

ΜΑΘΗΜΑ 1^ο



Τι είναι το Μπριτζ;

Το Μπριτζ παίζεται από **τέσσερα άτομα** χωρισμένα σε **δύο ζευγάρια** :

- Το ζευγάρι (άξονας) των **Βορρά – Νότου**.
- Το ζευγάρι (άξονας) των **Ανατολή – Δύση**.

Χρησιμοποιούμε μια **τράπουλα με 52 φύλλα** (χωρίς τους τζόκερ) που τα μοιράζουμε όλα, **ένα – ένα**, με φορά σύμφωνη με τη φορά των δεικτών του ρολογιού (δεξιόστροφα) : επομένως ο κάθε παίκτης έχει **13 φύλλα**.

Η ιεραρχία των φύλλων είναι από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο :

Άσος (A)

Ρήγας (K)

Ντάμα (Q)

Βαλές (J)

10

9

8

7

6

5

4

3

2

Για να **κερδίσει** στο μπριτζ ο κάθε άξονας (ή το κάθε ζευγάρι) πρέπει να παίρνει **λεβέ (μπάζες)**. Η κάθε **λεβέ** σχηματίζεται από **τέσσερα φύλλα** παιγμένα ένα από κάθε παίκτη με τη σειρά, σύμφωνα με τη φορά των δεικτών του ρολογιού (αριστερόστροφα) : η λεβέ κερδίζεται από τον παίκτη που έβαλε το **μεγαλύτερο φύλλο στο χρώμα (♠♥♦♣)** που ξεκίνησε ο πρώτος παίκτης. Ο νικητής της λεβέ ξεκινά την επόμενη λεβέ.

Υπάρχει μόνο ένας κανόνας στο μπριτζ :

Κάθε παίκτης πρέπει να παίζει φύλλο στο χρώμα που ξεκίνησε η λεβέ



Εάν κάποιος παίκτης δεν έχει φύλλο στο χρώμα που ξεκίνησε η λεβέ, είτε επειδή δεν είχε από την αρχή, είτε επειδή του έχουν τελειώσει, μπορεί να ξεσκαρτάρει οποιοδήποτε φύλλο άλλου χρώματος.

Τώρα «κάθισε» στη θέση του «Νότου» και διασκέδασε αναπαράγοντας τη διανομή που ήδη παίξαμε στο μάθημα. Για το σκοπό αυτό :

- ◆ Άνοιξε τα φύλλα από τα τέσσερα **χέρια** πάνω στο τραπέζι
- ◆ Είσαι (ο Νότος) **εκτελεστής**
- ◆ Κάνε **αντάμ** το ♣K της Δύσης (η αντάμ γίνεται πάντα από τον παίκτη που κάθεται αριστερά του εκτελεστή)
- ◆ Προσπάθησε να κάνεις 8 λεβέ (χωρίς ζαβολιές!)

	♠ K J 9 4	Μοίρασε : A
	♥ Q J 5	
	♦ A 4 3	
	♣ 8 7 6	
♠ 10 8 3		♠ 7 6 5
♥ K 10 3 2	Δ B A	♥ 8 7 4
♦ 10	N	♦ Q J 9 7 6
♣ K Q J 10 5		♣ 9 3
	♠ A Q 2	
	♥ A 9 6	
	♦ K 8 5 2	
	♣ A 4 2	

Τα κατάφερες;



Συγχαρητήρια

Θα παρατήρησες πιθανόν ότι τα μεγάλα φύλλα παίζουν σημαντικό ρόλο στο Μπριτζ : όσο περισσότερα έχει ένας άξονας, τόσο μεγαλύτερη πιθανότητα έχει να κερδίσει πιο πολλές λεβέ. Μερικές φορές όμως μπορείς να πάρεις λεβέ με μικρά φύλλα εφόσον τα μεγάλα στο χρώμα έχουν ήδη παιχθεί.

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Ζευγάρι – Άξονας	Ο συνδυασμός των δύο (συμ)παικτών που κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλο
Χρώμα	Καθεμιά από τις τέσσερις «φυλές» της τράπουλας : Σπαθιά, Καρό, Κούπες, Πίκες
Χέρι	Τα δεκατρία φύλλα που έχει ο κάθε παίκτης
Διανομή	Το σύνολο των τεσσάρων χεριών
Εκτελεστής	Ο παίκτης που παίζει τα φύλλα τα δικά του και του μορ
Αντάμ	Το πρώτο φύλλο που παίζεται στο παιχνίδι
Μορ	Ο παίκτης που αφήνει ανοικτά τα φύλλα του στο τραπέζι μόλις γίνει η αντάμ και δε συμμετέχει πλέον στο παιχνίδι
Ξεσκαρτάρω	Πετάω φύλλο άλλου χρώματος, από το χρώμα που ξεκίνησε η λεβέ, επειδή δεν έχω φύλλο στο χρώμα αυτό
Ντόνα	Η πλαστική θήκη που βάζουμε τα φύλλα

ΤΕΣΤ 1^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



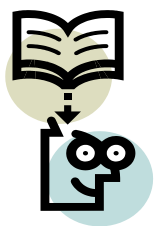
Οι παρακάτω προτάσεις είναι σωστές ή λάθος;

Τσέκαρε τη σωστή απάντηση.

Σωστό  Λάθος 

1.	Ο Βορράς γίνεται συμπαίκτης με την Ανατολή, όταν αυτή είναι ένας από τους φίλους του.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Μπορούμε να δώσουμε ένα φύλλο στο συμπαίκτη μας για να το βοηθήσουμε, εάν δεν ξέρει να παίζει καλά.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Ο Νότος δεσμεύτηκε να κάνει 11 λεβέ. Η Ανατολή και η Δύση έκαναν 3 λεβέ, έχουν δίκιο να είναι χαρούμενες.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Έπρεπε να κάνω 7 λεβέ, οι αντίπαλοι έκαναν 4. Έπαιξα καλά.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Είναι απολύτως αδύνατο το ζευγάρι μας να κάνει όλες τις λεβέ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Όταν εκτελεί η Δύση, ο Νότος κάνει αντάμ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Ο μορ έχει δικαίωμα να παίζει τα φύλλα που θέλει.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Η Δύση βγαίνει το ♠4, ο Βορράς βάζει το ♠J, η Ανατολή το ♥K και ο Νότος το ♠8. Η Ανατολή κερδίζει τη λεβέ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Ο Νότος κέρδισε μια λεβέ και ξεκίνησε την επόμενη με τη ♣Q, η Δύση το ♣K, ο Βορράς το ♣J και η Ανατολή βάζει το ♣7. Ο Νότος κέρδισε τη λεβέ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Στο μπριτζ όλες οι λεβέ έχουν την ίδια αξία.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ΜΑΘΗΜΑ 2^ο



Ορίζω το Συμβόλαιο



Τα Ονέρ :

Τα μεγάλα φύλλα κάθε χρώματος ονομάζονται **Ονέρ**. Υπάρχουν πέντε και είναι ο **Άσος**, ο **Ρήγας**, η **Ντάμα**, ο **Βαλές** και το **Δέκα**.

Για να εκτιμήσουμε καλύτερα τη δύναμη του χεριού μας και για να μάθουμε αν μπορούμε να κερδίσουμε πολλές λεβέ, δώσαμε κάποια αξία σε αυτά τα φύλλα:



ο Άσος αξίζει 4 πόντους

ο Ρήγας αξίζει 3 πόντους

η Ντάμα αξίζει 2 πόντους

ο Βαλές αξίζει 1 πόντο

δηλαδή ένα σύνολο **10** πόντων σε κάθε χρώμα και **40** πόντων για όλη την τράπουλα (4 χρώματα X 10 πόντοι).

- Στο μπριτζ, ο παίκτης που μοίρασε μιλάει πρώτος, μετρά τους πόντους του και, αν έχει τουλάχιστον 12, ανακοινώνει : «Ανοίγω», ειδάλλως, δηλώνει «Πάσο». Ο πρώτος παίκτης που έχει τουλάχιστον 12 πόντους, ακολουθώντας τη φορά των δεικτών του ρολογιού, δηλώνει «Ανοίγω».
- Ο σύντροφος του ανακοινώνει δυνατά τον αριθμό των πόντων του.
- Ο παίκτης που άνοιξε προσθέτει τους πόντους του ζευγαριού, συμβουλευεται τον Πίνακα Αποφάσεων και δηλώνει :
 - «Πάσο» εάν το σύνολο είναι μικρότερο από 20,
 - «Ορίζω ένα Συμβόλαιο ... λεβέ» ανάλογα με τους πόντους του άξονα, εφόσον το σύνολο είναι ίσο ή μεγαλύτερο από 20.

Μαιτράρω τα Ονέρ μου



Άμεσες (ή καλύτερα έτοιμες) λεβέ λέγονται εκείνες που μπορούμε να εισπράξουμε χωρίς να δώσουμε χέρι στους αντιπάλους.

Άρα μπορείς να μετρήσεις άμεσες λεβέ μόνο σε χρώμα που έχεις τον Άσο.

Παραδείγματα :

1 **A 7 3** Εδώ έχουμε τα τέσσερα μεγαλύτερα Ονέρ και το πιο μακρύ χέρι έχει τέσσερα φύλλα : μπορούμε να πραγματοποιήσουμε τέσσερις άμεσες λεβέ
K Q J 4

2 **A Q 3** Και πάλι έχουμε τα τέσσερα μεγαλύτερα Ονέρ, αλλά έχουμε μόνο τρία φύλλα σε κάθε χέρι. Δύο Ονέρ θα «πέσουν» στην ίδια λεβέ και θα κάνουμε μόνο τρεις άμεσες λεβέ
K J 2



Μπορούμε να αναπτύξουμε λεβέ δίνοντας λεβέ στα Ονέρ των αντιπάλων **μαιτράροντας (προάγοντας)** τα δικά μας φύλλα. Για να το κάνουμε αυτό πρέπει να έχουμε στον άξονα ικανό αριθμό **ισοδύναμων (συνεχόμενων)** φύλλων.

Παραδείγματα :

1 **K 3** Παίζοντας το **Ρήγα** (ή την **Ντάμα**), εξασφαλίζουμε μια λεβέ :
Q 4

- αν ο αντίπαλος πάρει τον **Άσο** : **μαιτράρεται** το άλλο Ονέρ
- αν ο αντίπαλος δε βάλει τον **Άσο** : κάναμε ήδη τη λεβέ που ψάχναμε

2 **K J 3 2** Έχουμε τέσσερα ισοδύναμα Ονέρ (**Ρήγα, Ντάμα, Βαλέ, Δέκα**) Λείπει ο **Άσος**. Μπορούμε να **μαιτράρουμε** τρεις λεβέ στο χρώμα, επειδή έχουμε τέσσερα φύλλα σε κάθε χέρι
Q 10 5 4

3 **K J 3** Εδώ **μαιτράρουμε** μόνο δύο λεβέ : ο **Άσος** των αντιπάλων κερδίζει μία, και μας περισσεύουν μόνο δύο φύλλα σε κάθε χέρι
Q 10 2

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Ονέρ	Τα πέντε μεγαλύτερα φύλλα σε κάθε χρώμα : Άσος (A), Ρήγας (K), Ντάμα (Q), Βαλές (J), Δέκα (10)
Συμβόλαιο	Η δέσμευση που αναλαμβάνει ο εκτελεστής να πραγματοποιήσει ορισμένο αριθμό λεβέ
Ορίζω Συμβόλαιο	Ορίζω το Συμβόλαιο της διανομής
Μπαίνω μέσα	Όταν ως εκτελεστής δεν πραγματοποιώ το Συμβόλαιο που υποσχέθηκα
Ακολουθία – Συνέχεια	Σειρά από τουλάχιστον τρία συνεχόμενα φύλλα π.χ. : A K Q, K Q J, Q J 10
Μαιτράρω	Προάγω σε λεβέ ένα Ονέρ (ή και ένα μικρότερο φύλλο) εξαναγκάζοντας τους αντιπάλους να ρίξουν το (ή τα) μεγαλύτερο(α) Ονέρ ή φύλλα

ΜΑΘΗΜΑ 2°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 9 ΛΕΒΕ

ΑΝΤΑΜ : ♠Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

	♠ K 7	
	♥ A 10 5	
	♦ Q 10 4 2	
	♣ Q 10 8 3	
♠ Q J 10 8 4	Δ	♠ 9 3 2
♥ 7 4	B	♥ 9 6 3 2
♦ 9 5	A	♦ A 7 6
♣ A J 4 2	N	♣ K 9 7
	♠ A 6 5	
	♥ K Q J 8	
	♦ K J 8 3	
	♣ 6 5	



ΤΕΣΤ 2^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Με τους παρακάτω συνδυασμούς χρωμάτων :

α. πόσες άμεσες λεβέ μπορείς να μετρήσεις ;

β. πόσες λεβέ μπορείς να μαιτράρεις ;

	1	2	3	4	5
	♠ K J	♥ K 3	♣ A 3 2	♦ Q J 3 2	♠ A J 4
	♠ A Q	♥ Q J 4	♣ Q J 4	♦ 10 9 5 4	♠ Q 5 2
Άμεσες Λεβέ	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Λεβέ για μαιτράρισμα	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

2. Παρατήρησε την παρακάτω διανομή όπου μοίρασε ο Νότος :

	♠ J 8 5 3										
	♥ K 10										
	♦ 9 6 4										
	♣ A Q 7 5										
♠ Q 10 7	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ K 6 4 2
	B										
Δ		A									
	N										
♥ 9 6 4		♥ A 8 7 2									
♦ K Q J 7 5		♦ 10									
♣ 10 2		♣ J 6 4 2									
	♠ A 9										
	♥ Q J 5 3										
	♦ A 8 3 2										
	♣ K 6 3										

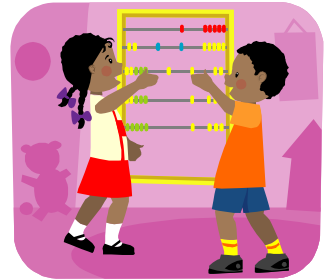


α. μέτρησε τους πόντους σε κάθε χέρι :

Χέρι	Νότος	Δύση	Βορράς	Ανατολή
Πόντοι	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

β. μέτρησε τους πόντους σε κάθε άξονα :





Άξονας	B-N	A-Δ
Πόντοι	<input type="text"/>	<input type="text"/>



γ. ποιος άξονας θα εκτελέσει ;

δ. ποιο είναι το Συμβόλαιο ;

ε. πόσες λεβέ μπορεί να ελπίζει ο εκτελεστής να πραγματοποιήσει σε κάθε χρώμα ;

			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

στ. ποια θα είναι η αντάμ ;

και γιατί ;

ΜΑΘΗΜΑ 3^ο



Κάνω τους υπολογισμούς μου



Το επίπεδο των Συμβολαίων :

Μπορούμε να ορίσουμε Συμβόλαια από το επίπεδο 1 έως το επίπεδο 7, δηλαδή Συμβόλαια στα οποία πρέπει να κάνουμε από επτά έως δεκατρείς λεβέ. Το χαμηλότερο Συμβόλαιο είναι στο επίπεδο 1 και αντιστοιχεί σε επτά λεβέ, δηλαδή :



Για να βρούμε σε πόσες λεβέ αντιστοιχεί το κάθε Συμβόλαιο προσθέτουμε τον αριθμό του επιπέδου του Συμβολαίου στον αριθμό 6 που είναι ο αμέσως μικρότερος ακέραιος αριθμός από τις μισές λεβέ του παιχνιδιού (13).



Το ζευγάρι που θέλει να εκτελέσει το Συμβόλαιο έχει περισσότερους πόντους από το άλλο, είναι λοιπόν φυσιολογικό να κάνει περισσότερες λεβέ.

Παράδειγμα :

Με 26 πόντους άθροισμα πρέπει να ορίσουμε το Συμβόλαιο των 3ΧΑ, δηλαδή 9 (6+3) λεβέ. Αφού έχουμε περίπου τα 2/3 των πόντων (26 από τους 40), μοιάζει λογικό να κάνουμε τα 2/3 των λεβέ (περίπου 9) και οι αντίπαλοι το 1/3 (περίπου 4) με το 1/3 των πόντων που περισσεύουν (14).



Η Βαθμολογία :

Εάν ορίσουμε και πραγματοποιήσουμε ένα Συμβόλαιο 1ΧΑ, γράφουμε ένα σκορ 40 βαθμών. Αν κάνουμε μια λεβέ παραπάνω ή αν αγοράσουμε ένα Συμβόλαιο 2ΧΑ, παίρνουμε 30 επιπλέον βαθμούς, δηλαδή σύνολο 70. Προσθέτουμε στους βαθμούς αυτούς ένα πριμ **50 βαθμών** για την επιτυχία μας.

Αν όμως ορίσουμε και βγάλουμε 3ΧΑ, θα εισπράξουμε 100 βαθμούς (40 + 30 + 30) που συνοδεύονται από ένα ειδικό πριμ επιβράβευσης **300 βαθμών** γιατί το Συμβόλαιο που ορίσαμε είναι **Συμβόλαιο μανς**. Βλέπουμε λοιπόν, το κέρδος που θα έχουμε εφόσον καταφέρουμε να το αγοράσουμε και να το πραγματοποιήσουμε. Ας δούμε τον Ανακεφαλαιωτικό Πίνακα για όλα αυτά :

ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ		
ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ ΠΟΥ ΟΡΙΣΑΜΕ	ΛΕΒΕ ΠΟΥ ΥΠΟΣΧΕΘΗΚΑΜΕ	ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 
1 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	7	90
2 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	8	120
3 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	9	400
4 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	10	430
5 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	11	460
6 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	12	990*
7 ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ	13	1520*

* Σε αυτά τα Συμβόλαια υπάρχουν ειδικά πριμ για τα οποία θα ξαναμιλήσουμε σε επόμενο μάθημα.



Εάν μπούμε μέσα, δηλαδή το Συμβόλαιο αποτύχει, οι αντίπαλοι παίρνουν 50 βαθμούς για κάθε λεβέ λιγότερη από αυτές που υποσχεθήκαμε



Μανς	Συμβόλαιο, που εφόσον πραγματοποιηθεί, αποφέρει 100 ή περισσότερους βαθμούς
Τουρνουά	Αγώνας μπριτζ όπου όλοι οι παίκτες παίζουν τις ίδιες διανομές και συγκρίνονται τα αποτελέσματα τους

ΜΑΘΗΜΑ 3°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ ΑΝΤΑΜ : ♠Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : B

	♠ 7 6 4 3	
	♥ K Q 5 2	
	♦ 6 5 2	
	♣ A 4	
♠ Q J 10 8		♠ A 5 2
♥ 10 7 4 3	Δ B A	♥ J 9 6
♦ Q 10 4		♦ J 9
♣ J 7		♣ Q 10 9 6 3
	♠ K 9	
	♥ A 8	
	♦ A K 8 7 3	
	♣ K 8 5 2	

**ΟΙ ΛΕΒΕ ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ ΧΡΩΜΑΤΑ.
ΠΩΣ ΘΑ ΤΙΣ ΜΑΙΤΡΑΡΟΥΜΕ**



ΤΕΣΤ 3^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Υπάρχει διαφορά ανάμεσα στη βαθμολογία ενός Συμβολαίου 1ΧΑ που πραγματοποιήθηκε με μια λεβέ παραπάνω (1ΧΑ+1) και ενός Συμβολαίου 2ΧΑ που πραγματοποιήθηκε ακριβώς (2ΧΑ=);

2. Ποια είναι η βαθμολογία των παρακάτω Συμβολαίων με βάση τις λεβέ που πραγματοποιήθηκαν ;



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ	ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΕΙΣΕΣ ΛΕΒΕ	ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ
2ΧΑ	10 (+2)	
3ΧΑ	10 (+1)	
6ΧΑ	12 (=)	
1ΧΑ	12 (+5)	

3. Πόσες είναι οι περισσότερες λεβέ λόγω μήκους που μπορείς να ελπίζεις ότι θα κάνεις με τα παρακάτω χρώματα ; Γράψε την κατανομή των χρωμάτων στους αντιπάλους που χρειάζεσαι.

