



(12)

## BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2015 00455**

(22) Data de depozit: **30/06/2015**

(45) Data publicării mențiunii acordării brevetului: **30/06/2021** BOPI nr. **6/2021**

(41) Data publicării cererii:  
**30/12/2015** BOPI nr. **12/2015**

(73) Titular:  
• **GHIȘOIU GHEORGHE-SORIN,**  
*BD.FERDINAND I NR. 103A, BL. P33, SC. A,*  
*AP. 31, SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO*

(72) Inventatori:  
• **GHIȘOIU GHEORGHE-SORIN,**  
*BD.FERDINAND I NR. 103A, BL. P33, SC. A,*  
*AP. 31, SECTOR 2, BUCUREȘTI, B, RO*

(56) Documente din stadiul tehnicii:  
**US 5375845; US 2008/0315526 A1;**  
**GB 307653**

(54) **JOC "SUPER BRIDGE" (BIG POD) ȘI PACHET  
CU 68 DE CĂRȚI DE JOC DESTINAT ACESTUI JOC**



# RO 130746 B1

1 Inventția se referă la un joc "Super Bridge"(Big Pod) și la un pachet cu 68 de cărți de  
joc destinat acestui joc, care este un joc de societate distractiv și de perfecționare a gândirii  
3 logice, precum și de dezvoltare a cooperării între parteneri, destinat în principal a fi utilizat  
atât ca destindere familială, cât și în mediul competițional.

5 Este cunoscut jocul clasic de Bridge, care, utilizând aceleași principii, folosește drept  
suport material un set de cărți de joc clasic, cu 52 de cărți în total, distribuite în patru "culori"  
7 - treflă, caro, cupă și pică - fiecare dintre ele având câte un semn distinctiv și conținând câte  
13 cărți. Numărul posibilităților de distribuție a celor 52 de cărți, în cadrul unei împărțiri a  
9 acestora celor patru participanți la joc (fiecare primind, în consecință, câte 13 cărți), este de  
5,364 x 1028.

11 Se cunoaște un pachet de cărți de joc destinat jocului de Bridge, conform documen-  
tului **CA 488797 A** din 16.12.1952, care se referă în mod particular la un pachet de cărți  
13 marcate cu cifre, pentru ușurința evaluării numărului de puncte al fiecărei mâini. Evaluarea  
unei mâini de joc implică totalizarea numerelor cărților cu valoare mare din mână pentru a  
15 se stabili dacă mâna corespunde cerințelor pentru deschidere sau pentru orice altă situație.  
Aplicarea acestor numere pe cărțile de joc ajută la învățarea, predarea și aplicarea oricărei  
17 metode de licitare, folosind aceste puncte inscripționate pe cărțile de joc. Spre exemplu Asul  
are 4 puncte, Regele are 3 puncte, Dama are 2 puncte, iar Valetul are un punct.

19 Se cunoaște un joc de tip bridge (**US 5375845**), în care culoarea atuului este variabilă  
și se stabilește cu ajutorul unui zar, jocul fiind destinat unui număr de doi până la patru  
21 jucători, folosind un pachet standard de 52 de cărți de joc, care se împart în mod egal între  
jucători.

23 Se mai cunoaște un joc de cărți (**US 2008/0315526 A1**) care folosește un pachet cu  
un număr modificat de cărți de joc, printre altele de 54 sau de 72 de cărți, având culorile  
25 tradiționale de treflă, caro, cupă și pică, modificările referindu-se și la alte caracteristici ale  
unui pachet standard de cărți, în care reversul cel puțin uneia dintre cărțile de joc mai include  
27 indicii cu privire la caracteristicile jocului practicat, modificările având drept scop creșterea  
atractivității și a posibilităților de joc.

29 Dezavantajele soluțiilor prezentate anterior constau în numărul mic de posibilități de  
distribuție a celor 52 de cărți de joc în cadrul unei împărțiri a acestora la cei 4 participanți la  
31 joc, precum și în ușurința posibilităților de memorare a diverselor tipuri de combinații ale  
acestora.

33 Problema tehnică, pe care o rezolvă invenția constă în sporirea atractivității unui joc  
de tip bridge, prin mărirea numărului de posibilități de distribuție a cărților de joc aceluiași  
35 număr de participanți ca în cazul jocului clasic de bridge.

