

טיפים של מומחים - BOLS EXPERT TIPS ⁽¹⁾

| | |
|---|---|
| 1 | <p>שים לב ללקיחות השליטים שלך. כאשר אתה רואה סיכוי ל- overruff (חיתוך באמצעות קלף שליט גבוה יותר אחרי ששחקן אחר חתך) מוקדם, אל תהיה נחפו יותר מדי לקחת אותו. הרעיון של לא לבצע over-ruffing הופך במהרה למוכר כאשר אתה מחזיק או אורך או כוח בסדרת השליט. קצת פחות ידועים הם אותם מקרים בהם המגן המחזיק קוצר או חולשה בסדרת השליט עשוי להרוויח לקיחה עבור הצד שלו על ידי שימוש בטקטיקה זהה.</p> |
| 2 | <p>כנגד NT, קלף ה-spot (2) 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.</p> |
| 3 | <p>כאשר עליך לפתח סדרה רעועה ובמיוחד בשליט, שקול האם תוכל לבצע עקיפה פנימית (intra-finesse) על ידי התחמקות עם 8 או 9 בסיבוב הראשון.</p> |
| 4 | <p>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 ע"י ההובלה עצמה. אם אתה רוצה להרוויח משהו במשחק הזה, אתה חייב לבנות תמונה של הידיים הבלתי נראות.</p> |
| 5 | <p>אם אינך בטוח כיצד להמשיך לאחר שזכית בסיבוב, עליך לשקול להתחמק. אבל ישנם מקרים רבים כאשר לא יהיה לך הזמן לשקול ולהתבונן לאחר שתעורר ההזדמנות- ההתחמקות תהיה יעילה רק אם באפשרותך לבצע אותה בצורה חלקה, להשאיר הכרוז בספק היכן נמצא הקלף הגבוה. באופן כללי, גם, מגן עם AJTx בסדרת השליט צריך להתחמק בסיבוב הראשון. המשחק הוא מוצלח במיוחד כאשר הכרוז משחק בגובה נמוך עם סדרת שליט רעועה.</p> |
| 6 | <p>אם אתה רוצה להרוויח משהו במשחק הזה, אתה חייב לבנות תמונה של הידיים הבלתי נראות. הרעיון הוא לדעת מהי הבעיה לפני שתנסה לפתור אותה.</p> |
| 7 | <p>עם שמונה מנצחים וחמישה מפסידים בחוזה 3NT, שחק את הסדרה הארוכה שלך מוקדם. רוב השחקנים מאמינים כי squeezes (משחק לחץ) אמור להתרחש לקראת סוף משחק היד, וכי אתה בדרך כלל צריך לעבור את שאר הסיבובים מלבד אחד כדי להפעיל את הלחץ הדרוש. עם זאת, כאשר למגן אחד יש אחריות על 3 סדרות, הצביטה (pinch) יכולה לפעול הרבה יותר מוקדם, אפילו כאשר אין סיכוי ל-endplay.</p> |
| 8 | <p>התלהב בכל עת אתה מרגיש את עצמך נכנע לרגש, אם עצבות, דיכאון, כעס, נחמה, התרוממות רוח, או אקסטזה, אתה צריך להדוף אותו. לעצור ולשים לב. כמעט כל מי שכותב הטיפ מכיר נכנע לתקלה הבאה. אתה מכריז, לדוגמא, 3NT, ואז בשל נסיבות אומללות, המגנים מריצים את סדרת 5 הקלפים שלהם ואז אתה מפסיד לקיחה אחת לפחות. אם תהיה מדוכא בגלל ההכרזה, תשליך את הקלפים הלא נכונים ותקלקל את הכניסות שלך. לפתע, שמונה הלקיחות הנותרות שלך יהפכו רק לשש כאשר היריבים ינצלו את משחקך המרושל. התגבר! השחקן הקשוח עושה זאת באופן אוטומטי. השחקן הטוב נאבק, אבל בדרך כלל מצליח.</p> |
| 9 | <p>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, שלעתיים רחוקות זה נכון להתחרות מעל הכרזות היריבים בגובה 5. גורמים רבים משתלבים בדרך כלל להפוך את זה ללא חכם להכריז חמש מעל חמש:</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> |

| | |
|----|--|
| | <p>ד) למעט חלוקות יוצאות דופן, השילוב של פוטנציאל סך הלקיחות של הידיים (כלומר - מספר הלקיחות שאתה יכול לקחת בסדרת השליט הכי טובה שלך בתוספת למספר הלקיחות שיכולים היריבים לקחת בסדרתם) רק לעתים רחוקות עולה על 20. לכן, גם אם ההכרזה בגובה 5 שלך מעל ההכרזה בגובה 5 של היריבים תסתדר היטב, הרווח שלכם נוטה להיות קטן. לדוגמה, נניח שהיריבים הכריזו בגובה 5 6 כאשר 2 הצדדים פגיעים, והצד שלך הצליח לשמור על גובה 5 4. אם 5 יבוצע, ואתה תפסיד 2 לקיחות ב- Double , הרווח שלך יהיה רק 100 נקודות (500- לעומת 600-). ה) השילוב של פוטנציאל סך הלקיחות של הידיים הוא בדרך כלל 19 או פחות. במקרים אלה הכרזות חמש מעל חמש הינן לעתים קרובות הרווח אסון.</p> |
| 10 | <p>אם אינך יכול לראות את עצמך מכה את החוזה על ידי זכייה בלקיחה, התחמק - גם אם זה יעלה בלקיחה. כולכם מכירים את המצב שבו אתה יושב מעל ה- K-Q-T בדומם עם Axx. כאשר הכרוז מוביל לכיוון ה-K אתה בצורה חלקה משחק קלף נמוך. בסיבוב הבא ייתכן שהכרוז יטעה, ולפחות "הפצת" את אי הוודאות. כמה מכם הולכתם שולל את הכרוז על ידי התחמקות עם ה-K בעת החזקת AQJxx. אולי הכרוז לאחר מכן יבזבז כניסה, או ישחרר קלף שומר, כדי להיכנס לידו במטרה לבצע עקיפה נוספת. משחקים כאלה הם עדיין יעילים יותר כאשר המגן יושב מעל היד הסגורה. "אלה הם בעלי ערך - אכן, חיוני, בתחבולות. אבל הם לעיתים רחוקות מאוד מסוכנים או בלתי צפויים. לתחום הזה אתה באמת לא מגיע עד שאתה מוכן באמת להקריב קלף מנצח, אתה חייב להיות מוכן בכוונה לתת לקיחה באפשרות של הטעיית הכרוז.</p> |
| 11 | <p>ספור את ידי היריבים - אבל כאשר ספרת אותן, שחק בצורה חכמה. כמה פעמים שמעתם את התירוץ, "סליחה, שותף, אם הייתי מנחש נכון הייתי עושה את החוזה!" וכמה פעמים זה מה שנקרא באמת חוסר מזל?</p> |
| 12 | <p>אל תחליף לסדרה אחרת. אם הובלת בסדרה לא נכונה, אל תאבד עשתונות ולאחר מכן תעבור לסדרה אחרת, אשר עלולה לגרום נזק נוסף.</p> |
| 13 | <p>כאשר אתה מחזיק A Q או A J בסדרה שהוביל שותפך, אל תשחק באופן אוטומטי " יד שלישית גבוה". אחת האמרות שירש משחק הברידג' מה-whist היה "יד שלישית גבוה" אמרת כנף נוספת מבטאת את אותו הרעיון היתה " לעולם על תעקוף כנגד שותפך". "מאז הימים הראשונים, כמובן, הרבה התגלתה. הטיפ מתאר כמה מצבים שכיחים למדי שבהם זה משחק טוב ביד השלישית לעקוף כנגד השותף - כלומר, לשחק את הנמוך מהמכובדים שאינם ברצף גם כאשר בדומם יש קלפים חסרי ערך בסדרה שהובלה. "המצב הנפוץ מתרחש ב-NT. זה לעתים קרובות חיוני כדי לעקור ה-stopper של הכרוז בסיבוב הראשון, כך שניתן יהיה להריצה הסדרה כאשר המגנים ישיגו בהמשך את ההובלה.</p> |
| 14 | <p>"התהפך הודיני", כאשר הם אינם מכסים אין להם את זה. והכרוז יאלץ למקם או להשליך הקלף הרלוונטי בנבדל, אפילו כאשר זה במידה רבה נגד ההסתברות. לפני קפיצת המבקרים, מחבר הטיפ מציין כי הוא יודע שטיפ זה הולך לחולל מהפכה ביסודות הפשוטים של העקיפות היום-יומיות, אך למרות שזה מגיע ללא בטחונות, הוא יכול להבטיח לך שזה כמעט תמיד יעיל וקטלני חייב להוסיף מספר תנאים ברורים:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. האורך חייב להיות ביד הנסתרת. 2. לא ידוע שלכרוז יש אורך או כוח מיוחד בסדרה. 3. המכובדים בדומם לא צריכים להיות ברצף, כלומר T J – Q J, וכו'. 4. ה-pips בסדרה צריכים להיות מבוססים מספיק כדי להרשות עקיפת המכובד שלך ומבלי לעלות בלקיחה כאשר הסדרה מתחלקת גרוע. |
| 15 | <p>תמיד היה מוכן לשנות את התוכנית שלך. אפילו אם הכנת תוכנית טובה, אתה צריך תמיד להיות מוכן לשנות את האסטרטגיה שלך אם, ברגע מסוים, אתה מגלה שזה לא יכול לעבוד.</p> |
| 16 | <p>התעלם מה-Gong. זהו האזור שבו המגן הממוצע עושה טעויות רבות. השחקנים מתבקשים לעבוד קשה על פיתוח חוש חד של מודעות spot. מועדון The Coffee House היה תמריץ גדול בכיוון הזה. הפחד מהגונג פשוט עובד פלאים למען הריכוז שלך. כך, בפעם הבאה שאתה בסכנת עצלות לגבי הובלת הספוט שלך, או על מתן פרוש לקלף של השותף שלך, השעה במשך זמן מה. נסה לדמיין את הדמות מכובדת של Plum Meredith דרוכה על הכיסא, גונג ביד. זה אמור לעזור לך לעשות את הדבר הנכון. (הערת המתרגם: 4 שחקני ברידג' מבטיחים הוזמנו למועדון שכונה The Coffee House. בכל פעם שהשחקן טעה, המומחה שישב אחריו, השתמש בפעמון נחושת קטן (Gong). "גונגים" נרשמו על ידי המומחה אולם לא דנו בהם עד לסיום המשחק. השחקן הבריטי המקצועני Adam 'Plum' Meredith היה אחד המומחים המפורסמים שצלצלו "Gong").</p> |

