

Honeymoon Bridge

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Construye una mano fuerte del mazo, puja un contrato y gana el número declarado de bazas.

PREPARACIÓN

- 2 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 13 cartas a cada uno. Las 26 cartas restantes forman el mazo de robo.

PUNTUACIÓN

- Puntuación estándar de Bridge: 100 debajo de la línea gana un juego.
- Ganar dos de tres juegos gana la mano.
- Bazas extra arriba de la línea; penalizaciones de bajadas a los oponentes.

Consejo: Durante el robo, quédate con cartas que construyan palos fuertes y descarta de palos débiles.

EN TU TURNO

- Fase de robo: roba 2 cartas, quédate con 1, descarta 1. Alterna hasta que el mazo esté vacío.
- Puja: puja usando convenciones estándar de Bridge.
- Juega 13 bazas. Sigue palo; los triunfos vencen al palo jugado.

Honeymoon Bridge es una adaptación de Bridge por Contrato para dos jugadores. Los jugadores roban cartas del mazo para construir sus manos, luego pujan y juegan bazas utilizando convenciones estándar de Bridge. Preserva la profundidad estratégica del Bridge mientras lo hace accesible para solo dos jugadores.

Objetivo

Marca puntos pujando y cumpliendo contratos, luego ganando el número declarado de bazas con o sin palo de triunfo, tal como en Bridge estándar.

Preparación

1. **Jugadores:** 2 jugadores.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Reparte 13 cartas boca abajo a cada jugador. Coloca las 26 cartas restantes boca abajo como pila de robo.

Fase de Robo

1. **Turnos de robo:** Los jugadores alternan robando del mazo. El que no reparte roba primero, mira la carta y decide quedársela (añadiéndola a su mano) o descartarla boca abajo.
2. **Segunda carta:** El jugador luego roba una segunda carta. Si se quedó con la primera, debe descartar la segunda boca abajo. Si descartó la primera, debe quedarse con la segunda.
3. **Robo del oponente:** El otro jugador hace lo mismo, robando dos cartas y quedándose con una.
4. **Continúa:** Esto continúa hasta que el mazo se agota, dejando a cada jugador con una mano de 13 cartas.

Puja

1. **Puja estándar:** Después de formar las manos, los jugadores pujan usando convenciones estándar de Bridge (1 Trébol, 1 Diamante, 1 Sin Triunfo, etc.).
2. **Contratos:** La puja más alta se convierte en el contrato. El declarador debe ganar el número de bazas de la puja (más 6).
3. **Paso de todos:** Si ambos jugadores pasan inmediatamente, la mano se reparte de nuevo.

Juego de Bazas

1. **Salida:** El no declarador lidera la primera baza.
2. **Seguir palo:** Los jugadores deben seguir palo si pueden. Si no, pueden jugar cualquier carta incluido triunfo.
3. **Ganar bazas:** La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea superada por un triunfo. El triunfo más alto gana si se juegan triunfos.
4. **13 bazas:** Se juegan las 13 bazas completas.

Puntuación

1. **Puntuación de Bridge:** Usa la puntuación estándar de Bridge para cumplir o fallar contratos.
2. **Bonificación de juego:** El primer lado que anote 100 puntos debajo de la línea gana un juego. Ganar dos de tres juegos gana la mano.
3. **Bazas extra y bajadas:** Marca bazas extra arriba de la línea y penalizaciones de bajadas a los oponentes.

Variantes

- **Dummy simple:** La mano de un jugador se coloca boca arriba en la mesa como dummy, similar al Bridge estándar.
- **Puntuación simplificada:** Usa un sistema de puntos más simple en lugar de la puntuación completa de Bridge para juego casual.
- **Sin robo:** Algunas variantes reparten todas las 26 cartas directamente a cada jugador sin una fase de robo.

Consejos y Estrategias

- Durante la fase de robo, prioriza quedarte con cartas que construyan palos fuertes y contratos potenciales.
- Presta atención a qué cartas se queda tu oponente versus cuáles descarta para inferir la fortaleza de su mano.
- Puja conservadoramente hasta que te sientas cómodo con la dinámica de puja de dos jugadores.

Consejos y estrategia

La fase de robo es crítica. Quédate con cartas que construyan palos para pujas fuertes. Descarta cartas bajas de palos cortos para crear vacíos para triunfos después.

La fase de robo añade una capa de estrategia ausente del Bridge regular. Elegir qué cartas quedarse te permite construir una mano, pero tu oponente está haciendo lo mismo. Leer sus descartes es clave.