

## INICIAÇÃO AO BRIDGE - (aula 1)

Uma partida de bridge requer 4 jogadores. O bridge é um jogo de parceria, onde uma dupla de parceiros enfrenta a outra dupla. Os parceiros sentam um em frente ao outro, tendo a sua esquerda e direita os dois adversários. Chamamos os jogadores de Norte, Sul, Leste e Oeste.

O bridge é jogado com um baralho (sem os coringas) e a hierarquia das cartas segue na tabela abaixo;

Honras maiores	Honras menores	Cartas grandes	Cartas pequenas
A K Q	J T	10 9 8 7	6 5 4 3 2

O baralho é composto por 4 naipes:

Espadas = ♠,

Copas = ♥,

Ouros = ♦

Paus = ♣

As cartas do baralho são distribuídas, uma a uma, de modo que cada um dos quatro jogadores receba 13 cartas (ao conjunto de treze cartas chamamos de mão).

O bridge é dividido em 2 fases: leilão e carteio. Apesar de fazermos o leilão primeiro, começaremos aprendendo o carteio.

### Conceito de vaza

Na fase do carteio cada jogador, na sua vez, serve uma carta. Cada grupo de 4 cartas tem o nome de vaza, mas como cada jogador tem no máximo 13 cartas e cada um serve uma carta por vaza, conclui-se que o número máximo de vazas possíveis é treze. Um dos objetivos do jogo é fazer o maior número de vazas.

As leis que regem uma vaza são:

Todos são obrigados a servir naipe, isto é, quem tiver carta(s) do naipe do saidor da vaza, é obrigado a jogar uma das cartas desse naipe.

Quem não puder servir o naipe jogado, joga uma carta de outro naipe. Ao descarte de uma carta de naipe diferente do naipe da vaza chamamos de balda.

O jogador que joga a maior carta do naipe da vaza é o ganhador da vaza e deve fazer a saída da vaza seguinte.

Na fase do leilão prometemos o número de vazas que faremos e se será com trunfo ou sem trunfo. Quando elegemos um naipe para ser trunfo ele é soberano aos outros, ou seja, o adversário jogou um naipe, e você (em não possuindo o naipe jogado), pode utilizar o naipe que foi determinado como trunfo para ganhar a vaza.

Quando acaba a parte do leilão, o jogador que ganhou leilão, (falaremos sobre isso mais tarde) será o carteador e seu parceiro será o morto (o morto não participa do carteio, ele estende suas cartas para que o carteador tente cumprir o contrato prometido)

Nós representamos uma mão, segundo a hierarquia dos naipes. ♠ e ♥, são chamados de naipes ricos ♦ e ♣ de naipes pobres.

♠ - AK65      ou    AKxx  
♥ - Q65        Qxx  
♦ - K43        Kxx  
♣ - AJ2        AJx

Um jogador chamado Milton York resolveu definir uma maneira de avaliar a mão que é utilizada por todo mundo. Ele determinou que as 4 honras maiores valeriam pontos:

A ---> 4 pontos  
K ---> 3 pontos  
Q ---> 2 pontos  
J ---> 1 ponto

Neste caso, quantos pontos tem o baralho?

Diga quantos pontos tem cada mão:

1- ♠Axxxxx	2- ♠KQ	3- ♠AKQJ	4 - ♠xx
♥Kxx	♥AQxxx	♥Qxx	♥AJxx
♦QJx	♦xxx	♦AKQJ	♦KJxxx
♣x	♣xx	♣xx	♣Qx

5 - ♠KQJx	6- ♠Ax	7- ♠Kxx	8- ♠xx
♥QJxx	♥AKJxxx	♥Kxx	♥AQx
♦KQxx	♦AQxxx	♦AQxx	♦KJxxx
♣x	♣---	♣Kxx	♣AQx

Qual a mão que você acha mais forte?

E a mais fraca?

