

Asociación Española de Bridge



Reglas básicas del bridge

Introducción

Historia

El bridge es el hobby de decenas de millones de personas en todo el mundo, más que ningún otro juego de cartas. Es, sin duda alguna, el juego de cartas por antonomasia, el mejor de los que el hombre ha inventado.

El bridge proviene originalmente de un juego llamado **Whist**, inventado en Inglaterra hace más de 400 años. Después evolucionó al llamado **Bridge Whist** (1896), al bridge subastado (1904) y, finalmente, a la versión moderna del bridge en 1925.

Aunque hoy en día tiene que competir con otras muchas formas de entretenimiento que antes no existían, su popularidad es aún muy grande en muchos países (especialmente Francia, EE.UU., Italia o Polonia), por los siguientes factores:

- Juego ideal para jugar con invitados en casa, pero también para jugar en Internet, en clubes o en torneos (locales, nacionales e internacionales).
- El juego en sí mismo: apasionante, complejo y, en cierto modo, adictivo. Su mejor comparación es con el ajedrez. Preliminares

Jugadores

- En una mesa de bridge siempre juegan 4 jugadores, divididos en 2 bandos. Normalmente se suele asociar a cada jugador un punto cardinal, por lo que un bando es el formado por los jugadores que están en Norte y en Sur (bando Norte-Sur o N-S) y el otro es el formado por los jugadores que están en Este y Oeste (bando Este-Oeste o E-O).



En un torneo, el estuche en medio de la mesa señala la posición de cada jugador

En este documento vamos a considerar que Usted siempre ocupará la posición de Sur (S), su compañero ocupará por tanto la posición de Norte (N), mientras que los rivales estarán en Este (E) y Oeste (O).

- En la mayoría de torneos de bridge (tanto en Internet como en clubes o torneos organizados a nivel nacional o internacional) se juega en muchas mesas simultáneamente, de manera que todos los jugadores en Sur (respectivamente, Norte/Este/Oeste) jugarán, en algún momento, las mismas cartas que el resto de jugadores en Sur (respectivamente, Norte/Este/Oeste).

Es lo que llama bridge **duplicado**, ya que previamente el árbitro ha duplicado las cartas (mediante una máquina que lee el código de barras de las cartas y las ordena y coloca en estuches numerados y con las posiciones marcadas).



Máquina para duplicar manos de bridge.
Las guarda directamente en los estuches

Baraja

- Cada mano de bridge se juega con una baraja francesa completa de 52 cartas que tiene 4 palos (picas, corazones, diamantes y tréboles). Cada jugador empieza cada juego con 13 cartas, que o bien se le entregan en un estuche o bien se han repartido al azar.



Baraja para el juego del bridge

- Para una parte del juego (la **subasta**, de la que pronto hablaremos), los palos están ordenados por importancia: picas (el más importante), corazones, diamantes y tréboles (el menos importante). Además, a los 2 palos más importantes (picas y corazones) se les suele llamar palos **ricos** o **mayores**, mientras que a los otros dos (diamantes y tréboles) se les suele llamar **pobres** o **menores**.

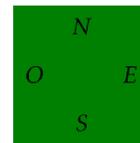
Este orden no importa para ningún aspecto de la otra parte del juego (el **carteo**, de quien hablaremos también después).

- Para el carteo y para determinar quién gana una baza, cada palo se ordena de mayor a menor de la siguiente manera: As (el más alto)(A), Rey (K), Dama (Q), Jota (también llamado "Valet")(J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

Mano

A las 13 cartas recibidas por un jugador se le llama una **mano** y se le suele asociar una serie de propiedades para valorar su potencial de juego:

- Puntos de honores (PH). La mayoría de jugadores hacen una evaluación de los honores que tiene su mano de la siguiente manera: cada As son 4 puntos, cada Rey son 3 puntos, cada Dama son 2 puntos y cada Valet es 1 punto.



- ♠ 10652
- ♥ J4
- ♦ QJ52
- ♣ A54

Mano con 8 PH (foto) y su equivalente en un diagrama

Una mano puede contener un mínimo de 0 puntos y un máximo de 37 puntos (4 Ases, 4 Reyes, 4 Damas y 1 Valet, para un total de 13 cartas), pero la media es tener 10 puntos (la cuarta parte del total de 40 puntos de la baraja, 10 en cada palo).

Para la subasta, a partir de los 13 puntos se suele considerar que una mano tiene la fuerza de honores suficiente para ser considerada una mano de **apertura** (ya explicaremos más adelante las consecuencias de ello).

- Distribución. La mano de un jugador, en función de cuántas cartas tiene de cada palo, se suele definir de la siguiente manera:
 1. Mano **equilibrada**: cuando tiene al menos 2 cartas de cada palo, pero en ninguno de ellos tiene 6 o más, ni tampoco 9 cartas entre dos palos. Las posibilidades de tener 13 cartas divididas en 4 palos y que cumplan estas condiciones son las distribuciones

♠ 104
♥ KJ92
♦ Q82
♣ A653

Ejemplo de mano equilibrada
(distribución 4-4-3-2)

4-3-3-3 (4 cartas en un palo – el que sea, no importa –, 3 en otro, 3 en otro y 3 en el último), 4-4-3-2 y 5-3-3-2.

