

Нет автора

Бридж
Методика игры

Москва
«Книга по Требованию»

УДК 379.8
ББК 77.056я92
Н57

Н57 **Нет автора**
Бридж: Методика игры / Нет автора – М.: Книга по Требованию, 2023. – 40 с.

ISBN 978-5-458-25357-4

Бридж. Методика игры.

ISBN 978-5-458-25357-4

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2023
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2023

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг – не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель – вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания – решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

Следовательно, согласно арифметике, каждый игрок получает 3 карт.

Чтобы каждый раз не рисовать сложных карточек, изображающих веер карт, применяется следующее упрощение:

пик Т85
чер ДВ5
буб Д9654
кр К7

Для того, чтобы вам было легче следить за дальнейшим текстом, в начале дадим краткое изложение правил.

3. КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПРАВИЛ

1. Играют 4 человека. Сидящие напротив играют вместе и образуют пару.
2. Карты сдаются по одной и по часовой стрелке.
3. Торговлю начинает сдающий. Результатом торговли является контракт, который определяет род игры (козырная или бескозырная, а также козырную масть в первом случае) и число взяток, которые должна взять разыгрывающая пара.
4. Виды заявок:
 - а) ПАС — на следующем круге торговли разрешается по желанию, заявить что угодно;
 - б) ПРЕДЛОЖЕНИЕ КОНТРАКТА — состоит из ЧИСЛА, обозначающего, сколько взяток сверх 6-ти обязуется брать вместе с партнером заявляющий, и МАСТИ, которая предлагается в качестве козыря (или без козыря (БК)). Каждая следующая заявка должна быть выше предыдущей (последовательность мастей на одинаковом уровне в возрастающем порядке — кр, буб, чер, пик, БК);
 - в) КОНТРА — утверждение, что противник не может взять заявленного количества взяток. Применяется только после ПРЕДЛОЖЕНИЯ КОНТРАКТА противниками;
 - г) РЕКОНТРА — утверждение, что заявленный нами контракт все-таки будет выигран. Применяется только после КОНТРА противника.
5. Торговля заканчивается, когда после какой-либо заявки последуют три паса. Последнее предложение контракта становится КОНТРАКТОМ, предложенная масть — козырем. Окончательный вариант изменениям не подлежит.
6. Разыгрывающим становится тот из партнеров, кто первым заявлял козырную масть (или БК, если контракт бескозырный).
7. Противники разыгрывающего становятся защитниками. Первый код делает защитник, сидящий справа от разыгрывающего.
8. После первого выхода партнер разыгрывающего выкладывает свои карты открытыми на стол и в данной раздаче в игре

больше не участвует, его картами распоряжается разыгрывающий.

9. Обязательно давать в масть. Если масти нет, можно играть любой картой, бить козырем не обязательно.
10. В следующую взятку первым выходит тот, что взял предыдущую.
11. Очки получает одна сторона (исключение — премия за козырную масть). Под чертой пишут стоимость выигранного контракта, над чертой — все премии. (Стоимость контракта равняется стоимости взятки, помноженной на число заявленных взятков). Пара, записавшая под чертой в сумме 100 очков, выигрывает ГЕЙМ и входит в ЗОНУ. Игра продолжается, пока одна пара не выиграет два ГЕЙМА.

Формуляр записи

Таблица подсчета очков

Таблица 1

МЫ	ОНИ	ЦЕНА взятки			С КОНТРОЙ	С РЕКОНТР.					
		кр и буб	20		40	80					
		чер и пик	30		60	120					
		бк первая	40		80	160					
		бк осталь.	30		60	120					
		за конт-кт	—		50	50					
		ПРЕМИИ	До зоны			В зоне					
			— —	контр.	рек.	— —	контр.	рек.			
				Лиш. взятки	ц. вз.	100	200	ц. вз.	200	400	
				Недо- стающ. взятки	I-я	50	100	200	100	200	400
					ост.	50	+200	+400	100	+300	+600
Малый шлем	500			750							
Большой шлем	1000			15 000							
За козырную масть				За Гейм							
4 старших козыря				100	первый гейм		200				
5 старших козырей				150	второй гейм		500				
4 туза (бк)				150	в незавершенной игре		300				

Если теперь вам все ясно, то раздайте карты — и вперед! Если у вас возникли неясности и вопросы, то читайте дальше.

