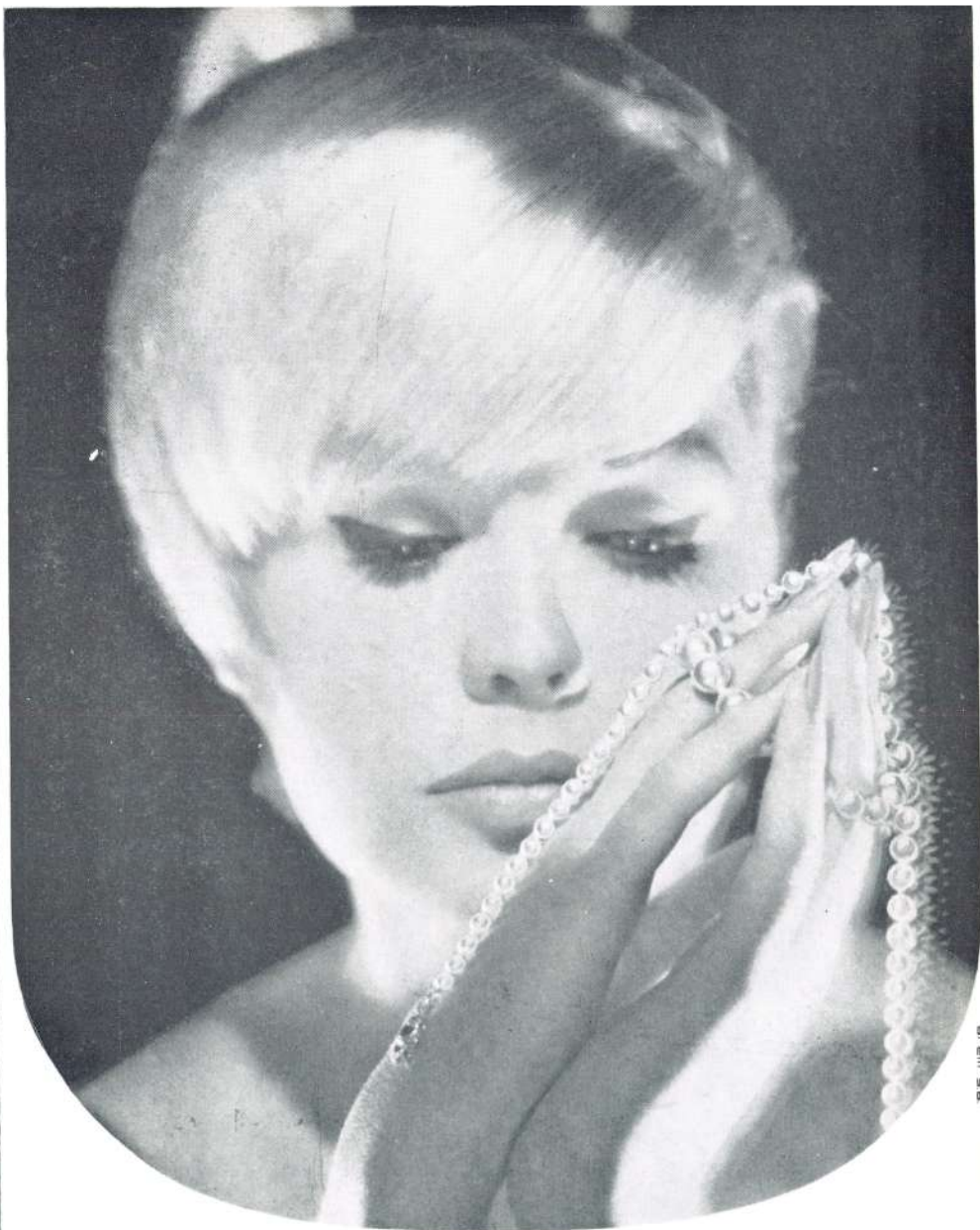


**BRIDGE**





ES W&JE

**MAJORICA**<sup>®</sup>  
HEUSCH

la joya que ella siempre deseó

# BRIDGE

DIRECTOR TECNICO: ENRIQUE DE MENESES  
(Remember)

EDICIONES MELLO: Fortuny, 31 - Teléf. 223 71 10  
M A D R I D

Dep. legal: M. 7.769-1961  
Imp. G. Coalla, S. L.

## GRAN REVISTA IBEROAMERICANA

### COMITE TECNICO:

Presidente: RAMON DE ORBE  
Vocales: RAFAEL MUÑOZ  
MARQUES DE ONTEIRO  
EVELIO PUIG DORIA  
RAFAEL BUFILL

### DELEGACIONES:

#### SUDAMERICA

Nicolás T. de Asboth  
Cerrito 979. Buenos Aires

#### BARCELONA

A. de Togores

#### VALENCIA

Guillermo Stuyck  
Carmen M. de Aloy

#### CADIZ

Jesús Viniegra Velasco

#### LA CORUÑA

Arturo Montel

#### GRANADA

Manuel Camúñez Dávila

#### SEVILLA

Duque de Medinaceli  
Alberto Fernández Palacios

#### MALAGA

Marqués de Casa-Loring

#### BILBAO

Juan Manuel Castellanos

#### SAN SEBASTIAN

Jorge M. Elorriaga

#### LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Antonio Mederos

#### SANTANDER

Valentín Lavin del Noval

#### SANTA CRUZ DE TENERIFE

S. Díaz y García Talavera

#### PALMA DE MALLORCA

Bartolomé Barceló

#### BURGOS

Santiago Alonso y G.<sup>a</sup> Pimentel

#### VALLADOLID

A. Salcines

Precio de suscripción por seis números anuales: 1967

España y países ibero-americanos . . . . . 225 Ptas.

Extranjero . . . . . 275 »

## Sumario:

Nueva York, por Charles H. Goren ...	3
Londres, por Víctor Mollo ...	5
París, por José Le Dentu ...	9
Roma, por Mimmo D'Alelio ...	13
Memento del carteo, por José Le Dentu	15
Principiantes, por el Marqués del Vado del Maestre ...	41
Problemas ...	45
Soluciones ...	47

Agosto 1967

Núm. 32



HERACLIO  
**Fournier**  
VITORIA



- ♠ EL BRIDGE ES UN JUEGO QUE DEBE SER PROPAGADO ENTRE LA JUVENTUD, POR SUS GRANDES CUALIDADES SOCIALES Y EDUCATIVAS.
- ♠ EN ATENCION A ESTAS CUALIDADES, **FOURNIER** ENVIARA GRATUITAMENTE A QUIEN LO SOLICITE, FOLLETOS PARA APRENDER EN 20 MINUTOS LAS REGLAS DE ESTE JUEGO DE CARACTER INTERNACIONAL.
- ♠ RECOMENDAMOS EL EMPLEO DE NUESTROS NAIPES BRIDGE N.º 26 Y SERIE 260 -FORMATO INDICES INTERNACIONALES, ASI COMO LA SERIE 826 DE TAMAÑO BRIDGE, PERO CON INDICES GRANDES Y TRES COMODINES.

«CONJUNTO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DEL BRIDGE»

el cual tenemos a la venta y se compone de:

♠ Un tapete que tiene impresas ante cada uno de los 4 jugadores el resumen de las normas básicas más aconsejables, y tabla de tanteo. ♠ Un folleto impreso a dos colores, cuya lectura permite empezar a jugar al Bridge en 60 minutos. ♠ Una baraja especial para la práctica de La Subasta. ♠ Un block para llevar el tanteo. ♠ Dos barajas. ♠ Todo ello presentado en una cartera de plástico.

**DECIDASE Y ESCRIBANOS PIDIENDONOS MAS DETALLES**

# EL BRIDGE



Por CHARLES H. GOREN  
(especial para la revista Bridge)

Sur no poseía suficiente juego para efectuar una respuesta positiva a la apertura de un sin triunfo de su compañero, así que decidió declarar dos corazones que, técnicamente, significa un «sign off» (Parada). Norte poseía casi un sin triunfo máximo, pues contaba con diecisiete puntos de honores y un palo sólido de cinco cartas, no resistió a la tentación de intentar la manga y subastó tres corazones en lugar de dos sin triunfos, que parecía más natural, dado de que sólo contaba con tres pequeños corazones. Naturalmente, el compañero subió a cuatro corazones. El contrato a tres sin triunfos hubiera sido mucho más factible.

Norte-Sur, vulnerables. Dador, Norte.

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

♠ 9 6 2  
♥ K 6 2  
♦ Q J 8 4  
♣ A 8 6



♠ Q 10 8 5  
♥ A 10 9 8 3  
♦ 7 5 2  
♣ 2

♠ J 7 4  
♥ Q J  
♦ K 10 9 6  
♣ 9 7 4 3

## SUBASTA

Norte	Este	Sur	Oeste
1 S.T.	Paso	2 ♥	Paso
3 ♥	Paso	4 ♥	Paso
Paso	Paso		

Salida, dama de diamantes.

Sur sintió satisfacción al tener otra oportunidad de dar una segunda voz y declarar cuatro corazones.

Sur tomó la dama de diamante con el as del muerto. Las perspectivas del declarante no eran demasiado halagüeñas, ya que con aquella salida debería perder un diamante, un trébol y dos triunfos. Tentado estuvo en salir inocentemente de un trébol, pero estaba seguro de que se apresurarían a montar con el as y jugar seguidamente un diamante.

La única posibilidad de ganar el contrato consistía en encontrar una distribución favorable en corazones y picos. Así que comenzó jugando tres rondas de picos. El primer obstáculo fue sorteado felizmente. Sur jugó su cuarto pico, descartando Oeste un trébol y el muerto su pequeño diamante.

Este falló con su valet de corazones y jugó su dama del mismo palo. Sur puso el

as y procedió jugando con gran cautela, ya que, si por ejemplo, fallaba un diamante inmediatamente, no podría regresar a su mano para fallar su último diamante. Oeste ganaría la baza con el as de tréboles y después de quitar el último triunfo al muerto con su rey de corazones, efectuaría su valet de diamantes, o sea, el contrato sería multado.

El declarante tuvo la precaución de salir

de su pequeño trébol, tras ganar con su as de corazones. Oeste puso su as y jugó su rey de corazones sobre el que Sur cuidadosamente descartó su ocho en la mano, con objeto de que Norte pudiese tomar el siguiente corazón con su siete. El contrato estaba cumplido, ya que el pequeño diamante de Sur se descartaba en el rey de tréboles.

CH. H. G.

---

## **SISTEMA "EL ARNO"**

(Trébol romano simplificado)

**Por M. D'Alelio y Pabis-Ticci**

**(CAMPEONES DEL MUNDO)**

*ACABA DE PUBLICARSE*

---

Para la obtención de este libro, dirigirse a la Revista BRIDGE  
Fortuny, 31 - Madrid (4) - Teléf. 223 71 10

# BRIDGE EN LA CASA DE LAS FIERAS



Por VICTOR MOLLO  
(especial para la revista Bridge)

A petición de numerosos lectores, publicamos a continuación otro extracto de su famoso libro.

(N. de R.)

## EL ODIOSO PUERCO MUESTRA SU INDOMABLE VALOR

En el Griffins Club de Londres aquella noche las manos eran casi todas ellas de slams, pero no resultaban, ni mucho menos, favorables al Puerco y sólo debido a su indudable pericia sus pérdidas eran limitadas. Dos manos, ambas de slams, le brindaron la oportunidad de mostrar su acometividad.

