

**65 טיפים נוספים לשיפור משחק הבריזג' שלך (1)**

מס'	הטיפ	פירוט
1	הכרז יותר באגרסיביות כאשר אינך פגיע (Non-vulnerable)	לקיחת חסר (under tricks) במצב אי-פגיעות עולה רק 50 נק', כך שללא Double, 2- לעתים קרובות היא תוצאה נהדרת, לעומת רוב המשחקים החלקיים שיכולים היריבים לבצע-110 נק' עבור 2S או 2H. חשוב מאוד להתרגל להתחרות באגרסיביות על משחקים חלקיים, בייחוד שההכרזה מסתיימת בגובה 2. תופתע מהתוצאות הטובות שתקבל, כי רק מעט מהשחקנים במועדונים מכריזים Double על חוזים חלקיים בגובה 2 או 3.
2	תמיד חשוב להכריז סדרת ה-Spades אם אפשרי	כאשר חלוקת הנק' שווה, יזכה מכריז ה-Spades ב"קרב" ההכרזה. ליריבים תיווצר בעיה כאשר שותפו של מכריז ה-Over Call בסדרה יעלה ל-2S, ובכך יפריע ליריבים בהכרזה. בנוסף, התאמה ב-Spades מאפשרת הכרזה באותו גובה של משחק היריבים.
3	תמיד הכרז Double כאשר היריבים "גנבו" לך את ה-Deal	כאשר יש לך מספיק כוח למשחק, אל תיתן להכרזת היריבים מעליך לעבור ללא Double. במקרים רבים היריבים ימצאו הכרזת הקרבה (sacrifice), אך עדיין עליך להשיג נקודות רבות ככל האפשר, ולכן השתמש ב-pay-back.
4	הכרזת Take-out double מראה קוצר בסדרת היריבים	ההכרזה, שמשמעותה קוצר בסדרת היריבים ותמיכה בכל הסדרות שלא הוכרזו, מאפשרת לשותפות להגיע להתאמה הטובה ביותר, במיוחד כאשר יד חזקה חסרה סדרת חמישה קלפים. שותפו של מכריז ה-Double מתבקש לתאר את ידו. ביד חזקה מאוד (+19) ניתן להכריז ה-Double בכל חלוקה, אבל ביד מאוזנת, הכוונה להכריז NT בהכרזה הבאה.
5	במצב של איזון (Balancing) "השאל" מלך (היפוטטי) כדי להשאיר את ההכרזה פתוחה	למעט ביד לגמרי לא תומכת בשותף, כאשר הנקודות מחולקות בשווה (Balancing) על 2 הצדדים להתמודד על משחק חלקי. לכן, אם היריבים מוצאים התאמה בגובה 2, ויש לך קוצר בסדרתם, עליך להתחרות, כך שתחשוב היטב לפני הכרזת Pass. בכל פעם שהיריבים שלך מפסיקים להכריז בגובה 2, עליך לשאול את עצמך היכן נמצאות כל הנקודות. השיטה: הוסף מלך תיאורטי לידך, והכרז בהתאם.
6	לאחר Penalty Double אל תתן ליריבים לברוח	לעתים קרובות למדי לאחר ה-Double הראשון, הם ינסו לברוח; אל תיתן להם להימלט אלא אם הינך חייב-המשך להכפיל את הכרזתם אם יש בידך אורך בסדרה שלהם. המצב השכיח ביותר לקבלת טיפ זה הוא בעת פתיחת 1NT. היריבים ינסו לעיתים קרובות לברוח ממצבם הקשה. נסה לא לאפשר להם לברוח ולמצוא התאמה. המשך להכפיל אלא אם יש לך סיבה לחשוב שמצאו התאמה.
7	מומלץ להעריך בחצי ערכו של מכובד בודד	לעומת אס Singleton שערכו 4 נק', ערכו של מלך בודד, שיייתכן ויופל ע"י האס של היריבים, בד"כ חסר ערך, אלא אם שותפו האס או המלכה בסדרה. ל-Singleton ערך בחוזה בסדרה, אולם בשלב ההכרזות ולפני שנמצאה התאמה, אינך יודע אם אתה עומד לשחק בסדרה.
8	הוסף נקודות-אורך-רק בסדרה שעשויה להיות שימושית	הסיבה, לא מכל סדרה ניתן לייצר לקיחות נוספות. הרבה יותר שימושית סדרה ארוכה וחזקה (לדוגמא: AK876) על סדרה ארוכה וחלשה (לדוגמא: J 6 5 4 3). נקודות אורך מוסיפים לכל קלף מעל רביעייה (אחת לחמישייה וכול').
9	מכובדים מבודדים אינם טובים, מלבד בסדרת השותף.	קלפים מכובדים צמודים עדיפים לביסוס לקיחות ולעקיפות. בסדרה של AKQ (9 נק') תבצע 3 לקיחות, לעומת 9 נק' בחלוקה: ♠ Q 7; ♥ Q 8 2; ♦ K 9 4 3; ♣ Q 6 5 3. ככל הנראה כמחצית מהמכובדים המבודדים יפלו מתחת למכובדי היריבים.