4. ВЗЯТКИ

Бридж — это игра на взятки. В каждой раздаче разыгрывается 13 взятков, каждый игрок в каждую взятку кладет по одной карте. Как же происходит распределение взятков? Сразу отметим, что кроме рассадки за столом и раздавания карт в бридже имеется еще два важных момента — это торговля и розыгрыш. Взятки распределяются в процессе розыгрыша, но ход этого существенно зависит от того, объявлена ли в торговле какая-нибудь масть козырем. Сначала допустим, что объявлена, например «чер». В каждую взятку первым выходит тот, кто взял предыдущую взятку. На естественный вопрос: «А кто же выходит в первую взятку?» мы ответим чуть позже. Выходящий имеет право сыграть ЛЮБОЙ картой. Остальные обязаны играть картами той же масти. Если у игрока нет масти выхода, он может играть любой своей картой, может бить козырем, а может и не бить. Повторяем для преферансистов: КОЗЫРЯ ДАВАТЬ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО (если, конечно, выход был не по козырям). Если в данную взятку никто не сыграл козырем, то ее берет тот, кто сыграл самой старшей из карт масти выхода (посмотрите порядок старшинства карт), если же во взятке есть козыри, то ее берет сыгравший самым старшим козырем.

Рассмотрим несколько примеров, при этом предполагаем, что козырь — черва. Попробуйте определить, кто берет взятку, и проверьте свои ответы в разделе ОТВЕТЫ.

Карта выхода	Сыгранные карты	Номер ответа
пик 2	пик 3 пик 10 кр К	1
кр 4	буб Т кр 5 пик К	2
кр Т	буб Т пик Т чер 2	3
буб К	чер К буб Т чер Т	4

Взятки, набранные обоими партнерами, суммируются, так что для результата не существенно, кто из них взял ту или иную взятку. Важно только чтобы в следующую взятку выходил тот, кто взял предыдущую. Также не существенно, из каких карт состоит взятка, важно только количество взятков.

5. НАЧАЛО ТОРГОВЛИ

Если вы, сдав карты, определите козырь жребием и сразу начнете бороться за то, чтобы взять большинство (т. е. 7 или более) взятков, то вы будете играть в упрощенный вист. ГЛАВНОЕ

ОТЛИЧИЕ БРИДЖА СОСТОИТ В ТОРГОВЛЕ. В бридже козырь не определяют случайным образом. Слегка упрощая, можно сказать, что козырную масть можно купить в кредит, обязуясь за это взять определенное количество взяток. Чтобы соблюсти солидность и не затягивать торговлю, каждый, кто намерен заявлять, должен быть готов брать как минимум 7 взяток. С другой стороны, чтобы не приходилось манипулировать большими числами, каждый заявляющий объявляет только то количество взяток, которое он намерен взять сверх 6-ти. Торговлю открывает сдающий, и, если он осмотрев свои карты, гордо говорит: «Одна черва», то это означает, что он сказал: «Если червовую масть объявят козырем, то мы с партнером вместе наберем не менее 7 взяток». Хотя фактически заявляется количество взяток, обычно говорят, что заявляется масть. В нашем случае открывающий заявил черву. Если же он после осмотра карт скажет: «Пас» (запомните эту заявку — она бывает чаще всего), то это значит, что он пока не видит возможности взять 7 взяток.

6. СТАРШИНСТВО МАСТЕЙ И ЗАЯВОК

Что же заявлять игроку, который сидит за сдающим? Он имеет право заявить большее количество взятой в любой масти, либо такое же количество взяток, но в **СТАРШЕЙ МАСТИ**. Мы подошли к вопросу о старшинстве мастей. В бридже самой старшей мастью является ПИК, самой младшей — КР. Можно заявить и игру без козыря (БК), т. е. обязаться взять названное количество взяток, если козыря не будет вообще.

