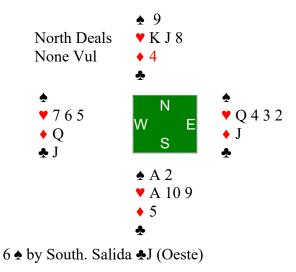
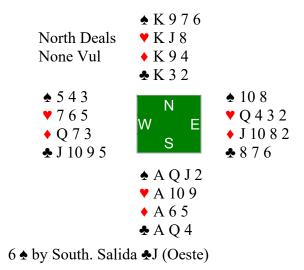
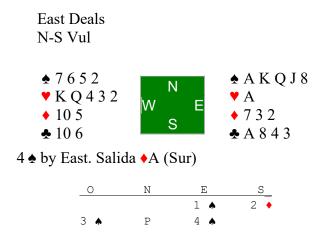


Todo se reduce a una sencilla puesta en mano. Se destriunfa en tres vueltas, se eliminan los tréboles, se juegan los dos Honores de Diamante y se cede el tercer diamante. La defensa queda puesta en mano y, sea cual sea el oponente que tome mano, tiene que jugar contra una de las dos tenazas de Corazón o proporcionarnos fallo y descarte.



1

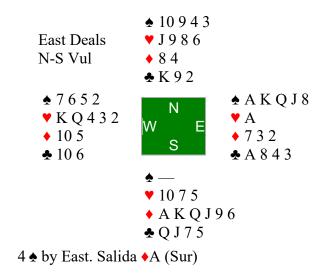


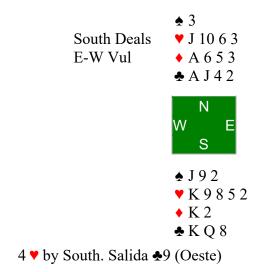


Norte sirve ◆8. Sur sigue de ◆R para ◆4 de Norte e insiste de ◆D

Está claro que si nosotros fallamos en el muerto Norte va a refallar salvo que tenga específicamente 4 y 3 de triunfo. Como no podemos entrar en el muerto a tiempo de descartar sobre el Corazón, perderemos cuatro bazas. Pero si no fallamos, •D hará baza y seguiremos en la misma situación. Hay que buscar una solución (si la hay, no siempre la habrá y, lo que es peor, no siempre daremos con ella, pero como NUNCA daremos con ella es si no la buscamos).

Todo se reduce a *transferir el fallo*. Dejemos que gane ◆D descartando un trébol del muerto (Norte descarta ♣x). Ahora ya no hay peligro. Si Sur sigue de Trébol, tomamos con ♣A y arrastramos con ♣A. Aunque el triunfo esté 4-0 no hay problema, desbloqueamos ♥A, fallamos un trébol en el muerto y jugamos ♥R y ♥D descartando los dos últimos tréboles y hacemos los triunfos firmes de la mano.





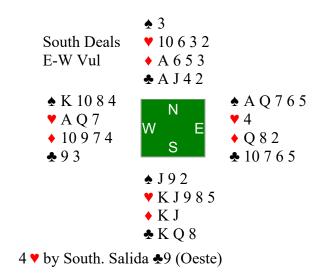
La subasta plantea un problema de sistema que es clave. Si la pareja juega el splinter de apoyo minimaxi (11-12 o 18-19 de apoyo con 4 triunfos y corto al palo del splinter), Sur detectará que solo tiene 1 perdedora en Pico y todos los Honores de la pareja (salvo \$\infty\$J) son útiles y, por lo tanto, tiene solo 5 perdedoras en la mano y puede subastar sin dificultad la Manga. La subasta sería:

Sin embargo, este desarrollo da la oportunidad a Este/Oeste de plantear una defensa a 4 🌢



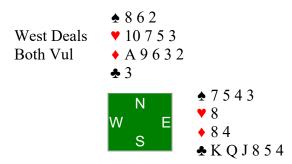
* 4 triunios. Corto al palo. 11-12 o 18-19 ** Dobla el Pico. **TODO** doblo de una declaración artificial es **PUNITIVO**, pidiendo salida o apoyo a ese palo.

Esta defensa resulta rentable (4 ♠X-1 = +200 contra 4 ♥ +420) pero no es fácil de plantear Vulnerable contra no Vulnerable.



