

משחק הכרוז

1	משחק הכרוז (או ההגנה לצורך העניין) הוא בעמדת נחיתות כאשר יד אחת מחזיקה בכל הנכסים.
2	כאשר שחקן רואה את הובלת הפתיחה והדומם, הכרוז יוצר תכנית על מנת לבצע את החוזה. זה צריך לעשות אותו השחקן השני באופן מוביל צריך לעשות תכנית הגנתית לפני הצבת קלף ההובלה עם הפנים כלפי מטה על השולחן.
3	לפני ההנחה כי הובלת פתיחה של קלף נמוך בסדרה שלא הוכרזה היא מאורך, חפש את המכובדים בסדרה. אם כולם נספרו, ההובלה היא כנראה מ-singleton.
4	ככרוז, כדי לעודד את המגן המבצע הובלת פתיחה להמשיך בסדרה שהובלה, שחקן קלף גבוה. כדי לעודד מעבר, שחקן קלף נמוך. במילים אחרות, אותת כאילו היית שותפו של המגן הפותח. (אם היריבים אינם משחקים המשך סטנדרטי, איתות ההולם את הסכמתם).
5	אם אתה לא יכול להרשות לעצמך מפסיד בסדרה שדורשת עקיפות חוזרות ויש לך רק כניסה אחת ליד הנגדית, עקוף על ידי הובלת הקלף הנמוך ביותר שוב ושוב שיכול לנצח את הלקיחה אם העקיפה תצליח.
6	עם רק זוכה אחת בידך, תזמן השימוש בו (ולהוביל ללקיחה הבאה) מתוך מחשבה.
7	החזקות נואשות קוראות למשחקים נואשים, כגון עקיפות עמוקות מאוד.
8	באופן כללי, כאשר מנסים לזכות בלקיחה נוספת, בחר לשחק סדרה חסרת A או K לפני סדרה חסרת Q.
9	במקום לגבות קלף מנצח (ים) שבוסס (ו) באופן מיידי, נסה לבסס לקיחות נוספות אם היריב (ים) לא יכול לגרום להיעלמות לקיחות אלו שבוססו. במקרה של ספק, גבה אותן.
10	עם האפשרות להיפטר ממפסיד מאחת מ-2 סדרות, נוטה להשליך מהסדרה שפחות סביר שתהיה overruffed. (חיתוך של היריב בקלף שליט גבוה משלך).
11	לאחר INT-3NT, אתה מקבל הובלת הקלף הרביעי מלמעלה בסדרת minor. הנח שביד המוביל יש לכל היותר 3 קלפים בכל אחד מה-Major's ו-3 או 4 קלפים בסדרת ה-minor האחרת.
12	בעת ביצוע משחק NT עם עוצר יחיד בסדרה מותקפת, השתמש בכלל ה-7 כדי לקבוע כמה פעמים לעכב. החסר את מספר הקלפים שאתה והדומם מחזיקים בסדרה מ-7, התוצאה היא מספר הפעמים לעכב.
13	כאשר אתה משחק חוזה NT ומחזיק עוצר אחד בסדרה שהובלה - ה-A (או K אם ה-A ניצח), הפחת את מספר הקלפים שמחזיק הצד שלך מ-7 והחזק את המנצח שלך מספר זה של סיבובים.
14	יוצא מן הכלל אפשרי לכלל ה-7 להחזקה בחוזה NT הוא כאשר אתה יודע כי 8 קלפי היריבים מתחלקים 4-4; אל תיתן להם הזדמנות לבצע מעבר קטלני; זכה בלקיחה הראשונה ולך על העסק שלך.
15	חפש הזדמנויות כדי לאלץ את היריבים למצב של חסימת סדרה; במיוחד בחוזה NT; למשל, אם חסרים 3 מכובדים רצופים ואף לא אחד הובל, ליריב מצד ימין-RHO יש אולי מכובד-doubleton; זכייה מיידית במנצח שלך עלולה לחסום את החליפה, או אם הסרת החסימה נעשתה, זה עשוי להקים את העוצר השני בשבילך.
