

## System Magan

### Contenido

1	Resumen aperturas	3
2	Resumen respuestas y redeclaraciones	4
3	Apertura 1M	6
3.1	General	6
3.2	Apoyos	6
3.3	Después de una intervención	7
3.3.1	Después del doblo	7
3.3.2	Después de intervención a palo	8
3.4	Pasado de mano	8
3.5	Gazzilli	9
3.5.1	1♥ - 1♠	9
3.5.2	1♥ - 1NT	11
3.5.3	1♠ - 1NT	12
3.5.4	después de refugio del respondedor a 2M	14
4	Apertura 1♣	16
4.1	respuestas a 1♣	16
4.2	Redeclaración del abridor después de 1♣ - 1♦	17
4.2.1	Después de 1♣ - 1♦ - 1♥	18
4.2.1.a	Two way Stayman	18
4.2.2	Después de 1♣ - 1♦ - 1NT	20
4.2.3	Después de 1♣ - 1♦ - 2NT	20
4.2.4	Después de 1♣ - 1♦ - 3♦	21
4.3	Redeclaración después de 1♣ - 1♥ (igual que 1♣ - 1♦)	22
4.4	Redeclaración después de 1♣ - 1♠	23
4.5	Después de 1♣ - 2♣	24
4.6	Después de 1♣ - 1NT	24
5	Desarrollo 1♣ después de una intervención	25
5.1	Después del doblo	25
5.2	Después de una intervención a palo/NT	26
5.2.1	Después de intervención 1♦	27

## Magan system

5.2.2	1♣ - 1♥ - X - P	27
5.2.3	1♣ - 1♠ - X - P	28
5.2.4	Después de un dos débil (lo mismo que sobre apertura de 1NT)	28
5.2.5	Después de 1NT (como si hubieran abierto de 1NT)	28
5.3	Intervención después de transfer	29
5.3.1	Doblan	29
5.3.2	Intervienen a palo/NT	30
6	Apertura 1♦	31
6.1	Después del cambio de palo	32
6.1.1		32
6.2	Apoyo invertido	33
7	Apertura 1ST	34
7.1	Stayman	34
7.2	Transfer a M	35
7.2.1		35
7.3	Transfer a m	35
7.4		36
8	2♦ Multi	37
8.1		38
9	Apertura 2M (y después de la intervención 2M, sobre 1ST)	
<a href="#">10</a>	<a href="#">Desarrollos 2ST family</a>	39

# 1 Resumen aperturas

1	1♣	=	2+♣, 12-20
2	1♦	=	desequilibrada, 4+♦, 12-20
3	1M	=	5+ M, 12-20
4	1NT	=	15-17, equilibrada
5	2♣	=	Todas las Fuertes que no entran en 2♦ ni 2ST
6	2♦	=	Multi, 2M débil (6-9; K109xxx+); 2m fuerte; equil 22-23
7	2M	=	Bicolor M-m; 6-10, 5-4+
8	2NT	=	20-21 equilibrada
9	3♣♦♥♠3ST	=	Barrage en transfer a ♦♥♠♣ respectivamente
10	4x	=	?

## 2 Resumen respuestas y redeclaraciones

1	1♣ - 1x	=	Transfer
2	1m - 2m	=	Invertidos
3	2/1	=	FG
4	2/1 con salto	=	1♣ - 2♦ = FG, 6+♦; 1m-2M = 5♠-4♥, 6-9/10-11
5	1M - 2NT	=	4+ cartas, 10+, cualquier distribución
6	1M - 3m	=	minisplinter (7-9), también 1♥-2♠ y 1♠-3♥
7	1M - 3M	=	barrage
8	1M - 4x(3♠)	=	splinter, 11-13
9	1M - 3NT	=	4+ cartas, 13-15, SIN SEMIFALLOS - RECONSIDERAR
10	1M - 1NT	=	semiforcing
11	1M - 2x		
	2NT	=	12-14 o 18-19
	3NT	=	15-17
12	1NT - 3M	=	semifallo en M, 5-4+ en menores, FG
13	1x - 2y (sin salto)		
	3y	=	4+ cartas, 15+
14	1NT - 2x	=	4 transfers, 2♠→invita a 3ST o transfer a ♣; 2ST→♦
15	4NT - 5x	=	1430
16	P - 1M		
	2♣	=	Drury →
	3x	=	minisplinter (system ON)
	1NT	=	natural, 6-10 sin apoyo
	2NT	=	system on
17	1x - 2y (sin salto)		

Magan system

3x = natural, palo largo, MÍNIMA

[Principio del documento](#)

## 3 Apertura 1M

### 3.1 General

1 1M - 1♠/1NT  
2♣ = Gazzilli

2 1M - 1NT = 6-11, semiforcing

3 1M - cambio palo

Cualquier voz nat (excepto 2♥ sobre 1♠) – 3M = intento slam

### 3.2 Apoyos

1M - 2M = 6-9, 3+ cartas

2NT = 10+, cualquier distribución → 3.2.1

3m = 7-9 miniplinter, 1♥-2♠ y 1♠-3♥ también

1NT+3M= 10-11, 3 cartas

3M = 3-6, 4 cartas

3NT = 12-14, 4 cartas equilibrada

4x = splinter 11-13, 1♠-4♥ también

4M = débil

## Magan system

### 3.2.1

1M	-	2NT
3M	=	mínima, pasable
4M	=	propuesta para jugar, máximo 15 ph
3x	=	semifallo x
3NT	=	16+, sin semifallo
4x	=	5M-5x, no mínima

## 3.3 Después de una intervención

### 3.3.1 Después del doblo

N   E   S   O

1M	X	XX = 10+, no niega 3 cartas de apoyo	→ 3M = 10-12
			→ 4M = 13-15
			→ cue = pide parada

**Desde 1NT hasta 2M** voces en transfer → 3.3.1.a

Por encima de 2M → **System ON**

#### 3.3.1.a

N   E   S   O

1M	X	1♠	=	natural, forcing
		1NT	=	♣*
		2♣	=	♦*
		2♦	=	♥* (buen apoyo si M = ♥, 8-9)
		2♥	=	apoyo débil si M = ♥, 4-7; buen apoyo si M = ♠
		2♠	=	apoyo débil si M = ♠; minisplinter si M = ♥

[Principio del documento](#)

## Magan system

### \*observaciones

A Si el abridor subasta el palo del transfer, la voz es pasable. Si el abridor no está dispuesto a jugar el palo de transfer a nivel 2, subasta de forma natural.

