

Μάθημα 1

Εισαγωγικά, λεβέ, αξιολόγηση φύλλων

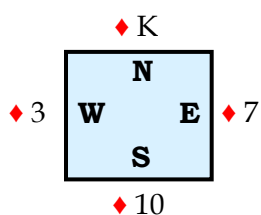
Το μπριτζ παίζεται από 4 παίκτες. Ανά δύο που κάθονται απέναντι είναι συμπαίκτες. Οι παίκτες έχουν τα ονόματα των σημείων του ορίζοντα, **Βορράς, Ανατολή, Νότος, Δύση**. Αυτός που μοιράζει παίρνει και τα 52 φύλλα μιας κανονικής τράπουλας και δίνει **το πρώτο φύλλο στον αντίπαλο αριστερά του**, μετά στο συμπαίκτη του, κατόπιν σε αυτόν που βρίσκεται δεξιά του και τέλος στον εαυτό του και συνεχίζει μέχρι να τελειώσουν όλα τα φύλλα της τράπουλας. Η τράπουλα έχει τέσσερα «χρώματα» που στο μπριτζ έχουν τα εξής ονόματα: **πίκες** (♠), **κούπες** (♥), **καρά** (♦) και **σπαθιά** (♣).

➤ **Τοποθέτηση φύλλων:** Διευκολύνει να κρατάμε τα φύλλα ανά χρώμα και εναλλάξ κόκκινα μαύρα χρώματα. Ένας τρόπος φαίνεται στο παρακάτω παράδειγμα:



➤ **Σειρά αξιολόγησης των φύλλων** του ίδιου χρώματος (από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο): **A, K** (ρήγας), **Q** (ντάμα), **J** (βαλές), **10, 9...2**. Τα δυνατά φύλλα στο μπριτζ είναι: A, K, Q, J, 10 που λέγονται **ονέρ**. Τα υπόλοιπα φύλλα από το 9 και κάτω λέγονται **λιμά**. Τα λιμά από εδώ και στο εξής συχνά θα τα συμβολίζουμε με x.

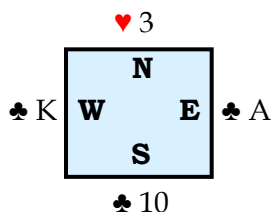
➤ **(Λεβέ):** Κάποιος παίκτης τοποθετεί πάνω στο τραπέζι ανοιχτό μπροστά του ένα φύλλο κάποιου χρώματος (έξοδος). Ο επόμενος παίκτης αριστερά του είναι υποχρεωμένος να βάλει κάποιο φύλλο **ίδιου χρώματος!** Το ίδιο ισχύει και για τον τρίτο και τέταρτο παίκτη. Αυτή η τετράδα των φύλλων ονομάζεται λεβέ και την κερδίζει αυτός που έβαλε **το μεγαλύτερο φύλλο**. Αυτός που κέρδισε τη λεβέ κάνει την έξοδο για την επόμενη και η διαδικασία ολοκληρώνεται μόλις σχηματιστούν και οι 13 λεβέ.



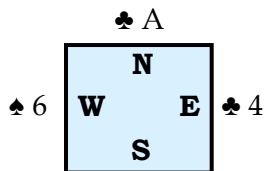
Παράδειγμα 1: ξεκινάει η Ανατολή παίζοντας το 7♦, ακολουθεί ο Νότος με το 10♦, στη συνέχεια η Δύση παίζει το 3♦ και τέλος ο Βορράς βάζει το K♦. Τη λεβέ κερδίζει ο Βορράς και είναι αυτός που θα ξεκινήσει την επόμενη λεβέ (θα βάλει πρώτος φύλλο)

➤ **Ατού:** με κάποια διαδικασία που ονομάζεται **αγορά**, **μπορεί** να ορίσουμε ότι κάποιο χρώμα από τα 4 θα είναι ατού (αν δεν οριστεί κανένα χρώμα για ατού τότε λέμε ότι παίζουμε **χωρίς ατού**). Τότε τα φύλλα αυτού του χρώματος είναι ισχυρότερα από τα φύλλα των άλλων χρωμάτων και κερδίζουν **τσακιστή λεβέ (κόψιμο)** όταν δεν έχουμε να ακολουθήσουμε στο χρώμα που ξεκίνησε η λεβέ.

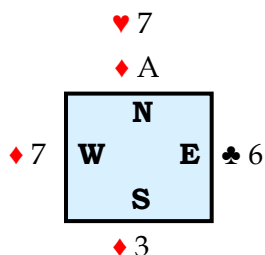
➤ **Τσακιστή λεβέ, κόψιμο:** Όταν δεν έχουμε κανένα φύλλο στο χρώμα που ξεκίνησε μια λεβέ μπορούμε να παίξουμε οποιοδήποτε φύλλο θέλουμε. Αν όμως παίξουμε οποιοδήποτε φύλλο στο χρώμα των ατού τότε κερδίζουμε τη λεβέ **κόβοντας!** **Το κόψιμο στο μπριτζ είναι προαιρετικό!** Αν ο επόμενος παίκτης από μας δεν έχει κανένα φύλλο στο αρχικό χρώμα, μπορεί και αυτός με τη σειρά του να κερδίσει τη λεβέ βάζοντας μεγαλύτερο φύλλο στο χρώμα των ατού, **πανωκόβοντας!** (πάντα προαιρετικά).



Παράδειγμα 1: Έστω ότι τα ατού είναι οι κούπες και ξεκινάει μια λεβέ ο Νότος με το 10♣, η Δύση βάζει το K♣, ο Βορράς **δεν έχει κανένα σπαθί** και βάζει το 3♥ και η Ανατολή βάζει τον A♣. Τη λεβέ κερδίζει ο Βορράς! Αν όμως η Ανατολή δεν είχε ούτε αυτή σπαθιά και έβαζε το 5♥ τότε θα κέρδιζε τη λεβέ πανωκόβοντας!



Παράδειγμα 2: Αν τα ατού είναι πίκες και κάνει έξοδο η Ανατολή το 4♣, ο Νότος βάλει το 7♥, η Δύση το 6♠ και ο Βορράς τον A♣ τότε τη λεβέ κερδίζει η Δύση!



Παράδειγμα 3: Αν τα ατού είναι καρά και ξεκινήσει ο Νότος με το 3♦, η Δύση ακολουθήσει με το 7♦, ο Βορράς βάλει τον A♦ και η Ανατολή το 6♣ τότε τη λεβέ κερδίζει ο Βορράς!

Γενικοί κανόνες για να κερδίζουμε λεβέ

1. Ο **τρίτος παίκτης** στη λεβέ, **βάζει το μεγαλύτερο φύλλο του!**
2. Σε συμβόλαια **με ατού** καλό είναι να παίζουμε ένα **χρώμα στο οποίο έχουμε λίγα φύλλα** ώστε όταν εξαντληθούν να μπορούμε να κάνουμε τσακιστές λεβέ,
3. Σε συμβόλαια **χωρίς ατού** καλό είναι να παίζουμε **το μακρύτερο μας χρώμα**. Όταν εξαντληθούν, στο χρώμα, τα φύλλα από τα χέρια των αντιπάλων θα μπορούμε να κερδίζουμε λεβέ με μικρά φύλλα.
4. Προσπαθήστε να **συνεργάζεστε με το συμπαίκτη σας**, να **θυμάστε** που ήταν δυνατός, σε ποιο χρώμα δεν είχε φύλλα κλπ.
5. **Δεν βιαζόμαστε να κερδίσουμε λεβέ με τους Άσους μας**, αυτοί προορίζονται να κερδίζουν μεγάλα φύλλα των αντιπάλων.

Θα παρατηρήσατε ότι οι **A** κερδίζουν συχνότερα λεβέ, οι **K** λιγότερο συχνά, οι **Q** πιο λίγο και ούτω καθεξής. Υπάρχει ένα σύστημα αξιολόγησης της δύναμης των φύλλων του χεριού μας που βασίζεται στο παραπάνω γεγονός και μας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσουμε πόσες λεβέ μπορούμε να κάνουμε και με ποιο χρώμα για ατού (ή χωρίς ατού). Υπολογίζουμε τους εξής πόντους για καθένα από τα δυνατά φύλλα μας A, K, Q, J, 10.

A = 4 πόντοι
K = 3 πόντοι
Q = 2 πόντοι
J = 1 πόντος
Άλλα φύλλα = 0 πόντοι

Προφανώς οι συνολικοί πόντοι είναι 40 (4+3+2+1) = 10 σε κάθε χρώμα επί 4 χρώματα.

Εξασκηθείτε ως εξής:

1. Μετρήστε ο καθένας τους πόντους του χεριού του και ανακοινώστε τους στους υπόλοιπους παίκτες του τραπέζιου.
2. Ο άξονας (Βορράς – Νότος ή Ανατολή – Δύση) που θα έχει τους περισσότερους πόντους ως αποφασίσει μεγαλόφωνα ποιο χρώμα θέλει για ατού (καλό είναι ο άξονας να έχει τουλάχιστον 8 φύλλα σε αυτό το χρώμα) ή να παίξουν χωρίς ατού.
3. Τώρα ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους ορίζεται ως **εκτελεστής**, ο παίκτης στα αριστερά του βγάζει το πρώτο φύλλο για να ξεκινήσει το παιχνίδι (αυτό το πρώτο φύλλο λέγεται **αντάμ**), και ο συμπαίκτης του εκτελεστή κατεβάζει **ανοιχτά τα φύλλα του στο τραπέζι ανά χρώμα** (ο παίκτης αυτός ονομάζεται **μορ** = νεκρός στα γαλλικά). Ο εκτελεστής παίζει και τα δικά του φύλλα και του μορ! (και τα 26 φύλλα του άξονα). Ο μορ απλά ακολουθεί τις οδηγίες του εκτελεστή στο παίξιμο των φύλλων και δεν συμμετέχει με κανένα άλλο τρόπο στην **εκτέλεση**!!!

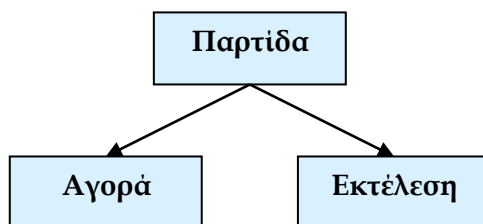
Η διαδικασία με την οποία καθορίζεται το χρώμα των ατού καθώς και η υπόσχεση του πλήθους των λεβέ που θα πραγματοποιήσει ο άξονας ονομάζεται **αγορά** και θα τη μελετήσουμε σε επόμενα μαθήματα!

Εξάσκηση για το σπίτι: Πάρτε μια τράπουλα. μοιράστε τη σε 4 χέρια των 13 φύλλων και υπολογίστε το πλήθος των πόντων σε κάθε χέρι. Είναι χρήσιμο να υπολογίζετε με ευκολία τους πόντους του χεριού σας.

Μάθημα 2

Συμβόλαιο, εμπάς

Κάθε παρτίδα μπριτζ αποτελείται από δύο διαδικασίες: Η πρώτη ονομάζεται **αγορά** και είναι το στάδιο στο οποίο γίνεται ένα είδος πλειστηριασμού για το ποιος άξονας θα **υποσχεθεί** περισσότερες λεβέ και ποιο χρώμα θα είναι τα ατού, ενώ η δεύτερη ονομάζεται **εκτέλεση** και είναι η διαδικασία με την οποία ο άξονας που κέρδισε την αγορά (πλειοδότηση) καλείται να αποδείξει ότι είχε τις δυνάμεις να πλειοδοτήσει και άρα μπορεί να πραγματοποιήσει την υπόσχεσή του (ονομάζεται **συμβόλαιο**).



Το στάδιο της αγοράς θα μελετηθεί αργότερα, ωστόσο υπάρχουν κάποια **βασικά στοιχεία** που πρέπει να γνωρίζουμε:

➤ Όταν ο άξονας έχει **8 και πάνω φύλλα** σε ένα χρώμα, λέμε ότι έχει **φит** στο χρώμα. Για παράδειγμα, αν ο Βορράς έχει 4 πίκες και ο Νότος έχει άλλες 4 πίκες τότε λέμε ότι ο άξονας ΒΝ έχει φит στις πίκες. Όμοια, αν η Ανατολή έχει 5 κούπες και η Δύση 4 τότε ο άξονας ΑΔ έχει φит στις κούπες. Με την ίδια λογική αν εμείς έχουμε 5 καρά και ο συμπαίκτης μας έχει άλλα 3 πάλι έχουμε φит ή αν έχουμε 6 σπαθιά και ο συμπαίκτης μας άλλα 2 ομοίως έχουμε φит!

➤ Όταν παίζουμε **συμβόλαια με ατού** είναι σημαντικό να έχουμε **φит στα ατού!** Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι περισσεύουν 5 ή λιγότερα ατού στους αντιπάλους και άρα θα έχουμε το πλεονέκτημα να κάνουμε κάποιες επιπλέον τοακιστές λεβέ.

➤ Όταν υπάρχει **φит** σε κάποιο χρώμα έχει **αποδειχθεί στατιστικά** ότι αν ο άξονας:

1. έχει **20-22 πόντους**, μπορεί να κάνει **8 λεβέ** με ατού αυτό το χρώμα
2. έχει **23-24 πόντους**, μπορεί να κάνει **9 λεβέ**
3. έχει **25-26 πόντους**, μπορεί να κάνει **10 λεβέ**

Προσοχή! Αν δεν έχουμε φит σε κάποιο χρώμα, άρα θα παίξουμε **χωρίς ατού** τότε οι λεβέ που μπορούν να πραγματοποιηθούν με τους παραπάνω πόντους είναι **ελαττωμένες κατά μία!** Για παράδειγμα με 21 πόντους μπορούμε συνήθως να κάνουμε 7 λεβέ χωρίς ατού, ενώ με 25 μόνο 9 λεβέ!

Για να εξασκηθούμε στα παραπάνω θα μοιράσουμε την τράπουλα, ο κάθε παίκτης θα μετρήσει τους πόντους του και θα τους ανακοινώνει στους υπόλοιπους παίκτες. Μόλις βρεθεί ο άξονας με τους περισσότερους πόντους **αθροιστικά** τότε αυτοί θεωρούμε ότι κέρδισαν την αγορά και πρέπει να υποσχεθούν κάποιο αριθμό λεβέ. Θα ξεκινήσουν αναζητώντας **φит στις πίκες** (♠) λέγοντας πόσα φύλλα έχει ο καθένας στο χρώμα. Αν δεν έχουν φит στις πίκες θα ελέγξουν αν έχουν **φит στις κούπες** (♥), κ.ο.κ. Μόλις βρουν το φит, θα ανακοινώσουν στους αντιπάλους πόσες λεβέ υπόσχονται να κάνουν με ατού το χρώμα που βρήκαν φит, πάντα με βάση τα στοιχεία που αναφέρονται παραπάνω. (προσοχή, αν δεν βρεθεί φит, θα παίξουμε χωρίς ατού και οι λεβέ θα είναι κατά μία λιγότερες). Στη συνέχεια ο ένας παίκτης του άξονα (καλό είναι να εναλλάσσονται οι παίκτες του άξονα για να εξασκούνται και οι δύο στην

εκτέλεση) ορίζεται ως **εκτελεστής**, ο αριστερά του κάνει **αντάμ** (παίζει το πρώτο φύλλο), ο συμπαίκτης του γίνεται **μορ** (κατεβάζει τα φύλλα του) και αρχίζει η εκτέλεση.

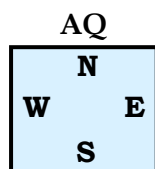
Στόχος του εκτελεστή είναι να πραγματοποιήσει την υπόσχεσή του όσον αφορά το πλήθος των λεβέ (και αν μπορέσει να βγάλει και επιπλέον λεβέ) ενώ στόχος των αντιπάλων (ονομάζονται **αμυνόμενοι**) είναι να εμποδίσουν τον εκτελεστή να βγάλει όσες λεβέ υποσχέθηκε (όπως λέμε να **βάλουν μέσα το συμβόλαιο**).

➤ **Ιεραρχία των χρωμάτων:** Το ακριβότερο χρώμα είναι τα χωρίς ατού (για συντομία ΧΑ ή NT-no trump) και ακολουθούν ♠, ♥, ♦, ♣. Οι πίκες και οι κούπες ονομάζονται **μαζέρ** ενώ τα καρά και τα σπαθιά **μινέρ**.

Χωρίς ατού (NT)	
Πίκες (♠)	} μαζέρ
Κούπες(♥)	
Καρά (♦)	} μινέρ
Σπαθιά (♣)	

Εμπάς, ένας τρόπος να κάνουμε μια επιπλέον λεβέ

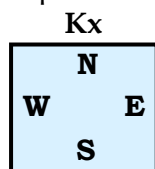
Έστω ότι σε κάποιο χρώμα έχουμε στα χέρια μας δύο μικρά φύλλα (**λιμά**) και ότι στο μορ έχουμε AQ:



83

Υπάρχει τρόπος να κάνουμε 2 λεβέ σε αυτό το χρώμα **αν ο Κ, βρίσκεται στη Δύση** και ο εκτελεστής παίζει ως εξής: ξεκινάει από το χέρι του (Νότος) παίζοντας κάποιο φύλλο (δεν έχει σημασία ποιο). **Αν η Δύση βάλει το Κ τότε από το μορ θα βάλει τον Α** και θα κερδίσει και την επόμενη λεβέ με την Q (δεν θα έχει απομείνει μεγαλύτερο φύλλο στα χέρια των αντιπάλων). **Αν η Δύση δεν βάλει τον Κ τότε θα παίζει την Q από το μορ!** Υποθέτοντας ότι ο Κ βρίσκεται στη Δύση η Q θα κερδίσει την λεβέ, ενώ θα κερδίσει και την επόμενη με τον Α. Θα αναρωτηθείτε τι συμβαίνει αν ο Κ βρίσκεται στην Ανατολή. Τότε όπως και να παίζει ο εκτελεστής θα κάνει μόνο μία λεβέ. Ωστόσο, καταλαβαίνουμε ότι τις μισές φορές ο Κ θα βρίσκεται στη Δύση, άρα τις μισές φορές θα κερδίζουμε **μια επιπλέον λεβέ** με αυτόν τον τρόπο!

Μια δεύτερη περίπτωση εμπάς είναι όταν σε κάποιο χρώμα έχουμε μοναδικό μεγάλο φύλλο (ονέρ) τον Κ. Πώς μπορούμε να κάνουμε μια λεβέ σε αυτό το χρώμα;



xx

Θα ξεκινήσουμε από το χέρι μας (Νότος) παίζοντας κάποιο μικρό φύλλο **και θα υποθέσουμε ότι ο Α σε αυτό το χρώμα βρίσκεται στη Δύση**. **Αν η Δύση βάλει τον Α της θα παίξουμε λιμό** από το μορ και θα κερδίσουμε την επόμενη λεβέ στο χρώμα. **Αν δεν τον βάλει τότε θα παίξουμε τον Κ** από το μορ. Προφανώς, αν ο Α είναι στην ανατολή δεν μπορούμε να κάνουμε λεβέ σε αυτό το χρώμα με τον παραπάνω τρόπο.