16	בחוזה NT, יש לך התאמת 4-4 של שמונה קלפים חסרים ה-KQ, עם J או T ביד אחת וה-A וה-T או ה-J באחרת. אתם מבטיח 2 לקיחות על ידי משחק ה-A בהתחלה.
17	כאשר הנך מתכנן להריץ סדרה ארוכה, לפני ביצוע המשחק הראשון שלך, בדוק את קלפי ה-spot בזהירות, כדי לראות אם יש צורך מיידי בביטול חסימה.
18	קו מנחה לחוזה INT: אם יש לך שני עוצרים בסדרה שהיריבים הובילו ושני קלפים גבוהים כדי לסלק, התחמק בלקיחה הראשונה.
19	השתמש בהכרזות למיקום הקלפים הגבוהים החסרים; השתמש במידע מהמשחק כדי להגדיר באופן ברור את המיקום של קלפים גבוהים ספציפיים.
20	אופן הטיפול במידע בלתי מורשה (UI - Unauthorized Information) במשחק הוא זהה לשיטה במהלך המכרז. ראשית, אתה מזמן את המנהל לבסס היכן היתה העברת מידע בלתי מורשה ואז, אתה מזמן שוב את המנהל בסוף המשחק להסתכל על היד; וודא ששחקנים לא יערבבו את הקלפים שלהם! המנהל צריך לשקול את המשחק בביצוע החלטת השיפוט בתוצאה של ה-UI.
21	כאשר יש לך שני קווים אפשריים של משחק, למד ככל האפשר על ידי משחק קלפים רבים ככל שאתה יכול בבטחה של הקו הראשון לפני שתתחייב עצמך לקו-משחק אחד מול השני.
22	כאשר אתה עלול לאבד את השליטה בסדרת השליט, בסס קודם את הזוכים בסדרה הצדדית.
23	עם מכובד (שלישי) מול שני מכובדים (הרביעי) וחסר הן את ה-A והן את ה-T, ההימור הטוב ביותר עבור 3 זוכים הוא להוביל לכיוון המכובדים הכפולים פעמיים.
24	אם אתה צריך רק 3 לקיחות מ-KJxx מול Axx, טכניקה נכונה היא לגבות ה-K בהתחלה, ולאחר מכן את ה-A ורק אז להוביל לכיוון ה-Jx שנותרו.
25	ככרוז, תמיד תסתכל מקרוב על כרטיסי ה-spot בשתי הידיים, במיוחד בסדרה שברצונך להוביל. אם קיים איום לחסימת סדרה, ייתכן שיהיה צורך לנקוט בפעולה כבר על ההובלה הראשונה.
26	עם החזקת (x) (x) KJ, אתה עשוי לחשוב שיש לך ניחוש / בחירה אם לשחק K או J. אבל אם היד מאחורי המכובדים יכולה לגבות את הלקיחה שבוססה, אין לך ברירה; שחק את ה-K, אם הוא מפסיד, אתה לא תוכל לבצע את החוזה.
27	עם סדרת שליט חלשה וזוכים בסדרת הצד שיש להגן, זה בדרך כלל הטוב ביותר למשוך שליטים בשלב מוקדם כדי למנוע מהיריבים אפשרות לזכות בלקיחות על ידי חיתוך זוכי סדרת הצד שלך.
28	כאשר כניסות לדומם נראות עקרות, בדוק את קלפי ה-spot של סדרת השליט בדומם כדי לוודא שאתה לא יכול לתקוף את הדרך שלך לשם על ידי ויתור על לקיחה מנצחת למרות שסדרת השליט שלך מוצקה.

29	כאשר אתה מנסה עקיפה שיייתכן שיהיה עליך לחזור עליה, הובל את הקלף הנמוך ביותר שיכול לנצח את הלקיחה וחזור על ההובלה מאותה היד.
30	אם אתה לא יכול להרשות לעצמו לאבד כל לקיחה נוספת ב-2 סדרות זמינות, בהתחלה גבה את הזוכים מלמעלה שלך בסדרה הארוכה יותר; אם מכובד המפתח לא ירד, קח את העקיפה בסדרה האחרת.
31	כאשר אתה מתכנן חיתוך צולב- crossruff שדורש חיתוך יותר קלפים בסדרה אחת מאשר אחרת, החל בחיתוך בסדרה שבה נדרשים יותר חיתוכים.
