טיפים למשחק ההגנה

1	כאשר הנך מגן, שים את עצמך בנעליו של הכרוז. המטרה שלך היא להתמודד עם האסטרטגיה שהכרוז עשוי לאמץ. שיקול מרכזי נוסף הוא אם הובלת הפתיחה של השותף ממליצה בחום על אסטרטגיה הגנתית.
2	הגנה (או משחק הכרוז לצורך העניין) היא בעמדת נחיתות כאשר יד אחת מחזיקה בכל הנכסים.
3	כאשר אתה יודע את חלוקת ידו של הכרוז, זה צריך להיות עניין פשוט לפעול על השותף.
4	כאשר הנך מגן, ספור את הלקיחות שיש לך בקרוב. אם הסך הכל לא מספיק, שאל מהיכן הלקיחה (ת) הנוסף (ות) יכול (ות) להגיע.
5	לפני משחק היד השלישית ללקיחה הראשונה, השתמש בהכרזות, בהובלה ובדומם כדי לדמיין את חלוקת הקלפים כולה. השתמש בחזון זה (בהתחלה) לתכנן את כל ההגנה.
6	כאשר הובלת הפתיחה של השותף כנגד חוזה NT היא בסדרה שלך ואין לך כניסות מספיקות כדי לעשות אותן בעצמך, התחמק בעידוד בסיבוב הראשון ; התחמקות זו מאפשרת לשותף להוביל את הסדרה שלך שוב כאשר הוא/היא יקבל ההובלה לראשונה.
7	זכור, כאשר הנך מנסה Uppercut , גבה קודם את כל הזוכים בסדרות הצדדיות.)Uppercut הוא משחק הכרוך בחיתוך על ידי שחקן אחד בקלף גבוה בתקווה שהחיתוך בקלף גבוה מעל היריב -overruff יביא לקידום קלף שליט לזוכה ביד של השותף(קידום שליט).
8	אם אתה מתכנן לתת לכרוז sluff&ruff בתקווה לקדם שליט באמצעות uppercut או overruff, גבה בהתחלה את הזוכים בסדרות הצדדיות שלך כדי למנוע מהכרוז השלכת מפסיד. חיתוך והשלכת מפסיד ruff and sluff - מתרחשים בחוזה בשליט כאשר מגן מוביל סדרה צדדית שהכרוז והדומם הם שניהם void בה. אם הכרוז והדומם שניהם מחזיקים קלפי שליט, אז יד אחת יכולה לחתוך והיד השנייה משליכה מפסיד.
9	בהגנה, בכל פעם שהצד שלך זוכה בכל לקיחה אפשרית בסדרה צדדית, בצע ruff&sluff ; אתה תוכל להפעיל לעצמך uppercut .
10	כאשר אתה רוצה שהשותף יבצע uppercut בסדרה בה השותף יודע שיש לך קלפים גבוהים הובל נמוך-גבוה בדרישה ל-Uppercut. אם אתה מוביל קלף זוכה, אתה אומר לשותף לא ל-uppercut.
11	כאשר הנך מנסה לקדם לקיחה נוספת בשליט עבור עצמך על ידי מתן לשותף של הזדמנות ל-Uppercut, גבה את כל הזוכה)ים(בסדרות הצדדיות שעלול)ים(להיעלם לפני שהוא יבצע uppercut.
12	אם הקלפים הגבוהים לא מייצרים מספיק לקיחות כדי לנצח את הכרוז, שחק ללקיחה נוספת בשליט ע"י : חיתוך על ידי השותף ; uppercut ; קיצור סדרת השליט ביד הכרוז, וכו '.
13	כאשר הכרוז מסומן עם יד של סדרת שליט ארוכה חזקה וחיתוך עם קלף מכובד שאתה יכול ל- overruff, שקול השלכה במקום זאת אם יש סיכוי לקידום 8, 9 או T.
14	כאשר שאתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת לשותף איתות העדפת סדרה לציין היכן נמצאות הכניסות לסדרות הצדדיות.
15	אם ביד הכרוז יש זוכה בסדרה שאתה מנסה לבסס, תן לו לקיחה מהר ככל האפשר - לקיחה ראשונה היא)כמעט(תמיד לא מוקדמת מדי ; פעולה זו עלול לשמור על התקשורת עם השותף.
16	אם הכרוז עלול לחזור על עקיפה שאבדה, זה בדרך כלל רעיון טוב לשחק קלף כוזב בפעם הראשונה או על ידי התחמקות או על ידי זכייה עם קלף גבוה שלא לצורך. לפעמים אתה מתחמק יותר מפעם אחת.
17	אם הכרוז לוקח עקיפה שאבדה שהוא יחזור עליה, התחמק בצורה חלקה. אל תהסס או תסתבך עם קלף אחד ואז עוד אחד. הטעייה בהתחמקות דורשת שיגור .
18	כאשר יש ביד המגן 4 קלפי שליט, בדרך כלל הוא צריך לנסות להכריח את הכרוז לחתוך בידו כדי לשאוב/ לקצר הכרוז . אמירה זו מניחה כי לכרוז, לא לדומם, יש סדרת שליט ארוכה.
19	אם כרוז טוב מוביל מכובד שאינו נתמך מהדומם, ומשחק הקלף הבא, יש בידך קלף זה מוקף (ומחזיק לפחות קלף נמוך נוסף) זה כמעט תמיד שגוי לכסות. היה מוכן, התחמק בצורה חלקה.
20	אם אתה יכול לראות כי הכרוז מניח את היסודות ל-elimination ו-endplay, זה הזמן לשחק יד שנייה גבוה. הכרוז ימשוך שליטים, eliminated-יחסל 2 סדרות צדדיות, ויוביל את הסדרה הצדדית האחרונה. יד שנייה חייבת לשחק גבוה כדי לשמור על השותף שלו / שלה ממשחק סופי-endplay.)טכניקת Endplay כרוכה ב- eliminating-חיסול כלומר "התשת" הסדרות הצדדיות ומשיכת השליטים שבידי היריבים, כהכנה לחיתוך ולהיפטר ממפסיד ruff-and-discard - ו / או החזקה בסדרות עם "tenace" למשל K- Q-T, A-Q, J, וכו') .
21	כאשר יש ל-2 השותפים תפקיד בהגנה, על המגנים לנסות לעשות שימוש בכל קלף משוחק כדי לשלוח הודעה. או המשך וספירה ידועה או לא אפשרית, 2 המגנים צריכים לשקול את האפשרות של איתות העדפת סדרה.
22	בהגנה, לאחר לקיחת הזוכים בסדרות הצדדיות שלך, חפש לקיחות בסדרת השליט.
23	אם הנך מאוים על ידי overruff, הסרת מפסיד בלתי נמנע)משחק מפסיד-על-מפסיד(עשוי לשמור על שליטה בסדרת השליט) על ידי מתן אפשרות ליד השנייה לחתוך בלקיחה הבאה(ובכך להציל לקיחה.
24	כאשר השותף מוביל את ה-J כנגד No-Trump ויש לך Ax, Kx, Qx או KQx, שחק את המכובד שלך כדי למנוע חסימת הסדרה.
25	בלקיחה הראשונה, השותף מוביל נמוך. אם אתה לא יכול לשחק לפחות 9 (או שווה ערך,) תן סימון ספירה.
26	כאשר זה הכרחי לתת לשותף להוביל בהקדם האפשרי, זה לא משתלם להוביל קלף שהוא לא יכול או לא יזכה.
27	אל תעודד השותף לתת לך חיתוך כאשר יש לך לקיחה טבעית בשליט.
28	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.
29	אם יש לך לקיחה שלא תיעלם, אל תחשוב לפדות אותה ; הסתכל כדי לראות אם יש משהו טוב יותר לעשות עבור ההגנה הכוללת.
30	בהגנה, תמיד שמור על השותף במחשבה. חשוב המספר הכולל של זוכים, לא רק אלה שזכו ביד שלך. אם יש לך כמה כניסות, נסה לבצע הובלות כדי לעזור לשותף ולהגנה הכוללת.

31	בלקיחה הראשונה, אם הכרוז משחק באופן מיידי מהדומם, היד השלישית צריכה לעצור למחשבה ; עבורו ולתועלתו של שותפו לעבוד על מהיכן יבואו הלקיחות כדי להביס את החוזה.
32	בהגנה נגד NT, כאשר כרוז מתחמק בלקיחה הראשונה, היה מודע לאפשרות של עשיית מעבר קטלני. יש לך לקיחה אחת פנימה, אם אתה גם מחזיק כניסה בסדרה שהכרוז בוודאי צריך, ויכול לראות את ביסוס לקיחות בסדרה אחרת, לך על הסדרה האחרת.
33	השותף מוביל קלף בסדרה" x " ב-NT ולאחר מכן המגן הראשון מחזיר לעצמו את ההובלה ; אם הוא עובר לסדרה "y" שבה יש לך את הזוכה המיידי, השתמש בגודל של סדרה "y" כדי להחליט אם להמשיך בסדרה "y "(קלף נמוך) או לחזור לסדרה "x" (קלף גבוה).
34	בהגנה, הידיים הנורמאליות 2 עד 4 משחקות מ-(x) AKx (x) כדי לזכות ב-K ולאחר מכן לשחק את ה-A. אם השותף שלך זוכה ב-A לאחר מכן משחק את ה-K, סמוך על כך שהוא מראה doubleton ומחפש חיתוך. חובתך היא לתת איתות העדפת סדרה.
35	כאשר אתה לא בטוח ששותפך יכול לחתוך, אבל אתה רוצה שהשותף יחתוך אם אפשר, הובל בקלף הנמוך ביותר של זוכים שווים, לא הגבוה ביותר.
36	כאשר יש בדומם סדרה צדדית חזקה ארוכה ואין כניסה צדדית, ייתכן שתוכל לנתק את הכרוז מן הדומם על ידי הובלת סדרה זו.
37	כאשר חסר שליט, השותף מבצע השלכת קלף בחוזה סדרה ; הנח שזה מאורך ולא מקוצר.
38	ישנם פעמים בהגנה, כאשר עדיף לתת לכרוז Ruff & sluff ולאבד לקיחה אחת ולא לשבור סדרה חדשה ולאבד 2 לקיחות.
39	כאשר השותף מוביל בסבירות מ-singleton בסדרה שבה אתה מחזיק את ה-A. אם אתם מחזיק בידך את ה-A בשליט ו-singleton משלך, זכה בלקיחה ועבור ל-singleton שלך. ואז זכה בהובלה הראשונה בסדרת השליט ותן העדפת סדרה בעת מתן החיתוך שנדחה לשותף.
40	משחק היד השלישית בלקיחה הראשונה, אם הקלף הגבוה ביותר שלך הוא נמוך יותר מאשר 9, תן סימון ספירה, שחק נמוך מ-3 קלפים והתחל גבוה-נמוך עם מספר זוגי של קלפים.
41	השותף מוביל קלף נמוך ויש בדומם מכובד אחד ואולי גם ה-A. אם אתה מחזיק מכובד גבוה יותר וה-8 או ה-9, זה יכול להיות נכון לשחק קלפי 8 או 9 אלו, ראשית, התעלם מה-A בדומם. שנית, אם המכובד שלך הוא גבוה יותר מאשר זה של הדומם של והדומם משחק נמוך, זה בדרך כלל נכון להכניס את ה-8)או קלף spot גבוה יותר(, לשמור את המכובד כדי לכסות הקלף של הדומם. שלישית, אם המכובד שלך הוא 2 גבוה יותר מהדומם, עכשיו אם הדומם משחק נמוך, אתה צריך ה-9 או גבוה יותר ולא לשחק את המכובד שלך.
42	כנגד חוזה בסדרה, השותף הוביל singleton או עליון של doubleton. האם אתה זוכה בסיבוב הראשון או השני בסדרה זו? ספור את הקלפים בדומם ואת שלך בסדרה ; השתמש בהכרזות להעריך ההחזקה של הכרוז. עכשיו זכה בסיבוב שאתה חושב שיהפוך את יד השותף ל-void בסדרה ולך על חיתוך.
43	אל תחתוך את הקלף הזוכה של השותף אלא אם זה הוא המשחק הנכון, כגון הצלת השותף מהחלטה קשה לאיזו סדרה לעבור בלקיחה הבאה, למשל, אתה יודע איפה הזוכה האחר שלך והוא/היא לא.
44	בדרך כלל כמגן, אם אתה מתכוון לחתוך קלף מפסיד, אל תחתוך. או שתיתן לשותף לקחת את הלקיחה, או שתכריחאת הכרוז לבזבז אחד משליטיו.
45	הנטייה ההגנתית היא תמיד לזכות בלקיחה אם אפשרי. לעתים קרובות זה רווחי יותר להתחמק, כדי לשמור על התקשורת עם השותף או לשבור התקשורת של הכרוז עם הדומם.
46	השתמש בהכרזות למיקום הקלפים הגבוהים החסרים ; השתמש במידע מהמשחק כדי להגדיר באופן ברור את המיקום של קלפים גבוהים ספציפיים.
47	בהגנה, כאשר הנך תוקף סדרה שבה אתה מחזיק Qxx (x) או Jxx (x), אם אתה צריך 2 לקיחות, הובל בקלף נמוך ; אבל אם אתה צריך 3 לקיחות מיידיות, הובל קלף גבוה.
48	כמגן, אל תזכה ב-A השליט שלך מהר מדי ; שמור אותו כדי להכתיב את הקצב שבו סדרת שליט נמשכת.
49	כאשר למגנים יש מצב בו הסדרה הארוכה של הדומם נעולה, הדאגה שלהם צריכה להיות למנוע מהכרוז אפשרות לחתוך מפסידים בדומם.
50	כאשר הנך מאלץ את סדרת השליט של הכרוז, המתן לזכות בשליט הגבוה שלך שנותר עד שהדומם יהיה void.
51	מגנים תמיד צריכים לעמוד על המשמר על ההזדמנות לקדם את סדרת השליט זה של זה ; אבל קידום שליטים אינו נוצר בזמן שלכרוז עדיין יש מפסידים להשליך.
52	לפני היציאה לקידום שליטים, חייבים המגנים לפדות הזוכים בסדרות הצדדיות שלהם -כמו שהכרוז עושה כשהוא יוצא לחיתוך-צולב.
53	מגן לא צריך לחתוך גבוה יותר-over-ruff מהכרוז או הדומם באופן אוטומטי ; השיקול העיקרי הוא האפשרות של פיתוח לקיחה נוספת בשליט.
54	כאשר הנך משליך קלף, נסה לא להגיע ל-void בידך בסדרה משמעותית. אם אתה עושה זאת והכרוז משחק סדרה זו, ההחזקה של השותף נחשפת באופן מיידי.
55	אם בכוונתך להוביל זוכה שבוסס בסיבוב השלישי של השותף, שקול להוביל סדרה אחרת כדי לבסס משהו אחר (אתה יכול גם לשמור על השותף ממשחק end play).
56	הנח שלפותח לפחות 12 HCP אלא אם כן זה נעשה ברור שידו / ידה חלוקתית (סדרת 6-קלפים או 2 סדרות-5 קלפים) ; ובמקרה זה בידו של הפותח יכולות להיות פחות כמו 10 HCP.
57	אם התקווה היחידה להביס את החוזה היא ל-underlead-להוביל מתחת ל-A כדי להכניס השותף פנימה, underlead אותו, גם אם בדומם יש singleton ואתה תאבד ה-A אם ביד שותפך אין לו את ה-K.
58	כאשר אתה משחק קלפים מכובדים שווים ידועים, השתמש בשווים אלה כמשחק סימון העדפת סדרה להראות לשותף היכן נמצא הכוח בסדרות החיצוניות.
59	כאשר הנך מגן, בחן משחק יד-שנייה גבוה השומר על כניסה חיונית לשותף. העיקרון חל הן על חוזי סדרה, כמו גם על חוזי NT הרגילים יותר.