El nombre de equilibrada seguramente proviene del hecho que alguien consideró que hay un equilibrio entre todos los palos (no hay un palo en el que el jugador tenga muchas cartas más o muchas cartas menos que en el resto de palos).

Si las cartas se reparten al azar, lo más probable es que recibamos una mano equilibrada, ya que eso ocurre un 47.61 % de las veces.

2. Mano **monocolor**: cuando tiene un palo dominante, en el sentido que en ese palo tiene al menos 6 cartas y en el resto de los palos tenemos, como mucho, 2 cartas menos. Las posibilidades son muchas: 6-3-2-2, 6-3-3-1, 6-4-2-1, 6-4-3-0, 7-2-2-2, 7-3-2-1, 7-3-3-0, 7-4-1-1, 7-4-2-0, 7-5-1-0 y cualquier mano con un palo de 8 o más cartas.

♠ 10
♥ KJ2
♦ Q82
♣ AJ10653

Ejemplo de mano monocolor
(distribución 6-3-3-1)

El nombre de monocolor proviene del hecho que solo hay un (**mono**) color (sinónimo de palo) dominante. En las manos equilibradas no hay palo dominante.

A pesar de que hay muchas distribuciones en esta categoría, muchas de ellas son de muy poca frecuencia de aparición. En total, si las cartas se reparten al azar, recibiremos una mano monocolor el 19.15 % de las veces (y de ellas la gran mayoría son las que tenemos un palo de exactamente 6 cartas).

3. Mano **bicolor**: cuando hay 2 palos dominantes, en el sentido que entre los dos tiene al menos 9 cartas, son de igual longitud o, a lo sumo, uno de ellos tiene una carta más que el otro, y ninguno de los otros dos palos es de 4 cartas. Las posibilidades son: 5-4-2-2, 5-4-3-1, 5-5-2-1, 5-5-3-0, 6-5-1-1, 6-5-2-0, 6-6-1-0 y 7-6-0-0.

♠ A10973
♥ KQJ92
♦ —
♣ 865

Ejemplo de mano bicolor
(distribución 5-5-3-0)

El nombre de bicolor proviene del hecho que hay dos (**bi**) colores (sinónimo de palos) dominantes.

Si las cartas se reparten al azar, recibiremos una mano bicolor el 29.02% de las veces (y de ellas la gran mayoría son las que tenemos un palo de exactamente 5 cartas).

4. Mano **tricolor**: cuando hay 3 palos dominantes, en el sentido que cada uno de ellos es de al menos 4 cartas. Sólo hay dos posibilidades: 4-4-4-1 y 5-4-4-0.

♠ J763
♥ K
♦ 10874
♣ Q964

Ejemplo de mano tricolor
(distribución 4-4-4-1)

El nombre de tricolor proviene del hecho que hay tres (**tri**) colores (sinónimo de palos) dominantes.

Si las cartas se reparten al azar, sólo recibiremos una mano tricolor el 4.23% de las veces.

Con estas distribuciones completamos todas las posibles que pueden repartirse en una mano de bridge.

- **Puntos de distribución (PD)**. Durante la subasta se decide cuál es el triunfo (también cabe la posibilidad de que los jugadores decidan jugar sin triunfo) y los jugadores normalmente añaden a sus Puntos de Honor (PH) otros puntos basados en su distribución, pero siempre que crean que la subasta acabará con un triunfo que les conviene (normalmente, en sus palos más largos, es decir, en donde tiene más cartas).

En ese caso:

1. Se añaden 3 puntos cuando se tiene lo que se llama un **fallo** en un palo (no tenemos ninguna carta en ese palo), siempre que ese palo no sea el de triunfo y que NO se juegue sin triunfo. La razón es simple: nuestra mano mejora porque, sin importar la fuerza que los contrarios tengan en ese palo, nosotros impedimos que hagan bazas en ese palo con facilidad.
2. Se añaden 2 puntos cuando se tiene lo que se llama un **semifallo** en un palo (sólo tenemos ninguna carta en ese palo), siempre que ese palo no sea el de triunfo y que NO se juegue sin triunfo. En este caso, sólo permitimos que los contrarios hagan una baza en ese palo, impidiendo con triunfos que hagan más.
3. Se añaden 1 punto cuando se tiene lo que se llama un **doubletón** en un palo (sólo tenemos 2 cartas en ese palo), siempre que ese palo no sea el de triunfo y que NO se juegue sin triunfo. En este caso, sólo permitimos que los contrarios hagan dos bazas en ese palo, impidiendo con triunfos que hagan más.

A la suma de los PH y los PD los llamaremos “puntos de honor-distribución” (PHD).

♠ A10973

♥ KQJ92

♦ —

♣ 865

Mano de 10 PH, a los que hay que añadir 3 PD
si creemos que el triunfo será ♠, ♥ o ♣

Subasta

Objetivo

El objetivo de la subasta es que los 4 jugadores decidan lo que se llama el **contrato** de la mano.

El contrato obliga a que un bando haga un número determinado de bazas (entre 7 bazas – la mitad más una de las posibles – y 13 bazas – todas las posibles –) después de que haya escogido si jugar con triunfo un palo determinado o jugar sin triunfo; a ese bando se le llamará **bando declarante**. El otro bando intentará, por su parte, que NO se cumpla el contrato; ese es el **bando defensor**. Cada baza se cuenta por bando, sin importar qué jugador del bando la ha ganado.

