

Curso Básico de Bridge

¡Aprenda Bridge!

Autor: Raúl Héctor Martino



¡Aprenda Bridge!





Prólogo

¿Qué es el bridge? La mayoría de las personas que sólo tengan una somera idea de qué se trata dirán que es un juego de cartas. Sin embargo, quienes lo practican y disfrutan a menudo agregarán que tiene algo de ciencia, de deporte y hasta de arte.

Es una ciencia porque tiene leyes, pero así como en las ciencias la aplicación de esas leyes depende del sistema en estudio, en bridge cada mano es un sistema nuevo en el que tenemos que imaginarnos cuales de todas las leyes aprendidas tienen aplicación y qué peso debemos asignarle a cada una.

El aspecto deportivo se da en la competencia. Es posible jugar al bridge sin prestar atención al resultado, como también se puede preparar una comida sin sal ni condimentos, pero en ambos casos sentiremos que algo falta. El bridge fue incluido como deporte olímpico por el Comité Olímpico Internacional en 1999.

Cuando uno juega una mano de bridge está creando algo nuevo. No importa la calidad del jugador casi siempre hay algo de creativo en la subasta o en el juego de las cartas. Bueno o malo, pero original para quien lo está realizando y disfrutando. Y la sensación del jugador se parecerá a la creatividad artística.

Independientemente de lo discutible que sea la explicación anterior el bridge es un juego apasionante, divertido, desafiante. Pero hay que tener cuidado: crea adicción. Si lo aprende y se entusiasma con las competencias, cuando deje de ir a un cumpleaños familiar porque le coincide con una fecha de un torneo, tal vez se acuerde de esta advertencia.

En síntesis, si su intención es darle trabajo a sus neuronas y a la vez pasar un rato (normalmente varias horas) divertido, creativo y competitivo, entonces...

¡Aprenda bridge!

Por gentileza de nuestro amigo Raúl Héctor Martino, de Quilmes (Bs. As. – Argentina)

Publicado con permiso de su autor: (raulhmartino@gmail.com)

Más información de interés, en su página web: <http://puentealbridge.net.au.net/>



¡Aprenda Bridge!

El bridge es, por mucho, el más grande juego de cartas, y puede darle un gran placer por el resto de su vida. Este libro está dirigido a un absoluto principiante, quien no sabe nada, o casi nada, del juego. Mi intención es que usted pueda aprender a jugar sólo con la ayuda de este libro. Sin embargo sé que eso será imposible. Es invaluable el apoyo de quienes ya lo juegan y, como cualquier libro, hay cosas que no puede incluir: un mazo de cartas, la mesa de juego y las tres personas que la completan.

A jugar se aprende jugando.

Junto con el comienzo de la lectura de este libro debe ponerse en campaña para conseguir al menos otras tres personas que le harán posible practicar lo que vayan aprendiendo. Convénzalos prometiéndoles que no se arrepentirán. El bridge no es un juego de minorías, ni sociales ni intelectuales. Cualquier persona, con sólo poner un pequeño esfuerzo, puede aprenderlo y disfrutarlo. Como alternativa puede conseguir algún programa de computadora que le permitirá jugar en solitario.

¿Por dónde comenzar?. El bridge es un poco más complicado que otros juegos de cartas, lo que a veces desalienta a los principiantes. ¡Relájese! Después de esta lección entenderá el juego de las cartas y estará en camino de ser un jugador de bridge. ¡Tómese su tiempo!. No hay apuro. Y tenga un mazo de cartas a mano.

Unas pocas cosas básicas

El juego de bridge tiene dos partes principales: la *subasta* y el *carteo*.

La subasta es la primera parte de una partida, que se realiza con todas las cartas en la mano. Sin embargo deberá aprender primero el carteo, es decir la fase del juego donde se juegan las cartas, porque le dará un mejor sentido al significado de la subasta. Estudiar primero la subasta es un error y puede generar desaliento en quienes recién se inician. En el capítulo 'Minibridge' veremos una forma de juego simplificada con la que podrá comenzar a jugar obviando la subasta.

Por esta razón los capítulos están ordenados de manera de comenzar con los de carteo. De todas maneras puede leerlos en el orden que desee siempre que respete la disposición dentro de cada tema. Al final encontrará un apéndice con la puntuación, las formas habituales de juego y un glosario de los términos específicos del bridge utilizados en estas páginas.

El bridge es un juego de compañeros que requiere cuatro jugadores. Cada jugador se sienta en la silla opuesta a la de su compañero. Para los propósitos de los comentarios y explicaciones se identifica a los cuatro jugadores según los puntos cardinales: Norte y Sur, una de las parejas y Este y Oeste, la otra.

Se juega con un mazo normal de barajas francesas que contiene 52 cartas. Uno de los jugadores da todas las cartas, trece a cada uno, en el sentido de las agujas del reloj, comenzando con el jugador a la izquierda del dador.

En el carteo todos los palos son iguales, a menos que un palo haya sido designado como *trunfo*. En ese caso, ese palo gana a todos los demás. Los palos se designan a veces con sus símbolos o con sus iniciales: Pic (P - ♠), Corazón (C - ♥), Diamante o 'Carro' (D - ♦), y Trébol (T - ♣). Los nombres en idioma inglés son, respectivamente: Spade (S - ♠), Heart (H - ♥), Diamond (D - ♦), y Club (C - ♣).



Las cartas tienen jerarquías, desde el As (la más alta) hasta el dos (la más baja). El orden exacto es: A (As), K (Rey), Q (Dama), J (Jack, Valet, o Jota), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Ganar bazas

El objetivo en el carteo del bridge es ganar bazas. Una baza consiste en cuatro cartas, una de cada jugador a su turno (en el sentido de las agujas del reloj), en la mesa. Por lo tanto hay (13) trece bazas en cada mano. A la primera jugada de cada baza se la denomina *salida*.

Si es su turno de salir puede jugar cualquier carta de su mano

Después de la salida los siguientes tres jugadores tienen una restricción:

Deben seguir el palo (jugar el mismo palo de la salida), si es posible.

Por ejemplo, si la salida es pic y su mano contiene cartas de pic debe jugar alguna de ellas (puede jugar el pic que desee). Si no tiene cartas de pic la restricción desaparece.

Si no puede seguir el palo puede jugar cualquier carta de su mano.

Excepto por la obligación de seguir el palo, el carteo es de libre elección. En algunos juegos, como el tute, es obligación intentar ganar la baza; en bridge no es así. Esta mayor libertad de elección es una de las razones por las que el bridge es un juego superior.

Después que se jugaron las cuatro cartas la baza está completa. Las reglas para determinar el ganador de la baza se explican a continuación, junto con algunos ejemplos.

Gana la carta más alta del palo de salida si la baza no contiene cartas del palo triunfo.

Salida	2ª	3ª	4ª
10♠	J♠	K♠	6♠

Pic es la salida y el rey es la carta más alta, de manera que el tercer jugador gana la baza.

Salida	2ª	3ª	4ª
7♦	8♦	9♥	10♥

Diamante es la salida y el ocho es el diamante mayor, así que el segundo jugador gana la baza (suponiendo que los corazones no sean triunfo).

Gana la carta más alta del palo triunfo si la baza contiene alguna.

Salida	2ª	3ª	4ª
J♣	Q♣	A♣	2♥

Si el triunfo es corazón, gana el dos porque es el único triunfo.

Salida	2ª	3ª	4ª
9♠	6♥	7♥	J♠

Si el triunfo es corazón gana el siete porque es el triunfo más alto.



Después de cada baza, alguno de los jugadores del bando ganador debe juntar las cartas y colocarlas de manera que el número de bazas ganadas por cada pareja pueda contarse fácilmente.

El jugador que ganó la baza tiene la salida para la baza siguiente.

El juego continúa de esta manera durante las trece bazas.

Declarante y muerto

Una vez finalizado la subasta, y como consecuencia de él, una de las parejas será quien 'juegue' la mano; esto es, ese bando estará comprometido a ganar una cierta cantidad de bazas. La otra pareja, los defensores, tratarán de evitarlo.

Uno de los integrantes de la pareja que juega la mano será el declarante, su compañero será el muerto.

La subasta determina quién será el declarante, qué palo será el triunfo (si es que hay alguno) y el número de bazas que el declarante debe ganar. (Por ahora crea en mi palabra. Aprenderá algo acerca de la subasta más adelante).

Los principiantes confunden a veces los términos *dador* y *declarante*. El dador es quien reparte las cartas. Cualquiera de los jugadores puede convertirse en declarante, en función de la subasta.

El jugador a la izquierda del declarante hace la primer salida. Las cartas del compañero del declarante se colocan entonces sobre la mesa, caras arriba, ordenadas por palos, para que todos los jugadores las vean. Éste será el *muerto* y no participará del carteo durante esa mano. El declarante debe jugar las cartas de su mano y del muerto, en ambos casos cuando sea el turno correspondiente.

El concepto de exponer una de las manos a la vista de todos es el sello de calidad del bridge. Agrega un elemento de habilidad que nunca sería posible con todas las manos ocultas; todavía hay más que suficiente misterio en las cartas que no se ven como para convertir el juego en un desafío.

¡Juguemos al bridge!

Distribuya un mazo de cartas de acuerdo al diagrama siguiente y juegue carta por carta como se indica. Usted es Sur y declarante. Su compañero, Norte, es el muerto y en una mano real tendrá sus cartas a la vista de todos. No hay triunfo y su objetivo es ganar nueve bazas (el número de bazas, la ausencia de palo triunfo y el declarante quedaron establecidos durante la subasta).



Sin triunfo por Sur.

	♠ 3 2	
	♥ 5 4 3	
	♦ A 4 3 2	
	♣ K Q J 7	
♠ Q J 10 9 8	<div>WN S EE</div>	♠ 7 6 5 4
♥ J 7 6		♥ 10 9 8
♦ K J 9		♦ Q 10
♣ 10 2		♣ A 9 8 3
	♠ A K	
	♥ A K Q 2	
	♦ 8 7 6 5	
	♣ 6 5 4	

Baza	Salida	2ª	3ª	4ª
1. O	Q♠	2	4	K
2. S	4♣	2	J	A
3. E	5♠	A	8	3
4. S	5♣	10	Q	3
5. N	K♣	8	6	9♦
6. N	3♥	8	Q	6
7. S	K♥	7	4	9
8. S	A♥	J	5	10
9. S	2♥	10♠	2♦	6♠
10 S	5♦	J	A	10

Pierde las tres bazas restantes.

No se aclara el palo de la mayoría de las cartas porque es obvio que deben corresponder al palo de salida.

Oeste sale con un pic porque generalmente es una buena idea salir desde un palo largo (con muchas cartas) cuando no hay triunfo, y usted gana con el rey. A continuación usted juega un trébol de su mano y el jack del muerto, que pierde con el as de Este. Ésta es una buena manera de crearse cartas ganadoras: hacer que sus adversarios jueguen las más altas. La razonable continuación de Este es otro pic, y usted gana con el as.

Ahora sale desde su mano con un trébol y gana con la dama del muerto, que adelanta (a su pedido, no olvide que el muerto no toma decisiones) el rey de trébol. Oeste no tiene más tréboles y descarta un diamante. Note que el siete de trébol no es firme (no es la carta más alta del palo) ya que Este tiene el nueve.



Sale desde el muerto con un corazón hacia su dama y continúa (ahora desde su mano) con el as y el rey de corazón. Cuando todos asisten al palo en las tres vueltas de corazón usted juega su último corazón, que es ganador ya que no quedan más cartas del palo (tres bazas de cuatro cartas hacen doce, y usted tiene la número trece).

Finalmente sale con un diamante y hace el as del muerto. Como sabe que va a perder las tres últimas bazas, las concede a sus adversarios para ganar tiempo.

Juguemos ahora con un palo triunfo. En la siguiente mano los corazones son triunfos y su objetivo es ganar diez bazas. A medida que juegue note el gran poder del palo triunfo para ganar bazas 'fallando' cartas altas jugadas por los oponentes. Fallar es jugar triunfo cuando no tiene cartas del palo de salida.

Corazones por Sur.

	♠ 10 7 4	
	♥ J 10 8 6	
	♦ 5 2	
	♣ A 6 3 2	
♠ A K Q 9 6		♠ 8 5 3 2
♥ 3 2		♥ 7 4
♦ Q J 7		♦ 10 9 8 3
♣ Q 10 8		♣ K J 5
	♠ J	
	♥ A K Q 9 5	
	♦ A K 6 4	
	♣ 9 7 4	

Baza	Salida	2ª	3ª	4ª
1. O	K♠	4	2	J
2. O	A♠	7	3	5♥
3. S	K♥	2	6	4
4. S	A♥	3	8	7
5. S	K♦	7	2	3
6. S	A♦	J	5	8
7. S	4♦	Q	10♥	9
8. N	10♠	5	9♥	6
9. S	6♦	9♠	J♥	10
10. N	A♣	5	4	8

Pierde dos bazas más, pero su último triunfo ganará una baza al final.



Oeste sale con el rey de pic que gana la baza y sigue con el as del palo esperando ganar también la segunda. Pero usted lo falla con el cinco de corazón. *El cinco de corazón gana al as de pic porque el corazón es triunfo*. Usted vuelve el rey de corazón y luego el as, que quita todos los triunfos de los adversarios. Este procedimiento de jugar triunfos elimina todas las posibilidades de que fallen los oponentes. A jugar triunfo se lo denomina 'arrastrar' y a jugar los suficientes como para sacar todos los triunfos de la defensa se lo llama 'arrastrar a fondo'.

En las bazas siguientes gana el rey y el as de diamante. Si no hubiera palo triunfo no podría ganar ninguna baza más en diamante; pero los triunfos del muerto son un hermoso panorama. Juega ahora el cuatro de diamante y lo falla con el diez de corazón del muerto. Sale del muerto con un pic y lo falla en su mano. Vuelve su último diamante y falla en el muerto con el jack de corazón. (¿Se divierte? La defensa no).

Finalmente gana el as de trébol y entrega dos bazas para ganar tiempo. Observe que su último triunfo hará una baza al final.

¿Y ahora qué?

Ahora que entendió el objetivo del juego de las cartas, ganar bazas, está listo para aprender algo acerca de la subasta. El propósito de la subasta es determinar qué jugador será el declarante, cuántas bazas deberá ganar y el palo que será triunfo (o sin triunfo si así lo determina). Pero antes veremos las reglas del juego.

Como en casi todos los capítulos verá a continuación una serie de ejercicios. El mejor consejo que puedo darle es que intente resolverlos antes de ver la solución. Si se siente cansado o sin ganas déjelos para el día siguiente, pero en algún momento haga el esfuerzo. Sin esforzarse conseguirá muy poco.

Otra recomendación. Consígase otras personas que estén interesadas en aprender y estudien juntos. Sería útil que comprara varios ejemplares de este libro y los repartiera entre sus conocidos; como usted sabe, fotocopiar es un mal hábito.

Aparte de la broma es importante que tenga con quien comentar lo que aprenda y la resolución de los ejercicios. Y mucho más importante es que tenga con quien jugar.



Ejercicios

1. Determine quien gana las siguientes bazas. El triunfo es trébol y la salida es de Oeste.

1. a. O: 5♦; N: 10♦; E: 6♠; S: Q♦

1. b. O: A♠; N: 3♠; E: 7♠; S: 7♣

1. c. O: K♥; N: 3♣; E: 6♣; S: 10♣

2. Usted ganó la última baza con el A♠, ¿Debe jugar un pic en la siguiente?

3. ¿Qué tipo de decisiones puede tomar el muerto durante el carteo?

4. Si Sur resulta el declarante, ¿Quién juega la primera carta de la primera baza?

5. Si una baza se inició con diamante y usted no tiene ninguno, ¿Qué palo debe jugar?

Respuestas

1. a. Sur. Es la carta más alta del palo de salida y no hay cartas de triunfo en la baza.

1. b. Sur. Es la única carta de triunfo.

1. c. Sur. Es el triunfo más alto.

2. No. Puede jugar cualquier carta de su mano.

3. Ninguna. Puede colaborar en el control de las bazas ganadas por cada bando y en la verificación de que no se cometan infracciones, pero no toma decisiones; sus cartas las juega (o las pide) el declarante.

4. Oeste, que es quien está a su izquierda.

5. No 'debe' jugar ningún palo en especial, puede jugar la carta que desee.



Las Reglas del Juego

El Bridge es una gran ayuda en la vejez. Pero también nos hace alcanzarla más rápidamente.

Introducción

El Bridge Contrato es el entretenimiento de decenas de millones de personas en todo el mundo, más que cualquier otro juego de cartas. Si lo juega casualmente entre amigos o seriamente en clubes y torneos encontrará que es un pasatiempo fascinante, divertido y desafiante.

Una breve historia

El juego del Whist se inventó hace más de 400 años en Inglaterra y todavía se juega en algunos lugares. Se juega entre cuatro personas, de compañeros. Se dan las 52 cartas de una baraja francesa y se muestra la última carta, cuyo palo será el triunfo. Alrededor de 1880 evolucionó en el Bridge Whist con tres diferencias importantes: una de las manos quedaba a la vista (el muerto), el dador elegía el palo triunfo o le podía pasar el derecho a su compañero, y se podía doblar y redoblar indefinidamente.

En 1904 apareció el Auction Bridge que introdujo la subasta con lo que bando del dador ya no tenía el privilegio de elegir el triunfo. En esta versión la puntuación no tenía que ver con la altura alcanzada en la subasta. El siguiente cambio importante se generó en Francia con el Bridge Plafond donde sólo las bazas prometidas y ganadas contaban para los premios.

Estaba todo preparado para que el multimillonario norteamericano Harold Sterling Vanderbilt, durante un crucero por el Caribe en 1925, introdujera el concepto de vulnerabilidad y una ingeniosa tabla de premios y castigos que dieron lugar al Bridge Contrato (Contract Bridge) como lo conocemos ahora.

En la actualidad ha sido designado Deporte Olímpico y se calcula que lo juegan unos 70 millones de personas en todo el mundo.

Es el mejor juego de cartas que se haya inventado jamás.

Los preliminares

Vimos en el capítulo anterior que se juega entre cuatro jugadores, dos contra dos, de compañeros. Se usa un mazo normal de cartas francesas y es costumbre tener dos mazos a mano, mientras alguien da con uno su compañero mezcla el otro y lo deja preparado para la mano siguiente.

Rango de los palos

Sólo para propósitos de la subasta, el rango de los palos es: pic (el más alto), corazón, diamante y trébol (el más bajo). Los palos se representan con sus símbolos: ♠ - ♥ - ♦ - ♣. Los palos más importantes son pic y corazón. En la terminología del bridge:

Pic y Corazón son los palos mayores; Diamante y Trébol los menores

En el juego de las cartas no hay diferencias en el rango de los palos (uno es tan bueno como otro), a menos que haya un palo triunfo, en cuyo caso el palo triunfo supera a los demás.



El reparto de las cartas

Se da el mazo completo de 52 cartas, caras abajo, una por vez, en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores no pueden levantar ni tocar sus cartas hasta que no se complete el reparto. Finalizado éste cada jugador levanta sus trece cartas. El sentido de las agujas del reloj (hacia la izquierda) se usa para el turno de dar, el de rematar y el de jugar las cartas.

La Subasta o Remate

Cantos o declaraciones

Después de ver sus cartas, cada jugador por turno, comenzando por el dador, debe realizar un canto. Un canto es *paso, un subasta, doblo o redoblo*. El significado de estos cantos se aclara a continuación.

Pasar

Si un jugador no desea rematar, doblar o redoblar debe decir la palabra 'paso'. Ninguna otra expresión es aceptable. No es adecuado usar frases como 'yo paso' o 'no remato', y mucho menos 'no tengo nada'.

Si los cuatro jugadores pasan en su primer turno las cartas se juntan y el mismo jugador da otra vez.

Subasta

Una subasta o declaración es una manifestación para ganar una determinada cantidad de bazas con un palo específico como triunfo (o con ningún palo como triunfo).

Cada voz debe enunciar un número de uno a siete, que es el número de bazas sumadas a seis que quien declara se compromete a ganar. Cada declaración debe especificar el palo que será triunfo o 'sin triunfo' (si es que desea jugar sin palo triunfo).

Por ejemplo, una declaración de 'un trébol' es un compromiso para ganar siete bazas (uno más seis) con trébol como palo triunfo. Un subasta de 'cuatro picas' es la obligación de ganar diez bazas con pic como triunfo. Una declaración de 'tres sin triunfos' se compromete a ganar nueve bazas sin palo triunfo.

Cada sucesiva declaración debe nombrar un número más alto que la anterior o un número igual pero un palo de más alto rango, o sin triunfo. Recuerde, el orden del rango de los palos es, de mayor a menor: pic, corazón, diamante y trébol. Para los propósitos de la subasta sin triunfo tiene el más alto rango. Existen 35 posibles declaraciones, desde un trébol (la más baja) hasta siete sin triunfos.

Por ejemplo, si la primera declaración (que llamaremos 'apertura') es un pic, la siguiente declaración puede ser un sin triunfo o dos o más en cualquier palo o sin triunfo. Ningún jugador podrá declarar un trébol, un diamante o un corazón. La subasta no puede ir hacia atrás, como en cualquier subasta.

En la subasta es correcto mencionar solamente un número y un palo (o sin triunfo). No agregue palabras adicionales o frases. Adornos como 'declaro un corazón' o 'intentaré cuatro picas' no son éticos ni adecuados. **¡Aprenda a jugar con ética desde el principio!.**



Doblo y redoblo

Cualquier jugador, en su turno, puede *doblar* la declaración precedente *si ésta fue hecha por un oponente*. El efecto de doblar es incrementar la puntuación si la subasta doblado se convierte en contrato final. (No se preocupe todavía por la forma de anotación de puntos).

Un jugador puede *redoblar* en su turno sólo cuando una declaración hecha por su bando fue *doblada por un adversario*. El efecto es incrementar la puntuación todavía más.

Cualquier jugador puede declarar sobre un doblo o redoblo, siempre que la nueva declaración sea mayor que la anterior. Si esto ocurre todos los dobles y redoblos previos se cancelan.

No se preocupe todavía por los dobles y redoblos, ya tendrá tiempo de entenderlos y utilizarlos.

Vulnerabilidad

Durante una mano cada pareja está en situación 'vulnerable' o 'no vulnerable'. Esta característica se aplica sólo a la hora de las anotaciones, por lo que todavía no debe darle mucha importancia. Por ahora sepa que estando vulnerable las multas y los premios son más caros que si está no vulnerable.

Revisión de la subasta

Cualquier jugador, a su turno, puede preguntar por los cantos previos. Un adversario repetirá la subasta para recordarlo a todos. Intente poner atención mientras la subasta está en progreso para no tener que pedir revisiones frecuentemente.

El contrato

Cuando cualquier declaración, doblo o redoblo es seguida por tres pasos consecutivos la subasta finaliza. La última declaración será el *contrato*. Si el contrato nombra un palo todas las cartas de ese palo serán triunfos. Si el contrato es en sin triunfo la mano se jugará sin palo triunfo.

Declarante y muerto

El jugador que, para su bando, primero nombró el palo (o sin triunfo) del contrato será el *declarante*. Por ejemplo, si usted remató tres sin triunfo, que resultó el contrato, y su compañero previamente remató un sin triunfo, él será el declarante.

El compañero del declarante es el *muerto*. Los dos restantes jugadores serán los defensores.

El Carteo

Jugada

Una jugada consiste en tomar una carta de su mano y colocarla, cara arriba, en la mesa. Cuatro cartas así jugadas, una de cada jugador en el sentido horario, constituyen una *baza*.



La primera carta jugada en cada baza es la *salida*. El defensor a la izquierda del declarante debe hacer la primera salida en cada mano. En la terminología habitual ésta es más conocida como la *salida* (para no crear ambigüedades por ahora le llamaremos *salida inicial*).

El salidor en cada baza puede jugar cualquier carta de su mano.

Los restantes jugadores deben *seguir el palo* si es posible, es decir, deben jugar una carta del mismo palo.

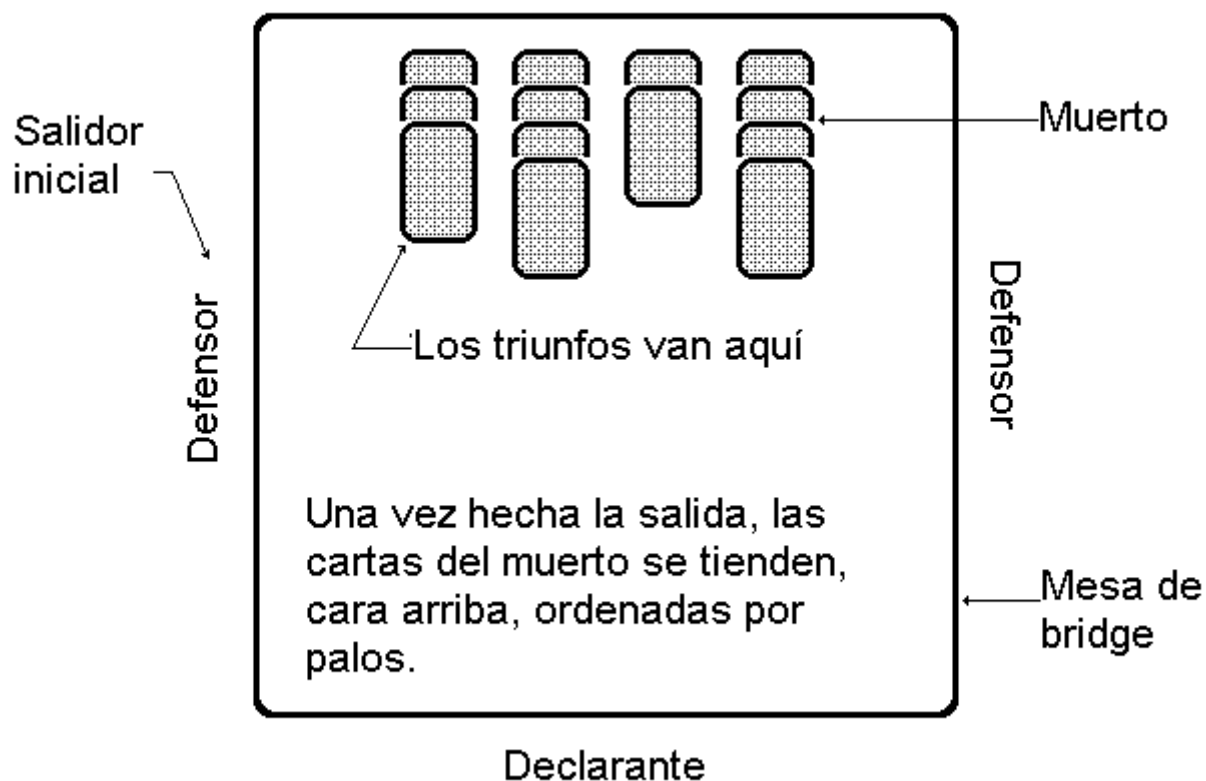
El jugador que no pueda seguir el palo podrá jugar cualquier carta que tenga en su mano.