La salida parece venir de un corto; si se trata de un doubleton hay peligro de fallo si Oeste tiene las dos paradas a triunfo terceras. La primera servirá para jugar el segundo trébol y al tomar con la segunda podrá comunicar con el A del compañero (si lo tiene) que le proporcionará el fallo.

Puesto que la perdedora de Pico es INEVITABLE, PERDÁMOSLA <u>YA</u> PARA CORTAR LAS COMUNICACIONES DE LA DEFENSA. Tomamos la salida de ♣R y jugamos ♠3. Ahora Este no podrá tomar mano para que el compañero falle. No es seguro que ganaremos (Este podría tener A x en triunfo y si nosotros no pasamos "la buena", o sea, si impasamos la Dama, Oeste ganaría de ♥D, repetiría Trébol y el compañero entraría de todos modos con ♥A y le daría a fallar), pero sí nos estamos dando muchas posibilidades adicionales SIN PERDER NADA A CAMBIO, porque perder el pico es INEVITABLE. Cuando una perdedora es inevitable, perdámosla CUANDO NOS CONVENGA. Esta línea de juego es la mejor para hacer 10 bazas a Corazón, se jueguen 2, 3 o 4 corazones.



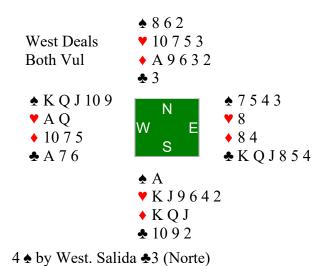
4 ♠ by West. Salida ♣3 (Norte)

0		N	E	S
1	٨	P	3 ♠*	4 🔻
4	٨	P	P	D

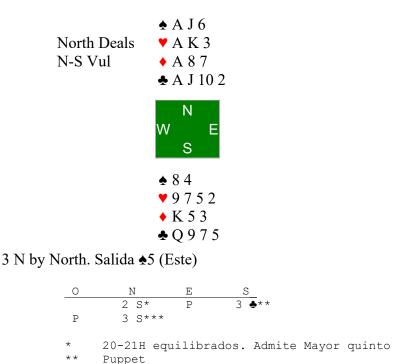
^{*} Apoyo barrageante débil

♣K del muerto, **♣**2 de Sur y **♣**6. **♠**3 para **♠**A Sur que vuelve **♣**9. Norte falla

Sur tiene forzosamente, bien ♥A, bien ◆R y es indispensable no equivocarse en la vuelta. El ♣9 parece indicar vuelta a Corazón, pero no es imposible que Sur tenga 2, 9, 10 de Trébol. Jugar ◆A para leer la carta servida por Este es una buena política. Si rehúsa el color se juega Corazón, si apela, se juega Diamante. Sobre ◆A Sur juega ◆R. Oeste juega por lo tanto Diamante tomado por Sur que devuelve su último trébol para un segundo fallo.

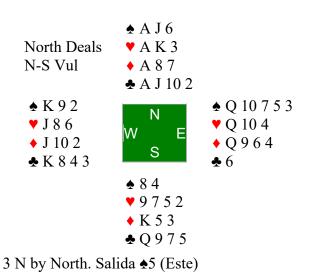


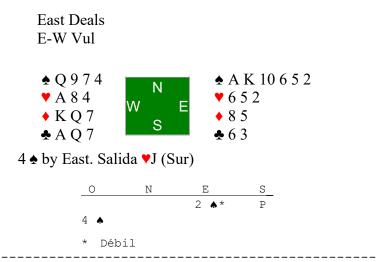
6



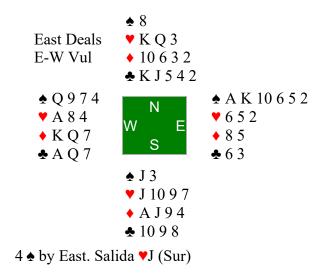
Oeste intercala $\bigstar K$. Si cedemos, Oeste continuará a Pico y acabará por afirmarlo. Entonces tendremos que hacer el impasse de Trébol hacia Este y si tiene $\bigstar R$ desfilará sus picos firmes. En cambio, si tomamos la baza, aunque fracase el impasse y Este tome mano, su vuelta no nos puede perjudicar porque no podrá capturar nuestro $\bigstar J$. Es obvio que Este tiene $\bigstar Q$, ya que Oeste con K Q hubiera servido $\bigstar Q$. El impasse también debe hacerse con cuidado. Como solo hay una entrada en el muerto, hay que jugar primero $\bigstar 10$. Si jugamos primero $\bigstar Q$, no podríamos pasar por debajo la segunda vuelta del palo y no podríamos capturar $\bigstar K$ cuarto en Oeste.