Los jugadores pueden ponerse de acuerdo en que el contrato sea “ganar 8 bazas con triunfo picas” o “ganar 10 bazas sin palo de triunfo” o “ganar 12 bazas con triunfo trébol”, por ejemplo; el bando declarante intentará conseguir esas bazas o más (cuantas más bazas, más puntos tendrá). Si lo consigue, se suele decir que “ha cumplido el contrato” y si lo hace con más bazas de las que decía el contrato se dice que “ha cumplido el contrato con baza(s) extra(s)”.

Por su parte, el bando defensor intentará conseguir que NO se cumpla el contrato; es decir, en el primer ejemplo intentará hacer 6 bazas como mínimo (como hay 13 en total, si consigue 6 bazas significa que el bando declarante no conseguirá las 8 bazas prometidas), en el segundo ejemplo 4 bazas como mínimo y en el tercer ejemplo 2 bazas como mínimo. A cada baza de menos que consiga el bando declarante respecto a lo prometido en el contrato se le llama una **multa**; por cada multa de más el bando defensor consigue más puntos.

El nombre del contrato se suele abreviar de la siguiente manera:

- En primer lugar, todos los contratos obligan al bando declarante a hacer más bazas que sus contrarios, es decir, el mínimo es 7; por ese motivo se considera el “nivel 1” de bazas aceptado. Los contratos que obligan a 8 bazas son el “nivel 2”, los de 9 bazas son el “nivel 3” y así sucesivamente hasta los de 13 bazas que son el “nivel 7”.

En bridge se suele nombrar el contrato por esos niveles y no por el número de bazas, por lo que decimos, por ejemplo, que los contratos son “1 con triunfo a Picas” (7 bazas como mínimo con triunfo picas) o “3 sin triunfo” (9 bazas como mínimo sin palo de triunfo) o “6 con triunfo a Trébol” (12 bazas como mínimo con triunfo a trébol).

Para recordar, hay que fijarse que el nivel es siempre el número de restar 6 a las bazas prometidas.

- También se suele abreviar el triunfo, de modo que en vez de “con triunfo Picas” escribimos “Picas”, “P” o “♠” (el símbolo de las Picas). Por tanto, escribimos sencillamente “3P” o “3♠”

para abreviar el contrato “9 bazas como mínimo con triunfo Picas”.

Lo mismo sirve para el resto de palos; en el caso que los jugadores jueguen sin un palo que sea triunfo, se abrevia escribiendo “Sin Triunfo” o “ST”. Por tanto, “5ST” es la abreviatura del contrato “11 bazas como mínimo sin palo de triunfo”.

Normas

- La subasta empieza con el turno del jugador que en esa mano es el llamado “Dador” y que viene determinado por el número de la mano. Después que utilice su turno (ya veremos enseguida cómo), el turno siguiente es para el jugador que le sigue en el sentido de las agujas del reloj. Así, el turno sigue en el sentido de las agujas del reloj, tantas veces por jugador como haga falta, hasta que queda establecido el contrato.

En cada turno un jugador puede proponer un contrato, que es provisional hasta que el resto de jugadores lo acepta y se convierte en el contrato final.



En un torneo, la subasta se realiza con cartones diseñados para ello

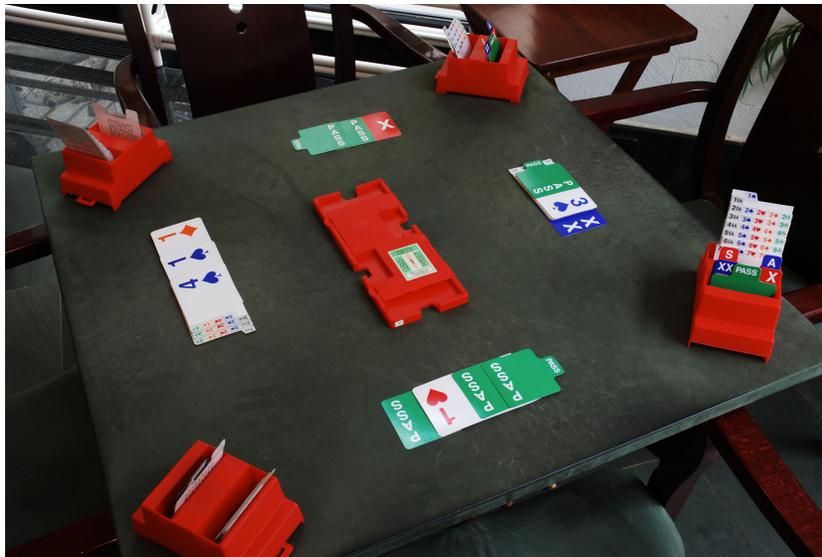
- En su turno, cada jugador tiene estas opciones:
 - Pasar, lo que significa que no propone cambiar el contrato provisional.
 - Proponer un nuevo contrato (lo que se suele decir “subastar”), que necesariamente debe ser superior que el contrato provisional que se ha propuesto hasta ahora. Por el hecho que cada contrato debe ser superior al anterior llamamos a esta parte “subasta”, ya que recuerda a las subastas donde cada participante puja por una cantidad superior a la última.
Un contrato es superior a otro si o bien propone un nivel superior (es decir, un número mayor de bazas) o bien propone el mismo nivel pero en un palo de rango superior (el orden, de mayor a menor, es: ST, ♠, ♥, ♦ y ♣). Por ejemplo, podemos proponer como contrato 3♦ si el actual es 2♠ (mayor número de bazas), o proponer 4ST si el actual es 4♥ (igual número de bazas, pero en un palo – ST – de mayor rango que el actual – ♥ –).
 - Doblar, sólo en el caso que el último contrato ha sido propuesto por un jugador del otro bando.

