

XI-F.- SOBRE 2 ♦ MULTICOLOR

INCONVENIENTE: La mano abridora no está definida

VENTAJA: Al ser la apertura Forcing, el nº 2 no tiene que manifestarse de inmediato, lo que le permite matizar su mano.

ACTITUD DEL JUGADOR Nº 2. (Defensa Lawrence)

- El jugador nº 2 interviene de forma directa
- El jugador nº 2 interviene tras un paso inicial

INTERVENCIÓN DIRECTA

- 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
- **Pas** 0-12H -Sin interés por competir
 -Bicolor Pico-menor. <6 perdedoras. Después declarar el menor a nivel 4
 -Bicolor menores. <6 perdedoras. Después declarar Sin triunfo
 - **Dob** 13-15H -Equilibradas. Soporte (al menos 4-3) en **AMBOS** Mayores
 16H+ -Monocolores sólidos. Para luego redeclarar el palo
 16H+ -Equilibradas. Con problemas en algún Mayor
 - **2 M** 15-19H -Palo de **EXCLUSIÓN** (el Mayor **CORTO**). **GARANTIZA CUATRO**
 cartas al otro Mayor. Tolerancia a los menores. Se trata, en realidad, de un
 doblo informativo solo que orientado.
 - **2 S** 16-17H -Equilibrada. **CON** parada en **AMBOS** Mayores
 - **3 m** 13-15H -Color **SEXTO** bueno
 - **3 M** 13-15H -Color **SEXTO** bueno
 - **3 S** 16-19H -Para jugar. Menor sólido largo y parada en ambos Mayores
 - **4 M** -Natural. Para jugar. Palo largo y sólido. 5 o menos perdedoras
 - **4 m** -Bicolor a ese palo y a Corazón. 5 o menos perdedoras
 - **4 S** -Bicolor menor. 4 o menos perdedoras

S	O	N	E
		2 ♦	?

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

- 1) Dob. 2) Dob. 3) Dob. 4) 2 ♥. 5) 2 ♠. 6) 2 S. 7) 3 ♣. 8) 3 ♠. 9) 3 S.
 10) 4 ♥. 11) 4 ♣. 12) 4 S.

Pas=Paso Dob=Doblo 2/3/4 M=2/3/4 en Mayor 2/3/4 S=2/3/4 Sin triunfo
 3/4 m=3/4 en menor

S	O	N	E
		2 ♦	Pas
♠ - Q J x		♠ - x x	♠ - K x
♥ - K J x x		♥ - K Q J x x x	♥ - K J x
♦ - A x		♦ - A K x	♦ - A K x x
♣ - A x x x		♣ - A x	♣ - A Q x x
			♠ - K x x x
			♥ - x
			♦ - A Q x
			♣ - A Q x x x

1) Sin interés. 2) Pas. Bicolor Pico - menor. Después declarar el menor a nivel de 4. 3) Pas. Bicolor menor. Después declarar 3 S.

RESPUESTAS DEL JUGADOR N° 4

AL DOBLO

EL JUGADOR N° 3 PASA

El jugador número 4 **ESTA OBLIGADO A HABLAR** con mano mínima (0-9H) **EXCEPTO CON UN LARGO A DIAMANTE.**

Esto es así, ya que puede ser que el jugador n° 1 tenga un juego fuerte a Diamante y es posible que el compañero haya doblado con una apertura mínima (13-15H). Las voces a palo Mayor a nivel de 2, e incluso 3 ♣, son **DÉBILES**. Con más fuerza, de 10H+ pasa en primera instancia para que los contrarios aclaren sus manos, ya que es evidente que el que ha abierto de 2 ♦ tiene una mano mínima a un Mayor.