♠ K J  
♥ 10 5 4  
♦ 10 9  
♣ K Q J 10 9 8

♠ Q 4 3  
♥ Q J 9 3  
♦ J 8 7 6  
♣ A 7



♠ A 2  
♥ A K 8 7 6 2  
♦ A K Q 3 2  
♣ Fallo

♠ 10 9 8 7 6 5  
♥ Fallo  
♦ 5 4  
♣ 6 5 4 3 2

El odioso Puerco ocupaba la posición Sur.

## SUBASTA

Sur	Oeste	Norte	Este
2 ♥	Paso	3 ♣	Paso
3 ♦	Paso	4 ♣	Paso
4 ♦	Paso	4 ♥	Paso
4 ♠	Paso	6 ♥	Paso
Paso	Doblo	Paso	Paso
6 S.T.	Doblo	Paso	Paso

Oeste salió de la dama de corazones.

El Puerco supuso, acertadamente, de que Oeste no hubiese doblado a seis corazones sin poseer sólida fuerza en triunfos. Por eso declaró los sin triunfos. La salida de la dama de corazones confirmó su diagnóstico y se hallaba casi seguro de que, además, poseía el as de tréboles. ¿Cómo podía cumplir?

En menos tiempo que el que hubiese empleado en zamparse una libra de caviar, el Puerco encontró la solución. Salió de un pico hacia el muerto y efectuó el impase al J. Una vez que el J fue baza, el Puerco no po-

día perder el contrato. Salió de un trébol y descartó su as de pico. Luego, con su característica sonrisa irónica que intentaba ser modesta, extendió sus cartas sobre la mesa. Y Oeste, tras discurrir unos segundos hubo de resignarse a sólo efectuar su baza del as de tréboles.

## DESAPARECE UNA BAZA DE TRIUNFOS

Un «rubber» o dos después, el Puerco tenía de compañero a Macpherson. El húngaro se hallaba considerado como un jugador que siempre subasta mucho más de lo que en realidad posee. El odioso Puerco, en estado de alerta permanente, hubiese deseado que se pudiesen emplear «camisas de fuerza» con algunos jugadores para, precisamente, ponérsela a su compañero, pero no pudo evitar que aquél declarase un slam:

♠ A 10 8 7  
♥ A 3 2  
♦ K 3  
♣ A K 3 2



♠ K 9 6 5  
♥ K 6 5 4  
♦ Q J 10 9  
♣ 4

### SUBASTA

Oeste	Norte	Este	Sur
	(Macpherson)		(Puerco)
3 ♣ Paso	3 S.T. 5 ♠	Paso Paso	4 ♠ 6 ♠

—¡Gracias, compañero! —gruñó el Puerco, procurándose serenarse y para inspirar confianza al compañero y desconcertar a los adversarios, aunque, como de costumbre, antes de ver el muerto, se temía «lo peor». No obstante, en esta ocasión, antes de que su compañero extendiese sus cartas sobre la mesa, tuvo el presentimiento de que su «hombre» poseía mejor juego de lo que pensaba.

Nadie, observando al Puerco, hubiese sospechado que su más ferviente deseo en aquel momento era el arrojar a su compañero y a sus dos adversarios, al fondo del océano, si es que el océano tenía a bien engullirlos.

Oeste salió del as de diamantes y prosiguió con el dos. Era un contrato endiablado y a primera vista, parecía que la única probabilidad de cumplirlo consistía en encontrar Q-J de triunfos en la misma mano y en dobleton.

El Puerco meditó casi un minuto —cosa inhabitual en él— antes de jugar la tercera baza. Salió del as de tréboles y luego del rey. Este se dispuso a jugar una carta, luego la arropó contra el pecho, movió la cabeza dubitativamente, extrajo una carta de su mano y la volvió a situar en el lugar precedente y finalmente puso un pequeño diamante. Descartando un pequeño corazón, el Puerco me dirigió una mirada significativa.

Desde luego, el significado de la jugada de Este no se me escapó. ¿Por qué no fallar el rey de tréboles? Con dos o tres pequeños triunfos lo hubiera hecho. El descarte de diamante inducía a pensar que poseía a triunfos: J x x o, más probablemente, Q x x.

Sin duda, el Puerco jugó aquel rey de tréboles para conocer la distribución adversa y obrar en consecuencia. Salió del as de corazones, luego otro para el rey y la dama de diamantes.

Observé la mano de Oeste y vi que acariciaba un pequeño triunfo como dispuesto a jugarlo.



He aquí la mano completa:

♠ A 10 8 7  
♥ A 3 2  
♦ K 3  
♣ A K 3 2

♠ J 3  
♥ 8 7  
♦ A 2  
♣ Q J 10 9 8 7 6



♠ Q 4 3  
♥ Q J 10 9  
♦ 8 7 6 5 4  
♣ 5

♠ K 9 6 5  
♥ K 6 5 4  
♦ Q J 10 9  
♣ 4

♠ A 10  
♥ —  
♦ —  
♣ 2

♠ J 2  
♥ —  
♦ —  
♣ Q



♠ Q 4 3  
♥ —  
♦ —  
♣ —

♠ K 9 6  
♥ —  
♦ —  
♣ —

Por el momento, consideré que ambos campos jugaban perfectamente el doble muerto. El Puerco, desde luego, entró primero en él, pero Oeste, comprendió también la razón de su compañero al no fallar al rey de tréboles.

Sucedía algo singular con los triunfos, y aunque la exacta posición no estaba completamente clara, era evidente de que el Puerco contaba con el fallo a diamantes. De lo contrario, no habría salido del mismo. Fue por ello que Oeste decidió efectuar la inversa y no fallar. Además, poseía demasiada experiencia para nunca realizar lo que parecía deseaba su adversario, sucediese lo que sucediese.

Sobre la dama de diamantes descartó un trébol y en el J siguiente volvió a servir otro trébol. El Puerco, descartó primero en el muerto un corazón, luego falló su diamante ganador y salió de un trébol. Este descartó uno de sus dos corazones remanentes y el odioso Puerco falló. Seguidamente, jugó su último corazón que falló en el muerto y la posición respectiva de los jugadores era la siguiente:

El muerto salió de un trébol y Este se encontró sin defensa alguna. Si fallaba bajo, el Puerco sobrefallaría y el as y el rey ganarían las dos últimas bazas. Si ponía la dama, el Puerto cubriría con su rey y luego efectuaría el impase al valet de Oeste.

Macpherson consideró que merecía un elogio e interrogó al Puerco con falsa modestia: «¿Hubiera subastado como yo hice?»

«No con el apellido que ostento —respondió el Puerco, condescendiente.»

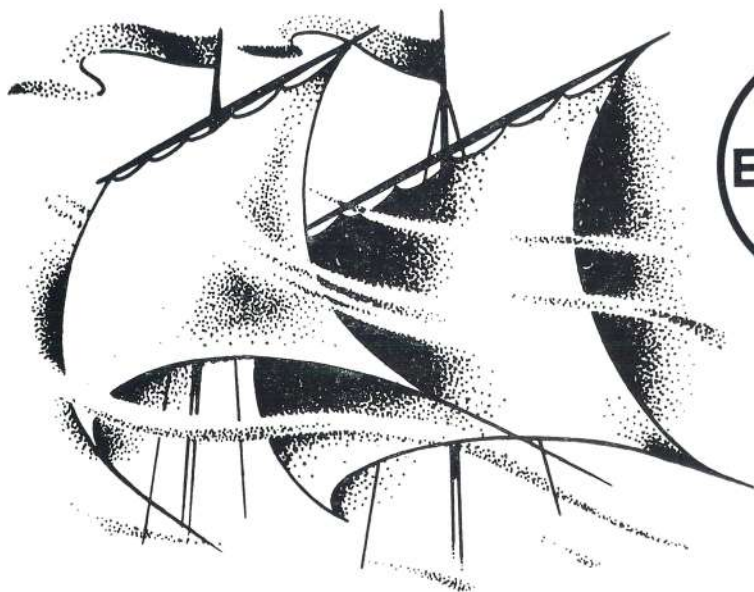
Y al observar las miradas sorprendidas de todos ellos, procedió a explicarse :

«¿Es que no pueden comprender cómo una determinada baza de triunfos se evaporó en el aire, no es así? Fue un verdadero «tour de force», como dirían en francés, ¿no es cierto, Mac?»

Pero el interpelado no apreció ni mucho menos la familiaridad y el tono de el Puerco que mostraba una burlona sonrisa.

Tras cumplir un par de contratos imposibles y de destrozarse dos mangas seguras de sus adversarios, el Puerco ganó el penúltimo «rubber» y por primera vez en toda la noche se encontraba a cero en el marcador. Sonrió y marchó del club con mirada triunfal y despreciativa.

V. M.



## *La eficacia redoblada*

al asociarse la conocida acción terapéutica de la auténtica ASPIRINA «*Bayer*» con los efectos estimulantes y tónicos de la cafeína, se ha conseguido un medicamento que alivia los dolores, reanimando al propio tiempo.

# **Cafiaspirina**

**EL ANTIDOLOROSO DE DOBLE ACCION**

CONSULTE SU MEDICO

# Campeonatos del mundo de Bridge en Miami (Estados Unidos)

## Manos interesantes



Por JOSE LE DENTU

La final de 128 manos entre los italianos y americanos se jugó en dos días. Cuando comenzó la segunda jornada los italianos sólo llevaban una ventaja de tres puntos y la expectación general era extraordinaria. ¿Serían capaces los americanos de vencer al famoso equipo Azul? Pero pronto se desvanecieron las esperanzas y, al finalizar el primer tiempo, los «invencibles» lograron más de cincuenta puntos de ventaja y como Avarelli y Forquet mostraban cansancio, el capitán del equipo, Sig Barbone, decidió jugasen juntos Belladonna y Garozzo, sin duda, los dos mejores jugadores del mundo, y D'Alelio-Pabis-Ticci, inventores del sistema «El Arno» (Trébol Romano simplificado). El resultado fue que los italianos ganaron por 103 puntos, proclamándose campeones mundiales por diez veces consecutivas.

♠ 10 7 6  
♥ Q J  
♦ K J 10 6  
♣ J 10 3 2

♠ J  
♥ A K 10 9 5  
♦ A 9 4  
♣ A K 9 5



♠ K 5  
♥ 8 7 6 4 3 2  
♦ Q 3  
♣ Q 7 4

♠ A Q 9 8 4 3 2  
♥ —  
♦ 8 7 5 2  
♣ 8 6

Oeste, dador. Todos, vulnerables.

### UN PSYCHIC Y ATERRIZAJE LABORIOSO

En la **sala cerrada** la gran pareja americana Edgar Kaplan y Norman Kay tuvieron un difícil aterrizaje debido a uno de los pocos «psychics» que se produjeron durante los campeonatos:

#### SUBASTA

Oeste	Norte	Este	Sur
(Kay)	(Pabis)	(Kaplan)	(D'Alelio)
1 ♥	Paso	1 ♠	Paso
2 ♣	Paso	2 S.T.	Paso
3 S.T.	Paso	4 ♥	Paso
5 ♦	Paso	5 ♥	Paso

Kaplan-Kay jugaban el sistema «Sheimwold Kaplan» con el «dos flojo». Por tanto, Kay no podía abrir de dos corazones con sus cinco bazas de honores. Por otro lado, no se atrevió a dar sobremarca con tres tréboles sobre la respuesta de un pico, donde se encontraba semifallo. Dado que había desvalorizado su juego, se vio obligado a realizar una tentativa de slam que Kaplan se apresuró a frenar, como era lógico.

Respecto al «psychic», que pudo ser causa de grave percance, se explica por el deseo de Kaplan de impedir una defensa de los contrarios a picos. Pero un «barrage» a cuatro corazones hubiera sido tan eficaz y ciertamente mucho menos peligroso. Después

tras su declaración de dos dos sin triunfo (para proteger su rey de picos), Kaplan no se atrevió a jugar tres sin triunfo.