10	צמצם השימוש בהכרזת Jump shift	בעת החזקת יד חזקה מול פתיחת שותפך אל תתפתה "לבשר" החדשות הטובות מיד. אין דחיפות, מכיוון שהשותף ימשיך להכריז כל עוד תחליף סדרה. קח את הזמן. קפיצה בגובה ההכרזה בשלב מוקדם מבזבזת טווח הכרזה יקר, ומונעת האפשרות להבהיר את מצב היד, ואין להשתמש בה אלא מסיבה טובה.									
11	שקול הכרזת Pass ותן לשותפך להחליט	המצב השכיח ביותר בו מומלץ לא להכריז בשנית הינו לאחר שהכרזת pre-empted. כך תעזור רק ליריבים. כמו כן אם 2 היריבים הכריזו ושותפך הכריז Pass, למרות שבידך 17 נק', התגבר והכריז Pass.									
12	אתה צריך 2 מ-3 המכובדים העליונים בהכרזת Pre-empt (הכרזת מנע-הפרעה) במושב השני, לעומת הגמישות בדרישות ככרוז או ביד השלישית	<table border="1"> <tr> <td>מס' ההכרזות שנתרו</td> <td>מכריז ה-Pre-empt</td> <td rowspan="4">           וודא כי בידך 2 מ-3 המכובדים העליונים (A K Q) בהכרזת Pre-empt במושב השני. קיימת חשיבות למיקום מכריז פתיחת המנע. ככרוז אתה עשוי להפריע ל-2 היריבים. במושב השני אתה עלול להפריע גם לשותפך, במושב השלישי נותר להפריע רק ליריב אחד. בטבלה הבאה מפורטות מספר ההכרזות שנתרו אחרי הכרזת ההפרעה התיאורית מאוד, שמטרתה שיבוש הכרזות היריבים.         </td> </tr> <tr> <td>השותף</td> <td>היריבים</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>	מס' ההכרזות שנתרו	מכריז ה-Pre-empt	וודא כי בידך 2 מ-3 המכובדים העליונים (A K Q) בהכרזת Pre-empt במושב השני. קיימת חשיבות למיקום מכריז פתיחת המנע. ככרוז אתה עשוי להפריע ל-2 היריבים. במושב השני אתה עלול להפריע גם לשותפך, במושב השלישי נותר להפריע רק ליריב אחד. בטבלה הבאה מפורטות מספר ההכרזות שנתרו אחרי הכרזת ההפרעה התיאורית מאוד, שמטרתה שיבוש הכרזות היריבים.	השותף	היריבים	1	2	1	1
מס' ההכרזות שנתרו	מכריז ה-Pre-empt	וודא כי בידך 2 מ-3 המכובדים העליונים (A K Q) בהכרזת Pre-empt במושב השני. קיימת חשיבות למיקום מכריז פתיחת המנע. ככרוז אתה עשוי להפריע ל-2 היריבים. במושב השני אתה עלול להפריע גם לשותפך, במושב השלישי נותר להפריע רק ליריב אחד. בטבלה הבאה מפורטות מספר ההכרזות שנתרו אחרי הכרזת ההפרעה התיאורית מאוד, שמטרתה שיבוש הכרזות היריבים.									
השותף	היריבים										
1	2										
1	1										
13	"הפעל את הבלמים" ואל תעלה בגובה ההכרזה כאשר אין לשותפות התאמה בסדרה	בכל פעם שאתה חושב שבצד שלך אין התאמה של 8 קלפים בסדרה כלשהי, אל תעלה בגובה ההכרזה. לעתים קרובות אם תעצור בגובה 2, תצליח לקבל ניקוד חיובי, לעומת שאר הזוגות שיכריזו 3NT ויפלו בלקיחה או שתיים. לכן, במקרים של הקושי לנוכח חוסר התאמה, העלול לעלות בלקיחה, משתלם להפחית נק' או שתיים מהערכת ידך.									
14	כח ואורך בסדרות minor's- יסייעו לבצע חוזה ב-NT	נסה להתרגל לבחון חוזה ב-NT כשבידך התאמה טובה בסדרת minor, או פשוט סדרת minor חזקה וארוכה ועוצר בסדרות היריבים. קל יותר לבצע 9 לקיחות בחוזה NT, לעומת 11 לקיחות ב-minor.									
15	עוצר בודד בסדרת היריבים עשוי להיות מספיק בחוזה NT	שקול ללא פחד להכריז NT כשבידך רק עוצר אחד בסדרת היריבים, אם בידך הרבה כח או מקור טוב ללקיחות (סדרה חזקה וארוכה). הערת המתרגם: לעתים קרובות עוצר בודד בסדרת היריבים אינו מספיק, ותיתכן "נפילה" בחוזה.									
16	שמור את הכרזות התגובה שלך בגובה 2 רק כאשר בידך כח.	מערכות ההכרזה בנויות היטב מסיבה טובה: כך בין ידי השותפות ניתן להעריך במדויק את גובה החוזה אשר אתה אמור להיות לשחק, וכן אלו שיהיה עליך לבחור. תגובה בגובה 2 לפתיחה בגובה 1 צריכה להראות יד של לפחות 10 נקודות, שמעל טווח הכרזת INT של 6-9 נק'. הסיבה לדרישת הכח: לדוגמא אם שותפך פתח במינימום של 12 נק', ואין ביניכם התאמה, ככל הנראה תאלצו לא להפסיק להכריז ולשחק בחוזה די גבוה של 2NT. אם הכרזת בגובה 2 עם 8 נק', לא יספיקו 20 נק' לבצע 8 לקיחות.									
17	השתמש בשיטות הרגילות שלך גם בתגובה ל-INT Overcall	התעלם מפתיחת היריב והשתמש ב-Stayman או ב-Transfer גם ל-INT Overcall של שותפך מאותן סיבות של התגובה לפתיחת INT: גמישות ומציאת התאמה של 4-4 ב-Major, תוך הסתרת קלפי היד החזקה.									
18	אל תכריז Overcall רק בגלל שיש לך נק' פתיחה	אין חובה להכריז Overcall בכל יד של 12-14 נק' ללא חמישייה. לרוב מדובר בידיים מאוזנות וחלשות באופן מפתיע ללא כח או אורך, ולרוב עם 8 מפסידים. זכור של-Overcall דרושה חמישייה, ולכן נותרות 3 הכרזות: Double; INT או Pass. משמעות ה-Double הינה קוצר בסדרת היריב ורצון לשחק באחת מ-3 הסדרות שלא הוכרזו. אם ידך מאוזנת, תעביר מסר שגוי. הכרזת INT מראה יד חזקה של 15-18 נק' ולכן גם אינה מתאימה. בד"כ ביד כזו עליך לגלות סבלנות ולהכריז Pass. בהמשך תמצא את שותפך מכריז "בשבילך", או שתשתמש בידך להגנה. עפ"י הניסיון יד מאוזנת של 12-14 נק' טובה יותר להגנה, אולם די ממוצעת להכרזת חוזה בסדרה.									