32	אם קו אחד של משחק דורש מיקום טוב של 2 הקלפים ואחר דורש מיקום טוב של קלף אחד בלבד, בחר באחד שצריך מיקום טוב של קלף אחד בלבד, אלא אם כן אתה יודע מהו הקו שנועד לכישלון.
33	ככרוז, כאשר אתה עומד לפני בחירה של השלכת קלף על זוכה בדומם, השלך מהסדרה הקצרה יותר, במיוחד אם קלף אחד לפחות מהסדרה הארוכה עדיין יכול להיחתך בדומם.
34	כאשר סדרת המפתח שלך יכולה להיות חסומה, שחק הסדרה מוקדם כאשר עדיין יש לך כניסה חזרה ליד עם האורך בסדרת המפתח.
35	בכל פעם שאתה בחוזה שנראה קל לביצוע, ייחד כמה דקות לחיפוש כל סכנה אפשרית. אם אתה מבחין במשהו, ואין שום סיכון לחסל אותו, לך על זה.
36	בניתוח תוכנית משחק, שאל את עצמך, "אם אני עושה מהלך זה, מה יקרה?" אם התשובה היא קשה לעיכול, מצא תכנית טובה יותר.
37	שקול את המשמעות של הובלת הפתיחה ונסה למקם את המכובדים החסרים בסדרה שהובלה.
38	אל תשחק יותר מדי בחופזה מהדומם בלקיחה הראשונה; יותר חוזים נכשלים בלקיחה הראשונה מכל דבר אחר.
39	בדרך כלל, אם אתה יכול לחתוך מעל - over-ruff עם קלף שעדיין ינצח בלקיחה מאוחר יותר, אל תחתוך; השלך קלף בתקווה לקדם את הזוכה השני.
40	כאשר אתה לוקח עקיפה שאתה מתכנן לחזור עליה, חשוב קדימה. זה נכון לעתים קרובות להתחיל עם התחתון שאינו רצוף, קלפים גבוהים שווים.
41	אם ה-preemptor מוביל בסדרה שלא הוכרזה, סביר שזה singleton; אם ההובלה היא בסדרת ה-preempt, ביד ה-preemptor יש כנראה שליט singleton.
42	קח את הזמן כדי להבין למה היריב לא הכריז; הנח כי היריב עם יד של חלוקה יוצאת דופן יכריז כאשר הוא יכול; בחירה מוגבלת היא לא הבשורה בכל מצב.
43	בחוזה NT, אם אתה חייב להפסיד לקיחה כדי לבסס סדרה, זה בדרך כלל הטוב ביותר כדי להפסיד אותה במהירות אפשרית; אם אתה חייב להפסיד שתי לקיחות, נסה להפסיד את הראשונה כמה שיותר מהר.
44	אם היריב מוביל Singleton כנגד חוזה הסלאם הקטן שלך, הוא לא יחזיק ה-A או ה-K בשליט.
45	הדרך הרגילה לבסס ארוכה שיש לה (x) Axxxx מול doubleton נמוך היא לעכב בסיבוב הראשון ולאחר מכן לשחק את האס ולחתוך בסדרה.
46	עקיפה עמוקה יכולה למנוע מהיד המסוכנת להוביל.
47	להיות מוכן לעכב עם A בחוזה סדרה אם זה ימנע מהיד המסוכנת להוביל.
48	בחוזה NT, עם סך של 7 קלפים בסדרה כולל A-K, עכב בסיבוב הראשון של הסדרה על מנת לשמור על שליטה אם אתה מפתח מכל סדרה אחרת.
49	בכל פעם שאתה יכול לבצע חיתוך ביד הקצרה בסדרת השליט, זה בדרך כלל נכון לעשות זאת.
50	שחקן המכריז (או תומך בשותפו) עם מעט מאוד קלפים גבוהים הוא מודריך טוב יותר ל-singletons ו-voids מכל סכום של סימטריות חלוקות.
51	במשחק NT, כאשר קלף נמוך מובל והיריב מצד ימין-RHO משחק מכובד, משחק מטעה הוא לנצח את הלקיחה עם קלף גבוה יותר של 2 מכובדים שווים ועם האמצעי מתוך 3 מכובדים שווים.