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
 - Dob 13H+ -Equilibrados
 - 16H+ -Monocolor sólido
- Pas (el adversario, jugador n° 3)
 - Pas 10H+ -Mano regular
 - 6H+ -Con un largo a Diamante
 - 2 M <10H -Manos débiles irregulares
 - < 6H -Cualquier distribución
 - 2 S 10-11H -Parada en **AMBOS** Mayores
 - 3 S 12-15H -Parada en **AMBOS** Mayores
 - 3 ♣ <10H -Manos débiles irregulares con Trébol al menos quinto

S	O	N	E	
2 ♦	Dob	Pas	?	♠ - x x x ♥ - K x x ♦ - A x ♣ - A K Q x x
♠ - K x x ♥ - x x x x ♦ - A x x ♣ - A x x		♠ - x ♥ - K x x ♦ - K x x x x ♣ - A J x x		♠ - x ♥ - J x x x x x ♦ - Q x ♣ - x x x x
♠ - K x x ♥ - K x x ♦ - x x x x ♣ - J x x		♠ - Q x x ♥ - Q x x x ♦ - Q x x ♣ - K x x		♠ - x ♥ - x x x x ♦ - x x x ♣ - x x x x x
				♠ - Q x x ♥ - J x x x ♦ - x x ♣ - x x x x
				♠ - ♥ - x x x ♦ - J x x x ♣ - A K x x x x

- 1) Pas. 2) Pas. 3) Pas. 4) 2 ♥. 5) 2 ♥. 6) 2 ♥. 7) 2 S. 7) 2 S. 8) 3 ♣. 9) 3 ♣.

EL JUGADOR N° 3 DECLARA

EL JUGADOR N° 3 REDOBLA

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
 → Dob 13-15H -Equilibrados
- Red (el adversario, jugador n° 3)
 - Pas 0-10H -Sin preferencia por un palo
 11H+ -Sin preferencia por un palo
 - 2 M 0-10H -Preferencia por el palo
 - 3 ♣ 0-10H -Preferencia por el palo

S	O	N	E	
2 ♦	Dob	Red	?	
♠ - Q x x ♥ - x x x ♦ - A x x x ♣ - J x x		♠ - x ♥ - K x x ♦ - K x x x x ♣ - A K x x		♠ - x ♥ - J x x x x ♦ - Q x x ♣ - x x x x
				♠ - Q x x ♥ - J x ♦ - x x ♣ - K x x x x x

- 1) Pas. 2) Pas. 3) 2 ♥. 4) 3 ♣

EL JUGADOR N° 3 DECLARA UN PALO

El Doblo es **PUNITIVO**

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
 → Dob 13-15H -Equilibrados
- N p (el adversario, jugador n° 3)
 - Pas 0-10H -Sin interés por competir
 - Dob -**PUNITIVO**
 - N p 11H+ -Buen palo
 - 2 S 9-11H -Parada al nuevo palo
 - 3 S 12-15H -Parada al nuevo palo

 Dob=Doblo Red=Redoblo Pas=Paso 2 M=2 en Mayor N p=Nuevo palo
 2/3 S=2/3 Sin triunfo

S	O	N	E				
2 ♦	Dob	2 ♥	?	♠ - x x x	♠ - x x x	♥ - K x	♥ - K Q x x
				♦ - Q x x x x	♦ - A x x x x	♣ - x x x x x x	♣ - K x x x
♠ - A K J x x		♠ - x x x		♠ - Q x		♥ - x x x	♥ - K Q x x
♥ - x x x		♥ - x x x x		♥ - K x x x		♦ - K x x x	♦ - A x x x x
♦ - K x x x		♦ - A x x x		♦ - J x x x x		♣ - Q x x x	♣ - K x x x
♣ - Q x x x		♣ - A K Q x x x		♣ - A J x x x			

1) Pas. 2) Dob. 3) 2 ♠. 4) 3 ♣. 5) 2 S. 6) 3 S

EL JUGADOR N° 3 DECLARA SIN TRIUNFO

El Doblo es **PUNITIVO**

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
 → **Dob** 13-15H -Equilibrados
- S T (el adversario, jugador n° 3)
 - Pas 0-10H -Sin interés por competir
 - **Dob** 11H+ -**PUNITIVO**
 - **N p** 6-10H -**COMPETITIVO**. Mano **DÉBIL** con un buen palo

