

Aprende Bridge jugando

Ahora es mucho más fácil y divertido

Para grandes y chicos desde los 6 años



Para el “Director” del juego.

- Se recomienda leer estas instrucciones completa y cuidadosamente antes de comenzar.
- El “Director” es más un compañero o ayudante de estudios que un profesor.
- En cada “Mano” se aprende un tema nuevo, siempre jugando.
- Esta Manual permite aprender la “mecánica” del MiniBridge pero no incluye aprender convenciones, tácticas o estrategias.
- Cualquier duda consultar a consultas@bridgegear.com
- Son bienvenidas observaciones y comentarios.

Como enseñarles MiniBridge a los que juegan Bridge

MiniBridge es Bridge sin remate.

- 1- El contrato se define de distinta manera:
 - en Bridge con un remate que gana el mejor postor
 - en MiniBridge lo contrata el Declarante sin remate.
- 2- En MiniBridge se contrata solamente:
 - Parcial sin especificar cantidad de bazas (mínimo 7 bazas) o
 - Completo (sin triunfo o de palo) que, igual que en Bridge, son
 - ST= 3 bazas
 - Piques y Corazón=4 bazas y
 - Diamante y Trébol=5 bazas.

No se contratan: 4, 5, 6 o 7 ST o 5, 6 o 7 piques o corazones, etc.

- 3- En MiniBridge no se juegan:

Slams, Doblos y no hay Vulnerables.

Programa

Bridgegear®
jugar Bridge
Bridge para la Juventud
www.bridgegear.com



Material didáctico en: www.bridgegear.com

Consultas a: consultas@bridgegear.com

mini Bridgegear®
jugar Bridge

Manual MiniBridge 2009



por **Ismael Rodrigo**

Bridgegear®
jugar Bridge
Bridge para la Juventud
www.bridgegear.com



Contenido del Manual

- El MiniBridge
- Aprende Bridge Jugando
- Reuniones 1, 2 y 3
- La Reglas del MiniBridge
- La puntuación en MiniBridge
- Jugar en la Computadora y en Internet
- Glosario
- Para el “Director” del juego
- Enseñar MiniBridge al que juega Bridge

Material didáctico en: www.bridgegear.com

Consultas a: consultas@bridgegear.com

"MiniBridge es una forma simplificada del juego de Bridge, que es todavía competitiva, estimulante y divertida, pero que puede ser rápidamente aprendida y disfrutada por todos". EBU, Unión Inglesa de Bridge.

"MiniBridge es usado como iniciación para aprender Bridge en todas las edades y ha demostrado ser efectivo y al mismo tiempo divertido". ACBL, Liga Americana de Bridge.

"El MiniBridge parece ser un método eficiente y realista para una rápida y uniforme enseñanza del Bridge". WBF, Federación Mundial de Bridge

El Programa "Bridge para la Juventud"

Fue iniciado en Norteamérica en 1989 para introducir el Bridge a los jóvenes, por la ACBL, American Contract Bridge League, la mayor organización de Bridge del mundo. El Programa en español, por concesión especial de la ACBL, fue traducido y adaptado por Bridgegear en el 2005 y comenzó a dictarse en el 2006. Responde también a los "Cuatro pilares de la educación" para el Siglo 21 de la UNESCO: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

Comprende lo siguiente:

1- **Cursos bilingües de Bridge** para chicos desde 6 los años. El Programa de enseñanza está diseñado para que el joven juegue desde la primera reunión. La teoría se va introduciendo progresivamente y está dosificada, en las reuniones sucesivas, para que sea fácilmente entendida sin libros ni lecciones a estudiar: solo jugar. La nomenclatura se enseña también en inglés para poder jugar en Internet y en competencias internacionales.

2- **Campeonato Bridgegear de Bridge y MiniBridge** El Campeonato tiene como objetivo fundamental poner en contacto a jóvenes de distintas instituciones.

3- **Sitioweb www.bridgegear.com** con páginas para los alumnos y toda la información

4- **Revista mensual** on-line publicada por la ACBL (en inglés)

5- **Software para jugar MiniBridge** en la computadora, traducido al español por Bridgegear.

6- Competencias en Internet con los colegios asociados con chicos de todas partes , practicando idiomas, estableciendo contactos y haciendo amigos.

