



Dicionário de bridge

Descubra a definição das expressões e termos técnicos habitualmente usados numa mesa de bridge.

Dicionário de bridge

(Em) Salto:

Voz que é dada a um nível mais alto que o necessário.

Abertura:

Primeira voz diferente de passo.

Abridor:

O primeiro jogador a dar uma voz diferente de Passo.

Acidente:

Situação entre os dois jogadores do mesmo par que conduz a um mau contrato ou a um mau carteio.

Adversário:

Jogador da outra linha; Jogador do par contra quem está a jogar.

Agressivo:

Diz-se de um jogo de flanco ativo, que se produz em situações de urgência, como por exemplo jogar debaixo de um rei adversário na esperança de fazer vazas a seguir.

Apurar, Apuramento:

Jogar várias vezes um naipe para fazer sair as cartas dos adversários, de modo a fazer em seguida vazas de comprimento no mesmo naipe. Ou em alternativa jogar uma honra para fazer sair a honra mais alta e fazer em seguida uma ou mais vazas no mesmo naipe.

Assistir (a naipe):

Jogar uma carta do naipe pedido.

Ataque:

Primeira carta jogada para uma vaza.

Auto-forcing:

Diz-se de uma voz que obriga o jogador que a fez a não passar sobre a voz seguinte do parceiro, abaixo de partida e se o adversário não tiver intervido.

Baixar-se:

Também se refere a "deixar passar". Técnica de carteio que consiste em reter um controle para cortar as comunicações entre os dois jogadores do par adversário.

Baldar, Balda, Baldas:

A ação de jogar uma carta de outro naipe que não trunfo, quando não se tem mais cartas no naipe de saída da vaza.

Baron:

Convenção de leilão que consiste em declarar os naipes longos pela ordem hierárquica dos mesmos (Paus, Ouros, Copas, Espadas).

Barragem:

Voz em salto indicando um naipe longo e poucas vazas defensivas. É simultaneamente uma descrição exata da mão, para o parceiro, e uma forma de obstruir ("barrar") os adversários na sua busca do melhor contrato.

Bicolor, Bicolor em salto, Bicolor rico, Bicolor económico, Bicolores:

Bicolor : Distribuição que engloba um naipe de pelo menos 5 cartas e outro naipe de pelo menos 4. Exemplos : 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430...

Bicolor em salto : Voz num segundo naipe que podia ser anunciado a um nível inferior.

Bicolor rico : Voz num segundo naipe que obriga o parceiro a marcar o primeiro naipe ao nível de 3.

Bicolor económico : Voz num segundo naipe que permite ao parceiro voltar ao primeiro naipe no mesmo nível.

Blackwood:

Voz convencional de 4ST que pergunta ao parceiro quantos Ases tem. As vozes clássicas de resposta são : 5 Paus = 0 ou 3 Ases, 5 Ouros = 1 ou 4 Ases, 5 Copas = 2 Ases.

Bloqueado:

Um naipe que não pode ser explorado completamente entre o jogo do morto e o do declarante por causa da altura das cartas.

Exemplo : o morto tem Ás e Dama e o declarante Rei, 3 e 2. Não consegue fazer três vazas neste naipe diretamente. Diz-se que o naipe está bloqueado.

Campo:

Dois jogadores formando um par, em oposição a outros dois. Refere-se muitas vezes o campo Este-Oeste e o campo Norte-Sul.

Carta de saída, Cartas de saída:

A primeira carta jogada na primeira vaza, logo após o final do leilão.

Carta ganhante, cartas ganhantes:

Carta com a qual se tem a certeza de ganhar a vaza. É, portanto, a carta mais alta ainda por jogar num determinado naipe.

Carteio:

Designa a fase do jogo depois do leilão, quando os jogadores jogam as suas 13 cartas.

Chamada, Chamadas, Chamar:

Assistir com uma carta que convencionalmente sugere ao parceiro que jogue um determinado naipe. Habitualmente é feito assistindo com uma carta alta nesse naipe.

Cheleme, Chelemes:

Pequeno cheleme : contrato ao nível de 6, portanto de 12 vazas.

Grande cheleme : contrato ao nível de 7, portanto de 13 vazas.

Chicana:

"Estar chicana" ou "ter uma chicana" num naipe, é não ter nenhuma carta nesse naipe.