Μάθημα 3

Αντάμ, σινιάλα, συνδυασμοί φύλλων, εκτέλεση και άμυνα

Αντάμ

1. Από συνεχόμενα μεγάλα φύλλα (ονέρ) βγαίνουμε το μεγαλύτερο: από **A**Kxx τον A, από **K**Qxxx τον K, από **Q**Jx τη Q.
2. Από μη συνεχόμενα ονέρ βγαίνουμε ένα μικρό φύλλο, το 3^ο αν είναι τρίφυλλο, το 4^ο αν είναι τετράφυλλο ή πεντάφυλλο το χρώμα: Από K98**5** το 5, από Q9**6** το 6, από KJ**2** το 2, από K97**5**3 το 5.
3. Από λιμά φύλλα βγαίνουμε το 2^ο : από 9**8**5 το 8 , από 8**6**42 το 6.
4. Από δίφυλλο βγαίνουμε πάντα το μεγαλύτερο: από **8**2 το 8, από **K**3 τον K.
5. Σε **συμβόλαιο με ατού δεν βγαίνουμε ποτέ κάτω από τον A** (δηλαδή, αν σε κάποιο χρώμα έχουμε τον A, αυτό είναι το μοναδικό φύλλο που επιτρέπεται να βγούμε). Αντίθετα σε **συμβόλαιο χωρίς ατού μπορούμε και πρέπει να βγαίνουμε κάτω από τον A** (πχ το 4^ο φύλλο μας), αν αυτό είναι το μακρύ μας χρώμα που θέλουμε να αναπτύξουμε.



Σημαντικό: Δεν κάνουμε αντάμ τον A, σε χρωματιστό συμβόλαιο, αν δεν έχουμε και το K στο χρώμα. Προτιμάμε να βγούμε σε κάποιο άλλο χρώμα.

Οι παραπάνω κανόνες ισχύουν, σε γενικές γραμμές, σε κάθε έξοδο που κάνουμε στη διάρκεια της εκτέλεσης.

Συμπεράσματα από την αντάμ

1. Αν δούμε κάποιο ονέρ στην αντάμ συμπεραίνουμε ότι ο συμπαίκτης έχει και το ακριβώς μικρότερο. (Αν δούμε K σκεφτόμαστε ότι έχει και τη Q στο χρώμα).
2. Αν δούμε κάποιο μικρό φύλλο (2,3,4) συμπεραίνουμε ότι έχει κάποιο ονέρ στο χρώμα (πχ K, Q).
3. Αν όμως βγει κάποιο μεγάλο φύλλο (7,8,9) τότε καταλαβαίνουμε ότι βγήκε από λιμά (το δεύτερο).



Παρατήρηση: Είναι πάρα πολύ σημαντικό να παίζουμε το σωστό φύλλο στην αντάμ για να δώσουμε σωστή πληροφορία στο συμπαίκτη! **Το μπριτζ είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται στην επικοινωνία με τον συμπαίκτη.**

Σινιάλα

Είναι θεμιτό να ενθαρρύνουμε το συμπαίκτη μας να συνεχίσει σε κάποιο χρώμα αν έχει βγει κάποιο ονέρ κι εμείς έχουμε επίσης κάποιο ονέρ στο χρώμα. Αυτό γίνεται ρίχνοντας το μικρότερο φύλλο που έχουμε σε αυτό το χρώμα. (Ανάποδα σινιάλα: μικρό = θέλω). Αντίθετα αν θελήσουμε να τον αποθαρρύνουμε ρίχνουμε κάποιο μεγάλο φύλλο. Για παράδειγμα: ο συμπαίκτης μας κάνει έξοδο (ή αντάμ) τον K♦ κι εμείς έχουμε στα φύλλα μας ♦A973. Ρίχνοντας το 3 τον ενθαρρύνουμε να συνεχίσει. Αν όμως στα καρά έχουμε 973 τότε πετάμε το 9 αποθαρρύνοντάς τον να συνεχίσει στα καρά.

Μικρό = Θέλω

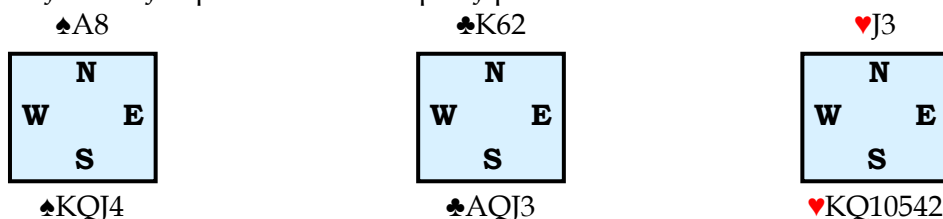
Μεγάλο = Δεν θέλω

Το σινιάλο ισχύει **την πρώτη φορά που παίζουμε στο χρώμα** και μόνο αν ο συμπαίκτης βγει μεγάλο φύλλο (ονέρ) ή αν ο εκτελεστής έχει βάλει κάποιο ονέρ από το μορ (πχ τον Α) και εμείς δεν έχουμε μεγαλύτερο για να το «σκεπάσουμε». Προφανώς, αν ο συμπαίκτης μας βγει κάποιο λιμό και εμείς παίζουμε για παράδειγμα το Κ στο χρώμα αυτό δεν αποτελεί σινιάλο!!!

Επίσης, το σινιάλο ισχύει και όταν ο εκτελεστής παίζει ένα χρώμα που δεν μπορούμε να ακολουθήσουμε: Τότε **το πρώτο φύλλο που χαλάμε** (ξεσκαρτάρουμε) είναι ενθαρρυντικό (μικρό φύλλο) ή αποθαρρυντικό (μεγάλο φύλλο) για το χρώμα. Για παράδειγμα ο εκτελεστής παίζει τον Α, τον Κ και την Q πίκας. Αν εμείς έχουμε μόνο δύο πίκες πάνω μας, τότε αν στην τρίτη πίκας πετάξουμε το 3♦ σημαίνει ότι έχουμε κάποιο δυνατό χαρτί στα καρά (Α ή Κ), αν όμως πετάξουμε το 8♦ σημαίνει ότι δεν έχουμε δύναμη στα καρά.

Συνδυασμοί φύλλων

Πως θα παίξετε τους παρακάτω συνδυασμούς φύλλων:



Και στις 3 περιπτώσεις **ξεκινάμε με το ονέρ από το χέρι με τα λίγα φύλλα (το κοντό χέρι)**, δηλαδή τον Α στο 1^ο, το Κ στο 2^ο και το J στο 3^ο. Διαφορετικά το χρώμα μπλοκάρεται και δεν μπορούμε άμεσα να κάνουμε όλες τις λεβές στο χρώμα. Στην περίπτωση 3, συνεχίζουμε το χρώμα μέχρι να πάρουν οι αντίπαλοι τον Άσο και να κάνουμε τις υπόλοιπες λεβές.

Γενικοί κανόνες για την εκτέλεση

Σε **συμβόλαια με ατού**, συνήθως είναι καλό να παίρνουμε τα ατού από τους αντιπάλους.

Σε **συμβόλαια χωρίς ατού** προσπαθούμε **αναπτύξουμε το μακρύ μας χρώμα**, πριν προλάβουν οι αντίπαλοι να κάνουν το ίδιο στο δικό τους χρώμα.

Γενικοί κανόνες για την άμυνα

Σε **συμβόλαιο με ατού** επιτιθέμαστε συνήθως με το **σόλο** (ένα φύλλο σε κάποιο χρώμα), ελπίζοντας αργότερα να κάνουμε κάποια τσακιστή λεβέ. Εναλλακτικά διαλέγουμε κάποιο **χρώμα με συνεχόμενα ονέρ**.

Σε **συμβόλαιο χωρίς ατού** ξεκινάμε με το κατάλληλο φύλλο από το **μακρύ μας χρώμα**. Ελπίζουμε να βρούμε κάποιο ονέρ και στο συμπαίκτη και να μπορέσουμε να κάνουμε λεβές και τα μικρά φύλλα στο χρώμα.

Ομαλή κατανομή

Λέμε ότι έχουμε ομαλή κατανομή όταν έχουμε φύλλα σε όλα τα χρώματα και το **πολύ ένα δίφυλλο**. Άρα οι ομαλές κατανομές είναι 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2. Οποιαδήποτε άλλη κατανομή δεν θεωρείται ομαλή Π.χ.

- | | | | |
|---------|--------|----------|--------|
| 1) ♠Jxx | 2) ♠xx | 3) ♠Axxx | 4) ♠xx |
| ♥KJxx | ♥KQJxx | ♥Axxx | ♥xxx |
| ♦AQJ | ♦AKJ | ♦Kxx | ♦Kxx |
| ♣xxx | ♣AJx | ♣xx | ♣AQxxx |

Μάθημα 4

Εισαγωγή στην αγορά, είδη συμβολαίων

Εισαγωγή στην αγορά

Είναι το στάδιο που προηγείται της εκτέλεσης και που καθορίζει ουσιαστικά το ύψος του συμβολαίου και το χρώμα των ατού (πόσες δηλαδή λεβέ θα κάνουμε και με ποιο χρώμα ως ατού). Η αγορά μέχρι τώρα γινόταν με το στόμα:

- Συμπαίκτη έχω 15 πόντους και 6 φύλλα στις πίκες
- Κι εγώ έχω 7 πόντους και 3 φύλλα στις πίκες, άρα μπορούμε να κάνουμε 8 λεβέ στις πίκες.

Σε μια κανονική παρτίδα μπριτζ όμως οι πληροφορίες που ανταλλάσσονται μεταξύ των συμπαίκτων δεν γίνονται με την ομιλία (**απαγορεύεται όσο διαρκεί η παρτίδα**) αλλά με την χρήση ειδικών καρτών που παίρνουμε από μια θήκη που ονομάζεται **θήκη αγορών (bidding box)**. Κάθε ένα χαρτάκι έχει πάνω του κάποιον αριθμό και κάποιο χρώμα. **Στον αριθμό αυτό προσθέτουμε 6 για να βρούμε πόσες λεβέ υπόσχεται και το χρώμα υποδηλώνει επιθυμία να είναι αυτό το ατού:**

Π.χ.

1♠

 σημαίνει ότι υπόσχομαι να κάνω $6+1 = 7$ λεβέ με ατού τις πίκες.

3♥

 σημαίνει ότι υπόσχομαι να κάνω $6+3 = 9$ λεβέ με ατού τις κούπες.

2 NT

 σημαίνει ότι υπόσχομαι να κάνω $6+2 = 8$ λεβέ χωρίς ατού (No Trump).

Κάθε δήλωση που ακολουθεί την πρώτη πρέπει να είναι ανώτερη από την προηγούμενη, η σε ύψος λεβέ ή σε χρώμα. Υπενθυμίζεται ότι η ιεραρχία των χρωμάτων είναι:

Χωρίς ατού (NT)
Πίκες (♠)
Κούπες (♥)
Καρά (♦)
Σπαθιά (♣)

Π.χ.: 1♠ - 2♥: είναι περισσότερες οι λεβέ στη δεύτερη περίπτωση.

2♣ - 2♦: είναι ανώτερο ιεραρχικά χρώμα τα καρά από τα σπαθιά

2♠ - 2 NT: η αγορά χωρίς ατού είναι ιεραρχικά ανώτερη από όλα τα χρώματα στο ίδιο επίπεδο.

Παράδειγμα αγοράς

Η αγορά ξεκινάει από τον παίκτη που η διανομή γράφει dealer στη θέση του. Ένα παράδειγμα αγοράς είναι το εξής:

E	S	W	N
	P	1♣	1♠
2♦	2♠	3♣	P
3NT	P	P	P

Ο Νότος αρχικά είπε Πάσο (δεν συμμετέχω αυτή τη στιγμή στην αγορά), η Δύση (**ανοίξας - opener**) ξεκίνησε την αγορά και πρότεινε 7 λεβέ με ατού τα σπαθιά, ο Βορράς (**παρεμβλλόμενος - overcaller**) παρεμβλήθηκε προτείνοντας 7 λεβέ με ατού τις πίκες, η

Ανατολή (**απαντών - responder**) απάντησε στο συμπαίκτη και πρότεινε 7 λεβέ με ατού τα καρά, ο Νότος (**advancer - συμπαίκτης του παρεμβαλλόμενου**) απάντησε στην παρεμβολή του συμπαίκτη προτείνοντας 8 λεβέ με ατού τις πίκες, η Δύση συνέχισε προτείνοντας 9 λεβέ με ατού τα σπαθιά, ο Νότος πήγε πάσο (δεν διεκδικεί άλλο την αγορά), η Ανατολή πρότεινε 9 λεβέ χωρίς ατού και κατόπιν **οι επόμενοι τρεις παίκτες πήγαν Πάσο**. Αυτόματα (μετά από 3 συνεχόμενα πάσο) η αγορά ολοκληρώθηκε με **τελικό συμβόλαιο** τα 3 NT (9 λεβέ χωρίς ατού) που καλείται να πραγματοποιήσει ο παίκτης που αγόρασε πρώτος το χρώμα (εδώ τα NT τα αγόρασε η Ανατολή).

Άρα εκτελεστής είναι η Ανατολή, αντάμ κάνει ο Νότος και μορ είναι η Δύση. Τώρα ο Άξοντας Βορράς - Νότος είναι **αμυνόμενοι**.

Είδη συμβολαίων

Υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά είδη συμβολαίων:

1. Μερικό σκορ (part - score) - Εύκολα συμβόλαια, μικρό bonus
2. **ΜΑΝΣ (game contracts) - Σημαντικά συμβόλαια, ΚΑΛΟ BONUS**
3. Μικρό ολεμ (small slam) - Ο εκτελεστής πρέπει να κερδίσει 12 λεβέ, μεγάλο bonus!
4. Μεγάλο ολεμ (grand slam) - Ο εκτελεστής πρέπει να κερδίσει 13 λεβέ, τεράστιο bonus!

Στον παρακάτω πίνακα φαίνονται ποια συμβόλαια ανήκουν σε κάθε είδος

ΛΕΒΕ	ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ					ΠΟΝΤΟΙ	
13	7♣	7♦	7♥	7♠	7NT	Μεγάλο ολεμ	36-37
12	6♣	6♦	6♥	6♠	6NT	Μικρό ολεμ	32-33
11	5♣	5♦	5♥	5♠	5NT	Μ Α Ν Σ	27
10	4♣	4♦	4♥	4♠	4NT		25
9	3♣	3♦	3♥	3♠	3NT		25
8	2♣	2♦	2♥	2♠	2NT	Μερικό σκορ	Μέχρι 24
7	1♣	1♦	1♥	1♠	1NT		

➤ **Το σκορ στο μπριτζ:** Για κάθε λεβέ **πάνω από τις 6** που πραγματοποιεί ο εκτελεστής παίρνει τους εξής πόντους:

1. Στα μινέρ **20 πόντους**
2. Στα μαζέρ **30 πόντους**
3. Στα ΧΑ **40 πόντους** η πρώτη λεβέ (η έβδομη) και 30 πόντους η καθεμία από τις επόμενες.

Αν οι πόντοι που πήραμε έχουν άθροισμα κάτω από 100 τότε λέμε ότι παίζουμε συμβόλαιο **μερικού σκορ (part score)** και παίρνουμε επιπλέον 50 πόντους.

Αν όμως οι πόντοι έχουν άθροισμα πάνω από 100 τότε το συμβόλαιο λέγεται **μανς (game)** και έχει bonus 300 ή 500 πόντους (θα δούμε παρακάτω πως και γιατί)

Παράδειγμα 1: Έστω ότι πραγματοποιήσαμε 8 λεβέ με ατού τα καρά. Τότε για τις δύο τελευταίες λεβέ πήραμε $20+20 = 40$ πόντους και επειδή δεν ξεπεράσαμε το 100 έχουμε bonus 50 πόντους, σύνολο δηλαδή 90.

Παράδειγμα 2: Έστω ότι πραγματοποιήσαμε 10 λεβέ με ατού τις πίκες. Τότε για τις τέσσερις τελευταίες λεβέ πήραμε $30+30+30+30 = 120$ πόντους και επειδή ξεπεράσαμε το 100 έχουμε bonus 300 ή 500 πόντους (στην 1^η ή 2^η μανς αντίστοιχα), σύνολο δηλαδή 420 ή 620.



Παρατήρηση: Πάνω στη διανομή κάθε άξονας έχει ένα χρώμα, **πράσινο** ή **κόκκινο**. Όταν είναι **πράσινο** λέμε ότι είμαστε στην **πρώτη μανς**, ή **στην πράσινη** ενώ όταν είναι **κόκκινο** λέμε ότι είμαστε στη **δεύτερη μανς** ή στην **κόκκινη**. Η πρώτη μανς έχει bonus **300** πόντους και η δεύτερη **500**.

Παράδειγμα 3: Έστω ότι πραγματοποιήσαμε 9 λεβέ χωρίς ατού. Τότε για την έβδομη λεβέ πήραμε 40 πόντους, για την όγδοη και την ένατη λεβέ $30+30 = 60$ πόντους και επειδή ξεπεράσαμε το 100 έχουμε bonus 300 ή 500 πόντους (στην πράσινη ή την κόκκινη μανς αντίστοιχα), σύνολο δηλαδή 400 ή 600.

➤ **Παρατήρηση 1:** Για να πάρουμε τους επιπλέον πόντους της μανς πρέπει να έχουμε προβλέψει από πριν ότι θα κάνουμε τις λεβέ που δίνουν αυτό το bonus. Δηλαδή, αν προβλέψουμε ότι θα κάνουμε 10 λεβέ με ατού τις πίκες και τις πραγματοποιήσουμε παίρνουμε 420 ή 620 πόντους. Αν όμως προβλέψαμε ότι θα κάνουμε 8 λεβέ και τελικά κάναμε 10 τότε παίρνουμε μόνο 50 πόντους επιπλέον, αυτούς που αντιστοιχούν στο μερικό σκορ δηλαδή $30+30+30+30 = 120$ και $50 \text{ bonus} = 170!$

➤ **Παρατήρηση 2:** Όταν αγοράζουμε κάποιο part score τότε οι πόντοι που θα κάνουμε αν το πραγματοποιήσουμε εξαρτώνται μόνο από το πλήθος των λεβέ που κάναμε και όχι από το επίπεδο της αγοράς, δηλαδή: Αν κάποιος αγοράσουν 1♥ και πραγματοποιήσουν 9 λεβέ θα πάρουν $30+30+30+50 = 140$ πόντους. Το ίδιο σκορ όμως θα πάρουν και αν αγοράσουν 2♥ ή 3♥ και πραγματοποιήσουν 9 μπάλεβέζες!



Δεν χρειάζεται να απομνημονεύσετε όλα αυτά που σχετίζονται με το σκορ. Είναι γραμμένα στο πίσω μέρος των αγορών, στις καρτέλες των bidding boxes. Αρκεί μόνο να θυμάστε ότι περισσότερους πόντους γράφουν τα **NT**, μετά τα **μαζέρ** και τέλος να **μινέρ**.

