BRIDGE

Chamado de o Xadrez das cartas, o *Bridge* é provavelmente o mais importante dos jogos de cartas, e o único que regularmente é apresentado como problema em seções especializadas em jornais e revistas. Apesar da sua complexidade, seu aprendizado se torna mais fácil para aqueles que estão familiarizados com os chamados jogos de *vazas*, como King, Whist, Jubileu e muitos outros. O fato de estes jogos terem sido apresentados aos nossos leitores antes do Bridge fez parte de uma estratégia para familiarizá-los com os jogos de *vazas*.

Ao contrário desses jogos mencionados — com exceção apenas do Whist —, o Bridge tem a particularidade de ser jogado em duplas. Duas duplas podem formar uma equipe e participar regularmente dos numerosos torneios desse jogo.

O que daremos a seguir será apenas uma ampla introdução ao jogo, a partir da qual qualquer jogador será capaz de aprender as noções básicas. Como são muito numerosos os sistemas de leilão, é quase impossível que eles sejam tratados aqui. Recomenda-se, portanto, aos interessados no Bridge que, após terem aprendido as regras elementares, examinem alguns livros que tratem especificamente do assunto, ou então procurem os clubes de Bridge que existem nas principais cidades brasileiras. O Bridge, como o Xadrez, deve ser jogado séria e seguidamente, pois é com a prática que se aprende a desfrutar o enorme prazer que esse jogo pode proporcionar.

Regras

O Bridge é jogado com um baralho normal de 52 cartas, sem Curingas. São necessários quatro jogadores para formarem as duas duplas: Norte-Sul e Leste-Oeste. Numa mesa de Bridge, a colocação dos jogadores sempre obedecerá ao esquema abaixo:

Norte

Oeste Leste

Sul

Como pode ser observado no diagrama, os parceiros sentam-se opostos um ao outro. Além de ser um jogo de duplas, o Bridge é também um jogo de *vazas* e de trunfos. Ou seja, a cada mão um leilão (que explicaremos adiante) determinará um naipe cujas cartas valerão mais do que qualquer outra carta dos naipes restantes. Escolhido o trunfo, o jogador seguinte ao que ganhou o leilão descarta uma carta qualquer, aberta. Em seguida, o próximo jogador deverá descartar uma carta do mesmo naipe da carta jogada pelo jogador que iniciou, o mesmo acontecendo com os jogadores seguintes. Se algum jogador não tiver nenhuma carta desse mesmo naipe, pode descartar uma carta de qualquer naipe, inclusive do naipe de "trunfo". Mas se tiver alguma carta do naipe em jogo é obrigado a descartá-la. As quatro cartas descartadas por cada um dos jogadores em cada rodada formam a *vaza*, que será ganha pelo jogador que jogou a carta mais alta do naipe em jogo.

Para isso, é obedecida a seguinte ordem decrescente de valores: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três e Dois. A carta mais alta vence cada vaza, exceto se alguém jogar uma carta do naipe de trunfo, o que quer dizer que uma carta qualquer de trunfo ganha da maior carta de qualquer outro naipe, perdendo apenas para um trunfo maior.

É importante saber que: 1) o jogador só pode jogar uma carta do naipe de trunfo se não tiver uma carta do mesmo naipe jogado por quem abriu a vaza (ou, então, se o naipe dessa vaza for trunfo, caso em que todos são obrigados a jogar trunfo); 2) se ele não jogar uma carta de trunfo nem uma carta do naipe que comandou a vaza, perderá a vaza, por maior que seja a carta que tenha jogado (pois qualquer carta que não obedeça ao naipe em jogo e nem seja trunfo vale *zero*); 3) se mais de um jogador descartar uma carta de trunfo por não ter carta do naipe que comandou a vaza, vencerá o trunfo de maior valor.

O jogador que ganhar uma *vaza* recolhe todas as cartas dessa vaza; sem misturá-las com as cartas da mão, coloca-as a seu lado na mesa, fechadas, formando um monte, e inicia a vaza seguinte.

Para a escolha do primeiro carteador estende-se o baralho na mesa, com a face das cartas voltadas para baixo; cada um dos jogadores escolhe uma carta e mostra-a aos demais. O jogador que retirar a carta de maior valor será o primeiro carteador. A distribuição das cartas e o sentido do jogo se desenvolvem do carteador para os jogadores à sua esquerda. Dessa forma, se o primeiro carteador for Norte, o segundo será Leste, o terceiro, Sul e o quarto, Oeste. Depois de ter embaralhado, o carteador oferece o bara-

lho ao jogador sentado à sua direita, para o corte. Se o carteador for Norte, Oeste deverá cortar.

