

Sistema de enseñanza básico AEB

Programa completo Curso 1

Material para el profesor





C1- 01: Reglas Básicas. ¿Qué es el bridge?

Objetivo de la clase: explicar las nociones básicas del juego del bridge, que los alumnos se familiaricen con la baraja francesa/inglesa y practiquen haciendo bazas.

Conceptos trabajados: pareja, posiciones, baraja, cartas, palos, subasta, carteo, orden de juego, baza, declarante, carta de salida, mano, seguir un palo, muerto, descarte



Resumen teórico:

PRESENTACIÓN EN POWER POINT ¿QUÉ ES EL BRIDGE?

- Juego de cartas por parejas:** posición en la mesa, N-S y E-O forman dos equipos
- La baraja:** 52 cartas, divididas en palos, 13 cartas por palo, no hay comodines.
 - Los palos de la baraja: picas (♠), corazones (♥), diamantes (♦) y tréboles (♣).
 - La jerarquía de las cartas y su nomenclatura. A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2 as, rey, dama, valet, diez etc.
- La baza:** conjunto de cuatro cartas, una de cada jugador, jugadas según el sentido de las agujas del reloj (de izquierda a derecha).

La baza la gana el jugador que juega la carta más alta del mismo palo con el que se inició la baza (del primero en salir). El que gana la baza, inicia (sale) la baza siguiente.

Única regla: obligación de seguir el palo de la carta de salida

No hay por qué jugar una carta más alta

No hay por qué ganar la baza

Si no se tiene del palo de salida, se juega una carta de otro palo (descarte)

- Una baza ganada se colocará en posición vertical
- Una baza perdida, en horizontal

Ejemplos en clase:

Si sale Sur, ¿qué jugador gana la baza?

Mano 1	♥ 3		Mano 2	♥ 7		Mano 3	♠ 7																										
♥ J	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>♥ 9</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E	♥ 9		S		♥ 9	♥ 9	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>♥ Q</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E	♥ Q		S		♥ A	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>E</td><td>♣ 4</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O	E	♣ 4		S	
	N																																
O	E	♥ 9																															
	S																																
	N																																
O	E	♥ Q																															
	S																																
	N																																
O	E	♣ 4																															
	S																																
	♥ 7			♥ K			♦ 9																										



4. **Objetivo del bridge:** hacer bazas, cuantas más bazas se ganen, más puntos obtendrá la pareja.
En el bridge los jugadores se comparan con otras mesas, jugando las mismas cartas, el que mejor juega sus cartas, aun siendo malas, gana. El azar es poco relevante.
5. **Fases del juego:** una partida de bridge se divide en dos partes: la **subasta** donde las parejas establecen cuantas bazas se harán, y el **carteo** donde la pareja que haya ganado la subasta tendrá que hacer las bazas que ha dicho



Práctica: manos preparadas donde el declarante siempre está establecido en Sud
En la primera clase, que los jugadores realicen bazas con las siguientes manos:

- o Mano 1: Sin muerto, que hagan bazas.
- o Mano 2: Se introduce el muerto.
- o Mano 3: Cada jugador dice las bazas que se va a hacer y se compara con la realidad
- o Mano 4: Cada jugador dice las bazas que se va a hacer, se suman a las de su compañero y se compara con la realidad
- o Mano 5 y 6: igual que la mano 4 (seguramente no da tiempo a jugarlas)

Mano 1	♠ J104 ♥ KJ7 ♦ 10763 ♣ KJ9		Comentarios mano:									
Dador N			Indicamos a O que salga de la carta que quiera (sugerimos A de picas). Sentido de las agujas del reloj.									
♠ AKQ6 ♥ 983 ♦ 842 ♣ 642	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 932 ♥ 1052 ♦ KQ95 ♣ 873	Que jueguen sin muerto y que hagan bazas.
	N											
O		E										
	S											
9	♠ 875 ♥ AQ64 ♦ AJ ♣ AQ105		Indicamos que una baza ganada se coloca en posición vertical, y una baza perdida , en horizontal.									
9 5			El jugador que gana la baza, juega la primera carta de la siguiente baza.									
17			Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada pareja.									



<p>Mano 2</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ K10 ♥ 832 ♦ K983 ♣ KQ63</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Indicamos a O que salga de la carta que quiera (sugerimos K de corazones).</p> <p>Introducimos el concepto de muerto y declarante.</p>
<p>♠ 832 ♥ KQJ97 ♦ QJ10 ♣ 107</p>		<p>♠ A964 ♥ 10 ♦ 7542 ♣ J982</p>	<p>Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada pareja y se compara con lo que habían dicho al principio.</p>
<p>11</p> <p>9 5</p> <p>15</p>	<p>♠ QJ75 ♥ A654 ♦ A6 ♣ A54</p>		

<p>Mano 3</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ A6 ♥ K75 ♦ J1052 ♣ J643</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Antes de jugar, que cada jugador diga las bazas que se va a hacer (las podemos apuntar en la pizarra). Esta parte será la subasta.</p>
<p>♠ QJ1093 ♥ Q4 ♦ 873 ♣ K92</p>		<p>♠ 874 ♥ J1096 ♦ A6 ♣ Q1075</p>	<p>Carteo: indicamos a O que salga de la carta que quiera (sugerimos Q de picas). Seguimos con el concepto de muerto y declarante. Se juegan las 13 bazas.</p>
<p>9</p> <p>8 7</p> <p>16</p>	<p>♠ K52 ♥ A832 ♦ KQ94 ♣ A8</p>		<p>Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada jugador y se compara con lo que habían dicho al principio.</p>



<p>Mano 4</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ 652 ♥ A4 ♦ KQ52 ♣ 7643</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Antes de jugar, que cada jugador diga las bazas que se va a hacer y se suman las de la pareja (las podemos apuntar en la pizarra). Esta parte será la subasta.</p>
<p>♠ J8 ♥ J52 ♦ 10843 ♣ QJ102</p>		<p>♠ Q104 ♥ Q1096 ♦ J96 ♣ A85</p>	<p>Carteo: indicamos a O que salga de la carta que quiera (sugerimos Q de ♣).</p> <p>Seguimos con el concepto de muerto y declarante.</p>
<p>9</p> <p>5 9</p> <p>17</p>	<p>♠ AK973 ♥ K873 ♦ A7 ♣ K9</p>		<p>Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada pareja y se compara con lo que habían dicho al principio.</p>

<p>Mano 5</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ 742 ♥ 974 ♦ Q53 ♣ AK96</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Antes de jugar, que cada jugador diga las bazas que se va a hacer y se suman las de la pareja (las podemos apuntar en la pizarra). Esta parte será la subasta.</p>
<p>♠ K93 ♥ QJ102 ♦ J64 ♣ 852</p>		<p>♠ Q65 ♥ 863 ♦ A87 ♣ QJ104</p>	<p>Carteo: indicamos a O que salga de la carta que quiera (sugerimos Q de ♥).</p> <p>Seguimos con el concepto de muerto y declarante.</p>
<p>9</p> <p>7 9</p> <p>15</p>	<p>♠ AJ108 ♥ AK5 ♦ K1092 ♣ 73</p>		<p>Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada pareja y se compara con lo que habían dicho al principio.</p>



<p>Mano 6</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ A32 ♥ Q105 ♦ KQJ104 ♣ K8</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Antes de jugar, que cada jugador diga las bazas que se va a hacer y se suman las de la pareja (las podemos apuntar en la pizarra). Esta parte será la subasta.</p>									
<p>♠ Q7 ♥ 963 ♦ 873 ♣ QJ1096</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ J1086 ♥ A84 ♦ 952 ♣ 753 3</p>	<p>Carteo: indicamos a O que salga de la carta que quiera (sugerimos Q de ♣).</p>
	N											
O		E										
	S											
<p>15</p> <p>5 5</p> <p>15</p>	<p>♠ K954 ♥ KJ72 ♦ A6 ♣ A42</p>		<p>Seguimos con el concepto de muerto y declarante.</p> <p>Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada pareja y se compara con lo que habían dicho al principio.</p>									



C1- 01: Reglas Básicas ¿Qué es el bridge? Cuestionario

1. ¿Cuál es el número correcto para cada una de las siguientes preguntas?

Pregunta	Respuesta
¿Cuántas cartas de la baraja se usan en el juego del Bridge?	
¿Cuántos palos tiene la baraja?	
¿Cuántas cartas tiene cada palo?	
¿Cuántas cartas tiene en su mano cada jugador cuando empieza la partida?	
¿Cuántas cartas se juegan en cada baza?	
¿Cuántas bazas hay en cada partida de Bridge?	

2. ¿Quién gana la baza si Sur inicia la jugada?

Mano 1	♠ 7		Mano 2	♠ 7		Mano 3	♥ 7	
♠ Q	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ 9	♥ A	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♠ 9	♥ A	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N O E S </div>	♦ 9
	♠ 4			♠ 4			♠ 4	



3. Indica si las siguientes afirmaciones son Verdaderas o Falsas:

Afirmación	V o F
Sur es el compañero de Norte	
El Valet vale más que el Rey	
La baza la gana la carta más alta, da igual del palo que sea	
Cada jugador debe poner una carta más alta que la jugada por el anterior jugador	
Un jugador se descarta cuando no tiene ninguna carta del palo del que se ha salido	
El jugador que gana una baza puede decidir quien sale para la baza siguiente	
Si un jugador gana una baza, debe continuar jugando el mismo palo	
El declarante y el muerto son compañeros	
La salida inicial la hace el jugador sentado a la derecha del declarante	
El muerto expone sus cartas cuando se ha realizado la salida inicial	
Si al muerto no le gusta la carta que le indica el declarante puede poner otra	



C1- 02: Reglas Básicas. Puntos de Honor

Objetivo de la clase: que aprendan a establecer el contrato (número de bazas) según los puntos de honor de la pareja. Concepto de manga, slam, gran slam, parcial. Puntos por cumplir y multar un contrato.

Conceptos trabajados: puntos de honor, contrato, cumplir y multar, correspondencia puntos pareja con bazas, puntos que te dan por cumplir y por multar, manga, slam, gran slam, parcial, dealer/dador, declarante



Resumen teórico:

Recordamos los 4 palos y el orden de las cartas.

Empezar jugando la mano 7 diciendo el número de bazas que cree que ganará cada jugador sin haber explicado los puntos de honor. Verán que es complicado acertar. Con los PH les damos la herramienta para tener más precisión.

Mano 7	♠ K Q 3 ♥ Q J 6 2 ♦ J 6 4 ♣ 8 5 2		Comentarios mano:									
Dador S			Antes de jugar, que cada jugador diga las bazas que se va a hacer y se suman las de la pareja (las podemos apuntar en la pizarra).									
♠ 9 6 5 ♥ 10 8 3 ♦ A 8 7 ♣ Q J 10 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 7 4 2 ♥ 9 7 4 ♦ Q 5 3 ♣ A K 9 6	Indicamos a O que salga, N se extiende como muerto y S será el declarante.
	N											
O		E										
	S											
9 7 9 15	♠ A J 10 8 ♥ A K 5 ♦ K 10 9 2 ♣ 7 3		Al final de la mano, se cuentan las bazas ganadas y perdidas de cada pareja y se compara con lo que habían dicho al principio.									

1. Introducimos los puntos de honor (PH):

Los Puntos de Honor son los puntos que se atribuyen a los honores:

Honores: El As, el Rey, la Dama, el Valet y el 10.

Puntos de honor: **A = 4 puntos K= 3 puntos Q = 2 puntos J = 1 punto**

En total hay 40 puntos en la baraja, 10 en cada palo (AKQJ).



