

0101-003-01

North Deals ♠ A K Q J
None Vul ♥ A 4 3
♦ 9 4
♣ A 10 7 3



♠ 10 8
♥ Q 5 2
♦ K Q J 8 5
♣ 8 4 2

3 N by North. Salida ♥10 (prometedor) (Este)

O	N	E	S
	1 ♣	P	1 ♦
P	2 S*	P	3 S

* Trébol Walsh. Puede tener Mayores cuartos

Está claro que Este tiene ♥R ya que ♥10 promete dos honores superiores, o sea, ♥J y ♥R , lo que parece simplificar las cosas.

Tomar con ♥Q del muerto presenta un inconveniente: usted se vuelve dependiente de una cooperación de la defensa. Al adversario le bastará con retener el ♦A hasta la segunda vuelta para limitarle a una baza en el color y el contrato estará condenado. Tome de ♥A en la primera baza y conserve ♥Q de su mano para utilizarla cuando haya afirmado los diamantes.

Usted hará 9 bazas en todos los casos. En cambio, tomando de ♥Q una defensa correcta le limita a ocho bazas.

North Deals ♠ A K Q J
None Vul ♥ A 4 3
♦ 9 4
♣ A 10 7 3

♠ 9 5 4 2
♥ 9 8 6
♦ A 7 3
♣ Q J 9

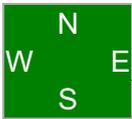
♠ 7 6 3
♥ K J 10 7
♦ 10 6 2
♣ K 6 5

♠ 10 8
♥ Q 5 2
♦ K Q J 8 5
♣ 8 4 2

3 N by North. Salida ♥10 (prometedor) (Este)

0101-003-02

East Deals
N-S Vul

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

3 N by East. Salida ♠Q (Sur)

O	N	E	S
1 ♥	P	1 ♦	P
3 S		2 S*	P

* Puede tener 3 o 4 corazones y/o 4 picos

El declarante asegura su contrato jugando en la segunda baza ♣R y después ♣D tomada con el ♣A y continuando en el color. Se previene así contra ♣J cuarto (48%) y realiza siempre dos picos, cuatro tréboles (cinco si cae ♣J segundo), los dos ases rojos y ♥K. El reparto 4-2 tiene una probabilidad del 48% frente al 36% de la 3-3, luego la línea propuesta es estadísticamente muy superior.

East Deals N-S Vul ♠ 7 5 ♥ A 10 4 3 ♦ J 3 ♣ A 10 9 8 4		♠ 9 8 6 2 ♥ J 2 ♦ Q 10 8 ♣ J 7 5 3 ♠ A K 3 ♥ K 9 6 ♦ A 9 5 4 2 ♣ K Q ♠ Q J 10 4 ♥ Q 8 7 5 ♦ K 7 6 ♣ 6 2
---	---	--

3 N by East. Salida ♠Q (Sur)

0101-004-03

South Deals ♠ A 8 5
♥ 10 9 2
E-W Vul ♦ 8 4
♣ K J 10 9 3

N	♠ 6 2
W E	♥ 7 6 5 4
S	♦ J 10 5 3
	♣ A Q 7

3 N by South. Salida ♠J (Oeste)

O	N	E	S
P	3 S		2 S

Sur toma con ♠K y juega ♣8 para ♣2 de Oeste y ♣3 del muerto

Es posible limitar al declarante a solo una baza en Trébol si tiene doubleton en el color, como parece por la carta servida por Oeste que indica un número impar de cartas. **Este debe dejar pasar ♣8.** A pesar de los 28 puntos adversos, el contrato es derrotado.