52	ככרוז עם כמה מכובדים רצופים, כאשר השחקן משמאלך מוביל מכובד זכה בלקיחה עם המכובד השווה שלא יכול להיות למוביל.
53	מול איום על ידי הגנה מאלצת, זה עשוי להיות טוב יותר לבסס בהתחלה סדרת צד ולאחר מכן לשחק בחלוקת השליט המנצחת 2-3 במקום לעקוף ל-Q.
54	כאשר LHO מוביל Q ויש לך Kxx בדומם מול Txx ביד, זה בדרך כלל נכון לשחק נמוך מהדומם; אם J הוא הבא, כסה (אתה מנצח או מקדם ה-T); אם לא, שחק נמוך.
55	למרות שהצורך ב-coup בשליט-שבו אתה מפחית האורך סדרת השליט שלך לאותו אורך של אחד מהיריבים-לא יכול להיות ברור בשלב מוקדם, עם סדרת שליט ארוכה במיוחד, טכניקה טובה היא להתחיל חיתוך בהקדם האפשרי. Trump coup היא טקטיקת תמרון משחק או משחק מיוחד או יוצאת דופן. בדרך כלל מתייחסת למצב של endplay או פריסת הקלפים בין כרוז ומגן אחד, שבו הקלפים המנצחים שניתן לעקוף של מגן לכודים בלי עקיפה.
56	כאשר אתה בטוח באופן סביר כי קלף מנצח שאתה משחק מהדומם עלול להיחתך, שקול החלפת מפסידים על ידי משחק קלף נמוך, מאוחר יותר השתמש בזוכה זה להשלכה שימושית.

57	הכרוז צריך לקבוע כיצד מחולקת הסדרה שהובלה; לשקול את קלף ההובלה, הקלף שמשחקת היד השלישית, ואם היד השלישית זכתה, הקלף בו חוזרת היד השלישית.
58	השאר את סדרת המפתח אחת שיש בה ניחוש, למשל עקיפה דו-כיוונית - מאוחר ככל האפשר; השתמש בהכרזות ובקלפים הגבוהים שנחשפו במקום אחר כדי לשפר את הניחוש שלך.
59	בחוזה NT, אם אתה צריך לגנוב לקיחה כאשר אין לך עוצר בסדרה אחרת, ננסה לגנוב אותה באופן מיידי.
60	ככרוז בחוזה NT המחזיק Kxx מול xx בדומם בסדרה שהובלה בלקיחה הראשונה, אם היד השלישית זוכה ב-A וחוזרת בסדרה שהובלה, זה בדרך כלל נכון לעכב ולזכות בסיבוב השלישי.
61	אם יריב מוביל דרך שילוב KJ ולשחקן אחרי ה-KJ יש את הלקיחה (ות) שבוססו אתה צריך להיכנס, לשחק ה-K; אם הוא מפסיד אתה אף פעם לא יכול לבצע את היד בכל מקרה.
62	לאחר שהיד כבר חשופה ואתה מוביל מ-xxx לכיוון Kxx, התחמק בסיבוב הראשון לחלוטין ועלה עם ה-K בסיבוב השני. זה מבוסס על ההנחה של חזרה ליד עם 3 נמוכים; אם אתה הולך להיות חסום ביד עם Kxx, שחק ה-K.
63	כאשר אתה ניצב בפני בחירה בין עקיפות (שני הסדרות חסרות ה-Q), לשחק ה-AK של הסדרה הארוכה יותר. אם ה-Q לא נופלת, קח את העקיפה בסדרה הקצרה יותר.
64	אם LHO-היריב מצד ימין לא מצליח להוביל את הסדרה שבה אתה והדומם מחזיקים רק קלפים נמוכים, הנח כי ל-LHO אין את ה-AK בסדרה זו.
65	כאשר יש לאחד משחקני ההגנה אורך גדול יותר בסדרה מאשר לשותפו, רוב הסיכויים הם כי כל קלף נתון בסדרה זו יהיה ביד של מגן זה.