Αγοραστικό σύστημα

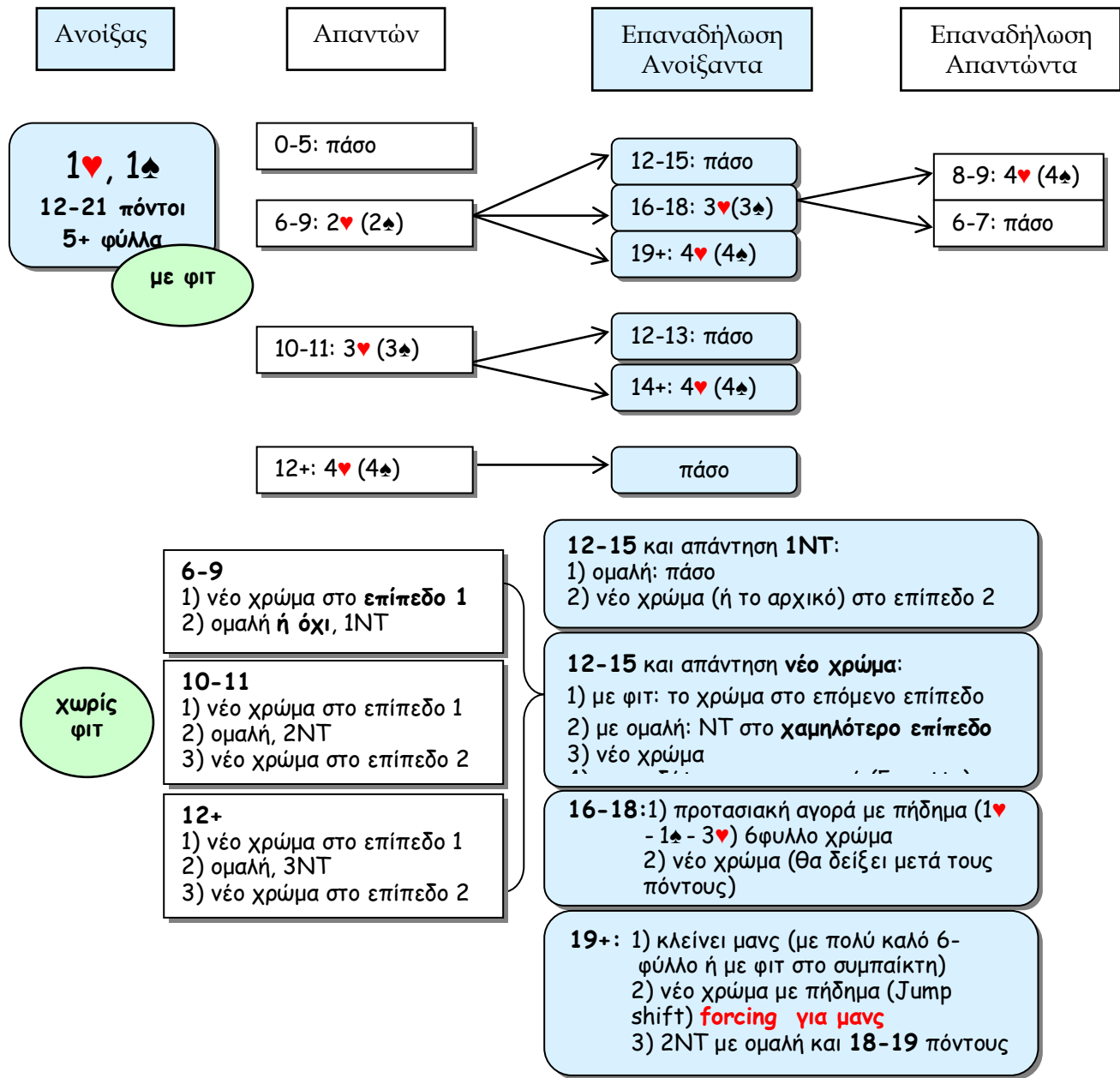
Υπάρχουν διάφορα αγοραστικά συστήματα όπως το ACOL, το precision, το roman club, το SAYC κλπ. Το σύστημα που παίζουν οι περισσότεροι παίκτες στην Ελλάδα βασίζεται στο Standard American Yellow Card και λέγεται πεντάφυλλα μαζέρ.


Μάθημα 5

Το άνοιγμα 1♠, 1♥

Συνοπτικά για το άνοιγμα 1♠, 1♥:

- 1) Πέντε (5) φύλλα στο χρώμα (στις πίκες ή τις κούπες).
- 2) 12 - 21 πόντους.



 **Αγορά forcing: ή επιτακτική αγορά:** ονομάζεται η αγορά στην οποία ο συμπαίκτης δεν μπορεί να πει πάσο.

Σε όλα τα παρακάτω σχεδιαγράμματα που αφορούν αγορές τα πλαίσια με μπλε ανοιχτό χρώμα είναι όσα σχετίζονται με τον ανοιξαντα και τα διαφανή πλαίσια όσα σχετίζονται με τον απαντώντα!

Η εξέλιξη της αγοράς όταν υπάρχει φιτ

Αν δηλαδή ο απαντών έχει 3 τουλάχιστον φύλλα στο μαζέρ. **Η λογική όλων των αγορών είναι να δούμε αν έχουμε 25 πόντους στον άξονα (μαζί με το συμπαίκτη) οπότε θα παίξουμε μανς ή έχουμε λιγότερους πόντους οπότε δεν θα παίξουμε!**

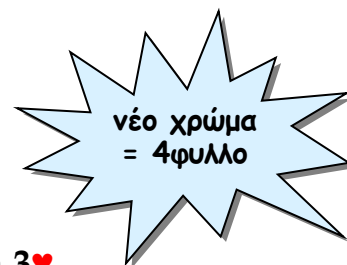
Απαντήσεις στο άνοιγμα 1♥ με φιτ (το ίδιο ακριβώς είναι και στο 1♠)

Για να απαντήσουμε (ως συμπαίκτης) στον ανοίξαντα 1♥ πρέπει να έχουμε 6 πόντους και πάνω, αλλιώς λέμε **Πάσο**. Διακρίνουμε τις παρακάτω περιπτώσεις:

- 1) Με 6-9 πόντους αγοράζουμε 2♥.
- 2) Με 10-11 πόντους αγοράζουμε 3♥.
- 3) Με 12 πόντους και πάνω αγοράζουμε μανς, δηλαδή 4♥.

Επαναδηλώσεις του ανοίξαντα 1♥

- 1) Αν η απάντηση είναι 2♥:
 - a) Με 12-15 πόντους λέμε πάσο.
 - b) Με 16-18 πόντους λέμε 3♥ (πρόταση για μανς).
 - c) Με 19+ πόντους λέμε 4♥ (μανς)
- 2) Αν η απάντηση είναι 3♥:
 - a) Με 12-13 πόντους λέμε πάσο.
 - b) Με 14+ πόντους αγοράζουμε μανς, 4♥.
- 2) Αν η απάντηση είναι 4♥:
 - a) Ο συμπαίκτης έχει αγοράσει μανς άρα λέμε πάσο.



Επαναδήλωση του απαντώντα 2♥ αν γίνει πρόταση 3♥

Αν η αγορά εξελιχθεί ως εξής 1♥ - 2♥ - 3♥ σημαίνει ότι ο ανοίξας μας κάνει πρόταση για μανς:

- 1) Αν έχουμε 8-9 πόντους την αποδεχόμαστε, δηλαδή λέμε 4♥
- 2) Αν έχουμε 6-7 πόντους δεν την αποδεχόμαστε, δηλαδή λέμε πάσο.

Η εξέλιξη της αγοράς όταν δεν υπάρχει φιτ στο μαζέρ

Γενικά, εκτός από το άνοιγμα που πρέπει να αγοράζουμε 1 σε μαζέρ με 5 φύλλα στο μαζέρ, σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, τα χρώματα που δηλώνουμε είναι τετράφυλλα! Διακρίνουμε τις παρακάτω περιπτώσεις:

- 1) Με 6-9 πόντους (**αδύνατο χέρι**)
 - a. Αν το άνοιγμα ήταν 1♠ λέμε 1 NT πάντα ανεξαρτήτως κατανομής!
 - b. Αν το άνοιγμα ήταν 1♥ τότε:
 - i. Αν έχουμε 4 ή περισσότερες πίκες λέμε 1♠
 - ii. Αν δεν έχουμε 4 πίκες λέμε 1 NT ανεξαρτήτως κατανομής!
- 2) Με 10-11 πόντους (**προτασιακό χέρι, ενδιάμεσο**)
 - a. Αγοράζουμε 2 NT με ομαλή κατανομή
 - b. Αγοράζουμε νέο χρώμα (με 4 ή περισσότερα φύλλα) στο επίπεδο 1 ή 2.
- 3) Με 12+ πόντους (**δυνατό χέρι, θα παίξει μανς**)
 - a. Αγοράζουμε 3 NT με ομαλή κατανομή
 - b. Αγοράζουμε νέο χρώμα (με 4 ή περισσότερα φύλλα) στο επίπεδο 1 ή 2.

Πως συνεχίζεται η αγορά από τον ανοίξαντα;

Διακρίνουμε τις παρακάτω περιπτώσεις:

1) Με 12-15 πόντους (αδύνατο χέρι)

- Αν η απάντηση ήταν 1 NT και έχει ομαλή κατανομή (5-3-3-2) λέει πάσο, αλλιώς αγοράζει το δεύτερο χρώμα του στο επίπεδο 2.
- Αν η απάντηση ήταν νέο χρώμα τότε:
 - Αν έχουμε φιτ στο χρώμα (4 ή περισσότερα φύλλα) το δίνει, αγοράζει δηλαδή το χρώμα στην επόμενη στάθμη
 - Αν έχει ομαλή κατανομή αγοράζει NT οικονομικά
 - Αλλιώς αγοράζει νέο δικό του χρώμα ή επαναδηλώνει το αρχικό

2) Με 16-18 πόντους (ενδιάμεσο χέρι) κάνει αγορά με πήδημα (στο αρχικό του χρώμα με 6+φύλλα) ώστε να δείχνει τους πόντους και την κατανομή του στο συμπαίκτη ή αγοράζει οικονομικά νέο χρώμα με σκοπό να δείξει μετά τους πόντους του.

3) Με 19+ πόντους (δυνατό χέρι, θα παίξει μανς) κλείνει μανς στο χρώμα του (με πολύ καλό 6-φυλλο χρώμα) ή στο χρώμα του συμπαίκτη ή αγοράζει με πήδημα νέο δικό του χρώμα που είναι forcing για μανς.



Παρατήρηση: Με 18-19 πόντους και ομαλή κατανομή ο ανοίξας επαναδηλώνει 2 NT.

Επειδή η συνέχεια της αγοράς χωρίς φιτ είναι σχετικά πιο δύσκολη θα μελετηθεί διεξοδικά αργότερα. Υπάρχουν ωστόσο μερικοί γενικοί κανόνες για το πώς χειριζόμαστε την αγορά που εφαρμόζονται και σε αυτή την περίπτωση.

Πόντοι από κατανομή

Όταν διαπιστώσουμε ότι έχουμε φιτ σε κάποιο χρώμα με το συμπαίκτη μας τότε η αξία του χεριού μας συνήθως μεγαλώνει: Μετράμε επιπλέον πόντους για τα κοντά μας χρώματα γιατί υπάρχει η δυνατότητα να κάνουμε τσακιστές λεβέ σε αυτά. Έτσι αν δεν έχουμε κανένα φύλλο σε κάποιο χρώμα (σικάν στο χρώμα) προσθέτουμε επιπλέον 3 πόντους, αν έχουμε μόνο ένα φύλλο σε κάποιο χρώμα (σόλο) προσθέτουμε 2 πόντους ενώ αν έχουμε δίφυλλο σε κάποιο χρώμα προσθέτουμε 1 πόντο.

Πόντοι από κατανομή
σικάν = 3 πόντοι
σόλο = 2 πόντοι
δίφυλλο = 1 πόντος

Άσκηση 1

Τι ανοίγουμε με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|------------|-----------|------------|------------|
| 1) ♠ AKxxx | 2) ♠ AKxx | 3) ♠ xxxxx | 4) ♠ Axxxx |
| ♥ Kxx | ♥ KQxxx | ♥ KQJx | ♥ Qxxx |
| ♦ xx | ♦ Axx | ♦ AKQx | ♦ Kxx |
| ♣ Qxx | ♣ x | ♣ - | ♣ Q |

Απαντήσεις

- 5-φυλλο μαζέρ και 12 πόντους = 1♠
- 16 πόντοι και 5-φυλλο μαζέρ = 1♥
- 15 πόντοι και 5-φυλλο μαζέρ = 1♠
- 11 πόντοι άρα δεν ανοίγουμε = Πάσο

Άσκηση 2

Τι απαντάμε με τα παρακάτω χέρια στο άνοιγμα 1♠;

1)	♠ AKx	2)	♠ AKx	3)	♠ xxxxx	4)	♠ Axxx
	♥ xxx		♥ QJxx		♥ xxx		♥ Axxx
	♦ xxxx		♦ xxxx		♦ Qxx		♦ KJx
	♣ xxx		♣ xx		♣ xx		♣ xx

Απαντήσεις

- 1) 7 πόντοι και φιτ άρα, 2♠
- 2) 10 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) άρα πρόταση, 3♠
- 3) 2 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 3 πόντοι άρα δεν μιλάμε, Πάσο
- 4) 12 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 13 άρα κλείνουμε τη μανς, 4♠

Άσκηση 3

Ανοίξαμε 1♠ και ο συμπαίκτης μας αγόρασε 2♠. Πως συνεχίζουμε;

1)	♠ AKxxx	2)	♠ AKxxx	3)	♠ KJxxx	4)	♠ AJxxx
	♥ KQxx		♥ AQJ		♥ AKJ		♥ Ax
	♦ Jx		♦ AJx		♦ xx		♦ KQx
	♣ xx		♣ xx		♣ Axx		♣ Jxx

Απαντήσεις

- 1) 13 πόντοι (από ονέρ) και 2 πόντοι από το δίφυλλο σπαθί και το δίφυλλο καρό (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 15 άρα δεν συνεχίζουμε, Πάσο
- 2) 19 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 20 άρα κλείνουμε μανς, 4♠
- 3) 16 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο καρό (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 17 άρα κάνουμε πρόταση, 3♠
- 4) 15 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο κούπα (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 16 άρα κάνουμε πρόταση, 3♠

Άσκηση 4

Ανοίξαμε 1♠ και ο συμπαίκτης μας αγόρασε 3♠. Πως συνεχίζουμε;

1)	♠ AKxxx	2)	♠ xxxxx	3)	♠ Kxxxx	4)	♠ AKxxx
	♥ QJxx		♥ AKx		♥ AKQ		♥ Ax
	♦ x		♦ AJx		♦ xxx		♦ Kxx
	♣ Kxx		♣ xx		♣ xx		♣ Qxx

Απαντήσεις

- 1) 13 πόντοι (από ονέρ) και 2 πόντοι από το σόλο καρό (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 15 άρα αποδεχόμαστε, 4♠
- 2) 12 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 13 άρα δεν αποδεχόμαστε, Πάσο
- 3) 12 πόντοι (από ονέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 13 άρα δεν αποδεχόμαστε, Πάσο
- 4) 16 πόντοι (από ονέρ) και 1 πόντος από το δίφυλλο κούπα (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 17 άρα αποδεχόμαστε, 4♠

Άσκηση 5

Ο συμπαίκτης μας άνοιξε 1♥, εμείς απαντήσαμε 2♥ και ο συμπαίκτης μας αγόρασε 3♥. Πως συνεχίζουμε;

- | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ xxx
♥ Qxx
♦ xxxx
♣ AKx | 2) | ♠ xxx
♥ Qxxx
♦ Axxx
♣ xx | 3) | ♠ xxxx
♥ KJxx
♦ xx
♣ Axx | 4) | ♠ Qxx
♥ Qxx
♦ Qxxx
♣ Jxx |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|

Απαντήσεις

- 1) 9 πόντοι άρα αποδεχόμαστε, 4♥
- 2) 6 πόντοι (από onέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο σπαθί (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 7 άρα δεν αποδεχόμαστε, Πάσο
- 3) 8 πόντοι (από onέρ) και ένας πόντος από το δίφυλλο καρό (γιατί έχουμε βρει φιτ στις πίκες) = 9 άρα αποδεχόμαστε, 4♥
- 4) 7 πόντοι άρα δεν αποδεχόμαστε, Πάσο

Άσκηση 6

Τι απαντάμε με τα παρακάτω χέρια στο άνοιγμα 1♠;

- | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ Ax
♥ Kxx
♦ Jxxx
♣ xxxx | 2) | ♠ xx
♥ QJxx
♦ xx
♣ AKxxx | 3) | ♠ xx
♥ Qxx
♦ Axxx
♣ AJxx | 4) | ♠ Ax
♥ Axx
♦ KJxx
♣ xxxx |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|

Απαντήσεις

- 1) 8 πόντοι άρα = 1 NT
- 2) 10 πόντοι άρα μπορούμε νέο χρώμα στο επίπεδο 2, 2♣. Δεν λέμε 2♥ γιατί τα σπαθιά είναι περισσότερα (5)
- 3) 11 πόντοι και ομαλή κατανομή άρα 2 NT, πρόταση να παίξουμε μανς στα NT
- 4) 12 πόντοι άρα κλείνουμε τη μανς στα NT, 3 NT

Άσκηση 7 Πολύ Σημαντική!

Ανοιξαμε 1♠ και ο συμπαίκτης απάντησε 1 NT. Πως συνεχίζουμε;

- | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ AKxxx
♥ Kxx
♦ Kxxx
♣ x | 2) | ♠ QJxxxx
♥ QJx
♦ x
♣ AKx | 3) | ♠ AKxxx
♥ Kxx
♦ AQ
♣ Qxx | 4) | ♠ AQJxx
♥ Axx
♦ AKJx
♣ x |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|

Απαντήσεις

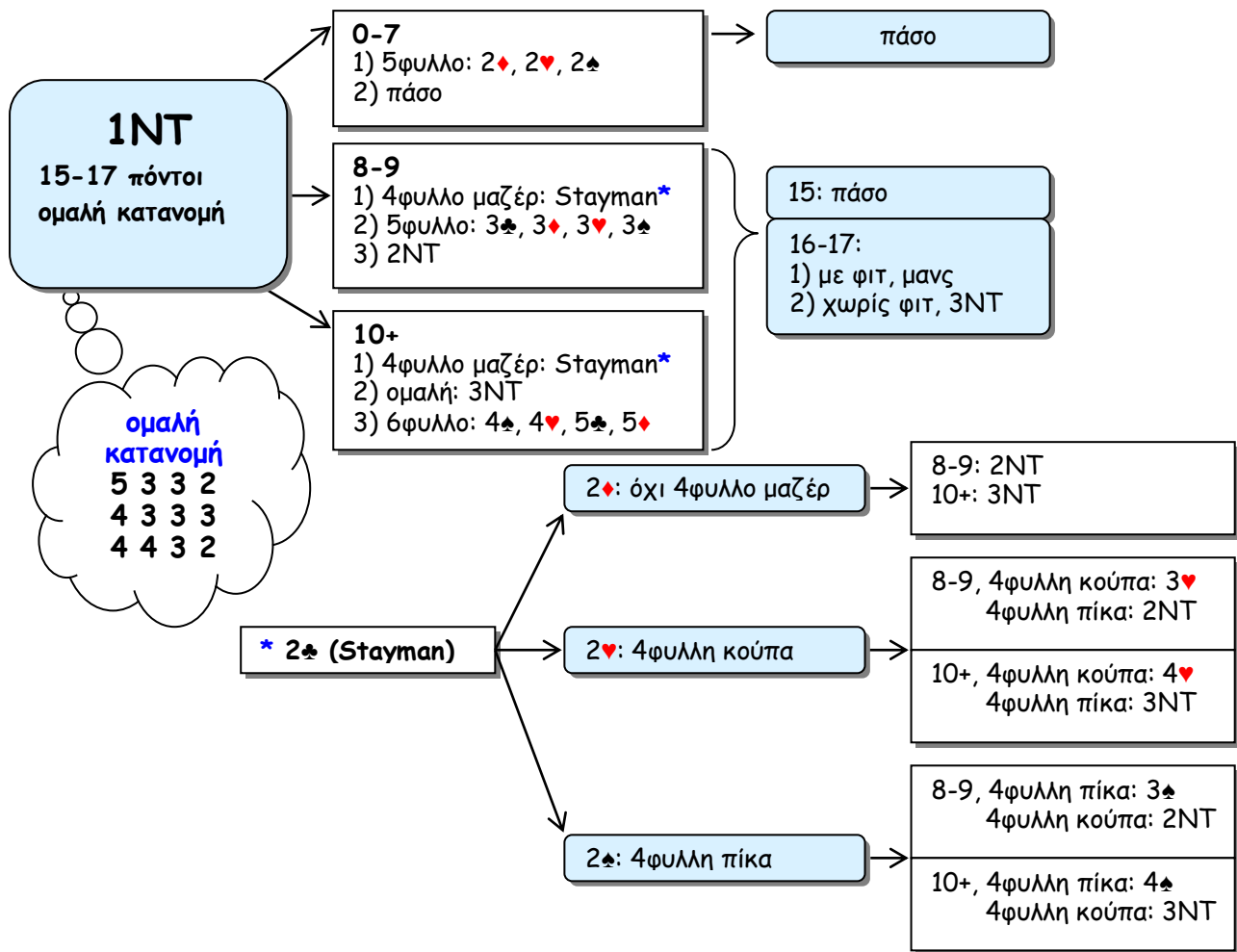
- 1) Δεν έχουμε ομαλή κατανομή άρα αγοράζουμε οικονομικά (13 πόντοι) το άλλο μας χρώμα 2♦. Ο συμπαίκτης μας **πρέπει να διαλέξει** αν θα μας αφήσει να παίξουμε 2♦, λέγοντας πάσο ή θα πει 2♠ με δίφυλλο πικά. Επίσης μπορεί να αγοράσει και 2♥ με 5+φύλλα στις κούπες και όχι δίφυλλο πικά.
- 2) 2♠ : αγοράζουμε πάλι το χρώμα μας αφού δεν μπορούμε να παίξουμε 1 NT. Ελπίζουμε ο συμπαίκτης να έχει δίφυλλο φιτ.
- 3) 2 NT, έχουμε 18-19 και ομαλή άρα πρόταση να παίξουμε μανς στα NT. Αν ο συμπαίκτης έχει 7-9 πόντους αποδέχεται, αλλιώς λέει πάσο.
- 4) 3♦: δείχνουμε στο συμπαίκτη ότι έχουμε πολλούς πόντους (18+) και 4 καρά. Η αγορά είναι forcing για μανς

Μάθημα 6

Το άνοιγμα 1 NT

Συνοπτικά για το άνοιγμα 1NT:

Για να ανοίξουμε 1 NT πρέπει να έχουμε **ακριβώς 15-17 πόντους** (όχι λιγότερους ούτε περισσότερους) και **ομαλή κατανομή** δηλαδή 4-3-3-3 ή 4-4-3-2 ή 5-3-3-2.



