

PODSTAWY

Starszeństwo kart: $2 < 3 < \dots < \text{Król} < \text{As}$.

Starszeństwo kolorów w licytacji: $\clubsuit < \diamond < \heartsuit < \spadesuit < \text{BA}$.

Punktowa siła kart: As=4, Król=3, Dama=2, Walet=1 (w sumie karty w całej talii mają 40 punktów).

W brydża grają cztery osoby, które tworzą dwie pary. Partnerzy z każdej pary siadają naprzeciw siebie, po bokach mając przeciwników. Jeden z graczy rozdaje wszystkim po 13 kart (taka trzynastka to tzw. **ręka**). Każda gra składa się z **licytacji** i z **rozgrywki**. W rozgrywce gracze kolejno kładą na stole po jednej karcie. W ten sposób powstaje **lewa**. Lewą zabiera ta para, której karta jest najsilniejsza. W każdej rozgrywce będzie oczywiście 13 lew. Gra (upraszczając) polega na tym, aby w każdym rozdaniu wziąć jak najwięcej lew.

LICYTACJA

Licytację rozpoczyna rozdający karty, po nim odzywają się kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, następni gracze. W licytacji można zgłosić **PAS**, tzn. nie licytować, lub zadeklarować **kontrakt**. Kontrakt to zobowiązanie do wzięcia $6 + K$ lew, gdzie K to wysokość odzywki z wybranym kolorem **atutowym** (**kontrakt kolorowy**) lub bez koloru atutowego (**kontrakt bez atu**). Kontrakty mogą być zgłaszane od wysokości 1 do 7. Przykładowo $1\heartsuit$ to zobowiązanie wzięcia siedmiu lew, 2BA - ośmiu, $3\clubsuit$ - dziewięciu, $7\diamond$ - wszystkich trzynastu. Zgłoszony kontrakt może być przelicytowany przez każdego z graczy (także partnera) odzywką na większej wysokości lub na tej samej wysokości, ale w starszym kolorze. Na przykład $1\heartsuit$ można przelicytować odzywką $1\spadesuit$, 1BA , $2\clubsuit$ itd. Po zadeklarowaniu każdego kontraktu przeciwnik może zaliczyć **kontrę**. W ten sposób twierdzi, że nie dopuści do wygrania zaliczowanego kontraktu. Nie zgadzając się z tym można zaliczyć **rekontrę**. Kontra i rekontra zwiększają **zapis**, czyli wynik rozdania. Każda następna odzywka deklarująca kontrakt anuluje kontrę i rekontrę oraz ponownie może być kontrowana. Licytacja kończy się, gdy po jakiejś odzywie nastąpią trzy pasy z rzędu.

Aby **otworzyć** licytację, czyli dać pierwszą w licytacji odzywkę inną niż PAS, należy w zasadzie mieć co najmniej 12-13 punktów. Jeśli nikt nie otworzy licytacji (nastąpią cztery pasy) to rozdajemy jeszcze raz...

Zapamiętajmy, że decydując się na kontrakt kolorowy powinniśmy mieć **fit**, czyli łącznie na obu rękach co najmniej 8 kart w uzgodnionym kolorze! W przeciwnym wypadku to przeciwnicy zrobią użytek z atutów...

Jeśli mamy dobre karty, dążymy do kontraktu dającego tzw. **końcówkę** (inaczej też **dograną**), co daje nam korzyści przy podsumowaniu rozgrywki. Końcówkami są kontrakty co najmniej: **3BA**, **4 $\heartsuit$** (**kolory starsze**) lub **5 $\diamond\clubsuit$** (**kolory młodsze**). Ale oczywiście im wyższy kontrakt, tym trudniejszy do ugrania, bo np. kontrakt $5\diamond$ zobowiązuje do wzięcia aż 11 z 13 wszystkich lew. Dlatego, jeśli mamy fity w kolorach starszym i młodszy oraz mocną kartę, to lepiej grać końcówkę **4 $\heartsuit$** lub **4 $\heartsuit$** . Za ugranie dowolnego kontraktu 6 (**szlemik**) i 7 (**szlem**) są specjalne, dodatkowe premie. Za wzięcie większej liczby lew niż wymaga kontrakt, czyli zrobienie tzw. **nadróbek**, są przyznawane dodatkowe punkty, jednak wygrywając np. kontrakt **3 $\heartsuit$** z nadróbką (10 lew) nie robimy końcówki. Jeśli nie ugramy wylicytowanego kontraktu, to zyskują na tym przeciwnicy, zwłaszcza jeśli skontrowali nasz kontrakt - wtedy drogo zapłacimy za każdą **wpadkę**, czyli brakującą lewę...

