



Słownik brydżowy

Znajdź definicje powiedzeń brydżowych i terminów technicznych.

Słownik brydżowy

5-kart starszy:

Posiadanie przynajmniej 5 kart w Kierach lub Pikach w ręce.

Agresywne:

Aktywne zagranie obronne użyte w awaryjnej sytuacji, jak wistowanie spod króla przeciwnika w nadziei wzięcia w przyszłości lew.

Atut:

Przy kontrakcie kolorowym atuty to trzynaście kart w tym kolorze. Kiedy nie posiadasz żadnych kart w kolorze zagrany, zagranie atuta (np. przebicie) umożliwia ci wzięcie tej lewy.

Auto-forsing:

Gracz, który tak zalicytuje taką odzywkę zobowiązuje się do nie spasowania po kolejnej odzywce partnera jeżeli końcówka nie została osiągnięta i żaden z przeciwników nie wszedł.

Baron:

Konwencja licytacyjna, składająca się z nazwania swoich długich kolorów w kolejności starszeństwa kolorów (Trefle, Kara, Kiery, Piki).

Bath Coup:

Technika używana przez rozgrywającego składająca się z przepuszczenia Króla na wiście na kontrakt bezatutowy mając Asa i Waleta, żeby zmusić wistującego do zagrania do wideł ponownie.

Blackwood:

Konwencyjna odzywka 4BA pytająca partnera ile asów posiada. Klasyczne odpowiedzi to: 5 Trefli=0 lub 3 Asy, 5 Karo=1 albo 4 Asy, 5 Kier=2 Asy.

Blok:

Odzywka ze skokiem pokazująca długi kolor i kilka lew defensywnych. Daje zarówno dokładną informację partnerowi, jak i jej celem jest uniemożliwienie przeciwnikom znalezienie najlepszego kontraktu.

Cuebid:

Zalicytowanie cuebidu to zalicytowanie koloru przeciwnika. Celem jest często szukanie zatrzymania w tym kolorze żeby móc zagrać w bez atu albo żeby pokazać silną rękę.

Czwarta najlepsza:

Konwencja wistowa głównie używana na kontrakty bezatutowe gdy pierwszy wist jest czwartą kartą (od góry) w

kolorze bez sekwensu.

Częściówka, Częściówki:

Wszystkie kontrakty niższe od końcówki lub szlemika, np. wszystkie kontrakty od 1C do 4D poza 3BA.

Do nieba:

Maksymalna siła pomiędzy dwoma graczami danej pary. Jest liczona poprzez dodanie swoich punktów do maksymalnej liczby punktów, które partner mógłby w teorii mieć.

Dojście:

Gdy zagrasz kartę na obronie, jest to karta która ci umożliwi późniejsze uzyskanie pierwszeństwa wist. Dobrze usytuowany Król lub As są typowymi dojciami.

Dołożenie (do koloru):

Zagranie karty w kolorze zaproponowanym.

Drury:

Konwencja używana przez odpowiadającego gdy najpierw spasował aby upewnić się, że partnera otwarcie nie jest słabe.

Dubel:

"Posiadać dubla" oznacza posiadać tylko dwie karty w tym kolorze.

Dwukolorówka, Skok dwukolorówką, Silna dwukolorówka, Ekonomiczna dwukolorówka, Dwukolorówki:

Dwukolorówka: skład włączający przynajmniej jeden 5-kartowy kolor i jeden 4-kartowy kolor. Przykłady: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, itc.

Skok dwukolorówką: odzywka w drugim kolorze która mogła być zalicytowana na niższym szczeblu.

Silna dwukolorówka: odzywka w drugim kolorze, która forsuje partnera do zalicytowania twojego pierwszego koloru na wysokości 3.

Ekonomiczna dwukolorówka: odzywka w drugim kolorze, która umożliwia partnerowi zalicytowanie pierwszego koloru na tym samym szczeblu.

Dziadek:

Partner rozgrywającego. "Dziadek" również odnosi się do kart partnera rozgrywającego, które są kładzione na stół natychmiast po zagranie karty pierwszego wistu.

Długość:

Ilość kart w danym kolorze.

Długość, Długości:

Odnosi się do posiadania wielu kart w tym samym kolorze. Jeżeli masz "długość w Kierach", oznacza to że masz dużo kart w Kierach w ręku.

Fit, Mieć fit:

Mieć przynajmniej osiem kart w kolorze między obiema rękami danej pary. O tych dwóch graczach mówi się, że mają fit.