Em seguida, o carteador distribui 13 cartas para cada jogador, inclusive para si mesmo, uma a uma e com a face voltada para baixo. Após a distribuição, cada jogador deve organizar as cartas na sua mão e combiná-las por naipe, intercalando um naipe preto com um vermelho para facilitar a análise das suas possibilidades de lances no momento do leilão.

Leilão e lances

O leilão, além de estabelecer o naipe que será trunfo, serve para se saber quantas vazas a dupla que vencer o leilão pretende fazer. Vence o leilão a dupla que fizer o maior lance, e a quantidade é medida no número de vazas e na qualidade do naipe escolhido pela dupla (como explicaremos mais adiante). Como são 13 cartas para cada jogador, conclui-se que o número de vazas possível de ser feito no Bridge também será 13.

Como a metade do número de vazas é *6 e meio* e só se fazem vazas inteiras, conclui-se que se uma dupla fizer 6 vazas a outra fará 7, ganhando o jogo. Essas 7 vazas são, portanto, o mínimo que a dupla vencedora fará. Ou seja, quem faz 6 vazas não tem a vitória assegurada, mas, se fizer mais 1 vaza além dessas, já terá a maioria das vazas. Por isso, no leilão do Bridge as 6 primeiras vazas nunca são declaradas, ou seja, não é necessário fazer lances por elas. Elas são chamadas de *book*. As sete restantes são declaradas nos níveis de 1 a 7, que representam o número de vazas que a dupla pretende fazer além das 6 do *book*.

Portanto, quando um jogador faz um lance no nível 1, quer dizer que ele pretende fazer 7 vazas, ou seja, o *book* mais uma. Se ele declarar nível 2, subentende-se que ele pretende fazer 8 vazas, o *book* mais 2 e assim por diante. Mas quando se faz lance, não se diz apenas quantas vazas se pretende fazer, mas também aponta-se o naipe de trunfo com o qual se pretende jogar essa mão (uma mão tem 13 vazas).

Os naipes obedecem à seguinte hierarquia: Espadas (o naipe de maior valor); Copas (o segundo em valor); Ouros (o terceiro) e Paus (o de menor valor). Costuma-se dizer que Espadas e Copas são naipes ricos, enquanto que Ouros e Paus são naipes pobres. Portanto, quando se faz um lance, este obedecerá sempre a uma combinação de nível e naipe. Por exemplo, o jogador que oferece um lance de 2 Ouros está dizendo concretamente que fará 8 vazas se Ouros for o naipe de trunfo. E se um jogador disser 4 Copas, está afirmando que fará 10 vazas se Copas for o naipe de trunfo.

É importante frisar que a hierarquia dos níveis e dos naipes tem que ser rigorosamente seguida. Por exemplo: se o primeiro jogador ao oferecer seu lance disser 1 Ouros, o jogador seguinte não poderá oferecer 1 Paus, porque Paus é um naipe menor que Ouros. E, se um jogador disser 1 Espadas, o próximo terá que sair do nível 1 porque Espadas é naipe maior que Copas, Ouros e Paus. Por conseguinte, para vencer 1 Espadas, o próximo jogador terá que declarar no nível 2, ou seja, declarar 2 Paus, 2 Ouros, 2 Copas ou 2 Espadas.

Se alguém declarar 2 Copas e o jogador seguinte quiser fazer um lance superior, terá que dizer 2 Espadas (porque Espadas é maior que Copas) ou passar para o nível 3. E assim por diante.

Lance Sem-Trunfo: Um jogador pode concluir, observando as cartas que recebeu na distribuição, que não vale a pena dar um lance para estabelecer um dos naipes como trunfo. Ou seja, seu jogo está de tal forma equilibrado em cada naipe e suas cartas são tão boas que ele pode dar o *lance sem-trunfo*. O lance sem-trunfo é o maior possível, em qualquer nível. Por exemplo: se o primeiro jogador declarar 1 Paus, o segundo, 1 Ouros, o terceiro, 1 Copas e o quarto, 1 Sem-Trunfo, o próximo lance não poderá mais ser feito no nível 1. Se o lance for 2 Sem-Trunfo, qualquer jogador desejando dar um lance para naipes poderá fazê-lo somente no nível 3. E assim por diante. Conclui-se, pois, que o lance maior possível de ser feito é 7 Sem-Trunfo. Portanto, a hierarquia dentro de cada nível é a seguinte: Paus, o mais baixo, a seguir Ouros, depois Copas e Espadas, e acima o Sem-Trunfo, que é o de maior hierarquia.