	1	2	3	4	5	6
	♥ 9 7 5 3	♣ A 9 7 4	♦ 9 8 6 4 2	♠ A 8 6 5 3 2	♥ A 9 7 5 4	♣ 10 9 7 5 4 2
	♥ 8 6 4	♣ 8 5 3 2	♦ 7 5 3	♠ 7 4	♥ 8 6 3 2	♣ 8 6 3
Αριθμός λεβέ λόγω μήκους	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Κατανομή χρώματος στους αντιπάλους	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



ΜΑΘΗΜΑ 4^ο



Ας παίξουμε λίγο ...



Τα μπλοκαρίσματα :

Μερικές φορές, όταν σε ένα χρώμα, ο αριθμός των φύλλων στο χέρι του εκτελεστή είναι διαφορετικός από τον αριθμό των φύλλων στο χέρι του μορ, δηλαδή είναι άνισα μοιρασμένο στα δύο χέρια, υπάρχει ο κίνδυνος **μπλοκαρίσματος του χρώματος**.

Για παράδειγμα κρατώντας :

στο χέρι : **Κ 2**

στο μορ : **Α Q 6 4**

Εάν παίξουμε στην πρώτη λεβέ τον **Άσο** του μορ με το **2** του χεριού μας και μετά το **4** του μορ για το **Ρήγα** του χεριού μας, **μπλοκαριζόμαστε** στο χέρι μας και δεν μπορούμε να πάμε στο μορ ώστε να εισπράξουμε την **Ντάμα**.

Για να αποφεύγουμε κάτι τέτοιο, θα θυμόμαστε έναν απλό κανόνα : παίζουμε το μεγάλο από το κοντό.



Ξεκινάμε με τα (ή το) μεγάλα φύλλα από το «κοντό» χέρι (το χέρι με τα λιγότερα φύλλα στο χρώμα) και στη συνέχεια το μικρό φύλλο από το κοντό χέρι προς τα μεγάλα φύλλα που έχει το μακρύ χέρι.

Εδώ, θα παίξουμε πρώτα το **Ρήγα** (και το **4** του μορ) και μετά το **2** προς τον **Άσο** και την **Ντάμα**.

Η παραπάνω αρχή εφαρμόζεται εξίσου και στο μαιτράρισμα των χρωμάτων.

♥ Κ 3



♥ Q J 10 2

Εάν ξεκινήσουμε με το **3** προς το **10**, και κερδίσει τη λεβέ κάποιος αντίπαλος έχουμε την παρακάτω εικόνα :

♥ Κ



♥ Q J 2

και το χρώμα **μπλοκάρεται**. Το μπλοκάρισμα αποφεύγεται αν ξεκινήσουμε με το **Ρήγα**.

Οι ευνοϊκές κατανομές :

Μερικές φορές η επιτυχία ενός Συμβολαίου εξαρτάται από την ευνοϊκή κατανομή των φύλλων ενός ή περισσότερων χρωμάτων στους αντιπάλους.

Για παράδειγμα αν σε ένα χρώμα, έχουμε στο χέρι **A 3 2** και στο μορ **K Q 5 4**, εάν ο καθένας από τους αντιπάλους έχει τρία από τα έξι φύλλα που λείπουν, το **4** του μορ θα κερδίσει λεβέ αφού παίξουμε πρώτα **Άσο**, **Ρήγα** και **Ντάμα**.

Ο Ορισμός της Ημέρας



Μπλοκάρισμα

Η αδυναμία επικοινωνίας με το απέναντι χέρι ώστε να εισπράξουμε τις μαιτρ λεβέ που βρίσκονται σε αυτό

ΜΑΘΗΜΑ 4°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ ΑΝΤΑΜ : ♥Κ

ΜΟΙΡΑΣΕ : Ν

	♠ 10 7 3	
	♥ A 4	
	♦ 8 7 5	
	♣ A K J 6 4	
♠ J 8		♠ Q 9 5 2
♥ K Q J 8 2	Δ Β Α	♥ 9 7 5
♦ Q 10 6 4		♦ K 9
♣ 7 2	Ν	♣ 10 9 8 5
	♠ A K 6 4	
	♥ 10 6 3	
	♦ A J 3 2	
	♣ Q 3	

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΦΥΛΛΟ ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΝΤΟ ΧΕΡΙ



ΤΕΣΤ 4^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Πώς πρέπει να παίξεις τους παρακάτω συνδυασμούς φύλλων για να μην μπλοκάρεις τα χρώματα ;



1	2	3	4
♥ A J 3	♣ J 4	♦ A 2	♣ Q 10 5 2
♥ K Q 5 4	♣ K Q 3	♦ Q J 10 3	♣ K J 4

2. Στα παρακάτω χρώματα ποιες ευνοϊκές κατανομές χρειάζεσαι, στα χέρια των αντιπάλων, ώστε να πραγματοποιήσεις όσο το δυνατόν περισσότερες λεβέ ; Πόσες είναι αυτές οι λεβέ ;



	1	2	3	4
	♥ K 3	♣ A K 3	♦ A 8 7 3	♣ K Q J 5 4 2
	♥ A Q 5 4 2	♣ Q 7 6 4 2	♦ K 6 5 4 2	♣ 3
Κατανομή				
Αριθμός λεβέ				

ΜΑΘΗΜΑ 5^ο



Μπλοκαρίστηκα ...



Το μπλοκάρισμα :

Μερικές φορές, ακόμα και όταν παίζουμε όσο μπορούμε καλύτερα, δεν μπορούμε να εισπράξουμε όλες τις λεβέ σε ένα χρώμα εξ αιτίας κάποιου μπλοκαρίσματος.

Παραδείγματα :

Q J 5 2	K Q 4 3	A 5 2
████████	████████	████████
A K	A	K Q

Διακρίνουμε τον κίνδυνο μπλοκαρίσματος σε κάποιο χρώμα όταν έχουμε **ξερά Ονέρ** στο ένα από τα δύο χέρια.

Πως αντιμετωπίζουμε το μπλοκάρισμα :

Υπάρχουν δύο τρόποι αντιμετώπισης :



1. Αρχικά παίζουμε τα Ονέρ που μπλοκάρουν το χρώμα (η κίνηση αυτή ονομάζεται **ξεμπλοκάρισμα**) και στη συνέχεια καταλήγουμε στο άλλο χέρι ώστε να εισπράξουμε τις μαιτρ λεβέ που υπάρχουν στο χρώμα, χρησιμοποιώντας για **επικοινωνία** ένα άλλο χρώμα.

Παράδειγμα :

♠ 3	████████	♠ A
♥ A K	████████	♥ Q J 5 2

Η Δύση παίζει τον **Άσο** και το **Ρήγα κούπα**, και μετά **πίκα** για τον **Άσο** της Ανατολής. Τώρα βρίσκεται στο καλό χέρι για να εισπράξει την **Ντάμα** και το **Βαλέ κούπα**. Η δυσκολία αυτού του ελιγμού βρίσκεται στο ότι πρέπει να προβλεφθεί από την **αρχή της διανομής**.

2. Μερικές φορές έχουμε τη δυνατότητα να «**σκεπάζουμε**» ένα από τα φύλλα του άλλου χεριού που μπλοκάρουν το χρώμα με την προϋπόθεση να έχουμε στην κατοχή μας όλα τα **ισοδύναμα Ονέρ**.

Παράδειγμα :

♠ A Q ██████ ♠ K J 2

Η Δύση παίζει πρώτα τον **Άσο**, και μετά σκεπάζει την **Ντάμα** με το **Ρήγα** της Ανατολής : έτσι μπορεί να εισπράξει τη λεβέ του **Βαλέ** χωρίς να χρειάζεται **εξωτερική** επικοινωνία δηλαδή με τη βοήθεια άλλου χρώματος.

Αντάμ επικεφαλής εσωτερικής συνέχειας :

Μπορούμε να κάνουμε αντάμ κάποιου φύλλο που είναι «επικεφαλής συνέχειας» όταν έχουμε μια συνέχεια και ένα ανώτερο Ονέρ.

Παραδείγματα :

A J 10 9 3 : το Βαλέ
Q 10 9 8 2 : το 10
A Q J 10 4 : την Ντάμα

Λέμε τότε ότι κάνουμε αντάμ «επικεφαλής εσωτερικής συνέχειας».

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Ξεμπλοκάρω	Παίζω αρχικά τα Ονέρ που μπλοκάρουν το χρώμα
Σκεπάζω	Καλύπτω το φύλλο που παίζεται με μεγαλύτερο
Εξωτερική επικοινωνία	Χρήση άλλου χρώματος από το μπλοκαρισμένο για να επικοινωνήσω με το άλλο χέρι
Εσωτερική συνέχεια	Σειρά συνεχόμενων φύλλων ενώ υπάρχει ανώτερο Ονέρ

ΜΑΘΗΜΑ 5°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ ΑΝΤΑΜ : ♦Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : Δ

	♠ A 9 6	
	♥ Q J 5 3	
	♦ 9 8 3	
	♣ 7 6 3	
♠ Q 7		♠ K J 4 2
♥ 10 9 6		♥ 8 7 4 2
♦ A Q J 10 5	Δ A	♦ 7
♣ 10 5 2	B	♣ J 9 8 4
	N	
	♠ 10 8 5 3	
	♥ A K	
	♦ K 6 4 2	
	♣ A K Q	

ΟΤΑΝ ΣΕ ΕΝΑ ΧΡΩΜΑ ΥΠΑΡΧΕΙ
ΕΝΑ Η ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ «ΞΕΡΑ»
ΟΝΕΡ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑ
ΞΕΜΠΛΟΚΑΡΟΥΜΕ, ΔΗΛΑΔΗ ΝΑ
ΤΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΑΜΕΣΑ ΠΡΙΝ
ΕΙΣΤΡΑΞΟΥΜΕ ΤΑ ΜΑΙΤΡ ΦΥΛΛΑ ΑΠΟ ΤΟ
ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΧΕΡΙ



ΤΕΣΤ 5^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Είσαι Νότος, εκτελείς 3ΧΑ και δέχεσαι την αντάμ του **♦K** από τη Δύση



	♠ A ♥ Q 7 5 ♦ A 6 5 4 3 ♣ K Q 5 2										
♠ 9 6 2 ♥ 6 4 2 ♦ K Q J 7 ♣ 10 9 8	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ J 8 7 5 4 ♥ J 10 9 ♦ 8 ♣ 7 6 4 3
	B										
Δ		A									
	N										
	♠ K Q 10 3 ♥ A K 8 3 ♦ 10 9 2 ♣ A J										

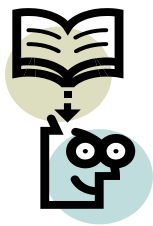


ΠΡΟΣΕΞΕ! Αυτή η διανομή είναι λίγο δύσκολη στο χειρισμό γιατί πρέπει πρώτα, πριν ξεκινήσεις το παίξιμο, να καθορίσεις τη **σειρά** που θα παίξεις τα τέσσερα χρώματα. Σκέψου προσεκτικά... Μη ξεχνάς ότι συμμετέχεις σε τουρνουά και είναι σημαντικό να πάρεις καλό σκορ πραγματοποιώντας όσο το δυνατόν περισσότερες λεβέ...

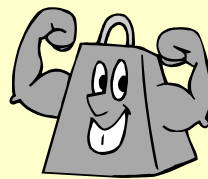
Συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα και βάλε σε κύκλο το φύλλο που κερδίζει τη λεβέ :

Λεβέ	ΔΥΣΗ	ΒΟΡΑΣ	ΑΝΑΤΟΛΗ	ΝΟΤΟΣ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

ΜΑΘΗΜΑ 6^ο



Το ατού είναι
το πιο δυνατό



Μερικές φορές, ακόμα και όταν έχουμε ικανοποιητικό σύνολο πόντων στον άξονα, μπαίνουμε μέσα στο Συμβόλαιο μας, όταν αυτό είναι Χωρίς Ατού, γιατί ο αντίπαλος είχε στην κατοχή του ένα μακρύ χρώμα, που είναι μαιτραρισμένο πριν καν γίνει η αντάμ ή που μαιτράρεται άμεσα και του δίνει αρκετές λεβέ, όταν είμαστε υποχρεωμένοι να του δώσουμε χέρι σε κάποιο άλλο χρώμα.

Συνεπώς, για να αποφύγουμε αυτήν τη δυσάρεστη κατάσταση και για να παίξουμε στο επίπεδο που ορίζει η δύναμη του ζευγαριού, θα επιλέξουμε ένα χρώμα για Ατού.



*Το ατού είναι ένα χρώμα που επιλέγουμε για να παίξουμε ένα Συμβόλαιο και το οποίο **υπερέχει** απέναντι στα άλλα τρία χρώματα.*

Το ατού ουσιαστικά χρησιμεύει στο να **κόβουμε (τσακίζουμε)** όταν δεν έχουμε καθόλου φύλλα ή όταν μας έχουν τελειώσει τα φύλλα σε κάποιο χρώμα, χωρίς όμως αυτό να είναι υποχρεωτικό.

Είναι επίσης δυνατό να **πανωκόψουμε (πανωτσακίζουμε)**, δηλαδή να κόψουμε με ένα μεγαλύτερο ατού από τον αντίπαλο, φυσικά εφόσον και πάλι δεν έχουμε φύλλο στο χρώμα που ξεκίνησε η λεβέ.

Για να παίξουμε ένα Συμβόλαιο Με Ατού (λέμε επίσης ένα «Χρωματιστό Συμβόλαιο»), πρέπει να διαθέτουμε πολύ περισσότερα φύλλα από τους αντιπάλους, **τουλάχιστον οκτώ**, έτσι ώστε να μπορούμε να κόψουμε αρκετές φορές τα μαιτρ φύλλα που περισσεύουν αν δεν τα έχουμε εμείς.

Όταν έχουμε οκτώ φύλλα σε ένα χρώμα μαζί με το συμπαίκτη μας λέμε ότι έχουμε **ΦΙΤ** στο χρώμα αυτό.

Παράδειγμα :

Ο Πέτρος έχει στις πίκες : **Κ Q 9 5 3**
και η Ελένη που είναι συμπαίκτρια του έχει : **8 4 2**

Λέμε ότι «έχουν φιτ στις πίκες».

Για λόγους βαθμολογίας (που θα εξηγήσουμε σε επόμενα μαθήματα), προτιμάμε να παίζουμε με οκτώ ατού μόνο στα **ανώτερα χρώματα (μαζέρ)** δηλαδή τις πίκες και τις κούπες. Για να επιλέξουμε να παίξουμε με ατού **κατώτερο χρώμα (μινέρ)** δηλαδή τα καρό και τα σπαθιά πρέπει να έχουμε εννέα φύλλα.

Οι πόντοι Κατανομής :

Η εύρεση φιλ με το συμπαίκτη σε ένα χρώμα όπου έχουμε πολλά φύλλα, συνεπάγεται συνήθως ότι σε ένα ή περισσότερα άλλα χρώματα έχουμε λίγα φύλλα. Όταν παίζουμε ένα Συμβόλαιο Με Ατού, αυτή η έλλειψη ή ο μικρός αριθμός φύλλων αποτελεί ένα **μεγάλο πλεονέκτημα** γιατί μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα ατού γρήγορα (ή ακόμα και άμεσα) κόβοντας τα μεγάλα φύλλα των αντιπάλων.

Αυτό το πλεονέκτημα είναι τόσο σημαντικό ώστε προσθέτουμε στους πόντους Ονέρ (π.Ο) του χειριού ειδικούς πόντους που ονομάζονται πόντοι Κατανομής (π.Κ), κάθε φορά που έχουμε στο χέρι 0, 1 ή 2 φύλλα σε κάποιο άλλο χρώμα εκτός των Ατού.

- Όταν έχουμε **0 φύλλα** σε κάποιο χρώμα (δηλαδή όταν δεν έχουμε καθόλου φύλλα στο χρώμα) λέμε ότι έχουμε **σικάν** στο χρώμα και προσθέτουμε **3 πόντους Κατανομής**.
- Όταν έχουμε **1 φύλλο** σε κάποιο χρώμα λέμε ότι έχουμε **σίνγκλετον (ή σόλο)** στο χρώμα και προσθέτουμε **2 πόντους Κατανομής**.
- Όταν έχουμε **2 φύλλα** σε κάποιο χρώμα λέμε ότι έχουμε **ντάμπλετον** στο χρώμα και προσθέτουμε **1 πόντο Κατανομής**.

Το Σύνολο των πόντων (πόντοι Κατανομής + πόντοι Ονέρ) το συμβολίζουμε ως **πόντοι ΚΟ**.



$$\text{ΠΟΝΤΟΙ Κ} + \text{ΠΟΝΤΟΙ Ο} = \text{ΠΟΝΤΟΙ ΚΟ}$$

Επιπλέον, όταν ένα ζευγάρι έχει **περισσότερα φύλλα από οκτώ** στο χρώμα των Ατού, προσθέτει **2 πόντους για το ένατο** και **1 πόντο για κάθε ένα παραπάνω φύλλο από εννέα** : δηλαδή με εννέα ατού 2 πόντους, με δέκα Ατού 3 πόντους κλπ.

Ας προπονηθούμε μετρώντας πόντους ΚΟ στα δύο παρακάτω χέρια :

♠ K 9 5 4 3		♠ A 7 6 2
♥ A J 9 3		♥ 10 2
♦ A	Δ	♦ K J 6 4 2
♣ Q 5 2	Β N	♣ 8 7

Οι πίκες είναι τα ατού καθώς υπάρχουν εννέα φύλλα στον άξονα.

Η Δύση έχει : **14 πόντους Ο + 2 πόντους Κ** (σίνγκλετον καρό)
= 16 πόντους ΚΟ

Η Ανατολή έχει : **8 πόντους Ο + 2 πόντους Κ** (ντάμπλετον κούπα και ντάμπλετον σπαθί) = **10 πόντους ΚΟ**

Το ζευγάρι έχει συνεπώς : **16 + 10 + 2** (για το ένατο ατού) = **28 πόντους ΚΟ**

ΔΕΝ ΞΕΧΝΑΜΕ : Δεν μετράμε πόντους Κατανομής αν δε βρούμε πρώτα ΦΙΤ σε κάποιο χρώμα με το συμπαίκτη.