Ejemplos en clase:

Indica cuántos Puntos de Honor (PH) tiene cada una de las siguientes manos:

Mano 1	Mano 2	Mano 3	Mano 4
♠ A Q 7	♠ A 9 8 2	♠ J 10 7	♠ A K Q J
♥ 9 8 5 4	♥ K 5 3	♥ Q J 6	♥ A K Q
♦ K J 8 7	♦ Q 10 7	♦ A 3	♦ A K Q
♣ A 3	♣ J 5 4	♣ A K Q 8	♣ A K Q
14 PH	10 PH	17 PH	37 PH

2 . Concepto de CONTRATO y como se establece:

- Cada jugador cuenta sus Puntos de Honor
- Empezando por el jugador marcado como “Dealer” o “Dador”:
 - El jugador que tenga 11PH o menos dice “yo paso”
 - El jugador que tenga 12 PH o más dice “yo abro”
- Una vez un jugador haya dicho “yo abro” su compañero le dice los puntos que tiene y sumados a los que él tiene establece el número de bazas según la tabla de decisión
- El número de bazas será el CONTRATO al que se han comprometido

Tabla de decisión de número de bazas según los puntos de honor de la pareja:
(sin contar aun concepto de manga, slam, parcial)

Puntos de Honor de la pareja	Número de bazas
21 - 22	7 BAZAS
23 - 24	8 BAZAS
25 - 26	9 BAZAS
27 - 28	10 BAZAS
29 - 32	11 BAZAS
33 - 36	12 BAZAS
37 - 40	13 BAZAS



Práctica 1:

Jugamos la misma **Mano 7** que se ha jugado al principio de la clase (cambiando posiciones). Ahora contando los puntos y estableciendo el contrato. N-S tienen 26 PH y por lo tanto el contrato será hacer 9 bazas.
Explicar **cumplir** y **multar**.

Jugamos las manos 7 y 8 sin aún contar concepto de manga, slam, parcial:

Mano 7	♠ KQ3 ♥ QJ62 ♦ J64 ♣ 852		Comentarios mano:
Dador S			Los jugadores cuentan los puntos de sus manos.
♠ 965 ♥ 1083 ♦ A87 ♣ QJ104		♠ 742 ♥ 974 ♦ Q53 ♣ AK96	El jugador en S es el Dealer, tiene 15 PH y por lo tanto dice "yo abro". N tiene 9 PH que se suman a los 15 de S (24 en total).
9 7 9 15	♠ AJ108 ♥ AK5 ♦ K1092 ♣ 73		Según la tabla de conversión de PH a bazas, el contrato será de 8 bazas.
			Se juega la mano y al final se mira si se ha cumplido o multado el contrato (conceptos de cumplir y multar).

Mano 8	♠ KQJ107 ♥ 1075 ♦ 963 ♣ A3		Comentarios mano:
Dador O			Los jugadores cuentan los puntos de sus manos.
♠ 93 ♥ KJ ♦ QJ742 ♣ K986		♠ 865 ♥ Q983 ♦ K10 ♣ QJ74	O es Dealer y por lo tanto empieza la subasta. Como tiene menos de 12 PH dice "yo paso". Norte y Este también pasan. S sigue la subasta y como tiene 12 PH, dice "yo abro". N tiene 10 PH que se suman a los 12 de S (22 en total). Según la tabla de conversión de PH a bazas, el contrato será de 7 bazas. No llegan a manga, jugarán una parcial .
10 10 8 12	♠ A42 ♥ A642 ♦ A85 ♣ 1052		Se juega la mano y al final se mira si se ha cumplido o multado el contrato.



Introducimos conceptos **MANGA, (PEQUEÑO) SLAM y GRAN SLAM**, y **puntos** por cumplir y multar un contrato:

Puntos de Honor de la pareja	Número de bazas	Puntos por cumplir
21 - 22	7 BAZAS	90
23 - 24	8 BAZAS	120
25 - 26	9 BAZAS → MANGA	600
27 - 28	10 BAZAS	630
29 - 32	11 BAZAS	660
33 - 36	12 BAZAS → (PEQUEÑO) SLAM	1440
37 - 40	13 BAZAS → GRAN SLAM	2220

Si no se cumple el contrato, se **multa** o se **pone down**, la pareja contraria ganará **100 puntos** por cada baza de menos que haya hecho el declarante.

Para cada baza extra se dan 30 puntos.

Nota: no se entra en tema de vulnerabilidades para no perder el foco de la clase. Se opta por considerar siempre la puntuación equivalente a estar vulnerable

IMPORTANTE:

- Remarcar que el objetivo es llegar a un número de bazas para el que nos den un “**bonus**”, sea el de Manga, Slam o Gran Slam.
- Si no se llega a los puntos, quedarse en el nivel más bajo posible.

Ejemplo en clase:

<u>Contrato</u>	<u>Resultado</u>	<u>Puntos obtenidos</u>	<u>Comentario</u>
7 bazas	9 bazas	150 = 90+30+30	Si llegamos a 25 PH vale la pena comprometerse a 9 bazas
9 bazas	9 bazas	600	
9 bazas	10 bazas	630 = 600 + 30	
7 bazas	7 bazas	90	Si no llegamos a 25 PH no vale la pena subir a 8 bazas
7 bazas	8 bazas	120 = 90+30	
8 bazas	7 bazas	- 100	
11 bazas	9 bazas	- 200	Si no llegamos a 33 PH (Slam, 12 bazas) no vale la pena subir a 10 o 11 bazas. Nos quedamos a 9.
9 bazas	11 bazas	660 = 600 + 30 + 30	
12 bazas	12 bazas	1440	Si llegamos a 33 PH (Slam) vale la pena subir a 12 bazas
11 bazas	12 bazas	660 = 600+30+30	



Practica 2: Jugamos las manos 9, 10, 11 y 12

<p>Mano 9</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ 652 ♥ A4 ♦ KQ52 ♣ 7643</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Los jugadores cuentan los puntos de sus manos.</p> <p>N es Dealer y por lo tanto empieza la subasta. Como tiene menos de 12 PH dice "yo paso". E también tiene menos de 12 PH dice "yo paso". El jugador en S, tiene 18 PH y por lo tanto dice "yo abro". N tiene 9 PH que se suman a los 16 de S (27 en total).</p>
<p>♠ J8 ♥ J52 ♦ 10843 ♣ QJ102</p>		<p>♠ Q104 ♥ Q1096 ♦ J96 ♣ K85</p>	
<p>9</p> <p>5 8</p> <p>18</p>	<p>♠ AK973 ♥ K873 ♦ A7 ♣ A9</p>		<p>Según la tabla de conversión de PH a bazas, el contrato será de 9 bazas, manga.</p> <p>Se juega la mano y al final se mira si se ha cumplido o no el contrato (conceptos de cumplir y multar).</p>

<p>Mano 10</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ A32 ♥ K105 ♦ KQJ104 ♣ K8</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Los jugadores cuentan los puntos de sus manos.</p> <p>E es Dealer y por lo tanto empieza la subasta. Como tiene menos de 12 PH dice "yo paso". El jugador en S, tiene 15 PH y por lo tanto dice "yo abro". N tiene 16 PH que se suman a los 15 de S (31 en total).</p> <p>Según la tabla de conversión de PH a bazas, el contrato será de 11 bazas.</p> <p>Se juega la mano y al final se mira si se ha cumplido o multado el contrato (conceptos de cumplir y multar).</p>
<p>♠ Q7 ♥ 963 ♦ 873 ♣ QJ1096</p>		<p>♠ J1086 ♥ QJ8 ♦ 952 ♣ 753</p>	
<p>16</p> <p>5 4</p> <p>15</p>	<p>♠ K954 ♥ A742 ♦ A6 ♣ A42</p>		



<p>Mano 11</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ KQ32 ♥ J1086 ♦ A5 ♣ 987</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Los jugadores cuentan los puntos de sus manos.</p> <p>Empieza S diciendo “yo paso”. Nadie llega a 12 PH así que TODOS PASARÁN y no se jugará la mano.</p> <p>Contar que en las clases las manos estarán preparadas para que no pase esto.</p>
<p>♠ A106 ♥ 952 ♦ K82 ♣ K1053</p>		<p>♠ J87 ♥ AK43 ♦ Q976 ♣ J4</p>	
<p>10</p> <p>10 11</p> <p>9</p>	<p>♠ 954 ♥ Q7 ♦ J1043 ♣ AQ62</p>		

<p>Mano 12</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ KJ7 ♥ J104 ♦ 10763 ♣ KJ9</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Los jugadores cuentan los puntos de sus manos.</p> <p>O es Dealer y por lo tanto empieza la subasta, tiene 9 PH dice “paso”. Norte también pasa y Este también. S tiene 17 PH, dice “yo abro”. N tiene 9 PH que se suman a los 17 de S (26 en total).</p> <p>Según la tabla de conversión de PH a bazas, el contrato será de 9 bazas. Llegan a manga</p> <p>Se juega la mano y al final se mira si se ha cumplido o multado el contrato</p>
<p>♠ 983 ♥ AKQ6 ♦ 842 ♣ 642</p>		<p>♠ 1052 ♥ 932 ♦ KQ95 ♣ 873</p>	
<p>9</p> <p>9 5</p> <p>17</p>	<p>♠ AQ64 ♥ 875 ♦ AJ ♣ AQ105</p>		



C1- 02: Reglas Básicas. Puntos de honor Cuestionario

1. Indica el orden en que se realizan las siguientes acciones:

- A. Contar los puntos
- B. Abrir
- C. Colocar las cartas por palos
- D. Salir

2. Une cada carta con los Puntos de Honor que vale:

Carta	Puntos de Honor (PH)
J - Valet	0
10 - Diez	1
Q - Dama	4
A - As	3
3 - Tres	0
K - Rey	2

3. Indica cuántos Puntos de Honor (PH) tiene cada una de las siguientes manos:

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>
♠ K 8 6	♠ 10 2	♠ A 5 2	♠ K Q 9	♠ A J 6 5
♥ A Q 10 8 4	♥ A K 9 8 5	♥ A K 10 9	♥ A K 10	♥ K 10 9 8
♦ K 6	♦ K J	♦ Q 8 3	♦ 9 8	♦ Q J
♣ Q J 8	♣ A 9 6 4	♣ K 8 6	♣ K Q 10 8 5	♣ K 8 6

PH:



4. Las cartas que se indican a continuación, corresponden a Norte y Sur. Indica el número de Puntos de Honor que tienen entre los dos y el número de bazas que pueden ganar:

N ♠ AK5 ♣ AKQ ♠ AKJ ♥ AK1076 ♠ AKJ9 ♦ AQ
 S ♠ Q94 ♣ 1087 ♠ Q92 ♥ QJ5 ♠ Q108 ♦ KJ

Puntos de Honor						
Número de bazas						

5. Indica cuántas bazas puede ganar una pareja si entre los dos jugadores tienen los siguientes puntos. ¿Alguno de los contratos es Manga, Slam o Gran Slam?

Puntos pareja	21 PH	38 PH	26 PH	30 PH	23 PH
Número de bazas					
Parcial, Manga, Slam, Gran Slam					



C1- 03: Carteo a ST. Plan de juego. Desbloqueo y promoción

Objetivo de la clase: elaborar el plan de juego. Evitar bloqueos con “alta del lado corto”. fabricar bazas promocionando. Salidas de alta de secuencia

Conceptos trabajados: contrato (número de bazas), plan de juego, bazas seguras, bazas potenciales, fabricar bazas, promoción, alta del lado corto para evitar bloqueo, salidas de alta de la secuencia.



Resumen teórico:

Recordatorio clases anteriores: 4 palos, orden de las cartas, Puntos de Honor, tabla de puntos y bazas.

Contenido nuevo:

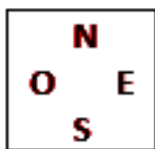
1. Elaborar un plan de juego:

- ✓ Establecer el objetivo: ¿Cuántas bazas hay que hacer?
 - o Los alumnos ya conocen la tabla de correspondencia de los puntos de honor de la pareja con las bazas a ganar
- ✓ Estudiar las manos: ¿Cuántas bazas tenemos?
 - o Contar las bazas seguras o ganadoras. Se definen como las bazas que ganamos directamente en cada palo.