S	O	N	E				
2 ♦	Dob	2 S	?	♠ - x x x	♠ - J x	♥ - K x	♥ - K Q J x x x x
				♦ - Q x x x x	♦ - x x x x x	♣ - x x x x x x	♣ - K x x x
♠ - x x x		♠ - J x		♠ - Q x		♥ - K x x x	♥ - K Q J x x x x
♥ - K x		♥ - K x x x x		♥ - K x x x		♦ - Q x x x x	♦ - x
♦ - Q x x x x		♦ - x x x x x		♦ - Q x x x x		♣ - A J x x x	♣ - K x x x
♣ - x x x x x x		♣ - K x x x		♣ - A J x x x			

1) Pas. 2) Pas. 3) Dob. 4) 3 ♥

A 2 SIN TRIUNFO

EL JUGADOR N° 3 PASA

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
 → **2 S** 17-19H -Equilibrada. **PARADA** en AMBOS Mayores
- Pas (el adversario, jugador n° 3)
 - Pas 0- 7H -Sin interés por competir
 - **3 ♣** 8H+ -Puppet
 - **3np** 0H+ -Transfer
 - **3 S** 11H+ -Para jugar

S	O	N	E				
2 ♦	2 S	Pas	?	♠ - x x x	♠ - Q x	♥ - K x	♥ - K Q x
				♦ - Q x x x x	♦ - x x x x x	♣ - x x x x x x	♣ - K x x x
♠ - x x x		♠ - Q x		♠ - Q x x x x x x		♥ - K x x x	♥ - K Q x
♥ - K x		♥ - K x x x x		♥ -		♦ - Q x x x	♦ - Q x x x
♦ - Q x x x x		♦ - x x x x x		♦ - Q x x x		♣ - A J x x x	♣ - K x x x x
♣ - x x x x x x		♣ - K x x x		♣ - A J x x x			

1) Pas. 2) 3 ♣. 3) 3 ♥. 4) 3 S

Dob=Doblo S T=Sin triunfo Pas=Paso N p=Nuevo palo 3np=3 en nuevo palo
 3 S=3 Sin triunfo

EL JUGADOR N° 3 COMPITE

El Doblo es **PUNITIVO**

El resto de las voces mantiene su valor

2 A PALO MAYOR (PALO DE EXCLUSIÓN)

→ Muestra el **MAYOR CORTO** (máximo 2 cartas).
 → **PIDE PALO**
 → Mano **FUERTE** (15H+)
 → **GARANTIZA CUATRO CARTAS AL OTRO MAYOR.**
 → **GARANTIZA TOLERANCIA** al resto de los palos.

S	O	N	E		
		2 ♦	?	♠ - K Q x x	♠ - A x
				♥ - x	♥ - A J x x
				♦ - A K x	♦ - K Q x x
				♣ - A J x x x	♣ - K x x

1) 2 ♥ . 4) 2 ♠

La voz equivale a un doblo informativo (XI-A-2. Pág. 261) y las respuestas son similares. El nombrar nuevamente ese palo es un Cue-bid de fuerza (por ejemplo, 2 ♦ - 2 ♠ - P - 3 ♠) ya que se asume que el Mayor del que interviene es el otro.

EL JUGADOR N° 3 PASA

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
- 2nM 13-15H -**CORTO** (máximo 2 cartas) al Mayor declarado
- Pas (el adversario, jugador n° 3)
 - 2/3oM <10H -Manos débiles irregulares
 - 4oM 10-12H -**CON CUATRO** cartas
 - 2/3nM 13H+ -**CON CUATRO** cartas al otro Mayor. Cue-bid
16H+ -Varias distribuciones
 - 2 S 10-11H -**CON PARADA** en el palo de exclusión
 - 3 S 12-15H -**CON PARADA** en el palo de exclusión
 - 3 m <10H -Manos débiles irregulares **SIN** apoyo al Mayor vacante y con menor **AL MENOS** quinto.