19	Overcall יכול להיות חלש, ולכן היזהרכאשר תגיב.	חשוב להיכנס לתהליך ההכרזה עם יד של חמישייה טובה, זה מאפשר הובלה טובה, מאפשר למצוא התאמה טובה או אולי הקרבה, ומאפשר להשלים כל יד מלאה. נסה לא להעניש את שותפך בהכרזת Overcall אגרסיבית.
20	Overcall חלש חייב להתבסס על סדרות חזקות	תמיד צריכות להיות לך סיבות טובות להכריז Overcall, כאשר אתה חלש תיתכן רק סיבה אחת: יש לך סדרה חזקה וארוכה. אם השותף שלך יכול להסתמך על איכות הסדרה שלך. זה יאפשר לו שיפוט נכון במהלך ההכרזה ובמהלך המשחק. ידיעת השותף על סדרתך החזקה תאפשר לו הן להוביל נכון והן לבחור החוזה הנכון (אם בידך מכובד גבוה בסדרתו, נסה חוזה ב-NT), ואפילו להעניש היריבים ב-Double. איך תדע שיד שותפך חלשה? אם יש 7 או 8 נקודות והיריבים מכריזים משחק מלא, על ה-Overcall שלו להראות סדרה טובה מאוד, שעליה תוכל להסתמך. Overcall אגרסיבי יכול להשתלם בדרכים רבות ושונות, אך ביד חלשה הקפד להחזיק סדרה טובה וחזקה.
21	לביצוע חוזה 6NT דרושות 33 נק', ולא 4 אסים ו-4 מלכים	לעומת חוזה בסדרה, המאפשר לכרוז להשיג יותר לקיחות תוך שימוש בטכניקת החיתוך, המפתח לביצוע חוזה NT הינו כח טבעי של HCP. בד"כ דרושות 33HCP לביצוע חוזה של 6NT. החזקת 4 אסים ו-4 מלכים תביא ל-8 לקיחות, אך לנסיכים ולמלכות ערך יקר. כאשר הם לצד האסים והמלכים ערכם לעתים קרובות יהיה שווה. העלאה מיידיית של 4NT בהכרזת NT משוחקת בד"כ כ-Quantitative, ומבקשת מהשותף להעריך את ידו. אם ניקוד ידו מקסימאלי יכריז 6NT (ללא קשר למספר האסים והמלכים שבידו).
22	העלה באופן מיידי אם בידך החלשה תמיכה של 4 קלפים ב-Major	ההעלאה המיידיית בסדרת השותף חשובה משתי סיבות: 1. ניתן לתת תיאור מדויק של ידך לשותפך (הכרזת limit bid); 2. על ידי העלאת גובה ההכרזה במהירות, באפשרותך להקשות יותר על היריבים להיכנס לתהליך ההכרזה. ההתאמה חשובה יותר מלהראות חמישייה בסדרה אחרת, שכן כבר מצאתם התאמה טובה בסדרת Major. אחרי הכל הסיבה העיקרית להכרזה בסדרות הינה למצוא התאמה הטובה ביותר. במקום להראות סדרות נוספות הראה את הכח שבידך. הערה: יד חלשה, עד 11 נק' שלא בטוח שתספיק למשחק מלא. אם בידך +12 נק', קך את הזמן שלך והצג את כח ידך.
23	בהכרזה תחרותית הראה התאמה באופן מיידי	הידיעה שקיימת ביד שותפך התאמה לסדרתך, משנה את תמונת ידך ומאפשרת לעתים להוסיף נק' חלוקה ולהכריז גבוה. אם אין התאמה, קיימת אפשרות להמשך ההכרזה או למציאת חוזה הקרבה אגרסיבי.
24	הכרז לגובה ההתאמה במהירות עם ידיים חלשות	כאשר יש התאמה טובה, וידיים חלוקתיות, תוכל להסתמך על לקיחות שיווצרו מביצוע חיתוכים. אם לדוגמא, בידך חמישייה בסדרת השליט, וגם לשותפך חמישייה בסדרה, תוכל להכריז במהירות בגובה 4 (10 לקיחות). כך תמנע מהיריבים האפשרות למצוא את החוזה האופטימלי שלהם. למרות שנראה כי אתה מסתכן בהכרזה האגרסיבית, ניתן לתת אמון בכח של התאמה טובה, כך שאתה מונע מהיריבים להכריז משחק מלא בעצמם.
25	עם כח ותמיכה השתמש בהכרזת סדרת היריבים (Cue-bid)	באמצעות הכרזת סדרת היריבים אתה מראה תמיכה בסדרת שותפך ואת חוזק ידך ושומר בתמונה את השותף שלך, החייב להמשיך ולהכריז, כך שניתן לצד שלכם לברר האפשרות לסלאם (או למשחק מלא). הערה: הכרזת תמיכה בסדרת השותף ללא Cue-bid מראה יד חלשה.
26	כאשר הצלחת החוזה שלך תלויה בעקיפה, שקול משחק סופי (Endplay)	במקום לקחת סיכון של ביצוע עקיפה בסיכוי 50-50, שקול לתת ליריבים להוביל בסדרה בשבילך (טכניקת משחק סופי Endplay). אמנם הטכניקה יכולה להיות קשה ותלויה באפשרותך לתת ליריב מסויים להוביל בעיתוי קריטי ולתת לך הלקיחה הנוספת. מכל מקום, היא יכולה להיות קלה. אם בידך מפסיד, אל תנסה לעקוף, אלא תן ליריב להוביל, ייתכן שיטעה ואם קצת מזל יתן לך לקיחה.

27	התחשב במה שצד השני יכול לחשוב על חוסר הנוחות וההתלבטות שלך בעת בחירת הקלף הנכון	במשחק הברידיג' אמור היריב לשחק בקצב שווה, אבל כאשר הוא מתמודד עם כמה החלטות קשות, אין הדבר קל. מותר לך לנצל את היתרונות של חוסר הנוחות וההתלבטות הרבה שלו. ייתכן ותמצא משחק סופי יעיל כאשר תוכל לחזות את קלפי היריב, הנאבק בהחלטה איזה קלף להשליך. לעתים קרובות זה יוביל אותך לקו המשחק הנכון לביצוע החוזה.
28	תמיד קח את הזמן שלך בזמן הלקיחה הראשונה	תכנן משחקך, הבט בכל סדרה בתורה והערך כיצד לבלום אותו בהובלה שלך או של היריבים. כך תוכל להיות מוכן למרבית האפשרויות ולחזות הבעיות לפני שיצוצו. כאשר נפרס הדומם גם על הכרוז וגם על המגנים לקחת את הזמן שלהם. אם ניתן לתכנן קדימה ולחזות בעיות, באפשרותך לשחק בקלפים הנכונים בזמן הנכון. אם אינך רואה את הבעיה עד שתקרה, לאחר מכן ייתכן שיהיה מאוחר מדי.
29	בסס את הלקיחות הנוספות שלך לפני שתגבה את הקלפים המנצחים שלך	יש 2 סיבות טובות לביסוס הלקיחות הנוספות לפני גביית הקלפים המנצחים: 1. אם תשחק הקלפים הזוכים שלך, לעתים קרובות תיצור לקיחות עבור היריבים; למשל אם תגבה המלך-אס בסדרה, תגביה את המלכה-נסיך של היריבים; 2. לעתים אם תשחק סדרה ארוכה תקשה יותר על עצמך מאשר על היריבים, ותאבק למצוא קלפים להשליך. בביצוע תוכנית בתחילת המשחק מעורבים תמיד שני חישובים חיוניים: כמה לקיחות מלמעלה יש, וכמה לקיחות תוכל לבסס? המטרה שלך היא להפוך את הסכום לשווה או מעל החוזה שלך. כדי להגיע סכום זה, תצטרך לבסס את הלקיחות תחילה, לפני שתשחק הקלפים הזוכים.
30	השתמש במידע מהכרזות היריבים להשגת יתרון לטובתך	גורם חשוב בתכנון המשחק הינו הכרזות היריבים, העשויות להיות למטרד במהלך ההכרזות, אך הכרזות יריבים יכולות להיות שימושיות מאוד במהלך המשחק. למעשה, גם חוסר הכרזה עשוי להועיל. לשחקן שפתח בדרך כלל יש נקודות 12 או יותר; ולשחקן שהכריז Pass יש פחות מ-12 נקודות. תוכל להשתמש במידע ומניתוח מיקום קלפים החסרים, לביצוע עקיפות או לתכנן משחק סופי.
31	הימנע מלתת ההובלה למגן ה" baddie "	לעתים קרובות למדי במהלך משחק באפשרותך לבחור למי מהמגנים להעניק את ההובלה בכל זמן נתון. כאשר תבצע את התוכנית המקורית שלך, עליך לשקול לאיזה מגן תשמח לתת ההובלה ואיזה מגן יהיה מסוכן. B. Magee מוסיף למגנים תווית "goodie" ו "baddie"! איך אתה יודע למי? זה יעזור לך ככרוז לפתח טכניקות שונות – בעיקר עיכוב והתחמקות. טכניקת העיכוב נועדו לשבור את התקשורת בין המגנים (כשאלו כרוכות בעבודה של שחקן אחד מסדרה) כך שיש רק "baddie" אחד. זה יכול לעתים קרובות לבוא במשחק התחמקות, כאשר בכוונה משתדלים להימנע לתת ההובלה לשחקן מסוים (baddie).
32	בחוזה NT כאשר יש לך רק אס בסדרת היריבים השתמש בכלל ה-7	כאשר אתה קצר בעוצרים בסדרה מסוימת, עליך לנסות לשבור התקשורת שבין היריבים כדי לעצור אותם מלהריץ סדרתם. הדבר חשוב במיוחד אם בסדרתם 5 קלפים, אז יהיו להם 4 לקיחות לקחת, אלא אם כן תהיה זהיר. כלל ה-7 (3): הוסף את מספר הקלפים בסדרה שבידך למספר הקלפים בסדרה בדומם ואת התוצאה החסר מ-7. התשובה אומרת כמה סיבובים יש לעכב האס. השימוש בכלל פשוט ותן בו אמון.
33	הובלה בקלף נמוך מבטיחה בד"כ אורך ומכובד	המוביל מבקש לעזור לשותפו להעריך את כח ואורך סדרת ההובלה. אתה, ככרוז יכול לנצל המידע לטובתך. השיטה השכיחה של המגנים הינה "רביעי מלמעלה", כך שתדע את מיקום המכובד ביד המוביל' ואף לחשב עפ"י 'חוק ה-11' (2) את מס' הקלפים הגבוהים מקלף ההובלה שנותרו ולבצע עקיפות מוצלחות על סמך ניתוח המידע שמקורו בהובלות היריבים.
34	כאשר מכריזים INT נסה להיות סובלני יותר מנצח.	משחק של INT ידוע כקשה לביצוע, אבל גם כקשה להגנה. הקושי המרכזי הינו הסבלנות: לעתים הנק' מחולקות באופן שווה, המכובדים מפוזרים, כך שנוצרות "סדרות קפואות", שמי שיוביל בהן יפסיד. התוצאה היא שהצד עם הסבלנות הרבה יותר מנצח.

