

מס'	הטיפ
1	בכל מקום אפשרי הובל לכיוון מכובדים ורצפי מכובדים, או יותר טוב עדיין עם רצפי מכובדים שבורים חכה עד שהיריבים יובילו את הסדרה.
2	קוצר בסדרה מול עמדת עקיפה מאפשר לעתים קרובות בחירה בין עקיפה טבעית לבין עקיפת חיתוך.
3	משוך את השליטים המפסידים של היריבים בבת אחת אם אתה חושש שיריבים יחתכו את הקלפים המנצחים שלך בסדרות צדדיות, אך אל תמשוך שליטים בטרם עת אם אתה זקוק להם לחתוך מפסיד או מפסידים ביד עם פחות שליטים. לעתים קרובות אין צורך למשוך את השליטים המנצחים של היריבים אם אלה היחידים שנותרו.
4	לפני שתתחיל לבצע חיתוך צולב, גבה את הקלפים הזוכים שלך בסדרות הצדדיות - אחרת היריבים עשויים לקצר את עצמם בסדרות אלה ולחתוך את הזוכים שלך.
5	סרב להיאלץ לחתוך את הזוכים של היריבים כאשר שאתה עלול לאבד שליטה על סדרת השליט ואתה יכול לשחק מפסיד על מפסיד (למשל להשליך מפסיד מסדרה אחרת) או שאתה יכול להרשות לעצמך להפסיד את הלקיחה.
6	עם החזקות חלשות בסדרת השליט, פתח סדרות צד או עמדות-מצבי חיתוך לפני משיכת שליטים כדי להימנע מאיבוד שליטה בסדרת שליט גרועה. גם אם בחזקת AKxx עדיפה לפעמים להריץ שליט נמוך בכדי להבטיח שמירה על שליטה אפילו שבסדרת השליט מחולקת בצורה לא טובה.
7	הקפד לחתוך אם השליטים מספקים את הכניסות היחידות לסדרה צדדית ארוכה - לקיחת חיתוך יחידה בדרך כלל פחות חשובה מכמה לקיחות בסדרה צדדית מבוססת.
8	כאשר היריבים מאיימים לזכות ביותר מדי לקיחות בחוזה של NT, עכב כדי לנסות לנתק את התקשורת שלהם. עם 8 קלפים כנגדך עכב עד הסיבוב השלישי, עם החזקת 7 קלפים, עכב עד לסיבוב השני, עם 6 קלפים אין צורך לעכב - בהנחה שאתה חושש מסדרת 5 קלפים. לאחר העיכוב משחק כדי להימנע מההובלה להגיע ליד המסוכנת - זה יכול לכלול עקיפה לא טבעית או לשחק להפלה במקום זאת.
9	עם עוצרים כפולים הכרוז צריך עדיין לעכב אם ההובלה עלולה להפסיד פעמיים. אם זה המקרה, על הכרוז לנסות ולהפסיד תחילה ליד המסוכנת.
10	אל תעכב כלל אם הסכנה של מעבר לסדרה אחרת גדולה יותר.
11	כאשר אתה משחק בסדרה, שמור על האפשרויות שלך פתוחות למשך זמן רב ככל האפשר. לדוגמה, שחקו מכובד גבוה יותר מהיד עם שניים אם זה פותח את האפשרות של עקיפות ל-2 הכיוונים, שמור על הכניסות מבלי לבזבז אותן, והבטיח שלא תחסום סדרה בטעות.
12	זריקת ההובלה חזרה למגנים לאחר חיסול -elimination סדרות בטוחות עלולה לאלץ אותם להוביל ל-Ten-Aces שלך.
13	בנה תמונה של החזקת הקלפים הסבירה של המגנים על ידי הסקת מסקנות מההכרזות, ההובלות והמשחק שלהם. זה כולל חוסר הכרזות או הובלות שלהם. למשל הובלת קלף נמוך כנגד חוזה NT מראה סדרה ארוכה ללא רצף מכובדים - עם Ax בדומם ו-T9xx ביד, הכרוז עלול לעלות באופן מועיל עם ה-A, ולאחר מכן ללכוד את המגן האחר עם חסימת מכובד singleton. באופן דומה אם המגנים אינם מובילים סדרה בה הם מחזיקים ב-A ו-K, סביר להניח שהמכובדים מפוצלים או לפחות שליד שיש לה הזדמנויות הובלה אין את שניהם.