Passar: Se um jogador não quiser oferecer seu lance, dirá apenas "passo" ao chegar sua vez. Se na primeira rodada um jogador "passar", isso não o impede de fazer um lance na próxima ou próximas rodadas. Por exemplo: se na primeira rodada Norte disser "passo", Leste oferecer 1 Paus, Sul oferecer 1 Copas e Oeste disser "passo", na segunda rodada tanto Norte quanto Oeste podem fazer seus lances à vontade. Da mesma forma, os jogadores que fizerem declarações na pri-

meira rodada podem "passar" nas subsequentes.

O importante é frisar que: 1) no Bridge, há tantas rodadas de leilão quantas forem necessárias; 2) o leilão só se encerra quando três jogadores passarem em seguida após o último lance. Por exemplo: supondo que Sul distribua as cartas e comece o leilão em 1 Copas, Oeste "passa", Norte dá o lance em 1 Espadas e Leste lança 1 Sem-Trunfo. Na segunda rodada, Sul "passa", Oeste lança 2 Espadas, Norte diz "passo" e Leste diz 3 Sem-Trunfo. Na terceira rodada, Sul passa, Oeste passa e Norte passa. Como houve três "passo" consecutivos, o lance vencedor pertence a Leste com 3 Sem-Trunfo.

A única exceção desta regra refere-se à primeira rodada de lances, em que pode haver 3 "passo" para dar oportunidade ao 4.º jogador de fazer o seu lance. Caso este também diga "passo", as cartas retornam ao carteador, que as embaralha para uma nova distribuição.

Dobrar e Redobrar: Suponhamos que Sul dê um lance em 2 Espadas e que Oeste, em função das cartas que tem na mão, ache que foi um lance exagerado e diga "dobro". Se isso ocorrer e se a dupla Leste-Oeste derrotar o contrato feito por Norte-Sul de 2 Espadas, a dupla Leste-Oeste duplica a quantidade de pontos que ganha, em função de ter dobrado. Mas se Oeste tiver se enganado nos seus cálculos e a dupla Norte-Sul cumprir o contrato que estipulou, então é Norte-Sul que duplica o número de pontos ganhos.

.Pode ocorrer também o que se chama de *redobrar.* Por exemplo: se Sul declarar 2 Espadas e Oeste disser "dobro", Norte, parceiro de Sul, poderá dizer "redobro". Se Oeste duvidou das possibilidades de Sul fazer 2 Espadas, Norte reforça essas possibilidades redobrando em cima de Oeste. Se a dupla Norte-Sul não conseguir efetuar o contrato, a dupla Leste-Oeste quadruplicará os pontos que fizer. Se, por outro lado, a dupla Norte-Sul conseguir cumprir o contrato, os seus pontos serão também quadruplicados, ou seja, multiplicados por 4.

É importante observar que só é permitido dobrar os lances dos adversários e nunca os do parceiro. Da mesma forma, só se pode redobrar os dobres feitos pelo adversário. Vejamos um exemplo:

Leste	*Sul*	*Oeste*	*Norte*
Passa	1 Copas	3 Ouros	3 Copas
Passa	4 Copas	5 Ouros	*Dobra*
Passa	Passa	*Redobra*	Passa

O lance de 5 Ouros feito por Oeste foi dobrado por Norte. Leste poderia fazer um novo lance ou passar. Preferiu passar. Sul também passou e Oeste resolveu reafirmar seu lance em 5 Ouros, redobrando. Mas observe o prosseguimento do leilão:

Leste	*Sul*	*Oeste*	*Norte*
Passa	5 Copas	Passa	Passa
Passa			

Observe que o lance de redobrar de Oeste não foi definitivo. Depois disso, Leste passou e Sul decidiu fazer 5 Copas. A partir desse momento os lances de *dobrar* e *redobrar* já não contam mais. O único lance que passará a ser considerado é o último 5 Copas, pois houve três "passo" depois dele. A mao então será jogada da seguinte maneira: Copas fica como trunfo e a dupla Norte-Sul compromete-se a fazer 11 vazas (*book* mais 5).