## EL SLAM ERA FACTIBLE

Pabis-Ticci, en posición Norte, salió de la dama de corazón. Norman Kay intentó la distribución adversa de 3-3 para efectuar una baza más y sólo realizó once bazas (650 puntos). ¿Cómo el declarante debió jugar para realizar 12 bazas contra toda defensa?

Sólo basta con fallar un pico y escuizar a Norte a diamantes y a tréboles. Tras jugar as y rey de corazones y jugar pico que toma Sur con su dama y rejuega as de pico que es fallado por Oeste, entonces se emplea el denominado «golpe de Viena», o sea, se juega el as de diamantes, rey y dama de tréboles y después todos los triunfos llegando a la siguiente posición:

♦ K	
♣ J 10	
-----	
♦ 9	♥ 8
♣ A 9	♦ Q
	♣ 7

Sobre el último corazón del muerto, el declarante descarta automáticamente el nueve de diamantes que no le sirve para nada y Norte queda escuizado.

## LA BAZA EXTRA DE BELLADONNA

En la sala del Bridgerama se llegó al mismo contrato de cinco corazones:

Oeste	Norte	Este	Sur
(Belladonna)	(Murray)	(Garozzo)	(Kehela)
1 ♣	Paso	1 ♥	3 ♠
4 ♥	4 ♠	5 ♥	Paso

Belladonna, que siempre juega el trébol romano, por ser su compañero Garozzo, empleó el trébol napolitano. La apertura de un trébol garantizaba, al menos, 16 puntos. Kehela, en posición Sur, salió del as de picos y luego pequeño diamante. Belladonna tomó de as y realizó 12 bazas empleando el mismo «squeeze» precedente.

Para los buenos aficionados he aquí un buen ejemplo: ¿Cómo es posible que Este realice 12 bazas a sin triunfos contra toda defensa después de la salida del ocho de picos? Al final de esta crónica expondré la solución.

## DUELO ENTRE FRANCIA Y AMERICA

En la «poule» eliminatoria del Campeonato del Mundo la lucha entre ambos países fue muy dura. El resultado del primer match fue una derrota americana sin precedente y los americanos temieron no poder clasificarse para jugar la final contra Italia, pero en los otros dos encuentros, los jugadores franceses disminuyeron su calidad de juego y los americanos les vencieron, por un total de 29 puntos, tras jugar entre ellos 96 manos.

En situación Oeste, póngase en el lugar de J. M. Boulenger.

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

Dador, Norte. Todos, vulnerables.

## SUBASTA

Oeste	Norte	Este	Sur
(Boulenger)	(Kehela)	(Svarc)	(Murray)
	1 ♣	Paso	1 ♥
2 ♦	Paso	Paso	2 ♠
Paso	2 S.T.	Paso	3 ♥
Paso	4 ♥	Paso	Paso

Boulenger salió de as de diamante, jugando Este el seis y Sur el cinco, ¿qué es lo que jugó seguidamente?

Para destruir la valiosa comunicación del as de tréboles, Boulenger atacó de su rey de tréboles.

El declarante, el canadiense Murray, tomó con el as y entregó su dama de tréboles, luego jugó pico y puso su valet en la mano. Oeste ganó la baza con su rey de pico y devolvió trébol. Murray tomó con su 10, jugó el as de pico, falló un pico con el nueve de triunfo, efectuó su as de corazones y salió de valet de tréboles.

Svarc se apresuró a fallar con el **valet de corazones** para impedir los descartes de Sur. Murray descartó su cuarto pico, pero cuando Svarc, contraatacó con su cuarto pico, Murray había de resolver un delicado problema. Sólo existían dos triunfos en poder de los adversarios. ¿Se hallaban divididos y **era preciso fallar alto**. ¿Poseía Oeste sólo un corazón desde el principio?

Murray intentó reconstituir exactamente la mano de Oeste: tres picos, tres tréboles y probablemente **seis** diamantes, ya que declaró **dos diamantes**, en posición peligrosa (Este había pasado).

Murray se convenció de que Oeste poseía un semifallo, falló con el **ocho de corazones** y ganó su contrato.

### SOLUCION DEL PEQUEÑO SLAM A SIN TRIUNFOS

Después de ganar la salida del ocho de pico, Este juega rey y dama de tréboles y todos sus corazones para escuizar a Norte cuando quedan cinco cartas:

♠ 10  
♦ K J  
♣ J 10

♦ A 9 4  
♣ A 9

♠ 5  
♥ 8  
♦ Q 3  
♣ 7

Sobre el ocho de corazones, el muerto descarta un diamante y Norte ha de descartar su pico. Este juega entonces el as de trébol y nueve de trébol para obligar a Norte a salir de diamante...

J. L. D.

# Bridge en la Casa de las Fieras (Técnica y Humor)

Por VICTOR MOLLO



Flaminaire  
es  
el regalo  
adecuado

Modelo Galet



Obsequie Vd. también con Flaminaire. Un regalo útil y de buen gusto que se recuerda siempre. Y... es tan fácil acertar con Flaminaire! No olvide (es importante) que hay una gran colección de modelos para todos los gustos.

El prestigio de una llama

**FLAMINAIRE**

PARIS

EL PRIMER ENCENDEDOR A GAS DEL MUNDO

# El sistema Arno



Por **MIMMO D'ALELIO**  
*campeón del mundo*  
*(especial para la revista BRIDGE)*

El reciente campeonato del Mundo ha servido maravillosamente para probar la eficacia y funcionamiento del sistema Arno, en una competición de máxima categoría donde los jugadores demostraron su excelente forma.

Independientemente de la calidad de nuestro juego —que no somos nosotros los llamados a juzgarlo— podemos asegurar tranquilamente que el sistema de subasta sirvió, casi siempre para decidir el mejor contrato con perfecto entendimiento de ambos. Si alguna vez la decisión no fue exacta, sólo ha de imputarse a nuestro exclusivo juicio.

Y valga como ejemplo la última mano del segundo encuentro eliminatorio que jugamos contra el equipo de Estados Unidos.

Pabis-Ticci

♠ A J x  
 ♥ x x  
 ♦ K x x  
 ♣ A K x x x

Kaplan

D'Alelio

♠ K 8 x x x  
 ♥ A x x  
 ♦ A J x  
 ♣ Q x

Kay

## SUBASTA

Sur	Norte
1 ♣ (1)	1 S.T. (2)
2 ♠ (3)	3 ♣ (4)
3 ♠ (5)	4 ♣ (6)
4 ♦ (7)	4 ♠ (8)
5 ♥ (9)	6 ♠ (10)

- (1) No obstante poseer un palo mayor quinto la mano debe considerarse como regular, ya que la fuerza de honores se encuentra repartida en tres palos.
- (2) Respuesta forcing a manga.
- (3) 12-14 puntos con cuatro cartas a picos.
- (4) Natural: muestra un buen palo quinto.
- (5) Natural: indica cinco cartas a pico.
- (6) Cue bid: muestra un buen apoyo a pico y el control a tréboles.
- (7) Cue bid: indica el control a diamantes.
- (8) Tendencia a pararse: no puede añadir más a lo que ya ha mencionado.
- (9) Cue bid: poseyendo el máximo con la declaración precedente, como posee un puntito más decide efectuar un último ensayo a slam mostrando el control a corazones.

(10) Pabis-Ticci debe, ahora, decidir si declara sólo cinco picos (y el compañero pasará), o se intenta el slam.

El sabe exactamente lo que posee D'Allelio:

- 14 puntos de honores.
- Palo quinto a pico, pero seguramente sin estar encabezado por K y Q.
- El as de diamantes.
- El as y el rey de corazones.

Además, puede suponer de que su compañero posee el complemento a tréboles, ya que de lo contrario la declaración de cinco corazones no estaría justificada .

**Con los picos divididos 3-2, el slam es seguro si la dama se encuentra en poder de Kaplan, pero aunque posea la dama de triunfos Kay, existen buenas posibilidades de cumplir el contrato, especialmente si la salida es a trébol o diamante.**

Como el juego hasta entonces había estado muy nivelado, pero los americanos llevaban una ventaja de ocho I.M.P. en el medio tiempo, Pabis-Ticci decidió intentar el slam.

Kaplan atacó trébol y D'Allelio sólo pudo efectuar diez bazas, ya que la mano de los adversarios era la siguiente:

♠ Fallo	♠ Q 10 9 x x
♥ K x x x x	♥ Q J x
♦ 10 9 8 x	♦ Q x x
♣ J 10 9 x	♣ x x

En la otra sala la subasta de Roth y Root fue la siguiente:

Sur	Norte
1 ♠	2 ♣
2 ♠	4 ♠

Forquet atacó diamante y Root ganó su contrato. Nos costó aquel intento de slam 13 I.M.P.

# LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

29 de octubre al 4 de noviembre

III GRAN TORNEO INTERNACIONAL PAREJAS Y EQUIPOS

600.000 PESETAS DE PREMIOS Y REGALOS

Y

EL MAS ALEGRE DE LOS TORNEOS

CON

*PLAYA Y SOL POR LA MAÑANA*

*BRIDGE EN LA TARDE*

*FIESTAS EN LA NOCHE*

Información, inscripción y programa:

**Asociación Canaria de Bridge. Gabinete Literario  
Las Palmas de Gran Canaria**



# MEMENTO DEL CARTEO

Por JOSE LE DENTU

**Brindamos a nuestros lectores las primicias de un librito maravilloso que puede servir para que el bridge español alcance un nivel extraordinario.**

N. de R.

## NOTA DEL EDITOR

El MEMENTO DEL BRIDGE, donde Pierre Albarrán, con la colaboración de José Le Dentu, pudo sintetizar el sistema de subasta que él había inventado y perfeccionado, obtiene desde hace diez años un gran éxito tan sobresaliente como continuo. Es conocido que todos los bridgistas franceses prosiguen aplicando, con ligeras variantes, este sistema nacional y lo prefieren a las complicaciones sibilinas de todos los sistemas artificiales.

Sin embargo, faltaba un capítulo a ese pequeño libro para convertirse en el manual completo del bridgista: aquel que tratara del carteo. José Le Dentu se ha decidido a redactarlo. Era una empresa alto difícil, ya que era preciso conservar todo lo esencial de aquello, que en numerosos autores, ocupa centenares de páginas cuando no son volúmenes enteros: la salida, los juegos de fallo, el franqueamiento de un palo, las reglas del impase y de la distribución, los juegos de seguridad, los finales de juego y, en particular, el «squeeze».

Le Dentu ha logrado que todo ello quede condensado en veinte páginas. Nada falta, todo aparece en ejemplos tan claros como concisos. Todo ello parece un milagro. Sirve igualmente para los noveles, como para los expertos.

## INTRODUCCION

Complemento del MEMENTO DE LA SUBASTA, el memento del carteo no es un libro, sino un «digestivo» que contiene muy condensadamente todo lo que un bridgista debe conocer para llegar a ser un jugador muy bueno.

Siguiendo un plan que me ha parecido el más racional, he explicado en unas veinte páginas los principios generales que permiten al declarante de adoptar la mejor táctica y a los jugadores de flanco, de contra-restarla.

Los defensores, ahora, podrán comprender mejor el mecanismo complejo de los ataques, de las llamadas y señales convencionales, única forma de luchar con armas iguales contra el declarante.