B Si el respondedor apoya M después del transfer, es natural, 3 cartas de apoyo, invitativa si 3M.

C Si el respondedor tiene la mano de 1NT natural → pasa. Luego se apaña como puede.

### 3.3.2 Después de intervención a palo

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>	
1M	1/2x	X	=	TO
		2y	=	natural, F hasta 2NT
		Cuebid=		<b>3</b> cartas de apoyo, 10+
		2M+	=	System ON

### 3.4 Pasado de mano

P	-	1M	
2♣	=	Drury o 6+♣, 10-11	→ 3.4.1
1NT	=	6-10, SIN apoyo	
2NT, 3m=		System ON	

## Magan system

### 3.4.1

P	-	1M	
2♣	-	2♦	= Apertura+, F1
	-	2M	= Debajo de apertura
	-	2♥	= Natural (5♠-4+♥), apertura+ si M=♠, F1

## 3.5 Gazzilli

### 3.5.1 1♥ - 1♠

1♥	-	1♠	
1NT	=	natural	→ 2 way Stayman
2♣	=	5♥-4+♣	12-16 o 17+ Gazzilli → 3.5.1.a
2♦	=	natural, 5+4,	12-16
2♥	=	natural, 6+ ♥,	12-14
2♠	=	natural, 5♥-4♠,	12-14 → 2NT pide sf - a comentar
2NT	=	Bicolor 5-5 o 6-4,	17+ FG → 3♣ pregunta → 3♦=4♣; 3♥=4♦ 3♠=5♣; 3NT=5♦
3m	=	5-5,	15-16
3♥	=	natural, 6+ ♥,	15-16
3♠	=	natural, 15-16,	→ 3NT pide sf - a comentar
3NT	=	5♥-4♠-2-2,	19-20
4m	=	Splinter	
4M	=	para jugar	

## Magan system

### 3.5.1.a Desarrollo Gazzilli 1♥ - 1♠

1♥	-	1♠	
2♣	-	2♦	= 8+, FG si abridor 17+ → 3.5.1.b
		2♥	= 4-7, 2♥; si abridor 2♠ = 3 cartas, 17+, F1
		2♠	= 4-7, 0-1♥, 5+♠
		2NT	= 4-7, 0-1♥, 4♠
		3m	= 4-7, 0-1♥, 6m-4♠
		3♠	= natural, invita, 10-11, 6+♠

### 3.5.1.b

1♥	-	1♠	
2♣	-	2♦	
2♥	=	5♥-4♣, 12-16	
2♠	=	3♠, 5+♥, 17+; 2NT = relé → 3.5.1.c	
2NT	=	5♥-2♠-3-3, 16-17	
3m	=	5♥-4m, 0-2♠, 17+	
3♥	=	6+♥, 0-2♠, 17+	
3♠	=	5♥-4♠-2-2, 17-18	
3NT	=	5♥-2♠-3-3, 18-19 → 4♣/♦ = impone triunfo ♥/♠	

### 3.5.1.c

1♥	-	1♠	
2♣	-	2♦	
2♠	-	2NT = relé	
3m	=	5♥-4m-3♠, 17+ → 4m = impone m como triunfo	
3♥	=	6+♥-3♠, 17+	
3♠	=	5♥-3♠-3-2, 16-17 → 4♣/♦ = impone triunfo ♥/♠	
3NT	=	5♥-3♠-3-2, 18-19 → 4♣/♦ = impone triunfo ♥/♠	

## Magan system

### 3.5.2 1♥ - 1NT

1♥ - 1NT

2♣ = 5♥-3+♣, 12-16 o 17+ Gazzilli → 3.5.2.a

2♦ = natural, 5♥-3+♦, 12-16

2♥ = natural, 6+♥, 12-14

2♠ = 6♥-5♠, 10-14

2NT = bicolor 5-5 o 6-4, 17+ → 3♣ pregunta → 3♦=4♣/3♥=4♦  
3♠=5♣/3NT=5♦

3m = 5-5, 15-16

3♥ = 6+♥, 15-16

3♠ = 6♥-5♠, FG

#### 3.5.2.a

1♥ - 1NT

2♣ - 2♦ = 8-11 → 3.5.2.b

2♥ = 4-7, 2♥

2♠ = 4-7, 0-1♥, 5-4 menores

2NT = 4-7, 0-1♥, 5-5 menores

3m = 4-7, 0-1♥, 6+m

3♥ = 10-11, 3♥

## Magan system

### 3.5.2.b

1♥	-	1NT
2♣	-	2♦
2♥	=	5♥-3+♣, 12-16
2♠	=	5♥-4♠, 17+
2NT	=	5♥-3-3-2, 16-17
3m	=	5♥-4m, 17+
3♥	=	6+♥, 17+
3♠	=	6♥-4♠, 17+ (esta se puede obviar)
3NT	=	5-3-3-2, 18-19

