

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJOS

JUEGO DEL DECLARANTE

Las cartas tienen magia

¡Las meigas andan sueltas!

Y Aunque a veces nos “crecen los enanos”

¡EL BRIDGE ES APASIONANTE!

JUEGO DEL DECLARANTE

¿Sabes como cartear a favor?

¿Interpretas las cartas de los contrarios?

¿Puedes sacar más rendimiento a tus cartas?

¡HAZ QUE LAS 52 CARTAS SEAN TUS ALIADAS!

JUEGO DEL DECLARANTE

Los consejos que a continuación se citan, NO son (que también) para las jugadas complicadas que surgen de año en año.

Su interés se centra en las jugadas corrientes, que suman puntos en tu competición diaria y no tanto en las manos espectaculares, que asombran, pero raramente instruyen

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 11

Debe ganar la baza con la carta mayor de su secuencia

Tras salida del contrario, con:

A K Q => Debe ganar con el A... **NO con Q o K**

A Q J => Si puede, debe ganar con la Q... **NO con la J**

A K J 10 => Si puede, debe ganar con la J... **NO con el 10**

Misma rutina para efectuar el Impás, con:

A Q J 10 => jugar la Q... **NO J o 10**

LOS ADVERSARIOS TIENEN MÁS DIFÍCIL, SABER LA DISTRIBUCIÓN DEL PALO

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 12

Mantenga siempre la “TENAZA” o “SEMITENAZA”

Con:

MUERTO:	(1) A J 6 4	(2) A 9 6 5
DECLARANTE:	K 8 7 3	K J 3 2

En (1) jugar primero la K. En (2) primero el A

MUERTO:	(3) A 10 6 4	(4) A Q 6 5
DECLARANTE:	K Q 7 3	K 10 3 2

En (3) jugar primero la K. En (4) primero el A

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 13

Aplique la teoría del “REPARTO REGULAR” para hacer el impás

MUERTO: **(1)** 8 6 5 4 **(2)** 8 6 5 4 3 **(3)** 8 6 5 4 3

DECLARANTE: A Q 9 7 2 A Q 9 7 2 A Q J 9 7 2

En **(1)**: Tenemos 9 cartas. Reparto 2-2. Hacemos IMPÁS

En **(2)**: Tenemos 10 cartas. Reparto 2-1. Hacemos IMPÁS

En **(3)**: Tenemos 11 cartas. Reparto 1-1. **NO** hacemos IMPAS

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 14

Cuando más de un palo ofrece la posibilidad de cumplir el contrato y es peligroso que los contrarios tomen la mano, pruebe primero las posibilidades de dichos palos y no corra el riesgo de perder la mano

JUEGO DEL DECLARANTE

O

♠ 7 6 3

♥ A K 3

♦ A 4

♣ A Q 9 5 2

E

♠ K 4

♥ Q 8 5 4

♦ K Q 10 3

♣ J 10 3

Se juegan 3ST por Oeste

Salida 5 ♠Reteniendo la respiración juegas la K y ganas. **¿COMO JUEGAS?**

Tienes 8 bazas directas (1♠, 3♥, 3♦ y 1♣ ... **HAY QUE CONTARLAS**). Te falta 1

En un primer momento, puedes pensar en el impás a ♣. **DESCÁRTALO**

Debes empezar por el ♥. Si está 3-3, tu cuarto ♥ será la 9 baza

Si no cae bien, debes seguir con el ♦. Primero A y luego K y Q. Si cae el J, el 10 es O.K.

Si no cae el J♦, salir de J♣ y dejarla correr

El IMPÁS es el último recurso

JUEGO DEL DECLARANTE

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

Se juegan 6ST por Oeste

Salida K♥. **¿COMO JUEGA?**

Tienes 10 bazas directas (2♠, 1♥, 3♦ y 4♣...**HAY QUE CONTARLAS**). Te faltan
2

Las dos bazas pueden conseguirse con el ♦ bien distribuido ...