Este resumen es, al mismo tiempo, una especie de diccionario que contiene la quinta esencia de lo que ha sido establecido por los más famosos autores, Culbertson, Goren, Morehead, Reese y, naturalmente, Albarrán. Pero es también el fruto de una experiencia personal basada sobre decenas de millares de manos reales o teóricas. En fin, es el resultado de observaciones y de consejos de jugadores de distinta categoría, principiantes y, sobre todo, de expertos, particularmente, R. Berthe, cuyos distingos me han sido de gran utilidad.

Desde hace tiempo, los bridgistas deseaban una pequeña guía para abrirse camino hacia el arte apasionante, pero, a veces, difícil del carteo. Yo deseo que este MEMENTO cumpla con su cometido.

J. L. D.

## Capítulo I

### (IMPASE-FRANQUEO DE UN PALO-FALLO)

En el bridge sólo existen tres formas de efectuar bazas:

- Con cartas altas, en general, honores (as, rey, dama, valet...).
- Con cartas bajas, franqueadas, transformadas en cartas de longitud
- Con cartas del palo de triunfo utilizadas con fallos.

Dada la forma de realizarse las bazas, se pueden clasificar los juegos de bridge en tres categorías.

1. Juegos de honores.
2. Juegos de franqueamiento de un palo.
3. Juegos de fallos.

Estas tres maneras de ganar bazas son utilizadas lo mismo por el declarante que por los jugadores de flanco. En efecto, contrariamente a la creencia general, existe una **perfecta similitud entre la forma de jugar e declarante y la de los defensores**. La única diferencia proviene de que un

jugador de flanco no ve el juego de su compañero y que los defensores deben, parar orientarse, dar una significación **precisa** a cada carta que juegan.

## HONORES E IMPASES

### I. Definición y regla del impase.

Cuando se poseen una o varias cartas altas en un palo, el número de bazas que se pueden efectuar **depende de su posición** con respecto a las del adversario.

Norte: A Q x

Sur: x x x

El rey lo posee el adversario (en Este u Oeste) y la forma de realizar más de una baza es más complicada que si el rey se encontrase en Sur.

Cuando las cartas altas están repartidas entre los dos campos (N-S y E.O.), constituyen, en general, posición de horquilla y el juego, que consiste en intentar efectuar una baza con una carta de rango inferior a la del adversario, se denomina un impase.

### Funcionamiento de un impase.

A Q x  
K x x            (K) x x  
                  x x x

1. Si Norte juega primero, no efectuará más que una baza: La Q obligatoriamente será capturada por el adversario que posee el K. Jugando de su mano, Norte no tiene probabilidad alguna (0 por 100) de realizar la Q.
2. Si Sur juega primero y pone la Q de Norte, esta carta efectuará una baza si la K la tiene Oeste, es decir, se encuentra bien colocada. Jugando de su mano Sur posee, por tanto, 50 por 100 de probabilidades de ganar con su Q.
3. Si Este juega primero, la Q se efectuará cualquiera que sea la situación de K. Obligando a Este a jugar de su mano, N-S poseen 100 por 100 de probabilidades de efectuar la Q.

## Regla del impase.

1. Jugar de la pequeña carta hacia la grande.  
(En principio, no hay que salir de la mano donde se encuentran las cartas altas).
2. Retrasar el impase si es posible.  
(No se debe jugar ese palo, salvo que sea obligatoriamente).

## II. Distinta clase de impases.

### A. IMPASES ORDINARIOS. IMPASES AGRESIVOS.

El impase ordinario consiste en realizar una baza con un honor inferior al del adversario.

Norte	Sur	Sur debe jugar una pequeña carta de su mano y poner K.
K x	x x	
A Q	x x	Sur debe jugar pequeña y poner Q.
K Q x	x x x	Sur juega pequeña y pone K. Si Este no toma, jugará de su mano y pondrá la Q para efectuar dos bazas si el as se encuentra en Oeste.

El impase agresivo consiste en capturar un honor adverso, jugando una carta alta e invitando al adversario a cubrirla.

### ¿Cuándo principiar por una carta alta?

No existe interés alguno en jugar un honor (para que sea cubierto por el adversario, salvo que la mano posea cartas equivalentes).

Norte	Sur	La Q de Sur no es seguida por ninguna carta alta. Hay, por tanto, que efectuar un impase ordinario y no salir de la Q. Se juega el as (por si el rey estuviese solo), y después pequeño con la intención de poner la Q y ganar la baza si la K se encuentra bien situada (en Este). Sería criminal en este caso salir de la Q y de condenarla cuando existiera una probabilidad sobre dos de ganar la baza.
A x x	Q x x	

A x x	Q J x	Salvo que la K se encuentre solitaria, se está obligado a perder una baza (la K o el 10), pero Sur debe jugar la Q preferible al as, si es que tiene necesidad de realizar inmediatamente dos bazas por si la K se encuentra bien colocada.
-------	-------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

A x x	Q J x	La presencia del 10, además del J, justifica el necesario impase agresivo. Es preciso, en consecuencia salir de la Q y si Oeste posee la K no se perderá baza alguna.
-------	-------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cuándo es preciso cubrir un honor adverso?

**REGLA:** Es preciso jugar «honor sobre honor» cada vez que al cubrir existe la esperanza de franquear una baza.

Norte: A J 8 6	Oeste: K 5 4	Sur: Q...	Si Sur juega la Q, Oeste debe cubrir, ya que Este puede poseer, por ejemplo, el 10 tercero y efectuará una baza. Si Oeste comete el error de poner una carta pequeña, Sur después de la baza de la Q, repetirá el impase a la K y no perderá ninguna baza.
----------------	--------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Excepción:** No hay que cubrir:

1. Cuando es evidente que el adversario efectuará todas las bazas (Sur juega la Q, Oeste posee la K y A J 10 9 se encuentran en el muerto).
2. Cuando está claro que se salvará el honor que se posee (Sur juega la Q, Oeste posee la K tercera y el as se encuentra segundo en el muerto).
3. Cuando el adversario posee un honor equivalente que se podrá cubrir a la segunda ronda (Norte ha jugado la Q con Q J 9, Este tiene K x x y Sur A x x: Este cubrirá solamente el J).

## B. IMPASES SIMPLES, DOBLES O TRIPLES.

Norte A Q J	Sur 10 x x	Solamente falta la K, Sur jugará cada vez de su mano para realizar tres bazas si la K está bien situada (impase simple).
----------------	---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



◆ MYRURGIA ◆  
LE OFRECE SUS COLONIAS

**JOYA Y NUEVA MAJA**  
EN  
*Atomizador*  
**RELLENABLE**



...PULVERIZA CON SUAVIDAD EXQUISITA ESTAS  
INCOMPARABLES COLONIAS DE MYRURGIA

A Q 10	x x x	Falta la K y la J. Es preciso poner el 10 y este doble impase saldrá bien si Oeste posee K J x.
A J 10	x x x	Falta la K y la Q. Será preciso efectuar dos veces el impase y únicamente se perderán dos bazas si Este posee K Q (una vez sobre cuatro).
A J 9	x x x	Faltan la K, la Q y el 10. Hay que poner el 9 la primera vez, confiando que el 10 se encuentra bien colocado en Oeste con, además, uno de los honores altos.

### III. Elección del impase.

Intervienen varios factores, pero en primer lugar las **probabilidades**.

#### A. PROBABILIDADES DE HONOR EN CABEZA»

Hay que renunciar al impase cuando jugando «honor en cabeza» otorga mayores posibilidades de éxito.

Norte	Sur	Con 10 cartas entre las dos manos, las probabilidades de la Q sola o segunda son grandes. Hay que jugar, por tanto: A y K, salvo que Este no asista al palo la primera vez.
A K J x x	x x x x x	
A K J x x	x x x x	Con nueve cartas, es todavía preferible jugar «honor en cabeza».
A K J x x	x x x	Con ocho cartas, las probabilidades se inclinan ligeramente a favor del impase, sobre todo, si se ha tomado la precaución de jugar primero el as para eliminar el riesgo de la Q sola (juego de seguridad).

REPARTICION DE UN MISMO PALO

Se posee con el compañero en un palo	Distribución de las cartas de los adver- sarios en ese palo		Se posee con el compañero en un palo	Distribución de las cartas de los adver- sarios en ese palo	
11 cartas	1-1	52 %	6 cartas	4-3	62,0 %
	2-0	48 %		5-2	30,5 %
10 cartas	2-1	78 %		6-2	6,8 %
	3-0	22 %		7-0	0,5 %
9 cartas	3-1	49,7 %	5 cartas	5-3	47 %
	2-2	40,7 %		4-4	32,8 %
	4-0	9,6 %		6-2	17 %
8 cartas	3-2	68 %		7-1	2,9 %
	4-1	28 %		8-0	0,2 %
	5-0	4 %	4 cartas	5-4	59 %
7 cartas	4-2	48,4 %		6-3	21,4 %
	3-3	35,5 %		7-2	8,6 %
	5-1	14,5 %		8-1	1 %
	6-0	1,5 %		9-0	0,04 %

PROBABILIDADES DE CONSERVAR UN HONOR

Núm. de cartas con el compa- ñero	Honor solo	Honor segundo	Honor tercero	Honor cuarto
11 cartas	52 %	48 %		
10 cartas	26 %	52 %	22 %	
9 cartas	12 %	41 %	37 %	10 %
8 cartas	5 %	27 %	41 %	27 %
7 cartas	2 %	16 %	36 %	47 %
6 cartas	1 %	9 %	27 %	64 %
5 cartas	0,4 %	4 %	18 %	78 %
4 cartas	0,1 %	2 %	10 %	87 %

Observaciones: La K falta: con 11 cartas, ventaja muy ligera a favor de salir de «as en cabeza».



## B. IMPORTANCIA DE LA DISTRIBUCION EN EL IMPASE

El reparto de los palos en una mano puede jugar cierto papel en la elección de los impases y es interesante conocer, aproximadamente, la frecuencia de las distribuciones. Comprobará el lector que la distribución más regular 4-3-3-3, se halla muy lejos de ser la más frecuente.

Distribución	Frecuencia	Distribución	Frecuencia
4-4-3-2	21,6 %	5-5-2-1	3,2 %
5-3-3-2	15,5 %	4-4-4-1	3 %
5-4-3-1	13 %	7-3-2-1	1,9 %
5-4-2-2	10,6 %	6-4-3-0	1,3 %
4-3-3-3	10,5 %	5-4-4-0	1,2 %
6-3-2-2	5,6 %	5-5-3-0	0,9 %
6-4-2-1	4,7 %	6-5-1-1	0,7 %
6-3-3-1	3,5 %	6-5-2-0	0,6 %

## SIMETRIA

La experiencia demuestra que existe cierta simetría en las distribuciones y es conveniente en ciertos casos «límites», de tenerlos presentes aplicando la regla siguiente: aunque las probabilidades sean ligeramente favorables a jugar «honor en cabeza», es preferible efectuar los impases cuando las distribuciones son anormales y, sobre todo, **cuando el palo está repartido muy irregularmente entre las dos manos.**

**Ejemplo:** 9 cartas entre las dos manos. Falta la Q.

Norte	Sur	
A K 10 x x	J 9 x x	No hay que efectuar impase.
A K 10 x x x x	J 9	Es preferible el impase.

## C. INFLUENCIA DE OTROS FACTORES.

### 1. Seguridad.

Con A K en la mano, se juega el as antes de realizar el impase a la Q para eliminar el riesgo de una Q solitaria (ejemplo precedente).

## 2. Psicología.

Norte: A 8 x            Sur: K J 10 x.

Sur, cuya mano está tapada, saldrá del J para incitar a que cubra Oeste. Si no pone la Q, se jugará el as y se efectuará el impase sobre Este.

