

| הנושא | מס' | הטיפ | פירוט |
|-------------------|-----|---|---|
| כאשר מכריזים | 1 | אל תכריז את אותה הכרזה עם יד חזקה כמו עם יד חלשה. | אם אתה פותח ב-♥1 ו-re-bid את ♥2 גם עם 13HCP ועם 17HCP, איך השותף יידע את ההבדל? איך שותף עם 8HCP יידע אם עליו לעבור-pass או להכריז משחק מלא? למד את הטווחים עבור ידיים של פתיחות בסיסיות, בינוניות ומקסימליות והכרז בהתאם. אותו הדבר לגבי ידיים בסיסיות, בינוניות ומקסימליות של תגובות. |
| | 2 | פשוט, הכרז יותר. | ההגנה היא קשה. כמעט כל השחקנים מקבלים ניקוד נמוך ב-10-5 אחוזים בידיים שבהם הם מגנים לעומת ידיים שבהן הם משחקים את החוזה. אם אתה רוצה ניקוד טוב יותר, שחק יותר ידיים והגן בתדירות נמוכה יותר. פשוט הכרז יותר. |
| | 3 | מבצעי הכרזות מנע--pre emptors לא צריכים להכריז שוב. | כאשר אתה מבצע הכרזות מנע--pre, בצע הכרזות גבוהות ככל שאתה מוכן ללכת כבר בהכרזה הראשונה שלך ואל תכריז שוב. אם אתה מתחיל נמוך ואז מכריז שוב, אתה נותן ליריבים שלך יותר טווח למצוא את ההתאמה שלהם. אם אין התערבות והשותף מכריז סדרה חדשה, זה מחייב. אז אתה יכול להעלות בסדרה של השותף עם תמיכה או לחזור לסדרה הארוכה שלך ללא תמיכה. |
| משחק היד של הכרוז | 4 | אל תחתוך בצד " הארוך " . | כאשר יש לך AKQ432 בסדרת השליט ביד ו-void בסדרה צדדית. נניח שאתה חותך פעמיים עם קלף השליט הנמוך שלך. לא הרווחת כלום. הלקיחות האלה היו שלך כל הזמן. לא יצרת לקיחות נוספות. זה כמו לקחת כסף מהכיס השמאלי שלך, להכניס לכיס הימני ולחשוב שאתה הולך ומתעשר. כדי ליצור לקיחות נוספות, עליך לחתוך ביד שיש בה פחות שליטים, (אם קיימים כאלה). |
| | 5 | אל תבזבז את סדרת 5 הקלפים של הדומם. | סדרה של 5 קלפים היא נכס. גם אם אתה צריך לתת-להפסיד 3 לקיחות בסדרה ליריבים, קלפים 4 ו-5 בסדרה הופכים לרוב למנצחים. בסס את הסדרה עבור הלקיחות הנוספות האלה במקום להשליך את הקלפים האלה. אם אתה צריך להשליך, השלך משהו מסדרה קצרה, לא מסדרה ארוכה. (נ.ב. אל תבזבז גם את סדרת 5 הקלפים של הכרוז). |
| | 6 | משוך שליטים, גם אם סדרת השליט חלשה (למעט כשצריך לחתוך בדומם). | כאשר יש לך Jxxxx בסדרת השליט ביד, xxx בדומם, והרבה קלפים גבוהים ב-2 הידיים. אם תמשוך שליטים, תפסיד רק את ה-AKQ של סדרת השליט, ותבצע 4. אם תשאירו כמה שליטים בחוץ, המגנים יחתכו אחד מה-K או Q שלכם עם שליט נמוך, ותיפול ב-1. משחק בהתאמה של 3-4 יכול להיות מסובך במיוחד. אבל לרוב עדיף למשוך את סדרת השליט גם במצב הזה. אם יש לך שליט להפסיד, ייתכן שתמצא להפסיד את הלקיחה הראשונה ולא את האחרונה. אולי תרצה גם להשאיר שליט אחד בחוץ כדי שתוכל לשוב ולחתוך, אחרי החיתוך שלהם, כדי להמשיך להריץ את הסדרה המשנית שלך. |
| | 7 | אל תהפוך מפסיד איטי למפסיד מהיר. | כאשר יש לך A,2 של Hearts בידך ו-3,9 בדומם, אל תשחק מרצון את ה-A שלך ותהפוך את המפסיד האיטי שלך למפסיד מהיר. אולי תוכל להשליך אותו איפשהו. |