7- **Formación de Profesoras/es de MiniBridge:** Bridgegear entrena docentes para que se desempeñen como Profesores de MiniBridge.

8- **Servicios complementarios:** servicios y productos para facilitar la enseñanza.

Agradecimientos

Bridgegear agradece las concesiones, autorizaciones y ayudas recibidas de la WBF, World Bridge Federation, de la ACBL, American Contract Bridge League, de la EBU, English Bridge Union y de tantas otras instituciones y personas interesadas en la enseñanza del Bridge a la Juventud.

Este Manual fue preparado por Bridgegear basado en la concesión que le otorgara la ACBL, en el año 2004, para traducir al español y utilizar su material de enseñanza y difusión, y en las recomendaciones y ejercicios del curso de la WBF.

	Mano Balanceada	Balanced Hand	Se refiere a la distribución que supone no tener fallo ni semifallo. (3334) Mano Balanceada o Equilibrada
	Mayores	Majors	Se refiere a los palos de espadas y corazones.
	Muerto	Dummy	El compañero del declarante, que tiene sus cartas sobre la mesa y son jugadas por el Carteador.
	Multa	Down	Castigo que se impone al carteador que no cumple el contrato. Por cada baza faltante, anota puntos la defensa.
	Menores	Minors	Se refiere a los palos de diamantes y tréboles.
N	Naipes	Card	Tarjeta que lleva pintada ciertas figuras en una de sus caras y sirve para jugar
P	Palo	Suit	Hay cuatro : espadas, corazones, diamantes y tréboles.
	Parcial	Partial - Part Score	Un contrato cuyo valor no llega a los 100 puntos requeridos para que sea juego (game).
	Premios	Bonus	Son los puntos que se logran en una mano por cumplir contratos parciales o de game.
R	Rango	Rank	El valor que tienen, en cada nivel, los palos. De arriba hacia abajo son: sin triunfo, piques, corazones, diamantes y trébol.
	Reclamar	Claim	Es la acción del carteador que muestra su mano abierta, para indicar que el resto de las bazas (o el resto menos cierto número) le pertenecen y que no es necesario seguir jugando. Los oponentes pueden aceptar o rechazar el reclamo.
	Renuncio	Revoke	Es la infracción que produce un jugador cuando, teniéndolo, no juega el palo. El castigo varía según el infractor gane, o no, la baza en cuestión.
	Reparto	Deal	Es el grupo de cartas dadas por el Dador o Dealer
S	Salida	Lead	La carta con que empieza la defensa, y que se juega después de tender el muerto y que el carteador haya dicho su contrato.
	Salidor	Leader	El jugador a la izquierda del Declarante que hace la salida (primera jugada)
	Semifallo	Singleton	Tener una sola carta de un palo.
	Señales	Signals	En el juego, a través de las cartas, orientar al compañero, a través de descartes, muestras de interés y marcas.
	Sin Triunfo	No Trump	El rango mayor, en cada nivel, en que puede jugarse un contrato. Implica que no habrá palo de triunfo.
T	Tablilla Envase	Board	Estuche para poner las cartas en torneos.
	Triunfar	To Ruff	Fallar, cortar.
	Triunfo	Trump Suit	Palo al que se le dio este privilegio durante el remate.

Colabora con al Programa

Bridgegear®
jugar Bridge
Bridge para la Juventud
www.bridgegear.com



Como colaborar: www.bridgegear.com

Consultas: consultas@bridgegear.com

Glosario

Hay expresiones que se usan en inglés y que se encuentran en ambas columnas.
El Glosario completo para Bridge está en www.bridgegear.com en "Bridge", "Qué es el Bridge", "Glosario".