Jugada del muerto

Inmediatamente después de la salida inicial el muerto extiende sus cartas, caras arriba, claramente acomodadas por palos, para que sean visibles por todos los jugadores. Si hay un palo triunfo se coloca a la derecha del muerto (desde el punto de vista del declarante, a su izquierda).

El jugador que resultó ser el muerto no selecciona sus cartas durante el juego. El declarante debe jugar sus cartas y las del muerto, aunque cada una debe ser jugada en el turno correspondiente. Los cuatro jugadores son responsables de verificar que las jugadas del muerto sean legales, es decir, que sigue el palo cuando tiene con qué.

El jugador que es muerto puede advertir a otro jugador que es posible que esté infringiendo alguna de las reglas. Por ejemplo, si la salida fue trébol y el declarante juega pic, el muerto puede preguntar, '¿no tiene tréboles?' para evitar un *renuncio* (no seguir el palo cuando tiene cartas con qué hacerlo).





Ganador de la baza

Una baza que contenga al menos una carta de triunfo será ganada por el jugador que jugó la carta más alta de triunfo.

Una baza que no contenga cartas de triunfo será ganada por el jugador que jugó la carta más alta del palo de salida.

El ganador de cada baza realiza la salida en la siguiente. Debe quedar claro que el muerto es un jugador individual, aunque el declarante selecciona las cartas que juega. Esto es, si el muerto ganó una baza, la siguiente se iniciará desde el muerto.

Las cartas de cada baza completada se juntan y se colocan boca abajo sobre la mesa. El declarante debe guardar las bazas ganadas por su bando acomodadas de manera que todos vean la cantidad de bazas ganadas. El defensor que gane la primera baza deberá hacer lo mismo con las bazas ganadas por ambos defensores.

Fin del carteo

Una vez completadas las trece bazas el carteo finaliza. Ambos bandos deben estar de acuerdo con la cantidad de bazas ganadas por el declarante, y se realiza la anotación.



Ejercicios

1. Suponga que su compañero abrió la subasta con un corazón. Si el siguiente jugador pasa, ¿cuál de estas declaraciones puede hacer usted legalmente?

- 1. a. Paso
- 1. b. 1♦
- 1. c. 1♠
- 1. d. 1ST
- 1. e. 2♣
- 1. f. Doblo

2. ¿Cuántas bazas debe ganar para cumplir cada contrato?

- 2. a. 2♠
- 2. b. 3ST
- 2. c. 6♣

3. Si diamante es triunfo, ¿qué carta ganará las siguientes bazas?

Baza	Salida	2ª	3ª	4ª
3. a.	3♠	10♠	K♠	9♠
3. b.	5♥	A♥	5♦	2♥
3. c.	10♦	Q♦	Q♠	3♦
3. d.	A♣	7♣	6♦	J♦

4. Éste fue la subasta de una mano:

O	N	E	S
Paso	1♣	Doblo	1♥
2♦	2♥	Paso	4♥
Paso	Paso	Paso	

- 4. a. ¿Quién fue el dador?
- 4. b. ¿Cuál es contrato?
- 4. c. ¿Quién será el declarante?
- 4. d. ¿Quién será el muerto?
- 4. e. ¿Quién hará la salida inicial?
- 4. f. ¿Cuántas bazas se prometieron?

5. ¿Verdadero o falso?

- 5. a. El salidor inicial puede jugar cualquier carta de su mano.
- 5. b. Si no es capaz de seguir el palo debe jugar triunfo.
- 5. c. Si el muerto gana la primera baza, el muerto debe salir en la siguiente.
- 5. d. Si una declaración es doblada, cualquier jugador puede redoblar.
- 5. e. Usted declara 1♠ y su compañero responde 4♠, su compañero es el declarante.
- 5. f. El dador debe hacer el primer canto en la subasta.
- 5. g. Si un jugador dobla, inmediatamente termina la subasta.



Respuestas

1. a., 1. c., 1. d. y 1. e. son declaraciones legales.
1. b. - no es legal porque el diamante es de menor rango que el corazón.
1. f. - no se puede doblar un subasta del compañero.

2. a.- 8 bazas.
2. b.- 9 bazas.
- 2.. c.- 12 bazas.

3. a.- K♠
3. b.- 5♦
3. c.- Q♦
3. d.- J♦

4. a.- Oeste. Fue el primero que habló en la subasta.
4. b.- 4♥.
4. c.- Sur. Fue el primero que nombró corazón.
4. d.- Norte. El compañero del declarante.
4. e.- Oeste. El que está a la izquierda del declarante.
4. f.- 10 bazas (6 + 4).

5. a.- V
5. b.- F. Si no tiene cartas del palo de salida puede jugar cualquier carta.
5. c.- V
5. d.- F. Sólo puede redoblar un adversario del jugador que dobló.
5. e.- F. Usted será el declarante porque fue el primero que nombró el palo triunfo.
5. f.- V.
5. g.- F. Después de un doblo la subasta continúa normalmente.



Minibridge

Tuve una falta de entendimiento con mi compañero. Él suponía que yo sabía lo que estaba haciendo.

Si bien ya conoce casi todas las reglas del juego todavía no sabe nada acerca de la técnica. El aprendizaje de la técnica lo ayudará a jugar cada vez mejor y a disfrutar de las sutilezas del juego. Verá que vale la pena el esfuerzo.

El dominio del arte de la subasta es un poco menos claro que el del carteo. Inmediatamente descubrirá que es conveniente que los ases maten reyes o damas antes que treses o doses; en cambio no le resultará tan claro que una mano deba abrirse con 1♣ y no con 1♠. Si comienza aprendiendo la subasta correrá el riesgo de aburrirse o desanimarse antes de empezar a disfrutar de una buena mano de bridge. Por esta razón comenzaremos con una forma más sencilla de jugar, el minibridge. Es una forma simplificada que permite comenzar a jugar rápidamente mientras se van aprendiendo las reglas completas.

Las reglas:

Una vez repartidas las cartas cada jugador cuenta los 'puntos honores' que recibió de la siguiente manera:

por cada As (A) suma 4 puntos.

por cada Rey (K) suma 3 puntos.

por cada Dama (Q) suma 2 puntos.

por cada Valet o Jack (J) suma 1 punto.

La suma de puntos le dará una idea de la fuerza de la mano, es decir, de su capacidad de ganar bazas.

Comenzando por el dador, y continuando hacia la izquierda, cada jugador anuncia el total de los puntos de su mano. Si la suma de los cuatro jugadores no da 40 hubo algún error de cuentas y se repite el proceso una vez recontados los puntos.

La pareja que haya obtenido mayor puntaje en común será la que juegue la mano, y de ambos, quien tenga más puntos será el declarante. Sus adversarios serán los defensores. Si cada pareja recibe 20 puntos la mano se anula y se dan las cartas nuevamente.

El compañero del declarante tiende sus cartas sobre la mesa, a la vista de todos, ordenadas por palos. Él será el muerto durante esta mano y no participará del juego. El declarante decide ahora el contrato que jugará, esto es, la cantidad de bazas que se obligará a ganar y el palo triunfo (o sin triunfo). Observe que esto reemplaza al subasta en el bridge. En realidad no anuncia la cantidad exacta de bazas, sólo menciona si jugará un 'contrato parcial', 'manga' o 'slam'. Definamos los términos:

Manga: Un contrato de al menos 9 bazas si es en sin triunfo, al menos 10 bazas si el triunfo es pic o corazón (palos mayores), o al menos 11 bazas si el triunfo es diamante o trébol (palos menores). Si la fuerza de las manos lo permite es importante alcanzar alguno de estos contratos y ganar la cantidad de bazas correspondientes porque significa un premio especial.

Contrato parcial: Es un contrato de 7 o más bazas pero que no alcanza a manga.

Slam: 12 o más bazas en cualquier palo o sin triunfo. También recibe un premio especial.

Decíamos que el declarante decide el contrato, y aquí distinguiremos dos variantes:



El nivel del contrato (parcial, manga o slam) lo elige libremente el declarante o

El nivel queda establecido según la cantidad de puntos honores que sumen el declarante y el muerto según la siguiente tabla (al principio le aconsejo guiarse por la tabla):

Triunfo	Puntos	Contrato	Bazas
Sin triunfo	21-25	Parcial	7 o más
	26-32	Manga - Manga	9 o más
	33 o más	Slam	12 o 13
♠ o ♥	21-25	Parcial	7 o más
	26-32	Manga - Manga	10 o más
	33 o más	Slam	12 o 13
♦ o ♣	21-28	Parcial	7 o más
	29-32	Manga - Manga	11 o más
	33 o más	Slam	12 o 13

El mecanismo es más o menos así: el declarante estudia su mano y la del muerto y como ve que entre ambas, digamos, hay muchos tréboles (supongamos nueve; los defensores sólo tendrán 4) elige trébol como triunfo. Ahora vuelve a contar los puntos de ambas manos, va a la tabla y anuncia en voz alta su contrato, por ejemplo, 'manga en trébol'.

Una vez anunciado el contrato comienza el carteo. El salidor (el defensor que está a la izquierda del declarante) juega su primera carta (la salida) y el juego continúa exactamente como vimos en los capítulos anteriores. Las reglas de carteo son las mismas en el minibridge que en el bridge. La única excepción es que la salida se efectúa después que el muerto está a la vista.

Ahora un buen consejo: consiga al menos otras tres personas interesadas en aprender bridge y ¡juegue!, ¡diviértase! Comience con el minibridge mientras va aprendiendo la técnica de la subasta que explicaremos en los capítulos siguientes. Al principio jugará mal, cometerá errores, pero cuando detecte alguno de esos errores será un indicio que va camino de ser un buen jugador de bridge.

Si llega a jugar bien tenga cuidado, ¡el bridge es adictivo!. La gran ventaja es que es una adicción positiva. Mantendrá sus neuronas ágiles y cuando juegue una buena mano le producirá una sensación comparable a la creatividad artística.

Anotación

Cuando se 'cumple' un contrato, es decir, cuando el declarante consigue ganar al menos el mínimo de bazas prometido, anotará a favor la pareja del declarante. Si gana menos bazas que las anunciadas anotarán a favor sus adversarios.

Valor de las bazas obtenidas por el declarante, si cumplió su contrato, por sobre seis (si ganó ocho bazas anotará el valor de dos):

- Sin Triunfo: 40 pts. la primera y 30 pts. cada una de las siguientes.
- Pic o Corazón: 30 pts. cada baza.
- Diamante o Trébol: 20 pts. cada baza.



Premios:

- Contrato parcial: 50 pts.
- Manga (Manga): 300 pts.
- Slam: 500 pts. (más 300 pts. por la Manga).

Multas:

Cuando el declarante no cumpla su contrato sus adversarios anotarán a favor 50 pts. por cada baza de menos que haya ganado el declarante.

Ejemplos:

1. La pareja E-O juega un contrato de 'manga en pic' (10 bazas prometidas) y gana 10 bazas. Anotará a favor 420 pts.: 4 bazas (10-6) de 30 pts. cada una y el premio de 300 pts. por haber alcanzado la manga.
2. El mismo caso anterior, pero el contrato fue 'parcial en pic'. Anotarán a favor 170 pts.: 4 bazas (10-6) de 30 Pts. cada una más el premio de 50 pts. por contrato parcial.
3. La pareja N-S juega un contrato de 'slam en sin triunfo' (12 bazas prometidas) y ganan 11 bazas (una multa). E-O anotan 50 pts. a su favor.
4. La pareja N-S juega un contrato de 'manga en sin triunfo' (9 bazas prometidas) y ganan 11 bazas. Anotarán a su favor 460 pts. Hicieron cinco bazas por sobre seis (11-6). En sin triunfo vale 40 pts. la primera baza y 30 pts. las siguientes, manera que anotan 160 pts. por las bazas, más 300 pts. de premio por cumplir la manga.
5. E-O juegan un contrato de 'slam en trébol' (12 bazas prometidas) y ganan 12 bazas. Anotarán 920 pts.: 120 pts. por las bazas, 300 pts. por la manga y 500 pts. por el slam.

Es costumbre jugar una partida de cuatro manos, cada una dada por uno de los jugadores. Esta modalidad se llama Chicago. La suma de puntos al final determinará la pareja ganadora. También puede jugar tres Chicagos cambiando los compañeros al final de cada una y realizar los cálculos individuales para determinar un único ganador.



Carteo 1 - Generalidades

No es suficiente ganar las bazas que le corresponden; intente ganar algunas que pertenecen a sus oponentes. (Alfred Sheinwold)

Una vez que se realizó la salida y se tendió el muerto usted, el declarante, quedará solo para cumplir su contrato. Será como un boxeador cuando los segundos le sacan el banquito antes de comenzar el próximo round. Es claro que sus adversarios no le pegarán, pero sus jugadas serán como directos o uppercuts que intentarán voltearlo, no a usted sino a su contrato. Veremos ahora cómo debe plantear su lucha para tener buenas posibilidades de salir airoso.

No toque ninguna carta del muerto aunque parezca obvia, ni aunque sea obvia. Primero debe planear su carteo, es decir, debe calcular cuántas bazas tiene seguras, cuántas le faltan para cumplir su contrato y cómo hará para crearlas.

Un plan de carteo, aún el peor plan, es mejor que ningún plan.

Comience el juego de las cartas sólo cuando haya formulado ese plan. El plan de carteo no será rígido. Deberá revisarlo a medida que transcurra el juego y vaya adquiriendo información sobre la distribución de las cartas altas de sus adversarios y de la longitud de sus palos.

No se acostumbre a jugar sus cartas al azar. Como parte de su plan de carteo,

Cada carta que juegue debe tener un propósito.

Bazas inmediatas ('de arriba')

Son las bazas seguras que puede ganar inmediatamente sin entregar la mano a sus oponentes. Por supuesto aquí cuentan su mano y la del muerto combinadas. En un palo donde tenga el as hará una baza inmediata. En otro que tenga el as y el rey (en su mano, en la del muerto o uno en cada mano) hará dos bazas. Por ejemplo:

Oeste: ♣ A J 3 2 **Este:** ♣ K Q 7 5

En este palo contará cuatro bazas, ya que tiene las cuatro cartas más altas.

Contando las ganadoras inmediatas en los cuatro palos y restando este valor de las bazas prometidas sabrá cuan lejos está de cumplir su contrato.

Veamos un ejemplo en una mano completa:

O:	♠ A 5 2	E:	♠ K 8 4 3
	♥ Q 7 4		♥ K J 10 2
	♦ A K 10 9 7		♦ Q J 2
	♣ 9 8		♣ A 6

Ganadoras inmediatas: dos en pic, ninguna en corazón (falta el as), cinco en diamante y una en trébol.

Observe que pese a que tiene las seis cartas más altas en diamante no podrá hacer más que cinco bazas ya que dos de las cartas altas se descartarán en la misma baza. Si empieza con la Q y la J, sobre ésta deberá descartar el 9.



Nunca podrá hacer más bazas en un palo que la mayor longitud que tenga en la mano más larga, si ese palo no es triunfo.

Al palo triunfo lo analizaremos de una manera diferente. En cambio de contar las ganadoras inmediatas sumaremos las ganadoras probables. Por ejemplo, si el triunfo es pic, con un palo así distribuido:

♠ A 9 7 3 2 ♠ Q J 10 6

contará cuatro bazas porque supone que adelanta el A, entrega el K y hará las otras tres bazas.

Crear bazas

Una vez identificada la cantidad de bazas que le faltan para cumplir su contrato deberá decidir de qué modo intentará crearlas, es decir, cómo transformar algunas de sus cartas en ganadoras.

Cartear es crear bazas.

En el ejemplo de la mano anterior, jugando corazón hasta que los adversarios ganen con el as habrá generado tres ganadoras más. En la terminología bridgística decimos que 'afirmamos' tres bazas en corazón.

Promocionar cartas altas

Es el caso más sencillo para crear bazas, como lo vimos en el ejemplo de arriba. Se trata de jugar el palo permitiendo a los adversarios ganar con sus cartas más altas, lo que promociona nuestras cartas siguientes a ganadoras. A veces la cosa no es tan simple, especialmente cuando no tiene todos los valores que siguen a las ganadoras adversarias. Aquí tiene un ejemplo:

O: ♦ 4 3 2

E: ♦ K Q 5

Si juega el K o la Q los adversarios ganarán con el A y luego usted hará una baza en el palo. ¿Y si necesita dos bazas? Inicie la baza desde Oeste. Si el A lo tiene Norte (quien juega antes que Este) y lo pone, usted descarta el 5 y luego hará dos bazas (con el K y la Q). Si no lo pone gana la baza con el K, juega otro palo tomando la mano en Oeste y repite el procedimiento para afirmar la Q. Hará dos bazas siempre que Norte tenga el A o una sola si lo tiene Sur (quien juega después que Este). Haga la prueba con cartas reales hasta convencerse. Este procedimiento es muy general: siempre que pueda

Juegue hacia los honores.

Ya veremos algo más sobre el tema.

Una aclaración importante. Cuando en algún palo tenga dos o más cartas correlativas entre su mano y la de su compañero, todas ellas serán equivalentes, y respecto de la intención de ganar una baza dará lo mismo cual de ellas juegue. Veamos:

O: ♣ Q J 5 2

E: ♣ K 10 6 3

Las cartas desde el K al 10 son equivalentes. A todas les gana el A y todas matan del 9 hacia abajo. Lo que las hace diferentes es la ubicación, ya que si alguna de ellas gana una baza la mano quedará en Este u Oeste según el caso. Suponga desea afirmar tres bazas en el palo y que, por razones del resto de la mano prefiere conservar tomas en la mano de Este; entonces juegue la Q y el J primero.



Veamos un ejemplo de una mano completa:

Contrato: 3ST por Oeste (9 bazas, no hay fallos, Este es el muerto).

O:	♠ A 8 2	E:	♠ K 7 4
	♥ A 8 7 3		♥ 5 4
	♦ A K 2		♦ Q J 10 6 5
	♣ K Q 6		♣ 9 4 2

Salida: Q♠.

Norte hace su salida, Este tiende sus cartas y Oeste comienza a planear su carteo.

Primero cuenta sus ganadoras inmediatas: dos picas, un corazón y cinco diamantes; ocho bazas. Falta una para cumplir y comienza a analizar las manos combinadas buscando en qué palo afirmar la baza que le falta. Inmediatamente nota que el trébol, promocionando uno de los honores, le dará al menos una baza más. Recuerda además que 'hay que jugar hacia los honores' y ya tiene su plan de carteo. Sabe que va a ser exitoso porque tiene nueve bazas seguras.

Trate de seguir la explicación de memoria. Si no lo consigue tome un mazo de cartas, distribúyalas según el esquema y juéguelas a medida que progresa el carteo. En los próximos ejemplos siga intentando con la memoria porque le resultará muy tedioso y le llevará mucho tiempo acomodar las cartas de toda una mano.

Volvamos al ejemplo. Ya encontró sus nueve bazas y va a maniobrar para hacerlas. Probablemente estudie dos posibilidades, adelantar las bazas inmediatas y luego afirmar una baza en trébol, o a la inversa. El método que le dará resultado es el segundo. Por lo general es mejor crear primero las bazas que le faltan y sólo cuando las tenga, adelantar las ganadoras. Expliquemos por el absurdo. Suponga que hizo sus ocho bazas inmediatas y luego jugó un trébol para afirmar la novena. A esta altura los defensores tendrán varias bazas afirmadas (por usted) en pic y corazón y le darán una multa.

Si no ve clara la explicación distribuya al azar las cartas de los defensores y vea lo que pasa si desarrolla el plan de adelantar primero las ganadoras.

Se decide, entonces, por afirmar primero la baza en trébol. Toma en el muerto la salida con el K♠ y juega un trébol hacia los honores. Si aparece el as en Sur (quien juega antes que Oeste) descarta un trébol chico de la mano y hará diez bazas porque le quedarán firmes el K♣ y la Q♣. Pero supongamos que no es tan afortunado: Sur juega chico, usted pasa el K♣ y Norte toma con el as.

Norte continúa con el J♠, usted toma con el A♠ y recuenta sus bazas: ya hizo dos, más un corazón, cinco diamantes y un trébol. La suma le da nueve, de manera que ya tiene su contrato asegurado y va a hacer sus cartas ganadoras. Todavía tiene que tener un poco de cuidado. Mire con detenimiento sus tenencias en diamante. Si se le ocurre hacer la primera baza con la Q♦, hará después el A y el K, y le quedarán dos diamantes firmes en el muerto. Sin embargo no podrá ganar esos diamantes porque no tiene entradas, es decir, el muerto no tiene cartas con las que ganar una baza para poder jugar sus diamantes. Esto se soluciona cobrando primero A y K♦ y luego jugando el 2♦ para 'desfilar' los diamantes del muerto. Esta forma de jugar el palo es una ley general:

Si va a correr un palo de diferente longitud entre su mano y la del muerto comience por jugar las ganadoras del lado más corto.



Establecer palos largos

Si entre su mano y la del muerto hay palos de siete o más cartas puede ser posible afirmar alguna o algunas, aunque sean pequeñas. Simplemente juegue el palo todas las veces que sea necesario como para que se agoten las cartas enemigas. Las que queden, aunque sean chicas, serán firmes. Cuanto más largo sea el palo más se beneficiará con este método.

Veamos dos ejemplos típicos:

O: ♥ A 5 4 3 2 E: ♥ K 7 6

Juegue K, A y un corazón chico, no necesariamente en ese orden. Si los cinco corazones faltantes estaban distribuidos 3-2 entre los adversarios, después de la tercera vuelta se les terminarán las cartas del palo y las dos pequeñas que quedarán en Oeste serán ganadoras. Estudie bien esta situación porque es muy común, y también es normal que, siendo usted principiante, después de afirmar el 5 y el 4♥ dude que podrá hacer con ellos dos bazas.

Asegúrese que entendió el mecanismo distribuyendo todas las cartas de un palo entre cuatro manos de diferentes maneras hasta que vea con claridad cómo se afirman sus cartas pequeñas en sus palos largos.

O: ♠ K Q 3 2 E: ♠ A 5 4

Adelante A, K y Q, y preste atención a los descartes de los oponentes. Si ambos juegan el palo en las tres vueltas habrán desaparecido doce cartas de corazón, y la número trece, que tendrá Oeste, será ganadora.

Aquí tiene una mano completa:

Usted juega 3ST en Oeste. Recibe la salida de la Q♠ desde Norte (quien juega antes que Este):

O:	♠ K 5 2	E:	♠ A 9 3
	♥ K 6		♥ Q 8 3
	♦ A K 8 7 3		♦ 9 6 2
	♣ Q 9 3		♣ A K 8 5

Cuenta sus ganadoras: dos picas, dos diamantes y tres tréboles. Siete bazas. Las dos que le faltan podría obtenerlas del diamante. Si los cinco diamantes que le faltan están repartidos 3-2 en las manos adversarias perderá uno pero le quedarán dos pequeños diamantes firmes en la mano.

Ponte manos a la obra. Toma la salida con el K♠ y juega un pequeño diamante de ambas manos. Le parecerá raro entregar ya la baza pero como de todas maneras hay que perder una, en general da lo mismo en que momento hacerlo (veremos que a veces no da lo mismo). La defensa gana la baza y continúa con pic que usted toma en el muerto. Ahora debe tener en cuenta que sus adversarios afirmaron sus picas y si toman la mano correrán el palo.

Juega un diamante desde Este y gana en su mano con el A♦. Si todos jugaron el palo ya está el contrato en casa. Cuente: hubo dos bazas de diamante, es decir ocho cartas, a usted le quedan otras cuatro, de manera que con su K♦ sacará la última de la defensa y quedarán firmes el 8♦ y el 7♦. Gana sus diamantes y hace un recuento de sus bazas: ya hizo seis y tiene tres tréboles; contrato cumplido. No pierde nada intentado una sobrebaza. Si los tréboles adversarios caen 3-3 su último trébol será firme.



Fallar

En los contratos con triunfo los fallos son otra manera de conseguir bazas extra. Aquí hay que hacer una importante aclaración: La mayoría de las veces sólo hará bazas de más si falla en la mano más corta en triunfos (o en cualquiera si ambas tienen igual longitud). Veamos este ejemplo en el que el triunfo es trébol:

O: ♣ A K 10 9 7 E: ♣ Q J 5

Cuando contó sus ganadoras inmediatas le asignó cinco bazas a este palo. Si consigue fallar con la mano de Este habrá agregado una más. Sin embargo, si falla con la mano de Oeste seguirá con las cinco iniciales, una por fallo y cuatro 'de arriba'. Use los triunfos de la mano larga para fallar evitando que la defensa gane bazas en los palos en los que usted no tiene cartas, pero no piense que de esa manera estará creando nuevas bazas.

Normalmente fallando en la mano larga en triunfos no creará nuevas bazas.

La capacidad de fallar es la base de un contrato con triunfo. Además de desarrollar bazas inmediatas el proceso de fallar puede contribuir a promocionar cartas altas o establecer palos largos.

Veamos algunos ejemplos que le ayudarán a entender mejor estos conceptos.

Usted está sentado en Oeste y juega un contrato de 5♣. Recibe la salida de la Q♦ desde Norte (quien juega antes que Este):

O:	♠ A 8	E:	♠ K 9 4
	♥ A Q 9 6		♥ K 3 2
	♦ 8 5		♦ K 4
	♣ J 8 4 2		♣ A K Q 10 7

Aquí es obvio jugar el K♦, ya que si el A♦ lo tiene Norte usted hará una baza, y si lo tiene Sur da lo mismo qué carta juegue el muerto. Sin embargo, antes de jugar la primera carta debe hacer el plan de carteo.

Cuenta diez bazas inmediatas: dos picas, tres corazones y cinco tréboles. La que le falta puede provenir del corazón si el palo está repartido 3-3 en manos de la defensa. Esta distribución tiene una probabilidad aproximada de 1/3. Hay una manera más segura, que es fallando el tercer pic en la mano corta en triunfos. Tenga en cuenta que también puede fallar el cuarto corazón en Este, pero eso no le dará ninguna baza de más ya que los cinco triunfos los contó entre las bazas inmediatas.