14	כאשר מגן מראה אורך גדול יותר בסדרה אז, כשדברים אחרים שווים, הסיכויים לקלף מסוים באותה חליפה יהיו יחסיים לאורך זה. ולהיפך, הסיכויים של קלף מסוים בסדרה אחרת יהיו יחסיים למספר הקלפים הקיים מלבד באותה סדרה.
15	כאשר אין אינדיקציות אחרות, סביר להניח כי קלפי המכובדים יתחלקו בין 2 הידיים של ההגנה. עם זאת קביעת המיקום של קלף מכובד חסר אינה משנה את הסבירות למיקומו של קלף אחר של מכובד חסר, אלא אם כן ההכרזות, ההובלה או המשחק מאפשרים להסיק מסקנות.
16	משחקים בטוחים חשובים במיוחד בתחרויות קבוצות (ולא בתחרויות זוגות) בהם ניתן להבטיח חוזה קל לכאורה על חשבון לקיחת-יתר אפשרית. 2 סוגי משחקים בטוחים נפוצים הם עקיפה עמוקה או התחמקות על ההובלה הראשונה בסדרה ארוכה (לדוגמה AKQTx מול xx) כאשר אין כניסה חיזונית, או לא לעקוף כדי להתגונן מפני singleton/ doubleton מכובדים עם חלוקות גרועות.
17	השתמש במשחקים סופיים על מנת להבטיח כי המגן יוביל לתוך ה-tenace שלך או חתוך/ השלך או אחרת לעזרתך - עם זה יושג על ידי הסרה או חיסול הסדרות הבטוחות (כולל חיתוך לחסל קלפי יציאה בטוחים של ההגנה), ואז להעביר את ההובלה להגנה (לפעמים לשחקן הגנה מסוים), ולפעמים עם משחק מפסיד על מפסיד.
18	יש לספק להגנה את המידע המועט ביותר או עם מידע מטעה באמצעות קלפי שווה במידת הצורך (אך לא באופן אוטומטי). לדוגמה משחק K מ-AKJ עשוי לעודד את הסדרה הזו להיות מובלת שוב. כנגד חוזה NT משחק ה-K מ-AK מרמז על החזקה חלשה מאשר המשחק של ה-A באופן מידי.
19	בהובלת הפתיחה הכרוז צריך לשחק בדרך כלל לשחק הקלף נמוך ביותר אם לא רוצים להמשיך בסדרה ולשחק קלף גבוה אם ברצונו להמשיך.
20	השתמש במשחק לחץ כדי להשיג לקיחה נוספת כאשר מגן יחיד הוא השומר היחיד על 2 סדרות. משחק לחץ כרוך ב-2 איומים או יותר, של המאיימים כאשר האחד הוא כותרת של 2 קלפים מאיימים ע"י זוכה שהוא הקשר בין שתי הידיים. משחק לחץ מיקומי יכולה להיות ב-2 איומים ביד מעל המגן, אחרת המאיימים צריך להיות מחולקים.
21	כסה מכובד עם מכובד כשיש סיכוי שתקדם קלף בידו של שותפך וכאשר המכובד שלך לא בטוח מלכידה.

22	כאשר הכרוז מוביל ממכובדים נוגעים, כסה את האחרון - אלא אם כן יש לך מכובד doubleton בעצמך במקרה זה אתה צריך בדרך כלל לכסות את המכובד הראשון (במיוחד אם יש לך את KT מעל QJx).
23	אין תפצל בין המכובדים שלך אם אתה חושב שהכרוז עלול לנסות עקיפה עמוקה (למשל עם KQx מתחת ל-AJ9).
24	צמצם את הסכנה של הובלה ל-Ten-Ace על ידי, במידת האפשר, הימנעות מלהוביל למכובדים שלא נתמכים (למשל Kxx) או מה-Ten-Ace שלך (למשל AQx או KJx).