A	Arrastrar	Drawing Trumps	Sacar triunfos. Destriunfar.
	Salir	Lead	Iniciar una baza.
B	Baza	Trick	Conjunto de cuatro cartas servidas en orden por cada uno de los jugadores, hacia la izquierda del que inició.
	Baraja	Deck of Cards	Conjunto de Naipes que sirve para jugar.
C	Contrato	Bid	Lo que declara el declarante.
	Cartas Altas - manejo de	Management of HighCards	Uno de los recursos básicos de carteo. Supone un mejor aprovechamiento de las mismas, jugándose siempre desde las chicas hacia las grandes.
	Declarante	Declarer	El que juega la mano manejando sus cartas y las del muerto.
	Cortar	To Ruff - To Trump	Producir una baza utilizando un triunfo cuando no se tiene carta en el palo que originó la baza. Sinónimos : fallar, triunfar
D	Dador	Dealer	El que repartió cartas. Es el primero en declarar sus puntos.
	Defensa	Defense	El juego de la pareja que procura evitar que el declarante cumpla su contrato.
	Descartar	To Discard	El tirar una carta de otro palo al no tener el palo con que se originó una baza. Está vinculado al concepto de interés. Supone una marca o señal.
	Destriunfar	To Draw Trumps	Ver: <u>Arrastrar</u>
	Distribución	Distribution	La cantidad de cartas de cada palo que tiene una mano.
	Duplicado	Duplicate Bridge	Forma de competencia en la que las manos no se vuelven a mezclar y en que los resultados surgen por comparar los obtenidos por personas distintas con las mismas cartas.
F	Fallo	Void	Estar fallo: no tener ninguna carta de un palo. También utilizado en ocasiones para indicar la acción de triunfar (fallo en mi mano o fallo en el muerto).
G	Contratos de Game Juego	Game Contract	Son los que, cumplidos, valen 100 puntos o más. Son cinco posibilidades : 3 sin triunfo, 4 espadas, 4 corazones, 5 diamantes y 5 tréboles.
H	Honores	Honor Cards	Se aplica para distinguir las cuatro cartas mayores de cada palo (A K Q J)
I	Interés	Interest	Es una señal para indicar, por medio de la carta jugada y de salida, la preferencia o no por un palo determinado.
	Game	Game	Ver Game, contratos de.
	LHO	LHO	Iniciales que se usan en las publicaciones de Bridge para designar al adversario de la izquierda (left hand opponent).
M	Mano	Hand	El conjunto de trece cartas que recibe un jugador.

Aprende Bridge jugando

Ahora es más fácil y divertido

Para grandes y chicos desde los 6 años

El Bridge es un juego de parejas y, para aprender jugando, hacen falta 2 parejas o sea 4 personas. Hace falta además una mesa cuadrada o redonda, 4 sillas, naipes para Bridge y lápiz y papel para anotar los resultados.

Una de las personas tiene que "dirigir" el grupo encargándose de leer las instrucciones y también de leer las preguntas y respuestas. El "director" puede ser el mayor del grupo, o un maestro o un amigo ajeno al grupo. No es necesario que sepa jugar Bridge ni MiniBridge.

Este manual está preparado para desarrollarlo en **3 Reuniones**, aunque se puede estirar o comprimir las reuniones dependiendo del interés y el nivel de los jugadores.

Cada reunión dura algo más de 1 hora y en caso de hacerlas todas seguidas se recomienda tomar períodos de descanso entre reuniones. Para los jugadores más chicos, considerando la menor capacidad de atención que tienen, es conveniente dividir las reuniones. En cada reunión se juega una de las manos y, si sobra tiempo, se repite. Esto llevará 12 reuniones de media hora cada una.

Casi todos los elementos necesarios para el juego pueden bajarse del sitio web www.bridgegear.com. Obviamente no se pueden bajar naipes ni bolígrafos.

Se recomienda verificar tener todo antes de empezar.

¿Qué tiene que haber en la mesa?

- naipes,
- tarjeta con los puntos cardinales y la dirección del juego (se juega hacia la izquierda, en el sentido de las agujas del reloj).
- formulario para anotar los resultados y bolígrafo,
- tabla de puntaje,
- sujeta naipes (para manos chicas)
- reglamento (útil como resumen de este manual)
- este manual

1ra. Reunión

Antes de sentarse frente a las mesas.

Preguntas e instrucción básica al grupo

1. **¿Hay alguien que haya jugado Bridge?** Puede ayudar al Grupo.
2. **¿Todos conocen las cartas de póquer o francesas?** Son iguales pero un poco más angostas. Se usa un mazo de 52 cartas sin comodines.
3. **¿Cuántos palos hay en el mazo?**
♠: Piques, ♥: corazones, ♦: diamantes y ♣: tréboles.
4. **¿Cuántas cartas hay en cada palo?** Son 13: As, Rey, Reina, Sota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.
5. **¿Qué carta vale más?** El As. Sigue el Rey, la Reina y así hasta el 2, que es la carta que vale menos.
6. **¿Saben que son los Puntos Cardinales?** En Bridge a los jugadores se los llama como los puntos Cardinales: Norte, Este, Sur y Oeste.