Para, która ostania dała odzywkę kolorową lub bez atu, to **strona rozgrywająca**, druga para to **strona broniąca**.

Aby wylicytować dobry kontrakt potrzebne są jakieś ustalenia. Zbiór takich ustaleń to **system licytacyjny**. Jest wiele systemów licytacyjnych. Najprostszym jest **system naturalny**.

ROZGRYWKA

Kontrakt rozgrywa tylko jeden z graczy strony rozgrywającej - tzw. **rozgrywający**. Rozgrywającym jest ten partner, który pierwszy zgłosił kolor toczącej się rozgrywki (nawet, gdy ostateczny kontrakt zapowiedział jego partner).

Wyjście do pierwszej lewy, czyli tzw. pierwszy **wist**, wykonuje zawsze przeciwnik siedzący po lewej stronie rozgrywającego. Po pierwszym wście partner rozgrywającego kładzie swoje odkryte karty na stół. Wyłożone karty nazywają się **stołem** lub **dziadkiem**. Dziadkiem gra rozgrywający, partner siedzi cicho i tasuje karty.

Do kolejnej lewy, kładąc dowolną ze swoich kart na stół, wychodzi gracz, który wziął lewę poprzednią. Pozostali gracze dokładają kolejno, w kierunku ruchu wskazówek zegara, po jednej karcie. Do lewy **obowiązkowo dokłada się karty w kolorze wyjścia**, a jeśli gracz nie ma koloru wyjściowego, dokłada dowolną kartę, przy czym **nie ma obowiązku przebijania atutem**. Lewą zabiera para, która dołożyła najstarszą kartę w zagrany kolorze. Jeśli któryś z graczy nie miał koloru wyjścia i dołożył atu (**przebił**), lewa należy do jego pary. Jeśli więcej graczy dołożyło atu, lewa należy do tej pary, która położyła najstarszego atuta.

Po zgraniu wszystkich trzynastu lew zapisuje się wynik rozdania.

I rzecz bardzo ważna. Oczywiście nie tylko punkty w kartach mówią o sile ręki, także bardzo istotne są układy kolorów i figur, ale przyjmuje się, że do ugrania końcówki w grze:

- w kolor starszy (10 lew) potrzeba 25 pkt (i fit),
- w kolor młodszy (11 lew) potrzeba 27 pkt (i fit),
- w bez atu (9 lew) potrzeba 26 pkt (i zatrzymania w każdym kolorze).

Szlemika w BA ugrzywa się zazwyczaj z co najmniej 32 punktami.

SYSTEM NATURALNY

Jeśli do stolika siadają osoby, które mówią, że grają systemem naturalnym, to nie znaczy, że będą tak samo rozumieć poszczególne odzywki. Są bowiem różne, mniej lub bardziej naturalne dla danej osoby ustalenia. Podamy tu przykładowe, naturalne reguły otwarcia licytacji (w popularnym stylu „lepszy młodszy”) i odpowiedzi partnera.

Otwarcie licytacji

Z siłą 12-20 pkt

• z siłą 15-17 pkt i składem zrównoważonym (4333 lub 4432 lub 5332) otwieram 1BA, w innych wypadkach:

• z piątką ♥♠ otwieram 1♥♠

(z co najmniej piątkami w obu kolorach ♥♠ otwieram 1 w dłuższy z nich, a jeśli są tej samej długości, to 1♠!),

• bez starszej piątki otwieram 1 w dłuższy kolor ♣♦

(jeśli mam po trzy karty w ♣♦ - otwieram 1♣, a jeśli po cztery - otwieram 1♦).

Uwaga! Zauważmy, że otwarcia 1♥♠ gwarantują 5 kart w licytowanym kolorze, a otwarcia 1♣♦ - jedynie 3 karty.

Z siłą od 21 pkt (ew. mniejszą z dobrym układem)

• z co najmniej piątką w jakimś kolorze otwieram 2 w ten kolor - forsuje,

• bez piątki otwieram 2BA - forsuje.

