

Bridge Bandit

Manual para mini-bridge

Después de descargar la aplicación, vamos directamente a la opción de Minibridge. Para ello escogemos "Práctica" en la primera pantalla del menú (figura 1) y "Mini" en la segunda (figura 2).



Figura 1



Figura 2

Una vez estamos ya en la opción de Mini, la aplicación reparte una mano entre 4 jugadores (ver figura 3). Tú siempre serás Sur y ocuparás la parte inferior de la pantalla; tu compañero sera Norte y sus cartas estarán en la parte superior, tambien visibles para ti, ya que tú jugaras por él. Los contrarios son Este y Oeste y sus cartas no están a la vista.

La aplicación tambien te dice la suma de Puntos Honor (PH) que tiene cada jugador. En el bridge, un As equivale a 4 PH, el Rey son 3 PH, la Dama son 2 PH y el Valet (o Jota) es 1 PH; el resto de las cartas no tienen puntos asociados. Los PH son una manera de definir la fuerza en "cartas altas" de una mano.

Si nos fijamos en la figura 3, vemos que a cada jugador se le ha calculado los puntos de su mano (en circulo rojo): Sur (tú) tiene en este caso 15 PH (8 por los dos Ases + 3 por el Rey + 4 por las 2 Damas); Norte (tu compañero) tiene 9 PH (6 por los 2 Reyes + 2 por la Dama + 1 por el Valet); Este tiene 6 PH y Oeste tiene 10 PH (pero no sabemos cuáles son, de momento). En la versión del Mini-bridge de Bridge bandit, tu bando (Norte-Sur) siempre tendrá la mayoría de los PH: de los

40 PH que hay en total en la baraja, entre tú y tu compañero tendréis más de 20 (en el ejemplo, 24 PH).



Figura 3

Además de las cartas de Norte-Sur y de los PH, la aplicación también nos muestra 10 cuadrados divididos en 2 grupos: el grupo llamado PARCIAL y el grupo llamado MANGA. En cada grupo está el cuadrado con las letras NT ("No Trump", en inglés) y los 4 cuadrados con los símbolos de cada palo. Para empezar el juego, **DEBEMOS** escoger uno de ellos, pero primero hay que entender su significado.

En primer lugar, vamos a explicar las opciones del grupo MANGA. Para entendernos, estas opciones son las que más puntos dan en caso que consigas lo que te piden: si tienes un buen juego (muchos PH, ya diremos luego cuántos) es lo que debes intentar. En todos los casos el objetivo es conseguir un número mínimo de bazas, siempre contando que las bazas se consiguen por pareja: en tu caso, entre tus cartas y las de tu compañero.

- Jugar manga a NT. Si escoges esta opción significa que vas a intentar hacer, entre tus cartas y las de tu compañero, un mínimo de **9 bazas a Sin Triunfo** (es decir, no hay un palo que domine al resto). Si lo consigues (se le llama **cumplir la manga**), la recompensa es de **400 puntos** y 30 puntos más por cada baza extra (9 bazas = 400 puntos, 10 bazas = 430 puntos, 11 bazas = 460 puntos, ...). Para tener una buena probabilidad de éxito, la suma de los PH de Norte y Sur debería ser de 25 PH o más.
- Jugar manga a ♠. En este caso vas a intentar hacer un mínimo de **10 bazas con triunfo ♠** (es decir, el palo de ♠ será triunfo y domina al resto). Si lo consigues, la recompensa es de **420 puntos** y 30 puntos más por cada baza extra (10 bazas = 420 puntos, 11 bazas = 450 puntos, ...). Para tener una buena probabilidad de éxito, la suma de los PH de Norte y Sur debería ser de 24 PH o más.

- Jugar manga a ♥. Igual que en el caso anterior pero con triunfo ♥. Mismas recompensas (10 bazas = 420 puntos, 11 bazas = 450 puntos, ...) y misma fuerza en PH (24 PH) para conseguirlo.
- Jugar manga a ♦. Hay que intentar hacer un mínimo de **11 bazas con triunfo ♦**. La recompensa es de **400 puntos** y 20 puntos más por cada baza extra (11 bazas = 400 puntos, 12 bazas = 420 puntos, ...). Necesitamos ahora más PH, unos 27 PH como mínimo.
- Jugar manga a ♣. Igual que en el caso anterior pero con triunfo ♣. Mismas recompensas (11 bazas = 400 puntos, 12 bazas = 420 puntos, ...) y misma fuerza en PH (27 PH) para conseguirlo.

Si no conseguimos cumplir la manga, tendremos -50 puntos por cada baza de menos de nuestro objetivo (1 baza menos = -50 puntos, 2 bazas menos = -100 puntos, ...).