## 3. Lectura de las manos.

Hay que tener siempre presente las subastas adversas y las cartas jugadas, ya que permiten muchas veces localizar el honor adverso y efectuar el impase del buen lado.

## APLICACION

A K Q 10	x x	Jugar el as (seguridad) y después jugar pequeño de la mano y realizar el impase al J (probabilidad).
A Q 9	x x x	Jugar pequeño hacia el 9 para lograr mayores posibilidades de efectuar dos bazas.
K 10 x	Q x x	Jugar pequeño hacia la Q y luego pequeño hacia el 10.
A x x	Q J x x	Jugar el as y luego pequeño hacia el J (y repetir si el J ganó la baza).
Q J x	x x x	Jugar cada vez pequeña hacia un honor.
Q x x	J 9 x	Jugar pequeña hacia la Q y seguidamente hacia el 9.

## 2. FRANQUEAMIENTO

Las cartas bajas pueden, ellas también, convertirse en bazas cuando constituyen cartas de longitud. El cálculo de las bazas que se pueden franquear en un palo depende del número de cartas entre las dos manos y en la probabilidad distributiva de las cartas adversas.

### 1. Valuación de las longitudes

Se puede denominar cartas de longitud de una mano en un palo **desde la cuarta**. Para franquearlas, es preciso **deshacerse de las cartas superiores**

# III Torneo Internacional de Bridge Bahía Palace (Mallorca)

ORGANIZADO POR **HOTELES MELIA** BAJO EL PATROCINIO DE LA FEDERACION ESPAÑOLA DE BRIDGE Y EL MINISTERIO DE INFORMACION Y TURISMO, CON ASISTENCIA DE LOS CAMPEONES DEL MUNDO.

## CALENDARIO DEL TORNEO DE OCTUBRE 1967:

Día 12 jueves al día 15 domingo: Prueba por parejas (open).

Día 16 lunes: Excursión opcional organizada a las famosas Cuevas del Drach.

Día 17 martes al día 20 viernes: Prueba por equipos (open).

Día 20 viernes: GRAN CENA DE GALA Y REPARTO DE PREMIOS.

DIRECCIÓN DEL TORNEO: SR. D. JAVIER MAQUA SAGNIER

## PREMIOS

### ● EQUIPOS

*TROFEO DE ORO "MELIA"*

*y otros valiosos premios*

### ● PAREJAS (OPEN)

#### Clasificación principal

1. <sup>a</sup> pareja	...	30.000 pts.
2. <sup>a</sup> »	...	20.000 »
3. <sup>a</sup> »	...	12.000 »
4. <sup>a</sup> »	...	10.000 »
5. <sup>a</sup> »	...	7.000 »
6. <sup>a</sup> »	...	6.000 »
7. <sup>a</sup> »	...	5.000 »
8. <sup>a</sup> »	...	4.000 »
9. <sup>a</sup> »	...	3.000 »
10. <sup>a</sup> »	...	2.000 »

#### Otros premios

1. <sup>er</sup> matrimonio clasif.	...	4.000 pts.
2. <sup>o</sup> matrimonio clasif.	...	2.000 »
1. <sup>a</sup> pareja de damas	...	4.000 »
2. <sup>a</sup> pareja de damas	...	2.000 »
1. <sup>a</sup> pareja mixta	...	4.000 »
2. <sup>a</sup> pareja mixta	...	2.000 »
1. <sup>a</sup> pareja de Baleares	...	2.000 »
1. <sup>a</sup> pareja de Cataluña	...	2.000 »
1. <sup>a</sup> pareja de Valencia	...	2.000 »
1. <sup>a</sup> pareja de Madrid	...	2.000 »
A la media	...	2.000 »

Precio del hotel BAHIA PALACE en pensión completa por persona y día (Suplemento en habitación individual 75 ptas.) **750,— pesetas**

Inscripciones, reservas habitaciones y toda clase de informaciones:

HOTELES MELIA - General Mola, 72 - Madrid (6)

o directamente al HOTEL BAHIA PALACE - Palma de Mallorca

y, mayor longitud posea el adversario en ese palo, más tiempo tardará en producirse el franqueamiento.

En esta circunstancia no es la colocación de las cartas adversas lo que interesa, sino su distribución. Por tanto, no sirve de nada de esperar como para el impase. Al contrario, se necesita **ser activo** y tomar la iniciativa de jugar ese palo.

**Mecanismo de la valuación:** Si la distribución del palo de las manos adversas es regular, el número de bazas de longitud será elevado.

Ejemplo: Norte: A x x x, Sur: x x x x x: Si las cartas adversas se hallan repartidas 2-2, Sur efectuará tres bazas de longitud, pero sólo realizará una si la distribución es 4-0.

REGLA: La valuación de las bazas de longitud se funda en la repartición adversa más probable.

## APLICACION

Norte	Sur	
A K Q x x	x	La quinta carta se franqueará aproximadamente dos veces sobre tres (62 por 100) después de entregar una baza.
A K x x x	x x	La cuarta baza se franqueará una vez sobre tres (36 por 100) tras entregar una baza.
A K x x x	x x x	La cuarta y la quinta carta serán franqueadas, al menos, dos veces sobre tres (68 por 100).
A K x x x	x x x x	Todas las cartas serán franqueadas cuatro veces sobre diez (40 por 100).
A x x x x x	J x x x x	Al menos, una vez sobre dos, se efectuarán todas las bazas (52 por 100).

**Observación:** El segundo ejemplo demuestra, en contra de la creencia general, que la distribución de un palo 3-3 es menos frecuente (35 por 100), que no la de 4-2 (48 por 100).

## II. Factor tiempo

El factor tiempo interviene como medida para el franqueamiento de longitud. La unidad de medida se denomina, «un tiempo» o un «tempo»

y corresponde a cada baza que es preciso conceder al adversario para el franqueamiento, es decir, a cada carta ganadora del adversario en el palo.

**Deducción.**—Cuando existen dos palos suficientemente largos, es preciso elegir el que tarde menos en franquearse.

Observación.—Elección entre el franqueamiento y el impase.

Existe, en principio, interés por comenzar por el franqueamiento, ya que ocurre a menudo que es posible cambiar posteriormente de táctica y de emplear el impase.

### 3. TRIUNFOS Y FALLOS

Los triunfos, gracias a su poder de fallo, pueden proporcionar bazas, aunque no sean cartas altas, ni palo largo. Además, pueden servir como medio de franqueamiento, como parada o entrada.

#### I. Eliminación de triunfos

La mano que posee más triunfos se denomina **mano larga** y la otra **mano corta**.

La mano larga es, en general, la del declarante, pero, a veces, sucede que el muerto posee, por ejemplo, cinco triunfos y el declarante cuatro.

#### A. EMPLEO DE LA MANO LARGA

El declarante no debe utilizar en seguida en fallos triunfos que pueden constituir cartas de longitud, salvo que tenga necesidad de sujetar un palo adverso, franquear un palo o volver a la mano.

#### La jugada del avestruz

Utilizando, sin necesidad, triunfos en fallos, que como cartas de longitud, pueden efectuar el mismo número de bazas, se corre el riesgo de empobrecerse en triunfos peligrosamente y de ser multados contratos imperdibles.

#### B. ¿CUANDO HAY QUE ARRASTRAR?

REGLA: El declarante debe, en principio, arrastrar si no precisa efectuar fallos con los triunfos de la mano corta. Al contrario, **los flancos** deben jugar triunfo cuando el muerto puede realizar fallos.

OBSERVACION: Cuando sólo queda un triunfo en el adversario, casi siempre es perjudicial suprimirlo cuando es el mayor de todos los restantes.

## II. Mecanismo de los fallos

### A. JUEGO DE FALLO SIMPLE

#### 1. Fallo de la mano corta

El declarante utiliza primero en fallo los triunfos de la mano corta (en general, los triunfos del muerto) y emplea después los de la mano larga para destriunfar a los adversarios. ¿Con qué triunfo hay que fallar? Cada vez que exista el peligro de ser sobrefallado, en principio, hay que fallar con un triunfo alto. Sin embargo, si hay que realizar varios fallos, es preciso reservar el triunfo más alto para el último fallo.

#### 2. Fallo de la mano más larga (muerto invertido)

En algunos casos poco frecuentes, el declarante puede obtener ventaja efectuando varios fallos en la mano larga y conservando los triunfos de la mano corta (en general, el muerto) para finalizar haciendo caer los triunfos de los adversarios. Es el muerto invertido.

### B. JUGADA DEL DOBLE FALLO

El doble fallo consiste en realizar, fallando, el mayor número posible de bazas en cada mano. Al mismo tiempo, hay que efectuar las cartas tope de los otros palos para evitar que el adversario no las falle.

## Capítulo II

### JUEGOS DE SEGURIDAD

Las jugadas de seguridad tienen por objeto limitar la pérdida de bazas, protegiéndose contra las **distribuciones desfavorables**. Entonces hay que prever la peor repartición y sacrificar, a veces, una baza para evitar perder dos.

He aquí las precauciones más corrientes cuando se dispone de todas las entradas necesarias para jugar de una mano o de otra.

## A. PRECAUCIONES ELEMENTALES

Son indispensables y no pueden perjudicar nada.

Norte	Sur	
A K x x	J 10 9 x	Hay que jugar la K o el as antes de efectuar el impase para eliminar la posibilidad de que la Q esté sola y mal situada en Este.
A Q x x	x x x x	La seguridad consiste en jugar primero el as, luego tomar la mano en Sur para jugar pequeña y poner la Q (si Oeste no pone la K). Esta forma de jugar nunca hará perder bazas en relación al impase inmediato, pero hará ganar si la K se encuentra sola en Este.
A 10 x x x	K x x	Hay que jugar primero la K y, si Este y Oeste ponen una pequeña, es preciso jugar luego pequeña y poner el 10 para protegerse contra Q J x x en Oeste.
K 9 3 2	A Q 10 5 4	Es preciso jugar primero un <b>honor alto del lado donde se tengan dos</b> . Si uno de los adversarios no asisten, se podrá siempre capturar el J cuarto, mientras que jugando la K, no se podría capturar el J cuarto de Oeste.
A Q 9 x x	J x x x x	La mejor probabilidad de no perder ninguna baza es la de efectuar el impase, pero hay que jugar antes el J para poder realizar luego el impase al 10 si Oeste ha cubierto y si Este no ha puesto (K 10 x en Oeste).

## B. SACRIFICIO DE UNA BAZA

Ciertas jugadas de seguridad sacrifican eventualmente una baza incierta para evitar de perder dos.

Norte	Sur	
A 10 x x x	K 9 x x	Se juega pequeña de una mano y se pone el 9 (o el 10) si el adversario asiste (protección contra Q J x x en una mano, sacrificando una baza si la distribución del palo es 2-2).

# Marko



En la residencial calle de Almagro, núm. 27 ha sido inaugurado un nuevo establecimiento dedicado a artículos de *regalos, modas y antigüedades* que viene a confirmar la importancia de nuestro comercio a escala europea.

En MARKO, de Almagro, 27, encontramos un establecimiento de refinado gusto y depurada selección de objetos que sin duda le auguramos un gran éxito comercial.

BRIDGE se complace en traer hoy a sus páginas para mejor conocimiento de nuestros lectores lo que es un establecimiento orgullo de nuestra vida comercial en el marco incomparable de la residencial calle de Almagro, núm. 27 de nuestra capital.