2/3nM=2/3 en nuevo menor Pas=Paso 2/3/4oM=2/3/4 en el otro Mayor 2/3 S=2/3 Sin triunfo
 3 m=3 en menor

S	O	N	E	♠	♠	♠
2 ♦	2 ♠	Pas	?	- x x x	- x x	- x
				- K x x x x	- K x x x	- K x x x x
				- A x x	- A Q x x	- A x x
				- x x	- K x x	- A K x x
♠ - x x x	♠ - K J T x	♠ - K J T x	♠ - x x			
♥ - A K Q	♥ - Q x x	♥ - K x x	♥ - K x			
♦ - A x x x	♦ - K x x	♦ - K Q x	♦ - Q x x x x x			
♣ - A x x	♣ - Q x x	♣ - Q x x	♣ - Q x x			

1) 3 ♥. 2) 4 ♥. 3) 3 ♠. 4) 4 ♠. 5) 2 S. 6) 3 S. 7) 3 ♦

EL JUGADOR N° 3 COMPITE

EL JUGADOR N° 3 DOBLA

Aparece la voz de Redoblo con su significado clásico. El resto del esquema se mantiene

→ **REDOBLO**. Mano balanceada de 11H+.
 Tendencia **PUNITIVA**.
 → El resto del esquema se **MANTIENE**

EL JUGADOR N° 3 DECLARA UN PALO

→ **DOBLO PUNITIVO**
 → El resto del esquema se **MANTIENE**

EL JUGADOR N° 3 DECLARA SIN TRIUNFO

→ **DOBLO PUNITIVO**
 ✦ Mano **EQUILIBRADA** de 10H+

A PALO MAYOR A NIVEL 3

RESPUESTAS

- 2 ♦ (el adversario, jugador n° 1)
- 3Mi 13-15H -Palo **SEXTO BUENO**
- Pas (el adversario, jugador n° 3)
 - Pas <10H
 - 11-15H -Mis-fit
 - 4Mi 10-12H -**CON APOYO** (suficiente Q x)
 - N p 13H+ -Cue-bid de fuerza. **CON APOYO**. Control
 - 16H+ -Varias distribuciones
 - 3 S 12-15H -**CON PARADA** en el palo Mayor vacante

S	O	N	E	♠	♠
2 ♦	3 ♥	Pas	?	- x x x	- Q x x
				- x x x	- x
				- A x	- A x x x
				- K x x x x	- A K x x x
♠ - x x x		♠ - x		♠ - x	♠ - K J T
♥ - x x x x		♥ - K x x		♥ - K x	♥ - x x
♦ - A J x		♦ - K x x x x		♦ - A K Q x x	♦ - A K x x
♣ - A K x		♣ - A J x x		♣ - A K x x x	♣ - K J x x

1) Pas. 2) Pas. 3) 4 ♥. 4) 3 ♠. 5) 3 ♠. 6) 2 ♥

4 EN MENOR

RESPUESTAS

- 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
 → 4 m -Bicolor a ese palo y a Corazón. 5 o menos perdedoras
- Pas (el adversario, jugador nº 3)
 - Pas <11H -Manos débiles SIN apoyo a Corazón
 - 4 ♥ 0-15H -CON APOYO a Corazón. Máximo 3 cubridoras
 - 5 m 11-15H -CON APOYO al menor. 2-3 cubridoras
 - N p 16H+ -Control. APOYO a uno de los palos 4+ cubridoras

S	O	N	E	♠	♠
2 ♦	4 ♣	Pas	?	- K x x	- K x x
				- x	- J x x
				- Q x x x x	- Q x x x x
				- x x x x x	- x x
♠ - x x		♠ - Q x		♠ - J x x	♠ - A K x x
♥ - K x x		♥ - K x		♥ - K	♥ - K x x x
♦ - A x x x		♦ - A x x x		♦ - A K x x x	♦ - x
♣ - K J x x		♣ - K x x x x		♣ - A J x x	♣ - A x x x