Tarjeta con los puntos cardinales

7. **¿Cómo van a formar las parejas?** Elijan quienes quieren jugar de compañeros (equipos de 2) Una pareja juega Norte-Sur y la otra Este-Oeste. El jugador sentado al Norte es el que tiene que anotar los resultados. Alguien con buena letra.

izquierda a derecha y colocando las bazas ganadas verticalmente y las perdidas horizontalmente.

El ganador de cada baza juega la primera carta de la próxima baza.

Al final de la mano, las Bazas perdidas y ganadas son contadas y aceptadas y el resultado es calculado y anotado.

Para la próxima mano, el Salidor es el próximo jugador en la dirección de las agujas del reloj.

La Puntuación en MiniBridge

Contratos Cumplidos: La pareja Declarante solamente gana puntos por contratos cumplidos o superados. No se ganan puntos por los seis primeras Bazas.

Por cada Baza desde la 7 y cumplido el contrato en cada caso, se ganan los siguientes puntos:

Diamantes o Tréboles: 20 puntos

Piques o Corazones: 30 puntos

Sin Triunfo: 40 puntos por la Baza 7,
30 puntos por cada Baza siguiente

Bonificaciones

Por contrato Parcial 50 puntos, mínimo
7 Bazas

Por contrato de Game 300 puntos, mínimo
9 bazas en Sin Triunfo,
10 bazas en piques/corazones,
11 bazas en diamantes/tréboles)

Contratos NO cumplidos

Si un contrato no es cumplido (la cantidad de Bazas prometida no es alcanzada) la pareja Defensora gana los puntos en cambio de la pareja Declarante. Los defensores ganan:

50 puntos por cada Baza no cumplida.

Como Jugar en la Computadora

Entrar en www.bridgegear.com, en "Jugar" y "Jugar MiniBridge en la Computadora". Bajar el programa e instala el idioma (inglés, español u otro).

Como jugar en Internet

Entrar en www.bridgegear.com, en "Jugar" y "Jugar MiniBridge y Bridge en Internet". Seguir las instrucciones de BBO, Bridge Base On-line.

Las Reglas de MiniBridge

Estas Reglas de MiniBridge fueron redactadas por Bridgear y responden a las aceptadas internacionalmente. A la fecha de su redacción (Junio 2006) no existía un Reglamento único oficial.

Jugadores: MiniBridge es un juego para 2 parejas, 4 jugadores, que se sientan alrededor de una mesa en posición Norte, Este, Sur y Oeste. Los jugadores Norte y Sur forman una pareja y Este y Oeste forman la otra.

Cartas: Se juega con un mazo de 52 cartas tipo Póquer o francesas, sin comodines, que se mezclan y reparten todas, 13 para cada uno de los 4 jugadores.

Remate: Cada jugador cuenta sus puntos y los anuncia, comenzando por el Dador, siguiendo el turno en la dirección de las agujas del reloj y usando la escala:

As=4, Rey (K)=3, Reina (Q)=2, Sota (J)=1.

Se totalizan los puntos para cada pareja. El equipo declarante es la pareja con más puntos y Declarante es el miembro de este equipo con mayor puntuación o el primero que lo declaró, si son iguales. Si ambas parejas tienen los mismos puntos (20 cada una) se reparte de nuevo. La mano del compañero del Declarante es colocada cara arriba en la mesa como el "Muerto".

Contrato: El Declarante decide y anuncia el Contrato: la cantidad de bazas de triunfos o sin triunfos. La cantidad de Bazas puede ser:

Parcial: 7+

Game en Sin Triunfos: 9+

Game en piques o corazones: 10+

Game en diamantes o tréboles: 11+

Juego: La jugada de salida es hecha por el jugador a la izquierda del Declarante. Las Bazas se juegan en la dirección de las agujas del reloj, con las cartas caras arriba. El Declarante juega las cartas del Muerto.

