

# Bridge

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

## Suma puntos ganando trucos con tu compañero basado en tu contrato de puja.

### PREPARACIÓN

- 4 jugadores forman 2 parejas, sentados uno frente al otro.
- Reparte las 52 cartas equitativamente, 13 por jugador.
- Usa una fase de pujas para determinar el palo de triunfo y el contrato.

### PUNTUACIÓN

- Los palos mayores (Corazones/Picas) suman 30 por truco; palos menores 20.
- Pequeño Slam (12 trucos) y Gran Slam (13 trucos) ganan bonificaciones grandes.
- No cumplir el contrato da a los defensores 50-100 puntos por truco no cumplido.

*Consejo: Establece un sistema claro de pujas con tu compañero para comunicar la fortaleza de la mano.*

### EN TU TURNO

- El jugador a la izquierda del declarante lleva el primer truco.
- Sigue el palo si es posible; de lo contrario juega cualquier carta.
- La carta más alta del palo llevado o el triunfo más alto gana el truco.
- La mano del muerto se juega boca arriba por el declarante.

Bridge es un juego de cartas estratégico jugado por cuatro jugadores en parejas. Es conocido por su profundidad estratégica y la comunicación entre parejas. El juego implica pujas, juego de trucos y suma de puntos. El objetivo final es acumular puntos a través de pujas exitosas y toma de trucos.

## Jugadores

Bridge se juega con 4 jugadores en parejas de dos. Los compañeros se sientan uno frente al otro en la mesa, formando dos equipos.

## Mazo de cartas

Se usa un mazo estándar de 52 cartas. El rango de las cartas de mayor a menor es: As (A), Rey (K), Reina (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

## Objetivo

El objetivo principal de Bridge es sumar puntos ganando trucos. Los trucos se ganan jugando la carta de mayor rango en el palo llevado o jugando una carta de triunfo si un palo de triunfo ha sido declarado durante la fase de pujas.

## Preparación

1. Baraja el mazo a fondo y determina el repartidor.
2. El repartidor distribuye las 52 cartas, 13 a cada jugador, una por una, en dirección de las agujas del reloj.
3. La caja de pujas, posicionada en el centro de la mesa, contiene cartas de pujas utilizadas durante la fase de subasta para comunicar pujas de manera efectiva.

## Fase de pujas

- **Iniciación:** La fase de pujas comienza con el repartidor, y los jugadores se turnan haciendo pujas en sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.
- **Comunicación:** Los jugadores usan pujas para comunicar información sobre sus manos a sus compañeros. Las pujas consisten en un número indicando el número de trucos y un palo o "sin triunfo".
- **Determinación del contrato:** La puja más alta se convierte en el contrato, estableciendo el palo de triunfo o declarando "sin triunfo" y determinando el número de trucos requeridos.
- **Declarante y Muerto:** El jugador que hizo la puja final se convierte en el declarante, y su compañero se convierte en el muerto. El declarante juega ambas manos durante el juego.

## Juego de la mano

---

- **Mano del muerto:** Después de que se determine el contrato, la mano del muerto se coloca boca arriba en la mesa para que todos la vean.
- **Toma de trucos:** El jugador a la izquierda del declarante lleva la primera carta. Los jugadores deben seguir el palo si es posible; de lo contrario, pueden jugar cualquier carta.
- **Ganador de trucos:** La carta más alta del palo llevado, o la carta de triunfo más alta si la hay, gana el truco. El jugador ganador lleva al siguiente truco.

## Puntuación

---

- **Puntos de truco del contrato:** Palos menores (Tréboles, Diamantes): 20 puntos por truco. Palos mayores (Corazones, Picas): 30 puntos por truco. Sin triunfo: 40 puntos por el primer truco, 30 por cada truco subsecuente.
- **Trucos adicionales:** Cada truco tomado más allá del contrato gana puntos adicionales con los mismos valores por truco.
- **Bonificación por slam:** Pequeño Slam (12 trucos): 500 puntos (no vulnerable) u 750 puntos (vulnerable). Gran Slam (13 trucos): 1000 puntos (no vulnerable) u 1500 puntos (vulnerable).
- **Bonificación por honores:** 150 puntos por los cinco honores de triunfo, 100 puntos por cualquier cuatro. Sin triunfo, tener los cuatro Ases gana 150 puntos.
- **Penalización por trucos:** Si el declarante no cumple el contrato, la pareja defensiva gana 50 puntos por truco no cumplido (no vulnerable) u 100 puntos por truco no cumplido (vulnerable). Las penalizaciones aumentan si el contrato fue doblado o redoblado.

## Fin de mano

---

- **Rotación del repartidor:** Después de la puntuación, el jugador a la izquierda del repartidor anterior se convierte en el nuevo repartidor.
- **Continuación del juego:** El juego continúa hasta que se haya jugado un número predeterminado de manos, o hasta que una pareja alcance el umbral de puntuación ganadora.

## Convenciones de pujas

---

Bridge incorpora numerosas convenciones de pujas como Stayman, Blackwood, Jacoby Transfer y Gerber. Estas convenciones mejoran la comunicación y la planificación estratégica durante la fase de pujas.

## Etiqueta

---

Bridge está impregnado de tradición y etiqueta. Se espera que los jugadores mantengan el ritmo del juego, se abstengan de dar información no autorizada y muestren respeto a los compañeros y oponentes.

## Variaciones

---

Aunque Bridge de contrato es la variación más jugada, otras versiones incluyen Bridge de caucho, Bridge de Chicago y Bridge duplicado, cada una con su propio conjunto de reglas y métodos de puntuación.

## Consejos y estrategias

---

- **Comunicación efectiva:** Establece un sistema claro de pujas con tu compañero para transmitir información sobre tu mano de manera precisa.
- **Observación y análisis:** Presta atención cuidadosa a las pujas y juego de los oponentes para obtener información valiosa sobre la distribución de cartas.
- **Planificación estratégica:** Piensa adelante y formula una estrategia integral para cada mano. Adapta tus tácticas basadas en la dinámica del juego en evolución.

### Consejos y estrategia

---

La comunicación con tu compañero es crucial en Bridge. Desarrolla un sistema para pujar y señalar para transmitir información de manera efectiva.

Dominar el juego defensivo es tan importante como el juego del declarante en Bridge. Anticipa las estrategias de tus oponentes e interrumpe su comunicación.