O con un doble impás a ♠

Como no hay problema de entradas, juegue todo el ♣ y después A y K de ♦

A veces los defensores, descartan mal

Debes mantener la “semi-tenaza” Q-9 de ♦, por si sur tenía J o 10 solos

Si todo lo hablado no funciona, salir de 10 ♠ y dejarlo correr

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 15

Jugando a ST con un solo corte seguro en un palo del adversario, interesa retrasar la toma de la baza. Cuente el número de cartas de este palo entre usted y el muerto. El resultado réstelo de 7. La diferencia da el número de veces que debe achicarse

El motivo es defenderse de la salida con un palo 5º

Dejando al compañero del que sale sin cartas al palo

JUEGO DEL DECLARANTE

♠ A Q J 10

♠ K 5 4

♥ A 8 4 2

♥ K 9 6

♦ 10 6

♦ A 8 3

♣ 7 4 3

♣ K Q J 2 CONTRATO 3ST salida J ♦

La regla de 7, dice espera dos veces ($7-5=2$). Tome a la 3ª el A ♦ y afiance el ♣

Aunque Norte haya salido de un palo 5º, si el A ♣ lo tiene Sur todo irá bien

♠ A Q J 10

♠ K 5 4

♥ A 4 2

♥ K 9 3

♦ 10 6 2

♦ A 8 3

♣ 7 4 3

♣ K Q J 2 CONTRATO 3ST salida J ♦

La regla de 7, dice espera una vez ($7-6=1$). Tome a la 2ª el A ♦ y afiance el ♣

Aunque Norte haya salido de un palo 5º, si el A ♣ lo tiene Sur todo irá bien

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 16

Siempre es interesante confundir a la defensa. Pero si quieres “robar” una baza, para cumplir el contrato, ten en cuenta la categoría de los contrarios

=> Salga de la segunda carta más alta de su secuencia de honores contra un defensor fuerte

=> Salga de la carta más pequeña de su secuencia de honores contra un defensor flojo

JUEGO DEL DECLARANTE

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

CONTRATO 3ST por ESTE Salida: SUR 5♥

Tras la salida, ESTE, debe ganar en su mano con el A♥

Tiene 8 bazas: 3 ♥ y 5 ♣

Si Este juega los ♣, la defensa “verá” que tiene la opción de los ♠

Tras tomar con A♥, el mejor PLAN es “ROBAR” una baza” a♦, lo antes posible

Imaginemos que Sur tiene A♦ y es un defensor fuerte, debemos jugar la Q♦

Imaginemos que Sur tiene el A♦ y es un defensor más flojo, debemos jugar el 10♦

Normalmente Sur se achicará y ya tendrás tu novena baza

Si el A♦ lo tiene Norte y gana la mayoría volverá a ♥

NOTA: No ser ambiciosos, con una baza robada, CONTRATO CUMPLIDO. ¡A por él!

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 17

Piense y aproveche las “pistas” deducidas de la salida

- 1.-¿Cómo de rápida ha sido la salida?**
- 2.- Si sale al palo largo del muerto, semifallo seguro**
- 3.- Si la salida es arrastrando, es indicación de que los triunfos de los contrarios están repartidos**
- 4.-Si sale arrastrando, tras el anuncio de dos palos por parte del declarante y aceptación del segundo por el muerto, es que tiene fuerza en el primer palo del declarante**

JUEGO DEL DECLARANTE

- 5.- Cuando un defensor marca un palo y teniendo que efectuar la salida, sale a otro palo, es que tiene A-Q en el palo marcado**
- 6.- Si el muerto anuncia un palo largo y un contrario sale arrastrando, es que tiene fuerza en aquel palo**
- 7.- Si en un contrato a palo, el defensor que efectúa la salida, sale de una carta pequeña, dicho defensor no tiene el A**

JUEGO DEL DECLARANTE

8.- ANÉCDOTA: Si la salida es muy anormal...

Usted juega 4♠ después de que el defensor de su izquierda hiciera un barrage: 3♥

Su salida es del 2♥! ¿Qué piensas de ella?

No es normal, hasta podemos decir, ¡Es muy anormal!

Si en muerto tienes J♥-6♥ y tu 7♥-4♥, juegue el J♥

Hay jugadores tan locos con AKQxxxx, buscan el J en su partner

NOTA: Tras un declaración de barrage, una salida totalmente anormal se emplea como preferencia de palo. Generalmente indica un fallo.

En este caso ♣, por ser una carta muy pequeña

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 18

**Cuando un oponente, hace un “BARRAGE”,
juegue pensando que las cartas importantes las
tiene su compañero.**

**Después de una marca de barrage, las cartas están
mal repartidas y su autor generalmente no tiene
cartas altas**

JUEGO DEL DECLARANTE

O	E	
♠ A 8 6 4 3	♠ K 7 2	
♥ A J 8 4	♥ K 10 9 3 2	
♦ 7 6	♦ Q 3	
♣ A K	♣ Q J 3	BARRAGE: 3♦ Norte. CONTRATO : 4♥

Este

Salida 8♦ para A♦ , K♦ y 9♠ que tomamos con el A♠

Perdemos 2♦ , 1♠ y... ¿1♥ ?