35	Duck (התחמק) בשלב מוקדם כאשר אתה קצר בכניסות	סדרות ארוכות שימושיות מאוד בחווי NT-הן יוצרות לקיחות נוספות. אבל ע"מ להרוויח מהן עליך להיות מסוגל להגיע ליד המכילה אותן. כאשר אתה רואה סדרה ארוכה ביד החלשה, היה ממוקד כיצד לשמור כניסות ע"מ להגיע אליה. Duck=לשחק קלף נמוך ולתת למתנגד לזכות למרות שבידך קלף היכול לזכות בלקיחה.
36	הובל לכיוון 2 המכובדים בסדרה	הסיבה להובלה לכיוון המכובדים הינה שאם המגן משחק קלף גבוה, תוכל לתת לו לזכות מבלי להפסיד אף אחד מקלפיך הגבוהים בסדרה. המטרה שלך היא תמיד להגן על הקלפים הגבוהים שלך ולקוות כי באפשרותך לכפות על המגנים לבזבז הקלפים הגבוהים שלהם.
37	אל תניח תמיד כי סדרה תהיה מחולקת באופן קל עבורך	חשוב לדעת להתמודד עם חלוקות גרועות, ולתכנן זאת בשלב המוקדם של המשחק. גם כאשר אתה מוצא עצמך בחוזה "קל" לביצוע, עליך לשקול כיצד תתמודד עם חלוקות גרועות. דע כי 5 שליטים בהגנה יהיו מחולקים 1-4 ביותר מרבע מהזמן. כאשר הדברים נראים יותר מדי קלים, נסה להקדיש חלק מזמן חשיבה שלך בסיבוב הראשון, מה עשוי לא להצליח וערוך תוכנית להתמודד איתו.
38	שחק את הקלף הגבוה שלך בניסיון לפתות המגן לכסותו	כמו שאתה מכסה המלכה במלך, כסה גם את קלף העשר במלך. זכור כי ההגנה הינה חלק קשה במשחק, וככל שתלחץ המגנים, סביר יותר שיטעו. (הערת המתרגם: ייתכן וגם הם קוראים את הטיפ...)
39	בחוזי שליט הפל קלף מכובד גבוה בכוונה להטעות המגנים	כאשר המגן מוביל באס מסדרה בה יש 3 קלפים בדומם ו-3 קלפים בידך, נסה להטעות את המגן ע"י השלכת קלף גבוה בסיבוב הראשון. המוביל לא יכול להיות בטוח האם שותפו קצר בסדרה כך שיוכל לחתוך בהמשך. בכל פעם שאתה חושב שהמגן יכול לנקוט במהלך שיכשיל את החוזה שלך, נסה למצוא דרך למנוע ממנו לבצעו באמצעות הטעייה.
40	משוך השליטים תחילה אלא אם יש לך סיבה טובה לא לעשות זאת	בד"כ עדיף למשוך השליטים בהקדם האפשרי, מכיוון שבכך תמנע מהמגנים לחתוך. עם זאת, ישנן 3 סיבות עיקריות להימנע מכך: 1. אתה צריך לחתוך ביד הקצרה; 2. אתה צריך להשתמש בשליטים ככניסות ליד הארוכה; 3. יש לך מפסידים להתמודד עימם לפני שתוכל להפסיד לקיחה בשליט.
41	אל תבזבז את השליטים שלך ביד הארוכה	קלפים בסדרת השליט הינם "מצרך" יקר. לכן, הימנע מלבזבז את השליטים לחיתוך ביד הארוכה, אלא אם כן תאלץ להשתמש בהם על-ידי היריבים. זה יכול להיות כל כך מפתה לחתוך כאשר ברשותך Singleton ביד, אבל אלא אם כן יש לך סיבה טובה מאוד, צריך להתנגד לפיתוי: אתה תצטרך את הקלפים השליטים האלו במועד מאוחר יותר.
42	שקול להשאיר בחוץ קלף שליט מנצח בודד שנותר למגן	כאשר ליריבים נותר רק קלף שליט בודד, זה "יעלה" 2 מהשליטים שלך ככרוז להפילו. לעתים זה יהיה שווה אותו, אם מדובר בקלף שליט נמוך, ובכך ימנע מההגנה להשתמש בו לחיתוך. למרות זאת, אם נותר למגן קלף בודד מנצח בסדרת השליט, הוא תמיד ייקח את הלקיחה, בין בחיתוך ובין אם לאו, ולכן עדיף לא לבזבז עליו 2 קלפי שליט. השארת קלף שליט העליון ללא טיפול מאפשרת לך לשמור על קלפי השליט שלך ועל שליטה של היד.
43	בהגנה, שמור על שלמות סדרה בת 4 קלפים בעת Discard (השלכה)	לסדרה בת 4 קלפים ערך רב, כך שלעתים זריקת קלף מסדרה כזו עלולה לעלות בלקיחה. זכור כי גם לכרוז 4 קלפים באותה סדרה. יישום הרגל זה ימנע מהכרוז ביצוע לקיחה שהיה יכול לקבל אם המגן יטעה, וישליך קלף בסדרה כזו.
44	סמן ספירה "Count" בעת הובלת הכרוז	איתותי חלוקה חשובים מאוד, מפני שאם תדע בדיוק כמה קלפים לשותפך בסדרה, תסיק כמה קלפים בסדרה יש לכרוז, כך שניתן להגן באופן מדויק. באמצעות השימוש באיתותי הספירה, לעתים קרובות תהיה ליד החלשה יותר היכולת לעזור לשותף ביד החזקה יותר, על-ידי מתן מידע אודות האורך בסדרה, ולהגן בהתאם.
45	השאר את הקלף הנכון בידך במקום לסמן	עדיף להשאיר את הקלף הנכון בידך, במקום לבצע סימון לשותפך. אם המגן ישקיע אותו משך זמן במחשבה אודות איזה קלפים ישמור בידו, במקום סימון "נהדר", תשתפר בכך איכות ההגנה. עפ"י הניסיון, רבים יותר המקרים בהם המגן השליך את הקלף הלא נכון, מאשר המקרים בהם סימון לשותף הצליח.
46	כמגן, תמיד קח את הזמן שלך בלקיחה	לכולם מותר לחשוב בעת הלקיחה הראשונה. אל תחשוב רק עליה אלא נסה לחזות את כל ההגנה כנגד החוזה. נסה לתכנן