Jocul "Super Bridge" și pachetul cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform  
37 invenției, rezolvă problema tehnică menționată și înlătură dezavantajele enumerate anterior,  
prin aceea că jocul folosește ca bază materială un pachet cu 68 de cărți de joc specific,  
39 structurate în patru culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre ele având în componență  
câte 17 cărți de joc, dintre care cinci de valoare superioară, As, Rege, Damă, Valet și  
41 Subretă, clasificate în ordinea valorică descrescătoare, după cum urmează: As (A) = valoarea  
17, cea mai mare dintr-o culoare, Rege (R)= valoarea 16, Damă (D) = valoarea 15, Valet  
43 (V) = valoarea 14, Subretă (S) = valoarea 13, iar celelalte douăsprezece sunt numerotate  
și inscripționate ca atare de la 12 la 1, aceasta fiind și valoarea lor, în ordinea descrescă-  
45 toare. Setul cu 68 de cărți de joc, destinat jocului "Super Bridge", este caracterizat de faptul  
că numărul cărților de joc din componența sa crește cu 16, comparativ cu un set de cărți de  
47 joc clasic, care conține 52 de cărți de joc, totalul celor 68 de cărți de joc fiind distribuit și  
structurat în 4 culori, treflă, caro, cupă și pică, fiecare dintre acestea având câte un semn  
49 (simbol) distinctiv și conținând câte 17 cărți de joc.

# RO 130746 B1

Jocul "Super Bridge" și pachetul cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform invenției, prezintă următoarele avantaje:	1
- mărirea numărului de cărți de joc, de la 52 la 68 conduce la sporirea considerabilă a posibilităților de distribuire a lor în cazul folosirii ca suport material pentru diverse jocuri de societate;	3
- o îngreunare a posibilităților de memorare a diverselor tipuri de combinații;	5
- posibilitățile de distribuție a celor 68 de cărți de joc, într-o donă (modul de joc), celor 4 participanți, cresc substanțial, ajungându-se de la 5,364 x 1028, câte erau la jocul clasic Bridge, la 1,549 x 1038 (spor de peste un miliard de ori).	7
Se dă, în continuare, un exemplu de realizare al invenției, în legătură și cu fig.1 și 2, care reprezintă:	9
- fig. 1, vedere de ansamblu a unui pachet clasic de cărți de joc, destinat jocului clasic de Bridge;	11
- fig. 2, vedere de ansamblu a unui pachet cu 68 de cărți de joc, destinat jocului "Super Bridge", conform invenției.	13
Jocul "Super Bridge" și pachetul cu 68 de cărți de joc destinat acestui joc, conform invenției, utilizează un set de cărți de joc specific, având un număr total de 68 de cărți, cu câte 17 cărți de joc pentru fiecare dintre cele patru culori amintite, mărește considerabil, și anume de peste un miliard de ori, numărul posibilităților de distribuire a cărților aceluiași număr de patru participanți la joc, fiecare participant primind câte 17 cărți de joc, ajungându-se la 1,549 x 1038 de posibile distribuții și conducând, astfel, atât la sporirea complexității jocului și dificultății de a-l câștiga, cât și la mărirea atractivității lui.	15
Jocul "Super Bridge", conform invenției, sporește interesul pentru acest tip de joc de societate, prin aceea că folosește, ca bază materială, un set de cărți de joc specific, ale cărui 68 de cărți sunt structurate în 4 culori (treflă, caro, cupă, pică, asemănător celor de la Bridge), deosebirea față de cele folosite la jocul clasic, constând în faptul că fiecare culoare are în componență câte 17 cărți de joc, dintre care 5 de valoare superioară (As, Rege, Damă, Valet și Subretă), clasificate în ordinea valorică descrescătoare următoare: As (A) = valoarea 17, cea mai mare dintr-o culoare, Rege (R) = 16, Damă (D) = 15, Valet (V) = 14, Subretă (S) = 13.	17
Restul de 12 elemente (cărți de joc) sunt numerotate de la 12 la 1, acestea fiind și valorile lor, în ordine descrescătoare. Asemănător modalității de participare la joc de la Bridge, la jocul "Super Bridge", sunt prezenți tot 4 jucători, repartizați câte 2, în 2 echipe (axe): echipa 1 = jucătorii plasați pe pozițiile Nord și Sud (axa N-S) și echipa 2 = jucătorii din Est și Vest (axa E-V), această poziționare fiind strict convențională.	19
Setul cu 68 de cărți de joc, conform invenției, este structurat în patru culori, treflă, caro, cupă și pică, aceleași cu cele ale setului clasic de cărți de joc, diferența față de acesta constând în faptul că fiecare dintre aceste culori are în componență câte 17 astfel de cărți de joc, comparativ cu cele câte 13 în setul clasic. Dintre acestea, cinci sunt considerate de valoare superioară, ordinea lor valorică fiind evidențiată atât numeric, pentru ierarhizare, asemănător celor de valoare mai mică, cât și literal, iar la celelalte 12 inscripționarea se face exclusiv numeric.	21
Astfel, cele 5 cărți de joc care, în special la jocul Super Bridge propus, se situează în fruntea ierarhiei culorilor respective sunt următoarele (pentru o simplificare a adaptării seturilor de cărți de joc clasice existente, s-au păstrat, în bună parte, semnificațiile întâlnite la acestea, modificându-se, în schimb, valoarea lor intrinsecă): A=As, sau nivelul 17, cel mai mare dintr-o culoare; R=Rege, cu valoarea numerică 16; D=Damă, de nivelul 15; V=Valet, cu inscripționarea numerală 14 și S=Subretă (singura carte de joc nou introdusă, din această categorie), cu valoarea 13.	23
	25
	27
	29
	31
	33
	35
	37
	39
	41
	43
	45
	47
	49