### 3.5.3 1♠ - 1NT

1♠	-	1NT
2♣	=	5♠-3+♣, 12-16 o 17+ Gazzilli → 3.5.3.a
2♦	=	natural, 5♠-3+♦, 12-16
2♥	=	natural, 5♠-4♥, 12-16
2♠	=	natural, 6+♠, 12-14
2NT	=	bicolor 5-5 o 6-4, 17+ → 3♣ pregunta → 3♦=4♣/3♥=4♦ → 3♠=5♣/3NT=5♦
3x	=	5♠-5x, 15-16
3♠	=	6+♠, 15-16
3NT	=	6♠-4♥, 17+ → 4♣/4♦ impone triunfo ♥/♠

## Magan system

### 3.5.3.a

1♠	-	1NT		
2♣	-	2♦	=	8-11 → 3.5.3.b
		2♥	=	4-7, 5+♥
		2♠	=	4-7, 2♠, sin 5+♥
		2NT	=	4-7, 0-1♠, bicolor o tricolor → 3m = P/C
		3m	=	4-7, -0-1♠, 6+m
		3♠	=	10-11, 3♠

### 3.5.3.b

1♠	-	1NT		
2♣	-	2♦		
2♥	=	5♠-3+♥, 17+	→	2♠ = relé → 3.5.3.c
2♠	=	5♠-3+♣, 12-16		
2NT	=	5♠-2♥-3-3, 16-17		
3m	=	5♠-4m, 0-2♥, 17+		
3♥	=	5♠-5♥, 17+		
3♠	=	6+♠, 0-2♥, 17+		
3NT	=	5♠-2♥-3-3, 18-19		

## Magan system

### 3.5.3.c

1♠	-	1NT
2♣	-	2♦
2♥	-	2♠
2NT	=	5♠-3♥-3-2, 16-17
3m	=	5♠-4m-3♥, 17+
3♥	=	5♠-4♥, 17+
3♠	=	6♠-3♥, 17+ → 4♣/♦ impone triunfo ♥/♠
3NT	=	5♠-3♥-3-2, 18-19

### 3.5.4 después del refugio del respondedor a 2M

1M	-	1NT
2♣	-	2M = 4-7 ph, 2 cartas de apoyo
3M	=	FG, 6+M
3m	=	FG, bicolor, 20+

Después de una intervención la subasta se vuelve natural.

Si intervienen después de 2♣ Gazzilli:

Paso = 4-7

X = 8+

La continuación lógica dentro del contexto

Si doblan Gazzilli → System ON

## Magan system

### Después de la mínima del abridor

1M - 1X

2♣ - 2♦

2M - 2♠ (si cabe) = F1, 5+♠

2NT/3♣ = invita 9-11.

3♦ = FG, 4º palo forcing (después de 1♥-1♠)

3♥ = intento slam después de 1♥-1♠

3♠ (si posible)= FG, 6+♠

4♣ = intento slam a ♣

4♦ = splinter, apoyo a ♥, después del inicio 1♥-1♠

1M - 1ST

2♣ - 3M = 10-11 PH con 3 cartas de apoyo

## 4 Apertura 1♣

### 4.1 respuestas a 1♣

1♣	-	1♦	=	4+♥	→	<a href="#">4.2</a>
		1♥	=	4+♠	→	<a href="#">4.3</a>
		1♠	=	♦ o transfer a 1NT	→	<a href="#">4.4</a>
				(para jugar/ para invitar con ♦ o ♣ o equili / natural FM Con 4M y 5+♦)		
		1NT	=	natural, 8-10	→	<a href="#">4.6</a>
		2♣	=	natural, 5+♣, FM, PUEDE TENER M4°	→	<a href="#">4.5</a>
				pasado de mano 9-11, SIN M4°		
		2♦	=	13+, 6+♦; pasado de mano = fit showing		5♦-4♣
		2M	=	5♠-4♥, 6-9 (2♥)/10-11 (2♠)		
		2NT	=	natural	→	3♣ = para jugar
					→	3x = semifallo, 5+♣
		3♣	=	6+♣, barrage		
		3x	=	barrage constructivo		
		3NT	=	natural		

## 4.2 Redeclaración del abridor después de 1♣ - 1♦

- 1♣ - 1♦
- 1♥ = 2-3♥, equilibrada, mínima → [4.2.1](#)
- 1♠ = natural DESEQUILIBRADA 4+♣-4♠, max 16 ph  
sin apoyo ♥, puede tener 3♥;  
→ 1NT/2♣ = natural; 2♦ = F1
- 1NT = 2-3♥, equilibrada máxima → [4.2.2](#)
- 2♣ = natural, 5+♣, desequilibrada → 2♦ = F2NT
- 2♦ = natural, inversé, 17+
- 2♥ = natural, apoyo mínimo de 4 cartas → 2♠ = relé → ¿Cómo sigue?
- 2♠ = natural, inversé, 17+
- 2NT = apoyo de 4 cartas, 17+ desequilibrada → [4.2.3](#)
- 3♣ = natural, 6+♣, 16-18; → 3♥ = 5+ cartas
- 3♦ = minisplinter, 4♥, 14-16 desequilibrada; puede 5-4-2-2 → [4.2.4](#)
- 3♥ = apoyo de 4 cartas, equilibrada 18-19

## Magan system

### 4.2.1 Después de 1♣ - 1♦ - 1♥

1♣	-	1♦	
1♥	-	1♠	= 4♠, max 10 ph, no forcing
		1NT	= natural
		2♣/2♦/2NT	= 2 way Stayman → <a href="#">4.2.1.a</a>
		2♥	= para jugar, 5+♥
		2♠	= 4♥-4♠, invitativa, pasable
		3m	= 5♥-5m, invitativa "débil"; posible manga a palo
		3♥	= transfer a 3NT (para que cartee el abridor)
		3♠/4m	= autosplinter, 6+♥; intento de slam si el semifallo encaja bien
		3NT	= natural, sin 5♥