LISTA DE BODAS



A Q 10 8 2	x x x x	Si la K y J se hallan bien colocados en Oeste, se podría con el doble impase, conceder sólo una baza; pero, para protegerse contra la K sola o K J solos en Este, hay <b>que jugar</b> el as, y seguidamente salir de la mano de Sur.
K J x x	A 9 x x	Se sale de K, luego se juega una pequeña y se <b>pone</b> el 9 si el alversario puso pequeña (protección contra Q 10 x x en una mano).
K J x x	A x x x	Salir de K, luego as y se juega pequeña contra el J (protección contra la Q sola o Q x en Este).
A K 8 x x	10 x x	Salir de As y si Q, J ó 9 caen, se juega pequeña hacia el 10 (protección contra un semifallo en una mano).

### Capítulo III

#### JUEGO DE COMUNICACIONES

Las jugadas de comunicaciones sirven para ir de una mano a otra y toda carta susceptible de efectuar una baza puede servir de entrada.

Se diferencian las **entradas seguras**, como un as o un fallo y las **entradas eventuales**.

El declarante y los jugadores en sus flancos deben esforzarse en crear entradas entre sus dos manos y de destruir las de los adversarios.

#### I. CREACION DE ENTRADAS

No es posible, expresándose con propiedad, «crear una entrada, pero se puede maniobrar de forma tal que una entrada pueda utilizarse: 1, por medio de una de las manos que lo precise; 2, en el momento que es necesaria.

##### 1. Desbloqueo

Cuando las dos manos disponen de entradas en un mismo palo es preciso tomar dos precauciones:

### a) Evitar bloquearse

Norte: K x                      Sur debe jugar inmediatamente la K con objeto de poder realizar cuatro bazas a ese palo.  
Sur: A Q J x

REGLA: Para evitar de bloquear un palo, hay que jugar al principio las cartas altas de la mano más corta.

### b) Desbloquearse cuando es preciso

Desbloquearse, es deshacerse de una entrada sobre una carta ganadora con el fin de poder ceder la mano al compañero en ese palo.

Oeste: K x y Este: A Q J 10. Oeste deberá entregar su K en la primera ocasión.

JUGADA DE DESCHAPELLES: Esta jugada de defensa consiste en contraatacar de K cuando el as se encuentra en el muerto con la esperanza de crear una entrada al compañero con la Q. Esta jugada rara no se debe de confundir con la denominada DE MERRIMAC, cuyo objetivo, sacrificando su K, consiste en levantar el as del muerto para que no tenga más entrada.

## II. JUGADA EN BLANCO

Una entrada empleada en mal momento puede perder todo su valor. Para poder utilizarla bien se cuenta con la «jugada en blanco». Consiste en no efectuar inmediatamente una baza en un palo y utilizar aquella entrada en el momento que es necesario.

A x x x x



Si Norte no posee otra entrada, es indispensable, para utilizar ese palo, de ceder una baza a la primera o segunda vuelta y de poner el as a la **tercera vuelta** solamente. Norte efectuó entonces cuatro bazas si el palo está bien repartido.

La «jugada en blanco» es, frecuentemente, muy útil para los jugadores de flanco.

Ejemplo: Oeste: x x x x y Este: A x x x x: Contrato a sin triunfo por Sur. Este no posee otra entrada en palo alguno para efectuar tres bazas en su palo (con buena distribución), es preciso emplear dos «jugadas en blanco» antes de tomar con el as.

## 2. Destrucción de entradas

### 1. Intercambio

Cuando conviene que un adversario no tome la mano, se debe intentar de «anular» su entrada cediendo la mano al otro **adversario**, o sea, intercambiando eventualmente la toma de mano de un adversario a favor del otro adversario.

#### Primer caso:

Uno de los adversarios posee una entrada posible.

Norte: A 10 x x

Sur: K 9 8 x

Si se precisa que Este no tome la mano, se debe jugar el as, luego efectuar el impase para impedir a Este de tener una entrada con un honor tercero.

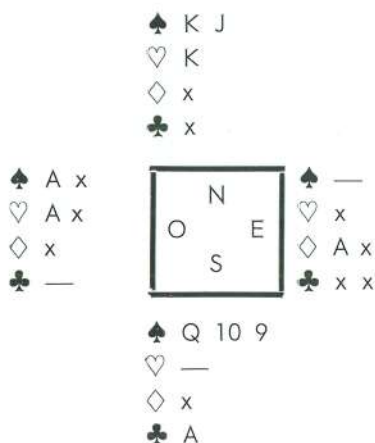
#### Segundo caso:

Cada uno de los adversarios dispone de una entrada posible.

x x  
Q x        K x  
A x

Oeste ataca la Q, si Este es el flanco al que hay que impedir que tome la mano, Sur debe negarse a tomar, con objeto de que Este no pueda disponer de K como entrada.

### BAZA PERDEDORA SOBRE PERDEDORA (Jugada sin nombre)



Algunos casos son muy complejos. En este diagrama donde el triunfo es pico, Norte sale y N-S deben efectuar tres bazas. Hay que evitar que Este tome lamano con el as de diamante, ya que el contraataque a trébol permitiría a Oeste de fallar. Contra este riesgo Norte juega el rey de corazón y descarta el pequeño diamante de Sur. De esta forma la entrada de el as de diamante es inutilizada.

Esta jugada de baza perdida sobre baza perdida, denominada «jugada sin nombre», no ha supuesto perjuicio alguno, y ha poseido la ventaja de cambiar una entrada peligrosa adversa contra una que no lo era.

## II. CEDER LA BAZA

La segunda forma de destruir las entradas es obligar a los adversarios a utilizarlas en el momento preciso que no pueden servir como entrada. Es, en realidad, como **una jugada en blanco defensiva**.

	x x	
Q J x		K 10 9 x x
	A x x	

Si Oeste u Este juegan, Sur debe ceder la baza dos veces, ya que Este no podrá utilizar después su palo franqueado, salvo que posea entrada en otro palo.

### Jugada de bath

Con A J sin el 10, el declarante, en Sur, tiene interés en ceder la baza si Oeste ataca de K.

	♠ x x	
♠ K Q 10 x x		♠ x x x
	♠ A x x	

Oeste sale del rey de picos, Sur no debe poner su as. No tomando efectuará dos bazas si Oeste rejuega paco, y, si no continúa con ese palo, Oeste perderá un tiempo precioso para franquear ese palo.

### Jugada psicológica

	A Q J x x x	
x x (x)		K x (x)
	x x	

Algunas veces, incluso con un rey segundo, se puede correr el riesgo de no ponerlo si consideramos que el adversario está obligado a realizar de nuevo el impase.

### Sacrificio de un honor

En algunos casos especiales el sacrificio de un honor puede impedir el ceder la baza.

	♠ A J 10 x x	
♠ K x x		Q x x
	x x	

Norte no posee entrada y Sur juega paco. Poniendo Oeste su rey a la primera, impide la utilización de ese palo. Al contrario, si pone un pequeño, Norte pondrá el 10 y, si Este toma con la dama, N-S efectuarán cuatro bazas.

## Capítulo IV

### SALIDAS

La salida es la primera carta jugada por la defensa. Permite «disparar el primer tiro» y esto compensa un poco la ventaja que posee el declarante de conocer con exactitud las 26 cartas de su campo.

La mejor manera de encontrar la buena salida es elegir el palo, después la carta de ese palo. En efecto, la subasta permite con frecuencia imaginar la táctica general y de saber «por el oído», si es preciso efectuar una salida **defensiva** u **ofensiva**.

#### 1. ELECCION DEL PALO DE SALIDA

##### A sin triunfos

Primer caso: En general, el declarante tiene necesidad de la jugada de franqueamiento, ya que los impases raramente pueden proporcionar suficientes bazas. La defensa, por tanto, deberá ella también intentar franquear un palo lo más rápidamente posible.

Si la mano pose un palo de, al menos, cuatro cartas, hay que **salir de él**.

Ejemplo: ♠ J 10 8 x x    ♥ A K J    ♦ x x    ♣ J 10 9

Salida J ♠ (ofensiva) y conserve las entradas a corazón para franquear los picos.

Con honores desperdigados sin palo largo, ni secuencia, a veces, es interesante salir de un palo donde hay menos riesgo de regalar una baza a los adversarios y se puede esperar «tocar» el punto bueno del compañero.

Ejemplo: ♠ Q 10 x    ♥ J 10 8    ♦ K J x    ♣ J 9 x x

Hay que salir de J ♥ (defensiva) mejor que de tréboles.

Segundo caso: **Las voces de la subasta han proporcionado indicaciones precisas:**

a) Los adversarios han declarado varios palos: en principio, hay que salir de un palo no nombrado.

b) El compañero anunció un palo: Es preciso salir de ese palo, salvo que posea uno mismo un palo muy sólido y entradas.

c) El contrato final es un slam: No hay que arriesgar nada y salir de una carta neutra, sobre todo, si se trata de un gran slam.

Ejemplo: ♠ 3 2    ♥ J 4 3    ♦ D 8 7 5    ♣ 9 7 6 5

Sur juega 6 ST o 7 ST. La salida menos peligrosa es trébol.

## A palo

La presencia de triunfos puede modificar las reglas precedentes:

Primer caso: El declarante **ha de efectura un juego de fallos**.

Cuando por las voces de la subasta se desprende que el declarante precisará de fallos, **hay interés en salir de triunfo**.

Ejemplo: ♠ 9 8 7 4    ♥ K Q 10    ♦ J 10 8    ♣ A K 4.

Sur abrió de un pico y Norte declaró cuatro picos. El mejor ataque es triunfo.

Segundo caso: **El campo defensor puede realizar fallos**.

Si se tiene interés en fallar, la salida preferible será de un semifallo, un dobleton o bien de un palo que el compañero pueda fallar.

## SALIDA CONTRA UN SLAM A PALO

Cuando es probable que el declarante tendrá necesidad de franquear un palo para descartar cartas perdedoras, con frecuencia hay interés de tratar de liberar antes que él una carta alta de otro palo. Con ese objeto, Albarrán aconsejaba de salir de una carta cualquiera donde poseía un honor alto **de un palo no declarado**.

Ejemplo: ♠ A 3 2    ♥ Q 8 6 5    ♦ 10 9 4    ♣ 10 9 8

Norte abrió de un pico, Sur responde de tres diamantes y Norte declara seis diamantes. La salida más lógica es el cinco de corazones.

## 2. ELECCION DE LA CARTA DE SALIDA

Después del palo de salida, hay que elegir la carta de ese palo.

### 1. Ataque del palo largo

Las reglas son, poco más o menos, las mismas a sin triunfo y a palo

#### ¿Cuándo hay que salir de un honor?

##### a) El palo es cuando menos de tres cartas

En principio, hay que salir del **honor más alto** con la secuencia de tres honores. Con as-rey, existe, sin embargo, una excepción.

A K Q x    K Q J x    Q J 10    J 10 9 x    (secuencia completa).

A K J    K Q 10    Q J 9 x    J 10 8 x    (secuencia incompleta).

Si la secuencia es intermedia, es preciso, en principio, atacar con el honor más alto intermedio, es decir, J con A J 10 x o K J 10 x x .

##### b) El palo posee dos honores

Si los dos honores no son seguidos, hay que salir, en principio, de

una carta baja, pero, si los dos honores son correlativos, hay que elegir el mal alto si el contrato es a palo.

K Q 8 5 3      En un contrato a palo, es preciso salir de K y a sin triunfos del 5. De todas formas, si se sustituye el 8 por el 9, a veces, es interesante, aunque sea a sin triunfos, salir de K.

### El caso del as-rey

La regla del «más alto honor correlativo» sufre una excepción con A K x. En ese caso el principio clásico fue siempre no salir del as, sino del rel. La salida de K, a un **contrato a palo indica la presencia de la Q o del A** y, para evitar esa ambigüedad, algunos expertos prefieren salir siempre de A con A K. Pero esta última convención ofrece también sus inconvenientes, expresamente cuando hay que salir de A sin tener K. ¡Hace cuarenta años que dura este debate!