Si el resto de los jugadores están de acuerdo, eso significa que el contrato se juega doblado (se escribe, por ejemplo “4♥x”) lo que lleva a más puntos de los normales para el bando que resulte vencedor (más puntos para el bando declarante si cumple el contrato o más puntos para el bando defensor, el que ha doblado, si no se cumple el contrato).

- Redoblar, sólo en el caso que el último contrato ha sido propuesto por el compañero y uno de los contrarios ha doblado, sin que nadie más haya propuesto otro contrato.

Si el resto de los jugadores están de acuerdo, eso significa que el contrato se juega redoblado (se escribe, por ejemplo “3STxx”) lo que lleva aún a más puntos de los normales para el bando que resulte vencedor (más que si estuviera doblado).

- La subasta sigue avanzando hasta que 3 jugadores pasan consecutivamente (o los 4 jugadores en el caso de que sea el primer turno para cada uno de ellos) y el contrato final es el que era provisional antes de que sucedieran los 3 pasos. A partir de allí, empieza el carteo donde, recordemos, el bando declarante intentará cumplir el contrato y el bando defensor intentará impedirlo.



Sur	Oeste	Norte	Este
-	-	Paso	1♦
Doblo	Redoblo	1♥	1♠
Paso	3♠	Paso	4♠
Paso	Paso	Paso	

En la tabla anterior puede verse la subasta que corresponde a la figura. El estuche nos indica que el dador en esta mano es Norte (se distingue un recuadro blanco en Norte, mientras que el resto de los jugadores tienen un recuadro verde), quien pasó en su primer turno (de los 4 cartones en primer plano, el cartón verde a la izquierda); luego Este abrió la subasta de 1♦, Sur dobló (cartón rojo con una X en blanco), Oeste redobló (cartón azul con doble X en blanco), Norte subastó 1♥, Este subió a 1♠, Sur pasó, Oeste subastó 3♠, Norte pasó, Este propuso 4♠ y la subasta finalizó con los 3 pasos de Sur, Oeste y Norte.

Fíjese que los primeros cartones de subasta de un jugador quedan parcialmente tapados por los cartones siguientes, aunque de todos modos se distingue bien lo que indica cada cartón.

Por tanto, el contrato es 4♠ y el bando declarante es E-O, lo que significa que tienen que hacer al menos 10 bazas para cumplirlo, mientras que N-S deben intentar hacer al menos 4 bazas para derrotarlo.

Observaciones

- Existe la posibilidad de que en su primer turno de subasta cada jugador decida pasar. En ese caso no hay carteo y la puntuación es de 0 puntos para cada bando. A esta situación se le suele llamar “Mano pasada”.
- La puntuación en el bridge premia al que arriesga. Es decir, si un bando tiene juego suficiente para conseguir hacer, por ejemplo, 10 bazas con triunfo ♠ pero en la subasta se contenta con prometer 8 bazas con triunfo ♠, su puntuación será inferior (aunque haga igualmente 10 bazas durante el carteo) a que si en la subasta se hubiera arriesgado a prometerlo. En notación de bridge “2♠ +2” (prometer 8 bazas a ♠ y hacer luego 2 más, es decir 10) vale menos puntos que “4♠ =” (prometer 10 bazas a ♠ y hacer luego exactamente esas bazas).

De hecho, el premio por arriesgarse es superior al valor de las bazas extras. Por ejemplo, son más puntos prometer en subasta hacer 10 bazas a ♠ y hacer sólo 10 que prometer en subasta hacer 9 bazas y luego ¡hacer las 13 bazas! En notación de bridge “4♠ =” vale más puntos que “3♠ +4”.

Eso sí, una vez acabada la subasta, siempre es mejor hacer el máximo número de bazas posible, ya que cada baza adicional da más puntos. Es decir, no porque hayamos cometido el error de no prometer hacer 9 bazas a ST vamos ahora a jugar mal para, en el caso de poder hacer más bazas, contentarnos con solamente 9.

- El primer “bonus” por arriesgarse a subastar un contrato se consigue a distintos niveles. En el caso de jugar a ST se alcanza en las 9 bazas, en el caso de jugar a un palo mayor se alcanza en las 10 bazas y en el caso de jugar a un palo menor se alcanza en las 11 bazas. Es decir, siempre que podamos y tengamos juego para ello, debemos intentar subastar (y cumplir) los contratos de 3ST, 4♠, 4♥, 5♦ y 5♣.



Estuche donde se refleja la vulnerabilidad
N-S, en verde, significa que su bando no está vulnerable
E-O, en rojo, significa que su bando está vulnerable

A estos contratos se le llama “manga”; si los subastamos se dice que hemos subastado una manga y si los cumplimos se dice que hemos cumplido una manga. El “bonus” por cumplir manga es de 300 o 500 puntos, dependiendo si nuestro bando está “no vulnerable” o “vulnerable”, respectivamente. La vulnerabilidad es conocida por todos los jugadores en cuanto se reparte la mano (normalmente se ve en el estuche donde están guardadas las cartas).

