

CUENTA DE LA MANO Y LOCALIZACION DE CARTAS

Espero que hayáis disfrutado jugando cuatro de mis manos para practicar la Cuenta de la mano y la Localización de cartas. He comentado en el video adjunto la mano 3 y las cuatro manos se analizan en las notas que siguen. Estas manos forman parte del libro "Cuenta y localización de cartas de la serie de libros Bridge Lessons escritos por mí.

Mano 1

Hace algunos años, una compañía de bebidas patrocinó un libro sobre consejos para los jugadores de bridge. El mío fue el siguiente: "Si un jugador que ha hecho un barrage sale de su palo, juega sobre la hipótesis de que tiene solamente un triunfo".

La distribución más probable de un jugador que obstruye a nivel de 3, es 7-3-2-1 (casi cuatro veces más frecuente que la distribución 7-2-2-2). Con dicha distribución, cabría suponer que jugaría saliendo de su semifallo, salvo que éste sea un triunfo.

Ejercicio: Cumplir 4♠. Oeste abrió la subasta de 3♥ y ataca con ♥A y otro ♥.

♠ K J 5 4
♥ K 5
♦ 7 6 5
♣ A K Q J

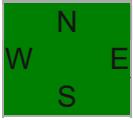
	N	
W		E
	S	

♠ A 10 8 6
♥ Q 8
♦ A 4 2
♣ 10 9 7 2

Tras ganar la ♥K, y asumiendo que Oeste tiene un triunfo semifallo, jugar la ♠K. Suponiendo que Oeste asiste con una carta pequeña, continuar con la ♠J, suponiendo que Este tiene ♠Q97x. Si Este cubre la ♠J con la ♠Q, ganar con el ♠A, y si Oeste descarta, cruzar al ♣A, y seguir con ♣4 para el (♠7 y) ♠8. Ahora bajo el ♠10 cae el ♠9 y se pueden cobrar las ganadoras en los palos menores para cumplir el contrato y hacer la manga.

En nuestra primera mano, que se muestra más abajo, La salida inicial de Norte (la ♠Q) es muy informativa. Hay que suponer que no ha salido bajo As, y que si tiene siete cartas a ♠, como parece indicar su subasta, Sur tiene ♠A seco. Además, si Norte ha decidido salir a su palo y no de semifallo es bastante probable que tenga un solo triunfo.

Por eso, el primer movimiento es jugar el ♣4 del muerto, esperando la caída del ♠A en Sur. Y si este continúa, como es normal con ♣AK y ♣Q, fallaremos. Ahora hay que maniobrar los triunfos para no perder ninguno.

Mano 1	♠ Q J 10 9 8 7 3	
Dador North	♥ 3	
Nadie Vul	♦ 10 4	
	♣ 10 6 4	
♠ 6 5 2		♠ K 4
♥ A K 9 7 5		♥ J 4 2
♦ 8 6 3		♦ A K Q J
♣ J 7		♣ 8 5 3 2
	♠ A	
	♥ Q 10 8 6	
	♦ 9 7 5 2	
	♣ A K Q 9	

Oeste	Norte	Este	Sur
	3 ♠ ¹	Dbf ²	Paso
4 ♥	Paso	Paso	Paso

¹ – Mano débil, con un palo séptimo decente.

² - Doblo de petición, aunque (muy) marginal. Con una mano de sintrunfo débil y sin cuatro cartas en el otro mayor, Este está pidiendo a su compañero que declare a nivel de cuatro. Esto es muy dudoso, pero al menos, el compañero podrá formarse una idea de las manos de los oponentes a partir de la subasta.

4 ♥ por Oeste. Salida ♠Q

De acuerdo con la hipótesis formulada anteriormente (suponer un solo ♥ en Norte) la mejor continuación en la cuarta baza es subir al muerto por el ♦A y dejar correr la ♥J. Esto puede ir mal si Norte tiene la ♥Q semifallo, Pero esto ocurrirá solo una vez de cada cinco.

Si Sur cubre con la ♥Q se ganará con la ♥K (Norte asiste con el ♥3). Ahora, se cruza al muerto por la ♦K y se sale del ♥2, cubriendo el ♥6 de Sur con el ♥7, esperando que Norte descarte.

Y ahora, se cruza de nuevo a la ♦Q, se juega ♥4 para el ♥8 (Sur) and ♥9; se hace caer el ♥10 bajo el ♥A; se cruza a la ♠K y se descarta el ♠6 bajo la ♦J. 10 bazas y manga cumplida.

Mano 2

Los declarantes, cuando planifican un contrato a palo, se enfocan generalmente a contar perdedoras más que ganadoras. Un recuento rápido de las perdedoras inmediatas y potenciales ayuda sin duda, ya que, si hay demasiadas perdedoras, se requiere una acción evasiva. Planifique el carteo de 4♠ en Sur con la siguiente mano. La salida inicial ha sido la ♦Q.