Cobridora:

Carta ganhante em frente de uma perdente.

Cobrir:

Jogar uma honra mais alta que a honra jogada pelo adversário, na maior parte das vezes para apurar uma honra na mão do próprio jogador ou uma das honras expectáveis na mão do parceiro.

Comprimento:

Número de cartas num naipe.

Comunicante, Comunicantes:

Carta(s) que permite(m) passar de uma mão para a outra (no mesmo par).

Contrato:

Compromisso do declarante em ganhar um certo número de vazas especificado na última declaração, no final do leilão. O contrato final, numa dada mão, é determinado após três passos. Exemplo : Após 1 Sem Trunfo - Passo - 3 Sem Trunfo - Passo - Passo - Passo, o contrato é 3 Sem Trunfo e o abridor em 1 Sem Trunfo é o declarante.

Controle, Controles:

Domínio de um naipe através de honras (quando se tem o Ás ou o Rei) ou estando "curto" (quando se possui um singleton ou chicana).

Convenção, Convenções:

Voz que, por entendimento com o parceiro, tem um significado preciso. Fala-se também de convenções de carteio, em relação a determinadas cartas jogadas que têm um significado convencionado entre parceiros.

Converter:

Ação de passar sobre um dobre de chamada (convertendo-o em punitivo) de forma a encaixar uma penalidade quando a mão é rica em cartas (boas) desse naipe.

Corrigir (para):

Anunciar o naipe prometido pelo parceiro. A correção não é sempre obrigatória.

Cortar, Cortado, Corte, Cortes, Cortada, Recorte, Recortar, Recortada, Recortadas:

Cortar, ou "trunfar", é jogar trunfo quando não se tem carta para jogar no naipe de saída. Esta jogada permite ganhar a vaza, a menos que haja um recorte, ou seja, que outro jogador jogue um trunfo mais alto.

Cue-bid:

Voz num naipe marcado pelo adversário. Serve para localizar uma paragem nesse naipe de forma a jogar em sem trunfo, ou para mostrar uma mão forte.

Dador:

Jogador que distribui as cartas.

Declarante:

O jogador que foi o primeiro a anunciar o naipe do contrato final marcado pelo seu par. O declarante joga as suas cartas e as do morto, sentado em frente.

Defesa:

O par de jogadores que joga à defesa (tentando derrotar o contrato marcado pelo declarante).

Deixar passar, Deixar correr:

Técnica de carteio que consiste em reter um controle para cortar as comunicações entre os dois jogadores do par

adversário.

Desbalanceado, Jogo desbalanceado, Jogos desbalanceados:

Diz-se que um jogo é desbalanceado, ou que uma mão é desbalanceada, quando comporta um singleton, uma chicana ou pelo menos dois doubletons.

Desbloquear:

Técnica de carteio que consiste em jogar as cartas que dificultam a comunicação.

Distribuição:

Repartição das 52 cartas do baralho de forma a produzir as mãos dos quatro jogadores.

Dobre, Dobre de Chamada, Dobres, Dobre Punitivo, Punitivo:

Voz sobre uma voz do adversário que aumenta o valor o contrato cumprido ou falhado ("cabidado"). Tem um sentido de chamada ou de penalidade consoante os casos. Fazer um dobre de chamada é pedir ao parceiro para anunciar um dos naipes ainda não marcados. Fazer um dobre de penalidade ou punitivo é pedir ao parceiro para passar porque pensamos derrotar o contrato adversário. A voz de dobre é simbolizada por uma cruz branca em fundo vermelho.

Doubleton:

"Estar doubleton", ou "ter um doubleton" num naipe, é ter duas cartas desse naipe.

Drury:

Convenção usada pelo respondente quando passou de entrada, para garantir que a abertura em naipe rico do parceiro não é fraca.

Duplicata ou encontro a 4:

Forma de torneio onde se defrontam duas equipas de quatro jogadores. O par Norte-Sul da mesa A está associado ao par Este-Oeste na mesa B, e os jogos são iguais nas duas mesas. A maneira de calcular o resultado final é diferente da que é usada nos torneios por pares.

Encaixar:

Jogar as cartas ganhantes.

Entrada (na mão):

Em defesa, trata-se de uma carta que nos permite vir a ganhar uma vaza e atacar para a(s) vaza(s) seguinte(s). Um Rei bem colocado ou um Ás são entradas típicas.

