

Zero (as duas primeiras aulas)

Jogo de parceria, com vazas, no sentido horário

As vazas começam a contar a partir da 7ª, e valem 40, 30 em ST, 30 em naipe rico e 20 em naipe pobre; se a soma das vazas prometidas dá menos de 100 jogamos um PARCIAL. Se der 100 ou mais jogamos um GAME

A=4, K=3, Q=2, J=1

Leilão:

Cada um fala quantos pontos tem

A parceria com mais pontos carteia

A com menos pontos ataca

O jogador com mão mais forte é o carteador

Seu parceiro é o morto

Carteio:

O adversário da esquerda joga a primeira carta

O morto “morre”

O carteador escolhe o contrato, entre parcial e “game”, entre trunfos e sem trunfos

UM

Quantos pontos são necessários para...

•Game?

•Parcial?

Estratégias gerais de carteio:

•Naipes ou sem trunfos?

•Plano de carteio:

1)Sem trunfos: ganhadoras

2)Trunfos: perdedoras

•Lembre-se de TIRAR TRUNFOS

Dicas de carta de saída

Jogadas de ataque:

•2ª mão

•3ª mão

Em geral...

**QUANTO MAIS VAZAS, MELHOR
SEJA OUSADO NO LEILÃO!**

DOIS

**LEILÃO: COMEÇAMOS SEMPRE COM QUEM DEU AS CARTAS
VOCÊ PODE, NA SUA VEZ:**

- “FALAR”
- PASSAR
- DOBRAR (OU REDOBRAR)

COMO FALAMOS?

- A PRIMEIRA FALA (ABERTURA)
- AS DEMAIS FALAS

TIPOS DE ABERTURA:

- UM EM NAIPE
- UM (OU DOIS) SEM TRUNFOS
- BARRAGEM

1) 2♦, 2♥, 2♠

2) 3♣, 3♦, 3♥, 3♠

3) 4♣, 4♦, 4♥, 4♠

4) 3ST (CASO ESPECIAL)

- MÃO MUITO FORTE

TRÊS

As ideias por trás das aberturas:

- Um em naipes

- 1.Diálogo com o parceiro
- 2.Construção conjunta do melhor contrato

- “Famiglia” sem trunfos

- 1.Definir rapidamente o tipo de mão do abridor
- 2.Resolver logo de cara “quem manda” no leilão
- 3.Construção conjunta do melhor contrato

- Barragem

- 1.Avisar parceiro do tipo de mão o mais rapidamente possível
- 2.Atrapalhar adversários tirando-lhes espaço de conversa

- Mão muito forte

- 1.Igual a “um em naipes”, só que existe um parceiro que claramente é o detentor da força da parceria.

COISAS A SABER PARA O LEILÃO DE BRIDGE

Hierarquia entre os naipes

Diferença entre regras do bridge e regras de parceria

Afinal, quem manda aqui??????

Promessas, promessas...

O que eu sei e o que o parceiro sabe

Nosso “sistema”

Uso do “bidding box”

Em geral... QUANTO MAIS FORTE A MÃO, MAIS LENTO O LEILÃO

QUATRO

Como comparamos o bridge e o minibridge?

•Carteio/ataque (jogo de cartas): são iguais

•Leilão:

1)No minibridge dizemos quantos pontos temos; no bridge as vozes mostram *faixas de pontos*

2)MB: decidimos o contrato *depois* de vermos o morto; no B, o contrato é decidido *antes* do morto cair

3)No MB há *dois* tipos de contrato, *parcial e game*; no bridge há *quatro* tipos: *parcial, game, slam e grand slam*

4)No B existem as vozes de DOBRO e REDOBRO

5)No B há a figura da VULNERABILIDADE.

♠ AKx

♥ xxxx

♦ -

♣ Qxxxxx

Voltando à abertura de 1 em naipe... Você tem:

Quantos pontos tem a mão?

A mão melhora ou piora se o parceiro abre em

1)1♣

2)1♦

3)1♥

4)1♠

?

...e sua marcação é...

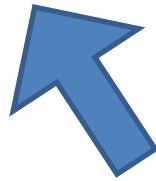
?

QUATRO (cont.)

Outros exercícios possíveis: pegar o baralho e fazer um leilão de bridge (usar a matriz). O leilão pode ser

- Livre
- Monitorado
- Múltiplo (uma posição fixa, as demais móveis)

Que mãos deram problemas? Por quê?



Ou seja, o contrato final não tem NADA a ver com as mãos, uma vez que vemos todas as cartas!!!!

CINCO

Deixamos por enquanto a abertura de 1 em naipe, mas ainda faltam as sequências forçantes (como diz nosso presidente, vê-las-emos mais tarde...)

FAMIGLIA ST

Abertura de 1ST:

•15 a 17 pontos

•Mão “regular”; distribuição 4.3.3.3, 4.4.3.2 ou 5.3.3.2 (esta última com naipe POBRE 5^o)

O parceiro do abridor em ST MANDA no leilão, embora quase sempre tenha mão mais fraca.

Ações do respondedor (que é o parceiro do abridor):

•passar

•perguntar sobre a mão do parceiro

•transferir o carteio da mão para o abridor

•pedir ao parceiro que tome a decisão final sobre o contrato

SEIS

ABERTURAS DE BARRAGEM

As aberturas de barragem não servem para que cheguemos ao nosso melhor contrato; servem para impedir ou pelo menos dificultar que os adversários cheguem ao melhor contrato DELES.