Απαντήσεις σε άνοιγμα 1 NT

- Με 0-7 πόντους (**αδύνατο χέρι**)
 - Αν έχουμε 5φυλλο (ή και περισσότερα φύλλα) καρό, κούπα ή πίκια αγοράζουμε 2♦, 2♥, 2♠ αντίστοιχα. **Ο ανοίξας 1 NT λέει Πάσο.**
 - Διαφορετικά λέμε πάσο.
- Με 8-9 πόντους (**ενδιάμεσο χέρι**): κάνουμε πρόταση:
 - Αν έχουμε 5φυλλο κάποιο χρώμα το αγοράζουμε στο επίπεδο τρία: 3♣, 3♦, 3♥, 3♠.
 - Αλλιώς αγοράζουμε 2 NT.
- Με 10+ πόντους (**χέρι forcing για μάνς**):
 - Αν έχουμε ομαλή κατανομή αγοράζουμε 3 NT
 - Αν έχουμε 6φυλλο χρώμα αγοράζουμε μάνς στο χρώμα: 4♠, 4♥, 5♣, 5♦.



Παρατήρηση: Αν μετά την αγορά 1NT ο συμπαίκτης απαντήσει 2♦, 2♥ ή 2♠ μπορεί να έχει και μηδέν πόντους. (sign-off)

Επαναδηλώσεις του ανοίξαντα 1 NT σε πρόταση

- 1) Με 15 πόντους λέει Πάσο.
- 2) Με 16-17 πόντους και φιτ κλείνει τη μανς στο χρώμα (αν πχ η απάντηση ήταν 3♥ λέει 4♥)
- 3) Με 16-17 πόντους χωρίς φιτ, λέει 3NT.

Η σύμβαση Stayman

1 NT - 2♣ : **συμβατική** αγορά που αποσκοπεί στην εύρεση 4-4 φιτ στα μαζέρ. (Δεν έχει καμία σχέση με σπαθιά. Αυτός που την κάνει μπορεί να μην έχει καμία κάρτα στα σπαθιά!!! Δείχνει **8+ πόντους** και **τουλάχιστον ένα τετράφυλλο μαζέρ**.)

Επαναδηλώσεις του ανοίξαντα 1NT μετά από Stayman

Και οι απαντήσεις στο Stayman είναι συμβατικές και δηλώνουν τα εξής:

2♦ : δεν έχω τετράφυλλο μαζέρ (δεν έχει καμία σχέση με καρά, μπορεί να έχει μόνο 2 καρά!)

2♥ : έχω τετράφυλλο κούπα

2♠ : έχω τετράφυλλο πίκια

Δεν υπάρχει άλλη απάντηση από τον ανοίξαντα 1NT!!

Συνέχεια από τον παίκτη που έκανε την αγορά Stayman

στα 2♦: απαντά 2NT με 8-9 πόντους και 3 NT με 10+ πόντους.

στις 2♥: αν έχει κούπες λέει **3♥** με 8-9 πόντους (προτασιακό) και **4♥** με 10+ πόντους
αν έχει πίκες λέει **2 NT** με 8-9 πόντους και **3 NT** με 10+ πόντους.

στις 2♠: αν έχει πίκες λέει **3♠** με 8-9 πόντους (προτασιακό) και **4♠** με 10+ πόντους
αν έχει κούπες λέει **2 NT** με 8-9 πόντους και **3 NT** με 10+ πόντους.

Παρατήρηση: και εδώ ο ανοίξας 1 NT αποδέχεται τις προτάσεις με 16-17 πόντους ενώ λέει πάσο με 15 πόντους!

Άσκηση 1

Στις παρακάτω περιπτώσεις ο συμπαίκτης μας άνοιξε 1 NT. Πως συνεχίζουμε;

- | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|------------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ Kx
♥ KJx
♦ Axxx
♣ xxxx | 2) | ♠ Kxxxxx
♥ Ax
♦ Jxx
♣ Qxx | 3) | ♠ Kxx
♥ Axxxx
♦ Jxxx
♣ x | 4) | ♠ Kxx
♥ xxxx
♦ Qxxxx
♣ x |
|----|-----------------------------------|----|------------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|

Απαντήσεις

- 1) Ομαλή κατανομή χωρίς 4-φυλλο μαζέρ και 11 πόντοι άρα μανς στ NT, 3 NT.
- 2) 6φυλλη πίκια και 10 πόντοι άρα μανς στις πίκες, 4♠.
- 3) 5φυλλη κούπα και 8 πόντοι άρα πρόταση για μανς στις κούπες, 3♥.
- 4) Αδύνατο χέρι (<7 πόντους) άρα 2♦, **τερματική αγορά (sign off)**

Άσκηση 2

Στις παρακάτω περιπτώσεις ο συμπαίκτης μας άνοιξε 1 NT, απαντήσαμε 2♣ (Stayman) και ο συμπαίκτης μας συνέχισε με 2♥. Τι αγοράζουμε;

1)	♠ Kxx ♥ KQxx ♦ Jxxx ♣ Qx	2)	♠ Kxxx ♥ Kx ♦ QJ10x ♣ xxx	3)	♠ Kxxx ♥ xxx ♦ Axxx ♣ Ax	4)	♠ Ax ♥ KJxx ♦ xxxx ♣ xxx
----	-----------------------------------	----	------------------------------------	----	-----------------------------------	----	-----------------------------------

Απαντήσεις

- 1) βρήκαμε φιτ κούπα και έχουμε 12 πόντους (11 από ονέρ και 1 από το δίφυλλο σπαθί) άρα κλείνουμε μανς στις κούπες, 4♥.
- 2) Δε βρήκαμε φιτ σε μαζέρ οπότε με 8-9 πόντους κάνουμε πρόταση στα NT, 2 NT.
- 3) Δε βρήκαμε φιτ σε μαζέρ οπότε με 11 πόντους κλείνουμε μανς στα NT, 3 NT.
- 4) Βρήκαμε φιτ στις κούπες και έχουμε 9 πόντους (8 από ονέρ και 1 από το δίφυλλο πίκας) άρα κάνουμε πρόταση για μανς στις κούπες, 3♥.

Πρόβλημα

Παρατηρήστε το εξής πρόβλημα: Έστω ότι έχουμε 5 κούπες (ή πίκες) και 10+ πόντους και ο συμπαίκτης άνοιξε 1 NT. Αν πούμε 3♥ τότε δείχνουμε 8-9 πόντους και μπορεί να χάσουμε τη μανς, ενώ αν αγοράσουμε 4♥ τότε δείχνουμε 6-φυλλη κούπα και μπορεί να παίξουμε μανς στις κούπες χωρίς φιτ (ο συμπαίκτης μπορεί να έχει μόνο 2φυλλη κούπα).

Το πρόβλημα αυτό (όπως και το πρόβλημα της αγοράς όταν έχουμε χέρια με 2 5-φυλλα χρώματα θα λυθεί οριστικά όταν μάθουμε το transfer (μάθημα 25). Μέχρι τότε η λύση είναι η εξής: θα αγοράσουμε 2♣ (Stayman) και αν ο συμπαίκτης αγοράσει το άλλο μαζέρ ή 2♦ θα αγοράσουμε με πήδημα το χρώμα μας στο επίπεδο 3 δείχνοντας ακριβώς αυτό: έχουμε 5φυλλο ακριβώς μαζέρ και χέρι που θα παίξει οπωσδήποτε μανς.

Παράδειγμα

Ο συμπαίκτης μας άνοιξε 1 NT, κι εμείς κρατάμε:

♠ Kx
♥ KQxxx
♦ xxx
♣ Qxx

Αγοράζουμε 2♣ και αν ο συμπαίκτης μας πει 2♥ τότε κλείνουμε τη μανς στις κούπες, 4♥. Αν όμως αγοράσει 2♦ ή 2♠ τότε αγοράζουμε 3♥ δείχνοντας ακριβώς 5 κούπες και 10+ πόντους. Η αγορά είναι forcing και ουσιαστικά λέει στο συμπαίκτη να διαλέξει ανάμεσα στη μανς στις κούπες αν έχει 3φυλλο φιτ ή να κλείσει τη μανς στα 3 NT.



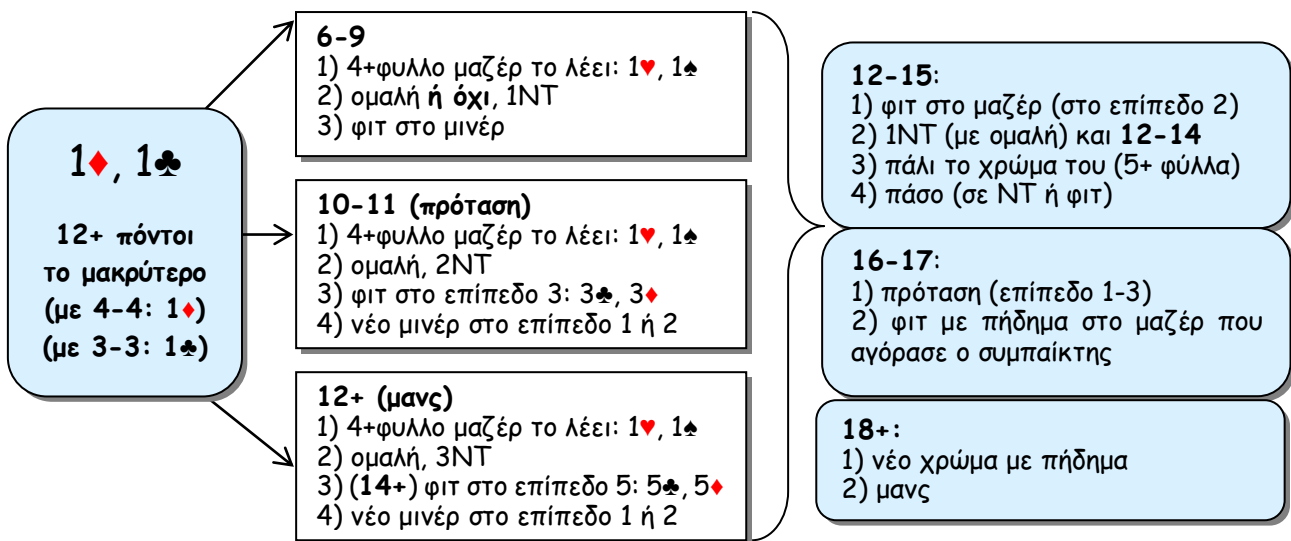
Παρατήρηση: Αν έχουμε κατανομή 5-3-3-2 με 5-φυλλο μαζέρ προτιμάμε να ανοίξουμε 1 σε μαζέρ!

Μάθημα 7

Το άνοιγμα 1♣, 1♦

Συνοπτικά

Για να ανοίξουμε την αγορά με 1 σε μινέρ χρειαζόμαστε 13 τουλάχιστον πόντους (στο επόμενο μάθημα δείτε γιατί ανοίγουμε 1 σε μαζέρ με 12 πόντους). Ξέρουμε επίσης ότι για να ανοίξουμε 1♥ ή 1♠ χρειαζόμαστε 5+ φύλλα στο χρώμα. Αν όμως έχουμε λιγότερα από 5 φύλλα σε κάθε μαζέρ τότε πρέπει να ανοίξουμε κάποιο μινέρ (♦, ♣). Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι μπορεί να ανοίξουμε 1♣ ή 1♦ ακόμα και με 3 κάρτες στο χρώμα!



Άρα

A) με 12+ πόντους και χωρίς 5φύλλο μαζέρ ανοίξουμε το μακρύτερο μινέρ!

B) Αν έχουμε 3-3 καρά σπαθιά ανοίγουμε 1♣.

Γ) Αν έχουμε 4-4 καρά σπαθιά ανοίγουμε 1♦.

Τα παραπάνω πρακτικά σημαίνουν ότι πολύ συχνά το σπαθί είναι 3φύλλο ενώ **συνήθως το καρό είναι 4φύλλο**. Άρα ο απαντών για να δώσει φιτ στο σπαθί χρειάζεται 5 φύλλα ενώ για το καρό αρκούν 4 φύλλα.

Άσκηση 1

Τι ανοίγουμε με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1) ♠ AKxx
♥ Kxx
♦ xxx
♣ QJx | 2) ♠ AKxx
♥ Kxxx
♦ Axx
♣ xx | 3) ♠ Axxx
♥ KQJx
♦ Kx
♣ xxx | 4) ♠ xx
♥ Kxx
♦ KJxx
♣ AQxx |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|

Απαντήσεις

- 1) 1♣, 13 πόντοι και 3-3 σπαθιά καρά άρα το τρίφυλλο σπαθί
- 2) 1♦, 13 πόντοι και 2-3 σπαθιά καρά άρα το τρίφυλλο καρό (είναι η μοναδική κατανομή που το άνοιγμα 1♦ είναι τρίφυλλο)
- 3) 1♣, 13 πόντοι και 3-2 σπαθιά καρά άρα το τρίφυλλο σπαθί
- 4) 1♦, 13 πόντοι και 4-4 σπαθιά καρά άρα το τετράφυλλο καρό

Οι απαντήσεις μετά το άνοιγμα 1 σε μινέρ

Η συνέχεια της αγοράς βασίζεται στο γεγονός ότι προτιμάμε να παίζουμε μανς 4♥ ή 4♠, μετά 3 NT και πιο σπάνια 5♣ ή 5♦. Άρα δεν βιαζόμαστε να δώσουμε φιτ στο μινέρ του συντρόφου. Φυσικά και εδώ για να απαντήσουμε χρειαζόμαστε 6+ πόντους.

Για να απαντήσουμε σκεπτόμαστε τα εξής με τη σειρά που ακολουθούν:

- A) μετράμε το πλήθος των πόντων μας
- B) ελέγχουμε αν έχουμε 4 ή περισσότερα φύλλα σε κάποιο μαζέρ
- Γ) ελέγχουμε αν έχουμε ομαλή κατανομή
- Δ) ελέγχουμε αν έχουμε φιτ στο μινέρ ή αν μπορούμε να αγοράσουμε το άλλο μινέρ.

1) Με 6-9 πόντους (αδύνατο χέρι)

- a. Αν έχουμε κάποιο 4+φύλλο χρώμα το αγοράζουμε στο επίπεδο 1: 1♦ (μετά από άνοιγμα 1♣) ή 1♥ ή 1♠.
- b. Αν έχουμε ομαλή κατανομή τότε αγοράζουμε 1 NT
- c. Αν έχουμε φιτ στο μινέρ το δίνουμε (2♣ ή 2♦ μετά από άνοιγμα 1♣ ή 1♦)
- d. Αν δεν συμβαίνει τίποτα από τα παραπάνω αγοράζουμε 1 NT! (ποτέ δεν αγοράζουμε νέο χρώμα στο επίπεδο 2 με κάτω από 10 πόντους)

2) Με 10-11 πόντους (προτασιακό χέρι, ενδιάμεσο)

- a. Αν έχουμε κάποιο 4+φύλλο χρώμα το αγοράζουμε στο επίπεδο 1 (αν δεν μπορούμε στο επίπεδο 1 τότε το αγοράζουμε στο επίπεδο 2). Πχ μετά από άνοιγμα 1♦ μπορούμε να αγοράσουμε 1♥, 1♠, 2♣.
- b. Αν έχουμε ομαλή κατανομή τότε αγοράζουμε 2 NT.
- c. Αν έχουμε φιτ στο μινέρ το δίνουμε με πηδημα (3♣ ή 3♦ μετά από άνοιγμα 1♣ ή 1♦)

3) Με 12+ πόντους (δυνατό χέρι, θα παίξει μανς)

- a. Αν έχουμε κάποιο 4+φύλλο χρώμα το αγοράζουμε στο επίπεδο 1 (αν δεν μπορούμε στο επίπεδο 1 τότε το αγοράζουμε στο επίπεδο 2). Θα δείξουμε αργότερα τους πόντους μας. Πχ μετά από άνοιγμα 1♦ μπορούμε να αγοράσουμε 1♥, 1♠, 2♣.
- b. Αν έχουμε ομαλή κατανομή τότε αγοράζουμε 3 NT.
- c. Αν έχουμε φιτ στο μινέρ και 14+ πόντους χωρίς ομαλή κατανομή κλείνουμε τη μανς στο μινέρ (5♣ ή 5♦ μετά από άνοιγμα 1♣ ή 1♦)

Άσκηση 2

Ο συμπαικτης μας άνοιξε 1♣. Τι απαντάμε με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|-----------|----------|---------|----------|
| 1) ♠ AKxx | 2) ♠ Axx | 3) ♠ Ax | 4) ♠ xx |
| ♥ xxx | ♥ Kxx | ♥ KQJxx | ♥ xxx |
| ♦ xxx | ♦ Axx | ♦ Kxx | ♦ xx |
| ♣ xxx | ♣ xxxx | ♣ xxx | ♣ AQxxxx |

Απαντήσεις

- 1) 1♠, το τετράφυλλο μαζέρ
- 2) 2 NT, πρόταση με ομαλή κατανομή
- 3) 1♥, θα δείξω αργότερα τους πόντους μου.
- 4) 2♣, έχω φιτ σπαθί και καμία άλλη ικανοποιητική αγορά.