60	כמגן, הסתכל על ידך מנקודת המבט שלך ושל שותפך שלך כדי לקבוע את המשמעות ההגיונית ביותר של איתות.
61	כאשר הנך מגן עם 3 שליטים בדומם ו-Axx ביד שלך, זה עשוי להיות הטוב ביותר לשחק קלף נמוך בסיבוב הראשון, לאחר מכן ה-A ואז הקלף הנמוך שנותר.
62	בהגנה כנגד חוזה NT, בזמן משיכת העוצר האחרון של היריב בסדרה הארוכה שלך, תן העדפת סדרה כדי להראות היכן נמצאות הכניסות החיצוניות בידך.
63	כאשר יש בידך את הקלף השליט הגבוה ויש לכרוז שליט אחד נמוך והכרוז גובה הזוכים בסדרה הארוכה בדומם השתמש בשליט שלך כאשר הכרוז משחק את הקלף האחרון שלו בסדרה של הדומם)ללא כניסה לדומם-entry less(;איתות הספירה שלה השותף הוא קריטי כאן.
64	כאשר ידך מסומנת עם קוצר, משחק הקלף החסר הגבוה מתחת לקלף מנצח מציין שהוא הקלף האחרון שלך בסדרה. אל תהיה יותר מדי מטעה-תחבלני עם קלפים שווים ; זה מוציא את השותף מהספירה.
65	במשחק איתות קלף המשך סטנדרטי, כאשר הנך מסמן עידוד עם קלפים שווים, אותת עם קלף גבוה או שווה הגבוה ביותר. אל תהיה קמצן עם קלפים שווים.
66	כאשר אתה משחק ממכובדים שווים ידועים, השתמש בקלפים שווים אלה כאיתות העדפת סדרה להראות לשותף באיזה סדרות חיצוניות נמצא הכוח.
67	בהגנה, המשחק הנורמאלי של הידיים השנייה עד הרביעית מ(-x) (x) AKx הוא לזכות ב-K ולאחר מכן לשחק את ה-A. אם השותף שלך זוכה ב-A לאחר מכן משחק את ה-K, סמוך על כך שהוא מראה doubleton ומחפש חיתוך. חובתך היא לתת איתות העדפת סדרה.
68	כאשר אתה מבסס סדרה ארוכה, לעתים קרובות אתה יכול לתת לשותף איתות העדפת סדרה לציין היכן נמצאות הכניסות החיצוניות שלך.
69	כאשר ברור שהשחקן ביד השלישית לא יכול לרצות המשך הובלת הסדרה בלקיחה הראשונה - נאמר שיש Singleton בדומם בחוזה סדרה או החזקתו של הדומם בסדרה שעכשיו היא מבוססת - השחקן ביד השלישית אמור לתת איתות העדפת סדרה.
70	איתות עידוד הוא לא פקודה להחליף סדרות ; זאת הצעה שמותר לך לעקוף.
71	כאשר אתה חזק במיוחד בסדרה (AQJx) אבל לא רוצה להוביל את הסדרה מפחד לתת לכרוז לקיחה זולה, הובל קלף שאינו מעודד בסדרה אחרת.
72	נסה תמיד לגבש דעה על כל 4 הידיים לפני בחירת ההובלה שלך.
73	אל תהיה עצלן. ספור תמיד את הנקודות של הכרוז, החלוקה והזוכים. השתמש באצבעות הרגליים אם צריך!
74	כנגד NT, קלף ה-spot הראשון של המגן, אלא אם כן זה הכרחי לסמן ספירה, צריך להצביע סימון המשך בסדרת המוביל. היתרון של סימון סמית)Smith Peters(הוא שגם הפותח יכול לתת סימון המשך בעת משחק הקלף הראשון בסיבוב הראשון. אם הפותח משחק קלף spot גבוה, זה מעיד על רצונו כי השותף צריך להמשיך בסדרה זו, אם יקבל את ההובלה. לעומת זאת, אם הפותח משחק קלף spot נמוך, סימון זה מראה כי השותף צריך לבחון מחדש את הדומם, ולזכור מה כבר שוחק, ולהתעלם מהסדרה בה הוביל שותפו, ולעשות ניחוש מושכל לגבי הסדרה אשר שותפו רוצה שיחזור בה.
75	אם הכרוז מריץ סדרה ארוכה וגם אתה וגם שותפך משליכים קלף בסדרה אחרת (discard) היה בטוח שאינך משליך קלף באותה סדרה כמו שותפך. אתה מגן על סדרה אחת ועל שותפך להגן על סדרה אחרת.
76	סלאמים חייבים לתקוף, יש לך רק הזדמנות אחת – אמר Benito Garozzo
77	צור תמונה ברורה הן של יד הכרוז והן של יד שותפך לפני משחק הקלף.
78	כנגד משחקים ניתן להגן בשקט אולם כנגד סלאמים יש לתקוף. גורם אחד שפועל לטובת ההגנה הוא שהכרוז מוכן לעתים נדירות להסתכן בתבוסה מיידית אם חלופה כלשהי נראית אטרקטיבית)מפתה(. ולפעמים אלטרנטיבה כזאת ניתן ליצור על ידי ההובלה עצמה. אם אתה רוצה להרוויח משהו במשחק הזה, אתה חייב לבנות תמונה של הידיים הבלתי נראות.
79	אותת לשותפך רק כאשר תהיה לזה חשיבות.
80	כנגד חוזים בגובה נמוך, הובלה בשליט בדרך כלל היא רעיון טוב
81	אתה מגן, כאשר הדומם מחזיק KQT בדומם ואתה מחזיק A, נסה להתחמק ולעכב הלקיחה כך שלעתים קרובות יותר יהיה לך נעים להיות מופתע כאשר הכרוז : א. יאבד כניסה יקרת ערך כדי לחזור ליד לעקוף שוב. ב. הוא יעקוף כעת עם ה-T בהנחה שהמגן השני מחזיק את ה-A החסר וכעת שותפך יזכה עם ה-J. אם תעלה מיד עם ה-A, לכרוז לא תהיה ברירה, אלא אם אתה מתחמק ונותן לו לאבד את האפשרות.
82	הבנה טובה בפילוסופיית האיתות)ובהסכמות הסימונים(בינך לבין לשותפך חשובה.
83	השתמש בדרך השלילה כדי להחליט איזה קלף לשחק. זה בדרך כלל יפשט את ההחלטה שלך.
84	כאשר היריבים הגיעו לחוזים No- rump מבלי לעבור דרך Stayman, תמיד לשקול להוביל בסדרת Major.
85	5 מעל 5? חשוב פעמיים לפני אתה מכריז מעל גובה 5 : גובה ה-5 שייך ליריבים. לרוב השחקנים יש נטייה לפתור החלטות תחרותיות קשות על ידי "הכרזת אחד יותר". לעתים קרובות זוהי אסטרטגיה טובה ברמות נמוכות – בין השאר, משום שהגנה כנגד חוזים ברמה נמוכה נוטה להיות קשה מאוד. עם זאת, ברמות גבוהות כדאי לנקוט זהירות. בפרט, שלעתים רחוקות זה נכון להתחרות מעל הכרזות היריבים בגובה 5. גורמים רבים משתלבים בדרך כלל להפוך את זה ללא חכם להכריז חמש מעל חמש : א) על אף היד שלך עשויה להיות די חלוקתית, הידיים של היריבים הן לעתים קרובות הרבה יותר מאוזנות. לכן, לך יהיו לעתים קרובות יותר קלפים מנצחים כנגד החוזה שלהם, יותר ממה שאתה עשוי לחשוד. ב) ייתכן שביד שותפך יש מכובדים נמוכים בסדרות היריבים. קשה לדמיין את הכוח ההגנתי של מלכות, נסיכים ועשיריות "אובדים". עם זאת, קלפים אלה יכולים לעתים לעזור להביס את חוזה היריבים בגובה 5. בפעמים אחרות החוזה שלך בגובה 5 לא יצליח מכיוון שליריבים יש מכובדים נמוכים בסדרות שלך.