- PONTOS NECESSÁRIOS PARA UMA ABERTURA: 12
- PONTOS NECESSÁRIOS PARA UM GAME EM ST, ♥, ♠: 25
- PONTOS NECESSÁRIOS PARA UMA GAME EM ♣, ♦: 28
- PONTOS NECESSÁRIOS PARA UM PEQUENO SLAM: 32
- PONTOS NECESSÁRIOS PARA UM GRANDE SLAM: 34

<b>NÍVEL DE LEILÃO</b>	<b>PARCIAL</b>	<b>GAME</b>	<b>PEQUENO SLAM</b>	<b>GRANDE SLAM</b>
<b>ST</b>	Até 2st (8 vazas)	De 3st a 5st (25 a 32pts)	6st (33 a 35pts)	7st (36 pts)
<b>♠</b>	Até 3♠ (9 vazas)	De 4♠ a 5♠ (25 a 31 pts)	6♠ (32pts)	7♠ (34 pts)
<b>♥</b>	Até 3♥ (9 vazas)	De 4♥ a 5♥ (25 a 31 pts)	6♥ (32pts)	7♥ (34 pts)
<b>♦</b>	Até 4♦ (10 vazas)	5♦ (28 a 31pts)	6♦ (32pts)	7♦ (34 pts)
<b>♣</b>	Até 4♣ (10 vazas)	5♣ (28 a 31pts)	6♣ (32pts)	7♣ (34 pts)

## CARTEIO (aula 2)

EXISTEM DIVERSAS MANEIRAS DE FAZER VAZAS:

- BATENDO AS HONRAS

♠ AKQ

♥ 10987

♦ AKQ

♣ KQ3



♠ 1098

♥ AKQJ

♦ J109

♣ A43

- FIRMANDO O NAIPE

♠ KQ7

♥ 965

♦ 6432

♣ K98



♠ A98

♥ A87

♦ KQJ8

♣ A76

- FAZENDO PASSAGENS

♠ AQJ



♠ 854  
3 VAZAS

♠ K3



♠ 54  
1 VAZA

♠ Q76



♠ A54  
2 VAZAS

♠ QJ10



♠ A54  
3 VAZAS

♠ AKJ



♠ 854  
3 VAZAS

## CARTEIO

### ENTRADAS

MORTO

♠ AKQ

♥ 84

CARTEADOR

♠ ---

♥ A2

♣ A43

SE O ADVERSÁRIO JOGAR ♥, VOCÊ  
VAI FICAR OLHANDO SAUDOSO PARA AS  
ESPADAS. FALTA ENTRADA NO MORTO.  
NÃO SE ESQUEÇA DE PENSAR NAS ENTRADAS  
QUANDO FOR CARTEAR.

### BLOQUEIO

MORTO

♠ Q2

CARTEADOR

♠ AKJ43

COMO VOCÊ JOGA ESTE NAIPE?  
CUIDADO COM O BLOQUEIO!

Outras posições de cartas para você treinar. Diga como você joga, qual o número máximo de vazes que pode fazer.

♠ AQJ7



♠ 854

♠ AKQ10



♠ 854

♠ 654



♠ AKQ32

♠ AJ753



♠ K54

♠ AQ106



♠ 854

♠ Q874



♠ K653

### **SAÍDA CONTRA NAIPE (aula 3)**

- Saída com honra promete a imediatamente inferior

Exemplo:

Quem sai de As promete o Rei (ou tem 2 cartas do naipe)

Quem sai de Rei promete a Dama (ou tem 2 cartas do naipe)

Quem sai de Dama promete o Valete (ou tem 2 cartas do naipe)

Quem sai de Valete promete o 10 (ou tem 2 cartas do naipe)

Quem sai de 10 promete o 9 (ou tem 2 cartas do naipe)

- Saída de carta baixa geralmente tem uma honra

### **CONSELHOS**

-Prefira NÃO sair em naipes com honras intercaladas:

Exemplo:

AD

KJ

D10

- Prefira não sair de As sem o Rei

### **SAÍDA CONTRA SEM TRUNFO**

- Saída com honra promete as duas imediatamente inferiores

Exemplo:

Quem sai de As promete o Rei e Dama

Quem sai de Rei promete a Dama e Valete

Quem sai de Dama promete o Valete e 10

Quem sai de Valete promete o 10 e 9

Quem sai de 10 promete o 9 e 8

Existe também sequencia interrompida

Exemplo:

sequencia interrompida: 2 seguidas e uma pulada (QJ9)

Existe, também, sequencia interna

Exemplo:

sequencia interna: (AJ10, Q109)

- Saída de carta pequena significa a 4<sup>a</sup> carta do seu naipe mais longo

Exemplo:

Com ♠ A9752 – você deve sair no 5 a 4<sup>a</sup> carta do seu naipe mais longo

- Saída de carta grande significa que você não tem nada maior que aquela carta (top of nothing)

Exemplo:

Com ♠ 96, você deve sair de 9.

## O SEGUNDO A JOGAR

Estar em 2ª posição no ataque significa que o carteador está jogando da mão ou do morto. Existe um ditado bridgístico que diz "*Segundo joga pequena e rápido*". Na maioria das vezes isto é verdade - não devemos ajudar o carteador a resolver seus problemas.