| | |
|----|---|
| 17 | "8 never 9 ever": כאשר הנך שוקל להכריז בגובה 3 מעל החוזה בגובה 3 שהכריזו היריבים, תמיד הכרו כאשר לצד שלכם יש 9 קלפים בסדרת השליט, אבל לעולם לא כאשר יש רק 8 קלפים בסדרת השליט. כמובן, לכל כלל יש יוצא מן הכלל. (הערת המתרגם: אל תתחרה לגובה 3 כאשר היריבים דוחפים אתכם, אבל עם 9 קלפים בסדרת השליט, דחוף ההכרזה לגובה 3). |
| 18 | בדיוק כמו בינגו, Bridge זה הכול עניין של הקלפים. |
| 19 | השתמש במרווח (space) ההכרזה. השתמש בהכרזות 3NT ברצף הכרזות cue bidding המבוסס על סדרת Major, כדי לבסס את איכות סדרת השליט בזמן. בחן את מערכת ההכרזות הטבעיות שלך צעד אחר צעד בחיפוש מרווח חופשי שאין לו שימוש טבעי. נסה את זה כדי לחקור ביחד עם שותפך כיצד מרווחים אלה יכולים להיות מנוצלים בצורה הגיונית. מערכת הכרזות טבעית ומשופרת אולי תחסוך לך את הנטל של למידת מערכת מלאכותית מסובכת כדי לפתור בעיות ההכרזה שלך. זה קורה לעיתים קרובות שחוזי סלם נכשלים בגלל איכות השליט, למרות שכל הסדרות האחרות נשלטות בצורה מושלמת. השימוש בהכרזות 3NT כ-cue-bid, הכרזת הסלם ניתנת לעצירה בזמן, כאשר מתגלית איכות השליט העלובה. רצף cue-bid 3NT ממוקם בין ♠ 3 לבין הכרזת ♣ 4. כאשר ♠ מבוססת כסדרת השליט זו היא הכרזת cue-bid הנמוכה ביותר האפשרית. |
| 20 | אל תמהר למשוך שליטים. בכמה ידיים תוכל למשוך אותם בהצלחה; באחרות, גם אם אתה יכול למשוך אותם, אתה תישאר עם כמה לקיחות יותר. כאשר יש לך סדרת שליט מחולקת 4-4, אתה צריך לזכור כי סדרת השליט יוצאת הדופן תתחלק גרוע (1-4 או 0-5) כמעט שליש מהזמן. אם אינך יכול לעמוד בכזאת חלוקה, אתה צריך לתת מחשבה רצינית למשחק היד בלי לגעת בשליטים. "בתנאי שאתה שומר על הראש שלך", אתה תהיה מופתע כמה פעמים בתוכנית זה מצליח. לעתים קרובות תמצא את עצמך מבצע חוזים, שעפ"י משקיפים מהצד, היו נראים ככישלון בטוח. |
| 21 | 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 לעיתים 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. |
| 22 | תן ליריבים לספר את הסיפור. זה קורה לפעמים שיש לך יד חלשה מדי כדי להיכנס למכרז בסיבוב הראשון, או אולי יש סיבות אחרות ל-pass הראשוני. עם זאת אתה רוצה לדעת אם יש לך התאמה עם שותפך. לעתים קרובות הכרזות היריבים יספקו רמזים מועילים ואתה יכול להיכנס למכרז במועד מאוחר יותר. אם תבחר לעבור בסיבוב הראשון, אבל תרצה למצוא התאמה, הקשב להכרזות היריבים ולפעמים אתה יכול אחר כך להגיח "out of the blue". |
| 23 | אל תפחד להגיב על הכרזת הפתיחה. כל ספרי הלימוד אומרים לך כי אתה צריך 6HCP להגיב על הכרזת הפתיחה של שותפך שלך. עם זאת, הטיפ הוא להכריז לעתים קרובות ככל שתוכל. על ידיים רבות תגובה בגובה הנמוך ביותר תאפשר לך להגיע לניקוד חלקי טוב יותר. |
| 24 | אל תהיה יריב נעים, הכרוז. רק אל תשב ותראה את היריבים שלך. הכרוז בהזדמנות הראשונה. ברוב ספרי הלימוד על ההכרזות אנו מוזהרים שלא להכריז ללא סיבה טובה. להכריז עם ידיים חלשות על סדרה רעה, התיאוריה אומרת, שבטווח הארוך זה יעלה, יטעה השותף כאשר בסופו של דבר אנחנו בהגנה, ומסכנים עונשים כבדים בדרך אחרת. אז, הנה אתה, ככל יד עם נקודות יציבות מרהיבות לפעמים- מקור לרווח. |
| 25 | השתמש בהכרזת ה-Double. כאשר ליריבים יש חוזה שנשמע בלתי אפשרי, או כאשר אתה רוצה להריץ אותם או כאשר יש להם הכרזה מזמינה והקלפים אינם טובים עבורם. |
| 26 | הבן את הרמז כאשר הם מכריזים Double על הכרזתך, רק אל תשב שם - נסה אלטרנטיבה הגיונית. אם הם מכריזים Double-penalty על הכרזתך (עונשין), הבן את הרמז ושקול שינוי הסדרה - במיוחד אם השותף שלך לא תמך בבחירת השליט. |
| 27 | שחק את היד בעצמך. זכור את כוח המשחק של סדרה ארוכה אל תנסה קשה מדי למצוא תמיכה אחרת שתתאים. גם התאמה 0-7 ניתנת לשליטה. הפנס זאת ואל תשים את סדרת שבעה הקלפים שלך למטה בדומם. |

| | |
|----|---|
| 28 | <p>אם למדת שיעורי ברידג', תזכור את אלה בנושא התאמה של 4-4 ב-Major. פעם אחר פעם המורה חוזר על נקודה זאת. הקונבנציה הראשונה שלמדת היתה Stayman, כדי להיות בטוח שלא תפספס אף אחת מאותן התאמות 4-4. לאחר כמה שיעורים אפילו ראית התאמות 4-4 בחלומות שלך. אתה לא מבין את זה באותו זמן, אבל היית שטוף מוח לחלוטין, כל כך באופן יעיל, אפילו ברמה גבוהה מאוד, שחקני ברידג' רבים לא יכולים לוותר על הרעיון "הקדוש" של התאמת 4-4.</p> |
| 29 | <p>הכרוז גבוה יותר עם יד נקייה, אל תלך קדימה אם יש לך מינוס נקודות, כלומר מכובדים לא מוגנים. (הערת המתרגם: עפ"י הטיפ אין לספור נק' בגין מכובדים לא מוגנים) כלל 1: היה מודע לנקודות מינוס במכרז תחרותי אם לצד שלך יש התאמה. במצב זה נקודות מינוס הן מסוכנות, במיוחד: (1) בפגיעות נוחה; (2) אם יש לך התאמה ב-spade; כלל 2: היה מודע לנקודות מינוס אם ה-overcall שלך הוא סגור.</p> |
| 30 | <p>אל תבכה לפני שאתה נפגע - כאשר אתה נכשל אל תיתן ליריבים שלך לדעת זאת. לעתים קרובות יותר, אם תסווה חוסר הנוחות שלך, תכריח את היריב להגיע למצב של ניחוש קשה. זכור, במשחק הפוקר לא תמיד היד הטובה ביותר זוכה בקופה. שחקנים רבים המשתמשים ב-NT חלש אינם מצליחים להעריך, כי זה בעצם נשק טקטי.</p> |
| 31 | <p>שקול הטעייה, זה יכול לתת לך Top. משחק של הטעייה בקלפים הן על ידי המגנים והן ע"י הכרוז הוא מובן היטב ועובד במשחק הברידיג'. כמו עם משחק הטעייה, בהשלכה על ידי המגנים, קיים סיכון כי אתה יכול להטעות את שותפך עם הטעייה גרועה שנבחרה. עם זאת, שקול לבצע הטעייה במכרז, במיוחד כאשר השותף הראה ערכים מוגבלים, כך שאתה לא יכול להוליך אותו שולל רחוק מדי, כדי להסיט את תשומת הלב של היריבים שלך. זה לא תמיד נכון לבטא "נכון" את החזקות שלך במכרז. הוסף כמה "דגדוגים" למשחק שלך. הכרזות False- לא זוכות להערכה כל כך טובה, אבל בטוח שהן יכולות לתת לך התרוממות רוח משמעותית. הכוונה לא להכרזות פתיחה שערורייתיות עם ערכים של כמעט שום דבר הגורמות לכל מיני בעיות לשני הצדדים של השולחן. אלא להכרזות שמטרתן להונות את המגנים, אך עם סיכון קטן לצד שלכם. הטעייה אידיאלית תכסה חוסרים שלך ותסתיר את החולשת אחזקות שלך תוך שמירה על אמינות. אם אתה חושב שאתה עשוי ליהנות מהטעיית היריבים התמימים שלך, נסה אותה. מצבים טובים לשימוש בהטעייה מתעוררים כאשר יש לך מושג טוב למדי של איזה חוזה אתה רוצה בסופו של דבר. אתה לא באמת צריך הרבה יותר שיתוף פעולה של שותפך כך שהוא לא יכול ללכת שולל באופן מזיק. הזדמנויות כאלה בתדירות הגבוהה ביותר מתרחשות כאשר ידו של שותף היא כבר מוגבלת.</p> |
| 32 | <p>עשה Double "אחד בשביל הדרך". אם אתה שוקל הכרזה "בלתי רגילה" נוספת במכרז תחרותי, השתמש ב-Double כדי להודיע לשותפך שאתה רוצה ממנו קצת עזרה, כאשר "נכסיו" יכולים להיות מוגדרים רק באופן בלתי מושלם על ידי ההכרזות הקודמות שלו. בשטח של המכרז התחרותי, חלה התקדמות ניכרת. אנחנו מוצאים את עצמנו משתמשים בטכניקות כדי לעזור לנו לפתור את בעיות ההכרזות העדינות שעד לא מזמן היינו יכולים לסמוך רק על האינטואיציה והניסיון שלנו. האם אנחנו יכולים לעשות יותר?</p> |
| 33 | <p>שקול את השלכת הקלפים. בעת בחירה בין סדרות השליט האפשריות, דמייך את הרצת הסדרה הארוכה, ושאל מה אתה מצפה לזרוק מהיד השנייה. התשובה בדרך כלל תאמר לך אילו סדרת שליט תשרת אותך הכי טוב. גילית במהלך המכרז כי לשותפות שלך יש התאמה של 4-5 בסדרה אחת, וכן התאמה 4-4 אחרת. באיזה מהן עליך לבחור כבסדרת השליט, נאמר, בגובה שלם? העצה מסורתית אומרת לבחור את התאמת ה-4-4: חיתוך בכל יד יכול לזכות בלקיחה, ואילו עם התאמת 5-4 החיתוך יהיה רווחי רק אם יילקח ביד הקצרה בשליט. אבל עצה זו מפנה את תשומת הלב של השחקנים לסדר העדיפויות הלא נכון. במקום לחשוב על חיתוך, או להניח באופן עיוור כי התאמת 4-4 היא טובה יותר, אתה צריך להתרכז אם ההשלכה על הסדרה הארוכה תוכיח את יעילותה בחוזה NT.</p> |
| 34 | <p>דיבור רשלני עולה בחיים. 1. Weak jump overcall. (1) אתה לא יכול לבצע jump overcall חזק או בינוני עם יד עם של סדרה ארוכה טובה של 6 קלפים ו-3 או 4 לקיחות מהירות. ייתכן שיהיה עליך להכריז Double עם צורת יד מתאימה. Take-out doubles מאבדים הרבה מהתחושה הנורמאלית והערך שלהם. (2) weak jump overcall (בדרך כלל חזקות יותר) נותנות לצד הפותח מידע חשוב. זהו נושא זה שיחזור על עצמו. במקום זאת, אולי, של הכרזות גבוהות מדי בגלל שחלוקת היד הלא מאוזנת לא נחשפת, היריבים ישימו לב להימור ואז עשויים גם להעניש את ה-overcall או להישאר בגובה בטוח בחוזה משלהם. 2. Weak overcalls חלוקתיות. סוג דומה הוא overcalls חלוקתי שתי-סדרות, כאשר ברור כי הצד שלך הוא הנפגע.</p> |