Последовательность мастей по старшинству в возрастающем порядке:

КР — БУБ — ЧЕР — ПИК — БК

КР и БУБ обычно зовут младшими мастями (или минорами), ЧЕР и ПИК — старшими (или мажорами). **ПОМНИТЕ, ЧТО СТАРШИНСТВО МАСТЕЙ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ ТОЛЬКО ВО ВРЕМЯ ТОРГОВЛИ, НО НЕ ВО ВРЕМЯ РОЗЫГРЫША.** В розыгрыше самой сильной является козырная масть, а все остальные равноправны. Вот полная последовательность заявок от самой низшей (1 КР) до самой высшей (7 БК):

1 кр — 1 буб — 1 чер — 1 пик — 1 бк —

2 кр — 2 буб — 2 чер — 2 пик — 2 бк —

3 кр — 3 буб — 3 чер — 3 пик — 3 бк —

7 кр — 7 буб — 7 чер — 7 пик — 7 бк

Самая высокая заявка, 7 БК, означает, что заявляющий обязуется вместе с партнером забрать **ВСЕ** взятки в бескозырной игре, т. е., не назначая ни одну из мастей козырем.

7. ХОД ТОРГОВЛИ И ЕЕ ОКОНЧАНИЕ

Итак, в процессе торговли каждый игрок, когда наступит его очередь заявлять (опять-таки по направлению часовой стрелки), имеет право назвать любую заявку, которая превышает предыдущую. Например, после 1 БК можно заявлять 2 КР и выше, после 7 БУБ—7 ЧЕР, и т. п. Можно, конечно, и пасовать, но ПОМНИТЕ, ЧТО ИГРОК, ПАСОВАВШИЙ В КАКОМ-ТО КРУГЕ ТОРГОВЛИ, НЕ ОБЯЗАН ДЕЛАТЬ ЭТО В СЛЕДУЮЩИХ. В самом деле, после заявки партнера может оказаться, что ваши карты хорошо дополняют карты партнера.

Например, вы — ПАС, 1-й противник — ПАС, партнер 1 ЧЕР, другой противник — 1 ПИК. Теперь опять ваша очередь заявлять. Если вам подходит предложенная партнером черва, и, к тому же вы имеете несколько фигур, можете заявить 2 ЧЕР. Этим вы поставите в известность партнера, что черва вас устраивает в качестве козыря. (НЕБОЛЬШОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ — хорошей козырной мастью считается такая, в которой у вас с партнером вместе имеется не менее 8 карт, а у противника не более 5-ти; еще приемлема, в крайнем случае, такая, в которой у вас с партнером 7, а у противников уже 6 карт). Приведенную выше торговлю схематически можно записать так (допустим, что вы — 3):

З	С	В	Ю
ПАС	ПАС	1 чер	1 пик
2 чер			

Теперь слово за С. Если же теперь три остальных игрока спасуют, это будет означать, что они исчерпали возможности, и торговля окончена. Итак: ТОРГОВЛЯ КОНЧАЕТСЯ ТОГДА, КОГДА ЗА КАКОЙ-НИБУДЬ ЗАЯВКОЙ СЛЕДУЕТ ТРИ ПАСА.

В нашем случае:

З	С	В	Ю
ПАС	ПАС	1 чер	1 пик
2 чер	ПАС	ПАС	ПАС

Последняя заявка (в нашем случае 2 ЧЕР) называется КОНТРАКТОМ. ИЗМЕНИТЬ ЕГО БОЛЬШЕ НЕЛЬЗЯ. С этого момента ЧЕР становятся козырями, и вы с партнером должны взять 8 взятков. Если не сумеете, очки за раздачу получит противник (о подсчете очков будет сказано потом).

