mängijad umbes nii:



## Kaardid.

Mängus kasutatakse kaht 52-lehelist partiid kaarte erivärviliste seljatagustega. Mängitakse nendega vaheldumisi.

Bridge'is ei hinnata kaarti silmade, vaid kõrguse järgi. Nii on mängus kõrgeim kaart äss, siis kuningas, emand, sõdur, kümme, üheksa j. n. e. Äss, kuningas, emand, sõdur ja kümme nimetatakse honöörideks. (Honours)

Maste hinnatakse järgmiselt: kõige nõrgem on rist, siis ruutu, ärtu ja kõige kõrgem on pada.

## Kaartide andmine.

Kaardid jagab mängija, kes kohtade valikul võttis kõige väiksema kaardi. Kaardid jagatakse ükshaaval ja mängijad tohivad neid kätte võtta ainult pärast jagamise lõppu. Jagamine sünnib järgmise mängija poolt uuesti, kui jagamisel mõni honöör langes selili lauale.

Sel ajal, kui kaartide andja jagab kaarte, segab ta partner teist partiid kaarte ja asetab nad enda ja oma paremal käel istuva mängija vahele lauale. Sääraselt talitades ei tule iial segadusi kaartide andmise järjekorraga ja teiseks läheb kaartide andmine seetõttu üldse kiiremini.

## Võtted.

Bridge'is ei ole tähtsust sissevõetud silmade arvul. Mängu otsustab võtete (Stich)

arv. Kui mängusolevad 52 kaarti jagada nelja mängija vahel, siis saab igaüks 13 kaarti; järjekult on mängus võimalik teha üldse 13 võtet.

## **Pakkumine.**

Mäng algab peale kaartide jagamist lepingu tegemise ehk pakkumisega. Pakkumist alustab kaartide andja, järgmisena esineb pakkumisega temast vasakul istuv mängija, siis teeb oma pakkumise kaartide andja partner, sellele järgneb kaartide andjast paremal istuva mängija pakkumine ja nüüd uuesti kaartide andja pakkumine. Pakkumine kestab selles korras edasi, kuni üks mängijaist suurima pakkumisega mängu saab enda kätte, see on, kui keegi ei esine temast suurema pakkumisega.

## **Passimine.**

Pakkuma peab alati eelmisest pakkumisest kõrgemalt. Kui see aga ei ole või-

malik või kui mängija seda lihtsalt ei taha teha, siis on tal võimalus passida. Seepeale pakub järgmine mängija. Kes eelmises pakkumise ringis passis, võib järgmistes ringides jälle osa võtta pakkumistest. Peale kolme mängija passimist jääb mäng viimse pakkuja kätte, kes oma pakkumist enam kõrgendada ei saa. Kui kogu laudkond esimeses pakkumise ringis passib, siis antakse kaardid järgmise kaartide andja poolt uuesti.

## Vead pakkumisel.

Kui üks mängija pakub välispool järjekorda, siis on vastaspoolel õigus nõuda uut kaartide andmist järgmise kaartide andja poolt.

Teeb keegi vale pakkumise, s. o. pakub vähem kui pakkus eelmine, siis arvestatakse tema pakkumist, kui pakkumist samast mastist, kuid nõuetavas kõrguses. Kui näit. viimane pakkumine oli „kaks pada“ ja järgmine pakkuja ütleb „kaks ruutut“, siis loetakse ta olevat ütelnud „kolm ruutut“.

Pakkumine võimaldab mängijale oma partneri ja oma vastaste kaartide kaudse tundmaõppimise.



## Trump.

Pakkumise alammäär on seitse võtet. Kuus esimest võtet moodustavad bridge'i põhimäära. Järelikult seks, et midagi pakkuda, peab mängija olema kindel, et ta ühes oma partneriga teeb vähemasti seitse võtet.

Trump on mast, millest on tehtud kõrgeim pakkumine. Kui näiteks kõrgeim pakkumine oli „kolm ärtut“, siis trump on ärtu.

Pakutakse sõnadega: üks rist, üks ruutu, üks ärtu, üks pada, kaks risti, kaks ruutut j. n. e. Kui näit. keegi pakub „kaks pada“, siis ta tahab ütelda, et juhtumil, kui pada on trump, ta koos oma partneriga teeb 8 võtet, s. o. kuus põhivõtet ja kaks lepingvõtet.

Peale trumbimängude on veel trumbita mäng. Selles mängus trumpi ei ole ja kõik mastid on üheväärsed. Pakutakse seda sõnadega „üks ilma“, „kaks ilma“ j. n. e.