Estar a corte:

Não ter na mão mais cartas de um determinado naipe.

Fazer sair (uma carta):

A ação de continuar a jogar um naipe até que o adversário seja forçado a jogar essa carta (habitualmente uma honra), de modo a estabelecer como ganhantes outras cartas desse naipe.

Fit, Estar fitado:

Ter pelo menos oito cartas num naipe no conjunto das duas mãos de um par. Diz-se que os dois jogadores têm um fit.

Fit-bid:

Voz num naipe que confirma implicitamente o fit num dos naipes do parceiro.

Forcing:

Voz que obriga o parceiro a não passar.

Forquilha:

Ter duas de três cartas consecutivas num naipe, faltando a carta do meio. Exemplo: ter Ás e Dama sem o Rei, ou Rei e Valete sem a Dama.

Gambling:

Também chamado "3ST Gambling". Esta voz mostra um naipe sólido de 7 cartas (Paus ou Ouros), sem Ás ou Rei noutra naipe.

Golpe de Bath:

Técnica usada pelo declarante e que consiste em deixar o adversário fazer vaza numa saída de Rei em Sem Trunfo tendo algo como Ás e Valete na mão, para que quem saiu continue o naipe e jogue para a forquilha do declarante.

Honra, Honras:

Há cinco honras em cada naipe: Ás, Rei, Dama, Valete e 10.

Intervenção, Interventor:

Voz dada no meio de duas vozes do par adversário.

Jogo balançado, Balançado, Jogos balançados, Mão balançada:

Diz-se que um jogo é balançado ou que uma mão é balançada quando comporta no máximo um doubleton, sem singleton nem chicana.

Melhor menor:

Voz que é dada nas condições seguintes :

- Primeira voz do leilão.
- Em naipe pobre, Paus ou Ouros.
- No naipe mais longo dos dois (o que tem mais cartas) .

Em caso de igualdade no comprimento dos naipes pobres, marca-se 1 Pau com 3 cartas em Paus e 3 cartas em Ouros, e 1 Ouro no caso contrário.

Mini-max:

Uma voz "mini-max" é uma voz forcing que pode ser feita com um jogo fraco (mínimo) ou forte (máximo).

Mirone:

Espectador de uma partida.

Misfit, Misfitado:

Ter menos de oito cartas num mesmo naipe entre as duas mãos de um par. Diz-se também que os dois jogadores estão misfitados.

Morto:

O parceiro do declarante. "Morto" designa também as cartas do parceiro do declarante, quando são expostas na mesa após a carta de saída.

Máximo:

Força máxima que os dois jogadores do par possuem. O plafond obtém-se adicionando os seus pontos com o máximo de pontos possível do parceiro.

Mão:

Distribuição das 52 cartas do baralho de forma a produzir as mãos dos quatro jogadores. Distribuição, leilão e carteio relacionados. Também se pode referir às 13 cartas de um jogador.

Mão balançada, Mãos balançadas:

Diz-se que uma mão é balançada ou que um jogo é balançado quando comporta no máximo um doubleton, sem singleton nem chicana.

Mão desbalanceada, Mãos desbalanceadas:

Diz-se que uma mão é desbalanceada, ou que um jogo é desbalanceado, quando comporta um singleton, uma chicana ou pelo menos dois doubletons.

Mão, Mãos:

As 13 cartas distribuídas originalmente a um jogador.

Mínimo:

Força mínima que os dois jogadores do par possuem. O plafond obtém-se adicionando os seus pontos com o mínimo de pontos possível do parceiro.

Naipes longo, Naipes longos:

Designa o fato de se ter muitas cartas do mesmo naipe. "Ter um naipe longo a Copas" significa que se tem na mão muitas cartas de Copas.

Naipes não falado, Naipes não falados:

Numa sequência de leilão, são os naipes que ainda não foram anunciados.

Naipes pobre, Menor:

Designa os naipes de Paus e Ouros.

Naipes rico:

Designa os naipes de Copas e Espadas.

Naipes seco, Seco:

Ter apenas uma carta (singleton) num naipe. Diz-se também em relação às cartas : "ter um rei seco" = ter só o rei nesse naipe.

Naipes, Naipes:

Os naipes de um baralho de cartas são Espadas, Copas, Ouros e Paus. Há 13 cartas em cada naipe, num baralho de 52 cartas.