	♠AQJ2	
♠K65		♠1098
	♠743	

Sul sempre ganha 4 vazas neste naipe se jogar 2 vezes de baixo para cima  
Se W entrar de K na 1ª. Sul não precisa mais entrar na mão.

	♠KJ	
♠A2		♠Q6
	♠87	

Sul joga pequena da mão e quando W jogar pequena, Sul tem que decidir se joga o K ou o J. Se W jogar uma honra resolve todos os problemas do carteador. No entanto, jogar pequena nem sempre é bom quando o carteador começou com uma honra e você pode cobrir.

	♠Q5	
♠J98		♠K53
	♠A6	

Sul joga a Q da mesa. Se você cobrir promove o J de seu parceiro

### O 3ª A JOGAR

- o terceiro a jogar joga a maior carta que tem, mas com honras consecutivas joga a menor

EX. Você está em E. Que carta você joga?

A -	♠864										
♠2	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		E		S		♠Q103
	N										
W		E									
	S										

B -	♠J64										
♠2	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		E		S		♠Q103
	N										
W		E									
	S										

A -	♠864										
♠2	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		E		S		♠AK3
	N										
W		E									
	S										

B -	♠864										
♠2	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		E		S		♠QJ104
	N										
W		E									
	S										

## ABERTURAS (aula 4)

O NUMERO 13 É MUITO IMPORTANTE NO BRIDGE:

CADA JOGADOR RECEBE 13 CARTAS.

CADA NAUPE TEM 13 CARTAS.

PORTANTO A DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS NA MÃO DE CADA JOGADOR E A DISTRIBUIÇÃO DOS NAIPES SÃO IGUAIS.

UM NAUPE PODE ESTAR DIVIDIDO 4-3-3-3, 5-3-3-2, ... ENTRE OS 4 JOGADORES.

AS MÃOS TAMBÉM VÃO TER ESTAS DISTRIBUIÇÕES.

DIZEMOS QUE UMA MÃO É BALANCEADA, QUANDO ELA NÃO TEM SECA (1 CARTA DE UM NAUPE) OU 2 DOUBLETONS (2 NAIPES COM 2 CARTAS). TODAS AS DEMAIS SÃO MÃOS DESBALANCEADAS.

ESCREVA AQUI AS MÃOS REGULARES: \_\_\_\_\_

SÃO OBJETIVOS DE UM LEILÃO:

- DESCOBRIR EM QUE NÍVEL SE PODE JOGAR

- ESTABELECE O TRUNFO, OU SEM TRUNFO

PARA UM NAUPE SER TRUNFO É DESEJÁVEL QUE A PARCERIA TENHA PELO MENOS 8 CARTAS DO NAUPE.

É MAIS FÁCIL CARTEAR EM TRUNFO DO QUE EM ST.

COMO O GAME EM ♣ E ♦ É MUITO ALTO, NOSSA ORDEM DE PREFERÊNCIA PARA UM GAME É:

- ♥ OU ♠

- SEM TRUNFO

- ♣ E ♦

### ABERTURAS BALANCEADAS

PONTOS	ABERTURA
12-14	NO POBRE MAIS LONGO, PREFERÊNCIA P/ ♣
15-17	1 ST
18-19	NO POBRE MAIS LONGO, PREFERÊNCIA P/ ♣
20-21	2 ST
22-23	2 ♣
24 OU +	2 ♣ (NA SEGUNDA VOZ DIZ 3ST)

### ABERTURAS DESBALANCEADAS

COMO DAMOS PREFERÊNCIA PARA NAUPE RICO, AS ABERTURAS DE 1♥ E 1♠ PROMETEM 5 CARTAS OU MAIS.

NORMALMENTE ABRIMOS DE 1♣, 1♦, 1♥, 1♠ DE 12 A 19 PONTOS.

PREFERIMOS ABRIR NO NAUPE MAIS LONGO, E SE FOREM IGUAIS NO MAIS RICO.

COM 4441=(E UMA CARTA DE NAUPE RICO) ABRIMOS NUM POBRE, PREFERÊNCIA PARA ♦.