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Ατού	Χρώμα που επιλέγω, υπερέχει απέναντι στα άλλα χρώματα, και έχει την ιδιότητα να κερδίζει τη λεβέ αν σε αυτήν δεν έχει χρησιμοποιηθεί μεγαλύτερο ατού
Κόβω (τσακίζω)	Βάζω ατού για να κερδίσω μια λεβέ με την προϋπόθεση ότι δεν έχω κανένα φύλλο στο χρώμα που ξεκίνησε η λεβέ
Πανωκόβω (πανωτσακίζω)	Κόβω με μεγαλύτερο ατού από αυτό που έκοψε ο αντίπαλος πριν από μένα
ΦΙΤ	Κατοχή μαζί με το συμπαίκτη τουλάχιστον οκτώ φύλλων σε ένα χρώμα
Σικάν	Δεν έχω κανένα φύλλο στο χρώμα
Σίνγκλετον	Έχω μόνο ένα φύλλο στο χρώμα
Ντάμπλετον	Έχω ακριβώς δύο φύλλα στο χρώμα
Μαζέρ (majors)	Τα χρώματα πίκια (♠) και κούπα (♥)
Μινέρ (minors)	Τα χρώματα καρό (♦) και σπαθί (♣)

ΜΑΘΗΜΑ 6°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ ή ... 6♠ ΑΝΤΑΜ : ♥Α

ΜΟΙΡΑΣΕ : Β

	♠ 10 9 6 3 2	
	♥ 5	
	♦ K J 4 3	
	♣ A Q 4	
♠		♠ Q J
♥ A K Q J 8 2	B	♥ 10 9 7 4
♦ 9 5 2	Δ A	♦ 10 8 7
♣ 10 7 6 2	N	♣ J 9 5 3
	♠ A K 8 7 5 4	
	♥ 6 3	
	♦ A Q 6	
	♣ K 8	

ΤΟ ΑΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΣΧΥΡΟΤΕΡΟ



ΤΕΣΤ 6^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Μέτρησε τους πόντους ΚΟ του άξονα και διάλεξε το Συμβόλαιο : Χωρίς Ατού ή Με Ατού (και ποιο είναι αυτό).

α	β	γ
♠ A ♥ K 7 6 5 ♦ Q J 9 3 ♣ A 9 5 4 	♠ A 10 3 ♥ A J 5 ♦ Q 5 4 2 ♣ A 9 6 	♠ A 2 ♥ K 7 4 3 ♦ J 8 ♣ A K 7 4 2
♠ J 9 6 4 ♥ A Q 8 2 ♦ 10 8 ♣ K 3 2	♠ K J 9 2 ♥ Q 7 3 2 ♦ A 8 6 ♣ K 5	♠ 9 5 4 ♥ Q 10 5 ♦ A 6 4 ♣ J 9 8 3
ΑΤΟΥ : Πόντοι ΚΟ :	ΑΤΟΥ : Πόντοι ΚΟ :	ΑΤΟΥ : Πόντοι ΚΟ :

2. Σε ποια από τα παρακάτω χέρια το Συμβόλαιο πρέπει να είναι Χωρίς Ατού και σε ποια Με Ατού και εξήγησε γιατί ;

α	β	γ
♠ A 8 7 ♥ A 2 ♦ J 9 6 5 ♣ 10 8 7 3 	♠ J 8 5 ♥ A J 5 4 ♦ K 3 2 ♣ K J 5 	♠ A 3 ♥ K J 9 6 4 ♦ K 3 2 ♣ J 10 7
♠ K 9 4 2 ♥ K 3 ♦ Q 3 2 ♣ A 9 6 4	♠ 10 7 3 ♥ K 10 8 2 ♦ Q J 9 4 ♣ A 2	♠ 9 6 5 ♥ Q 7 3 2 ♦ A J 5 ♣ A K 2

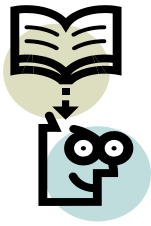
ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

A	B	Γ
Συμβόλαιο:	Συμβόλαιο:	Συμβόλαιο:
Γιατί...	Γιατί...	Γιατί...

Μάθε καλά τους νέους ορισμούς. Διάβασε πολύ προσεκτικά το κείμενο του νέου μαθήματος έτσι ώστε να καταλάβεις όλες τις καινούργιες έννοιες. Το μάθημα αυτό είναι ίσως το πιο σημαντικό από όλα. Πρέπει να το κατανοήσεις πλήρως ώστε να κάνεις στη συνέχεια γρήγορα και σωστά βήματα προόδου.



ΜΑΘΗΜΑ 7^ο



Διαλέγω το σωστό Συμβόλαιο



Για να μπορούμε να παίξουμε ένα Συμβόλαιο Με Ατού πρέπει να έχουμε τουλάχιστον 20 πόντους O στον άξονα. Αν δε συμβαίνει αυτό, οι αντίπαλοι, έχοντας περισσότερους πόντους από εμάς, θα μπορούν να εκτελέσουν εκείνοι ένα δικό τους Συμβόλαιο.

- Όταν είσαι αυτός που μοίρασε, δηλώνεις φυσιολογικά **«ανοίγω»** εφόσον έχεις τουλάχιστον 12 πόντους O. Λέμε τότε ότι είσαι **ο ανοίξας**.
- Όταν είσαι **ο απαντών**, μετράς τον αριθμό των πόντων σου και :
 - αν έχεις λιγότερους από 8 πόντους O : Ανακοινώνεις αριθμό λέγοντας απλά : **«Έχω ... πόντους O»**,
 - αν έχεις τουλάχιστον 8 πόντους O : Παίρνεις το χαρτάκι που βρίσκεται μπροστά σου και γράφεις πάνω **τον αριθμό των φύλλων** που έχεις σε κάθε χρώμα και **το σύνολο των πόντων O** στην τελευταία γραμμή. Στη συνέχεια δίνεις το χαρτάκι στο συμπαίκτη.
- Ο ανοίξας στη συνέχεια :
 - αν υπολογίσει (με βάση την προφορική δήλωση πόντων O του συμπαίκτη) ότι το σύνολο των πόντων O του ζευγαριού είναι **μικρότερο από 20**, δηλώνει **«Πάσο»** και **ο αντίπαλος που κάθεται δεξιά του** συμπληρώνει το χαρτάκι και το δίνει στο συμπαίκτη του. Είναι φυσικό αφού, εφόσον το ένα ζευγάρι έχει λιγότερους από 20 πόντους O, το άλλο ζευγάρι έχει περισσότερους και ορίζει το Συμβόλαιο.
 - αν υπολογίσει ότι το σύνολο των πόντων O **υπερβαίνει τους 20**, ζητά από το συμπαίκτη να συμπληρώσει το χαρτάκι όταν εκείνος απλά είχε ανακοινώσει τον αριθμό πόντων O (εάν είχε κάτω από 8).
 - στη συνέχεια αθροίζει τους πόντους KO και δηλώνει το Συμβόλαιο.

Όταν έχουμε οκτώ ή παραπάνω φύλλα στον άξονα σε ένα χρώμα, αποφεύγουμε να παίξουμε Χωρίς Ατού γιατί πρέπει να εκμεταλλευθούμε το πλεονέκτημα που έχουμε απέναντι στους αντιπάλους σε ένα χρώμα που δεν έχουν περισσότερα από πέντε φύλλα.

Με βάση τα παραπάνω παίζουμε με ατού πίκες ή κούπες (**μαζέρ**) όταν έχουμε οκτώ φύλλα στον άξονα. Για βαθμολογικούς καθαρά λόγους, για να επιλέξουμε τα καρό ή τα σπαθιά (**μινέρ**) πρέπει να έχουμε εννέα φύλλα στον άξονα.

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Ανοίξας	Ο παίκτης που κάνει την πρώτη διαφορετική δήλωση από Πάσο
Απαντών	Ο συμπαίκτης του ανοίξαντος

ΜΑΘΗΜΑ 7°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♥ ΑΝΤΑΜ : ♠K

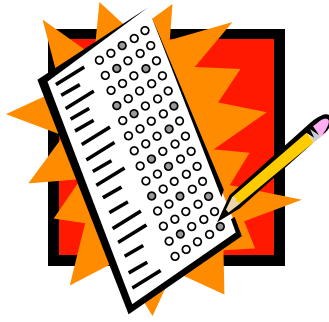
ΜΟΙΡΑΣΕ : A

	♠ 9 4										
	♥ K 9 7 2										
	♦ Q 10 5 2										
	♣ K 6 2										
♠ K Q J 7 5		♠ 10 8 6 3									
♥ 10 6 3	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Δ</td> <td></td> <td>A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		B		Δ		A		N		♥ J 8
	B										
Δ		A									
	N										
♦ A 6		♦ 9 8 4									
♣ Q 10 7		♣ J 8 5 4									
	♠ A 2										
	♥ A Q 5 4										
	♦ K J 7 3										
	♣ A 9 3										

ΜΑΖΕΥΩ ΤΑ ΑΤΟΥ ΤΩΝ
ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ...



ΤΕΣΤ 7^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Με ατού τις κούπες υπολόγισε τους πόντους ΚΟ για κάθε ένα από τα παρακάτω χέρια (ο συμπαίκτης έχει 4 ατού).

α

♠ A
♥ K Q 9 6 2
♦ A J 7 4 2
♣ K 8

Πόντοι ΚΟ :

β

♠
♥ A J 5 4 3 2
♦ K 9 6
♣ A Q J 7

Πόντοι ΚΟ :

γ

♠ 9 6 5
♥ K 7 5 2
♦ A J 7 2
♣ K Q

Πόντοι ΚΟ :

2. Μέτρησε τους πόντους ΚΟ του άξονα Ανατολής – Δύσης στις δύο επόμενες διανομές και προσδιόρισε το Συμβόλαιο που θα παιχθεί. Και στις δύο περιπτώσεις η Δύση μιλά πρώτη.



ΔΙΑΝΟΜΗ 1

♠ 10 9 7 5 ♥ K J 7 3 ♦ A K Q 2 ♣ 8	<table style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ J 8 6 4 2 ♥ A 5 2 ♦ 3 ♣ A K 6 4
	B										
Δ		A									
	N										

Πόντοι ΚΟ :
Συμβόλαιο :

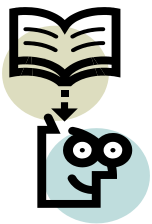
ΔΙΑΝΟΜΗ 2

♠ A 9 ♥ K J 5 4 ♦ A Q 6 3 ♣ A K 3	<table style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ K J 4 ♥ A Q 7 6 3 2 ♦ 9 ♣ Q 9 2
	B										
Δ		A									
	N										

Πόντοι ΚΟ :
Συμβόλαιο :



ΜΑΘΗΜΑ 8^ο



Βγάζω τη μανς



Θυμόμαστε ότι στα Χωρίς Ατού η πρώτη λεβέ αξίζει 40 βαθμούς και οι επόμενες 30. Λέγαμε επίσης ότι για να πάρουμε το πριμ της μανς πρέπει να ορίσουμε Συμβόλαιο **3 Χωρίς Ατού** γιατί η μανς χρειάζεται 100 βαθμούς.

Τα τέσσερα χρώματα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες :



- Τα χρώματα **πίκες** και **κούπες** όπως έχουμε ήδη αναφέρει ονομάζονται **μαζέρ (majors)** : είναι ακριβά χρώματα γιατί η κάθε λεβέ αξίζει **30 βαθμούς**. Συνεπώς για να πάρουμε το πριμ της μανς παίζοντας με ατού αυτά τα χρώματα, πρέπει να ορίσουμε (και να πραγματοποιήσουμε...), Συμβόλαιο **στο επίπεδο 4** και πάνω ($4 \times 30 = 120$).
- Τα χρώματα **καρό** και **σπαθιά** ονομάζονται **μινέρ (minors)** : είναι φθηνά χρώματα γιατί η κάθε λεβέ αξίζει μόνο **20 βαθμούς**. Αυτό μας υποχρεώνει, παίζοντας με Ατού αυτά τα χρώματα, να ορίσουμε (και να πραγματοποιήσουμε...) για να βγάλουμε τη μανς, τουλάχιστον **5♣ ή 5♦** (καθώς $5 \times 20 = 100$).

Είναι λοιπόν εύκολο να δούμε ότι οι πιο οικονομικές μανς είναι τα **3 Χωρίς Ατού (3ΧΑ, 9 λεβέ αρκούν)** και στα majors (**4♠, 4♥** δηλαδή 10 λεβέ), και είναι λογικό να παίζονται εκεί σχεδόν όλες οι μανς στο μπριτζ.

Σε μερικές διανομές έχει προκαθορισθεί ότι είμαστε **στη δεύτερη μανς**. Εάν μπούμε μέσα η **ποινή είναι μεγαλύτερη**, ενώ αν πραγματοποιήσουμε τη μανς, θα εισπράξουμε **πιο σημαντικά βαθμολογικά κέρδη** (το πριμ αντί για 300 βαθμοί είναι 500).

Ο παρακάτω Πίνακας συγκεντρώνει το σύνολο των πόντων που χρειαζόμαστε για να ορίσουμε Συμβόλαιο μανς, τον αριθμό των λεβέ που αντιστοιχούν σε αυτό, καθώς και πόσους βαθμούς εισπράτουμε εφόσον πραγματοποιήσουμε το Συμβόλαιο μας :

 ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ				
ΜΑΝΣ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΒΕ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΟΝΤΩΝ	ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ 	
			1 ^η μανς	2 ^η μανς
ΧΑ	9	25 π.Ο	400	600
♠ ή ♥	10	27 π.ΚΟ	420	620
♦ ή ♣	11	30 π.ΚΟ	400	600

Όταν ορίζουμε ένα Συμβόλαιο στο επίπεδο 6 ή 7, με άλλα λόγια όταν δεσμευόμαστε να κάνουμε 12 ή 13 λεβέ, λέμε ότι ορίζουμε **Συμβόλαιο σλεμ, μικρού** (12 λεβέ) ή **μεγάλου** (13 λεβέ!).

Εάν πετύχουμε, εισπράτουμε ένα μεγάλο πριμ που έρχεται να προστεθεί σε εκείνο της μανς. Ο παρακάτω Πίνακας μας το παρουσιάζει :

ΕΞΤΡΑ ΠΡΙΜ 				
ΣΛΕΜ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΒΕ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΟΝΤΩΝ	ΠΡΙΜΟΔΟΤΗΣΗ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΒΑΘΜΟΙ	
			1 ^η μανς	2 ^η μανς
ΜΙΚΡΟ	12	33	500	750
ΜΕΓΑΛΟ	13	37	1000	1500



Τους αριθμούς πόντων που χρειάζονται σε κάθε περίπτωση θα τους μάθουμε καλά και θα τους θυμόμαστε με τον όρο : **μαγικοί αριθμοί**.



Εάν μπούμε μέσα, δηλαδή το Συμβόλαιο αποτύχει, οι αντίπαλοι παίρνουν **50 βαθμούς** αν είμαστε **στη πρώτη μανς** και **100 βαθμούς** αν είμαστε **στη δεύτερη μανς** για κάθε **λεβέ λιγότερη** από αυτές που υποσχεθήκαμε



Οι Ορισμοί της Ημέρας



Σλεμ	Συμβόλαιο με το οποίο δεσμευόμαστε να κάνουμε 13 λεβέ για ένα μεγάλο σλεμ ή 12 λεβέ για ένα μικρό σλεμ
Στη δεύτερη μανς	«Συνθήκη» του παιχνιδιού που προσδιορίζεται από τον αριθμό της διανομής, που μας επιτρέπει να εισπράττουμε πιο σημαντικά πριμ μανς και σλεμ αλλά και να δίνουμε περισσότερους βαθμούς στους αντιπάλους αν το Συμβόλαιο αποτύχει
Στην πρώτη μανς	«Συνθήκη» του παιχνιδιού, όπου τα πριμ της μανς και του σλεμ αλλά και οι «ζημιές» στην αποτυχία, είναι λιγότερο σημαντικά

ΜΑΘΗΜΑ 8°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♥

ΑΝΤΑΜ : ♠K

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

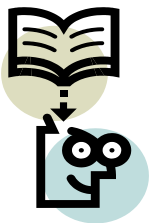
Β/Ν στη δεύτερη

	♠ A 8 3										
	♥ Q 6 3 2										
	♦ A Q 5										
	♣ J 5 4										
♠ K Q 10 4		♠ 9 7 5 2									
♥ 9	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Δ</td> <td></td> <td>A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		B		Δ		A		N		♥ A 4
	B										
Δ		A									
	N										
♦ 10 9 4 3		♦ J 8 6 2									
♣ K 9 8 2		♣ A 7 6									
	♠ J 6										
	♥ K J 10 8 7 5										
	♦ K 7										
	♣ Q 10 3										

ΕΞΑΦΑΝΙΖΩ ΜΙΑ ΧΑΝΟΜΕΝΗ...



ΜΑΘΗΜΑ 9^ο



Αντάμ εσείς, τσάκα εγώ



Η αντάμ στα Χρωματιστά Συμβόλαια :

Όταν ο αντίπαλος εκτελεί Συμβόλαιο Με Ατού και πρέπει να κάνουμε αντάμ, επιλέγουμε κατά προτίμηση :

Ένα **φύλλο επικεφαλής μικρής συνέχειας** : **A K** ή **K Q** ή **Q J 10** με σκοπό να εισπράξουμε λεβέ όσο το δυνατόν πιο γρήγορα,

Ένα **σίνγκλετον** όταν έχουμε αρκετά ατού ελπίζοντας ότι θα κάνουμε μια ή περισσότερες λεβέ κόβοντας (τσακίζοντας), φυσικά πάντα με την προϋπόθεση ότι ο αντίπαλος δε θα μας μαζέψει τα ατού πολύ νωρίς...

Η τσάκα (το κόψιμο) :

Είναι ένας από τους πιο σίγουρους και οικονομικούς τρόπους για να κερδίσουμε λεβέ καθώς το ταπεινό **2** στα ατού μπορεί να κερδίσει λεβέ κόβοντας έναν **Άσο** των αντιπάλων σε ένα χρώμα που έχουμε σικάν.

Αλλά, όταν σχεδιάζουμε να κόψουμε χανόμενες λεβέ, αυτό πρέπει να γίνει όσο έχουμε ατού. Ας δούμε το παρακάτω παράδειγμα όπου οι πίκες είναι τα ατού :

Στο χέρι μου

♠ **A K Q J 3**

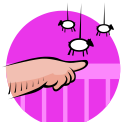
♦ **A 7 5**

Στο μορ

♠ **8 4 2**

♦ **6**

Εάν βιαστώ να μαζέψω τα ατού των αντιπάλων, δεν θα κινδυνεύω από το να μου κόψουν μαιτρ φύλλα, αλλά δε θα έχω πια ατού στο μορ για να κόψω το **♦7** και το **♦5** του χεριού μου που είναι και θα παραμείνουν χανόμενες λεβέ...



Δίδαγμα : Κόβω τις χανόμενες πριν μαζέψω τα ατού



Η διανομή που παίξαμε στο πλαίσιο του μαθήματος ήταν πολύ σημαντική. Να την ξαναπαίξεις σπίτι ακολουθώντας πιστά όλη τη διαδικασία (ορισμού Συμβολαίου, επιλογής αντάμ) και δίνοντας μεγάλη προσοχή στο τι θα γίνουν το δεύτερο και τρίτο φύλλο στις κούπες και τα δύο καρό στο χέρι του εκτελεστή.

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Αναπόφευκτη χανόμενη	Λεβέ που δίνουμε στους αντιπάλους υποχρεωτικά
Μετατρέπόμενη χανόμενη	Χανόμενη λεβέ που μπορεί να «εξαφανισθεί», δηλαδή λεβέ που μπορεί γλιτώσουμε καθώς μετατρέπεται σε κερδιζόμενη

ΜΑΘΗΜΑ 9°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♠

ΑΝΤΑΜ : ♦Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : Β

Β/Ν στη δεύτερη

	♠ K 10 9 6										
	♥ 8										
	♦ K 7 5 2										
	♣ 10 7 6 3										
♠ 8 2		♠ 4									
♥ Q 9 4 3 2	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Δ</td> <td></td> <td>A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		B		Δ		A		N		♥ K 10 7 5
	B										
Δ		A									
	N										
♦ Q J 10		♦ A 9 6 3									
♣ K J 5		♣ Q 8 4 2									
	♠ A Q J 7 5 3										
	♥ A J 6										
	♦ 8 4										
	♣ A 9										

ΚΟΒΩ ΤΙΣ ΧΑΝΟΜΕΝΕΣ ΜΕ ΑΤΟΥ...