Ejemplos en clase:

Indica cuántas bazas seguras tienes en cada uno de estos palos:

♠ A K 9



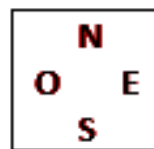
♠ Q 6 3

♥ K 7



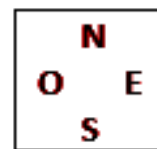
♥ A Q J 3

♦ Q J 10 9



♦ K 8 7

♣ 5 4 3 2



♣ A Q J

- ✓ Analizar los palos: ¿Cómo vamos a conseguir las bazas que nos faltan?
 - o Mirar dónde hay bazas potenciales. Qué opciones tenemos.



2. Poner en marcha el plan:

Veremos cómo generar baza extra promocionando bazas y como jugar nuestras cartas para evitar los bloqueos

Técnica para obtener bazas extras: PROMOCIONAR: eliminar las cartas superiores que tengan los contrarios para que los honores que tengamos en secuencia se conviertan en bazas seguras.

Ejemplos en clase: en todas estas manos tenemos 0 bazas seguras pero podemos hacer saltar el A (y a veces el K) para promocionar nuestras cartas:

♠ K Q 9	♥ K 7	♦ Q J 10 9	♣ 6 4
♠ J 10 6	♥ Q J 3	♦ 7 3 2	♣ K Q J 10 5 3 2

3. Defensa: salidas de alta de la secuencia de 3 cartas encabezadas por una carta de honor.

Ejemplos en clase:

- A K Q 5
- K Q J 9 6
- Q J 10 9
- J 10 9 4 2
- 10 9 8 5

Aunque si salimos de una carta inferior de la secuencia el resultado es el mismo, se usa esta "convención" (acuerdo entre todos los jugadores) para dar información adicional al compañero.

Si el jugador tiene varias secuencias se optará por salir del **palo más largo** (de momento, solo jugamos a Sin Triunfo), y a igualdad de longitud, **del más bueno**.

Ejemplos en clase:

Salir de una carta pequeña puede regalar una baza al declarante:

- K Q J 9 6: si salimos del 9, el declarante se puede hacer dos bazas con A 10
- A K Q 2: si salimos del 2, el declarante se puede hacer la J



Práctica: Jugamos las manos de la 13 a la 18 para practicar promoción y desbloqueo:

Mano 13 Dador N	♠ 753 ♥ 862 ♦ KJ1098 ♣ A6		Comentarios mano: Abre S. N-S tienen 23 PH Contrato: 7 bazas (no vale la pena subir a 8 ya que no se llega a manga) Salida Q♣ (la mayor de la secuencia) Contamos las bazas seguras: 2♥-2♣ = 4 Hay que jugar primero la Q de diamante y después ir al muerto para hacerse los 4 D que quedan (en total, 4) y conseguimos 8 bazas									
♠ K842 ♥ J53 ♦ 72 ♣ QJ109	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♠ A96 ♥ Q1094 ♦ A53 ♣ 742
	N											
O		E										
	S											
8 7 10 15	♠ QJ10 ♥ AK7 ♦ Q64 ♣ K853											

Mano 14 Dador E	♠ K4 ♥ 1063 ♦ 754 ♣ Q10987		Comentarios mano: Abre S. N-S tienen 26 PH Contrato: 9 bazas. Manga Salida Q♠ (la mayor de la secuencia) Contamos las bazas seguras: 6 (2♠-1♥-3♦) Bazas potenciales: 4 en ♣. Ganar la primera baza con el ♠ A. Promocionar el ♣									
♠ QJ109 ♥ KJ8 ♦ 932 ♣ A65	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♠ 7632 ♥ Q92 ♦ J108 ♣ 432
	N											
O		E										
	S											
5 11 3 21	♠ A85 ♥ A754 ♦ AKQ6 ♣ KJ											



Mano 15			Comentarios mano: Abre S. N-S tienen 27 PH Contrato: 9 bazas (no vale la pena subir a 10 ya que no se llega a Slam) Salida Q♣ (la mayor de la secuencia) Contamos las bazas seguras: $2♥-5♦-2♣ = 9$ Hay que jugar primero el A de diamante y después ir al muerto para hacerse los 4 D que quedan (en total, 5).
Dador S	♠ 753 ♥ 862 ♦ KQJ109 ♣ A6		
♠ K842 ♥ J53 ♦ 72 ♣ QJ109		♠ A96 ♥ Q1094 ♦ 853 ♣ 742	
10 7 6 17	♠ QJ10 ♥ AK7 ♦ A64 ♣ K853		

Mano 16			Comentarios mano: Abre S. N-S tienen 25 PH. Contrato 9 bazas, manga Salida : A♥ (la mayor de la secuencia) Bazas seguras: 9 (3♠-1♦-5♣) Jugar el ♣ empezando por el K (alta del lado corto)
Dador O	♠ Q109 ♥ 104 ♦ 752 ♣ AQ1092		
♠ 5432 ♥ AKQ9 ♦ J109 ♣ 65		♠ 876 ♥ 653 ♦ KQ43 ♣ 873	
8 10 5 17	♠ AKJ ♥ J872 ♦ A86 ♣ KJ4		



<p>Mano 17</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ 93 ♥ AQ7 ♦ 642 ♣ KJ1096</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Abre S. N-S tienen 26 PH Contrato: 9 bazas por Sur. Manga</p>
<p>♠ QJ1087 ♥ KJ4 ♦ 95 ♣ A32</p>		<p>♠ 642 ♥ 10986 ♦ QJ108 ♣ 75</p>	<p>Salida: ♠ Q (la mayor de la secuencia)</p> <p>Bazas seguras: 5 (2 ♠-1 ♥-2 ♦) Bazas potenciales: 4 en ♣. Ganar la primera baza con el ♠ A (o ♠ K).</p>
<p>10</p> <p>11 3</p> <p>16</p>	<p>♠ AK5 ♥ 532 ♦ AK73 ♣ Q84</p>		<p>Promocionar los honores de ♣,</p>

<p>Mano 18</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ KJ2 ♥ QJ7 ♦ K87 ♣ Q972</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Abre S. N-S tienen 33 PH Contrato: 12 bazas. Slam</p>
<p>♠ 9653 ♥ 985 ♦ QJ1095 ♣ 8</p>		<p>♠ A8 ♥ 10632 ♦ 432 ♣ 10643</p>	<p>Salida Q♦ (la mayor de la secuencia)</p> <p>Contamos las bazas seguras: 3♥-2♦-4♣ = 9. Nos faltan 3.</p> <p>Bazas potenciales 3 en ♠.</p>
<p>12</p> <p>3 4</p> <p>21</p>	<p>♠ Q1074 ♥ AK4 ♦ A6 ♣ AKJ5</p>		<p>Promocionar los honores de este palo haciendo saltar el As.</p>



C1 - 03 Carteo a ST. Plan de juego. Desbloqueo y promoción. Cuestionario

1. Indica cuántas bazas seguras tienes en cada uno de estos palos:

♠ A 4	♥ Q J 10 8	♦ A K 9	♣ Q J
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>
♠ 9 6 3	♥ K 4 2	♦ 6 4 3	♣ A K

2. Indica la carta de la que debes salir en cada una de las siguientes manos:

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>
♠ 7 6 5	♠ 9 5 2	♠ K Q J 3	♠ 9 7 5	♠ J 10 9 8
♥ Q J 10 9 8	♥ J 8	♥ 10 3 2	♥ A K Q 7 4	♥ 7 5 2
♦ 9 7	♦ K Q J 3 2	♦ A 8 2	♦ 7 3	♦ J 10 7
♣ 9 7 2	♣ 8 7 3	♣ 10 9 8	♣ 9 5 4	♣ K 9 7

3. Indica el orden en que debes jugar las cartas de estos palos:

♠ A Q 7	♥ K 8	♦ A K 4 3 2
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">S</p> </div>
♠ K J 9 4	♥ A Q J 9 4	♦ Q 9



C1- 04: La subasta. Apertura de 1ST

Objetivo de la clase: presentar el sistema de subasta con los «bidding boxes» explicando las reglas básicas de rango de palos, nivel (relación con número de bazas) y orden y finalización de la subasta. Para ponerlo en práctica se explica la apertura de 1ST y respuestas ST (PASO o 3ST)

Conceptos trabajados: subasta, bidding boxes, rango, nivel, dador, abridor, respondedor, manor regular, paso, fin de subasta, apertura de 1ST, respuestas a apertura de 1ST



Resumen teórico:

Recordatorio clases anteriores: 4 palos, orden de las cartas, Puntos de Honor, tabla de puntos y bazas. Salidas de alta de la secuencia.

Contenido nuevo:

1. La subasta: veremos cómo se realiza la primera parte del juego, la subasta, pero sin hablar como hasta ahora. A partir de hoy se usará una codificación especial que se realiza con los «bidding boxes» (cajas de subasta). (se muestran los bidding boxes de las mesas, mostrando los 35 cartones).

Con esta codificación (de 35 voces) tendremos que contar a nuestro compañero (y a toda la mesa) qué tipo de mano tenemos, en puntos y distribución.

Curiosidad: un jugador puede tener 635.013.599.600 manos diferentes (agrupaciones de 13 cartas de 52 posibles) (y dispone de 35 cartones para describirlas todas).

Rango y nivel: como en todas las subastas, siempre se deberá subir para superar la subasta anterior.

- Rango (de menor a mayor): trébol, diamante, corazón, pic y Sin Triunfo (a veces NT de «No Triumph» en los cartones).
- Nivel; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- Ganador de la subasta: se queda con el contrato definitivo la pareja que más puje, la que establezca el nivel más alto y dentro del mismo nivel, el que tenga mayor rango. El contrato (palo y rango) será el subastado antes de 3 pasos.



NIVEL					BAZAS
1♣	1♦	1♥	1♠	1NT	7
2♣	2♦	2♥	2♠	2NT	8
3♣	3♦	3♥	3♠	3NT	9
4♣	4♦	4♥	4♠	4NT	10
5♣	5♦	5♥	5♠	5NT	11
6♣	6♦	6♥	6♠	6NT	12
7♣	7♦	7♥	7♠	7NT	13

Normas básicas de la subasta:

- El **dador** (o dealer) es quien empieza a hacer la primera declaración/voz.
- Para **abrir la subasta** al nivel mínimo (1) debemos tener al menos 12 PH. Si tenemos menos puntos vamos a poner el cartón de “Paso”. Quien abre la subasta se convertirá en el **abridor**.
- La subasta se realiza **en el sentido de las agujas del reloj**
- Cada voz debe ser **superior a la anterior (sea por rango o por nivel)**
- Una **voz** o **declaración** es cada una de las informaciones que da un jugador (sea Paso o algún palo/nivel)
- Se **acaba la subasta** cuando hay tres “pasos” consecutivos
- **Número de bazas = nivel subastado + 6**. El número de bazas (contrato) al que se compromete la pareja ganadora de la subasta es el Nivel al que han llegado + 6.
- El **declarante** (quien juegue en la parte de carteo) será la persona que nombra el palo que se va a jugar por primera vez (de momento, ST)

Puntos de Honor de la pareja	Nivel (NUEVO CONCEPTO)	Número de bazas (= NIVEL + 6)	Puntos por cumplir
21 - 22	1	7 BAZAS	90
23 - 24	2	8 BAZAS	120
25 - 26	3	9 BAZAS → MANGA A ST	600
27 - 28	4	10 BAZAS	630



Puntos de Honor de la pareja	Nivel (NUEVO CONCEPTO)	Número de bazas (= NIVEL + 6)	Puntos por cumplir
29 - 32	5	11 BAZAS	660
33 - 36	6	12 BAZAS → SLAM	1440
37 - 40	7	13 BAZAS → GRAN SLAM	2220

Ejemplos en clase: ¿son correctas estas subastas?:

- 1♣-1♥
- 1♥-1♣
- 1♠-2♣
- 1ST-1♠
- 1ST - 3♥
- 1♥-1ST
- 1♥-2♥
- 1♦-1♠
- 2♣-1♠
- etc

2. Apertura de 1ST: Para poder practicar la subasta explicada anteriormente, introduciremos la apertura de 1ST.

1. **Aperturas a nivel de 1:** hay 5 aperturas a nivel 1: 1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1ST.
Cada una de ellas se caracteriza por el número de PH de la mano y la distribución de las cartas. Empezaremos por la apertura de 1ST.
2. **Apertura de 1ST:** necesitamos las siguientes condiciones:
 1. 15, 16 o 17 PH
 2. No tener 5 cartas ni a ♥ ni a ♠
 3. Tener distribución regular (o equilibrada)

Mano regular/equilibrada: «tener un poco de todo», sin fallo, ni semifallo y como máximo 1 doubleton
Posibles distribuciones: 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 (el palo de 5 cartas pueden ser ♣ o ♦)

3. Respuestas a la apertura de 1ST

1. **Concepto respondedor:** el respondedor es el compañero del abridor.
2. **Respuestas a la apertura de 1ST:** hay diferentes opciones según los PH y la distribución que tengamos. Veremos en este curso las respuestas con mano regular.
Recordamos que el objetivo del juego es obtener el máximo de puntos posibles: Si llegamos a 9 bazas, contrato de 3ST, es el nivel de manga y si cumplimos nos dan 600 puntos. Para ello necesitamos un mínimo de 25 PH en la pareja.