Άσκηση 3

Ο συμπαίκτης μας άνοιξε 1♦. Τι απαντάμε με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|----------|----------|-----------|---------|
| 1) ♠ Axx | 2) ♠ Axx | 3) ♠ xxxx | 4) ♠ Kx |
| ♥ Qxxx | ♥ Kxx | ♥ KQJ | ♥ Kxx |
| ♦ AKx | ♦ x | ♦ Kx | ♦ xxx |
| ♣ xxx | ♣ AQxxxx | ♣ xxxx | ♣ AQJxx |

Απαντήσεις

- 1♥, έχουμε 4φύλλο μαζέρ και το δηλώνουμε λέγοντας 1♥
- 2♣, έχουμε πάνω από 10 πόντους άρα μπορούμε να αγοράσουμε χρώμα στο 2
- 1♠, 4-φύλλο μαζέρ
- 3 NT, ομαλή κατανομή και 13 πόντοι, άρα κλείνουμε μανς

Επαναδηλώσεις του ανοίξαντα σε μινέρ

1) Με 12-15 πόντους (αδύνατο χέρι)

- Αν έχουμε φιτ στο χρώμα του απαντώντα (4+ φύλλα στο χρώμα του αφού κι αυτός 4 μας υπόσχετε) το δίνουμε στο αμέσως επόμενο επίπεδο: Δηλαδή 1♣ - 1♥ - 2♥.
- Αν έχουμε κάποιο μαζέρ (4φύλλο) που μπορεί να αγοραστεί στο επίπεδο 1 το αγοράζουμε: 1♣ - 1♥ - 1♠.
- Αν έχουμε ομαλή κατανομή τότε αγοράζουμε NT στο χαμηλότερο δυνατό επίπεδο: πχ 1♣ - 1♥ - 1 NT, αλλά 1♦ - 2♣ - 2 NT
- Αν δεν έχουμε τίποτα από τα παραπάνω αγοράζουμε πάλι το μινέρ που ανοίξαμε: 1♣ - 1♥ - 2♣ (δείχνει 5+φύλλα στο χρώμα). (Αν είχαμε άνοιξει 1♦ και έχουμε 4 σπαθιά μπορούμε να αγοράσουμε 2♣)

2) Με 16-18 πόντους (προτασιακό χέρι, ενδιάμεσο)

- Αν έχουμε φιτ στο χρώμα του απαντώντα (4+ φύλλα στο χρώμα του αφού κι αυτός 4 μας υπόσχετε) το δίνουμε με πήδημα: στο αμέσως επόμενο επίπεδο: Δηλαδή 1♣ - 1♥ - 3♥.
- Αγοράζουμε νέο χρώμα στο επίπεδο 1 ή 2.
- Αν δεν έχουμε τίποτα από τα παραπάνω αγοράζουμε πάλι το μινέρ που ανοίξαμε με πήδημα: 1♣ - 1♥ - 3♣ (δείχνει 6+φύλλα στο χρώμα)

3) Με 19+ πόντους (δυνατό χέρι, θα παίξει μανς)

- Αν έχουμε φιτ στο χρώμα του απαντώντα (4+ φύλλα στο χρώμα του αφού κι αυτός 4 μας υπόσχετε) κλείνουμε μανς στο χρώμα: Δηλαδή 1♣ - 1♥ - 4♥.
- Αν έχουμε κάποιο άλλο χρώμα το αγοράζουμε με πήδημα 1♦ - 1♠ - 3♣.
- Αν έχουμε ομαλή κατανομή και 18-19 πόντους αγοράζουμε 2 NT!!! Είναι ακριβώς ίδιο, όπως και στα ανοίγματα σε μαζέρ!
- Με καλό 6φύλλο χρώμα και χωρίς δυνατότητα να παίξουμε NT (πχ λόγω κάποιου σόλο ή σικάν αγοράζουμε τη μανς στο μινέρ (5♣ ή 5♦)

Άσκηση 4

Ανοίξατε 1♦ και ο συμπαίκτης σας απάντησε 1♥. Τι επαναδηλώνετε με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|----------|----------|-----------|---------|
| 1) ♠ Axx | 2) ♠ Axx | 3) ♠ AKxx | 4) ♠ Kx |
| ♥ Qxxx | ♥ Kxx | ♥ AKQx | ♥ Kxx |
| ♦ AKxx | ♦ Qxxxxx | ♦ Kx | ♦ AQxxx |
| ♣ xx | ♣ A | ♣ xxx | ♣ Jxx |

Απαντήσεις

- 1) 2♥, έχουμε φιτ και αδύνατο χέρι άρα λέμε 2♥
- 2) 2♦, επαναδηλώνουμε το χρώμα μας, άρα είναι 5+ φύλλο)
- 3) 4♥, με 19 πόντους (+1 πόντο από το δίφυλλο καρό) κλείνω μανς στις κούπες
- 4) 1 NT, ομαλή κατανομή και 13 πόντοι

Παρατήρηση:

Όλα τα παραπάνω δεν είναι απαραίτητο να τα θυμάστε, απλά κατανοήστε τα και κρατήστε τη φιλοσοφία τους, δηλαδή με την αγορά προσπαθώ:

- 1) να καταλάβω αν μαζί με το συμπαίκτη μου έχω 25+ πόντους οπότε θα παίξω μανς ή έχω λιγότερους οπότε θα σταματήσω σε κάποιο μερικό σκορ.
- 2) να καταλάβω αν έχω φιτ σε κάποιο χρώμα ή θα παίξω χωρίς ατού.
- 3) να μην ξεχάσω με τα ενδιάμεσα χέρια να κάνω πρόταση στο συμπαίκτη, είτε αμέσως είτε σε επόμενο βήμα της αγοράς.
- 4) να σταματήσω όσο πιο γρήγορα μπορώ την αγορά όταν βλέπω ότι δεν υπάρχει μανς στον άξονα

Άσκηση 5

Ανοίξατε 1♣ και ο συμπαίκτης σας απάντησε 1♠. Τι επαναδηλώνετε με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|----------|----------|-----------|-----------|
| 1) ♠ Axx | 2) ♠ Axx | 3) ♠ AKxx | 4) ♠ xxxx |
| ♥ Qxx | ♥ AKxx | ♥ AKx | ♥ Kx |
| ♦ xx | ♦ Axx | ♦ Qx | ♦ AQx |
| ♣ AKxxx | ♣ Axx | ♣ xxxx | ♣ Axxx |

Απαντήσεις

- 1) 1 NT, ομαλή κατανομή και 13 πόντοι
- 2) 3 NT, ομαλή κατανομή και 19 πόντοι
- 3) 3♠, με 16 πόντους (συν 1 από το δίφυλλο) και φιτ κάνω πρόταση για μανς
- 4) 2♠, με 14 πόντους (συν 1 από το δίφυλλο) και φιτ δίνω απλή βοήθεια στις πίκες

Επαναδηλώσεις του απαντώντα σε μινέρ

Ο γενικός τρόπος αντιμετώπισης είναι να κατανοήσουμε από τις δύο αγορές του συμπαίκτη πόσους περίπου πόντους έχει, ποια κατανομή και σε συνδυασμό με τους δικούς μας και την κατανομή μας να καταλήξουμε στο κατάλληλο συμβόλαιο! Αναλυτικά πως σκεφτόμαστε θα το δούμε σε επόμενα μαθήματα.

Μάθημα 8

Γενικά για την αγορά, το κοντρ (X, double)

Γενικοί κανόνες

- 1) Από 2 πεντάφυλλα χρώματα αγοράζω πρώτα το υψηλότερο
- 2) Από 2 τετράφυλλα χρώματα αγοράζω πρώτα το χαμηλότερο (μόνη εξαίρεση : με 4 -4 σπαθιά καρά ανοίγουμε 1 καρό όπως είδαμε στο προηγούμενο μάθημα)
- 3) Από μη ισομήκη χρώματα αγοράζω πρώτα το μακρύτερο
- 4) **Στόχος** είναι να βρούμε τη **μανς** (δηλαδή να ελέγξουμε αν έχουμε σύνολο 25 πόντους) αλλιώς να παίξουμε **κάποιο συμβόλαιο μερικού σκορ σε όσο το δυνατόν χαμηλότερο επίπεδο.**



από **5φυλλα** αγοράζω πρώτα το **υψηλότερο**
από **4φυλλα** αγοράζω το **χαμηλότερο** (εξαίρεση: με 4-4 σπαθιά καρά, ανοίγω 1 καρό)
από μη ισομήκη αγοράζω το **μακρύτερο**
μανς = 25 πόντοι στον άξονα

Μερικές ακόμα παρατηρήσεις

- 1) Γενικά για να ανοίξουμε την αγορά πρέπει να έχουμε 13 πόντους!!! Όμως μετράμε ένα επιπλέον πόντο για κάθε φύλλο πάνω από τα 4 που έχουμε σε ένα χρώμα. Αφού λοιπόν για να ανοίξουμε 1♥ ή 1♠ χρειαζόμαστε 5+φύλλα στο χρώμα αρκούν 12 πόντοι για να ανοίξω γιατί έχω 1 επιπλέον πόντο από το 5φυλλο μαζέρ!!!
- 2) Κάθε προτασιακή αγορά ζητάει από το συμπαίκτη να κλείσει μανς αν έχει 2 πόντους παραπάνω από το minimum που δείχνει η αγορά του!
- 3) **Όσο οι συμπαίκτες αλλάζουν χρώμα γενικά δεν μπορούμε να πάμε πάσο** (δεν έχουν δείξει τους πόντους τους, απλά ψάχνουν για φιτ οικονομικά). Αυτές οι αγορές λέγονται **forcing**.
- 4) **Οι αγορές που δίνουν φιτ**, οι αγορές NT και οι επαναδηλώσεις του ίδιου χρώματος έχουν δείξει τους πόντους τους (μικρό εύρος) και άρα μπορούν να πασαριστούν.

Άσκηση 1

Πόσους πόντους αξίζουν τα παρακάτω χέρια;

- | | | | |
|-------------|----------|--------|-------------|
| 1) ♠ AKxxxx | 2) ♠ xx | 3) ♠ Q | 4) ♠ AKQxxx |
| ♥ Jx | ♥ AQJxxx | ♥ Qxxx | ♥ AKQ |
| ♦ - | ♦ Kx | ♦ Kxxx | ♦ KQxx |
| ♣ Axxxx | ♣ Kxx | ♣ AJxx | ♣ - |

Απαντήσεις

- 1) 11 από ονέρ (δεν αξιολογείται ο J δίφυλλος με το maximum της αξίας του) συν 3 πόντους από τα μακριά χρώματα (2 για τις πίκες και 1 για το σπαθί) άρα 14 πόντους.
- 2) 13 πόντοι από ονέρ συν 2 πόντους από τις μακριές κούπες, άρα 15 πόντους.
- 3) 10 πόντοι από ονέρ (δεν αξιολογείται η Q ξερή με το maximum της αξίας της).
- 4) 23 από ονέρ συν 2 πόντους από τις μακριές πίκες άρα 25 πόντους. Θα μάθουμε αργότερα ότι τόσο δυνατά χέρια ανοίγουν με το ισχυρότερο άνοιγμα που έχουμε στο σύστημά μας, τα 2♣!!!

Άσκηση 2

Πόσους πόντους δείχνουν οι παρακάτω αγορές του ανοίξαντα;

- 1) 1♣ 1NT 2♣
- 2) 1♦ 1♥ 2♥
- 3) 1♠ 1NT 2♣
- 4) 1♥ 1♠ 3♠

Απαντήσεις

- 1) 12-14 πόντους. Γενικά η επαναδήλωση του χρώματος δείχνει minimum είτε από τον ανοίξαντα είτε από τον απαντώντα.
- 2) 12-14 πόντους. Έδωσε φιτ στο minimum επίπεδο.
- 3) 12-17 πόντους. Αν είχε 18 καλούς ή 19 θα έκανε πήδημα στα 3♣. Άρα τώρα ο απαντών έχει μόνο 6-7 πόντους και σπαθιά μπορεί να πει πάσο γιατί ξέρει ότι δεν έχουν μανς (σύνολο κάτω από 25 πόντους).
- 4) 16-18 πόντους. Έδωσε φιτ στο ενδιάμεσο επίπεδο, έκανε πρόταση.

Ποια μανς προτιμάμε

Γνωρίζουμε ότι συμβόλαια μανς είναι τα 4♥, 4♠, 3 NT, 5♣, 5♦ και όλα τα συμβόλαια πάνω από αυτά. Ωστόσο υπάρχουν αρκετές διαφορές σε αυτά τα συμβόλαια:

Έχει αποδειχθεί στατιστικά ότι:

- 1) για να βγάλουμε μανς σε μινέρ (5♣, 5♦) δεν αρκούν 25 πόντοι αλλά χρειαζόμαστε 27!
- 2) Είναι πιο εύκολο να πραγματοποιηθεί η μανς σε μαζέρ (4♥, 4♠) σε σχέση με τα 3 NT.

Συμπεραίνουμε λοιπόν τα εξής: Όταν έχουμε διάφορες εναλλακτικές για το ποιά μανς θα παίξουμε θα προτιμάμε με την εξής σειρά:

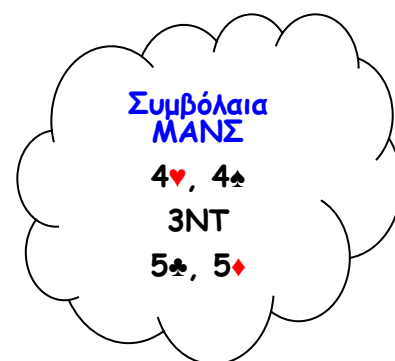
- 1) τη μανς σε μαζέρ (4♥, 4♠).
- 2) τη μανς στα χωρίς ατού (3 NT).
- 3) τη μανς στα μινέρ (5♣, 5♦).

Αυτό καθορίζει και τη σειρά με την οποία χειριζόμαστε τα χρώματα είτε όταν ανοίγουμε είτε όταν απαντάμε.

- 1) Εξετάζουμε αν έχουμε 5+φυλλο μαζέρ για να ανοίξουμε ή 4+φυλλο για να απαντήσουμε
- 2) Εξετάζουμε αν έχουμε ομαλή κατανομή για να ανοίξουμε ή να επαναδηλώσουμε χωρίς ατού (NT)
- 3) Τελευταία εξετάζουμε τη δυνατότητα να παίξουμε κάποια μανς σε μινέρ και μόνο όταν έχουμε βάσιμες υποψίες ότι ένα συμβόλαιο χωρίς ατού είναι επικίνδυνο.

Κοντρ τιμωρίας (penalty **double**)

Αυτό γίνεται όταν είμαστε βέβαιοι ή σχεδόν βέβαιοι ότι το συμβόλαιο των αντιπάλων θα μπει μέσα. Για παράδειγμα οι αντίπαλοι έχουν αγοράσει 4♥ και εμείς έχουμε στα χέρια μας ♥ΑΚQJ. Σε αυτή την περίπτωση, αν αγοράσουμε κοντρ τιμωρίας και το συμβόλαιο των αντιπάλων μπει μέσα τότε το κέρδος μας θα είναι μεγαλύτερο:



Στην πρώτη μανς:

- 1 μέσα : παίρνουμε 100 πόντους (αντί για 50)
 - 2 μέσα : παίρνουμε 300 πόντους (αντί για 100)
 - 3 μέσα : παίρνουμε 500 πόντους (αντί για 150)
- και για κάθε επόμενη λεβέ επιπλέον 300 πόντους.

Στην δεύτερη μανς:

- 1 μέσα : παίρνουμε 200 πόντους (αντί για 100)
 - 2 μέσα : παίρνουμε 500 πόντους (αντί για 200)
 - 3 μέσα : παίρνουμε 800 πόντους (αντί για 300)
- και για κάθε επόμενη λεβέ επιπλέον 300 πόντους.

Τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά αν οι αντίπαλοι πραγματοποιήσουν το συμβόλαιό τους πόσο μάλλον αν βγάλουν και μια άνω. Σε αυτή την περίπτωση θα γράψουν πολύ μεγαλύτερο σκορ από ότι συνήθως: Για παράδειγμα 2♥ = γράφουν 110. Αλλά 2♥ κοντρέ = γράφουν 470 στην πρώτη μανς! Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να είμαστε επιφυλακτικοί στο κοντρ τιμωρίας και να κοντράρουμε γενικά μόνο όταν είναι σχεδόν βέβαιο ότι το συμβόλαιο μπαίνει μέσα. Αντίθετα **σπάνια κοντράρουμε συμβόλαια κάτω από τη μανς**.

Φυσικά ο αντίπαλος που πιστεύει ότι σίγουρα θα πραγματοποιήσει το συμβόλαιό του μπορεί να πει **ρεκόντρ (XX, redouble)**. Αυτό **τετραπλασιάζει** τις ποινές αν μπει μέσα αλλά αυξάνει το κέρδος του αν πραγματοποιήσει το συμβόλαιό του. Για παράδειγμα 1 μέσα ρεκοντρέ στην πρώτη κοστίζει 200 πόντους, δύο μέσα 500 κλπ. Αλλά 1♠ ρεκοντρέ που θα βγει ακριβώς, γράφει 520 πόντους!!! Δηλαδή περισσότερο και από τη μανς.



Παρατήρηση:

ρεκόντρ λέμε πάρα πολύ σπάνια

Άσκηση 3

Οι αντίπαλοι έχουν αγοράσει 4♠. Με ποια από τα παρακάτω χέρια λέμε κοντρ;

- | | | | | | | | |
|----|---------|----|---------|----|---------|----|--------|
| 1) | ♠ AK10x | 2) | ♠ xx | 3) | ♠ Q109x | 4) | ♠ KJx |
| | ♥ Ax | | ♥ AKQJx | | ♥ Qxx | | ♥ KJxx |
| | ♦ xxxx | | ♦ x | | ♦ Kxx | | ♦ Kxx |
| | ♣ KQx | | ♣ KQxxx | | ♣ KQx | | ♣ Qxx |

Απαντήσεις

- 1) Λέμε κοντρ γιατί έχουμε 3 σίγουρες λεβέ (δύο από πικά και μία από κούπα) και άλλες δύο πιθανές (μία από πικά και μία από σπαθί).
- 2) Δεν λέμε κοντρ γιατί με τόσες κούπες στο χέρι μας είναι πιθανό κάποιος από τους επιτιθέμενους να έχει σόλο στις κούπες.
- 3), 4) Δεν λέμε κοντρ γιατί θα προδώσουμε όλα τα φύλλα που λείπουν (K,Q κλπ) στον εκτελεστή και μπορεί να πραγματοποιήσει το συμβόλαιό του!!!

Μάθημα 9

Εκτέλεση και άμυνα

Εκτέλεση σε συμβόλαια χωρίς ατού

Μόλις γίνει αντάμ κάνω **πλάνο**, δηλαδή σκέπτομαι για περίπου 1-2 λεπτά τα εξής:

1) Μετράω πόσες **άμεσες λεβέ** έχω και στο χέρι μου και στο μορ. Άμεσες λέγονται οι λεβέ που μπορώ να κάνω χωρίς να χρειαστεί να πιάσουν χέρι οι αντίπαλοι.

Προφανώς χρώμα που δεν έχει τον A δεν έχει καμία άμεση λεβέ.

Αν για παράδειγμα έχω στα χέρια μου **AKx** και στο μορ **Qx** τότε σε αυτό το χρώμα μετράω **3** άμεσες λεβέ.

Αν έχω **AKx** και στο μορ **Jxxx** μετράω **2** λεβέ.

Αν όμως στο χέρι μου έχω **AK** και στο μορ **QJ** τότε μετράω μόνο **2** άμεσες λεβέ.

Επίσης στο συνδυασμό **AKx - QJ10** υπολογίζω μόνο **3** άμεσες λεβέ.