1) Pas. 2) 4 ♥. 3) 4 ♥. 4) 5 ♣. 5) 4 ♠. 6) 5 ♦

4 SIN TRIUNFO

RESPUESTAS

- 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
 → 4 S -Bicolor menor. 4 o menos perdedoras
- 5 m 0-15H -Máximo 2 cubridoras
- NpM 16A+ -Control. APOYO a uno de los palos. 3+ cubridoras

S	O	N	E	♠	♠
2 ♦	4 S	Pas	?	- x x	- Q x
				- K x	- K x x x
				- Q x x x	- K x x x
				- x x x x x	- x x x
♠ - x x		♠ - Q x		♠ - x x x x	♠ - A x x
♥ - K x		♥ - K x x x		♥ -	♥ - K Q x
♦ - Q x x x		♦ - K x x x		♦ - K Q x x x	♦ - A x x
♣ - x x x x x		♣ - x x x		♣ - A x x x	♣ - K x x x

1) 5 ♣. 2) 5 ♦. 3) 4 ♥. 4) 4 ♠

INTERVENCIÓN DIFERIDA

Podemos diferir la intervención cuando no tengamos claro en que denominación vamos a jugar. Si el jugador nº 3 declara 2 S, incluso 2 ♠, es peligroso intervenir, ya que está mostrando fuerza. En consecuencia, la intervención nuestra se producirá fundamentalmente cuando responda 2 ♥ y el abridor pase o rectifique a 2 ♠. Y, aún así, se corren riesgos, porque es posible que el nº 2 tenga cierta fuerza, pero un mis-fit a Corazón. Naturalmente, si el nº 1 muestra fuerza (menor fuerte o mano equilibrada de 22-23H), lo lógico será **PASAR**.

S	O	N	E		
		2 ♦	Pas	♠ - x x	♠ - x x
				♥ - K x x x	♥ - K x x
				♦ - A K x x	♦ - A K Q x x
				♣ - A Q x	♣ - K Q x

1) Es probable, pero no seguro que el abridor tenga un débil a Pico. 2) Sin parada a Pico, no podemos jugar Sin triunfo. Tampoco tenemos mano para palo de exclusión. Con 17H y un Diamante muy bueno (aunque quinto) se podría declarar 2 ♦, pero es un riesgo.

○ 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
 → Pas -Bicolor a ese palo y a Corazón. 5 o menos perdedoras

○ 2 ♥ (el adversario, jugador nº 3)
 □ Pas <11H -Manos débiles **SIN** apoyo a Corazón

▲ Pas/2 ♠

- Dob 16-17H -**CON CUATRO** cartas al otro Mayor
- 2 S 16-17H -Equilibrada **CON PARADA** al palo adverso
- C b 16-17H -Equilibrada **SIN** parada al palo adverso
- 14-17H -Menor autónomo **SIN** parada al palo adverso
- 18H+ -Palo Mayor **AUTÓNOMO**. **CON** o **SIN** parada al palo adverso
- 3np 13-15H -Palo **SEXTO BUENO**. Competitiva. El palo puede haber sido nombrado si se trataba de una declaración artificial.

DOBLO

S	O	N	E	
		2 ♦	Pas	♠ - K x x x
2 ♥	Pas	Pas	Dob	♥ - x x
				♦ - A K x x
				♣ - A Q x

S	O	N	E	
		2 ♦	Pas	♠ - x x
2 ♥	Pas	2 ♠	Dob	♥ - K x x x
				♦ - A K x x
				♣ - A Q x

RESPUESTAS

Se asimilan a las ya expuestas en la Defensa contra el 2 débil (XI-C. Pág. 375)

2 SIN TRIUNFO

S	O	N	E	♠	- x x
		2 ♦	Pas	♥	- K J x x
2 ♥	Pas	Pas	2 S	♦	- A K x x
				♣	- A Q x

RESPUESTAS

Se asimilan a las ya expuestas en la Defensa contra el 2 débil (XI-C. Pág. 375)

