

# CONSEJOS

**¡PARA GANAR AL BRIDGE!**  
**(Incluso para escépticos)**

# CONSEJOS

**¡JUGAR AL BRIDGE ES UN PLACER!**

**PERO...**

**¡LO ES MÁS JUGAR Y GANAR!**

# CONSEJOS

**La maestría en el bridge proviene de la experiencia.**

**Los conocimientos teóricos, no la pueden sustituir**

**Nunca encuentra situaciones “desconocidas”**

**ES LA INTELIGENCIA (NO) ARTIFICIAL DE ...»**

**¡LOS EXPERTOS!**

# CONSEJOS

**Los consejos nos dicen “cómo hacerlo”**

**No son vagas generalidades**

**Seguirlos, aumentarán su habilidad y buen juego**

**“El resultado serán mejores puntuaciones y... ¡más victorias!”**

# **SUBASTA : CONSEJO 1**

**“Cuando esté considerando una intervención a palo, emplee la prueba de calidad de palo, para comprobar si si su intervención es adecuada”**

**UN PALO SÓLIDO Y LARGO, ES LO IDEAL**

**=> Favorece una buena salida**

**=> Evita el riesgo de una penalidad fuerte**

# SUBASTA : CONSEJO 1

## ¿Cómo saber la calidad de un palo?

Contamos su LONGITUD: N° de cartas

Contamos sus HONORES: N° de honores mayores

Sumamos los dos parámetros (longitud + n° honores)

Si la suma da como máximo “6” NO INTERVENIR

Si la suma da “7” INTERVENIR MÁXIMO A NIVEL 1

Si la suma da “8” INTERVENIR MÁXIMO A NIVEL 2

Si la suma da “9” INTERVENIR MÁXIMO A NIVEL 3

# SUBASTA : CONSEJO 1

**NOTA: J y 10 se cuentan como honor si tienen otro encima**

## **GRUPO 0:**

**Jxxxxx - Qxxxx - Kxxxx - Axxxx - Akxx : NO INTERVENIR**

## **GRUPO 1 (NIVEL 1):**

**AKQx - AKJx - QJxxx - AQxxx - Kxxxxx      SOLO NIVEL 1**

## **GRUPO 2 (NIVEL 2):**

**AKJxx - KQJxx - KQxxxx - QJxxxx      NIVEL 1 ó 2**

## **GRUPO 3 (NIVEL 3):**

**AKQJx - KQJ10x - AKJxxx - KQ10xxx      NIVEL 1 ó 2 ó 3**

## **SUBASTA : CONSEJO 2**

**“Cada estuche contiene 40 puntos de honor”**

**Cuando vea el muerto, sume sus puntos y añada los suyos**

**Restando esta suma, de 40, sabrá el total de puntos de las manos que no ve**

**Estudiando la subasta, tendrá una idea de cómo están repartidos**

**Si es declarante, los de los contrarios**

**Si es defensor, de los de su compañero y el declarante**

## **SUBASTA : CONSEJO 3**

**“Cuando su compañero abridor, tras su respuesta de 1ST, repite el palo de apertura, usted, debe decidir si pasa o nombra su propio palo.”**

**Reste del nº de cartas de su palo, el nº cartas que tiene del palo del abridor**

**Si el total de la resta es menor de 6: DEBE PASAR**

**Si el total es 6 o mayor: DEBE MARCAR SU PALO**

# SUBASTA : CONSEJO 3

SUBASTA	1♥	1ST
	2♥	???

Con:

♠ K 6   ♥ 7   ♦ A 8 7 4 3 2   ♣ 7 6 5 2   => 6 - 1 = 5   DEBE  
**PASAR**

♠ K 6 5   ♥ -   ♦ A 8 7 4 3 2   ♣ 7 6 5 2   => 6 - 0 = 6   DIGA 3 ♦

♠ 8 7   ♥ 7   ♦ K Q 9 7 6 3 2   ♣ J 9 2   => 7 - 1 = 6   DIGA 3 ♦

# SUBASTA : CONSEJO 4

**“Si sus contrarios, llegan a nivel 2 y pasan... IMPIDA que jueguen a nivel 2 y sigua compitiendo”**

**Reabra la subasta, interviniendo a palo, doblando o con 2ST.**

Ejemplos:

Oeste	Norte	Este	Sur
1♣	pas	1♥	pas
2♥	pas	pas	???