Jogador Morto ou Dummy — Ao se encerrar o leilão, um dos jogadores da dupla que fez o lance vencedor irá encerrar a sua participação no jogo. Ele será conhecido, daí para diante, como "morto" ou *dummy.*

Permanece ativo o jogador da dupla vencedora do leilão que primeiro deu um lance com o naipe que foi escolhido como trunfo (ou Sem-Trunfo, se for o caso). Por exemplo:

Norte	*Leste*	*Sul*	*Oeste*
1 Ouros	Passa	2 Ouros	Passa
Passa	Passa		

O jogador ativo, chamado de *declarante,* será Norte, pois foi o que declarou pela primeira vez o naipe vencedor do leilão. Sul, apesar de ter feito a última declaração, não deu o lance original nesse naipe. Portanto será o "morto". Outro exemplo:

Norte	*Leste*	*Sul*	*Oeste*
1 Copas	2 Ouros	2 Espadas	3 Ouros
4 Espadas	Passa	Passa	Passa

Aqui, Sul será o jogador ativo e Norte, o "morto", pois Norte deu o lance em 4 Espadas, mas foi Sul quem deu o lance original nesse naipe.

O procedimento para a saída do "morto" é o seguinte: o primeiro jogador à esquerda do declarante joga uma carta na mesa, dando início à primeira vaza. Logo a seguir, o "morto", que por sua vez está sentado à esquerda do jogador que inaugurou a vaza, abre suas cartas na mesa, tendo o cuidado de separá-las por naipe, e com o naipe de trunfo à sua direita. Para esclarecer quaisquer dúvidas, damos, em seguida, um exemplo.

Uma partida como exemplo

Supondo a seguinte seqüência de lances em um leilão:

Sul	*Oeste*	*Norte*	*Leste*
1 Espadas	Passa	2 Espadas	Passa
4 Espadas	Passa	Passa	Passa

Espadas é o trunfo e o contrato; como pode ser observado, foi fechado pela dupla Norte-Sul. Como Sul deu o lance de Espadas em primeiro lugar, será o declarante, enquanto que Norte "morrerá". O primeiro a descartar é Oeste, que, em parceria com Leste, tentará fazer com que a dupla Norte-Sul não cumpra o contrato. O parceiro do declarante "morre" e coloca suas cartas abertas na mesa. Após o primeiro descarte ter sido feito, e supondo que seja um 6 de Paus, o declarante (Sul) consulta as cartas do "morto" abertas sobre a mesa e pega um 2 de Paus, jogando-o na mesa. Leste joga um Valete de Paus e o declarante arremata a vaza com um Rei de Paus, vencendo-a. Ele pega as quatro cartas da vaza e as coloca juntas à sua frente, com a face voltada para baixo. Ao ganhar uma outra vaza, a colocará cruzada, sobre a vaza anterior, para que possa contar melhor as vazas feitas. No Bridge, apenas o número de vazas é levado em consideração. As cartas contidas nas vazas não têm qualquer valor na contagem final.

No exemplo acima, a maior preocupação de Sul, o declarante, será a de fazer 10 vazas, uma vez que declarou 4 Espadas (*book* mais 4). Desde que o declarante tenha ganho a primeira vaza, cabe a ele iniciar a próxima. E o jogo prossegue dessa forma até que todas as 13 vazas tenham sido jogadas. No fim da partida, a contagem de vazas é realizada para determinar se o declarante cumpriu ou não o seu contrato. Se a dupla Norte-Sul ganhar uma vaza com uma carta do morto, a próxima vaza deve ser iniciada com uma carta do morto.

Contagem de pontos

O objetivo de quem joga Bridge é conseguir o maior número de pontos possível a favor da sua dupla. Sempre ganha a dupla que faz a maior quantidade de pontos. No Bridge há duas formas de se conseguir pontos: 1) quando a dupla que vence o leilão cumpre o contrato; 2) quando a dupla adversária não consegue cumprir o contrato que estipulou no leilão.

O primeiro objetivo que a dupla deve ter é o de fazer *game*. O *game* é obtido quando a dupla consegue fazer 100 ou mais pontos *por vazas declaradas e cumpridas*. Os outros pontos que se ganham no Bridge, como por exemplo quando se multa o adversário por não ter conseguido os pontos prometidos no leilão, são anotados mas não se contam para o *game*.