#### 4.2.1.a Two way Stayman

1♣	-	1♦	
1♥/1NT-	2♣	=	transfer a 2♦ para pasar o invitar → 4.2.1.b
	2♦	=	FG → 2♥ = 3 cartas; 2♠ = 4♠; 3m = buen m
	2NT	=	transfer a 3♣, para pasar o FG con 5-5 → 4.2.1.c
	3♥	=	transfer a 3NT (solo sobre 1♥)

## Magan system

### 4.2.1.b

1♣	-	1♦	
1♥/1NT-		2♣	
2♦	-	2♥	= 5♥, invita
		2♠	= 5♥-4♠, invita
		2NT	= 4♥, invita
		3m	= 4♥-5+m, invita
		3♥	= 6+♥, invita
		3NT	= 5♥, equilibrada; P/C a 4♥

### 4.2.1.c

1♣	-	1♦	
1♥/1NT-		2NT	
3♣	-	Paso	= 6+♣-4♥, débil
		3♦	= 5♥-5♣ FG → 3♥ = triunfo ♥; 3♠ = triunfo ♣
		3♥	= 5♥-5♦ FG → 3♠ = triunfo ♥; 4♣ = triunfo ♦
		3♠	= 6♥-5♠ FG → 4♣/♦ imponte triunfo ♥/♠

## Magan system

### 4.2.2 Después de 1♣ - 1♦ - 1NT

1♣ - 1♦

1NT - 2♣♦NT = 2 way Stayman → [4.2.1 \(arriba\)](#)

2♥ = stop

2♠ = 4♥-4♠, invitativa

3m = 5♥-5m, invitativa "débil"; posible manga a palo

3♥ = no existe

3♠/4m = autosplinter, 6+♥; intento de slam si el  
semifallo encaja bien

### 4.2.3 Después de 1♣ - 1♦ - 2NT

1♣ - 1♦

2NT - 3♣ = pregunta sf → 4.2.3.a

3♦ = invita a manga; no tiene nada que ver con ♦.

Con 17-18 → 3♥, con las demás 4♥. No hay  
controles – slam Imposible

3♥ = para jugar, muy débil

## Magan system

### 4.2.3.a

1♣	-	1♦	
2NT	-	3♣	
3♦	=	sf ♦	
3♥	=	5-4-2-2, 17-18	→ 3NT = sugerencia
3♠	=	sf ♠	
3NT	=	5-4-2-2,	paradas en dobleton
4♣	=	5-4-2-2,	buen ♣

### 4.2.4 Después de 1♣ - 1♦ - 3♦

1♣	-	1♦	
3♦	-	3♥	= para jugar
		3♠	= pregunta sf, FG → 4.2.4.a

### 4.2.4.a

1♣	-	1♦	
3♦	-	3♠	
3NT	=	5-4-2-2	con paradas
4♣/♦	=	sf ♦/♠	
4♥	=	5-4-2-2	sin paradas (buenos palos)

### 4.3 Redeclaración después de 1♣ - 1♥ (igual que 1♣ - 1♦)

1♣	-	1♥	
1♠	=	2-3♠, mínima equilibrada	→ 2 way Stayman ( <a href="#">4.2.1.a</a> )
			→ 3♠ = transfer a 3ST (solo 4♠)
1NT	=	2-3♠, máxima equilibrada	→ 2 way Stayman ( <a href="#">4.2.1.a</a> )
2♣	=	natural, sin apoyo, desequilibrada	
2♦/♥	=	natural, inversé	
2♠	=	4♠, mínima, tendencia equilibrada	→ 2NT = relé
2NT	=	4♠, 17+, desequilibrada	
3♣	=	natural, sin apoyo, 16-18	
3♦	=	minisplinter, 4♠, 14-16	→ 3♥ pregunta, FG
			→ 3♠ = sf ♦
			→ 3NT = 5-4-2-2, paradas
			→ 4♣ = 5-4-2-2, buenos palos
3♥	=	minisplinter, 14-16, sf ♥	
3♠	=	4♠, 18-19, equilibrada	

Después de

1♣	-	1♥	
1♠/1NT-	2♥	=	natural 5♠-4♥, 12+ (sino 1♣ - 2M)
	2♠	=	para jugar

## 4.4 Redeclaración después de 1♣ - 1♠

1♣ - 1♠ = transfer a 1NT; abridor redeclara 1NT solo con equilibrada mínima o tricolor y sf ♦, máx 15 ph

1♣ - 1♠

1NT = equilibrada mínima → 4.4.1

2♣ = natural, desequilibrada

2X = natural inversé

2NT = equilibrada 18-19 → 4.4.2

### 4.4.1 Después de

1♣ - 1♠

1NT - 2♣ = invitativa, 5+♣

2♦ = 6-9, 5+♦

2M = natural, FG, 5+♦-4M

2NT = invitativa (incluso con 5-4 en menores, sin sf)

3♣ = natural, FG con 5+♦-4+♣

→ 3♦=trunfo ♦/3M=trunfo♣ + juego en M

3♦ = natural, invitativa, 6+♦

3M = sf M, 5-5 en menores, 12-16

### 4.4.2 Después de

1♣ - 1♠

2NT - 3♣ = algo en ♣ }

3♦ = 5+♦ } intento slam

3M = 4M }

## Magan system

### 4.5 Después de 1♣ - 2♣

1♣	-	2♣		
2♦	=	3+♣, equilibrada min o max	→	3x = splinter
			→	3♣ = no apetece ST
2M	=	natural, (tri)bicolor 5♣-4M	→	3x = splinter parada
2NT	=	2♣, equilibrada min o max	→	3x = nat 5♣-4x
3♣	=	mínima, desequilibrada, 5♣-4♦ sin sf o 6+♣ sin sf		
3x	=	splinter		