25	אם ההכרזות מצביעות על כך שהכרוז עשוי למצוא ערך חיתוך בדומם (למשל 1D - 1H - 1S - 2S), כנראה שהובלת פתיחה בשליט תהיה מתאימה. מ-Axx או Kxx, זה בדרך כלל ראוי להוביל קלף נמוך לעזוב השותף עם קלף שליט נמוך כדי לחזור אם הוא או היא יזכה בלקיחה הראשונה להגנה (אלא אם כן ספירת הנקודות מצביעה על כך שסביר להניח שהשותף לא יזכה בלקיחה).
26	הובלת קלף שליט מ-singleton היא בדרך כלל גרועה מכיוון שהיא יכולה להרוס לקיחה בשליט בידו של השותף. הובלת שליט מסדרת 4-קלפים היא גם גרועה בדרך כלל, עם אסטרטגיה מחייבת (המשך לאלץ את הכרוז לתוך סדרת צד) מעולה לעתים קרובות.
27	לעולם על תחתוך באופן אוטומטי - אלא תעבוד על הדרך להגדיל את הסיכוי לפתח לקיחה נוספת בשליט. עם לקיחה טבעית בשליט (כלומר כזה שיזכה בכל מקרה) אל תחתוך מעל החיתוך של היריב-over-ruff אלא אם כן אתה רוצה להשיג את ההובלה או מקווה להשיג חיתוך שני.
28	להובלה מ-singleton יש סיכוי גבוה יותר להיות יעילה מידיים לא טובות מאשר מידיים טובות - מכיוון שהדבר מרמז על כך שלשותף שלך יש יותר כניסות. באופן דומה אם סביר להניח שביד שותפך יש סדרה קצרה, הובלת סדרה זו היא היעילה ביותר כאשר יש לך יד טובה עם מספר כניסות (במיוחד עם כניסה מוקדמת של שליט).
29	כאשר אתם חושד שהשותף מוביל מ-doubleton ל-A שלך ויש לו כניסות חיצוניות, שמור אותו עבור ההובלה השנייה של השותף, כך שאתה יכול לתת לשותף חיתוך מיידי.
30	כאשר הכרוז יאלץ לבצע חיתוך מעל-over-ruff (בניגוד לזריקת מפסיד), חיתוך גבוה עשוי לקדם את השליט של השותף.
31	חתוך זוכים, במידת האפשר, ולא מפסידים - במיוחד כאשר השחקן השני ללקיחה.
32	כאשר בדומם יש סדרה ארוכה שניתן לבסס, המטרה הראשונה של ההגנה בדרך כלל היא להפיל את הכניסות לדומם.
33	כאשר רק נס יכול לשבור-להפיל את החוזה, שחק על הנס - במיוחד בקבוצות (פחות בזוגות).
34	תקוף חוזה NT על ידי פיתוח קלפים נמוכים, כלומר בדרך כלל הובל מאורך או לאורך אם הכרוזו של השותף מצביעה על סדרה ארוכה.
35	באופן כללי הובל מראש רצפים של 3 או יותר מכובדים, או בעליון של רצף פנימי (למשל, QJT9, KQTx, QJ9x, KJT9, AT98x), אחרת הובל בקלף הרביעי מלמעלה כדי לאפשר לשותף למקם קלפים חסרים - ברור שזה יכול להשתנות בהתאם להסכם השותפות. עם הובלת הקלף הרביעי מלמעלה הכלל של 11 מאפשר לשותף למקם כמה קלפים גבוהים יותר יש לכרוז. (כלומר 11 פחות הקלף שהובל שווה למספר הקלפים הגבוהים יותר מחוץ לידו של השותף).
36	כאשר אתה מוביל בסדרה של שותפך, הובל בגובה מ-doubleton, באמצעי-גבוה-נמוך או MUD מ-3 או יותר בלי מכובד, ונמוך מ-3 או יותר עם מכובד. (למעט כנגד חוזה בסדרה הוביל את ה-A מ-Axx (x) כדי להימנע מהסיכון שלכרוז / לדומם יש singleton ו-K).
37	כאשר הובלת הפתיחה היא נמוכה, השותף בדרך כלל משחק את הקלף הגבוה ביותר שלו ביותר (למרות הנמוך מבין קלפים נוגעים שווי ערך), אבל בדרך כלל שמור על כיסוי מכובדים כאשר הדומם מחזיק במכובד אחד או יותר.