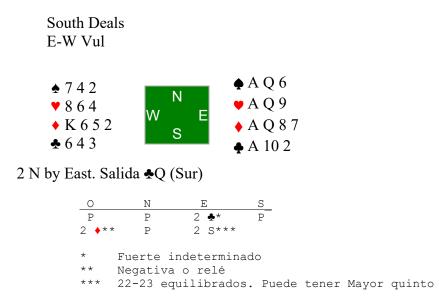
Sin Mayor quinto ni cuarto





El declarante toma con ♥A, saca triunfos acabando en la mano y juega ♦x hacia ♦K. Si gana la baza, vuelve a la mano con triunfo y juega nuevamente ♦x hacia ♦D. De esta forma ganará si ♦A está en Sur. Si no es así, aun queda el recurso del impasse de Trébol.

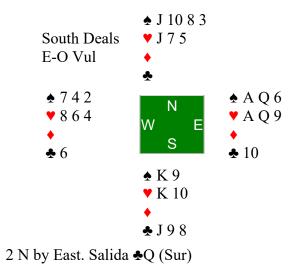




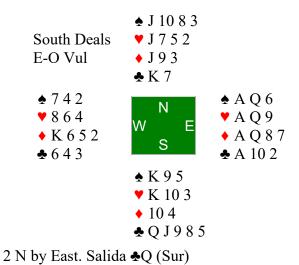
Norte sobretoma de ♣K que Este cede, y sigue de ♣7

Un jugador no experto cedería la segunda vuelta de Trébol, entraría en el muerto con ◆K y probaría el impasse de Pico o de Corazón cosechando una multa. Un caso desgraciado porque ninguno funcionaba. Pero, aunque uno de los Honores estuviera en Norte, el problema sería una lotería; el contrato se cumpliría si el declarante "adivinaba" que palo jugar. Pero un experto sabe por el juego de Norte que él solo tiene 2 tréboles y por lo tanto Oeste tiene cinco y el declarante tomará la segunda vuelta de Trébol, pues tiene previsto que va a necesitar el ♣10 para poner en mano a Sur que, aunque sea el adversario largo en Trébol, es el contrario no peligroso.

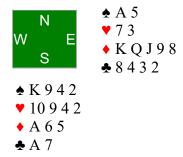
Así pues, el declarante toma de &A, elimina los Diamantes y pone en mano a Sur con &10 que cobrará sus tres tréboles firmes adicionales (en total 4 tréboles), pero después debe volver a uno de los palos mayores librando así una baza para que el contrato se cumpla. En caso de jugar 3 Sin triunfo, debe hacerse la misma maniobra para evitar una segunda multa.



La mano completa:



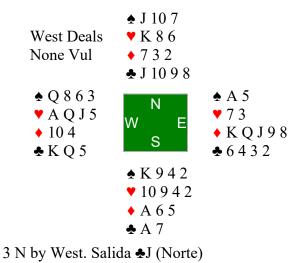
West Deals None Vul



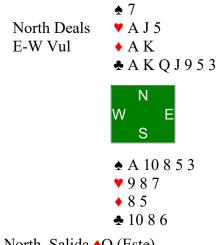
3 N by West. Salida ♣J (Norte)

0	N	Ł	<u> </u>	
1 ♣	P	1 🔸	P	
1 S*	P	2 ♣**	P	
2 • * *	** P	3 ♦****	P	
3 S				
*		alsh. Pued a Diamant	e tener Mayores cu	uartos
Transfer a bramarice				
* * *	*** Relé OBLIGADO			
****	10-11H. I	Buen palo.	SIN Mayores	

Sur debe intentar impedir la explotación de la largura de Diamante del muerto tomando de A y rejugando R; es el golpe de Merrimac. El declarante tiene que tomar con R (si cede no gana nada ya que Sur insistirá en jugar Pico e incluso no se le afirmará Q, Cuando Oeste juegue el Diamante, Sur debe ceder intentando leer la carta de su compañero. Si parece marcar un número impar de cartas (sirviendo baja-alta, por ejemplo, el 2), Oeste tiene solo dos diamantes y hay que tomar la segunda vuelta; si, por el contrario, el compañero parece marcar un número par de cartas (sirviendo alta-baja, por ejemplo, el 7), Oeste tiene tres cartas del palo y debe cederse también la segunda vuelta para incomunicar al muerto.