Pierwsza odpowiedź partnera po otwarciu

Po otwarciu 1 ♣/♦/♥/♠

• do 5 pkt pasuję (ręka bezwartościowa),

• od 6 pkt z fitem mogę powtórzyć kolor partnera (nisko lub z przeskokiem - zachęcając do końcówki) lub zgłosić końcówkę,

• z 6-9 pkt mogę zgłosić nowy kolor długości cztery, ale na wysokości 1,

• z 10-12 pkt mogę zgłosić nowy kolor długości cztery na wysokości 1 lub 2 (bez przeskoku),

• od 13 pkt mogę zgłosić nowy kolor długości pięć z przeskokiem - forsuje do końcówki,

• jeśli nie mogę dać odzywki wymienionej wyżej, to licytuję 1BA (od 13 pkt od razu 2BA - forsuje do końcówki).

Po otwarciu 1BA

• ze składem zrównoważonym: do 7 pkt pasuję, z siłą 8-9 pkt licytuję 2BA, z siłą 10-13 pkt zgłaszam końcówkę 3BA,

• kolor długości co najmniej pięć do 7 pkt mogę zgłosić nisko (z ♣ pasuję) - nie widząc szans na końcówkę, od 14 pkt zgłaszam z przeskokiem - zapraszając do szlemika (z szansą na końcówkę stosujemy popularną „konwencję Staymana”).

Po otwarciu na poziomie 2

• do 7 pkt zgłaszam sztucznie najniższą możliwą odzywkę (np. 2♣—2♦, odzywka 2♦ nic nie mówi o karach!),

• od 8 pkt popieram partnera lub inną odzywką (poza najniższą) zgłaszam swój kolor długości co najmniej cztery.

Ważne zasady

• Każda następna odzywka (jeśli nie jesteśmy sforsowani) powinna zgłaszać wartości, których dotąd nie pokazaliśmy!

• Odpowiadający zgłasza najpierw dłuższy kolor, z kolorów 55 zgłasza wyższy, a z 44 niższy, np. 1♥ w sekwencji 1♣—1♥ wyklucza 4 kara (przy dokładnie 4 kierach) lub wskazuje 5 kierów, a nie wyklucza 4 pików ani fitu w treflach.

• Otwierający powtarzając kolor otwarcia, gdy może zgłosić niżej BA, obiecuje piątkę w tym kolorze (powtórzenie kierów po sekwencji 1♥—1♠ obiecuje szóstkę).

• Otwierający ze słabą kartą nie powinien w drugim okrążeniu licytacji przekraczać odzywki w swój kolor! Przekroczenie takie, czyli tzw. **rewers**, mówi o nadwyżkach. Po sekwencji np. 1♦—1♠ otwierający z dołem otwarcia może zalicytować 1BA, 2♣/♦ lub poprzeć partnera w ♠, bo inne odzywki - np. 2♥ - świadczą o co najmniej 16 pkt lub dobrym układzie.

Czasami nie chcemy, żeby licytacja po naszej odzywie wygasła, bo widzimy realne szanse na ugranie wyższego kontraktu. Odzywki, które nie pozwalają partnerowi powiedzieć PAS, to tzw. **odzywki forsujące**. Do odzywek forsujących zaliczamy m.in. odzywki z przeskokiem (ale nie w kolor partnera) oraz odzywki sztuczne (np. „Stayman”, „Blackwood” czy „kontra wywoławcza” opisane dalej). Oczywiście, jeśli przeciwnik po lewej stronie wejdzie do licytacji, to nasz partner może powiedzieć PAS, bo i tak zabierzemy jeszcze głos w licytacji.

Oczywiście o sile ręki nie decyduje jedynie liczba punktów za figury, ale też rozkład kart w poszczególnych kolorach. Przecież mając na ręce wszystkie kiery ugrywamy szlema (z 10 punktami!). Jeśli więc mamy np. 5 kierów na ręce i **renons** w jakimś kolorze (brak kart tego koloru), to nawet z jedynie 11 punktami możemy otworzyć licytację 1♥, bo prawdopodobnie weźmiemy dodatkową lewą przebijając brakujący kolor atutem. Ale jeśli otwieramy 1BA, to trzymamy się ustalonego limitu punktów 15-17 na to otwarcie!