El jugador que comienza juega cualquier carta. A continuación cada uno de los otros jugadores, en su turno, juega una carta del mismo palo; las cuatro cartas así jugadas constituyen una Baza. Si algún jugador no tiene el palo que salió puede jugar triunfo (si el contrato es a palo) o descartar otra carta.

Ganar Bazas: Gana la Baza el que juega la carta más alta del palo en juego o el triunfo más alto. Después que cada Baza ha sido completada, cada jugador coloca su carta de esa Baza cara abajo y a su izquierda haciendo una fila paralela al borde de la mesa de

Sentándose frente a la mesa

1. Vamos a sentarnos. Primero las parejas Norte-Sur.
2. Después los Este-Oeste
3. El jugador Este mezcla las cartas 2 veces, ni más ni menos y se las da a Norte quien las hace "cortar" por Oeste y **Norte reparte hacia la izquierda**. Todas las 52 cartas. 13 a cada jugador.
4. **Los jugadores no levantan las cartas hasta que el que reparte no termine de dar.** Es una gentileza para el que reparte.
5. **Cada jugador cuenta sus cartas** verificando que tiene 13. Conviene contarlas sobre mesa y hacer 3 grupos de 4 cartas +1
6. **Cada jugador ordena sus cartas** en el sujeta-naipes o en la mano colocando los ♠ piques a la izquierda, seguidos hacia la derecha de los ♥ corazones, los ♣ tréboles y los ♦ diamantes.



Los jugadores ordenan sus cartas después de contarlas.

Programa "Bridge para la Juventud"

1ra Reunión / 1ra. mano reparte Norte / Bazas

1. **Comienza el jugador que está a la izquierda del que repartió** poniendo una carta sobre la mesa con su valor a la vista. La pone cerca suyo, no en el medio de la mesa. En esta primera mano juega cualquier carta. Después se van a ir dando cuenta cual conviene jugar.
2. **Sigue el jugador a la izquierda del que comenzó** colocando una **carta del mismo palo** y, si puede, de mayor valor para ganarle. Esta es la **Primer Regla del Bridge: Seguir el palo de salida**.
3. El siguiente jugador, que es el compañero del que comenzó, juega su carta considerando eso. Por fin juega el cuarto jugador completando la vuelta.
4. Puede ocurrir que **un jugador no tenga cartas del palo jugado** al que debe seguir. En ese caso juega cualquier otra carta, por ejemplo la más chica que tenga de otro palo.
5. El grupo de **estas 4 cartas** sobre la mesa, una de cada jugador, **se llama BAZA**.
El Bridge consiste en hacer BAZAS y, si se puede, ganarlas.



Cada jugador ordena su fila de descarte para contar las Bazas.

6. Con las cartas a la vista se verifica qué pareja ganó y se guardan

3. Si no se cumple el contrato se pierden 50 puntos que se anotan a la pareja contraria
4. **Para cumplir un contrato completo (game) la pareja tiene que tener por lo menos 26 puntos.**
5. Ahora jugar la mano (contrato parcial o completo) y anotar.

2da. Reunión/4ta. Mano/Oeste/ Como elegir el contrato


1. Si entre las cartas de la pareja Declarante (el muerto y la mano) hay algún palo con 8 cartas o más, ese puede ser el palo triunfo.
2. Si no hay ningún palo de 8 cartas o más se elige **sin triunfo**.
3. Jugar la mano y anotar resultado.

3ra. Reunión / 1ra. mano / reparte Norte / Repaso

1. Se juega con todo lo visto hasta ahora.

3ra. Reunión / 2da. mano / Este / Anotar los resultados

1. Observar el formulario "Chicago-Duplicado" para anotar resultados
2. Los valores de las bazas son: 20 puntos en palos menores, 30 en palos mayores y en sin triunfo 40 la primer baza y el resto 30. Más el premio por cumplir el contrato: 50 para parcial y 300 para completo (Game). Observar la Tabla MiniBridge Resultados.