| | 8 | אל תפחד לקחת-לנסות עקיפה. | אם יש לך את כל הלקיחות מבלי לקחת עקיפות, אז זה מעולה. כאשר לא, סיכוי של 50% לבצע לקיחה נוספת עדיף על סיכוי של 0%. אם תוביל קלף נמוך לכיוון ה-AQ ותשחק את ה-Q, יש לך סיכוי של 50% שה-Q תזכה בלקיחה. אם אתה משחק את ה-A, יש לך סיכוי קרוב ל-0% שה-Q תזכה בלקיחה. |
| כאשר מגנים | 9 | עקוב אחר ההובלה של שותפך (קבל את הרמזים שלך מהשותף). | משחק היד קל יותר מכיוון שהכרוז יכול לראות את כל 26 הקלפים בצד שלו. שימו לב במיוחד למה שהשותף עושה כדי שתוכלו להתגבר על החיסרון הזה. אם השותף מהכריז סדרה, הובל את הסדרה הזו. אם השותף הוביל קלף נמוך המציין שהוא אוהב את הסדרה, המשך לשחק את הסדרה הזאת כדי לעזור לשותף לבסס אותה. אל תיקח את כניסתו של השותף בסדרה אחרת. אם השותף הוביל קלף גבוה המציין שאין לך שום דבר בסדרה, אז הובל בסדרה אחרת. אם השותף הוביל בקלף שליט, המשך להוביל שליט. אולי שותפך יודע משהו על היד שאתה לא יכול לראות. שחק בצוותא או בתיאום עם השותף ולא בכיוון אחר. |
| | 10 | הובל לכיוון חולשה; הובל דרך כוח. | כאשר הדומם נמצא בצד שמאל שלך, הובל סדרות שבהן אתה רואה כוח שבור בדומם, כגון AQ או AJ או KJ. לשותף עשוי להיות המכובד שבין לבין. יש להוביל את הסדרות הללו מהצד שלך. אם השותף יוביל אותן, זה ייתן לקיחה לכרוז. אל תוביל סדרות מוצקות או סדרות חלשות של הדומם. אם הדומם מימינכם, הובילו סדרה שבה לדומם יש רק קלפים נמוכים, כך שהדומם לא יוכל לנצח את הקלף ששותף שלך משחק. |

| | | |
|----|--|---|
| 11 | כאשר הסדרה הארוכה של הדומם מוכנה להפעלה-להרצה, גבה את הקלפים הזוכים שלך. | כאשר בדומם יש את ה-QJTxx ב-hearts והכרוז מוביל בקלף heart נמוך מהלוח אל ה-K בידו, שאותו אתה לוכד עם ה-A הדומם מוכן כעת לפדות 4-קלפי hearts שעליהם הכרוז ישליך מפסידים. אם יש לך קלפים זוכים בידך, עדיף לך לפדות אותם עכשיו (מאשר לראות אותם נעלמים על קלפי סדרת ה-hearts של הדומם). |
| 12 | הובל קלפים נמוכים לכיוון קלפים גבוהים. | אתה מחזיק 2 קלפים נמוכים בידך מול ה-Kx בדומם. אם תוביל קלף נמוך מהיד שלך לעבר ה-K, תזכה ב-K במחצית מהזמן (כאשר ליריב מצד שמאל שלך יש את ה-A). אם תוביל את ה-K מהדומם, לעולם לא תזכה איתן, ללא קשר לאיזה יריב יש את ה-A. |
| 13 | שחק תחילה קלפים גבוהים מהצד "הקצר". | אתה מחזיק את ה-KQx ביד שלך מול ה-AJxx בדומם. נניח שאתה משחק תחילה את ה-A (קלף גבוה מהצד הארוך קודם). אתה כמוכן תשחק את הקלף הנמוך מהיד שלך על ה-A. זה ישאיר אותך רק עם ה-KQ ביד שלך. איך תחזור לדומם כדי להשתמש ב-J? אם לדומם אין כניסה אחרת, ה-J יהיה תקוע. כדי להימנע מחסימה בקלפים הגבוהים, שחקו תחילה קלפים גבוהים מהצד הקצר. |
| 14 | יד שנייה משחקת נמוך; יד שלישית גבוה. | באופן כללי, בכל לקיחה, 2 השחקנים הראשונים משחקים קלף נמוך ו-2 השחקנים האחרונים נלחמים על הלקיחה. בדרך כלל אין צורך שהשחקן השני ישחק קלף גבוה. "האיזים" של קלף גבוה בידו של השחקן הרביעי יחייב את השחקן השלישי לשחק גבוה. (שחק "במקביל" עם השותף ולא לבדך.) |