Por este motivo, si no tenemos fuerza suficiente para jugar manga (es decir, 9 bazas a Sin Triunfo, 10 bazas a ♠/♥ o 11 bazas a ♦/♣) entonces debemos contentarnos con jugar una parcial. La recompensa por cumplir una parcial es menor que la de cumplir manga, por supuesto, pero al menos estaremos intentando un objetivo más realista, y la única manera de puntuar en positivo. Cuando jugamos parcial nuestro objetivo mínimo es hacer 7 bazas (más de la mitad de las bazas totales, que son 13), ya que es una obligación por tener más PH que los contrarios.

- Parcial a NT. Hay que intentar conseguir **7 bazas a Sin Triunfo**. La recompensa es de **90 puntos** y 30 puntos más por cada baza extra (7 bazas = 90 puntos, 8 bazas = 120 puntos, ...).
- Parcial a ♠. Hay que intentar conseguir **7 bazas con triunfo ♠**. La recompensa es de **80 puntos** y 30 puntos más por cada baza extra (7 bazas = 80 puntos, 8 bazas = 110 puntos, ...)
- Parcial a ♥. Igual que en el caso anterior pero con triunfo ♥. Mismas recompensas (7 bazas = 80 puntos, 8 bazas = 110 puntos, ...).
- Parcial a ♦. Hay que intentar conseguir **7 bazas con triunfo ♦**. La recompensa es de **70 puntos** y 20 puntos más por cada baza extra (7 bazas = 70 puntos, 8 bazas = 90 puntos, ...).
- Parcial a ♣. Igual que en el caso anterior pero con triunfo ♣. Mismas recompensas (7 bazas = 70 puntos, 8 bazas = 90 puntos, ...).

Si no conseguimos cumplir la parcial, tendremos -50 puntos por cada baza de menos de nuestro objetivo (6 bazas = -50 puntos, 5 bazas = -100 puntos, ...).

El objetivo del juego es hacer los máximos puntos posibles en cada mano y, a veces, eso implica tener que arriesgarse a intentar cumplir manga. En cualquier caso, jugando manga o parcial, todas las bazas de más tienen recompensa y, por tanto, hay que intentar conseguir las si es posible.

Al objetivo del juego se le llama **contrato** (decidir cuántas bazas hay que hacer y con qué triunfo). La siguiente tabla ayuda al jugador que está empezando a jugar a decidir el mejor contrato (ver figura 4):

1. Hay que sumar el número de cartas que tenemos de cada palo entre Norte y Sur. En el ejemplo tenemos 8 cartas a ♠ (en círculos rojos), 6 a ♥, 7 a ♦ y 5 a ♣. Si el número de cartas

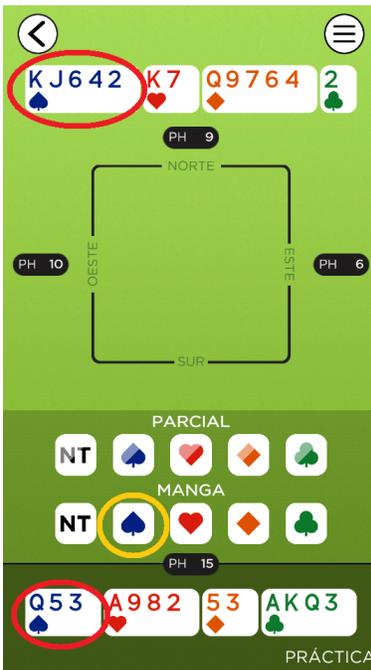


Figura 4

1. a ♠ o a ♥ es 8 o superior, entonces escogeremos como triunfo el palo de los dos donde tengamos mas cartas.
2. Si se cumple el punto anterior, escogeremos jugaremos manga si tenemos 24 PH o más entre Norte y Sur, o escogeremos jugar parcial en caso contrario.
3. Si no tenemos 8 cartas a ♠ o a ♥, pero tenemos 25 PH y cartas altas en todos los palos, jugaremos manga a sin Triunfo.
4. En caso que no se cumplan las condiciones anteriores, buscamos el palo entre ♦ y ♣ donde tengamos más cartas. Si tenemos 8 o más cartas en uno de ellos, escogemos como triunfo el palo de los 2 donde tengamos más cartas. Escogeremos jugar manga si tenemos 27 PH o más, o parcial en caso contrario.
5. Si no se cumple ninguna de las condiciones anteriores, jugamos parcial a Sin triunfo.

En el ejemplo, tenemos 8 cartas a ♠, por lo que se cumple la primera condición y escogemos el ♠ como triunfo. Como además tenemos un total de 24 PH (lo mínimo para jugar manga) escogemos como contrato jugar manga con triunfo a ♠.