ΤΕΣΤ 9^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Μέτρησε τους πόντους του ζευγαριού και όρισε το (σωστό) Συμβόλαιο.

ΔΙΑΝΟΜΗ 1

♠ A J 6 3
♥ 9 6 4
♦ A K 3
♣ K 9 4

	B	
Δ		A
	N	

♠ K 8 7 5
♥ J 3 2
♦ Q 5
♣ 10 8 6 2

Πόντοι ΚΟ :

Συμβόλαιο :

ΔΙΑΝΟΜΗ 2

♠ K 9 5
♥ A J 10 8 3
♦ K Q 5
♣ A 4

	B	
Δ		A
	N	

♠ 8 6 4 2
♥ K Q 7 4
♦ A 9
♣ 8 7 5

Πόντοι ΚΟ :

Συμβόλαιο :

ΔΙΑΝΟΜΗ 3

♠ A 7 3 2
♥ 9 3
♦ A
♣ K Q 7 6 5 4

	B	
Δ		A
	N	

♠ K 8 6
♥ 10 7 4 2
♦ 6 5 2
♣ A 3 2

Πόντοι ΚΟ :

Συμβόλαιο :



2. Στην παρακάτω διανομή :

	♠ Q J 10 4										
	♥ K 6										
	♦ A 7 6 3										
	♣ 6 5 3										
♠ 9 8 7	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>Δ</td><td></td><td>A</td></tr> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ 6 5
	B										
Δ		A									
	N										
♥ Q J 10 8		♥ 7 5 3									
♦ K 9 4		♦ Q J 5 2									
♣ J 9 8		♣ A 10 7 4									
	♠ A K 3 2										
	♥ A 9 4 2										
	♦ 10 8										
	♣ K Q 2										

α. βρες το Συμβόλαιο των B-N.



β. πόσες χανόμενες λεβέ έχει το χέρι του εκτελεστή ;



γ. και πώς θα τις αντιμετωπίσεις ;



Φυσικά, πρέπει να απλώσεις στο τραπέζι τα φύλλα από τα τέσσερα χέρια, και ... μην πανικοβληθείς αν δε βρίσκεις τη λύση !

Πάντως ... καλό κουράγιο !



ΜΑΘΗΜΑ 10^ο



Παλεύω για το Συμβόλαιο μου...



Όταν εκτελούμε Συμβόλαιο Με Ατού και πρέπει να κάνουμε πλάνο εκτέλεσης, μετράμε τις **χανόμενες λεβέ** στο **χέρι-βάση**.

Πρόκειται για λεβέ που πρέπει να δώσουμε στους αντιπάλους γιατί δεν έχουμε στο μορ μαιτρ φύλλα ώστε να ξεφορτωθούμε τις χανόμενες λεβέ του χεριού.

Για παράδειγμα, αν έχω **5 3 2** πικά στο χέρι, ενώ έχω στο μορ **A K Q** στο ίδιο χρώμα, μπορώ να πω ότι τα τρία χανόμενα φύλλα του χεριού εξαφανίζονται (ή καλύτερα καλύπτονται) από τα τρία μαιτρ φύλλα του μορ.

Εάν έχω :

- στο χέρι : **5 3 2**, στο μορ **A K 6**, μετρώ 1 χανόμενη λεβέ.
- στο χέρι : **5 3 2**, στο μορ **A 7 4**, μετρώ 2 χανόμενες λεβέ.

Διακρίνουμε δύο είδη χανόμενων λεβέ :

- Τις **αναπόφευκτα** ή **υποχρεωτικά** χανόμενες, δηλαδή εκείνες που πρέπει να δώσω χωρίς να είναι δυνατό να κάνω κάτι. Για παράδειγμα με **5 3 2** απέναντι σε **9 7 6** εάν ο αντίπαλος επιτεθεί στο χρώμα, θα του δώσω τρεις λεβέ αφού έχει στην κατοχή του όλα τα μεγάλα φύλλα πάνω από το μεγαλύτερο δικό μου (το **9**).
- Τις **μετατρεπόμενες**, δηλαδή όσες μπορούν να μετατραπούν σε κερδιζόμενες. Γνωρίζουμε δύο τρόπους για να τις μετατρέψω :

- Το **ξεσκαρτάρισμα** σε ένα μαιτρ φύλλο άλλου χρώματος. Για παράδειγμα στη διανομή που εκτελώ με ατού τις πίκες έχοντας :

♥ 8 4

♦ K Q 6



♥ A 3

♦ A 7

Μετρώ μία χανόμενη στις κούπες καμία στα καρό στο χέρι (χάρη στο **Ρήγα καρό** που καλύπτει το **7** του χεριού μου). Αλλά, ακόμη και αν δεχθώ αντάμ κούπα, μου αρκεί να παίξω τρεις γύρους καρό (θυμηθείτε το μεγάλο από το κοντό χέρι !) και στην **Ντάμα**, μαιτρ φύλλο, να ξεσκαρτάρω το **3 κούπα**.

- Την **τσάκα (κόψιμο)** όπως είδαμε στο Μάθημα 9.

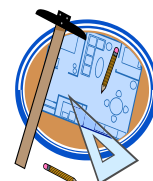
Συνεπώς, όλο το πρόβλημα πριν ξεκινήσω την εκτέλεση σε χρωματιστό Συμβόλαιο είναι να σκεφθώ καλά και να καταστρώσω ένα **πλάνο εκτέλεσης** που περιλαμβάνει τα τρία παρακάτω στάδια :



Επιλογή χεριού-βάση,

Μέτρηση χανόμενων λεβέ στο χέρι (αφού ελέγξουμε αν υπάρχει μαιτρ φύλλο στο μορ για να τις καλύψει) και διαχωρισμός τους σε αναπόφευκτες και μετατρεπόμενες,

Αναζήτηση των «όπλων» που έχω για τη μετατροπή αυτών των λεβέ σε κερδιζόμενες και **άμεση χρήση τους** χωρίς να περιμένω τον αντίπαλο να με βοηθήσει ή να μεταθέσω τη λύση για αργότερα λέγοντας «δεν με πιέζει κάτι... θα ασχοληθώ πιο μετά». Η αναβολή επίλυσης ενός προβλήματος δε βοηθάει ποτέ...



Οι Ορισμοί της Ημέρας



Πλάνο Εκτέλεσης

Το σχέδιο που καταστρώνω **πριν** αρχίσω να παίζω ώστε να εξασφαλίσω τις καλύτερες πιθανότητες επιτυχίας για το Συμβόλαιο μου

ΜΑΘΗΜΑ 10^ο



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♥

ΑΝΤΑΜ : ♠Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : A

Β/Ν στη δεύτερη

	♠ K 6 2	
	♥ Q 7 3	
	♦ J 4	
	♣ Q 10 7 6 4	
♠ Q J 9 5		♠ A 10 3
♥ 5	Δ	♥ 9 8 4
♦ 10 8 3 2		♦ Q 9 6
♣ K 9 5 2	Ν	♣ A J 8 3
	♠ 8 7 4	
	♥ A K J 10 6 2	
	♦ A K 7 5	
	♣	

ΠΡΟΣΕΧΩ ΜΗ ΜΕ ΠΑΝΩΚΟΨΟΥΝ...

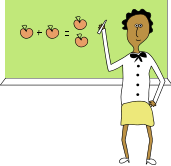


ΤΕΣΤ 10^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

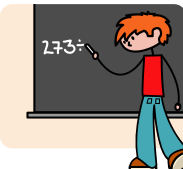


1. Εξάσκηση στο μέτρημα των χανόμενων λεβέ :

α. πόσες χανόμενες λεβέ μπορείς να μετρήσεις στο χέρι σου με ;

	1	2	3	4	5
	♠ A K 6 5	♥ K Q 4	♣ Q J 10	♦ K 6 2	♠ A 9 4
Χανόμενες Λεβέ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

β. πόσες χανόμενες λεβέ μπορείς να μετρήσεις στον άξονα με ;

	1	2	3	4	5
	♠ K J 5	♥ Q 5 3	♣ 6 2	♦ K Q 7 2	♠ Q 9 5
	♠ Q 7 3	♥ A 7 2	♣ K 4	♦ A J 6 3	♠ K 6 3
Χανόμενες Λεβέ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2. Οι πίκες είναι ατού : πρέπει να κόψεις τις χανόμενες κούπες του χεριού του Νότου με τα ατού του Βορρά. Θα κόψεις με μαίτρ ατού ναι ή όχι ;

α	β								
♠ Q J 8 2	♠ Q 5 2								
♥ K 5	♥ K 2								
<div style="background-color: green; height: 15px; width: 100%;"></div>	<div style="background-color: green; height: 15px; width: 100%;"></div>								
♠ A K 10 9 3	♠ A K 7 4 3								
♥ A 7 4 2	♥ A 7 4								
<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td>ΝΑΙ :</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>ΟΧΙ :</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>	ΝΑΙ :	<input type="text"/>	ΟΧΙ :	<input type="text"/>	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td>ΝΑΙ :</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>ΟΧΙ :</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>	ΝΑΙ :	<input type="text"/>	ΟΧΙ :	<input type="text"/>
ΝΑΙ :	<input type="text"/>								
ΟΧΙ :	<input type="text"/>								
ΝΑΙ :	<input type="text"/>								
ΟΧΙ :	<input type="text"/>								

ΜΑΘΗΜΑ 11^ο



Η περιπλάνηση στον κόσμο της εμπάς...



Η εμπάς :

Μερικές φορές βρισκόμαστε στην παρακάτω θέση :

Μορ ♣ A Q



Χέρι ♣ 7 2

Είναι σίγουρο ότι θα κάνουμε τη λεβέ του **Άσου**, είτε ξεκινήσουμε να παίζουμε από το χέρι, είτε από το μορ. Ας εξετάσουμε όμως τις δύο παρακάτω περιπτώσεις :

- A. **Ο Ρήγας βρίσκεται δεξιά.** Σε αυτήν την περίπτωση, δεν υπάρχει κάτι που μπορούμε να κάνουμε εκτός από το να ελπίζουμε ότι είναι «**ξερός**», δηλαδή δε συνοδεύεται από άλλο φύλλο στο ίδιο χρώμα. Αλλά αυτό είναι πολύ σπάνιο, δηλαδή η πιθανότητα να συμβαίνει είναι τόσο μικρή ώστε δεν τη λαμβάνουμε υπόψη.
- B. **Ο Ρήγας βρίσκεται αριστερά.** Καθώς ξεκινάμε να παίζουμε από το χέρι, δε συμφέρει τον αριστερά αντίπαλο να βάλει το **Ρήγα**, δε θα κέρδιζε τίποτα και θα χρησίμευε στον εκτελεστή στη λύση του προβλήματος του... Άρα δε θα βάλει το **Ρήγα**, αλλά εμείς θα παίζουμε σα να είμαστε σίγουροι ότι τον έχει, οπότε θα βάλουμε την **Ντάμα** του μορ και αν ο **Ρήγας** βρισκόταν πραγματικά αριστερά, η **Ντάμα** φθάνει για να κερδίσει τη λεβέ.

Όταν εφαρμόζουμε αυτήν την τεχνική εκτέλεσης λέμε ότι **κάνουμε την εμπάς** (εναντίον) του **Ρήγα**. Μια φορά στις δύο (κάθε φορά που ο **Ρήγας** βρίσκεται αριστερά, δηλαδή ευνοϊκά τοποθετημένος για τον εκτελεστή) θα κερδίσουμε μια λεβέ, ενώ αν βάλουμε τον **Άσο**, δε θα έχουμε καμιά ελπίδα να κάνουμε επιπλέον λεβέ εκτός από τη σίγουρη (του **Άσου**).

Μπορούμε επίσης να κάνουμε εμπάς σε άλλα μεγάλα φύλλα που λείπουν, όπως η **Ντάμα** στο παράδειγμα που ακολουθεί :

Μορ ♥ K J 6

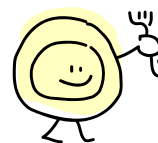


Χέρι ♥ A 3 2

Παίζουμε πρώτα τον **Άσο** (για να προφυλαχθούμε στην περίπτωση που η **Ντάμα** πέφτει ξερή στον αντίπαλο δεξιά) μετά το **2**, και αν ο αντίπαλος

αριστερά βάλει μικρό φύλλο, «περνάμε» το **Βαλέ** του μορ ελπίζοντας ότι είχε την **Ντάμα**.

Λέμε ότι το μεγάλο φύλλο που λείπει – ο **Ρήγας** στο πρώτο παράδειγμα, η **Ντάμα** στο δεύτερο – είναι **εντός εμπάς** όταν βρίσκεται πριν από την ομάδα Ονέρ **A Q** ή **K J**. Αυτά τα δύο μεγάλα φύλλα ουσιαστικά αντιστοιχούν στα δύο δόντια μιας φουρκέτας ανάμεσα στα οποία ο **Ρήγας** ή η **Ντάμα** βρίσκονται εγκλωβισμένοι εφόσον περνά η εμπάς.



Η αντάμ του «τέταρτου καλύτερου φύλλου» :

Στα **Χωρίς Ατού**, η αντάμ σε ένα μακρύ χρώμα έχει στόχο το **μαιτράρισμα (προαγωγή) λεβέ λόγω μήκους**. Όταν είμαστε αναγκασμένοι να κάνουμε αντάμ σε ένα χρώμα που δεν περιλαμβάνει μια συνέχεια, διαλέγουμε **ένα μικρό φύλλο** σύμφωνα με τον ακόλουθο κανόνα :



Τακτοποιούμε με σειρά τα φύλλα από το πιο δυνατό προς το πιο αδύνατο, και κάνουμε αντάμ το «τέταρτο καλύτερο» (ή απλά τέταρτο).

Παραδείγματα :

K J 7 6 4 : το 6

1 2 3 4 5

Q 10 3 2 : το 2

1 2 3 4

Οι Ορισμοί της Ημέρας



(Κάνω) Εμπάς

Παίζω προς το μικρότερο φύλλο μιας ομάδας μη συνεχόμενων Ονέρ (**A Q** ή **K J**) ελπίζοντας ότι το μεγάλο ενδιάμεσο φύλλο που λείπει βρίσκεται στο χέρι του αντιπάλου που παίζει πριν από την ομάδα των Ονέρ

Τέταρτο καλύτερο

Τέταρτο σε δύναμη φύλλο ενός χρώματος που κάνουμε αντάμ όταν δεν έχουμε συνεχόμενα Ονέρ

ΜΑΘΗΜΑ 11^ο



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ

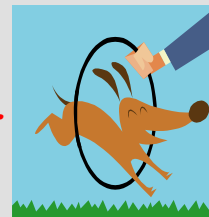
ΑΝΤΑΜ : ♠6

ΜΟΙΡΑΣΕ : A

Β/Ν στη δεύτερη

	♠ 8 5 3	
	♥ A 8 6	
	♦ A 6 5 3	
	♣ 10 4 2	
♠ K J 7 6 4		♠ Q 10
♥ 9 4 2	Δ	♥ Q 10 5 3
♦ 10 2		♦ J 9 7
♣ K J 8		♣ Q 9 7 3
	♠ A 9 2	
	♥ K J 7	
	♦ K Q 8 4	
	♣ A 6 5	

ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗΝ ΕΜΠΑΣ...



ΤΕΣΤ 11^{ΟΥ} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Πόσες λεβέ το πολύ μπορείς να κάνεις με τους παρακάτω συνδυασμούς φύλλων και κάτω από ποιες προϋποθέσεις ;

	1	2	3
Μορ	♠ A Q	♥ K J 5	♣ A Q 2
Χέρι	♠ 9 6	♥ A 9 8	♣ 8 5 3
Αριθμός Λεβέ	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Προϋποθέσεις			

2. Εξασκήσου στο παίξιμο του Συμβολαίου των 4♠ με εκτελεστή το Βορρά και αντάμ την ♦Q από την Ανατολή.

	♠ K 10 5 2 ♥ A Q 7 ♦ A 9 ♣ A J 6 4										
♠ 9 8 6 ♥ K 9 4 3 ♦ 7 6 5 4 ♣ 10 9	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">B</td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">N</td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ A Q ♥ J 10 6 ♦ Q J 10 3 2 ♣ 8 7 3
	B										
Δ		A									
	N										
	♠ J 7 4 3 ♥ 8 5 2 ♦ K 8 ♣ K Q 5 2										



ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙΣ :

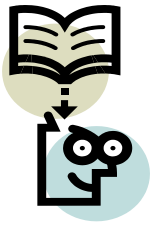
- i. Μέτρησε όλες τις χανόμενες λεβέ
- ii. Κάνε το διαχωρισμό ανάμεσα σε υποχρεωτικές και μετατρέπόμενες χανόμενες
- iii. Εξέτασε πως θα μετατρέψεις αυτές τις χανόμενες. Εκεί βρίσκεται το κλειδί του προβλήματος

Συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα γράφοντας τα φύλλα κάθε λεβέ με τη σειρά και βάλε σε κύκλο το φύλλο που κερδίζει τη λεβέ :

Λεβέ	ΔΥΣΗ	ΒΟΡΑΣ	ΑΝΑΤΟΛΗ	ΝΟΤΟΣ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				



ΜΑΘΗΜΑ 12^ο




Σκεπάζουμε ή όχι...



Ονέρ στο Ονέρ :


Μερικές φορές ο εκτελεστής παίζει κάποιο Ονέρ, είτε από το χέρι του, είτε από το μορ και εμείς έχουμε το αμέσως ανώτερο Ονέρ. Σκοπεύει προφανώς να μαζέψει το Ονέρ μας χρησιμοποιώντας αυτήν την τεχνική που ονομάζουμε εμπάς με υποστήριξη. Η στάση που θα κρατήσουμε, δηλαδή αν θα βάλουμε το Ονέρ ή όχι, εξαρτάται από πολλά πράγματα.

- A. Ο εκτελεστής ξεκινά **με Ονέρ από το χέρι** προς κάποιο Ονέρ του μορ όπως στο παρακάτω παράδειγμα :

Εμείς ♠ K 7 5  ♠ A 3 2
♥ Q ?

Είναι βέβαιο ότι αν δε βάλουμε το **Ρήγα**, ο εκτελεστής θα βάλει το **2** του μορ και θα κερδίσει τη λεβέ. Ας πούμε ότι συνεχίζει με το **Βαλέ** από το χέρι και ότι δε βάζουμε και πάλι το **Ρήγα** μας. Τότε με το τρίτο φύλλο του θα ρίξει το **Ρήγα** μας, τον **Άσο** του μορ και, μερικές φορές, το **10** του συμπαίκτη. Αντίθετα αν είχαμε βάλει το **Ρήγα**, ο συμπαίκτης θα έκανε λεβέ με το **10** του αν τα φύλλα ήταν :




Εμείς ♠ K 7 5  ♠ 10 9 6
♥ Q J 8 4

- B. Ο εκτελεστής παίζει ένα Ονέρ από το μορ και αυτό το Ονέρ :

- είναι **τελείως απομονωμένο** : σκεπάζουμε με το δικό μας μεγαλύτερο Ονέρ. Θα χάσουμε τη λεβέ σίγουρα αλλά πολύ συχνά βοηθάμε το συμπαίκτη να κερδίσει μια λεβέ όπως στο παρακάτω παράδειγμα :



♠ Q 7 5
♠ 10 8 2  ♠ K 6 3
♠ A J 9 4

Εμείς



- είναι **επικεφαλής συνεχόμενων Ονέρ** : δε σκεπάζουμε με το Ονέρ μας. Κάτι τέτοιο δε θα χρησίμευε κάπου, πόσο μάλλον που σε

ορισμένες περιπτώσεις πιθανόν ο αντίπαλος προσπαθεί να μας ξεγελάσει όπως στο παρακάτω παράδειγμα :

♠ Q J 10 9 5
♠ 6 4 3 [green box] ♠ K 8 7 2 **Εμείς**
♠ A

Αν βάλουμε το **Ρήγα** μας στην **Ντάμα** του μορ, όλα τα υπόλοιπα φύλλα του μορ θα μαιτραριστούν.