El carteo es sencillo. Pierde las dos primeras bazas porque el A♦ lo tenía Sur, toma la vuelta, arrastra hasta agotar los triunfos de los adversarios (si el triunfo está distribuido 4-0 la cosa se complica pero no lo tengamos en cuenta por ahora), A♠, K♠, pic fallado y el resto de las ganadoras.

Un detalle: 3ST daría al menos una multa si lo juega Oeste y recibe la misma salida porque normalmente le ganarán cinco bazas en diamante (si las nueve cartas de los adversarios están distribuidas 5-4). Sin embargo, jugado por Este se cumplirá con sobrebazas ya que el K♦ está protegido de la salida y usted puede hacer diez bazas inmediatamente.



Arrastrar

En los contratos en palo usted tendrá más triunfos que sus adversarios, de manera que normalmente podrá arrastrar hasta eliminárselos. A esto le llamamos 'arrastrar a fondo'. Es una buena práctica ya que no debería permitir que los defensores fallen alguna de sus ganadoras.

Arrastre inmediatamente a menos que haya algo que indique lo contrario.

O, como decía Radragaz, 'al arrastrar ganarás'.

Ahora deberemos aclarar el significado de 'algo que indique lo contrario'. Suponga que decidió crear alguna baza fallando en el muerto, pero si arrastra a fondo el muerto se quedará sin triunfos. Esta situación deberá encenderle una luz de alerta y no arrastrará hasta no haber fallado.

Ejemplo:

Usted juega 4♥ en Oeste y la salida es el 7♥.

O:	♠ A 8 3	E:	♠ 9 4
	♥ Q J 10 8 2		♥ A K 6
	♦ A 9 2		♦ K 8 4 3
	♣ 6 5		♣ A 10 8 5

Cuenta sus ganadoras: un pic, cinco corazones, dos diamantes y un trébol. Nueve bazas. La décima podría conseguirla si el diamante cae 3-3, pero ésta es una opción de baja probabilidad (aproximadamente 1/3). Hay una manera más segura, que es fallando un pic en el muerto (recuerde que sólo crea bazas nuevas fallando en la mano corta en triunfos).

Si su plan es fallar en el muerto no debe arrastrar inmediatamente porque se quedará sin triunfos para su fallo. Tome la salida con el A♥ y juegue el 4♠ al A♠ y otro pic. Norte toma la tercera baza e insiste con corazón tratando de que quite los triunfos al muerto. Usted toma en su mano y juega su tercer pic, fallado con el K♠. La precaución de quedarse con el K♠ cubrió el riesgo de que algún defensor tuviera dos picas y ahora pudiera sobrefallar (es decir, fallar más alto que el muerto). Finalmente va a su mano con el A♦ y termina el arrastre para poder jugar el resto de sus ganadoras sin que se las fallen.

Contar

Para jugar bien al bridge es necesario contar continuamente. Ya vimos la cuenta de los puntos para evaluar la fuerza de la mano y la cuenta de las ganadoras inmediatas como parte del plan de carteo. Pero hay mucho más.

En el título anterior mencionamos el 'arrastre a fondo', es decir jugar triunfos hasta agotar los de los adversarios. Para saber cuando terminar de arrastrar es necesario contar los triunfos ya jugados y los que nos quedan. Cuando la suma dé trece ya los defensores no tendrán cartas de triunfo. La misma cuenta hay que hacerla en los palos laterales (palos que no son triunfo) para saber si se afirmaron nuestras cartas pequeñas.

No se asuste, normalmente no será necesario memorizar todas las cartas jugadas. Si cuenta los triunfos y algún otro palo, que al planear el carteo decidió que será el generador de bazas, será suficiente en la mayoría de los casos.



Ejercicios:

Usted es Oeste y declarante. Planee su carteo contestando las preguntas:

1. Contrato 3ST por Oeste. Salida: Q♠

O:	♠ A 10 6	E:	♠ K 7 3
	♥ K 9		♥ Q 4 3
	♦ K Q 8		♦ A 9 2
	♣ K J 9 7 5		♣ Q 10 8 6

1. a. ¿Cuántas bazas inmediatas tiene?
1. b. ¿Cuántas le faltan para cumplir su contrato?
1. c. ¿Cómo las conseguirá?
1. d. ¿Qué carta jugará en la primera baza?
1. e. ¿Y en la segunda?
1. f. ¿Está asegurado su contrato?
1. g. Con nueve triunfos, otro manga posible parece ser 5♣. ¿Le gustaría más jugar ese contrato?

2. Contrato: 4♥. Salida: K♠.

O:	♠ 9 6	E:	♠ A 8 2
	♥ A K J 9 3		♥ Q 6 5 4
	♦ K 6 3		♦ A 9 7
	♣ 7 6 4		♣ K Q J

2. a. ¿Cuántas bazas inmediatas tiene?
2. b. ¿Cuántas le faltan para cumplir su contrato?
2. c. ¿Cómo las conseguirá?
2. d. Supongamos que toma la salida con el A♠ y juega tres veces triunfo para arrastrar a fondo (los corazones faltantes estaban 3-1). ¿Qué juega en la quinta baza?
2. e. ¿Está seguro de cumplir?
2. f. ¿Le hubiera gustado más jugar la manga en 3ST?



Respuestas

1. a. Cinco. Dos picas y tres diamantes.
 1. b. Cuatro.
 1. c. Afirmando cartas altas en trébol. Podría afirmar una en corazón pero todavía le faltarían tres. Cuando tenga que afirmar bazas piense primero en el palo más largo, que es el que normalmente le rendirá más.
 1. d. El A♠ o el K♠. En este caso es indiferente.
 1. e. Un trébol. Hay que afirmar rápidamente los tréboles porque los adversarios están intentando afirmar sus picas y no hay que darles tiempo.
 1. f. Si, está asegurado. Nadie podrá evitar que usted haga dos picas, tres diamantes y cuatro tréboles.
 1. g. No debería gustarle porque no podrá ganar más que diez bazas con la única condición que los defensores guarden su A♥ hasta que pueda matar al K♥ o a la Q♥. Observe que hará las nueve bazas mencionadas y un corazón. Éste es un ejemplo de la baja prioridad que deben tener los contratos en palo menor.
-
2. a. Ocho. Un pic, cinco corazones y dos diamantes.
 2. b. Dos.
 2. c. Afirmando las cartas altas de trébol.
 2. d. Cualquier trébol. Si tiene un objetivo no lo pierda de vista y no pierda tiempo.
 2. e. Sí. La defensa no puede impedir que gane un pic, cinco corazones, dos diamantes y dos tréboles. Aunque cuando tomen con el A♣ jueguen pic sólo harán una baza porque usted fallará la continuación en el palo.
 2. f. No. Con ocho bazas de arriba, cuando quiera afirmar los tréboles le tomarán inmediatamente con el as y correrán los picas. Sólo se salvará si los picas están repartidos 4-4 en las manos adversarias. En ese caso le harán solamente tres picas y un trébol. Más adelante veremos que jugando 3ST el plan correcto es no tomar las dos primeras vueltas de pic, pero aún así el contrato no está para nada asegurado.



Carteo 2 - Juego de la defensa

Si hiciera todo correctamente no estaría jugando de compañero contigo.

Alrededor de la mitad de las veces su bando estará en la defensa. Su objetivo será batir el contrato jugado por el declarante. Esto requiere un conocimiento de las reglas básicas y de los acuerdos normales del juego defensivo. Esto es, de qué manera puede comunicarse con su compañero para encontrar la forma de voltear el contrato.

Usted y su compañero deben trabajar juntos, como un equipo.

Antes de preguntarse ¿cómo voy a multar este contrato? pregúntese, ¿cómo puedo ayudarlo a hacer más bazas? o ¿cómo puede ayudarme él a mí?

Los principiantes a menudo olvidan que defienden con 26 cartas.

Otra pregunta que debe hacerse a medida que progresa el carteo es ¿qué trata de hacer el declarante? No olvide que lo que es bueno para el carteador es malo para usted, si está en la defensa. Suponga que el declarante juega como para fallar perdedoras en el muerto. Si toma la mano, lo primero que tiene que tomar en consideración es arrastrar para sacar al muerto triunfos útiles.

Salidas

La primera decisión de la defensa es la salida. No hay reglas que se apliquen a todas las manos. La pista más importante para encontrar la buena salida está en la subasta.

Aquí hay algunos consejos generales:

Si el compañero subastó un palo, salga en ese palo. Evite salir en un palo nombrado por los oponentes.

Si todavía no leyó nada sobre subasta y está jugando minibridge, este consejo no tendrá sentido para usted. Vuelva aquí más adelante, cuando haya leído algo sobre la subasta.

Estos consejos no son concluyentes. Muchas veces usted tendrá que decidir de cual de los palos no nombrados debe salir, y normalmente dependerá de si el contrato es en sin triunfo o en palo.

Salidas contra sin triunfo

Si el contrato es en sin triunfo es una buena estrategia salir de su palo más largo. El objetivo es forzar al declarante a gastar sus paradas (si tiene alguno) en ese palo, después de lo cual sus cartas restantes serán ganadoras, si puede ganar la salida. En este caso elegiremos salir con la cuarta carta, empezando a contar de la más alta. Normalmente será una carta pequeña.

Si no tiene un palo largo, una secuencia de honores (como Q-J-10...) es una excelente salida independientemente de la longitud. Aquí saldremos con la carta más alta de la secuencia. Faltando estas condiciones es preferible salir desde un palo débil en el que no tenga honores. En este último caso salga con una carta alta.

Observe los mensajes que envía la salida a su compañero. Si sale con una carta chica le informa que tiene un palo relativamente largo encabezado por algún honor. Si sale con un honor indica que tiene una secuencia con las dos cartas que le siguen en orden. Si su salida es de una carta alta, pero no un honor, le avisa que salió en un palo indiferente.



No olvide que es esencial informar a su compañero sobre sus tenencias para que ambos puedan coordinar la defensa.

Salidas contra contratos en palo

La estrategia de la defensa en un contrato en palo es diferente. La mejor salida es con un palo encabezado por el as y el rey, porque ganará la primera baza y podrá ver el muerto antes de decidir cómo continuar. En este caso salimos convencionalmente con el rey, y el compañero sabrá, si no seguimos con el palo, que tenemos el as.

Un semifallo es una excelente salida si la mano contiene varios triunfos y al menos uno de ellos es una carta baja. Si el compañero tiene el as del palo, o si puede ganar rápidamente la salida, usted fallará la vuelta aprovechando alguno de sus triunfos chicos.

En caso contrario prefiera realizar una salida segura, como una secuencia de honores o desde un palo débil.

Una aclaración importante

En contratos en palo, no salga debajo de un As.

Esto es, no salga de una carta chica en un palo donde tenga el as. La razón es que algún adversario puede tener el K seco, ganará la salida, fallará las siguientes bazas del palo y su as nunca hará una baza. En contratos en sin triunfo esa razón no existe y en general será buena la salida de la cuarta carta de un palo donde tenga un as.

Resumamos la elección de la carta de salida una vez que seleccionó el palo:

Usted tiene	Salida	Ejemplo
As y Rey	Rey	A K J 5
Secuencia	La mayor	K Q J 8
Doubleton	La mayor	9 3
4 o más cartas	La cuarta	Q 8 7 4 2

El juego de la tercera mano

Suponga que su compañero tiene la salida, el muerto juega la segunda carta y usted juega la tercera. Generalmente debe intentar ganar la baza o forzar al declarante a gastar una carta alta.

Como tercera mano juegue la carta más alta, excepto cuando da lo mismo jugar una menor.

Por ejemplo, con K 10 2 debe jugar el rey, pero con Q J 2 jugará el jack porque la dama y el jack en la misma mano son equivalentes. Observe que el juego desde cartas equivalentes es opuesto a la práctica de la salida, en la cual se juega la carta mayor desde una secuencia. Tenga en cuenta que estos dos casos son convencionales. En el ejemplo anterior, y sólo a los efectos de ganar bazas, da lo mismo jugar la Q o el J. Sin embargo, una vez aceptada la convención sugerida, si juega la dama su compañero sabrá que no tiene el jack.

Vea el cuarto ejemplo de la tabla anterior. Su compañero salió con el 4, desde un honor. Si usted tiene K 10 2 y el muerto juega chico, su obligación será sacrificar el K para afirmar el honor de su compañero. No olvide que su bando juega con 26 cartas, no sólo con sus trece.

Más importante que seguir estos consejos es observar detenidamente el muerto para no desperdiciar inútilmente sus cartas altas. Vea este caso:



Contrato: 1ST por Sur. Salida: 4♥

	N: ♥ Q J 6	
Salida: 4♥		E: ♥ K 10 8

Si el muerto juega el 6♥ usted deberá poner el 10♥. Con la Q y el J en el muerto sus K y 10 son equivalentes (note que a ambos sólo los mata el as, si estuviera en Sur), entonces economice y no desperdicie su rey. Observe que si Oeste salió con la cuarta carta con el as en el palo, la defensa hará todos sus corazones.

Si no es capaz de intentar ganar la salida, o si la salida del compañero ya es alta, sería insensato desperdiciar su carta más alta. En ese caso su deber es realizar una *señal de preferencia* para decirle al compañero si le gustó la salida:

Si desea que el compañero continúe con el palo juegue la carta más alta que pueda descartar sin comprometer bazas. En caso contrario juegue la más baja que tenga.

Aquí hay dos ejemplos. Sale Oeste, Norte es el muerto y usted es Este, en un contrato en palo:

	N: J 10 5	
O: K		E: Q 8 2

Juegue el 8; la salida le gustó.

	N: Q 10 4	
O: K		E: 9 5 3

Juegue el 3; ese palo no le interesa.

En ambos casos sabe que Oeste tiene el as porque con A-K salimos con el K, y no puede ser una secuencia de honores (K, Q, J...) porque está viendo la Q.

Juego de la segunda mano

El jugador que juega la cuarta carta de una baza tiene la mayor ventaja; ve las otras tres cartas antes de decidir. Entonces, cuando el declarante o el muerto salen, el defensor que juega en segundo lugar normalmente no priva al compañero de esa ventaja. En otras palabras:

Como segunda mano juegue su carta menor.

Naturalmente éstos son consejos generales que le ayudarán cuando no vea claro qué hacer. Habrá situaciones en las que no tenga dudas sobre qué jugar y en ese caso hágalo aunque no coincida con estas reglas generales.



Ejercicios

Contrato: 4♥ por Sur. Se muestran solamente las cartas de pic. Usted está en Este, su compañero sale con la carta que está a la vista y el muerto juega la carta subrayada. Conteste las preguntas.

1.

	N: J 10 <u>5</u>	
O: K		E: Q 8 3

1. a. ¿Quién tiene el A?

1. b. ¿Qué carta juega?

2.

	N: Q 8 <u>5</u>	
O: K		E: 10 8 2

2. a. ¿Quién tiene el A?

2. b. ¿Qué carta juega?

3.

	N: Q 8 <u>5</u>	
O: K		E: 8 2

3. a. ¿Quién tiene el A?

3. b. ¿Qué carta juega?

4.

	N: 9 6 <u>4</u>	
O: 3		E: K Q 5

4. a. ¿Quién tiene el A?

4. b. ¿Qué carta juega?

5.

	N: Q 9 <u>3</u>	
O: A		E: K J 8 3

5. ¿Qué carta juega?

6.

	N: Q 9 <u>3</u>	
O: A		E: K J 3

6. ¿Qué carta juega?

Contrato: 3ST por Sur. Se muestran solamente las cartas de un palo. Usted está en Este, su compañero sale con la carta a la vista y el muerto juega la carta subrayada. Conteste las preguntas.

7.

	N: 8 <u>5</u>	
O: 2		E: K 10 7 6

7. ¿Qué carta juega?

8.

	N: J 7 <u>3</u>	
O: 2		E: Q 10 6

8. ¿Qué carta juega?

9.

	N: 9 4 2	
O: K		E: A 8 3

9. a. ¿Quién tiene la Q y la J?

9. b. ¿Qué carta juega?

10.

	N: 9 4 2	
O: K		E: A 3

10. a. ¿Quién tiene la Q y la J?

10. b. ¿Qué carta juega?



Respuestas:

1. a.- Oeste. La salida con el K puede ser desde A K... o K Q J... como usted tiene la Q, Oeste debe tener el A.
1. b.- El 8. Hágle saber a su compañero que le gustó la salida descartando una carta alta, siempre que no comprometa ninguna baza.
2. a.- Oeste.
2. b.- El 2. Desaliente la continuación en el palo descartando su carta más chica. Si Oeste continúa con el A lo único que conseguirá es afirmar la Q de Norte.
3. a.- Oeste.
3. b.- El 8. A usted le interesa la continuación en el palo ya que fallará la tercera vuelta. Aliente a su compañero descartando la más alta desde un doubleton, a menos que sea la Q.
4. a.- Sur. Su compañero no saldría debajo de un as en un contrato en palo.
4. b.- La Q. Si puede intentar ganar la baza con dos o más cartas equivalentes, juegue la menor. Si juega el K, asegura que no tiene la Q.
- 5.- El 8. Pide la continuación en el palo. Con K J detrás de la Q le interesa que el palo lo juegue su compañero.
- 6.- El 3. Como en el caso anterior le gustó la salida, pero no puede descartar una carta alta sin sacrificar una baza.
- 7.- El K. La salida de su compañero indica que tiene al menos un honor y usted debe sacrificar el suyo para afirmar los de él. También puede haber salido desde el as y usted ganará la baza y volverá el palo.
- 8.- El 10. Con el J en el muerto, la Q y el 10 son equivalentes, de manera que juega la menor.
9. a.- Oeste. La salida es la carta más alta de una secuencia, ¿qué otra cosa?.
9. b.- El 8. Ya sabe que debe alentar la continuación del palo con una carta alta.
10. a.- Oeste.
10. b.- El A. Si juega el 3 deberá tomar la continuación con el as y no podrá volver en el palo que le interesa a su compañero. En ese caso decimos que el palo quedó bloqueado. Puede ocurrir que él tenga varias cartas firmes y no pueda hacer las bazas por falta de entradas. Siempre considere sobretomar cartas de su compañero cuando vea que el palo puede quedar bloqueado.



Carteo 3 - La finesse (El impasse)

El declarante que puede sonreír cuando va por la cuarta multa está pensando en echarle la culpa al compañero.

La finesse o el impasse, es una técnica importante del carteo; le permite ganar una baza con una carta pese a que los adversarios tienen una más alta. Un ejemplo le mostrará la idea:

O: 3 2 E: A Q

Usted puede pensar así: 'Haré una baza en el palo, adelantaré el as y luego el K le ganará a mi Q'. Sin embargo vea que pasa si sale con el 2 y, si el rey no aparece, pasa la Q. La mitad de las veces el K lo tendrá Norte (juega antes que Este) y usted hará dos bazas en el palo. La otra mitad de las veces el K lo tendrá Sur y sólo hará una baza, pero es mejor el 50% que nada.

Aquí tiene otro caso:

O: Q J 10 E: A 3 2

Salga con la Q. Si Norte no pone el rey juegue chico desde Este. Si la Q gana la baza salga con el J y repita el procedimiento. Hará tres bazas si el K estaba en Norte y dos si lo tenía Sur. Una sustancial ventaja respecto de jugar primero el as y luego entregar el K a los adversarios.

Por supuesto esto funcionará contra cualquier carta intermedia que le falte. Juegue aquí contra la Q:

O: K 3 2 E: A J 4

Adelante el K agregando la pequeña probabilidad de encontrar la Q seca. Salga después con el 2 y si Norte no pone la Q juegue el J. Hará tres bazas con la Q en Norte o seca en cualquiera de las dos manos.

Un consejo de corrección en la mesa. Piense bien antes de comenzar una finesse, pero cuando la inicie juegue las cartas sin pausas. En el ejemplo anterior, salga con el 2 y después que Norte juegue chico no se quede pensando. Creará una situación incómoda para sus adversarios, cada uno tratando de poner cara de 'yo no tengo la Q'. Acostúmbrese a comportarse con cortesía en la mesa. Saque toda la ventaja que pueda de sus cartas, pero sólo de ellas.

Volvamos a la finesse. Puede ocurrir que le falten dos cartas intermedias y no una como en los casos anteriores. Por ejemplo:

O: 4 3 2 E: A J 10

Salga con el dos, y si no aparece ningún honor, pase el diez. Esto probablemente perderá contra el rey o la dama. Más adelante salga con el tres y, si Norte juega chico juegue el jack. Ganará dos bazas si Norte (quien juega antes que Este) tiene el rey, la dama o ambos. Tendrá el 75% de probabilidades de hacer dos bazas. Esto es una doble finesse, similar a este otro caso:

O: 4 3 2 E: A Q 10

Salga con el 2 y juegue el 10 si no aparece ningún honor. Si pierde con el J, cuando tome la mano nuevamente juegue el 3 y pase la Q. Hará tres bazas con K y J en Norte, dos con los honores repartidos y una si Sur tiene los dos honores.

Veamos ahora algo muy similar a la finesse, el expasse. En este caso le falta la carta más alta, así que perderá con seguridad una baza, pero tratará de hacer una usted:

O: 3 2 E: K 4



Si empieza la baza desde Este con seguridad perderá dos bazas. Ve a qué puede pasar si sale desde Oeste. Si Norte tiene el as y lo pone, más adelante su K hará una baza; si no lo juega ganará esta baza con el K. Por supuesto, si el as lo tiene Sur no ganará ninguna baza.

Combinemos una finesse y un expase:

O: 4 3 2 E: K J 5

Salga con el 2 y, si no aparece algún honor, juegue el jack. Si esto gana, o pierde contra la dama, más adelante salga hacia el rey. Ganará dos bazas si Norte tiene la dama y el as; o una baza si tiene alguno de los dos.

Ahora tenemos una finesse en dos sentidos posibles:

O: A J 3 E: K 10 2

Si piensa que Norte (quien juega antes que Este) tiene la dama, adelante primero el as y luego salga hacia el 10. Si piensa que la tiene Sur, cobre el rey y luego salga hacia el J. ¿Es usted un buen adivino?

La finesse es un arma poderosa, pero relativa. No olvide que un palo es sólo parte de una mano. Su decisión de jugar una finesse debe depender no solamente de la estructura del palo que está analizando sino de la mano completa. Ejemplifiquemos con un caso un poco burdo pero que tal vez le ayude a entender la idea.

O:	♠ 9	E:	♠ ---
	♥ 3 2		♥ A K J

Pic es el triunfo y el 9♠ es único que queda. Oeste tiene la mano. ¿Jugará finesse hacia el J♥? ¡¡¡NO!!! Puede hacer las tres bazas sin ningún riesgo: 2♥ al A♥, K♥ y J♥ fallado con el 9♠.

‘La finesse es una herramienta, y uno no usa una herramienta para cualquier cosa, solo porque esta por ahí a mano’ (Alfred Sheinwold)

Buscando la dama

Vea el siguiente caso:

O: A 8 4 E: K J 9 6 2

Si necesita ganar las cinco bazas en el palo las probabilidades están a favor de comenzar con el as y luego finesse pasando el jack. Ganará las cinco bazas si la Q está segunda o tercera en Norte. Note que si estuviera seca en Norte el 10 cuarto de Sur hará una baza. Si agregamos una carta más la situación cambia más de lo que parece:

O: A 8 4 3 E: K J 9 6 2

Ahora hay nueve cartas en el palo y las probabilidades se inclinan hacia jugar A y K esperando la caída de la dama. Sin entrar en detalles de cálculo es claro que cuantas más cartas tenga en un palo menos tendrán sus adversarios y cada vez será más probable que la dama esté seca o segunda. Cuando deba ‘pescar’ una dama, si tiene ocho o menos cartas juegue finesse, si tiene nueve o más, juegue ‘de arriba’. Muy a menudo escuchará el consejo: ‘con ocho siempre, con nueve nunca’.



¿Finesse?

Si decide hacer una finesse contra un honor adversario debe asegurarse que tiene las dos cartas siguientes más bajas, no es suficiente con una sola. Veamos:

O: A 9 3 E: Q 7 2

Si intenta una 'finesse' comenzando con la Q verá que, aunque Sur (que juega después que Este) tenga el K, sólo ganará una baza. Juega la Q, Sur cubre con el K y toma en Oeste con el A. Luego perderá el J y el 10.

En este caso, para intentar ganar dos bazas debe jugar chico hacia la Q. Si Norte (quien juega antes que Este) tiene el rey, lo pondrá sobre dos cartas chicas y usted hará la Q y el A.

Como ya tiene una idea sobre la técnica del carteo los capítulos siguientes se referirán a la técnica de la subasta para que pronto pueda jugar al bridge completo.

Ejercicios

1. Usted está en Oeste y es el declarante. Planee su carteo.

1. a. Contrato: 3ST. Salida: J♥.

O	E
♠ A 7 4	♠ K J 5
♥ A Q 6	♥ 5 3 2
♦ Q J 10 3	♦ A 9 5 4
♣ A J 2	♣ 9 8 4

1. b. Contrato: 3ST. Salida: Q♥.

O	E
♠ A J 10	♠ 8 5 3
♥ 9 8 7 6	♥ A K
♦ A K 8 6	♦ Q 9 3 2
♣ J 6 5	♣ A 8 7 2

1.c. Contrato: 4♠. Salida: 8♦.

(Esta mano es un poco más difícil que las otras. Le sugiero usar un mazo de cartas. Las cartas de la defensa distribúyalas al azar, con la condición que Norte tenga un solo diamante, el 8, y Sur el A♥).

O	E
♠ A 9 8 4 3	♠ Q J 10 6
♥ 8 3	♥ 10 7 5
♦ K J 10 3	♦ A 9 5 2
♣ K 4	♣ A 6



Respuestas

1. a.- Como siempre, cuenta sus ganadoras inmediatas: dos picas dos corazones (después de la salida sabe que hará el A y la Q), un diamante y un trébol: seis bazas. Necesita generar tres ganadoras más. Mira su palo más largo y ve que tiene aseguradas dos más luego de entregar el K♦. Estudia un poco más el manejo del palo y encuentra que puede realizar una finesse comenzando con la Q para intentar atrapar el K si se encuentra en Norte (quien juega antes que Este). En ese caso ganará cuatro bazas en diamante y tendrá las nueve. Si la Q♦ pierde con el K♦ en Este, tendrá una segunda oportunidad haciendo la finesse en pic hacia el J♠.