Debemos situar en Sur la Q♥

Es más probable en Sur la Q♥ 3ª ó 4ª, que en Norte

Incluso es más, que una distribución 2-2

Jugar 4♥, si N asiste, jugar la K♥, y luego 2♥ a la J♥

Si Norte no asiste, jugar la K♥ y luego el 10♥ hacia A♥ - J♥

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 19

Si hay una posición de las cartas que te permite cumplir su contrato, supón que las cartas están colocadas en ésta posición

Los jugadores con éxito son siempre optimistas

JUEGO DEL DECLARANTE

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

A la apertura de 1 ♣ por Este, Sur interviene a 1♠, Oeste dice 2♥ y Este cierra a 4♥. Salida K♠ seguido del 2♠ que gana con el 10♠ y vuelta de 7♠. ¿Cómo actúa Oeste? Oeste debe fallar con J♥, (Sabe N también falla). Norte no “sobrefalla” y descarta un ♦.

Dada esta circunstancia, Oeste piensa: si Sur tiene A♥ y Q♥ ¡estamos perdidos! ¡Seamos optimistas! ¿Y si Norte tiene el A♥ y no ha querido jugarlo y Sur la Q♥?

Oeste debe salir del 2♥ y si Norte pasa un ♥ jugar la K♥.

Norte hizo muy bien en no jugar el A♥, aún teniendo A 9 7 de ♥.

En este caso la Q♥ estaría en semifallo en Sur y caería con la K♥.

Luego consiste en volver a Oeste y jugar el 4♥ hacia el 10♥.

JUEGO DEL DECLARANTE

CONSEJO 20

No juegue un honor, si no puede promocionar otro honor suyo o de su compañero.

El propósito de jugar cartas altas es para ganar baza o preparar el camino para ganarlas

JUEGO DEL DECLARANTE

O

♠ 8

♥ A Q 8 6 5 4

♦ A 7 6

♣ A K 7

E

♠ K 4 3 2

♥ K J 9 2

♦ K J 3

♣ 8 4

CONTRATO :6♥ Oeste . Salida N: Q♠

La salida indica el A♠ en Sur

No tiene sentido montar la Q♠, con K♠. Ni gana Ni promociona

Además Sur podría tener tres cartas en ♠, por ejemplo A x x

Achicándose, Oeste falla la segunda baza, arrastra y se queda en el muerto

Falla el tercer ♠. Si Sur tenía 3 ♠, el A♠ caerá y con el K♠ puede descartar un



Con ello evita hacer el impás a la Q♦ y Cumple 6♥

En caso de no caer el A♠ siempre queda el recurso del impás a ♦

JUEGO DEL DECLARANTE

Ahora vamos a intentar resolver situaciones diarias

1.-Con Q-9-8 frente a 10-7-4

¿Cómo juega para hacer una baza?

SOLUCIÓN:

Para poder hacer una baza la J debe estar delante de la Q

Jugar el 10 del muerto, si no cubre dejarlo correr

Si A o K ganan la baza entrar otra vez en el muerto y salir de 4

Para esta jugada son necesarias entradas y no tener peligro

JUEGO DEL DECLARANTE

2.- Con, Oeste: 6 4 3

Este: A Q 10

¿Cómo harás para conseguir 3 bazas?

SOLUCIÓN:

Primero 3 al 10 (siempre que no aparezca K o J)

Si ganas, vuelta a Oeste y jugar 4 a la Q

Solo será posible con K y J en Norte

Y con suficientes entradas

JUEGO DEL DECLARANTE

3.-Faltan A y J

¿Cómo jugarás?

a) Oeste K 7 6 4

Este: Q 10 9 3

SOLUCIÓN

Jugar primero el 3 hacia el K y si gana

En la segunda el 4 hacia el 10

b) Oeste: 7

Este: K Q 10 5 4 2

SOLUCIÓN

Para tener posibilidad de perder solo una baza: 7 al 10

JUEGO DEL DECLARANTE

4.-

♠ A K Q 10

♠ J 4 2

♥ 8 4

♥ 9 3 2

♦ 9 8 7 5 3 2

♦ A K

♣ A

♣ 7 6 4 3 2

CONTRATO 4 ♠ Ataque de A-K-Q ♥ . ¿Cómo jugar?

El contrato no es razonable y menos razonable es cumplirlo

Normalmente los triunfos estarán 4-2. Pero sea optimista

NO FALLAR! Descarte 2♦ .Gane la próxima vuelta.