**Convención especial de los ataques invertidos:** Numerosos campeones, entre los que emplean el «sistema romano», salen del segundo honor con dos honores correlativos. La salida de la Q, en lugar de negar la K según la regla clásica, garantiza su posesión. Este ataque inventado por Rusinow hacia el año 1930 no ha tenido más que una difusión limitada.

### c) El palo contiene un as

**En un contrato a palo**, conviene casi siempre, cuando el palo de salida elegido contiene un as (sin la K), jugar ese as.

♠ A x x x x    ♥ Q x    ♦ K 10 x    ♣ Q 10 x

Sur juega cuatro corazones. Oeste debe salir del as de picos. La salida de bajo as arriesgaría, principalmente, permitir efectuar una baza con la K sola.

Observación: Antiguamente, se atacaba normalmente da K con A K, mismo a sin triunfos, y el ataque del as se reservaba para los casos muy raros de palos casi franqueados. Hoy en día, esa vieja regla se halla en desuso y la salida de A promete simplemente, al menos, la K y un palo largo.

### Ataque de la cuarta de un palo

Cuando, de un palo largo, no se puede salir de un honor, hay que salir de una baja carta y aplicar la regla de la «cuarta de un palo».

Inventada por R. F. Foster en 1889, esta regla se halla considerada como la más bella invención del carteo.

DEFINICION.—Se denomina «cuarta mejor», la cuarta carta de su mejor palo a partir de la más alta.

Ejemplo: ♠ Q 10 6 4 2. La «cuarta mejor» es el 4 de picos.

CONSECUENCIA.—El ataque de la «cuarta mejor» indica que se poseen tres cartas superiores a la que se atacó y, si se juega luego una carta más pequeña (el 2 en nuestro ejemplo), se señala un palo donde se posee originariamente, al menos, cinco cartas. Al contrario, cuando el jugador que efectuó la salida no puede tener una carta inferior a la de su ataque (ya que por ejemplo, salió de 2), se posee la certeza que su palo contiene, todo lo más, cuatro cartas.

#### REGLA DE ONCE

La «cuarta mejor» permite al compañero saber cuántas cartas superiores a ese palo posee el declarante.

CALCULO.—El compañero adiciona el número de cartas del muerto y de su mano que sean superiores a la «cuarta mejor». Agrega después ese número al valor de la carta atacada. El total, restadas de 11, muestra el número de cartas del declarante superiores a la carta de salida.

EJEMPLO.—Oeste sale del cinco de picos. En el muerto, en posición Norte, hay Q 9 2 y Este posee K 10 6: Norte tiene dos cartas superiores y Este, tres. En total,  $2 + 3 = 5$ , que añadido a la cifra de la salida (5 ♠) da como resultado 10. O sea,  $11 - 10 = 1$ . El declarante posee UNA carta superior al 5 ♠.

(Continuará)



## **BRIDGE A LA UNE**

*El nuevo libro de*  
**JOSE LE DENTU**  
*el famoso crítico*  
*mundial, que está*  
*obteniendo un*  
*resonante éxito*  
*en Europa y América*

61, Avenue de SAXE  
PARIS (7<sup>e</sup>)

*El último gran libro de*

**CHARLES H. GOREN**

**New Contract**  
**Bridge**  
**Complete**

**GRAN EXITO MUNDIAL**

**FABER & FABER**

**BRIDGE: MODERN BIDDING**

**POR VICTOR MOLLO**

**24 Russell Square**

**London, W. C-1**

# AUTO-BRIDGE EN ESPAÑA

LA REVISTA «BRIDGE» SE COMPLACE EN OFRECER A SUS  
SUSCRIPTORES EL *AUTO-BRIDGE*, DIRECTAMENTE IMPOR-  
TADO DE ESTADOS UNIDOS

*APRENDA USTED A JUGAR AL BRIDGE SOLO  
MEJORE SU JUEGO SI YA LO CONOCE  
JUEGUE CON LOS MAESTROS*

PRECIO DE *AUTO-BRIDGE*, CON SUS PROBLEMAS, 250 PE-  
SETAS, SE ENVIARA A CONTRA REEMBOLSO, MEDIANTE  
PETICION

# Principiantes

Por el Marqués  
del Vado del Maestro

(Extraído del libro «APRENDIZAJE Y PERFECCIONAMIENTO»  
próximo a publicar)

(Continuación)

LA SEGUNDA RESPUESTA DESPUES DE UNA REDECLARACION MINIMA DEL  
ABRIDOR DE UNO A PALO

1. Cuando no exista acuerdo a palo, y sin que medie la redeclaración de ST del abridor, las segundas respuestas podrán ser:

A. Con mano de 6-11 puntos: redeclaración de un palo remarcable por dos veces (1T - 1D - 1P - 2D).

Si no se da la circunstancia anterior se pasará o se mostrará la preferencia. Para decidir ésta debe atenderse al número de cartas que se tenga en cada uno de los colores ofertados por el abridor, optando siempre por la mayoría. Si el número de cartas es igual en los dos palos demandados, se escogerá el primeramente marcado, no sólo porque posiblemente sea el más largo, sino porque se le brinda al compañero, además, la eventualidad de una nueva voz.

B. Con mano de 12-14 puntos queda garantizada una segunda voz en todas las ocasiones, por lo que se hablará siempre en un intento de manga a palo fuerte o ST.

C. Con mano de 15-16 puntos prácticamente se logrará siempre la manga; de ahí que haya que huir de aquellas marcas limitantes que puedan ponerla en peligro por pase inoportuno del compañero.

D. Con mano de 17 puntos (que conlleva una primera respuesta cambiando de palo en salto) se dará una segunda respuesta de la manera más económica posible ante la seguridad de prosecución de la subasta. La manga está garantizada y existen grandes probabilidades de slam si se liga a palo.

Estos son los repartos del compañero del abridor:

a) ♠ Q J x x x ♥ x x ♦ x x x ♣ K x x (1C - 1P - 2D - paso).

b) ♠ x x x ♥ x ♦ K Q x x x ♣ J x x x (1P - 1ST - 2C - 2P).

c) ♠ K J x x x ♥ x ♦ x x x ♣ J x x (1C - 1P - 2D - 2P).

- d) ♠ Q x x x x ♥ J x ♦ A K ♣ J x x x (1C-1P-2D-2ST).  
 e) ♠ Q J x x ♥ K Q x x x ♦ x x x ♣ A (1D-1C-2T-2P).  
 f) ♠ K J x x x ♥ K Q x x x ♦ A ♣ x x (1D-1P-2T-3C).

2. Cuando el abridor redeclara ST basta una distribución desequilibrada en el compañero para que sea hacedera una segunda respuesta, independientemente de la puntuación que posea.

♠ K x x x x ♥ x x ♦ Q x x x x ♣ J (1C-1P-1ST-2D)

3. Si la redeclaración del abridor entraña el acuerdo a palo, el compañero aumentará una baza al mismo si reúne 10-11 puntos; y dos bazas, con 12 o más puntos.

## LA SEGUNDA RESPUESTA TRAS LA REDECLARACION MEDIANA DEL ABRIDOR DE UNO A PALO

Son las mismas que apuntamos siguiendo a la redeclaración mínima, aunque rebajando en 3 los puntos indispensables. Y así:

A. Con 9-11 puntos (en vez de 12-14) queda asegurada una segunda licitación en todas las ocasiones.

B. Con 12-13 puntos (en lugar de 15-16) prácticamente se logrará siempre la manga.

C. Con 14 puntos (sin necesidad de los 17) se procurará subastar de forma que aparezca evidente la posibilidad de un slam si se liga a palo.

## LAS APERTURAS DE FUERZA

### APERTURA DE 2 ST

Exige las mismas condiciones que la de 1 ST, con la salvedad de que se necesitan 22-24 PH y el doblete ha de ser, al menos, de K x. Al igual que las demás aperturas de ST no es imperativa.

### PRIMERA RESPUESTA A LA APERTURA DE 2 ST

1. Con menos de 3 PH y:
  - A. Distribución equilibrada: paso.
  - B. Con distribución desequilibrada: 3 a palo, siendo éste quinto al menos (señal de pobreza).
2. Con 3 PH y distribución equilibrada o desequilibrada con palo largo débil: 3 ST.
3. Con 3 puntos (PH y PD) y palo sexto fuerte: 4 al palo.
4. Con 3 puntos (PH y PD) y dos palos quintos fuertes: 3 P. Si el abridor redeclara 3 ST ir a 4 C.

## APERTURA DE 3 ST

Se precisan 25 PH y similar distribución que para la apertura de 2 ST.

## PRIMERA RESPUESTA A LA APERTURA DE 3 ST

Con escasa o nula puntuación y:

A. Palo sexto fuerte: 4 al palo.

B. Sin palo sexto fuerte: paso.

**Advertencia:** Estando garantizada la manga a ST en la propia mano del abridor, una respuesta de 4T o 4D, que no significa la manga, adquiere categoría imperativa buscando la manga o el slam a palo y obliga a redeclarar al abridor.

## APERTURA DE 2 A PALO

Aunque en el libro esta apertura se desarrolla con una mayor complejidad y, sobre todo, con significación diferente, empléenla ustedes por ahora basándola en los siguientes requisitos y características:

### 1. **Requisitos:**

A. 22 o más puntos (PH y PD).

B. Distribución notoriamente desequilibrada, al menos con dos paos quintos o un sexto.

### 2. **Característica:** forcing para la manga.

## RESPUESTAS A LA APERTURA DE 2 A PALO

Describiendo la distribución propia: ST, cambio de palo o apoyo, con absoluto desprecio de la puntuación.

## APERTURA DE DEBILIDAD

## APERTURA OBSTRUCTIVA DE 3 ó 4 A PALO

### 1. **Requisitos:**

A. No más de 10 PH.

B. Palo sólido, con la mayoría de los honores de la mano incidiendo en el mismo.

C. Calculando el valor del reparto por bazas ganadoras, y no por puntos, éstas no deben implicar más de tres multas no vulnerables ni más de dos vulnerables.

Se computarán las bazas obtenidas mediante los honores y las que se derivan de la longitud de los palos, que son:

- a. En palo quinto: la quinta carta.
- b. En palo sexto o más largo, la cuarta y siguientes.

Ejemplo:

♠ K Q J x x x x    ♥ A x    ♦ x x    ♣ x x

Con siete bazas ganadoras carteándose a pico, abrir de 3P vulnerable y de 4P no vulnerable.

2. **Característica:** es marca casi exclusivamente cimentada en una distribución muy desequilibrada, que denota debilidad y se utiliza, en afán defensivo y de sacrificio, con la finalidad de dificultar el acuerdo de los enemigos, que se sospecha puedan poseer puntuación suficiente para la manga.

#### PRIMERA RESPUESTA A LA APERTURA OBSTRUCTIVA

Cuéntense PH y PD, incluso para la respuesta de ST.

- 1. Con menos de 13-15 puntos: paso
- 2. Con 13-15 puntos:

A. Aumento de una baza al palo de apertura. No requiere apoyo en triunfos, ya que se trata de color sólido.

B. 3ST, con doblete en el color del abridor y protección en los tres restantes palos.

Ejemplos:

- a) ♠ A x x    ♥ x    ♦ A Q x x    ♣ K x x x x    (3C - 4C)
- b) ♠ K Q x x    ♥ K J x    ♦ x x    ♣ K Q x x    (3D - 3ST).

Se preferirá la manga a palo fuerte a la de ST; y la de ST a la a palo débil.