	ג) להגן על חוזים ברמה גבוהה ישנם שילובים מעטים יחסית של קלפים שיש להתחשב בהם. לכן, הרבה פחות סביר שהיריבים יטעו בהגנה כנגד חוזים בגובה 5 מאשר הם יטעו כנגד חוזים בגובה 5.
86	אל תהיה נוטה להוביל/ לחזור בסדרות קצרות כנגד חוזים בגובה נמוך זה ייצור זוכים איטיים עבור הכרוז.
87	כאשר יש לך יד חלשה ואתה מוביל כנגד 3NT, שקול למצוא את הסדרה של שותפך.
88	היה סבלני במיוחד כאשר הינך מגן – הבעיה העיקרית של שחקנים מתחילים עם ההגנה היא שהם ממהרים מדי לקחת את האסים שלהם ואת המלכים. כעת זה נכון וטוב להגיד "יד שנייה משחקת נמוך" ו"יד שלישית גבוה" אך פעולה זו אינה די מספיקה. אם שחקן יהיה סבלני מאוד וימתין ללקיחות שלך, אתה תופתע לעתים קרובות מאוד שהחזקה המקורית שלך AQ9 או AJ8 תעניק לך 2 לקיחות אחת מהן תהיה על רקע שכל עוד אתה סבלני, אל תלך על הקלף הגבוה מוקדם מדי.
89	כאשר הכרוז נמנע מלשחק סדרה ארוכה של הדומם, היזהר, הוא עשוי להיות: לקוות לרמות / לחטוף (מלכודת) אתהלקיחה בהמשך המשחק.
90	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 קוצר או אורך, ולרוב עם 8 מפסידים. זכור של-Overcall דרושה חמישייה, ולכן נותרות 3 הכרזות: 1NT ; Double או Pass. משמעות ה-Double הינה קוצר בסדרת היריב ורצון לשחק באחת מ-3 הסדרות שלא הוכרזו. אם ידך מאוזנת, תעביר מסר שגוי. הכרזת 1NT 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.
91	קבל את ההרגל של החלת הכלל של 11 בהובלת הפתיחה, בין אם אתה הכרוז או המגן.
92	שקול את העיכוב כאשר אתה מחזיק את ה-A בשליט.
93	כאשר אתה מוביל בסדרה ששותפך הכריז ואתה תמכת בה, הובל בקלף הגבוה ביותר עם 3 או 4 קלפים נמוכים. הובלה בקלף גבוה שוללת מכובד, שותפך יודע על אורך שלך בסדרה. אם לא תמכת, הובל נמוך מ-3 או 4 קלפים נמוכים לשלול Doubleton. הובלה של קלף spot גבוה בסדרה ללא תמיכה של השותף מראה קוצר. עם 3 או 4 קלפים בראשות מכובד (T, J, Q או K) הובל נמוך אם יש לך תמיכה. אם אתה מתכנן להוביל בסדרה של השותף ומחזיק A, הובל אותו.
94	כאשר הנך מגן במושב השלישי, פתח ההרגל של לשחק לאט בסיבוב הראשון. גם כאשר יש לך משחק אוטומטי בסיבוב הראשון, אתה יכול לעצור ולהגיד, "מצטער, אני לא חושב על לקיחה זו". זה עשוי לעזור לכם להתכונן להחלטה חיונית על הסיבוב הבא. רבות כבר נכתב על מחשבה זהירה הנדרשת מהכרוז לפני שהוא משחק את הלקיחה הראשונה. אבל מעט נאמר על השחקן מימינו של הכרוז "כאשר אתה במצב הזה לעתים קרובות יש לך תפקיד קשה אך חיוני כדי לשחק. בניגוד לכרוז, אתה לא יכול לראות את ידו של שותפך, אלא על ידי סקירת ההכרזות והתבוננות בקלף ההובלה ייתכן שתוכל לדמיין את זה.
95	נסה לחשוף את היד שלך כאשר אתה מגן ולהסתיר אותה כאשר אתה הכרוז. כאשר אתה מנסה לזכות בלקיחה, שחק נמוך מקלפים שווים בהגנה; שחק גבוה משווים כאשר אתה הכרוז.
96	התקף כאשר יריביך הכריזו סלאם קטן בסדרה. הובל מ- Kxxx או Qxxx, עליך רק למצוא ביד שותפך המכובד האחר ולבסס לקיחה אחת או אפילו שתיים להגנה.
97	כמגן, אל תיקח עם האסים שלך מהר מדי, במיוחד במושב השני, גם אם יש singleton בדומם ואתה פוחד שהA- שלך יאבד. הכרוז לעתים קרובות ישגה כאשר יעקוף אם תהיה סבלני עם קלפי ה-A האלה שאינך אמור להחזיק.
98	נסה להבין ממה שותפך הוביל, אם הוא הוביל 2 זה קרוב לוודאי הקלף הרביעי מסדרה של 4 קלפים, אם הוא הוביל קלף בינוני ויש 5 קלפים באותה סדרה בדומם וגם 5 קלפים בידך, כנראה שהוביל singleton.
99	כאשר השותף מוביל נמוך מאורך ובדומם יש קלפים נמוכים, יד שלישית משחקת גבוה. עם זאת, אם יש ביד השלישית 2 או 3 קלפים גבוהים שווים, היד השלישית משחקת נמוך, או הנמוך ביותר מהרצף, מתוך KTx, שחק את ה-K, מתוך KQx, שחק את ה-Q מ- (x) KQJ, שחק את ה-J.
100	כאשר השותף מוביל נמוך מאורך ובדומם מתגלה מכובד ויש לך גם מכובד גבוה וגם מכובד נמוך, שחק את המכובד הנמוך אם מהדומם משוחק נמוך.
101	אם השותף מוביל בקלף נמוך בסדרה אחת, נכנס ועובר לקלף נמוך (מראה חוזק) בסדרה אחרת, השותף מבקש חזרה בסדרה השנייה. אם השותף עובר לקלף גבוה בסדרה השנייה (אולי ב-Top of nothing), הוא מבקש חזרה בסדרה הראשונה.
102	אין לבצע אותה הובלה כנגד חוזה 3NT כמו כנגד 6NT. כנגד 6NT הימנע מלהוביל ממכובד אלא אם יש לך רצף.
103	הימנע מלתת ההובלה למגן ה"baddie". לעתים קרובות למדי במהלך משחק באפשרותך לבחור למי מהמינים 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 המינים (להתיש שחקן אחד בסדרה) כך שיש רק "baddie" אחד. זה יכול לעתים קרובות לבוא במשחק התחמקות, כאשר בכוונה משתדלים להימנע לתת ההובלה לשחקן מסוים (baddie).
104	ב-No Trump חשוב לשמור על תקשורת עם היד של השותף. אם הובלת השותף נראית כמו העליון של doubleton, זה בדרך כלל רעיון טוב לא לקחת את הלקיחה הראשונה. ניתן לשותף לשמור על הקלף השני כך שכאשר הוא נכנס הוא יכול לחזור בסדרה שלך. טיפ זה שימושי במיוחד כאשר יש לך - AKxxx(x) וללא כניסה חיצונית. אם אתה מעכב את הלקיחה הראשונה, השותף יוכל לחזור בסדרה כשהוא יחזור להיכנס.
105	כאשר הכרוז מתעלם מסדרה חזקה בדומם בה חסר מכובד אחד, הנח כי לכרוז יש את המכובד. ואם לא, זאת תהיה הסדרה הראשונה שהוא יוביל – החוק של "הסדרות החזקות ללא טיפול". אם אתה רואה משהו כמו K-Q-J-T-(x) או A-Q-J-T-(x) בדומם ואת הכרוז משחק סדרות אחרות, הנח כי לכרוז המכובד החסר.