Namyats:

Convenção que consiste em mudar o significado das aberturas ao nível de 4. A abertura em 4 Paus mostra uma abertura em 4 Copas com no máximo uma perdente em trunfo. A abertura em 4 Ouros mostra o mesmo tipo de mão em relação a Espadas. 4 Copas e 4 Espadas mostram aberturas com naipes de menor qualidade.

Natural:

Dar uma voz natural, é anunciar um naipe onde se tem pelo menos quatro cartas.

Neutro, Passivo:

Refere um jogo de flanco (defesa) aparentemente sem risco, por oposição a "agressivo".

Não-forcing:

Uma voz sobre a qual o parceiro pode passar.

Nível, Níveis:

Número de vazas acima de 6, a realizar num determinado contrato. Um contrato ao nível de 1 é cumprido quando o par que o joga consegue fazer pelo menos 7 vazas.

Par/Ímpar, Par-Ímpar:

Sistema de sinalização em defesa que consiste em anunciar um número de cartas par jogando primeiro uma carta mais alta e depois uma mais baixa (o 6 e depois o 2, com V762 por exemplo), ou um número de cartas ímpar jogando primeiro uma carta mais baixa e depois uma mais alta (o 2 e depois o 6 com V8762). Esta sinalização só se aplica quando não se está a cobrir uma carta do adversário.

Paragem, Guarda:

Fala-se também de "Guardas". Termo usado para um contrato em Sem Trunfo. Carta ou combinação de cartas que evita que os adversários realizem todas as vazas num dado naipe, a partir da carta de saída.

Parceiro:

Jogador com quem jogamos contra os dois adversários.

Parcial, Parciais:

Todos os contratos abaixo de partida ou cheleme. São todos os contratos entre 1Pau e 1 Ouros, com exceção de 3 Sem Trunfo.

Paridade:

A paridade de um naipe indica se o número de cartas nesse naipe é par ou ímpar.

Partida, Partidas:

Para realizar uma partida, no Bridge, é necessário realizar um certo número de vazas consoante o naipe em que o contrato é jogado.

Em Sem Trunfo : A partir do nível 3 (pelo menos 9 vazas).

Em naipe rico : A partir do nível 4 (pelo menos 10 vazas).

Em naipe pobre : A partir do nível 5 (pelo menos 11 vazas).

Passagem:

Técnica de carteio que consiste em jogar um naipe na expectativa de um posicionamento específico das cartas dos adversários, permitindo assim ganhar uma ou mais vazas extra. Esta técnica nunca é 100% garantida, mas pode fazer ganhar uma vaza que nunca seria ganha de outro modo.

Passar, Passo:

Não anunciar um contrato, nem dobrar nem redobrar na sua vez durante o leilão. "Passar" é dar a voz de "Passo".

Pontos de bónus, Bónus:

Quando um contrato é cumprido, para além dos pontos das vazas ganhas existem pontos de bónus : 50 pontos para um parcial, 300 ou 500 pontos para uma partida, 800 ou 1250 pontos para um pequeno cheleme, 1300 ou 2200 pontos para um grande cheleme (consoante a vulnerabilidade).

Pontos de comprimento:

São os pontos que se adicionam aos pontos de honras para melhorar a avaliação de uma mão num contrato em Sem Trunfo. Conta-se 1 ponto suplementar com um bom naipe de 5 cartas e 2 pontos com um bom naipe de 6 cartas.

Pontos de distribuição:

São os pontos que se acrescentam aos pontos de honras para melhorar a avaliação de uma mão num contrato em naipe, quando é conhecido um fit de pelo menos 8 cartas entre os dois parceiros. Considera-se que uma chicana vale 3 pontos, um singleton 2 pontos e um doubleton 1 ponto. O 9º trunfo vale 2 pontos, e cada trunfo a partir do 10º 1 ponto. Claro que se estamos fitados com o parceiro mas só temos 1 trunfo, por exemplo, será difícil fazer cortes, e como consequência não devemos contar os pontos de distribuição nos naipes curtos.

Pontos de honras:

Este modo de avaliação data do pós-guerra e foi inventado pelo inglês Milton Works. Permite determinar um número de pontos em cada mão. Conta-se 4 pontos por um Ás, 3 por um Rei, 2 por uma Dama e 1 por um Valete. Há 10 pontos de honras em cada naipe e portanto 40 em cada jogo.