	הראשונה ותכנן את כל הגנה כנגד החוזה	איזה קלף תשחק על כל הובלה מהדומם. בדרך זו, תהיה מוכן ולא תתרום דבר, על-ידי לקיחת הזמן שלך בסיבוב הראשון, תוכל להכין את עצמך לבלתי צפוי, לכן הימנע ממסירת רמזים כלשהם לכרוז.
47	קלפים בעלי ערך גבוה בהגנה נועדו "להרוג" את שאר הקלפים הגבוהים	אם תצליח לתת לקלפים הגבוהים שלך לעבוד קשה יותר בהגנה, תמצא את עצמך מצליח הרבה יותר. במשחק ב-NT אמצך את השימוש בכלל ה-7: החסר מהספרה 7 את מספר הקלפים באותה הסדרה ביד ובדומם, והתשובה = מספר הפעמים שעליך לעכב בטרם תזכה בלקיחה. (3)
48	אל תבזבז את קלפי הביניים	שמור על קלפי הנסיכים והעשיריות ושאר התמונות בסדרה שבידך. ייתכן והכרוז משחק קלף נמוך מידו לכיוון הקלף הגבוה שבדומם. אם תגלה כי בכל פעם שתשחק קלף נמוך והיריב נוטה להשליך את הקלף הנכון וחשת כי הפסדת, יש אולי פתרון פשוט מאוד אולי לבעיות שלך: החזק את הקלפים שלך גבוה יותר. לעתים קרובות למדי זה יקרה שהיריב – ללא דופי בדרכו וללא כוונה לנסות להציץ - יתפוס מבט חטוף בקלפים שלך מכיוון שהם מוחזקים נמוך מדי.
49	בחר שתי סדרות מפתח כדי להתרכז במהלך המשחק	התמקדות בכל 52 הקלפים בכל חלוקה הינה קשה מאוד ומעבר לאפשרי לרובנו, לכן מומלץ לך לנסות לבחור שתי סדרות שנראות לך חשובות להגנה שלך. סביר יותר שתוכל להתמקד בחצי חפיסת הקלפים ולאחר שבחרת את סדרות המפתח, תוכל לשים לב לקלפים שהושלכו בסדרות אלו, ויהיה לך סיכוי טוב יותר להתמודד עם המהלכים הבאים. חשיבה על סדרות אלה בשלב מוקדם, וניסיון לנתח אותם, תחסוך לעתים קרובות את הצורך בניחוש לבסוף. הגנה גדולה הינה תרגיל בשותפות, וכמעט תמיד על כל אחד מכם יש לקחת אחריות עבור סדרה אחת בלבד - להתאמן בזה הוא החלק הקשה! הסיכוי הטוב ביותר של הימנעות מניחוש הוא על-ידי חשיבה אודות סדרות המפתח בשלב המוקדם.
50	במקרה של ספק, כסה קלף מכובד בקלף מכובד	יש הרבה חומר למחשבה כאשר היריב מימינכם מוביל בקלף מכובד, ובמידת האפשר עליך להתאמן אם הדבר נכון לכסות או לא לכסות. אם לא מסתדר לך בדיוק מה לעשות, כסה בקלף מכובד, מכיוון שזה בדרך כלל הדבר הנכון לעשות. הסיבה לכך היא המטרה שלך לקדם (Promote) לקיחה עבור עצמך או עבור שותפך, כמו כן, כפי שנראה בטיפ 47, ברצונך להשתמש בקלף מכובד כדי "להרוג" קלף מכובד מידו של הכרוז או הדומם. הערה: אם אתה חושב שהכרוז קצר בסדרה, חשוב לכסות.
51	אם ההובלה היא מ-2 מכובדים, עדיף לא לכסות (את המכובד הראשון)	הכלל המלא קורא בדרך כלל: "אם אתה יכול במידה שווה לכסות את המכובד השני, חכה וכסה את המכובד השני". מרבית השחקנים מכירים כלל זה, ולכן כאשר המלכה מובלת מ-QJ הם מעכבים את המלך שלהם, אך הם לא כל כך מכירים את הרעיון של עיכוב האס שלהם כאשר מלך מובל מ-KQ. אם אתה יכול לעכב בצורה חלקה, באפשרותך להשיג תוצאות מצוינות – ויתאפשר לך, שוב, להחליט על המשחק לפני ביצוע ההובלה לך לשחק בקצב (Tempo), וכמו כן, עם מזל, להטעות את הכרוז. כיסוי מכובדים הוא תחום קשה, אך זכור כי כאשר אתה חושב כי ישנם שני מכובדים ביחד, עליך לא לכסות את המכובד הראשון שהובל.
52	שמור על המכובד שלך כדי "להרוג" את המכובד בדומם.	אם יש קלף מכובד בדומם ולך מכובד ה"יושב" מעליו, אז עליך לנסות לשמור על המכובד שלך כדי "להרוג" את המכובד בדומם, גם אם זה אומר שעליך לשחק נמוך על הובלת שותפך. נדיר שאתה צריך לשחק נמוך על הובלת שותפך, אבל אם אתה רואה שאם תעשה זאת תגן על המכובד של שותפך מפני סכנה עתידית, עליך לעשות זאת - במיוחד אם בתהליך תשמור על סיכוייך "להרוג" את המכובד בדומם.
53	נסה להראות לשותפך את רצף המכובדים ה"מוצקים"	רצף מלא בסדרה הוא ברכה: הוא הופך את ההובלה לקלה כי הוא בטוח, ומבסס במהירות לקיחות. לדוגמה, החזקה כגון K-Q-J-10 היא נפלאה, לרוב הובלה בסדרה אינה תורמת דבר, ובאותו זמן סביר להניח שהיא מבססת לקיחות. מרבית שחקני הברידג' מודעים לערך של הובלה מרצף, אבל אולי קצת נדירה יותר ההזדמנות להיפטר מקלף גבוה כדי