Anotação das vazas

Quando se faz um lance, firma-se um contrato pelo qual a dupla se compromete a fazer um determinado número de vazas, além das seis primeiras, ou seja, do *book*. Assim, quando se faz o lance de 3 Ouros, a dupla compromete-se a ganhar 9 vazas (o *book* mais 3).

Quando uma dupla vence o leilão e cumpre o contrato, as vazas ganhas além do *book* computam-se da seguinte maneira: se o trunfo for Espadas ou Copas, 30 pontos por vaza. Se o trunfo for Ouros ou Paus, 20 pontos por vaza. Quando o contrato for firmado *sem-trunfo*, contam-se 40 pontos pela primeira vaza após o *book* (no caso a sétima) e 30 pontos por cada uma das demais.

Todos esses pontos são levados em consideração para o *game*, e a primeira dupla que atingir ou ultrapassar 100 pontos realiza-o. Começa-se então a jogar novamente, para disputar um novo *game*.

Pode-se fazer um *game* em uma única mão, ou em duas ou mais. Se por exemplo uma dupla conseguir obter 60 pontos na primeira mão e na segunda mão os seus adversários fizerem 120 pontos, com isso obtendo o *game*, cabe à primeira dupla reiniciar esforços para fazer um *game*, pois a contagem de 60 pontos feita anteriormente só poderia ser computada para o primeiro *game* e não para os posteriores. Além disso, a dupla que não fez o *game* perde os pontos que já tinha marcado para esse *game*. No caso do exemplo acima, a dupla perdeu os 60 pontos que já tinha marcado (mas sem perder os pontos que não entraram para o *game*).

Como fazer as anotações

A folha para se fazer as anotações tem duas colunas, uma relativa a cada dupla. Pode ser anotada com o comum "Nós-Eles". Uma linha horizontal divide as duas colunas em duas partes cada uma. Observe a ilustração a seguir:

NÓS ELES

Os pontos ganhos com as vazas oferecidas e cumpridas, ou seja, os que são computados para o *game*, são marcados abaixo dessa li-

nha horizontal. As outras espécies de pontos, que explicaremos a seguir, são anotados acima da linha horizontal.

Valor das vazas extras

Os únicos pontos que podem ser anotados abaixo da linha horizontal são aqueles ganhos com as vazas cumpridas. Mas supondo que uma dupla feche o contrato em 3 Espadas e no final da partida tenha feito 11 vazas, o que equivaleria a 5 Espadas, somente anotará abaixo da linha horizontal o produto da sua declaração, isto é, 90 pontos. Os 60 pontos restantes, obtidos com as vazas extras, serão marcados acima da linha horizontal. Os pontos vão sendo, assim, anotados tanto acima quanto abaixo da linha horizontal ao longo do jogo. No final, ganhará a dupla que fizer mais pontos na somatória geral.

O prêmio do rubber

Quando uma dupla consegue realizar antes da outra, dois *games*, ela ganha o *rubber*. Se uma dupla obtiver dois *games* sem que a outra dupla tenha feito algum, o prêmio é de 700 pontos. Se a outra dupla tiver ganho um *game*, é de 500 pontos.

Atenção: somente a dupla do declarante, ou seja, a dupla que venceu o leilão, marca pontos para o *game*, pois, como já foi dito anteriormente, só os pontos por vazas prometidas e cumpridas contam para o *game*. A outra dupla deverá marcar seus pontos acima da linha horizontal.

Prêmios para a dupla do declarante

A dupla que vencer o leilão — ou seja, a dupla do declarante — anota as vazas prometidas e cumpridas abaixo da linha horizontal e os pontos obtidos pelas vazas extras acima dessa linha. Também acima marcará o prêmio do *rubber* e os outros prêmios que são o *grande slam* e o *pequeno slam*. O *grande slam* é obtido quando a dupla promete e cumpre 7 vazas, ou seja, o *book* (6) e mais sete, perfazendo 13 vazas, isto é, o número total de vazas possível de ser feito no Bridge. O *pequeno slam* é obtido quando se promete e cumpre 6 vazas, ou seja, o *book* (6) e mais seis, perfazendo 12 vazas. Quando se declara um *grande slam*, mas se consegue apenas um *pequeno slam*, a dupla não marcará os pontos relativos ao pequeno. Pelo contrário: são os seus adversários que marcarão a seu favor o produto da multa de um contrato não cumprido.

