

ברידג' – מונחים

קלף – מצוין על ידי הסדרה אליה הוא שייך ודרגת הקלף.

סדרה (Suit) – כל אחת מארבע "הצורות": ♠ - ספייד

♥ - הארט

♦ - דיימונד

♣ - קלאב

דרגת הקלף (Rank) – בכל סדרה הסדר בין הקלפים: **AKQJT98765432**

האס הוא הקלף בעל הדרגה הגבוהה ביותר.

T – מציין את הקלף שדרגתו 10.

חלוקה (Deal) – חפיסת הקלפים המחולקת בין השחקנים. לכל שחקן יהיו 13 קלפים.

יד (Hand) – 13 הקלפים ששחקן מקבל בחלוקה.

מוביל (Leader) – השחקן המשחק ראשון ללקיחה.

קלף ההובלה – הקלף שהשחקן המוביל בחר והניח על השולחן.

לשרת לסדרה (Follow Suit) – כל שחקן חייב לשחק ללקיחה קלף מאותה סדרה של קלף ההובלה.

לקיחה (Trick) – הקלף הזוכה (הגבוה ביותר מהסדרה שהובילו בה) מבין ארבעת הקלפים שהונחו על השולחן (אחד מכל שחקן).

השלכה (Discard) – כאשר לשחקן אין קלף בסדרת קלף ההובלה הוא משחק קלף מסדרה אחרת.

הערכת היד – אומדן כמה לקיחות יכולה השותפות לנו לזכות ביחד.
השיטה מבוססת על מתן ערכים (נקודות) לקלפים הגבוהים בכל סדרה:

$$A = 4$$

$$K = 3$$

$$Q = 2$$

$$J = 1$$

מכיוון שלרוב יזכו בלקיחות קלפים גבוהים, שיטת ניקוד זו עוזרת להעריך את מספר הלקיחות שהשותפות תזכה.

חוזה (contract) – התחייבות מראש של אחת השותפויות לקחת מספר מסוים של לקיחות.

כרוז (declarer) – השחקן המבצע את המשחק עבור הצד שהתחייב לחוזה.

דומם (dummy) – שותפו של הכרוז, פורש את קלפיו על השולחן לאחר חשיפת קלף ההובלה. אינו משתתף במשחק אלא נענה להוראות הכרוז איזה קלף לשחק בתורו.

הגנה (defenders) – שני שחקני השותפות שלא התחייבו לחוזה. מטרתם למנוע מהכרוז לעמוד בהתחייבות שלו.



מהלך המשחק:

1. מכרוז: אחת השותפויות מתחייבת מראש (בהתבסס של השיטה להערכת היד 1-2-3-4) בכמה לקיחות היא תזכה על פי טבלאות ההחלטה (בעמוד הבא).
2. נקבע הכרוז (השחקן שהכריז ראשון על סדרת השליט או ללא שליט).
3. השחקן משמאל לכרוז הוא המוביל והוא מניח את קלף ההובלה על השולחן.
4. הדומם פורש את ידו ומניח את הקלפים על השולחן. במהלך המשחק הכרוז יורה לדומם איזה קלף עליו לשחק בתורו.
5. כל שחקן בתורו מניח קלף על השולחן.
6. השחקן הזוכה בלקיחה (הניח את הקלף הגבוה ביותר מהסדרה שבה הובילו ללקיחה) מוביל ללקיחה הבאה.

טבלת החלטה – טבלה שעל פיה נקבע את כמות הלכירות המשוערת שהשותפות תזכה, בהתחשב בהערכת היד שלהם על פי מספר הנקודות (בשיטת 4-3-2-1)

בחזרה ללא שליט:

	מספר לכירות	נקודות
	7	21-22
	8	23-24
משחק מלא	9	25+

בחזרה עם שליט (סדרות בכירות  / ):

	מספר לכירות	נקודות
	8	21-22
	9	23-24
משחק מלא	10	25+

המכרז: ההתחייבות המינימאלית היא לשבע לקיחות ולכן שש הראשונות הן "מובנות מאליהן".
אם אנו מעוניינים להתחייב ל-7 לקיחות נציין כי אנו מתחייבים ל-1 (6+1)

הסדר בין הסדרות -     - NT

גבוה ביותר



נמוך ביותר



המכרז הינו מכירה פומבית: כל שחקן בתורו, החל במחלק (Dealer) ובכיוון השעון, מכריז על התחייבות למספר לקיחות וסדרה מועדפת כשליט (או ללא שליט). הצעה גבוהה יותר תהיה בסדרה בכירה יותר או בהתחייבות למספר גדול יותר של לקיחות.

פאס (Pass) – ויתור על הזכות להשתתף במכרז (כרגע).

ממשיכים בסבב כאשר כל שחקן בתורו יכול להכריז הכרזה גבוהה יותר או לוותר על הזכות להכריז (פאס) עד אשר יש שלוש קריאות פאס רצופות.



כרוז (Declarer) – השחקן המבצע את המשחק עבור הצד שהתחייב לחוזה – השחקן הראשון שהכריז את סדרת השליט (או ללא שליט) שנבחרה.



סדרות בכירות (Majors) – ספייד () ו-הארט ()

סדרות זוטרות (Minors) – דיימונד () ו-קלאב ()

משחק מלא (Game) – התחייבות השותפות לזכות במספר לקיחות המקנה בונוס:

9 לקיחות ללא שליט (3NT)

10 לקיחות בסדרת מייג'ור – ( / )

11 לקיחות בסדרת מיינור – ( / )