	<p>להראות רצף מלא. עליך להשליך (discard) את הקלף העליון ברצף כדי להציג את הטווח שלך, או לעקוב בסדרה עם קלף גבוה כדי להראות את הרצף: בכל פעם שבידך רצף כזה, נסה לבצע שימוש בו, באופן אידיאלי על ידי הובלת הקלף העליון שלו, אבל המשך עם הקלף העליון על הובלת השותף, או השלכת ראש הרצף, יכול להיות אמצעי פשוט מוצלח.</p>												
54	<p>הובל קלף בשיטה הרגילה כאשר מובילים בסדרה של שותפך</p> <p>הכלל המצוטט בצורה שגויה הנפוץ ביותר הוא "הובל בקלף העליון בסדרת שותפך". זהו מאוד שריד מן העבר, שברור כי נלמד על ידי שחקנים רבים. עם זאת, יש סיבות טובות לשימוש בשיטה הסטנדרטית הרגילה, אין שום סיבה מדוע הובלה בסדרה של שותפך צריכה להיות שונה. הובלה בקלף נמוך מבטיחה קלף מכובד.</p> <p>למכובד שלך יש תפקיד לעשות, הובל בו רק מ-doubleton, כאשר זה טבעי להוביל בקלף הגבוה מ-doubleton. לדעת מה לעשות בסיבוב הראשון והשני זה מעולם לא קל, כך על-ידי שמירת הכניסה שלך למועד מאוחר יותר, ייתכן שתמצא עצמך מול החלטה מעט קלה יותר, ותגדיל את סיכויי ההצלחה של ההגנה. כאמור, ההובלה בראש הסדרה של שותפך אינה בהכרח נכונה. עליך לבצע את שיטות ההובלה הרגילות: הרביעי מלמעלה מתוך מכובד, העליון מ-doubleton וכולי, ללא התחשבות האם ההובלה הינה בסדרה של השותף או בסדרה שלא הוכרזה. אם יש לך A-x-x בסדרת שותפך ואתה מוביל כנגד חוזה בסדרה, זכור את העצה הבאה: לא צריך להוביל קלף נמוך. למעשה אתה צריך להוביל מסדרה אחרת אם זה אפשרי. רק אם אתה חש כי הדבר חיוני צריך להוביל מהסדרה ובמקרה זה ההובלה הטובה ביותר תהיה האס. עם זאת, עליך לנסות ולהימנע מהובלה של אסים שאינו נתמכים.</p>												
55	<p>אל תוביל לעולם מתחת לאס בחוזה עם שליט הברורה ביותר הינה האפשרות שביד הכרוז singleton בסדרה, אבל יותר חשוב, שותפך יניח מהובלתך כי האס לא בידך. כדאי באמת לשים לב לכלל זה למען הרמוניית השותפות ולהימנע מלהוביל קלף קטן מתחת לאס בחוזה עם שליט. הסיבה</p>												
56	<p>כנגד חוזה NT עליך לנטות להוביל מסדרתך הארוכה והחזקה ביותר. כאשר מדובר בסדרה של 5 קלפים, יש סיכוי טוב שתקבל משהו בחזרה לאחר לקיחת סיכון ההובלה: יש מקום לתקווה שהצד שלך יבסס סדרה זו וייתכן שתבצע שתיים או שלוש לקיחות נוספות - לא אכפת לך למסור לקיחה אחת אם אתה מקבל כל כך הרבה בחזרה. עם זאת, הדבר לא נכון תמיד כאשר בידך סדרה של 4 קלפים: לקחת אותם סיכונים עלולה להיות מעשה פזיז, כי תוכל למסור לקיחה ולעולם לא לקבל אחת בחזרה, או לפחות רק תקבל אחת בחזרה. כאשר הנך שוקל להוביל מסדרה של 4 קלפים, שקול באיזו מידה אתה דורש מהשותף שלך לעזור לך; והסתכל גם על קלפי ה-intermediates (קלפים שעשויים להיות גבוהים או זוכים לאחר שישוחקו הקלפים המדורגים מעליהם, בעיקר עשיריות ותשיעיות): אם הקלפים השניים והשלישיים הם חזקים, אתה תוכל לקחת את שתי הלקיחות האחרונות בסדרה, כך שזה יהיה שווה את זה. לדוגמא:</p> <table border="1" data-bbox="96 1053 1512 1241"> <tr> <td data-bbox="286 1053 286 1093">♠</td> <td data-bbox="286 1053 705 1093">Q 9 8 3</td> <td data-bbox="705 1053 1512 1093">לסדרה זו יש ערך מסויים כי התשע והשמונה עשויים לממש את ערכם.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="286 1093 286 1133">♥</td> <td data-bbox="286 1093 705 1133">Q 7 5 2</td> <td data-bbox="705 1093 1512 1133">סדרה זו היא מאוד מסוכנת: הובלה מהמלכה עלולה לעלות בלקיחה ואין הרבה תקווה לקבל לקיחות.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="286 1133 286 1173">♦</td> <td data-bbox="286 1133 705 1173">Q 7 5 3 2</td> <td data-bbox="705 1133 1512 1173">לא סדרה חזקה, אך מאחר ויש לך חמישה קלפים יש תקווה מסויימת שתזכה ב-2 לקיחות בסופו של דבר.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="286 1173 286 1241">♣</td> <td data-bbox="286 1173 705 1241">K J 7 3</td> <td data-bbox="705 1173 1512 1241">סדרה לא כל כך רעה להובלה, כי אתה לא צריך כל כך הרבה משותפך לבסס לפחות שתי לקיחות - אם לא שלוש או ארבע!</td> </tr> </table>	♠	Q 9 8 3	לסדרה זו יש ערך מסויים כי התשע והשמונה עשויים לממש את ערכם.	♥	Q 7 5 2	סדרה זו היא מאוד מסוכנת: הובלה מהמלכה עלולה לעלות בלקיחה ואין הרבה תקווה לקבל לקיחות.	♦	Q 7 5 3 2	לא סדרה חזקה, אך מאחר ויש לך חמישה קלפים יש תקווה מסויימת שתזכה ב-2 לקיחות בסופו של דבר.	♣	K J 7 3	סדרה לא כל כך רעה להובלה, כי אתה לא צריך כל כך הרבה משותפך לבסס לפחות שתי לקיחות - אם לא שלוש או ארבע!
♠	Q 9 8 3	לסדרה זו יש ערך מסויים כי התשע והשמונה עשויים לממש את ערכם.											
♥	Q 7 5 2	סדרה זו היא מאוד מסוכנת: הובלה מהמלכה עלולה לעלות בלקיחה ואין הרבה תקווה לקבל לקיחות.											
♦	Q 7 5 3 2	לא סדרה חזקה, אך מאחר ויש לך חמישה קלפים יש תקווה מסויימת שתזכה ב-2 לקיחות בסופו של דבר.											
♣	K J 7 3	סדרה לא כל כך רעה להובלה, כי אתה לא צריך כל כך הרבה משותפך לבסס לפחות שתי לקיחות - אם לא שלוש או ארבע!											
57	<p>הזוהר מלהוביל מסדרת ארבעה קלפים עם מכובד בודד ללא קלפי ביניים</p> <p>סגנון ההובלה הרגיל שלך צריך להבחין בין סדרות עם מכובדים לבין סדרות ללא. ההובלה המוסכמת הנפוצה ביותר היא "רביעי מלמעלה ממכובד", אבל אתה צריך לשלב את זה עם "השני מלמעלה משום דבר", משחק של קלף גבוה יותר כאשר אין מכובד בסדרה שלך. אתה צריך להמשיך את הנוהג הזה לאורך המשחק. חשוב להבחין בין סדרות שבראשם מכובד לבין הובל בקלף גבוה מסדרה ללא מכובדים.</p>												