Αντίθετα στο συνδυασμό **AKx - QJxxx** υπολογίζω **5** άμεσες λεβέ.

2) Μετράω πόσες **υπό ανάπτυξη λεβέ** έχω και στο χέρι μου και στο μορ. Κοιτάζω δηλαδή σε ποιο χρώμα μπορώ το συντομότερο δυνατό να προάγω επιπλέον λεβέ (ειθισται από το μακρύ μας χρώμα)

Για παράδειγμα στο συνδυασμό **KQx - Jxx** υπολογίζω **2** λεβέ, στο συνδυασμό **QJx - 10xx** υπολογίζω **1** λεβέ (όχι σύντομα, πρέπει να φύγει A και K) και στο συνδυασμό **KQJ10x - xx** υπολογίζω **4** λεβέ.

3) Ξεκινάω να παίζω από το χρώμα που θέλω να **προάγω λεβέ**. Επίσης στους συνδυασμούς που έχουν oner και στο χέρι μου και στο μορ ξεκινάω παίζοντας **πρώτα τα oner από το χέρι με τα λιγότερα φύλλα**.

Για παράδειγμα στο συνδυασμό **KQ10xx - Jx** ξεκινάω με το J και μετά συνεχίζω με λιμό προς το K μέχρι να φύγει ο A από τα χέρια των αντιπάλων.

Όμοια στο συνδυασμό **AQxx - KJx** ξεκινάω με το K, συνεχίζω με το J και κατόπιν παίζω λιμό προς τη Q και τέλος τον A.

Ας δούμε τώρα ένα ολοκληρωμένο παράδειγμα εκτέλεσης ενός συμβολαίου 3 NT.

♠ AKx	MOP	♠ Qxx
♥ Qxx		♥ AKx
♦ QJ10xx		♦ Kxx
♣ Jx		♣ Q109x

Οι αντίπαλοι κάνουν αντάμ το 2♠. Μετράμε 3 άμεσες λεβέ από πικά και 3 άμεσες λεβέ από κούπα, σύνολο 6. Οι υπόλοιπες λεβέ θα προέλθουν από τα καρά. Ξεκινάμε την εκτέλεση πιάνοντας την πικά (πχ με τον A στο χέρι μας, δεν έχει σημασία) και παίζουμε **αμέσως το χρώμα που θέλουμε να αναπτύξουμε**, τα καρά. Ο πρώτος συνδυασμός που παίζουμε είναι λιμό από τον εκτελεστή και τον K από τον μορ. Αν οι αντίπαλοι δεν βάλουν τον A συνεχίζουμε με λιμό από το μορ και τη Q από το χέρι μας - μέχρι να πέσει ο A καρό. Όταν ξαναπιάσουμε χέρι συνεχίζουμε με τα υπόλοιπα καρά, τις πίκες και τις κούπες κάνοντας τελικά 10 λεβέ.

Άμυνα σε συμβόλαια χωρίς ατού

Βγαίνουμε το μακρύτερό μας χρώμα. Ο στόχος μας είναι να φύγουν τα μεγάλα φύλλα από τα χέρια του εκτελεστή και του μορ και να μπορέσουμε όταν ξαναπάσουμε χέρι να κάνουμε λεβέ τα λιμά φύλλα στο χρώμα που βγήκαμε:

Για παράδειγμα: Αν στα χέρια μου έχω τα παρακάτω φύλλα,

♠ KQJxx

♥ Axxx

♦ xx

♣ Jx

και οι αντίπαλοι αγόρασαν 3 NT θα κάνω αντάμ το K πικά. Αν ο εκτελεστής έχει τον A και δεν πιάσει τη λεβέ συνεχίζω με τη Q κλιπ, μέχρι να φύγει ο A από τα χέρια του εκτελεστή. Στη συνέχεια, όταν ο εκτελεστής παίξει κούπα, πιάνω τη λεβέ με το A και κάνω επιπλέον λεβέ τις πίκες που μου έχουν απομείνει.

Γενικά προτιμώ να βγω σε χρώμα που έχω 2 η περισσότερα ονέρ (κατά προτίμηση συνεχόμενα) παρά να βγω σε χρώμα που έχω ένα ονέρ, ας είναι και μεγαλύτερο. Αν δηλαδή στο ένα χρώμα έχω **Kxxx** και στο άλλο **QJ10x** είναι προτιμότερο να βγω τη Q.

Εκτέλεση σε συμβόλαια με ατού

Μόλις γίνει αντάμ κάνω **πλάνο**, δηλαδή σκέπτομαι για περίπου 1-2 λεπτά τα εξής:

1) Μετράω **πόσες λεβέ χάνω σε κάθε χρώμα** (συνήθως στο χέρι που έχω τα πολλά ατού). Αν για παράδειγμα έχω στα χέρια μου **AKx** και στο μορ **xxx** τότε σε αυτό το χρώμα χάνω 1 λεβέ.

Αν έχω **Axx** και στο μορ **xx** χάνω 1 λεβέ.

Αν στο χέρι μου έχω **Kxx** και στο μορ **QJx** τότε χάνω 1 λεβέ.

Επίσης στο συνδυασμό **AKx - QJ10** υπολογίζω μόνο 3 άμεσες λεβέ.

Αντίθετα στο συνδυασμό **AKx - QJxxx** υπολογίζω 5 άμεσες λεβέ.

2) Προσπαθώ να αποφύγω τις χανόμενες λεβέ **μετράροντας κάποιο πλαϊνό χρώμα** (παίζω μέχρι να φύγει πχ ο A) και **ξεσκαρτάροντας τις χανόμενες λεβέ σε φύλλα αυτού του χρώματος.**

3) Συνήθως στην αρχή **παίρνω τα ατού από τα χέρια των αντιπάλων.**

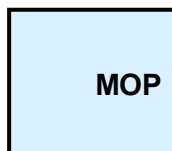
Ας δούμε τώρα ένα ολοκληρωμένο παράδειγμα εκτέλεσης ενός συμβολαίου 4 πικών.

♠ QJ10xx

♥ Axx

♦ xxx

♣ Kx



♠ AKx

♥ Kxx

♦ Axx

♣ QJ10x

Οι αντίπαλοι κάνουν αντάμ το 2♥. Μετράμε ότι χάνουμε 1 λεβέ στις κούπες, 2 λεβέ στα καρά και 1 στα σπαθιά. Σύνολο 4 λεβέ. Πρέπει να βρούμε τρόπο να μην χάσουμε κάποια από αυτές για να βγάλουμε το συμβόλαιό μας.

Πιάνουμε την κούπα και παίζουμε 3 γύρους ατού παίρνοντας τα ατού των αντιπάλων (υποθέτουμε ότι είναι 3-2). Κατόπιν παίζουμε τα σπαθιά. (Μην ξεχνάτε ότι ξεκινάμε πάντα από το Κ στο κοντό χέρι και μετά λιμό προς την Q). Μόλις φύγει ο Α σπαθί, υποθέστε ότι η αντίπαλοι μας γυρίζουν καρό, ή κούπα, δεν έχει σημασία, Πιάνουμε την λεβέ και παίζουμε τα δύο τελευταία σπαθιά του μορ πετώντας 2 καρά από το χέρι μας. Τώρα πια δεν χάνουμε άλλο καρό οπότε θα κάνουμε 11 λεβέ!

Άσκηση:

Μπορούμε να βγάλουμε το συμβόλαιο αν οι αντίπαλοι βγουν καρό, και αν ναι πώς;

Απάντηση

Ναι. Πιάνουμε τον Α♦ και τραβάμε τα ατού. Κατόπιν παίζουμε σπαθιά μέχρι να φύγει ο Α♣. Οι αντίπαλοι μπορούν να πάρουν ακόμα 2 λεβέ στα καρά (σύνολο 3 λεβέ) αλλά δεν μπορούν να πάρουν άλλη λεβέ. Στα καλά σπαθιά του μορ θα διώξουμε την κούπα που χάνουμε από το χέρι μας.

Άμυνα σε συμβόλαια με ατού

Αν έχουμε σόλο προτιμάμε να βγούμε το σόλο μας μήπως και τσακίσουμε κάποια λεβέ αργότερα, αν ο συμπαίκτης μας πιάσει χέρι.

Αν έχουμε πολλά ατού βγαίνουμε στο μακρύτερό μας χρώμα, μήπως και αναγκάσουμε τον εκτελεστή να τσακίσει και μείνουμε με περισσότερα ατού.

Βιβλιογραφία

Η εκτέλεση και η άμυνα δεν μπορούν να καλυφθούν στο πλαίσιο αυτών των σημειώσεων. Δύο πολύ ενδιαφέροντα βιβλία στα ελληνικά είναι του Καντάρ, ένα για εκτέλεση και ένα για άμυνα που αποτελούν πολύ καλά εισαγωγικά εγχειρίδια για την εκτέλεση και την άμυνα. (Προσοχή μόνο στο εξής: στα βιβλία μιλάει για **φυσικά** σινιάλα - μεγάλο «θέλω» - ενώ εμείς διδασχτήκαμε **ανάποδα** - μικρό «θέλω»). Άρα όπου διαβάσετε ότι παίζει μικρό εσείς θα έχετε στο μυαλό σας μεγάλο φύλλο και το αντίστροφο. Επιπλέον υπάρχουν και κάποιες διαφορές στην αντάμ).

Επίσης πολύ καλό πρόγραμμα για εκτέλεση είναι το Bridge Master 2000.

Μάθημα 10

Παρεμβολές

Η παρεμβολή χρησιμοποιείται κυρίως για να παρεμποδίσουμε τους αντιπάλους ή για να δείξουμε την αντάμ στο συγκεκριμένο χρώμα. Φυσικά αν διαπιστωθεί ότι υπάρχει υπεροπλία πόντων στον άξονα τότε γίνεται και εποικοδομητική αγορά.



Γενικός κανόνας παρεμβολής (των 500): πρέπει να έχω τόσες μπάλεβέζες ώστε να μην μπαίνω μέσα πάνω από 3 λεβέ στην πρώτη μανς και πάνω από 2 λεβέ στη δεύτερη μανς αν οι αντίπαλοι με κοντράρουν (**X double** τιμωρίας)

Υπολογισμός λεβέ

Στο χρώμα της παρεμβολής:

KQJxx = 4 λεβέ

KQJxxx = 5 λεβέ

QJ10xx = 3 λεβέ

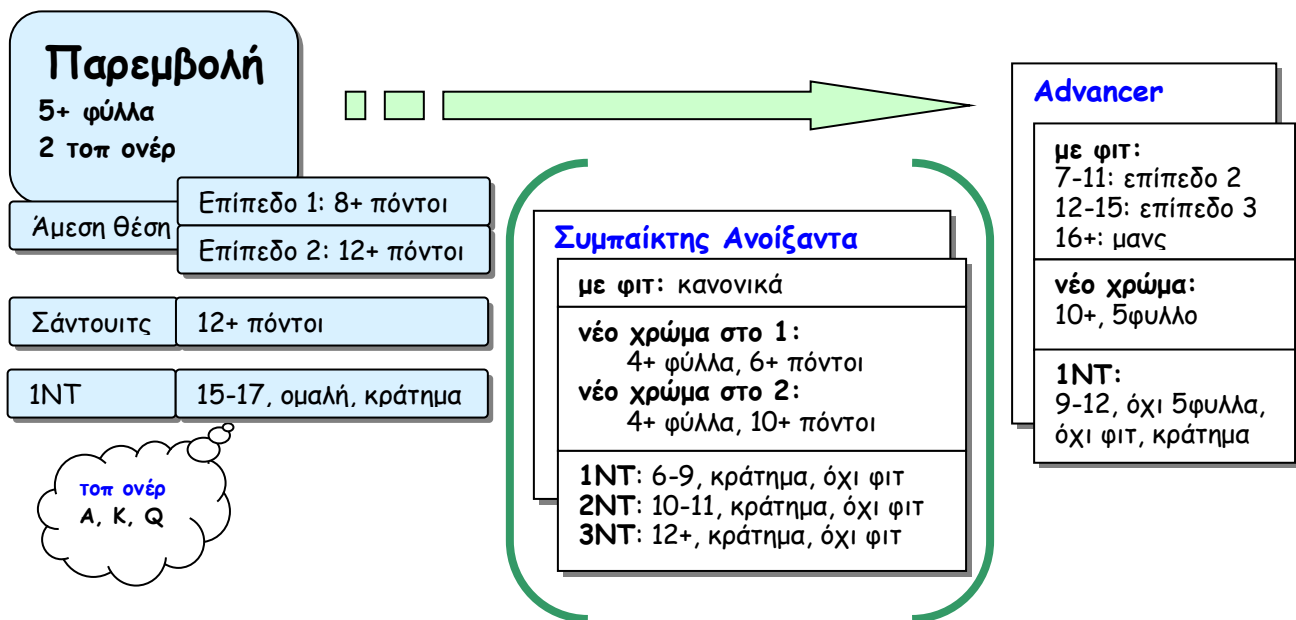
KJ10xx = 3 λεβέ

AKQxxx = 6 λεβέ

Q10xxx = 2 λεβέ

Στα άλλα χρώματα:

Για κάθε A υπολογίζουμε 1 λεβέ, για Kxx μισή λεβέ, για KQ μία λεβέ.



Από τη στιγμή που μαθαίνουμε για την παρεμβολή συμμετέχουν και οι τέσσερις παίκτες στη διαδικασία της αγοράς. Ο **Ανοίξας** (που ξεκίνησε και έκανε την πρώτη δήλωση - κάποιο χρώμα, όχι πάσο), ο **Παρεμβαλλόμενος** (που έκανε την παρεμβολή), ο **Απαντών** (Συμπαίκτης του ανοίξαντα) και ο **Advancer** (Συμπαίκτης του παρεμβαλλόμενου).

Οι παρεμβολές μπορεί να γίνουν στην **άμεση θέση** (αριστερά του ανοίξαντα) ή στην **θέση «σάντουιτς»** (τέταρτη θέση, δεξιά του ανοίξαντα). Επίσης μπορεί να γίνουν στη **στάθμη 1** (Ανατολή: 1♦, Νότος 1♠) ή να γίνουν **στη στάθμη 2** (Ανατολή 1♥, Νότος 2♣)

Προϋποθέσεις παρεμβολής σε άμεση θέση (στάθμη 1)

Άμεση θέση είναι ακριβώς αυτή που βρίσκεται στα αριστερά του ανοίξαντα. Μπορεί να θεωρηθεί ως τέτοια και η θέση δεξιά του ανοίξαντα με την προϋπόθεση ότι οι άλλοι δύο έχουν πει **πάσο**.

- Τουλάχιστον **5+φυλλο χρώμα** ιεραρχικά ανώτερο από το χρώμα του ανοίγματος.
- Το χρώμα της παρεμβολής πρέπει να περιέχει **τουλάχιστον 2 από τα 3 τοπ onέρ (AKQ)**. Δηλαδή **KQxxx, AQxxx, AKxxx**. Καταχρηστικά μπορεί να έχει **KJ10xx** ή **QJ10xx** ή **QJ9xx** (Ισχύει όταν η παρεμβολή έχει τους πόντους του ανοίγματος, 12+).
- Πρέπει να έχω **τουλάχιστον 8 πόντους** για να κάνω παρεμβολή. (**Εξαιρέση: AKxxx**)
!!! Δεν παρεμβάλλομαι **ποτέ** με 4-φυλλο χρώμα.
!!! Όταν κάνω παρεμβολή με 8 πόντους ο στόχος μου είναι να υποδείξω στο συμπαίκτη ότι πρέπει να κάνει **αντάμ στο χρώμα της παρεμβολής**.

➤ Ανάμεσα σε δύο 5-φυλλα κάνουμε παρεμβολή με το υψηλότερο **μόνο όταν** έχουμε σκοπό στη συνέχεια να δηλώσουμε και το χαμηλότερο (άρα έχουμε και αρκετούς πόντους 12+).

πχ με τα εξής:

♠ Jxxxx

♥ AKQxx

♦ Kx

♣ x

παρεμβαλλόμαστε 1♠ και αν μας δοθεί η ευκαιρία στη στάθμη 2 (αν δηλαδή οι αντίπαλοι δεν έχουν ανέβει υψηλότερα) ξαναδηλώνουμε 2♥.

Προϋποθέσεις παρεμβολής σε άμεση θέση (στάθμη 2)

Παρεμβολή στη στάθμη 2, στην άμεση θέση, αναγκαζόμαστε να κάνουμε αν το χρώμα μας είναι **ιεραρχικά κατώτερο** από αυτό του ανοίξαντα. Αν δηλαδή ο ανοίξας αγοράσει 1♥ και εμείς έχουμε σπαθιά, για να τα πούμε πρέπει να ανέβουμε στη στάθμη 2: 2♣.

➤ Τουλάχιστον **5+φυλλο στο χρώμα και να περιέχει 2 τοπ onέρ**.

➤ Τουλάχιστον **12 πόντοι**

Εξαιρέση: όταν το χρώμα είναι **καλό 6-φυλλο**, τότε μπορώ να κάνω παρεμβολή έχοντας 10 - 11 πόντους.

Πχ παρεμβαλλόμαστε 2♣ στην αγορά 1♠ με τα εξής:

♠ xx

♠ x

♥ xxx

♥ xxx

♦ Kxxx

♦ J10xx

♣ AKJxx

♣ AKQxxx

ενώ αντίθετα με τα εξής:

♠ KQx	♠ xxx
♥ Axx	♥ AKQ
♦ xx	♦ Kx
♣ K10xxx	♣ Qxxxx

δεν παρεμβαλλόμαστε 2♣ στην αγορά 1♠.

Προϋποθέσεις παρεμβολής σε θέση «σάντουιτς»

Θέση «σάντουιτς» ονομάζεται η θέση δεξιά του ανοίξαντα, αν ο συμπαίκτης του ανοίξαντα έχει μιλήσει. Πχ στην αγορά: 1♦ - Pass - 1♥ αν παρεμβληθούμε είμαστε στη θέση σάντουιτς.

Οι παρακάτω προϋποθέσεις ισχύουν είτε μιλήσουμε στη στάθμη 1 είτε στη στάθμη 2.

➤ Τουλάχιστον **5φυλλο (καλύτερα 6φυλλο) χρώμα** με 2 τοπ onέρ.

➤ Τουλάχιστον **12 πόντοι**

Ποτέ στη θέση αυτή δεν παρεμβαλλόμαστε 1 NT!

Παρεμβολή 1 NT

➤ Η παρεμβολή 1NT προϋποθέτει και δηλώνει ότι έχουμε τους πόντους για να ανοίξουμε 1NT δηλ **15-17 πόντοι και ομαλή κατανομή.**

➤ Απαραίτητα πρέπει να υπάρχει **κράτημα στο χρώμα του ανοίξαντα.**

πχ1: σε άνοιγμα 1♦ αν έχουμε τα εξής:

♠ KQx
♥ KQxx
♦ xxx
♣ AJx

Δεν κάνουμε παρεμβολή 1 NT.

Δεν έχουμε κράτημα στα καρά.

πχ2: αντίθετα, πάλι σε άνοιγμα 1♥ αν έχουμε τα εξής:

♠ xxx
♥ KQxx
♦ KQx
♣ AJx

κάνουμε παρεμβολή 1NT.



Αν ο παίκτης που βρίσκεται αμέσως μετά το 1NT πει πάσο τότε ισχύει κανονικά **η ανάπτυξη του 1NT** (σαν να ανοίξαμε εμείς και δεν μίλησαν οι αντίπαλοι).
πχ στην αγορά 1♦ - 1 NT - Pass - 2♣ η αγορά 2 σπαθιά είναι Stayman!