Vulnerabilidade

Quando a dupla obtém seu primeiro *game*, diz-se que ficou vulnerável. Isso significa que seus riscos vão aumentar a partir de então, pois qualquer leilão vencido e não cumprido nessas condições acarretará uma perda de pontos maior. Em compensação, a vulnerabilidade também aumenta o produto dos ganhos, quando se fazem lances precisos. Consulte a tabela de pontos.

Por exemplo, quando se declara um *pequeno slam* sem estar vulnerável, obtém-se 500 pontos. Estando vulnerável, marcam-se 750 pontos. Da mesma forma, o *grande slam* cumprido por uma dupla não vulnerável vale 1 000 pontos, enquanto que se for ganho por uma dupla vulnerável, a marcação será de 1 500 pontos. A vulnerabilidade termina quando termina o *rubber*. Inicia-se então um novo *rubber*. Nenhuma das duas duplas está vulnerável antes de se fazer um *game*.

Penalidades por multas

A única forma que os adversários da dupla do declarante têm para ganhar pontos é fazendo com que a dupla não cumpra o contrato, o que implicará em vários tipos de multa, dependendo da situação de vulnerabilidade ou não e do contrato (dobrado ou redobrado).

Qualquer que seja o número de pontos relativos à multa, eles serão marcados acima da linha horizontal, a favor da dupla oponente à dupla do declarante.

Se o contrato não for dobrado mas a dupla do declarante não conseguir cumpri-lo, os oponentes marcarão a seu favor o produto do número de vazas não cumpridas. A penalidade é de 50 pontos por vaza se o declarante não estiver vulnerável e de 100 pontos se estiver.

Se o contrato estiver dobrado e a dupla do declarante não o cumprir, o total aumentará. Se a dupla do declarante não estiver vulnerável, a primeira multa será de 100 pontos e as seguintes de 200, cada uma. Se a dupla do declarante estiver vulnerável e os adversários dobrarem e vencerem, a primeira multa custará ao declarante 200 pontos e cada uma das subseqüentes valerá 300.

Se o declarante redobrou e não cumpriu, duplicam então as quantidades dobradas. Por exemplo: duas multas dobradas e redobradas, não vulneráveis, valem 600 pontos; quatro multas dobradas e redobradas, vulneráveis, valem, para os oponentes, 2 200 pontos.

As honras

As *honras* provêm unicamente das cartas recebidas na distribuição; dependem portanto exclusivamente da sorte. Esses pontos são anotados no final, tanto pelo declarante quanto pelos oponentes. As honras são as cinco cartas maiores de cada naipe: Ás, Rei, Dama, Valete e Dez. Se um dos jogadores possui quatro honras do naipe de trunfo, sua dupla anota 100 pontos acima da linha. Se possui cinco honras, 150 pontos. É importante observar que as honras só se contam quando correspondem ao naipe de trunfo. É necessário também que as quatro ou cinco honras estejam na mão de um *único* jogador. Se estiverem divididas entre os dois parceiros, não serão consideradas. Nos contratos *sem-trunfo*, os Ases são considerados honras, já que não há trunfo. Se um *único* jogador possui os quatro Ases, a sua dupla marca 150 pontos.

Exemplo de marcação numa partida

Imaginemos uma partida para melhor acompanhar o processo de marcação do Bridge.

1 - A dupla Norte-Sul tendo declarado 2 Espadas e tendo feito 3, anota 60 pontos abaixo da linha horizontal e 30 pontos (pela vaza extra) acima.

2 - A dupla Norte-Sul, na segunda mão, vence mais uma vez o leilão, declarando 2 Paus. Tendo cumprido o contrato e tendo feito, além disso, 2 vazas extras, anota 40 pontos abaixo da linha horizontal, completando um *game*. Acima da linha, são marcados 40 pontos pelas vazas extras e, como um dos parceiros tinha recebido na distribuição 4 *honras*, marca mais 100 pontos. Mas, tendo obtido o *game*, a dupla Norte-Sul está vulnerável.

3 - Na terceira mão a dupla Norte-Sul declara 4 Copas, mas os adversários, Leste-Oeste, dobram e vencem. A dupla Leste-Oeste marca 200 pontos acima da linha, porque Norte-Sul estava vulnerável.