Ας συγκεντρώσουμε όλα τα παραπάνω σε έναν κανόνα :



*Με τον όρο **Ονέρ στο Ονέρ** εννοούμε να σκεπάσουμε με ένα αμέσως μεγαλύτερο Ονέρ το Ονέρ που παίχθηκε από το προηγούμενο χέρι, με την ελπίδα να προάγουμε ένα μεγάλο φύλλο στο χέρι μας ή στο χέρι του συμπαίκτη.*

Η «έμμεση» εμπάς :

Με τον όρο έμμεση εμπάς εννοούμε το παίξιμο προς το Ονέρ ενός χεριού ελπίζοντας ότι ένα μεγαλύτερο Ονέρ που λείπει βρίσκεται στον αντίπαλο που παίζει αμέσως πριν.

Παράδειγμα :

♠ Q 5 4



♠ A 8 2

Ο μόνος τρόπος παιχνιδιού που έχει πιθανότητες επιτυχίας είναι να «τραβήξουμε» τον **Άσο** και να παίξουμε μετά το **2** προς το μορ ελπίζοντας ότι ο **Ρήγας** είναι τοποθετημένος αριστερά, οπότε εάν τον βάλει, η **Ντάμα** μαιτράρεται, ενώ αν βάλει μικρό θα περάσουμε την **Ντάμα** που θα κερδίσει τη λεβέ...

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Έμμεση Εμπάς

Παίξιμο προς ένα Ονέρ ελπίζοντας ότι το μεγαλύτερο Ονέρ που λείπει οι αντίπαλοι βρίσκεται στο χέρι του αντιπάλου που παίζει πριν από το Ονέρ μας

ΜΑΘΗΜΑ 12°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♥

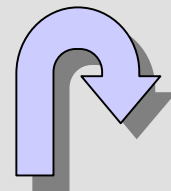
ΑΝΤΑΜ : ♠Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

Β/Ν στη δεύτερη

	♠ K 4 2	
	♥ Q 10 6 3	
	♦ K 5 4	
	♣ Q 8 2	
♠ Q J 10 5 3		♠ A 8 7
♥ J 4	Δ B	♥ 8 7
♦ 10 7 6	Δ A	♦ J 9 8 2
♣ K 9 4	N	♣ J 10 7 6
	♠ 9 6	
	♥ A K 9 5 2	
	♦ A Q 3	
	♣ A 5 3	

ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ Η ΕΜΜΕΣΗ ΕΜΠΤΑΣ...



ΤΕΣΤ 12^Ο ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Ο αντίπαλος σου παίζει 3ΧΑ και :

♠ J 4

 ♠ K 9 5

Ο εκτελεστής ζητά από το μορ να παίξει το Βαλέ. Ποιο φύλλο βάζεις και γιατί ;

2. Ίδιο Συμβόλαιο, 3ΧΑ, αλλά καινούργιος συνδυασμός φύλλων :

♠ J 9 4

 ♠ Q 10 8

Ο μορ παίζει το Βαλέ. Εσύ ;

3. Παίζεις 4♥ με τα παρακάτω χέρια :

	♠ A 4 2										
	♥ Q 10 6 3										
	♦ K 5 4										
	♣ Q 8 2										
♠ Q J 10 5	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;">B</td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Δ</td><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;">A</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ 8 7 6
	B										
Δ		A									
	N										
♥ J 4		♥ 9 7 2									
♦ Q 10 8 6		♦ J 9									
♣ K 9 5		♣ J 10 7 6 4									
	♠ K 9 3										
	♥ A K 8 5										
	♦ A 7 3 2										
	♣ A 3										



Αντάμ η ♠Q. Μαζεύεις τα Ατού των αντιπάλων. Διακρίνεις κάποιον τρόπο για να γλιτώσεις τη χανόμενη πίκια του χεριού σου ;

ΜΑΘΗΜΑ 13^ο



Παίζω στα μινέρ...



Τα περισσότερα Συμβόλαια παίζονται με **ατού μαζέρ** (κούπες ή πίκες), ή **Χωρίς Ατού**.

Στην πραγματικότητα, αν παίξουμε με ατού σπαθιά ή καρό δεν κερδίζουμε παρά 20 βαθμούς για κάθε λεβέ εφόσον το Συμβόλαιο πραγματοποιηθεί, σε αντίθεση με τους 30 βαθμούς στις κούπες ή τις πίκες. Άρα πρέπει να κάνουμε εννέα λεβέ με ατού τα σπαθιά για παράδειγμα, για να πάρουμε τους ίδιους βαθμούς που θα πάρουμε αν κάνουμε οκτώ λεβέ με ατού τις πίκες...

Κατά συνέπεια θα παίζουμε σπάνια στα σπαθιά ή στα καρό, μόνο όταν πληρούνται οι παρακάτω προϋποθέσεις :

- Δεν υπάρχει φιτ σε μαζέρ στον άξονα.
- Το φιτ στα σπαθιά ή στα καρό περιλαμβάνει τουλάχιστον εννέα φύλλα.
- Το ζευγάρι έχει λιγότερους από 25 πόντους Ο (αλλιώς μπορούμε να παίξουμε 3ΧΑ).



Οι Ορισμοί της Ημέρας



Ανω (λεβέ)

Οι επιπλέον λεβέ που πραγματοποίησε ο εκτελεστής σε σχέση με τον αριθμό των λεβέ που ορίζει το Συμβόλαιο

ΜΑΘΗΜΑ 13°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♦

ΑΝΤΑΜ : ♠Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : Δ

Όλοι στην πρώτη

	♠ 9 5 4 3	
	♥ 8	
	♦ J 9 6 5 2	
	♣ A Q 6	
♠ Q J 8 6		♠ K 10 2
♥ K 10 5 3	Δ B A	♥ Q 9 7 4
♦ 3		♦ A 8
♣ K 9 5 2		♣ J 10 8 4
	♠ A 7	
	♥ A J 6 2	
	♦ K Q 10 7 4	
	♣ 7 3	

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ ΣΕ ΜΙΝΕΡ...



ΤΕΣΤ 13^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Προσδιόρισε το Συμβόλαιο που πρέπει να καταλήξεις με τα παρακάτω χέρια :

α	β	γ	δ
♠ K 9 5	♠ A 8	♠ K 10 8 3	♠ J 9 8 2
♥ K 7 4 2	♥ Q 6 2	♥ 3	♥ 10 7 5
♦ Q 8 7 5 3	♦ Q J 4	♦ Q 9 6 5 2	♦ A 9 6 4
♣ 3	♣ K 10 9 5 2	♣ A 5 3	♣ Q 6
♠ A 8	♠ K J 2	♠ Q 6	♠ A 2
♥ A 10 5 3	♥ A 10 4	♥ 10 7 4	♥ K J 4
♦ A K 9 6	♦ K 10 3	♦ A J 8 4	♦ Q J 5 3
♣ J 7 2	♣ Q J 8 4	♣ K Q 9 4	♣ K 10 8 3 2

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ :

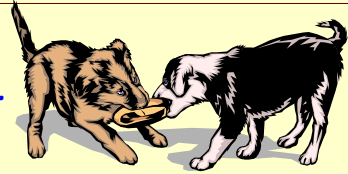
2. Υπογράμμισε το φύλλο που κάνεις αντάμ από τα παρακάτω χρώματα σε Συμβόλαιο Χωρίς Ατού ;

α. ♥ K Q J 3
β. ♦ K Q 10 4 2
γ. ♠ Q J 9 6 3
δ. ♣ Q 10 8 5 2
ε. ♦ Q 10 9 8 4
στ. ♥ A Q 9 6 3

ΜΑΘΗΜΑ 14^ο



Ο αντίπαλος θέλει να παίξει...



Πολλές φορές, όταν ένα ζευγάρι παίζει χαμηλό συμβόλαιο, οι αντίπαλοι έχουν ίδιους ή ίσως ακόμη και περισσότερους πόντους. Οι πόντοι Ο είναι ίδιοι για όλο τον κόσμο, αλλά οι πόντοι Κ ποικίλουν ανάλογα με το ατού και την κατανομή των χρωμάτων : εάν έχω σικάν κούπα, θα μετρήσω τρεις πόντους Κ εάν παίξουμε με ατού τις πίκες, αλλά αν ο αντίπαλος μου θέλει να παίξει ένα Συμβόλαιο με ατού τα σπαθιά, θα προσθέσει εκείνος επίσης δύο πόντους κατανομής εάν για παράδειγμα έχει σίνγκλετον πικά. Είναι λοιπόν δίκαιο οι αντίπαλοι να παίξουν εκείνοι ένα Συμβόλαιο όταν έχουν ένα σύνολο πόντων ΚΟ ανώτερο από το δικό μας. Αλλά πώς γίνεται ο ορισμός αυτού του Συμβολαίου ;

Ήρθε η ώρα να μάθουμε ότι ο προσδιορισμός των Συμβολαίων βασίζεται στο σύστημα των **Αγορών** : δηλαδή όταν ένα ζευγάρι προτείνει ένα Συμβόλαιο, εφόσον ο αντίπαλος άξονας θέλει να παίξει στη θέση του, πρέπει να διεκδικήσει την εκτέλεση ενός υψηλότερου Συμβολαίου (λέμε επίσης : πιο ακριβού).

Για τη διεκδίκηση αυτή χρησιμοποιεί δύο μέσα :

- Την ομιλία **σε υψηλότερο επίπεδο** : για παράδειγμα όταν ο εκτελεστής θέλει να παίξει «2 σε κάποιο χρώμα», θα πρέπει να προτείνει τουλάχιστον «3 σε κάποιο άλλο χρώμα».
- Την ομιλία στο ίδιο επίπεδο καθώς έχει τη δυνατότητα να προτείνει, **ένα υψηλότερο χρώμα**.

Σας έρχεται κάτι στο μυαλό πάνω στο θέμα αυτό με βάση όσα έχουμε αναφέρει μέχρι σήμερα ;

Μπράβο σας, σωστά σκεφθήκατε τα μαζέρ και τα μινέρ που δίνουν διαφορετική βαθμολογία. Για να μπορέσουμε να κάνουμε τις αγορές, το μπριτζ προσδίδει μια κατάταξη στα χρώματα που είναι η παρακάτω, από το πιο χαμηλό (φθηνό) έως το πιο υψηλό (ακριβό).



Χωρίς Ατού

Πίκες

Κούπες

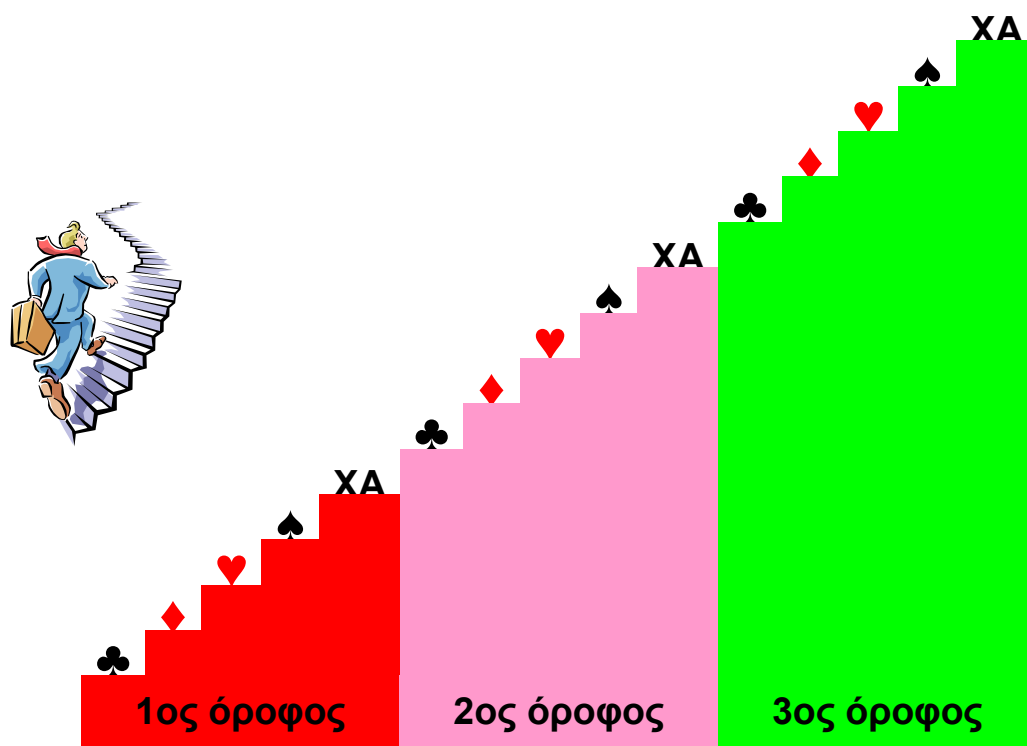
Καρό

Σπαθιά

Είναι **απαραίτητο να αποστηθίσετε** αυτήν την κατάταξη των χρωμάτων.

Άρα, εάν οι αντίπαλοι μου προτείνουν ένα Συμβόλαιο **2♥**, μπορώ να ζητήσω ένα Συμβόλαιο **2♠**, γιατί το χρώμα είναι «ψηλότερα στην κατάταξη» ή, πιο απλά, είναι πιο ακριβό.

Η διαδικασία της αγοράς στο μπριτζ, είναι παρόμοια με την άνοδο σε μια σκάλα που για σκαλοπάτια έχει τα τέσσερα χρώματα και για πλατύσκαλο τα Χωρίς Ατού. Όταν φθάνουμε εκεί, ανεβαίνουμε στον επόμενο όροφο όπως μας δείχνει το παρακάτω Σχήμα :



Η διαδικασία της αγοράς μοιάζει με μια δημοπρασία ή έναν πλειστηριασμό, και όπως εκεί η προσφορά δεν μπορεί να μειωθεί έτσι και στην αγορά δεν μπορούμε **ποτέ** να κατέβουμε (γιατί αλλιώς..., δε θα τελειώναμε ποτέ !). Εάν ο αντίπαλος μου βρίσκεται πάνω στο «σκαλοπάτι κούπα», στον τέταρτο όροφο (δηλαδή ήθελε να παίξει **4♥**) και εγώ επιθυμώ να παίξω με ατού τα καρό, είμαι αναγκασμένος να ανέβω «στον πέμπτο όροφο», δηλαδή να δηλώσω **5♦**.

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Αγορά

Η διαδικασία με την οποία ορίζουμε το Συμβόλαιο διατυπώνοντας τελικά μια πρόταση που πρέπει να είναι υψηλότερη από όλες τις προηγούμενες προτάσεις

ΜΑΘΗΜΑ 14^ο



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3♥

ΑΝΤΑΜ : ♠3

ΜΟΙΡΑΣΕ : A

A/Δ στη δεύτερη

	♠		
	♥ K J 5 3		
	♦ 9 8 6 5 2		
	♣ K Q 10 2		
♠ Q 9 3			♠ K 10 8 6 4 2
♥ 8 7 2		B	♥ A
♦ K J 3	Δ		A
♣ 8 7 5 3		N	♦ A 10 7
	♠ A J 7 5		♣ A 9 6
	♥ Q 10 9 6 4		
	♦ Q 4		
	♣ J 4		

Ο ΣΥΝΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ...



ΤΕΣΤ 14^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Ερωτήσεις πάνω στις συναγωνιστικές αγορές.

α. Τι πρέπει να αγοράσει η Δύση αν θέλει να παίξει σπαθιά μετά από 3♥ του Νότου ;

β. Οι Βορράς – Νότος όρισαν Συμβόλαιο 4♥. Ποια είναι η χαμηλότερη αγορά που μπορούν να κάνουν οι Ανατολή – Δύση αν θέλουν να παίξουν στη θέση τους ;



γ. Πόσες πιθανές αγορές υπάρχουν στο μπριτζ ;

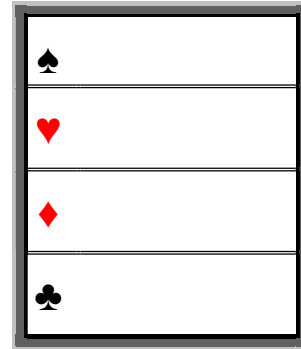
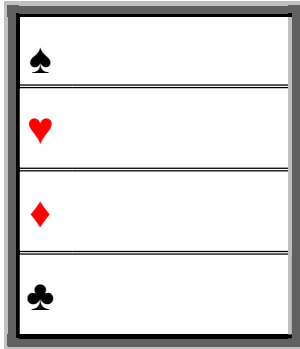
δ. Ποια αγορά μπορείς να κάνεις αν οι αντίπαλοι θέλουν να παίξουν 1♣;

2. Αποστήθιση βαθμολογιών : σε ποια Συμβόλαια και αποτελέσματα αντιστοιχούν οι παρακάτω βαθμολογίες ;

α.	170:	<input type="text"/>
β.	90:	<input type="text"/>
γ.	430:	<input type="text"/>
δ.	230:	<input type="text"/>
ε.	140:	<input type="text"/>
στ.	690:	<input type="text"/>
ζ.	660:	<input type="text"/>
η.	1390:	<input type="text"/>
θ.	150:	<input type="text"/>
ι.	2220:	<input type="text"/>
κ.	60:	<input type="text"/>
λ.	70:	<input type="text"/>

ΠΡΟΣΟΧΗ! Υπάρχουν πολλές απαντήσεις για κάποιες βαθμολογίες.
Ανάφερε τις όλες.

3. Σχημάτισε τα χέρια σε ένα ζευγάρι που έχει 24 πόντους ΚΟ.
Επιτρέπονται όλες οι κατανομές.



ΜΑΘΗΜΑ 15°



Έχω χρόνο για να πάρω τη λεβέ...



Αφήνω έξω :

Μπορεί να συμβεί, όταν έχουμε την κατανομή και την απαραίτητη δύναμη για να παίξουμε ένα Συμβόλαιο **Χωρίς Ατού**, να μην έχουμε σε κάποιο χρώμα αρκετά Ονέρ στα δύο χέρια... Είναι προφανές, ότι εκεί θα κάνει αντάμ ο αντίπαλος, θέλοντας ανυπόμονα να εισπράξει τις λεβέ του αφού μαϊτράρει τα φύλλα στο χρώμα.

Ο μόνος τρόπος να τον εμποδίσουμε είναι απλούστατος : δεν πρέπει να πάρει χέρι ! Αλλά θα πείτε, εάν δώσουμε χέρι στο συμπαίκτη του θα παίξει το χρώμα χωρίς χρονοτριβή... Αυτό είναι αλήθεια με μια προϋπόθεση : βλέπετε ποια ;

Η απάντηση είναι προφανής : για να ξαναπαίξει το χρώμα αυτό, πρέπει να έχει φύλλα εκεί. Με άλλα λόγια, αν με κάποιον τρόπο δεν του αφήσουμε φύλλα στο χρώμα θα γίνει ακίνδυνος.

Και η μόνη τεχνική που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε παρόμοια περίπτωση : **αφήνουμε έξω** την αντάμ όσες φορές μπορούμε να το κάνουμε.