#### Pasado de mano

P	-	1♣
2♣	=	9-11, 5+♣

### 4.6 Después de 1♣ - 1NT

1♣	-	1NT → todo natural, pero intercambiamos 2♣ y 3♣
2♣	=	6+♣, 16-18
3♣	=	5+♣, mínima
2♦♥♠	=	inversé
3♦♥♠	=	splinter

## 5 Desarrollo 1♣ después de una intervención

### 5.1 Después del doblo

N	E	S	O	
1♣	X	XX	=	10+ equilibrada, o FG con ♣ o ♦; F1NT → Todos los X penal a nivel 1 (nivel 2 sin salto) → X = TO si saltan
		1♦	=	4+♥ → System ON
		1♥	=	4+♠ → System ON
		1♠	=	transfer a 1NT → 2♣ = ♣ y ♦ 2♦ = ♦, min 2NT = 5♦ inv 3m = 6+m, inv
		1NT	=	natural, para jugar
		2♣	=	6-9, 5+♣
		2♦	=	débil
		2M	=	débil; pasado de mano = ¿?
		3♣	=	5-5 menores, 7-10

N	E	S	O
1♣	X	1(M-1)P	

System ON

Si Oeste subasta → System OFF → X/XX = 3 cartas de apoyo  
→ Paso = mínima  
→ Resto natural

## 5.2 Después de una intervención a palo/NT

N	E	S	O	
1♣	1x	X	=	4+ cartas en el M más cercano
		1♥(x=♦)=	=	4+♠
		1♠	=	TO, no 4M o 5+♦-4M FG; No es transfer a 1NT
		NT	=	natural
		2♣	=	natural excepto sobre 1♠ → = TO < 10 ph, muestra ♣ o ♦ o los dos
		2x	=	5+♣, 10+ ph
		2y	=	a) sin salto = natural, 5+ cartas, F b) con salto = débil
		3♣	=	débil, 6+♣
		3x	=	transfer a 3NT (con algo como A10xx, Kxx... en x)

## Magan system

### 5.2.1 Después de intervención 1♦

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
----------	----------	----------	----------

1♣	1♦	transfer a M	P
----	----	--------------	---

1M	=	2-3 cartas en M, generalmente equilibrada mínima	→ System ON
----	---	--	-------------

1NT	=	2-3 cartas en M, equilibrada 18-19, CON PARADA	→ System ON
-----	---	--	-------------

2♣	=	natural	
----	---	---------	--

2♦	=	equil 18-19 sin parada ♦	
----	---	--------------------------	--

2OM	=	natural, inversé	
-----	---	------------------	--

2M	=	4 cartas a M, mínima	
----	---	----------------------	--

2NT	=	4 cartas a M, 17+ desequilibrada	→ System ON
-----	---	----------------------------------	-------------

3♣	=	natural	
----	---	---------	--

Minisplinter= 4 cartas a M, 14-16 desequilibrada → System ON

3M	=	4 cartas a M, 18-19, equilibrada	
----	---	----------------------------------	--

### 5.2.2 1♣ - 1♥ - X - P

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
----------	----------	----------	----------

1♣	1♥	X	P
----	----	---	---

System ON

## Magan system

### 5.2.3 1♣ - 1♠ - X - P

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>	
1♣	1♠	X	P	
1NT	=	12-14;	→	2 way Stayman
2♣	=	natural		
2♦	=	5-4, 14-15		
2♠	=	equilibrada máxima		con/sin parada
Resto	=	System ON		

### 5.2.4 Después de un dos débil (lo mismo que sobre apertura de 1NT)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>	
1♣	2x	X	=	8+, TO; X posterior = castigo
		2M	=	natural, débil
		2NT3♣♦♥	=	Rubensohl: transfer invitativa+
		3♠	=	5-4 menores, FG

### 5.2.5 Después de 1NT (como si hubieran abierto de 1NT)

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>	
1♣	1NT	X	=	castigo
		2♣	=	mayores
		2♦	=	monocolor mayor
		2M	=	bicolor M-m

## 5.3 Intervención después de transfer

### 5.3.1 Doblan

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1♣	P	1(M-1)	X = tengo 1(M-1)
P	=	2 cartas en M, generalmente equilibrada →	System ON
1M	=	3 cartas en M, generalmente equilibrada →	System ON
XX	=	3 cartas en M, generalmente desequilibrada, 15+ →	Natural
2(M-1)	=	cuebid, 18-19 equilibrada sin parada	
Resto	=	System ON	

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
1♣	P	1♠	X = ♠
P	=	mínima, sin ganas de jugar 1NT	
1NT	=	mínima con parada ♠	
XX	=	para jugar, 4♠ y extras	

Con una mano fuerte, sin parada ♠ subastamos 2♠ o pasamos y 2♠ después

Magan system

### 5.3.2 Intervienen a palo/NT

N    E    S            O

1♣    P        1(M-1)        intervención debajo de 2M

X       =        3 cartas apoyo o/y mano fuerte

2M y voces superiores = System ON

N    E    S            O

1♣    P        1(M-1)        intervención por encima de 2M

X       =        3 cartas de apoyo y no mínima

Resto = natural

## 6 Apertura 1♦

- 1♦ - 1M = natural, 4+ cartas, 6+PH
- 1NT = natural
- 2♣ = natural, FG
- 2♦ = apoyo 10+ (4+♦)
- 2M = igual que sobre 1♣; 4♥-5♠; 6-9/10-11; niega 3+♦
- 2NT = natural
- 3♣ = 6-9, apoyo 4+
- 3♦ = 3-5, apoyo 4+
- 3M = barrage