Pontos de vazas:

Todos os pontos ganhos pelo campo do declarante pelo cumprimento do seu contrato. Dependem do trunfo do contrato. Trunfo Paus ou Ouros : 20 pontos por cada vaza ganha. Trunfo Copas ou Espadas : 30 pontos por cada vaza ganha. Sem Trunfo : 40 pontos pela primeira vaza ganha, 30 pontos pelas restantes. A estes pontos somam-se

os pontos de bônus.

Preferencial, Preferência:

Indica ao parceiro o naipe que deve jogar em seguida. Utiliza-se sobretudo quando se joga para o parceiro cortar, ou quando há um singleton no morto.

Preferência:

Voz que designa o naipe que preferimos quando o parceiro mostra dois naipes (um bicolor) durante o leilão. Não mostra necessariamente um fit.

Quantitativa, Voz quantitativa:

Voz que é uma proposta de jogar cheleme se o parceiro estiver máximo.

Quarta carta, Quarta:

Convenção de saída usada sobretudo em Sem Trunfo e que consiste em sair na quarta carta mais alta, num naipe sem uma sequência de cartas (por exemplo, R 8 5 3).

Quarto naipe forcing, 4º naipe forcing:

Quando nas três primeiras vozes do par se marcam três naipes diferentes, anunciar o quarto naipe é uma voz artificial (com ou sem o naipe). Pede ao abridor para continuar a descrever a sua mão. Para marcar um 4º naipe forcing é preciso pelo menos 11 pontos.

Rebidar em salto, Remarcar em salto:

Repetir o anúncio de um naipe que se podia anunciar um nível abaixo.

Rebide mínimo:

Repetir o mesmo naipe economicamente, ao nível mais baixo que é possível.

Recobrir:

Jogar uma carta mais alta sobre a carta do parceiro (normalmente uma honra) para não o deixar em mão.

Redobre:

Voz sobre o dobre do adversário aumentando o valor da marcação dos contratos cumpridos ou falhados. A voz de redobre é simbolizada por duas cruzeiras brancas num fundo azul.

Respondente:

Numa sequência de leilão, o parceiro do abridor.

Reveil, Reabertura:

Uma voz diferente de Passo, dada após dois Passos consecutivos, com o objetivo de "reabrir" o leilão.

Rico 5º:

Ter pelo menos 5 Copas ou 5 Espadas na sua mão.

Roudi:

Convenção usada pelo respondente para descrever a sua mão, na sua segunda voz e após um rebide em 1 Sem Trunfo do abridor.

SEF:

Sigla que designa o "Sistema de Ensino Francês".

Sáidor, Sair:

Uma vez definido o contrato, é o primeiro jogador a jogar uma carta (sempre o adversário sentado à esquerda do declarante).

Sequência, Cabeça de sequência:

Uma sequência é uma série de cartas consecutivas do mesmo naipe. A definição difere consoante o contrato seja em naipe ou em Sem Trunfo.

- Em naipe, uma sequência são duas honras consecutivas (10 e 9 também).

- Em Sem Trunfo, é preciso três honras consecutivas para jogar a carta de saída em "cabeça de sequência".

Admite-se também a saída em sequências internas (uma sequência de 4 cartas onde falta uma é designada por sequência interna, como por exemplo R V 10).

Singleton, Seco:

"Estar singleton", "ter um singleton", "estar seco", "ter uma carta seca", é ter só uma carta num determinado naipe.

Splinter:

Anúncio em salto mostrando que se está curto no naipe do salto e com um fit no último naipe anunciado pelo parceiro. Normalmente não se faz um splinter com Ás ou Rei seco no naipe.

Stayman:

Convenção utilizada após a abertura em 1 Sem Trunfo para perguntar ao abridor se tem um naipe rico de 4 cartas.

Switch:

Fazer um switch, em defesa, é quando fazemos uma vaza e mudamos para outro naipe que não o que o parceiro atacou.

Tentativa de cheleme:

Voz que mostra ao parceiro que é possível jogar um cheleme.