# RO 130746 B1

1 Pentru realizarea grafică a imaginilor de pe aceste cărți de joc de valoare superioară,  
este posibil, pe de o parte, ca înscricțiunea literală să poată fi făcută cu inițialele termenilor  
3 similari din limba engleză, pentru Rege (în loc de R se va nota K=King), Damă (în loc de D  
se marchează Q=Queen), și Valet (în loc de V se va scrie J=Jack), iar în cazul Subretei se  
5 poate folosi termenul Maid, cu simbolul M. Pe de altă parte, în ceea ce privește reprezen-  
tarea acestora, ea poate fi făcută într-o multitudine de forme diverse, existând deja  
7 numeroase încercări de creare și diversificare a domeniilor și tipologiilor acestora (umane  
- din diferite perioade istorice, pe meserii, figuri ilustre specifice țărilor în care se produc res-  
9 pectivele seturi de cărți de joc etc., animaliere, florale, pentru copii sau, în special pentru cele  
5 cărți de joc de valoare superioară, folosirea de elemente care corespund, ca semnificație  
11 unică, acestui număr - de exemplu cele 5 poliedre regulate euclidiene - ș.a.m.d.), astfel încât  
există și posibilitatea folosirii, pentru producerea la scară industrială a noului set de cărți de  
13 joc, a tehnologiilor existente, prin adaptarea seturilor de cărți de joc clasice cărora li se  
adaugă cărțile de joc noi (Subreta=S sau Maid=M, pentru cele de valoare superioară,  
15 precum și cele câte 3 nou introduse -12, 11 și 1 - de categorie inferioară), concepute într-o  
manieră asemănătoare celei folosite pentru celelalte cărți de joc din gama respectivă.

17 Cele 12 cărți de joc rămase, din totalul de 17 ale unei culori care, pe lângă 9 ele-  
mente prezente în setul clasic de cărți de joc - 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 și 2 , au în componență  
19 și 3 elemente noi - cărțile de joc cu valorile 12, 11 și 1, se vor inscripționa exclusiv numeric,  
fiecare dintre ele putând conține, în mod obligatoriu, numărul (valoarea) respectivei cărți de  
21 joc (de la 12 la 1, în ordinea valorică descrescătoare), însoțit de semnul (simbolul) culorii din  
care face parte (treflă, caro, cupă sau pică), ambele elemente fiind așezate atât în colțul din  
23 stânga-sus al cărții de joc, cât și, simetric, în cel din dreapta-jos, în poziție rotită la 180° față  
de cele anterioare, pentru a putea fi percepute în orice mod ar primi jucătorii cartea de joc  
25 respectivă, numărul de ordine aferent acelei cărți de joc putând fi reprezentat și sub forma  
inscripționării atâtor semne (simboluri) ale culorii acelei cărți de joc câte corespund  
27 numărului; această inscripționare se poate efectua fie în maniera folosită pe cărțile de joc  
clasice, fie într-o altă formă, un exemplu posibil în acest sens fiind extragerea succesivă,  
29 potrivit valorii cărții respective, a câte unui semn (simbol) al culorii, din cele 12 inițiale  
(începând de la cartea de joc cu această valoare), așezate conform reprezentării zodiacale  
31 sau a cadranului de ceas clasic, în care semnele (simbolurile) culorii sunt plasate în pozițiile  
orelor "la fix" ș.a.m.d.

33 Modalitatea de joc presupune împărțirea celor 68 de cărți de joc participanților la joc,  
în sensul acelor de ceas, cel care împarte fiind denumit "doneur", primul care efectuează  
35 această operație fiind, de regulă, cel plasat în Sud. Fiecare jucător va primi, astfel, câte 17  
cărți de joc.

37 Un modul de joc, denumit "donă", este format din două părți distincte: licitația și jocul  
de levată.

39 Prima fază a jocului - licitația - are drept obiectiv să stabilească, prin anunțuri  
succesive, numărul de "mâini" sau "levate", o levată fiind compusă din 4 cărți de joc, câte  
41 una prezentată de fiecare jucător pe care una dintre echipe (axe) se angajează să le obțină  
în jocul (dona) respectiv, prin "donă" înțelegându-se jucărea în totalitate a celor 17 "levate"  
43 posibile, până la epuizarea celor 68 de cărți de joc. Nivelul minim de la care pornește licitația  
este situat la o levată în plus față de cele pe care, eventual, poate să le obțină echipa  
45 adversă, respectiv 9 "mâini" (levate), ceea ce echivalează cu primul "palier" de licitație.

