Brixhi është loja me karta më zbavitese dhe më inteligjente qe zgjuarsia njerzore deri më tani ka krijuar.

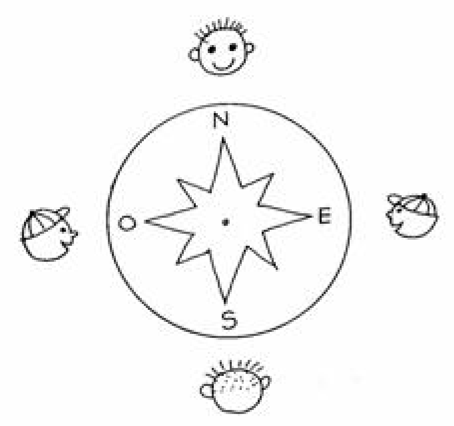
Rregullat e Lojes

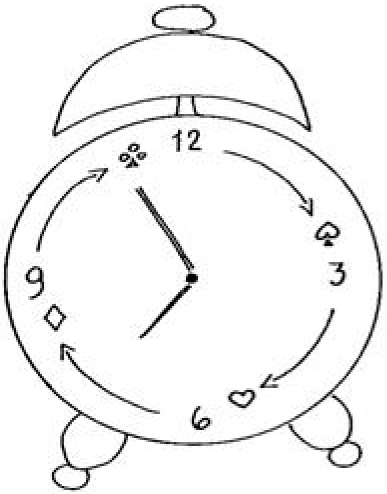
Pjesa e pare

Brixhi eshte nje loje qe luhet me cifte.

Luhet me nje pale letra normale (52 karta pa xholat)

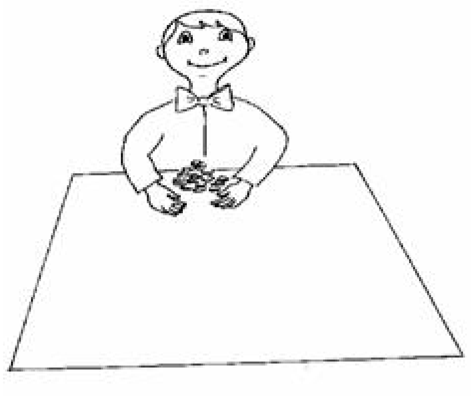
Lojtaret qe luajne se bashku formojne nje cift e qe ulen njeri perballe tjetrit. Dy ciftet qe luajne marrin emrin e pikave te horizontit , keshtu Veri/Jugu luajne kunder Lindje/Perendimit.



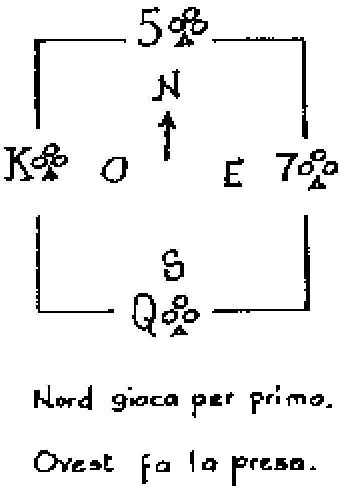


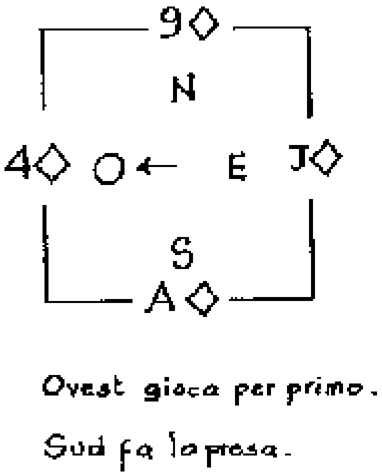
Ai qe ndan letrat (qe behet me rrotacion nga te kater lojtaret)i shperndan ato nje nga nje duke filluar nga e majta. Pra te gjitha levizjet ne brixh behen gjithmone ne sensin orar dmth. nga e majta ne te djathte.

Qellimi i cdo cifti eshte te marri sa me shume duar.