Niewątpliwie zaletą naturalnych reguł licytacji jest ich prostota oraz możliwość grania z każdym, kto kiedykolwiek próbował grać w brydża. Niestety, podstawową ich wadą jest to, że odzywki są nieprecyzyjne, a główne narzędzia do pokazywania siły to przeskoki, które szybko prowadzą do wysokich, niekoniecznie dobrych kontraktów. Dlatego używa się różnych sztucznych systemów. Niestety, znaczenia wielu odzywek w takich systemach trzeba nauczyć się na pamięć...

Konwencje

W brydżu część odzywek ma znaczenie zupełnie sztuczne. Znanym przykładem jest **konwencja Staymana**, bez której często trudno rozsądnie licytować. Po otwarciu 1BA, z siłą co najmniej 8 pkt możemy do swojej starszej czwórki poszukać fitu u partnera. Jak? Sztuczna odzywka 2♣ w tej sytuacji nic nie mówi o treflach, lecz jest pytaniem o starsze czwórki. Otwierający odpowiada: 2♦ = nie mam 4 starszej, 2♥ = mam 4 kiery i może 4 piki, 2♠ = mam 4 piki bez 4 kierów.

Powiedzmy, że z licytacji wynika, że mamy z partnerem tak dobrą kartę, że bez problemu powinniśmy ugrać końcówkę, a ponadto mamy szansę ugrać szlemika. Niestety przy szlemiku możemy oddać przeciwnikom tylko jedną lewę! Jeśli np. nie mamy dwóch asów, to prawdopodobnie oddamy dwie lewy i przegramy kontrakt. Są jednak konwencje, które pozwalają sprawdzić liczbę asów u partnera. Taką konwencją jest np. **Gerber** (inaczej tzw. **czterotreflówka**).

Przyjmijmy, że ustaliliśmy już kolor kontraktu, np. ♥ licytacją 1♦—2♥—3♥, i widząc szansę na szlemika, chcemy sprawdzić liczbę asów u partnera. Odzywka 4♣ (Gerber) jest właśnie pytaniem o liczbę asów u partnera. Można uzgodnić kolejne odpowiedzi partnera tak: 4♦ = 1 lub 4, 4♥ = 0 lub 3, 4♠ = 2 asy. Jeśli partner odpowiedział nam np. 4♦ a sami mamy 3 asy, to na obu rękach mamy wszystkie. Podejmujemy zatem decyzję o wysokości kontraktu. Gdybyśmy teraz zalicytowali nisko uzgodniony kolor, czyli 4♥, to partner spasowałby, bo to my mamy informację o jego ręce, więc i my decydujemy o kontrakcie. Jeśli więc postanowiliśmy grać szlemika - licytujemy 6♥, szlema - od razu 7♥.

A co jeśli widzimy szansę na szlemika, ale w licytacji jesteśmy już na poziomie 4 lub zgłoszenie 4♣ mogłoby prowadzić do nieporozumienia, bo np. ustalonym kolorem jest ♣? Wtedy zgłaszamy 4BA, jest to tzw. **Blackwood** - także pytanie o liczbę asów. Odpowiadamy po kolei 5♣/5♦/5♥, podobnie jak w Gerberze.

Istnieją też konwencje dotyczące kontry. Nie zawsze dajemy ją po to, aby ukarać przeciwników. Jeśli np. kontrujemy otwarcie przeciwników 1♥, to nie znaczy, że chcemy ich ukarać, przecież mają sporą szansę ugrać tak niski kontrakt. Powiemy tu o najbardziej znanej z takich konwencji - **kontrze wywoławczej**.

Jeśli mamy mocną rękę z liczbą punktów pozwalającą na otwarcie licytacji (ale uprzedzili nas przeciwnicy...) i skład dość zrównoważony z krótkim kolorem przeciwnika, to w pierwszym okrażeniu licytacji dajemy kontrę. W ten sposób, nie podnosząc licytacji, partner - jeśli ma długi kolor - wie, że mamy fit i szansę na wylicytowanie swojego kontraktu.