Suuremaks loetakse pakkumine, mis tehtud kõrgemast mastist ja mis on tehtud suurema arvu võtete peale.

Näit.: Pakkumine üks pada on suurem kui pakkumine üks ärtu, sellest on omakorda kõrgem üks ilma, ja kaks ruutut on veel kõrgem.

## Mäng.

Mängu võtab enda kätte mängija, kes esimesena pakkus trumbiks tehtud masti. (Muidugi selle poole mängija, kelle poolele mäng jäi.)

Oletame nüüd, et Teie tegite kõrgeima pakkumise ja võtsite seega mängu enda kätte. Esimesena mängib kaardi välja teist vasakul istuv mängija, seepeale laotab teie partner oma kaardid lahtiselt lauale ja teie kasutate tema kaarte oma äranägemise järgi, pannes tema kaartidest, väljamängitud kaardile, soovitud kaardi peale. Sellele paneb teist paremal istuv mängija oma kaardi ja lõpuks panete teie ise kaardi oma käesolevaist. Järgmise kaardi mängib välja see, kes selle võtte endale sai. j. n. e.

## Bridge'is peab alati andma nõutud masti.

Kel masti anda ei ole, võib lüüa trumbiga või panna mõnd muud masti.

Vale masti andmist võib parandada enne järgmise võtte esimese kaardi väljakäimist, vahetades valesti peale pandud kaardi õige vastu. Vahetatud kaart peab aga jääma lahtiselt lauale ja vastaspooltel on õigus ta sissepanekut nõuda oma soovi järgi, muidugi ainult siis, kui seda masti võib panna.

Selles mängus ei ole keegi kohustatud väljakäidud kaarte üle lööma.

Mängija, kes tegi võtte oma partneri lahtiste kaartidega, peab ka välja käima oma partneri kaartidest, mitte aga oma käes olevaist.

## **Arvutusleht.**

Et järgnevaist seletusist anda selgem pilt, toome siinkohal robberite arvutuslehe.

Mängu juures kasutatakse harilikult kaht säärast blokki, kummalgi poolel üks. Vasakusse lahtrisse märgitakse oma poole saavutused, paremasse—vastaspoole. Pealepoole horisontaaljoont märgitakse mängu väärtus, allapoole — mängu seis.

<b>Meie</b>	<b>Nemad</b>

Mängu väärtus

Mängu seis

## Bridge'i arvutus.

Bridge koosneb robbereist, robber omakorda koosneb partiidest ja partiid jagunevad üksikuisse mängudesse.

### Mäng.

Kui keegi oma pakutud lepingu on täitnud, siis on ta sellega ühe mängu võitnud. Tema arvutuslehele märgitakse kõigepealt joone alla (mängu seis) lepingus ettenähtud punktide arv. Need punktid arvutatakse järgmiselt: Mängu põhiväärtus korrutatakse pakutud võtete arvule. Kui näit. on pakutud „kaks ärtu“ ja leping täidetud, siis märgitakse mängu võitjale joone alla 16. (Lepingvõtteid avaldati 2, ärtu põhiväärtus on 8, seega  $2 \times 8 = 16$ ).

### Põhiväärtused.

Rist	6
Ruutu	7
Ärtu	8
Pada	9
Trumbita	10

## Lisa- ja vähemvõtted.

Mängus enamtehtud võtted ei jää ta-sumata, samuti saab vastaspool enda kasuks punktid vähemvõtete eest. Lepingu täitmine ja iga lisavõtte annavad mängijaile 50. Lepingu mittetäitmine ja iga vähemtehtud võtte annavad vastaspoole kasuks 50 punkti. Need punktid märgitakse pealepoole horisontaaljoont arvutuslehele (mängu väärtus).

### Partii.

Kui üks pool mõne või ka ühe mängu järele on saanud joone alla, mängu seisu lahtrisse, kokku 30 punkti, siis on ta sellega ühe partii võitnud. Selle võidu eest kirjutatakse talle premiana joone peale, mängu väärtuse lahtrisse, 300 punkti.

### Hädaohu partii.

Pool, kes ühe partii juba on võitnud ja teist alustab, mängib nõnda nimetatud „hädaohu partiid“. Talle arvutatakse lepingu täitmise ja iga lisavõtte punktid kahekordselt. Samuti arvutatakse ka lepingu mittetäitmine ja vähemvõtted kahekordselt vastaspoole kasuks. Seeaeg kui üks pool mängib häda-

ohu partiid, mängib ta vastaspool (kui ta esimest partiid pole võituud) ikka harilikku, s. o. tema võidud ja kaotused arvutatakse harilikus korras.