Empezaremos con las siguientes respuestas:

- 1ST - **3ST 10-15 PH** → con 10 puntos ya llegamos a 25PH en la pareja y podemos ir directamente a 3ST que es la manga a ST. Voz con mano regular.



- 1ST - **PASO 0-7 PH**: seguro que no llegamos a 25PH entre los dos, así que mejor dejarlo en 1ST. No vale la pena intentar 2ST ya que nos dan los mismo puntos que 1ST +1

(la subhasta invitativa la dejamos para la clase 6)



Práctica: Jugar manos de la 19 a la 24:

Mano 19	♠ Q5 ♥ 643 ♦ Q1042 ♣ AQ74		Comentarios mano: Contrato 3ST por S Salida A♥ Bazas seguras: 9 con manejo de ♠ y ♦.								
Dador S											
♠ 832 ♥ AKQ10 ♦ 865 ♣ 1082	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S	
	N										
O		E									
	S										
10 9 4 17	♠ AKJ6 ♥ J98 ♦ AKJ ♣ 653										

Mano 20	♠ 752 ♥ Q109 ♦ 104 ♣ Q10932		Comentarios mano: Contrato 1ST por S Salida ♦ A Notar que también hay secuencia en ♠ pero el ♦ es mejor palo Se generan 4 bazas más si se juega a promocionar el ♣								
Dador O											
♠ J1093 ♥ 543 ♦ AKQ9 ♣ 65	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S	
	N										
O		E									
	S										
4 10 9 17	♠ AK86 ♥ AJ2 ♦ J87 ♣ KJ4										



<p>Mano 21</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ 1097 ♥ AJ2 ♦ 1053 ♣ KQ84</p>		<p>Comentarios mano: Contrato 3ST por S</p> <p>La salida debe ser del A de ♠ ya que es la más alta de una secuencia.</p> <p>El declarante tiene 9 bazas (4 ♣, 4 ♥, 1 ♦) Alta del lado corto en ♣ y ♥</p>
<p>♠ AKQ5 ♥ 854 ♦ 864 ♣ 932</p>		<p>♠ 8432 ♥ 1096 ♦ KQ9 ♣ 1076</p>	
<p>10</p> <p>9 5</p> <p>16</p>	<p>♠ J6 ♥ KQ73 ♦ AJ72 ♣ AJ5</p>		

<p>Mano 22</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ 986 ♥ A87 ♦ 1054 ♣ Q865</p>		<p>Comentarios mano: Contrato 1ST por S</p> <p>Salida A ♦, 5 bazas directas.</p> <p>El declarante hace 8 bazas si no descarta tréboles de su mano.</p>
<p>♠ J54 ♥ 10432 ♦ AKQ98 ♣ 9</p>		<p>♠ KQ107 ♥ Q96 ♦ J32 ♣ J74</p>	
<p>6</p> <p>10 9</p> <p>15</p>	<p>♠ A32 ♥ KJ5 ♦ 76 ♣ AK1032</p>		



Mano 23 Dador S	♠ A6 ♥ K107 ♦ 754 ♣ QJ1032		Comentarios mano: Contrato 3ST por S Salida Q♠. 8 bazas directas. Se hacen 11 o 12 si juega el ♥ para hacer saltar el As.									
♠ QJ1084 ♥ A42 ♦ J98 ♣ 97	<table border="1" style="width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♠ 9732 ♥ 986 ♦ KQ103 ♣ 86
	N											
O		E										
	S											
10 8 5 17	♠ K5 ♥ QJ53 ♦ A62 ♣ AK54											

Mano 24 Dador O	♠ A63 ♥ 642 ♦ Q104 ♣ 6432		Comentarios mano: Contrato 1ST por S Salida ♣ K. 5 bazas directas. Promoción de los ♥ haciendo saltar el As y el K .									
♠ Q2 ♥ 953 ♦ J752 ♣ KQJ9	<table border="1" style="width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		♠ K1094 ♥ AK8 ♦ 986 ♣ 875
	N											
O		E										
	S											
6 9 10 15	♠ J875 ♥ QJ107 ♦ AK3 ♣ A10											



C1 - 04 La subasta. Apertura 1ST Cuestionario

1. Eres el dealer. Estudia cada una de estas manos e indica si puedes abrir o no de 1 Sin Triunfo y por qué:

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠ K Q J 3	♠ A K J 2	♠ 7 6 5
♥ Q 3 2	♥ J 8	♥ Q J 10 9 8
♦ A 8 2	♦ K Q J 3 2	♦ A K
♣ A 9 8	♣ 8 7	♣ K Q 2

<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>	<u>Mano 6</u>
♠ 9 7	♠ K 10 9 8	♠ K J 10 6
♥ A K Q 4	♥ A 5 2	♥ 8 6
♦ A K 9 7 3	♦ Q J 10	♦ A K 4
♣ 9 5	♣ A K Q	♣ K Q J 10

2. Tu compañero abrió la subasta con 1ST. El oponente de tu derecha Pasa. Es tu turno. ¿Qué voz das con cada una de estas manos?

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠ K Q 3	♠ A J 2	♠ 7 6 5
♥ Q 3 2	♥ 7 5	♥ 10 9 8
♦ A 8 6 2	♦ K Q J 3 2	♦ J 10 9 7 4
♣ 10 9 8	♣ Q 7 4	♣ K J 2



3. Estamos viendo una subasta, que hasta ahora ha ido así:

Sur	Oeste	Norte	Este
Paso	Paso	1 ST	Paso
3 ST	Paso		

- ¿Qué piensas que debe decir Norte?
- ¿Cuántos puntos debe tener Norte?
- ¿Y Sur?
- ¿Cuándo terminará la subasta?
- Si todos pasan, ¿quién será el declarante?
- ¿Y el muerto?
- ¿A quién le corresponde realizar la salida inicial?
- ¿Cuántas bazas debe hacer el declarante para cumplir su contrato?
- ¿Qué pasa si el declarante hace 7 bazas?



C1- 05: Carteo a ST. Afirmar palo largo

Objetivo de la clase: obtener bazas extras afirmando palos largos. Elaborar el plan de juego y ponerlo en práctica. Practicar subasta de 1ST-3ST. Defensa: salida de secuencia o de pequeña si no hay secuencia. En tercera, la mayor.

Conceptos trabajados: plan de juego, afirmar palos largos, distribución de cartas 3-2, 2-2, salidas de secuencia o de pequeña. En tercera, la mayor.



Resumen teórico:

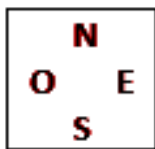
Recordatorio clases anteriores: apertura 1ST. subasta 1ST-3ST y 1ST-PASO. Plan de juego (bazas seguras), afirmación de palos por promoción y alta del lado corto.

Contenido nuevo:

1. **Técnica para obtener bazas extras: AFIRMAR PALO LARGO:** jugar sucesivamente el palo más largo para que sus cartas pequeñas queden firmes. PROMOCIONAR es seguro al 100%, es indiferente qué oponente tenga el A o el A y K o los honores superiores que nos faltan; AFIRMAR dependerá de la distribución de las cartas. Si por fuera hay un número impar de cartas, estas tienden a repartirse de modo equilibrado. Si en un palo tenemos 8 cartas, los oponentes tienen 5, y 5 cartas generalmente se reparten 3-2.

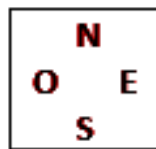
Ejemplos en clase:

♠ A K 9 7 5



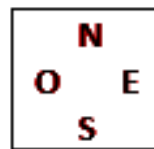
♠ Q 6 3

♥ A K 7 3



♥ Q 9 5 2

♦ A 9 7 6



♦ K 8 5 2

♣ A K 9 7 2



♣ 8 6 4 3



2. Defensa: salidas:

- a. Visto anteriormente, alta de una secuencia de 3 cartas
- b. Si no hay secuencia, salir de la 4ª carta del palo más largo. A igualdad de cartas, salir del palo más fuerte/bueno

Ejemplos en clase: ¿de qué salimos con estas manos?

	<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>
♠	10 3 2	K J 9 3 2	Q J 10	K 9 7
♥	K J 7 3	J 8	7 6 5	7 5
♦	A 8 2	9 5 2	9 7	K 10 7 2
♣	10 9 8	8 7 3	K 9 7 6 2	J 9 5 4

- 3. Defensa: “en tercera, la mayor”:** si nuestro compañero sale de una carta pequeña, sabemos que no tiene secuencia a ese palo, pero que es su palo más largo. Para ayudarlo, en nuestro turno (tercera posición) jugaremos la carta más alta que tengamos. Si tenemos cartas consecutivas, con la más baja será suficiente.

Ejemplos en clase: ¿qué carta debe jugar E en 3ª posición?

Mano 1	♠ 8 6 2		Mano 2	♥ 9 6																			
♠ K 9 7 4	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ Q 10 5 3	♥ A 10 5 3 2	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ K J 7 4
	N																						
O		E																					
	S																						
	N																						
O		E																					
	S																						

Mano 3	♦ 8 6 2		Mano 4	♣ A 6 4	¿Si N juega el A? ¿y si N juega el 4?																		
♦ K 9 7 5	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♦ Q J 4 3	♣ K Q 5 2	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♣ J 9 3
	N																						
O		E																					
	S																						
	N																						
O		E																					
	S																						



Práctica: jugamos las manos de la 25 a la 30:

<p>Mano 25</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ A76 ♥ 64 ♦ 853 ♣ AQ742</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1 ST - 3ST, 9 bazas</p> <p>Salida: ♥ Q. (la mayor de la secuencia).</p> <p>Bazas seguras 8 (3♠, 1♥, 1♦, 3♣)</p> <p>Bazas potenciales 2 a ♣ : 2 si el reparto es 3/2.</p>
<p>♠ 953 ♥ QJ108 ♦ J962 ♣ 103</p>		<p>♠ 10842 ♥ A732 ♦ KQ ♣ J86</p>	
<p>10</p> <p>4 10</p> <p>16</p>	<p>♠ KQJ ♥ K95 ♦ A1074 ♣ K95</p>		

<p>Mano 26</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ KQ3 ♥ K54 ♦ 1073 ♣ K652</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1 ST - 3ST, 9 bazas</p> <p>Salida: Q.♥ (la mayor de la secuencia).</p> <p>Bazas seguras 8 (3♠, 2♥, 1♦, 2♣)</p> <p>Bazas potenciales: 1 a ♣ si el reparto es 3/2.</p>
<p>♠ 1072 ♥ QJ109 ♦ J62 ♣ J97</p>		<p>♠ J984 ♥ 632 ♦ KQ94 ♣ Q10</p>	
<p>11</p> <p>5 8</p> <p>16</p>	<p>♠ A65 ♥ A87 ♦ A85 ♣ A843</p>		