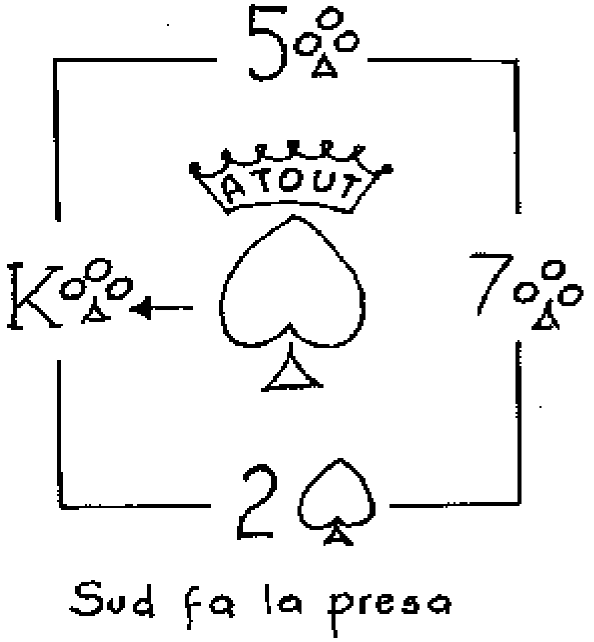


Nje dore formohet kur te kater lojtaret kane hedhur nganje leter. Rregulli i pergjithshem i lojes eshte qe lojtaret jane te detyruar te luajne ne ate lule qe ka dale lojtari i pare. Psh. Nqs. Lojtari i pare ka hapur me karte ne spathi te gjithe te tjeret duhet te luajne karte ne spathi dhe fiton doren letra me e madhe.



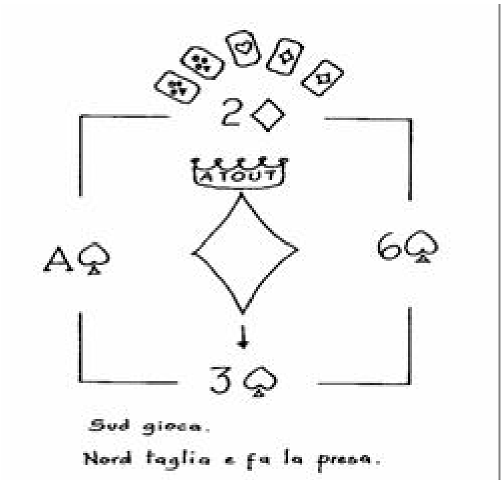


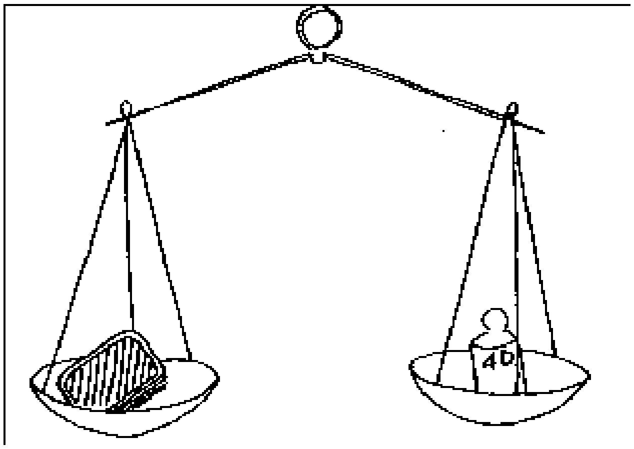
Dora e fituar behet kapital i ciftit e jo i nje lojtari te vetem.



Lulja e percaktuar si atout modifikon pjeserisht konceptin e marrjes se dores te spjeguar me lart sepse edhe nje karte e vogel por ne lulen e atouse mund ta fitoje doren edhe mbi cdo karte te larte te nje luleje tjeter.

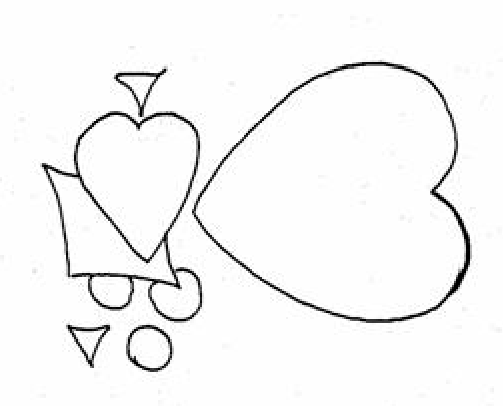
Nese luhet nje loje me nje lule atout te percaktuar, lojtari mund te lozi atoune vetem nese nuk ka me karta ne lulen qe loz lojtari i pare ose kur ai del ne atout.