4 - Leste-Oeste declara 4 Espadas e só consegue cumprir 3. Norte-Sul anota 50 pontos acima da linha, porque Leste-Oeste não está vulnerável e Norte-Sul não dobrou. Mas como Leste-Oeste tinha 100 pontos de honras, estes são anotados acima da linha, mesmo não tendo sido cumprido.

5 - Norte-Sul declara 1 Sem-Trunfo e cumpre. Anota 40 pontos abaixo da linha. Agora, só precisa de 60 pontos para fazer novo *game*.

6 - Leste-Oeste declara e cumpre 3 Sem-Trunfo. Anota, pois, 40 pontos pela primeira vaza e 30 por cada uma das subseqüentes, perfazendo um total de 100 pontos, que são marcados abaixo da linha horizontal. Fez *game*. Nesse momento traça-se outra linha horizontal de lado a lado do papel. A anotação parcial de 40 pontos para Norte-Sul já não conta mais para o *game*. Agora, as duas duplas estão vulneráveis.

7 - Norte-Sul declara 2 Espadas e os adversários dobram. Leste-Oeste vence e anota 800 pontos pelas três multas, além de 100 pontos, porque um deles tinha 4 honras de Espadas.

8 - Norte-Sul declara e cumpre um *pequeno slam* em Ouros. Anota 120 pontos pelas 6 vazas de Ouros; 500 pontos por ter ganho *rubber* e mais 750 pontos por ter declarado e cumprido um *pequeno slam* estando vulnerável.

Ao efetuar a soma das duas colunas, observa-se um total de 1 730 pontos para Norte-Sul e 1 300 pontos para Leste-Oeste. Dessa forma, Norte-Sul ganha um *rubber* por 430 pontos. Acompanhe a anotação abaixo. O número entre parênteses refere-se ao número de cada mão.

NÓS	ELES
500 (8)	
750 (8)	
50 (4)	100 (7)
100 (2)	800 (7)
40 (2)	100 (4)
30 (1)	200 (3)
60 (1)	
40 (2)	
40 (5)	100 (6)
120 (8)	1 300
1 730	
− 1 300	
+ 430	

Irregularidades

As irregularidades que podem ocorrer no Bridge são tantas e tão variadas que se torna quase impossível explicá-las nesta matéria, que fornece apenas as informações mais elementares desse jogo. Ao leitor interessado sugerimos o livro *Leis do Bridge Combinado*, publicado pela Liga Americana do Bridge Combinado.

CONTAGEM DE PONTOS

Para efeitos do *game*, as vazas declaradas e cumpridas contam-se da seguinte forma:

Vaza acima de 6	*Não Dobradas*	*Dobradas*	*Redobradas*
Espadas	30	60	120
Copas	30	60	120
Ouros	20	40	80
Paus	20	40	80
Sem Trunfo: Primeira vaza	40	80	160
Cada vaza subseqüente	30	60	120

As vazas adicionais (além da declaração) não contam para efeitos do *game* e computam-se da seguinte forma:

	Não Vulneráveis	*Vulneráveis*
Sem dobrar, cada uma	O valor da vaza	O valor da vaza
Dobradas	100	200
Redobradas	200	400

A primeira dupla que marca 100 pontos de vazas declaradas e cumpridas ganha um *game*. A dupla que ganha um *game* torna-se vulnerável. A primeira dupla que fizer dois *games* ganha um *Rubber*.

Por ganhar um *Rubber*, se os adversários não fizeram *game*	700 pontos
Por ganhar um *Rubber*, se os adversários fizeram *game*	500 pontos
Por ganhar um *game*, se o *Rubber* não está terminado	300 pontos

PRÊMIOS:

	Vulneráveis	*Não Vulneráveis*
Por declarar e cumprir um pequeno Slam	750	500
Por declarar e cumprir um grande Slam	1 500	1 000
Por receber quatro honras de trunfo em uma mão	100	100
Por receber cinco honras de trunfo em uma mão	150	150
Por receber quatro Ases em uma mão sem Trunfo	150	150

PENALIDADES:

Se o declarante não cumprir o contrato, os adversários anotam da seguinte forma:

	Não Vulneráveis		*Vulneráveis*	
	Não Dobrado	*Dobrado*	*Não Dobrado*	*Dobrado*
1 multa	50	100	100	200
2 multas	100	300	200	500
3 multas	150	500	300	800
Cada multa adicional mais	50	200	100	300

Se o contrato está redobrado, as quantidades se multiplicam por 2.