Mano 27 Dador S	♠ 94 ♥ K8 ♦ K1085 ♣ A7642		Comentarios mano: Subasta 1 ST - 3ST, 9 bazas Salida: 5 ♠. 4ª del palo largo. E debe poner el K de ♠ .
♠ QJ753 ♥ 1074 ♦ Q4 ♣ 853	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ K102 ♥ QJ95 ♦ J632 ♣ J10	Bazas seguras 8 (1♠ , 2♥ , 2♦ , 3♣) Bazas potenciales: 2 ♣ si el reparto es 3/2.
10 5 8 17	♠ A86 ♥ A632 ♦ A97 ♣ KQ9		

Mano 28 Dador O	♠ K6 ♥ 742 ♦ 83 ♣ AK8765		Comentarios mano: Subasta 1 ST - 3ST, 9 bazas Salida: 6 ♥. 4º del palo largo. E debe poner el 10 de ♥
♠ A7 ♥ Q9863 ♦ Q972 ♣ J2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ Q98432 ♥ J10 ♦ J10 ♣ 1043	Bazas seguras 7 (0♠ , 2♥ , 2♦ , 3♣) Bazas potenciales: 3 ♣ si el reparto es 3/2.
10 9 4 17	♠ J105 ♥ AK5 ♦ AK654 ♣ Q9		



Mano 29 Dador N	♠ J103 ♥ 742 ♦ K5 ♣ AK1094		Comentarios mano: Subasta 1 ST - 3ST, 9 bazas Salida: 6 ♥. 4ª del palo largo. E debe poner el J de ♥ .
♠ 952 ♥ Q10963 ♦ A94 ♣ Q3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ 8764 ♥ J8 ♦ QJ762 ♣ J6	Bazas seguras 8 (3♠ , 2 ♥ , 0 ♦ , 2 ♣) Bazas potenciales: 3 ♣ si el reparto es 2/2, 2♣ si el palo está 3/1.
11 8 5 16	♠ AKQ ♥ AK5 ♦ 1083 ♣ 8752		

Mano 30 Dador E	♠ A98 ♥ Q52 ♦ A85 ♣ K862		Comentarios mano: Subasta 1 ST - 3ST, 9 bazas Salida: 3 ♦ 4ª del palo largo. E debe poner el J de ♦ .
♠ K4 ♥ J87 ♦ Q10632 ♣ Q97	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ J1072 ♥ 10963 ♦ J94 ♣ J10	Bazas seguras 8 (1♠ , 3 ♥ , 2 ♦ , 2 ♣) Bazas potenciales: 1 en ♣ si el reparto es 3/2.
13 8 3 16	♠ Q653 ♥ AK4 ♦ K7 ♣ A543		



C1- 05: Carteo a ST. Afirmar palo largo. Cuestionario

1. Veamos una mano completa. Contesta las siguientes preguntas:

Mano 1 Dador N	♠ K J 3 ♥ K 4 ♦ K 8 7 5 ♣ 6 5 3 2		<ul style="list-style-type: none"> • Norte es el dealer. Imagina la subasta completa: ○ • Sale Oeste ¿de qué carta? ○ • ¿Cuántas bazas deben hacerse para cumplir el contrato? ○ • ¿Cuántas bazas seguras tiene el declarante? ○ • ¿De dónde sacará las bazas que faltan? ○ • ¿Cómo se llama el método empleado para obtener bazas extras? ○
♠ A 10 2 ♥ Q J 10 9 ♦ 9 3 2 ♣ K J 9	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N O E S </div>	♠ 9 8 7 6 4 ♥ 7 3 2 ♦ 10 6 ♣ Q 10 8	
	♠ Q 5 ♥ A 8 6 5 ♦ A Q J 4 ♣ A 7 4		

2. Veamos otra mano completa. Contesta las siguientes preguntas:

Mano 2 Dador S	♠ K J ♥ K 4 ♦ K Q 7 5 2 ♣ 6 5 3 2		<ul style="list-style-type: none"> • Sur es el dealer. Imagina la subasta completa: ○ • Sale Oeste ¿de qué carta? ○ • ¿Cuántas bazas deben hacerse para cumplir el contrato? ○ • ¿Cuántas bazas seguras tiene el declarante? ○ • ¿De dónde sacará las bazas que faltan? ○ • ¿Cómo se llama el método empleado para obtener bazas extras? ○
♠ Q 10 3 2 ♥ Q 10 8 7 ♦ 9 3 ♣ K 9 8	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N O E S </div>	♠ 9 8 7 6 4 ♥ J 5 3 2 ♦ J 10 ♣ A 10	
	♠ A 5 ♥ A 9 6 ♦ A 8 6 4 ♣ Q J 7 6		



3. Indica la carta de la que debes salir en cada una de las siguientes manos:

Mano 1	Mano 2	Mano 3	Mano 4	Mano 5
♠ K J 7 3	♠ 9 5 2	♠ Q J 10 9 8	♠ K 9 7	♠ 9 7 5
♥ 10 3 2	♥ J 8	♥ 7 6 5	♥ 7 5	♥ K Q 7 5 4
♦ A 8 2	♦ K J 9 3 2	♦ 9 7	♦ Q 10 7 2	♦ 7 3
♣ 10 9 8	♣ 8 7 3	♣ 9 7 2	♣ Q J 10 9	♣ 9 5 4

4. Te toca defender. Estás en posición Este. Tu compañero (Oeste) sale de una carta pequeña (la cuarta de su mejor palo). En negrilla te marcamos la carta de la que sale tu compañero y la que pone el declarante en el muerto.

¿Qué carta debes jugar de tu mano?

Mano 1	♠ 9 7 2	Mano 2	♥ 9 7 2																				
♠ 4	<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ Q 6 5 3	♥ 5	<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♥ Q J 3
	N																						
O		E																					
	S																						
	N																						
O		E																					
	S																						

Mano 3	♦ 9 7 2	Mano 4	♣ Q 7 2																				
♦ 4	<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♦ Q 10 5	♣ 5	<table border="1" style="text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♣ K J 3
	N																						
O		E																					
	S																						
	N																						
O		E																					
	S																						



C1- 06: Apertura de 1ST y respuestas

Objetivo de la clase: introducir la subastas invitativa a ST (1ST-2ST). Practicar otras subastas a ST aprendidas (1ST-PASO, 1ST-3ST). Practicar carteo: promoción, alta del lado corto y afirmar palo largo

Conceptos trabajados: apertura de 1ST, respuestas invitativas, redeclaración del abridor



Resumen teórico:

Recordatorio clases anteriores: apertura 1ST. subasta 1ST-3ST y 1ST-PASO. Correspondencia puntos pareja-bazas-nivel-puntos por cumplir

Contenido nuevo:

1. **OTRAS Respuestas a la apertura de 1ST:** hemos visto 0-7 PH y 10-15 PH. ¿Qué pasa si tenemos 8-9 PH y mano regular?
 - Diremos 1ST-2ST con 8-9 PH: no estamos seguros que lleguemos a 25 PH (manga) pero aun hay posibilidades. Si el abridor tiene 17 PH, llegaremos. Debemos tener mano regular.

Respuestas del respondedor:

<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>	
1ST 15-17 PH	• PASO 0-7 PH	Seguro que no llegamos a 25 PH
	• 2 ST 8-9 PH	Quizás llegamos a 25 PH
	• 3ST 10-15 PH	Seguro que llegamos a 25 PH

Redeclaración del abridor:

<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>
1ST 15-17 PH	2ST 8-9 PH
• PASO 15-16 PH	
• 3ST 17 PH	



Práctica: jugamos las manos de la 31 a la 36

<p>Mano 31</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ 653 ♥ KQ10 ♦ J7 ♣ K8743</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1ST-2ST-PASO</p> <p>Salida K♠.</p> <p>Bazas seguras 6 (0 ♠ , 0 ♥ , 4 ♦ , 2 ♣)</p> <p>El declarante debe afirmar los ♥ haciendo saltar el As.</p> <p>Manejo de ♦ con alta del lado corto para hacer 4 bazas</p>
<p>♠ KQJ2 ♥ 853 ♦ 954 ♣ Q62</p>		<p>♠ A1098 ♥ A97 ♦ 10863 ♣ 109</p>	
<p>9</p> <p>8 8</p> <p>15</p>	<p>♠ 74 ♥ J642 ♦ AKQ2 ♣ AJ5</p>		

<p>Mano 32</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ KJ4 ♥ J109 ♦ KJ9 ♣ 9652</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1ST-2ST-3ST</p> <p>Salida: A♥ (la mayor de la secuencia).</p> <p>Bazas seguras 9 (4♠ , 0 ♥ , 4 ♦ , 1 ♣)</p> <p>Manejo de ♦ y ♠ para hacer 9 bazas</p>
<p>♠ 1083 ♥ AKQ8 ♦ 842 ♣ 1074</p>		<p>♠ 976 ♥ 743 ♦ 765 ♣ KQ83</p>	
<p>9</p> <p>9 5</p> <p>17</p>	<p>♠ AQ52 ♥ 652 ♦ AQ103 ♣ AJ</p>		





<p>Mano 33</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ AJ2 ♥ 1097 ♦ KQ84 ♣ 1053</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1ST-3ST Salida: 6 ♥ (tenemos una secuencia de 2 cartas) E debe poner el J ♥ Bazas seguras 6 (4♠, 0 ♥, 4 ♦, 1 ♣) Manejo ♠ y ♦ para no bloquearse</p>
<p>♠ 854 ♥ AKQ5 ♦ 932 ♣ 864</p>		<p>♠ 1096 ♥ 8432 ♦ 1076 ♣ KQ9</p>	
<p>10 9 5 16</p>	<p>♠ KQ73 ♥ J6 ♦ AJ5 ♣ AJ72</p>		

<p>Mano 34</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ K5 ♥ 1043 ♦ J1043 ♣ A642</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1ST-2ST-3ST Salida: 6 ♥ (4ª del palo largo, tenemos una secuencia de 2 cartas) E debe poner el J ♥ Bazas seguras 6 (4♠, 1 ♥, 0 ♦, 1 ♣) Promoción de ♦ para generar 3 bazas y manejo ♠ para hacer 4 bazas.</p>
<p>♠ 832 ♥ KQ86 ♦ 865 ♣ K107</p>		<p>♠ 10974 ♥ J752 ♦ A97 ♣ Q8</p>	
<p>8 8 7 17</p>	<p>♠ AQJ6 ♥ A9 ♦ KQ2 ♣ J953</p>		



Mano 35 Dador S	♠ A63 ♥ K42 ♦ Q104 ♣ 6432		Comentarios mano: Subasta 1ST-2ST-Paso Salida: K ♣ Bazas seguras 5 (1♠ , 0♥ , 3♦ , 1♣)									
♠ Q2 ♥ 653 ♦ J752 ♣ KQJ9	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ K1094 ♥ A98 ♦ 986 ♣ 875	Promoción de ♥ para generar 3 bazas más
	N											
O		E										
	S											
9 9 7 15	♠ J875 ♥ QJ107 ♦ AK3 ♣ A10											

Mano 36 Dador O	♠ Q6 ♥ 742 ♦ 83 ♣ AK8765		Comentarios mano: Subasta 1ST - 2 ST - 3ST Salida: 5♥ . 4ª del palo largo. E debe poner el 10 de ♥									
♠ A7 ♥ Q9853 ♦ Q972 ♣ J2	<table border="1" style="width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ K98432 ♥ J10 ♦ J10 ♣ 1043	Bazas seguras 7 (0♠ , 2♥ , 2♦ , 3♣) Bazas potenciales: 3♣ si el reparto es 3/2. Jugar primero la Q.
	N											
O		E										
	S											
9 9 5 17	♠ J105 ♥ AK6 ♦ AK654 ♣ Q9											



C1- 06: Apertura 1ST y respuestas. Cuestionario

1. Eres el dealer. Indica si puedes abrir, o no, de 1 Sin Triunfo cada una de estas manos y por qué:

	<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>
♠	Q J 3	♠ A K J 2	♠ 7 6	♠ 7 6
♥	A Q 3 2	♥ 8 2	♥ A 8 5	♥ A K Q J 4
♦	A 8 2	♦ K 3 2	♦ A K Q J 4	♦ 9 8 5
♣	A 9 8	♣ K 8 7 4	♣ K Q 2	♣ K Q 2

2. Tu compañero abrió la subasta con 1ST. El oponente de tu derecha Pasa. Es tu turno. ¿Qué voz das con cada una de estas manos?