Nje pale letra ka gjithsej 40 pike qe i dedikohen ne menyre simbolike Asit 4 pike, Plakut 3 pike, Dames 2 pike dhe Fantit 1 pike.Nese nje cift ka 20 pike dhe tjetri do kete po 20 pike dhe do ti ndajne duart pak a shume ne menyre te barabarte . Por nese nje cift ka 38 pike dhe tjetri vetem 2 pike, atehere ai me 38 mund ti marre te 13 duart.

Te kater lojtaret mund te zgjedhin (me tutje do te shohim se si) nje lule si atout ose mund te lozin pa percaktimin e nje atouje dmth pa-atout.

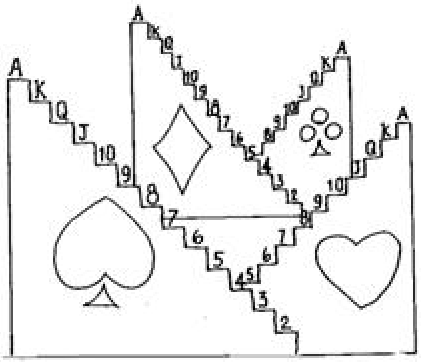


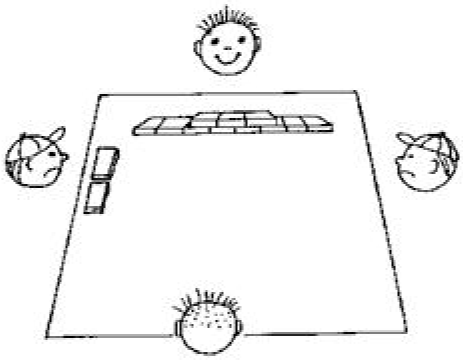
Pra ne vija te pergjithshme.....

ıhet me kater lojtare ndare ne dy cifte ku ai Veri/Jug mundohet te munde ciftin endim dhe anasjelltas.Njeri prej lojtareve fillon te ndaje te 52 letrat nje nga nje ne mi kryesor i lojtareve eshte te marrin sa me shume duar. Nje dore fitohet pasi kane kater lojtaret ne lulen qe ka hapur lojtari qe hedh i pari.Ne rast se nuk kemi karta ne hapjes mund te luajme cfardolloj karteje ne lulet e tjera per qe nuk influencon ne m vetem nqs eshte atout.Pasi merret dora qe kthehet ne kapital te cifti qe e merr, do ɔjtari qe ka marre doren e meparshme. Shuma totale e duarve ne dispozicion esht

Pjesa e dyte

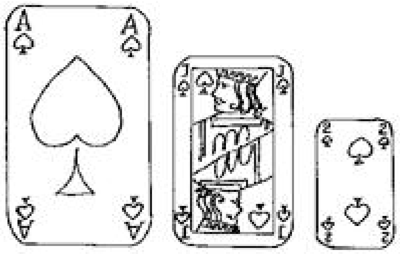
Karta me e madhe per cdo lule eshte Asi pastaj Plaku, Dama, Fanti , 10 deri tek me e vogla 2.

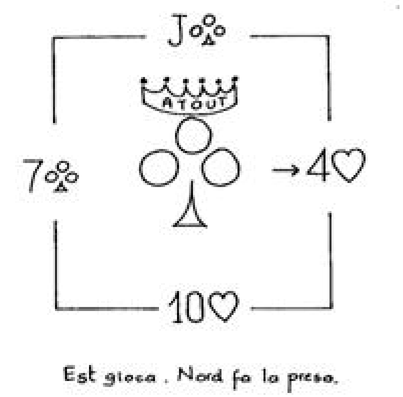




Meqenese cdo lojtar ka ne dore 13 karta (52 : 4 = 13) duart e mundshme jane 13. Mund te ndodhe qe gjate nje loje cifti Veri / Jug mund te marre 7 duar ndersa cifti Lindje / Perendim 6 , sic mund te ndodhe qe njeri te marre 12 duar e tjetri vetem 1.

Ne pergjithesi duart i merr cifti qe ka kartat me te larta.





Nese luhet pa – atout gjithmone fiton karta me e larte ne lulen qe luhet dhe nese luhet me lule atout te percaktuar dhe dy lojtare lozin karte atouje atehere fiton atouja me e larte.

...Pra ne vija te pergjithshme...

