



## טיפים לשלב הכרזה

- קלאב, פתחו במיינור. עם שתי רביעיות מיינור, פתחו ♦ 1.
- פתחו 1NT עם 15 עד 17 נק' HCP ויד מאוזנת (יד ללא סדרות ויקות או סדרות סינגלטון או דאבלטון).
- אם השותף שלכם פתח ויש לכם פחות מ-6 נק' HCP, קראו פאס. עם 6 נק' HCP או יותר, הכריזו בסדרה הארוכה ביותר שלכם בגובה 1, אם ניתן. תשובה בגובה 2 מצריכה 11 נק' HCP ומעלה. תשובת 1NT לאחר שהשותף פתח ב-♣ 1 או ♦ 1 מייצגת בין 6 ל-10 נק' HCP ללא רביעיית מייג'ור.
- בשביל לתמוך בהכרזה הראשונה של השותף בסדרת מייג'ור אתם צריכים לפחות שלושה קלפים בסדרה; תמיכה בכל הכרזה שנייה מצריכה לפחות ארבעה קלפים בסדרה.
- זכרו: המטרה העיקרית בשלב ההכרזה היא לאתר התאמה של שמונה קלפים או יותר בסדרת מייג'ור.

- שלב ההכרזה נחשב בעיני רבים למרכיב החשוב ביותר במשחק. שחקן טוב חייב לדעת להכריז נכון. הנה כמה טיפים שיעזרו לכם בשלבים הראשונים. בחלקים השלישי והרביעי בספר תמצאו פירוט מעמיק בנושא אסטרטגיות הכרזה.
- לפני ביצוע הכרזת פתיחה, חשבו את ניקוד הקלפים הגבוהים שלכם (HCP): אס = 4, מלך = 3, מלכה = 2, נסיך = 1. אם יש לכם 12 נק' HCP או יותר, בצעו הכרזת פתיחה.
- כדי לפתוח ♥ 1 או ♠ 1, צריך חמישה קלפים לפחות בסדרה.
- עם שתי חמישיות (סדרות של חמישה קלפים), התחילו עם הסדרה המדורגת גבוה יותר מבין השתיים. דירוג הסדרות, מגבוה לנמוך, הוא ספייד, הארט, דיימונד וקלאב.
- עם שתי רביעיות, אחת בסדרת מייג'ור (הארט או דיימונד), ואחת בסדרת מיינור (דיימונד או

## טיפים למשחק בתפקיד הכרוז בחוזה שליט

- כאשר עליכם לשחק חוזה שליט, נפתחות בפניכם המון אפשרויות לפיתוח לקיחות נוספות (כמתואר בטיפים שלהן). מידע נוסף על משחק בחוזה שליט תוכלו למצוא בחלק השני.
- ספרו את המפסידים שלכם. אם יש לכם יותר מדי מפסידים לביצוע החוזה, נסו לפתח לקיחות נוספות בסדרות שמחולקות בצורה לא שווה (עם יותר קלפים ביד אחת לעומת השנייה).
  - אם לדומם יש סדרה צדדית קצרה (סינגלטון או דאבלטון), רוקנו את הדומם בסדרה וחתכו (trump) את המפסידים שנותרו לכם בדומם.
  - אם לדומם יש סדרה צדדית ארוכה, נסו לפעול לפיתוח הסדרה על ידי חיתוך קלף או שניים כדי להפוך את הקלפים הנמוכים ללקיחות – זוהי דרך טובה להיפטר ממפסידים.
  - בתפקיד הכרוז, כאשר באפשרותכם לזכות בלקיחה עם אחד משני קלפים שקולים כגון KQ, שחקו את הגבוה מבין שני הקלפים על מנת להטעות את היריבים.
  - כאשר אתם מנסים לזכות בלקיחה עם מלכה או עם מלך, הובילו מהיד השנייה לעבר המכובד. עם xxx מול Kx, הובילו לעבר המלך. עם Axx מול Qxx, הובילו נמוך לעבר המלכה.