	<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠	K Q 3	♠ 9 6 2	♠ A 8 5
♥	9 3 2	♥ J 3	♥ 7 3 2
♦	A 9 5 4	♦ K Q J 3 2	♦ Q 8 7 5 4
♣	7 4 2	♣ K 7 4	♣ 9 7 2

	<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>	<u>Mano 6</u>
♠	8 5 4	♠ Q J	♠ A J 2
♥	K Q 3	♥ A 7 3	♥ A 3 2
♦	J 4 2	♦ Q 8 7 5 4	♦ A Q 5 4
♣	A 9 5 4	♣ 9 7 2	♣ A 7 2



3. Eres Norte y la subasta va así:

Sur	Oeste	Norte	Este
Paso	Paso	1 ST	Paso
2 ST	Paso	¿?	

En cada una de estas manos di si pasas o subastas 3ST:

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>
♠ Q J 3	♠ A K J 2	♠ A 6	♠ A K J 3	♠ A J 7
♥ A J 3 2	♥ 8 2	♥ 10 9 8 5	♥ A Q 3	♥ Q J 8
♦ A 8 2	♦ K Q 2	♦ A K J 4	♦ K 8 2	♦ K Q 10
♣ K 9 8	♣ K J 8 7	♣ K Q 2	♣ 10 9 8	♣ Q J 8 7



C1- 07: Introducción triunfo. Apertura 1M

Objetivo de la clase: Enseñar a jugar a palo, el cuándo y el porqué. Introducir el concepto de Triunfo y la forma de hacer bazas por fallo. Introducir puntos de distribución. Explicar la apertura de 1♥ y 1♠ y respuestas a 2, 3 y 4.

Conceptos trabajados: ligar palo, triunfo, fallar, arrastrar/destriumfar, puntos de distribución, apertura 1M



Resumen teórico:

Dinámica de la clase:

Antes de empezar la parte teórica, jugar la mano 37 a 3ST. Irán down y esto dará pie a contar que es mejor jugar con un triunfo.

Mano 37 Dador N	♠ K743 ♥ QJ83 ♦ J ♣ K874		Comentarios mano: Subasta 1ST-3ST, la pareja N-S tiene 26 PH, suficiente para jugar manga a ST.
♠ 108 ♥ 95 ♦ AKQ1073 ♣ 632		♠ J52 ♥ 10764 ♦ 862 ♣ A95	Con salida de A♦ la defensa hace 6 bazas seguidas a ♦. Si después vuelve a trébol se hará una más. Resultado, 2 o 3 multas.
10 9 5 16	♠ AQ96 ♥ AK2 ♦ 954 ♣ QJ10		El declarante se verá obligado a descartar bazas que podrían haber sido ganadoras.

CONTENIDO NUEVO:

1 . El Contrato a Palo:

¿Cuándo jugar un Contrato a palo (con Triunfo)? Se establece cuando la pareja tiene 8 o más cartas (de las 13) en uno de los palos. (introducimos el concepto LIGAR UN PALO con 8 o más cartas de un palo).



El Triunfo: Palo escogido por la pareja que tiene más puntos (declarante y su pareja) que tiene “ventajas” sobre el resto de los palos de la baraja. Una carta de triunfo gana una baza si se juega cuando no se tienen cartas al palo de salida.

Bazas por fallo:

- o Dejar clara la regla: El jugador está obligado a jugar una carta del mismo palo del que inicio la baza. No puede fallar (echar triunfo), si tiene cartas del mismo palo del que inicio la baza.
- o Si el jugador no puede asistir al palo de la baza, puede jugar cualquier otro. No hay la obligación de fallar, (explicar ganando la baza el compañero).

Arrastrar (o destriumfar): acción de empezar la baza jugando una carta de triunfo con el objetivo de quitar los triunfos a los contrarios. La decisión del declarante de cuando arrastrar dependerá de si necesita fallar cartas en el muerto para fabricar más bazas ganadoras o no.



Práctica: Jugar la Mano 37 que antes han ido down a 3ST, que jueguen a picas (sin subastar de momento) y que hagan 11 bazas. Hacer notar a los jugadores que con las mismas cartas el resultado es muy diferente a ST que a palo.

<p>Mano 37</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ K743 ♥ QJ83 ♦ J ♣ K874</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Contrato a picas (sin especificar nivel)</p> <p>Con salida de A♦ el declarante falla la segunda baza a ♦.</p> <p>Si hace saltar el A♣ a la primera, y después arrastra llega a hacerse 11 bazas.</p>
<p>♠ 108 ♥ 95 ♦ AKQ1073 ♣ 632</p>		<p>♠ J52 ♥ 10764 ♦ 862 ♣ A95</p>	
<p>10</p> <p>9 5</p> <p>16</p>	<p>♠ AQ96 ♥ AK2 ♦ 954 ♣ QJ10</p>		



CONTENIDO NUEVO:

2. Apertura de 1♥ / 1♠: en clases anteriores habíamos visto los criterios para abrir de 1ST. Ahora veremos con qué mano (puntos y distribución) abrimos de 1♥ / 1♠. Empezamos por estos dos palos ya que son los denominados Palos Mayores.

Requisitos para abrir de 1♥ / 1♠:

- o Tener: 12PH a 20PH
- o Tener 5 o más cartas de corazón (♥) o picas (♠)

3. Introducimos los puntos de distribución (PD): si establecemos que jugaremos con triunfo, tener pocas cartas de un palo es bueno, ya que se pueden fallar cartas de los contrarios. Para cuantificar lo bueno que es tener pocas cartas, se establecen los puntos de distribución (PD):

- o Fallo en un palo (0 cartas) = 3 puntos de distribución
- o Semifallo en un palo (1 carta) = 2 puntos de distribución
- o Dobleton en un palo (2 cartas) = 1 puntos de distribución
- o Con más de 8 cartas de triunfo = 1 punto por carta de más

Los puntos de distribución los añadiremos a los PH de las manos.

Ejemplos en clase:

♠ AQ965 ♥ AK2 ♦ 9 ♣ QJ107	♠ Q542 ♥ AK9763 ♦ A2 ♣ 2	♠ 876543 ♥ - ♦ A743 ♣ K85
PH 16, PHD 18	PH 13, PHD 16	PH 7, PHD 10

4. Manga a ♥ / ♠ (palos mayores, también identificados como M): habíamos visto que la manga a ST era a nivel de 3, 3ST y se tenían que hacer 9 bazas. Jugando a ♥ / ♠ la manga será a nivel de 4, y por lo tanto necesitaremos hacer 10 bazas. Para llegar necesitaremos tener entre los dos jugadores de la pareja un mínimo de 25 PHD:

Puntos de Honor de la pareja	Nivel	Número de bazas (= NIVEL + 6)	Puntos por cumplir
21 - 22	1	7 BAZAS	80
22 - 23	2	8 BAZAS	110
23 - 24	3	9 BAZAS	140
25 - 28	4	10 BAZAS → MANGA ♥ / ♠	620
29 - 32	5	10 BAZAS	650
33 - 36	6	12 BAZAS → SLAM	1430
37 - 40	7	13 BAZAS → GRAN SLAM	2210



5. Respuestas a la apertura de 1♥ / 1♠: Si el compañero abre de 1♥ / 1♠ sabemos que como mínimo tiene 5 cartas a este palo. Para ligar el palo necesitamos 8 cartas como mínimo, así que le daremos **APOYO** con 3 o más cartas al palo de apertura. Dependiendo de los puntos que tenga el respondedor, apoyará el palo a diferentes niveles:

Abridor	Respondedor	
1♥ / 1♠	PASO 0-5 PHD	Seguro que no llegamos a 25 PHD
	2♥ / 2♠ 6 - 10 PHD.	Quizás llegamos a 25 PHD
	3♥ / 3♠ 11 - 12 PHD	Quizás llegamos a 25 PHD
	4♥/4♠ 13-15 PHD.	Seguro que llegamos a 25 PHD → MANGA

6. Defensa: La salida inicial contra un contrato a palo puede hacerse con una secuencia de dos cartas a diferencia de la salida a ST que necesitábamos 3.



Práctica: jugamos manos de la 38 a la 42

Mano 38	♠ A853 ♥ AJ10 ♦ 32 ♣ A832		Comentarios mano: Subasta 1♥-4♥									
Dador E			S tiene 12 PH N tiene 13 PH + 1 D Llegan a 25 PHD, N puede cantar 4									
♠ J102 ♥ 76 ♦ Q1075 ♣ KQJ7	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ KQ76 ♥ 542 ♦ J986 ♣ 104	Salida K♣ (la más alta de la secuencia). Fallar un diamante del declarante con triunfo del muerto antes de arrastrar.
	N											
O		E										
	S											
13	♠ 94 ♥ KQ983 ♦ AK4 ♣ 965											
9 6												
12												



Mano 39 Dador S	♠ J109 ♥ J542 ♦ 1053 ♣ KQ8		Comentarios mano: Subasta 1♥-2♥- PASO S tiene 13 PH + 1 D N tiene 7 PH + 0 D. No llegan a 25 PHD, se quedan en 2.
♠ 654 ♥ 98 ♦ AK86 ♣ 10643		♠ AK87 ♥ A6 ♦ Q742 ♣ 972	Salida A♦ (a palo con AK salimos del A) Fallamos el 3er diamante en la mano y arrastramos con honor para sacar el A.
7 7 13 13	♠ Q32 ♥ KQ1073 ♦ J9 ♣ AJ5		

Mano 40 Dador O	♠ Q108 ♥ 10752 ♦ 52 ♣ KJ75		Comentarios mano: Subasta 1♠-2♠-4♠ S tiene 15 PH N tiene 6 PH + 1 D
♠ 4 ♥ AKQ4 ♦ J943 ♣ 9862		♠ 953 ♥ J986 ♦ Q106 ♣ AQ10	Después de 2♠, S revaloriza su mano contando los puntos de distribución. S tiene 15 PH + 4 D = 19 PHD, llegan a 25 PHD, por lo tanto subasta 4 (manga)
6 10 9 15	♠ AKJ762 ♥ 3 ♦ AK87 ♣ 43		Salida A♥ Generamos nuevas bazas fallando el 2º corazón, y los dos diamantes pequeños con los triunfos altos del muerto para evitar el refallo antes de arrastrar.



Mano 41 Dador N	♠ J ♥ K987 ♦ 743 ♣ A10643		Comentarios mano: Subasta 1♥ -3♥ -4♥ N cuenta puntos de Distribución por semifallo y cartas e más en corazón (11 PHD). S subasta manga con 17 PHD Salida K♦ . El declarante coge de A. Si no arrastra inicialmente podrá hacer bazas fallanto pics en el muerto y tréboles en la mano
♠ Q852 ♥ 5 ♦ KQJ106 ♣ Q98		♠ K1094 ♥ 642 ♦ 98 ♣ KJ52	
8 10 7 15	♠ A763 ♥ AQJ103 ♦ A52 ♣ 7		

Mano 42 Dador E	♠ K109 ♥ J82 ♦ KQ43 ♣ Q63		Comentarios mano: Subasta 1♠ -3♠ -4♠ Salida: A♥. Carteo: si el defensor gana los 3 primeros corazones, el 4o corazón del declarante será firme. Si arrastra, ya tiene las 10 bazas.
♠ 87 ♥ AKQ ♦ 9852 ♣ 10754		♠ J43 ♥ 974 ♦ J76 ♣ KJ92	
11 9 6 14	♠ AQ652 ♥ 10653 ♦ A10 ♣ A 8		



C1- 07: Introducción triunfo. Apertura 1♥/♠ Cuestionario

1. ¿De qué abres con cada una de las siguientes manos?