Κοιτάξτε το παρακάτω παράδειγμα :

Μορ : ♥ 8

Ο παίκτης που κάνει αντάμ :

♥ K Q J 10 6 4



Ο δεύτερος αμυνόμενος :

♥ 9 7 5

Εμείς : ♥ A 3 2

Σε Συμβόλαιο **3ΧΑ**, είναι ξεκάθαρο ότι δεν μπορούμε να κάνουμε πάνω από μια λεβέ στο χρώμα. Συνεπώς αφήνουμε έξω την αντάμ δύο φορές και κερδίζουμε (αναγκαστικά) στον τρίτο γύρο. Στη συνέχεια αν δώσουμε το χέρι στον αντίπαλο δεξιά μας, δεν θα παίξει το συγκεκριμένο χρώμα γιατί με την τεχνική μας εξαντλήσαμε τα φύλλα που είχε.

Ο κανόνας είναι ο ακόλουθος :



Σε Συμβόλαιο Χωρίς Ατού όταν έχουμε μόνο μια λεβέ σε ένα χρώμα, πρέπει να την εισπράξουμε όσο το δυνατόν αργότερα.

Βάζω τα δυνατά μου :

Η άμυνα παίζεται από δύο παίκτες. Άρα πρέπει να βοηθούμε το συμπαίκτη με όλες μας τις δυνάμεις να προάγει το χρώμα που τον ενδιαφέρει. Ειδικότερα, όταν ο συμπαίκτης κάνει αντάμ (ή παίζει) ένα μικρό φύλλο, εμείς οφείλουμε να βάλουμε **το μεγαλύτερο μας φύλλο** για να εξαναγκάσουμε τον εκτελεστή να χρησιμοποιήσει τα Ονέρ του.

Παράδειγμα :



♦ 8 6 2
♦ 3 [redacted] ♦ K 9 5 4
♦ ?

Η Δύση παίζει το ♦3, ο μορ βάζει το ♦2. Πρέπει να βάλουμε το **Ρήγα** γιατί :

- είτε θα κερδίσουμε τη λεβέ αν ο συμπαίκτης έχει τον **Άσο**,
- είτε θα «ξηλώσουμε» τον **Άσο** του Νότου επιτρέποντας στο συμπαίκτη να εισπράξει τα Ονέρ που ίσως έχει στο χρώμα

Τα καρό μπορεί να είναι μοιρασμένα :

♦ 8 6 2
♦ A J 7 3 [redacted] ♦ K 9 5 4
♦ Q 10

Παίζοντας το **Ρήγα**, θα κάνουμε όλες τις λεβέ στο χρώμα. Εάν βάλουμε το **9**, Ο Νότος θα κάνει μια λεβέ που δεν δικαιούται. Ή

♦ 8 6 2
♦ Q 10 7 3 [redacted] ♦ K 9 5 4
♦ A J

Το παίξιμο του **Ρήγα** αναγκάζει το Νότο να βάλει τον **Άσο** αν θέλει να κερδίσει τη λεβέ.

Στη συνέχεια, η Δύση θα εισπράξει τρεις λεβέ στα καρό. Αν δε βάλουμε το **Ρήγα** θα επιτρέψουμε στο Νότο να κάνει δύο λεβέ στα καρό : τον **Άσο** και το **Βαλέ**.

Προφανώς, είναι ανώφελο να βάλουμε το πιο μεγάλο μας χαρτί στην τρίτη θέση εάν δεν μπορούμε να βάλουμε μεγαλύτερο φύλλο από το μορ...

Παράδειγμα :

♥ K 4
♥ 3 [redacted] ♥ Q 7 2
♥ ?

Στο ♥3, ο Νότος βάζει το **Ρήγα** του μορ. Φυλάμε την **Ντάμα**, θα χρησιμεύσει αργότερα για να προάγουμε ή να εισπράξουμε τις κούπες.

Οι Ορισμοί της Ημέρας



Αφήνω έξω

Δεν παίρνω αμέσως μια λεβέ, ενώ μπορώ να την κερδίσω, με σκοπό να κόψω τις επικοινωνίες της άμυνας

ΜΑΘΗΜΑ 15°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ

ΑΝΤΑΜ : ♦4

ΜΟΙΡΑΣΕ : A

Όλοι στη δεύτερη

	♠ A 9 2	
	♥ K 9 6 5	
	♦ 7 5	
	♣ K 9 3 2	
♠ 8 5		♠ J 10 7 6
♥ J 8 4 3	Δ	♥ Q 10 2
♦ Q 10 8 4 2		♦ K J 3
♣ 7 4		♣ A 6 5
	♠ K Q 4 3	
	♥ A 7	
	♦ A 9 6	
	♣ Q J 10 8	



ΤΕΣΤ 15^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Ο συμπαίκτης σου κάνει αντάμ το **♦5**. Ποιο φύλλο βάζεις σαν Ανατολή ; Εάν κερδίσεις τη λεβέ ή αν πάρεις αργότερα χέρι με άλλο χρώμα) ποιο φύλλο γυρίζεις (παίζεις) ;

α.

♦ 6 4 2
♦ 5 ♦ J 9 8 3 Εσύ
♦ ?

Ο μορ βάζει το **♦2**.

Φύλλο που βάζεις :	
Φύλλο που γυρίζεις :	

β.

♦ K 7 4
♦ 5 ♦ Q 10 2 Εσύ
♦ ?

Ο μορ βάζει το **♦4**.

Φύλλο που βάζεις :	
Φύλλο που γυρίζεις :	



γ.

♦ K 7 4
♦ 5 ♦ Q 10 2 Εσύ
♦ ?


Ο μορ βάζει το **♦K**.

Φύλλο που βάζεις :	
Φύλλο που γυρίζεις :	

2. Ο Νότος εκτελεί 3ΧΑ. Η Δύση κάνει αντάμ ♠. Οι πίκες είναι μοιρασμένες στα τέσσερα χέρια όπως φαίνεται στο παρακάτω διάγραμμα :

♠ 8 5
 ♠ Q 10 7 4 3 ♠ A J 2
 ♠ K 9 6

Πώς πρέπει να παίξει ο κάθε παίκτης στις πίκες ; Βάλτε σε κύκλο το φύλλο που κερδίζει κάθε λεβέ.

	<i>Δύση</i>	<i>Βορράς</i>	<i>Ανατολή</i>	<i>Νότος</i>
Στην πρώτη λεβέ				
Στη δεύτερη λεβέ				

ΜΑΘΗΜΑ 16°



Κόβω για να μαιτράρω ένα χρώμα...



Γνωρίζουμε εδώ και καιρό ότι τα μακριά χρώματα στο μπριτζ συνιστούν ένα μεγάλο πλεονέκτημα γιατί στα φύλλα που μαιτράρουμε σε αυτά μπορούμε να ξεσκατάρουμε χανόμενα φύλλα από το άλλο χέρι.

Αλλά μερικές φορές, τα φύλλα δεν είναι όλα μαιτρ από την αρχή του παιχνιδιού. Πρέπει συνεπώς να τα μαιτράρουμε, ή αλλιώς να τα προάγουμε. Ένας από τους καλύτερους τρόπους για να το κάνουμε είναι κόβοντας με Ατού όπως μας δείχνει το παρακάτω παράδειγμα :



♥ K 8 6 4 3
♥ Q 9 5 [redacted] ♥ J 10 7
♥ A 2

Το Συμβόλαιο είναι με ατού τις πίκες και ο εκτελεστής αφού μαζέψει τα ατού των αντιπάλων παίζει τον **Άσο κούπα** και το ♥2 προς το **Ρήγα κούπα** του μορ και συνεχίζει με το ♥3 που κόβει στο χέρι. Οι αντίπαλοι δεν έχουν πια φύλλα στο χρώμα και δύο λεβέ είναι έτοιμες στο μορ. Αρκεί να έχουμε κρατήσει στο μορ ένα μαιτρ φύλλο σε άλλο χρώμα για να το χρησιμοποιήσουμε για κατέβασμα ώστε να τις εισπράξουμε...

Ο τρόπος αυτός μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα και όταν η κατανομή των φύλλων στους αντιπάλους είναι λιγότερο ευνοϊκή :

♥ K 8 6 4 3
♥ Q 9 [redacted] ♥ J 10 7 5
♥ A 2

Με τον ίδιο τρόπο ο εκτελεστής αφού μαζέψει τα ατού των αντιπάλων παίζει τον **Άσο κούπα** και το ♥2 προς το **Ρήγα κούπα** του μορ και συνεχίζει με το ♥3 που κόβει στο χέρι. Τώρα όμως μένει ο **Βαλές κούπα** στον αντίπαλο δεξιά. Αυτό μικρή σημασία έχει : ο εκτελεστής κατεβαίνει στο μορ και κόβει άλλη μια κούπα στο χέρι. Η τελευταία κούπα έχει πλέον μαιτραριστεί, αλλά χρειαζόμαστε ένα δεύτερο μαιτρ φύλλο – κατέβασμα στο μορ – για να το εκμεταλλευτούμε.

ΜΑΘΗΜΑ 16°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 7♠

ΑΝΤΑΜ : ♠2

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

Όλοι στην πρώτη

	♠ Q 6 3										
	♥ A 3										
	♦ A Q 8 5 3										
	♣ A 9 4										
♠ 10 8 2		♠ 9									
♥ 10 8 7 5	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Δ</td> <td></td> <td>A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		B		Δ		A		N		♥ K J 9 4 2
	B										
Δ		A									
	N										
♦ 10 4		♦ J 9 7 2									
♣ Q 10 8 7		♣ 5 3 2									
	♠ A K J 7 5 4										
	♥ Q 6										
	♦ K 6										
	♣ K J 6										

Μαιτράρω το χρώμα κόβοντας



ΤΕΣΤ 16^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Θα εκτελέσεις και θα ... βγάλεις Συμβόλαιο 6♠ με αντάμ το ♥K από τη Δύση



	♠ QJ104										
	♥ J7										
	♦ A9652										
	♣ A7										
♠ 98	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ 63
	B										
Δ		A									
	N										
♥ KQ1052		♥ 9864									
♦ J8		♦ Q1073									
♣ K532		♣ J86									
	♠ AK752										
	♥ A3										
	♦ K4										
	♣ Q1094										

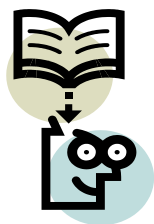


Για να πετύχεις το στόχο σου μπορείς να δεις και τα φύλλα των αντιπάλων και να πάρεις τα μέτρα σου για τους κινδύνους που παραμονεύουν...

Καλή επιτυχία ... και μη ξεχάσεις να βάλεις σε κύκλο το φύλλο που κερδίζει τη λεβέ :

Λεβέ	ΔΥΣΗ	ΒΟΡΑΣ	ΑΝΑΤΟΛΗ	ΝΟΤΟΣ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

ΜΑΘΗΜΑ 17^ο



Δε ρισκάρω...



Περιττές Αγορές :

Όταν συμβουλευόμαστε τον Πίνακα Βαθμολογίας των διαφόρων Συμβολαίων, διαπιστώνουμε ότι δεν υπάρχουν διαφορές ανάμεσα σε μερικά από αυτά :

- κάτω από τη μανς, δηλαδή στα Συμβόλαια μερικού σκορ (τα ονομάζουμε έτσι γιατί δε δίνουν παρά μόνο ένα μέρος από τους βαθμούς της μανς). Αν ορίσουμε και βγάλουμε **3♥**, θα πάρουμε ακριβώς τους ίδιους βαθμούς (140) με Συμβόλαιο **1♥** που πραγματοποιήθηκε με 2 λεβέ παραπάνω ή Συμβόλαιο **2♥**, που βγήκε με μια λεβέ παραπάνω,
- τα Συμβόλαια μανς : στα **XA**, η δήλωση και επιτυχία σε **5XA** δίνει τους ίδιους βαθμούς με Συμβόλαιο **3XA** που πραγματοποιήθηκε με δύο παραπάνω λεβέ. Αντίστοιχα στις μανς στα μαζέρ όπου δε χρησιμεύει καθόλου να δηλώνουμε **5♥** ή **5♠** καθώς δίνουν την ίδια βαθμολογία με **4♥** ή **4♠** που πραγματοποιήθηκαν με μια παραπάνω λεβέ.



Το συμπέρασμα από όλα αυτά είναι ότι στο μπριτζ δεν έχουμε κανένα συμφέρον να ορίσουμε σχετικά υψηλά Συμβόλαια εφόσον δε μας δίνουν τίποτα παραπάνω. Όταν γνωρίζουμε ότι δεν έχουμε τους πόντους για να αγοράσουμε κάποια μανς, πρέπει να μείνουμε στο επίπεδο ένα και στη συνέχεια να προσπαθήσουμε να κερδίσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες λεβέ. Το ίδιο ισχύει και στις μανς : όταν η συνολική δύναμη των δύο χεριών δε μας αφήνει σκέψεις για σλεμ, ορίζουμε τη μανς σε όσο το δυνατό χαμηλότερο επίπεδο.

Στο μπριτζ όπως και στη ζωή, δεν πρέπει να παίρνουμε κάποιο ρίσκο (δηλαδή να κινδυνεύσουμε) παρά μόνο όταν μας προσφέρει κάποιο πλεονέκτημα. Είναι πολύ καλύτερο να παίξουμε **3XA** και να κάνουμε μια λεβέ παραπάνω, αφού προηγουμένως έχουμε εξασφαλίσει την επιτυχία του Συμβολαίου, από το να ρισκάρουμε να μπούμε μέσα παίζοντας **4XA** έχοντας οργανώσει ένα πολύ πιο ριψοκίνδυνο πλάνο εκτέλεσης.

Επαναλαμβανόμενη Εμπάς :

Ας υποθέσουμε ότι σε κάποιο χρώμα (πχ πίκες) έχουμε τα παρακάτω φύλλα :

♠ 6 4 3 2



♠ A Q J 5

και για τις ανάγκες του Συμβολαίου πρέπει να κερδίσουμε και τις τέσσερις λεβέ στο χρώμα... Πώς μπορούμε να το πετύχουμε ;

Εύγε αν βγάλατε το συμπέρασμα ότι ήταν απαραίτητο να κάνουμε την εμπάς του **Ρήγα** ελπίζοντας ότι είναι τοποθετημένος πριν από τα μεγάλα φύλλα του χεριού μας, δηλαδή δεξιά μας... Άρα κατεβαίνουμε στο μορ και παίζουμε το **2** «περνώντας» το **Βαλέ** από το χέρι... που κερδίζει τη λεβέ. Καλά ως εδώ αλλά δεν έχουμε τελειώσει ακόμη : είδαμε να περνάνε δύο φύλλα των αντιπάλων, άρα τους μένουν ακόμα τρία. Επομένως, αφού υπάρχει η πιθανότητα ο αντίπαλος δεξιά να έχει το **Ρήγα** συνοδευόμενο από ένα άλλο φύλλο, δεν πρέπει να τραβήξουμε τον **Άσο** αλλά να κατέβουμε στο μορ χρησιμοποιώντας ένα άλλο χρώμα για να επαναλάβουμε την εμπάς που θα πετύχει και πάλι καθώς γνωρίζουμε ήδη τη θέση του **Ρήγα**.

Αναφέραμε δύο φορές ότι πρέπει να «κατέβουμε στο μορ», και αυτό μπορεί να γίνει μόνο με τα μαιτρ φύλλα κάποιου ή κάποιων άλλων χρωμάτων. Αυτό σημαίνει ότι όταν καταστρώνουμε το πλάνο εκτέλεσης, πρέπει να προβλέψουμε ότι θα κατέβουμε δύο φορές στο μορ και να μη σπαταλήσουμε τα μεγάλα του φύλλα που θα μας επιτρέψουν κάτι τέτοιο.

ΜΑΘΗΜΑ 17^ο



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ

ΑΝΤΑΜ : ♣6

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

Α/Δ στη δεύτερη

	♠ K 7 5 2	
	♥ A 9 6	
	♦ 6 5 4 2	
	♣ A 8	
♠ 10 9		♠ J 8 6 3
♥ J 5 4 2	Δ B Α	♥ Q 10 7
♦ 10 9		♦ K 8 7
♣ K J 7 6 3		♣ Q 5 4
	♠ A Q 4	
	♥ K 8 3	
	♦ A Q J 3	
	♣ 10 9 2	

Η ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΗ ΕΜΤΑΣ...



ΤΕΣΤ 17^Ο ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Παίξε το σωστό Συμβόλαιο με τα παρακάτω χέρια. Μοίρασε ο Νότος.

♠ A 8 7 5

♥ K J 2

♦ A 9

♣ J 10 6 4

♠ K Q 3 2

♥ A 9 5

♦ K 8

♣ A Q 8 3

ΑΤΟΥ :

Πόντοι ΚΟ :



α. Σωστό Συμβόλαιο	
Γιατί ;	

Η Δύση έκανε αντάμ την ♦Q. Πόσες χανόμενες έχεις ;

	♠	♥	♦	♣
β. Χανόμενες				
εκτός εάν...				

γ. Ποιες ελπίδες έχεις να πραγματοποιήσεις το Συμβόλαιο σου ;



δ. Πώς αρχίζεις ;

ε. Πώς συνεχίζεις ;

Αυτό το Συμβόλαιο δεν είναι πολύ δύσκολο. Μη χάνεις το κουράγιο και την αυτοπεποίθησή σου...

2. Μοίρασε ο Βορράς.

	♠ A 9 6	
	♥ K 9	
	♦ K 8 7 3 2	
	♣ K 10 4	
♠ 8		♠ Q 10 7 4 3
♥ J 8 6 4 3	Δ B A	♥ A Q 7 2
♦ Q 10		♦ J 4
♣ A 7 6 5 3		♣ J 8
	♠ K J 5 2	
	♥ 10 5	
	♦ A 9 6 5	
	♣ Q 9 2	

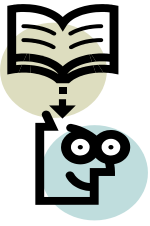


Περίγραψε όλη τη διαδικασία...

Ποιος εκτελεί το τελικό Συμβόλαιο ;

Τι Συμβόλαιο ;

ΜΑΘΗΜΑ 18°



Εγώ να φοβηθώ ; Ποτέ !!...



Η εγκατάλειψη των επιπέδων των περιπτών Συμβολαίων που αναλύσαμε στο προηγούμενο μάθημα, οδηγεί σε πολύ πιο συχνές συναγωνιστικές αγορές στις οποίες και τα δύο ζευγάρια αγοράζουν. Μελετώντας τη βαθμολογία, μπορούμε να διαπιστώσουμε ότι μερικές φορές μας συμφέρει να μπούμε μέσα σε ένα δικό μας Συμβόλαιο εάν οι αντίπαλοι πραγματοποιούν το δικό τους Συμβόλαιο. Έτσι οδηγούμαστε να ορίσουμε Συμβόλαια ελαφρά υψηλότερα σε σχέση με τον Πίνακα Αποφάσεων, στην περίπτωση που οι αντίπαλοι μας εξαναγκάζουν – και μόνο τότε – με την αγορά τους (μας «σπρώχνουν» δηλαδή). Πρέπει όμως να προσέχουμε να μην μπούμε **πολύ** μέσα όταν είμαστε στη δεύτερη μανς !

Στην πράξη δεχόμαστε τον ορισμό ενός Συμβολαίου :



- στην **πρώτη ή τη δεύτερη μανς** όταν λείπει **ένας πόντος** σε σύγκριση με τον ορισμό του Πίνακα Αποφάσεων : αυτό είναι **ένα μικρό ρίσκο**.
- στην **πρώτη μανς** όταν λείπουν **δύο πόντοι** σε σύγκριση με τον ορισμό του Πίνακα Αποφάσεων : αυτό είναι **ένα μέσο ρίσκο**.

Πράγματι το να μπούμε δύο μέσα στην πρώτη μανς είναι συνήθως μια καλή επιλογή εάν οι αντίπαλοι βγάζουν το Συμβόλαιο τους.