1. b.- Las ganadoras inmediatas: una en pic, dos en corazón, tres en diamante y una en trébol. Siete bazas. Obtendrá probablemente una más en diamante, ya que si el palo está distribuido 3-2 (68% de los casos) en manos de la defensa el cuarto diamante se afirmará. La novena la buscará en pic, haciendo una doble finesse.

Toma la salida y adelanta A♦ y K♦ confirmando que los diamantes estaban 3-2. Ahora entra al muerto con el 8♦ hacia la Q♦ y sale con el 3♠. Si no aparece un honor en Sur juega el 10♠ que probablemente caerá bajo un honor de Norte. Toma la vuelta de corazón y vuelve a realizar el mismo procedimiento (el 9♦ será una entrada al muerto). Si Sur tiene uno o ambos honores faltantes ganará dos bazas en pic, y cumplirá su contrato,.

1. c.- Cuenta cuatro picas por ser el palo triunfo, la salida le asegura tres diamantes, y dos tréboles. Nueve bazas. La décima podría generarse a partir de fineses en pic y diamante. Ahondando un poco más ve que la salida, con una carta relativamente alta, niega un honor, lo que casi muestra una fotografía de la Q♦ en Sur. En ese caso podrá, más adelante, continuar con la finesse y hacer sus cuatro diamantes. Con el contrato casi asegurado se le ocurre hacer una finesse en pic contra el K♠ en Sur, lo que le daría una sobrebaza.

Pone manos a la obra. Juega chico del muerto, Sur también juega chico y usted gana la baza con el 10♦. Toma su trébol chico para entrar al muerto por el A♣ e iniciar la finesse en pic, pero sus neuronas no se detienen. De pronto descubre que la salida puede ser un semifallo, y si la finesse en pic no tiene éxito, Norte dará la mano a su compañero en corazón, quien volverá un diamante para el fallo. El segundo corazón le dará la multa. ¿Hay alguna solución? Hay una, que no es segura, pero es muy probable. ¡Nada de finesse! Es necesario sacar rápidamente los picas de Norte para que no pueda fallar, así que A♠ y pic. Esta forma de jugar le asegurará el contrato a menos que Norte tenga el K♠ tercero o cuarto.

Cuando pueda sacrificar una posible sobrebaza para aumentar la probabilidad de cumplir su contrato, hágalo. No arriesgue el premio de manga por los treinta puntos de una baza extra. A esto se llama jugada de seguridad.



Subasta 1 - Evaluación de la mano

El jugador ganador no es el que puede manejar manos difíciles; no hay muchas de ellas. Es el que tiene la habilidad de no arruinar las fáciles. (Alan Sontag).

Cuando reciba sus trece cartas intuitivamente se dará cuenta si es una mano buena, mala o regular en función de las cartas altas que vea. Existe una manera un poco más precisa de evaluar la fuerza de una mano, es decir, su capacidad de ganar bazas.

Puntos por honores

Como en el minibridge asigne cuatro puntos por cada as, tres puntos por cada rey, dos puntos por cada dama y un punto por cada jack. La suma de todos esos valores le dará el número de puntos honores (PH) de su mano. La cantidad de PH en el mazo es cuarenta, de manera que si recibe más de diez estará sobre el promedio y debería ponerse contento.

Puntos por distribución

La distribución de su mano, esto es, la cantidad de cartas en cada palo, puede aumentar el valor de sus cartas. En un contrato con triunfo los palos con pocas cartas son un valor agregado ya que perderá pocas bazas en esos palos porque fallará rápidamente. Imagine que juega un contrato con corazón como triunfo y no tiene ningún trébol (está 'fallo a trébol'). No importa que sus adversarios tengan todas las cartas altas de trébol, usted podrá ganar, fallando, cualquier baza que se inicie con ese palo, a condición que tenga suficientes triunfos.

Para completar la evaluación de su mano agregaremos a los PH los siguientes puntos por distribución (PD):

1. Por un palo sin cartas (fallo) sumaremos tres puntos
2. Por un palo con una sola carta (semifallo) sumaremos dos puntos.
3. Por un palo con dos cartas (doubleton) sumaremos un punto.
4. La suma de los puntos por honores más los puntos por distribución nos dará la fuerza total de la mano como puntos por honores-distribución (PHD).

Honores desprotegidos

Llamaremos honores desprotegidos a las siguientes tenencias: K, Q o J semifallos, Q x y J x (donde las x representan cartas pequeñas). La característica común es que si los adversarios juegan las cartas más altas los honores caerán. Por ejemplo, si tiene Q x y los oponentes el A y el K, la Q caerá cuando ellos jueguen sus cartas altas. En estos casos contaremos sólo los puntos por honores o por distribución en esos palos, no ambos. El K solo ('seco' en la terminología bridgística) sumará tres puntos y no cinco; Q x contará dos puntos y no tres.



Ejercicios

¿Cuántos puntos por honores-distribución tienen las siguientes manos?

1	2	3
♠ J 5 4	♠ A 7	♠ K 6 4 2
♥ K Q 10 8	♥ 9 7 5 3	♥ 5
♦ Q 9 2	♦ J 10 9 8	♦ A 10 9 3
♣ 8 7 4	♣ K J 3	♣ Q 4 3 2

4	5	6
♠ Q 9 7 6 4 3	♠ A K	♠ - - - -
♥ K	♥ 9 8 7 6 5	♥ A K Q J 5
♦ A K 8	♦ Q 3	♦ A 10 9 3
♣ 8 7 4	♣ Q J 10 9	♣ K Q J 6 2

Respuestas:

- 1.- 8 puntos, todos por honores.
- 2.- 9 puntos por honores y uno por distribución (el doubleton en pic).
- 3.- 9 puntos por honores y 2 por distribución (el semifallo en corazón).
- 4.- 12 puntos por honores. No contamos distribución porque el K♥ seco es un honor sin protección.
- 5.- 12 puntos por honores y uno por distribución (el doubleton en pic). No contamos puntos por distribución en diamante porque la Q♦ segunda es un honor desprotegido.
- 6.- 23 puntos por honores y tres por distribución (fallo en pic).



Subasta 2 - Aperturas

Una de las ventajas de subastar mal es que se gana práctica en cartear contratos atroces. (Alfred Sheinwold)

A menos que en una mano los cuatro jugadores pasen, alguno tiene que hacer la primera declaración. A ésta se le llama *apertura*. Hay cinco aperturas más comunes: un trébol, un diamante, un corazón, un pic y un sin triunfo. Las aperturas al nivel de dos o más altas son también posibles, pero las ignoraremos por ahora.

Requisitos para la apertura

El primer paso, cuando hay que decidir si una mano es digna de abrirse, es contar los puntos. Cuente los PHD de su mano y

Con trece o más puntos abra la subasta.

Por supuesto, legalmente puede pasar, pero si pasa estará informando a su compañero que tiene menos de trece puntos. Y es un pecado capital engañar a su compañero.

Apertura de un sin triunfo

El próximo paso es examinar la mano para ver si es balanceada, esto es, si las cartas están repartidas en cantidad aproximadamente igual en los cuatro palos. Una mano equilibrada (balanceada) no contiene fallos ni semifallos, y, como máximo, un doubleton. Las distribuciones pueden ser: 4-3-3-3, 4-4-3-2 o 5-3-3-2. Cuente sus PH solamente y

Abra con 1ST una mano equilibrada con 16-18 PH.

Observe que una apertura de 1 ST es muy específica, marca con mucha exactitud la fuerza en honores y la distribución. Esta fina descripción facilita al compañero la decisión del mejor contrato final. Por esta razón, cuando su mano cumpla los requisitos, abra con 1ST de preferencia a cualquier otra apertura. Aquí van algunos ejemplos:

1	2	3
♠ A 4	♠ J 8 4 3 2	♠ A 4 2
♥ Q 10 7 2	♥ A 5 2	♥ K Q 6
♦ K J 5 3	♦ K Q	♦ A J 4 2
♣ A Q 5	♣ K Q J	♣ K J 7

Apertura de uno en palo

Si su mano no califica para una apertura con 1ST pero contiene 13 o más PHD, la abrirá de uno en algún palo.

Usaremos el sistema de subasta natural llamado de 'palos mayores quintos' (ya veremos más adelante qué significa 'natural'). En la terminología del bridge se acostumbra a mencionar el número de cartas en un palo con el ordinal correspondiente. Así, un palo de cuatro cartas será un 'palo cuarto'.



En general la calidad de los sistemas naturales es similar, pero éste es el más difundido en nuestra región y tendrá más oportunidades de encontrar compañeros que lo jueguen.

El nombre viene de que

Una apertura de uno en palo mayor (1♠ o 1♥) promete al menos cinco cartas en el palo nombrado.

Esta cantidad de cartas es sólo necesaria en la apertura; en declaraciones posteriores de la misma mano pueden declararse estos palos con un mínimo de cuatro cartas.

Si su mano contiene trece o más puntos pero ningún palo mayor quinto o mejor, la abrirá de uno en palo menor (1♣ o 1♦).

La tabla siguiente resume las aperturas de uno en palo:

Usted tiene	Apertura
Cualquier palo de 5+ cartas	el más largo
5-5 o 6-6 en dos palos	el de mayor rango
Ningún palo de 5+ cartas	el menor más largo
4-4 en los menores	1♦
3-3 en los menores	1♣

Debe quedar claro que estas condiciones son arbitrarias y no son leyes del juego pero sirven de información para su compañero. Forman parte de la técnica de la subasta en nuestro sistema de palo mayor quinto. Si abre con 1♥ su compañero sabrá que tiene al menos 13 PHD y al menos cinco cartas de corazón. Bastante información para empezar.

Veamos algunos ejemplos:

♠ J 10 9 3 2	1♠: 14 PHD; el palo más largo es pic y tiene cinco cartas
♥ 2	
♦ A Q J 4	
♣ K J 8	

♠ 10 9 8 6 5	1♠: 15 PHD; con dos palos quintos abrimos con el de mayor rango.
♥ A K J 3 2	
♦ A 4	
♣ 7	

♠ 9 2	1ST: 17 PH y mano equilibrada.
♥ A K Q J	
♦ A J 6	
♣ Q 5 3 2	

♠ K J 10 4	1♦: 15 PHD; única distribución con la que abrimos de 1♦ con tres cartas en el palo (es el menor más largo).
♥ Q J 8 4	
♦ K 4 3	
♣ A 8	



♠ A 9 6 4 3	1ST: 17 PH; siempre que tenga las condiciones abra con 1ST, es la apertura más descriptiva.
♥ K J 2	
♦ A Q	
♣ K 10 3	

Ejercicios

Usted fue el dador. ¿Cuál es su primera voz con las siguientes manos?

1	2	3
♠ K Q 3	♠ 2	♠ J 6 5 4 3
♥ 10 3 2	♥ 9 4	♥ 5 2
♦ A J 10 8 2	♦ K J 8 3 2	♦ A K
♣ A Q	♣ A K J 7 6	♣ A K 8 5

4	5	6
♠ K J 2	♠ A K Q 9	♠ K 8 7 3
♥ A 9 3	♥ J 10 7 3 2	♥ Q 10 9 4
♦ J 9 6 2	♦ A 4	♦ A Q 3
♣ K 8 7	♣ K 5	♣ Q J

Respuestas

1. 1ST - 16-18 PH, mano balanceada.
2. 1♦ - Con 5-5 el de mayor rango.
3. 1♠ - Mayor quinto.
4. Paso - Menos de 13 PHD.
5. 1♥ - Mayor quinto, no es distribución de sin triunfo.
6. 1♦ - El menor más largo.



Subasta 3 - Objetivos de la subasta

¿Dónde está la mano que tenías durante la subasta?. Comentario del declarante al ver el muerto.

Durante la subasta los compañeros se pasan informaciones sobre sus respectivas manos. Estas informaciones se refieren a la fuerza en cartas altas y a la distribución, esto es, el número de cartas en cada palo.

Una vez abierto la subasta, hay dos importantes objetivos de los compañeros en la subasta. El primero es encontrar el mejor palo triunfo (o llegar a un acuerdo de jugar en sin triunfo). El segundo es tratar de obtener la bonificación de puntaje por rematar (y cumplir) una manga, es decir, determinar el número de bazas que razonablemente se pueden prometer.

¿Triunfo o sin triunfo?

Una coincidencia o ajuste (*fit*, en inglés) en palo mayor generalmente produce el mejor contrato. Para hablar de coincidencia se necesita una tenencia combinada de ocho o más cartas en el palo entre su mano y la de su compañero. No importa cómo estén repartidas esas ocho cartas entre las dos manos.

Si no hay coincidencia en palo mayor, el mejor contrato generalmente es en sin triunfo si ambas manos son equilibradas o aproximadamente equilibradas.

La última elección es jugar en palo menor si el ajuste está allí.

Intento de manga

Una declaración de 'manga' es un contrato de al menos tres sin triunfos, cuatro picas o corazones, o cinco tréboles o diamantes.

Para rematar una manga con una buena posibilidad de tener éxito ambos compañeros deben tener un cierto número de puntos:

<u>Contrato</u>	<u>Puntos necesarios</u>
3ST, 4♥ o 4♠	26
5♣ o 5♦	29

Observe que las mangas en palos menores necesitan tres puntos más, porque es necesario ganar once bazas. Ésta es la razón por la que los palos menores tienen la menor prioridad cuando se trata de decidir la mejor manga.

Siempre que exista la posibilidad de alcanzar una manga debe intentarlo para poder ganar los correspondientes puntos de premio. Veamos un ejemplo que puede aclararle las cosas:

caso a. contrato: 2♠ (no vulnerable); gana diez bazas.

caso b. contrato: 4♠ (no vulnerable); gana diez bazas.

	<u>Pts. por las bazas</u>	<u>Pts. de premio</u>	<u>Pts. totales</u>
caso a.	120 (30 x 4)	50 (parcial)	170
caso b.	120 (30 x 4)	300 (manga)	420



Adelantémonos un poco a las explicaciones detalladas de la subasta y veamos dos ejemplos:

Suponga que recibió la siguiente mano:

♠ K 6 5
♥ Q J 4 2
♦ 10 9 6
♣ J 7 5

Escucha a su compañero abrir con un sin triunfo. Pasa su adversario de la derecha y le toca hablar a usted. Sabe que el abridor tiene 16-18 PH y una mano equilibrada. Usted también tiene una mano balanceada y decide que van a jugar en sin triunfo. Ahora debe elegir el nivel. Como conoce mucho de la mano de su compañero la decisión será responsabilidad suya. Contó sus 7 PH y los suma a los posibles de su compañero. Aún cuando él tenga el máximo (18 PH) las manos combinadas no llegan a los 26 necesarios para suponer que van a cumplir una manga, entonces pasa. Si la manga es inalcanzable es más seguro quedarse en el nivel más bajo posible.

Agreguemos el A♦:

♠ K 6 5
♥ Q J 4 2
♦ A 9 6
♣ J 7 5

Las consideraciones son las mismas de antes, sólo que ahora tiene 11 PH. Si su compañero tiene el mínimo (16 PH) es suficiente para alcanzar la manga, entonces usted lo remata: 3ST.



Subasta 4 - Declaraciones del compañero del abridor

Aprenda de los errores de los demás. No vivirá lo suficiente para hacerlos todos usted. (Alfred Sheinwold)

Después de una apertura el siguiente jugador (adversario del abridor) puede participar en la subasta. Para simplificar el estudio, por ahora supondremos que los adversarios siempre pasan.

Cuando le llega el turno al compañero del abridor debe decidir si pasar o declarar. Con menos de cinco puntos pase. Con cinco o más puntos declare. Su compañero puede tener más de veinte puntos y es su deber mantener la subasta abierta porque podrían estar en la zona de manga.

Respuestas a un sin triunfo

Supongamos que su compañero abre con 1 ST y el siguiente jugador pasa. Usted será el 'respondedor' ya que deberá responder a la apertura de su compañero.

Primero deberá considerar si el mejor contrato será en palo o en sin triunfo. Si su mano es equilibrada seguramente el mejor contrato será en ST. Si su mano contiene un palo o palos de cinco o más cartas o algún fallo o semifallo, su tendencia será la de jugar con un palo triunfo para poder aprovechar la distribución. Recuerde que su compañero prometió una mano balanceada, de manera que tiene al menos dos cartas en cada palo.

A continuación debe considerar si rematar manga. Esto lo hace sumando sus puntos a los 16-18 PH de su compañero. ¿Es posible alcanzar los 26 puntos (o 29 si cree que debe jugar en palo menor)? En función de esto tome la decisión.

Veamos algunas respuestas básicas a la apertura de 1ST.

Respuestas en sin triunfo

Si el respondedor no tiene un palo mayor quinto (o menor sexto) o más largo, el mejor contrato normalmente será en sin triunfo. Este caso es simplemente una cuestión de suma de puntos. Recuerde que

No debe contar puntos por distribución cuando intente jugar en sin triunfo.

Si la manga está fuera de alcance (0-7 puntos), simplemente pase. Un sin triunfo será el contrato final.

Si la manga es posible (8-9 puntos) responda dos sin triunfos. Esto es una declaración 'invitante', ya que invita al abridor a declarar manga si tiene un máximo. Concretamente el abridor declara 3 ST con 17 ó 18 puntos o pasa con 16 puntos.

Si la manga está asegurado (10 o más puntos) conteste 3ST. La manga está declarado y el abridor pasará.

La siguiente tabla resume estas opciones pero no le recomiendo estudiarla de memoria. Acostúmbrese a sumar sus puntos a los de su compañero y así sabrá si la manga es alcanzable o no.



PH	Respuesta
7 o menos	Paso
8 ó 9	2ST
10 o más	3ST

Respuestas en palos

Cuando no tenga una mano equilibrada intentará jugar un contrato con triunfo. Aquí distinguiremos dos casos:

1. Tiene 7 o menos puntos y por lo tanto sabe que no alcanzarán la manga. Declare dos en su palo de cinco cartas o más. El abridor entenderá que ése es el contrato que quiere jugar y pasará.
2. Tiene 10 o más puntos y ve que están en la zona de manga. Declare tres en su palo mayor de cinco cartas (aunque su mano no sea muy desequilibrada) o en su palo menor de seis cartas o más. En estos casos puede contar puntos por distribución.

Con seis o más cartas de un palo mayor y al menos 10 PHD declare la manga. Sabe que su compañero tiene al menos dos cartas en su palo y juntos suman ocho, un buen ajuste para jugar con palo triunfo.

Habrà notado que no hemos contemplado algunas situaciones, por ejemplo, las manos con 8-9 puntos. Por ahora use su intuición para decidir si continuar a manga o quedarse en un contrato parcial. Más adelante veremos métodos más finos para investigar estas posibilidades.

Las respuestas a la apertura de 1ST con manos desequilibradas se resumen en la siguiente tabla:

Puntos	Longitud	Respuesta
0-7	5 o más cartas	2♠ o 2♥
10 o más	5 o más cartas	3♠ o 3♥
10 o más	6 o más cartas	4♠ o 4♥

Después de una respuesta de tres corazones o tres picas el abridor no debe pasar porque el respondedor anunció una fuerza combinada de manga, pero *la manga todavía no se alcanzó*. Con tres o más cartas en el palo del respondedor, el abridor aumentará a cuatro picas o cuatro corazones (apoyo). Con un doubleton (dos cartas) en el palo del respondedor, rematará tres sin triunfos.

Insisto en aconsejarle que adquiera el hábito de sumar sus puntos a los de su compañero en el momento que conozca el rango de su fuerza. Esto le permitirá imaginarse el contrato adecuado aún cuando olvide las reglas específicas.

Aquí hay algunos ejemplos:

Usted es Sur y Norte, su compañero, abrió con 1ST.

♠ Q 10 7 5 2	2♠: Con el semifallo y el palo quinto es probable que sea mejor jugar la mano en palo. Su compañero pasará porque sabe que su mano es pobre.
♥ 6	
♦ J 9 8 4	
♣ 8 7 6	



♠ A 3	3♥ : con 12 PHD y 10 PH sabe que hay manga. Con tres o más corazones Norte dirá 4♥ ; con sólo dos corazones declarará 3ST .
♥ K 9 7 6 4	
♦ Q J 10	
♣ 5 2	

♠ Q 9 5	3ST : Ambos tienen manos equilibradas y suman al menos 27 PH .
♥ A J 10 3	
♦ K J 2	
♣ 10 9 5	

♠ 9 3	3♣ : Si su compañero controla los otros palos irá a 3ST y sus tréboles darán muchas bazas. Serán dos bazas menos que 5♣ , que también será un contrato posible.
♥ K Q 4	
♦ 8 7	
♣ A K 10 8 7 2	

♠ A 10 9 7 6 5	4♠ : Sabe que hay fuerza para manga y que tendrán al menos ocho picas.
♥ K 4 3	
♦ 7	
♣ Q 10 3	

Veamos ahora un ajuste a la cuenta de puntos por distribución.

Anteriormente dijimos que hay que contar tres puntos por un fallo, dos por un semifallo y uno por un doubleton. Hay una excepción:

No cuente puntos por distribución en un palo que nombró su compañero.

Estar corto en el palo del compañero no tiene valor; las posibilidades de un ajuste para encontrar un palo triunfo disminuyen.

Puntos de muerto

La otra cara de la moneda está en que si su compañero menciona un palo que le favorece, sus tenencias de pocas cartas en los otros palos tendrán más valor. Si su intención es aumentar en el palo de su compañero (apoyar), probablemente usted será el muerto, y su distribución se revalúa de la siguiente manera (si tiene al menos cuatro triunfos):

Palo corto	Puntos
Fallo	5
Semifallo	3
Doubleton	1

Llamaremos al resultado 'puntos de apoyo' (PA). Por ejemplo, si su compañero abre con un corazón, y usted tiene cuatro corazones y un semifallo en pic, contará 3 puntos (en cambio de dos) por su semifallo.



Cuando apoye al compañero con sólo tres triunfos, cuente sus puntos por distribución en forma normal (3-2-1).



Respuestas a las aperturas de uno en palo

Si su compañero abre de uno en palo la primer regla es que necesita al menos cinco puntos para responder. Es decir, usted debe:

Pasar con todas las manos de 0-4 puntos, pero debe responder con cinco o más puntos.

La mayoría de las veces usted tendrá al menos cinco puntos y debe declarar si el adversario de su derecha pasa. Es su deber mantener la subasta abierto porque su compañero puede tener una mano muy fuerte cuando abre de uno en palo y la manga no está excluido pese a su pobreza.

Respuestas en palo nuevo

La respuesta más común es declarar un palo al nivel de uno (obviamente de rango más alto que el palo de apertura). Esto requiere al menos cuatro cartas en el palo que declara.

Si el palo que desea declarar es de rango menor que el de apertura es imposible mencionarlo al nivel de uno. Para declararlo al nivel de dos necesita una mano más fuerte, al menos diez puntos.

En casos raros su mano calificará para saltar en un palo nuevo. Esto se llama *salto con cambio de palo* y requiere al menos 17 puntos y un palo quinto o más largo. Hablamos de salto porque usted no declara su palo al nivel más bajo posible sino que salta por sobre ese subasta: N: 1♣; S: 2♠. Sur 'saltó' sobre 1♠.

La tabla siguiente resume las respuestas en un palo nuevo. Observe que no hay límite superior en los puntos necesarios.

Puntos	Longitud	Respuesta
5 o más	4 o más	1 en palo
10 o más	4 o más	La subasta más económico
17 o más	5 o más	Salto en el palo

Es importante entender cómo el rango de los palos puede afectar el significado de una respuesta al nivel de dos. Por ejemplo: una respuesta de dos diamantes mostraría diez o más puntos si la apertura fue un corazón, pero sería un salto (anunciando 17 o más puntos) si su compañero abrió con un trébol.

Supongamos que su compañero abrió con 1♦ y usted tiene las siguientes manos:

♠ K 9 3 5	1♠. Todavía no apoye el diamante. La apertura puede ser con tres cartas y, lo que es más importante, debe mostrar sus picas; no olvide que buscar un ajuste en palo mayor es prioritario.
♥ 9 3	
♦ Q 10 7 5	
♣ A 4 3	
♠ A	2♥. Con 18 PHD (no cuente el doubleton de diamante, que es el palo de su compañero) hará un intento de slam (más adelante veremos cómo).
♥ K Q J 9 3 2	
♦ K 4	
♣ K 9 8 6	





Apoyos en palo mayor

Si el compañero abre la subasta con un pic o un corazón, sería deseable un aumento en su palo. Su compañero prometió un palo de al menos cinco cartas así que sólo necesita tres para asegurar una coincidencia combinada de ocho cartas. Una de las grandes ventajas del sistema 'palo mayor quinto' es que puede localizarse rápidamente un ajuste en un palo mayor.

Recuerde que si va a apoyar en el palo de apertura usted probablemente será el muerto y deberá reevaluar sus puntos de distribución según la escala 5-3-1, si su apoyo es con cuatro triunfos.

Ya que va a informar a su compañero que está de acuerdo con el palo triunfo propuesto aproveche para aclararle la fuerza de su mano:

Puntos	Declaración
5-10	2♠ o 2♥
11-12	3♠ o 3♥ (salto)

Con 13 o más puntos sabrá que están en el nivel de manga aunque su compañero haya abierto con un mínimo. En este caso nombre otro palo y a la respuesta del abridor declare la manga (4♠ o 4♥).

Apoyos en palos menores

Si su compañero abre con un trébol o un diamante, el apoyo en su palo es una prioridad menor. Siempre busque alguna otra respuesta, como mencionar un palo mayor, antes de apoyar el palo menor del compañero.

Para un apoyo en palo menor debe tener al menos cinco triunfos (preferiblemente tan buenos como Qxxxx) porque es posible que el abridor tenga sólo tres cartas. La fuerza necesaria es la misma que para los palos mayores.

Veamos algunos ejemplos:

Su compañero abrió con 1♥ y usted tiene:

♠ A Q 5 3	1♠
♥ 10 3	
♦ 9 7 6 5	
♣ J 9 8	

♠ 3	3♥. 11 PA.
♥ J 8 6 5	
♦ A K 4 3	
♣ 9 8 6 3	

♠ A Q 8 6	1♠. Con 14 PA declare otro palo y luego salte a 4♥. Veremos que el apoyo directo a 4♥ tiene un significado algo distinto.
♥ Q 10 9 6	
♦ A 3	
♣ J 5 3	



Respuestas en sin triunfo

También es posible responder en sin triunfo a la apertura de uno en palo del compañero. Una respuesta de 1 ST se usa como una declaración general, poco precisa, una manera de mantener abierto la subasta como una cortesía hacia el compañero. Es necesaria cuando tiene 5-9 puntos y una distribución que no permite rematar un palo al nivel de uno o apoyar el palo de apertura.