- El segundo “bonus” se consigue cuando subastamos (y cumplimos) un contrato de 12 bazas. Es decir, siempre que podamos y tengamos juego para ello, debemos intentar subastar (y cumplir) los contratos de 6ST, 6♠, 6♥, 6♦ y 6♣.

A estos contratos se le llama “slam”; si los subastamos se dice que hemos subastado un slam y si los cumplimos se dice que hemos cumplido un slam. El “bonus” por cumplir slam es de 500 o 750 puntos (aparte de los ganados por cumplir manga), dependiendo si nuestro bando está “no vulnerable” o “vulnerable”, respectivamente.

- Finalmente, el tercer “bonus” se consigue cuando subastamos (y cumplimos) un contrato de 13 bazas. Es decir, siempre que podamos y tengamos juego para ello, debemos intentar subastar (y cumplir) los contratos de 7ST, 7♠, 7♥, 7♦ y 7♣.

A estos contratos se le llama “gran slam”; si los subastamos se dice que hemos subastado un gran slam y si los cumplimos se dice que hemos cumplido un gran slam. El “bonus” por cumplir slam es de 500 o 750 puntos (aparte de los ganados por cumplir manga y por cumplir slam), dependiendo si nuestro bando está “no vulnerable” o “vulnerable”, respectivamente.

CONTRATO	NO VULNERABLE			VULNERABLE		
	X	XX		X	XX	
1♣ / 1♦ =	70	140	230	70	140	230
+1	90	240	430	90	340	630
+2	110	340	630	110	540	1030
+3	130	440	830	130	740	1430
+4	150	540	1030	150	940	1830
+5	170	640	1230	170	1140	2230
+6	190	740	1430	190	1340	2630
2♣ / 2♦ =	90	180	560	90	180	760
+1	110	280	760	110	380	1160
+2	130	380	960	130	580	1560
+3	150	480	1160	150	780	1960
+4	170	580	1360	170	980	2360
+5	190	680	1560	190	1180	2760
3♣ / 3♦ =	110	470	640	110	670	840
+1	130	570	840	130	870	1240
+2	150	670	1040	150	1070	1640
+3	170	770	1240	170	1270	2040
+4	190	870	1440	190	1470	2440
4♣ / 4♦ =	130	510	720	130	710	920
+1	150	610	920	150	910	1320
+2	170	710	1120	170	1110	1720
+3	190	810	1320	190	1310	2120
5♣ / 5♦ =	400	550	800	600	750	1000
+1	420	650	1000	620	950	1400
+2	440	750	1200	640	1150	1800
6♣ / 6♦ =	920	1090	1380	1370	1540	1830
+1	940	1190	1580	1390	1740	2230
7♣ / 7♦ =	1440	1630	1960	2140	2330	2660

CONTRATO	NO VULNERABLE			VULNERABLE		
	X	XX		X	XX	
1♥ / 1♠ =	80	160	520	80	160	720
+1	110	260	720	110	360	1120
+2	140	360	920	140	560	1520
+3	170	460	1120	170	760	1920
+4	200	560	1320	200	960	2320
+5	230	660	1520	230	1160	2720
+6	260	760	1720	260	1360	3120
2♥ / 2♠ =	110	470	640	110	670	840
+1	140	570	840	140	870	1240
+2	170	670	1040	170	1070	1640
+3	200	770	1240	200	1270	2040
+4	230	870	1440	230	1470	2440
+5	260	970	1640	260	1670	2840
3♥ / 3♠ =	140	530	760	140	730	960
+1	170	630	960	170	930	1360
+2	200	730	1160	200	1130	1760
+3	230	830	1360	230	1330	2160
+4	260	930	1560	260	1530	2560
4♥ / 4♠ =	420	590	880	620	790	1080
+1	450	690	1080	650	990	1480
+2	480	790	1280	680	1190	1880
+3	510	890	1480	710	1390	2280
5♥ / 5♠ =	450	650	1000	650	850	1200
+1	480	750	1200	680	1050	1600
+2	510	850	1400	710	1250	2000
6♥ / 6♠ =	980	1210	1620	1430	1660	2070
+1	1010	1310	1820	1460	1860	2470
7♥ / 7♠ =	1510	1770	2240	2210	2470	2940

CONTRATO	NO VULNERABLE			VULNERABLE		
	X	XX		X	XX	
1 ST =	90	180	560	90	180	760
+1	120	280	760	120	380	1160
+2	150	380	960	150	580	1560
+3	180	480	1160	180	780	1960
+4	210	580	1360	210	980	2360
+5	240	680	1560	240	1180	2760
+6	270	780	1760	270	1380	3160
2 ST =	120	490	680	120	690	880
+1	150	590	880	150	890	1280
+2	180	690	1080	180	1090	1680
+3	210	790	1280	210	1290	2080
+4	240	890	1480	240	1490	2480
+5	270	990	1680	270	1690	2880
3 ST =	400	550	800	600	750	1000
+1	430	650	1000	630	950	1400
+2	460	750	1200	660	1150	1800
+3	490	850	1400	690	1350	2200
+4	520	950	1600	720	1550	2600
4 ST =	430	610	920	630	810	1120
+1	460	710	1120	660	1010	1520
+2	490	810	1320	690	1210	1920
+3	520	910	1520	720	1410	2320
5 ST =	460	670	1040	660	870	1240
+1	490	770	1240	690	1070	1640
+2	520	870	1440	720	1270	2040
6 ST =	990	1230	1660	1440	1680	2110
+1	1020	1330	1860	1470	1880	2510
7 ST =	1520	1790	2280	2220	2490	2980

