

Brydź dla Trzech

Tego brydża można już łatwo (bo bez pudeł) uprawiać jako Zakrytkę.

Trzej gracze zajmują miejsca przy stole, dajmy na to w pozycjach W E i S.

Czwartą rękę umieszcza się odkrytą na stole w pozycji N – jest to tzw Dziadek.

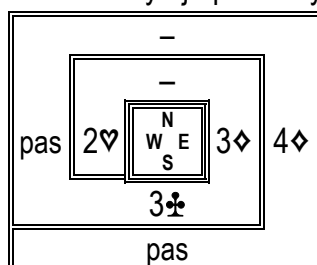
Każdy gracz widzi rękę własną i Dziadka. Licytacja toczy się o to kto zostanie Partnerem Dziadka – czyli Rozgrywającym.

Zostaje nim ten kto zadeklarował kontrakt ostatni. Jeśli Dziadek „siedział” na ukos od Rozgrywającego, musi zamienić się miejscami z graczem naprzeciwko Rozgrywającego. Pierwszą lewę zaczyna gracz na lewo od Rozgrywającego.

A oto przykład:

♠ 107	N W E S	♠ D862
♥ AW9743		♥ KD105
♦ 82		♦ KW104
♣ K87		♣ 5
♠ K943		♥ 86
		♦ 53
		♣ AD1032

Wieczór licytuje pierwszy (bo on rozdał karty):



Licytują cyklicznie
W E S W E S ...
dopóki nie nastąpią
dwa kolejne pasy.
Nieobecna Noc
oczywiście milczy.

Eos wygrała licytację – zobowiązała się wygrać rękami EN kontrakt 4♦, czyli wziąć conajmniej 10 lew z Karami jako atutami.

Ręce grające na spółkę muszą być naprzeciwko siebie, zatem:

♠ 107	N W E S	♠ D862
♥ AW9743		♥ KD105
♦ 82		♦ KW104
♣ K87		♣ 5
♠ AW5		♥ 86
♥ 2		♦ 53
♦ AD976		♣ AD1032
♣ W964		

Wieczór i Noc zamieniają się miejscami, po czym sytuacja jest następująca:



Eos jest Rozgrywającą (gra rękami WE).
Wieczór ze swoją ręką siedzi na Nocy.
Każdy gracz widzi rękę swoją i Dziadka.
Pierwszą lewę zaczyna Słońce.

Bez Przesiadki nie byłoby przemienności za-
grań dwóch par rąk i rozgrywka brydżowa była-
by znacznie nudniejsza. Lepiej jest także kiedy
przesiada się Dziadek, a nie Rozgrywający.

Uwaga! W Brydżu dla Trzech zapisuje się Przeciwnikom po połowie punktów.

Np powyższe 4♦ Eos wygra, za co według Zapisu zdobędzie 500;
a zatem jego Przeciwnicy (Słońce i Wieczór) stracą po 250.