Bridgegear. 		MiniBridge Resultados													
		Cantidad de Bazas hechas por el Declarante													
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Parcial															
♦ Puntos declarante										70	90	110	130	150	170
♦ Puntos oponentes		350	300	250	200	150	100	50							
♥ Puntos declarante										80	110	140	170	200	230
♥ Puntos oponentes		350	300	250	200	150	100	50							
ST Puntos declarante										90	120	150	180	210	240
ST Puntos oponentes		350	300	250	200	150	100	50							
Game															
♦ Puntos declarante														400	420
♦ Puntos oponentes		550	500	450	400	350	300	250	200	150	100	50			
♥ Puntos declarante														420	450
♥ Puntos oponentes		500	450	400	350	300	250	200	150	100	50				
ST Puntos declarante														400	430
ST Puntos oponentes		450	400	350	300	250	200	150	100	50					

3ra. Reunión / 3ra. mano /Sur/Jugar en la Computadora

1. Instalar y jugar Micro MiniBridge Software. Ver página 13
2. Instalar BBO / Jugar MiniBridge on-line. Ver página 13

3ra. Reunión /4ta. mano/Oeste/Jugar y anotar. Totalizar

1. MiniBridge con 3 jugadores.
2. Enseñar a jugar MiniBridge a los que juegan Bridge.

2da Reunión / 1ra. mano reparte Norte / Repaso

1. Se juega una mano de repaso con todo lo visto: mezclar, cortar, repartir, contar, ordenar, decidir por palo triunfo o no, hacer el contrato, mostrar el muerto y juega el Declarante y los defensores.

2da Reunión / 2da. mano reparte Este / Los puntos

1. Ahora vamos a mezclar, cortar, repartir, contar, ordenar y **esperar**. Hasta ahora hemos decidido cuantas bazas se pueden hacer estimándolas más o menos por las cartas “altas” que tenía cada pareja. Ahora vamos a ver como se calcula para hacer el contrato **con puntos**. Este sistema de **puntos** es internacional y lo usan todos los jugadores de MiniBridge y la casi totalidad de los jugadores de Bridge. Se le adjudica determinados puntos a las cartas altas y se suman lo que tiene cada pareja. La pareja que más puntos tiene es la que va a decidir el contrato y cartear. La otra pareja va a defender.

**El As vale 4 puntos,
el Rey vale 3 puntos,
la Reina vale 2 puntos,
la Sota vale 1 punto
y el resto no vale puntos.**

2. Ahora las parejas cuentan los puntos y la pareja que tiene más va a decidir el contrato y a cartear. En esta pareja el jugador que tiene más puntos es el que cartea y el otro es el muerto, que pone sus cartas sobre la mesa a la vista de todos.
3. El Declarante, viendo sus cartas y las del muerto, decide entonces si va a jugar con un palo triunfo o si juega sin triunfo.
4. El contrato es por un **mínimo de 7 bazas**.
5. Después que el Declarante anuncia su contrato sale su oponente a su izquierda y se continúa toda la mano hasta anotar el resultado.

2da Reunión/3ra. mano/Sur/contrato parcial o completo

1. Vamos a ver que hay 2 clases de contratos: el parcial que significa hacer por lo menos 7 bazas y el completo (game) que significa hacer 9 bazas (en sin triunfo), 10 (en pique o corazón) u 11 bazas en diamante o trébol.
2. La diferencia en hacer un contrato parcial o completo (game) está en el puntaje que se obtiene. Cuando el Declarante promete y cumple un contrato **parcial (7 bazas o más) gana 50 puntos**. cuando promete y cumple un **contrato completo (game) (9, 10 u 11 bazas) gana 300 puntos**. Después veremos cómo se anota.

las cartas jugadas, cara abajo, colocándolas a la izquierda de cada jugador, haciendo una fila de descarte y poniendo vertical las cartas de la pareja que ganó la baza y horizontal las cartas de la pareja que perdió la baza.

7. El **jugador que ganó la baza comienza la próxima** jugando cualquier carta de cualquier palo a su elección.
8. Cuando se terminan todas las cartas se han jugado 13 Bazas y se verifica qué pareja ganó más bazas y se anotan.
Para comenzar a conocer como se anota se utiliza el formulario para MiniBridge que se llena de la siguiente manera:

Bridgear.  <small>Bridge para la Juventud</small> www.bridgear.com						MiniBridge Chicago puntos Duplicado	
mano	declarador	Nombre del declarante	contrato	Bazas hechas	Bazas abajo	nosotros	ellos
1	N						
2	E						
3	S						
4	O						
Vuelta 1						PARCIALES	
						nosotros	ellos
1	N						
2	E						
3	S						
4	O						
Vuelta 2						PARCIALES	
						nosotros	ellos
1	N						
2	E						
3	S						
4	O						
Vuelta 3						PARCIALES	
nombres							
Vuelta 1							
Vuelta 2							
Vuelta 3							
TOTALES							
Puesto							

Para la 1ra. Reunión se usa la parte del Formulario “Vuelta 1” El jugador sentado al Norte escribe su nombre y el de su pareja en “nosotros” y los de Este-Oeste en “ellos”.