A doua fază, și anume jocul de levată, începe după ce a fost stabilit nivelul la care  
47 se termină licitația, prin consemnarea a 3 anunțuri "pas" consecutive ulterioare acestuia.

# RO 130746 B1

Echipa care s-a angajat prin această licitație să obțină un anumit număr de mâini (levate), la care numărul lor este egal cu suma dintre nivelul licitat și 8 levate (nivel 0) de la care se pornește licitația, se obligă să acumuleze cel puțin un număr egal de levate cu cel licitat.

Jocul de levată presupune o serie de "manevre" tehnice, tactice și de strategie pe care "declarantul" (acel jucător, din cadrul axei câștigătoare a licitației, care a anunțat primul culoarea la care s-a stabilit contractul) le efectuează pe parcursul unei respective, cei doi componenți ai axei adverse încercând, la rândul lor, prin procedee asemănătoare, să-l împiedice pe declarant să obțină ceea ce și-a propus. În cazul în care declarantul reușește să câștige numărul de levate licitat, echipa lui primește un anumit punctaj (eventual cumulat și cu bonusuri), diferențiat în funcție de nivelul atins prin licitație, dar dacă nu reușește este penalizat cu un punctaj care se trece în contul adversarilor.

În concluzie, scopul jocului este acela de a se acumula, după un număr de done dinainte stabilit, un punctaj mai mare decât cel al oponentilor, prin licitații optime, în funcție de cărțile primite, coroborate cu un joc de levată cât mai aproape de cel ideal, pentru câștigarea a cât mai multor levate posibil de adjudecat, în funcție de valorile deținute și de distribuția cărților, pe culori, din ambele mâini (coroborate) ale fiecăreia dintre cele două axe.

Jocul "Super Bridge", conform invenției, se desfășoară după următoarele reguli: prima parte a jocului, licitația, este constituită din anunțuri, pe paliere (nivele de obținere a levatelor), respectiv de la palierul 1 - ceea ce înseamnă că echipa jucătorului care a licitat acest palier se angajează să câștige 9 levate [8 (nivel de bază) + 1 (nivel licitat)], până la palierul 9, respectiv acela care presupune obținerea tuturor celor 17 levate [8 (nivel de bază) + 9 (nivel licitat)]. Prin aceeași licitație, concomitent cu palierul, se anunță și o anumită culoare (treflă, caro, cupă sau pică), în funcție de numărul și valoarea cărților deținute în acea culoare (câteodată fără a se ține cont de acestea, într-o anumită convenție anterioară, cu o altă semnificație), în vederea stabilirii, imediate sau ulterioare, a contractului final optim într-o anumită culoare (caz în care aceasta va deveni "culoare de atu", cu o valoare superioară celorlalte trei, în dona respectivă, datorită posibilității cărților din componența ei de a "taia", opțional, și a avea prioritate, astfel, în obținerea levatelor care debutează cu cărți jucate din alte culori, în cazurile în care printre cărțile celui care "taie" nu sunt, sau nu mai sunt, cărți din culoarea jucată).

Pe de altă parte, o altă licitație, posibilă pe oricare dintre paliere, este cea denumită "fără atu", care presupune, în situația în care ea rămâne valabilă în cadrul contractului final al licitației (adică ultima licitație pe o culoare sau la "fără atu"), că niciuna dintre culori nu mai are prioritate, în comparație cu celelalte, în dona cu această caracteristică fiecare levată fiind câștigată de cartea cu valoarea cea mai mare din culoarea în care s-a jucat prima carte din levata respectivă. Din aceste elemente, rezultă că numărul de licitații "constructive" (cele prin care se anunță intențiile de adjudecare a licitației, respectiv a contractului final al acelei done) ce pot fi folosite pe parcursul primei faze a jocului conform invenției este de 45 [9 paliere x 5 licitații pe un palier (în ordinea crescătoare a posibilității de a se licita în cadrul aceluiasi palier: treflă, caro, cupă, pică și "fără atu")], numărul total al licitațiilor posibile crescând la 48, prin folosirea a încă 3 anunțuri:

1) un anunț pasiv (neutru) - "pas" - care nu îngrădește posibilitatea efectuării unui anunț ulterior, de orice natură ar fi acesta, decât în cazul în care se va constata că el face parte din secvența de 3 anunțuri "pas" consecutive, ca urmare a cărora se încheie licitația;

2) un anunț de penalizare - "contra" - folosit de un jucător al echipei adverse celei care a efectuat o licitație "constructivă", în cazul în care acesta consideră că licitația la care s-a ajuns (nivelul palierului, avându-se în vedere și culoarea licitată) nu va fi realizată, prin jocul de levată, de către contractanți (uneori și această licitație poate fi convențională);

# RO 130746 B1

1 3) un anunț de reconfirmare - "recontra" - care poate fi făcut doar de un jucător al  
echipei licitatoare, numai după anunțul "contra" al adversarilor, în cazul în care acesta  
3 consideră că licitația axei sale este, totuși, posibil de realizat, dacă ea devine contract pentru  
acea donă.