Näit. hädaohu partiid mängiv pool ei täida lepingut, nüüd saab vastane pool enda kasuks mitte 50 vaid 100 punkti. Kui aga harilikku partiid mängiv pool oleks lepingu täitmata jätnud, siis saaks hädaohu partiid mängiv pool ikka ainult 50.

Partii võidu puhul kaotavad edaspidises mängu käigus igasuguse tähenduse mängu seisu punktid, mis kaotaja poole kasuks märgitud, samuti ka need punktid, mis võitja pool on enam teinud, kui neid partii võiduks tarvis oli.

Uue partii alguseks on sellega mõlemal poolel mängu seisu lahtris 0. Need punktid arvutatakse siiski lõppresultaatide arvutamisel.

## Robber.

Kui üks pool on võitnud kaks partiid, siis on sellega ka üks robber lõppenud. Võitja pool võib endale robberi võidu preemiana märkida mänguväärtuse lahtrisse 750 p.

Niisiis koosneb robber kahest partiist, kui üks pool kaks partiid järjestikku võidab, või kolmest, kui ka vastaspool on vahepeal ühe võitnud.

## Honöörid.

Mängija, kel on käes trumbi äss, kuningas, emand, sõdur ja kümme, võib enda poole kasuks kirjutada mängu väärtuse lahtrisse 200 punkti; on tal aga ainult neli ülalnimetatud kaartidest, kirjutab ta 100. Trumbita mängus arvutatakse selle asemel neli ässa — 200. Honööre arvutatakse ainult juhtumil, kui nad on ühes käes.

## Schikane.

Samuti võib mängija enda poole kasuks märkida 50 punkti, kui ta käes ei ole ühtki



trumpi, viimasel ajal leiab see aga vähe kasutamist.

## **Suur ja väike slam.**

Kui üks pool ühes mängus teeb kõik 13 võtet, siis tohib ta oma kasuks kirjutada 200. Seda nimetatakse suureks slam'iks. (loe slämm). Väike slam, ehk 12 võtet, annab ainult 100 punkti.

## **Kontra ja rekontra mäng.**

Kontreerimine ja rekontreerimine sünnib harilikus pakkumise korras. On üks mängija oma pakkumise teinud, siis võib järgmine mängija (vastaspoolelt muidugi) kontreerida. See tähendab, et kontreerija, oma kaartide järgi otsustades, on kindel, et lepingu tegija seda ei suuda täita. Pärast kontreerimist võib pakkumine harilikus korras edasi minna, teda võib aga ka rekontreerida. Rekontreerimine võib tulla ainult lepingu tegijalt poolelt. See tähendab seda, et lepingu tegijad, kontreerimise peale vaatamata, on täiesti

kindlad oma lepingu täitmises. Kontreerimise ja rekontreerimise kohta on maksev täiesti harilik pakkumise kord. Passimine jätab ta püsima, suurem pakkumine hävitab ta. Mäng jääb peale kontreerimist ikka kõige kõrgema pakkumisega esinenud poole kätte.

Kontreerimise puhul arvestatakse kahekordselt ja rekontreerimise puhul neljakordselt lepingu täitmine, lepingu mittetäitmine, lisavõtted ja vähemvõtted. Samuti arvutatakse kahe ja nelja kordselt ka mängu seisu lahtrisse kirjutatavad punktid.

Kui näit. keegi pakkus „üks pada“ ja hiljem oma lepingu täitis, siis hariliku mängu puhul kirjutab ta mängu seisu lahtrisse 9 punkti, oli ta pakkumine aga kontreeritud, siis 18 punkti. Kui lepingu tegija siin kontreerimise peale oleks rekontreerinud, siis oleks ta selle mänguga ka partii võitnud. (üks pada 9, rekontreeritud  $4 \times 9 = 36$ , partii võiduks aga on tarvis ainult 30 punkti).

## Arvutusnäited.

Oletame, et mängivad pool „meie“ (mängijad A ja B) ja pool „nemad“ (mängijad X ja Y).

Tähed, mis mängude juures on märgitud, olgu kergenduseks vastavate sissekannete leidmiseks arvutuslehel.

Mäng A. Meie teeme pakkumise „kaks ruutut“, nemad üle ei paku, vaid kontreerivad. Meie täidame siiski lepingu, tehes 9 võtet, sealjuures oli ühel mängijal käes 4 honööri. Nüüd märgime joone peale, mänguväärtuse lahtrisse: lepingu täitmine 50, üks lisavõte 50 teevad kokku 100. Mäng oli kontreeritud seega  $100 \times 2 = 200$ , sellele lisame juure veel 4 honööri eest saadud 100 ja saame ülesse kokku 300 punkti.