Forsing:

Odzywka zmuszająca partnera do ponownego zalicytowania.

Forsujący czwarty kolor, forsujący 4-ty kolor:

Gdy trzy kolory zostały zalicytowane w pierwszych trzech odzywkach jednej strony, odzywka w czwartym kolorze

jest sztuczna. Pyta otwierającego o podanie dalszego opisu ręki. Forsujący czwarty kolor wymaga przynajmniej 11 PC.

Forsujący trzeci kolor, forsujący 3-ci kolor:

Po powtórzeniu koloru otwarcia przez otwierającego kolejna odzywka wcześniej nie zgłoszonego koloru jest sztuczna. Pyta otwierającego o podanie dalszego opisu ręki. Forsujący trzeci kolor wymaga przynajmniej 10 PC.

Forta:

Karta zagrania naprzeciwko lewy przegrywającej.

Forta, Forty:

Karta, która daje ci pewną lewę. Jest to najstarsza z pozostałych kart w tym kolorze.

Gambling:

Zwany Gambling 3BA. Odzywka ta oznacza pełny 7-kartowy kolor młodszy bez bocznego Asa lub Króla.

Goły kolor, Goły:

Posiadanie tylko jednej karty (singla) w kolorze. Może też mieć znaczenie o kartach: "mieć gołego Króla" oznacza posiadanie tylko Króla w tym kolorze.

Góra niczego:

[Głównie we Francji] Odnosi się do wistru ze słabego koloru (bez honorów) gdy grany jest kontrakt bezatutowy. Z 2 lub 3 kartami wistujesz najwyższą. Z 4 lub większą ilością kart wistujesz drugą od góry.

Honor, Honory:

Jest 5 honorów w każdym kolorze: As, Król, Dama, Walet i 10.

Ilościowy, Ilościowa odzywka:

Odzywka zapraszająca partnera do zagrania szlemika jeśli ma rękę maksymalną.

Ilościówka:

Ilościówka w kolorze pokazuje czy ilość kart w kolorze jest parzysta czy nieparzysta.

Impas:

Technika składająca się z zagrania koloru mając nadzieję na konkretny rozkład kart u obrońców, pozwalająca na wzięcie jednej lub więcej lew. Ta technika jest nigdy pewna ale może umożliwić ci wzięcie lewy, której nigdy nie mógłbyś wziąć jeśli byś nie wypróbował jej.

Kibic:

Obserwator gry.

Kolor nielicytowany, Kolory nielicytowane:

Podczas licytacji, odnosi się do kolorów, które nie zostały jeszcze zalicytowane.

Kolor, Kolory:

Kolory w talii kart to Piki, Kiery, Kara i Trefle. W związku z tym jest 13 kart w kolorze w talii 52 kart.

Komunikacja, Komunikacje, Dojście, Dojścia:

Karty pozwalające ci przejścia z jednej ręki do drugiej (w ramach pary).

Kontra, Kontra wywoławcza, Kontry, Kontra karna, Karna:

Odzywka po odzywce przeciwnika która zwiększa punktowość kontraktu ugrany bądź przegrany. Ma znaczenie wywoławcze lub karne w zależności od sytuacji. Kontra wywoławcza pyta partnera o zalicytowanie jednego z pozostałych kolorów. Kontra karna albo propozycyjna prosi partnera o spasowanie bo uważasz że obłożysz kontrakt przeciwnika. Odzywka kontry jest symbolizowana jako biały krzyż na czerwonym tle.

Kontrakt:

Zobowiązanie rozgrywającego do wzięcia konkretnej liczby lew wskazanych przez ostateczną odzywkę na koniec licytacji. Ostateczny kontrakt dla danego rozdania jest ustalany po 3 pasach. Przykład: po 1BA-Pass-3BA-Pass-Pass-Pass, kontrakt to 3BA i otwierający 1BA staje się rozgrywającym.

Kontrola, Kontrole:

Trzymanie w kolorze poprzez honory (gdy posiadasz Asa lub Króla) lub poprzez krótkość (gdy posiadasz singla lub renons).

Konwencja, Konwencje:

Odzywka mająca konkretne znaczenie po ustaleniu z partnerem. Może także odnosić się do sposobu rozegrania kart w obronie kiedy ma to znaczenie po ustaleniu z partnerem.