5 În cadrul procesului de licitare, ordinea anunțării culorilor, incluzând aici și anunțul  
"fără atu", este obligatoriu a se efectua în mod crescător; astfel, nu se va putea licita la un  
7 palier inferior celui la care s-a ajuns cu licitația (de exemplu: 3 pici, după 4 caro), iar în cadrul  
aceluiasi palier licitația va fi întotdeauna superioară celei anterioare, ținându-se cont de  
9 ordinea stabilită, aprioric, convențional: treflă, caro, cupă, pică, "fără atu", deci, nu se poate  
anunța, de exemplu, 2 trefle, după 2 cupe.

11 Preluând o particularitate a jocului Bridge, se va face o departajare între două tipuri  
de abordare a licitației, care conduc la atribuirea de punctaje diferite, atât în plan ofensiv  
13 (bonusuri), cât și defensiv (penalități). Astfel, primul tip, așa-numit joc în situație "nevulnerabilă",  
implică bonusuri mai mici, dar și penalități pe măsură, în comparație cu cel de-al doilea,  
15 jocul în situație "vulnerabilă", la care bonusurile și penalitățile sunt mai mari, jucătorii  
adaptându-se, în modul de licitație, la condițiile determinate de aceste tipuri.

17 În cadrul unei "grupări de jocuri de bază", de 4 done, aferente unei partide care poate  
cuprinde mai multe astfel de grupări, cele două axe vor fi ori ambele "vulnerabile", ori  
19 amândouă "nevulnerabile", sau, pe rând, una "vulnerabilă" și alta "nevulnerabilă". Pentru a  
se diferenția gradul de dificultate pe care-l solicită realizarea contractelor, cele 9 paliere de  
21 licitație se împart în 3 zone, în funcție de care se acordă punctele și bonusurile sau penali-  
tățile de punctaj amintite anterior.

23 Zona A, denumită și zona "mărcilor parțiale", care conține palierele 1, 2 și 3 (angaja-  
mentul luat de contractanți fiind obținerea a câte minimum 9, 10 sau, respectiv, 11 levate din  
25 totalul de 17), cuprinde contractele relativ mai ușor de realizat și care, dacă licitația finală s-a  
stabilit la unul dintre aceste paliere, conduc la atribuirea, în cazul îndeplinirii acestuia, a unui  
27 punctaj corespunzător numărului de levate (peste 8) licitat: câte 30 de puncte, în culorile  
denumite, convențional, "minore" (treflă și caro), și câte 40 de puncte în culorile "majore"  
29 (cupă și pică). Pentru jocul "fără atu", primei levate (a 9-a) i se atribuie 60 de puncte,  
următoarele valorând, fiecare, câte 40 de puncte. În plus, dacă se realizează numărul minim  
31 de levate ale contractului propus, axa respectivă primește o bonificație de 100 de puncte.

Zona B are o particularitate specifică, în sensul atribuirii de puncte suplimentare  
33 (primul grad de bonusuri importante) în cazul licitării și obținerii, prin jocul de levată, a  
12 levate (palierul 4) la jocul "fără atu", a 13 levate (palierul 5) pentru contractele în culorile  
35 "majore" (cupă și pică) sau a 14 levate (palierul 6), în cazul culorilor "minore" (treflă și caro)  
datorită acumulării a minimum 180 de puncte din levatele licitate și realizate, acest nivel de  
37 punctaj justificând artificii (prezent și la Bridge) atribuirii unui punctaj mai mare primei levate  
(a 9-a) de la jocul "fără atu".

39 În rezumat, cele de mai sus pot fi prezentate astfel: - la jocul "fără atu":  
1 levata x 60 puncte + 3 levate x 40 puncte = 180 puncte; - pe culorile "majore": 5 levate x  
41 40 puncte = 200 puncte; - pe culorile "minore": 6 levate x 30 puncte = 180 puncte. Fiind o  
zonă intermediară, Zona B este și una mixtă, pentru că ea poate căpăta, pe de o parte,  
43 caracteristica obținerii acestui bonus (se acordă 500 de puncte suplimentare la jocul  
"nevulnerabil" și 800 de puncte la cel "vulnerabil" pentru licitarea și realizarea acestor praguri  
45 minime, denumite "manșe") sau, pe de altă parte, poate rămâne în zona "mărcilor parțiale"  
(asemănătoare celor din Zona A), pentru licitarea doar a palierelor 4 sau 5 (12 sau 13  
47 levate), în cazul culorilor "minore", sau a palierului 4 (12 levate), pentru culorile "majore",  
chiar dacă, prin "jocul de levată", se obțin mai multe levate decât cele licitate. Zona C conține