- 1♦ - 1♥
- 1ST = 4+♣, forcing → 6.1.1
- 2♣ = Muy mínima (11-12) con 6+♦
- 2♦ = 6+♦, 13-15

- 1♦ - 1♠
- 1ST = 4+♣, forcing → 6.1.1
- 2♣ = mínima con 6+♦
- 2♦ = 5+♦-4♥, 12-16
- 2♥ = natural, inversé

## Magan system

### 6.1 Después del cambio de palo

- 1♦ - 1M
- 1NT = 4+♣, forcing → 6.1.1
- 2M = mínima, 4 cartas → 2(M+1) = pide sgl → 3M = no sgl
- 2ST = 6+♦, 3 cartas en M, 16-18 → 3♣ = relais a 3♦ para pasar o  
corregir a 3M  
→ 3♦, 3M = FG
- 3♣ = 5-5, 13-15
- 3♦ = 6+♦, sin 3 cartas de apoyo, 16-18
- 3M = nat, 5+♦-4M; 16-18
- 3OM,4♣= splinter
- 3NT,4♦= 5-4-2-2, con/sin buenos doubletones

#### 6.1.1

- 1♦ - 1M
- 1NT - 2m (preferencia, mínima, pasable)
- 2NT = 5-5, FG
- 3♣ = 5-5, 16-18
- 
- 1♦ - 1M/2♣
- 3♦ - 4NT = cuantitative
- 4♣ = control

Magan system

## 6.2 Apoyo invertido

1♦ - 2♦

2♥/2♠ = parada GF

2NT, 3♦ = mínima, pasable

3x = corta

## 6.3 Después de una intervención

N    E    S            O

1♦    X    XX    =    10+, igual que sobre 1♣

1M    =    natural, forcing, 6+, System ON

1NT    =    natural

2x    =    5+ cartas, natural pasable, <10

3♣/3♦/3M = System ON

[Principio del documento](#)

## 7 Apertura 1ST

1ST	-	2♣	=	Stayman	→	<a href="#">7.1</a>
		2♦♥♠	2ST=	Transfers	→	<a href="#">7.2/7.3</a>
		3m	=	Natural, palo 6º+ con dos 2HM y nada más, pasable		
		3M	=	Menores con semifallo M		
		4♣	=	5♠-5♥ para manga		
		4♦♥	=	Texas a 4♥♠ → 4ST = RKCB		
		4♠	=	5-5 menores para manga		

### 7.1 Stayman

1ST	-	2♣			
2♦	-	2M	=	Smolen inv	
		3M	=	Smolen FG	
		3m	=	4M-5+m, FG →	3M = 3 cartas, interés en m 3ST = sin interés en m, paradas 4m = muy buen apoyo, no 3ST

1ST	-	2♣			
2M	-	2/3ST	=	4OM, Inv/Manga, P/C	
		OM	=	4+M, intento slam	
		4m	=	Splinter	

1ST	-	2♣			
2M	-	3m	=	4OM-5+m, FG→	3y = apoyo m 3OM = apoyo OM (3 cartas si ♥) 3ST = sin apoyo, con paradas

[Principio del documento](#)

## 7.2 Transfer a M

- 1ST - 2(M-1)  
2M = 2-3 cartas de apoyo → 7.2.1  
2ST = 4 cartas de apoyo, máxima → 3(M-1) = retransfer  
3M = 4 cartas de apoyo, mínima

### 7.2.1

- 1ST - 2(M-1)  
2M - 3m = Natural, 5M-4+m, FM → 3M = apoyo M  
3x = Control, apoyo m, sin apoyo  
M  
4m = apoyo a los dos  
3ST = sin apoyo, paradas  
OM (2♠/3♥) = Intento slam sin sf, 6+M  
3♠/4x = Autosplinter, 6+M  
4M = Stop – Comentar – jugamos texas también

## 7.3 Transfer a m

- 1ST - trf m  
3m - 3x = sf x (sobre 3♦ → 3ST = sf ♣)  
3ST/4♠ = intento slam sin sf  
4ST = cuantitativa con 6-3-2-2 (¿7-2-2-2?)

## 7.4 Defensa Sueca

1ST x P = obliga a XX, penal o para palos no contiguos →  
7.4.1

XX = obliga a 2♣, para pasar o marcar 5+ cartas

2x = palos contiguos  $4x-4(x+1)$

2♠ = ¿

### 7.4.1

1ST X P P

XX P 2x =  $4x-4(x+2+)$

1ST p p X

XX = tengo 2 cartas en ♠

P p XX = System ON

2x = 4X y 4 de otro palo superior a X

1x P P 1y

1ST X → Defensa sueca

1x p 1y 1ST = natural

X → Defensa sueca

## 8 2♦ Multi

- 2♦ - 2♥ = P/C;
- 2♠ = apoyo a ♥, invitativa o más
- 2ST = relé, apoyo a los dos M, interés en manga;
- 3m = natural fuerte, F1 en principio sin apoyo;
- 3♥ = P/C;
- 3ST = para jugar si tienes un dos débil;

2♦ - 2♥

Paso = tengo corazón

2♠ = tengo pic → 2ST = invitativa con apoyo ♠ → 8.1

2NT = regular, 22-23 (luego desarrollos de 2ST)

3m = mano fuerte con m

2♦ - 2♠ (invitativa o más a ♥)

Paso = tengo pic

2ST = regular, 22-23 (luego desarrollos de 2ST)