11



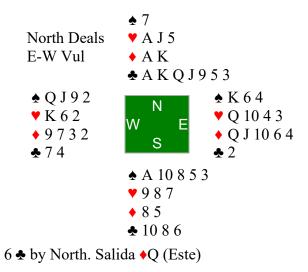
6 ♣ by North. Salida ♦Q (Este)

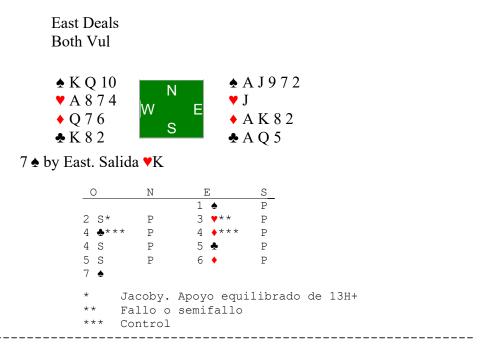
	0	N	E	S
		2 ♦*	P	2 🕶 * *
	P	3 ♣	P	3 ♠
	P	4 S	P	5 🔸
	P	6 🕭		
* Forcing Manga ** Negativa o relé				
	^ Ne	qativa o i	ете	

·

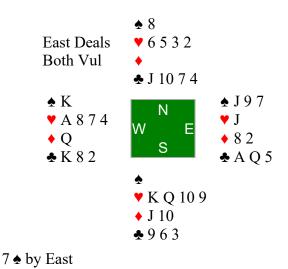
Existen tres entradas por triunfo en el muerto, salvo si Oeste posee los tres triunfos restantes. El mejor juego consiste en afirmar un pico si el residuo está 4-3.

[1]: \bigstar A. [2] y [3]: \bigstar A y \bigstar x fallado de alta. [4] y [5]: \bigstar 9 tomado de \bigstar 10 del muerto y \bigstar x fallado de alta. [6] y [7]: \bigstar 5 tomado de \bigstar 8 del muerto y \bigstar x fallado de alta. El último pico es firme y el muerto tiene una última entrada por triunfo para entrar en el muerto y cobrarlo, descartando sobre él un corazón perdedor.





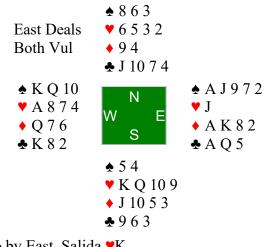
Un examen superficial puede hacer creer que es preciso encontrar el Diamante 3-3 para cumplir. Sin embargo, se puede realizar una **maniobra de Guillemard**. Se dan dos vueltas de triunfo solamente y después tres vueltas de Diamante. Si el palo está 3-3 se quita el último triunfo adverso y el contrato está cumplido. Si no es así, se gana siempre que el defensor que tuviera inicialmente tres triunfos tenga también cuatro diamantes. Pero no sucede así en este caso.



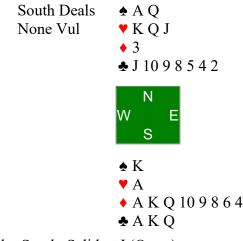
En esta posición es muy superior jugar un muerto invertido:

[1] y [2]: \forall A y \forall x fallado de \triangle V. [3] y [4]: \triangle 2 para \triangle 10 y \forall x fallado de \triangle A. [5] y [6]: \triangle 7 para \triangle D y \forall x fallado de \triangle 9. Se vuelve al muerto con \triangle D y se juega \triangle R para purgar el último triunfo de los adversarios y hacer el resto de las bazas.

Esta maniobra tiene éxito siempre que el residuo del triunfo esté 3-2 (68%) siendo teóricamente preferible a la primera (36%) y a la segunda (50%).