COM 20 ou + PONTOS ABRIMOS DE 2♣

Diga a abertura destas mãos:

1- ♠AK1094  
♥K52  
♦Q9  
♣Q109

---

2- ♠1074  
♥AQ1062  
♦10  
♣AK84

---

3- ♠Q95  
♥J83  
♦AQ54  
♣A98

---

4- ♠QJ102  
♥K43  
♦AK942  
♣9

---

5- ♠A95  
♥AJ865  
♦QJ83  
♣J

---

6- ♠KQ76  
♥KJ76  
♦7  
♣AJ42

---

7- ♠AQ543  
♥J  
♦AKJ98  
♣43

---

8- ♠AQ54  
♥KJ6  
♦KQ43  
♣Q4

---

9- ♠AKQ3  
♥AKQ  
♦K43  
♣AJ4

---

10- ♠AKQ4  
♥765  
♦875  
♣Q43

---

11- ♠AKQ65  
♥QJ864  
♦A2  
♣4

---

12- ♠AK843  
♥AK754  
♦A4  
♣5

---

13- ♠A4  
♥75  
♦AKJ83  
♣Q764

---

14- ♠AKQ7654  
♥AK  
♦A75  
♣Q

---

15- ♠AK75  
♥QJ43  
♦AK  
♣A73

---

16- ♠AKQ4  
♥QJ753  
♦A73  
♣Q

---

17- ♠A2  
♥10  
♦AQ1098  
♣KJ753

---

18- ♠---  
♥AKQ75  
♦QJ87  
♣K1098

---

19- ♠AJ987  
♥AK10843  
♦7  
♣8

---

20- ♠KQ83  
♥AQ3  
♦Q2  
♣AJ42

---

21- ♠AK83  
♥AJ4  
♦A5  
♣KQ5

---

22- ♠AK76  
♥4  
♦QJ85  
♣K987

---

23- ♠KQ10987  
♥AQ987  
♦10  
♣5

---

24- ♠6  
♥AJ  
♦AKQ874  
♣A952

---

25- ♠AQ1073  
♥KJ3  
♦K1094  
♣6

---

26- ♠AKJ8  
♥832  
♦KQ5  
♣1083

---

27- ♠AK532  
♥KQ  
♦A10743  
♣9

---

28- ♠Q107  
♥A82  
♦KJ7  
♣AQ85

---

29- ♠A43  
♥AK752  
♦AJ9  
♣104

---

30- ♠AQ5  
♥QJ642  
♦KQ93  
♣K

---

**A 1ª VOZ DO RESPONDEDOR NAS ABERTURAS DE 1♣, 1♦, 1♥, 1♠:**

- O RESPONDEDOR É O PARCEIRO DO ABRIDOR.
- JUNTOS ELES TENTARÃO ENCONTRAR O TRUNFO E EM QUE NÍVEL VÃO JOGAR.
- É UMA CONVERSA, EM QUE A PRIORIDADE É SEMPRE OS NAIPES RICOS. (NÃO SE ESQUEÇA DOS OBJETIVOS DO LEILÃO)
- COMO O ABRIDOR, DE 1 EM NAUPE, PODE TER DE 12 A 19 PONTOS O RESPONDEDOR TEM QUE FALAR TODA VEZ QUE TIVER 6 OU MAIS.

PODEMOS DIVIDIR AS MÃOS DO RESPONDEDOR EM:

- **MINI** - 6/9 PONTOS - DIFICILMENTE TEM GAME
- **MÉDIA** - 10/12 PONTOS - TALVEZ TENHA GAME
- **MAXI** - 13 OU MAIS - COM CERTEZA TEM GAME

A MÃO **MINI** PODE:

- APOIAR O PARCEIRO (6/9) COM 3 CARTAS SE FOR RICO E 4 SE FOR POBRE EX:

Abridor	Respondedor
1♥	2♥

- MUDAR DE NAUPE NO NÍVEL DE 1 (6 OU +). EX:

Abridor	Respondedor
1♦	1♥

- MARCAR 1ST (6-9). EX:

Abridor	Respondedor
1♥	1ST

- APOIAR O PARCEIRO A GAME, SE FOR RICO, (6-9) COM 5 CARTAS DE APOIO E UMA SECA. EX:

Abridor	Respondedor
1♠	4♠

A MÃO **MÉDIA** PODE:

- APOIAR O PARCEIRO EM SALTO (10-12) COM 4 CARTAS.EX:

Abridor	Respondedor
1 ♠	3 ♠

- MUDAR DE NAIPE NO NÍVEL 1 (6 OU +).EX:

Abridor	Respondedor
1 ♣	1 ♥

- MUDAR DE NAIPE NO NÍVEL DE 2 (10 OU+)SEM SALTAR.EX:

Abridor	Respondedor
1 ♦	2 ♣

- MARCAR 2ST (10 OU 12) NEGA RICO DE 4 CARTAS.EX:

Abridor	Respondedor
1 ♣	2ST

A MÃO **MAXI** PODE:

- MUDAR DE NAIPE NO NÍVEL DE 1 (6 OU +). EX:

Abridor	Respondedor
1 ♦	1 ♥

- MUDAR DE NAIPE NO NÍVEL DE 2 (10 OU+)SEM SALTAR.EX:

Abridor	Respondedor
1 ♥	2 ♣

EXERCÍCIO

VOCÊ É O RESPONDEDOR:

1-♠103	2-♠AK93	3-♠Q83	4-♠QJ5	5-♠J10532
♥A108	♥873	♥52	♥K2	♥3
♦QJ943	♦J976	♦A10985	♦AJ85	♦QJ8
♣A97	♣2	♣Q87	♣Q1032	♣K432

PONTOS

---                      ---                      ---                      ---                      ----

TIPO DE MÃO

---                      ---                      ---                      ----                      ----

O QUE VOCÊ RESPONDE SE SEU PARCEIRO ABRIR:

1♣ ---	---	---	---	---
1♦ ---	---	---	---	---
1♥ ---	---	---	---	---
1♠ ---	---	---	---	---

**A 2ª VOZ DO ABRIDOR NAS ABERTURAS DE 1♣, 1♦, 1♥, 1♠: (aula 5)**

É muito importante para o leilão, saber se a voz do seu parceiro é forçante ou não. Vozes forçantes são aquelas que obrigam o seu parceiro a falar novamente.

Exemplo: .

1♣ - 1♠ - É forçante pois o respondedor tem 6 ou mais pontos. O abridor não pode passar pois o respondedor pode ter qualquer força. Uma voz pode ser forçante por uma volta ou forçante a game.

O abridor, assim como o respondedor, vai classificar sua mão em mínima, média ou máxima.

ABRIDOR + RESPONDEDOR

MINI(12 a 14) + MINI (6 a 9) = NÃO TEM GAME  
 MINI(12 a 14) + MÉDIA(10 a 12) = TALVEZ TENHA GAME  
 MINI(12 a 14) + MAXI(13 ou mais) = TEM GAME  
 MÉDIA(15 a 17) + MINI (6 a 9) = TALVEZ TENHA GAME  
 MÉDIA(15 a 17) + MÉDIA(10 a 12) = TEM GAME  
 MÉDIA(15 a 17) + MAXI(13 ou mais) = TALVEZ TENHA SLAM  
 MAXI(18 a 19) + MINI (6 a 9) = TEM GAME  
 MAXI(18 a 19) + MÉDIA (10 a 12) = TALVEZ TENHA SLAM  
 MAXI(18 a 19) + MAXI(13 ou mais) = TEM SLAM

**O ABRIDOR COM MÃO MINI ( 12-14) PODE:**

- MARCAR ST NO NÍVEL DE 1

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
1st	

- REMARCAR SEU NAIPE COM 5 CARTAS

Abridor	Respondedor
1♣	1♠
2♣	

- ABONAR O PARCEIRO COM 4 CARTAS

Abridor	Respondedor
1♦	1♥
2♥	

- PASSAR SOBRE RESPOSTAS MINI

Abridor	Respondedor
1♦	2♦
passo	

- MARCAR NOVO NAIPE NO NÍVEL DE 1

Abridor	Respondedor
1♣	1♥
1♠	

-

MARCAR NOVO NAIPE NÍVEL 2 DE HIERARQUIA INFERIOR AO 1º. EXEMPLO

Abridor	Respondedor
1 ♥	1 ♠
2 ♣	

- FECHAR O GAME (COM O MÁXIMO) SOBRE RESPOSTA MÉDIA (3 APOIO)

Abridor	Respondedor
1 ♠	3 ♠
4 ♠	

- FECHAR O GAME (COM O MÁXIMO 14) SOBRE O CONVITE (10-12)