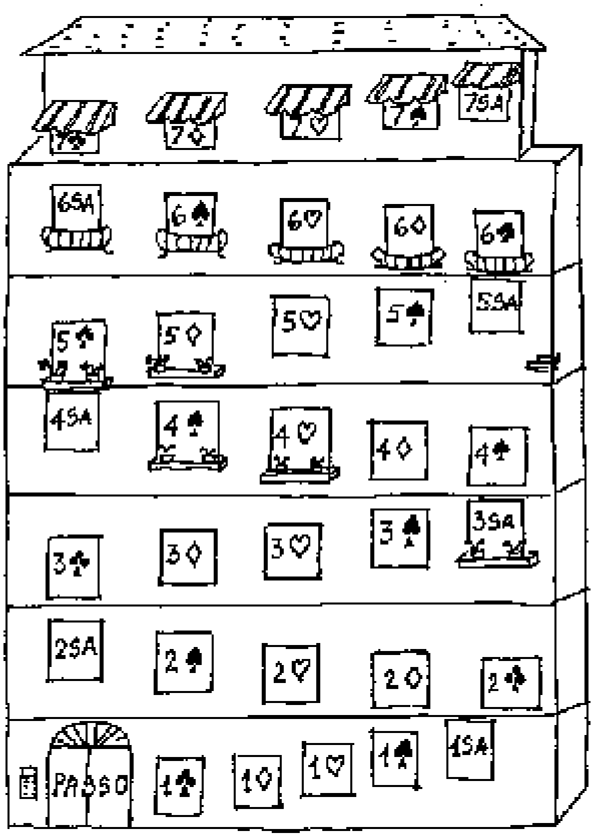
...ajo qe mundeson marrjen e duarve eshte pasja e kartave te larta. Sa me shume karta te larta te kemi ne dhe partneri yne aq me shume duar mund te merren. Ne menyre simbolike kartave ne total i eshte dhene nje force prej 40 pikesh 4(Asi), 3(Plaku), 2(Dama), 1(Fanti). Keshtu nqs. ne me ortakun kemi gjithsej 25 pike dhe kundershatret 15 atehere ne mund te marrim me shume duar se sa kundershatret tane. Te kater lojtaret (ne fazen deklarative te lojes) mund te zgjedhin nje lule si atout (dmth lule sunduese qe pret) ose mund te vendosin te lozin pa-atout. Ne rastin e pare kur lozim me nje lule atout marrja e dores mund te modifikohet me prerjen e saj. Pra fiton doren letra me e larte e lules se lojtur nga lojtari i pare ose kur pritet nga letra me e larte e atouse qe luhet, pra 3-shi kup mund te triumfoje ndaj asit spathi nese si atout eshte percaktuar kupa.

Pjesa e trete

Pas shperndarjes se letrave loja fillon me deklaratat. I pari qe deklaron eshte ai qe ndan letrat e me rradhe ne sensin orar gjithe te tjeret. Nje deklarate mund te zgjase nje xhiro ose disa xhiro, ne kete kuptim nje lojtar mund te deklaroje disa here ne funksion te numurit te xhirove.Qellimi i deklarates eshte te parashikoje se sa duar mund te marrim realisht se bashku me ortakun ne fazen e dyte te lojes , ne ate te luajtjes se kartave.Mund te shenohet nje rezultat pozitiv vetem ne rast se arrijme te realizojme nje numur duarsh te barabarte ose me te madh se ai qe kemi deklaruar.Ne rast te kundert piket i shkojne kundershtarit.

Mund te deklarohet “” Pass” ose nje lule dhe nje sasi duarsh (psh. 1 ♥, 2 ♣, 2 ♦, 3 ♠, 1 pa-atout), ose “Kunder” ose “ Mbikunder” .

Deklarojme “Pass” kur kemi karta te vogla dhe nuk ja vlen te deklarojme.



Ndersa deklarojme dicka, kur kemi nje dore te mire ose shume te mire. Por per te deklaruar duhet ti hypet deklarates se meparshme te partnerit ose kundershtareve si ne rangun e lules ashtu dhe ne numurin e duarve.

Rangu i luleve ne rritje eshte : Spathi, Karo, Kup, Mac, pa-atout.
Nese kundershtari ka

deklaruar 1 ♥, ti pas tij mund te deklarosh 1 ♠, 1 pa-atout, 2 ♣ o 2 ♦ por jo 1 ♣ as 1 ♦. Pra mund te deklarosh gjithcka nga 1 ♠ e siper. Ne banesen e deklaratave vetem mund te ngjiten shkallet dhe kurre te zbriten.