Por tanto, elegimos el recuadro de la manga con triunfo ♠ (círculo amarillo en la figura 4) y será el contrato en este mano. Nuestro objetivo principal será hacer 10 bazas y conseguir 420 puntos, pero si podemos hacer más bazas, mejor, ya que conseguiremos más puntos. Nuestros contrarios, que juegan automáticamente, intentarán por su parte que no cumplamos nuestro contrato.

Una vez decidido el contrato, Oeste jugará la primera carta y a partir de ahí la única regla para todos los jugadores es jugar el mismo palo que la primera carta de la baza (no es obligatorio jugar



Figura 5

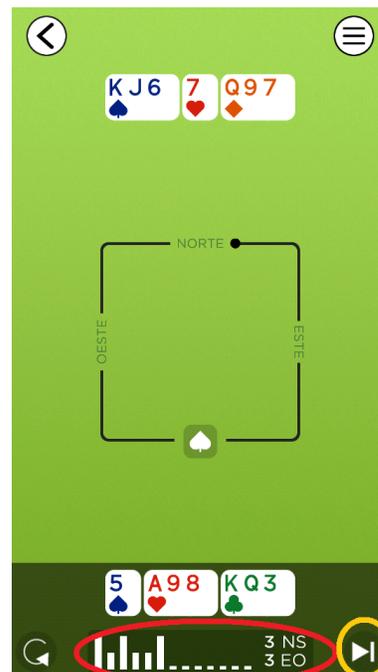


Figura 6

triunfo en caso de que no se tenga del palo). Quien gana una baza es quien tiene derecho a jugar la primera carta de la siguiente baza. Tú escogerás siempre tanto la carta que juega Norte como la que juega Sur (se juega en el sentido de las agujas del reloj, como puede verse en la figura 5).

Mientras se juega la mano (ver figura 6), la aplicación nos recuerda, en la parte inferior, qué bando ha ganado cada baza de las jugadas anteriormente (en el círculo rojo): una línea blanca larga indica que esa baza la ganó Norte-Sur (es decir, tú) y una corta que la ganó Este-Oeste. En el ejemplo, se han jugado las 6 primeras bazas y Norte-Sur han ganado la primera, la tercera y la sexta. También se indica la cantidad de bazas totales que ha ganado cada bando (3 cada uno en el ejemplo). El punto que hay a la derecha de la palabra "Norte" indica que es su turno de juego.

Si en algún momento del juego te parece claro quien va a ganar el resto de bazas, puedes acortar presionando el símbolo que está en la parte inferior derecha de la figura 6 (círculo amarillo). Aparecerá una nueva pantalla (figura 7) donde debes decir cuantas bazas más estas dispuesto a perder (en el ejemplo, 0, en círculo rojo, porque crees que todas las bazas que quedan por jugar son tuyas) y darle al simbolo de aceptar (en círculo amarillo). ¡Cuidado! porque si reclamas más bazas de las que la aplicación cree justo, entonces automáticamente dará todas las bazas restantes a los contrarios.

Por último, al acabar el juego, una tabla da el resultado final de la mano: en el ejemplo, Sur sólo consiguió hacer 9 bazas (una menos que su objetivo) y tuvo una puntuación de -50 puntos. Mas abajo, en el cuadro de "Bazas Máximas", en la línea donde hay una S (Sur) puedes ver la cantidad de bazas maximas que podías hacer suponiendo cada palo como triunfo. En el círculo rojo se indica que podías hacer solo 9 bazas con triunfo ♠, aunque a veces los contrarios se equivocan y en realidad puedes haber hecho más.



Figura 7

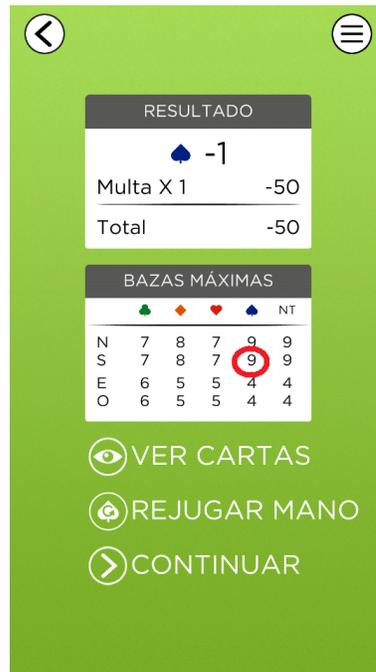


Figura 8

Si quieres puedes jugar tantas veces una mano como quieras, o pasar a jugar otra mano.

Bienvenido al mini-bridge. Disfruta del juego.