South Deals ♠ A 8 5
♥ 10 9 2
E-W Vul ♦ 8 4
♣ K J 10 9 3

♠ J 10 9 3	N	♠ 6 2
♥ Q 8 3	W E	♥ 7 6 5 4
♦ Q 9 2	S	♦ J 10 5 3
♣ 6 5 2		♣ A Q 7

♠ K Q 7 4
♥ A K J
♦ A K 7 6
♣ 8 4

3 N by South. Salida ♠J (Oeste)

0101-004-04

West Deals
Both Vul

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

6 ♠ by West. Salida ♦Q (Norte)

O	N	E	S
2 ♣*	P	2 ♦**	P
2 ♠	P	4 ♦***	P
4 S	P	5 ♥	P
5 S	P	6 ♦****	P
6 ♠			

* Fuerte indeterminado
 ** Relé
 *** Control y apoyo a Pico
 **** Rey de Diamantes

Tiene 3 perdedoras en Trébol y la única posibilidad es descartarlas en los corazones del muerto, pero el palo está bloqueado. Sin embargo, la solución es sencilla. Tome la salida con ♦A y descarte ♥A sobre ♦K y juegue ♥Q descartando ♣x de la mano. Aunque Norte gane la baza, usted, después de arrastrar terminando en el muerto, podrá descartar los 2 tréboles perdedores restantes en los corazones firmes del muerto. Por supuesto, una salida a Trébol condena el contrato, pero si no ha sido esa la salida, aproveche su oportunidad.

West Deals
Both Vul

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

♠ 8
 ♥ 9 7 5 2
 ♦ 9 8 5 4
 ♣ K Q J 10

6 ♠ by West. Salida ♦Q (Norte)

0101-004-05

North Deals ♠ K Q J 9 8 7
N-S Vul ♥ A K Q
♦ A 7 6 3
♣ —



♠ A 6 3
♥ J 10 9 4 2
♦ J 8 5
♣ A K

7 ♠ by North. Salida ♦K (Este)

O	N	E	S
	2 ♦*	P	2 ♥**
P	2 ♠	P	3 ♠***
P	4 ♣****	P	4 S
P	5 ♣	P	5 ♦*****
P	5 ♠*****	P	5 S
P	6 ♦	P	7 ♠

* Forcing Manga
** Relé
*** Propuesta de Slam puesto que no cierra Manga
**** Control
***** ¿Tienes la Dama de triunfo?
***** Si

Usted toma de ♦A y juega ♠K y ♠Q. Si los triunfos hubieran estado 2-2, el carteo sería fácil, pero Oeste descarta ♣Q en la segunda vuelta de Pico. Tiene 3 diamantes perdedores y dos de ellos podría descartarlos en ♣A y ♣K, pero ¿Qué hacer con el tercero? En la cuarta baza juegue ♥A y, seguidamente, entre el el muerto con ♠A. Ahora juegue ♣A y ♣K descartando los dos Honores de Corazón que le quedan en la mano. Ahora tiene tres descartes en Corazón para sus tres diamantes falsos.

North Deals ♠ K Q J 9 8 7
N-S Vul ♥ A K Q

♦ A 7 6 3
♣ —

♠ 4
♥ 5 7 6 3
♦ 9 2
♣ Q J 10 9 8 5



♠ 10 5 2
♥ 8
♦ K Q 10 4
♣ 7 6 4 3 2

♠ A 6 3
♥ J 10 9 4 2
♦ J 8 5
♣ A K

7 ♠ by North. Salida ♦K (Este)

0104-003-06

East Deals
E-W Vul

<p>♠ — ♥ A K ♦ Q 10 9 8 6 5 3 ♣ 7 6 5 2</p>		<p>♠ K Q 9 6 ♥ J 9 7 ♦ A J ♣ A J 10 8</p>
---	---	---

3 N by East. Salida ♥4 (Sur)

O	N	E	S
		1 S	P
3 S			

♥A del muerto gana la baza

Ningún problema si en la segunda baza se juega Diamante para ♦A de la mano y después ♦V tomado de Dama para continuar con el color. Se realizan siempre seis diamantes, dos corazones y un trébol. Si después de la primera baza se hace el impasse al ♦R y este fracasa, la vuelta de corazón anula los diamantes y el contrato cae.