Mano 1	Mano 2	Mano 3	Mano 4	Mano 5
♠ J 10 9 7 5	♠ A K Q J	♠ A 6	♠ 9 7 5 4	♠ A K Q 5 4
♥ A K J 4	♥ 9 8 6 5 2	♥ 10 9 8 5	♥ A 8 7 5 3	♥ 10 8 3
♦ A 3 2	♦ A 6	♦ A K J 4	♦ A 10	♦ A J 5
♣ 5	♣ K 8	♣ K Q 2	♣ Q 5	♣ Q 5

2. Tu compañero abrió de 1♥. ¿Qué respondes con cada una de estas manos? Cuenta los Puntos de Honor y los de Distribución de cada una de ellas.

Mano 1	Mano 2	Mano 3	Mano 4	Mano 5
♠ A 9 7	♠ J 5 4	♠ K 10 5 3	♠ 9 7 5 4	♠ A 8 7
♥ 8 7 6	♥ A K 9	♥ K 7 4 3	♥ 8 7 5	♥ K 6 3
♦ 9 7 6	♦ 8 7 6	♦ 2	♦ A 10 7	♦ Q 9
♣ A 9 8 3	♣ K Q 7 5	♣ A 8 5 4	♣ 5 4 3	♣ A 8 6 5 4

3. Responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Para tener un palo ligado (fit) debemos tener al menos 9 cartas en ese palo?
2. Si tenemos un palo ligado (fit) ¿podemos añadir los puntos de distribución?
3. ¿Es obligatorio fallar en un contrato a palo?
4. Si tenemos 9 cartas en el palo ligado, el noveno triunfo ¿cuánto vale?
5. ¿La manga a palo rico obliga a hacer 9 bazas?
6. ¿Cuántos puntos de distribución sumaremos si tenemos 1 sola carta (semifallo) a un palo que no es el triunfo?
7. Si tenemos fit en ♥ ¿Es mejor jugar 4♥o 3ST?
8. ¿Podemos contar los puntos de distribución para abrir de 1♥ o 1♠?
9. ¿Cómo se llama la acción de quitar los triunfos a los contrarios?



C1- 08: Apertura 1M y respuestas

Objetivo de la clase: reforzar la apertura de 1♥ y 1♠ y respuestas a 2, 3 y 4. Reforzar conceptos de jugar a palo. Introducción del concepto de redeclaración del abridor a palo (cuenta sus puntos de distribución)

Conceptos trabajados: ligar palo, triunfo, fallar, arrastrar, puntos de distribución, apertura 1M, redeclaración



Resumen teórico:

Reforzamos conceptos de la clase anterior: contrato a palo, apertura de 1♥ / 1♠., puntos de distribución, manga a ♥ y ♠, respuestas con apoyo,

Conceptos nuevos:

1. Redeclaración del abridor: Sabiendo los puntos del respondedor según el nivel de apoyo que nos ha mostrado, el abridor contará sus puntos de distribución ya que sabe que ha ligado palo y decidirá el contrato o invitará a manga.

Recordar que el objetivo de la pareja es conseguir el mayor número de puntos posibles y que subastando y cumpliendo un contrato de 4♥ o 4♠ 10 bazas a corazón o picas hay bonus.

<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>
1♥ 12-20 PH.	2♥ 6-10 PHD.
PASO 12-15 PHD	
3♥ 16-18 PHD	
4♥ 19-21 PHD	

<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>
1♥ 12-20 PH.	2♥ 6-10 PHD
3♥ 16-18 PHD	PASO 6-7 PHD
	4♥ 8-10 PHD



<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>
1♥ 12-20 PH.	3♥ / 3♠ 11 - 12 PHD
PASO 12-13 PHD	
4♥ 14-+ PHD	

2. Fabricar bazas por fallo:

NOTA IMPORTANTE: En el curso 1 no entraremos en el plan de carteo a palo ya que requiere introducir conceptos nuevos como mano base y contar perdedoras que requieren más tiempo. Se tratará en profundidad en el inicio del tercer trimestre.

Sí que es objeto de el curso inicial enseñar al alumno que se pueden obtener bazas adicionales fallando en la mano corta.

Ejemplo en clase:

♠ A J 9 3 ♥ 9 ♦ A 7 5 2 ♣ J 8 4 2		En esta mano S abre de 1♠. N tiene 10 PH a los que puede sumar 3 PD (dos de el semifallo a ♥ y uno del 4º triunfo), Por lo tanto tiene 13 PHD y a la apertura de 1♠ de S podrá subastar 4♠.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> N O E S </div>		Estos puntos de distribución tienen valor porque sirven para generar nuevas bazas <u>fallando cartas de la mano del declarante.</u>
♠ K Q 10 8 4 ♥ A 10 7 3 ♦ 6 4 ♣ A 3		En este caso, con salida ♦ se pueden fallar hasta 3 corazones en el muerto (entrando en la mano con el A♥, fallando un ♥, entrando con el A♣, fallando un segundo ♥, y entrando con el K♠ y fallando un tercer ♥).

Conceptos a transmitir:

- Arrastrar o no arrastrar: habrá manos en las que habrá que arrastrar enseguida (si tenemos otros palos firmes) o no arrastrar y fallar cartas de la mano en el muerto para generar bazas adicionales.
- Fallar en la mano corta (normalmente el muerto): los fallos en la mano del declarante (quien tiene más triunfos) no generan bazas extra, ya que los triunfos ya son de por sí bazas seguras.
- Puntos de distribución: el sentido de sumar los puntos de distribución en la mano es que sirven para generar nuevas bazas fallando (sea por tener pocas cartas a un palo o por tener triunfos adicionales)



Práctica: jugamos las manos de la 43 a la 48:

<p>Mano 43</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ Q963 ♥ 9853 ♦ 84 ♣ AK2</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♠-3♠-PASO</p> <p>N cuenta puntos de Distribución por dobleton y cartas de más en pic. S pasa al estar en mínima y no llegar a 25 PHD.</p> <p>Salida K♥. (alta de la secuencia)</p> <p>Fallar un ♦ después de arrastrar dos veces con triunfo del muerto.</p>			
<p>♠ 108 ♥ KQJ7 ♦ J753 ♣ Q104</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ J4 ♥ A102 ♦ A1062 ♣ J965</p>	
N						
O E						
S						
<p>9</p> <p>9 10</p> <p>12</p>	<p>♠ AK752 ♥ 64 ♦ KQ9 ♣ 873</p>					

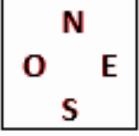
<p>Mano 44</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ KJ4 ♥ 10982 ♦ 96 ♣ KQ103</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♠-2♠-3♠ - 4♠</p> <p>Salida ♥ K.</p> <p>Obtenemos 10 bazas ganadoras: 5 triunfos, 4 tréboles y un diamante.</p>			
<p>♠ 1083 ♥ KQJ ♦ 108732 ♣ 54</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 96 ♥ A743 ♦ KQ5 ♣ 8762</p>	
N						
O E						
S						
<p>9</p> <p>6 9</p> <p>16</p>	<p>♠ AQ752 ♥ 65 ♦ AJ4 ♣ AJ9</p>					




Mano 45 Dador N	♠ J85 ♥ QJ2 ♦ 9852 ♣ K97		Comentarios mano: Subasta 1♥-2♥-3♥ - PASO S tiene 14 PH N tiene 7 PHD									
♠ AK1073 ♥ 4 ♦ Q106 ♣ 10832	<table border="1" style="width: 50px; height: 50px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ Q964 ♥ 1083 ♦ AJ3 ♣ QJ6	Después de 2♥, S revaloriza su mano contando los puntos de distribución. S tiene 14 PH + 3 D = 17 PHD, puede invitar a manga con 3♥, y N no acepta y PASA con 7PHD
	N											
O		E										
	S											
7 9 10 14	♠ 2 ♥ AK9765 ♦ K74 ♣ A54		Salida A♠ Carteo: Reconocer el mérito si los alumnos descubren la manera de ganar la baza con el K♦. Si el ritmo y el nivel del grupo lo permite, se puede hacer un comentario sobre la jugada, como una opción más avanzada de carteo. No exigir que lo aprendan. No entra en el temario de esta lección									

Mano 46 Dador E	♠ QJ83 ♥ K752 ♦ 75 ♣ J92		Comentarios mano: Subasta 1♠-2♠-4♠ N tiene 6 PH + 2 de Distribución S tiene 18 PH + 1 de Distribución Contrato 4♠									
♠ 74 ♥ 964 ♦ Q1043 ♣ KQ108	<table border="1" style="width: 50px; height: 50px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A5 ♥ QJ10 ♦ J962 ♣ 7643	Salida: K♣. Carteo: El declarante se falla un ♦ en el muerto para conseguir la décima baza
	N											
O		E										
	S											
7 7 8 18	♠ K10962 ♥ A83 ♦ AK8 ♣ A5											



<p>Mano 47</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ AJ53 ♥ KQ ♦ K53 ♣ 8652</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♠-4♠-6♠</p> <p>S tiene 19 PH N tiene 14 PHD</p>
<p>♠ 2 ♥ J10986 ♦ 10972 ♣ K109</p>		<p>♠ 976 ♥ 73 ♦ QJ86 ♣ J743</p>	<p>S sabe que llegan a 33 PHD contando sus puntos de distribución y subasta 6♠ (Slam)</p> <p>Salida J♥</p>
<p>13</p> <p>4 4</p> <p>19</p>	<p>♠ KQ1084 ♥ A542 ♦ A4 ♣ AQ</p>		<p>Carteo: el declarante tiene que fallar un ♥ en el muerto y vigilar que no le refallen (o arrastra 3 veces o fallar con el A o la J)</p>

<p>Mano 48</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ 632 ♥ A963 ♦ K1065 ♣ K4</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-3♥-4♥ - PASO</p> <p>N tiene 12 PHD contesta 3♥</p>
<p>♠ J10987 ♥ 2 ♦ Q732 ♣ 1097</p>		<p>♠ AK ♥ J75 ♦ J98 ♣ Q8653</p>	<p>S sabe que llegan a 25 PHD contando sus puntos de distribución y subasta 4♥ (manga)</p> <p>Salida J♠</p>
<p>10</p> <p>3 11</p> <p>16</p>	<p>♠ Q54 ♥ KQ1084 ♦ A4 ♣ AJ2</p>		<p>Carteo: S pierde solo 2 pics si falla un ♣ en el muerto.</p>



C1- 08: Apertura 1♥/♠ y respuestas (I) Cuestionario

1. Eres Sur. Abriste la subasta con 1♥ y tu compañero responde 2♥. ¿Cuál es tu segunda voz con cada una de las siguientes manos?

SUR 1♥ ¿?	OESTE Paso	NORTE 2♥	ESTE Paso
<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>
♠ 9 7 5	♠ A K Q J	♠ 4 3	♠ A K 4
♥ A K J 4 3	♥ 9 8 6 5 2	♥ A K Q J 10	♥ Q J 10 8 3
♦ A 2	♦ A 6	♦ A Q 8	♦ A 9 5
♣ J 7 5	♣ A J	♣ 10 6 5	♣ 9 5

2. Eres Sur. Abriste la subasta con 1♥ y tu compañero responde 3♥. ¿Cuál es tu segunda voz con cada una de las siguientes manos?

SUR 1♥ ¿?	OESTE Paso	NORTE 3♥	ESTE Paso
<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>
♠ 9 7 5	♠ A K Q J	♠ 4	♠ A K 4
♥ A K J 4 3	♥ 9 8 6 5 2	♥ A K Q J 9 4	♥ Q J 10 8 3
♦ A 2	♦ 6	♦ Q 8 3	♦ J 9 5
♣ 9 7 5	♣ A 4 2	♣ 10 6 5	♣ J 5



3 . Eres Sur y tu compañero abrió de 1 ♥ . ¿Qué subastarías con estas manos?