Deklarata me e ulet eshte 1 ♣ : nese deklaron 1 ♣ premton se do marresh 7 duar ne total dhe se ke zgjedhur per atout lulen e spathise

Deklarata perfundon kur tre lojtare kane deklaruar ne menyre te njepasnjeshme "Pass"

Shembuj deklarimi:

Veriu 3 ♥, Lindja- Pass, Jugu- Pass, Perendimi- Pass.

Deklarimi ne kete pike mbaron sepse jane 3 "Pass" te njepasnjeshem. Cifti Veri/Jug ka zgjedhur si atout lulen e Kupes dhe duhet te realizoje 9 ose me shume duar.

(deklarimi i 3 ♥ do te thote ne fakt se : " do bej 6 duar te

detyrueshme plus 3 te deklaruara”.

Shembull tjeter : Veriu 1 ♥ , Lindja 2♣, Jugu- Pass, Perendimi 3♣ , Veriu- Pass, Lindja 5♣ , Jugu- Pass, Perendimi- Pass, Veriu- Pass. Kesaj rradhe deklaraten e fiton cifti Lindje/Perendim qe ka zgjedhur lulen e Spathise si atout dhe premton te beje 11 ose me shume duar (6+5=11)
Pasi deklarata mbaron , nga cifti qe ka mbajtur deklaraten luan vetem ai qe ka deklaruar i pari Spathine (dmth ne kete rast Lindja). Ky quhet lojtari "i gjalle" dhe luan me karta te mbyllura ne dore, ndersa partneri i tij quhet "i vdekuri" dhe ai hap kartat e tija ne tavoline, por vetem pasi lojtari qe luan i pari (e qe gjithmone eshte ai ne krah te majte te te gjallit) luan karten e pare.

Ai qe deklaron i pari duhet te kete ne dore si rregull te pakten 12 + pike.
Si rregull deklarohen ato lule ku ke te pakten 4 karta ne ate lule, psh. Deklarata 1 ♦ don te thote se “ke 12 + pike dhe te pakten 4 karta ne Karo“

Nje lule mund te zgjidhet si atout vetem ne rast se sasia e kartave qe posedohen sebashku me ortakun ne ate lule jane 8 +. Ne rast se ne te gjitha lulet nuk kemi asnje qe numuri i tyre sebashku me ato te ortakut te arrijne numurin 8 atehere preferohet te luhet ne pa-atout.

Per deklaratat 3 Pa-Atout, 4 ♥ , 4 ♠ , 5♣ e 5 ♦ ,(Mansce) dhe te realizuara , jepen bonuse speciale. Per deklaratat 6♣, 6 ♦ , 6 ♥ , 6 ♠ e 6 Pa-Atout (Slam i vogel) e te realizuara ne loje parashikohen bonuse akoma me speciale.

Per deklaratat 7♣ , 7 ♦ , 7 ♥ , 7 ♠ e 7 Pa-Atout (Slam i madh) ,e te realizuara ne loje parashikohen bonuse speciale shume te medha.

...Ne vija te pergjithshme...

....Pas ndarjes se kartave loja fillon me deklaratat. Te kater lojtaret shkembejne informacion mbi letrat qe posedojne per te kuptuar se sa duar mund te marrin me pas ne fazen praktike te lojes, ate te luajtjes se letrave.Gjuha e perdorur ne kete rast eshte konvencionale e bazuar tek kater lulet dhe Pa-Atout dhe ne numrin e duarve. Praktikisht eshte nje gjuhe e mirefillte e huaj qe duhet te mesohet.

Nqs.nje cift fiton fazen deklarative duke premtuar se do te fitoje 9 duar , duhet pa tjeter te realizoje 9 ose me shume duar qe te marre pike positive. Nqs realizon me pak se 9 duar, atehere piket pozitive i kalojne ciftit kundershtar.

Me kete ilustrim te shkurter u munduam t’ju benim te kuptonit se cfare eshte Brixhi dhe t’ju fusnim sado pak ne boten tone te magjishme te perbere nga logjika, intuita dhe shpirti i iniciatives. Mbetemi ne dispozicionin tuaj per t'ju bere te dashuroheni me BRIXHIN - sportin me te bukur ne bote.