Πώς χειρίζεται ο advancer την παρεμβολή

Θυμίζουμε ότι advancer είναι ο συμπαίκτης του παρεμβαλλόμενου.

- Αν έχει φιτ και κάποιους πόντους το δίνει **ποσοτικά**:
 - ✓ 7-11 πόντους λέει 2 στο χρώμα
 - ✓ 12-15 πόντους λέει 3 στο χρώμα
 - ✓ 16+ πόντους κλείνει μανς
- Για να αλλάξει χρώμα πρέπει να έχει 10+ πόντους.
- Για να πει 1NT πρέπει:
 - ✓ Να έχει 9-12 πόντους
 - ✓ Να μην έχει 5-φυλλο χρώμα
 - ✓ Να έχει **κράτημα** στο χρώμα του ανοίξαντα.

Πώς χειρίζεται ο απαντών την παρεμβολή.

- **Αν έχει φιτ συνεχίζει την αγορά ποσοτικά**, σαν να μην είχε γίνει παρεμβολή. (6-9 πόντοι λέει 2 στο χρώμα, 10-11 πόντοι λέει 3 στο χρώμα, 12+ πόντοι κλείνει μανς)
- Αν μπορεί να αγοράσει **νέο χρώμα (δείχνει 4+ φύλλα)** στο επίπεδο που θα αγόραζε αν δεν γινόταν παρεμβολή τότε αγοράζει κανονικά. (πχ 1♣ - 1♥ - 1♠ είναι το ίδιο σαν 1♣ - Pass - 1♠) αλλιώς λέει **πάσο**.
- **Για να αλλάξει χρώμα** σε επίπεδο μεγαλύτερο από αυτό που θα αγόραζε αν δεν γινόταν παρεμβολή πρέπει να έχει **10+ πόντους και 4+φύλλα** (συνήθως είναι πεντάφυλλο). (πχ 1♣ - 1♥ - 2♦ αντί για 1♣ - Pass - 1♦). Η αγορά είναι **forcing** (δεν πασάρεται).
- **Για να πει 1NT πρέπει**:
 - ✓ Να έχει 6-9 πόντους
 - ✓ Να έχει **κράτημα** στο χρώμα της παρεμβολής
 - ✓ Να μην έχει φιτ.

Άσκηση 1

Ο αντίπαλος δεξιά μας αγόρασε 1♠. Τι αγοράζω με τα παρακάτω χέρια;

1) ♠ Axx	2) ♠ xx	3) ♠ AQ109x	4) ♠ Kx
♥ AKx	♥ AKxxx	♥ xx	♥ KQx
♦ xxxx	♦ QJx	♦ Kxx	♦ Kxx
♣ KQx	♣ Kxx	♣ Kxx	♣ Qxxxx

Απαντήσεις

- 1) 1 NT, 16 πόντοι και κράτημα πικά.
- 2) 2♥, παρεμβολή με 13 πόντους και 5φυλλο χρώμα με 2 τοπ ονέρ.
- 3) Πάσο. Όταν έχουμε **πολλά φύλλα στο χρώμα του ανοίξαντα περνάμε πάσο!** Μπορεί οι αντίπαλοι να παίξουν κάποια μανς και να τους κοντράρουμε ή απλά να τους βάλουμε μέσα σε κάποιο μερικό σκορ!
- 4) Πάσο. Πολύ κακό χρώμα για να κάνουμε παρεμβολή! Παρότι έχουμε 13 πόντους καλύτερα να πούμε πάσο. Μπορεί να μιλήσουμε αργότερα (θα μάθουμε πως στο μάθημα για το reopening της αγοράς).



Παρατήρηση: Είναι πολύ σημαντικό να μην κάνουμε παρεμβολές με αδύνατα χρώματα, ακόμα και αν έχουμε πόντους ανοίγματος. Αν οι αντίπαλοι πάρουν την αγορά, ο συμπαίκτης μας θα κάνει αντάμ σε αυτό το χρώμα και πιθανότατα θα χάσουμε κάποια λεβέ.

Άσκηση 2

Ο αντίπαλος δεξιά μας αγόρασε 1♣. Τι αγοράζω με τα παρακάτω χέρια;

- | | | | | | | | |
|----|--------|----|---------|----|----------|----|----------|
| 1) | ♠ Axxx | 2) | ♠ x | 3) | ♠ Q109xx | 4) | ♠ xx |
| | ♥ AQxx | | ♥ AKxxx | | ♥ Ax | | ♥ Kx |
| | ♦ x | | ♦ QJxxx | | ♦ KQx | | ♦ KQ10xx |
| | ♣ Kxxx | | ♣ Kx | | ♣ Kxx | | ♣ xxxx |

Απαντήσεις

- 1) Πάσο, δεν έχω 5φυλλο χρώμα για να κάνω παρεμβολή.
- 2) 1♥, το ακριβότερο 5φυλλο και αν μου δοθεί χώρος (και δε βρω φιτ στις κούπες) μπορεί να επαναδηλώσω και τα καρά μου.
- 3) 1♠, Το χρώμα δεν πληροί όλες τις προϋποθέσεις αλλά δεν μπορούμε να περάσουμε πάσο με 14 πόντους και 5φυλλο χρώμα. Φυσικά δεν θα κάνουμε παρεμβολή με 5 λιμά ή με Jxxx!!!
- 4) 1♥. Τυπική minimum παρεμβολή.



Όταν υπάρχει παρεμβολή στο τραπέζι τότε όποιος από τους τέσσερις παίκτες αγοράσει NT έχει **κράτημα** στο χρώμα ή στα χρώματα που μίλησαν οι αντίπαλοι.

Μάθημα 11

Το κοντρ (X, double) ομιλίας (takeout)

Κοντρ Ομιλίας

13+ πόντοι:

max 2 φύλλα στο χρώμα του ανοίξαντα
-Άμεση θέση: 3 φύλλα στα μη αγορασμένα
-Σάντουιτς: 4+ φύλλα στα μη αγορασμένα

17+ πόντοι: κοντρ και αγορά χρώματος
μετά με οποιαδήποτε κατανομή

Advancer

Αγοράζει χρώμα:

0-8: στο χαμηλότερο επίπεδο

9-11: με πήδημα

12+: μανς στο χρώμα του
(για NT θέλει και κράτημα)

Πρόβλημα 1

Ο παίκτης δεξιά μου ανοίγει 1♥ και κρατάω:

♠ KQJxx
♥ Axx
♦ Kx
♣ xxx

Τι αγοράζω;

Τα πράγματα είναι ξεκάθαρα, κάνω παρεμβολή λέγοντας 1♠.



Σε άνοιγμα 1 NT το
κοντρ είναι πέναλτι!
Δείχνει 15-18 πόντους
και ομαλή κατανομή.

Πρόβλημα 2

Ο παίκτης αριστερά μου ανοίγει 1♦ και έχουμε το εξής χέρι:

♠ KQx
♥ Axxx
♦ Kx
♣ Jxxx

Τι αγοράζω; Έχω υποστήριξη σε όλα τα μη αγορασμένα χρώματα αλλά δεν ξέρω ποιο να διαλέξω!!! Το κενό αυτό έρχεται να καλύψει το κοντρ ομιλίας, αγοράζω κοντρ!

Προϋποθέσεις για κοντρ ομιλίας

- A. {
- 1) 13+ πόντοι
 - 2) Υποχρεωτικά λίγα φύλλα στο χρώμα του ανοίξαντα (το πολύ δύο)
 - 3) Τουλάχιστον 3 φύλλα στα μη αγορασμένα χρώματα.

B. 17+ πόντοι: γενικά με 17+ πόντους λέω κοντρ με οποιαδήποτε κατανομή!

Για παράδειγμα: Ο αντίπαλος στα αριστερά μου ανοίγει 1♦ και εγώ έχω:

♠ KQJxx
♥ Axx
♦ Kx
♣ AJx

Προτιμώ να πω πρώτα κοντρ και όταν έρθει πάλι η σειρά μου να αγοράσω πίκες (στο επίπεδο 1 ή και 2), ώστε να δείξω τους 17 πόντους, παρά να κάνω παρεμβολή! Δηλαδή, κάθε φορά που λέμε κοντρ και στη συνέχεια αγοράζουμε νέο χρώμα δείχνουμε 17+ πόντους.

Κοντρ ομιλίας σε θέση «σάντουιτς»:

- 13+ πόντοι
- Υποχρεωτικά τα αμίλητα χρώματα **τουλάχιστον 4-φυλλα**

Για παράδειγμα: Ο αντίπαλος στα αριστερά μας ανοίγει 1♦, ο συμπαίκτης λέει Πάσο, ο αντίπαλος δεξιά 1♥ και κρατάμε:

♠ KJxx
♥ Kxx
♦ xx
♣ AQJx

Θα πούμε κοντρ ομιλίας δείχνοντας στο συμπαίκτη ότι έχουμε πίκες και σπαθιά!

Απαντήσεις του advancer στο κοντρ

0 - 8 πόντοι: Ο συμπαίκτης αγοράζει χρώμα στο χαμηλότερο επίπεδο.

9 - 11 πόντοι: Αγορά με πήδημα

12 + πόντοι: Αγορά μανς (σε χρώμα ή και σε NT αν έχει κρατήματα στο χρώμα που άνοιξε ο αντίπαλος)



Κανόνας: Αν ο αντίπαλος που βρίσκεται μετά το κοντρ δεν αγοράσει τότε ο απαντών στο κοντρ (advancer) **υποχρεωτικά αγοράζει το μακρύτερό του χρώμα ακόμα και με μηδέν πόντους!!!**

Άσκηση 1

Σε όλους τους παρακάτω συνδυασμούς ο αντίπαλος στα αριστερά μας αγόρασε 1♥, ο συμπαίκτης μας είπε κοντρ (X) και ο αντίπαλος στα δεξιά μας είπε Pass. Τι αγοράζουμε;

- | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ KQxxx
♥ Kxx
♦ xxx
♣ Jx | 2) | ♠ KQxx
♥ xxx
♦ xxx
♣ Jxx | 3) | ♠ QJx
♥ KQx
♦ AJxx
♣ xxx | 4) | ♠ Axx
♥ KJx
♦ Qxxx
♣ xxx |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|

Απαντήσεις

- 1) **2♠**, 9 πόντοι (συν ένας από το δίφυλλο σπαθί γιατί **έχουμε φιτ πικά!**).
- 2) **1♠**, κάτω από 8 πόντους.
- 3) **3 NT**, 13 πόντοι και κράτημα στο άνοιγμα των αντιπάλων.
- 4) **2 NT**, 10-11 πόντοι και κράτημα, άρα πρόταση για μανς στα NT.

Άσκηση 2

Ο αντίπαλος στα δεξιά μας άνοιξε 1♦. Τι αγοράζουμε;

- | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ Kxxx
♥ AKxx
♦ x
♣ QJxx | 2) | ♠ x
♥ AKxx
♦ Kxxx
♣ QJxx | 3) | ♠ x
♥ Kxxx
♦ KQxxx
♣ Jx | 4) | ♠ AKx
♥ KJxx
♦ AQx
♣ xxx |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|----------------------------------|----|-----------------------------------|

Απαντήσεις:

1. **κοντρ:** κλασσικό, έχουμε σόλο καρό, και 3+ φύλλα στα άλλα χρώματα με 13 πόντους.
2. **Pass :** Δεν έχουμε 5-φυλλο για παρεμβολή ούτε μπορούμε να πούμε κοντρ.
3. **Pass :** Ποτέ δεν λέμε κοντρ με πολλά φύλλα στο χρώμα του ανοίξαντα, το κοντρ είναι ομιλίας.
4. **1NT :** Κράτημα καρό, 15-17 πόντοι και ομαλή κατανομή.

Άσκηση 3

Ο αντίπαλος στα δεξιά μας άνοιξε 1♥. Τι αγοράζουμε;

1)	♠ AKxx	2)	♠ xx	3)	♠ KQJxx	4)	♠ xx
	♥ x		♥ AQxxx		♥ x		♥ AKJx
	♦ xxx		♦ KJxx		♦ Axxx		♦ AKJx
	♣ AQxxx		♣ Kx		♣ Qxx		♣ Qxx

Απαντήσεις:

1. **κοντρ:** κλασσικό, έχουμε σόλο καρό, και 3+ φύλλα στα άλλα χρώματα με 13 πόντους.
2. **Pass :** Δεν έχουμε 5-φυλλο για παρεμβολή ούτε μπορούμε να πούμε κοντρ. Ελπίζουμε οι αντίπαλοι να παίξουν κούπες και να τους βάλουμε μέσα.
3. **1♠:** Και το κοντρ σωστό είναι αλλά προτιμάμε να δείξουμε το 5φυλλο καλό μαζέρ.
4. **κοντρ:** με 17+ πόντους ξεκινάμε με κοντρ και στην αμέσως επόμενη ευκαιρία θα αγοράσουμε σύμφωνα με αυτό που θα μας πει ο συμπαίκτης: Αν αγοράσει πίκες, που είναι το πιθανότερο, θα πούμε 2 NT (δεν έχουμε ακριβώς ομαλή κατανομή αλλά δεν υπάρχει καλύτερη αγορά). Το ίδιο θα κάνουμε και στα σπαθιά. Στα καρά μπορούμε να δώσουμε φιτ.

Υπάρχουν διάφορα είδη κοντρ στο μπριτζ: το τιμωρίας (penalty), negative, support (υποστήριξης), lighting (για αντάμ), responsive («δύναμης»), reopening (για να ανοίξει πάλι η αγορά), κλπ. Έχουμε μιλήσει για το κοντρ τιμωρίας (penalty) και το κοντρ ομιλίας (takeout, d'appel). Με τα υπόλοιπα θα ασχοληθούμε στο 2ο μέρος.

Κάποιες ενδιαφέρουσες ακολουθίες αγορών μετά το κοντρ θα βρείτε στο Μάθημα 35.

Μάθημα 12

Τα ανοίγματα Μπαράζ

Ανοίγουμε **στο επίπεδο 3 και πάνω** με **κάτω από 11 πόντους** και **τουλάχιστον 7φυλλο χρώμα** (3♦, 3♥, 4♣ κλπ). Το σημαντικότερο είναι ο αριθμός των λεβέ που έχουμε: Πρέπει να έχουμε τόσες λεβέ που να ισχύει ο κανόνας των 500



Κανόνας των 500: πρέπει να έχω τόσες λεβέ ώστε να μην μπαίνω μέσα πάνω από 3 λεβέ στην πρώτη μανς και πάνω από 2 λεβέ στη δεύτερη μανς αν οι αντίπαλοι με κοντράρουν (**X double** τιμωρίας)

Παραδείγματα

Με ♣AKQxxxx θα πούμε 4♣ στην πρώτη μανς και 3♣ στη δεύτερη (μετράμε 7 λεβέ).

Με ♥QJ109xxxxx θα αγοράσουμε 3♥ στη δεύτερη και 4♥ στην πρώτη μανς (πάλι 7 λεβέ, θα χάσουμε A και K από).

Γιατί ανοίγω μπαράζ

- Με το μπαράζ τρώμε πολύ αγοραστικό χώρο από τους αντιπάλους εμποδίζοντάς τους να βρουν το ακριβές εύρος των πόντων τους αλλά και που έχουν φιτ. (Σκεφτείτε ότι αν η αγορά ξεκινήσει με 3♠ όλες οι αγορές κάτω από αυτή έχουν χαθεί για τους αντιπάλους)
- Ο συμπαίκτης μας δεν έχει το ίδιο πρόβλημα γιατί ουσιαστικά του έχουμε περιγράψει το χέρι μας. Ξέρει τον αριθμό των λεβέ μας και υπολογίζοντας τις δικές του αποφασίζει πως θα κινηθεί.

Τι δεν πρέπει να αγοράσω

- **Δεν αγοράζουμε μπαράζ πάνω από τη μανς!** Πχ 5♠, 6♣ κλπ
- **Ο παίκτης που έκανε το μπαράζ δεν ξαναμιλάει,** (εκτός αν του το ζητήσει ο συμπαίκτης του).
- **Δεν αγοράζουμε μπαράζ με εξωτερικό A ή K!** (είναι πολύ δυνατό το χέρι μας για μπαράζ, καλύτερα να αγοράσουμε στο επίπεδο 1 ή να κάνουμε παρεμβολή)



Ο παίκτης που κάνει μπαράζ δεν ξαναμιλάει
(εκτός αν κάνει forcing αγορά ο συμπαίκτης)

Πως συνεχίζει τη αγορά ο συμπαίκτης μας

- **Αγοράζει μανς στο χρώμα του μπαράζ:** πχ σε άνοιγμα 3♠ αγοράζει 4♠. **Πονηρή αγορά.** Μπορεί να έχει φύλλο και να κλείνει τη σωστή μανς. Μπορεί όμως να βλέπει ότι οι αντίπαλοι έχουν πολλούς πόντους και συνεχίζει το μπαράζ για να τους δυσκολέψει περισσότερο.
- **Δίνει φιτ στο χρώμα του μπαράζ κάτω ή πάνω από τη μανς.** πχ σε άνοιγμα 3♣ αγοράζει 6♣!. Συνεχίζει το μπαράζ του συμπαίκτη του. Βλέπει ότι οι αντίπαλοι έχουν τουλάχιστον μανς και προσπαθεί να τους δυσκολέψει.
- **Αγοράζει νέο χρώμα.** πχ σε άνοιγμα 3♣ αγοράζει 3♥. **Είναι forcing για ένα γύρο.** Προφανώς 5+φυλλο καλό χρώμα και πολλοί πόντοι. Ο ανοίξας το μπαράζ, αν έχει φιτ στο νέο χρώμα το δείχνει αλλιώς αγοράζει πάλι οικονομικά το χρώμα του.

Πως αμυνόμαστε αν οι αντίπαλοι ανοίξουν μπαράζ

- **Με κοντρ:** Είναι γενικά ομιλίας αλλά έχει και πολλούς πόντους (όσο πιο ψηλά είναι το μπαράζ τόσο περισσότερους πόντους χρειαζόμαστε). Ο συμπαίκτης μας αγοράζει ποσοτικά ή περνάει πάσο για να τιμωρήσει τους αντιπάλους.
- **Αγοράζοντας νέο χρώμα.** Είναι forcing για ένα γύρο εκτός αν κλείνει μανς.

Άσκηση 1

Ο συμπαίκτης μας άνοιξε 3♥ και ο αντίπαλος δεξιά μας είπε πάσο. Τι αγοράζουμε;

1)	♠ Kxxx ♥ Kxx ♦ x ♣ Axxxx	2)	♠ Kxx ♥ xxxxx ♦ x ♣ xxxx	3)	♠ Axx ♥ Axx ♦ Axxx ♣ QJx	4)	♠ KJxx ♥ x ♦ AQxx ♣ Q10xx
----	-----------------------------------	----	-----------------------------------	----	-----------------------------------	----	------------------------------------

Απαντήσεις:

1. **4♥:** Προσφέρουμε αρκετές λεβέ στο συμπαίκτη μας (σόλο καρό, K♥, A♠ και πιθανή ο K♣) και αγοράζουμε τη μανς.
2. **6♥:** Οι αντίπαλοι έχουν σίγουρα σλεμ και μπορεί το μεγάλο (στις κούπες έχουμε τουλάχιστον 12φυλλο φιτ άρα ο A♥ δεν είναι λεβέ). Με τις 6♥ τους έχουμε φέρει σε πολύ δύσκολη θέση. Να αγοράσουν το σλεμ στις πίκες ή να πούνε κοντρ;
3. **3 NT:** Έχουμε κρατήματα σε όλα τα χρώματα και μετράμε τουλάχιστον 9 λεβέ, 7 από κούπα και δύο Άσους!
4. **Πάσο :** Δεν έχουμε φιτ και ελπίζουμε να μιλήσουν οι αντίπαλοι και να τους βάλουμε μέσα.