ПОМНИТЕ: ОЧКИ ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ, ТОЛЬКО ВЫПОЛНИВ НАЗНАЧЕННЫЙ ВАМИ КОНТРАКТ, ЕСЛИ КОНТРАКТ НАЗНАЧИЛ ПРОТИВНИК, ТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОЧКИ, ЕСЛИ ОНИ НЕ ВЫПОЛНЯЮТ КОНТРАКТА. Например, если вы назначили 7 БУБ, то вы должны взять 13 взятков. Если же вы возьмете 12, а противники всего 1, то очки получают они.

8. КОНТРА И РЕКОНТРА

Еще две специфические заявки — КОНТРА и РЕКОНТРА. Рассмотрим первую из них. Допустим, что противник заявил какой-то контракт, теперь ваша очередь заявлять. Если вы полагаете, что противник не сможет выполнить заявленный им контракт, то вы можете заявить КОНТРА. Это значит, что вы увеличиваете ставку в этом контракте. Если противник все-таки выиграет свой контракт, то он получит в два раза больше очков, чем игра без контры, если же он проиграет, то вы получите существенно больше очков за каждую взятку, которой ему не будет доставать до реализации контракта. Следовательно, ЗАЯВКА «КОНТРА» ПРИМЕНЯЕТСЯ ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА ПРОТИВНИКИ ПРЕДЛОЖИЛИ КАКУЮ-ТО ИГРУ. ПОМНИТЕ, ЧТО «КОНТРА» МЕНЯЕТ ТОЛЬКО СТАВКУ, НЕ ИЗМЕНЯЯ КОЗЫРНУЮ МАСТЬ, ЧИСЛО НЕОБХОДИМЫХ ВЗЯТОК И РАЗЫГРЫВАЮЩЕГО. Заявка «контра» — такая же заявка, как и все остальные, в том смысле, что за ней должны последовать три паса, чтобы контракт утвердился. Каждая новая заявка аннулирует контру. Например, если вы заявили 3 БУБ, сконтрированные противником, а партнер и другой противник пасуют, то теперь ваша очередь заявлять, и вы имеете право изменить контракт, скажем, на 3 ЧЕР. Тем самым контра аннулирована и противник должен контрить снова, если он этого захочет.

Заявкой «РЕКОНТРА» вы можете пользоваться только тогда, когда противник контрил заявленную вами или вашим партнером игру. Этим вы еще раз удваиваете ставку, тем самым выражая уверенность в победоносном исходе игры. Также и после реконтры должны последовать три паса, чтобы торговля кончилась. Каждая новая заявка аннулирует как контру, так и реконтру.

9. ПРИМЕРЫ ТОРГОВЛИ

Приведем несколько примеров торговли. П обозначает пас, К — контру, а РК — реконтру.

Самая короткая торговля состоит из 4 заявок:

Пример 1:

С	В	Ю	З
П	П	П	П

Перетасуйте карты, сдает следующий.

Пример 2:

С	В	Ю	З
1 ЧЕР	П	П	П

ЧЕР — козыри, СЮ вместе должны взять 7 взятков. Самая длинная торговля, со всеми контрами и реконтрами, состоит из 318 заявок. Ее мы писать не будем.

Попытайтесь определить, чем кончилась торговля, то есть, какая масть козырная, кто разыгрывает и сколько взяток он должен взять. Проверьте себя в разделе «ответы».

Пример 3:

2 БУБ	П	2 ПИК	П
4 ПИК	П	П	П
С	В	Ю	З
П	П	1 ПИК	П

Ответ № 5.

Пример 4:

С	В	Ю	З
1 КР	П	2 БУБ	П
2 ПИК	3 КР	К	П
П	П		

Ответ № 6.

Пример 5:

С	В	Ю	З
1 БК	П	П	К
П	П	РК	П
2 КР	П	3 БК	П
П	К	РК	П
П	П		

Ответ № 7.