38	משחק קלף גבוה באופן מיותר על ההובלה של השותף הוא בדרך כלל אות-סימון עידוד - לעומת זאת, קלף נמוך הוא איתות לא מעודד שמציע מעבר. זהו סימון היחס הנפוץ ביותר אם כי שותפויות יכולות לבחור סימון מוסכם שונה כגון קלף נמוך מעודד. לפעמים ב-NT איתות ספירה מועיל יותר כאשר קלף גבוה מציין מספר זוגי של קלפים בחליפה וקלף נמוך מספר אי-זוגי - חלק מהשותפויות משחקות שהובלה של K נגד NT מבקש איתות ספירה גם אם הם בדרך כלל משחקים רוצה-לא רוצה.
39	כאשר שותפך מוביל את הסדרה שלך נגד חוזה NT ואין לך מספיק כניסות כדי לבסס אותה בעצמך, התחמק על ההובלה הראשונה שתאפשר לשותף להוביל אותה שוב.
40	כאשר חוזרים בסדרה של השותף בדרך כלל הובל בקלף הגבוה ביותר משניים, ונמוך משלושה ומעלה (אם כי דאג לא לחסום את הסדרה אם סביר שהשותף יחזיק את ההחזקה הארוכה יותר).
41	כאשר בדומם יש סדרה ארוכה אך חסרה כניסות, המגנים צריכים להחזיק קלף שליטה עד שהכרוז ממצה את הקלפים בסדרה. השותף האחר של ההגנה יכול לתת איתות ספירה (גבוה למספר זוגי, נמוך למספר אי זוגי) כדי לאפשר חישוב תזמון.
42	בנה תמונה של ידו של הכרוז בעזרת הסקת מסקנות מההכרזה ומהאופן בו הכרוז והשותף משחקים - כולל האסטרטגיה לכאורה של הכרוז (והשותף) מאמצים. הכרת האסטרטגיה של הכרוז מסייעת לעתים קרובות להבסתה. זכור אם החוזה או מספר הלקיחות היו ללא סיכון, הכרוז כבר היה מכריז.
43	איתות McKenny או העדפת סדרה עושה שימוש בהשלכת קלף גבוה או נמוך באופן לא מחשיד כדי להצביע על העדפה למעבר לסדרה הצדדית הגבוהה או התחתונה. בחוזה שליט מתעלמים מסדרת השליט בחוזה-NT האיתות מתרחש בהשלכה של קלף בסדרה אחרת ומתעלמים מהסדרה של ההשלכה.
44	אל תסמן שלא לצורך - למשל אם זה בלתי אפשרי שהשותף ישיג את ההובלה. אל תזרוק קלפים זוכים כסימונים, אלא תראה את מה שתה לא רוצה שיובל.
45	כאשר נלחצים בחוזה NT, החזיקו בדרך כלל מספיק זוכים גם אם פירושו חוסר שמירה על סדרה והסתמכות על השותף לשמירה - אחרת החוזה כנראה יהיה בלתי מנוצח.

46	אם הכרוז נראה מנסה חיסול והשלכה-באסטרטגית משחק סופי, המגנים צריכים לנסות למנוע את הזריקה-ב בהשלכת זוכים על ידי השלכת הזוכים בסדרת הזריקה או על ידי משחק קלף גבוה של השותף במיקום השני כדי למנוע את הזריקה-throw-in .
47	ההגנה יכולה לפעמים להשיג משחק throw-in סופי נגד הדומם או הכרוז על ידי חיסול היציאות / הקישורים הבטוחים שלהם ואז לחייב אותם לשחק מהחזקת הקלפים הגבוהים שלהם.
48	השלכת שווא של מגן מועילה נגד כרוזים טובים בהסרת וודאות הכרוז בתנאי שהוא לא יכול לפתות את השותף לדרך פעולה שגויה.
49	ההובלה נגד חוזי סלאם צריכה להיות בדרך כלל פאסיבית כאשר ההכרזות של היריבים מצביעות על ידיים מאוזנות אך אגרסיביות כאשר ההכרזות שלהם מצביעות על סדרות ארוכות עם עודף של לקיחות כאשר הם בשליטה.
50	מגנים יכולים לפעמים להימנע ממשחקי לחץ על ידי סירוב לזכות בלקיחה בטרם עת או על ידי תקיפת הקישור.

המקור : David Farmer