| | |
|--|----|
| <p>3. Doubles חסרי ערך אלה. היריבים הראו לפני כן כוונה להגיע להכרזת סלם ואחד מהם עושה cue-bid בגובה-4 בסדרה שבו אתה מחזיק כוח ברור, כגון KJxxx. זה אבסורד להכריז Double, אף שרבים מהשחקנים הטובים עושים זאת. על ידי Double אתה מרחיב את אפשרויות ההכרזה של השחקן הבא מאחת בלבד למבחר של 3.</p> <p>4. המיתוס 4-4. שמור על שקט עם אחזקות כאלה ויריביך לעתים קרובות יובילו בסדרה, וזה יהיה נחמד כאשר השותף יניח Axx.</p> <p>5. ל-Conventions יש את הזמן שלהן. (הערת המתרגם: כותב הטיפ מדגים קונבנציות נדירות, ולא נחוצות, המתאימות לחלוקות בסיכויים של 500 ל-1).</p> | |
| <p>שמור את זה פשוט.</p> <p>1. כאשר אתה הכרוז יש לך את היתרון של מה שאתה לא צריך לבזבז, נסה לפתוח את ההכרזות לעתים קרובות במיוחד אם יש לך סדרה ארוכה טובה של 6 קלפים שאותה אתה יכול לחזור ולהכריז וברצונך שהשותף שלך יוביל בה.</p> <p>2. שקול לשחק NT חזק בכל הפגיעויות. הפתיחה 1NT שלי (מחבר הטיפ) מבטיחה 16-18 נקודות, אבל אני סופר AJT כשש נקודות, doubleton QJ כ-2 נקודות ו-doubleton Qx כאחת.</p> <p>3. אל תהסס לפתוח עם סדרת Major של 4 קלפים, אשר לפעמים יכולה להיות כלי נשק pre-emptive.</p> <p>4. השתמש ב-Acol two bid להראות ידיים חזקות אך לא לכפות משחק. Acol two bid מראה יד או של סדרה אחת, ארוכה וחזקה, או עם 2 סדרות טובות, (מחבר הטיפ מבטיח לך כי הוא ושותפיו הכריזו ומנעו מיריביהם להחמיץ הרבה משחקים וסלאמים).</p> <p>5. השתמש Herbert responses to Acol two bids, לפיו הכרזה של הסדרה הגבוהה יותר בדירוג הבא היא שלילית. לרעיון יש שני יתרונות על פני השיטות המסורתיות. ראשית, פירוש הדבר כי כל חוזה ללא שליט בסופו של דבר משוחק כמעט תמיד ביד החזקה, מה שהופך את ההובלה בפתיחה וההמשך ע"י ההגנה לקשים יותר. ושנית, זה יכול לחסוך מרווח הכרזות יקר ערך.</p> <p>6. שחק Stayman ו-transfer בתגובה ל-1NT. מחבר הטיפ מוצא כי הכרזות transfer שימושיות ביותר, משום שהן מאפשרות לשחק את החוזה הסופי ביד החזקה וכי הן מאפשרות למשיב לתאר את ידו בצורה מדויקת יותר.</p> <p>7. אם הכרזת הפתיחה של שותפך 1NT הוכפלה לעונשין ע"י היריבים, הכרוז re-double אם יש לך יד חזקה, אבל התעלם מה-Double אם אתה חלש. זה רעיון מיוחד של מחבר הטיפ, המוצא כי הוא עובד טוב מאוד. המשמעות היא כי הכרזות transfer יאפשרו לכל החוזים בגובה 2 להיות משוחקים ביד חזקה, וזה גם אומר כי המשיב יוכל לנסות להתחמק מצרות על ידי הכרזת 2♣ (Stayman) גם לאחר Double.</p> <p>8. הסכימו על דרכים מסוימות של הצגת 2 סדרות ה-Major על הכרזת weak no-trump של היריבים. כותב הטיפ אוהב להשתמש בהכרזה המקובלת של שני diamonds למטרה זו, כי בכך נשללות מהיריבים 2 הכרזות (Two Clubs and Two Diamonds) שאחרת יהיו זמינות להם.</p> <p>9. הכריזו jump shift - המחייבות למשחק מלא - רק בתגובה להכרזת 1 בסדרה של השותף אם יש לך גם סדרה טובה מאוד משלך או התאמה טובה מאוד בסדרת השותף. על כל הידיים האחרות של משיב חזק, תצטרך כמה שיותר מרחב הכרזה וזה יסתדר טוב יותר אם תיקח את הדברים באיטיות.</p> <p>10. אלא אם היריבים ללא ספק מקריבים, הכרוז Double רק על חוזה ברמה גבוהה אם יש לך החזקה טובה בסדרת השליט; אסים ומלכים לא תמיד זוכים בלקיחות.</p> <p>11. שמור על Double עונשין עבור חוזים ברמה נמוכה. מחבר הטיפ מוצא שהכרזת negative doubles מוותרת על סיכוי להשגת הרבה נקודות עונשין משתלמות מהיריבים, וזה לא בא לפגוע הרבה יותר באמצעות הכרזת סדרות שלי במקום להציג אותם דרך Double.</p> <p>12. אף פעם אל תכריז pass מלכודת.</p> <p>13. ב-rubber bridge שמור על זה פשוט עבור שותפך. אם ברצונך שיכריז שוב, לדוגמא, אל תבצע הכרזה שהוא עלול לעבור-pass.</p> <p>14. אם שותפך מכריז take-out Double ויריבך מימין מכריז re-double, אל תכריז אלא אם יש לך משהו מועיל להגיד. אל תכריז לצורך זה, כי אתה יכול לבחור את הסדרה השגויה ולהוליך שולל. נצל את ההזדמנות כדי להכריז pass ולספר לשותפך כי אין לך שום דבר כדאי לומר.</p> | 35 |

| | |
|----|---|
| 36 | <p>חפש את ביצי קולומבוס. כאשר אתה לא מרוצה מהיבטים כלשהם של מערכת ההכרזות שלך, אל תקבל שאין דבר שאתה יכול לעשות. כאשר יש לך סוג כזה של בעיה מחבר הטיפ מקווה שאתה מנסה לחשוב על פתרונות אפשריים או שאתה לעולם לא תחתוך את הקשר הגורדי או תמצא ביצת קולומבוס כלשהי. אולי היית מגיע למסקנה זהה כמו של שחקנים דניים: על ידיים מאוזנות, אתה יכול להחליף את פתיחות Two Club או 2NT מבלי לאבד דבר.</p> <p>נהפוך הוא. כעת, בעת פתיחת 2♣ השותף ישיב 2♦, אחרי ש-2NT יראה HCP 20-21 בעוד 2NT פתיחה יראה HCP 22-23, כמעט כמו בימים ישנים מאוד. מה אתה מקבל? כעת אם שותף סוטה ממסר זה גם מחייב בעל משמעות. יש, קורס, מספר אפשרויות, אבל אחד ברור מאוד לתת לזה משמעות: שותף — אם יש לך יד מאוזנת HCP 20-21, אז אני מעדיף לשחק בסדרה ארוכה שלי ברמה זו. יש הרבה אפשרויות חדשות. כפי 2NT של הפותח rebid כעת יהיה חסר משמעות (!), הוא יכול להציג על-ידי כי לא היתה לך יד מאוזנת, אך יד מחייבת. בגובה-3 ההכרזות אפשריות וייתכן כי הכרזות הניסיון מזמינות השותף להכריז המשחק בחליפה שלו.</p> <p>להיפך. עכשיו, כאשר אתה תפתח 2♣ שותפך יכריז 2♦ relay bid, ואחרי 2NT יראה HCP 20-21 ואילו פתיחת 2NT תציג HCP 22-23, כמעט כמו בימים ההם מאוד. מה אתה משיג / מרוויח?</p> <p>עכשיו, אם שותפך יחרוג מה-relay bid זה גם כן צריך משמעות. ישנן, כמובן, מספר אפשרויות, אך אחת ברורה מאוד היא להגיד: שותף - אם יש בידך HCP 20-21 מאוזנות, אז הייתי מעדיף לשחק בסדרה הארוכה שלי בגובה זה.</p> <p>ישנן אפשרויות חדשות רבות. כמו 2NT rebid של הפותח יהיה עכשיו יהיה חסר משמעות (!), זה יכול להראות כי לא היתה לך יד מאוזנת, אבל יד מחייבת עם ♣. והכרזות בגובה-3 יכולות להיות הכרזות ניסיון (trial bids) מזמינות השותף להכריז משחק מלא בסדרה שלו.</p> |
| 37 | <p>הכרז Reversed splinter. אל תשתמש בהכרזות splinter למרות שהכרזות splinter יכולות להיות שימושית מאוד, בשיטה יש חיסרון רציני. זה יכול להקל על היריבים למצוא התאמה. מי שלא חווה את היריבים שומרים על 5♣ / 5♦, לא פגיע מול פגיע, לאחר Double על splinter bids? מאוד נבזי, במיוחד בזוגות. כל מה שהם צריכים לעשות זה להכפיל הכרזה בגובה 4 עם KQT9xx ו-A; לא מאוד מסוכן. כמובן, קיימת ההגנה בפני reversed splinters: Double: עדיין מראה את הסדרה הקצרה. אז, Double—4♣—Pass—1♥ מראה את סדרת ה-♦, וכו' עם זאת, קודם לכול על היריבים להסכים על כך, ושנית, הכרזת Double הפך להיות יותר מסוכנת.</p> |
| 38 | <p>השלכת הקלפים (3) מספרת את הסיפור. למד את ההשלכות שביצעו קודם המגנים ושקול נקודה זו: מאיזה החזקה עשה המגן הכי בקלות השלכות אלו? התשובה לשאלה זו תפתור לעתים קרובות ניחוש קריטי. לדוגמא, אם מגן בצע 2 השלכות קודם לכן, המסקנה: סביר יותר שבידו Axxx בסדרה מאשר Qxxx. אם מגן בצע השלכת קלף אחד, המסקנה: סביר יותר שהשליך מ-Axx מאשר מ-Qxx.</p> |
| 39 | <p>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.</p> |