Oeste	Norte	Este	Sur
pas	pas	1♥	pas
2♥	pas	pas	???

# SUBASTA : CONSEJO 5

**“Si un oponente PASA después de una gran pensada, usted probablemente deberá pasar también”**

Oeste	Norte	Este	Sur
1♠	pas	2♠	pas
pas*	Doblo	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	pas

**Pas\*( GRAN PENSADA).** Si hubieras pasado jugarían un contrato de 2♠

**Ahora tienes que defender 4♠ y con mala suerte pueden cumplir**

**“Evite esta angustia y deje tendidos a perros dormidos”**

# SUBASTA : CONSEJO 6

**“No tenga miedo a marcar un palo cuarto mayor débil, lo mismo si es abridor que si es contestador”**

## Razones (parte 1):

1.- El contrato correcto puede ser su palo mayor

O	E	O	E
♠ A 8 7 6	♠ 9 5 4 3		
♥ A K 7 6 4	♥ 5 3		
♦ Q 3	♦ K 5 2		
♣ 8 2	♣ A 7 6 4		
		1♥	1♠
		2 ♠	PASO

2.- El contestador marcará 1ST como último recurso

# SUBASTA : CONSEJO 6

## Razones (parte 2)

3.- Si el contrato es a ST suele ser preferible , que el abridor sea el declarante

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

El mejor contrato 3 ST jugado por Oeste

Si Este dice 1ST, Oeste dirá 3ST y el ♥ pierde ventaja de recibir la salida

La mano débil **NO** debe evitar, si puede, que la mano fuerte juegue el ST

## **SUBASTA : CONSEJO 7**

**“Cuando se dé cuenta de cuál es el contrato correcto, márquelo directamente. No enseñe al compañero ni a los contrarios las excelencias de su mano”**

**La información es importante pero olvídense de ella si conoce el contrato. Vaya a él directamente.**

# SUBASTA : CONSEJO 7

Ejemplo:

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

Subasta

E	S	W	N
1♦	pas	1 ♥	pas
2 ♦	pas	3ST	

W, ha marcado 3ST y se ha dejado de florituras

Otros W, después de 2♦ cantaron ♠

Norte con: ♠ K10 6 5 4 ♥ J 3 ♦ 8 6 3 ♣ Q 7 2. salió a ♣ y **MULTARON!!!**

## **SUBASTA : CONSEJO 8**

**“Cuando hay que escoger entre dos posibles palos de triunfo es preferible jugar el que propone la mano débil, con la mano más fuerte como muerto”**

**En circunstancias normales es preferible que el declarante sea la mano fuerte**

**Pero más importante es jugar el contrato correcto**

**En subastas de lucha de palos entre compañeros, la mano fuerte debe ceder**

**La mano fuerte proporcionará más bazas a la débil y tendrá más entradas**

**La mano débil, generalmente, no proporciona bazas (ni entradas) a la fuerte**

## **SUBASTA : CONSEJO 9**

**“En una subasta competitiva, con fuerza dividida entre los dos bandos, una vez alcanzado el nivel 3, procure defender en lugar de seguir subastando”**

**EXCEPCION:** si sabe que Vd. y su partner tienen 9 triunfos

**También si la diferencia de fuerza es de 23 contra 17**

**Nunca llegar a nivel 4 con esta fuerza**

# **SUBASTA: CONSEJO 10**

## **“LOS DOBLOS”**

### **Parte 1**

**“Cuando esté pensando doblar de castigo un contrato parcial a palo, añada su número de triunfos, al número de bazas que los contrarios necesitan para cumplir el contrato”**

**Si la respuesta es 12 o más, tiene suficientes triunfos.**

**¡¡¡DOBLE!!! ... o    ¡DÉJELO DOBLADO!**

**Si la respuesta es menor a 12, no tiene suficientes triunfos.**

**EL DOBLO NO ES SEGURO**

# SUBASTA : CONSEJO 10

Ejemplo. Nadie vulnerable. Subasta

S	W	N	E
3♦	pas	pas	X
pas	???		