CUE-BID

S	O	N	E	♠	- A x x	♠	- K x x
		2 ♦	Pas	♥	- x x	♥	- x
2 ♥	Pas	Pas	3 ♥	♦	- A K x x x	♦	- A K Q J x x
				♣	- A Q x	♣	- A Q x

RESPUESTAS

- 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
- Pas (el jugador nº 2)
- 2 ♥ (el adversario, jugador nº 3)
- Pas (el compañero, jugador nº 4)
- ♠ Pas/2 ♠ (el adversario, jugador nº 1)
- 3 ♥ (el jugador nº 2)
- Pas (el adversario, jugador nº 3)
 - 3 S 8-15H -CON PARADA al palo adverso
 - 4 S 16H -CON PARADA. CUANTITATIVA. NO Blackwood
 - 6 S 17-18H -CON PARADA al palo adverso
 - 4 m 0- 7H -Mejor menor. En caso de igualdad, preferencia al Trébol
 - 5 ♣ 8-15H -SIN parada al palo adverso
 - C b 16H+ -SIN parada al palo adverso. Control

S	O	N	E	♠	- A x x	♠	- K x x	♠	- K x x
2 ♦	Pas	2 ♥	Pas	♥	- A x x	♥	- A x	♥	- A x x
Pas	3 ♥	Pas	?	♦	- J x x x	♦	- K J x x	♦	- A Q x x
				♣	- A Q x	♣	- A Q x x	♣	- K x x
♠	- Q x x	♠	- Q x x	♠	- J	♠	- A K x	♠	- A K x
♥	- x x x x	♥	- x x	♥	- x x x	♥	- x	♥	- x
♦	- Q x x	♦	- A x x x x	♦	- A K x x	♦	- A Q J x x	♦	- A Q J x x
♣	- J x x	♣	- x x x	♣	- A J x x x	♣	- A x x x	♣	- A x x x

1) 3 S. 2) 4 S. 3) 6 S. 4) 4 ♣. 5) 4 ♦. 6) 5 ♣. 6) 4 ♥

A PALO MAYOR A NIVEL DE 3

RESPUESTAS

- 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
- Pas (el jugador nº 2)
- 2 ♥ (el adversario, jugador nº 3)
- Pas (el compañero, jugador nº 4)
- ▲ Pas/2 ♠ (el adversario, jugador nº 1)
- 3oM (el jugador nº 2)
- Pas (el adversario, jugador nº 3)
 - Pas <12H
 - 3 S 12-17H -**CON PARADA** al palo adverso. **SIN** apoyo
 - 4 S 18-19H -**CON PARADA**. **SIN** apoyo. **CUANTITATIVA**.
NO Blackwood
 - 4oM 12-17H -**CON APOYO**
 - N p 18H+ -**CON APOYO**. Control
 - C b 18H+ -**CON APOYO**. Control

S	O	N	E	♠ - J x	♠ - x x x	♠ - Q x
2 ♦	Pas	2 ♥	Pas	♥ - K x x	♥ - x x x x	♥ - K Q x x
Pas	3 ♠	Pas	?	♦ - x x x x	♦ - K Q x	♦ - Q x x
				♣ - J x x x	♣ - Q x x	♣ - A x x x
♠ - J		♠ - Q x x		♠ - K x x x		♠ - A K x
♥ - K Q x x		♥ - x x		♥ - x x		♥ - x
♦ - A Q x x		♦ - A K x x x		♦ - A K x		♦ - A Q J x x
♣ - A Q x x		♣ - A x x		♣ - A K J x		♣ - A J x x

