

## 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.
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.

**שליט (Trump)** – סדרה עם עדיפות במהלך המשחק. כאשר שחקן אינו יכול לשרת לסדרה הוא יכול לזכות בלקיחה על ידי משחק של קלף מסדרת השליט.

**חיתוך (Ruff)** – זכייה בלקיחה על ידי שימוש בקלף מסדרת השליט.


**התאמה (Fit)** – בידי השותפות יש ביחד לפחות **שמונה** קלפים בסדרה מסוימת.

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

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

בחווה ללא שליט:

	מספר לקיחות	נקודות
	7	21-22
	8	23-24
משחק מלא	<b>9</b>	<b>25+</b>

בחווה עם שליט (סדרות בכירות  / ):

	מספר לקיחות	נקודות
	8	21-22
	9	23-24
משחק מלא	<b>10</b>	<b>25+</b>

**המכריז:** 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

המכריז 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 במכריז.

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

**כריז (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 – (4 ♠ / 4 ♥)

11 לקיחות בסדרת מיינור – (5 ♦ / 5 ♣)

**פּוֹתַח** – השחקן הראשון שבוחר להכריז (לא קורא פאס).

**משיב** – שותפו של הפותח.

**חוסר (Void)** – אין קלפים בסדרה. (-:

**בודד (Singleton)** – בסדרה יש קלף אחד בלבד.

**זוג (Doubleton)** – בסדרה יש שני קלפים.

**יד מאוזנת (Balanced hand)** – יד ללא וויד, ללא סינגלטון ולכל היותר דאבלטון אחד

זה משאיר 3 אפשרויות חלוקה בלבד: 4-3-3-3 / 4-4-3-2 / 5-3-3-2

**הכרזת פתיחה 1NT** – הפותח מצהיר כי בידו 15-17 נק"ג (נקודות גבוהות) וחלוקה מאוזנת.

למשיב יש מושג די ברור האם יש סיכוי למשחק מלא והתשובות בהתאם:

0-7 נק"ג – פאס – גם אם לשותף יש 17 נק"ג (המקסימום של 15-17) לשותפות אין 25

נק"ג ולכן אין סיכוי למשחק מלא. אם אין סיכוי למשחק אז נעצור בחוזה הנמוך ביותר.

8-9 נק"ג – 2NT – הכרזת הזמנה: שואל את הפותח האם אתה במקסימום (17) ואז הפותח

יכריז 3NT או במינימום (15) ואז הפותח יקרא פאס ונשחק 2NT.

10-15 נק"ג – 3NT – גם אם לפותח יש רק 15 נק"ג (המינימום של 15-17) ביחד

לשותפות יש 25 נק"ג ולכן נכריז 3NT - התחייבות ל-9 לקיחות ללא שליט - משחק מלא.

עדיפויות למשחק מלא:

1. סדרת מייג'ור (4 ♠ / 4 ♥)

2. ללא שליט (3NT)

3. סדרת מיינור (5 ♦ / 5 ♣)

**פתיחה** – יד השווה +12 נק"ג

הכרזת פתיחה בגובה 1 בסדרת מייג'ור (1♠ / 1♥) –

מחייבת +5 קלפים בסדרה

12-22 נק"ג

שימו  !!! עם 15-17 נק"ג, חמישייה באחת מסדרות המייג'ור ויד **מאוזנת** נפתח 1NT.

**התאמה (Fit)** – בידי השותפות יש ביחד לפחות **שמונה** קלפים בסדרה מסוימת.

**תמיכה (Support)** – מספר קלפים המשלים למציאת התאמה. למשל, פתיחה של 1 בסדרת מייג'ור מבטיחה חמישה קלפים בסדרה, לפיכך משיב עם שלושה קלפים לפחות יכול לתמוך בפותח.

משיב עם תמיכה (לפחות שלושה קלפים בסדרת הפותח) יכריז על פי הטבלה:

משיב חלש	6-10 נק"ג	2♠ / 2♥
משיב בינוני	11-12 נק"ג	3♠ / 3♥
משיב חזק	13+ נק"ג	4♠ / 4♥

לאחר תמיכה של המשיב הפותח יודע כי נמצאה התאמה (לשותפות יש +8 קלפים בסדרה) ויכול להעריך האם יש סיכוי למשחק מלא ולהכריז בהתאם.

כאשר אין סיכוי למשחק מלא נקרא פאס כדי להישאר בחוזה הנמוך ביותר האפשרי.

כאשר אחד השותפים יודע כי לשותפות יש התאמה ומספיק נקודות למשחק מלא – יש להכריז משחק מלא (4♠ / 4♥)

לאחר הכרזת פתיחה בגובה 1 בסדרת מייג'ור (1♠ / 1♥)

משיב **ללא** תמיכה **ובלי** אפשרות להכריז סדרה חדשה יכריז על פי הטבלה:

משיב חלש	6-10 נק"ג	1NT
משיב בינוני	11-12 נק"ג	2NT
משיב חזק	13+ נק"ג	3NT