Joone alla, mängu seisu lahtrisse, märgime kaks ruutut  $2 \times 7 = 14$ , mäng oli kontreeritud, seega saame alla  $2 \times 14 = 28$ .

Mäng B. Nemad pakuvad „kolm risti“ täidavad lepingu tehes 12 võtet, käes oli neil 5 honööri.

Arvutame üles, joone peale

lepingu täitmine	50
3 lisavõtet	150
väike slam	100
5 honööri	200
	<hr/>
	500

Joone alla kirjutame

kolm risti	18
------------	----

Mäng C. Nemaä pakuvad „neli ärtut“, ei suuda lepingut täita, tehes ühe vähemvõtte.

Pool „meie“ märgib enda kasuks ülesse

lepingu mittetäitmine	50
I vähemvõtte	50
	<hr/>
	100

Mäng D. Meie pakume „kaks pada“ ja täidame lepingu, tehes 9 võtet, käes on meil 4 honööri.

Meie märgime enda kasuks ülesse

lepingu täitmine	50
I lisavõte	50
4 honõõri	100
partii preemia	<u>300</u>
	500

Joone alla märgime

kaks pada	18
-----------	----

Sellega oli pool „meie“ ühe partii võitnud ja alustab teist ehk hädaohtu partiid.

Mäng E. Meie pakume „kolm risti“ ja ei täida lepingut, tehes ühe vähemvõtte. „Nemad“ märgivad enda kasuks ülesse,

lepingu mittetäitmine	50
I vähemvõte	<u>50</u>
	100
hädaohtu partii	<u>× 2</u>
	200

Mäng F. Meie pakume „neli pada“ ja täidame lepingu, tehes 13 võtet. Meil on 5 honööri.

Meie märgime endale ülesse

lepingu täitmine	50
3 lisavõtet	<u>150</u>
hädaohu partii	<u>2 × 200</u>
	400
suur slam	200
5 honööri	200
robberi preemia	<u>750</u>
	1550

Joone alla märgime

neli pada	36
-----------	----

---

Kui mängijad oma partnereid peale igat robberit vahetavad, siis tehakse võidetud ja kaotatud punktide kokkuvõtte peale igat robberit. Saadud tagajärjed märgitakse igale mängijale vastavasse tabelisse kas + või — märgiga.

Mele	Nemad	Mele	Nemad
D 500 C 100 A 300	B 500	F 1550	E 200
A 28 D 18	B 18	F 36	
		1586	200
946	518	+ 946	+ 518
		2532	718
		- 718	
		1814	

A	+ 1814			
B	+ 1814			
X	- 1814			
Y	- 1814			

## Revoke.

Revoke'iks nimetatakse masti mitteandmist, kui seda on olemas. Selle karistamine sünnib järgmiselt:

Kui viga sünnib mängivalt poolelt ja sealjuures laual lahti olevaist kaartidest, siis jääb see karistamata, sest õige kaardi panemiston igalühel võimalus valvata. Sündis viga aga mängija käes olevaist kaartidest, siis ei tohi mängiv pool enda kasuks honööre kirjutada ja vastaspool võib enda kasuks 100 punkti märkida.

Kui viga sündis vastaspoolel, siis võib mängiv pool valida kahe karistuse vahel: kas kirjutada enda kasuks 100 punkti või mängu lõpul vastaspoole poolt tehtud võtteist 2 või 3 (kuidas kokkulepitud) võtet arvestada enda kasuks.

Kokkupandud (sissevõetud) võtte vaatamise eest kirjutatakse vastase kasuks 50 punkti.



## Mänguosaliste nimetused.

Mängu ajal nimetatakse mänguosalisi järgmiselt:

mängija — see, kes esimesena

trumbiks tehtud masti pakkus ja kelle pool, kõrgeima pakkumise, mängu võttis enda kätte;

laud — (Dummy ehk Strohmänn) — on mängija partner, kes pärast esimest väljakäiku oma kardid paneb lauale lahti.

senior — on mängijast vasakul istuv vastane,

junior — on mängijast paremal istuv vastane.

## Arvutustabelid.

Kuna arvutustabeleid on väga palju ja tihti üksikud mängijate ringkonnad oma muudatusi kasutavad, siis on soovitatav enne mängu algust kindlaks teha, kas kõik kasutatava arvutusviisiga tuttavad on.

## Kontrakt-bridge.

### Mängude põhiväärtused.

Risti	Ruutu	Ärtu	Pada	Trumbita
6	7	8	9	10

Partii võiduks on vaja 30 punkti.