(Continuará)

# PROBLEMAS

1)

♠ Q 10 9 4  
♥ Q  
♦ 10 4  
♣ —

♠ —  
♥ K 10 8 5  
♦ 9  
♣ 8 3



♠ 8 6  
♥ —  
♦ K 8 6  
♣ K J

♠ —  
♥ J 2  
♦ Q 7 3  
♣ Q 10

Triunfos, picos. Sur sale y efectúa seis bazas.

3)

♠ 10 5 2  
♥ Q  
♦ A K 6 4  
♣ 7

♠ Q  
♥ 9 5  
♦ 9 7 5  
♣ Q 9 6



♠ K 9 4  
♥ 10 7 3  
♦ J 10 8  
♣ —

♠ 8 6  
♥ K 8 4  
♦ Q  
♣ J 4 2

Triunfos, diamantes. Sur sale y efectúa siete bazas.

2)

♠ 6  
♥ A Q 10 7  
♦ Q 6 4 2  
♣ A J 10 6

♠ 8 4 3  
♥ 9 8 6  
♦ J 8 3  
♣ 9 8 7 2



♠ 10 9 5 2  
♥ K J 4  
♦ 7 5  
♣ K Q 5 3

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

Se juega a picos. Oeste sale del 9 de tréboles. N-S efectúan 12 bazas.

4)

♠ A  
♥ —  
♦ K 7 6 2  
♣ Q 7 3

♠ 7  
♥ 10 7  
♦ Q 4 3  
♣ 9 8



♠ —  
♥ 9 6 3  
♦ 9 8 5  
♣ K 6

♠ 5 4 3  
♥ A 8 5  
♦ J 10  
♣ —

Triunfos, picos. Sur sale y efectúa siete bazas.

5)

♠ A K 6  
♥ 5  
♦ 2  
♣ Q 7 5

♠ 9 8 7  
♥ 7 6 3  
♦ K 6  
♣ —



♠ Q 4  
♥ J 9  
♦ J 5  
♣ 8 6

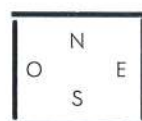
♠ J 10  
♥ K 8  
♦ A 8 4  
♣ 4

Se juega a sin triunfos. Sur sale y realiza siete bazas.

6)

♠ Q 9  
♥ 10  
♦ A J 8  
♣ A 9 4

♠ —  
♥ J 8 5  
♦ 10 7 4  
♣ 10 6 5



♠ J 8 6  
♥ —  
♦ 6 5  
♣ K Q 8 3

♠ 2  
♥ A Q 7 6 3  
♦ 9  
♣ J 7

Se juega a sin triunfos. Sur sale y efectúa ocho bazas.

---

## SISTEMA TREBOL ROMANO

---

Por **Giorgo Belladonna** y **Walter Avarelli**

(CAMPEONES DEL MUNDO)

*RECIENTE PUBLICADO*

---

Para la obtención de este libro, dirigirse a la Revista **BRIDGE**  
Fortuny, 31 - Madrid (4) - Teléf. 223 71 10



# SOLUCION A LOS PROBLEMAS

1) BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	3 ♣	4 ♠	J ♣	10 ♣
2	9 ♦	10 ♦	K ♦	3 ♦
3	8 ♣	9 ♣	K ♣	Q ♣
4	5 ♥	9 ♠	6 ♣	2 ♥
5	8 ♥	10 ♠	8 ♠	J ♥
6		4 ♦		

BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	3 ♣	4 ♠	J ♣	10 ♣
2	9 ♦	10 ♦	6 ♦	Q ♦
3	8 ♣	9 ♠	K ♣	Q ♣
4	5 ♥	Q ♠	6 ♠	7 ♦
5	8 ♥	10 ♠	8 ♠	Q ♦
6	?	Q ♥	8 ♦	2 ♥

Sur efectúa las dos últimas bazas.

2) BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	9 ♣	A ♣	3 ♣	4 ♣
2	2 ♣	10 ♣	Q ♣	9 ♦
3	3 ♦	2 ♦	5 ♦	A ♦
4	8 ♦	4 ♦	7 ♦	K ♦
5	3 ♠	6 ♠	2 ♠	A ♠
6	4 ♠	7 ♥	5 ♠	K ♠
7	8 ♠	10 ♥	9 ♠	Q ♠
8	6 ♥	Q ♥	10 ♠	J ♠
9	J ♦	Q ♦	4 ♥	10 ♦
10	?	6 ♦	J ♥	2 ♥

3) BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	5 ♥	Q ♥	3 ♥	4 ♥
2	5 ♦	4 ♦	8 ♦	Q ♦
3	9 ♥	6 ♦	7 ♥	8 ♥
4	7 ♦	A ♦	10 ♦	6 ♠
5	9 ♦	K ♦	J ♦	8 ♠
6	Q ♠	2 ♠	4 ♠	2 ♣
7	Q ♣	7 ♣	9 ♠	4 ♣

Sur efectúa las dos últimas bazas.

BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1				
2				
3				
4				
5				
6	Q ♠	2 ♠	K ♠	K ♥
7	6 ♣	7 ♣	10 ♥	2 ♣

Norte efectúa las dos últimas bazas.

4) BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	Q ♦	K ♦	5 ♦	J ♦
2	8 ♣	3 ♣	6 ♣	3 ♠
3	7 ♠	A ♠	8 ♦	4 ♠
4	9 ♣	7 ♣	K ♣	5 ♠
5	10 ♥	2 ♦	3 ♥	A ♥
6	3 ♦	6 ♦	9 ♦	10 ♦
7	7 ♥	Q ♣	?	5 ♥

Norte efectúa el siete de diamantes si Este juega pequeña o Sur realiza el ocho de corazones si Este sobretoma.

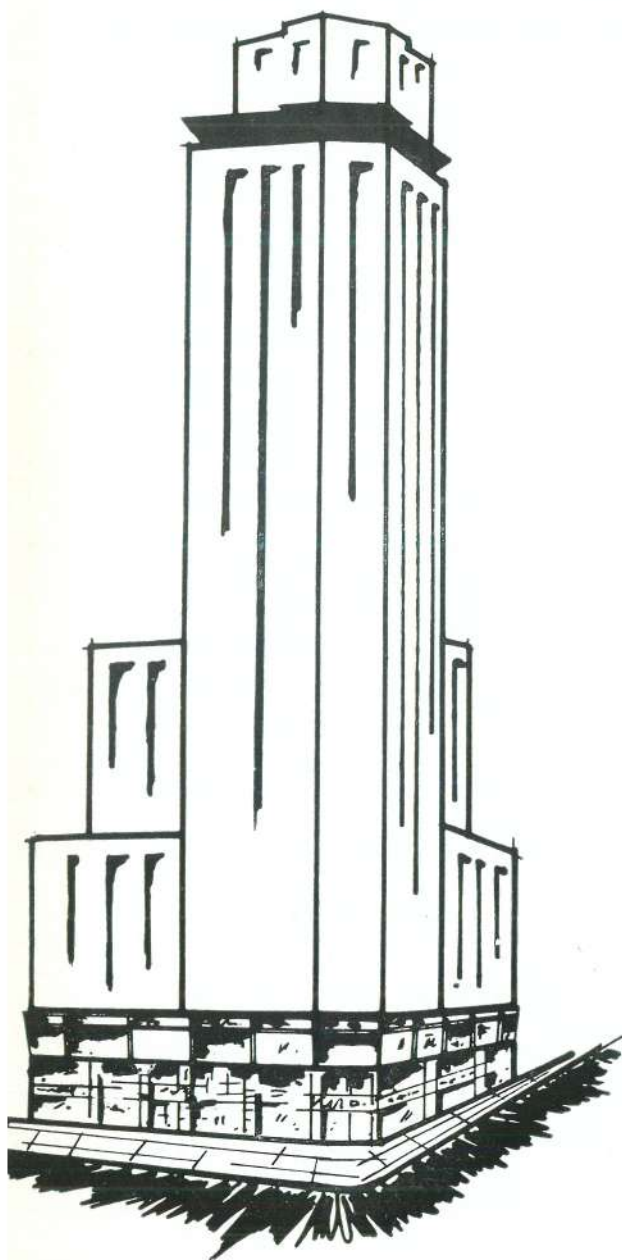
5) BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	7 ♠	K ♠	4 ♠	10 ♠
2	K ♦	2 ♦	5 ♦	8 ♦
3	3 ♥	5 ♥	9 ♥	K ♥
4	6 ♦	6 ♠	J ♦	A ♦
5	6 ♥	A ♣	?	4 ♦

BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	7 ♠	K ♠	4 ♠	10 ♠
2	K ♦	2 ♦	5 ♦	8 ♦
3	8 ♠	A ♠	Q ♠	J ♠
4	3 ♥	5 ♥	9 ♥	K ♥
5	6 ♦	6 ♠	J ♦	A ♦
6	6 ♥	5 ♣	?	4 ♦

Si en la baza segunda Este juega el valet de diamantes, Sur toma y, de nuevo, es puesto en mano Oeste con la salida del rey de diamantes.

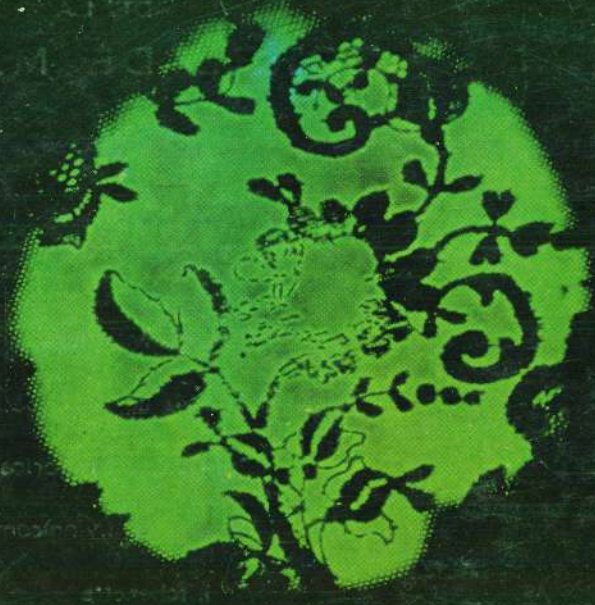
6) BAZAS	OESTE	NORTE	ESTE	SUR
1	4 ♦	J ♦	5 ♦	9 ♦
2	7 ♦	A ♦	6 ♦	3 ♥
3	5 ♣	4 ♣	Q ♣	7 ♣
4	6 ♣	A ♣	K ♣	J ♣
5	?	Q ♠	6 ♠	2 ♣

# APARTAMENTOS DE LA TORRE DE MADRI



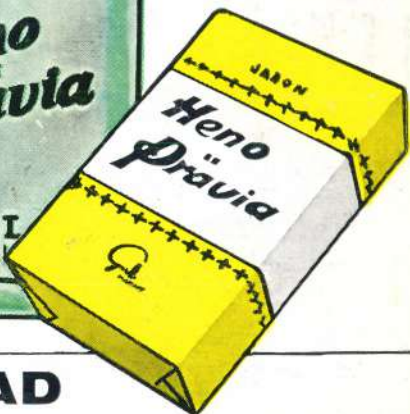
- ambiente lujoso
- aire acondicionado
- 1-2-3 dormitorios
- amplio living-comedor
- kitchenette
- servicios de cafetería y bar
- las mejores vistas de Madrid
  
- trato especial a los jugadores de bridge

ASBI, S.A.



# Heno DE Pravia

Un jabón excepcional,  
y la colonia  
su digno  
complemento



*Gal*

**GARANTIZA CALIDAD**