Tabla de puntuación para contratos cumplidos

En la tabla anterior pueden verse todas las puntuaciones posibles de contratos cumplidos. Por ejemplo, tal y como hemos comentado, “4♣= (420 o 620)” es mejor que “3♣+4 (260)”, “3ST (400 o 600)” es mejor que “1ST+3 (180)”, “6♥= (980 o 1430)” es mejor que “4♥+3 (510 o 710)” y “7♣= (1440 o 2140)” es mejor que “6ST+1 (1020 o 1470)”

- Aparte de los bonus de manga, slam y gran slam, hay un pequeño premio por cada baza conseguida por el bando declarante en el caso de que se cumpla el contrato (empezando por la séptima, ya que todos los contratos empiezan en el nivel 1). En los contratos a palo

menor, cada baza se recompensa con 20 puntos; en los contratos a palo mayor, cada baza vale 30 puntos; y en los contratos a ST la primera bazas vale a 40 puntos y el resto vale 30 puntos.

- La única puntuación que consigue el bando defensor es cuando no permite que el bando declarante cumpla su contrato (se dice que el bando defensor “ha multado el contrato”). Por cada multa se consiguen 50 o 100 puntos, dependiendo de la vulnerabilidad del bando declarante.

MULTAS	NO VULNERABLE			VULNERABLE		
	SIN Doblar	Doblado	Redoblado	SIN Doblar	Doblado	Redoblado
1	50	100	200	100	200	400
2	100	300	600	200	500	1000
3	150	500	1000	300	800	1600
4	200	800	1600	400	1100	2200
5	250	1100	2200	500	1400	2800
6	300	1400	2800	600	1700	3400
7	350	1700	3400	700	2000	4000
8	400	2000	4000	800	2300	4600
9	450	2300	4600	900	2600	5200
10	500	2600	5200	1000	2900	5800
11	550	2900	5800	1100	3200	6400
12	600	3200	6400	1200	3500	7000
13	650	3500	7000	1300	3800	7600

Tabla de puntuación para contratos no cumplidos

En la tabla anterior pueden verse todas las puntuaciones posibles de contratos no cumplidos. Por ejemplo, “3♠-2” implica 100 o 200 puntos para los defensores (dependiendo de la vulnerabilidad. Fíjese lo rápido que sube la puntuación en el caso que el contrato fuera doblado (300 o 500) o redoblado (600 o 1000).

- Cuando se empieza a jugar al bridge no es necesario aprenderse todas las puntuaciones (hay máquinas en cada mesa o en los programas de Internet que las calculan), pero sí tener una idea de los bonus y de las puntuaciones de bazas por baza y bazas por multa.

Tampoco es necesario conocer las puntuaciones cuando el contrato está doblado o redoblado; sólo es necesario saber que las puntuaciones aumentan bastante (aunque no exactamente el doble como sugiere el nombre del “doblo”).

Sistemas de subasta

- Normalmente, cuando un jugador empieza a jugar al bridge, aprende lo que se conoce como “minibrige”, donde no se subasta sino que alguien decide (un profesor o un programa, en el caso de aplicación para móvil o ordenador) cuál es el contrato.

Sólo cuando el alumno empieza a entender el contrato correcto a la vista de su mano y la del compañero, puede intentar llegar a él mediante la subasta.

A título informativo (aunque en el bridge nada es fijo), las decisiones sobre qué contrato hay que jugar se pueden resumir en:

- Hay que intentar saber cuántas cartas de cada palo tiene en total una pareja. Se considera que se puede jugar cómodamente un contrato a triunfo cuando entre los dos jugadores se tienen 8 o más cartas (cuántas más mejor).

2. Hay que intentar saber cuántos puntos de honor-distribución (PHD) tiene en total una pareja. Se considera que para jugar manga en un palo mayor (los contratos de 4♠, 4♥) es necesario que entre los dos jugadores tengan un mínimo de 25 PHD, para manga a ST (el contrato de 3ST) 25 PH (al no haber triunfo no hay PD) y para manga a palo menor (los contratos de 5♦, 5♣), 27 PHD.
A los puntos de honor (PH) sólo les podemos sumar los puntos de distribución (PD) siempre que sepamos qué palo va a ser triunfo.
 3. En caso que no se tengan esos puntos, un bando puede intentar un contrato menor, llamado “parcial” si tiene al menos 20 PHD y 7 o más triunfos (en el caso de jugar con triunfo), aunque no siempre se consigue saber eso a priori.
 4. Para jugar slam en necesario tener un mínimo de 31 PHD (en contratos con triunfo) o 33 PH (en contratos a sin triunfo), comprobar que no hay un palo donde podemos perder dos bazas seguidas (es lo que decimos “controlar” todos los palos) y confirmar que se tiene al menos 3 de los 4 ases.
 5. Para jugar slam en necesario tener un mínimo de 34 PHD (en contratos con triunfo) o 37 PH (en contratos a sin triunfo) y confirmar que se tienen los 4 ases.
- Para que los jugadores de un bando puedan saber, durante la subasta, si se cumplen las condiciones para jugar un buen contrato, utilizan un sistema de subasta en el que previamente se han puesto de acuerdo.