Por el contrario, una respuesta de dos sin triunfos, muestra un tipo de mano específico. La mano debe ser equilibrada (sin fallo ni semifallo y no más de un doubleton), con 11-12 puntos. Con 15-16 PH y mano equilibrada subasta 3ST.

Si su mano tiene un palo mayor de cuatro cartas que puede mostrarse al nivel de uno, debe nombrarlo con preferencia al subasta en sin triunfo.

De esta manera puede localizar un ajuste 4-4 en un mayor, que normalmente lleva a un contrato mejor que sin triunfo. Siempre puede rematar sin triunfo más tarde si no encuentra coincidencia en un mayor.

En estos ejemplos su compañero abrió con 1♦:

♠ Q J 8 7	1♠: no se apresure con 1ST. Muestre primero sus picas para investigar un ajuste en palo mayor. El abridor declarará ST si su mano es equilibrada y no tiene cuatro picas.
♥ A 5 3	
♦ J 9 6	
♣ 7 6 3	
♠ 8 2	1ST: ¿qué otra cosa? No puede nombrar un palo mayor, no puede apoyar diamantes y su mano no es suficientemente fuerte como para declarar a la altura de dos (necesitaría 10 puntos).
♥ 7 4 2	
♦ Q 7 2	
♣ A 8 6 5 4	

Declaraciones forcing

Una declaración 'forcing' es aquella que obliga a continuar la subasta al compañero, esto es, él no puede permitir que la subasta finalice en ese contrato. Una declaración *forcing a manga* es la que transmite el mensaje 'tenemos puntos suficientes como para alcanzar la manga'; por lo tanto, todas las declaraciones de la pareja son obligadas hasta que se alcance la manga. Un ejemplo son las respuestas a la altura de tres después de la apertura de 1ST, como vimos más arriba.

Después de una apertura de uno en palo hay dos importantes reglas para guiar a la pareja en la subasta:

Un cambio de palo por el respondedor es forcing por una vuelta .

Un cambio de palo con salto es forcing a manga.

Los conceptos de forcing (más específico: forcing por una vuelta) y el de forcing a manga son esenciales para un subasta preciso.



Ejercicios

Usted está en Sur y su compañero abrió la subasta según se indica. ¿Cuál es su declaración?

1. N: 1ST	SUR: ?	Su mano:	♠ 10 8 7 6 3
			♥ K 4 2
			♦ 5
			♣ Q 10 3 2
2. N: 1ST	SUR: ?	Su mano:	♠ 9 7 6
			♥ K Q 10 7 3 2
			♦ A 7
			♣ 6 4
3. N: 1♠	SUR: ?	Su mano:	♠ J 8 6 5
			♥ 3
			♦ K Q 9 8
			♣ Q 8 5 2
4. N: 1♥	SUR: ?	Su mano:	♠ 5 4 3
			♥ 10
			♦ K Q 7 6 3
			♣ K 10 9 6
5. N: 1♦	SUR: ?	Su mano:	♠ 10 8 7 6
			♥ 6
			♦ A J 6 2
			♣ K 5 3 2
6. N: 1♣	SUR: ?	Su mano:	♠ K J 10 8
			♥ Q 8 5 4
			♦ Q J 7 3
			♣ 5



Respuestas

- 1.- 2♠. Con un palo quinto y un semifallo debe ser mejor jugar en palo. Como anuncia una mano débil su compañero pasará.
- 2.- 4♥. Tiene 11 PHD y un buen palo sexto, que unido a las dos cartas que al menos debe tener el abridor le aseguran fuerza de manga y no menos de ocho triunfos.
- 3.- 3♠. Tiene 11 puntos de apoyo y cuatro cartas en el palo de apertura.
4. 1ST. Su mano tiene 8 puntos (no cuente distribución en el palo nombrado por su compañero). No le alcanza para responder al nivel de dos. Tal vez tenga oportunidad más adelante para mencionar su buen palo menor.
- 5.- 1♠. Su pic no es tan malo y debe nombrarlo. Si dice 1ST o 2D su compañero interpretará que usted no tiene palos mayores cuartos y no los declarará aunque los tenga.
- 6.- 1♦. Déjele espacio al abridor para nombrar un palo mayor si lo tiene. En ese caso usted apoyará y será declarante quien tiene la mano más fuerte.



Subasta 5 - Redeclaraciones del abridor

Una persona normal tiene una pequeña cantidad de cortesía para usar en toda su vida. No puede darse el lujo de gastar mucho de ella en su compañero de bridge. (Alfred Sheinwold)

Si abrió de uno en palo, y su compañero respondió en otro palo, deberá declarar nuevamente (recuerde que un cambio de palo es forcing por una vuelta).

En la mayoría de los casos su apertura será mínima, es decir 13-15 PHD. Hay tres maneras de informar esta situación a su compañero:

1. Redeclarando el palo de apertura. Para poder hacerlo deberá tener al menos seis cartas si es un palo mayor (ya había anunciado cinco al abrir) o cinco si es un palo menor.
2. Apoyando el palo del compañero a nivel (sin salto). Apoyará con al menos cuatro cartas ya que él no prometió más de cuatro.
3. Declarando 1ST.

Si nombra un nuevo palo, lo que es recomendable para dar elección a su compañero, su mano puede ser mínima pero también puede tener algo más. Es una declaración ambigua.

Veamos más específicamente algunos casos.

Apoyo al palo del respondedor

Normalmente la redeclaración más deseable es un apoyo en el palo del respondedor ya que el triunfo quedará fijado y sólo habrá que preocuparse por el nivel a alcanzar.

El abridor debe tener cuatro triunfos para apoyar ya que el respondedor prometió sólo cuatro cartas si remató al nivel de uno. Tenga en cuenta que probablemente usted será el muerto, así que contará la distribución con la fórmula '5-3-1', es decir, puntos de apoyo.

Básicamente, cuanto mayor sea la fuerza del abridor, más alto será el nivel al que deba apoyar.

Puntos	Apoye a
13-15	2º nivel
16-18	3 ^{er} nivel
19 o más	4º nivel

Con un apoyo sencillo indica su apertura mínima (13-15 puntos de apoyo). Con 19 o más puntos sabe que están en la zona de manga y lo declara. Con una mano intermedia declara en salto, como una invitación.

Redeclaración en palo nuevo

Si usted, como abridor, tiene cuatro o más cartas en un palo no declarado, puede ser conveniente que mencione ese palo. Es obligatorio cuando el abridor tiene un palo mayor cuarto que puede mostrar al nivel de uno.

Para nombrar el palo nuevo al nivel de dos, debería tener una mano desequilibrada, si no podría declarar 1ST. Además, este segundo palo debe ser de menor rango que el primero; de otra manera haría lo que se llama 'alto nivel' o 'inversión' para lo que necesitaría al menos 17 puntos (pero no se preocupe por esto por ahora).



Respecto de la fuerza necesaria, nombre el nuevo palo al nivel más económico con hasta 18 puntos. Con más declare en salto (esto será forcing a manga).

Aquí tiene dos ejemplos (usted es el abridor):

♠ J	1♦; 1♥; 2♣. Informe que su mano es desequilibrada.
♥ 8 2	
♦ A J 10 7 3	
♣ K Q J 8 6	
♠ A K 10 3	1♣; 1♥; 2♠. Su mano es muy fuerte (20 PHD). Aún con un mínimo en manos de su compañero estarán en la zona de manga. Sólo falta saber en qué palo.
♥ K Q	
♦ 7 3	
♣ A K 9 8 7	

Redeclaración en el palo original

El abridor también puede redeclarar el mismo palo de apertura. Esto normalmente requiere seis cartas en el palo si es mayor o cinco si es menor.

Como es normal, cuanto más fuerte sea la mano del abridor, más alto deberá declarar. La tabla siguiente resume las opciones:

Puntos	Longitud	Redeclaración
13-15	6 o más	2 del palo
16-18	6 o más	3 del palo
19 o más	7 o más	4 del palo

Redeclarando su palo a nivel muestra apertura mínima. Con 19 o más puntos sabe que están en zona de manga y lo declara. En este caso debe tener muchos triunfos porque no sabe cuántos tiene su compañero, y puede tener muy pocos. Con manos intermedias salta invitando a manga.

Redeclaraciones en sin triunfo

Es común que el abridor redeclare en sin triunfo. Los significados de estas redeclaraciones dependen de si la respuesta fue en palo o en sin triunfo porque el abridor tiene diferentes opciones en cada caso.

Si la respuesta fue uno en palo:

Puntos	Distribución	Redeclaración
13-15	Equilibrada	1ST
19-20	Equilibrada	2ST

En un próximo capítulo veremos detalladamente la estrategia de la declaración de manos equilibradas.

Si la respuesta fue un sin triunfo:



Puntos	Distribución	Redeclaración
13-15	Equilibrada o casi	Paso
16-18	Casi equilibrada	2ST
19 o más	Equilibrada o casi	3ST

Con apertura mínima pasa porque sabe que su compañero no tiene más de diez puntos y juntos no llegan a los 26 necesarios para la manga. Con 19 puntos alcanzan la zona de manga. Con manos intermedias hace una declaración invitante.

La expresión 'casi equilibrada' la usamos para describir manos no demasiado desequilibradas como: 4-4-4-1, 5-4-2-2, 5-4-3-1, 6-3-2-2 y 6-3-3-1 (ningún fallo y a lo sumo un semifallo). Algunas de estas manos pueden ser incómodas de describir con otras redeclaraciones.

En las dos tablas no está prevista la redeclaración con una mano balanceada de 16-18 puntos. Y no se necesita porque esa mano la hubiera abierto con 1ST.

Habrá notado que las respuestas siguen un patrón similar y eso le ayudará a decidir cómo rematar aunque no recuerde exactamente los puntos necesarios en cada caso.

También habrá observado que varias veces repetimos la expresión 'zona de manga'. Es imposible informar con exactitud la fuerza y distribución de una mano. Tenga en cuenta que hay una enorme cantidad de manos posibles y sólo 35 declaraciones para describirlas. Cuando detecte que, en el peor de los casos, está apenas por debajo de la fuerza de manga, remátelo. El premio que recibirá si lo cumple compensará el riesgo. A esto nos referimos cuando hablamos de zona de manga; a una fuerza combinada que asegura la manga o, en el peor de los casos está apenas por debajo.

Criterio

Si llegó hasta aquí y entendió casi todo, ya sabe bastante sobre la subasta. En este momento debe detenerse y hacerse esta pregunta: ¿Estoy adquiriendo criterio o simplemente aprendo las cosas de memoria?

Está encaminado a formarse un criterio si una vez que conoce la fuerza y distribución aproximadas de su compañero la suma a la suya y en función del resultado toma una decisión.

Si hasta ahora está jugando al Minibridge (altamente recomendable), éste es un buen momento para hacer sus primeras armas en el bridge completo. Por supuesto que todavía no sabe todo sobre la subasta, pero ya tiene suficientes elementos como para empezar. Cuando llegue a alguna situación en que no sabe qué hacer, porque no lo recuerda o porque todavía no lo aprendió, trate de imaginarse una declaración que describa su mano y además que su compañero la entienda.

Por ejemplo, con una mano equilibrada o casi equilibrada considere rematar sin triunfo si es que ya no lo hizo. Si tiene una mano desequilibrada y su compañero propuso sin triunfo, repita su palo o mencione otro para indicarle que el sin triunfo no es de su agrado.

Preste también atención a los resultados de las manos. Dos o más multas o dos o más sobrebazas, si se repiten muy seguido, posiblemente indiquen que algo está fallando en la subasta.



Ejercicios

Usted está sentado en Oeste y debe decidir qué redeclarar.

1.	♠ 3	O	N	E	S
	♥ A K 10 8 7 4	1♥	P	1♠	P
	♦ Q J 2	?			
	♣ A 7 5				

2.	♠ Q 9 7 2	O	N	E	S
	♥ 3	1♦	P	1♠	P
	♦ A K 7 2	?			
	♣ A Q J 6				

3.	♠ K J 10 6	O	N	E	S
	♥ Q 8 6 2	1♣	P	1♥	P
	♦ 4	?			
	♣ A J 9 7				

4.	♠ A 8 5	O	N	E	S
	♥ K 4	1♦	P	1♥	P
	♦ Q 10 7 3	?			
	♣ K Q 3 2				

5.	♠ A K 6	O	N	E	S
	♥ K Q 9 7	1♣	P	1ST	P
	♦ Q 10 9	?			
	♣ A Q 4				

6.	♠ A Q	O	N	E	S
	♥ A 6	1♦	P	1ST	P
	♦ K Q 8 6 5	?			
	♣ Q 10 8 7				



Respuestas

- 1.- 2♥. Su mano era algo mejor que mínima, pero después que su compañero declaró 1♠ sus valores distribucionales decayeron (la mano 'se achicó') y deberá tratarla como mano mínima.
- 2.- 4♠. Tiene 19 puntos de muerto. Es cierto que si compañero tiene mano súper mínima (5 puntos) no llegan a 26 puntos, pero no tiene manera de averiguarlo, y el premio de manga bien vale el pequeño riesgo.
- 3.- 2♥. No declare sus picas. Una vez que se encontró un ajuste es importante informarlo inmediatamente y dedicar los esfuerzos a establecer el nivel al que van a jugar.
- 4.- 1ST. Mano equilibrada y mínima.
- 5.- 3ST. 20 PH. Aún con un mínimo de su compañero están en la zona de manga. No declare 3♥ por dos razones. Tiene una mano tan equilibrada que no fallará nada, por lo que no le interesa jugar en palo. Además su compañero no puede tener cuatro corazones porque hubiera rematado el palo en cambio de ST.
- 6.- 2ST. Invitación. Su compañero anunció cinco a diez puntos. Con un máximo (8 a 10 Pts.) irá a manga.



Subasta 6 - Intervenciones

Un auténtico jugador de bridge no es quien no se mete en dificultades sino quien sabe salir de ellas.

Hasta ahora sólo hemos considerado situaciones en las cuales usted o su compañero abren la subasta. En el mundo real no siempre será tan afortunado. La mitad de las veces sus oponentes abrirán la subasta. En ese caso usted tiene dos posibilidades: mantenerse fuera de la subasta o competir por el contrato. La forma más común de competir es sobredeclarar un palo.

Sobre declaraciones en palo

Si su adversario de la derecha abre de uno en palo y usted tiene un *palo de cinco cartas* o más largo (excluyendo el de apertura), puede estar en condiciones de hacer una sobre declaración (intervención) en ese palo. Para hacerlo lo declara al nivel más económico posible.

Una intervención en palo requiere 9-17 PHD (pronto veremos por qué el límite superior es 17 PHD). Además, si su fuerza está cerca del mínimo (9-11) deberá tener un palo quinto decente, al menos Q-J-x-x-x, o cualquier palo sexto. Recuerde que las 'x' representan cartas pequeñas.

Una sobre declaración en palo al nivel de dos necesita unos 11-17 PHD, y aquí la calidad del palo es aún más importante. Si la fuerza es mínima (11-13) deberá tener un muy buen palo quinto, al menos A-Q-J-x-x o K-Q-10-x-x, o cualquier palo sexto. El riesgo de la intervención con un palo flojo no sólo es la posibilidad de dar varias multas sino que, si los adversarios ganan el contrato, seguramente su compañero saldrá en ese palo y normalmente no será una buena salida.

Respuestas a la intervención en palo

Si su compañero hace una sobre declaración en palo no es necesario que usted conteste; en realidad siempre debe pasar con 0-7 puntos porque la manga está fuera del alcance. Con 9-10 puntos normalmente deberá rematar, y con 11 o más debe responder.

La respuesta más deseable es un apoyo en el palo del compañero, especialmente si es un palo mayor. Esto necesita al menos tres triunfos. Él interviene con al menos cinco cartas, de manera que sus tres aseguran las ocho necesarias. Recuerde que debe contar sus puntos de apoyo. Aumente al siguiente nivel con 8-10 puntos; apoye en salto con 11-14 puntos; o subasta manga con 15 puntos o más.

Otra posible respuesta es declarar un palo propio. Nombre un palo de cinco cartas o más largo al nivel más económico con 8-11 puntos; salte en un palo sexto o mejor con 12-14 puntos; o salte a manga con un palo sexto o más largo y 15 o más puntos.

En cualquier caso tenga en cuenta que es muy probable que su compañero tenga sólo el palo que nombró. No intervenga con manos pobres porque tiene pocas cartas del palo de su compañero. La mayoría de las veces lo único que conseguirá es que él redeclare su palo y jueguen a un nivel más alto.

Trate con precaución las manos cortas en el palo del compañero.



Una tercera posibilidad es responder en sin triunfo. Esto requiere una *parada (parada)* en el palo de apertura, deberá tener el as, K-x, Q-x-x, J-x-x-x o mejor, de manera que los oponentes no puedan correr el palo. Subasta sin triunfo al nivel más económico con 9-10 puntos; salte con 11-14; o subasta 3 ST con 15 o más.

Observe cómo todas las respuestas siguen el mismo modelo:

Puntos	Respuesta
9-10	más económica
11-14	Salto
15 o más	Manga

Intervención en sin triunfo

¡Esta es la sobre declaración más fácil!. Una intervención con 1 ST necesita 16-18 PH y una mano equilibrada. ¿Suena familiar?.

Una intervención con 1 ST es lo mismo que una apertura de 1 ST, excepto que debe tener al menos un parada en el palo enemigo.

Doblos informativos

Si su mano no califica para una sobre declaración, puede ser que deba intervenir en la subasta con un doble informativo. Ésta es la primera declaración artificial que aprenderá. Interpretado de forma natural un doble significa: 'no creo que cumplas ese contrato, así que duplicaremos (aproximadamente) el resultado de esta mano'. En este caso le daremos otro significado.

Pronto verá que es bastante común utilizar declaraciones artificiales (convencionales). Las crean los expertos para transmitir alguna información más útil que el significado natural. Los simples bridgistas las adoptamos si nos parecen útiles y suficientemente sencillas como para no crear confusiones con nuestro compañero. En este curso veremos algunas, y a medida que progrese en su futuro bridgístico irá incorporando otras. En este caso, un doble natural a una apertura de uno en palo necesitaría una mano fuerte con muchos triunfos, caso bastante improbable en la práctica. Por esta razón daremos la interpretación que sigue a la intervención con doble.

Un doble a una apertura de uno en palo se realiza con una mano con fuerza de apertura y pide al compañero que 'saque', rematando un palo no nombrado; por lo tanto el doblador debe estar preparado para soportar cualquier palo que mencione el compañero. En otras palabras le dice a su compañero: iba a abrir pero se me adelantaron, tengo un apoyo al menos parcial a cualquier palo que nombres. Más específicamente los requerimientos son:

Un doble sobre uno en palo necesita 13 o más puntos con al menos tres cartas con un honor o cuatro cartas chicas en cada palo no nombrado, o cualquier mano con 18 o más puntos.

Aquí aparece la justificación de los 17 puntos como límite máximo de la intervención de uno en palo. Con más fuerza dobla y luego nombra su palo.

Veamos algunos ejemplos:



Suponga que está sentado en Este y Norte, a su derecha, abrió con 1♥.

♠ A 8 4 3	Doblo. Tiene fuerza de apertura y al menos un honor tercero en todos los palos fuera del de apertura.
♥ 6 2	
♦ K Q 4	
♣ K J 9 6	

♠ A 7	2♣. Si bien la fuerza le alcanza para doblar no tiene picas suficientes. Si dobla y su compañero responde en pic se verá en problemas.
♥ 9 7 6	
♦ K Q 2	
♣ A J 9 8 2	

♠ K 10 6	Paso. Tiene fuerza de apertura pero no tiene un palo quinto como para intervenir y no puede doblar porque le faltan diamantes.
♥ J 9 5 4	
♦ A 6	
♣ K J 8 3	

♠ A K J 8 3 2	Doblo. Con manos de 18 o más puntos las condiciones de distribución no son necesarias para doblar. A cualquier respuesta de su compañero nombre sus picas. Él entenderá que su mano es muy fuerte.
♥ K Q	
♦ 6	
♣ A 10 4 3	

Respuestas al doblo informativo

Si su compañero dobla informativo y su oponente de la derecha pasa, usted debe responder aún sin puntos. Si pasa, la declaración doblada podría llegar a ser el contrato final y eso es lo que menos interesa a su compañero. Puede rematar cualquier palo de cuatro o más cartas (incluyendo subasta en salto). Normalmente nombrará su palo más largo, aunque debería preferir un palo mayor si puede hacerlo.

En respuesta al doblo es importante mostrar la fuerza. Usted está obligado a hablar con nada, así que debe saltar con 8-11 puntos; y hará un cuebid (nombrará el palo del adversario, esto también es una declaración convencional) con 12 o más puntos con cualquier distribución (obviamente es forcing).

Para resumir:

Puntos	Respuesta	¿Es forcing?
0-7	más económica	no
8-11	salto	no
12 o más	cuebid	sí

Si el adversario de su derecha (el compañero del abridor) no pasa usted queda liberado de la obligación de declarar ya que la subasta quedará abierto para su compañero. Si remata estará indicando alguna fuerza por lo que lo hará sin salto:



Curso Básico de Bridge. ¡Aprenda Bridge!



Puntos	Respuesta	¿Es forcing?
0-7	paso	no
8-11	más económica	no
12 o más	cuebid	sí

Algunos ejemplos le ayudarán a entender mejor.

Usted está en Oeste y la subasta viene así:

N	E	S	O
1♦	Doblo	Paso	?

♠ J 9 6 2	1♠. Tiene menos de ocho puntos y nombra su mejor palo al menor nivel posible.
♥ K 9 3	
♦ 10 9 5 2	
♣ 9 3	

♠ A 10 9 6	2♠. Ahora tiene entre 8 y 11 puntos, así que declara con salto.
♥ K 9 3	
♦ 10 9 5 2	
♣ Q 3	

♠ A 10 9 6 4	2♦. Cuebid. Anuncia 12 o más puntos, con cualquier distribución. Es una declaración convencional, no indica nada sobre el palo de diamante. Declarará sus picas en el próximo turno.
♥ K 9 3	
♦ 8 7	
♣ A Q 7	

♠ 9 7 6 2	1♠. Debe declarar aún sin puntos. Si pasa el contrato será 1♦ doblado y eso es lo que menos quiere su compañero.
♥ 8 5 4	
♦ 8 5 3 2	
♣ 10 6	

Otro ejemplo. Ahora su adversario de la derecha no pasa:

N	E	S	O
1♦	Doblo	1♠	?

♠ K 5 2	2♥. Al participar Sur en la subasta desapareció su obligación de declarar. Sin embargo con 8 o más puntos debe hacerlo.
♥ A 10 8 7	
♦ Q J 4	
♣ 9 7 5 3	



♠ K J 2	Paso. Pase con menos de ocho puntos. La subasta le llegará a su compañero que podrá rematar si tiene mucha fuerza.
♥ 10 8 7 3	
♦ Q J 4	
♣ 9 7 5 3	

Redeclaración de quien dobló informativo

No daremos los puntos necesarios para las redeclaraciones porque usted ya puede deducirlos en función de la fuerza que mostró su compañero. Sin embargo es necesaria una aclaración. Si dobló con 18 o más puntos, con una distribución no adecuada para un doblo, probablemente con un buen palo propio, nombre su palo sin saltar. Su compañero, al ver que no lo apoya deducirá que su doblo fue con mucha fuerza y continuará en consecuencia.

Aquí van algunos ejemplos.

Usted está en Este y la subasta es el que se muestra.

N	E	S	O
1♦	Doblo	1♥	1♠
Paso	?		

♠ A Q 6 2	4♠. Como Sur no pasó, la declaración de Oeste indica 8-11 puntos. Usted sabe que hay manga y lo declara.
♥ K 10 6 3	
♦ 5 3	
♣ A K J	

N	E	S	O
1♦	Doblo	Paso	2♦
Paso	?		

♠ Q 10 8 2	2ST. Avísele que tiene un buen parada en el palo adversario y aunque sabe que están en la zona de manga no se apure rematando 3ST. Su compañero puede tener una mano desequilibrada y necesitarán niveles de subasta para establecer el palo triunfo.
♥ Q J 6	
♦ A Q 3	
♣ K 10 8	



Ejercicios

1. Su adversario de la derecha abrió con 1♥. ¿Qué declara con las siguientes manos?

a	b	c
♠ A K J 3	♠ 3 2	♠ A 10 9 8 7
♥ 8 3	♥ A Q 8 6	♥ 9 4
♦ 6 5	♦ K J 5	♦ K 10 2
♣ Q J 7 6 3	♣ Q J 4 3	♣ Q J 8

d	e	f
♠ A Q 6 3	♠ A 5 2	♠ K Q
♥ 8	♥ A J 10	♥ K 3
♦ J 9 8 5	♦ Q J 6 2	♦ A K 10 8 7 5
♣ K Q J 7	♣ A J 3	♣ K J 8

2. ¿Qué declara en Oeste?

a.	♠ A 8 5 3	O	N	E	S
	♥ Q 9 6 5	---	1♥	Doblo	P
	♦ A 4	?			
	♣ K 10 8				

b.	♠ 10 9 8 2	O	N	E	S
	♥ K Q 3 2	---	1♦	1♥	1♠
	♦ 4	?			
	♣ A 9 7 6				

c.	♠ 9 7 4 2	O	N	E	S
	♥ A 10 8 3	---	1♦	1♠	2♦
	♦ 7	?			
	♣ 10 8 7 6				

d.	♠ 7 3	O	N	E	S
	♥ Q 10 9 6	---	1♣	1♥	P
	♦ A K 6 4 2	?			
	♣ A 9				



Respuestas

1. a.- 2♣. No tiene condiciones de distribución para doblar, y si bien su trébol no es para enorgullecerse, es la única manera de mostrar sus 13 PHD.
 1. b.- Paso. Tiene una buena mano pero ninguna declaración. Tal vez en el próximo turno pueda mostrar su fuerza.
 1. c.- 1♠.
 1. d.- Doblo. La distribución ideal para doblar.
 1. e.- 1ST. Apertura de 1ST y parada en el palo del adversario.
 1. f.- Doblo. No tiene la distribución apropiada para doblar, pero tiene más de 18 PHD y un palo que se juega casi solo. Doble, y a cualquier respuesta de su compañero nombre sus diamantes. Él entenderá que si dobló sin apoyo a su palo su mano es muy fuerte.
-
2. a.- 2♥. Cue bid. Muestra una mano de 12 o más PH sin ninguna aclaración sobre la distribución. La subasta continuará en forma natural.
 2. b.- 3♠. Tiene unos buenos 12 puntos de apoyo.
 2. c.- 2♠. Compita aunque le falte algún punto. La idea general es: sea más agresivo cuantas más cartas tenga en el palo de su compañero y menos en el de los adversarios.
 2. d.- 4♥. Aunque su compañero tenga el mínimo para su intervención sabe que sus 14 puntos de apoyo los ponen en la zona de manga. Vale aquí también el comentario del ejercicio anterior.