#### Honöörid ühes käes.

Trumbi mäng.	
5 honööri	200
4 „	100
Trumbita mäng.	
4 ässa	200

Suur slam	200
Väike slam	100
Schikane	50

#### Preemiad.

Partii	300
Robber	750

Lepingu täitmine ja lisavõtted arvutatakse mängiva poole kasuks.

Lepingu mittetäitmine ja vähemvõtted arvutatakse vastaspoole kasuks.

#### Esimeses partiis

tavaline	kontra	rekontra
50	100	200

#### Hädaohu partiis

tavaline	kontra	rekontra
100	200	400

Kontrakt-bridge'is jäetakse harilikult üldkokkuvõtte tegemisel mängu seisu punktid (joone all) kaasa arvamata. Vanderbilt-bridge'is aga arvutatakse nendega alati.

Joone alla märkides on soovitatav eelmise mängu punktid kustutada, neid uue tagajärjega kokkuarvates. Sääraselt on võimalik igal momendil saada paremat pilti mängu seisust. Samuti, kirjutades joone peale, võib iga üksiku märkuse eraldi teha (mitte nii, nagu eelpool toodud näites, kus juba teatav üksikute punktide kokkuvõtte märgitud). Teiseks võib märkusi tehes eelmised sissekanded kustutada neid uutega kokku arvates, ja kolmandaks võib ka selle asemel, et endale midagi üles kirjutada, vastaspoolel vastava arvu kustutada.

## **Vanderbilt-bridge.**

Allpool toodud arvutusviis on Eestis kõige enam kasutatav. Ta erineb eelmisest arvutusest järgmiselt:

Partii võiduks on vaja 100 punkti.

Mängude põhiväärtused on kõrgemad.

Lepingu täitmine hinnatakse ainult kontreeritud ja rekontreeritud mängudes.

Slam'id annavad punkte ainult siis, kui nad lepingu tegemisel ette on teatatud.

Partiide eest preemiaid ei anta, on olemas ainult robberi preemia.

## Vanderbilt-bridge.

<b>Lepingvõtete punktid.</b>		4 trumbi honööri		ühes käes		100
Rist & ruutu	20	5 trumbi honööri		ühes käes		150
Ärtu & pada	30	4 ässa trumbita		mängus ühes käes		150
Trumbita	35	Partii võitmiseks on vaja 100 punkti.				
Avaldatud suur slam			I partii		II partii	
			1000		1500	
„ väike slam			500		750	
<b>Robberite preemiad</b>						
Kahepartiiline robber			700			
Kolmepartiiline „			500			
	I partii			II partii		
	Tava- line	Kontra	Re- kontra	Tava- line	Kontra	Re- kontra
Lepingu täitmine	0	50	100	0	100	200
Iga lisavõtte eest	50	100	200	50	200	400
Esimene vähemvõte	50	100	200	100	200	400
Teine „	50	100	200	200	400	800
Kolmas „	50	200	400	200	400	800
Neljas „	50	200	400	200	400	800
Iga järgneva vähem- võtte eest	50	400	800	200	400	800

<b>Lepingvõtete punktid.</b>	<b>Honöörid ühes käes.</b>		
Rist 6	4 trumbi honööri 20		
Ruutu 7	5 " " 40		
Ärtu 8	4 ässa trumbita mängus 40		
Pada 9			
Trumbita 10			
Partii võitmiseks on tarvis 40 punkti.			
Partii preemia—kõik par- tii lepingvõtete punk- tid.	Suur slam avaldatud 96		
Robberi preemia — mõle- ma partii lepingvõtete punktid.	Väike slam " 48		
Siin arvatakse kaasa ka punktid, mis on üle 40	Suur slam avaldamata 32		
	Väike slam " 16		
	Tavaline	Kontra	Rekontra
Lepingu täitmine			
Lepingu mittetäitmine	4	8	16
Iga lisavõtte eest	4	8	16
Iga vähemvõtte eest I partiis	8	16	32
Iga vähemvõtte eest II partiis	8	16	32
	16	32	64

**Märkmed:**

**Märkmed:**

## Märkmed:



# Bridge'i arvutuslehed blokkides.

Kitsad (50 lehte)	Kr.	—.15
Kitsad (100 lehte)	„	—.25
Laiad (50 lehte)	„	—.75
Laiad (100 lehte)		
ühes pliiatsiga	„	1.50

---

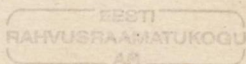
## Eesti Punase Risti mängukaardid 52-leheline partii Kr. 2.50

---

Kes tellimisel hinna ette äratasub, sellele saadetakse  
kaup meie kulul kätte.

---

A.-S. Karl Lemberg, Viru 3. Tallinn



ARA-04-01021

75. Senti