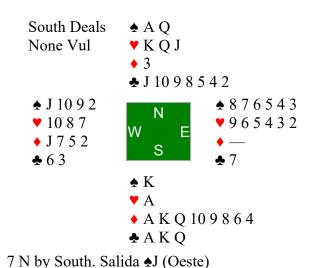
7 ♠ by East. Salida ♥K

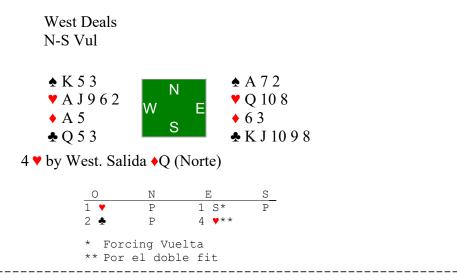


7 N by South. Salida ♠J (Oeste)

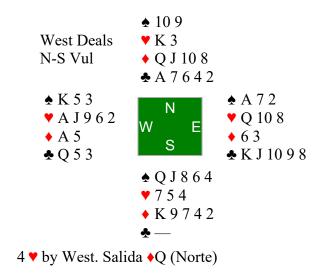
0	N	E	S	S	
			2	♦ *	
P	3 ♣**	P	3	♦ * * *	
P	3 ♠****	P	4	S	
P	5 🔸	P	5	S	
P	6 ♦	P	7	S	
*	Forcing Manga				
* *	Buen palo de Trébol. 1 o más cubridoras				
***	Fuerte a Diamante				
****	Control				

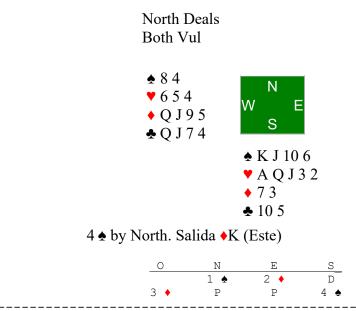
La salida es devastadora porque elimina la única entrada del muerto. De todas formas, no hay problema si, como es normal, el Diamante está 3-1 (50%) o 2-2 (40%), en total 90% de probabilidades de éxito. Sin embargo, nada le impide protegerse de un 4-0 del Diamante (10%) habilitando el Trébol, palo en el que, con **ABSOLUTA SEGURIDAD** tiene 7 bazas que le permitirán cumplir aun en el caso de un accidente en Diamante. Por lo tanto, tome con ♠A y descarte ♥A sobre ♠Q. Ahora juegue los 3 Honores de Corazón descartando los 3 Honores de Trébol para desbloquear el palo. En ese momento, puede hacer 7 bazas a Trébol que, con 2 picos, 3 corazones y 1 Diamante hacen 13 bazas.



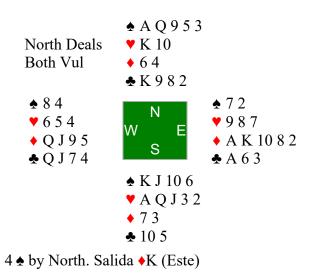


Después de tomar de ◆A, debe jugar ▼2 para ▼10 del muerto abandonando el impasse al Rey de triunfo. Solo se puede ir al muerto con ♠A (o con Trébol, pero existe un serio peligro de fallo). Si se juega ♠x para ♠A y se hace el impasse y este fracasa, la defensa cobrará un diamante y seguidamente jugará Pico, abriendo la perdedora en este palo, con lo que el contrato caería por perderse una baza en cada uno de los palos. La jugada es gratuita en todos los casos en que ♣A esté tercero pues una buena defensa lo retendrá hasta la tercera baza y perderíamos igualmente tres bazas (las mismas que renunciando al impasse de triunfo). Evidentemente, una salida de ♣2 para el fallo de Sur y vuelta a Diamante, derrota el contrato, pero se trata de una defensa a cartas vistas muy dificil de hacer tal y como ha ido la subasta (si es que ha ido como se describe aquí).



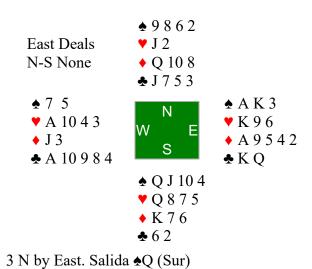


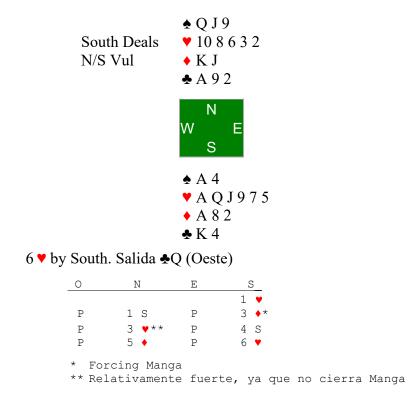
La única esperanza de la defensa es que Este tenga ♣A, pero es necesario que la vuelta a Trébol se realice desde la mano de Oeste si Norte tiene ♣R. Oeste debe, por lo tanto, servir ◆D, indicando la posesión de ◆V (o semifallo). Este volverá su diamante mas pequeño (indicando preferencia por el Trébol) que Oeste tomará con ◆V para jugar después ♣D para cobrar 2 tréboles. Una multa.