# RO 130746 B1

palierelor 7, 8 și 9, respectiv acelea la care câștigătorii licitației se angajează să obțină 15, 16 sau pe toate cele 17 levate puse în joc într-o donă, lucru extrem de dificil avându-se în vedere că axa declarantului poate pierde cel mult două levate, o levată sau, în ipoteza angajării contractului maxim, trebuie să câștige toate levatele, obligându-se să nu piardă niciuna. Din această cauză, în situația licitării și a obținerii numărului de levate contractat din această zonă, se prevede acordarea de premii suplimentare substanțiale (pe lângă cele pentru "manșă", care se realizează automat, prin licitarea unui palier superior celui necesar acesteia) - al doilea grad de bonusuri importante - după cum urmează: Palierul 7 (15 levate) - Micul Șlem: 1000 puncte nevulnerabil, 1500 puncte vulnerabil; Palierul 8 (16 levate) - Marele Șlem: 2000 puncte nevulnerabil, 3000 puncte vulnerabil; Palierul 9 (17 levate) - Super Șlem: 4000 puncte nevulnerabil, 6000 puncte vulnerabil.

Pe lângă bonificații, la fel de importante sunt și punctajele de penalizare, în cazul nerealizării nivelurilor contractate prin licitațiile finale ale fiecărei done (fiecare levată în minus față de nivelul contractului este numită "cădere"), fiind necesară temperarea și contracararea tendinței celor ce nu posedă o "forță" a valorilor proprii de nivelul licitațiilor pe care le efectuează, penalizări care, la rândul lor, sunt diferențiate în funcție de situația vulnerabilității (menționăm că, în cazul contractelor recontrate, penalitățile se dublează): pentru contracte necontrate, în situație nevulnerabilă: 1 cădere - 100 puncte, 2 căderi - 200 puncte, 3 căderi - 300 puncte, 4 căderi - 400 puncte, 5 căderi - 500 puncte, 6 căderi - 600 puncte, 7 căderi - 700 puncte, 8 căderi - 800 puncte, 9 căderi - 900 puncte, 10 căderi - 1000 puncte; în situație vulnerabilă: 1 cădere - 200 puncte, 2 căderi - 400 puncte, 3 căderi - 600 puncte, 4 căderi - 800 puncte, 5 căderi - 1000 puncte, 6 căderi - 1200 puncte, 7 căderi - 1400 puncte, 8 căderi - 1600 puncte, 9 căderi - 1800 puncte, 10 căderi - 2000 puncte; pentru contracte contrate, în situație nevulnerabilă: 1 cădere - 200 puncte, 2 căderi - 450 puncte, 3 căderi - 700 puncte, 4 căderi - 950 puncte, 5 căderi - 1200 puncte, 6 căderi - 1450 puncte, 7 căderi - 1700 puncte, 8 căderi - 1950 puncte, 9 căderi - 2200 puncte, 10 căderi - 2450 puncte; în situație vulnerabilă: 1 cădere - 400 puncte, 2 căderi - 900 puncte, 3 căderi - 1400 puncte, 4 căderi - 1900 puncte, 5 căderi - 2400 puncte, 6 căderi - 2900 puncte, 7 căderi - 3400 puncte, 8 căderi - 3900 puncte, 9 căderi - 4400 puncte, 10 căderi - 4900 puncte Dacă axa care a licitat depășește nivelul pe care și l-a propus, fiecare levată suplimentară obținută va primi câte 100 de puncte (nevulnerabil) sau 200 de puncte (vulnerabil), cele contrate dublându-se, în timp ce levatele în plus recontrate dublează premiul de la cele contrate (de 4 ori față de cele necontrate).

Partea a doua a unei done constă în jocul de levată, care constituie modalitatea prin care se obțin mâinile (levatele), de către o axă sau de oponenta ei, axa câștigătoare a contractului stabilit prin licitație (reprezentată de declarant) încercând să își adjudece cel puțin numărul de levate pe care și l-a propus (cele 8 de baza plus nivelul licitației finale), în timp ce jucătorii axei adverse (aflați în defensivă) caută, prin mijloacele permise de regulament, să împiedice acest obiectiv al declarantului, prin câștigarea a cel puțin atâtor levate câte să asigure neîndeplinirea respectivului contract. De exemplu, la un contract de 4 "fără atu", echipa în atac (respectiv axa care și-a adjudecat licitația finală amintită) va căuta să realizeze cel puțin 12 levate - 8 de baza plus 4 licitate; în schimb, cea în apărare va încerca să câștige cel puțin 6 levate, adică cu una mai mult decât diferența de 5 levate, câte există între cele 12, amintite mai sus, și toate cele 17 dintr-o donă. După încheierea licitației, prin consemnarea a 3 anunțuri "pas" consecutive, ce urmează unui anunț "constructiv", a unuia de penalizare sau a celui de reconfirmare, nivelul licitației finale precum și modalitatea de joc (pe culoare sau la "fără atu") fiind stabilite prin ultima licitație constructivă, jocul se