10. РАЗЫГРЫВАЮЩИЙ

До сих пор мы умолчали о том обстоятельстве, что заявленный контракт выполняет один игрок, повторяем, **ТОЛЬКО ОДИН**, из пары. Его называют разыгрывающим, им становится тот из партнеров, который в процессе торговли **ПЕРВЫМ ПРЕДЛОЖИЛ МАСТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО КОНТРАКТА**. В примере 2 им является С; прим. 3 — Ю; прим. 4 — В; прим. 5 — С. Другой игрок из пары, назначившей контракт, в этой раздаче свободен. После первого выхода он кладет свои карты открытыми на стол, тем самым передавая их в распоряжение разыгрывающего, и может идти готовить кофе, либо заняться другим полезным делом. Свободный не имеет права вмешиваться в игру советами, он только имеет право помогать партнеру считать взятки и обращать его внимание, если он не дает в масть (подробнее о розыгрыше — потом).

11. ЦЕЛЬ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

До сих пор мы ничего не говорили о цели игры и следующих из этого целях торговли. Теперь мы рассмотрим эти вопросы совместно с системой подсчета очков.

В бридже очки записывают в специальный формуляр (рис.). ПОМНИТЕ: В КАЖДОЙ РАЗДАЧЕ ОЧКИ ПОЛУЧАЕТ ТОЛЬКО ОДНА СТОРОНА; ЕСЛИ КОНТРАКТ ВЫПОЛНЕН — СТОРОНА, ЗАЯВИВШАЯ КОНТРАКТ, И ИХ ПРОТИВНИКИ, ЕСЛИ КОНТРАКТ НЕ ВЫПОЛНЕН.

МЫ	ОНИ

Под чертой пишутся очки только за выигранный контракт. Их подсчитывают следующим образом: множат количество заявленных взяток (тех, что сверх 6-ти) на стоимость взятки.

Стоимость взятки при контрактах:

в КР — каждая взятка 20 очков,
в БУБ — каждая взятка 20 очков,
в ЧЕР — каждая взятка 30 очков,
в ПИК — каждая взятка 30 очков,
в БК — каждая взятка 30 очков, кроме первой
которая стоит 40 очков.

В контрированных контрактах стоимость взятки удваивается, в реконтрированных — учетверяется.

Допустим, что вы заявили 3 ПИК. Стоимость этого контракта — $3 \times 30 = 90$ очков. Если вы контракт выполнили, т. е. взяли 9 или более взяток, можете эти 90 очков записать себе под чертой (рис.).

МЫ	ОНИ
90	

Если какая-нибудь из сторон запишет под чертой 100 или более очков, не важно в одной раздаче, или по сумме нескольких раздач, то эта сторона выиграла один ГЕЙМ (от англ. GAME — игра), и говорят, что эта сторона в зоне.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из сторон не выигрывает два гейма.

Тогда говорят, что эта сторона выиграла РОББЕР. Очки под чертой, не достигающие 100 очков, называют частичной записью. Если какая-либо из сторон выигрывает гейм, то в следующем гейме борьба начинается сначала, частичные записи теряются. Также в следующий гейм не переносятся очки свыше 100 той стороны, которая выиграла предыдущий гейм.

Только не потеряйте эти записи совсем, потому что в конце игры при окончательном расчете они опять пригодятся.

МЫ	ОНИ
60	90
60	
ГЕЙМ	ЧАСТИЧ. ЗАПИСЬ

Следовательно, целью игры является выигрыш двух геймов, по возможности не позволив противникам выиграть ни одного. Легко подсчитать, какие игры дают гейм в один прием. Это:

3 БК, 4 ЧЕР, 4 ПИК, 5 ТР, 5 БУБ.

Эти контракты обычно именуют полными играми (или просто геймами).

Напоминаем — под чертой пишут только стоимость выигранного контракта, например, 80 за 4 ТР, или 120 за 2 ЧЕР с контрой. НАД ЧЕРТОЙ пишут разные премии, которые не играют роли в борьбе за геймы, но некоторые участвуют в окончательном расчете. (Перечисляем их:

- за лишние взятки,
- за подсадку противника,
- за геймы и роббер,
- за шлемы,
- за козырную масть).