Têm as seguintes características principais:

- Sub-abertura (o abridor declara NÃOTER força para abrir)
- Um naipe bem longo (6+ cartas)
- O PARCEIRO comandará o leilão (como nas aberturas de ST)

Elas são:

•2♦/2♥/2♠: naipe 6º “bom” (pelo menos duas honras entre AKQ)^[1]

•3♣/3♦/3♥/3♠: naipe 7º

•4♣/4♦/4♥/4♠: naipe 8º

- TODAS as iniciativas são do parceiro do abridor^[2]. A não ser quando “forçado” pelo parceiro o abridor deve ficar quieto depois de ter aberto o leilão.

O parceiro do abridor, conforme sua mão pode:

- Passar
- Pedir mais informações ao parceiro
- Aumentar a barragem
- Marcar o contrato final

^[1] E porque não existe 2♣?

^[2] Valem aqui dois ditados do bridge: “quem abre de dois não fala depois” e “quem abre de três não fala outra vez”

SETE

ABERTURAS DE MÃOS MUITO FORTES

Mãos muito fortes são as que têm 22+ PCAs (pontos de cartas altas). Nestas, abrimos de **2♣**.

A voz é *artificial*, não diz nada sobre naipe nenhum e só serve para avisar o parceiro que o abridor tem o Taj Mahal na mão! O parceiro do abridor tem por OBRIGAÇÃO manter o leilão aberto até que uma de duas coisas aconteça:

- A dupla chegue pelo menos em “game”, ou
- Os adversários estejam devidamente penalizados por terem interferido no leilão^[1].

As respostas são:

- 2♦ também artificial, só devolve a voz ao parceiro.
 - 2♥/♠ 8+ PCAs, naipe 5^o+, “já estamos em ‘game’, investiguemos ‘slam’”.
 - 2ST 10+ mão balanceada (segue como na “famiglia” ST).
 - 3♣/♦ 8+ PCAs, naipe 6^o+^[2], “já estamos em ‘game’, investiguemos ‘slam’”.
- AVISO AOS ABRIDORES DE 2♣:** quando você abriu a mão, já disse que sua mão é forte.

NÃO PRECISA DIZER A MESMA COISA DE NOVO!!!!

^[1] É temerário interferir num leilão iniciado com 2§, mas há casos em que isto acontece.

^[2] Importante, por já invadir o nível 3

OITO

SEQUÊNCIAS FORÇANTES NA ABERTURA DE 1 EM NAIPE

Pode acontecer que, ou o parceiro abra o jogo encontrando-nos com mão muito forte, ou mostre máximo quando temos mão boa ou ainda mostre distribuição que torna nossa mão excepcional. Nesses casos, o que fazer? *Como mostrar ao parceiro que temos mão acima de “game” e ainda assim manter o leilão baixo????*

Três sequências nos ajudam nisso:

- A “voltinha”^[1]
- O 4º naipe^[2]
- O “rever”^[3]

Complementando as sequências fortes, temos

- As perguntas de ases e de reis, o famoso “Blackwood”
- Os “cue bids”, depois de ter ficado MUITO CLARO qual é o naipe de trunfos

[1]

Quando “visitamos” um outro naipe antes de dar abono

[2]

Quando mencionamos o 4º naipe, o que não faz sentido

[3]

Quando forçamos o parceiro a ir ao nível três se quiser voltar ao nosso naipe

NOVE

INTERFERÊNCIA NO LEILÃO DO ADVERSÁRIO

O adversário iniciou o leilão e você acha que deve interferir, porque tem algo a comunicar ao parceiro. Como e quando fazê-lo?

- Você ia abrir em 1ST
- Você ia abrir de barragem
- Você tem um “bom” naipe com mão moderada
- Você tem força e um bom naipe
- Você tem força, mas não tem naipe
- Você nem tem força e nem um bom naipe

Quando você tem uma abertura normal de 1ST e o adversário abre o leilão antes de você, “no problem”: ignore o adversário e marque 1ST sobre a abertura dele (*apenas UM detalhe: neste caso, você promete “pega”^[1] no naipe adversário*).

Você tinha uma barragem e o adversário abriu antes? Vá em frente e marque sua barragem!

Para marcar seu naipe diretamente sobre o leilão dos adversários há algumas premissas: o naipe é “*bom*” (agüenta pancada) e *longo* (pelo menos 5 cartas). Por isso, a força da mão não precisa ser enorme: 8+ PCAs^[2] para interferência em nível 1, mas 12+ se você for para o nível 2.

[1]

O que é uma “pega”? – é uma (ou mais) paradas no naipe dos inimigos, como A10x, KJxx, QJ10x, ou o que valha.

[2]

Pontos em cartas altas

NOVE(cont)

Ficaram faltando:

- Você tem força, mas não tem naipes
- Você nem tem força e nem um bom naipes

Agora, se você tem força, mas não tem naipes para mostrar, dobre; o cartão de “dobro” (X) quando o parceiro ainda não falou, não significa pênalti^[1]; pede para o parceiro marcar seu melhor naipes (o dobrador é sempre um “bom morto”, ou seja, promete pelo menos três cartas nos naipes não falados).

E se você tiver um prédio na mão e o adversário abriu antes? Aí você tem duas opções: ou “dobra e fala” ou “fala e dobra”. A diferença está na qualidade de seu naipes principal: se o naipes for muito bom é melhor dobrar e marcá-lo na volta (se for o caso). Com naipes não tão bom, marque o naipes primeiro e dobre na volta, se necessário. Estas duas sequências mostram MAIS DE 17 PCAs!!!!

+	Dobre informativamente	Marque o naipes e dobre na sequência ou vice-versa!!!
-	Por que você quer entrar nesse leilão?????	Marque seu naipes
	moderado	“bom”

naipes

Com mão moderada e sem naipes longo? No problem: PASSE, MEU FILHO, e aguarde a próxima mão!!!!

[1]

Exceção: o dobro imediato da abertura de 1ST indica outra abertura de 1ST, e é “meio que pênalti”