| | |
|----|--|
| 40 | <p>הובלות בשליט (5). תמיד יש סיבה טובה להוביל בשליט. אם החלטת כי הובלה בשליט היא הנכונה אל תדאג יותר מדי אם החזקת השליט שלך נראית לא מתאימה. ההחלטה אם או לא להוביל בשליט כנגד חוזה בסדרה היא אף פעם לא קלה. מלבד לבחור בשליט כי כל הובלה אחרת נראית גרוע יותר, הסיבה העיקרית היא לנסות לצמצם את מספר החיתוכים שהכרוז יכול להשיג בדומם או כדי למנוע את משחק יד של חיתוך צולב. המכרז כמו 1♠—1NT—2♣ כמעט דורש הובלה בשליט כמו שעושה אחד שבו יד אחת הראתה 3 סדרות ונראה כי הם מצאו התאמה של 4-4. עם זאת, מתעוררת בעיה כאשר, לאחר שהחלטת כי ההובלה בשליט היא הובלה הנכונה, אתה מתבונן בהחזקה שלך בשליט ומחליט שזו ההובלה האחרונה שהיית רוצה להוביל ממשוהו כמו KJx או QTx או Kx. אבל אתה לא צריך באופן אוטומטי לדחות זאת, כי בדרך כלל אם הובלה בשליט היא הנכונה הלקיחה האבודה תחזור בדרך אחרת. כאשר אתה מוביל בשליט תמיד בחר את הקלף הנמוך ביותר. אם הובלה זאת הינה קול "צלצול המוות" של חוזה, זה הכרחי לפעמים, כי זה יהיה הנמוך ביותר שקיים. סיבה נוספת להובלה בשליט הנמוך ביותר היא כי זה מודיע לשותף שכל שאר השליטים הנמוכים מוחזקים על ידי הכרוז. זה מקל על ספירת ידו ועשוי להצביע על קו מוצלח של ההגנה העדיף על חלופה אשר נדונה לכישלון.</p> |
| 41 | <p>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.</p> |
| 42 | <p>לאחר שהכרזת Pre-empt בגובה 3 ובמהרה אתה מוצא את עצמך מוביל כנגד חוזה בשליט של היריב. מה אתה מוביל? ובכן, כמוכן, עליו להכיר את ידך, אבל בדרך כלל? 'A priori' "מראש"? אולי המחשבה הראשונה שלך היא שתוביל singleton, בסדרת צד, אם יש לך כזאת. במרבית הידיים יש לך singleton בסדרה כלשהי או בשליט, ועליך להוביל בו. מה הסיכוי שזה הולך להיות? נניח שהסגנון אגרסיבי למדי, אבל שפוי של pre-empting: כך, כמו עם סדרת שבעה-קלפים, תוכל לפתוח עם מספר סביר של תבניות ידיים: 1-3-3-6 או 1-2-2-6-4, אך מעט צורות של: 2-2-3-6 או 1-3-3-6. בכל מקרה יהיה בידך singleton מעל שלושה-רבעים מהזמן, אם זה singleton בסדרת צד, אתה בדרך כלל תוביל אותו. ליריבים יש הרגל מצער, מבחינתך, של משחק בסדרת השליט הארוכה בה מצאו התאמה הארוכה ביותר שלהם. כך, למרבה הצער, יש סבירות גבוהה יותר שה-singleton שלך יהיה בסדרת השליט מאשר בסדרות אחרות. למעשה, כחצי מהזמן אתה מוביל כנגד חוזה בשליט. לאחר שהכרזת pre-emptive, ובידך יש שליט Singleton. עכשיו, במה אתה נוטה להוביל מתוך דפוס של 1-2-3-7, 1-3-3-6 או 1-2-4-6 עם שליט Singleton? ברוב הזמן אתה מוביל את הסדרה שלך, האם לא? מה עם 25-20% של הידיים האחרות, כאשר אתה לא מחזיק Singleton בכלל? עם קצת פחות ממחצית החלוקות האלה, במיוחד לאחר שהשותף הכריז Double אתה מחזיק void (0-3-3-7, 0-2-4-7, לעתים רחוקות 0-3-4-6) באופן לא מפתיע זה יהיה כמעט תמיד להיות בסדרת השליט, במיוחד אם השותף הכפיל! עם השאר החלוקה תהיה 2-2-2-7 (או לפעמים 2-2-3-6). שוב, עם כל הידיים האחרות האלה אתה צפוי להוביל בסדרה שלך. המסקנה הסופית של כותב הטיפ: אם ה-pre-emptor מוביל בסדרה שלו, יש בידו שליט Singleton בשני שלישים מהזמן, אבל יהיו בידו שניים או יותר בסדרת השליט פחות מחמישית מהזמן, למעשה הדפוס המפחיד של 2-2-7, אם כי בפועל כמעט 4 פעמים פחות מאשר 1-2-3-7. הסבר פשוט יותר: ברוב הגדול יד ה-pre-emptor תכיל Singleton, אם זה בסדרת צדדית זאת תהיה ההובלה; אם לא, הובל בסדרת השליט!</p> |
| 43 | <p>הסתר את ה-Q בשליט, המגנים עשויים לחשוב שיש להם אותה. היבט אחד של המשחק המייחד את המומחה מהשחקן הממוצע הוא בתחום משחק הטעייה. המומחה מחפש תמיד דרכים כדי לגרום ליריבו לעשות טעות, או כדי להציל את עצמו מהצורך לנחש. בתחום של משחק הכרוז, דרך אחת לעשות זאת היא לשכנע את המגנים שהם בססו יותר לקיחות הגנתיות עבור הצד שלהם מאשר הם עשו בפועל באותו משחק. סדרת השליט מציעה הזדמנות מצוינת עבור מספר משחקי הטעייה, שאחד מהם ראוי לתשומת לב רבה יותר מאשר ניתנה לו בעבר. (דהיינו להסתיר את ה-Q בעת משיכת השליטים, כך שהמגן יטעה ויחשוב שה-Q ביד המגן השני).</p> |
| 44 | <p>גלה את חלוקת הידיים. קח את ההזדמנות בשלב מוקדם של המשחק לגלות את היושר של סימוני היריבים שלך - זה עשוי לעזור לך בהמשך. לאחר שבדקת את היריבים שלך עם אחד או שניים של השילובים האפשריים בסדרה מסוימת והתברר כי הם הוגנים לגמרי, אתה עשוי לקבל הזדמנות להשתמש במידע שלך מאוחר יותר במשחק.</p> |
| 45 | <p>שקול האם להוביל במכובד. במקום לדחוף החוצה באדישות קלף נמוך חסר מעוף בין 3 או 4 לכיוון מכובד, כדאי לשקול האם להוביל את המכובד. זה נורמלי במשחק הברידג' להוביל את הנמוך מסדרה של 3 קלפים או יותר בראשות מכובד שאינו נתמך. ישנם, לעומת זאת, כמה מצבים בסיסיים בהם הובלת הקלף הגבוה תוכל להניב תוצאות טובות יותר.</p> |

| | |
|----|---|
| | <p>ההזדמנויות הנפוצות ביותר מתרחשות במכרז תחרותי. נניח כי למגן המוביל יש Kxxx בסדרה של שותפו ובקושי נכסים אחרים. זה עשוי להיות משחק טוב מאוד להתחיל עם ה-K על מנת לשמור על ההובלה ולמצוא את "מתג ההריגה" באמצעות הדומם. שחקנים מנוסים יזהו בנקל מצב זה.</p> |
| 46 | <p>העדפת סדרה בהובלת הפתיחה. כאשר הצד שלך מצא התאמה, או שאתם יודעים שיש Singleton בדומם או בידו של הכרוז, אתה מוביל בסדרה אשר בה נמצאה ההתאמה כדי לסייע לשותפך למצוא את ההמשך מיד אחרי הזכייה בלקיחה הראשונה. ישנם מצבים רבים שבהם שותפך בה נמצאה עומד לנצח את הלקיחה הראשונה בסדרה שבה צפוי הכרוז להיות Singleton, ואז משחק השותף בלקיחה הבא הוא קריטי. זה חשוב שתשתמש בקלף הראשון שלך (ההובלה) כדי לסייע לשותפך לקבל את ההחלטה הנכונה. רוב הזמן מספר הקלפים שאתה מחזיק בסדרה ידוע מן המכרז, או שמספר הקלפים בידו של הכרוז ידוע (כשהוא הכריז splinter, למשל). לדעתו של כותב הטיפ, העדפת סדרה בהובלה -suit preference on lead (SPL) יכולה להיות חשובה יותר מאשר רק הובלה מערכתית (systemic) של הקלף השלישי או הרביעי מלמעלה. במצבים אלה, הימנע משימוש בשיטות הרגילות שלך, והובל במקום זאת את הקלף אשר יראה לשותפך איזו מ-2 הסדרות האחרות אתה מעדיף.</p> |
| 47 | <p>אל תתחייב לומר דבר. כאשר היריבים פותחים את ההכרזות אינך חייב לומר דבר. כל דבר שאתה אומר יילקח בחשבון ויהיה ... ניתן להשתמש בו. ללא ספק, יש יתרונות גדולים שיהיה ניתן לזכות בהם מ-overcalling. ייתכן:</p> <ul style="list-style-type: none"> • להגיע לביצוע חוזה • למצוא הקרבה כדאית • לגזול מהיריבים מרווח הכרזות • להציע הובלת פתיחה טובה. <p>לכן, היה מעט מאוד כדי לשקול כנגד הסיכון התמידי כי היריבים ינצלו את היתרון של המידע שנצבר.</p> |
| 48 | <p>שמור על המכובדים שבידך. הובלת קלפים לא שגרתיים כנגד סלאמים מביאה שביעות רצון מתמשכת. טיפ זו יעיל במיוחד כאשר יש לך לקיחת שליט פוטנציאלית אך לא בטוחה.</p> |
| 49 | <p>המלך חי, יחי המלך. בלקיחה הראשונה הזיהר מהמלך, הוא עשוי להיות לשלוח הודעה. כפי שכבר נאמר, כנגד סלאם קטן ושאר חוזים ברמה גבוהה שהושגו לאחר pre-emptively, מומחים מובילים את ה-K מתוך שילובים של AK. זה כדי לאפשר לשותף לאותת ספירה: גבוה עם מספר זוגי, נמוך עם מספר אי-זוגי. המוביל הפותח ידע האם לאחר מכן לשחק את ה-A שלו בלקיחה השנייה. לעומת זאת, כאשר הוביל את ה-A הלא נתמך על השותף לאותת גבוה אם הוא מחזיק את ה-K. זה נועד למנוע סלאם אבסורדי מלהיות מבוצע כאשר לכרוז יש שני מפסידים עליונים בסדרת צד.</p> |
| 50 | <p>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).</p> |
| 51 | <p>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.</p> |
| 52 | <p>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 חמישה 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</p> |