Το παρακάτω παράδειγμα αγοράς εξηγεί όλα αυτά :

Ο αντίπαλος δηλώνει **1♠**. Αφού συμβουλευθώ το χαρτάκι του συμπαίκτη υπολογίζω 23 πόντους ΚΟ στον άξονα και εννιάφυλλο φιτ στις κούπες : κανένα πρόβλημα στο να ανέβω στις **2♥**. Τώρα ακούω **2♠**... Τι κάνω ; Τους αφήνω να παίξουν «πληρώνοντας» ίσως 110 βαθμούς ή ρισκάρω στις **3♥** ;

Σύμφωνα με τον παραπάνω κανόνα :



- εάν είμαι στην πρώτη μανς : αγοράζω **3♥** και έχω την πολυτέλεια να μπω μέχρι δύο μέσα (για μια βαθμολογία 100 βαθμών για τους αντιπάλους σε αντίθεση με τους 110 βαθμούς που θα έδιναν αν τους άφηναν να βγάλουν **2♠**). Αν ο αντίπαλος πει **3♠** ακόμη καλύτερα, θα πρέπει να κάνει εννέα λεβέ αντί για οκτώ, είναι δικό του πρόβλημα πια...
- εάν είμαι στη δεύτερη μανς : σωπαίνω γιατί αν μπω δύο μέσα (είναι πιθανό !) – για μια βαθμολογία 200 βαθμών για τους αντιπάλους – θα «πληρώσω» πιο ακριβά από τη βαθμολογία του Συμβολαίου των **2♠** (που δίνει 110 βαθμούς).



ΜΑΘΗΜΑ 18°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3♦ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΝΑΤΟΛΗ ΑΝΤΑΜ : ♥Q

ή

ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3♠ ΑΠΟ ΤΟ ΝΟΤΟ ΑΝΤΑΜ : ♦A

ΜΟΙΡΑΣΕ : B

όλοι στην πρώτη

	♠ Q 10 9 3	
	♥ 10 8 6 2	
	♦ K 8 3	
	♣ Q J	
♠ K 7 6		♠ 4
♥ 7 5 4	Δ B A	♥ A K 3
♦ A J 5	N	♦ Q 10 9 7 6 4
♣ 10 7 5 3		♣ A 8 2
	♠ A J 8 5 2	
	♥ Q J 9	
	♦ 2	
	♣ K 9 6 4	

ΠΡΩΤΕΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΗΣ ΑΜΥΝΑΣ...



ΤΕΣΤ 18^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Είσαι στη δεύτερη ενώ οι αντίπαλοι στην πρώτη μανς. Κάθεσαι Νότος και κρατάς το παρακάτω χέρι.

♠ Q 10 4

♥ 5

♦ K J 9 8 6 3

♣ A 10 4

Ο δεξιά σας αντίπαλος (Ανατολή) ανοίγει και αφού συγκεντρώσει τις πληροφορίες για το χέρι του συμπαίκτη του (Δύση) δηλώνει 1♥. Ο Βορράς τώρα σου μεταφέρει : 10 πόντους O, 2 πίκες, 3 κούπες, 3 καρό και 5 σπαθιά.

- α. Τι δηλώνεις ;

Η Ανατολή ανεβαίνει στις 2♥.

- β. Πώς αντιδράς ; Έχεις την επιλογή ανάμεσα σε 3♦ και Πάσο. Τι διαλέγεις ;



Και γιατί ;

- γ. Ας υποθέσουμε ότι είπες 3♦ και η Ανατολή συνέχισε με 3♥. Τώρα τι κάνεις ;

- δ. Η συμπεριφορά σου θα άλλαζε αν οι αντίπαλοι ήταν στη δεύτερη μανς και εσύ στην πρώτη ;

2. Τώρα κρατάς το παρακάτω χέρι και είσαι στην πρώτη μανς.

♠ K J 9 8 3

♥ 5 2

♦ A Q 4 3

♣ K 7

Ανοίγεις και ο συμπαίκτης σου δηλώνει : 6 πόντοι Ο και στη συνέχεια, αφού οι αντίπαλοι δηλώνουν 1♥, σου μεταφέρει ότι έχει τέσσερις πίκες, τρεις κούπες, δύο καρό και τέσσερα σπαθιά.

α. Τι Συμβόλαιο ορίζεις ;

β. Μέχρι ποιο Συμβόλαιο θα συναγωνισθείς αν σε ανεβάσουν οι αντίπαλοι ;



Εξήγησε.

ΜΑΘΗΜΑ 19°



Παίζω τα σωστά φύλλα στην άμυνα...



1. Όταν βρισκόμαστε στην τρίτη θέση και πρέπει να βάλουμε φύλλο, συνήθως βάζουμε το πιο μεγάλο. Προσέχουμε όμως να μη χαρίσουμε λεβέ στην εκτελεστή όπως στο παρακάτω παράδειγμα :

♥ Q 7 4
♥ 3 [] ♥ K J 5

Πρέπει να βάλουμε το **Βαλέ** και όχι το **Ρήγα**. Αν ο Νότος έχει τον **Άσο**, ο **Βαλές** θα ρίξει τον **Άσο**. Αν τον έχει η Δύση, κερδίζουμε τη λεβέ με το **Βαλέ**, και ο μορ δεν κάνει ποτέ λεβέ με την **Ντάμα** του. Κάνουμε δηλαδή μια εμπάς στα ανοιχτά φύλλα του μορ.

Ένα άλλο παράδειγμα :

♠ 10 7 5
♠ 2 [] ♠ J 9 3



θα βάλουμε το **9** είναι αρκετό...

2. Είναι πιθανό να ζητήσουμε από το συμπαίκτη μας να παίξει ή να μην παίξει σε κάποιο χρώμα ξεσκαρτάροντας ένα φύλλο που διαλέξαμε προσεκτικά :



- το ξεσκαρτάρισμα ενός μικρού λιμού φύλλου είναι **ενθαρρυντικό (θετικό) σινιάλο** για το χρώμα που ξεσκαρτάρουμε.
- το ξεσκαρτάρισμα ενός μεγάλου λιμού φύλλου είναι **αποθαρρυντικό (αρνητικό) σινιάλο** για το χρώμα που ξεσκαρτάρουμε.

Με τον όρο «μεγάλο» φύλλο συνήθως εννοούμε ένα φύλλο ίσο ή μεγαλύτερο από το **7**, ενώ ως «μικρό» φύλλο θεωρούμε ένα φύλλο μικρότερο ή ίσο με **5**. Παρόλα αυτά χρειάζεται προσοχή : ο συμπαίκτης ξεσκαρτάρει... όπως μπορεί !



ΜΑΘΗΜΑ 19°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ

ΑΝΤΑΜ : ♠4

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

Β/Ν στη δεύτερη

	♠ J 5 3	
	♥ Q 8 2	
	♦ Q 8 3	
	♣ A J 8 5	
♠ K 8 7 4		♠ Q 10 6
♥ J 7 6	Δ	♥ A 9 5 4 3
♦ A 4 2		♦ 7 6
♣ 9 7 3		♣ 10 4 2
	♠ A 9 2	
	♥ K 10	
	♦ K J 10 9 5	
	♣ K Q 6	

ΑΜΥΝΑ :

**ΠΑΓΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΤΑ ΟΝΕΡ ΤΟΥ ΜΟΡ
ΣΤΗΝ ΕΜΠΑΣ**



ΤΕΣΤ 19^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Ο συμπαίκτης σου κάνει αντάμ το 4 σε Συμβόλαιο 3ΧΑ των αντιπάλων. Υπογράμμισε το φύλλο που βάζεις σαν Ανατολή στο 2 του μορ με ;

α.

♦ 9 7 2
♦ 4 [redacted] ♦ K J 5 Εσύ
♦ ?

β.

♠ 9 7 2
♠ 4 [redacted] ♠ K Q 5 Εσύ
♠ ?

γ.

♥ Q 7 2
♥ 4 [redacted] ♥ K J 5 Εσύ
♥ ?

δ.

♣ Q 7 2
♣ 4 [redacted] ♣ K J 10 5 Εσύ
♣ ?



2. Πρέπει να ξεσκαρτάρεις στις κούπες και θέλεις ο συμπαίκτης σου να παίξει καρό όποτε πιάσει χέρι ; Υπογράμμισε το φύλλο που ξεσκαρτάρεις με :

α.

♦ A 9 8 2

♣ J 6

β.

♦ A Q

♣ 8 6 4 2

γ.

♦ K J 10 3

♣ Q 10

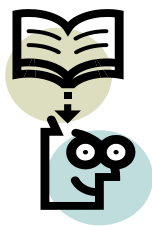
δ.

♦ A 10 9 8

♣ 9 8



ΜΑΘΗΜΑ 20^ο



Κάνω πλάνο στην άμυνα...



Το παιχνίδι όταν αμυνόμαστε είναι εξίσου διασκεδαστικό και συναρπαστικό με όταν εκτελούμε, αν και συνήθως έχουμε λιγότερα μεγάλα φύλλα, και πρέπει να σκεπτόμαστε πολλά πράγματα...

- Το Συμβόλαιο που δηλώνει ο αντίπαλος **ορίζει** και το Συμβόλαιο της άμυνας : είναι ο αριθμός των λεβέ που έχει το δικαίωμα να χάσει ο εκτελεστής, **και μια επιπλέον**.

Παράδειγμα :

Ο Βορράς δηλώνει **2♠**. Το Συμβόλαιο των Α-Δ είναι **έξι** λεβέ.

- Για να πραγματοποιήσουν το Συμβόλαιο τους, οι αμυνόμενοι πρέπει να οργανώσουν ένα **πλάνο άμυνας**. Πρέπει :



1. να μετρήσουμε τις λεβέ του άξονα, χρώμα – χρώμα,
2. προσδιορίζουμε το (τα) χρώμα(τα) όπου μπορούμε να βρούμε τις λεβέ που μας λείπουν,
3. ελπίζουμε ότι ο συμπαίκτης έχει σε αυτό(ά) το(τα) χρώμα(τα) τα απαραίτητα φύλλα,
4. και τελικά... παίζουμε σύμφωνα με τα παραπάνω !

Όλα αυτά δε μας αφήνουν το χρόνο να πλήξουμε, πόσο μάλλον που με την αντάμ και τα φύλλα που παίζει στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο συμπαίκτης μας δίνει πληροφορίες που μας βοηθούν να γνωρίζουμε σε τι μπορούμε να στηριχθούμε.

Μια μικρή συμβουλή είναι συχνά χρήσιμη : τις λεβέ που μας λείπουν τις αναζητούμε στο **αδύνατο** χρώμα του μορ κυρίως όταν καθόμαστε μετά από αυτόν...

ΜΑΘΗΜΑ 20°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♠

ΑΝΤΑΜ : ♥Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : Δ

Α/Δ στη δεύτερη

	♠ K 10 3	
	♥ 8 5	
	♦ A Q J 9 6	
	♣ 9 7 4	
♠ 4 2		♠ 8 7 5
♥ Q J 10 4	Δ B A	♥ A 9 6 3
♦ 7 4 3		♦ 10 5 2
♣ A Q 5 2		♣ J 10 8
	♠ A Q J 9 6	
	♥ K 7 2	
	♦ K 8	
	♣ K 6 3	

ΑΜΥΝΑ :

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΤΟΥ ΜΟΡ



ΤΕΣΤ 20^Ο ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



Εξέτασε την παρακάτω διανομή



	♠ A 10 3										
	♥ 8 7 2										
	♦ K J 10 8 4										
	♣ A 5										
♠ J 9 5 2	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ Q 7 4
	B										
Δ		A									
	N										
♥ A J 4		♥ K 10 6 3									
♦ 9 6 2		♦ A 5									
♣ 10 4 3		♣ 8 7 6 2									
	♠ K 8 6										
	♥ Q 9 5										
	♦ Q 7 3										
	♣ K Q J 9										

Μοίρασε ο Νότος.

α. Ποια είναι η αγορά ;

ΝΟΤΟΣ	
ΒΟΡΑΣ	

β. Ποιο είναι το τελικό Συμβόλαιο ;

γ. Ποια είναι η αντάμ ;



δ. Το Συμβόλαιο θα βγει ή θα μπει μέσα ;



ε. Ποιος πρέπει να είναι ο συλλογισμός του εκτελεστή ;

στ. Ποιος πρέπει να είναι ο συλλογισμός των αμυνόμενων ;

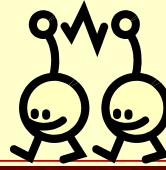
Μην απογοητεύεσαι, η ανάλυση μιας διανομής είναι δύσκολη άσκηση ...



ΜΑΘΗΜΑ 21^ο



Κάνω διπλές εμπάς...



Λέμε ότι κάνουμε μια απλή εμπάς όταν παίζουμε προς κάποιο Ονέρ ελπίζοντας ότι το ανώτερο Ονέρ που λείπει είναι τοποθετημένο πριν.

Όταν λείπουν **δύο Ονέρ**, μπορούμε να εφαρμόσουμε την ίδια τεχνική αλλά δύο συνεχόμενες φορές. Λέμε τότε ότι κάνουμε **μια διπλή εμπάς** (ή διπλοεμπάς).

Παράδειγμα :

♠ A J 10



♠ 5 4 2

Για να κάνουμε δύο λεβέ στις πίκες (χρώμα που λείπουν ο **Ρήγας** και η **Ντάμα**), κάνουμε μια πρώτη εμπάς παίζοντας το **3** προς το **10**. Εάν τα δύο Ονέρ βρίσκονται πριν από τα **A-J-10**, το **10** κερδίζει τη λεβέ. Αλλιώς, το **10** χάνει, για παράδειγμα, από την **Ντάμα**.

Τώρα η κατάσταση είναι :

♠ A J



♠ 5 4

Το μόνο Ονέρ που έχουν πια οι αντίπαλοι είναι ο **Ρήγας**. Κάνουμε μια δεύτερη εμπάς (απλή αυτήν τη φορά) παίζοντας το **4** προς το **Βαλέ**.

Με αυτόν τον τρόπο θα πετύχουμε να κάνουμε δύο λεβέ όταν ένα τουλάχιστον από τα δύο Ονέρ που λείπουν βρίσκεται πριν από τη φουρκέτα.

Υπάρχουν επίσης διπλές εμπάς που επιτρέπουν να κερδίσουμε μια ή δύο λεβέ.



Παράδειγμα :

♥ A Q 10



♥ 5 4 3

Παίζουμε το **3** προς το **10** (πρώτη εμπάς) :

- Εάν ο **Ρήγας** και ο **Βαλές** βρίσκονται στη Δύση, κερδίζουμε τη λεβέ με το **10** και δε μένει παρά να ξαναπαίξουμε το **4** προς την **Ντάμα** για να κάνουμε τρεις λεβέ συνολικά.
- Εάν ο **Ρήγας** και ο **Βαλές** βρίσκονται χωριστά, θα κάνουμε δύο λεβέ (επιβεβαιώστε το...).

Τέλος, υπάρχουν και οι έμμεσες διπλές εμπάς (που μας υποχρεώνουν να δώσουμε το χέρι στους αντιπάλους).

Ένα τελευταίο παράδειγμα :

♦ Q J 6



♦ 5 4 2

Για να κάνουμε μια λεβέ στα καρό πρέπει να παίξουμε δύο φορές προς την **Ντάμα** και το **Βαλέ**, ελπίζοντας ο **Άσος** ή ο **Ρήγας** να βρίσκονται πριν.



ΜΑΘΗΜΑ 21^ο



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 4♥

ΑΝΤΑΜ : ♠K

ΜΟΙΡΑΣΕ : A

Όλοι στη δεύτερη

	♠ J 4 2	
	♥ K 6 5	
	♦ A J 10 4	
	♣ K J 5	
♠ K Q 10 6		♠ A 8 7 3
♥ 9 3	Δ	♥ 8 7 4
♦ K 9 3		♦ Q 8 5
♣ 10 7 4 3		♣ 9 8 6
	♠ 9 5	
	♥ A Q J 10 2	
	♦ 7 6 2	
	♣ A Q 2	



ΤΕΣΤ 21^{ΟΥ} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Πως παίζεις τα παρακάτω χρώματα ώστε να πραγματοποιήσεις τον αριθμό των λεβέ που αναγράφεται ;

Προσδιορίστε ποιες είναι οι προϋποθέσεις επιτυχίας.

α.

♠ A 10 9

♠ J 5 3

2 λεβέ

β.

♣ 7 5 2

♣ K J 4

1 λεβέ



γ.

♥ K J 10

♥ 6 5 3

2 λεβέ

δ.

♥ 6 4 3



♥ Q 10 2

1 λεβέ



2. Φαντάσου ένα χρώμα όπου χρειάζεται μια διπλή εμπάς για να κερδίσεις μια λεβέ (διαφορετικής μορφής από τις περιπτώσεις που είδαμε στο μάθημα).



ΜΑΘΗΜΑ 22°



Κόβω τις επικοινωνίες...



Ο εκτελεστής πρέπει να μαϊτράρει τα μακριά του χρώματα, κυρίως στα Συμβόλαια **Χωρίς Ατού**.

Μερικές φορές πρέπει να μαϊτράρει ένα μακρύ χρώμα στο χέρι που δεν έχει εξωτερικό (δηλαδή με τη χρήση άλλου χρώματος) τρόπο επικοινωνίας (ανέβασμα ή κατέβασμα). Εάν η άμυνα αρνηθεί να πάρει αμέσως τη λεβέ που δικαιούται, θα καταφέρει συχνά να εμποδίσει τον εκτελεστή να εκμεταλλευθεί τις λεβέ στο μαϊτραρισμένο χρώμα.

Παράδειγμα :

♣ K J 10 7 3
♣ 9 8 5 [redacted] ♣ A 6 2
♣ Q 4

Ο Νότος και παίζει την **Ντάμα σπαθί** : αν η Ανατολή πάρει τον **Άσο**, ο Νότος θα μπορέσει να εισπράξει όλα τα μαϊτρ σπαθιά χάρη στο **4** που του έχει μείνει.

Αν η Ανατολή αρνηθεί να κερδίσει (αφήσει έξω) την **Ντάμα σπαθί** και δεν πάρει παρά το δεύτερο γύρο του χρώματος, θα χρειαστεί ένα **εξωτερικό** κατέβασμα στο χέρι του Βορρά για να εισπράξει ο εκτελεστής το μαϊτρ χρώμα.

Μπορεί να είμαστε υποχρεωμένοι να αφήσουμε έξω δύο φορές :

♣ K J 9 6 3
♣ 7 5 [redacted] ♣ A 8 2
♣ Q 10 4

Εδώ, η Ανατολή πρέπει να αφήσει το Νότο να κερδίσει τις δύο πρώτες λεβέ για να κόψει τις επικοινωνίες.

Παρατήρηση : για μια ακόμη φορά, η τεχνική αυτή είναι ίδια με εκείνη που χρησιμοποιεί ο εκτελεστής (που αφήνει έξω στην αντάμ για παράδειγμα), για να κόψει τις επικοινωνίες ανάμεσα στους δύο αμυνόμενους.