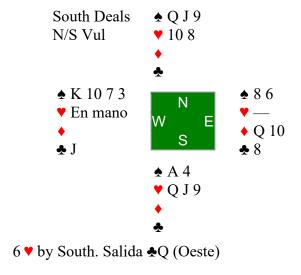
El declarante asegura su contrato jugando en la segunda baza ♣R y después ♣D tomada con el ♣A y continuando en el color. Se previene así contra ♣J cuarto (48%) y realiza siempre dos picos, cuatro tréboles (cinco si cae ♣J segundo), los dos ases rojos y ♥K. El reparto 4-2 tiene una probabilidad del 48% frente al 36% de la 3-3, luego la línea propuesta es estadísticamente muy superior.



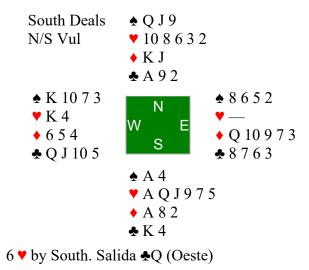


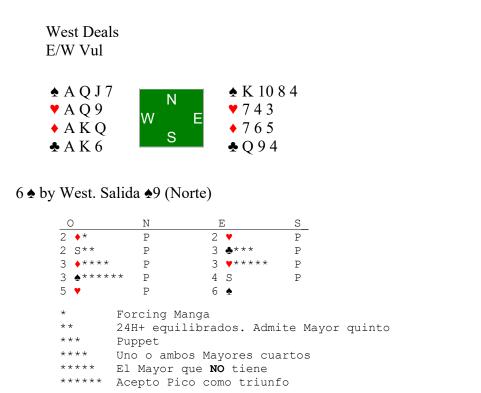
Parece haber una perdedora en Pico y otra en triunfo si los Reyes adversos resultan esquivos, pero la mano no puede perderse.

El declarante toma con &K, entra en el muerto con &A y falla un trébol eliminando el palo y repite la maniobra con el Diamante fallando el •8 en el muerto. Ahora juega •2 del muerto con la intención de hacer el impasse al •K si Este sirve el •4. Si el impasse tiene éxito el Slam está cumplido y si fracasa y Oeste se hace •K seco también pues cualquier palo del que vuelva concede el resto de las bazas al declarante. Y si, como aquí sucede, Este está a fallo de Corazón, el declarante toma de •A y juega otro corazón **poniendo en mano a Oeste** que estará igualmente en la desagradable situación anterior, teniendo que volver a Pico o a Trébol en fallo y descarte.

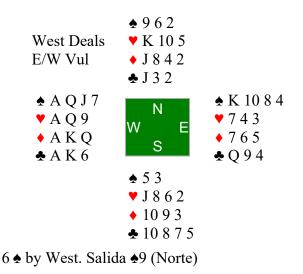


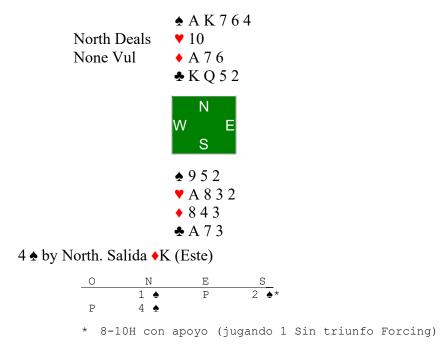
La mano completa:





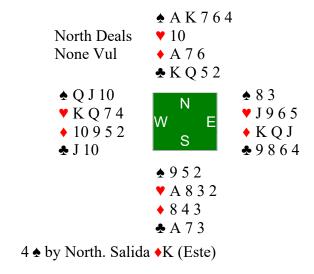
Oeste toma y da una segunda vuelta de triunfo. Ambos defensores sirven. El contrato está asegurado siempre que el triunfo esté 3-2, 68%, **gracias a la presencia de ♥9**, carta clave del juego. Oeste da una tercera vuelta a triunfo, **elimina** los diamantes y los tréboles de su mano terminando en el muerto y juega Corazón. Si Sur sirve pequeña, el declarante pasa el ♥9. Si Norte toma la mano, debe jugar bien en fallo y descarte, bien hacia la tenaza de Corazón de Oeste. Si Sur sirve ▼10 o ▼V en la primera vuelta, Oeste cubre con ▼D y, aunque Norte tome mano con ▼K, la tenaza sigue existiendo.