| | |
|----|---|
| | <p>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.</p> |
| 53 | <p>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:</p> <p>א. "אין טעם לסימונים עם שותף כמוך! אני מבקש לב ואתה משחק קלאב. מה הטעם?"</p> <p>ב. "שותף, למה מדוע לא חזרת בקלאב?" "אבל אתה סימנת לב." "זה לא אומר אתה צריך לשחק אחד! למה אתה לא חושב על עצמך?"</p> <p>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.</p> |
| 54 | <p>דמיין את הצורה המקורית. ספור את הקלפים הגבוהים, אך נסה לדמיין את הצורה המקורית - מוקדם ככל שתוכל. בטיפ זה יש להשתמש בעיקר בחלק הקשה ביותר של ההגנה, למרות שזה יכול להיות מיושם למשחק הכרוז (וההכרזות) גם כן. נסה לדמיין את הצורה המקורית של יד הכרוז מוקדם ככל האפשר. (כמו שהכרוז, מנסה לדמיין את חלוקות הידיים המקוריות של המגנים.) על ידי יצירת סוג כלשהו של התמונה בשלב מוקדם, אתה תהיה מוכן לבעיות הבסיסיות העומדות לפניך. לא זו עסק מעייף לספור שוב, אתה אומר. אך העובדה המעציבה היא שאתה לא יכול לעקוף את המטלה של ספירת נקודות הקלפים הגבוהים. אבל כאשר אתה משחק אתה יכול להימנע מהמטלה המייגעת הרבה יותר של ספירת הקלפים, פשוט דמיין את הצורה במקום זאת. מחבר הטיפ גילה בעצמו שיטה זו לאחרונה. ישנן רק 10 צורות נפוצות (4) שיש לזכור. אם אינך זוכר אותן בעל פה באמצעות הניסיון, אם אתה שחקן מתחיל או משתפר, זה יעזור לשבת ו"להתחייב" להם בזיכרון. הנקודה היא, כי באמצע היד שאתה משחק אינך רוצה להיות לשבת שם ולומר לעצמך: "3 סיבובים של spades שוחקו, השותף שרת פעם, זה 4, ואז שלושה, ואז שלושה, שווה ביחד 10, משאיר 2 ביד שלי, כך שלכרוז נותר אחד. על hearts, בוא נראה, הכרוז שרת פעמיים, וכו'. וכו'. במקום זאת, אתה יוצר תמונה של תבנית, יחידה ומוכרת במוחך: "ידוע מההכרזות כי יד הכרוז היתה מאוזנת: ב-spades, hearts ו-diamonds הוא הראה 4-3-2 ... אהה, הצורה: 3-2-4-4: יש לו 4 קלפי club."</p> |
| 55 | <p>אל תשחק קלף אידיאלי ללא מחשבה. שקול מה תהיה ההשפעה שיכולה להיות למשחק זה. אם ישוחק בזמן לא נכון, קלף אידיאלי יכול להסגיר את כל היד שלך. קלפים אידיאליים הם אלה שיכולים גם לבצע לקיחות וגם למנוע מהאויב לבצע לקיחות, או לפעול כמו השומרים על הקלפים החשובים. ואכן, נראה שאין להם שימוש מעשי בכלל. ובכל זאת, קלפים אידיאליים יכולים להשפיע, למרות שזה עלול להיות קשה להסבר מדויק. הם כמו הנויטרונים של הפיזיקה הגרעינית, אשר יש להם מסה דקה ונראה שאינם משפיעים על חלקיקים אחרים אבל יש בהם כוחות מסתוריים. יש רק דרך אחת שתוכל לפתור את התעלומה. לפני משחק קלף אידיאלי, כדאי לך לשקול מה ההשפעה שיכולה להיות מושגת על ידי משחק זה.</p> |
| 56 | <p>Defense electivity (בחירת ההגנה) לעולם אל תעקוב באופן אוטומטי בסדרה עם הקלף הנמוך ביותר שלך; שקול לשחק קלפי ביניים או קלף מכובד. המתחילים במשחק הברידג' ילמדו בקרוב כי הדרך הפשוטה ביותר לזכות בלקיחה היא לשמור על קלפים הגבוהים עד שיהיה צורך בהם. בהמשך לרעיון של הסימונים -, עידוד, ספירה או Lavinthal - ישכנע אותם לשחק קלף אחר מאשר הנמוך ביותר שלהם בהזדמנויות מסוימות. בנוסף לכך הם מגלים משחק טקטי כדי להשיג לקיחה בסדרה בנפרד, כגון השלכה-כוזבת. משחקים אלו ראויים למאמר משלהם, אבל זה לא הנושא של מחבר הטיפ. ישנן סיבות רבות אחרות שלא לעקוב עם הקלף הנמוך ביותר שלך. הנה כמה דוגמאות (בכל המקרים אתה שוקל לשחק את הקלף הרביעי מלמעלה).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. הימנעות ממשחק סופי (endplay) 2. הסרת חסימה 3. הפרעה לתזמון של הכרוז |

| | |
|----|---|
| | <p>4. מניעה של משחק התחמקות: מוסר ההשכל: כאשר הכרוז אולי רוצה לוודא שלא תוביל, מסיבה כלשהי, תשובה הגיונית כהלכה צריכה להיות כדי לנסות למנוע ממנו לעשות זאת על ידי משחק בכל הקלפים הגבוהים או בינוניים שאתה מרגיש שאתה יכול להרשות לעצמך.</p> <p>5. הגנה על הכניסה של שותפך: לבסוף, כאשר מובל מהדומם קלף נמוך זה מרגיש לא טבעי לשחק מכובד שאינו נתמך במושב השני. אולי מרגישים כי זה לוקח עקיפה של הכרוז עבורו, או שאתה עלול לרסק קלפים הגבוהים השותף שלך. לעומת זאת, בדרך כלל המכובד שלך יהיה בלתי ניתן לעקיפה בכל מקרה, זה רלוונטי במיוחד לשקול לעלות עם מכובד כאשר אתה מנסה לבסס את הסדרה של שותפך שלדעתך ייתכן שיהיה קצר בכניסות. כל זמן שאתה מחזיק doubleton (או אפילו tripleton) A או K ייתכן שהדבר הנכון לעלות עם המכובד שלך כאשר הסדרה הובלה מהדומם.</p> |
| 57 | <p>משחק "מחבואים". כאשר מגנים עם Qxx בשליט או בסדרת מפתח שחק: הסתר (במיקומים נוחים) וחפש (בעמדות שליליות) עם הכרוז.</p> <p>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.</p> |
| 58 | <p>משחק לא ידידותי. ישנן פעמים כאשר J מ-$J9$, ה-Q מ-QT וה-K מ-KJ ייתכן ששיגו תוצאה מזהירה בהגנה. כאשר שאתה יודע כי הקלפים יטעו את הכרוז היטב, אתה צריך להיות בתצפית על ההזדמנות להטעייה.</p> |
| 59 | <p>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 הברידיג' 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.</p> |
| 60 | <p>סכנת היד הגבוהה. שקול לשחק מכובד שאינו נתמך, השנייה ביד, במיוחד אם אתה היריב המסוכן.</p> <p>האמרה " יד שנייה, נמוך " היא עצה כללית טובה, אבל, כפי שכולנו יודעים, יש לה חריגים רבים. חלק מהידועים יותר כוללים:</p> <ul style="list-style-type: none"> • לקחת את הלקיחה הקובעת • פיצול מכובדים לקידום לקיחה עבור עצמי או שותפי • זכייה בלקיחה על מנת לחזור להובלת השותף • ביטול חסימה למנוע את ה-endplay <p>משחק " יד שנייה, גבוה " יכול גם להרוס את התקשורת של הכרוז - אם הכרוז מתחמק מהמכובד שלך הוא ייכנע ללקיחה נוספת; אם הוא יזכה הוא יאבד כניסה חיונית. אם בדומם יש רק קלפים נמוכים בסדרה של הכרוז, זה לעתים קרובות נכון לשחק גבוה מהחזקות כמו Jx או אפילו Kxx ...</p> |
| 61 | <p>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.</p> |
| 62 | <p>שחק את המכובד שלך בשלב מוקדם אם הוא חסר תועלת.</p> |
| 63 | <p>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 לעיתים 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 ה-T? העמדה היא למעשה אותו הדבר; כדי לחסל את הסדרה ייתכן שיהיה צורך לעכב, לשכנע את הכרוז לעקוף עם ה-9</p> |