		סדרות שלמרות האורך, אין לנו מכובד. זה עושה הבדל רב למשחק של שותפך שלך בלקיחה הראשונה וזה גם עוזר לצד שלך להחליט אם כדאי להמשיך ולהוביל את הסדרה. על ידי הבחנה בין הובלה מסדרות עם ובלי מכובדים תוכל להגדיל מאוד את דיוק ההגנה שלך.
58	הובל נמוך דרך הכוח וגבוה לכיוון חולשה	אם אתה רואה סדרה עם שלושה קלפים נמוכים בדומם זה צריך לומר לך אחד משני דברים, תלוי באיזה צד של הדומם אתה יושב. מעבר לסדרה הנכונה הוא הרגל שכדאי לרכוש. זה חשוב במיוחד כאשר אתה מחזיק ביד חלשה, אשר עשויה לקבל את ההובלה רק פעם אחת: אתה צריך לעזור לשותפך, והדרך למצוא מהי הדרך הטובה ביותר לעשות את זה לעיתים קרובות תהיה ברורה על ידי הסתכלות בדומם. לעיתים קרובות אתה נוהג להמשיך בסדרה בה הובלת בסיבוב הראשון, אבל כאשר אתה מחזיק יד חלשה שסביר להניח שיש לה כניסה אחת בלבד, אז כדאי שתשקול מעבר לסדרה אחרת אם סדרה מסוימת נראית רצויה, אחרת הצד שלך לא יוכל להיות מסוגל להוביל את הסדרה ולהרוויח. אם, לדוגמא בדומם בצפון אתה רואה את הקלפים: 765 במערב אתה לא צריך להיות נלהב להוביל בסדרה זאת, כי אתה תוביל לכיוון כוח כלשהו שיש לכרוז, אבל במזרח אתה תהיה נלהב להוביל את הסדרה משום שאתה יכול להוביל דרך כוח כלשהו שיהיה לכרוז. לעומת זאת אם, לדוגמא, בדומם בצפון אתה רואה AQ, במצב זה מערב מעוניין להוביל בסדרה - דרך הכוח של הדומם - בתקווה למצוא את שותפו עם המלך. על מזרח, כמובן, להתרחק מהסדרה. כלומר, מזרח צריך להיות לחפש סדרה חלשה בדומם ולהוביל בה, ואילו מערב צריך להיות לחפש סדרה חזקה בדומם.
59	כמגן, גבה את הזוכים שלך לפני שאתה מנסה לקדם את השליטים	זה הטוב ביותר עבור ההגנה לנסות לקחת את המנצחים שלה לפני שתמשיך לקדם השליטים. חשוב לחפש הזדמנויות כדי להשיג קידום השליטים, אבל אסור להיות להוטים מדי; עליך לשקול במקום אם יש לקיחות שאתה צריך לקחת תחילה.
60	היה סבלני כאשר הנך מגן כנגד INT. נסה לא לשחק סדרות חדשות ללא סיבה טובה.	בנושא משחק הכרוז יכולת כבר לקרוא את הטיפ להיות סבלני כאשר אתה משחק INT. ובכן, שני הצדדים זקוקים לסבלנות. טיפ 34 הראה כי פתיחה בסדרות בהן המכובדים מחולקים בין ארבעה השחקנים הוא מסוכן, ולכן אם אתה יכול להכריח את היריב לשחק סדרות חדשות תוכל לנטות לזכות. לעיתים קרובות מידי המגן שחושב שהוא "החמיץ" את הובלת הפתיחה שלו ומרגיש צורך ללכת לחפש סדרות אחרות, לעומת המשך עם הסדרה בה הוא צפוי לעשות פחות נזק. זה לא יכול להשיג הרבה יותר, אבל אחת המטרות העיקריות שלך כדי להימנע מלתת משהו מכאן: לא אכפת לך לבצע הובלה בטוחה כי תשיג קצת, אבל לך אכפת אם ההובלה שלך תיתן לכרוז לקיחה נוספת.
61	הובלה בשליט יכולה להיות בטוחה לאורך המשחק (ולא רק בסיבוב הראשון)	ב-duplicate זוגות (5), מטרת המגן אינה כל כך ברורה כפי שיכולה להיות בקבוצות או ב-rubber bridge (6): אתה לא רק מנסה להביס את החוזה, אך למעשה אתה מכוון לעשות לקיחות רבות ככל שאתה יכול. אתה לא צריך לנקוט בפעולה מסוכנת כדי לנסות להביס את החוזה אם פעולה זאת יכולה להיות לא מוצלחת, ותאפשר לכרוז לקיחת-יתר. למעשה, בד"כ, בהגנה במשחק זוגות אתה צריך לקחת כמה שפחות סיכונים שניתן: תן לכרוז לטעות ואל תיתן לו שום עזרה. לשם כך, הובלה בשליט יכולה להיות מאוד שימושית, לא רק בסיבוב הראשון שלך, אבל לאורך כל המשחק. זה אומר שאתה לא צריך לפתוח בסדרה חדשה - אתה יכול פשוט להשאיר את העבודה הקשה לכרוז. החזרה בשליט עושה את העבודה שלה, שמירה על המכובדים שלך בסדרות הצד כבטוחים. כאשר משחקים זוגות duplicate, אם בפניך מספר אפשרויות של משחק, בחר באפשרות הבטוחה, אלא אם יש צורך דחוף. אחת מההובלות הבטוחות ביותר באמצע המשחק היא בשליט.
62	אל תמקם קלפים חשובים בקצוות של ידך	האם ראית פעם קלפים של יריביך כאשר אתה משחק ברידגי? כותב הטיפ יודע שראית - הפעולה הראשונה היא לבקש את היריבים שלך להחזיק את הקלפים שלהם גבוה יותר. זה קשה מאוד כאשר הם מהבהבים בקלפים שלהם לעברך, במיוחד כאשר אתה רואה קלף גבוה אשר כמעט תמיד עומד להשפיע באופן עצום על המשחק. כותב הטיפ בטוח שהקלפים שלו נצפו על ידי יריביו, אבל טקטיקה אחת לימדה אותו מזמן להימנע מלמקם קלפים גבוהים שלו בקצוות של היד. זה אולי נראה