Subasta 7 - Aperturas de dos y más

El bridge es esencialmente un juego social pero desgraciadamente atrae un gran número de gente antisocial.

La apertura de dos tréboles

Algunas veces su mano será demasiado fuerte para abrir de uno en palo. Tradicionalmente abriría de dos en su palo más largo; pero no es un buen método; las 'aperturas de dos fuertes' desaparecieron entre los buenos jugadores. Usaremos la apertura convencional de 2 tréboles para indicar manos muy fuertes. Específicamente:

Una apertura de 2 ♣ requiere 23 puntos o más.

La apertura de dos tréboles es una *declaración artificial*, no promete un palo de trébol real, y es forcing a manga. Tenga claro que no informa nada sobre la distribución de su mano.

Respuestas a dos tréboles

Si su compañero abre con dos tréboles usted no debe pasar, aún sin puntos. La mayoría de las veces responderá dos diamantes, que es una respuesta negativa, para mostrar 0-7 PH. Como la apertura, esto es convencional y no informa nada sobre el palo de diamante. Puede tener cualquier distribución.

Si tiene la suficiente suerte como para tener 8 o más PH (no cuente puntos por distribución en su primer turno), tiene dos opciones. Puede responder económicamente cualquier palo quinto o mejor (al menos encabezado por una Q), excepto con diamantes, que debe responder tres diamantes, porque dos diamantes es artificial y débil. Con una mano equilibrada contestará dos sin triunfos.

Redeclaraciones del abridor de dos tréboles

En respuesta a su apertura de dos tréboles la mayoría de las veces su compañero rematará dos diamantes (negativa). La subasta sigue en forma natural y es tiempo de mostrar su palo real, que debe ser de cinco o más cartas bien encabezado, o rematar sin triunfo con una mano equilibrada. Aquí va el resumen:

Puntos	Distribución	Redeclaración
23 o más	palo de 5+ cartas	2♥/♠ o 3♣/♦
23-24	equilibrada	2ST
25-26	equilibrada	3ST

La redeclaración en palo es forcing, el respondedor debe rematar aún sin puntos. La redeclaración en sin triunfo no es forcing porque la fuerza de la mano está muy bien descripta y su compañero sabrá, con sólo sumar los puntos, si se justifica continuar a manga.

La subasta continuará, si lo hace, en forma natural.

Aperturas débiles

Cualquier apertura en palo desde dos diamantes hasta cuatro diamantes es débil, *la mano tiene menos fuerza que en la apertura de uno en palo.*



Si usted recibe una mano pobre en cartas altas es probable que sus adversarios sean los que tienen la mayor fuerza. La idea de estas aperturas es interferir la subasta de los oponentes, obligándoles a comenzar a declarar a niveles mayores que uno. Como usted tendrá un palo largo bien encabezado corre poco riesgo de dar muchas multas si la oposición pasa y lo deja jugar ese contrato. Estas aperturas e intervenciones (ya veremos éstas) se llaman prohibitivas. Debe quedar bien claro que sólo se realizan con manos que no tengan apertura normal de uno en palo.

Nunca abra con prohibitiva una mano que tiene apertura normal.

El abridor normalmente tiene 6-10 PH, pero esto no es un requerimiento estricto.

Una apertura de dos diamantes, dos corazones o dos picas muestra un palo sexto bien encabezado (con dos honores). Una apertura de tres en cualquier palo promete un palo de siete cartas. Una apertura de cuatro en cualquier palo (o cinco en un menor) sugiere un palo de ocho cartas.

Regla 2-3-4 para las aperturas prohibitivas:

Recuerde el concepto de vulnerabilidad que vimos entre las reglas de juego. De manera arbitraria una pareja está en situación vulnerable o no vulnerable en cada mano. Si está vulnerable las multas serán más caras que si no lo está (vea en el apéndice los valores exactos) y esto deberá ser tenido en cuenta a la hora de decidir el riesgo de rematar alto con una mano pobre en cartas altas.

Con un palo séptimo y sin fuerza de apertura de uno en palo considere la apertura de tres en cualquier palo o cuatro en palo menor. Para tomar la decisión cuente las bazas que razonablemente hará y: sume dos con vulnerabilidad desfavorable (usted vulnerable y sus adversarios no), sume tres con vulnerabilidad igual o sume cuatro con vulnerabilidad favorable (usted no vulnerable y sus adversarios sí). Si el total da 9 ó 10 subasta tres o cuatro en su palo largo.

Veamos un ejemplo:

Todos están vulnerables, y usted tiene esta mano:

♠ 8 4 3
♥ K Q J 10 7 3 2
♦ 4
♣ 9 2

Probablemente hará seis bazas: perderá el A♥ y ganará los seis corazones restantes. Suma tres ya que la vulnerabilidad es igual y como el resultado le da nueve remata 3♥.

Sin entrar en detalles la idea es que, si le dejan jugar ese contrato y da multas, aún dobladas, el costo será menor que si los adversarios juegan la mano. Exagerando, suponga que ellos tienen todo el resto de las cartas altas. Si usted juega 3♥ doblados pagará 800 puntos (3 multas, ya que perderá tres picas, un corazón, un diamante y dos tréboles). Pero ellos tendrán al menos un pequeño slam, digamos 6ST, que les representará 1440 puntos.

Intervenciones prohibitivas

Con la misma idea de las aperturas débiles usaremos las intervenciones prohibitivas. Una intervención *con salto* muestra poca fuerza y un palo sexto o mejor, bien encabezado.



Las intervenciones con salto necesitan las mismas condiciones que las aperturas débiles. Cuando intervenga debe asegurarse que lo hace con salto. Después de la apertura adversaria de 1♣ la sobre declaración de 2♦ es débil, pero si la apertura fue 1♥ la intervención de 2♦ es normal y supone las condiciones vistas en el capítulo 'Intervenciones'.

Con la mano del ejemplo anterior, si su adversario de la derecha abrió con uno de cualquier palo, intervenga con 3♥.

Apertura de dos sin triunfo

La apertura de 2ST es similar en requerimientos a la de 1ST, sólo necesita 21 o 22 PH.

Las respuestas del compañero del abridor también siguen el mismo esquema que las respuestas a un sin triunfo. La principal diferencia es que el respondedor necesita menos puntos para ir a manga, 4 puntos en cambio de 10. El resumen de las respuestas se ve a continuación:

Puntos	Distribución	Redeclaración
4 o más	Mayor de 5+ cartas	3♥/♠
4 - 10	Mayor de 6+ cartas	4♥/♠
4 - 10	Casi equilibrada	3ST

Después de una respuesta de tres corazones o tres picas el abridor apoya con tres o más triunfos, y con dos redeclara tres sin triunfo (3ST).



Ejercicios

1. Usted fue el dador de una mano en la que nadie está vulnerable. ¿Qué declara con las siguientes manos?

1.a	1.b	1.c
♠ A K 3	♠ A K 10 8 6 2	♠ 7 4
♥ K Q 8	♥ 5 3	♥ K 4 3
♦ Q J 8 5 3	♦ 10 9 4	♦ Q J 9 7 4 3
♣ A Q	♣ 6 3	♣ K 2

1.d	1.e	1.f
♠ 2	♠ A K Q J 7 3	♠ Q J 7
♥ A 5 3	♥ K Q 4	♥ K Q J 10
♦ 9 6	♦ 3	♦ A 5
♣ Q J 10 9 5 3 2	♣ A K 6	♣ A Q 8 5

2. Su compañero abrió con 2♣. ¿Qué responde con las siguientes manos?

2.1	2.b	2.c
♠ A J 9 4 3	♠ 7 5 2	♠ 8 3
♥ 7 5	♥ 10 7 4 2	♥ K 5 3
♦ K J 5	♦ 9 8 4	♦ A Q 10 7 5
♣ 9 5 4	♣ 7 6 5	♣ 10 6 5

Respuestas

1. a.- 2ST. Mano equilibrada con 21-22 PH.

1. b.- 2♠.

1. c.- 2♦.

1. d.- 3♣. Tiene seis bazas probables.

1.e.- 2♣. Más de 23 PHD.

1. f.- 1♣. Después saltará a 2ST. Si su compañero declara 1♥ apoye a 4♥.

2. a.- 2♠. Positiva. Tiene más de ocho puntos y un buen palo quinto.

2. b.- 2♦. No puede tener una mano peor pero es su obligación mantener la subasta abierto porque su compañero puede tener manga en su mano. Si él responde en sin triunfo pase, pero si nombra un palo debe continuar rematando.

2. c.- 3♦. Positiva; no olvide que 2♦ es negativa con cualquier distribución.



Subasta 8 – Respuestas a las aperturas de sin triunfo

Si tiene un suave toque de masoquismo disfrutará este juego.

Las manos de distribución equilibrada son las más comunes. En este capítulo veremos una recopilación del tratamiento de las manos balanceadas con fuerza de apertura y dos convenciones muy útiles como respuestas a las aperturas de 1ST y 2ST.

Estructura de sin triunfo

En la siguiente tabla vemos un resumen de la estrategia para describir manos con estructura de sin triunfo, es decir, cómo el abridor puede informar manos equilibradas con cualquier fuerza entre 13 y 26 PH. Todas esas declaraciones ya las vimos en capítulos anteriores, pero le resultará útil tener un resumen.

Puntos	Apertura	Redeclaración
13-15	1 en palo	1ST
16-18	1ST	
19-20	1 en palo	2ST
21-22	2ST	
23-24	2♣	2ST
25-26	2♣	Salto a 3ST

Observe que el abridor puede describir bien su mano en una sola declaración si puede abrir con 1 ó 2 ST. En otros casos necesita dos voces para completar la descripción.

Convenciones en respuesta a las aperturas en sin triunfo

Estudiaremos ahora algunas declaraciones artificiales o convencionales; las que son más útiles y están más difundidas. En este caso no se trata sólo de una declaración sino de todo un sistema, con declaraciones y respuestas. Le recomiendo que no la ponga en práctica hasta no ensayarla lo suficiente con su compañero como para estar seguros de dominarla en todos sus detalles.

La mejor convención, mal empleada o mal entendida por el compañero puede llevar a desastres que lo harán desear no haberse apartado de las declaraciones naturales. Sin embargo muchas convenciones son útiles y por eso incluyo algunas en este libro. Le aconsejo que haga el esfuerzo de aprenderlas. Le darán beneficios.

La convención Stayman

Con lo que llevamos aprendido, si la apertura fue 1ST el respondedor podrá mostrar un palo mayor quinto o más largo. Esto permite al compañero localizar un ajuste 5-3 ó 6-2 en ese palo. Pero ¿qué pasa cuando el ajuste es 4-4?. Recuerde que su objetivo primario es encontrar una coincidencia de ocho cartas en un mayor, no importa cómo estén divididas esas cartas.

Éste es el principal objetivo de esta convención, encontrar una coincidencia 4-4 en un palo mayor después de la apertura de 1ST.



Uso básico

Después de una apertura de 1ST, la respuesta de dos tréboles es una declaración artificial, no promete un palo de trébol, y es forcing. El respondedor tiene al menos un palo mayor de cuatro cartas y quiere saber si el abridor tiene otras cuatro. Para emplearla necesita como mínimo 8 PH. Además, el respondedor no debe tener una mano con distribución 4-3-3-3.

No busque un contrato en palo cuando no pueda fallar nada.

El abridor debe nombrar un palo mayor cuarto (o quinto) si lo tiene. Sin palo mayor cuarto responde dos diamantes, también una declaración artificial.

Si el abridor tiene ambos mayores cuartos, nombrará corazones. Si el respondedor no acepta la propuesta de este palo, el abridor sabrá que empezó la convención porque tiene picas y obrará en consecuencia.

Un ejemplo. Su compañero abrió con 1ST y usted tiene:

♠ J 9 7 6

♥ Q J 10 2

♦ A J 7 2

♣ 6

Sabe que tienen fuerza como para manga y le gustaría saber si el abridor tiene cuatro cartas en algún mayor para establecer ese palo como triunfo. Para preguntarlo inicia la convención Stayman y declara 2♣. Debe quedarle claro que no informa nada sobre sus tréboles, simplemente pregunta a su compañero si tiene algún palo mayor de cuatro o más cartas.

Redeclaraciones del respondedor

Después de la respuesta a dos tréboles, es deber del respondedor guiar la subasta hacia el contrato adecuado.

Si el abridor mostró un palo mayor y el respondedor tiene cuatro o más cartas de ese palo, debe apoyar al tercer nivel con 8-9 puntos para invitar a manga, o rematar la manga con 10-14 puntos. Esta invitación a manga se produce muy a menudo. El mensaje que envía es el siguiente: compañero, si tiene el máximo de lo anunciado hasta ahora declare la manga; si no, pase. En este caso el abridor pasará con 16 puntos y rematará la manga con 17 o 18. Recuerde contar los puntos de distribución como muerto.

Si no se encontró un ajuste en algún palo mayor, el respondedor contesta 2 ST con 8-9 puntos (invitación a manga), o 3 ST con 10-14 puntos (sabe que la fuerza combinada alcanza para manga).

En los siguientes ejemplos su compañero, Norte, abrió con 1ST y usted tiene:

♠ A J 8 5

♥ 5 2

♦ K Q 7

♣ J 10 6 4



Sabe que hay fuerza como para manga, pero duda entre 3ST y 4♠. Para saber si su compañero tiene cuatro cartas de pic inicia la convención Stayman, con estas posibilidades:

N	S
1ST	2♣
2♠	4♠

N	S
1ST	2♣
2♥	3ST

N	S
1ST	2♣
2♦	3ST

Supongamos ahora que recibió:

♠ K 6

♥ Q 10 7 6

♦ K 9 8 5

♣ 10 8 7

Ahora sus dudas son si hay que jugar manga y si conviene jugar en ST o en corazones.

N	S
1ST	2♣
2♥	3♥

N	S
1ST	2♣
2♠	2ST

N	S
1ST	2♣
2♦	2ST

Stayman sobre dos sin triunfo

La convención Stayman funciona de manera similar si la apertura fue de 2ST (21-22 PH). La respuesta de tres tréboles pregunta por un palo mayor cuarto. Requiere 4 o más PH y es forcing a manga porque no habrá nivel para invitar.

Las respuestas del abridor son las mismas pero a un nivel más alto: tres corazones o picas con cuatro o más cartas, o tres diamantes para negar palo mayor cuarto.

Como antes, si se identifica un ajuste, el respondedor apoya. Si no, remata tres sin triunfos.

Interferencias

Una vez comenzada la convención, si el adversario siguiente interviene, la convención se anula y la subasta continúa en forma natural.

Respuestas en palo menor

Primero recuerde que los palos menores son la más baja prioridad en la elección del mejor contrato. Generalmente debe mostrar un palo menor sólo con una mano muy distribucional o si hay posibilidades de slam.

Con 2-7 puntos el respondedor puede indicar un palo menor sexto o más largo saltando directamente a tres tréboles o diamantes. Esto es una señal de parar (sign-off) y el abridor debe pasar porque la manga está fuera del alcance.

Con 10 o más puntos el respondedor puede indicar un palo quinto o más largo usando la convención Stayman primero, aún sin interés en los mayores, y luego rematará tres tréboles o diamantes. Esto es forcing a manga.



La convención 'Transfer'

Ésta es una convención complementaria de la Stayman. Se utiliza cuando el respondedor tiene algún palo mayor al menos quinto.

Recordemos cómo rematábamos con lo aprendido hasta ahora. Suponga que su compañero abrió con 1ST. Usted tiene fuerza para alcanzar la manga y un palo mayor quinto. Para investigar si hay un ajuste y decidir si es mejor jugar la manga en palo o en ST, declara su palo al nivel de tres (ver Subasta 2 – Objetivos de la subasta). Su compañero declarará cuatro con tres o más cartas o 3ST con dos cartas.

Ejemplo:

O:	♠ Q 10 9 6 5	E:	♠ A J 3
	♥ 3 2		♥ J 10 9
	♦ A J 4		♦ K Q 10 7 3
	♣ K 9 8		♣ A J

La subasta:

O	E
P	1ST
3♠	4♠

Esto tiene dos inconvenientes:

- con una mano de 8 ó 9 puntos no hay manera de invitar a manga.
- el muerto será la mano más fuerte, lo que a veces facilita la defensa.

Para solucionarlos se desarrolló la convención 'transfer': Una respuesta, a la apertura de 1ST, de 2♦ o 2♥ es artificial y *obliga* al abridor a declarar 2 en el palo inmediato superior (2♥ o 2♠). La subasta continúa según el siguiente esquema:

Puntos	Palo 5º	Palo 6º
7 o menos	paso	paso
8 o 9	2ST	3♥ o 3♠
10 o más	3ST	4♥ o 4♠

En el ejemplo anterior la subasta sería:

O	E
P	1ST
2♥*	2♠**
3ST***	4♠****

* Transfer a ♠

** Obligado.

*** Tengo 5 picas y fuerza para manga.

**** Tenemos 8 picas y debe ser mejor jugar en palo.



Otro ejemplo:

O:	♠ Q J 7 4 3 2	E:	♠ A 8 5
	♥ 8 5		♥ J 9 7
	♦ K 9 8		♦ A Q J 7
	♣ 7 6		♣ A J 2

La subasta:

O	E
P	1ST
2♥	2♠
3♠*	4♠

* Mi pic es sexto o mejor; necesito un máximo en tu mano para declarar la manga. Con 10 o más puntos hubiera declarado 4♠.

Sobre la apertura de 2ST el esquema es el mismo, aunque los puntos necesarios del respondedor son menos (usted puede deducirlos).

La convención transfer también se aplica con manos débiles y desequilibradas, con las que se intenta jugar sólo un contrato parcial. Vea la siguiente mano:

♠ J 9 8 6 2
♥ K 9 3
♦ 8
♣ 10 9 7 2

En los capítulos anteriores vimos que con esta mano pobre y desequilibrada respondíamos 2♠ a la apertura de 1ST. Ahora que aprendimos la convención transfer responderemos 2♥, obligando al abridor a rematar 2♠. Entonces pasamos y jugamos el mismo contrato de 2♠, pero con la mano fuerte oculta.



Ejercicios

1. Su compañero abrió con 1ST y el adversario de su derecha pasó. ¿Qué remata con las siguientes manos?

1.a	1.b	1.c
♠ K J 8 5 4	♠ K Q 7 5 2	♠ 3
♥ A 8	♥ 3	♥ A 10 9 7 6 5
♦ Q 9 8	♦ 9 7 6 5	♦ 8 6 2
♣ J 8 7	♣ 10 3 2	♣ A Q 8

1.d	1.e	1.f
♠ Q 5 4	♠ 5 3	♠ K Q 10 2
♥ J 9 8 5	♥ A Q J 3	♥ Q 9
♦ A J 8	♦ 10 8 6 3	♦ J 10 7 5
♣ K 8 4	♣ Q 10 7	♣ A 3 2

Respuestas

1. a.- 2♥ (transfer). Su compañero responderá 2♠ (obligado) y usted rematará 3ST. Él sabrá que usted tiene cinco picas y fuerza de manga y ostrará en consecuencia.

1. b.- 2♥. Pasará a la respuesta de 2♠ de su compañero.

1. c.- 2♦. Elevará la respuesta de 2♥ de su compañero a 4♥.

1. d.- 3ST. No intente jugar en palo cuando no puede fallar nada.

1. e.- 2♣. Si escucha 2♦ o 2♠ responda 2ST invitando a manga en ST. Si el abridor contesta 2♥, aumente a 3♥, también invitante.

1. f.- 2♣. Sabe que hay manga. Conteste 4♠ a 2♠ y 3ST a 2♦ o 2♥. Después de 2♥ - 3ST, su compañero sabrá que usted tiene cuatro picas porque inició la Stayman y no aceptó los corazones. Si él también tiene cuatro cartas de pic probablemente corregirá a 4♠.



Subasta 9 - Subasta luego de un apoyo

¿Cuál es la diferencia entre un asesino serial y un compañero de bridge?

Con el asesino se puede razonar.

Aquí explicaremos el procedimiento a seguir cuando usted abrió y su compañero apoyó su palo. Más que memorizar las tablas de puntos para cada posible situación, es más fácil, y más productivo, si razona cada caso a medida que se presenta. De esta manera podrá realizar la subasta correcta con lógica y no sólo con memoria.

Revalúe su mano

Si va a ser el declarante (no el muerto) en un contrato con triunfo, puede contar puntos adicionales si tiene al menos cinco cartas en el palo triunfo. Si tiene cinco triunfos y no los prometió durante la subasta suma un punto más. Agregue dos puntos por cada carta de más de cinco en el palo triunfo.

Para ilustrar, suponga que abrió con 1♣, 1♦, 1♥ y 1♠, respectivamente, con las manos que siguen y su compañero apoyó su palo.

1. ♠ A Q 8 4
 ♥ Q J 5
 ♦ 6
 ♣ K 10 9 8 2

14 originales + 1 por el quinto trébol = 15 puntos.

2. ♠ A 10 2
 ♥ A K J
 ♦ Q 10 9 6 5 2
 ♣ 9

16 originales + 1 por el quinto diamante + 2 por el sexto diamante = 19 puntos.

3. ♠ K J 4
 ♥ A Q 9 8 7 5
 ♦ 10 3
 ♣ K 5

15 originales + 2 por el sexto corazón = 17 puntos (el quinto corazón estaba prometido con la apertura).

4. ♠ A K 8 6 4 2
 ♥ ---
 ♦ K 10 4
 ♣ K J 9 6

17 originales + 2 por el sexto pic = 19 puntos.



Después de un apoyo en palo mayor

Si su compañero aumenta en su palo mayor, ¡está de suerte!. Encontró el palo triunfo adecuado; la única duda ahora es hasta qué altura llegar. Esto está determinado por la suma de puntos (después de la reevaluación) de la pareja.

Primero sume sus puntos al *máximo* mostrado por su compañero. Si el total es menor que 26, la manga está fuera del alcance. Debe pasar. Está en el contrato correcto. Si remata más alto probablemente dará multas.

Si decidió no pasar sume sus puntos al *mínimo** del compañero. Si este total es menos que 26 la manga es posible. Debe rematar tres en el palo mayor para invitar a manga. Su compañero rematará manga si su fuerza está en el máximo de lo ya anunciado; si no, pasará.

Si la suma de sus puntos más el mínimo del compañero da 26 o más, declarará cuatro en el palo, a menos que haya posibilidad de slam (lo veremos más adelante).

** Cuando considere el mínimo del compañero, si el rango de sus puntos tiene cuatro o más posibilidades, no suponga lo peor. Por ejemplo, si su compañero mostró 5 a 10 puntos (seis posibilidades), estime su mínimo en 6 o 7 puntos.*

Después de un apoyo a un menor

Si su compañero apoya su palo menor, la situación es más complicada debido a la baja prioridad de los contratos en palo menor. Si espera rematar manga en palo menor necesitará 29 puntos o más. Pero podría ser posible la manga en sin triunfo, que necesita sólo 26 puntos.

¿Qué objetivo usará?. La respuesta generalmente depende de su modelo de mano. Con una mano balanceada debe intentar la manga de 26 puntos. Con una mano desequilibrada sus esperanzas en sin triunfo son poco prometedoras; en este caso deberá intentar la manga de 29 puntos, pero no olvide reevaluar su mano.

Si la manga (el que sea) está fuera del alcance debe pasar. Aún cuando el contrato no sea el ideal, cualquier intento de mejorarlo probablemente lo empeorará.

Si la manga es posible pero no está asegurado puede rematar dos sin triunfos con un parada en cada palo no nombrado (o con una mano 4-3-3-3) para invitar al compañero a ir a tres sin triunfos. O puede declarar tres en el palo apoyado para invitarlo a manga en el palo menor.

Si la manga está asegurado puede rematar tres sin triunfos con una parada en cada palo no nombrado, o puede aumentar a cinco en el menor apoyado.

Cuando dude...

A veces encontrará que no hay declaración para describir su mano perfectamente, o porque no existe o porque no aprendió ese tema todavía. En tal caso elija la declaración que más se acerque a la descripción de su mano. También tenga en cuenta que hay más para ganar rematando manga que parando justo debajo. En otras palabras:

Si tiene que tomar una ajustada decisión sobre si ir a manga o no, tome el riesgo y remátelo.

Tenga en cuenta que el término 'ajustada' significa que puede faltarle un punto. Si necesita un milagro en la mano de su compañero para llegar a la zona de manga, mejor desista.



Ejercicios

1. Decida qué declara en Oeste.

1.a	1.b	1.c
♠ Q 5 3	♠ 4	♠ - - - -
♥ A J 10 8 2	♥ A Q 10 9 6 2	♥ A K 8 6 3 2
♦ K 4	♦ K J 3	♦ A K 6 4
♣ A 7 3	♣ Q 8 2	♣ Q 5 2

O	E
1♥	2♥
?	

O	E
1♥	3♥
?	

O	E
1♥	4♥
?	

1.d	1.e	1.f
♠ K 4	♠ A	♠ K 3 2
♥ K 8	♥ K 10 8	♥ A Q 4 2
♦ A 9 8 7	♦ K J 10 8 6 3	♦ J 10 5 3 4
♣ A Q J 8 5	♣ A 3	♣ A J

O	E
1♣	3♣
?	

O	E
1♦	2♦
?	

O	E
1♦	3♦
?	

Respuestas

1. a. - Paso. Aún con un súper máximo de 10 puntos en Este no alcanza para jugar manga.

1. b. - 4♥. Su mano, revaluada, vale 16 puntos. Aunque su compañero tenga el mínimo de lo anunciado (once puntos), sabe que están cómodamente en zona de manga y lejos del slam.

1. c. - 6♥. Su mano tiene 21 puntos después de la reevaluación. Su compañero tiene al menos trece puntos, así que sabe que están en la zona de slam. En el capítulo siguiente veremos una manera más fina de verificar la posibilidad del slam, pero por ahora cuando sepa que ambas manos suman al menos 33 puntos subasta el slam.

1. d. - 5♣. Su mano revaluada vale unos 20 puntos.

1. e. - 3♦. Invitación a 5♦. Necesita unos ocho puntos de apoyo en manos de su compañero y él anunció entre cinco y diez puntos.