106	כאשר יש סדרה צדדית קצרה בדומם והכרוז מושך את כל השליטים של הדומם, המסקנה היא כי לכרוז אין שום מפסידים בסדרה זו לחתוך. תרגום: זה בטוח להשליך קלפים בסדרה זו.
107	כאשר הנך הכרוז ב-1NT נסה להיות סובלני. משחק של 1NT 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.
108	כאשר משליכים-discarding, יש לשמור על אורך בהתאמה שווה לדומם. אם בדומם יש 4 קלפים בסדרה (K-Q-8 A-), ויש בידך 4 קלפים (2-3-4-9) שאחד מהם (9) מתקבל על הדעת שיזכה בלקיחה, היה זהיר לגבי השלכות-discarding מתוך הסדרה הזאת. היה זהיר מאוד! האין זאת!
109	זה חשוב לספור את הלקיחות של הכרוז ככל שהמשחק מתקדם. אם אתה מוצא את עצמך בהובלה ויכול לראות כי לכרוז יש מספיק לקיחות ב-3 סדרות כדי לבצע את החוזה, עבור לסדרה הרביעית. סיכוי חלקי עדיף על חוסר סיכוי.
110	הובל לכיוון 2 המכובדים בסדרה. הסיבה להובלה לכיוון המכובדים הינה שאם המגן הראשון 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.
111	כאשר הדומם מונח על השולחן, הוסף את מספר הנקודות שסביר להניח בידו של הכרוז למספר הנקודות הידועות של הדומם. ההכרזות הלכו 1NT-3NT. השותף הוביל ובדומם יש 10 HCP. תאמר שהיריבים משחקים בטווח 15-17 No Trump. הנח שלכרוז יש את מספר הנקודות באמצע, 16, והמשך משם. ליריבים יש 26 HCP, פלוס מינוס נקודה אחת, משאיר לך ולשותפך 14. אתה יודע כמה יש לך, ולכן קל מספיק כדי להבין כמה יש לשותפך.
112	כאשר מגנים כנגד חוזה בסדרה, יש 2 טכניקות עיקריות בהן משתמש הכרוז כדי לגייס לקיחות נוספות: (1) לבסס סדרה ארוכה בדומם, (2) לחתוך מפסידים ביד הקצרה(בדרך כלל הדומם) אם הדומם מתגלה עם סדרה ארוכה וסדרה קצרה ויש לך אפשרות ללכוד את הסדרה הארוכה, הובל בקלף שליט כי הסדרה הארוכה אינה שימושית. אם נראה כי הסדרה ארוכה שמישה, יש לשחק הגנה התקפית וללכת על לקיחות חיצוניות במהירות. אם הדומם מתגלה כמאוזן לכרוז אין שום אפשרות להיפטר ממפסידים ובסופו של דבר יפסיד אותם, ולכן אתה ושותפך צריכים לאמץ הגנה פסיבית. למנוע שבירת סדרות חדשות אם אפשר. תן להם להוביל במה שיובילו. שב בנחת והמתן ללקיחות שלך. היום שלך יגיע.
113	הזמן הטוב ביותר להוביל בסדרה קצרה הוא עם control בשליט. A-x-(x) או Kxx הן החזקות נהדרות להוביל מקוצר. עם זאת, אם חיתוך יעלה לך בלקיחה בשליט, הובל מקוצר עם החזקות בשליט כגון Q-J-JTxx, 9-x או K-Q-9-x הינן ב"דלפק" הפרודוקטיבי.
114	כאשר מאותתים עידוד עם קלפי spot שווים אותת עם הגבוה יותר או שווה הגבוה ביותר. עם A-9-8-7, אותת, עידוד עם 9 (השולל את ה-T). אם תאותת בעצלות עם 8, אתה שולל 9! כמה שותפים למעשה מסתכלים על דברים כאלה.
115	ככל שניתן, כוון להובלת הפתיחה במהלך המכרז. במקום להתלונן על מזל רע או על הובלת שותפך, היה מודע להזדמנויות להכריז lead-directing overcall כדי לכוון את שותפך לדרך הנכונה הדרושה להגנה מוצלחת. תופתע לגלות איך התוצאות שלכם ישתפרו ואמון השותפות שלכם ירקיע לשחקים. גורלם של חוזים רבים תלוי בהובלת הפתיחה. אם תשוטט באזור משחק של טורניר ברידג' גדול, תאסוף את שברי שיחות, כגון: 'אם רק הובלת ב .." או 'סליחה, שותף, אני עשיתי הובלה שגויה, אבל ... " או 'איך יכולתי להגיד כי הובלה ב... תפיל את החוזה? ". ובכל זאת, האם אי פעם בחנת את המצפון שלך לאחר הובלה קטסטרופלית ידי השותף שלך? האם אי פעם תהית אם חלק מן האשמה היה שלך, לא כולה שלו? האם אתה עשית המיטב כדי להטות אותו מהסכנות האורבות ולהדריך אותו אל הדרך להצלחה.
116	בהגנה, שמור על שלמות סדרה בת 4 קלפים ככל האפשר, 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.
117	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 מידעאודות האורך בסדרה, ולהגן בהתאם.
118	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.
119	כמגן, תמיד קח את הזמן שלך בלקיחה הראשונה ותכנן את כל הגנה כנגד החוזה. לכולם מותר לחשוב בעת הלקיחה הראשונה. אל תחשוב רק עליה אלא נסה לחזות את כל ההגנה כנגד החוזה. נסה לתכנן 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.
120	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. יהיו מקרים שבהם אתה צריך לשחק ולגלות את המכובדים שלך, אבל נסה ככל הניתן לוודא שזה לא יקרה לעתים קרובות.
121	בחר 2 סדרות מפתח כדי להתרכז במהלך המשחק. התמקדות בכל 52 הקלפים בכל חלוקה הינה קשה מאוד ומעבר לאפשרי לרובנו, לכן מומלץ לך לנסות לבחור 2 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.
122	שקול להוביל את הנמוך מתוך מכובדים Doubleton. כאשר אתה צריך להוביל את בסדרה שבה יש לך מכובדים doubleton, שקול את היתרונות האפשריים של הובלת הקלף הנמוך. כאשר אתה, כמגן, עומד לתקוף בסדרה שבה יש לך החזקות כגון Jx, Qx או Kx, האם אתה תמיד תוביל את הקלף הגבוה? רוב השחקנים עושים זאת, אך לפעמים זאת ממש טעות יקרה. זה צפוי להצליח במיוחד כאשר היד מצד שמאל שלך מסומנת עם כוח בסדרה זו, ובמיוחד כאשר אין לך כניסה נוספת לידך. נניח, למשל, כי בשלב כלשהו במהלך ההגנה אתה מוביל את ה-K מ-Kx והיד הבאה זוכה עם ה-A מ-AJx. עכשיו, אם אתה לא יכול להחזיר את ההובלה לעצמך, שותפך יהיו מתוסכל, אפילו אם ההחזקה שלו היא חזקה כמו, נניח, QT9x, שכן הוא לא יוכל להמשיך בסדרה למעט במחיר של לקיחה. אם אתה תוביל במכובד הנמוך במקום בגבוה, הסדרה יכולה להיות ברורה. (מחבר הטיפ מניח, כמובן, כי לשותפך יש שפע של כניסות)
123	הרחב השימוש בסימוני החלוקה שלך. קבע עם שותפך לשחק סימוני אורך מהקלפים הנותרים בסדרה כאשר אתה לא יכול להתחיל בסימון כזה בסיבוב הראשון. אתה יכול להשיג שיפור ניכר במשחק ההגנה שלך על ידי הגדלת השימוש בסימוני אורך הסדרה כדי לכסות מצבים חדשים. כמעט כולם יודעים איך להשתמש בסימוני ספירה סטנדרטיים בסיבוב הראשון של הסדרה: אתה משחק גבוה-נמוך להראות מספר זוגי של קלפים ונמוך- גבוה להראות מספר לא זוגי. תמצא כי זו תוספת של חילופי מידע המאפשרת לשותפות שלך להביס חוזים רבים יותר.
124	טיפ עבור Pip. כנגד חוזים ללא שליט, כאשר שותפך הוביל בקלף הרביעי מלמעלה בסדרה שבה בדומם יש Singleton, אתה צריך לחזור בקלף הנמוך ביותר שלך אם יש לך 5 קלפים בסדרה. המסקנה היא, כמובן, ששותפך חייב לבטל את החסימה בסיבוב השני של הסדרה, כאשר הוא רואה את הקלף הנמוך שלך. כותב הטיפ תמיד מרגיש מופתע כאשר חוזים ללא שליט לא מובסים בגלל שסדרת המגנים חסומה לאחר הובלת הרביעי מלמעלה בסדרה שבה בדומם יש Singleton ולשותף 5 קלפים. הוא משוכנע שיש, אכן, כלל פשוט מאוד כדי למנוע "תאונות" כאלה אך חושב שזה לא הוסבר.
125	אל תעקוב אחר סימוני שותפך בעיניים עצומות. אל תפסיק לחשוב כאשר שותפך מסמן. עבוד על חלוקות הידיים ובסס את ההגנה שלך על ניתוח זה ביחד עם סימוני שותפך. היכן: טורניר ברידג" בכל מקום בעולם. מתי: רק לאחר שמשחק שניתן היה להפילו בוצע בגלל שגיאה בהגנה. שיחות אפשריות: א. "אין טעם לסימונים עם שותף כמוך! אני מבקש heart ואתה משחק club. מה הטעם? " ב. "שותף, למה מדוע לא חזרת ב-club? " "אבל אתה סימנת hearts." "זה לא אומר אתה צריך לשחק אחד! למה אתה לא חושב על עצמך? " איזו שיחה סבירה יותר? עשרה לאחד אומרים את זה "מסיבות מובנות. אם השותף שלך מציית לסימון שלך, וזה הופך להיות טעות, אתה לנהוג בזהירות בו. אפשר אפילו לקחת חלק מהאשמה. עם זאת, כאשר השותף מתעלם מהסימונים שלך, כי זה הדבר הנכון לעשות, אוי ואבוי, אתה מכה בו עם כל מה שיש לך! לכן זה מובן מאוד כי שחקנים רבים נוטים לראות בסימוני השותף כבפקודה)מי צריך נזיפה?(ולא הצעה. זו לא הדרך הנכונה לטפל בסימונים. סימונים הכרחיים במידה רבה לפתרון הבעיות הקשות העולות, בכל שותפות. עם זאת, הם צריכים להיות עזרה להגנה הנכונה ולא יותר. ההגנה מתחילה בניתוח. בסימוני השותף לא ניתן לראות את ההנחיה היחידה עבור ההגנה, פשוט כי זה קורה לפעמים שאתה יודע יותר על היד מאשר הוא יודע .
126	הובל קלף בשיטה הרגילה כאשר אתה מוביל בסדרת שותפך. 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. למכובד שלך יש תפקיד לעשות, הובל בו רק מdoubleton,-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 וכול', 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 ה-A. עם זאת, עליך לנסות ולהימנע מהובלה של אסים שאינו נתמכים.
127	אל תוביל לעולם מתחת ל-A בחוזה עם שליט. כדאי באמת לשים לב לכלל זה למען הרמוניית השותפות ולהימנע מלהוביל קלף נמוך מתחת ל-A בחוזה עם שליט. הסיבה הברורה ביותר הינה האפשרות שביד הכרוז singleton בסדרה, אבל יותר חשוב, שותפך יניח מהובלתך כי ה-A לא בידך.
128	הזהר מלהוביל מסדרת 4 קלפים עם מכובד בודד ללא קלפי ביניים. כנגד חוזי 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 2 או 3 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 2 הלקיחות האחרונות בסדרה, כך שזה יהיה שווה את זה.
129	הובל בקלף גבוה מסדרה ללא מכובדים. 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 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.
130	משחק "מחבואים". כאשר מגנים עם Qxx בשליט או בסדרת מפתח שחק: הסתר)במיקומים נוחים(וחפש)בעמדות שליליות(עם הכרוז. הטיפ ישים באופן שווה להחזקת Qxxx או Qx ומחבר הטיפ משאיר לקורא להפיק הנאה גדולה יותר מזה. עם Qxx בסדרת מפתח במצב של עקיפה דו כיוונית, מגן טוב ינסה לשכנע את הכרוז לטעות בניחוש. מצד שני, אם ה-Q "מקוללת", לשחק אותה בשלב מוקדם עשוי לפעול היטב. זה מה שטיפ זה עוסק בו. כאשר ה-Q שלך "מקוללת" נסה לשחק לא נורמלי כדי להטעות הכרוז לתוך משחק לא נכון. כאשר ה-Q שלך נמצאת בעמדה נוחה אל תשחק כאילו יש לך לקיחה בטוחה איתה. מצב ידוע אחר עוסק במשחק סופי שבו לכרוז יש A9x מול KTx "זורק אותך על השיפוד" בסדרה זו. אם אתה מחזיק Qxx מקובל להוביל את ה-Q, ולנסות להסתיר את ה-J של שותפך.
131	אם ידך קצרה בסדרת היריבים ע"י הכרזת overcall זה סביר יותר לגרום להם להכריז לגובה אחד נוסף. הגנה כנגד3 עדיפה על הגנה כנגד 2.
132	בל נמוך דרך הכוח שניתן לגבור עליו וגבוה לכיוון חולשה. אם אתה רואה סדרה עם 3 קלפים נמוכים בדומם זה צריך לומר לך אחד מ-2 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 לעתים קרובות תהיה ברורה על ידי הסתכלות בדומם. לעתים 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 ה-K. על מזרח, כמובן, להתרחק מהסדרה. כלומר, מזרח צריך להיות לחפש סדרה חלשה בדומם ולהוביל בה, ואילו מערב צריך להיות לחפש סדרה חזקה בדומם.
133	משחק לא ידידותי. ישנן פעמים כאשר J מ-J9,ה-Q מ-QT וה-K מ-KJ ייתכן שישיגו תוצאה מזהירה בהגנה. כאשר שאתה יודע כי הקלפים יטעו את הכרוז היטב, אתה צריך להיות בתצפית על ההזדמנות להטעיה
134	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.
135	תרגל את אמנות ההסוואה. כאשר אתה מגן, זכור את האמנות של ההסוואה. אם אתה יכול להטעות את הכרוז בסדרה אחת, ייתכן שהוא יקפוץ למסקנה שגויה בסדרה אחרת. אנשי צבא נותנים מחשבה מרובה להסוואה. כך בכלל, כאשר אתה מתכנן קרב הגנתי, עליך להעמיד פנים שאתה חזק בחלק של הקו שבו אתה חלש. יש לנסות גם להיראות פגיע במקום שבו אתה חזק. למגנים במשחק הברידג' יש הזדמנויות רבות לעשות אותו הדבר. כאשר אתה חזק בסדרה, מטרתך להסתיר את העובדה. יש אז סיכוי טוב כי הכרוז יטעה בקריאת הכוח שלך בסדרה – חיונית אולי – אחרת.
136	היה סבלני כאשר הנך מגן כנגד 1NT. נסה לא לשחק סדרות חדשות ללא סיבה טובה. בנושא משחק הכרוז יכולת כבר לקרוא את הטיפ להיות סבלני כאשר אתה משחק 1NT. ובכן, 2 הצדדים זקוקים לסבלנות. פתיחה בסדרות בהן המכובדים מחולקים בין 4 השחקנים היא מסוכנת, ולכן אם אתה יכול להכריח את היריב לשחק סדרות חדשות בהן בדרך כלל תוכל לזכות. לעתים 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.
137	בהגנה, הובלה בשליט יכולה להיות בטוחה לאורך המשחק)ולא רק בסיבוב הראשון(. בתחרויות)duplicate(זוגות, מטרת המגן אינה כל כך ברורה כפי שיכולה להיות בקבוצות או ב-rubber bridge: 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.
138	כמגן, אינך בטוח מה לשחק בסיבוב הבא מדוע לא לעכב את ה-A ולתת לכרוז לנחש איפה ה-A
139	אל תחשוב! אלא אם כן אתה ממש חייב לנצח את הלקיחה האפשרית הראשונה, שחק נמוך בלי לחשוב כאשר הכרוז לוקח עקיפה חוזרת בכיוון שלך. אל תחשוב! רק במצב אחד ברור, כמובן. אבל כאשר אתה מכיר את המצב, אסור לך לחשוב. הזיהוי קל: אתה מגן והכרוז לוקח עקיפה חוזרת שהיא נידונה להיכשל. אל תזכה בלקיחה. אל תחשוב אפילו לזכות בלקיחה. פשוט שחק נמוך במהירות נורמלית – לא מהר מדי ולא לאט מדי.
140	התחמק כאשר אין לך A בכל פעם שבדומם יש סדרה כגון AQT9x או KQT9x, ונראה כי הוא קצר בכניסות, היה מוכן לעכב עם Jx. ייתכן גם שתגלה שזו "מכלול יצירתו של גבר נועז" המציע את הסיכוי היחיד האמיתי של מניעת הכרוז מהכנסת סדרה ארוכה. הגנה מוצלחת דורשת לעתים