# RO 130746 B1

1 desfășoară în următorul mod: cartea prin care debutează jocul de levată (cartea de atac)  
este prezentată de jucătorul axei în defensivă aflat în stânga "declarantului", acesta din urma  
3 fiind acel jucător al axei ofensive care a fost primul care a anunțat culoarea (sau "fără atu")  
ce urmează a fi jucată, conform contractului.

5 După acest atac, partenerul declarantului își va etala toate cărțile pe masa de joc (el  
devenind, din acel moment, nonparticipant la jocul de levată al donei respective, așa-numitul  
7 "mort", termen preluat din limbajul curent de la Bridge); astfel, declarantul va avea întreaga  
responsabilitate, începând din acest moment, a îndeplinirii contractului propus de axa sa, el  
9 deținând, în același timp, și avantajul de a manevra atât cărțile proprii, cât și pe cele ale  
"mortului", în așa fel încât să câștige cel puțin numărul de levate propus prin contractual final  
11 licitat.

Pentru completarea primei levate (care, asemănător tuturor celorlalte, își urmează  
13 cursul în sensul acelor de ceas), declarantul va pune o carte de la partenerul său (devenit,  
pentru moment, nonparticipant la joc, așa-numitul "mort"), de culoarea celei atacate de  
15 adversarul său din stânga sau va avea, dacă "mortul" nu posedă nici o carte din culoarea  
respectivă, două posibilități, în funcție de cărțile din celelalte culori pe care le deține și de  
17 planul de joc pe care și-l propune pentru îndeplinirea obiectivului său: ori va juca o carte din  
culoarea atuuului, prin acest procedeu, denumit "tăiere" sau "tai", cartea sa devenind supe-  
19 rioară, ca valoare, celei a adversarului, ori va prezenta o carte din altă culoare (așa-numita  
"defosă").

21 Aceste doua procedee ("tai" și "defosă") pot fi folosite atât de declarant, cât și de  
echipierii axei în defensivă, în orice moment al donei, în condițiile expuse, respectiv în  
23 absența din mâna proprie (sau a "mortului") a cărților din culoarea de atac a oricărei levate,  
situațiile care le sunt propice întâlnindu-se, în special, spre finalurile donelor, prin epuizarea,  
25 la un moment dat, a cărților din culoarea respectivă avute în mână, în cadrul levatelor ante-  
rioare. A treia carte a primei levate va fi prezentată de către jucătorul axei aflate în apărare  
27 din dreapta declarantului, în timp ce declarantul are privilegiul de a fi ultimul participant la  
levata respectivă (ambii putând proceda similar modalității prezentate în paragraful pre-  
29 cedent, în cazul absenței, din mâinile proprii, a cărților din culoarea de atac a levatei). Levata  
va fi câștigată de: a) - acel jucător (fie că el este component al axei în ofensivă, care a  
31 obținut contractul, "declarant" sau "mort", fie că este unul dintre cei doi echipieri ai axei aflate  
în defensivă) care a prezentat cartea cu valoarea cea mai mare, dintre cele jucate, din  
33 culoarea respectivă, fie că toate 4 sunt din aceeași culoare, fie că există printre ele vreo  
defosă; b) - acel jucător care a "tăiat" cu o carte de atu de orice valoare, dacă liciția finală  
35 a stabilit un contract în una dintre cele patru culori, iar atuul respectiv este singurul de acest  
fel dintre cele 4 cărți ale levatei (în absența vreunei cărți, din culoarea de atac, din mâna  
37 aceluși jucător); c) - acel jucător care a prezentat cartea de atu cu valoarea cea mai mare, în  
situația în care cartea de atac a mai fost "tăiată" cu un alt atu (sau alte atuuri) mai mic (mici)  
39 în rang (de către un jucător al echipei adverse, de regulă), sau dacă atacul levatei respective  
s-a efectuat chiar în culoarea de atu.

41 După încheierea primei levate, câștigate în condițiile expuse mai sus (condiții  
aplicabile, de altfel, tuturor celor 17 levate dintr-o donă), cartea de atac a celei de a doua  
43 levate va fi prezentată de jucătorul care și-a adjudecat prima levată, chiar dacă acesta a fost  
"mortul". În acest caz, declarantul va lua o carte dintre cele ale acestuia (etalate pe masa de  
45 joc în timpul jucării primei levate) și o va prezenta partenerilor de joc, culoarea ei fiind obli-  
gatoriu a fi respectată de aceștia, care trebuie să contribuie la levata respectivă cu o carte  
47 de aceeași culoare (treflă, caro, cupă sau pică), în măsura în care posedă, în acel moment,  
cel puțin o carte din acea culoare.