ΜΑΘΗΜΑ 22°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ

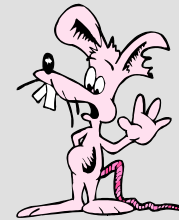
ΑΝΤΑΜ : ♠6

ΜΟΙΡΑΣΕ : Δ

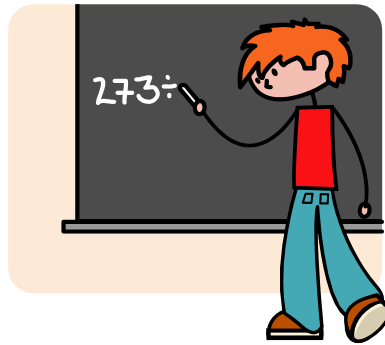
Όλοι στην πρώτη

	♠ 8 3													
	♥ 9 6 4													
	♦ K Q J 9 6 2													
	♣ 7 2													
♠ K 10 7 6 4	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>			B		Δ			A			N		♠ J 9 2
		B												
Δ			A											
		N												
♥ J 8 7		♥ Q 10 5 3												
♦ 10 5 3		♦ A 8												
♣ 10 5		♣ K J 9 4												
	♠ A Q 5													
	♥ A K 2													
	♦ 7 4													
	♣ A Q 8 6 3													

ΑΦΗΝΩ ΕΞΩ ΣΤΗΝ ΑΜΥΝΑ



ΤΕΣΤ 22^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



Παρατήρησε την παρακάτω διανομή :

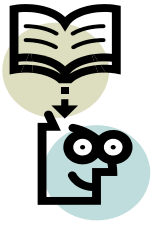
	♠ 9 6 2										
	♥ A 3										
	♦ 8 7 4										
	♣ A Q J 7 6										
♠ Q 7	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ J 8 5 3
	B										
Δ		A									
	N										
♥ J 10 9 4		♥ K 8 6 2									
♦ A J 9 5		♦ 10 3									
♣ 8 5 2		♣ K 9 4									
	♠ A K 10 4										
	♥ Q 7 5										
	♦ K Q 6 2										
	♣ 10 3										

α. Γράψε τις αγορές. Μοίρασε ο Νότος ;

β. Πως πρέπει να παίξει η άμυνα για να βάλει μέσα το Συμβόλαιο ;



ΜΑΘΗΜΑ 23^ο



Ας αμυνοθούμε ...



Ας δούμε μαζί τον παρακάτω πίνακα :

Στην πρώτη μανς		Στη δεύτερη μανς	
Βαθμοί μανς	Βαθμοί ποινής όταν μπαίνει μέσα Συμβόλαιο κοντρέ	Βαθμοί μανς	Βαθμοί ποινής όταν μπαίνει μέσα Συμβόλαιο κοντρέ
ΧΑ = 400	-1 = 100	ΧΑ = 600	-1 = 200
♠ ή ♥ = 420	-2 = 300	♠ ή ♥ = 620	-2 = 500
♦ ή ♣ = 400	-3 = 500	♦ ή ♣ = 600	-3 = 800

Ας υποθέσουμε ότι σηκώνουμε το παρακάτω χέρι :

♠ 6
♥ A 7
♦ Q J 9
♣ A K 10 8 6 4 2

Είμαστε στην πρώτη μανς ενώ οι αντίπαλοι στη δεύτερη μανς. Οι αντίπαλοι αγοράζουν 4♠...

Ζητάμε το χαρτάκι του συμπαίκτη και διαβάζουμε σ' αυτό :

Πίκες : 3, Κούπες : 4, Καρό : 3, Σπαθιά : 3 Πόντοι Ο : 3

Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι έχουμε 23 πόντους ΚΟ και κυρίως πολλές ελπίδες να κάνουμε οκτώ λεβέ με ατού τα σπαθιά (έχοντας δέκα φύλλα στον άξονα μας). Έστω λοιπόν ότι ορίζουμε Συμβόλαιο 5♣... Είναι σχεδόν βέβαιο ότι :

- δε θα πραγματοποιήσουμε το Συμβόλαιο μας,
- οι αντίπαλοι θα μας **κοντράρουν**.

Ναι, αλλά...

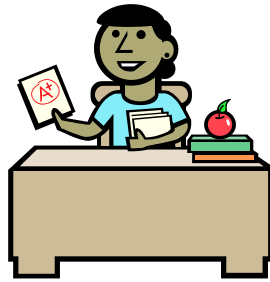
Αν κάνουμε τις οκτώ αναμενόμενες λεβέ, θα έχουμε ένα «λογαριασμό» τρεις μέσα κοντρέ που θα πρέπει να πληρώσουμε... Κοιτώντας τον προηγούμενο πίνακα, διαπιστώνουμε ότι αυτό θα μας στοιχίσει 500 βαθμούς ενώ αν οι αντίπαλοι βγάλουν το Συμβόλαιο των 4♠, θα κερδίσουν 620 βαθμούς... Και είναι πρακτικά βέβαιο ότι το Συμβόλαιο θα βγει γιατί δεν μπορούμε να ελπίζουμε να κάνουμε στην άμυνα παρά μόνο μια λεβέ στα σπαθιά και τον **Άσο κούπα**. Όσον αφορά στο συμπαίκτη μας, δεν πρέπει να προσφέρει πολλές λεβέ με τους τρεις πόντους του...

Σε μια τέτοια περίπτωση, λοιπόν όταν έχουμε τη διπλή σιγουριά ότι οι αντίπαλοι θα βγάλουν το Συμβόλαιο τους και ότι δεν θα μπούμε παρά λίγες λεβέ μέσα, κάνουμε μια αγορά που την ονομάζουμε αμυντική ή θυσίας. Ο σκοπός του μπριτζ είναι στην πραγματικότητα να πετύχουμε την καλύτερη δυνατή βαθμολογία ή, κάτι που ουσιαστικά είναι το ίδιο, οι αντίπαλοι να κερδίσουν όσο το δυνατόν λιγότερους βαθμούς.

Για όλα αυτά όμως πρέπει να έχουμε **τη βεβαιότητα** ότι θα αναλάβουμε μια **καλή επιχείρηση**. Θα αποφύγουμε λοιπόν να το κάνουμε όταν είμαστε στη δεύτερη μανς εναντίον Συμβολαίου αντιπάλων στην πρώτη μανς γιατί οι δύο μέσα κοντρέ θα στοιχίσουν 500 βαθμούς ενώ η μανς των αντιπάλων θα έπαιρνε 420 ή 400 βαθμούς. Το ίδιο πράγμα ισχύει όταν ρισκάρουμε να μπούμε τρεις μέσα στην πρώτη μανς απέναντι σε πρώτη μανς των αντιπάλων... Μερικές φορές, θα αισθανθούμε εντελώς ανόητοι όταν η περίφημη μανς των αντιπάλων δε βγαίνει ποτέ οπότε μιλάμε για μια θυσία «φάντασμα»...!

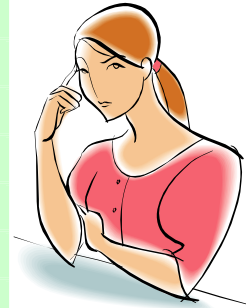


ΤΕΣΤ 23^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



Μελέτησε τα παρακάτω χέρια

	♠ Q J 4 3										
	♥ 7 6										
	♦ K 10 8 7										
	♣ K 6 5										
♠ K 9 5 2	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">B</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Δ</td><td></td><td style="text-align: center;">A</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> </table>		B		Δ		A		N		♠ A 10 7
	B										
Δ		A									
	N										
♥ Q 8 4		♥ A J 10 9 3 2									
♦ J 5		♦ Q									
♣ J 10 9 2		♣ A 8 3									
	♠ 8 6										
	♥ K 5										
	♦ A 9 6 4 3 2										
	♣ Q 7 4										



Η κατάσταση είναι :

- Ανατολή – Δύση στη δεύτερη μανς
- Βορράς – Νότος στην πρώτη μανς.

α. Ποιες πρέπει να είναι οι αγορές (μοίρασε η Ανατολή) ;

ΑΓΟΡΕΣ	
---------------	--

β. Πάιξε και τα δύο πιθανά τελικά Συμβόλαια (ένα για κάθε άξονα).

Π Ρ Ο Σ Ο Χ Η ! Το Συμβόλαιο μανς των A-Δ είναι **καταδικασμένο να αποτύχει...** εκτός εάν οι αντίπαλοι ξεχάσουν ένα συγκεκριμένο κανόνα του Μαθήματος 14...

Το Συμβόλαιο θυσίας των B-N πρέπει να παιχθεί προσεκτικά για να μην μπει τέσσερις μέσα κάτι που θα στοίχιζε 800 βαθμούς...



ΜΑΘΗΜΑ 24^ο



Ενθαρρύνω το συμπαίκτη για να κόψω στην άμυνα...



Το ενθαρρυντικό σινιάλο με ντάμπλετον.

Όταν κάνουμε αντάμ έναν Άσο εναντίον Συμβολαίου Με Ατού, συνήθως έχουμε το Ρήγα στο χρώμα αυτό. Το φύλλο που βάζει ο συμπαίκτης στη λεβέ μας δείχνει αν θέλει να συνεχίσουμε να παίζουμε στο χρώμα (σινιάλο ενθάρρυνσης) ή αν προτιμά να αλλάξουμε χρώμα (σινιάλο αποθάρρυνσης).

Αν έχει μόνο δύο φύλλα στο χρώμα της αντάμ, συνήθως πρέπει να μας ενθαρρύνει να συνεχίσουμε, αφού θα μπορέσει να κόψει τον τρίτο γύρο του χρώματος. Καθώς το σινιάλο ενθάρρυνσης σε ένα χρώμα είναι το παίξιμο ενός μικρού φύλλου, η επιλογή μας είναι περιορισμένη όταν έχουμε μόνο δύο φύλλα!

Με δίφυλλο (ντάμπλετον), όταν θέλουμε να κόψουμε, παίζουμε πρώτα το μικρότερο μας φύλλο.

Παράδειγμα :

♥ Q 7 4
♥ A [redacted] ♥ 8 3

Ο συμπαίκτης σας κάνει αντάμ τον Άσο κούπα (το Συμβόλαιο είναι με ατού τις πίκες). Παίξτε το ♥3 για να τον ενημερώσετε ότι θέλετε να συνεχίσει το χρώμα ώστε να κόψετε τον τρίτο γύρο. Προφανώς, αν δεν έχετε ατού, είναι ανώφελο να φάχνετε να κόψετε...

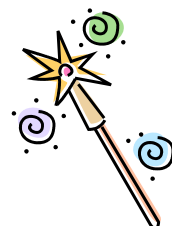
Ξεσκαρτάρω από το μορ για να κόψω στη συνέχεια...

Συνήθως για να κόψουμε στο μορ, πρέπει να έχουμε στο χέρι του, εκτός από τα ατού, και ένα χρώμα πιο κοντό εκεί από ότι στο χέρι του εκτελεστή.

Μερικές φορές, το χρώμα αυτό δεν είναι το κατάλληλο.

Παράδειγμα :

♠ 8 2
♦ 4 2
[redacted]
♠ A K Q
♦ A 3



Οι κούπες είναι τα ατού. Υπάρχει στο μορ ένα χρώμα πιο κοντό από ότι στο χέρι του εκτελεστή, αλλά είναι οι πίκες όπου ο εκτελεστής δεν έχει καμιά χανόμενη! Θα ήταν πολύ πιο χρήσιμο αν είχε ο μορ τρεις πίκες και ένα μόνο καρό: ο εκτελεστής θα μπορούσε να κόψει το χανόμενο καρό του.

Μια λύση υπάρχει : το ξεσκαρτάρισμα ενός καρό του μορ σε μια καλή πικά του χεριού του εκτελεστή. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται κοντό χέρι στο **κατάλληλο χρώμα** και ο εκτελεστής μπορεί να κόψει το χανόμενο καρό του.

Όπως είδαμε στη διανομή της ημέρας, για να χρησιμοποιήσουμε την τακτική αυτή δε χρειάζεται να είναι μαιτρ το φύλλο του εκτελεστή που επιτρέπει το ξεσκαρτάρισμα...



ΜΑΘΗΜΑ 24^ο



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3♥

ΑΝΤΑΜ : ♠A

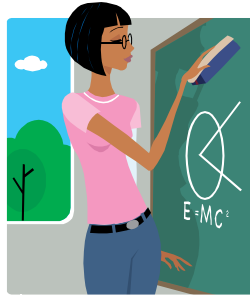
ΜΟΙΡΑΣΕ : N

Α/Δ στη δεύτερη

	♠ 10 9 4										
	♥ 9 7 4 3										
	♦ Q 10 2										
	♣ A 8 2										
♠ AK 7 2		♠ J 3									
♥ 8 5	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Δ</td> <td></td> <td>A</td> </tr> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		B		Δ		A		N		♥ 10 6
	B										
Δ		A									
	N										
♦ AJ 9 7		♦ K 8 5 4 3									
♣ Q 10 4		♣ J 9 7 5									
	♠ Q 8 6 5										
	♥ AKQJ 2										
	♦ 6										
	♣ K 6 3										



ΤΕΣΤ 24^{ΟΥ} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ



1. Τα ατού είναι οι κούπες. Ο συμπαίκτης σου κάνει αντάμ τον **♦A**. Ποιο φύλλο βάζεις σαν Ανατολή έχοντας ;

α.

♥ 10 5 2

♦ 9 7 4



♥ 8 6 3

♦ J 6

β.

♥ J 9 8 3

♦ Q 9 4



♥ K Q 10

♦ 10 2

2. Πως παίζεις το μεγάλο σλεμ με ατού τις πίκες με τα δύο παρακάτω χέρια ;

♠ J 10 7 3 2

♥ 8 5 4

♦ Q 3

♣ 9 8 6



♠ A K Q 9 8 6

♥ A K 7 2

♦ A K 4

♣



ΜΑΘΗΜΑ 25^ο



Κάνω πλάνο εκτέλεσης στα Χωρίς Ατού...



Από τη στιγμή που εμφανίζονται τα φύλλα του μορ, πρέπει :

- i. να μετρήσουμε τις **άμεσες (έτοιμες) λεβέ**
- ii. να υπολογίσουμε τον αριθμό των λεβέ που χρειάζονται επιπλέον ώστε να πραγματοποιηθεί το Συμβόλαιο
 - ❖ Αν ο αριθμός των άμεσων λεβέ επαρκεί, φροντίζουμε για τις επικοινωνίες
 - ❖ Σε άλλη περίπτωση, ασχολούμαστε με το που θα αναζητήσουμε τις λεβέ που λείπουν :
 - Στα χρώματα όπου υπάρχουν **Ονέρ που μπορούν σίγουρα να μαιτραριστούν**
 - Στα **μακριά χρώματα που μπορούμε να μαιτράroume λεβέ**

Από τη στιγμή που πρέπει να δώσουμε χέρι στους αντιπάλους για την εφαρμογή του πλάνου εκτέλεσης, βάζουμε το ερώτημα :

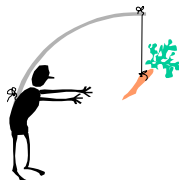
«Μήπως οι αντίπαλοι είναι σε θέση να πραγματοποιήσουν περισσότερες λεβέ από όσες επιτρέπει το Συμβόλαιο μας ;»

Αν η απάντηση είναι ναι, πώς θα τους εμποδίσουμε ;

- είτε διαλέγοντας άλλον τρόπο εκτέλεσης,
 - είτε προσπαθώντας να **κόψουμε τις επικοινωνίες τους** (αφήνοντας έξω)
- iii. Αν ο αριθμός των λεβέ που μαιτράroume, προστιθέμενος στον αριθμό των άμεσων λεβέ, δεν επαρκεί για το Συμβόλαιο, πρέπει να στραφούμε σε **αβέβαιες** λεβέ. Θα δοκιμάσουμε κάποιες **εμπάς**, ακόμη και αν αυτό είναι επικίνδυνο.

Τέλος, όταν ένα πλάνο εκτέλεσης μας εξασφαλίζει αρκετές λεβέ για την επιτυχία του Συμβολαίου μας, πρέπει να προνοήσουμε ώστε **να υπάρχουν οι κατάλληλες επικοινωνίες για να τις εισπράξουμε**.

Μια πρακτική τεχνική για την «εξοικονόμηση» ενός μέσου επικοινωνίας : το **ντάκινγκ**.

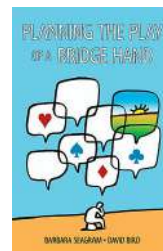


Παράδειγμα :

♣ A K 7 4 3



♣ 8 5 2



Αν τα σπαθιά είναι μοιρασμένα 3-2 στους αντιπάλους, θα κάνουμε τέσσερις λεβέ στο χρώμα.

Αλλά το να παίξουμε πρώτα τον **Άσο** και το **Ρήγα σπαθί**, προτού δώσουμε στους αντιπάλους τη λεβέ που δικαιούνται, μας εξαναγκάζει να διατηρήσουμε ένα μεγάλο φύλλο σε κάποιο άλλο χρώμα για να το χρησιμοποιήσουμε για κατέβασμα σο μορ. Το να δώσουμε μια λεβέ στα σπαθιά αμέσως («**να κάνουμε ντακ ένα σπαθί**») μας επιτρέπει την επικοινωνία με το μορ χωρίς να χρειαζόμαστε εξωτερικό κατέβασμα.



ΜΑΘΗΜΑ 25°



ΣΥΜΒΟΛΑΙΟ : 3ΧΑ

ΑΝΤΑΜ : ♠Q

ΜΟΙΡΑΣΕ : N

Όλοι στη δεύτερη

	♠ 8 5	
	♥ 8 2	
	♦ A K 7 6 5 3	
	♣ 10 6 2	
♠ Q J 10 4 3		♠ 9 7 6 2
♥ K 9 3	Δ	♥ 10 7 6 5
♦ J 8		♦ Q 10 2
♣ K J 4		♣ Q 7
	♠ A K	
	♥ A Q J 4	
	♦ 9 4	
	♣ A 9 8 5 3	



ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΣΤΑ ΧΑ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ

ΔΥΝΑΜΗ

ΕΠΙΠΕΔΟ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΒΕ

ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ

ΔΥΝΑΜΗ ΑΞΟΝΑ

ΣΥΝΟΛΟ ΠΟΝΤΩΝ Ο

ΠΟΝΤΟΙ

ΟΝΕΡ

ΒΑΛΕΣ = 1

ΝΤΑΜΑ = 2

ΡΗΓΑΣ = 3

ΑΣΟΣ = 4

ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΠΤΑ

6 + 7

37

= 13

ΛΕΒΕ

ΜΕΓΑΛΟ ΣΛΕΜ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΞΙ

6 + 6

33

= 12

ΛΕΒΕ

ΜΙΚΡΟ ΣΛΕΜ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΕΝΤΕ

6 + 5

30

= 11

ΛΕΒΕ

ΜΑΝΣ ΜΙΝΕΡ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΕΣΣΕΡΑ

6 + 4

27

= 10

ΛΕΒΕ

ΜΑΝΣ ΜΑΖΕΡ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΡΙΑ

6 + 3

25

= 9

ΛΕΒΕ

ΜΑΝΣ ΧΩΡΙΣ ΑΤΟΥ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΟ

6 + 2

23

= 8

ΛΕΒΕ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΝΑ

6 + 1

20

= 7

ΛΕΒΕ

ΜΕ ΑΤΟΥ

(ΜΕ ΦΙΤ)

ΔΥΝΑΜΗ

ΑΞΟΝΑ

= ΣΥΝΟΛΟ ΠΟΝΤΩΝ ΚΟ

(ΠΟΝΤΟΙ Κ + ΠΟΝΤΟΙ Ο)

ΠΟΝΤΟΙ ΚΑΤΑΝΟΜΗΣ

ΝΤΑΜΠΛΕΤΟΝ = 1

ΣΙΝΓΚΛΕΤΟΝ = 2

ΣΙΚΑΝ = 3

2 ΠΟΝΤΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΕΝΑΤΟ ΑΤΟΥ

1 ΠΟΝΤΟ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΤΟΥ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 9