East Deals
E-W Vul

<p>♠ — ♥ A K ♦ Q 10 9 8 6 5 3 ♣ 7 6 5 2</p>		<p>♠ J 8 5 4 3 ♥ 10 6 2 ♦ 4 2 ♣ Q 4 3</p> <p>♠ K Q 9 6 ♥ J 9 7 ♦ A J ♣ A J 10 8</p> <p>♠ A 10 7 2 ♥ Q 8 5 4 3 ♦ K 7 ♣ K 9</p>
---	---	---

3 N by East. Salida ♥4 (Sur)

0104-003-07

South Deals ♠ Q 8 4 3
♥ Q J 10
Both Vul ♦ 8 5 2
♣ 7 4 3



♠ A K
♥ A 9 7
♦ A K Q 7
♣ A 8 5 2

3 N by South. Salida ♥4 (Oeste)

O	N	E	S
P	2 ♦**	P	2 ♠*
P	3 ♣****	P	3 S****

- * Fuerte indeterminado
- ** Relé o negativa
- *** Equilibrada de 22-23. Puede tener Mayor quinto
- **** Puppet
- ***** No Mayor quinto ni cuarto

El declarante pone ♥10 del muerto. Este sirve pequeño.

Es preciso asegurar una **entrada** en el muerto para poder cobrar la ♠D.

[1]: ♥10 del muerto **tomado de ♥A**. [2] y [3]: ♠A y ♠R. [4]: Corazón...

Se entra siempre en el muerto y se realizan tres bazas a Pico, dos a Corazón, tres (como mínimo) a Diamante y una a Trébol.

South Deals ♠ Q 8 4 3
♥ Q J 10
Both Vul ♦ 8 5 2
♣ 7 4 3

♠ J 7 2
♥ K 6 5 4 3
♦ J 6
♣ J 9 6

♠ 10 9 6 5
♥ 8 2
♦ 10 9 4 3
♣ K Q 10

♠ A K
♥ A 9 7
♦ A K Q 7
♣ A 8 5 2

3 N by South. Salida ♥4 (Oeste)

0104-003-08

West Deals
None Vul

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

6 ♠ by West. Salida ♣J (Norte)

O	N	E	S
2 ♦*	P	2 ♥**	P
2 ♠	P	3 ♠***	P
4 S	P	5 ♦	P
6 ♠			

* Forcing Manga
 ** Relé
 *** Fuerte, ya que no cierra Manga

La salida elimina la única entrada del muerto. Usted tiene 3 perdedoras seguras y una cuarta probable (dependiendo de la colocación de ♦A) en Diamante. Dos se pueden descartar en los Honores de Trébol, pero las otras dos siguen existiendo.

Pero puede haber **TRES** descartes en los Honores de Corazón del muerto si desbloquea el palo.

[1]: ♣A. [2 y 3]: ♣K y ♣Q descartando ♥A y ♥K. [4, 5 y 6]: Los tres Honores de Corazón restantes descartando 3 diamantes. Se pierde solo 1 diamante.

West Deals
None Vul

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

♠ 9
 ♥ 9 5 4 3 2
 ♦ J 2
 ♣ 6 5 4 3 2

6 ♠ by West. Salida J (Norte)

0104-003-09

North Deals ♠ A 7 2
E-W Vul ♥ Q 2
♦ A 5 4
♣ A K 7 6 2



♠ Q J 4
♥ A K 9 8 6
♦ 8 6 3
♣ 8 4

3 N by North. Salida ♠8 (Este)

O	N	E	S
	1 S	P	2 ♦
P	2 ♥	P	3 S

El contrato está sobre la mesa si Norte piensa a la vez en sus comunicaciones y en su número de bazas ganadoras. Es preciso **bajear la salida en el muerto y tomar de ♠A en la mano** para tener una entrada segura que permita explotar el Corazón en caso de mal reparto del mismo. Seguidamente se juega ♥Q y ♥2 para ♥9, impasando ♥V. Nada puede impedir explotar los corazones del muerto si el reparto del mismo es 3-3 (36%) o 4-2 (48%), en total 84% de probabilidades de éxito.