Końcówka, Końcówki:

Aby wygrać końcówkę w brydżu musisz wziąć konkretną liczbę lew w zależności od koloru w którym kontrakt jest grany.

W bez atu: od poziomu 3 (np. przynajmniej 9 lew).

W kolor starszy: od poziomu 4 (np. przynajmniej 10 lew).

W kolor młodszy: od poziomu 5 (np. przynajmniej 11 lew).

Kłaść na:

Zagranie wyższego honoru niż ten zagrany przez przeciwnika, w większości wypadków w celu wyrobienia własnego honoru lub domniemanego honoru partnera.

Lepszy młodszy:

Odzywka zaliczowana w następujących warunkach:

- 1sza odzywka zaliczowana przy stole.

- W kolor młodszy, czyli Kara lub Trefle.

- W najdłuższy kolor (w którym masz największą liczbę kart) spośród dwóch kolorów młodszych.

Jeżeli kolory młodsze są równej długości to licytujesz 1 Trefl z 3 kartami w Treflach i 3 kartami w Karach. W przeciwnym razie licytujesz 1 Karo.

Lewa kładąca, Lewy kładące:

Każda lewa która uniemożliwia już rozgrywającemu wygranie kontraktu.

Lewa, Lewy:

Lewa składa się z 4 zagranych kart, jedna przez każdego gracza przy stole. Lewy zdobyte przez parę umożliwiają determinację wyniku kontraktu po zakończeniu rozdania.

Magister pojedynczy i podwójny:

Konwencja używana przez odpowiadającego gdy licytuje swoją drugą odzywkę po 1BA otwierającego aby opisać swoją rękę.

Mecz teamów:

Rodzaj turnieju, w którym 2 drużyny z czterech graczy każda gra przeciwko sobie. Para NS ze stolika A jest w drużynie z parą EW ze stolika B, podczas gdy rozdania są identyczne na obu stołach. Sposób liczenia zapisu jest różny od turnieju parowego.

Mini-maxi:

Odzywka mini-maxi jest odzywką forsującą, wskazującą albo silną albo słabą rękę.

Minimalna siła:

Minimalna siła posiadana przez obu graczy tej samej pary. Jest liczona poprzez dodanie swoich punktów i minimalną liczbę punktów jakie partner mógłby w teorii posiadać.

Minimalne powtórzenie koloru:

Powtórzenie koloru na szczelbu minimalnym oznacza zaliczowanie tego samego koloru dwukrotnie na najniższych możliwych szczelblach.

Misfit, Mieć misfit:

Posiadać mniej niż 8 kart w tym samym kolorze pomiędzy 2 rękoma w parze. O tych dwóch graczach mówi się, że mają misfit.

Młodszy kolor:

Odnosi się do Trefli i Kar.

Nadróbka, Nadróbki:

Każda lewa zdobyta nadwyżkowo do kontraktu przez stronę rozgrywającą.

Namyats, Transfer południowoafrykański:

Konwencja składająca się ze zmiany znaczenia otwarć na wysokości 4. 4C wskazuje otwarcie 4H z maksymalnie jedną przegrywającą w atutach. 4D oznacza ładne otwarcie 4S. 4H i 4S wskazują otwarcia na niezbyt dobrym kolorze.

Naturalna:

Odzywka naturalna oznacza odzywkę, w której kolorze zaliczowanym masz przynajmniej 4 karty.

Naturalne ilościówki, Nieparzyste-parzyste:

System sygnałów, składający się ze wskazywania parzystej liczby kart poprzez najpierw zagranie wyższej karty od następnej (6 potem 2 z 6 i 2 albo z Waletem, 7, 6 i 2) albo wskazanie nieparzystej liczby kart poprzez najpierw zagranie najniższej karty (2, potem 6 z 8, 6 i 2 albo z Waletem, 8, 7, 6 i 2). Te sygnały mają zastosowanie tylko w przypadkach, gdy nie masz zainteresowania zagranie wysokiej karty do zagrywanej lewy.

Nie mieć do koloru:

Nie posiadać więcej kart w danym kolorze.

Nieforsująca:

Oznacza odzywkę, po której partner ma prawo spasować.

Nieźrównoważone, Nieźrównoważona ręka, Nieźrównoważone ręce:

Ręka jest nieźrównoważona gdy posiada jednego singla, jeden renons lub co najmniej dwa duple.

Obora:

Wypadek pomiędzy dwoma graczami tej samej pary prowadząca do złego kontraktu lub zagrania karty.