Abridor	Respondedor
1 ♦	2st
3st	

**O ABRIDOR COM MÃO MÉDIA ( 15-17) PODE:**

- MARCAR ST NO NÍVEL 2 SEM SALTAR

Abridor	Respondedor
1 ♥	2 ♣
2st	

- REMARCAR SEU NAIPE EM SALTO COM 6 CARTAS BONITAS

Abridor	Respondedor
1 ♠	1st
3 ♠	

- APOIAR SEU PARCEIRO EM SALTO COM 4 CARTAS

Abridor	Respondedor
1 ♣	1 ♥
3 ♥	

- MARCAR NOVO NAIPE SEM SALTAR

Abridor	Respondedor
1 ♠	2 ♥
3 ♣	

- CONVIDAR A GAME SOBRE RESPOSTAS MINI

Abridor	Respondedor
1 ♠	2 ♠
3 ♠	

- FECHAR GAME (COM O MINIMO) SOBRE RESP MÉDIAS

Abridor	Respondedor
1 ♠	3 ♠
4 ♠	

**O ABRIDOR COM MÃO MAXI (18-19) PODE:**

- SALTAR EM ST

Abridor	Respondedor
1 ♣	1 ♥
2st	

- ABONAR UM RICO DO PARCEIRO A GAME

Abridor	Respondedor
1 ♣	1 ♠
4 ♠	

- MARCAR GAME NO SEU NAIPE (NAIPE MUITO BOM)

Abridor	Respondedor
1 ♥	1st
4 ♥	

- MARCAR NOVO NAIPE EM SALTO

Abridor	Respondedor
1 ♦	1 ♠
3 ♣	

- IR A SLAM SE A RESPOSTA DO PARCEIRO MOSTROU FORÇA

**EXERCÍCIO:** MARQUE AS VOZES FORÇANTES. O QUE VOCÊ SABE SOBRE A MÃO DO ABRIDOR?

1 ♥	N W E S	2 ♣	1 ♥	N W E S	2 ♥	1 ♦	N W E S	1 ♠	1 ♥	N W E S	2 ♥
2 ♦		4 ♥	3 ♠		3 ♥						

1 ♣	N W E S	1 ♥	1 ♥	N W E S	1 ♠	1 ♦	N W E S	1 ♥	1 ♣	N W E S	1 ♠
2 ♣		3 ♥	2st		4 ♠						

## 2ª voz do respondedor

DEPOIS DA 2ª VOZ DO ABRIDOR, SE O LEILÃO JA NÃO ESTÁ FORÇADO A GAME, O RESPONDEDOR TEM QUE SALTAR OU FALAR NO NÍVEL 3 PARA TORNAR A MÃO FORÇANTE A GAME.

QUANDO QUISEREM IR A SLAM OS PARCEIROS VÃO USAR UMA CONVENÇÃO CHAMADA BLACKWOOD.

NÃO SE PODE MARCAR 6 COM 2 ASES PARA FORA, NEM 7 COM 1 AS NA MÃO DO ADVERSÁRIO. O JOGO SERIA PERDIDO IMEDIATAMENTE.

## BLACKWOOD

A VOZ DE 4ST É ARTIFICIAL E PERGUNTA AO PARCEIRO QUANTOS ASES ELE TEM. O PARCEIRO RESPONDE:

- 5♣ - 0 OU 4 ASES
- 5♦ - 1 AS
- 5♥ - 2 ASES
- 5♠ - 3 ASES

SE DEPOIS DE PERGUNTAR 4ST, O JOGADOR MARCAR 5ST, ELE ESTÁ PERGUNTANDO OS K. NÃO SE PERGUNTA K SEM TER TODOS OS ASES. AS RESPOSTAS A 5ST SÃO IGUAIS AS ACIMA.

- 6♣ - 0 OU 4 REIS
- 6♦ - 1 REI
- 6♥ - 2 REIS
- 6♠ - 3 REIS

## ABERTURA DE 1 SEM TRUNFO (aula 6)

A abertura de 1st mostra mão média (15-17 pontos) distribuída, isto é, não pode ter seca nem 2 doubletons.

### VOZES DO RESPONDEDOR

- passo - quer jogar 1st, 0 a 7 pontos
- 2♦, 2♥, 2♠ - mostra naipe pelo menos 5º e não vê muita chance de game - é sign-off (pede ao parceiro para passar), 0 a 7 pontos.
- 2st - convite a 3st. deve ter de 8 a 9 pontos.
- 3♣, 3♦ - convite a 3st com 6 cartas do naipe 9 a 15 pontos.
- 3♥, 3♠ - tem pelo menos 5 cartas de rico. O abridor deve escolher entre 3st e 4 do rico 9 a 15 pontos.
- 3st - para jogar com 10 a 15 pontos.
- 4♥, 4♠ - naipe pelo menos 6º, para jogar 10 a 15 pontos.