Tomamos de ◆A. Tenemos una perdedora inevitable en triunfo, 2 inevitables a Diamante y, probablemente, otra en la cuarta carta de Trébol. La solución salta a la vista en este caso.

Arrastramos dos vueltas con A y K y jugamos los tres Honores de Trébol. Si el defensor que tiene la ganadora en triunfo nos falla la tercera vuelta del palo, no hay problema, ya que fallará con su **BAZA NATURAL DE TRIUNFO** que no podíamos dejar de perder. Seguidamente fallaremos el cuarto trébol en el muerto.





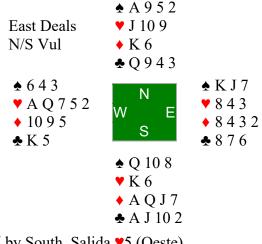
3 N by South. Salida ♥5 (Oeste)

0	N E		S	
		P	1 S	
P	2 🌲	P	2 🔸	
Р	3 S			

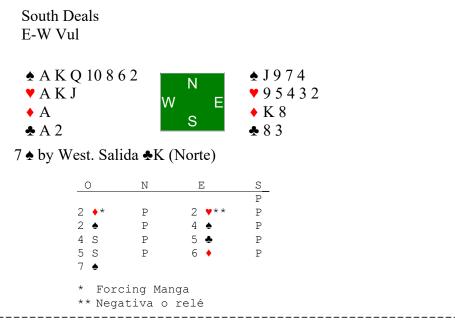
VJ del muerto gana la baza. Oeste descarta V3

A pesar de la tenaza de A D se debe salir de Corazón ya que es quinto. Aunque se puede regalar una baza de entrada, suele ser rentable. Sur rejuega ♣9 e impasa. Oeste gana de ♣K. Este, al no poder

subir la carta del muerto en la baza inicial, debe señalar el número de cartas. Ha puesto la más pequeña. Luego tiene un número impar de cartas de Corazón, luego ♥K está ahora seco en Sur. Oeste debe jugar ♥A y luego Q para desfilar sus corazones, en total, 1 caída.



3 N by South. Salida ♥5 (Oeste)



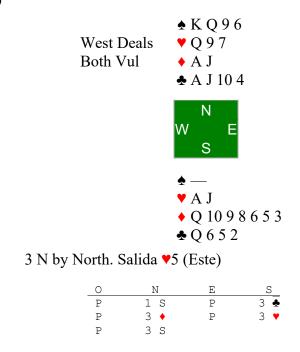
Hay 7 ♠, pero es bastante problemático marcarlos. Sin embargo, por lo menos hay que hacer 6 +1 y, por supuesto. cumplir si se han marcado 7 ♠.

Oeste cometería un error si quisiera desembarazarse inmediatamente de su trébol perdedor sobre ◆R del muerto. Sería preciso intentar el impasse a ◆D que no proporciona más que el 50% de las posibilidades de ganar. Por el contrario, ensayando la afirmación del Corazón, ganará siempre si el residuo de Corazón está 3-2 (68%), si el residuo está 4-1 pero con los triunfos 1-1 y si el residuo está 4-1 y los triunfos 2-0 pero con los dos residuos en la misma mano (en total cerca del 90%).

[1]: ♣A. [2]: ♦A. [3]: ♠10 tomado de ♠V. [4]: ♦R descartando ♥V. [5] y [6]: ♥A y ♥K. [7] ♠8 para ♠9 del muerto. [8]: ♥x fallado de Honor....



7 ♠ by West. Salida ♣K (Norte)



♥J del muerto gana la baza

Ningún problema si en la segunda baza se juega Diamante para el As de la mano y después **Valet de Diamante tomado de Dama** para continuar con el color. Se realizan siempre seis diamantes, dos corazones y un trébol. Si después de la primera baza se hace el impasse al ◆ R y este fracasa, la vuelta de corazón anula los diamantes y es posible caer ante una mala colocación de las cartas restantes.