Sistemi i deklarimit me i perhapur ne boten e brixhit modern eshte ai i 5 kartave Maxhore

Sistemi i te deklaruarit 5 MAJORS

Sistemi i te deklaruarit bazohet ne ate te “**pese kartave maxhore** “

(maxhore quhen kartat ne ♥ dhe ♠ dhe minore ato ne ♣ dhe ♦)

1. Piket Honore H dhe piket e shperndarjes D, Plusvlerat

Piket Honore H vleresohen :
Asi = 4 pike H; Plaku = 3 pike H; Dama = 2 pike H; Fanti = 1 pike H
Ndersa piket e shperndarjes D vlersohen :
- Boshllek (**chicane , void**)(0 carta ne nje lule) = 3 pike D
- Singelton (nje karte ne nje lule) = 2 pike D
- Doubleton (dy karta ne nje lule) = 1 pike D
- Kur keni nje lule te gjate shtoni nje pike D per cdo karte duke filluar nga e gjashta.
Plusvlerat vleresohen :

- Prezenca e nje grupi kartash te ndermjetme solide perfaqeson nje plusvlere 1D
- Me nje dyluleshe te bukur 5-5 vleresoni +1D
- Me nje dyluleshe te shkelqyer vleresoni +2D

- Me nje plak singel vleresoni – 3 pike DH

- Me nje dame ose fant singel vleresoni – 2 pike DH

Rregulli i hapjes se pare sipas shperndarjes

1. Normalisht hapet me pese karta maxhore (♥ ose ♠) e 12+ pike H ose 14 pikeHD.
2. Hapet me ngjyren me te forte ne rast shperndarje 5-5 ose 6-6 te maxhoreve
3. Normalisht hapet 1 ♦ me 4 karta ne ♦ dhe pa nje peseshe ne maxhoret
4. Normalisht hapet 1 ♣ kur nuk keni nje peseshe ne maxhoret e as 4 ne ♦ .
5. Hapja ne NT tregon nje dore te ballancuar por mund te behet edhe me nje peseshe ne minoret.Duar te ballancuara quhen ato me shperndarje 4-3-3-3; 4-4-3-2; 5-3-3-2

Hapja e pare sipas pikeve dhe humbseve

Humbse konsiderohen ato karta ne doren tuaj qe ju absolutisht i keni te humbura edhe sikur deklarata te mbetet ne lulen tuaj me te mire

1. Hapet me 1 ne lule me 12 pike +H (ose 14 HD) deri ne 21 pike H (ose 23 DH (ne vartesi te shperndarjes) (rregulli me lart 2)

2. Hapet 1NT me 15-17 pike H dhe dore te ballancuar (vetem 1 pik D e me plusvlera)

3. Hapet 2♣ (Albarran) kur keni dore njeluleshe ose dyluleshe, me 4 ose me pake humbese ose dore te ballancuar me 22 + pike H ose 23+ pike HD.

4. Hapet 2♥ ,2 ♠ me dore njeluleshe ose dyluleshe me 5-11HD pike dhe me nje 6+ karteshe solide me 2 honore maxhiore (por me me shume se 7 humbese ne Z.I dhe 6 humbse ne Z.II)
5. Hapet 2NT me 20-21 pike H dhe dore te ballancuar (vetem 1 pike D e me plusvlera)(edhe me 5 ne nje nga maxhoret)
6. Hapet 3 ne lule me nje dore njeluleshe kur nuk ke piket e hapjes normale dhe me 7-6 humbese ne Z.I dhe 6 -5Humbese ne Z.II. (pre-empt ose barrage) e te pakten dy Honore ne ate lule.
7. Hapet 4 ne lule me nje dore njeluleshe kur nuk ke piket e hapjes normale dhe me 6-5 humbese ne Z.I dhe 5-4 Humbese ne Z.II. (pre-empt ose barrage) e te pakten dy Honore te medha ne ate lule.

8. Hapet 5♣ ose 5 ♦ me dore njeluleshe kur nuk ke piket e hapjes normale dhe me 5-4 humbese ne Z.I , asnjehere ne Z.II. (**pre-empt ose barrage**) e te pakten dy Honore te medha ne ate lule.
9. **P.S. Asnjehere mos hapni NT me pese maxhore dhe asnjehere mos hapni ne barrage kur keni piket e hapjes, kur keni 4 ne maxhore ose me 2 asa.**

Rregulli i 20

N.q.s jeni ne pozicionin 1 ose 2 te deklarimit dhe keni 11 pik H, me nje peseshe + ne nje maxhore per te vendosur te hapni ose jo zbatoni **rregullin e 20** dmth mblidhni numurin e pikeve H qe keni me numurin e kartave ne dy ngjyrat me te gjata te dores suaj dhe nqs. arrijne numurin 20 ose me shume atehere vendosni te hapni dhe nqs. eshte me i vogel se 20 passoni.