1. f. - 3ST. Con parada en el resto de los palos declare la manga más económico.



Subasta 10 - Subastas de Slam

El bridge es como el sexo; si no tiene un buen compañero, mejor que tenga una buena mano.

Un pequeño slam es una declaración de seis en cualquier palo o en sin triunfo, que obliga a ganar doce bazas. Si su bando es capaz de ganar doce bazas no es suficiente rematar manga; debe declarar seis para recibir el premio por el slam.

Un gran slam es una declaración de siete en cualquier palo o sin triunfo, que exige ganar trece bazas. Declarar y cumplir un gran slam gana más premio todavía que un slam. Puede ver en el apéndice los puntos de premio correspondientes.

Requerimientos para Slam

Los puntos necesarios para rematar un pequeño slam con buenas probabilidades de éxito son 33 o más y para gran slam 37 o más. Por supuesto éstos son los puntos combinados de la pareja, incluyendo los puntos por distribución en contratos con triunfo.

Si ambas manos son equilibradas los PH (33 y 37) son indicativos, con bastante precisión, de la posibilidad de cumplir un slam. Observe que si entre ambas manos tiene 33 PH con toda seguridad que no le faltarán dos ases, que harían que el slam fuera incumplible. Sin embargo, puede ocurrir que al contar puntos por distribución llegue a los 33 pero tenga dos perdedoras inmediatas (dos ases o un as y un rey del mismo palo).

Por ejemplo:

O:	♠ K Q 10 7 4 2	E:	♠ J 9 6 3
	♥ 4		♥ K Q J 6
	♦ K J 5		♦ A Q 6
	♣ A Q 3		♣ K 7

Oeste, después que Este apoyó sus picas contará 19 PHD. Este tiene 17 PHD, y, pese a los 36 puntos en común no habrá slam porque se pierden los ases de pic y corazón.

Para investigar las posibilidades de slam en estas situaciones en las que se cuenta con fuerza suficiente se desarrollaron varias convenciones de las que estudiaremos dos: muestra de controles y pregunta por ases.

Primero una definición. Llamaremos control de primera vuelta en un palo al as o un fallo en ese palo. La razón del nombre es que si tenemos un control de primera vuelta no perderemos la baza la primera vez que se juegue ese palo (porque ganaremos con el as o fallaremos). Con la misma idea llamaremos control de segunda vuelta a un rey o un semifallo.

Declaraciones que muestran controles

Una vez que decidió que puede haber un slam, si el palo triunfo está acordado, una forma de invitar a su compañero a continuar hacia el slam es hacer una declaración convencional que indique un palo en el que tiene un control de primera vuelta. Para ello nombrará ese palo al nivel de 4 ó 5 (el nivel que corresponda, sin salto). No puede estar sugiriendo ese palo como triunfo ya que dijimos que esta convención puede comenzarse si el palo triunfo ya está determinado, porque usted apoyó su palo o él el suyo.

Si el palo triunfo está acordado, una declaración de 4 ó 5 en un palo nuevo es un intento de slam y forcing. Indica control de primera vuelta en el palo nombrado.



Después de la muestra de control, el compañero debe anunciar los suyos. Si tiene más de uno declara el más económico. Si no tiene vuelve al palo triunfo.

Aclaremos con un ejemplo:

O:	♠ A Q 6 5 4 3	E:	♠ K J 10 9
	♥ 8 3		♥ A J 9 8
	♦ A K 2		♦ 7 6
	♣ A K		♣ Q 9 2

Oeste abre con 1♠ y Este, con sus doce PHD remata 3♠. Oeste revalúa su mano después del apoyo en 24 puntos (dos puntos por el sexto pic) y sabe que están en la zona de slam. Sin embargo podrían faltarles el A y el K♥ (perdería las dos primeras bazas) y por eso remata 4♣ que informa que tiene un control de primera (A o fallo) en trébol y a su vez espera escuchar controles de su compañero. Este responde 4♥ que indica que tiene control de primera en corazón y no en diamante, si no, hubiera contestado 4♦, que sería la subasta más económico. Oeste cierra en 6♠ porque sabe que no perderá las dos primeras bazas en corazón.

Se ganan trece bazas: seis picas, un corazón, dos diamantes, tres tréboles y un fallo de diamante en el muerto. El orden de las jugadas, suponiendo la salida de Q♦, sería: tomar la salida; arrastrar a fondo (a lo sumo tres vueltas de triunfo); A y K♣ (desbloqueo); A♥ y Q♣ descartando un corazón; A♦ y diamante fallo; finalmente el resto de los triunfos.

Cuando pueda nombrar más de un control hágalo al nivel más económico posible. Si se saltea un palo estará indicando que no tiene control en ese palo. En el ejemplo de arriba, si Oeste hubiera comenzado con 4♦ hubiera negado control en trébol.

La declaración del palo triunfo informa que no se tienen más controles que los ya anunciados. Cuando la vuelta al palo triunfo la realiza quien comenzó la convención, ése será el contrato final.

Tenga en cuenta que la marca de controles se utiliza sólo cuando existe la posibilidad de slam. Veamos la siguiente situación:

O	E
1♦	2♦
2♥	?

Aquí no existe la posibilidad de slam (Oeste menos de 23 puntos y Este menos de 10 puntos) y por lo tanto 2♥ no es una muestra de control. Oeste, con una mano fuerte, ve que la manga es alcanzable e investiga la posibilidad de jugar en sin triunfo. Para ello marca un palo en el que tiene paradas y espera que su compañero haga lo mismo. Si Este no tiene paradas en los palos laterales volverá a 3♦.

Convención Blackwood de cinco ases (Key Card Blackwood)

Otra preocupación en los subastas de slam es el peligro de que le falten dos ases. Es útil tener un método para preguntar por el número de ases de su compañero. Como el rey de triunfo, en los contratos en palo, es casi tan importante como un as, lo incluiremos como un quinto as en la respuesta. En la explicación de esta convención, cuando hablemos de ases nos estaremos refiriendo también al rey de triunfo. Esta convención, llamada Blackwood cuando sólo se pregunta por ases, pasa a conocerse como Key Card Blackwood (Blackwood de cartas clave) cuando incluimos el rey de triunfo.



La declaración de 4 ST es una pregunta por cantidad de ases.

El compañero anuncia el número de ases que tiene de acuerdo a las siguientes respuestas:

Número de ases	Respuesta
0 o 3	5♣*
1 o 4	5♦*
2 (sin la Q de triunfo)	5♥
2 (con la Q de triunfo)	5♠

* En función de las declaraciones previas y de sus propias tenencias de ases, su compañero sabrá cuántos ases tiene. Estas dos declaraciones también se usan invertidas (5♣: 1 o 4, 5♦: 0 o 3). Use la que prefiera, pero ¡jojo! debe ponerse de acuerdo antes con su compañero.

Si hubo un palo apoyado o redeclarado no habrá dudas sobre cual es el rey de triunfo. Si no lo hubo consideraremos como rey de triunfo al del último palo nombrado por el compañero de quien hizo la pregunta por ases. Veamos un par de ejemplos:

N	S
1♥	4♥
4ST	
K♥ es el rey de Triunfo	

N	S
1♦	1♥
2♠	4ST
K♠ es el rey de Triunfo	

Después de la respuesta Blackwood, quien preguntó debe fijar el contrato final. Como alternativa, si la pareja *tiene todos los ases* y es posible un gran slam, puede rematar 5 ST. Esto pregunta por *reyes* y la respuesta es similar, pero a un nivel más alto. Por supuesto en la respuesta no se incluye el rey de triunfo que ya fue contestado antes.

¿Preguntar o no por ases?

Existen dos situaciones en las que normalmente no resultará útil preguntar por ases con la convención Blackwood.

La primera es cuando tenemos un fallo. Si después de la respuesta resulta que nos falta un as no sabremos si el faltante es del palo donde tenemos el fallo, que será innecesario, o en otro palo, donde sería imprescindible. Veamos una mano en la que usted está en Sur con las siguientes cartas:

♠ K Q 10 8 6 3

♥ ---

♦ A K 10

♣ K J 10 9

La subasta evoluciona así:

S	N
1♠	3♠
?	



Ahora ve buenas posibilidades de slam. Si su compañero tiene el as de pic o el de trébol y alguna ayuda en los menores doce bazas serán muy probables.



¿Cómo actúa? No use Blackwood. Si su compañero contesta 5♦ (un as) no sabrá si es alguno de los ases negros (útiles) o el de corazón (inútil). Mejor declare 4♦, que informa que tiene control de primera en diamante y no en trébol, pero más que nada espera que su compañero le muestre sus controles.

Si escucha 4♥ será una mala noticia (Norte tiene el A♥, que no le sirve), pero no todo está perdido, él puede tener otro as. Ahora sí use Blackwood. Si le contestan un as sabrá que es el de corazón y se quedará en 5♠, pero si le informan dos ases verá que sólo le falta uno y declarará su slam.

Éstas son las posibilidades:

S	N
1♠	3♠
4♦	4♠ ⁽¹⁾
4ST	5♦ ⁽²⁾
6♠	

(1) La vuelta al palo triunfo indica ningún control lateral, aunque puede tener el A♠.

(2) Un As. No puede ser otro que el de pic.

S	N
1♠	3♠
4♦	4♥ ⁽³⁾
4ST	5♦ ⁽⁴⁾
5♠	

(3) El as de corazón, pero puede haber otro.

(4) El único As era el de corazón.

S	N
1♠	3♠
4♦	5♣ ⁽⁵⁾
6♠	

(5) El A♣ y no el de corazón.

El otro caso en que no le será de utilidad preguntar por ases es cuando tiene un palo sin controles (sin as ni rey). Corre el riesgo, si le falta un as, que sea en ese palo y podrá perder el as y el rey. También en esta situación es mejor investigar las posibilidades de slam mostrando controles como lo vimos en el primer ejemplo de este capítulo.

Creo necesario aclararle que ésta es una versión simplificada de los intentos de slam y no es una práctica normal. Sin embargo, la incluyo así porque obvia algunas confusiones muy comunes entre principiantes.

Aquí le resumo lo que es la práctica habitual en los subastas de slam:

- 1) Después de una declaración natural en sin triunfo, 4ST es cuantitativa. Pide al compañero que subasta 6ST si tiene un máximo o que pase si tiene un mínimo.
- 2) Después de una declaración en palo, 4ST pregunta por ases (como vimos más arriba).
- 3) Después de una declaración en sin triunfo, la pregunta por ases se realiza con 4♣ (convención Gerber). Los pasos de las respuestas son similares a la Blackwood, de manera que, cuando llegue el momento de aprenderla no le resultará muy difícil.



Ejercicios

1. ¿Qué declara con las manos de Oeste?

1.a.	<p>♠ A Q J 9 8</p> <p>♥ 9 2</p> <p>♦ K Q 4</p> <p>♣ A K 10</p>	O	E
		?	3♠
		?	4♥
		?	5♥
		?	

1.b.	<p>♠ 4</p> <p>♥ A K Q 7 4 2</p> <p>♦ K Q 9</p> <p>♣ A K 7</p>	O	E
		?	2♦
		?	4♥*
		?	5♣
		?	

* Mano pobre con apoyo. Con algunos valores y apoyo diría 3♥

1.c.	<p>♠ ----</p> <p>♥ A K 9 8 5 3</p> <p>♦ A K 7 6</p> <p>♣ Q 6 3</p>	O	E
		1♥	4♥
		?	

Respuestas

1. a.

O	E
1♠	3♠
4♣	4♥
4ST	5♥
6♠	Paso

Análisis de las dos manos:

O	E
♠ A Q J 9 8	♠ K 6 5 4
♥ 9 2	♥ A J 8
♦ K Q 4	♦ 6 3
♣ A K 10	♣ Q J 7 3

Supongamos que Sur sale con el K♥ (la salida que más le molesta porque lo pone al borde de perder un corazón y el A♦).

Cuenta las bazas inmediatas: cinco picas, un corazón y cuatro tréboles: diez bazas. Las dos que le faltan podrían obtenerse de la promoción de un diamante (una vez que salga el as) y un fallo de diamante en el muerto. Ahora debe analizar el orden de las jugadas, que en este caso es muy importante. Razona así: 'tomo la salida, arrastro a fondo y entrego el A♦, después haré fácilmente las bazas necesarias para cumplir'.



Pero de pronto descubre que cuando la defensa entre con el A♦ le harán la Q♥ y el slam quedará para otra oportunidad.

¿Entonces? ¿Una multa? Usted es un luchador y no se rinde, continúa pensando. De pronto se hace la luz. '¿Qué pasa si descarto el corazón perdedor sobre el cuarto trébol? ¡Podré entregar el A♦ y fallaré la vuelta de corazón!' Y así lo hace. A♥, tres vueltas de pic para eliminar los triunfos adversarios que estaban repartidos 3-1. A♣, K♣ (recuerda que primero debe jugar las cartas altas del lado más corto) y 10♣. Sobre la Q♣ descarta el 9♥ y juega diamante. No importa quien le tome con el A♦, falla la vuelta de corazón (con esto no crea ninguna baza extra pero evita que le den la multa), cobra el otro honor de diamante y falla el 4♦ en el muerto.

Anota 1430 puntos porque estaba vulnerable y pregunta donde hay que anotarse para integrar el equipo argentino en los próximos Juegos Olímpicos.

1. b.

O	E
2♣	2♦
2♥	4♥
4ST	5♣
5♥	Paso

Después que su compañero informa que no tiene ases se queda en 5♥

1. c. - 4♠. 21 puntos después de la reevaluación. El problema de su mano es que pueden faltarle el A♣ y el K♣ y perdería dos bazas inmediatas. Preguntar por ases con Blackwood no le serviría si le contestan un as, porque podría ser el de trébol (útil) o el de pic (inútil). Marque su control más económico y espere la información de su compañero. Si la respuesta es 5♣, marcando el as o fallo en trébol, sabrá que no perderán dos bazas inmediatas en ese palo y podrá jugar su slam.



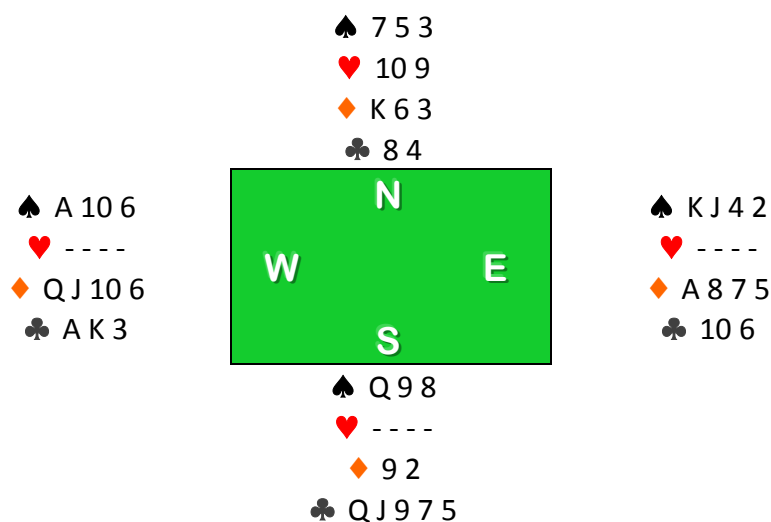
Carteo 4 - Un poco más de técnica

Nunca cinco multas pueden considerarse una falla completa. Siempre pueden ser usadas de mal ejemplo.

Veremos ahora algunos casos no muy difíciles de técnica del carteo. Como este es un libro dedicado a principiantes no ahondaremos en muchos detalles ni expondremos casos muy complicados. Sin embargo será conveniente que gane algo de experiencia antes de seguir adelante.

Achicarse (pasar por debajo)

Cuando sus adversarios hayan afirmado un palo pero no tengan la mano para correrlo es su deber evitar que lo hagan. Una de las posibilidades es tratar que uno de ellos se quede sin cartas en el palo y no pueda dar la mano a su compañero. Vea este ejemplo de un contrato en sin triunfo, carteo por Oeste, **después de la tercera baza** (con la mano en Oeste):



Norte tiene dos bazas en corazón pero ninguna posibilidad de adelantarlas porque no tiene entradas. Naturalmente el declarante debe tener la precaución de jugar finesse en diamante, no tanto para intentar ganar una baza más sino para evitar que Norte tome la mano.

Veamos las cosas desde el principio. Oeste juega 3ST y recibe la salida del K♥:

O	E
♠ A 10 6	♠ K J 4 2
♥ A 8 3	♥ 6 2
♦ Q J 10 6	♦ A 8 7 5
♣ A K 3	♣ 10 6

Hay seis bazas inmediatas. Si la finesse en diamante tiene éxito hará tres más, pero aún cuando fracase dará dos bazas más, y el pic puede proporcionar la tercera. Sin embargo, si las cartas faltantes de corazón están 5-3, la defensa podrá hacer cuatro bazas en el palo, lo que unido al K♦ (si no tiene éxito la finesse), será la multa. Usted tratará entonces de incomunicar a la defensa aflojando dos veces el corazón para eliminar los corazones de Sur. Deja ganar la baza al K♥ y luego a la Q♥. Cuando tome la tercera vuelta con el as se producirá la situación ejemplificada más arriba y su manga estará asegurado.

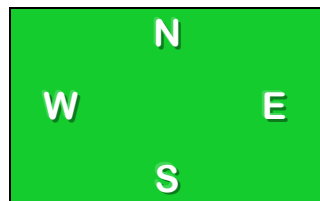


Coloque el K♦ en Sur y verá que también cumplirá el contrato. Después de perder el K♦ gane la vuelta, probablemente en trébol, y juegue finesse hacia el J♠. Perderá con la dama pero habrá afirmado el 10♠.

Recapitulando habrá hecho tres bazas en pic, una en corazón, tres en diamante y dos en trébol. Cumplió su contrato gracias a que incomunicó a la defensa y luego mantuvo fuera de juego al *adversario peligroso*.

Observe que si las cartas faltantes de corazón hubieran estado distribuidas 4-4, al entrar Sur con el K♦ tendría todavía un corazón, pero sólo perdería tres bazas en el palo.

Ahora algo similar pero desde el punto de vista de la defensa. Usted está en Sur y defiende contra un contrato de 3ST por Oeste. Su compañero sale con el 2♥ y Este, el muerto, tiende sus cartas:



♠ K Q J 10 9
♥ 8 3
♦ Q 6 3
♣ 9 8 2

♠ A 6
♥ Q 7 6 4
♦ K J 5 2
♣ 10 7 5

Como corresponde usted juega la Q♥ y el declarante toma con el A♥. Inmediatamente juega un pic. Si el declarante tiene un solo pic usted debería tomar ya que no habrá más entradas al muerto para correr los picas firmes porque usted tiene el K♦ detrás de la Q♦. Sin embargo no se arriesga y afloja la primera vuelta. Tal vez esté regalando una baza si Oeste no tiene más picas, pero tomando corría el riesgo de entregar cuatro bazas si el declarante tenía dos cartas en el palo. Al achicarse comunica al declarante con el muerto y esos hermosos picas harán sólo una baza. Es de suponer que Oeste no tenía tres picas porque en ese caso el contrato hubiera sido en picas y no en sin triunfo, pero si los tuviera usted habrá hecho todo lo posible para multar.

Doble fallo

Esta situación se produce cuando un jugador juega un palo que puede ser fallado por ambos adversarios. Casi siempre entrega una baza. Vea este ejemplo de un final:

El declarante es Oeste y Sur tiene la mano. Trébol es triunfo y ya la defensa no tiene más cartas en el palo. El A♥ todavía no fue jugado.

O:	♥ 9	E:	♥ 8
	♣ 7		♣ 6

Si Sur juega corazón hará la baza el A♥ y la última la ganará el declarante con triunfo. Pero si Sur juega pic o diamante, por un error o porque no tiene más cartas de corazón, Oeste descartará su 9♥ y fallará en el muerto. La última baza la hará en su mano fallando el 8♥. La salida al 'doble fallo' (fallan el muerto y el declarante) entregó una baza al declarante.

Un ejemplo de una mano completa:



Oeste juega 6♠ con salida del K♦

O	E
♠ A Q J 6 3	♠ K 10 9 7 2
♥ A J 10	♥ K 9 8
♦ J 6	♦ A 9
♣ K 7 2	♣ A Q 3

Cuenta sus ganadoras inmediatas: cinco picas, dos corazones, un diamante y tres tréboles. Once bazas. Con el hermoso panorama en triunfo busca la número doce por fallo, pero rápidamente se da cuenta que las distribuciones son imágenes especulares y que no podrá fallar nada. Le queda el intento de la finesse en corazón, una probabilidad del 50%.

Observe cómo puede transformar el 50% en 100%. Tome la salida, arrastre a fondo, juegue sus tres tréboles y entregue el diamante. Imagine la situación de quien tome la mano (probablemente Norte porque habrá salido desde K Q ...). Si juega corazón le regalará una finesse sin riesgos. Si juega diamante o trébol le entregará la baza que le falta porque saldrá al doble fallo.

En este caso usted fallará en el muerto y descartará un corazón de su mano. Después jugará A y K♥ y un fallo de corazón que será su baza número doce.

Este recurso se llama 'eliminación y puesta en mano'. Se trata de entregar la mano a un adversario que deba entregar una baza con la salida. Previamente hay que eliminar las salidas seguras, y por eso se jugaron primero los tréboles.

Puesta en mano

Aunque en el título anterior nos adelantamos un poco y ya dimos un ejemplo, veamos otro:

Oeste juega 3ST con salida del K♥

O	E
♠ A Q 9	♠ 8 6 5
♥ 9 8 5 2	♥ A 6
♦ A Q	♦ 10 6
♣ K Q 6 3	♣ A J 10 8 7

Ocho bazas 'de arriba' y la novena puede aparecer de una finesse exitosa en pic o diamante. Hay un riesgo. Si falla la finesse, Norte tomará la mano y si tenía cinco corazones hará cuatro bazas en el palo. Dentro del no muy agradable panorama que se le presenta observa que si Norte toma la mano mientras usted todavía tiene armadas sus tenazas en pic y diamante no tendrá una salida cómoda. De pronto se le ocurre que podrían estar dadas las condiciones para una puesta en mano.

Hay que maniobrar con cuidado. Afloja la primera vuelta para asegurarse que Sur tenía al menos dos corazones, así que Norte no tenía más que cinco. Adelanta las bazas en trébol hasta que Norte no ponga (digamos, dos vueltas). De esta manera le quita la salida segura. Y ahora....¡un corazón! Parece suicida pero es la forma de asegurarse el contrato. ¿Qué puede hacer Norte? Por supuesto correrá sus cuatro bazas de corazón, pero quedará puesto en mano y deberá jugar pic o diamante entregándole una finesse sin riesgos.



La maniobra con los tréboles es muy general.

Si piensa realizar una puesta en mano, quítele antes a su adversario los palos en los que pueda hacer una salida segura.

Adversario peligroso

Hay ocasiones en las que sus adversarios no tendrán la misma peligrosidad. Es posible que si uno de ellos toma la mano no pueda dañarlo, pero el otro esté en condiciones de infringirle una estocada letal. Bajo el título 'Achicarse' ya vimos un ejemplo. Veamos otro para aclarar un poco más el concepto:

Usted está en Oeste jugando un contrato de 3ST y recibe la salida del 4♥:

O	E
♠ A 6	♠ K Q 5
♥ K Q 6	♥ 9 5
♦ A 10 6 5 2	♦ Q J 4
♣ Q J 10	♣ A 8 7 4 3

Sur juega el J♥ y usted gana con la Q♥.

Cuenta seis bazas inmediatas y ve que el diamante o el trébol pueden darle las tres que le faltan aún perdiendo el rey. Los dos palos son equivalentes así que decide confiar en su intuición. ¿O no?

El problema aquí es el palo de corazón. Es casi seguro que Norte salió desde su A♥, si no, Sur lo hubiera puesto en la primera baza. El K♥ quedó ahora expuesto a un ataque desde Sur, ya que no desde Norte porque el 6♥ lo protege. La conclusión es clara, hay que tratar que no tome la mano Sur, el *adversario peligroso*. Entonces la finesse que hay que intentar es la de diamante, que eventualmente perderá con el K♦ en Norte, el *adversario no peligroso*.

Después de tomar la salida con la Q♥ juega el 6♠ hacia la Q♠. Sale desde Este con la Q♦ que deja correr si Sur no pone el rey. Si toma Norte seguramente volverá trébol, pero usted 'plantará' el A♣ para evitar que Sur tome la mano. Todavía jugará con cuidado para hacer las dos bazas de pic restantes ya que hay problemas de comunicación. Juega pic al A♠ (desbloqueo) y diamante al J♦. Cobra el K♠ y corre los diamantes.



Carteo 5 - Algo más de técnica

Contar

Cuando usted es declarante cualquier información acerca de las manos de sus adversarios siempre es bienvenida. Muchas veces la subasta le dará pistas para estimar la distribución de las manos de los defensores y otras veces la cuenta de los descartes le permitirá conocer la cantidad de cartas en cada palo en las manos ocultas. En algunas situaciones esta cuenta le ayudará a elegir una línea de carteo segura en cambio de otra probable. Veamos un ejemplo:

Usted está en Oeste tratando de cumplir un pequeño slam en pic. Norte salió con el K♥

O	E
♠ A Q 8 4 3	♠ K J 9 2
♥ A 6	♥ 8 5 3
♦ A 10 8 7	♦ K J 9
♣ K 6	♣ A 6 2

Tiene diez bazas de arriba y las dos restantes deberá proveerlas el diamante con una finesse, pero ¿en qué dirección? ¿Será un slam con 50% de probabilidad?

Toma la salida y arrastra dos veces ya que los triunfos estaban 2-2. ¿Ya se lanza a la finesse? No se apure, no cuesta nada investigar un poco la distribución adversaria. Juega K♣, A♣ y trébol fallo y nota que Norte asiste el palo las tres veces. Ahora juega un corazón, y Sur no pone. Falla la vuelta de corazón y se pone a contar. Norte tenía siete corazones (Sur tenía uno solo), dos picas y al menos tres tréboles: doce cartas, lo que le deja lugar a lo sumo para un diamante. Ya puede jugar la finesse con total seguridad. Adelanta el K♦ por si la Q♦ estuviera seca en Norte, y si no cae, comienza con el J♦ la finesse contra la dama de Sur.

Por supuesto no siempre es posible contar las manos de los adversarios, pero es necesario estar alerta para aprovechar la oportunidad cuando se le presente. Sospeche que las condiciones están dadas cuando uno de sus adversarios muestre un palo muy largo (por ejemplo con una prohibitiva), lo que le deja pocas cartas para contar en los otros palos.