Obrona:

Obrona to para graczy grająca na obronie.

Odblokowanie:

Technika polegająca na pozbywaniu się kart, które utrudniają komunikację.

Odpowiadający:

Podczas licytacji odnosi się do partnera otwierającego.

Odzywka:

Termin Anglosaski.

Odzywka fitująca:

Odzywka w kolorze domyślnie potwierdzająca fit w jednym z kolorów partnera.

Odzywka na wznawiającej:

Odzywka zaliczowana po dwóch pasach.

Odzywka wyboru koloru:

Odzywka oznaczająca twój wybór koloru spośród dwóch opisanych kolorów partnera (dwukolorówki) podczas licytacji. Nie oznacza to, że macie fit.

Odzywka zachęcająca, Próba szlemikowa:

Odzywka mówiąca partnerowi, że szlem jest możliwy.

Odzywka, Odzywki, Sekwencja licytacyjna, Licytacja:

Proces, którego celem jest ustalenie ostatecznego kontraktu używając odzywek. Razem odzywki w danym rozdaniu są nazywane sekwencją licytacyjną lub licytacją.

Otwarcie:

Pierwsza odzywka poza pasem.

Otwierający:

Gracz, który pierwszy zaliczytuje (da odzywkę inną niż pass).

Partner:

Gracz z którym grasz przeciwko dwóm pozostałym graczom.

Pasywna:

Odnosi się do obrony uznanej za nieryzykownej.

Pierwszy wist, Pierwsze wisty:

Pierwsza karta zagrana do pierwszej lewy, tuż po zakończeniu licytacji.

Poprawienie (na):

Zaliczowanie koloru obiecanego przez partnera. Poprawienie nie zawsze jest obowiązkowe.

Powtórzenie koloru ze skokiem:

Powtórzenie koloru ze skokiem oznacza zaliczowanie koloru, który mogłeś zaliczować szczebel niżej.

Premia, Punkty premiowe:

Gdy wygrasz kontrakt, poza punktami zdobytymi za wzięcie lew, możesz również uzyskać ponadto punkty premiowe. 50 punktów jest przyznawanych za częściówkę, 300 albo 500 punktów za końcówkę, 800 lub 1250 punktów za szlemika, 1300 lub 2000 punktów za szlema.

Przebitka, Przebite, Nadbitka, Nadbite:

Składa się z zagrania atuta gdy już nie masz więcej kart w kolorze zagrany. Pozwala ci to wzięcie lewy, chyba że zostanie nadbita, np. gdy inny gracz zagra atuta wyższego od twojego.

Przeciwnik:

Gracz na przeciwnej linii; Gracz z pary przeciwko której grasz.

Przejęcie:

Zagranie wyższej karty niż partner (zazwyczaj honoru) aby nie utrzymał się na wiście.

Przepuszczenie:

Technika składająca się z przetrzymania kontroli w celu zerwania komunikacji pomiędzy dwoma graczami z przeciwnej pary.

Punkty honorowe:

Ta metoda oceny ręki jest datowana na okres przedwojenny i została stworzona przez Anglika, Miliona Work'a. Umożliwia ona graczowi ustalenie konkretnej wartości punktowej swojej ręki. 4 punkty za Asa, 3 punkty za Króla, 2 punkty za Damę i 1 punkt za Waleta. Jest 10 punktów honorowych w każdym kolorze i w związku z tym 40 punktów w talii.

Punkty układowe:

Są to punkty dodawane do punktów honorowych gdy fit poza bez atu istnieje pomiędzy dwoma graczami tej samej pary. Uznaje się wtedy, że renons jest wart 3 punkty, singiel 2 punkty, dubel 1 punkt, dziewiąty atut 2 punkty a każdy następny 1 punkt. Oczywiście, jeżeli masz fit z partnerem, ale masz na przykład tylko 1 atuta, to będzie ciężko tobie przebijać i, w związku z tym, liczenie sobie punktów układowych za kolory krótkie nie jest odpowiednie.

Punkty za długość:

Są to punkty dodawane do punktów honorowych do oceny plastyczności ręki w kontraktach bezatutowych. Jest 1 dodatkowy punkt za dobry 5-kartowy kolor i 2 za dobry 6-kartowy kolor.