3m = mano fuerte con m

3♥/4♦ = mínima/máxima con corazón (4♦ = transfer)

3ST = dos débil a ♥, palo corrido

## Magan system

- 2♦ - 2NT
- 3♣/♦ = mínima con ♥/♠
- 3M = máxima con OM
- 3NT = equilibrada
- 4m = fuerte con m

## 8.1

- 2♦ - 2♥
- 2♠ - 2NT = apoyo a pic, mano revalorizada
- 3x = 6-4x
- 3♠ = mínima
- 3NT = palo corrido
- 4x = semifallo en x

## 9 Apertura 2M (y después de la intervención 2M, sobre 1ST)

2M - 2ST = pide el menor, o apoyo a M con inv+  
3♣ = P/C  
3♦ = natural, fuerte y forcing; el abridor marca su m,  
parada en OM, apoya 4♦ con manos NO mínimas; repite 3M con mínima  
3M = barrage  
3NT/4M= para jugar

2M - 2ST  
3m = M-m, mínima  
3♥♠ = M-♣♦, máxima

## 10 Desarrollos 2ST family

2ST - 3♣ = Stayman

3♦/♥ = Transfer a ♥/♠ (obligado marcar el palo del transfer)

Con cuatro cartas de apoyo contestar:

-3ST = max y control en todos los palos → 4(M-1) = retransfer

-4 ♥/♠ = minima

-4x = máxima y control

3♠ = Stayman a menores

3ST = A jugar

4m = Natural, palo, intento slam

4♥ = Bicolor mayor, solo para manga

4♠ = Bicolor menor, solo manga

4/5ST = cuantitativa (tras cualquier cuantitativa 5 ♣/♦ acepta

slam y propone palo cuarto. 6 ♣/♦ con palo 5º)

Para pedir ases - controles

Transfer y 4ST = cuantitativa.

## 10.1 Stayman

**2ST - 3♣ = stayman**

**3♦ =** Tengo al menos un mayor cuarto (luego mayores invertidos, Smolen)

**3♥ =** No mayores (ni cuartos ni quintos)

**3♠ =** Tengo cinco ♠

**3ST =** Tengo cinco ♥

**2ST - 3♣**

**3♦ - 3M =** Tengo cuatro de OM (Smolen)

**3ST =** A jugar

**4♣ =** Tengo los dos mayores, intento slam.

**4♦ =** ligamos pic + control a ♦

**4♥ =** ligamos corazón

**4♠ =** ligamos pic sin control a ♦

**4♦ =** Tengo los dos mayores, solo manga

## Magan system

2ST - 3♣

3♥ - 3♠ = Transfer a 3ST

3ST = 5♠ + 4♥, solo manga

4m = natural, 5+

4♥ = 4♥-5♠, intento slam

2ST - 3♣

3♠ - 4x = control

2ST - 3♣

3ST - 4♦ = Transfer a 4♥

4♣ = apoyo a ♥, intento slam general (no promete control)

## 10.2 Transfer

2ST - 3♦

3♥ - 3♠ = Transfer a 3ST; 5-3-3-2, o 5♥-5m (abridor con apoyo a

♥ no acepta)

3ST = 5♥ + 4♠

[Principio del documento](#)

## Magan system

4m = Autocontrol, intento de slam a ♥

2ST - 3♦

3♥ - 3♠

3ST - 4m = Palo, intento slam (bicolor ♥-m)

4ST del abridor para jugar.

Primer control con apoyo del menor

2ST - 3♥

3♠ - 3ST = Para jugar (5-3-3-2), si no tiene apoyo

4m = Palo 5º, intento slam (bicolor ♠-m)

Magan system

RESUMEN 5-4M:

- 5♠ + 4♥:

2ST - 3♣

3♥ - 3ST = 5♠ + 4♥

- 5♥ + 4♠:

2ST - 3♦

3♥ - 3ST = 5♥ + 4♠

### 10.3 Stayman a menores

2ST - 3♠

3ST = no interesa (máx. tres cartas en cada m)

4m = 4+ cartas a m (sin otro menor 4°)

4M = al menos 4-4 en menores + dobleton a M; 4NT = Blackwood de 6 claves

[Principio del documento](#)

## 10.4 Después del doblo:

a) Puppet Staymen doubled

N    E    S    W

2NT   P    3♣    X

Pass = sin parada a ♣, XX = restayman

XX = 4+♣, propuesta de jugar 3♣XX

3x = System ON con parada a ♣

b) Transfer doubled

N    E    S    W

2NT   P    3(M-1)    X

Pass = no 3 cards support

XX = 4+(M-1), propuesta de jugar 3(M-1)XX

3M = support

## 11 Aperturas de barrage en transfer

3♣♦♥ST = barrage a ♦♥♠♣;

Aceptar transfer a cualquier nivel = Contrato final

Otra voz

- 3ST = para jugar
- Sobre transfer a menor → cambio de palo es natural,
- Sobre transfer a mayor → cambio de palo es apoyo y control

3♣ = Monocolor sólido sin juego lateral, máx 12 ph (ACOL)

3♣ - 3ST = para jugar

4♣ = P/C

4♦ = pide la corta

→ 4M = Corta/4ST = sin/5m = corta en om

4ST = pide número de cartas → 7, 8, 9...