66	כאשר מגן מופיע עם כל הכוח שהכרזתו או המעבר-pass - שלו מציע, הכרוז צריך למקם את הקלפים הגבוהים החסרים בידו של המגן האחר, ולשחק בהתאם.
67	קלף עשוי להיות בעל ערך רב יותר ככניסה מאשר כזוכה ברור; לפעמים יש צורך ל-overtake (כיסוי המכובד של השותף) את ה-K שלך או ה-Q כדי ליצור כניסה.
68	כאשר שליטים מספקים כניסות לסדרה ארוכה, הימנע מחיתוך מפסידים ביד זו. קלף שליט הוא לעתים קרובות יקר יותר ככניסה לכמה לקיחות מאשר חיתוך של לקיחה אחת.
69	סרב להיות מאולץ - לחתוך זוכים-של היריבים - כאשר אתה יכול להרשות לעצמך להפסיד לקיחה או לקיחות מסוימות, אבל לא יכול להרשות לעצמך לקצר את השליטים שלך (ולאבד שליטה בשליטים). בדומה לכך, סרב ל-overruff ואולי תסבול מ-uppercut (ולאבד שליט והמפסיד שלא השלכת).
70	משוך שליטים כאשר אתה חושש שהיריבים עשויים לחתוך זוכים בסדרות הצד שלך; אל תמשוך שליטים בטרם עת, כאשר ברצונך לחתוך מפסידים בדומם.
71	עכב לקיחת עקיפה אם אפשרי, למשל, עם AKJ ראשית זכה במכובד גבוה לפני עקיפה ל-J בהובלה השנייה של הסדרה.
72	כאשר יש בדומם סדרה ארוכה אבל מעט כניסות, היה מודע להזדמנות ל-overtake של את אחד המכובדים שלך על מנת לזרז את ביסוסה של סדרת הדומם.
73	כאשר LHO-היריב מצד ימין מוביל קלף זוכה ובידך void בסדרה וה-RHO-היריב מצד שמאל הוא היד המסוכנת, שקול השלכת מפסיד בסדרה הדורשת עקיפה ל-RHO; החלפת מפסידים עשויה למנוע מה-RHO את ההובלה.
74	כאשר אתה נמצא בחוזה נהדר, חשוב על מה שיכול להשתבש ונסה לעשות ביטוח כנגד היתכנות זו.
75	המשחק הטוב ביותר ל-6 לקיחות עם AKJTx מול xx היא לקחת עקיפה בסיבוב הראשון; זה לא נכון לשחק בתחילה את ה-A ולאחר מכן לקחת עקיפה; אתה כבר לא תוכל להתמודד עם Qxxx ביד היריב.
76	כאשר אתה מתכנן להשתמש בסדרת השליט ככניסה לבסס סדרת צד, הבטח כי סדרת השליט מחולקת כראוי לאפשר לדומם למשוך את השליט האחרון של היריב.
77	כאשר אתה הכרוז עם 2 קלפים שווים, שחק את הקלף שידוע שאתה מחזיק בהקדם האפשרי; למשל: מחזיק KJ צמוד, ה-LHO מוביל את ה-Q, הדומם עוכב בסדרה, RHO זוכה ב-A; שני המגנים יודעים שאתה מחזיק את ה-K, כך שחק אותו כי זה לא עולה כלום, ועלול לבלבל את המגנים.
78	ב-strip ו—משחק סופי-endplay, ההשלכה בסדרה היא בדרך כלל בסדרת צד שווה באורך (שווה בין הכרוז והדומם), אבל לפעמים סדרת השליט חייבת להיות בשימוש. (sprip היא טקטיקת המשחק שבה הכרוז משליך קלפים בסדרה הן בידו והן בדומם מתוך הכוונה לבסס מצב ruff and sluff להפחית מפסידים. (ruff and sluff - חיתוך והשלכת מפסיד)
79	בכל פעם שיש לך סדרת שליט ארוכה בכל יד, חשוב על "strip and endplay".
80	אם משיכת שליטים צורכת כניסה חיונית כאשר יש צורך בביסוס סדרה ארוכה, התחל בסדרה הארוכה ודחה את ההתמודדות עם סדרת השליט.