## RO 130746 B1

Procedura descrisă mai sus este valabilă, în continuare, pentru toate cele 17 levate ale fiecărei done, câștigătorul unei levate fiind acela care va prezenta din mâna proprie (sau de la "mort", când de la acesta provine cartea cu care s-a câștigat levata anterioară) cartea de atac a celei următoare. La sfârșitul jocului (donei), după epuizarea cărților în cadrul celor 17 levate ale lui, se compară numărul de levate câștigate de axa contractantă, față de nivelul licitației finale, stabilindu-se dacă contractul a fost îndeplinit sau nu, și se calculează punctajele, bonusurile și premiile de șlem (după caz), în situația realizării acestuia, sau se aplică penalizările, în caz contrar, penalizări ce se contabilizează în contul axei defensive, care a reușit să împiedice îndeplinirea contractului.	1 3 5 7 9
---	-----------------------

# RO 130746 B1

## Revendicare

1

Joc Super Bridge care se joacă în 4, participanții fiind repartizați câte doi în două echipe denumite axe, cărțile fiind structurate în 4 culori, treflă, caro, cupă și pică, **caracterizat prin aceea că** include câte 17 cărți din fiecare culoare, având în plus față de pachetul clasic, pentru fiecare culoare, câte o carte denumită Subretă de valoare 13, o carte de 1 de aceeași valoare, o carte de 11 de aceeași valoare și una de 12 de aceeași valoare, cărțile de valoare superioară fiind: As, de valoare 17, Rege, de valoare 16, Damă, de valoare 15, Valet, de valoare 14 și Subretă, de valoare 13, iar celelalte 12 cărți din fiecare culoare fiind numerotate și inscripționate ca atare, de la 12 la 1.

3

5

7

9

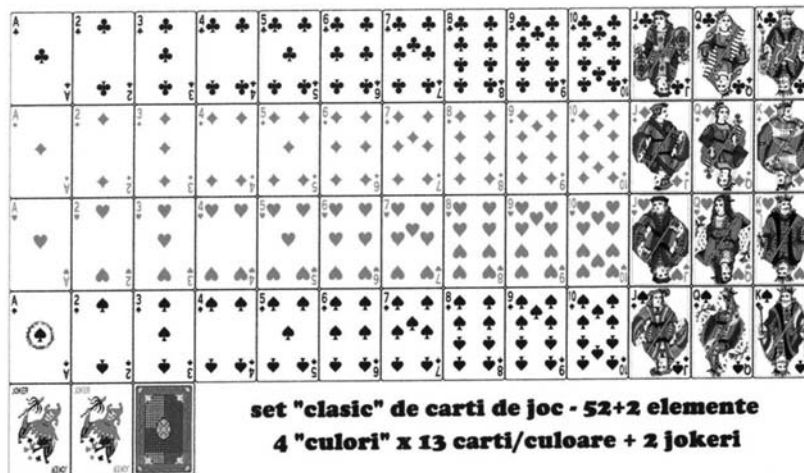


Fig. 1

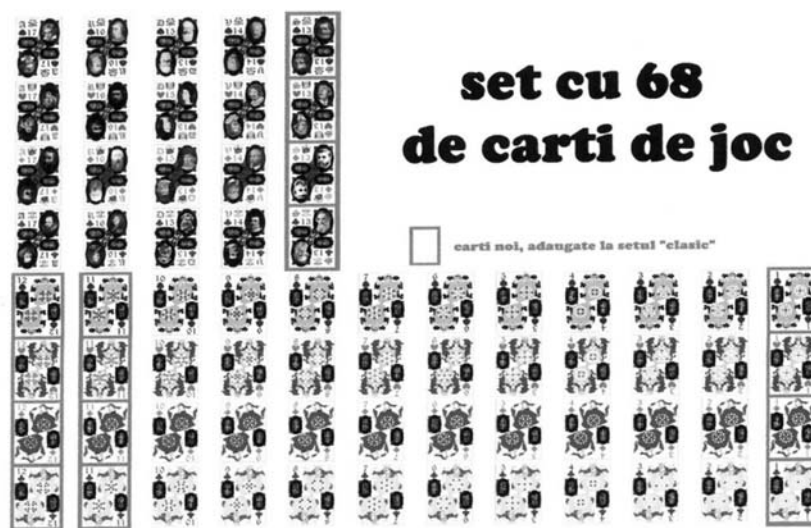


Fig. 2