Juegue A-K ♦ Arrastre con 2♠ y juegue 7♦ que falla con J ♠

Arrastre con 4 ♠ ...Contrato cumplido!!! Distribución 3-2 ♦

JUEGO DEL DECLARANTE

5.-Control triunfo

♠ A K x x

♠ x x x x

♥ K Q x x

♥ A x x

♦ x

♦ K Q J 10 x

♣ A x x x

♣ x

CONTRATO 4 ♠ Salida x ♣

No es bueno arrastrar de A-K ♠ .El 25% de veces el ♠ estará 4-1

¡Y puede que tenga 4 cartas a ♠ tenga el A♦ ! y desfilen el ♣

¡¡No fallar sus ♣!! Un contrario puede refallar el ♣ a la tercera

Y podría jugar x ♦ al A♦ del compañero y volver a refallar ♣

Lo correcto es jugar ♦ para sacar el A♦. Navegamos en mar

llana

Arrastre de A-K ♠ y jugamos resto de ♦. Importa poco el ♠ 4-1

JUEGO DEL DECLARANTE

6.-¿ Dejar pasar?

♠ K x x

♥ x x

♦ A K J 10 x

♣ A x x

♠ Q 10 9 x

♥ A K x

♦ 9 x

♣ K x x x

CONTRATO 3ST por Este. Ataque Q♥ por Sur

Tenemos 9 bazas si Q♦ está bien situada ¿y si no?

Si está mal situada habremos de ganar la 9ª baza con el ♠

Lo correcto es, dejar pasar 1ª baza, ganar 2ª baza

Y jugar en la 3ª baza ♠, 4♠ hacia la K♠. Si gana impás a ♦

Si tiene dos paradas y debe dar la mano dos veces, es mejor primero dar la mano al de la salida.

JUEGO DEL DECLARANTE

7.- ¿Cómo jugar?

♠ x x x

♠ K J x

♥ K x

♥ A Q x

♦ A Q J x x

♦ 10 9 x

♣ J x x

♣ A K x x

CONTRATO 3ST por Este. Salida x♠ por Sur

Oeste juega x♠ y Norte juega la Q♠ . **¿Cómo juega?**

El declarante, Este, debe dejar pasar. REGLA DEL 7 (7-6= 1)

Le debe preocupar la distribución 5-2 del ♠ . Si el ♠ está 4-3, pierde 3 ♠ y 1



Ganará con Q♠ volverá a ♠ Sur ganará su A♠, pero aún 5-2 no entrará más

Habremos conseguido que el contrario peligroso no lo sea tanto

JUEGO DEL DECLARANTE

8.- ¿Donde ganamos 1º baza? ¿Y qué jugamos?

♠ A x x	♠ K x x x
♥ A x	♥ K x
♦ Q J x x	♦ A 10 9
♣ K x x x	♣ Q J 10 x

Norte abre de 3♥. CONTRATO 3ST por Oeste. Salida Q♥

SOLUCIÓN

En el muerto con el A♥

Jugamos ♣ para que salga el A♣ (generalmente antes los ASES que los impases)

Tanto si lo tiene Norte como si lo tiene Sur la vuelta lógica será a corazón

Una vez ha salido el A♣ , ya no hay peligro

Podemos hacer el impás a ♦ , aunque lo tuviera Sur ya no podría volver a corazón

JUEGO DEL DECLARANTE

9.-

♠ A Q x x

♥ x x x x

♦ x

♣ A 10 x x

♠ K J x x x

♥ x x

♦ Q J x

♣ K J x

SUBASTA:

NORTE

ESTE

SUR

OESTE

1♥

pas

1ST

pas

2♦

pas

pas

2♠

3♦

4♠

pas

pas

pas

Los ♠ están 2-2 Salida A♥

¿PUEDE ASEGURAR QUE ESTE CUMPLIRÁ EL CONTRATO DE 4 ♠?

JUEGO DEL DECLARANTE

SOLUCIÓN

“SI”

La subasta muestra a SUR con 10 cartas rojas (5♥ y 5♦)

Cuando arrastramos el ♠ está 2-2

Entonces vemos que SUR tiene semifallo a ♣ (10 +2=12)

Si tiene la Q ♣ caerá con el A ♣

En caso de no tenerla impás seguro a la Q ♣ de Norte

CONTRATO CUMPLIDO

JUEGO DEL DECLARANTE

Incluso en el bridge...

¡Ser afortunado es un arte y puede dominarse!

...solo es cuestión de pequeños detalles