| 15 | אבל: יד שנייה צריכה לכסות מוכבד במוכבד. | אם הכרוז מוביל את ה-Q מהיד לכיוון ה-A בדומם, שחק את ה-K שלך על ה-Q. ה-K שלך (3 נקודות) יעלה לכרוז את ה-A וה-Q (6 נקודות). יום עבודה נעים עבור ה-K שלך. אם אתה הכרוז, אל תעשה את הדבר הרע הזה לעצמך. אל תוביל את ה-Q לכיוון ה-A אלא אם כן יש לך את ה-J וה-Q לגבות את ה-Q ולהמשיך להריץ את הסדרה. (אם אתה יכול לראות מוכבדים נוגעים בדומם, בדרך כלל עדיף לכסות את אחרון המוכבדים הנוגעים-הצמודים.) |
| 16 | וגם: יד שלישית צריכה לשמור על ה-A כדי ללכוד את ה-K (או ה-Q). | קלף חשוב כמו ה-A לא אמור ללכוד רק קלפים נמוכים. למה לבזבז את החלק החשוב ביותר בארסנל שלך כדי לא ללכוד כלום? אם אתה יכול לראות את ה-K (או ה-Q) בדומם, שמור את ה-A שלך כדי ללכוד אותו. אם תשחק את ה-A על קלף נמוך, הצד השני יזכה גם עם ה-K וגם עם ה-Q. אם תשאיר את ה-A שלך מאחורי ה-K, תצמיד אותו, ה-K לעולם לא יזכה. זה לא ייתן לך לקיחה נוספת, אבל לצד השני תהיה אחת פחות. כאשר לצד שלהם יש פחות לקיחות זה טוב לצד שלך. |
| 17 | אם יש לך לקיחה להפסיד בסדרה הארוכה שלך, תפסיד את הראשונה. | אתה מחזיק את ה-AKxxxx בסדרה. לרוב יהיו לשותפך 2 קלפים בסדרה. אם תתחיל עם ה-A ו-K, לשותף לא יהיו יותר. אם השותף יזכה בלקיחה מאוחר יותר, הוא לא יכול להוביל את הסדרה בחזרה אליך. אם תתחיל עם קלף נמוך, לשותף יישאר קלף אחד והוא יכול להוביל את הסדרה בחזרה אליך. הדבר נכון גם לגבי הכרוז אם הסדרה הארוכה היא בדומם ללא כניסה אחרת. אם אתה צריך להפסיד לקיחה בסדרה הזו, בדרך כלל עדיף להפסיד אותה בלקיחה הראשונה במקום להפסיד הלקיחה השלישית. (שום דבר לא בטוח ב-100% בברידיג'. זה "בדרך כלל" טוב יותר, לא "תמיד" טוב יותר. לפעמים לשותף תהיה ה-Q. לפעמים לשותף יהיו 3 קלפים בסדרה וה-Q תיפול. אבל המשחק הבטוח הזה נכון לעתים קרובות יותר מאשר לא. זה נכון במיוחד כשאין לך כניסה אחרת) |
| 18 | הימנע משבירה-מעבר לסדרות חדשות. | לשחקן שמשחק "אחרון" ללקיחה יש את היתרון. השחקן הרביעי יכול לכבוש קלף גבוה ששיחק השחקן השלישי. או שהשחקן הרביעי יכול לראות קלף גבוה נופל מהשחקן השלישי בלי צורך להשתמש בקלף גבוה בעצמו. המשך בסדרה שאתה או שותפך כבר התחלתם לבסס בהעדפה על מעבר לסדרה חדשה. כמוכן, אם יש לך KQJxx בסדרה שעדיין לא שוחקה, זה בסדר לעבור לסדרה זו. הנקודה היא: הימנעו מלשבור לסדרה חדשה אלא אם יש לכם "סיבה" לעשות זאת. |
| 19 | אם 2 הצדדים מובילים את אותה הסדרה, צד אחד מוביל. | אתה בהגנה והכרוז מתחיל להוביל clubs. מדוע הכרוז מוביל clubs? בדרך כלל הכרוז מנסה לבסס לקיחות נוספות ב-clubs. אם אתה זוכה בלקיחה ומוביל ... חכה לזה ... Club ... מה אתה עושה? אתה עוזר לכרוז. כעת השותף שלך צריך להתמודד עם היריב מצד שמאל, היריב מצד ימין והיריב במרכז (אתה). |

תניית פטור-כתב וויתור: אין "תמיד" במשחק הברידיג', אלו טיפים, לא כללים מוחלטים שאינם ניתנים לשינוי.

מקור: Ed L'Heureux מ-Duplicate Lite & the Surrey Duplicate Bridge Club Delta, BC Canada