W Polsce zazwyczaj licytuje się tzw. **treflem przygotowawczym**. Jest to metoda otwierania licytacji odzywką 1♣, oznaczającą bądź naturalne otwarcie z co najmniej czwórką trefli, bądź zrównoważony skład w sile poniżej otwarcia 1BA (12-14 pkt). Przy tej konwencji otwarcie 1♦ następuje zawsze z co najmniej czwórki kar, niestety otwarcie 1♣ obiecuje w treflach zaledwie dubla. Po otwarciu 1♣ partner z siłą 0-6 pkt odpowiada sztucznie 1♦, a od 7 pkt zgłasza nisko starszą czwórkę (jeśli jej nie ma, to do 10 pkt licytuje 1BA lub - z młodszą piątką - także 1♦, a od 11 pkt może zgłosić 2 w swój młodszy kolor). Sztuczny wariant tego otwarcia otwierający może wyjaśnić w drugim okrażeniu, zgłaszając nisko własną starszą czwórkę lub 1BA (po 1♦ można ratunkowo zgłosić nawet starszą trójkę).

OBRONA

Przypuśćmy, że jesteśmy stroną broniącą. Oczywiście chcemy obalić kontrakt przeciwników. Istotna jest umiejętność właściwego **wistowania**, czyli rozpoczynania lewy po raz pierwszy z danego koloru, i to z dwóch powodów: staramy się nie stracić niepotrzebnie lewy złym wistem, staramy się częściowo poznać po wście partnera skład jego ręki, co pomoże nam skutecznie obalać kontrakt.

Przez **sekwens** rozumiemy co najmniej dwie kolejne karty z honorem (honorami są A, K, D, W i 10).

Reguły wistu i wskazówki

- ▶ Z SEKWENSU wist najwyższą kartą w sekwensie (ale 10⁹x...), także w sekwensie wewnętrznym, np. K^W107, ale WYJĄTKOWO z dubla w sekwensie wist niższą, przeciwko BA z sekwensu z 2 kart - czwartą od góry, np. KDx^x.
- ▶ BEZ SEKWENSU Z HONOREM z dubla wist wyższą, z trzech - środkową, z co najmniej czterech - czwartą od góry.
- ▶ Z SAMYCH BLOTEK wist drugą od góry.
- ▶ Preferujemy wist w kolor licytowany przez partnera.
- ▶ Preferujemy wist w kolor, którego nie licytowali przeciwnicy.
- ▶ Nie wychodzimy spod asa przeciwko grze w kolor na pierwszym wście.
- ▶ Przy grze w BA zazwyczaj wistujemy z długiego koloru, przy grze kolorowej - z krótkiego.
- ▶ Preferujemy wist w longera, gdy mamy co najmniej 4 atuty (może przeciwnicy skrócą sobie atuty przebitkami).
- ▶ Jeśli wistujemy w kolor licytowany przez przeciwników, to raczej w kolor dziadka, a nie rozgrywającego.
- ▶ Wistujemy w atu, jeśli chcemy łączyć atuty przeciwnika, aby nie mógł przebijać naszych honorów.

Jeśli wist następuje z czwartej najlepszej, to możemy łatwo obliczyć ile kart starszych od zawistowanej znajduje się w zakrytej ręce posługując się tzw. **regułą jedenastu**. W tym celu od 11 odejmujemy wartość zawistowanej karty oraz liczbę kart starszych (od zawistowanej) u siebie i w dziadku. Jeśli np. wist nastąpił z 7, w ręku mam D86, w dziadku widzę W2, to w zakrytej ręce jest $11 - (7 + 2 + 1) = 1$ karta starsza od 7.

PRZEBIEG GRY I ZAPIS

Gra w brydża towarzyskiego toczy się, aż któraś para zrobi **robra**, czyli zdobędzie dwa razy po co najmniej 100 punktów (dwie **partie**) z rozgrywania wylicytowanych przez siebie kontraktów. Jeśli np. wylicytujemy końcówkę, to od razu mamy 100 punktów, ale możemy też te 100 punktów składać z kilku częściówek. Ale jeśli wylicytujemy np. 2BA - kontrakt za 70 punktów, a weźmiemy 9 lew, czyli zrealizujemy kontrakt z nadróbką za łącznie 100 punktów, nadróbkę liczymy osobno, a do partii wliczamy jedynie 70. Punkty możemy zdobywać za ugranie wylicytowanych kontraktów oraz przegranie kontraktów przez przeciwników. Jak liczyć wartości kontraktów?

Punkty za ugranie wylicytowanego kontraktu

- kontrakt ♣♦ po 20 za lewę (tzn. za każdą lewę począwszy od siódmej),
- kontrakt ♥♠ po 30 za lewę,
- kontrakt BA: pierwsza lewa 40, następne po 30,
- z kontrą mnożymy przez 2 / z rekontrą przez 4.