	<p>קצת מוזר, כי אתה רוצה את הקלפים שלך בסדר הנכון, אבל, אם אתה יכול, תנסה לסדר זוגות ושלוש בקצוות. ואז, כאשר היריבים שלך יציצו בקלפים, מה שהם יראו לא ישפיע על המשחק בכלל. דבר נוסף שיש לזכור בזמן סידור הקלפים ביד שלך היא שאתה צריך להימנע תמיד למקם את הקלפים בסדר הנכון. כמה יריבים חכמים עלול לשים לב שאתה לוקח קלפים ממיקום מסוים, ולעבוד על ההחזקות שלך כשאתה משחק קלף נמוך או גבוה. הדרך הקלה ביותר להתגבר על זה היא להשאיר אותם בסדר של ההכרזות, כך שאתה יכול בקלות להעריך את היד שלך, אבל אולי לשנות מיקום של כמה קלפים - במיוחד הנמוכים אשר תוכל למקם בכל צד! טקטיקות פשוטות כאלו יכולים לעשות הבדל רב בניקוד משחק ברידג' שלך: אם היריבים שלך לא ידעו איפה האסים נמצאים, הם ימצאו את החיים שלהם הרבה יותר קשים!</p>
63	<p>הימנע מלהיות הכרוז כאשר אתה הדומם</p> <p>זהו כנראה הטיפ החשוב ביותר: אם אתה יכול להיות דומם טוב יותר, אתה תהיה מופתע עד כמה משחק הברידיג' שלך יתקדם, השותפות שלך תהיה טובה יותר בכללותה, ותהיה לך יותר אנרגיה למשך שארית המשחק שלך. אין להשגיח מקרוב על משחק השותף ולהיות מוכן לזנק על כל טעות - ובסוף מה? שותפך לא יהנה מהתגובות שלך, וגם לא היריבים שלך. ברידג' הוא משחק של שותפות; מטרתך צריכה להיות קידום ההרמוניה בשותפות, כך, בטח בשותף שלך שישחק את הקלפים והרגע בזמן שהוא עושה זאת. הדברים שהדומם יכול לעשות מוגבלים:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. לדומם מותר למנוע חריגה מתרחשת, אבל הוא לא מסוגל לציין זאת אלא פעם אחת שזה קורה (עד שהמשחק נגמר).</li> <li>2. לדומם מותר לשאול את שותפו אם נותר לו קלף בסדרה ששוחקה, כאשר הוא משליך על הובלת היריב (או הדומם).</li> <li>3. הדומם יכול לעקוב אחר מספר הלקיחות שאבדו או זכו.</li> </ol>
64	<p>לפני שאתה מוביל בקש סקירת המכרז</p> <p>העיתוי בו אתה צריך לבקש לחזור על ההכרזות הוא כאשר אתה עומד להוביל: בסוף המכרז.</p>
65	<p>ולסיום – פשוט תהנה ממשחק הברידיג'</p> <p>אפשר להתחרות מול היכולת הטובה ביותר של שחקן וגם ליהנות מהמשחק באותו זמן. חשוב יותר לוודא שגם יריביך נהנים. כמובן כאשר אתה מקבל ניקוד top, יריביך יקבלו bottom - ואין שום דבר שאפשר לעשות כדי לשנות את זה!</p>

(1) לפירוט: <http://bridge-academy.co.il/?cat=59>

(2) לפירוט "חוק ה-11" ושאר החוקים והכללים במשחק הברידיג' ראו טבלה מפורטת באתר האקדמיה לברידיג' בקישור: <http://bridge-academy.co.il/?p=3024>

(3) לפירוט "כלל ה-7" ושאר החוקים והכללים במשחק הברידיג' ראו טבלה מפורטת באתר האקדמיה לברידיג' בקישור: <http://bridge-academy.co.il/?p=3024>

(4) מומלץ לעיין ולהשתמש גם ב- 12+46 הטיפים של Karen McCallum - אלופת העולם במשחק הברידיג' בקישור: <http://bridge-academy.co.il/?p=5005>

באתר האקדמיה לברידיג' ובכתבות "טיפים" נוספות בקישורים: <http://bridge-academy.co.il/?p=4663> ו- <http://bridge-academy.co.il/?p=3259>

(5) סוג של משחק הברידיג' שבו לשתיים או יותר קבוצות של משתתפים יש הזדמנות לשחק את החלוקות הזהות. זוהי צורה של משחק לפיה תנאי המשחק משוכפלים בדיוק בכל שולחן: אותם הקלפים בכל אחת מהידיים, אותו כרוז, אותה הפגיעות. הניקוד אינו תלוי בהצלחה של הביצוע, אלא הוא נגזר דווקא על ידי השוואת התוצאות שבוצעו על ידי השחקנים המחזיקים קלפים זהים בתנאים זהים.

(6) ניקוד של משחק הברידיג' במסגרת פרטית או במועדון ברידיג'. ה-Rubber חייב להכיל לפחות שני משחקים, אלא לא יותר משלושה משחקים. השותפות הראשונה שזוכה בשני משחקים זוכה ב-Rubber. בונוסים מיוחדים מתווספים עבור הזכייה לציון הכולל.

מקור: B. Magee - MrBridge תרגום: גבי לוי