Piket e mbeshtetjes M

Kur mbeshtesni deklaraten e hapjes ne maxhore te partnerit duhet te vleresoni doren tuaj duke shtuar pike mbeshtetese M . Keshtu :

- Duke filluar nga atou-ja e nente e linjes se deklaruar duhet te shtoni nje pike M per cdo karte
- Gjithmone kur keni kater atou mbeshtetese llogarisni 3 pike M per nje singel ne nje nga lulet e tjera dhe pese pike M per nje boshllek.
- Kujdes , nuk ka asnje pike M kur keni vetem 3 atout mbeshtetese

Ja nje shembull :

Ne mbeshtetje te hapjes 1 ♥ te partnerit me doren e meposhtme llogarisni :

♠ 9 8 6 2 — 8 pike H

♥ A F 7 3 — +1 pike M per atoun e nente

♦ 4 — +3 pike M per singeltonin ne ♦

♣ R 10 6 2 — --------------------------------------

....Totali = 12 pike M

Objektivi i deklarates

Deklarata ka qellimin e zbulimit te kontrates me te mire ne nivelin qe i korespondon forces se kombinuar te dy duarve te partnereve. Per kete aresye duhen patur ne qender te vemendjes keto objektiva :

Objektivi Nr.1

Te kerkohet nje lule maxhore ku keni ne te dyja duart te pakten 8 karta dhe pastaj te shihet mundesia e mbylljes se zones ne 4 ♥ ose 4 ♠ (ose shlemin)

Objektivi Nr.2

Kerkimi i mbylljes se zones ne 3NT .
Nqs nuk keni gjetur nje “fit “ prej 8 kartash ne maxhore, orientohuni menjehere drejt nje kontrate ne NT.
Keshille

Kur loja juaj eshte e orientuar drejt minoreve kerkoni mbylljen e zones ne NT dhe mundesisht evitoni mbylljen e saj ne 5 ne minore.
Per mbylljen e zones duhen :

- Per 4 ♥ e 4 ♠ duhen te pakten 27 pike HD
- Per 3NT duhen te pakten 25 pike H ose 27 HD
- Per 5 ♣ e 5 ♦ duhen te pakten 30 pike HD
- Per Shlem te vogel duhen te pakten 33 pike HD (31 H)
- Per Shlem te madh duhen te pakten 36 pike HD

Tre ligje baze ne pergjigje te hapjes se partnerit

Ligji Nr. 1

Mblidhni piket e juaja me numurin minimal te pikeve qe vijne nga deklarata e partnerit tuaj dhe nqs. totali eshte i mjaftueshem per te mbyllur zonen ; deklaroni menjehere mbylljen e zones, ose beni nje deklarate forcuese.

Ligji Nr. 2

Mblidhni piket e juaja me numurin e pikeve maksimale qe vijne nga deklarata e pertnerit tuaj dhe nqs. ekziston mundesia e mbylljes se zones duhet te beni nje tjeter deklarate mundesisht invituese.

Ligji Nr. 3

Nqs. konkludoni se totali i pikeve ne te dy duart tuaja nuk eshte i mjaftueshem per mbyllje zone *atehere mundohuni te ndaloni ne kontraten me te mire te linjes suaj ne nivelin me te ulet te mundshem.*
Fale ketyre tre Ligjeve mundet me se miri te percaktoni se:

1. Kur duhet te rideklaroni ose jo pas nje pergjigjeje jo forcuese.
2. Cfar tipi deklarate te zgjidhni: forcuese? Invituese? Apo te dobet.

Forcuese: quhet nje deklarate qe detyron partnerin te mos passoje te pakten nje xhiro dhe e detyrojne ate te spjegoje me mire forcen dhe shperndarjen e dores se tij.

Invituese: Quhet nje deklarate qe tregon mbeshtetje ose force dhe kryesisht fton partnerin per mbyllje zone ose shlem.

E dobet: Quhet ajo deklarate qe tregon dobesi dhe frenim te deklarimit te metejshem.