Punkty za lewy:

Każde punkty liczone przez stronę rozgrywającego do wygrania kontraktu. Zależą od koloru atutowego kontraktu. Trefle lub Kara: 20 punktów za lewą wziętą powyżej sześciu. Kiery lub Piki: 30 punktów za lewą wziętą powyżej sześciu. Bez atu: 40 punktów za pierwszą lewą, 30 punktów za każdą kolejną. Do tych punktów muszą być dodane punkty premiowe.

Rekontra:

Deklaracja po kontrze przeciwnika, zwiększająca wartość punktową przy wygraniu bądź przegraniu. Odzywka rekontry jest symbolizowana przez dwa białe krzyże na niebieskim tle.

Renons:

Posiadać renons oznacza nie posiadać kart w danym kolorze.

Rozdający, Dealer:

Gracz rozdający karty.

Rozdanie:

Dystrybucja 52 kart z talii do utworzenia czterech rąk graczy. Rozdanie także odnosi się do utworzonego układu, licytacji i rozgrywki jako całości.

Rozgrywający:

Gracz, który jako pierwszy zaliczył kolor lub bez atu ostatecznego kontraktu grany przez jego parę. Dlatego też dysponuje kartami własnymi jak i tymi z dziadka, które siedzą naprzeciwko niego.

Rozkład:

Dystrybucja 52 kart z talii do utworzenia 4 rąk graczy.

Ręka jednokolorowa:

Ręka z kolorem przynajmniej 6-kartowym i bez żadnego innego 4-kartowego koloru (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

Ręka, Ręce:

13 kart rozdanych graczowi.

SEF:

Akronim dla "Système d'enseignement français", dosłownie oznaczający francuski system nauczania.

Sekwens, Górna z sekwensu:

Sekwens oznacza serię kart w tym samym kolorze. Zmienia znaczenie w zależności od tego czy to kontrakt

bezatutowy czy kolorowy.

- Przy kontrakcie kolorowym sekwens składa się z dwóch kolejnych honorów (10 i 9 również są liczone jako sekwens).

- Przy kontrakcie bezatutowym potrzebujesz 3 kolejnych honorów dla wistu górną kartą z sekwensu, ale fałszywe sekwensy są również akceptowalne. Sekwens 4-kartowy, w którym brakuje jednej karty jest nazywany niepełnym sekwensem.

Singleton, Singiel:

"Posiadanie singla" oznacza posiadanie tylko jednej karty w danym kolorze.

Skok:

Odzywka zaliczowana na wyższym szczeblu niż ten konieczny.

Spasować, Pass, Bez odzywki:

Oznacza nie licytowanie, kontrowanie lub rekontrowanie gdy jest twoja kolej podczas licytacji, wobec czego "pasowanie" odzywką "Pass".

Splinter:

Odzywka ze skokiem wskazująca krótkość w kolorze skoku i fit w ostatnim wskazanym kolorze partnera.

Normalnie nie licytuje się splintera w kolorze, w którym posiadasz gołego Asa lub Króla.

Starszy kolor:

Odnosi się do Kierów i Pików.

Stayman:

Konwencja używana po otwarciu 1BA w celu zapytania otwierającego czy ma jakąś starszą czwórkę.

Strona:

2 graczy tworzy parę przeciwko dwóm innym graczom. Często nazywane strona EW i strona NS.

Sygnal preferencji koloru:

Karta wskazująca partnerowi, w który kolor ma odwrócić. Jest głównie używana gdy dajesz partnerowi przebitkę lub gdy w dziadku jest singiel.

Szczebel, Szczeble:

Ilość lew powyżej 6 do wzięcia do wygrania kontraktu. Kontrakt na szczeblu 1 będzie wygrany jeśli para grająca weźmie co najmniej 7 lew.

Szlemik, Szlemiki, Szlem, Szlemy:

Szlemik: kontrakt na poziomie 6, np. 12 lew.

Szlem: kontrakt na poziomie 7, np. 13 lew.

Transfery:

Konwencja używana po otwarciu 1BA lub 2BA. Ta konwencja składa się z licytowania 2 Karo lub 2 Kier (3 Karo lub 3 Kier po 2BA) aby wskazać 5 kart w Kierach lub Pikach. W teorii, otwierający przyjmuje transfer. Ta konwencja umożliwia odpowiadającemu opisanie rąk słabych, średnich i silnych.

Trójka:

"Posiadać trójkę" oznacza posiadanie trzech kart w danym kolorze.

Trójkolorówka:

Ręka, która ma przynajmniej 3 4-kartowe kolory (4441 lub 5440).

