

טיפים כלליים למשחק הברידג'

1	Bridge הוא משחק של אנרגיה נפשית. ניסיון ללמוד הרבה קונבנציות בבת אחת עשוי לתת לך יותר מדי לחשוב עליו, להתיש אותך מבחינה נפשית, ולפגוע בביצועים שלך.
2	הניסיון מלמד אותך מה הוא רלוונטי ביד וממה להתעלם. כאשר אתה לומד להתמקד בנקודות מפתח אמיתיות ולהפסיק לבזבז אנרגיה נפשית על דברים טפלים, המשחק שלך ישתפר.
3	מערכת הצעות טובה אינה נובעת מצירוף יחד של חבורת מוסכמות עקביות / חופפות. אתה צריך מערכת מקיפה עם מוסכמות המשלימות זאת את זאת.
4	אל תיתן ליד רעה מזדמנת או ביצוע גרוע כדי לגרוע מהריכוז שלך או מהנאה כללית של המשחק. בורדים גרועים שנרשמו לך הם היסטוריה. לתת להם להרגיז אותך ישמשו אך ורק כדי להוסיף לרשימה.
5	אמנם Billy Welu דיבר על משלוח ושחרור של כדור באולינג כשהוא אמר, "נאמנות היא חובה, או שהמשחק שלך ייכשל", הוא יכול היה לדבר על שותפות ברידג'.
6	אין re-deals במשחק הברידג'. אם אתם הכרזתם pass על יד, רשום הניקוד ועבור ללוח הבא. לא משנה אם זה בסיבוב הראשון, אל תחזור על היד. בניקוד של הלוח, נא לרשום אפס (0) בעמודות NS & EW כדי לסייע בהזנת נתונים של מנהל התחרות. (הערות העורך והמתרגם: עפ"י חוקי משחק הברידג' התחרותי: אם אף לא שחקן אחד הכריז תקופת המכרז מסתיימת אחרי החזרת ארבע הידיים ללוח).
7	שים לב שטיפים אלה נקראים "טיפים", לא כללים. במשחק הברידג', המלצות רבות זוכות לכותרת כללים, כאשר במציאות, הן קווים מנחים או כללי אצבע, הן מוסכמות-קונבנציות של הכרזות או תצפיות משחק הקלפים.
8	הבעיות עם משחק ברידג' מהיר מדי הן כי, עד שאתה מבין שאתה עשית שגיאה, זה לעתים קרובות מאוחר מדי כדי להתאושש / לשפר. משחק של טייס אוטומטי הוא לא הדרך למשחק הטוב ביותר שלך.
9	על מנת למקסם את הזמן הן של מבצע הובלת הפתיחה והן של הכרוז הצריך לעשות ולהגיב להתקפת הפתיחה, מבצע הובלת הפתיחה צריך להתרכז ולבצע את הובלת הפתיחה. רק אז, בזמן שהכרוז לומד ההובלה והיד בדומם, צריך המגן המוביל לרשום את החוזה. על מבצע הובלת הפתיחה לקחת את הזמן שהוא צריך עבור הובלת הפתיחה העיוורת, אבל לעשות את זה לפני שהוא רושם את החוזה.
10	ספירה עלולה להיות כואבת, אבל זה צריך להיות טבע שני.
11	אם אתה סופר רק דבר אחד, ספור את ה-HCP - נקודות הקלפים הגבוהים. לעתים קרובות הם יגידו לך למי יש לו מה. כמובן, התחל עם ידך לפני שאתה מכריז. בשלב הבא, הקשב להכרזות עבור רמזים. שלישית, אבל בשום אופן לא בסוף, ספור מייד את הנקודות של הדומם.
12	אם אתה סופר רק דבר אחד בשולחן משחק הברידג', ספור את ה-HCP - נקודות הקלפים הגבוהים, במיוחד כאשר אתה בהגנה, או ככרוז לאחר שהיריב חשף יד של פתיחה על ידי פתיחת ההכרזות.
13	אין שום תירוץ שלא לספור כל יד; נסה את זה עם 2 סדרות - הסדרה שהובלה וסדרת השליט. כאשר אתה יכול לספור 3 סדרות, יש לך באופן אוטומטי ספירה על הרביעית! ובושה למגן החצוף המוביל בסדרת השליט. האם הוא לא יודע שאתה צריך כדי לקבל ספירה של היד, וכי תוכל להוביל שליט כאשר זה מתאים?
14	לשדרג את רמת המשחק שלך לרמה אחרת, בחן וזכור קלפי spot. (הערות העורך והמתרגם: ההגדרה עפ"י bridgeguys: אלה הם הקלפים מתחת ל-J- או קלף שווה כולל ה-T, כלומר הקלפים מ-2 ועד ה-T-הערכה היא כי מבחינה מתמטית של כל 13 הלקיחות, כ-8 הן באמצעות מכובדים, ואת ה-5 הנותרות מנצחים באמצעות ה-Spot cards. בהערכת היד, עשיריות ותשיעיות ורצף של Spot Cards משפרים מאוד את איכות הסדרה ואילו היעדרם, מפחית מהערכת היד.
15	הערך של קלפים גבוהים עולה או יורד בהתאם למיקום וחלוקת הקלפים שמסביב. אתה צריך לעשות את ההתאמות המתאימות אם ההכרזות מגלות את המיקום הצפוי של קלפים אלה.
16	היה אגרסיבי בשלבים המוקדמים של המכרז. להכרזות יש דרך של לצאת מכלל שליטה. להמתין בשיחים זה עבור ציידים, לא לשחקני ברידג'.
17	היה אגרסיבי במכרז עם ידיים בהן נמצאת התאמה בסדרה; היה שמרני עם ידיים ללא התאמה.
18	באופן כללי, יש להתייחס לסדרות חמישה קלפים בראשות מכובדים מלמעלה כמו לסדרות של שישה קלפים.
19	האבן הפינה של הכרזות היא: אם משחק מלא (/ סלאם) הוא עדיין אפשרי, שמור על המכרז פתוח; אם לא, עצור במהירות בחוזה ההגיוני האפשרי בהקדם ככל האפשר.
20	קלפים גבוהים בסדרות קצרות – גרועים מדי, במיוחד מלכות ונסיכים - זמן להעריך מחדש את היד. קלפים גבוהים בסדרות ארוכות-כן, ככה אנחנו אוהבים את זה.
21	חושב על להכריז גבוה יותר במכרז תחרותי עם פחות שליטים מאשר חוק סה"כ הלקיחות קורא לו? אם כן, אתה צריך תוספות במקומות אחרים, דהיינו שליטים נאותים, singleton או void בסדרה צדדית, נקודות איכות, וללא לקיחה (ות) איטית (יות) בסדרת (ות) היריבים.