### 11.1 Namyats

4♣♦ = Barrage a ♥/♠ con algo por fuera

4♥♠ = Barrage a ♥/♠ muy débil

4m - 4m+1 = apoyo a M, interés slam

4M = para jugar

## 12 Intervención sobre la apertura adversa de 1ST

1NT → X fuerte (14+); x+ cantar a nivel 2 = buena apertura  
2♣ Majors  
2♦ 1 major  
2M 5M-4+m  
2NT Menores  
3x Barrage

1NT 2♣ P 2♦ Pide el más largo  
2♥/♠ He elegido  
3♥/♠ Barrage  
3♣/3♦ Natural no forcing  
2NT Relais muy fuerte 3♣ 5♥+4+♠ Dèbil  
3♦ 5♠+4♥ Dèbil  
3M 4M-5OM, fuerte  
3NT 5-5, fuerte

1NT 2♦ P 2♥ Pass or correct  
2♠ Pass o correct a 3 o 4♥

## Magan system

3♣/3♦ Natural no forcing

2NT	Relais	3♣	6♥ min
		3♦	6♠ min
		3M	6OM, max

1NT	2M	P	2♠	=	Natural, pasable (si cabe)
			3♣	=	P/C
			3♦(♥)	=	Natural, pasable
			3M	=	barrage
			2NT	=	relais →
				3m	= 5M-4+m, mínima
				3♥/♠	= 5M-4♣/♦, máxima
				4m	= 5M-5m, máxima

- Con apoyo a M y una buena mano se pasa por 2NT y se subasta 3M

## 13 Defensa contra apertura de 2♥/♠ débil

2M	3m/OM	=	Natural, no forcing	
	2NT	=	natural, 15,5-18, equilibrada	→ System ON
	3M	=	5-5 menores, fuerte	
	3♠ (sobre 2♥)	=	6+ cartas, 13-15	
	3NT	=	para jugar	
	4m	=	5m-5OM, fuerte	
	X	=	equilibrada o inversée	

Con una apertura equilibrada sin 4OM se dobla con más juego

2M	X	P	3m/OM	=	natural, débil 0-8
			3M	=	FG con 9+ cartas a menores
			3♠ (sobre 2♥)	=	5♠, 7-8 PH;
			3NT	=	Natural
			4m	=	Natural, fuerte, forcing
			2NT	=	Relais, forcing; positivo 9+

2M	X	P	2NT	
P	3♣	=	4OM, 12-14	→ (1)
	3♦	=	NO 4OM, equilibrada o ¿petita inversée?	→ (2)
	3M	=	4OM, 15+, sin parada a M	
	3OM	=	5+cartas a OM, inversée	
	3NT	=	4OM, 15+, parada a M	
	4m	=	¿Fuertísimo inversée?	

Magan system

[Principio del documento](#)

## Magan system

### (1)

2M	X	P	2NT	
P	3♣	P	3♦	= natural, 5+♦, pasable
			3M	= pide parada
			3/4OM	= para jugar
			3NT	= para jugar
			4m	= control con OM ligado

### (2)

2M	X	P	2NT	
P	3♦	P	3♥	= relais
P	3♠	=		equilibrada sin parada
	3NT	=		equilibrada con parada
	4m	=		petita inverse

## 14 Blackwood

### 14.1 RKCB

4ST -	5♣	=	1 o 4
	5♦	=	0 o 3
	5♥	=	2 sin Q
	5♠	=	2 con Q
	5ST	=	número impar de claves y un fallo útil
	6x	=	número par de claves y fallo útil en x

### 14.2 Blackwood de 6 ases

Cuando hemos ligado dos palos o con una mano descrita como bicolor, frente a una mano descrita como equilibrada

4ST	5♣	1-4
	5♦	0-3
	5♥	2 sin Q
	5♠	2 con Q inferior
	5ST	2 con Q superior
	6♣	2 con las 2 Q

## 15 Intervenciones

### 15.1 Respuestas a la intervención de un palo mayor

1♦	1♥	P	1♠	5♠+ 8+PH, Forcing
			1NT	8-11 PH. Tiende a tener parada
			2♣	5+♣ 8-12 PH, No forcing
			2♦	10+ con apoyo apoyo a ♥ o (12)13+ otras distrib.
			2♥	3-4♥ 6-9 PH
			2NT	13-15 con parada
			3♣ =	
			3♦ =	
			3♥	4-5♥ 0-7 PH
			3NT	16+ natural
			3♠4♣/4♦	9-11 PH Splinter

1♦	1♥	P	2♦	
P	2♥	P	2♠	4♠ (12)13-15 PH
			2NT	13-15 sense parada
			3♣	5+♣ 13-15 invitativa
			3♦	Apoio a ♥ GF
			3♥	Invitativa

Magan system

[Principio del documento](#)

Magan system

COSAS A PARTE:

N                      E                      S                      W  
1X                      (2Y)                      PASS                      (2Z) = F

2deb/barrage                      (interv)                      X                      =                      penal

4º palo siempre GF

1♦ - 1♥

2♠ = 17+

1x                      (pass)                      1y                      (1ST) = NATURAL

SITUACIONES QUE JUGAMOS TRANSFERS:

- Redefinición de 1♦
- Después de abrir o intervenir a 1M y nos doblan
- 1♣ (2M) algo=transfers, inv+

-RUBENSOHL:

1ST (ALGO) X = T.O

2ST = tfer a ♣ inv+

3x = tfer inv+

Tfer al palo de interv= pide parada

3♠ = m+m GF 5-4+

-1ST - 2♠ = 8-9 o ♣. tfer a 2ST → 2ST = min

3♣ = max

1♠ (2st) 3♣ = ♥ 10+

[Principio del documento](#)

## Magan system

3♦ = ♠ 10+

3♥ = ♥ 6-9

3♣ = ♠ 3-9; ♣♣♣3???,

- Temas a añadir/profundizar
  - Defensa 2D Multi
  - Apertura 2T
  - Respuesta a 1T con 5T y 6-9 -> 1P + paso; 3T = 4-9 ph con 6+ cartas
  - Subasta competitiva nivel 4 y 5
  - Intervenciones bicolores y sus respuestas