## טיפים למשחק בתפקיד הכרוז בחוזה ללא-שליט

- מסיבות הקשורות לשיטת הניקוד, יותר ידיים מושחקות ללא-שליט מאשר בכל סדרה אחרת. הנה כמה עצות למשחק ביד ללא-שליט; פרטים נוספים תמצאו בחלק הראשון.
- ספרו את הלקיחות הבטוחות שלכם – מספר הלקיחות שאתם יכולים לאסוף מבלי לוותר על ההובלה.
  - אם יש לכם מספיק לקיחות בטוחות לביצוע החוזה, ממשו אותן.
  - אם אין לכם מספיק לקיחות בטוחות לביצוע החוזה, תקפו סדרות שבהן חסר לכם אס, מלך או שניהם גם יחד – לקיחות שהייתם מפסידים בכל מקרה.
  - סדרות ארוכות יכולות לספק לכם לקיחות נוספות. עליכם להמשיך לשחק אותן עד ששני היריבים יתרוקנו בסדרה. הקלפים הנותרים יהפכו ללקיחות בטוחות.
  - כאשר אתם זוכים או מפתחים לקיחות בסדרות בחלוקה לא שווה, התחילו מהקלף הגבוה בצד הקצר. עם Kx (ה-x מייצג קלף נמוך) מול AQJx או QJ10x, שחקו קודם כול את המלך.



# ברידג' לאובדי עצות®



## הובלות מועדפות בהגנה מול חוזה שליט

כאשר עליכם להוביל מול חוזה שליט, פתוחות בפניכם הרבה יותר אפשרויות מאשר בחוזה ללא שליט, כפי שניתן לראות ברשימה שלהלן. בפרק 18 תמצאו מידע חם בנושא הגנה מול חוזה שליט.

- הבכיר ברצף של שניים או שלושה מכובדים, כמו למשל המלך מהרצף KQx או האס מהרצף AK(x).
- הובלת הסדרה של השותף.
- הובלת סדרה קצרה: סינגלטון או הקלף הגבוה בדאבלטון.
- הובלת סדרה לא-מוכרות: הקלף העליון בדאבלטון, הקלף הנמוך בשלישייה או ברביעייה שבראשה מכובד, והקלף העליון מבין שלושה או ארבעה קלפים נמוכים.
- הובלת הסדרה החזקה מבין שתי סדרות לא-מוכרות, אבל אם אחת מהן כוללת אס, הובילו עם השנייה.
- הובלת הסדרה הצדדית הלא-מוכרות הארוכה ביותר שלכם כאשר יש לכם ארבעה שליטים.

## הובלות מועדפות בהגנה מול חוזה ללא-שליט

בחירת הובלת הפתיחה הנכונה בהגנה מול חוזה ללא-שליט תאפשר לכם לנעוץ סכין בלבו של הברווז. להלן מספר הובלות כדאיות במיוחד. בפרק 17 אני דן בהרחבה בהגנה מול חוזה ללא-שליט.

- הבכיר ברצף של שלושה מכובדים: A מהרצף AKQx, K מהרצף KQx או Q מהרצף QJ10x או QJ9x וכן הלאה.
- הנסיך בסדרה שבראשה J, 108J, 109J או KJ10.
- ה-10 בסדרה שבראשה 1097, 1098, A109, K109, Q109 או AQ109.
- הובלה מסדרה חסרת תמיכה של השותף שלכם: הגבוה בצמד או הנמוך בשלישייה או ברביעייה.
- הקלף הרביעי הגבוה ביותר בסדרה הארוכה שלכם.

## נקודות עבור ביצוע חוזה

מספר הלקיחות	7	8	9	10	11	12	13
ללא-שליט	40	70	100	130	160	190	220
ספייד	30	60	90	120	150	180	210
הארט	30	60	90	120	150	180	210
דיימונד	20	40	60	80	100	120	140
קלאב	20	40	60	80	100	120	140

(משחק מלא = 100 נקודות)