♠ Q J 8 4 2

♥ Q 3

♦ A 4 2

♣ J 6 3



♠ K 10 5 3

♥ K J 2

♦ K 5 3

♣ K Q 2

Parece que hay 10 bazas a establecer fácilmente: 4 en ♠; 2 en ♥; 2 en ♦; y 2 en ♣. El problema es que, si no se juega con cuidado, se pueden perder cuatro bazas, una en cada palo, con lo que podríamos cobrar la décima ganadora ¡en la baza 14!.

Supongamos que ganamos la salida inicial con la ♦K y arrastramos. Mal. Los oponentes ganarán con el A♠ y jugarán de nuevo diamante. Ganando con el ♦A, arrastraremos a tope y digamos que salimos a ♥. Los oponentes tomarán con el ♥A, cobrarán la tercera vuelta a ♦, y posteriormente, ganarán el ♣A: Una multa.

No se puede evitar la pérdida de los tres ases, por lo que hay que intentar evitar la pérdida del tercer diamante. La mano de base es Norte, y podemos establecer un ♥ en Sur para descartar un diamante perdedor. Pero esto hay que hacerlo rápidamente, jugando ♥ en la segunda baza. Arrastrar primero sería, como se ha visto, una pérdida de tiempo.

Un detalle final. Si ganamos la salida con la ♦K y jugamos ♥2 hacia la ♥Q, E-W pueden dejar pasar, ganar el segundo ♥, y jugar de nuevo ♦. En este caso, no será posible Volver a la mano para cobrar a tiempo el tercer corazón y descartar el ♦ perdedor,

Por eso, es necesario ganar la primera baza con el ♦A – y esto significa que hay que planificar el carteo antes de jugar automáticamente un diamante pequeño del muerto. En la segunda baza se deba seguir con ♥Q. Tanto si E-W ceden como si ganan el ♥A, el declarante ganará la vuelta a ♦ con la ♦K y jugará ♥ para descartar el ♦4 del muerto. Sólo ahora jugará las picas.

Mano 2 ♠ 9 4 2
 Dador Este ♥ A J 9 7 3 2
 N-S Vul ♦ Q 3
 ♣ K Q

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

♠ A 6 3
 ♥ Q 10 6
 ♦ A J 10
 ♣ 10 7 6 2

Oeste	Norte	Este	Sur
		Paso	Paso
Paso	1 ♥	Paso	2 ♣
Paso	2 ♥	Paso	4 ♥ ¹
Paso	Paso	Paso	

¹ ♥ Q106 vale más de 2 puntos y ♦ AJ10 vale más de 5 (evaluación de la mano)

4♥ por Norte. Salida inicial ♠K

El declarante deja pasar la salida de ♠K lead, pero Este, con un honor equivalente, señala positivo y Oeste continúa con el ♠7. El declarante gana con el ♠A y cuenta una perdedora inevitable (el ♣A) y posibles perdedoras en ♠, corazón (♥K) y diamante (♦K)

Para poder cumplir hace falta que salga el impás a ♦ (hipótesis de necesidad). Pero en este caso, podemos permitirnos perder un ♥. La línea de carteo correcta es salir de ♥Q (para provocar que Oeste lo cubra). Pero si no lo hace, hay que ganar con el ♥A y dejar correr la ♦Q que gana (¡bingo!). Ahora se repite el impás a ♦, y se puede descartar el ♠9 bajo el ♦A. Ya solo se perderán la ♥K y el ♠A.. 10 bazas.

Mano 3

Consideremos el caso siguiente

♣ Q 7 5 3



♣ A J 10 9 8 6 4

Aunque las probabilidades favorecen ligeramente la caída de la K (jugando ♣A y esperando un reparto 1-1) sería mejor subir al muerto y salir con la ♣Q, ya que Este podría equivocarse y cubrirla si tuviese ♣K2.

Digamos que Este no cubre, pero

- (a) Juega pequeño en menos de un segundo, mucho más rápido que en un tempo normal.
- (b) Este considera que sus cartas están algo pegajosas y le cuesta un poco jugar su carta normalmente, o bien,
- (c) Este no parece interesado. Mira alrededor, comenta el tiempo, pide un café ...

Pregunta: ¿Quién crees que tiene la ♣K en cada una de estas tres situaciones?

Respuesta: Yo diría que Este tiene la ♣K en los tres casos.

- (a). El Rayo. Este ha previsto la jugada. No quiere dudar. En todo caso, parece que ha sobreactuado. Su ♣2 golpea la mesa como un tiro. Si tuviese el ♣2 en semifallo, debería haber jugado más normal.
- (b). La carta pegajosa. Este está nervioso. Suda y las cartas se pegan. ¿Qué más decir?
- (c). El desinteresado. Si Este tuviese el ♣2 semifallo, debería estar sentado normalmente. Este está fingiendo falta de interés, con ♣K2 y sobreactuando (lo que, por cierto, es éticamente dudoso, aunque no tanto como pensar teniendo un semifallo – lo que está absolutamente prohibido).