Lo usual, cuando se empieza a jugar, es utilizar el sistema “natural”, llamado así porque los jugadores subastan los palos donde tienen más cartas y subastan a mayor nivel cuantos más puntos tienen. Es decir, es la primera manera que se nos ocurre, ya que es el modo natural de hacerlo.

Sin embargo, el estudio de sistemas de subasta ha evolucionado mucho (hay multitud de libros sólo dedicados a ello) y hay parejas que juegan otros sistemas donde, por ejemplo, saltar a un nivel alto indica muchas cartas en ese palo pero pocos PH y donde, según en qué condiciones, se subastan palos en los que no necesariamente tenemos muchas cartas.

En ese sentido, la subasta podría compararse con las aperturas en el ajedrez, donde hay mucho estudio teórico aunque cualquier jugador puede contentarse con saber las reglas básicas si así lo prefiere.

- Para empezar la subasta en el sistema natural, se debe tener lo que se considera una mano de “apertura”, es decir, tener un mínimo de PH y cartas en un palo, ya que puede ser, y al principio no lo sabemos, que el compañero tenga muy mal juego, por lo que es arriesgado subastar con menos fuerza.

Voces de apertura en el sistema natural (por orden, se supone que si utilizamos una apertura es que no cumplimos las condiciones de ninguna de las anteriores):

APERTURAS (Sistema natural)	
Apertura	Descripción
1♠	5 o más cartas a ♠, entre 13 y 20 PH
1♥	5 o más cartas a ♥, entre 13 y 20 PH
1ST	Mano equilibrada, entre 15 y 18 PH
1♦	Más cartas a ♦ que a ♣ (o igual número, al menos con 4), entre 13 y 20 PH
1♣	Más cartas a ♣ que a ♦ (o igual número si son 3), entre 13 y 20 PH
2♠	5 o más cartas a ♠, más de 20 PH pero sin imposición de jugar manga
2♥	5 o más cartas a ♥, más de 20 PH pero sin imposición de jugar manga
2ST	Mano equilibrada, entre 21 y 22 PH
2♦	Mano con fuerza suficiente para jugar manga
2♣	Mano con 21 PH o más, no incluida en voces anteriores

♠ A73
♥ KQJ92
♦ J3
♣ QJ4

Apertura de 1♥ en sistema natural

♠ AKJ96
♥ KQ2
♦ 3
♣ AK64

Apertura de 2♠ en sistema natural

♠ KJ5
♥ Q843
♦ K6
♣ AJ84

Apertura de 1♣ en sistema natural

♠ KJ5
♥ KQ43
♦ K6
♣ AJ84

Apertura de 1ST en sistema natural

- Después de la apertura, el compañero empieza también a describir la mano, para ver si se encuentra un buen palo de triunfo (por ejemplo, si después de la apertura de 1♠ o 1♥ el compañero tiene 3 o más cartas en ese palo, ya sabemos que tenemos los 8 triunfos necesarios para jugar cómodamente con ese triunfo) y/o hay puntos suficientes para jugar manga (por ejemplo, si el compañero empieza la subasta – se dice que **abre** la subasta o, sencillamente, que “abre” – con 1ST el compañero tiene 10 puntos o más, ya sabe que hay fuerza suficiente para intentar jugar manga y conseguir el bonus correspondiente).

Las respuestas a la apertura son muchas, y a partir de ahí las respuestas del abridor aún más, lo que abre una variedad de posibilidades que aquí no vamos a enumerar. Sólo la práctica hace que sepamos qué hacer para explicar nuestra mano durante la subasta, especialmente cuando los contrarios también subastan mostrando sus mejores palos y su fuerza.

Carteo

- En el bridge, a diferencia de otros muchos juegos, hay un jugador que muestra sus cartas durante el carteo. Además, él no decide cómo jugar sus cartas, sino que lo hace su compañero por él. Tal vez por eso, a ese jugador se le conoce como el **muerto**.

El compañero del muerto (que juega las bazas suyas y las del muerto) se le llama **declarante**. Es la subasta quién decide, en cada mano, quién es el declarante: es el jugador, de su bando, quien propuso primero como contrato el palo (o ST) que finalmente fue el contrato final. Por ejemplo, si el contrato final es 4♠, subastado por un jugador del bando N-S (no importa quién de los dos dijo 4♠ en la subasta), el declarante será, de entre N y S, quién dijo primero 1♠ o 2♠ o 3♠ o 4♠ (alguien lo dijo alguna vez, aunque sea 4♠ y fuera la única vez que se nombró el palo en subasta).

Sur	Oeste	Norte	Este
-	-	Paso	1♦
Doblo	Redoblo	1♥	1♠
Paso	3♠	Paso	4♠
Paso	Paso	Paso	

En la subasta anterior (la misma que hemos comentado en el apartado de la subasta), E-O es el bando que se ha quedado con el contrato (4♠). Como, durante la subasta, Este fue el primero de su bando que subastó ♠ (cuando dijo 1♠ en su segundo turno de subasta), es él quien será el declarante, mientras que su compañero, Oeste, será el muerto y mostrará sus cartas al resto de jugadores.