Άσκηση 2

Ο αντίπαλος δεξιά μας άνοιξε 3♠. Τι αγοράζουμε;

1)	♠ KJxx ♥ Kx ♦ xx ♣ Axxxx	2)	♠ Kxx ♥ AKQxxx ♦ x ♣ AKxx	3)	♠ xx ♥ AJxx ♦ Axx ♣ AKxx	4)	♠ x ♥ Axxx ♦ AJx ♣ KQxxx
----	-----------------------------------	----	------------------------------------	----	-----------------------------------	----	-----------------------------------

Απαντήσεις:

1. **Πάσο:** Ελπίζουμε να πει κοντρ ο συμπαίκτης και να μείνουμε στο κοντρ. Δεν μπορούμε να πούμε κοντρ γιατί δεν έχουμε πολύ φύλλο και αν ο συμπαίκτης μας αγοράσει μανς θα πληρώσουμε.
2. **4♥:** Ελπίζουμε να βγαίνουν με μικρή βοήθεια από το συμπαίκτη.
3. **κοντρ:** Τυπικό, ας αποφασίσει ο συμπαίκτης αν θα μείνει ή θα αγοράσει μανς με κάποιους πόντους και μακρύ χρώμα!
4. **κοντρ:** Το μίνιμουμ. Έχει σόλο πικά, και μπορεί να βγάξει μανς με τα κατάλληλα φύλλα στο συμπαίκτη.

Μάθημα 13

Το άνοιγμα 2 NT, η ερώτηση άσων

Το άνοιγμα 2 NT

Ανοίγουμε **2 NT** με **20-21 πόντους** και **ομαλή κατανομή**

Απαντήσεις: (όλες είναι forcing και γίνονται με 4+ πόντους, αλλιώς λέμε πάσο)

3♣ : Stayman, ψάχνει 4φυλλο μαζέρ (απαντήσεις 3♦, 3♥, 3♠)

3♦ : 6+ καρά για να βρεθεί η σωστή μανς (ή το σλεμ)

3♥, 3♠ : 5+ φυλλο για να βρεθεί η σωστή μανς (ή το σλεμ)

3NT : με ομαλή χωρίς 4φυλλο μαζέρ

4♥, 4♠, 5♠, 5♦ : με 6+φυλλο χρώμα, για να παιχθεί

Παράδειγμα αγοράς 1

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ xxx
♥ Qxxxx
♦ QJxx
♣ xx

	N	
W		E
	S	

♠ AKxx
♥ AJx
♦ Kx
♣ AJxx

E	S	W	N
2NT	P	3♥	P
4♥	P	P	P

Με 5 πόντους η Δύση κάνει πρόταση για μανς στις κόμπες με 5φυλλο και η Ανατολή αποδέχεται με τριφυλλο φιτ.

Παράδειγμα αγοράς 2

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ KQxx
♥ xx
♦ Qxx
♣ xxxx

	N	
W		E
	S	

♠ Jxxx
♥ AKxx
♦ AKx
♣ AQ

E	S	W	N
2NT	P	3♣	P
3♥	P	3NT	P
4♠	P		

Βλέποντας ότι δεν έχει φιτ στις κόμπες η Δύση κλείνει τη μανς στα 3 NT. Όμως η Ανατολή επαναφέρει στο σωστό συμβόλαιο, τις 4♠, γιατί γνωρίζει ότι η Δύση έχει πίκες αφού έκανε Stayman και δεν έχει κόμπες!.

Παράδειγμα αγοράς 3

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ KQxxx
♥ xxxx
♦ Qxx
♣ x

	N	
W		E
	S	

♠ Jxx
♥ AQ
♦ AKxx
♣ AKxx

E	S	W	N
2NT	P	3♣	P
3♦	P	3♠	P
4♠	P		

Μετά το 3♥ της Ανατολής, η Δύση ξέρει ότι δεν υπάρχει 4-4 φιτ στα μαζέρ. Αναζητά όμως φιτ στο 5φυλλο πικά της λέγοντας 3♠. Η Ανατολή καταλαβαίνει ότι η Δύση με την αγορά της έχει 5 πίκες και 4 κούπες και κλείνει τη μανς στις πίκες, 4♠!

Αγορές με ομαλή κατανομή

- Με **12-14 πόντους** ανοίγουμε 1 σε χρώμα και επαναδηλώνουμε 1NT. (προφανώς, αν η απάντηση του συμπαίκτη είναι στο επίπεδο 2 λέμε 2NT)
- Με **15-17 πόντους** ανοίγουμε 1NT.
- Με **18-19 πόντους** ανοίγουμε 1 σε χρώμα και επαναδηλώνουμε 2NT. (προφανώς, αν η απάντηση του συμπαίκτη είναι στο επίπεδο 2 λέμε 3NT)
- Με **20-21 πόντους** ανοίγουμε 2NT.

Ο δρόμος για το σλεμ

Το σλεμ (slam) έχει επιπλέον bonus από τη μανς οπότε, όταν έχουμε αρκετές πιθανότητες να το βγάλουμε, συμφέρει να το αγοράζουμε. Πιο συγκεκριμένα στην πρώτη μανς (πράσινη) το μικρό σλεμ (στη στάθμη των 6) έχει, επιπλέον της μανς, bonus 500 πόντους και το μεγάλο (στη στάθμη των 6) 750 πόντους, ενώ στη δεύτερη τα νούμερα είναι αντίστοιχα 750 και 1500.

Προϋποθέσεις:

- ✓ Το **μικρό σλεμ** (6♣, 6♦, 6♥, 6♠, 6NT) **χρειάζεται 32+ πόντους** για να βγει
- ✓ Το **μεγάλο σλεμ** (7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7NT) **χρειάζεται 36+ πόντους** για να βγει
- ✓ **Για να αγοράσουμε μικρό σλεμ πρέπει να μη χάνουμε ΑΚ στο ίδιο χρώμα ή δύο Άσσους**
- ✓ **Για να αγοράσουμε μεγάλο σλεμ πρέπει να μη λείπει κανένας Α ή Κ** (και φυσικά να έχουμε 36+ πόντους)

Ερώτηση Άσων και Ρηγάδων

Άσοι

Γίνεται με τη **συμβατική αγορά** 4NT

Απαντήσεις:

1. 5♣ : Έχω 0 ή 4 Άσσους
2. 5♦ : Έχω 1 Άσσο
3. 5♥ : Έχω 2 Άσσους
4. 5♠ : Έχω 3 Άσσους

Ρηγάδες

Γίνεται με τη **συμβατική αγορά** 5NT

Απαντήσεις:

1. 6♣ : Έχω 0 ή 4 Ρηγάδες
2. 6♦ : Έχω 1 Ρήγα
3. 6♥ : Έχω 2 Ρηγάδες
4. 6♠ : Έχω 3 Ρηγάδες

Παρατηρήσεις

- ✓ Δεν ρωτάμε ποτέ ρηγάδες **αν λείπει άσσος ή αν δεν ψάχνουμε για μεγάλο σλεμ!!!**
- ✓ Όταν ρωτήσουμε ρηγάδες ο συμπαίκτης ξέρει **ότι δε λείπει Άσσος!!!**
- ✓ **Δεν ρωτάμε ποτέ πρώτα ρηγάδες** (ακόμα και όταν έχουμε 4 άσσους στα φύλλα μας)! Η αγορά 5 NT θα μάθουμε αργότερα τι σημαίνει.
- ✓ **Δεν ρωτάει άσσους κάποιος που δεν έχει κανένα άσσο!**
- ✓ Ακόμα και αν έχουμε όλους τους Άσσους και τους Ρηγάδες **δεν πάμε μεγάλο σλεμ με μόνο 32-33 πόντους στον άξονα** και ομαλές κατανομές.

Παράδειγμα αγοράς 1

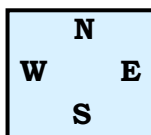
Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ Qx

♥ Kxxxx

♦ Axxx

♣ Kx



♠ AKxx

♥ AJx

♦ Kx

♣ AJxx

E	S	W	N
2NT	P	3♥	P
4♥	P	4NT	P
5♠	P	6♥	P
P	P		

Μόλις διαπιστώσει το φιτ στις κούπες η Δύση ξέρει ότι υπάρχουν 32-33 πόντοι στον άξονα οπότε ρωτάει άσους με 4NT. Η Ανατολή απαντάει 5♠, δηλαδή ότι έχει 3 άσους και η Δύση αγοράζει το ολεμ γνωρίζοντας ότι δεν λείπει Άσος. **Προσοχή:** Δεν ρωτάει Ρηγάδες γιατί δεν έχει 36+ πόντους ο άξονας!

Παράδειγμα αγοράς 2

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ KQx

♥ AQJ

♦ AQx

♣ KQJx



♠ Ax

♥ Kxxxx

♦ Kxx

♣ Axx

E	S	W	N
1♥	P	4NT	P
5♦	P	5NT	P
6♦	P	7♥	P
P	P		

Η Δύση βλέπει ότι υπάρχει φιτ στην κούπα και ότι οι πόντοι στον άξονα είναι 36+. Αρχίζει να ψάχνει για το μεγάλο ολεμ ρωτώντας Άσους και Ρηγάδες. Όταν διαπιστώνει ότι δε λείπει κανένας Άσος ή Ρήγας, αγοράζει το μεγάλο ολεμ.

Παράδειγμα αγοράς 3

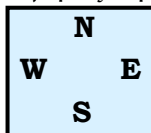
Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ Kx

♥ AKJxxx

♦ AQx

♣ Kx



♠ QJxx

♥ Qxx

♦ KJxx

♣ Qx

W	N	E	S
1♥	P	3♥	P
4NT	P	5♣	P
5♥	P	P	P

Μετά την απάντηση 3♥ η Ανατολή ξέρει ότι στον άξονα υπάρχουν 31+ πόντοι (υπολογίζοντας και την κατανομή). Μετά την ερώτηση Άσων όμως διαπιστώνει ότι λείπουν 2 Άσοι άρα δεν μπορεί να αγοράσει ολεμ και κλείνει την αγορά στις 5♥!

Μάθημα 14

Το άνοιγμα 2♣ απλοποιημένο

Είναι **συμβατική αγορά** που δείχνει

✓ **22+ πόντους**, **Ή**

✓ **9+ λεβέ**

Η αγορά είναι **forcing για μανς!**

Είναι η πιο δυνατή αγορά στο σύστημά μας και γίνεται με πολλούς πόντους ή με χέρια που έχουν τη μανς (σχεδόν) μόνα τους, αλλά έχουν και **αμυντική ικανότητα**: (αν οι αντίπαλοι κερδίσουν την αγορά τότε έχουμε **πάνω από 3 λεβέ σε ότι συμβόλαιο και να μας παίζουν!**)

Αμυντικές λεβέ (όταν αμυνόμαστε):

AKx : 2 λεβέ

Axx : 1 λεβέ

Kxx : 0,5 λεβέ

AQx : 1,5 λεβέ

KQx : 1 λεβέ

KQxxxx : 0,5 λεβέ

AKxxxx : 1,5 λεβέ

Επιθετικές λεβέ (όταν εκτελούμε):

AKxxxx: 5 λεβέ

KQJxxx: 5 λεβέ

AKxx: 2 λεβέ

AQxxx: 3,5 λεβέ

Kx : 0,5 λεβέ

QJ10xxx : 4 λεβέ

QJx : 0 λεβέ

Απαντήσεις σε άνοιγμα 2♣

✓ **2♦** : αγορά αναμονής που δεν εμπίπτει στα παρακάτω

✓ **2♥, 2♠, 3♣, 3♦** : 5+φυλλο χρώμα με 2 τόπ ονέρ (από τα A, K, Q)

Επαναδήλωση του ανοίξαντα μετά από απάντηση 2♦

✓ **2♥, 2♠, 3♣, 3♦** : 5+φυλλο χρώμα forcing

✓ **2 NT** : 22-24 πόντοι και ομαλή κατανομή

✓ **3 NT** : 25-27 πόντοι και ομαλή κατανομή



Μετά από την ακολουθία 2♣ - 2♦ - 2NT συνεχίζουμε κανονικά σαν να άνοιξε 2NT ο συμπαίκτης. Πχ 3♣ είναι Stayman

Η συνέχεια της αγοράς βασίζεται στη γενική λογική να βρούμε φιτ για **μανς στα μαζέρ**, ή να παίξουμε **NT** ή να παίξουμε τη **μανς σε μινέρ**.

Άσκηση 1

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Τι ανοίγουμε;

1) ♠ AKQxx
♥ AKxx
♦ A
♣ KQx

2) ♠ x
♥ AKQJxxxx
♦ Ax
♣ xx

3) ♠ AKx
♥ Ax
♦ AKQxxx
♣ xx

4) ♠ KQJxxx
♥ Ax
♦ KQJxx
♣ -

Απαντήσεις:

1. **2♣**: 22+ πόντοι.
2. **4♥**: Έχουμε 9 λεβέ μόνοι μας (8 από κόπα και τον A♦) και ελπίζουμε να βρούμε μία στο συμπαικτη για να βγάλουμε τη μανς. **Προσοχή**: αυτό το χέρι δεν ανοίγει 2♣ γιατί έχει μόνο μία λεβέ στην άμυνα, το A♦. Ο A♥ είναι πολύ πιθανό να μην περνάει, κάποιος αντίπαλος να έχει σικάν!!!
3. **2♣**: έχουμε 9 λεβέ αλλά και τρεις σίγουρες στην άμυνα (AK♠ και A♥). Επίσης μπορεί να έχουμε και μία στα καρά.
4. **1♠**: Παρότι έχουμε 10+ λεβέ αν βρούμε φιτ δεν ανοίγουμε 2♣ γιατί δεν έχουμε άμυνα. Όταν έρθει πάλι η σειρά μας θα αγοράσουμε και τα καρά σε όποιο επίπεδο χρειαστεί αφήνοντας το συμπαικτη να διαλέξει ποια μανς θα παίξουμε.

Παράδειγμα αγοράς 1

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ xx	<table style="margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ AKQxx
		N									
W			E								
		S									
♥ Qxxx	♥ AKxx										
♦ Qxxxx	♦ Kx										
♣ xx		♣ AQ									

E	S	W	N
2♣	P	2♦	P
2♠	P	3♦	P
3♥	P	4♥	P
P	P		

Τα 3♦ από τη Δύση ήταν ότι δεν είχε φιτ στην πικά αλλά είχε 5+φυλλο καρό, που όμως δεν έχει 2 τοπ ονέρ (αλλιώς θα το έλεγε απευθείας). Ο ανοίξας αγόρασε και το δεύτερο χρώμα του και βρέθηκε η μανς.

Παράδειγμα αγοράς 2

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ Kxxxx	<table style="margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ Qxx
		N									
W			E								
		S									
♥ x	♥ AKxxx										
♦ xxx	♦ AKQx										
♣ xxxx		♣ A									

E	S	W	N
2♣	P	2♦	P
2♥	P	2♠	P
4♠	P	P	P

Ο απαντών δεν είπε αμέσως 2♠ γιατί δεν είχε 2 τόπ ονέρ! Ο ανοίξας δεν έχει πια ενδιαφέρον για ολεμ γιατί ο άξονας δεν έχει καλές πίκες, μπορεί να χάνουν 2 ή και 3 λεβέ στα ατού. Γι' αυτό κλείνει τη μανς στις 4♠.

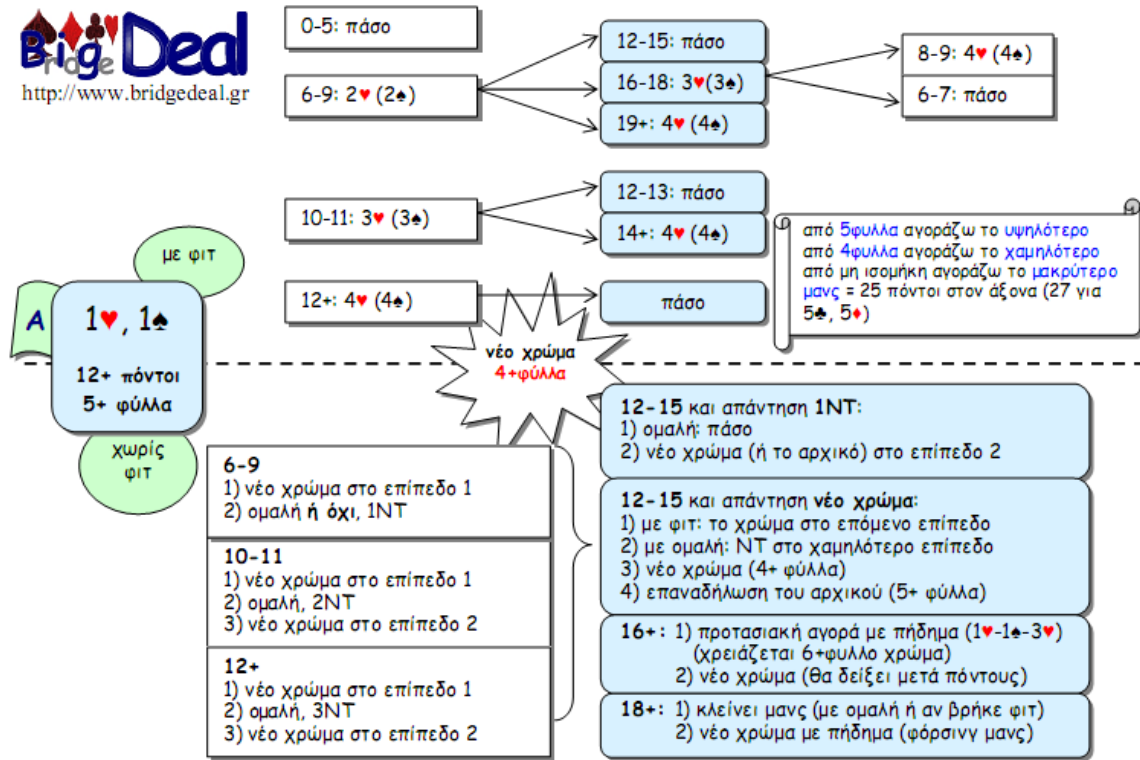
Παράδειγμα αγοράς 3

Κρατάμε τα παρακάτω χέρια. Πως αγοράζουμε;

♠ KQxxx	<table style="margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ Axx
		N									
W			E								
		S									
♥ x	♥ AKQxxx										
♦ Axx	♦ x										
♣ xxxx		♣ AKQ									

E	S	W	N
2♣	P	2♠	P
4NT	P	5♦	P
7♠	P	P	P

Ο απαντών με τις 2♠ έδειξε 5+φυλλο χρώμα με 2 τοπ ονέρ, άρα η Ανατολή ξέρει ότι έχει KQxxx στις πίκες. Μετράει τις λεβέ και βλέπει ότι το μικρό ολεμ είναι σίγουρο. Με την ερώτηση άσων διαπιστώνει την ύπαρξη του A♦ οπότε αγοράζει το μεγάλο ολεμ.



Πόντοι από κατανομή με ΦΙΤ
σικάν = 3 πόντοι
σόλο = 2 πόντοι
διφυλλο = 1 πόντος

Αντιστροφή χρώματος = Νέο χρώμα στο επίπεδο 2 και το νέο χρώμα να είναι υψηλότερο από το αρχικό π.χ. (1♠ - 1♠ - 2♥), (1♥ - 1NT - 2♠), (1♠ - 1♠ - 2♥)
ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ 17+ πόντους και κατανομή 5+φύλλα - 4+φύλλα στο πρώτο και δεύτερο χρώμα αντίστοιχα