1. Премии за **ЛИШНИЕ** взятки. Лишние взятки, как явствует из самого названия, это те взятки, которые получены сверх плана, т. е. сверх тех, которые были заявлены в торговле. Например, если вы заявили 3 ПИК и взяли 11 взятков, то у вас 2 лишние взятки (см. начало раздела). В данном случае вы пишете себе 90 под чертой за контракт и 60 над чертой за 2 лишние взятки. Обратите, пожалуйста, внимание на то, что если бы вы заказали 4 ПИК и взяли те же 11 взятков, то вы записали бы под чертой 120, и имели бы гейм сразу (над чертой было бы 30). Премии за лишние взятки **МЕНЯЮТСЯ**, если контракт контрировали либо реконтрировали. Теперь имеет значение, вы в зоне или нет, поэтому, если вы не помните, что такое «быть в зоне», см. начало раздела. Премия за каждую контрированную лишнюю взятку вне зоны составляет 100 очков, а в зоне — 200 очков. Премия за реконтрированную лишнюю взятку в два раза больше, чем премия за контрированную. Кроме того, если вам удалось выиграть контрированный или реконтрированный контракт, запишите себе еще 50 очков за неправильную контру. Еще раз напоминаем, что все очки над чертой на борьбу не влияют.

2. Премия за НЕДОСТАЮЩИЕ ВЗЯТКИ. Сразу подчеркнем, что эти премии получает не тот, у кого этих взяток не достаёт, а как раз наоборот — противник.

Следовательно, это премия, которую вы получаете за то, что не позволили противникам выиграть заявленную ими игру. За каждую неконтрированную взятку, которую противник не добрал, запишите себе 50 очков, если противники были вне зоны, и 100 очков, если они были в зоне. Если же контрировали, то, если противник был вне зоны, пишите себе 100 очков за первую недостающую взятку и 200 очков за каждую последующую (т. е. 100 за одну, 300 за две, 500 за три и т. д.), если же противник был в зоне, эти числа равняются соответственно 200 и 300 (т. е. 200 за одну недостающую взятку, 500 за две, 800 за три и т. д.). Если игра реконтрировалась, то проигрыш обойдется ровно в два раза дороже, чем в контрированной игре. Например, 5 ТР с реконтрой, взято 8 взяток — то есть «без трех» (не хватает 3 взяток). Если заявители были в зоне, то их противники получают 1600.

3. Премия за первый гейм — 200 очков, за второй — 500. Равно- сильна такая запись, когда пишут только премию за роббер: 700 очков, если у противника нет гейма и 500 очков, если есть. Если вам по каким-либо обстоятельствам приходится прервать игру, а роббер не окончен, то за гейм пишут премию 300 очков, а не 200. В этом случае также начисляется премия 50 очков за частичную запись под чертой.

4. Премия за шлемы. С уверенностью можно сказать, что шлемы — это вершина бриджа. Большой шлем — это значит, что заявлены и взяты все, повторяем, ВСЕ, взятки. Например, если вы заявили 7 ЧЕР и взяли 13 взяток, то вы выиграли большой шлем в червах. Малый шлем — это заявленные и взятые 12 взяток (например, 6 БУБ, 6 БК). Премия за малый шлем вне зоны 500, в зоне — 1500 очков.

Конечно, выиграв шлем, вы автоматически тем самым выигрываете также и гейм. Если же вы шлем заявили, но не выиграли, то противник получит как за любой другой (можно было бы сказать — заурядный) проигрыш (см. пункт 2).

ПОМНИТЕ — ШЛЕМОВУЮ ПРЕМИЮ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ТОЛЬКО ЗА ЗАКАЗАННЫЙ ШЛЕМ. Если даже вы возьмете все 13 взяток, но шлема не заявили, то шлемовой премии не получите. Если вы заявили только 6 БУБ (т. е. 12 взяток) и возьмете 13 взяток, то получите премию только за малый шлем. Допустим, что вы были в зоне, тогда вы пишите себе под чертой 120 за контракт, над чертой 20 за лишнюю взятку и 750 — премию за малый шлем.

Шлемовые премии не изменяются при контре и реконтре.

5. Теперь пора извиниться за небольшую ложь в начале раздела. Есть один исключительный случай, когда в одной и той же