Durante la Primera Reunión para la 1ra. y 2da. mano, se deja sin llenar “Nombre del declarante, Contrato y Bazas hechas y abajo” y se escribe solamente la cantidad de Bazas hechas por cada pareja en “nosotros” y en “ellos”

Para la 3ra. y 4ta. mano de la 1ra. Reunión se anotan solamente la cantidad de Bazas contratadas y cumplidas por la pareja Declarante. Si la pareja Declarante no cumple el contrato se anotan 5 puntos para la otra pareja en concepto de multa por no cumplir.

En la 2da Reunión (Vuelta 2) se anota igual que para estas últimas manos.

Para la 3ra Reunión (Vuelta 3) se anota según el Reglamento.

1ra Reunión / 2da. mano reparte Este / Palo Triunfo

1. **Ahora le toca repartir a Este.** Sur mezcla y Norte corta.
2. **Introducimos el uso del palo “Triunfo”.** En el juego anterior todos los palos valían igual. En este juego vamos a tener un palo **triumfo** que le gana a todos los demás palos. Cuando no se tiene el palo que comenzó la baza se puede usar un triunfo y con el triunfo se gana la baza. Si hay más de un jugador que no tengan el palo ambos pueden jugar triunfo y entonces gana el triunfo mayor.
3. **¿Cómo elegimos el palo triunfo?** En Bridge y en MiniBridge se elige de otra manera pero, para practicar, vamos a decidir que el palo triunfo es el de **la última carta del que reparte** y que la deja a la vista para que todos la vean.
4. **Hay que repetir lo mismo que en el primer juego:** contar las cartas, ordenarlas, ver el palo triunfo, jugar las bazas, hacer la fila de descarte, contar los puntos y anotarlos



Fiesta de fin de año de Bridgegear 2007

1ra Reunión / 3ra. mano reparte Sur / Contrato

1. Ahora mezclar, cortar, repartir, contar, ordenar y **esperar**.
2. **Ahora vamos a predecir cuantas bazas** se anima a hacer cada pareja. Para eso hay que pensar
 - 2.1.1. Como se ganan las Bazas? ¿Con que cartas?
generalmente son Ases, Reyes, Reinas, Sotas.
 - 2.1.2. cuál es el palo triunfo y cuántos triunfos tenemos.
3. **Para poder predecir cuantas bazas** se animan a hacer entre los dos compañeros tienen que mostrarse las cartas. En Bridge y en MiniBridge se hace de otra manera.
4. Una vez que las dos parejas deciden cuántas bazas pueden hacer, la pareja que cree que puede hacer más bazas que la otra va a ser la pareja **Declarante** que **queda comprometida a hacer por lo menos 7 bazas**.
5. **Este compromiso de hacer una cantidad de bazas se llama “Contrato”.** La pareja que tiene el contrato tratará de cumplirlo y la otra pareja tratará de impedir que lo cumpla.
6. **Ahora además, aparece el “Muerto”.** El “muerto” es el jugador de la pareja que obtuvo el contrato que tiene menos bazas. El “muerto” pone sus cartas sobre la mesa, a la vista de todos y no decide sobre el juego de sus cartas. Cuando le llega el turno de jugar la decisión la toma su compañero el “Declarante” y el “muerto” se limita a jugar la carta que le indica su compañero.
7. **Ahora, con muerto y contrato, comienza el juego el jugador oponente sentado a la izquierda del “Declarante”.**

1ra Reunión / 4ta. Mano reparte Oeste / Todo junto

1. Se juega con todo lo visto: mezclar, cortar, repartir, contar, ordenar, decidir el **contrato** (palo triunfo o no), muerto, **declarante** y **defensores**, se juega y se anota.