	. קרובות לנקוט את כל האמצעים האפשריים כדי לסגור את הסדרה הארוכה שבדומם. אתה חייב לעשות את כל מה שאתה יכול כדי לקלקל התקשורת של הכרוז. כאשר אתה יושב מעל KQT9x שבדומם, תוכל, כעניין כמו מובן מאליו, לעכב את עם AJx כאשר משוחק ה-K שבדומם. אבל כאשר עוקפים עם העשר? העמדה היא למעשה אותו הדבר; כדי לחסל את הסדרה ייתכן שיהיה צורך לעכב, לשכנע את הכרוז לעקוף עם התשע בפעם הבאה. אם אתה מנצח את ה-T עם ה-J תהיה לו תקשורת טובה יותר, כמובן. ייתכן כי צריך לפעמים לעכב את ה-J גם כאשר אינך מחזיק את ה-A. אתה תגלה כי ניתן להשיג תוצאות יוצאות מן הכלל.
141	עכב את ה-A בשליט. בכל פעם שאתה, בתור מגן, כולל את ה-A בשליט בין הנכסים שלך, עליך לשקול האם לעכב את הקלף הזה כאשר היריבים מושכים שליטים בפעם הראשונה. אחרי הכל, A שליט היא הקלף היחידי בחפיסה שאתה תמיד תזכה בו באופן בטוח!
142	אם יש רצף של מכובדים בדומם אל תטרח לכסות מכובד במכובד מפני שהקלף שאתה מנסה לקדם עבור צד ההגנה שלך נראה בדומם לכולם.
143	ראה פינות עגולות. כמגן, שקול לשחק קלף גבוה ללא לצורך בסיבוב השני של המשחק בסדרה, בתור הכרוז אם אתה צריך למקם מכובד חסר הנח כי למגנים לא היתה ברירה לגבי איזה מכובד לשחק. חשוב לאורך קווים מנחים אלה בכל עת שעליך לקבל החלטה בסיבוב השני של הסדרה. עם הזמן תרוויח מוניטין של מנחש טוב. או "חתיך" טוב. ישנם מצבים רבים שבהם הכרוז חייב "לקחת מבט" על הסיבוב השני של הסדרה. בשטח זה ל-2 הצדדים יש הזדמנויות למשחק מתוחכם. המכנה המשותף של משחקים מטעים אלו זה שזה בסדר, בדרך כלל, למגן לשחק קלף, שלא ניתן להעלות על הדעת שיזכה בלקיחה, אבל זה עלול להטעות את הכרוז. ישנם מעט מצבים שבהם הכרחי לשחק את הקלף הגבוה שלא לצורך כדי לתת לכרוז סיכוי לטעות.
144	כאשר אתה מגן אתה חייב לספור את הקלפים הזוכים שלך ואת הזוכים הפוטנציאליים באותו אופן שהיית עושה ככרוז ואז אתה יכול לנסות למצוא דרך להשיג לקיחות נוספות כדי להביס את היריבים שלך.
145	נתח את הובלת הפתיחה של שותפך: (א') האם זה Singleton אפשרי(ב') האם זה הקלף העליון מ-Doubleton (ג') האם זה הקלף העליון מרצף III של רצף?
146	מגן עם קלפים בסדרת השליט (אולי 4 או יותר) לא צריך לנסות לקצר את סדרת השליט שלו. למעשה, הוא צריך לנסות ולקצר את סדרת השליט של הכרוז על ידי הובלה והתמדה בסדרה הארוכה שלו ככל שהוא יכול.
147	אם שותפך, המגן האחר, משחק את הקלפים בצורה חריגה אז הוא מנסה לשלוח לך הודעה ובדרך כלל ההודעה תהיה סימון העדפה בסדרה כדי להגיד לך מהי הסדרה שיש לעבור אליה בהובלה הבאה.
148	אם שותפך במושב הרביעי מגן ויש לך יד טובה של +HCP10 אל תתרגש. כאשר הוא מגן הוא מכריז מתוך ידיעה כי יש לך נקודות אלה ולכן אל תעניש אותו על ההגנה. אתה לא תהיה פופולרי אם תעשה זאת.
149	כמגן ביד השנייה יש לשחק בדרך כלל נמוך, למעט המצבים הבאים "מובן מאליו" ו"פחות מובן מאליו": א. כדי לקחת את הלקיחה הקובעת, לא להיתפס מנמנם. ב. במהירות כדי לתפוס את ההובלה כדי לתת לשותף חיתוך. ג. כדי לנצל את הלקיחה שעשויה להיעלם, יש לך K54 ובדומם יש Q7 והכרוז מוביל נמוך מהיד הסגורה. ד. שימור כניסה אפשרית לידו של השותף, המגן האחר.
150	כאשר אתה מגן, לאחר שתזכה בלקיחה הראשונה אתה צריך לחזור בעליון של 2 הקלפים הנותרים ובנמוך ביותר של 3 ואז שותפך יכול להבין את חלוקת היד.
151	הכרזה אקטיבית – הגנה אקטיבית, הכרזה פסיבית הגנה פסיבית לביטחון. אם ההכרזות הלכו בביטחון 1NT-3NT אתה יודע שיש להם מקור טוב של לקיחות אז אתה צריך לעשות הגנה אקטיבית וכנראה להוביל A ולראות מה קורה. אם ההכרזות הלכו בהיסוס 1NT-2NT 3NT ואתה יודע שיש להם בקושי 25-26 נקודות ביניהם ואז הגנה פסיבית היא המפתח בניסיון לא לתת שום דבר, ובוודאי לא לתת להם 9 לקיחות על מגש.
152	הכרזה אקטיבית – הגנה אקטיבית, הכרזה פסיבית – הגנה פסיבית. אם אתה חושב שהיריבים הכריזו בביטחון ויש להם סדרה צדדית ארוכה לגבות אז תקוף והובל בסדרה כגון Q876 או K765 לנסות ולבנות-לבסס לקיחות מהחזקות אלה. אבל אם הם הכריזו בהיסוס ויש להם במשותף 25/26 נקודות בחוזה 3NT הובל באופן פסיבי ונסה לא לתת דבר.
153	איתות התייחסות לקלף ההמשך-attitude signal חל כאשר השותף מוביל סדרה.
154	הימנע מהשלכת קלפים גבוהים כדי לספר לשותף במה להוביל. במקום זאת השלך קלף נמוך מסדרות חלשות כדי לספר השותף במה שלא להוביל. שמור על מה שאתה צריך. לזרוק את מה שאתה לא אוהב.
155	איתות הספירה חל כאשר עוקבים בסדרה שהובלה על ידי הכרוז.
156	כאשר מאותתים עם מכובד, שחק הגבוה ביותר של קלפים שווים. לפיכך, איתות במכובד שולל את הקלף המיידי מעליו.
157	כיד שנייה אל תנסה לנצח את הלקיחה, אלא אם כן יש סיבה אסטרטגית כדי להשיג ההובלה.
158	עם 2 קלפים מעל המכובד שהובל, שחק הקלף הגבוה ביותר שלך.
159	עם רק קלף אחד מעל המכובד שהובל, כסה אם המכובד שהובל אינו נתמך. אל תכסה מכובד נתמך.
160	עם 2 קלפים מעל המכובד שהובל, תמיד תכסה. שחק הקלף הגבוה ביותר שלך, אלא אם כן הקלף השני מלמעלה שלך יקדם לקיחה בטוחה לקלף הגבוה ביותר שלך.
161	עם רק קלף אחד מעל המכובד שהובל, כסה אם יש קלף בדומם שנוגע בקלף שהובל. אם אין נגיעת קלף בדומם, אין לכסות.)קלף נוגע הוא קלף שמעל או מתחת לקלף המסוים, למשל Q או T, ביחס ל-J(. ההיגיון כאן הוא שאם אין לו בדומם קלף נוגע, אז לכרוז בוודאי יש אחד ביד שלו; ומכאן, הובל קלף נתמך ואתה לא צריך לכסות.
162	פצל-split עם 3 מכובדים, לפחות שניים מהם הם נוגעים.
163	כאשר מפצלים מכובדים, שחק את הקלף שהיית מוביל.
164	באופן כללי, זכה ב-A בשליט כאשר נותר לך שליט אחד נמוך; דהיינו, עם A - x זכה בלקיחה הראשונה; עם A-x-x, בשנייה, וכו'

165	הגנה מחייבת רצויה ביותר כאשר יש למגן אחד 4 שליטים, אשר רובם קלפים נמוכים ; למשל : A– x-x-x, K-x-x-x או x-x-x-x.
166	החזקת 3 או 4 שליטים הוא עומס על הכרוז, גם כאשר ההחזקה שלך נראית חסרת ערך. חיתוך מפסיד יהיה רק לעתים רחוקות עזרה למטרה שלך.
167	לפני הובלת מפסיד עבור השותף ל-overruff הכרוז, נסה לגבות את הלקיחות שלך בסדרות הצד שנותרו.
168	אם הקלף שהיית overruff איתו יזכה תמיד בלקיחה, אתה צריך בדרך כלל להשליך אלא אם כן זה דחוף להשיג ההובלה.
169	אם החזקת השליטים שלך לא יכול לזכות בלקיחה, היה ערני להזדמנות לחתוך מול הכרוז או הדומם.
170	הימנע מהובלת מכובד אם ביד הרביעית יש מכובד תחתון.
171	זה בטוח להוביל מכל החזקה אם ביד הרביעית אין מכובד.
172	זה בטוח להוביל מהחזקה חסרת ערך ללא קשר למה שהידיים האחרות מכילות.
173	זה בטוח יחסית)סיכון נמוך(להוביל מכובד מסביב למכובד גבוה ביד רביעית.
174	אל תוביל קלף נמוך באופן שגרתי. בחן את המכובדים החסרים, ואם אתה יכול להרוויח על ידי הובלת קלף גבוה)אפילו ללא רצף(.
175	שים את עצמך בעמדה של הכרוז וחשוב כיצד היית משחק סדרה מסוימת. זה לעתים קרובות יגלה את החלוקה.
176	כאשר הכרוז מוביל סדרה, זה לעתים קרובות יעיל להפיל קלף ביניים (9 ,T או 8) לרמוז על קוצר.
177	אם הכרוז יודע שאתה מחזיק קלף מסוים, שחק קלף זה בהזדמנות הראשונה שלך.
178	הזדמנות ראשונה למשחק הטעייה היא underlead מתחת ל-A, אבל אתה צריך להיזהר שלא להפסיד לקיחה או להיות "ברור מדי."
179	הוסף את ה-HCP שלך, ה-HCP של הדומם וה-HCP המינימאלי של הכרוז. החסר את זה מ-40 לחשב את הHCP- המרבי של השותף.
180	אם חישבת שיש לכרוז מספיק לקיחות לביצוע החוזה שלו, זה זמן לפעול במהירות. לְתקוֹף!
181	אם חישבת שאין לכרוז מספיק לקיחות, נטה לשחק בטוח. הימנע מהובלות מסוכנות.
182	אל תספור קלפים שכבר שוחקו. נסה לשייך כל סדרה לדפוס נפוץ.
183	אל תנסה לספור את הדפוס של 2 הידיים שאינן נראות. התרכז בידו של הכרוז.
184	אם השותף הוביל הסדרה הארוכה שלו ב-No-trump, נסה לזכות בהובלה בהקדם האפשרי כדי לחזור אליו.
185	אם כל אחד ממגנים יכולים לזכות בלקיחה הנוכחית, המגן שיכול לעבור ל " סדרת התקפה "הברורה, בצורה בטוחה יותר צריך לזכות.
186	אם הלקיחות בסדרות הצד שלך הן זמינות, אתה צריך בדרך כלל לזכות בהובלה ; אחרת זה הוא בדרך כלל טוב יותר לעכב ולראות מה מתפתח.
187	אם בדומם יש סדרת צד חלשה של 3 קלפים)Q-x-x או גרוע מזה(, זה לעתים קרובות נכון כדי לזכות ולעבור לסדרה זו ; אחרת בדרך כלל התחמק.
188	אם ההחזקה שלך כוללת את ה-A-K או ה-A-Q, או אם סיכויי גביית הקלפים הם טובים, אתה צריך לזכות בלקיחה ; אחרת בדרך כלל התחמק.
189	מחזיק יד עם קומץ של נקודות אחרי שהיריב פותח את ההכרזות, אם אין דרך טובה להיכנס למכרז, שקול לעבור-pass.
190	כאשר היריב פתח בהכרזות, היה יותר אגרסיבי מהרגיל בניסיון להגיע למשחק, כי אתה יודע היכן נמצאים רוב הקלפים הגבוהים החסרים.
191	הכרזת preempt במושב 4 מראה יד קרובה לפתיחה, כי עם יד חלשה, המושב הרביעי יכול לעבור–pass.
192	שחקן המכריז preempt בסדרת minor רק לעתים רחוקות מחזיק 4 קלפים בסדרת Major. לפחות ככה זה היה ב" ימים ההם ".
193	אם השלבים המוקדמים של המכרז מראים כי היריבים בוודאי יכריזו ברמה גבוהה יותר ממך, מעבר-pass ממך יעשה את זה יותר קשה להם למקם את הקלפים החסרים.
194	כאשר הנך מכריז pre-empt, ספור לקיחות, לא נקודות.
195	הכרזות preempts הטובות ביותר הן אלה עם סדרה חזקה וללא כוח בסדרות חיצוניות.
196	אל תפתח עם preempt מתחת משחק מלא אם אתה מחזיק 2 אסים או A אחד ו-2 מלכים. יש לך יותר מדי כוח הגנתי.
197	הרעיון של ה-preempts היעילים הוא לתת יריבים את הניחוש האחרון ברמה גבוהה. אחרי זה, לחיות עם התוצאה.
198	כאשר הנך חושב על הקרבה, זכור כי כרוזים הם לא שחקנים שאינם טועים ; חוזים רבים נהדרים שצריך לבצע הם לא יצליחו לבצע ; שקול את איכות משחקו של הכרוז בהחלטה שלך.
199	השחקן שמבצע את הכרזת ה-pre-emptive לא צריך להיות השחקן שלוקח את ההקרבה ; השותף יודע הרבה על ידך ; אתה כנראה יודע מעט מאוד על ידו.
200	כאשר הצד שלך הכריז רק minor, הכרזת cue-bid של סדרת היריב מציגה יד טובה ואי ודאות באשר או למגמה או לגובה.
201	מדריך לפתרון החלטות overcall הקרובות הוא : קוצר בסדרה בה היריב חייב לשאוף לנקוט בפעולה.
202	כאשר overcalling כנגד NT חזק של היריב, זה יותר חשוב יותר שתהיה בידך חלוקה טובה וסדרה ארוכה מאשר מנקודות קלפים גבוהים-HCP.
203	אתה יכול להכריז overcall מאשר להכפיל אם ב-overcall יש הכוונת הובלה וערך preemptive קל.
204	כאשר השותף overcalls בגובה 1, תגובת קפיצה בסדרה חדשה היא מזמינה ; אם ה-overcall הוא בגובה 2, תגובת קפיצה בסדרה חדשה היא מחייבת.