### 2♣ STAYMAN

O stayman, como o blackwood é uma convenção. tem como objetivo descobrir o fit de naipe rico (8 cartas), e saber a força do abridor. normalmente quem usa o stayman pretende jogar game.

#### As respostas ao stayman:

- 2♦ - sem rico 4º
- 2♥ - com 4 cartas de ♥ podendo ter 4 cartas de ♠
- 2♠ - com 4 cartas de ♠ negando 4 cartas de ♥

#### Depois do stayman, o respondedor pode:

- passar - gostou do contrato, acha que não tem game 0 a 8 pontos
- marcar 2st que é convite 9 pontos. Se o abridor estiver no máximo (16-17) marca game,.
- marcar 3st, 4♥, 4♠ - para jogar, 10 a 15 pontos.
- marcar outro naipe (normalmente pobre) - deve ser mão forte (15 ou mais pontos), com interesse em slam e com naipe pelo menos 5º,.

Exemplo: escreva como você acha que deveriam ser os leilões depois da abertura de 1 st do parceiro?

1) ♠AQ42  
♥AJ3  
♦KQ3  
♣876

2) ♠53  
♥QJ8642  
♦876  
♣95

3) ♠KJ53  
♥QJ52  
♦98  
♣K95

4) ♠QJ3  
♥K52  
♦9876  
♣Q95

5) ♠J53  
♥KQ52  
♦9876  
♣KQ

## ABERTURA DE 2ST

A abertura de 2st mostra mão distribuída de 20-21

### **Respondedor:**

- 4♥,4♠,5♣,5♦ bom naipe, para jogar.
- 3♦,4♣ - naipe, interesse em slam.
- 3♥,3♠ - naipe 5º, pede abridor para escolher entre 3st ou 4 do rico.
- 3st - para jogar.
- 3♣ - stayman.\*

### **As respostas do respondedor ao stayman:**

- 2♦ - sem rico 4º
- 2♥ - com 4 cartas de ♥ podendo ter 4 cartas de ♠
- 2♠ - com 4 cartas de ♠ negando 4 cartas de ♥

### **Abridor:**

- 3♦ - sem rico
- 3♥ - com 4 cartas de ♥
- 3♠ - com 4 cartas de ♠

## ABERTURA DE 2 PAUS

A abertura de 2♣ mostra uma mão que quer ir a game.

O respondedor marca:

- 2♦ - 0 a 7 pontos, negativa, ou uma mão que não tem o que dizer.
- 2♥ - 8 ou + naipe 5º com duas honras
- 2♠ - 8 ou + naipe 5º com duas honras
- 3♣ - 8 ou + naipe 5º com duas honras.
- 3♦ - 8 ou + naipe 5º com duas honras.

Depois da 1ª voz do respondedor, o abridor deve mostrar seu naipe.

Quando ele tem mão regular de 22-23 ele marca st.

Se o leilão for:

2♣ 2st		2♦, 2♥ ou 2♠
-----------	---	--------------

O leilão vai continuar como na abertura de 2st.

Quando tem mão regular 24 ou mais ele salta em st (para 3) ou toma o comando.

## BARRAGEM E MINI BARRAGEM (aula 7)

No torneio existem bolsas para as cartas, todas as duplas jogam com as mesmas cartas e a vulnerabilidade, assim como o dador, são indicados nas bolsas.

Existem duas maneiras de aumentar os prêmios e multas: o dobre e o redobre.

O dobre é usado pela dupla adversária de quem está marcando e, normalmente, significa que o dobrador duvida que você faça o contrato, aumentando os prêmios e multas.

O redobre é feito pela dupla que foi dobrada, aumentando ainda mais o que você pode ganhar ou perder.

Quanto vale 4 ♠ feitas (vulnerável)? \_\_\_\_\_

Quanto vale 3 down dobradas (não vulnerável)? \_\_\_\_\_

As vezes podemos perder menos caindo num contrato do que os pontos que o adversário ganharia com seu game ou slam.

Por isso existem as aberturas de barragem e mini-barragem. Elas não só atrapalham o leilão do adversário como também proporcionam a chance de defesas.

Então, quando abrimos de 2♦, 2♥, 2♠ estamos fazendo uma mini barragem. mostramos uma mão de 6 a 10 pontos com naipe 6° e 2 honras no naipe. Então você deve seguir a seguinte seqüência:

Abridor	Respondedor
2♦	?

2♥/♠/3♣ - naipe 5° forçante por uma volta, 14 ou mais pontos

3♦ - continuação de barragem,

2st – promete apoio 2° e 14 ou mais pontos

Abridor	Respondedor
2♥	?