22	באופן כללי, אל תתחרה על חוזה-חלקי בגובה-4.
23	השחקן שידו קצרה בסדרת היריב הוא זה שצריך לשאוף לנקוט פעולה במכרז.
24	לאחר שהצד שלך פתח / נכנס למכרז והיריבים הכריזו preempt, אתה יכול להכריז ברמה אחת גבוהה יותר מאשר היית ללא ה-preempt.
25	שחקני matchpoint מנוסים יחמדו תוספת ניקוד וידעו כי הם לא צריכים להכריז כל משחק קרוב. לעתים קרובות, זכייה בחוזה וביצוע לקיחות ברמת משחק מלא תביא לתוצאה טובה.
26	בהיסטוריה של משחק הברידיג'י לאף אחד אין אי פעם: פגיעות בלוח הראשון; הצלחה בעקיפה דו צדדית ל-K.
27	כאשר הכל נראה פשוט, שקול מהן ההתפתחויות הרעות העלולות להתרחש.
28	כאשר יש שתי אפשרויות-התחמקות או זכייה-שקול את שתיהן. כאשר אתה יכול לשחק גבוה או נמוך, נתח את שניהם.
29	לאחר שבצעת את ההנחה על המיקום של מכובד חשוב, הנחה זאת עשויה לעזור לך למקום מכובד (ים) חשוב (ים) אחר (ים).
30	כאשר כל סיכוי לגיטימי הוא ברור, נקוט קצת תחבולה / הטעייה.
31	אחת דרכים לבטל את חסימת הסדרה היא השלכת הקלף (הקלפים) החוסם (ים).
32	אדום על אדום, שחור על שחור, במיוחד בסופו של הערב / הלילה, כאשר כולם מנמנים. (הערת העורך והמתרגם: השלך קלף באותו הצבע של הסדרה שהובלה).
33	כאשר היריבים (כולל הדומם) חייבים לזכות בלקיחה בסדרה, לעתים קרובות כדאי לתת להם את זה כמה שיותר מהר.
34	אם המשחק הקודם סימן אותך עם קלף או קלפים מסוימים ויש לך הזדמנות לעשות כמה השלכות, נסה להשליך את הקלפים שידוע כי אתה מחזיק.
35	כאשר הובלה מסמנת אותך עם קלף או קלפים ספציפיים, שחק קלפים אלה מהר ככל האפשר, ובלבד שלא יעלו לך בלקיחה.
36	כאשר יריבים מכריזים preempt, הסתכל על הפגיעות. אם אתה פגיע והם לא, החסר קלף אחד מהאורך הצפוי המקובל.
37	כלל אצבע טוב הוא להניח שכל הגנה שסופקה על ידי שותף preempting היא בונוס.
38	ב-IMP's, אסטרטגיות קבוצה ושותפות אפשריות הן: 1) זוג אחד משחק יציב ואילו זוג האחר "הולך על זה"; 2) בשותפות, למתוח להזמין אבל לא לקבל.
39	אם שחקן אומר, היינו 3 "לוחות" טובים יותר מממוצע, "לוח" נחשב לממוצע על לוח, לא top על לוח.

מקור: Vcbridge