| | |
|----|---|
| | <p>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.</p> |
| 64 | <p>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 היחיד בחפיסה שאתה תמיד תזכה בו באופן בטוח!</p> |
| 65 | <p>כבד את השותף שלך. הראה לו שאתה מטפל בבעיות שלו כמו בשלך ובאופן פעיל עזור לו לפתור אותן. למרבה הפלא, זה ישפר את הגנת השותף וגם את הביצועים הכוללים שלו. הוא ישחק יותר בזהירות, כדי להיות ראוי לכבוד שלך. "קריסות" במשחק הברידיג' הן לעיתים קרובות מהסוג הזה. מגן אחד עושה משחק הפסד אך שותפו היה אשם. יש לא רק הפסד על המשחק, אלא גם ירידה במורל השותפות. לנו אכפת יותר, כאשר השותף גורם לנו לעשות את "הצעד הקטלני" יותר כשהוא עושה את זה בעצמו. שחקן צריך להיות ערני לבעיות של שותפו, כמו גם לשלו. כל אחד מנסה לעזור השותף ידי סימונים, אבל שחקנים טובים יותר צריכים לשאוף להגיע רחוק יותר. לדוגמה, שותף טוב מנסה להסיר אפשרויות בלתי רצויות. אם אתה מפתח שותפתך יכול לעכב את ה-A שלו מול KJ שבדומם, אתה יכול למנוע זאת על ידי הובלת הסדרה בעצמך. אם אתה לא יכול להיכנס להובלת הסדרה, אולי אתה יכול להשליך את ה-Q שלך שמעל ה-KJ של הדומם!</p> |
| 66 | <p>אל תירגע כאשר הדומם חזק. אל תהיה מדוכא למראה הכוח המכריע בדומם, לגמרי ההיפך, קבל התראות, ושחק על הסיכוי היחיד! האם אתה מכיר את המצב הבא? היריב הגיע להכרזת משחק אחרי היסוסים מסוימים. אתה מתקיף בתקווה ואז הדומם מגיע עם די הרבה כוח. עכשיו זה ברור כי היריב בצד שמאל שלך שקל הסיכויים לסלאם והחליט נגד, ולכן המשחק נראה די קל. אתה מנמנם ומחכה ללוח הבא שיגיע. לרוב זה בסדר, אבל מדי פעם אתה נותן לכרוז לבצע משחק שאתה יכולת להביס. כעניין של עובדה, זה קל להגן כנגד חוזים "יותר חזקים" כאלה. אתה לא יכול לחכות שהכרוז ייכשל בכוחות עצמו, מכיוון שאתה תמתין לנצח! לא, בדרך כלל זה המקרה של עכשיו או לעולם לא.</p> |
| 67 | <p>לעולם אל תשחק הקלף הנמוך ביותר שלך ראשון. הרוב המכריע של שחקני ברידיג' במסגרת חברתית או Duplicate Bridge פשוט לשם הנאה. הם לא טורחים לנתח כל מהלך, כך כאשר היד נראית פשוטה הם משחק אותה באופן שגרתי ואוטומטי. החוקים של Duplicate Bridge אומרים כי כאשר הכרוז אומר לדומם לשחק נמוך, הדומם חייב לשחק את הקלף הנמוך ביותר בהזדמנות הראשונה, אבל העובדה הפשוטה היא שזה בדיוק מה שהוא עושה בכל פעם שהוא משחק בלי לחשוב, לעיתים קרובות למדי עם השלכות חמורות.</p> |
| 68 | <p>לשחק נמוך מהדומם, כאשר זה לא יכול לעלות לך בלקיחה וזה עלול לגרום ליד השלישית לעשות טעות חמורה. רוב הכרוזים מבינים את היתרון של לשחק נמוך מהדומם כאשר ה-Q הובלה דרך ה-K- בלקיחה הראשונה. ה-A היא כמעט בוודאות מעל ה-K ואז על ידי משחק של קלף נמוך פעם או פעמיים מן הדומם ה-A עשוי ליפול בצד ימין, ויבסס את ה-K ללקיחה. עם זאת, ישנם גם החזקות רבות אחרות שבהן הכרוז יכול לזכות בלקיחה מלאה על ידי משחק נמוך מהדומם במצבים שאינם כה מוכרים.</p> |
| 69 | <p>הקלפים הגבוהים יהיו עם אורך בסדרה. צפו שהקלף גבוה החסר יהיה בידי היריב בעל הקלפים בערכים הנמוכים ביותר בסדרה זאת. זה ידוע היטב כי הקלפים הגבוהים החסרים קרוב לוודאי יימצאו ביד המכילה ביותר קלפים בסדרה זו. אם, למשל, חסרים 5 קלפים, כולל ה-Q, ואז הסדרה מחולקת 3-2, ניתן לצפות שה-Q תוחזק ביד של 3 הקלפים. ההסתברות היא שלושה מתוך חמישה או 60%. זהו, כמובן, נכון לא רק לגבי ה-Q, אבל גם לגבי קלף אחר. ההיפך הוא, כמובן, גם נכון. לשחקן בעל ה-Q יש ככל הנראה את האורך בסדרה. אם 5 קלפים חסרים כולל ה-Q, ואז הסדרה מחולקת 3-2, הסיכוי כי לשחקן בעל ה-Q יש גם החזקה של 3 קלפים, זה שוב 60%. כנייל לגבי 4 קלפים אחרים בסדרה. על ידי אילוץ היריבים להשליך קלפים נמוכים מסוימים אפשר לקבל מידע על התפלגות סבירה ביותר של הסדרה בין היריבים. אם, למשל, KQ2 של הסדרה חסרים וה-A משוחק, מהחזקת מכובד והקלף 2, ניתן להסיק כי לראשון שמשחק את ה-2 יש כנראה את המכובד החסר. הסיכוי של השניים להיות ה-singleton הוא רק אחד מתוך שלושה של התפלגויות 2-1. ניתן להחיל את אותו עיקרון על התפלגויות אחרות. אם לכרוז יש AKQ3 מול 54 בסדרה, היריבים יכול להיות שייאלצו להראות את 2 ידי משחק, את ה-A ה-K וה-Q. אם 2 היריבים הן ישרתו 3 פעמים בסדרה, את המיקום של שניים מציין את המיקום הסביר ביותר של קלפים החסרים (בסיכוי של 4 ל-7 או 57%). מה שחל לגבי קלף ה-2 אינו חל על הקלפים 6 או יותר במקרה זה. קלפים אלה לא צריך להיות מוצגים, אבל יכול להיות משוחקים על ידי בחירת הבעלים של היד עם 4 הקלפים, או יכול להישמר עד הקלף האחרון. אם ה-2 וה-3 הם הקלפים נמוכים היחידים החסרים, זה חל על 2 הקלפים. אם הם מחולקים אין כל רמז, אבל אם הן שוחקו מאותה היד אז ההסתברות כי יד זו מכילה אורך היא גבוהה מאוד. מצד שני לא ניתן לומר דבר אם ה-2 שוחק רק על ידי המשחק של ה-A. היריבים עשויים לנקוט בטקטיקה של קלף כוזב על ידי משחק ה-2 מהחזקה של 3 קלפים,</p> |

| | |
|----|--|
| | אבל לשמור אותו מ-4 קלפים. השימוש של עיקרון זה הוא נדיר למדי, אבל מחבר הטיפ לא ראה מעולם את התיאוריה הזו בספרות הברידיג' הקיימת. זה יכול להיות מיושם כאשר אתה מנסה לספור את הידיים של היריבים, חשוב על הקלפים שהושלכו או לחפש את משחק הלחץ הנכון. |
| 70 | פחד מהגרוע ביותר. כאשר היריבים מכריזים גבוה באופן בלתי צפוי אתה צריך לשאול את עצמך: האם היד שלי מכילה הפתעות נבזיות/מגעילות. |
| 71 | עשה שימוש בכוחה של היד הסגורה. זהו היתרון הגדול ביותר שיש לכרוז. נסה להוביל מהדומם לעתים קרובות ככל האפשר, גם כאשר נראה ממבט ראשון שיהיה לך יתרון קטן. על כולנו היה להתייבב מול המצב בהזדמנויות רבות: בדומם יש xxx בסדרה בה הוא מוביל לכיוון ה-K שיש לכרוז. לנו (מעל לכרוז) יש Axx. האם אנחנו צריכים לנצח, או שאנחנו לא צריכים? אם תנצח, לכרוז יש KQT ועכשיו יעקוף כנגד ה-J שיש לשותפך כאשר הוא קרוב לוודאי יטעה אם ה-K שלו יזכה, ואם אנו נעכב, לכרוז יש Kxx והוא צריך לקיחה אחת יותר לביצוע החוזה שלו! כתב הטיפ מסכים כי זה לא בדיוק מקורי, אבל סוג זה של מצב הוא וריאציה נפוצה אשר מרחיבה על ידיים רבות. |
| 72 | המתנות הפשוטות ביותר הן לעיתים קרובות הטובות, ביותר. מומחים למשחק הברידיג' מתגאים בעצמם על שליטתם של במשחק סופי, מתכננים את המשחק לשלב מאוחר, ולאחר מכן קוראים את המצב עם הדיוק הנדרש כדי לנהל משא ומתן על לקיחה חיונית. ישנם מקרים רבים, לעומת זאת, כאשר את הלקיחה הדרושה ניתן להשיג הרבה יותר מוקדם במשחק. כאשר אתה מוצא את עצמך תוהה איך אתה אמור לנחש סדרה קריטית או איך אתה אמור לקבוע באיזו סדרה לגעת, זה הוא לעיתים קרובות רגע טוב לשקול את האפשרות שיש ליריבים שלך לעשות את העבודה בשבילך. ומוטב מוקדם יותר מאשר מאוחר. |
| 73 | שחק את השליטים באופן שוטף. אחת התכונות של נוזלים, חלה גם על חוזה הברידיג' לניצול יעיל של השליטים. הכרוז חייב במיוחד להבטיח שהשליטים שלו יישארו כך. זה מושג לעתים קרובות כאשר מושכים שליטים על ידי משיכת המכובד העליון באופן כזה שישאיר כניסות ל-2 הידיים. |
| 74 | בעיות היד השנייה. תכנן איזה יריב ישחק שני בלקיחה. אתה הכרוז בחוזה ללא שליט, ויש לך התאמה 4-4 ב-club המכילה AKQJT9 ב-2 ידיים. איך היית מתכנן את המשחק בסדרה? אם אתה מאמין שזה אולי לא משנה, המשך לקרוא הלאה. אם סדרת ה-clubs של היריבים מתחלקת 3-2, מגן אחד (א') יצטרך למצוא השלכה אחת על ה-club, והמגן השני (ב') 2 השלכות. הנקודה החשובה היא שאם הסיבוב הרביעי של ה-club יובל מהיד שמצד ימין שלו, 2 ההשלכות של המגן (ב') יצטרכו להתבצע לפני שהמגן (א') עשה אפילו אחת. זה יכול להיות יתרון ניכר לכרוז. |
| 75 | עשה את החשיבה שלהם. כאשר הנך שוקל איך לשחק חוזה "מסכן" או חוזה "no-play", נסה להיכנס למוחות של היריבים ולראות את הבעיה דרך העיניים שלהם. כאשר אתה מכריז, מבצע חוזה או מגן כנגד יד אתה עושה הרבה עבודת תכנון. אתה עובד מתוך אסטרטגיה של הקלפים שאתה ושותפך מחזיקים. זה לא תמיד מספיק. ברידיג' הוא לא משחק בין מכונות, אלא בין בני אדם. אל תצפה מהיריבים לשחק בצורה מושלמת. הם לא יכולים להסתכל דרך הקלפים שלך. שקול את מה שהם יודעים ומה שהם עלולים לעשות. הבן את מה שהם עשויים לא לעשות, לא רק החשיבה שלך - היכנס למוחם ונסה להבין את החשיבה הכוללת שלהם. ראה את זה מבעד לעיניים שלהם. |
| 76 | שחק עם כל 52 הקלפים. כאשר הנך מנתח יד היה בטוח שהבנייה שלך תואמת את הכרזות ואת המשחק של 2 הידיים הלא נראות. מחבר הטיפ כותב כי אם אתה עוקב אחר הטיפ שלו, וודא כי כאשר אתה בונה את האפשרות של יד אחת אתה גם בודק את היד הרביעית, ותוכל "לנחש" נכונה לעיתים קרובות יותר. בקרוב שותפך ויריביך יחמיאו לך על היכולת שלך לראות דרך גבם של הקלפים. "אתה משחק את היד כאילו אתה יכול לראות דרך גבם של הקלפים שלהם" היא אחת המחמאות הכי יפות ששחקן הברידיג' יכול לקבל. שחזור מדויק של ידיים בלתי נראות היא מיומנות הכרחית עבור שחקן קלפים מוצלח. למרבה הצער, פעמים רבות יש מבנים שונים של ידיים בלתי נראות אשר נראות סבירות. היכולת למצוא את הבחירה הנכונה מפרידה בין הזוכים לבין המפסידים. |
| 77 | זכור את מה שהם לא הכריזו. בעת קבלת החלטה בנוגע לקו המשחק שלך, זכור את מה שהיריבים לא עשו. זה עשוי לתת לך רמז איך לשחק את הידיים בהצלחה רבה יותר. כאשר אתה משחק יד ככרוז זה תמיד חכם לעצור ולהסתכל כאשר הדומם יורד - אחרי הכל, אתה עדיין לא שחקת קלף שגוי! אסוף את כל הראיות מן המכרז ומקלף ההובלה. נתח את כל הרמזים לפני שתחליט על הקו שלך, וזכור כי ישנם רמזים רבים שניתן להסיק ממה שהיריבים לא עשו, לעומת מה שכן עשו: <ul style="list-style-type: none"> • ליריב שלא פתח את ההכרזה יש פחות מ-12 נקודות • ליריב שלא הכריז overcall אין ערכים וסדרה ארוכה • ההובלה בסדרה הנבחרת אומרת לך לעתים קרובות משהו על ההזקקות בסדרות אחרות |
| 78 | אל תשקול את החלופות באופן אימפולסיבי. אל תעשה "משחק ברור" בלי לחשוב. שקול החלופות. זה כתוב ונאמר לעתים קרובות כי לברידיג' ולשחמט יש קשרים הדוקים. זה נכון שרבים מאיתנו לראשונה למדו שחמט ונמשכו לאחר מכן לעבר הברידיג'. אבל במשחק של שניהם יש הבדלים ברורים מספר. בשחמט, העמדות של כל הכלים ידועות תמיד. בברידיג', |