205	הכרזות העלאה בקפיצה של overcalls הן מקדימות-preemptive)ובכך את הצורך ב-cue-bids(, מבטיחה תמיכת 4 קלפים)או יותר(, 3-6 HCP, ובדרך כלל singleton, במיוחד במצב פגיע.
206	בתגובה ל-overcall בגובה 1 של השותף, הכרזת 1NT מראה HCP8-11 ; הכרזת 2NT מראה 12-14 HCP)ולא מחייבת(; ו-3NT מראה 15-18 HCP.
207	Overcall בקפיצה אחרי שהיריב הכריז preempt בטווח ♥2 – ♠3 הוא מזמין לא preemptive ; אתה לא מכריז preempt.מעלpreempt
208	הכרזה הגנתית חלוקתית כגון Michaels או Unusual NT נותנת לכרוז מפת דרכים למשחק היד ; שקול לעבור, אלא אם כן אתה מוכן להכריז גבוה יותר מהיריבים.
209	לאחר cue-bid של 2 סדרות, ההכרזות יכולות להימשך ללא תגובת השותף . אם ההכרזות חוזרת אליך ללא תגובת השותף, עבור-pass עם 8-11 HCP, הכפל עם +17 ; עם 12-16 אתה היית צריך להכריז overcall.
210	אחר פתיחת ♥1 או ♠1, overcall ישיר של 2NT מראה את ה-minor's בחלוקות 5-5 או 6-5 עם 8-11 או +HCP17. עם 12-16 HCP הכרז overcall ב-diamonds והכרז clubs מאוחר יותר, אם אפשרי.
211	פצל overcalls של 2 סדרות ל-3 טווחי HCP : א(7)או(8-11) ; ב(12-16 ; ג(+17. עם א(, cue-bid ועבור-pass על הכרזתו של השותף ; עם ג(cue-bid והכרז שוב. עם ב(12-16, overcall בסדרה הגבוהה יותר.
212	הכרזות בקפיצה במושב האיזון הן קונסטרוקטיביות, לא חלשות. קפיצה בסדרה מראה סדרת 6 קלפים עם 12-15 HCP.
213	תגובת בקפיצה של יד שכבר עברה-passed hand ל-overcall מראה יד של 2 סדרות – הסדרה שאתה מכריז והסדרהשל השותף.
214	לאחר שהות ארוכה, היריב במושב הראשון פותח בהכרזה בגובה-1, ואחריו עובר-pass ; עבור-pass ; היזהר מהפתיחה מחדש של ההכרזות – השהות הארוכה היתה כנראה מעל פתיחה מחייבת או לא.
215	ללא הכרזות הגנתיות, הכפלת 3NT אומרת לשותף, מבצע הובלת הפתיחה, הובל בסדרה הראשונה שהכריזה היד בדומם ; אתה צריך להיות 99% בטוח כי הובלת סדרה זו תביס את חוזה ה-3NT.
216	היה מודע לכך שהתחרות ברמה גבוהה עלולה לדחוף את היריבים למשחק הניתן לביצוע שהם לא הולכים להכריז. לדוגמא, לפני הכרזת ♦4, פגיע כנגד לא פגיע, שקול אם היריבים צפויים לבצע ♥4. ניקוד -170 הוא טוב יותר מאשר -420 ו-200 ל-♦5, מוכפל, נופל ב-1.
217	אם היריב פותח בסדרת minor, הקפיצה ל-3 בסדרת minor זאת הכרזה טבעית.
218	הקפיצה ל-♣4 או ל-♦4 לאחר הכרזת הפתיחה של היריב של ♠2 או ♥2 מתארת יד דו-סדרתית חזקה : הMajor- שלא הוכרז וה-minor שהוכרז. הקפיצה לא מחייבת אבל היא מזמינה ביותר.
219	אם היריב עובר לאחר שיקול דעת ארוך, כנראה שגם אתה צריך לעבור.
220	אל תאפשר ליריבים לשחק בסדרה בגובה 2, אלא אם כן יש לך אורך וחוזק בסדרה זו.
221	הכרזת איזון 2NT על ידי יד שעברה היא "unusual", המראה 7-10 HCP. לאחר פתיחת סדרת Major, זה מראה את ה-minor's. לאחר פתיחת סדרת minor, זה מראה את סדרת ה-♥ בתוספת ה-minor האחר. אם יש לך ♠, רק הכרז אותם.
222	על הכרזה תחרותית של משחק חלקי, דחוף את היריבים לגובה-3 ; אלא אם כן יש בצד שלך 9 קלפי שליט, תן להם לשחק שם)כך אומר חוק סה"כ הלקיחות(.
223	כאשר אתה בהגנה נסה לספור את הנקודות של הכרוז ואתה יכול לראות את הדומם ואתה יכול לראות את היד שלך ואז אתה יכול להבין כמה נקודות יש לשותף, במיוחד אם הכרוז פתח 1NT הכרזה מגבילה מדויקת.
224	הובלמהסדרה הארוכה שלך כנגד חוזי No-trump כי זה מוביל ללקיחות להגנה, זו הסיבה שאתה מוביל הסדרה הארוכה שלך - כאן הובל ה-6 מ - 4 A-Q-T-6-5 הרביעי מלמעלה בסדרה הארוכה שלך.
225	הובלה והמעקב בסדרה הן הפוכות : כשאתה מוביל נמוך המשמעות אני מעדיף אבל כאשר אתה עוקב בסדרה זה אומר לא רוצה, כשאתה מוביל גבוה אתה לא מעדיף, אבל כאשר אתה עוקב זה אומר רוצה.
226	הובלת T מ-T9x היא לעתים קרובות מאוד הובלה טובה כי היא יוצרת עמדה כנגד הדומם.
227	כאשר אתה בהגנה, אסים ומלכים נועדו כדי לנצח קלפים גבוהים.
228	כאשר אתה מגן אסים ומלכים נועדו לנצח את המכובדים של הכרוז לכן הובלת A שאינו נתמך או K רק מסייעת לצד הכרוז יותר מאשר לצד ההגנה.
229	כאשר אתה מקבל ההובלה אל תגבה זוכים בסדרת הכרוז - אתה תעזור לצד הכרוז יותר מאשר לצד ההגנה.
230	כנגד חוזה No-Trump, אם שחקן מוביל בקלף 2 אתה מיד יודע שיש לו בדיוק 4-קלפים בסדרה שכן אין קלף נמוך מה-2 ואתה יכול עכשיו לחשב את הפריסה השלמה של סדרה אחת רק מההובלה כי אתה יכול לראות את היד שלך ואת הדומם וכך אתה יכול להבין כמה קלפים בסדרה נמצאים בידו של המגן השני.
231	כאשר מגנים כנגד חוזה No-Trump, הסיבה שהמגנים מובילים מהסדרה הארוכה שלהם היא לבסס זוכים עבור הצד המגן.
232	אתה מכסה מכובד עם מכובד אם אתה יכול לקדם משהו בצד שלך כלומר הצד המגן(אז אם אתה רואה QJT בדומם עכשיו אל תכסה כי כל הקלפים שייתכן שתרצה לקדם לעצמך או לשותפך הם כולם נראים בדומם.
233	כאשר אתה מגן - יד שנייה משחקת נמוך- אין צורך לשחק קלף גבוה כי השותף הוא זה שמסיים את הלקיחה. כללי היד השנייה משחקת נמוך והיד השלישית משחקת גבוה חלים רק על 2 המגנים.
234	אם אתה רואה כי לכרוז יש סדרה מצוינת בדומם להשליך את כל המפסידים שלו, אז אתה, בתור מגן, צריך להתחיל לפדות את האסים והמלכים שבידך בכל מקרה בו אתה יכול.
235	כאשר אתה מגן, יד שנייה משחקת נמוך - אין צורך לשחק קלף גבוה כי השותף הוא זה שמסיים את הלקיחה. הכלל של יד שנייה משחקת נמוך והכלל של יד שלישית משחקת גבוה חלים רק על 2 המגנים.

236	במושב שלישי, כמגן, אם 2 קלפים נמוכים כבר שוחקו, שחק גבוה ועשה את העבודה של השחקן האחרון קשה - יד שלישית משחקת גבוה!
237	במושב שלישי, כמגן אם 2 קלפים נמוכים כבר שוחקו שחק קלף גבוה וגרום לשחקן האחרון לעבוד קשה עבור הלקיחה הנוכחית - יד שלישית משחקת גבוה.
238	כאשר אתה מגן אל תמהר לגבות אסים שאינם נתמכים בעיקר כאשר אסים אלה עשויים להיות האסים שישלטו בסדרות של היריבים.
239	הישאר עם אותה הסדרה כאשר אתה מגן כנגד חוזה No Trump. (א) הסדרה יכולה להפוך מבוססת (ב) אתה לא פותח בסדרות אחרות.
240	כשאתה מגן אתה צריך לדבוק בכללים של הכרוז של משחק הקלף הגבוה מיד הקצרה כך שאם השותף מוביל בקלף הרביעי מלמעלה ובידך AQ6, וודא שאתה תזכה בלקיחה הראשונה עם ה-A ותחזור עם ה-Q)קלפים גבוהים מהיד הקצרה(כך אתה לא תקבל חסימה. אתה יודע ששותפך הוא היד הארוכה כי הוא הוביל את הסדרה.
241	במושב השלישי עם AQ5 בהגנה כנגד חוזה NT שחק את ה-Q)לא ה-A(. אם לכרוז יש את ה-K זה לא משנה והכרוז לא יכול להרשות לעצמו לעכב ואם לשותף יש את ה-K זה משחק שאינו עולה לך בדבר. אם אתה משחק את ה-A הכרוז עלול לעכב במשך 2 סיבובים ולנתק אותך מהשותף במצבים כאלה: 3 2 J9654 AQ5 KT8 למעשה יד שלישית לא משחקת גבוה והכרוז לא יכול לעכב עכשיו כשאתה משחק את ה-Q.
242	כמגן, אל תהיה מאוים על ידי A בודד בדומם - שחק סדרה זו במיוחד אם אתה מנסה לבסס סדרה זו עבור ההגנה.
243	סבלנות היא המפתח להגנה טובה במיוחד כאשר הנקודות מתחלקות 19-21 או 18-22 - אל תתחיל לשחק אסים או להוביל מתחת למלכים ומלכות- שחק פסיבי ושחק השני מלמעלה מסדרות גרועות או nothing top of מסדרות גרועות.
244	אם שותפך במושב הרביעי מגן ויש לך יד טובה של +10 נקודות אל תתרגש. כאשר הוא מגן הוא מכריז מתוך ידיעה כי יש לך נקודות אלה ולכן אל תעניש אותו על ההגנה. אתה לא תהיה פופולארי אם תעשה זאת.
245	אתה מגן ואתה לא בטוח מה לשמור ומה להשליך, הסתכל אז על הדומם ושמור על אותה סדרה ארוכה שאתה יכול לראות בדומם - זה ידוע כ " שמירה על אורך עם הדומם ".
246	כאשר אתה מגן כנגד חוזה No-Trump והשותף מוביל בקלף הרביעי מלמעלה, ויש לך סדרת 5-קלפים, הקפד לשמור על קלף גבוה כדי לקחת את הלקיחה הרביעית, כך שאתה תוכל לפדות את הקלף ה-13 בסדרה – ביסודו של דבר אתה מבצע את כלל משחק הקלף גבוה מהיד הקצרה בין 2 המגנים.
247	אתה מגן ואתה לא בטוח מה לשמור ומה להשליך, הסתכל אז על הדומם ושמור על אותה סדרה ארוכה שאתה יכול לראות בדומם - זה ידוע ככלל השמירה על אורך עם הדומם.
248	אם אתה מגן כנגד חוזה No Trump וסדרה אחת היא עקרה, החלף אז לסדרה אחרת.
249	אם כרוז פותח 1NT (בין 12-14 או 15-17) כל מגן יכול לחשב את ספירת נקודות המכובדים הכללית של שותפו כאשר הדומם מתגלה. הוסף את מספר הנקודות שלך לנקודות של הדומם בתוספת מספר הנקודות הידועות של הכרוז והחסר הסכום הכולל הזה מ-40 וזה אומר לך כמה נקודות יש ביד השותף בתחום של 2 נקודות.
250	כמגן הכלל יד שנייה נמוך כולל לא לחתוך בידיעה כי השותף עדיין יכול לזכות בלקיחה מבלי שאתה תבזבז קלף שליט.
251	אם יש רק 3 קלפי שליט בדומם, וקוצר, כמגן התקף את הסדרת השליט והפחת את יכולתו של הכרוז לחתוך שם.
252	אתה מגן והמכרז נגמר, באותו אופן שהכרוז מוסיף את הנקודות שלו לנקודות של הדומם גם אתה צריך להוסיף את הנקודות שלך לנקודות של הדומם ולהחסיר הסיכום מ-40 ולנסות ולהבין כמה נקודות יש לו לשותפך וכמה יש לכרוז. יש-כמובן להשתמש בהכרזות שתעזרו לך לחשב את זה.
253	כאשר אתה מגן כנגד 1NT או 2NT הגן בצורה פסיבית ונסה לא לתת דבר לכרוז. העובדה שהיריבים נמצאים רק בחוזה 1NT או 2NT משמעותה שהנקודות די מפוזרת באופן שווה ו-7 או 8 לקיחות לא הולכות להיות וודאיות.
254	אם מגן מנסה לגרום לך לחתוך ביד הארוכה)דבר שעלול להוביל לאיבוד שליטה בסדרת השליט(נסה אז להשליך מפסיד שאינו בסדרת השליט במקום.
255	כאשר אתה מגן, לאחר שתזכה בלקיחה הראשונה אתה צריך לחזור בעליון של 2 הקלפים הנותרים ובנמוך ביותר של 3 אז שותפך יכול להבין את חלוקת היד.
256	במושב השלישי, בהגנה כנגד חוזה No-Trump, עם AQ5 שחק את ה-Q ולא את ה-A. אם לכרוז יש את ה-K32 הוא לא יוכל לעכב ולנתק תקשורת בינך לבין שותפך. במצב כזה: - 83 J9654 AQ7(אתה) KT2 השותף הוביל את ה-5 שחק את ה-Q.
257	הסבלנות היא התכונה הגדולה-החשובה ביותר להגנה הטובה ביותר - אל תנסו לפתח סדרות חדשות.
258	אם אתה רואה הגנה מנצחת, אולי תבצע switch בלקיחה השנייה ואז לך על זה וקח פיקוד- עכשיו השותף חייב לכבד את השינוי שלך ולעקוב אחר ההגנה שלך במיוחד אם עברת לסדרה בה אתה מחזיק singleton וצריך חיתוך.