¿Qué debe hacer W con    ♠ 8 6    ♥ 942    ♦ Q J 7 6    ♣ AK10 3 ?

9 bazas + 4 triunfos = 13

El resultado 13 es un número mayor que 12

**DEBE PASAR y... ¡DEJARLO DOBLADO!**

# SUBASTA : CONSEJO 10

		<b>NORTE</b>	
		♠ K 10 9 4 2	
		♥ K Q 10 8	
		♦ 5	
		♣ 7 6 5	
	♠ 8 6	♠ A Q J 3	
<b>OESTE</b>	♥ 9 4 2	♥ A J 7 6 3	<b>ESTE</b>
	♦ Q J 7 6	♦ 10	
	♣ A K 10 3	♣ J 8 2	
	♠ 7 5		
	♥ 5		
	♦ A K 9 8 4 3 2		
	♣ Q 9 4		
		<b>SUR</b>	

Salida A♣ y cambio a♣ para J♣. Vuelta a ♣ para 10 ♣ . Vuelta a♣ para Q♣ y vuelta a ♣

Para K♣. Vuelta a ♥ para A♥ . Vuelta de A ♣, fallo y re-fallo. Vuelta 3 ♣ ... +1.100 ptos  
LA DEFENSA MAS DIVERTIDA DEL AÑO

# SUBASTA: CONSEJO 10

## Parte 2

**“No doble un SLAM a palo, sin más fuerza que 2 Ases”**

**“No doble un Slam a palo sólo con fuerza en triunfos”**

**CONCLUSIÓN:**

**Si los oponentes han alcanzado un Slam condenado al fracaso no necesita X para tener una buena nota**

# **SUBASTA : CONSEJO 10**

**Parte 3:**

**“Sin una razón muy buena, no doble un cue-bid artificial o una marca convencional en una subasta”**

**Si teniendo ellos mucha más fuerza que nosotros, inician una secuencia de cue-bids, con algo de fuerza en este palo, existe la tentación, por nuestra parte de X e indicar salida al partner**

**Casi siempre hay que resistir la tentación, a no ser que la salida del compañero pueda multar el contrato**

# **SUBASTA : CONSEJO 10**

## **RAZONES EN CONTRA DE UN DOBLO PARA DIRIGIR LA SALIDA**

- 1.- Con fuerza para multar el SLAM, su doble, evitará lo marquen**
- 2.-Revelar su fuerza, ayuda a marcar un SLAM que no subastaban**
- 3.-Su doble puede hacer que marquen y cumplan otro Slam, por ejemplo  
6ST con salida del lado que les conviene**
- 4.- Pueden aprovechar los X, como espacio extra de subasta para  
intercambiar más información.  
XX con control de segunda vuelta, pasan sin el control**

# SUBASTA : CONSEJO 10

Oeste	Norte	Este	Sur
1♠	paso	3♠	paso
4♣	paso	4 ♦	X

El **X de Sur** permite a OESTE **XX** con control de segunda vuelta, o pasar sin él

Si OESTE pasa, ESTE puede **XX** con control en segunda vuelta o hacer cualquier marca si no lo tiene

Sin el **X de SUR**, ESTE-OESTE:

Necesitarían un nivel más alto de subasta para llegar a esta información

# **SUBASTA : CONSEJOS**

**La fortuna no solo sonríe a los intrépidos... (a veces también)**

**Brilla esplendorosa en los expertos, que son hábiles en manejarla**

**Ser afortunado es un arte que puede dominarse como otro cualquiera**

**Tu juego, puede mejorar, “no” por tener más A y K, sino por obtener mejor rendimiento con tus cartas habituales**

**El propósito de los CONSEJOS es indicar el camino para ganarse 52 aliadas leales y vigorosas**