‘Contar para un jugador de bridge, es similar a aprender sus líneas para un actor... — no garantiza el éxito, pero no puede triunfar sin hacerlo.’ (George S. Kaufman, guionista, director y jugador de bridge)

Fallar perdedoras

Contrato: 6♠ por Oeste.

O	E
♠ K J 10 6 4	♠ A Q 9 8
♥ A 5 3	♥ 4
♦ K J 9 7	♦ Q 10 8 2
♣ A	♣ Q J 8 5

Salida (desde Norte): K♥



Antes de tocar el 4♥ del muerto debe hacer su plan de carteo. Cuenta sus ganadoras: 5 picas, 1 corazón y 1 trébol: 7 bazas. ¿De dónde sacar las cinco que le faltan? Inmediatamente ve que entregando el A♦ afirmará tres bazas en el palo (promoción de cartas altas). Las dos que le faltan podrá conseguirlas fallando dos corazones en el muerto.

Toma la salida y se dispone a arrastrar, pero recuerda: *'...arrastrar a menos que haya algo que indique lo contrario'*. Si encuentra los triunfos faltantes 3-1 y arrastra a fondo le va a quedar un solo triunfo en el muerto y necesita dos para fallar los corazones. Entonces juega un corazón en la segunda baza y lo falla con el A♠ (como tiene los triunfos continuados del 8 al A son todos equivalentes). Va su mano con el K♠ (ambos adversarios juegan pic de manera que ninguno tenía cuatro) y falla el segundo corazón chico con la Q♠. Va a su mano con triunfo, termina el arrastre y juega diamante hasta que le tomen con el as. Finalmente hará el resto de los diamantes, los picas y el A♣. Resumiendo: 5 picas de su mano, 2 fallos en el muerto, 1 corazón, 3 diamantes y 1 trébol.

¿Difícil? Convengamos que no fue fácil, pero hubiera sido casi imposible si no hubiera contado primero las ganadoras y no hubiera detectado que necesitaba dos fallos en el muerto para cumplir. Si es necesario vuelva a mirar detenidamente la mano y la explicación hasta que le quede clara la forma de maniobrar entre su mano y la del muerto para conseguir el fallo de los dos corazones. Como ejercicio puede buscar otra forma de realizar lo mismo si da un arrastre con el K♠ en la segunda baza.

Fallo cruzado

Suponga que está jugando un contrato con ocho cartas de triunfo entre su mano y la del muerto. ¿Le gustaría hacer ocho bazas con esas ocho cartas? A veces es posible. Vea el siguiente caso, un poco exagerado para que le resulte más claro:

Usted juega 5♣ en la posición de Oeste. Norte sale con el K♠

O	E
♠ A 9 7 6 2	♠ 8
♥ 5	♥ A 10 6 4 3
♦ A 4 3	♦ Q 8 6
♣ A K J 8	♣ Q 10 9 7

Cuenta siete bazas inmediatas y no es claro cómo obtener las cuatro que le faltan. Ve cuatro posibles fallos de pic en el muerto pero para eso necesita cuatro entradas en su mano y no las tiene. De pronto nota que tiene todos los triunfos altos y que podría fallar con todos ellos sin temor de que le sobre fallen. Entonces cuenta: tres ases y ocho triunfos por fallos. Once bazas. Toma la salida, adelanta el A♦ y el A♥ y luego falla cuatro corazones en su mano y cuatro picas en el muerto. Es importante ganar primero el A♦ porque mientras juega el fallo cruzado alguno de sus adversarios podría descartar sus diamantes y luego fallarle el as.

Si va a cartear por fallo cruzado primero gane sus bazas inmediatas.

Afirmar un palo

Ya vimos que una manera de crear bazas es afirmar un palo largo, esto es, jugar el palo la cantidad de veces suficiente como para que la defensa se quede sin cartas en él. Las que le queden a usted serán firmes.



Ahora veremos un ejemplo en el que trataremos de afirmar un palo sin entregar la mano a los adversarios.

Usted está en Oeste jugando un contrato de 6♠. Norte sale con el K♥

O	E
♠ K Q J 6 2	♠ A 10 4
♥ J 6 3	♥ A 5 4
♦ A K	♦ 9 7 6 3 2
♣ 6 4 2	♣ A K Q

Tiene once bazas de arriba y el único palo que puede agregarle alguna es el diamante. Si los seis diamantes de la defensa están 3-3 puede jugar A, K♦ y luego fallar uno en su mano para queden firmes los dos restantes. Sin embargo, la distribución más probable de seis cartas es 4-2. En ese caso deberá fallar dos veces para afirmar el último diamante, y para poder maniobrar en consecuencia necesita tres entradas en el muerto: dos para poder jugar hacia su mano y la tercera para cobrar el diamante firme. Las condiciones están dadas porque tiene tres entradas a través del trébol.

Con el plan ya hecho toma la salida y juega tres vueltas de triunfo (los picas adversarios estaban 3-2). Continúa con A♦, K♦ para desbloquear el palo (ambos defensores asisten) y entra al muerto por el A♣. Sale con el 2♦ que falla en la mano. En esta baza Sur no juega el palo lo que le confirma la distribución 4-2 y que ahora Norte tiene un solo diamante. Vuelve al muerto con el K♣ y falla otro diamante en su mano con lo que se le afirma el último. Entra a Este por la Q♣ y adelanta el último diamante afirmado para descartar un corazón perdedor.

En síntesis hizo cinco picas (dos por fallos), un corazón, tres diamantes y tres tréboles. Un slam con mucho trabajo pero el resultado justificó el esfuerzo.

Jugadas de seguridad

Como declarante, su objetivo primario es cumplir su contrato. Habrá ocasiones en las que podrá intentar sobrebazas sin riesgos, pero también habrá otras en las que el intento de una baza de más hará peligrar su contrato. En este último caso sea conservador. No olvide que puede estar arriesgando 300 o 500 puntos de manga por 30 puntos de una sobrebaza.

Cuando planee su carteotome inicialmente una actitud pesimista. Analice si podrá cumplir su contrato aún con una distribución poco probable de las cartas de sus adversarios. Si en esas condiciones encuentra una forma de juego que le permita alcanzar su objetivo, póngala en práctica.

Este ejemplo tal vez le aclare el concepto:

Usted está en Oeste jugando un contrato de 4♥ y recibe la salida del 10♣

O	E
♠ A 8 4	♠ K 5
♥ K 8 6 3 2	♥ A J 7
♦ 9 3	♦ 10 6 2
♣ A Q 4	♣ K J 9 7 2



Cuenta sus ganadoras inmediatas: cuatro en corazón (en triunfo contamos las probables), dos en pic y cinco en trébol. En total once bazas; contrato cumplido. Se dispone a hacer finesse en triunfo para intentar una baza más cuando recapacita sobre el significado de la salida. Posiblemente un semifallo. Si ése fuera el caso y se perdiera la finesse en triunfo con la Q♥ en Sur, Norte fallaría la vuelta de trébol. Como se perderán inmediatamente dos bazas en diamante habrá dado una multa.

La solución es olvidarse de las sobrebazas y jugar los triunfos 'de arriba' para evitar fallos. Entonces, A y K♥. Si el triunfo estaba 3-2 y la Q♥ no cayó, igual el contrato está cumplido. Continúe con los tréboles hasta que le fallen y a lo sumo perderá dos diamantes y la Q♥. Hará por lo menos dos picas, cuatro corazones y cuatro tréboles (uno se lo fallarán).

Comunicación

Muy a menudo ocurren casos en los que, si bien se afirmaron cartas, están en una mano a la que no tiene acceso. Más arriba mencionamos que si va correr un palo debe hacer las ganadoras primero en la mano donde el palo está más corto. No está de más repetir el ejemplo porque es el caso más típico de falta de comunicación:

O: A K 5 E: Q J 10 6 3

En este palo hará cinco bazas, pero no empiece con la Q. Si lo hace luego ganará el as y el rey pero dependerá de entradas en otro palo para adelantar el J y el 10 que le quedaron firmes. Si, en cambio, comienza con A y K, la tercera baza la tomará en Este y no dependerá de entradas laterales para correr el palo.

Vea una mano completa con problemas de comunicación. Oeste juega 6ST y recibe la salida de la Q♦:

O	E
♠ A K Q	♠ 7 5 3
♥ A K Q 5	♥ 9 2
♦ A K 8 3	♦ 4 2
♣ 7 4	♣ A K Q 8 5 2

Tiene once bazas de arriba y la duodécima deberá proveerla el trébol. Si los tréboles faltantes están distribuidas 3-2 no habrá problemas, el palo correrá y usted disfrutará de trece bazas. Si están repartidas 4-1 también se afirmará el palo. Podría adelantar las tres primeras bazas de trébol, entregar la cuarta y se afirmarían las dos restantes. El problema es que no tendrá entradas al muerto para ganar los tréboles afirmados.

La solución es entregar la primera baza en trébol manteniendo uno en su mano que le servirá de comunicación. Tome la salida y juegue trébol chico de ambas manos. Si todos ponen quedarán sólo tres cartas de trébol en manos de defensa que caerán bajo AKQ. El secreto era guardar una carta en la mano que sirviera de comunicación con el muerto.

Es cierto que si los tréboles estaban 3-2 perdió una sobrebaza, pero jugando de esa manera aumentó sus probabilidades de anotar 990 puntos si no estaba vulnerable o 1440 puntos si lo estaba.

Analicemos otra mano. Otra vez está en Oeste y en este caso debe ganar nueve bazas en su contrato de 3ST. Norte sale con la Q♠.



O	E
♠ A 9 5 2	♠ K 4
♥ A K 7	♥ 6 5 2
♦ 5 3	♦ K Q J 10 9
♣ A 7 6 3	♣ 10 8 5

Cuenta cinco bazas inmediatas y ve que las cuatro restantes podrá proveerlas el diamante, una vez que salga el as. Si su análisis termina allí tomará la primera baza indiferentemente en su mano o en la del muerto. Sin embargo, si ahonda un poco más verá que la defensa puede tomar la segunda o tercera baza de diamante y sólo podrá ganar las restantes si conserva una entrada en un palo lateral. Así descubre que es esencial conservar el K♠ como entrada para cuando estén afirmados los diamantes.

Toma entonces la salida en su mano y juega diamante hasta que le ganen con el as. Gana la vuelta, entra al muerto con el K♠ y corre sus diamantes.

En este caso pudo prever en qué mano ganar la salida. Habrá otras manos en las que no será tan claro. En esos casos siga la siguiente regla:

Cuando no vea claro donde tomar una salida hágalo en la mano que tenga más entradas.

En otras palabras, guarde entradas en la mano que tenga menos por si las necesita más adelante.

Más sobre contar

Vimos más arriba la importancia de contar la cantidad de cartas salidas en cada palo (o al menos en los dos palos más significativos). A veces, será de gran ayuda contar los puntos en cartas altas mostrados por los adversarios. Ello puede darle información sobre la ubicación de los honores que faltan. Vea el siguiente caso:

Usted está en Oeste tratando de cumplir 4♥ después del siguiente subasta:

N	E	S	O
P	P	P	1♥
P	3♥	P	4♥
P	P	P	

O	E
♠ 6 5	♠ J 7 3
♥ A 10 9 6 5	♥ K Q J 8
♦ K Q 6	♦ J 8 2
♣ A J 3	♣ K 10 4

Norte sale con el K♠ (Sur alienta la continuación descartando el 9) y continúa con el A♠ y otro pic. Sur mata su J♠ con la dama y usted falla.

Cuenta sus ganadoras (en realidad las contó antes de jugar la primera carta del muerto): cinco picas y dos tréboles. El diamante le dará dos bazas más una vez que haga salir el as. La décima baza deberá provenir del trébol, probablemente a través de una finesse.



Una vez hecho el plan comienza el carteo. Arrastra tres veces porque Norte tenía tres triunfos y Sur uno, y juega un diamante. Norte gana con el as y vuelve en el palo. ¿Y ahora? Tiene las nueve bazas seguras que calculó al principio y ya perdió tres. No puede permitir que la Q♣ le gane una baza porque sería la multa. Decide que hará una finesse, pero puede hacerla en ambos sentidos. Jugando chico hacia el 10 de Este si piensa que la tiene Norte o hacia el J si cree que está en manos de Sur. ¿Intuición? ¿50% de probabilidad? No en este caso.

Cuente las cartas altas jugadas por Norte. Comenzó con A y K♠ y luego mostró el A♦. Si tuviera la Q♣ hubiera empezado con trece puntos, pero no abrió la subasta. La conclusión es que la mujer fatal está en Sur y usted juega chico hacia su J, haciendo una finesse con casi el 100% de probabilidades a favor.

A esta altura de su aprendizaje es probable que no esté en condiciones de contar todo lo necesario. Sin embargo siempre téngalo en cuenta. No sea remolón. Contar exige un esfuerzo, pero no tenga dudas que ese esfuerzo será recompensado.



Conclusión

¿Y ahora...? ¡Ahora juegue y diviértase! En su casa, en un club, en torneos, en mesas libres, como le guste, pero juegue. A medida que juegue vaya perfeccionando su estilo. Durante un tiempo sería conveniente que sea asistido por un profesor experto, que lo aconsejará para que no adquiera vicios (es inevitable que los adquiera si juega en un grupo cerrado) y lo guiará en su aprendizaje para que no se esfuerce en adquirir conocimientos enciclopédicos que no le darán resultados en la mesa.

La cibernética también puede ayudarlo. Hay programas que le permitirán jugar al bridge en solitario. En la Internet encontrará cursos, artículos y sitios donde podrá jugar con otras personas. A continuación le doy una lista de programas y sitios que me resultaron agradables, con un pequeño comentario. La lista no es exhaustiva. Seguramente habrá otros buenos programas y páginas que no conozco o no experimenté.

Programas:

- ♠ Desde el sitio **www.bluechip.co.uk** puede bajar gratis un programa para jugar al minibridge en solitario.
- ♠ **GIB y Bridge Baron.** Para jugar al bridge en solitario. Son de características similares, y si bien no juegan un muy buen bridge le servirán para practicar y entretenerse cuando le falten sus amigos.
- ♠ **Bridge Master.** Series de manos preparadas para todos los niveles. Es interactivo, de manera que usted jugará la mano propuesta, y si no acierta el procedimiento correcto recibirá una explicación sobre la forma adecuada de jugarla. Excelente. Existen versiones en inglés y en castellano.

Sitios web:

- ♥ www.confudsbridge.org. El sitio oficial de la Confederación Sudamericana de Bridge con cursos desde iniciados..hasta expertos...
- ♥ www.acbl.org. La liga americana de bridge contrato tiene dos excelentes cursos interactivos (en inglés).
- ♥ www.rpbridge.net Sitio del maestro Richard Pavlicek, donde encontrará artículos, concursos, datos, y todo lo que tiene que ver con el bridge (en inglés).
- ♥ www.geocities.com/puentealbridge Traducción al castellano de parte del sitio anterior.
- ♥ www.bridgebase.com Para jugar al bridge (gratis, no tiene más que inscribirse) con personas de todas partes del mundo.
- ♥ www.bridgeclues.com Sitio del maestro Mike Lawrence. Todos los días manos diferentes de carteo y subasta comentadas con mucha claridad (en inglés).
- ♥ www.bridgeargentino.org.ar. Página de la Asociación del Bridge Argentino.

Sólo me resta desearle suerte en su futura actividad bridgística. Pero no suerte con las cartas. Un buen jugador busca la suerte, no la espera.

Raúl Héctor Martino
Quilmes, Septiembre de 2006



Apéndice

Puntuación

Una vez terminado el carteo se asignan puntos a favor del declarante si cumplió su contrato, o a favor de sus adversarios si no alcanzó la cantidad de bazas prometidas.

Puntos por las bazas

En caso de un contrato cumplido se asignan puntos por bazas y por premios. Los puntos por las bazas se cuentan a partir de seis, esto es, el número de bazas ganadas menos seis. El valor de cada baza varía según el palo triunfo:

Triunfo	Valor de cada baza
Sin triunfo (primera baza)	40 Pts.
Sin triunfo (el resto de las bazas)	30 Pts.
Pic o corazón	30 Pts.
Diamante o trébol	20 Pts.

Si el contrato fue doblado el resultado de las bazas del contrato se multiplica por dos, y si fue redoblado, por cuatro. En estos casos el valor de las sobrebazas varía:

Sobrebazas (cada una)	No vulnerable	Vulnerable
Sin doblar	El valor normal de cada baza	
Doblado	100	200
Redoblado	200	400

Premios

Contrato	No vulnerable	Vulnerable
Manga	300	500
Pequeño slam	500	750
Gran slam	1000	1500
Contrato parcial	50	50
Contrato doblado	50	50
Contrato redoblado	100	100

Un contrato doblado o redoblado cuyos puntos por las bazas alcance los 100 puntos, *sin contar las sobrebazas*, obtendrá el premio de manga. Por ejemplo, un contrato de 2♥ doblado y cumplido anotará el premio de manga.

Multas

Cuando el declarante no cumple su contrato, cada una de las bazas de menos se llama multa. El valor de las multas lo anotarán a favor los adversarios del declarante.

El valor de las multas de un contrato sin doblar es de 50 puntos cada una si el declarante no está vulnerable y 100 puntos cada una si lo está.



Si el contrato está doblado o redoblado el valor varía con el número de multas y según la vulnerabilidad del declarante. El valor de las multas de un contrato doblado es el siguiente:

Multas	No vulnerable	Vulnerable
Primera	100	200
Segunda	200	300
Tercera	200	300
Cada una adicional	300	300

En un contrato redoblado se cuentan como si estuviera doblado y se multiplica por dos.

Ejemplos

1. Norte jugó un contrato de 3♠ e hizo 11 bazas.

Puntos por las bazas: 150 ((11-6) x 30)

Puntos de premio 50 (contrato parcial)

Norte - Sur anotarán 200 puntos a favor. Observe que en un contrato parcial cumplido la vulnerabilidad no afecta la anotación.

2. Sur, que estaba vulnerable, jugó un contrato de 5♦ doblados (esto se anota así: 5♦x) e hizo 10 bazas. Dio una multa.

La pareja E-O anotarán 200 puntos a favor.

3. E-O estaban vulnerables. Este carteó un contrato de 3♣x e hizo 9 bazas (cumplió justo).

Puntos por las bazas 120 (20x3x2)

Premio manga 500

Premio por cumplir doblado 50

E-O anotarán a favor 670 puntos.

4. N-S vulnerables (si no se aclara, la otra pareja no está vulnerable). Contrato: 3ST por Oeste. Hechas 10 bazas.

Puntos por las bazas 130 (40+30x3)

Premio manga 300

E-O anotan 430 puntos.

5. Todos vulnerables. Contrato 3STx (recuerde que la 'x' significa doblado) por Este. Hechas 7 bazas. Dos multas.

Primera multa 200

Segunda multa 300

N-S anotarán 500 puntos.

Formas de juego

Chicago

Se juegan cuatro manos, cada una dada por cada uno de los jugadores. Se acostumbra que el primer dador sea Norte. En la primera mano nadie está vulnerable, en la segunda y tercera estará vulnerable sólo la pareja del dador y en la última todos vulnerables. En un grupo de cuatro



jugadores se pueden jugar tres chicagos cambiando las parejas de manera de sumar las puntuaciones individuales y designar un único ganador.



Pivot

Cuando los jugadores son cinco hay una forma de jugar en la que cada uno juega de compañero con todos. Se trata de disputar cinco chicagos cambiando los compañeros después de cada una. Antes de comenzar se realiza un sorteo en el que quien sacó la carta más alta será el pivot y jugará en norte los primeros cuatro chicagos. El pivot tendrá el número 1, el siguiente el número 2 y así siguiendo. Los cinco chicagos se arman de la siguiente manera:

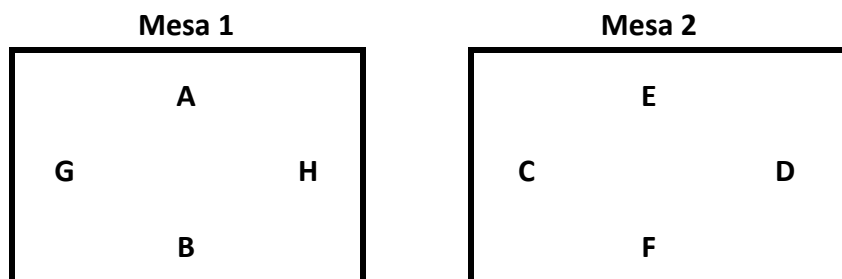
	N	S	E	O	Libre
Chicago 1	1	2	3	4	5
Chicago 2	1	5	3	2	4
Chicago 3	1	4	5	2	3
Chicago 4	1	3	5	4	2
Chicago 5	2	4	3	5	1

Duplicado

Cuando los jugadores son ocho o más ya puede jugar la mejor forma del bridge, el bridge duplicado. La idea es que más de una pareja juegue la misma mano y luego se comparan los resultados. Tiene la virtud de eliminar la suerte (o disminuirla todo lo posible). Si usted recibe una buena mano también otras parejas la recibirán y ganarán los que consigan hacer más puntos con las mismas cartas.

Veamos el caso más sencillo de ocho jugadores divididos en dos equipos de cuatro. Los equipos serán Equipo 1 y Equipo 2 y el match se jugará en dos mesas: Mesa 1 y Mesa 2. El Equipo 1 estará formado por las parejas A-B y C-D; el Equipo 2 tendrá como integrantes a las parejas E-F y G-H.

Una de las ubicaciones posibles de los jugadores es la siguiente:



Observe que las parejas de un mismo equipo cambian de vientos en las dos mesas. El Equipo 1 tiene la posición N-S en la Mesa 1 y la de E-O en la Mesa 2.

El match se juega a una cierta cantidad de manos preestablecida. La mitad de las manos se da en cada mesa y las cartas se colocan en estuches especiales, llamados tablillas, en los que las cartas de cada jugador quedan separadas de las de los demás, y en los vientos correspondientes.

Al comenzar una mano cada jugador toma las cartas de la tablilla ubicadas en su viento. Es decir, en la Mesa 2, E toma las cartas de la posición Norte, D las de Este, etc. Cuando termina la mano cada uno vuelve a colocar las cartas en la posición original y la tablilla se traslada a la otra mesa.

De esta forma se consigue que las mismas cartas que recibieron A-B (Equipo 1) en la Mesa 1 las jueguen E-F (Equipo 2) en la Mesa 2 y lo mismo ocurre con las cartas de C-D y G-H. Una vez finalizadas todas las manos se comparan los resultados y ganará el equipo que haya anotado más puntos con las mismas cartas.



De manera parecida se juegan torneos de parejas, que se organizan de forma que cada mano la jueguen varias parejas y también el puntaje de cada una se obtendrá de la comparación de los resultados.

Para entender mejor todo el mecanismo le aconsejo que se acerque a algún club donde se jueguen torneos. Con toda seguridad lo recibirán amablemente y le permitirán observar el desarrollo. Si desea mirar el juego de algunas manos pida permiso, ubíquese detrás de uno de los jugadores y no se mueva de allí hasta que no termine el juego de la mano. Es mala práctica circular entre las mesas y detenerse detrás de diferentes jugadores.



Glosario

Debido a que el bridge y sus antecesores son originarios de países de habla inglesa se conservan muchos términos del idioma original. También es posible que tenga acceso a libros o páginas en la Internet en idioma inglés. Por eso a continuación de algunos términos pondremos entre paréntesis su equivalente en inglés.

Abridor: Quien realiza la apertura. Puede ser cualquiera de los cuatro jugadores, o ninguno en caso que todos pasen.

Achicarse o Aflojar (duck): No ganar una baza aunque pueda hacerlo.

Ajuste (fit): Palo en el que ambos compañeros tienen varias cartas (normalmente al menos ocho).

Apertura (opening): La primera declaración (excluidos los 'pasos') en cada mano.

Apoyo (raise): Aumento en el palo que nombró su compañero, indicando que le interesa ese palo como triunfo.

Arrastrar: Salir con triunfo.

Arrastrar a fondo (draw trumps.): Jugar suficientes triunfos como para eliminar los de los adversarios.

Artificial: Declaración que no tiene un significado literal. Si se nombra un palo no se indica que se tienen varias cartas en ese palo sino alguna otra cosa. Antónimo: natural.

Parada (stopper): Cartas en el palo de los adversarios que impedirán que ellos hagan tantas bazas como cartas tengan en su palo. Las cartas altas son paradas, y en contratos en palo también los palos cortos.

Balanceada: Equilibrada.

Carreaux ['carró']: Diamante.

Carteador (declarer): Declarante.

Convencional: Artificial.

Correr [un palo]: Hacer tantas bazas como cartas se tengan en ese palo.

Cuebid: Declaración de un palo ya nombrado por los adversarios. Es una declaración convencional con distintos significados según el desarrollo previo de la subasta.

Dador (dealer): Quien dio las cartas.

Desfilar [un palo]: Correr.

Doubleton: Un palo con dos cartas.

Equilibrada: Una mano en la que las cartas están repartidas en cantidad aproximadamente igual en todos los palos. Las distribuciones equilibradas son: 4-3-3-3, 4-4-3-2 y 5-3-3-2.

Fit: Ajuste.

Fallar (trump, ruff): Jugar triunfo cuando no tiene el palo de salida.

Fallo (void): Un palo sin cartas.

Forcing: Declaración que obliga a su compañero a rematar una vez más (forcing por una vuelta) o continuar hasta alcanzar algún manga (forcing a manga).

Forzante: Forcing.



Honores: Cartas altas, del A al 10.

Manga: Manga

Intervención (overcall): Declaración de alguno de los adversarios de quien abrió.

Natural: Declaración en la que si se nombra un palo (o ST) se está indicando que se tienen varias cartas en ese palo (o mano equilibrada). Antónimos: artificial, convencional.

Palo (suit): Cada una de las cuatro series en que se divide la baraja.

Parada (stopper): Parada.

Pasar por debajo: Achicarse.

Picas: Pic.

Prohibitiva: Aperturas de 2♦ o más, o intervenciones con salto, que muestran una mano débil pero con muchas cartas en el palo nombrado.

Renunciar: No jugar el palo de salida cuando tiene con que hacerlo.

Salida (lead): Primera carta jugada en cada baza. La salida inicial es la primera carta de la primera baza.

Seco: Solo; única carta en el palo.

Secuencia: Al menos tres cartas continuadas en un palo. Ej.: K Q J

Semifallo (singleton): Un palo con una sola carta.

Sign off: Señal de parar la subasta; quiere jugar el contrato que menciona.

Sobredeclaración: Intervención.