Mano 3 ♠ A K 8
Dador Sur ♥ A K 7 3
E-W Vul ♦ A J
 ♣ Q 6 5 3

♠ Q 10 6 4 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W E S </div>	♠ J 9
♥ 10 6 4 2		♥ Q J 9 5
♦ K Q 6 3		♦ 10 8 5 4 2
♣ —		♣ K 7

♠ 7 5 3
♥ 8
♦ 9 7
♣ A J 10 9 8 4 2

Oeste	Norte	Este	Sur
			3♣
Paso	6♣	Paso	Paso
Paso			

6♣ por Sur Salida ♦K

Sur gana la salida con el ♦A y, aunque las probabilidades están muy ligeramente a favor de hacer caer la ♣K, juega la ♣Q por si Este cubre o manifiesta algún indicio de los antes comentados. Pero Este juega pequeño, con un tempo normal (bien hecho ya que dado como fue la subasta, sabe que Oeste está fallo a ♣ y cubrir con la ♣K habría sido un grave error).

El declarante juega el ♣A y lo lamenta cuando Oeste descarta, pero no todo está perdido. Sur cruza al ♥AK descartando el ♦9, falla el ♥3; cruza a la ♠K; falla el ♥7; cruza al A♠; falla la ♦J y ahora, habiendo eliminado los palos rojos, sale con la ♣J.

Este gana con la ♣K, pero solo le quedan diamantes en la mano. Obligado a salir a fallo y descarte, Sur puede eliminar su ♠ perdedor y reclamar el slam. ¡Una excelente recuperación!

Mano 4

Un elemento clave en el bridge es la "distribución". En una mano, cada palo se reparte de una manera específica. Y cada mano tiene una distribución, que podemos representar mediante números que suman 13, del siguiente modo: 4333, 4441, 5431, 6322 etc. Decimos así, que el palo de trébol estaba 5422, o que Oeste tenía una distribución 4432. Es útil familiarizarse cuanto antes con estas formas. Las diez distribuciones más comunes ordenadas de mayor a menor frecuencia, son 4432, 5332, 5431, 5422, 4333, 6322, 6421, 6331, 5521, 4441. En realidad, podemos representar esto en una matriz 4x4.

	SUR	NORTE	OESTE	ESTE
♣				
♦				
♥				
♠				

Naturalmente, cuando aparece el muerto, el declarante conoce ocho de estas casillas. Si Sur es el declarante, conoce su distribución, la de Norte, y puede rellenar mentalmente las dos columnas de la izquierda. Ahora, tendrá que completar las de la derecha durante el carteo. Si consigue determinar, por ejemplo, cuántos diamantes tiene Oeste, sabrá de inmediato los que tiene Este. Y si averigua cuántas cartas tiene Oeste en trébol, diamante y corazón, deducirá cuántas picas tiene.

Cuanto más conozcamos de la distribución de las manos de los oponentes, más productivo será nuestro carteo. Veamos la siguiente mano.

Mano 4	♠ J 8 7		
Dador Oeste	♥ K Q J 10 4		
Todos Vul	♦ A K Q J		
	♣ 4		
♠ 10 9 5		♠ A K Q 6 2	
♥ 6 3 2		♥ A 8 7	
♦ 4 3		♦ 10 8 5	
♣ K Q 10 3 2		♣ A 5	
	♠ 4 3		
	♥ 9 5		
	♦ 9 7 6 2		
	♣ J 9 8 7 6		
Oeste	Norte	Este	Sur
Paso	1 ♥	1 ♠	Paso
	2 ♠	3 ♦	Paso
Paso	Paso	Paso	Paso
4 ♠ por Este		Salida: ♥9	

Sur para 4 ♠, gana el ataque de ♥9 con el ♥A y cobra ♠AKQ. Norte asiste tres veces y Sur descarta (♦2) en la tercera vuelta. El declarante, inteligentemente, continúa con ♠62 por si acaso algún oponente, erróneamente, descarta trébol, pero ninguno colabora. ¿Cómo debe manejar el ♣?

Tras cobrar el A♣ (ambos oponentes asisten) y salir a ♣, las probabilidades a priori favorecen jugar un trébol alto, esperando que la ♣J caiga bajo ♣KQ y se promocione el ♣10. Pero jugar así, sería un gran error en este caso. Pensemos en la distribución de Norte. Por su subasta (1♥ - luego - 3♦ sabemos que tiene 5-4 en los palos rojos. Y luego asistió tres veces a ♠. Ergo su distribución es 3-5-4-1. Sur debe hacer confiadamente el impás al 10♣ (jugada clave) y descartar dos perdedoras cuando cobre ♣KQ. Diez bazas y manga cumplida.