| | |
|----|---|
| | <p>רק כמה מהקלפים גלויים לכל שחקן. בשחמט, מספר המהלכים האפשריים גדל באופן דרמטי ככל שהמשחק מתפתח, ורק לדאוג לאלה ההגיוניות הנובעות מכך היא משימה אימתנית. בברידיג', מספר ההכרזות והמשחקים האפשריים הוא מוגבל. עם זאת, זה נכון בשני המשחקים שאם אתה אינך חושב על ההכרזה הטובה ביותר, המהלך, או המשחק, אתה לא תצליח לנצח.</p> |
| 79 | <p>הערך של הקלפים הנמוכים. צפה בקלפים הנמוכים, ככל שהם אומרים לך את הסיפור של היד. בברידיג', ומשחקי קלפים אחרים, תשומת הלב התמקדה תמיד על בקלפים הגבוהים. אתה מתחיל לספור נקודות, או לקיחות המכובדים, אבל ככל שאתה משתפר אתה מעריך את קלפי הביניים: ל-QT98, 987T, Q987 יש פוטנציאל, בעוד שב-Q432, AK432 ואפילו AKQ432 מראים סימנים של שבריריות. עבור המגנים, לקלפים הנמוכים יש משמעות גדולה. בתור הובלות וסימונים הם מציגים לעתים קרובות אורך, או עידוד, או רצון לסדרה אחרת. והכרוז ינסה לפענח אותם על רקע של מידע זמין אחר שיש לו. המצב הנדיר שבו מגן משליך A היא משמעותית מאוד - לעתים קרובות סימן לכך שיש לו את כל הזוכים וכי שינוי רצוי. למצב השכיח שבו מגן משחק או זורק קלף 2 יכולה להינתן משמעות מדויקת. מומחים רבים משחקים שילוב של ספירה ועידוד בהתאם לנסיבות. חשוב על מצב שבו שותפך מוביל מכובד חזק ולך יש 842. כותב הטיפ מציע כי המשחק הנורמלי צריך להיות 4 ולאחריו 8 המראה מספר אי-זוגי של קלפים. זו שומר על קלף ה-2 למטרות מיוחדות, אולי העדפה לסדרה הנמוכה בדירוג. כאשר קלף ה-2 נראה שמרמו לשינוי בלתי אפשרי או אבסורדי, המסקנה חייבת להיות כי לשחקן-קלף 2 לא היתה ברירה. אולי יש לו singleton, או doubleton מכובדים שאינו ניתן לבזבזו. זה, כמובן, חל על הקלף החסר הנמוך ביותר שאינו נראה. אם ה-2 הוא בדומם, קלף ה-3 הוא הנמוך בעליל ויש לו כוח מיוחד. עם זאת, למשחק שלך של קלף ה-3 אין משמעות מיוחדת כאשר הכרוז עוקב עם קלף 2. אחרת תהיה לך חשיפת יתר להשלכה כוזבת (false carding).</p> <p>קלפי שליט נמוכים, גם כן, אינם מקבלים את תשומת הלב לה הם ראויים. לעתים קרובות הם חיוניים לצורך כניסה, ובמקרים נדירים נדרשים עבור endplays. שחקנים רשלניים לעתים קרובות מאבדים חוזים על ידי חיתוך באופן שגורתי עם השליט הנמוך ביותר; אחד מאבד רק לעתים רחוקות על ידי שמירת קלף זה. המגמה המודרנית עוברת לספירה הפוכה ולסימון עידוד הפוך, לעתים קרובות מתיר למגן עם doubleton לשחק את הקלף הנמוך שלו לשמור על קלפי הביניים. "אנחנו מעדיפים לשמור את הקלפים הגבוהים כדי ליצור לקיחות ניקוד", הם אומרים, וכך כהבעת זלזול כמחאה על הקלפים הנמוכים.</p> |
| 80 | <p>על קלף ה-2 עליך לחשוב, שלא כעל spot(s) 2, אלא במקום זה, כעל הקלף הנמוך ביותר שנוותר בסדרה מסוימת. כאשר המצב מצדיק זאת, שמור על קלף 2! משלב "הינקות" של משחק הברידיג' שלנו אנו לומדים לשמור על הקלפים הגבוהים שלנו בקפידה, תוך שימוש בקלפי הביניים כדי לקדם את הקלפים הנמוכים יותר כדי ליצור להם לקיחות. מאחר שמטרתך הבסיסית היא לזכות בלקיחות, הפילוסופיה של משחקך היא להיפטר מן הקלפים הנמוכים ולשמור את אלו הגבוהים יותר כדי לקחת לקיחות. למעשה, ישנן הזדמנויות רבות כאשר יש צורך לשמור על הקלפים הנמוכים שבידך, או לכפות על יריב מסוים להוביל ברגע מתאים, או כדי להימנע שיכפה עליך מצב שתוביל את עצמך לעמדת נחיתות.</p> |
| 81 | <p>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 לשני 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.</p> |
| 82 | <p>הקצב שלך נראה. שמור על התנהגות יציבה וקצב עקבי, הן בהכרזות והן במשחק. כאשר קצב היריבים שלך משתנה, חפש סיבה לכך. לשפת הגוף מתוך כוונה להטעות, אין לה מקום ליד שולחן הברידיג'. במקום זאת, כותב הטיפ מתייחס אל מה שאתה יכול לעשות כדי להפוך את עצמך לשחקן שקשה לשחק כנגדו. אל תראה משועמם עם Yarborough (הערת המתרגם: יד ללא מכובדים). אל תזיע כאשר נחשף ה-K "בנבדל". שחקן בביטחון, למרות שאתה יכול לצפות לתוצאה גרועה, וגרום ליריבים שלך לנחש מה לעשות.</p> |
| 83 | <p>בנה אלגוריתם משלך. כאשר אתה משחק, גם הכרוז וגם כמגן, הדאגה הראשונה שלך צריכה להיות כדי לצפות מראש מה יקרה 2 או 3, או לפעמים אפילו 11, לקיחות מאוחר יותר. מחבר הטיפ פגש לעתים קרובות שחקני ברידיג' אשר שאלו אותו למה מחשבי שחמט הם כה יעילים בהשוואה למחשבי הברידיג'. לדעתו, יש הרבה סיבות שאתה בוודאי יודע את מרביתן וזה לא המקום לטיעונים כאלה. אבל אחת הסיבות החשובות היא כי המתכנתים במשחק השח הצליחו למחשב כמה צעדים מראש על ידי בניית מה שנקרא "אלגוריתם".</p> |
| 84 | <p>העבר (בידך) קלף חשוב. כאשר ביצעת הובלה או תכנון משחק שיש בו משחק של קלף מסוים מאוחר יותר ביד, העבר את הקלף למקום חריג ביד שלך כדי להימנע מלשחק אותו מוקדם מדי בטעות. חושב שאתה לעולם לא תעשה דבר כזה טיפשי? צפה במספיק VuGraph (רשומות מלאות של אלפי משחקים מהתחרויות העיקריות), ואתה תראה איך גם שחקני Top עושים דברים מוזרים מדי פעם, שלא לדבר על שחקנים בינוניים. זהו טיפ פשוט מאוד, אבל אחד שיכול לעזור לשחקן בינוני שמדי פעם מאבד בקלות את הריכוז. ייתכן</p> |