Turniej parowy:

To jest rodzaj turnieju, w którym zapisy par są porównywane z wszystkimi zapisami par grających na tej samej

linii (NS lub EW) przy stole. MP (Maksy) są używane do punktowania takich turniejów.

Wejście, Wszedł:

Odzywka zalicytowana gdy strona przeciwna otworzyła licytację.

Widły:

Posiadanie dwie z trzech kolejnych kart w kolorze, gdy brakująca jest środkowa. Przykład: posiadanie Asa i Damy bez Króla albo Króla i Waleta bez Damy.

Wist:

Pierwsza karta zagrana do lewy.

Wistujący, Wistowanie:

Gdy kontrakt został wybrany, jest to pierwsza osoba która zagra kartę (zawsze siedząca po lewej stronie rozgrywającego).

Wyrobienie:

Akcja kontynuowanego zagrywania koloru aby przeciwnik zagrał honor, co umożliwia wyrobienie twojego.

Wyrobić, Wyrobienie:

Rozegranie wielu rund koloru aby ściągnąć przeciwnikom karty w tym kolorze żeby móc wziąć lewy z longera lub zagranie honoru aby wybić wyższy honor przed wzięciem jednej lub wielu lew w tym kolorze.

XYZ:

Konwencja używana przez odpowiadającego do opisanie ręki gdy licytuje swoją drugą odzywkę, gdy licytacja jest jeszcze na poziomie 1.

Zablokowanie:

Kiedy kolor nie może być w pełni rozegrane między rozgrywającym a dziadkiem ze względu na rangę kart. Przykład: dziadek posiada Asa i Damę. Rozgrywający posiada Króla, 3 i 2. Nie możesz wziąć 3 lew w tym kolorze. Kolor jest określony jako zablokowany.

Zagranie karty:

Odnosi się do części gry po licytacji, gdy gracze grają swoje 13 kart.

Zalicytowanie kontroli, Kontrola:

Odzywka w kolorze mówiąca partnerowi że nie utracimy dwóch natychmiastowych lew w tym kolorze.

Zatrzymanie, Stop, Kontrola:

Także "kontrola". Termin używany głównie przy kontraktach bezatutowych. Karta lub kombinacja kart, które uniemożliwiają przeciwnikowi wzięcie wszystkich lew w tym kolorze na pierwszym wiście.

Założenia:

Sposób, według którego punkty premiowe lub punkty karne za lewy kładące są przyznawane. Gdy jesteś po partii, kary za lewy kładące są większe, ale premie za końcówki i szlemiki są również większe. Historycznie, w brydżu robrowym, rober był robiony po wygraniu dwóch końcówek. Następnie się mówiło, że strona, która zrobiła robra jest po partii, a strona która nie zrobiła robra jest przed partia. Założenia mają wpływ na premie za końcówki i szlemiki, jak również wartość lew kładących, czy nieskontrowanych, skontrowanych czy zrekontrowanych. W turniejach każde rozdanie jest niezależne. Aby odtworzyć warunki robrowe, obu stronom nadaje się zmienne założenia w każdym rozdaniu.

Zgranie:

Zagranie swoich fort.

Zmiana (na):

Gdy grasz w obronie i zyskujesz prawo wistru, składa się z nie zagrania w kolor zawistowany przez partnera.

Zrzucanie, Zrzutka, Zrzutki:

Akcja dokładania karty z innego koloru niż ten pierwotnie zagrany gdy nie masz już kart w tym kolorze.

Zrzutka, Zrzutki, Zrzuć na:

W niektórych sytuacjach, dołożenie karty, która konwencyjnie zachęca partnera do zagrania w konkretny kolor, zasadniczo grając wysoką kartę w tamtym kolorze.

Zrównoważone, Zrównoważona ręka, Zrównoważone ręce:

Ręka jest zrównoważona gdy posiada co najwyżej jednego dubla i brak singla lub renonsu.

Łapanie (kogoś):

Akcja spasowania po kontrze wywoławczej w celu wzięcia zapisu karnego gdy masz silną opozycję w kolorze atutowym.

Graj rozdania treningowe w swoim tempie.

Funbridge jest aplikacją dostępną na smartfonach, tabletach i komputerach umożliwiającą grę meczową w brydża, 24 godz. na dobę, 7dni w tygodniu.

Porównuj się z tysiącami innych graczy, zostań sklasyfikowany i czyń szybkie postępy.

[Graj w brydża online na Funbridge](#)