259	אם ההכרזות מראות כי ביד השותף אין שום דבר - אתה רואה 13 נקודות בדומם והכרוז rebid 2NT מראה 17 נקודות ויש בידך 10 נקודות, לכרוז אין כל מושג שיש בידך את כולן ולכן אין לתת כל סימונים-signals אמיתיים - לשותף לא יהיה שום חלק בהגנה של היד.
260	"יד שלישית צריכה לשחק גבוה " אבל עם AQ6 שחק את ה-Q והכרוז, אם יש לו ה-K לא יוכל לעכב והכרוז לא יהיה מסוגל לנתק את תקשורת בין 2 המגנים .
261	כאשר אתה מגן ואתה מתכוון לפצל את המכובדים שלך בתרחיש כמו זה KQx, שחק אז את ה-K ואז הכרוז יכול בקלות למקם את השותף שלך עבור המכובד הנוסף ויטעה בספירת היד.
262	הובלת doubleton Queen נוטה להיות אחת ההובלות העיוורות הגרועות במשחק הברידג" כי היא נוטה לעזור לכרוז יותר מאשר לצד המגן במיוחד אם הכרוז עלול היה לקחת עקיפה מפסידה בסדרה זו.
263	אם מגן בהובלה אינו מוביל בסדרה של שותפו, סביר להניח שיש לו A בסדרת השותף והוא לא רוצה לתת לקיחה בתקווה שהשותף יזכה בהובלה ויוביל דרך הכרוז.
264	האם אתה רוצה לתקוף (פעילו), או אתה רוצה להגן (סביל)?
265	אל תשפוט על פי תחושת הבטן שלך. ההיגיון הוא עדיף יותר. נסה להיות שחקן טוב לפני שאתה הופך לשחקן גדול.
266	צור תמונה ברורה הן של יד הכרוז והן של יד שותפך לפני משחק הקלף.
267	התייחסות לקלף ההמשך לפני ספירה. ספירה לפני העדפת סדרות. העדפת סדרה רק כאשר זה ברור.
268	תמיד משוך שליטים כאשר הכרוז מכריז 2 סדרות, שלאחת מהן התאמה בדומם.
269	שחק קלף "ידוע".
270	קצת הסוואה לא תזיק.
271	עשה משחקים נואשים רק כאשר אתה נואש.
272	משמעת שורדת לאורך זמן. הימנע ממעשי הגבורה אלא אם כן אתה בטוח שזה סיכוי של 95% שיאפשר לך תוצאה מרהיבה.
273	כאשר ידך ארוכה בשליטים)או כאשר אתה חושב שיד שותפך היא ארוכה בשליטים(, נקוט במשחק מאלץ.
274	כאשר עשית מעבר גרוע ו"פוצצת" לקיחה, אל תיבהל.
275	שקול את העיכוב כאשר אתה מחזיק את ה-A בשליט.
276	אל תוביל בשליט כאשר היריבים באי-התאמה.
277	אם השותף המסומן Singleton בשליט, אין טעם בהובלה בשליט מ-Kxx כי אף אחד מכם יוכל להמשיך בסדרה. נסה הובלה אחרת בתקווה ששותפך ימצא את המעבר לשליט, במידת צורך.
278	הובלות מטעות בסדרת השליט כוללות ה-9 מ-T9x וה-J מ-doubleton QJ.
279	כאשר הדומם הראה סדרת צד ארוכה בתוספת תמיכה בשליט, הובלה בשליט רצויה רק אם יש בידך עוצר בסדרה הארוכה בדומם, אחרת זאת היא הובלה הגרועה ביותר בעולם!
280	אל תוביל Singleton כנגד סלאם קטן שהוכרז מרצון, אם יש בידך A. לשותף לא יכול להיות ה-A ואתה כנראה תעזור לכרוז ללא סוף על ידי הצבת המכובדים החסרים בידו של שותפך.
281	מצד שני, הובלה ב- Singleton כנגד סלאם קטן כאשר אין לך A יש לה סיכוי הרבה יותר טוב להצליח. עם קצת מזל יהיה לשותפך ה-A בסדרת ה- Singleton שלך או ה-A בשליט.
282	אתה לא מוביל באותה הובלה כנגד חוזה 3NT)או 4NT(כמו שאתה עושה כנגד חוזה 6NT. לדוגמה, נניח שיש בידך : ♠KT764♥Q84♦Q76♣83 : אם ההכרזות הולכת 3NT-Pass-1NT (או 4NT)- וכולם עוברים, יש לך הובלת spade אוטומטית. עם זאת, אם ההכרזות הולכת 6NT-Pass-1NT-וכולם עוברים, הובלת spade היא נוראה. למה? ליריבים יש ככל הנראה כ -33 HCP לחוזה של 6NT מה שאומר שביד שותפך אפס נקודות. אין טעם בהובלה ממכובד. הובל Club וקווה לעשות 2 לקיחות אם הכרוז יעקוף אליך.
283	כאשר אתה מוביל בסדרת של שותפך כנגד חוזה בסדרה או ב-No trump עם 3 או 4 קלפים נמוכים, הובל בגבוה אם אתה תמכת בסדרה, ובנמוך, אם לא.
284	לאחר שהובלת בקלף גבוה מ-3 נמוכים בסדרה בה תמכת של שותפך,)862(שחק האמצעי אחר כך. הובל את ה8- ולאחר מכן ה- 6. אם לא תמכת, הובל את ה-2. הובלת גבוה בסדרה שאינה נתמכת מראה קוצר.
285	לאחר שהובלת נמוך מ-4 נמוכים בסדרה שאינה נתמכת של שותפך,)8632(שחק הקלף הנמוך ביותר שלך. הובל 2 ולאחר מכן 3. זאת בהנחה שאתה לא תמכת בסדרה. אם תמכת בה, הובל את ה-8.
286	אם הובלת בקלף גבוה מ-4 קלפים נמוכים, שחק את הנמוך ביותר שלך אחר כך. עם 8632, הובל את ה- 8 ולאחר מכן שחק 2. בכל המקרים הללו, הקלף השני שלך היא ספירה נוכחית.
287	כאשר שותפך מכפיל חוזה סלאם, לאחר שהכריז סדרה, אל תוביל בסדרה של שותפך או בשליט . בדרך כלל יש לשותף void (או AK בסדרה צדדית), זה התפקיד שלך להבין מהי הסדרה ולעשות את ההובלה ההורגת!
288	היה דרוך על המשמר)התראה(להכפיל הכרזות מלאכותיות)Stayman, Jacoby transfers, cue-bids ותגובות Blackwood(אם אתה רוצה הובלה בסדרה זו. כל אלה הם Lead Directing Doubles. חשוב מאוד לא להירדם במעברים אלו, אם אתה יכול לעשות Double מכוון הובלה.
289	כדי לעשות Lead Directing Doubles בגובה נמוך, במיוחד בגובה שניים אתה צריך 5 או 6 קלפים בסדרה בראשות לפחות 3 קלפים מכובדים. להכפיל הכרזה מלאכותית שבוצעה בגובה -4 או יותר, כל מה שאתה צריך זה כוח בסדרה, ולא אורך (KQx אפילו QJx) אם ההכרזה מימינך מראה את ה-A.
290	אשר כאשר אתה מוביל בסדרה שלא הוכרזה כנגד חוזה ב-No trump עם 4 קלפים לא בראשותו של מכובד, זה מטעה מדי להוביל בקלף נמוך שמראה כוח, זה יותר טוב להוביל בקלף הגבוה ביותר או השני הגבוה ביותר. אם הקלף הגבוה ביותר היא 8 או נמוך יותר, הובל גבוה. אם הקלף הגבוה ביותר שלך הוא 9 או T, הובל בקלף השני הגבוה ביותר שלך. הובל את ה-8 מ-8543, אבל הובל את ה- 6 מ-9642. הובל את ה-7 מ-T732 אם אתה רוצה חזרה בסדרה אחרת.

291	ודא שאתה מסכם עם שותפך את מה שאתה הולך להוביל מ-AKx (x) כנגד חוזה בסדרה. לפי שאתם מחליטים עליו, הובלאתה-השני מ-doubleton AK.
292	שים לב שאם אתה מוביל ה-A מ-AKx(x) כנגד חוזה בסדרה, ההובלה היא הסכמה של לקיחה הראשונה בלבד. במהלך שאר משחק היד, הובל ה-K מ-AKx(x).הסיבה לכך היא שלאחר הלקיחה הראשונה המגן עשוי לרצות להוביל ה-A בלי ה-K ואינו רוצה ששותפו יחשוב שיש לו K. אם אתה מוביל כנגד חוזה spade עם : ♣AKxx ♦AKxx ♥xxx ♠xx והכרוז מוביל ה- ♦A , אם אתה מחליט להוביל club, הובל את ה-K. אם אתה מוביל את ה-A, אתה שולל את ה-K.)זוהי הלקיחה השנייה, זוכר(.
293	אם אתה ושותפך החלטתם להוביל ה-A מ-AK שים לב כי ה-K עדיין מובל בלקיחה הראשונה, כאשר : (1) הסדרה כבר נתמכה על ידי אחד השחקנים. (2) השותף הכריז הסדרה ואתה לא תמכת. (3) החוזה הוא בגובה-5 ומעלה. (4) יש לך doubleton AK.
294	אתה ושותפך עשויים לנסות להוביל את ה-Q מ-AKQ כנגד חוזה בסדרה. בהנחה שהשותף יכול לקרוא את ההובלה)יכול כמעט תמיד(, היד השלישית נותנת ספירה. ישנם שני יתרונות להובלה זאת : (1) המגן המבצע את הובלת הפתיחה יכול להגיד כמה לקיחות ניתן לפדות לקיחות בסדרה. (2) אם אתה מוביל ה-A מ-AK שותפך יודע שאתה לא מחזיק את ה-Q כאשר אתה מוביל ה-A.
295	מסקנות מההובלות : אם שותפך אינו מוביל את הסדרה שלך, תניח כי שותפך : (1) הוא void (2) הוא מוביל Singleton (3) הוא מוביל מראש רצף (4) יש לו ה-A והוא חושש כי לכרוז יש את -K)נכון במיוחד אם השותף תמך בסדרה(. (5) שכח את ההכרזה
296	לפני ביצוע הובלת הפתיחה שלך, הוסף את ה- HCP שלך ל-HCP המוערך ביד הכרוז. לדוגמה נניח שיש בידך 10- HCP וה-RHO פותח 1NT)15-17(ובסופו של דבר משחק 3NT, לדומם יש גם -10 HCP. קח את האמצע של ספירת לכרוז, 16, והוסף את זה ל-10HCP של הדומם, וזה אומר לך שהיריבים משחקים בחוזה של 3NT עם 26HCP פלוס מינוס נקודה. 26 בתוספת ה -10HCP שלך אומרים לך שיש ביד שותפך 4HCP. נניח שאתה מוביל בסדרה ושותפך משחק את ה-A. אל תצפה לנקודות קלפים גבוהים נוספות בידו של שותפך, כי אם אתה עושה זאת, אתה תהיה מאוד מאוכזב. אכן, ייתכן שיש בידו -J. עשה את זה להרגל וזה יהפוך אותך יהפוך אותך לשחקן הגנה טוב יותר, הרבה יותר טוב.
297	האם או לא להוביל בשליט היא אחת השאלות הגדולות אשר יש לשקול כאשר מובילים כנגד חוזה בסדרה. המושגים הבאים הם מרכזיים בקבלת החלטה זו ובקביעת האם הדבר עלול להביא להצלחת ההגנה1. : אל תחשוב אפילו להוביל בשליט כאשר היריבים נמצאים במצב של חוסר התאמה. 2. בהחזקת יד מאוזנת עם כוח שבור בכל אחת מהסדרות, הובלה בשליט מתוך 2 או 3 קלפים נמוכים כאשר היד בדומם הכריז העלאה אחת היא בדרך כלל הטובה ביותר. זה יפחית את היכולת של החיתוך בדומם וקרוב לוודאי יקדם לקיחה מאוחר יותר עבור ההגנה לאחר שהשליטים בדומם כבר שוחקו 3..הימנע מהובלת שליט singleton אלא אם השותף "עבר" על Take-Out Double בגובה-1 המעיד על החזקה חזקה בשליט. הימנע מהובלה בשליט בעת החזקת כל אחת מהאחזקות הבאות : Jx, Jxx, Qx, או Qxx.
298	לעולם אל תוביל אותה הובלה כנגד חוזה 3NT כמו שהיית מוביל כנגד חוזה 6NT. כנגד חוזה 3NT, הובל אגרסיבי, הרביעי מלמעלה מהסדרה הארוכה והחזקה ביד, עשויה לייצר כמה לקיחות זוכות לצד ההגנה, כנגד חוזה 6NT הובל באופן פסיבי! ישנם פעמים כאשר הובלה אגרסיבית חשובה, ובפעמים אחרות לעשות זאת זו קטסטרופה.
299	היה נועז כאשר אתה מגן. אם אינך יכול לראות את עצמך מנצח את החוזה על ידי זכייה בלקיחה, התחמק ממנה אפילו במחיר של לקיחה. על ידי הטעיית הכרוז אתה עדיין יכול לגרום לבית הקלפים שלו להתמוטט.
300	כמגן, תן לכרוז מספיק חבל. כאשר אתה יכול לראות כי הכרוז מחויב להצליח על ידי משחק נורמלי, מצא את ההזדמנות לתת לו אפשרות להפסיד. זה סביר שאם אתה בעקביות נותן ליריב סיכוי לטעות, הוא לפעמים ייקח אותה! מפני שברידג" הוא משחק של טעויות, כדאי לך לנסות לפתח את כישרון הנתינה ליריב של הזדמנות לטעות. אחת הדרכים לעשות זאת היא על ידי לתת הכרוז את הבחירה של משחק במצב שבו הוא היה אחרת מחויב לבצע משחק זוכה. בטווח הארוך אתה מנצח בברידג" על ידי הימנעות משגיאות ולא על ידי היותך מבריק. המומחה רשאי להציג בחטף גאונות או אלגנטיות מזדמנים, אך הוא חייב את עליונותו לעובדה שהוא עושה פחות טעויות מאשר חבריו השחקנים.
301	כלל אצבע טוב הוא להניח כי כל לקיחת הגנה שיספק השותף מכריז ה-pre-empting היא בונוס.
302	כאשר הכרזת הפתיחה בסדרה שלך מוכפלת, re-doubled וה-RHO מכריז. אם אתה עובר-pass, זה מחייב. אם אתה מכפיל, זה לעונשין, מבטיח 4-קלפים בסדרה שהוכפלה. אם תכריז, אפילו בקפיצה, זה מראה על יד מינימלית עם התקפה טובה, אבל הגנה דלה.
303	הובלות ערמומיות או מטעות ביותר נעשות לעתים קרובות עם ידיים חזקות. השותף, עם קרוב לוודאי יד ללא נקודות-Yarborough, לא יהיה מעורב הרבה בהגנה, והכרוז עשוי להיות מולך שולל.
304	מ- Axx בסדרת השליט (או Kxx), הוביל בקלף נמוך ; סביר להניח כי ביד שותפך יש 2 קלפי שליט, מאשר 3 וזו טקטיקה טובה להשאיר בידו שליט לשחק אם הוא יזכה בלקיחת ההגנה הראשונה.
305	כאשר השותף מבצע הובלת פתיחה גרועה, בסס את האיתות שלך על ההגנה הטובה ביותר בשלב זה, לא על מה שההגנה צריכה להיות. כמו כן, אל תבזבז את האנרגיה שלך על מה שהיה צריך להיות. מכובד שווה, במקרה זה ה-Q, מאותת עידוד. עם כל דבר פחות, לא-מעודד. ה- J, השולל את ה-Q, יכול להיות doubleton (גישה סטנדרטית) או ראש רצף.
306	בהגנה, המשחק הרגיל של היד השנייה עד היד הרביעית מ-(x) AKx (x) הוא לזכות ב-K ואז לשחק את ה-A. אם שותפך זוכה ב- A אז שחק את ה-K, סמוך שהוא יראה doubleton ומחפש חיתוך. חובתך היא לתת איתות העדפת סדרה.
307	בהגנה כנגד NT, כשאתה מוציא את העוצר האחרון של היריב בסדרה הארוכה שלך, תן איתות העדפה לסדרה כדי להראות היכן נמצאת הכניסה החיצונית לידך.