| | |
|----|---|
| | <p>שיהיה עליך לעשות הובלה או תכנון משחק שיש בו משחק של קלף מסוים מאוחר יותר ביד. אולי קלף זה אינו אחד שהיית אוטומטית משחק כאשר הזמן יגיע. ההמלצה היא להעביר את הקלף למקום חריג ביד שלך. לדוגמא, אתה מוביל את ה-6 מתוך 862. כ-3 או 4 סיבובים מאוחר יותר, הכרוז מוביל ♥ הריכוז שלך מהוסס, אתה מציץ לידך ובאופן אוטומטי משחק את הקלף הברור מה-doubleton 82. אתה משחק את ה-2 (אתה נותן ספירה לאחור). היית צריך לשחק 8. מיד אתה מבין מה עשית, אבל זה מאוחר מדי. שותף יחשוב שאתה הובלת מ-doubleton. הוא יקבל את הספירה של היד הלא נכונה, או שיוביל לב לך לחתוך כאשר יקבל את ההובלה. הזוועה של הזוועות! לכן, ברגע שאתה מוביל את ה-6, העבר את ה-8 הרחק מה-2, אולי ל אמצע של סדרה שחורה, או אולי בקצה השני של היד שלך. אתה חייב לעשות זאת, כמובן, בלי למשוך תשומת לב, אולי תעשה ארגון מחדש של כמה קלפים ביד שלך. אתה צריך להיות זהיר לגבי העברות ברורות של קלף שנותן מידע לשותף או ליריבים. כאשר תעשה בפעם הבאה הובלה בסדרת ה- לב ואתה תסתכל על ידך, העובדה שהhearts מופרדים תשלח לך באופן מיידי הודעה. אתה תיזכר בהובלה המקורית שלך ותבצע את המשחק הנכון.</p> |
| 85 | <p>ערבב (טרוף) את הקלפים שלך.</p> |
| 86 | <p>אל תקלקל הברקה של שותפך. כאשר בן הזוג עושה משחק יוצא דופן, היזהר שלא לקלקל הברקה שלו. מדי פעם, כאשר אתה יושב ליד שולחן הברידג', אתה תקבל את ההזדמנות להתעלות. זה לא תמיד מצליח, כי גם שותפך חייב להבין מה קורה. כולם מכירים את המצב: אתה מוביל מתחת ל-A נגד חוזה בשליט, ושותפך נראה קצת מופתע כאשר ה-K שלו זוכה בלקיחה. זהו רגע מביך עבור שותפך, שהחובה הראשונה שלו היא לגלות מדוע אתה הובלת מתחת ל-A שלך.</p> |
| 87 | <p>שמור על הניחושים שלך לעצמך. אם עליך לנחש, אל תמסור ליריבים את הסוד, עשה את זה בצורה חלקה!</p> |
| 88 | <p>נקודת ההרג. פתח את היכולת לזהות נקודות הריגה. נאמר פעם כי הטוב ביותר ששחקן הברידג' יכול לעשות הוא תמיד לשחק בקצב אחיד. אמירה זו אינה נכונה. כמה לקיחות רבות אבדו על ידי משחק שלא בקצב אחיד? כותב הטיפ מציין כי כולנו ניסינו לשחק בקצב אחיד ורק בלקיחה מאוחרת יותר הבנו שבלקיחה הקודמת עלינו היה לעצור כדי לחשוב. במקום זאת עשינו טעות. אנחנו מעבר לנקודה שאין ממנה חזרה עכשיו, ואין דרך לשחזר. אנחנו אומרים שוב, "סליחה שותף, איבדתי ריכוז." אבל אולי זה לא מספיק טוב כדי להתרכז אם אתה עושה את זה בקצב אחיד. כותב הטיפ מאמין שכמעט בכל משחקי הברידג' יש נקודת זמן - הלקיחה - כאשר פעולה של שחקן הברידג' היא המכריעה את גורל החוזה. הזרקור הוא עליו. מה הוא עושה בשאר הזמן זה לא מכריע, כל עוד הוא לא עושה שום דבר טיפשי. כותב הטיפ קורא לנקודה זאת "נקודת הריגה". אם אתה פיקח בלאתר נקודות הריגה אתה שחקן חזק ותוכל להתחזק עוד יותר מן היכולת להירגע בשאר הזמן.</p> |
| 89 | <p>היזהר משחקני הברידג' נושאי המתנות. כאשר היריב הטוב לכאורה נותן לך מתנה, הישאר ערני! צפה למלכודת!</p> |
| 90 | <p>דמיין ... ותרוויח. במצבים חריגים, שכח מניוטון ובצע את עיקרון Chagas ("אם יש לך מזל או שאתה טוב בלוח הראשון, הדברים כנראה הולכים בדרך שלך"). חשוב על curves (הערת המתרגם: בהמשך לציטוט של אלברט איינשטיין שהגיע אחרי ניוטון ואמר כי: "דמיון חשוב יותר מהידע" וכן כי הכדור המהיר שניוטון ראה נופל מן העץ הוא למעשה כדור בסיס. מי שזרק curve ball זה אדם שעושה משהו בלתי צפוי. כאמור, זה ביטוי שמקורו במשחק בייסבול).</p> |
| 91 | <p>כאשר אתה ברומא, התנהג כמו שהרומאים מתנהגים, כלומר כאשר אתה משחק ברידג' חשוב על הברידג'. היית שם קודם. החוזה 4Spades. לדוגמא, אתה מוביל Singleton club מידך, שבו הכרוז זוכה בידו. בלקיחה השנייה הכרוז מצליח לזכות עם מפסיד בשליט בעקיפה דרכך. מעולה! יש לך 2 לקיחות אחרות, כך בעוד שאתה בשקט מברך את עצמך על הובלת הפתיחה היפה שלך, לך לחשוב על הניקוד Matchpoint שלך (ה-Top-bottom) - או IMP'S שלך - על אחד למטה. אבל רגע! שותפך החל לחשוב! היכן היא החזרה ב-club? האם הוא צוחק? בראש שלך הפתיחה שלך היתה כל כך ללא ספק Singleton, השותף בוודאי בתרדמת אם הוא לא מזהה אותו! איך הוא יכול לשקול כל דבר אחר!! אם שותף אינו מצליח להחזיר ב-club, יש סיכוי שההגנה תעלה בעשן. אולי יש דרך להביס 4 Spades אפילו אם אתה לא מקבל את החיתוך, אבל לעולם לא תמצא אותו במצב הרגשי שלך. אתה עסוק מדי עם האשמות ותסכול. המוח שלך מעורפל עם מחשבות שאין להן מקום ליד השולחן ברידג'. המציאות של הברידג' היא כי השותפים שלך ישתנו מן נהדר לגרוע - ואפילו הגדולים לא תמיד יראו את ההגנה אשר היא ברורה לך. אותו הדבר חל על מצבים אחרים. כאשר מתברר כי הובלת הפתיחה שלך היתה גרועה, אל תשב שם ותאמר "בחיי! הלוואי שהייתי עשה הובלה אחרת". השקע את האנרגיה שלך בחיפוש אחר דרכים כדי להתאושש. עדיין עשוי להיות זמן - ודרכים - עבור הצד שלך כדי לנצח.</p> |
| 92 | <p>ברידג הוא רק משחק - תיהנה לשחק אותו.</p> |
| 93 | <p>כלל השתקנים. אין לדון בברידג' עם שותפך בזמן שאתה משחק. לקחת את נדר השתיקה של השתקנים יבטל 2 בעיות לעיל לפני שהן יתחילו; שמירת הניתוחים והוויכוחים למועד מאוחר יותר תאפשר לשפר את הריכוז ולהפחית את שיעור השגיאות. מומלץ לא לאפשר חריגים, מלבד מחמאה קצרה כמו "שיחקת טוב". כאשר שותפך השתמש בקונבנציה</p> |

| | |
|--|----|
| <p>באופן בלתי צפוי, שחק את זה כמו שזה היה בשימוש או מובן עד שתהיה הפסקה מספיק ארוכה כדי להכין הסכם חדש. אם הבעיה היא לזכור ידיים לדיון מאוחר יותר, כתוב אותן. אם אתה משחק rubber bridge, שמור על פנקס קטן שימושי. בטורניר, יש מקום על כרטיס הניקוד, רשום לעצמך הערה לצד מספר הלוח.</p> | |
| <p>אל תלך על הקורה. לעולם אל תניח לגובה של החוזה או לאיכות של יריביך לפגוע בעצמאות תהליך החשיבה שלך. למד כיצד ללכת מנטלית על פני הלוח, במקום שתדמיין את עצמך הולך על הקורה. עם זאת, העונש עבור כישלון ליד השולחן הברידיג' הוא רק עוגמת נפש לא פיזית, כך שהעונש עבור כישלון הוא רק בתודעה של הכרוז. רוב השחקנים המנוסים בברידיג' שוכחים איך כרוזים מתחילים יכולים להיות מפוחדים, ונראה כי לתופעה זו קשר ישיר לגובה של החוזה האמור. זה אפילו קורה עם שחקנים טובים, כאשר יריביהם ידועים כמומחים. כאשר הזרקורים מופעלים, "נקבעת" בהלה, וכן ההיגיון "עף" מחוץ לחלון. ההתגברות על הפחד המתיש של כישלון בתור כרוז יכולה להעלות שחקן לרמה גבוהה יותר של יכולת.</p> | 94 |

- (1) בין השנים 1974-1994 איגוד העיתונאים הבינלאומי אירגן את תחרות הטיפים BOLS, בחסות יצרנית הליקר ההולנדי. שמונה מומחים הוזמנו לשלוח מאמרים המבוססים על בסיס השימושיות של הטיפ. ומידי שנה חברי הפאנל של IBPA (International Bridge Press Association) הצביעו על הטיפ הטוב ביותר.
- Terence Reese צוטט: "המטרה המקורית של BOLS Tips היתה להציע דרכים בהן שחקנים נלהבים עשויים לשפר את המשחק שלהם".
- (2) אלה הם הקלפים מתחת ל-J או קלף שווה כולל ה-T. ההערכה היא כי מבחינה מתמטית של כל 13 הלקיחות, כ-8 הן באמצעות מכובדים, ואת ה-5 הנותרות מנצחים באמצעות ה-spot cards
- (3) להרחבת הנושא מומלץ לעיין בכתבה "תורת הסימונים-Signals" בקישור: [סימונים](#)
- (4) 10 צורות היד הנפוצות:

| מאזנת | לא מאוזנת |
|---------|-----------|
| 4-4-3-2 | 4-4-4-1 |
| 4-3-3-3 | 5-4-3-1 |
| 5-3-3-2 | 6-3-3-1 |
| 6-3-2-2 | 5-5-2-1 |
| 5-4-2-2 | 6-4-2-1 |

- (5) להרחבת הנושא מומלץ לעיין בכתבה "כללי הובלה במשחק הברידיג', האתגר של שחקן ההגנה" בקישור: [הובלה](#)

מקור: H. Schogger