81	עם עקיפה בסדרת השליט והצורך בביסוס השלכת קלפים בסדרת צד, לעתים קרובות יש צורך להשיג את ההשלכה לפני לקיחת העקיפה בשליט.
82	ככרוז, תמיד תדע מה אתה מתכנן לעשות בלקיחה השנייה לפני המשחק מהדומם בלקיחה הראשונה.

83	כאשר סדרת צד AKQx מול xxx לא מתחלקת 3-3, יש עדיין את האפשרות של לזרוק את היריב עם הקלף הרביעי לכפות חזרה חיובית.
84	כאשר יש לך מפסידים בסדרה המחולקת 3-3 בין היד והדומם שלך, שמור את הסדרה עד הסוף המר.
85	כאשר יש בדומם סדרת צד חזקה אשר עשויה לתת כרוז השלכת מפסידים, תפוס הלקיחות שלך במהירות.
86	עם Singleton מול Singleton, נסה להשתמש בסדרה להשלכת קלפי סדרה אחרת לאחר שהיד כבר חשופה. ייתכן שתוכל לכפות הובלה מועילה בסדרה אחרת.
87	אם ברצונך לבסס סדרה ארוכה בדומם והכניסות היחידות לדומם נמצאות בסדרת השליט, היזהר ממשחק סדרת השליט מוקדם מדי. העדף להתחיל בסדרה הארוכה.
88	כאשר הכניסה של יד אחת היא בסדרת השליט והשנייה היא בסדרת צד, אתה צריך להשתמש קודם בכניסת סדרת הצד.
89	כדי לעשות את זה קשה יותר עבור המגנים לקרוא את איתותיהם, העתק את השיטות שלהם, שחק גבוה מ-doubleton ונמוך מ-tripleton אם הם משחקים המשך-attitude-סטנדרטי (וספירה)
90	באופן כללי, כאשר חיתוך צולב של יד, גבה קודם את זוכי סדרת הצד, סיים ביד עם רוב הקלפים לחיתוך, המקום שאתה רוצה להיות בו, כדי להתחיל חיתוך צולב.
91	עם 2 סדרות צד שניתן לבסס, ייתכן שתוכל לנסות את שתיהן על ידי בדיקת האחת הדורשת את מרבית הכניסות החיצוניות בהתחלה.
92	בחווה בסדרה, יד המאסטר היא בדרך כלל האחת עם רוב הקלפים בסדרת השליט. גם אם יש לה (הרבה) פחות נקודות, גם אם היא עם פנים כלפי מעלה על השולחן, היא בדרך כלל עדיין ה-master hand.
93	להפעלת משחק לחץ-squeeze, יש צורך בכניסות בין הכרוז לבין הדומם; אם יש רק כניסה אחת (קישור) בין 2 הידיים וניתן להסיר אותו, משחק לחץ לא יהיה אפשרי.
94	כאשר יש ליריבים A בסדרה הארוכה של הדומם ואין לך כניסה צדדית, הנח כי היריב עם ה-A יעבד עד שאתה תשחק את הקלף האחרון שלך בסדרה.
95	עם דומם חלש אתה צריך לנהל את כל נכסי הדומם; אפילו מסדרת 4 קלפים חלשה בדומם אסור להתעלם אם יש סיכוי לבסס סדרת 4-קלפים זאת.
96	אם אתה חייב להפסיד לקיחה בסדרה לפני חיתוך (בדומם), ואם החיתוך יהיה עם שליט נמוך, התחמק בסיבוב מוקדם של הסדרה; אם תשתמש בקלף שליט master, אל תתחמק בלקיחה מוקדמת.
97	אם השותף הכריז ואתה יכול לראות 5 קלפים בינך לבין הדומם בסדרת ה-Major שלא הוכרזה, הנח כי הסדרה מחולקת 4-4. אין ספק שהיריב היה מכריז סדרת 5-קלפי Major.
98	בדרך כלל ככרוז משחק ב--No Trumps אולי תצטרך לעכב אם יש לך רק קלף שליטה אחד בסדרה שהיריבים מובילים, ובתקווה אולי תוכל לנתק התקשורת בין 2 המגנים. אולי יש לך רק את ה-A בסדרה שלהם.

מקור : Vcbridge