North Deals ♠ A 7 2
E-W Vul ♥ Q 2
♦ A 5 4
♣ A K 7 6 2

♠ 6 5
♥ J 10 7 5
♦ Q 10 9
♣ J 9 5 3



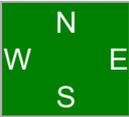
♠ K 10 9 8 3
♥ 4 3
♦ K J 7 2
♣ Q 10

♠ Q J 4
♥ A K 9 8 6
♦ 8 6 3
♣ 8 4

3 N by North. Salida ♠8 (Este)

0104-003-10

East Deals
Both Vul

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

6 ♣ by East. Salida ♠Q (Sur)

O	N	E	S
		2 ♦*	P
2 ♥**	P	3 ♣	P
3 ♦***	P	6 ♣	

* Forcing Manga
 ** Relé
 *** Positiva, ya que no cierra Manga

Hay 1 perdedora en cada uno de los Mayores que podría descartar en los 2 Honores de Diamante del muerto pero el palo está bloqueado y *parece* no tener entradas laterales. Sin embargo, le basta con tomar de ♠A, jugar ♦A y ♣8 hacia ♣9. Si la defensa no toma, ya tiene la entrada; si toma, ♣5 para ♣7 es ahora la entrada. En Trébol usted no tenía ninguna perdedora, pero cediendo uno obtiene dos ganadoras extra.

East Deals Both Vul ♠ 7 6 3 2 ♥ 10 8 5 ♦ K Q 4 3 ♣ 9 7		♠ 5 4 ♥ Q J 9 2 ♦ 10 7 5 2 ♣ 4 3 2 ♠ A K 9 ♥ A K 4 ♦ A ♣ A K Q J 8 5	♠ Q J 10 8 ♥ 7 6 3 ♦ J 9 8 6 ♣ 10 6
---	---	---	--

6 ♣ by East. Salida ♠Q (Sur)

0104-003-11

South Deals ♠ A 2
None Vul ♥ K 6 5
♦ Q 10 7 5 4
♣ K Q 2

<table style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">N</td><td style="border: none;"> </td></tr> <tr><td style="border: none;">W</td><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">E</td></tr> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">S</td><td style="border: none;"> </td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 8 7 5 4 3 ♥ Q 9 4 ♦ A 2 ♣ 10 6
	N									
W		E								
	S									

3 N by South. Salida ♠9 (Oeste)

O	N	E	S
1	♦	2	♠
3	♣**	P	3 S***

* Lebenshol
** Relé **OBLIGADO**
*** 10H+. **PARADA** a Pico. **SIN** Mayores

El muerto baja. El 9 debe provenir de un doubleton, pero entonces, Sur tiene Q J 10. La única entrada segura de Este es ♦A. Es imprescindible que Oeste le cruce de nuevo el palo **ANTES DE QUE EL DECLARANTE HAGA SALTAR LA ENTRADA DE ESTE**. Si toma de ♠K y repite el palo, el contrato es imbatible puesto que a Sur aún le quedará ♠Q como parada y, aunque el compañero tome mano antes que nosotros, no podrá volver al palo. Por lo tanto, debe bajar animando con ♠8. Cuando el declarante juegue Diamante Este debe bajar esperando la entrada de Oeste que saldrá del pequeño pico conservado por su golpe en blanco, afirmando el palo. Cuando el declarante vuelva a tocar el Diamante, usted podrá cobrar sus ganadoras en picos. Claro que Oeste hubiera podido tener ♥A en vez de ♦K. En este caso no hay nada que hacer, pero al menos habrá intentado lo mejor.

South Deals ♠ A 2
None Vul ♥ K 6 5
♦ Q 10 7 5 4
♣ K Q 2

<table style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">N</td><td style="border: none;"> </td></tr> <tr><td style="border: none;">W</td><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">E</td></tr> <tr><td style="border: none;"> </td><td style="border: none;">S</td><td style="border: none;"> </td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 8 7 5 4 3 ♥ Q 9 4 ♦ A 2 ♣ 10 6
	N									
W		E								
	S									

♠ 9 6
 ♥ J 8 3 2
 ♦ K 9 8
 ♣ J 9 8 7

♠ Q J 10
 ♥ A 10 7
 ♦ J 6 3
 ♣ A 5 4 3

3 N by South. Salida ♠9 (Oeste)

0104-003-12

West Deals ♠ 10 5 4
 N-S Vul ♥ A 8
 ♦ K Q J 5
 ♣ 9 8 7 6

N W E S	♠ Q J 2 ♥ K Q J 10 9 ♦ 7 ♣ Q 4 3 2
--------------------------------	---

4 ♠ by West. Salida ♦ K (Norte)

O	N	E	S
1 ♠	P	2 ♥	P
2 ♠	P	4 ♠	

El declarante toma de ♦ A y juega ♠ 6 a ♠ Q y vuelve de ♥ K descartando ♦ 2; Norte toma con ♥ A.