Terceiro naipe forcing, 3º naipe forcing:

Depois do abridor repetir o naipe de abertura, a voz no naipe imediatamente acima, quando é um naipe ainda não declarado, é artificial (com ou sem o naipe). Pede ao abridor para continuar a descrever a sua mão. Para marcar um 3º naipe forcing é preciso pelo menos 10 pontos.

Texas, Transfer:

Convenção utilizada após uma abertura em 1 Sem Trunfo ou em 2 Sem Trunfo por parte do parceiro. Esta convenção consiste em anunciar 2 Ouros ou 2 Copas (sobre 2 Sem Trunfo, 3 Ouros ou 3 Copas) para mostrar respetivamente 5 cartas de Copas ou de Espadas. O abridor corrige normalmente marcando Copas ou Espadas, consoante o caso, e completa assim o transfer. Esta convenção permite mostrar mãos fracas, médias e fortes.

Top of nothing:

Designa uma saída num naipe de fraca qualidade, sem honras, quando o contrato é em Sem Trunfo. Com 2 ou 3 cartas, sai-se na mais alta. Com 4 ou mais cartas, sai-se na segunda mais alta.

Torneio por pares, TPP, Torneio em matchpoints:

Forma de torneio onde os resultados de cada par são comparados com os resultados de todos os pares que jogaram a mesma mão, na mesma orientação à mesa (Norte-Sul ou Este-Oeste). A classificação do torneio faz-se por pares.

Tricolor:

Mão com três naipes com pelo menos quatro cartas cada (4441 ou 5440).

Tripletton:

"Estar tripletton" ou "ter um tripletton" é ter exatamente três cartas num determinado naipe.

Trunfar:

Jogar um trunfo quando não se tem nenhuma carta do naipe de saída da vaza para jogar. Permite ganhar a vaza, a menos que outro jogador jogue um trunfo mais alto. Também se diz "cortar".

Trunfo:

Num contrato em naipe, os trunfos são as treze cartas desse naipe. Quando não se tem para jogar cartas no naipe da carta de saída de uma vaza, jogar trunfo, ou "cortar", permite ganhar essa vaza.

Unicolor:

Mão com um naipe de pelo menos seis cartas e sem outro naipe de quatro ou mais (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Vaza a mais, Vazas a mais:

Cada vaza que o campo do declarante faz a mais em relação ao contrato declarado.

Vaza de cabide, Vazas de cabide:

Cada vaza que o campo do declarante faz a menos em relação ao contrato declarado.

Vaza, Vazas:

Uma vaza é composta por 4 cartas jogadas, uma por cada jogador na mesa. As vazas ganhas por um par permitem determinar o resultado do contrato no final da mão.

Voz de controle, Controle:

Voz num naipe que serve para informar o parceiro que não perdemos duas vazas rápidas nesse naipe.

Vozes, Voz, Leilão, Sequência de Vozes:

Processo que visa determinar o contrato final através de vozes. O conjunto das vozes de uma mão é designado por leilão, ou sequência de vozes.

Vulnerabilidade:

Condições de atribuição de pontos de bônus, ou penalidades por vazas de cabide. Quando se está vulnerável, os cabides valem mais mas os bônus de partida e cheleme também são mais elevados. Historicamente, em partida livre, um "rober" jogava-se em duas partidas. Dizia-se que um campo que já tinha marcado uma partida (100 ou mais pontos de vazas) estava vulnerável e que um campo que não tinha marcado partida estava não-vulnerável. A vulnerabilidade afeta os prêmios de partida e cheleme, e o valor das vazas de cabide, sejam ou não dobrados ou redobrados. Nos torneios, cada jogo é independente e recriam-se as condições da partida livre afetando uma determinada vulnerabilidade a cada campo consoante o número do jogo.

XYZ:

Convenção usada pelo respondente para descrever a sua mão aquando da sua segunda voz, quando a sequência anterior ainda está ao nível de 1. Por exemplo, após 1 Pau / 1 Ouro / 1 Espada, a voz de 2 Paus mostra qualquer mão de convite a partida e a voz de 2 Ouros mostra qualquer mão forcing de partida.

Jogue mãos de treino ao seu ritmo.

O Funbridge é uma aplicação disponível para smartphones, tablets e computadores permitindo jogar Bridge em duplicata, 24h/24, 7d/7.

Compare-se com milhares de jogadores, classifique-se e progrida rapidamente.

[Jogar ao bridge online com o Funbridge](#)