Premie

- wygranie kontraktu z kontrą = 50 / z rekontrą = 100,
- realizacja wylicytowanego szlemika przed partią = 500 / po partii = 750,
- realizacja wylicytowanego szlema przed partią = 1000 / po partii = 1500,
- nadrobki bez kontry = wartość lewy,
- nadrobki z kontrą przed partią po 100 / po partii po 200,
- nadrobki z rekontrą przed partią po 200 / po partii po 400,
- premia za robra gdy przeciwnicy są po partii = 500 / gdy przeciwnicy są przed partią = 700.

Wpadki

- bez kontry przed partią po 50 za każdą / po partii po 100 za każdą,
- z kontrą przed partią: pierwsza 100, druga i trzecia po 200, następne po 300,
- z kontrą po partii: pierwsza 200, następne po 300,
- z rekontrą = z kontrą razy 2.

Zauważmy, że na wygranych kontraktach z kontrą można sporo zyskać, ale i kary za wpadki są bardzo dotkliwe. Jeśli np. wylcowaliśmy po partii 3♦ z kontrą i ugraliśmy ten kontrakt z nadróbką, to otrzymamy 120 (za trzy lewy karowe z kontrą, przy okazji mamy drugą partię, bo przekroczyliśmy 100) + 200 (za nadróbkę po partii z kontrą) + 50 (za zniewagę, czyli wygranie kontraktu z kontrą) + 700 premia za robra (jeśli przeciwnicy nie zrobili jeszcze partii). Jeśli zaś np. gramy kontrakt 3BA i wpadniemy bez dwóch z kontrą przed partią, to przeciwnicy otrzymają 300.

Wyniki zapisujemy w pokazanej po prawej stronie, przykładowo wypełnionej tabeli. Zaczynamy pisać przy środkowej kresce i kierujemy się w dół lub w górę. W dolnej części wpisujemy punkty za wylicytowane i ugrane kontrakty, a w górnej wpisujemy premie (np. za nadrobki) i punkty za nieudane kontrakty przeciwników (wpadki). Jeśli zrobimy w sumie co najmniej 100 punktów pod kreską, to stawiamy krzyżyk (jesteśmy od tej chwili po partii) i odkreślamy swoje punkty i punkty zdobyte przez przeciwników pod kreską. Teraz musimy zdobyć kolejne 100 punktów, a przeciwnicy punkty na swoją partię muszą zbierać od początku (choć zdobyte punkty nie przepadają i liczą się przy podsumowaniu gry).

W tabeli zapisaliśmy robra, który przebiegał w sześciu rozdaniach:

- 1) 70 pod + 30 nad kreską (2BA z nadróbką),
 - 2) 300 nad kreską (nasza wpadka z kontrą bez dwóch, przed partią),
 - 3) 40 pod kreską (1BA),
 - 4) 60 pod kreską (2♠, razem 130 pod, mamy partię, odkreślamy punkty nasze i przeciwników),
 - 5) 100 pod + 20 nad kreską (5♦ z nadróbką, przeciwnicy mają partię),
 - 6) 100 pod + 30 nad + 500 nad kreską (3BA z nadróbką, druga partia, premia za robra).
- Teraz sumujemy, różnicę 330 dzielimy przez 100 i zaokrąglamy. Wygraliśmy robra trzema punktami.

MY	WY
500	
30	20
30	300
70	40
60 ×	100 ×
100	
790	460

W brydżu sportowym nie gra się na robry, więc nie ma na koniec premii 500 czy 700. Są natomiast dodatkowo premie 50 za zrealizowanie częściówki oraz premie za zrealizowanie wylicytowanej końcówki: 300 przed partią i 500 po partii. Ale to, która para jest przed, a która po partii ustala się sztucznie. Gra się np. cztery rozdania ustalając założenia kolejnych rozdania: przed-przed, przed-po, po-przed, po-po. Wynik każdego rozdania przelicza się na tak zwane IMPy przy pomocy odpowiedniej tabelki. Tabelka IMPowa wymusza na grających licytowanie wysokich kontraktów na wysokich punktach. Jeśli mamy np. na obu rękach 25 punktów za figury, to powinniśmy licytować (i oczywiście ugrać) końcówkę, bo w przeciwnym razie poniesiemy stratę. W brydżu towarzyskim zyskamy ugrywając także niski kontrakt z mocnymi rękami.