El porvenir de la mano depende del palo de Corazón. La única entrada del muerto es la ♠ J. Si permite a Oeste tomar mano, destriunfará acabando en el muerto y no habrá nada que hacer. Pero si acorta al muerto el declarante no podrá destriunfar más que a costa de sacarse su entrada. Si no destriunfa, Norte puede fallar la tercera vuelta de Corazón y terminar con el desfile del palo. Por tanto, Norte juega ♦ Q. Si Oeste no falla en el muerto, insiste de ♦ J; si Oeste sigue sin fallar, juega ♣ A para una multa. Si el declarante falla en el muerto, ya se ha conseguido incomunicarle.

West Deals ♠ 10 5 4
 N-S Vul ♥ A 8
 ♦ K Q J 5
 ♣ 9 8 7 6

♠ A K 9 7 6 ♥ 2 ♦ A 4 3 2 ♣ K 10 5	N W E S	♠ Q J 2 ♥ K Q J 10 9 ♦ 7 ♣ Q 4 3 2
---	--------------------------------	---

♠ 8 3
 ♥ 7 6 5 4 3
 ♦ 10 9 8 6
 ♣ A J

4 ♠ by West. Salida ♦ K (Norte)

COMUNICACIONES

En la práctica es muy raro que una mano de Bridge no plantee un problema cualquiera de comunicación y la tasa de éxito en este dominio marca la diferencia entre los ganadores y los perdedores. Muchos de estos problemas son menores y dependen de una técnica rutinaria de desbloqueo. Estos son bastante fácilmente resueltos por los jugadores un poco aguerridos que aprenden rápidamente a no quedar atrapados descuidadamente en el muerto si precisaban entrar en su mano o viceversa. De todas formas, es un problema complejo lleno de trampas para los que no tienen previsión.

- Cuando elabore un plan de juego, **ANTES** de ponerlo en marcha, debe considerar las **COMUNICACIONES** que necesita en cada mano para desarrollar las maniobras previstas.
- Las comunicaciones pueden ser:
 - ✦ **INSUFICIENTES**. El plan **NO** es viable y debe buscar alternativas
 - ✦ **MUCHAS**. Puede poner en marcha el plan sin problemas
 - ✦ **SUFICIENTES**. Puede poner en marcha el plan pero debe ser **MUY CUIDADOSO** y no malgastar sus entradas.

Los juegos de comunicación se dividen en dos categorías que ilustran el anverso y el reverso de la misma moneda.

Por un lado, se trata de *construir*. La mayoría de las maniobras que el declarante debe ejecutar para tener la mejor posibilidad de lograr sus fines son *maniobras orientadas*, es decir, que exigen que el ataque venga de una mano determinada. Su objetivo es allanar los caminos que le permitan estar libremente y a su elección en una u otra mano. Los medios son innumerables, por ejemplo: permitir al adversario hacer ciertas bazas, como hemos visto en la mano (nº 10), descartar cartas incluso maestras que amenazan con bloquear la comunicación, sacrificar ganadoras, ejercer presiones o proponer intercambios para crear entradas, etc.

También la defensa debe crear o conservar sus propias entradas, por ejemplo, cediendo una baza perdedora inevitable para conservar las comunicaciones como vimos en la mano 11.

Del otro lado se trata de *destruir*. No siempre es suficiente establecer nueve bazas para ganar 3 Sin triunfo; también es necesario impedir que el adversario realice cinco durante las maniobras. El declarante debe atacar las comunicaciones de los defensores para impedir la afirmación de larguras y de los honores o para oponerse a la realización de determinadas maniobras. Reteniendo cartas maestras, intercalando cartas de bloqueo, evitando ceder la mano al adversario peligroso, el declarante debe conseguir eliminar las entradas de los defensores o bien obligarles a usarlas prematuramente.

También la defensa debe estar atenta a destruir las comunicaciones del declarante, como hemos visto en la mano nº 3 obligándole a usar sus paradas a destiempo, o bien acortando al muerto para eliminar una entrada en el mismo, como se mostró en la mano nº 12.