Desde el punto de vista del declarante.
Al fondo se ven las cartas del muerto, expuestas en la mesa

El hecho de que un jugador enseñe sus cartas es, sin duda alguna, beneficioso para el juego, ya que lo hace más complejo, analítico y menos dependiente del azar. Cuando buenos jugadores ven dos juegos (el suyo y el del muerto) se puede jugar con gran precisión y realizar grandes jugadas.

- En realidad, el muerto sólo enseña sus cartas después de la **salida**, que es la primera carta que se juega en el carteo. La salida siempre corresponde a los defensores y, en concreto, al defensor que está a la izquierda del declarante. Una vez jugada la salida es el turno del muerto (el carteo siempre va en el sentido de las agujas del reloj, igual que ocurría en la subasta) y, en ese momento, muestra sus cartas y se prepara para jugar la que le diga su compañero.

En la fotografía del punto anterior se puede ver la salida (el 7♥), que ha jugado el defensor que está a la izquierda del declarante. Después que se mostrara la salida, el muerto ha

enseñado sus cartas (exponiéndolas ordenadamente por palos) y a partir de ahí se jugará, en el sentido de las agujas del reloj, siendo el declarante quien juega las cartas del muerto (normalmente nombrando en voz alta la carta escogida en cada baza).

- En el carteo, la única regla impuesta es que todo jugador, siempre que pueda, debe jugar una carta del palo que inicia cada baza (es lo que se llama **servir palo**), pero no hay obligación alguna de jugar una mayor o menor que cualquiera de las que han jugado otros jugadores. Es decir, hay que servir palo, sin más.

En el caso que no se tenga del palo de la carta que inicia una baza, un jugador puede tirar cualquier carta, ya que no hay obligación alguna de jugar un palo determinado (por ejemplo, triunfo).

- Ya hemos dicho quien inicia la primera baza: el defensor que está a la izquierda del declarante. A partir de entonces y hasta la última baza, el que inicia una baza es el que ha ganado la baza anterior. Recordemos que en todas las bazas, el sentido del juego es según las agujas del reloj.
- Cuando un jugador no tiene del palo que inicia la baza y decide jugar un triunfo, se dice que está **fallando** (el verbo es “fallar”, el sustantivo es “fallo”), mientras que si decide tirar una carta que no es triunfo se dice que está **descartando** (el verbo es “descartar”, el sustantivo es “descarte”).

Se dice que alguien **refalla** cuando falla con un carta superior al de otro jugador que también había fallado anteriormente y que **subfalla** cuando falla con una carta inferior (en algunas ocasiones muy concretas es la jugada correcta, aunque para el principiante parece imposible que exista ese caso).

Cuando un jugador decide empezar una baza con un triunfo, se dice que está **arrastrando** (el verbo es “arrastrar”, el sustantivo es “arrastre”).

- En el carteo los defensores están autorizados a tener normas preestablecidas, pero siempre deben explicarlas al declarante si éste pregunta por ellas (no hacerlo es una infracción al reglamento).

Por ejemplo, hay parejas que tienen acordado que empezar una baza con una carta pequeña significa que tienen fuerza de honores (es decir, cartas altas) en ese palo, o que descartar una carta alta en un palo significa que no quiere que su compañero juegue ese palo nunca, o que si juega una carta alta en un palo (mientras sirve en una baza) y luego una pequeña es que tenía originalmente un número para de cartas en ese palo.

Estos acuerdos son llamados normalmente **señales** y, repetimos, son legales siempre que se expliquen correctamente al declarante (si antes él pregunta por ellas).

Evidentemente, el declarante no hace señales al muerto, ya que no tiene que darle ninguna información. El muerto no juega ninguna carta por decisión propia, lo que hace inútil explicarle qué palo queremos que juegue o si tenemos un número par o impar de cartas en otro palo.

- A cómo juega el declarante se le llama **cartear** (carteo), mientras que los defensores les toca **defender** (defensa).

El cartear bien es realmente un arte y sólo la práctica, el estudio y, en parte, la habilidad innata, hacen de un jugador de bridge un buen carteador. En cambio, el defender bien depende mucho, además de todo lo mencionado, de la pareja, quien debe ayudar con sus señales a encontrar las jugadas correctas para el bando defensor.

- Si ha jugado a otros juegos de bazas estará habituado a ciertas técnicas de carteo: fallo cruzado, puesta en mano, afirmar el palo largo, impasse/expasse, promoción de triunfo, etc. Pero hay otros términos referentes a jugadas que sólo existen en el bridge: squeeze (en sus muchas variantes), maniobra de Guillemard, contratiempo, muerto invertido, etc.

Hay muchos libros recomendables de cómo cartear y defender en el bridge, y todos los jugadores tienen margen de mejorar durante toda su vida, de igual modo que en el ajedrez se saben las reglas en pocos minutos pero se puede mejorar siempre.

Libros recomendados

- “Todos podemos jugar al bridge”, de Michel Lebel. En español. Disponible en Amazon tanto en tapa dura como en e-book.
- “Bridge for dummies”, de Eddie Kantar. En inglés. Disponible en Amazon tanto en tapa dura como en e-book.