308	כאשר אתה בהגנה, שים את עצמך-(היכנס לנעליו של) במקומו של הכרוז. המטרה שלך היא להתמודד עם האסטרטגיה שהכרוז עשוי לאמץ. שיקול מרכזי נוסף הוא אם הובלת הפתיחה של השותף מציעה בחום אסטרטגיה הגנתית.
309	ההגנה (או משחק הכרזה לצורך העניין) נמצאת בעמדת נחיתות כאשר יד אחת מחזיקה בכל הנכסים.
310	לפני שתשחק את היד שלישית בלקיחה הראשונה, השתמש בהכרזות, בהובלה ובדומם כדי לדמיין את כל החלוקה. השתמש בחזון הזה כדי לתכנן (בתחילה) את ההגנה כולה.
311	בהגנה, בכל פעם בצד שלך זוכה בכל לקיחה אפשרית בסדרה צדדית, תן ruff and sluff (חיתוך והשלכת מפסיד). אתה יכול ליצור אפקט של uppercut (ה-uppercut בשליט הוא המעשה של חיתוך עם קלף משמעותי בשליט ביד שנייה או שלישית על מנת לבסס לקיחה בשליט עבור השותף שלך, אם השחקן הבא over-ruffs) עבור עצמך.
312	כאשר ל-2 השותפים יש תפקיד בהגנה, המגנים מנסים לגרום לכל קלף שמשוחק להעביר הודעה. אם ידועים יחס (קלף המשך) וספירה או לא ידועים, על 2 המגנים לשקול אפשרות של העדפת סדרה.
313	בהגנה, אחרי שלקחת את הזוכים בסדרה הצדדית בידך, חפש לקיחות בשליט.
314	אם יש לך לקיחה שלא תיעלם, אל תמסור אותה ללא מחשבה; תראה אם יש משהו שעדיף לעשות להגנה הכללית.
315	בהגנה, זכור תמיד את השותף. זה המספר הכולל של הזוכים, ולא רק אלה שנמצאים בידך. אם יש מעט כניסות לידך, נסה ליצור כניסות שיעזרו לשותף ולהגנה הכללית.
316	בלקיחה הראשונה, אם הכרוז משחק מיד מהדומם, המגן ביד שלישית צריך להשהות למחשבה; לטובתו ולטובת שותפו להבין מאיפה יבואו הלקיחות שיביסו את החוזה.
317	, כאשר הכרוז מתחמק בלקיחה הראשונה, היה מודע לאפשרות לבצע מעבר קטלני. יש לך NTבהגנה כנגד חוזה לקיחה אחת פנימה, אם אתה מחזיק גם כניסה בסדרה שהכרוז בוודאי יזדקק לה, ויכול לראות את ביסוס הלקיחות בסדרה אחרת, לך על אותה סדרה אחרת.
318	ישנן פעמים בהגנה כאשר עדיף לתת לכרוז ruff & a sluff (חיתוך והשלכת מפסיד) ולהפסיד בלקיחה הראשונה ומאשר שבירת סדרה חדשה ולאבד 2 לקיחות.
319	, אם אתה זקוק ל-2 לקיחות, הובל קלף נמוך; Jxx (x) או Qxxבהגנה, כאשר תוקפים חליפה בה אתה מחזיק (אבל אם אתה זקוק ל-3 לקיחות מיידיות, הוביל בקלף גבוה.
320	כמגן, אל תזכה ב-A בסדרת השליט שלך מהר מדי; שמור עליו כדי להכתיב את הקצב בו נמשכים השליטים.
321	כאשר למגנים יש הסדרה הכלואה הארוכה של הדומם, הדאגה שלהם צריכה להיות למנוע מהכרוז לחתוך מפסידים בדומם.
322	כאשר אתה מגן, צפה במשחק הקלף הגבוה של היד שנייה השומר על כניסה חיונית לשותף. חל על חוזים בסדרה הרגילים יותר.NTכמו גם על חוזי
323	כמגן, התבונן ביד מנקודת המבט שלך ושל שותפך כדי לקבוע את המשמעות ההגיונית ביותר של איתות-סימון.
324	בידך, זה עשוי להיות הטוב ביותר לשחק קלף נמוך בסיבוב Axxכאשר אתה בהגנה עם 3 שליטים בדומם ו- ואחריו קלף נמוך.Aהראשון, אז ה-
325	,כאשר אתה מוציא את העוצר האחרון של היריב בסדרה הארוכה שלך, תן העדפה מתאימה NTבהגנה כנגד חוזה להראות היכן שוכנת הכניסה החיצונית שלך.
326	כאשר אתה בטוח שלשותפך אין מה לתרום להגנה, אל תבצע השלכות או איתותים נכונים-מקובלים. מדוע לעזור לכרוז?
327	בהגנה, לאחר ששיחקת את הקלף השווה הנמוך ביותר מ-3 או 4 שווים, שחק בהמשך את הקלף הגבוה ביותר השווה.
328	כשאתה מתכנן את ההגנה שלך מול השותף שביצע הכרזת מנע-pre-empt לא-פגיע, ראה את עצמך בר מזל אם בן השותף יעלה עם לקיחה הגנתית אחת.
329	(כאשר אתה בהגנה) אל תחתוך אם over-ruff יכול לעלות לך בלקיחה טבעית בשליט.
330	בהגנה, בכל פעם שזכית בכל הלקיחות בסדרות הצדדיות שאתה יכול לקחת, זה בדרך כלל נכון לוותר על -ruff and-discard-חיתוך והשלכת מפסיד.
331	אם חיתוך הגנתי קרב ובא, נסה לחלץ את קלפי היציאה הבטוחים של המגן החותך לפני שתוותר על החיתוך. ואז, מה שלא יהיה, ההחזרה שלו תחליף את הלקיחה שחתך כעת.
332	אין שום תירוץ לא לספור כל יד; נסה את זה עם 2 סדרות - סדרת ההובלה וסדרת השליט. כאשר אתה יכול להגדיל את הספירה ל-3 סדרות, אתה באופן אוטומטי סופר את הרביעית! ובושה למגן החצוף שמוביל בקלף שליט. האם הוא לא יודע שאתה צריך לקבל ספירה של היד, וכי אתה תוביל בשליט כשזה מתאים לך?
333	מערכת ההתראות היא לטובת היריבים - זהו מידע בלתי מורשה עבורך ועבור שותפך. הצד ההפוך הוא אם אתה הופך לצד הכרוז, עליך ליידע את היריבים לפני הובלת הפתיחה על כל חוסר הבהירות או חילוקי הדעות-אי-הסכמות כלשהם. אם אתה מגן, המתן עד שיסתיים המשחק ואז הסבר. אם הכרוז מרגיש פגיעה, עליו לקרוא למנהל התחרות.
334	כאשר אתה מגן, ספור את הלקיחות שלך. אם המספר לא מספיק, שאל מאיפה הלקיחה / הלקיחות הנוספות יכולות להגיע.
335	כאשר למגן יש 4-קלפי שליט בדרך כלל עליו לנסות להכריח את הכרוז לחתוך בידו - לשאוב שליטים מידו. הצהרה זו מניחה שלכרוז, לא לדומם, יש את סדרת השליט הארוכה.
336	השותף מוביל קלף בסדרה כנגד חוזה NT ואז המגן הראשון שמחזיר את ההובלה; אם הוא עובר לסדרה "y" בה יש לך זוכה מיידי, השתמש בגודל הסדרה "y" כדי להחליט אם להמשיך בסדרה "y" (קלף נמוך) או לחזור לסדרה "x" (קלף גבוה).
337	בדרך כלל כמגן, אם אתה תחתוך מפסיד, אל תחתוך. או שתן לשותף לזכות בלקיחה, או הכרח את הכרוז לבזבז את אחד השליטים שלו.
338	על המגן לא לבצע over-ruff לחתוך מעל הכרוז או הדומם באופן אוטומטי; השיקול העיקרי הוא האפשרות לפתח לקיחה נוספת בשליט.
339	כנגד חוזה NT, כאשר ביד הכרוז יש 2 עוצרים בסדרה שהובלה ולמגנים יש 2 כניסות חיוניות, המגן עם ה- החזקה הקצרה בסדרה שהובלה צריך להשתמש בכניסתו הראשונה.
340	כאשר מגן מדויק (משחק העדפה-גישה סטנדרטית) מאותת עידוד עם קלף spot גבוה, הוא שולל את קלף ה-spot הצמוד מעל, למשל. איתות עם 8 שולל את ה-9. כך, כמגן, אותת עם הקלף הגבוה ביותר שאתה יכול להרשות לעצמך, מה שאומר מהקלף העליון של רצף, לא מהתחתון, לא מהאמצעי.
341	כאשר ביד אחד המגנים יש אורך רב יותר בסדרה מאשר שותפו, הסיכוי הוא שכל קלף נתון בסדרה זו יהיה בידו של אותו מגן.
342	כשזו סדרת השליט שאתה מגן עליה, אין שום דחיפות בחלוקת המכובדים שלך - בניגוד לסדרת צד - מכיוון שתמיד תוכל לפצל אותם אחר כך. עם זאת, אם אתה צריך להיכנס במהירות, פצל את המכובדים שלך מיד.

343	כמגן, עקוב אחר הלקיחות הדרושות להבסת החוזה; היה מונחה ע״י מספר הלקיחות הדרושות כדי לנצח את החוזה ומספר הלקיחות הפוטנציאליות הזמינות בכל סדרה מסוימת.
344	עם KQT ביד מול קלפים גרועים בדומם, שחק קלף נמוך ל-Q בהתחלה, לא ה-K-אתה מקווה להימנע מניחוש מאוחר יותר ע״י הטעיית המגן עם A היושב מעליך לחשוב שלשותפו יש את ה-K, ולכן שזה נכון קח את ה-A.
345	אם מגן מסרב לחתוך את אחד הזוכים שלך, או הוא מחזיק void בשליט או, סביר יותר, יש בידו החזקה חזקה בשליט שהוא לא רוצה להחליש.
346	כמגן, ברגע שהמשחק מתחיל, שאל את עצמך מה הכרוז נראה כמנסה לעשות-לבסס סדרה ארוכה, לחתוך בדומם-ונסה לנטרל תוכניות אלה.

בין המקורות: Harold Schogger; Richmondbridge; kantarbridge; Sam's Golden Rules; fourseasonsbridge; Rich Waugh- clairebridge; arobson.co.uk; web2.acbl; vcbridge-Bridge Unit 547; rpbridge; Marty Bergen; Dr.

Copyright Gabi Levy-2020-2021 © Editing and translation rights and more