2♠/3♣/3♦ - naipe 5° forçante por uma volta, 14 ou mais pontos

3♥ - continuação de barragem

2st – promete apoio 2° e 14 ou mais pontos

Abridor	Respondedor
2♠	?

3♥/♣/♦ - naipe 5° forçante por uma volta, 14 ou mais pontos

3♠ - continuação de barragem

2st – promete apoio 2° e 14 ou mais pontos

Quando abrimos de 3..,4..,5... estamos abrindo de barragem, mostramos uma mão sem força de abertura, com um naipe muito longo.

Para abrir de 3 em naipe, você precisa ter uma mão de 6 a 10 pontos, com 7 cartas do naipe marcado e 2 honras.

Para abrir de 4 em naipe, você precisa ter uma mão de 6 a 10 pontos, com 8 cartas do naipe marcado e 2 honras e assim por diante.

## OVERCALL (aula 8)

Um overcall é uma fala em naipe, depois da abertura do adversário.

Ex: 1♦ 1♠ --->overcall de 1♠

Para fazer um overcall precisamos de um naipe pelo menos 5°, e de 8 a 16 pontos.

Quando mais alto for overcall mais forte.

Ex: 1♥ 1♠ ---> pode ser 8 pontos com bom naipe de ♠

1♥ 2♣ ---> tem que ser mais forte, 10 ou mais pontos.

Obs. Com 17 ou mais pontos, dobramos para depois mostrarmos o naipe.

ex: N            E    S    O  
1♥            dobro 2♥    passo  
passo        2♠= 17 ou mais pontos naipe longo de ♠.

## RESPOSTAS AO OVERCALL

Apoio - 7/9 pontos e apoio 3°

Ex: N            E    S    O  
1♥            1♠    passo 2♠

Apoio em salto - 10-11 pontos e apoio

Ex: N            E    S    O  
1♥            1♠    passo 3♠

Outro naipe - 7-9 pontos, naipe bom

Ex: N            E    S    O  
1♥            1♠    passo 2♣

Voz de st - 9/11 pontos com pega

Ex: N            E    S    O  
1♥            1♠    passo 1st

Cue bid – forçante

Ex: N            E    S    O  
1♥            1♠    passo 2♥

Cue bid é a fala no naipe do adversário.

Ex: N            E    S    O  
1♣            1♥    passo 2♣

Ela serve para mostrar mãos fortes.

## O DOBRE INFORMATIVO

Vimos que a voz de dobre serve para duvidar que os adversários cumpram o que prometeram.

No entanto, é muito difícil logo a seguir de uma abertura adversária você duvidar que alguém cumpra o contrato.

Você não sabe nada da mão do adversário e do seu parceiro. Neste caso, a voz de dobre tem outro significado: informa ao parceiro que você também tem pontos de abertura e tem os outros naipes - o dobre é informativo.

ex: N E N E S O N E  
3♥ Dobre 1♣ passo 1♦ Dobre 1♥ Dobre --> informativos

22

Requisitos:

- Até o nível de 4♥
- Parceiro não falou no leilão
- 12 ou mais
- Até 16 pontos segue as seguintes regras
  - . Dobre de rico promete no mínimo 3 do outro rico (melhor 4)
  - . Dobre de pobre promete pelo menos 3 cartas de cada rico

### RESPOSTAS AO DOBRE DO PARCEIRO

- Falas em nível mínimo - até 9 pontos
- 9-11 - intermediárias - fala livre/ fala em salto/ st no nível
- 12+ - cue bid

N E S O  
Ex: 1♣ dobro passo ?

- |         |          |           |          |          |
|---------|----------|-----------|----------|----------|
| 1) ♠743 | 2) ♠K763 | 3) ♠QJ543 | 4) ♠65   | 5) ♠K763 |
| ♥632    | ♥95      | ♥KQ3      | ♥Q5      | ♥KQ108   |
| ♦532    | ♦J10852  | ♦K32      | ♦AK10976 | ♦Q72     |
| ♣K1063  | ♣83      | ♣82       | ♣432     | ♣82      |

### 2ª VOZ DO DOBRADOR

- Passa com qualquer mão até 14 pontos
- Apoia c/ 4 cartas e 15/16 pontos
- Apoia em salto c/ 4 cartas e 17 mais pontos
- Muda de naipe com 17 ou mais pontos
- Marca st c/ mão mais forte que a abertura de st

Ex: N E S O  
1♥ dobro passo 1♠  
passo ?