1) Pas. 2) Pas. 3) 3 S. 4) 4 S. 5) 4 ♠. 6) 4 ♣. 6) 4 ♥

S	O	N	E	♠ - K x x	♠ - K x x	♠ - K Q x x
2 ♦	Pas	2 ♥	Pas	♥ - J x	♥ - K x x	♥ - x
2 ♠	3 ♥	Pas	?	♦ - Q x x x x	♦ - x x x x	♦ - Q x x x
				♣ - J x x	♣ - J x x	♣ - A x x
♠ - K Q x x		♠ - x x		♠ - x x		♠ - x
♥ - x x		♥ - Q x x		♥ - K x x x		♥ - A K x
♦ - A Q x x		♦ - A x x		♦ - A K		♦ - A K J x x
♣ - A Q J		♣ - A K x x x		♣ - A K J x x		♣ - Q J x x

1) Pas. 2) Pas. 3) 3 S. 4) 4 S. 5) 4 ♥. 6) 4 ♣. 7) 3 ♠

A PALO MENOR A NIVEL DE 3

- 2 ♦ (el adversario, jugador nº 1)
- Pas (el jugador nº 2)
- 2 ♥ (el adversario, jugador nº 3)
- Pas (el compañero, jugador nº 4)
- ▲ Pas/2 ♠ (el adversario, jugador nº 1)
- 3 m (el jugador nº 2)
- Pas (el adversario, jugador nº 3)
 - Pas <12H
 - 3 S 12-17H -CON PARADA al palo adverso. SIN apoyo
 - 4 S 18-19H -CON PARADA. SIN apoyo. CUANTITATIVA.
NO Blackwood
 - 4 m 18-19H -CON APOYO
 - 5 m 12-17H -CON APOYO
 - N p 18H+ -CON APOYO. Control
 - C b 18H+ -CON APOYO. Control

S	O	N	E
2 ♦	Pas	2 ♥	Pas
Pas	3 ♦	Pas	?

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

1) Pas. 2) Pas. 3) 3 S. 4) 4 S. 5) 4 ♦. 6) 5 ♦. 7) 3 ♠. 8) 4 ♥

MANOS QUE PLANTEAN PROBLEMAS

- Con bicolor débil en menores se pasa a la primera oportunidad y se declara 3 S a la segunda, según se ha indicado.
- Las manos irregulares fuertes no cortas al presunto mayor del abridor son de difícil descripción. Se puede pasar en la primera vuelta de subasta y reabrir por Cue-bid una vez conocido el largo del abridor.

O	N	E	S	♠	♥	♦	♣
		2 ♦	Pas	- x x x	- A x x x	-	- A x x x
2 ♥	Pas	2 ♠	3 ♠	- A Q x x x	- A Q x x x	-	- A K x x
				-	-	-	-
				- A K Q x x	- A K x x		

Con corazones y un menor, pero no corto a Pico, ya que se dejó pasar la oportunidad de intervenir a 2 ♠ (palo de exclusión).

El compañero (nº 4) actuará en consecuencia. Si no tolera el Mayor declara 2 S para que el que interviene (nº 2) declare el menor que posee.

O	N	E	S	♠	♠
2 ♠	Pas	2 ♥	Pas	- x x x	- Q x x x
2 ♠	3 ♠	Pas	?	♥ - A Q x x x	♥ - Q
				♦ - x x	♦ - x x x x x
				♣ - A K x	♣ - K x x

1) 4 ♥. 2) Pas. 3) 2 S

ACTITUD DEL JUGADOR Nº 4

Se supone que el compañero (jugador nº 2) ha pasado. Sus intervenciones son muy peligrosas aunque en nº 3 haya dado una respuesta negativa, ya que el abridor puede tener una mano fuerte. El esquema es el mismo que para la intervención directa ([Pág. 411](#)), o sea, que se moverá **SOLO** con manos **FUERTES** y/o con palos **LARGOS Y SOLIDOS**, o sea, con manos **RICAS EN BAZAS**. Existe la posibilidad del doblo direccional ante una declaración convencional del nº 3.

S	O	N	E	♠
2 ♠	Pas	2 ♥	Dob	- x x
				♥ - K Q J x x
				♦ - A x x
				♣ - K x x