	<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>
♠	9 7 5	A K Q J	4 3 2	A K 4
♥	A K J 4	9 8 6	A J 9 6	Q J 10
♦	9 2	6 2	Q J 8	9 6 5
♣	K 9 7 4	A 9 4 2	10 6 5	J 5 4 3



C1- 09: Apertura 1M y respuestas (II)

Objetivo de la clase: recordar la apertura de 1♥ y 1♠, respuestas a 2, 3 y 4, manga a ♥ y 1♠. Reforzar redeclaración del abridor. No se introducen conceptos nuevos.

Conceptos trabajados: ligar palo, triunfo, fallar, arrastrar, puntos de distribución, apertura 1M, redeclaración



Resumen teórico:

Reforzamos conceptos de las clases anteriores: contrato a palo, apertura de 1♥ / 1♠, puntos de distribución, manga a ♥ y ♠, respuestas con apoyo, redeclaración del abridor,



Práctica: jugamos las manos de la 49 a la 54:

Mano 49 Dador N	♠ AK4 ♥ J43 ♦ 653 ♣ Q752		Comentarios mano: Subasta: 1♠-2♠-PASO Salida K♦ alta de la secuencia (recordamos que a palo con 2 honores se sale de la alta, no hacen falta 3) Carteo: después de A♦, arrastrar y se ganan 10 bazas si se juega sobre el ♣ (está 3-3)
♠ 86 ♥ K92 ♦ KQ972 ♣ 1098	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ J95 ♥ AQ108 ♦ J108 ♣ J64	
10 8 9 13	♠ Q10732 ♥ 765 ♦ A4 ♣ AK3		



<p>Mano 50</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ A2 ♥ K75 ♦ 872 ♣ K10962</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-3♥-4♥</p> <p>Salida K.♦ alta de la secuencia</p>
<p>♠ 10986 ♥ 1082 ♦ KQJ9 ♣ A8</p>		<p>♠ KQJ3 ♥ 96 ♦ 10543 ♣ 753</p>	<p>Carteo: arrastrar y promocionar el ♣. Se ganan 11 bazas.</p>
<p>10</p> <p>10 6</p> <p>14</p>	<p>♠ 754 ♥ AQJ43 ♦ A6 ♣ QJ4</p>		

<p>Mano 51</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ 102 ♥ Q10642 ♦ AJ3 ♣ K54</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-4♥</p> <p>Norte no ha abierto porque solo tiene 10 PH, pero cuando abre su compañero de 1♥ se puede sumar los puntos de distribución y llega a 13 PHD</p> <p>Salida Q ♣.alta de la secuencia</p> <p>Para cumplir se debe fallar 2 pics en el muerto</p>
<p>♠ Q976 ♥ 8 ♦ 1054 ♣ QJ986</p>		<p>♠ KJ3 ♥ J9 ♦ KQ972 ♣ 1073</p>	
<p>10</p> <p>5 10</p> <p>15</p>	<p>♠ A854 ♥ AK753 ♦ 86 ♣ A2</p>		



<p>Mano 52</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ 654 ♥ K42 ♦ K65 ♣ KJ64</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-2♥-3♥-4♥</p> <p>Norte tiene 10 PH y contesta 2♥ Sud tiene 17 PHD e invita a manga. N acepta al estar en máxima</p>									
<p>♠ J873 ♥ J8 ♦ QJ108 ♣ A82</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ KQ10 ♥ 1097 ♦ 9743 ♣ 1097</p>	<p>Salida Q♦ alta de la secuencia</p> <p>Carteo: después de arrastrar jugar sobre el ♣ para poder afirmarlo y descartar un ♠ de la mano</p>
	N											
O		E										
	S											
<p>10</p> <p>9 5</p> <p>16</p>	<p>♠ A92 ♥ AQ653 ♦ A2 ♣ Q53</p>											

<p>Mano 53</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ 9 ♥ KQ64 ♦ Q762 ♣ 9865</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-2♥-PASO</p> <p>Salida ♠K alta de la secuencia</p>									
<p>♠ KQJ3 ♥ 1098 ♦ 943 ♣ KQ3</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 10864 ♥ 5 ♦ AKJ10 ♣ J1042</p>	<p>Se pueden llegar a hacer 10 bazas si se fallan 3 pics en el muerto</p>
	N											
O		E										
	S											
<p>7</p> <p>11 9</p> <p>13</p>	<p>♠ A752 ♥ AJ732 ♦ 85 ♣ A7</p>											



<p>Mano 54</p> <p>Dador E</p>	<p>♠ KQ3 ♥ 7532 ♦ A7 ♣ 7543</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♠ -2♠ -3♠ - 4♠</p> <p>Norte tiene 10 PHD y contesta 2♠ Sud tiene 17 PHD e invita a manga. N acepta al estar en máxima</p> <p>Salida A♥</p> <p>Carteo: fallar un ♦ en el muerto antes de acabar de asastastrar</p>
<p>♠ J76 ♥ AKQ8 ♦ J942 ♣ J9</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>N</p> <p>O E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ 8 ♥ J96 ♦ Q1085 ♣ Q10862</p>	
<p>9</p> <p>12 5</p> <p>14</p>	<p>♠ A109542 ♥ 104 ♦ K63 ♣ AK</p>		



C1- 09: Apertura 1 ♥/♠ y respuestas (II) Cuestionario

1. Eres Norte. Apoyaste la apertura de 1♠ de tu compañero con 2♠, y él ha vuelto a subastar declarando 3♠. ¿Qué respondes con cada una de estas manos?

SUR	OESTE	NORTE	ESTE
1 ♠	Paso	2 ♠	Paso
3 ♠	Paso	¿?	
	<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠	A 9 7	♠ J 5 4	♠ Q 10 5 3
♥	10 8 7 6	♥ A K 9	♥ 8 7 4 2
♦	9 6	♦ 8 7 6	♦ A
♣	Q 9 8 3	♣ J 8 7 5	♣ 9 8 5 4

2. Eres Sur. Abriste la subasta con 1♥ y tu compañero responde 2♥. ¿Cuál es tu segunda voz con cada una de las siguientes manos?

SUR	OESTE	NORTE	ESTE
1♥	Paso	2♥	Paso
¿?			
	<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠	9 7 5	♠ A K Q J	♠ 4
♥	A K J 4 3	♥ 9 8 6 5 2	♥ A K Q J 4
♦	A 2	♦ 6	♦ A K Q 3
♣	9 7 5	♣ A J 2	♣ 10 6 5



3. Veamos una mano completa:

<p>Mano 3</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ 9 8 3 ♥ A ♦ Q 8 7 6 5 ♣ 7 5 3 2</p>		<p>Contesta a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur es el dealer. Imagina la subasta completa. • Sale Oeste ¿de qué carta? • ¿Cuántas bazas debe hacer el declarante para cumplir el contrato? • Si el declarante gana la primera baza ¿Debe comenzar a arrastrar en la segunda baza?
<p>♠ 10 2 ♥ Q J 10 9 ♦ A 10 3 ♣ K J 9 6</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <p style="display: flex; justify-content: space-between;"> O E </p> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ 7 6 4 ♥ K 7 3 2 ♦ 10 9 ♣ Q 10 8 4</p>	
<p style="text-align: center;">7</p> <p style="display: flex; justify-content: space-around;"> 11 5 </p> <p style="text-align: center;">17</p>	<p>♠ A K Q J 5 ♥ 8 6 5 4 ♦ K 4 2 ♣ A</p>		



C1- 10: Repaso final de curso

Objetivo de la clase: practicar todos los conceptos aprendidos en el curso. Aperturas de 1ST y 1♥ / 1♠ y respuestas. Carteo a ST (alta del lado corto, promocionar, afirmar), carteo a palo (fallar y arrastrar) y defensa (salidas de alta de secuencia o pequeña, y en tercera la mayor)



Resumen teórico (NO HAY CONTENIDO NUEVO)

Recordatorio clases anteriores: RESUMEN

Objetivo del juego:

Llegar a subastar el contrato que nos dé más puntos:

- 25 PH (D) Manga: 3ST 9 bazas, 4♥/♠ 10 bazas, (5♣/♦ 11 bazas)
- 33 PH (D) Slam: 6 ST 12 bazas, 6♥/♠/♣/♦ 12 bazas
- 37 PH (D) Gran Slam 7 ST 13 bazas, 7♥/♠/♣/♦ 13 bazas

Subasta:

Aperturas:

1ST:

- 15-17 PH
- Mano regular/equilibrada (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2)
- Sin 5 ♥ ni ♠

1♥ / 1♠: (1M)

- 12-20 PH
- 5 cartas a ♥ o ♠

Respuestas:

<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>
1ST	Paso = 0-7 PH (sin esperanzas de llegar a manga)
	2ST = 8-9 PH
	3ST = 10-15 PH (manga)

<u>Abridor</u>	<u>Respondedor</u>
1♥ / 1♠	Paso = 0-5 PHD (sin esperanzas de llegar a manga)
	2♥ / 2♠ = 6 PHD a 10 PHD
	3♥ / 3♠ = 11 PHD a 12 PHD
	4♥ / 4♠ = 13 PHD a 15 PHD (manga).



Carteo:

- Alta del lado corto
- Promocionar
- Afirmar palo
- A palo: fallar para obtener más bazas

Defensa:

- Contra ST:
 - Alta de una secuencia de 3 cartas
 - Pequeña (4ª del palo largo) si no hay secuencia
- Contra palo:
 - Alta de una secuencia de 2 cartas



Práctica: jugamos las manos de la 55 a la 60 (3 manos a ST y 3 a palo)

<p>Mano 55</p> <p>Dador S</p>	<p>♠ 653 ♥ KQ10 ♦ J7 ♣ KQ743</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1ST - 3ST</p> <p>Salida K♠.</p> <p>Carteo: manejo de ♦ con alta del lado corto para hacer 4 bazas</p>									
<p>♠ KQJ2 ♥ J53 ♦ 954 ♣ 862</p>	<table border="1" style="width: 50px; height: 50px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>			N		O		E		S		<p>♠ 10987 ♥ A97 ♦ 10863 ♣ J10</p>
	N											
O		E										
	S											
<p>11</p> <p>7 5</p> <p>17</p>	<p>♠ A4 ♥ 8642 ♦ AKQ2 ♣ A95</p>											



<p>Mano 56</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ A ♥ K75 ♦ K10962 ♣ 8742</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-3♥-4♥</p> <p>Salida A♣ alta de la secuencia</p> <p>Carteo: fallar el segundo ♣ y arrastrar. Los ♦ se quedan firmes</p>
<p>♠ 10986 ♥ 1082 ♦ 3 ♣ AKQJ9</p>	<p style="text-align: center;"> </p>	<p>♠ KQJ32 ♥ 96 ♦ 875 ♣ 1053</p>	
<p>10</p> <p>10 6</p> <p>14</p>	<p>♠ 754 ♥ AQJ43 ♦ AQJ4 ♣ 6</p>		

<p>Mano 57</p> <p>Dador N</p>	<p>♠ 1043 ♥ K5 ♦ J1043 ♣ A642</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1ST-2ST-3ST</p> <p>Salida 6♠ (no tenemos secuencia de 3 cartas).</p> <p>Carteo: promoción de ♦ y manejo de ♥ para hacer 9 bazas</p>
<p>♠ KQ86 ♥ 832 ♦ 865 ♣ K107</p>	<p style="text-align: center;"> </p>	<p>♠ J752 ♥ 10974 ♦ A97 ♣ Q8</p>	
<p>8</p> <p>8 7</p> <p>17</p>	<p>♠ A9 ♥ AQJ6 ♦ KQ2 ♣ J953</p>		



Mano 58 Dador E	♠ Q5 ♥ AK3 ♦ Q1042 ♣ AK104		Comentarios mano: Subasta 1ST-6ST Salida 4♥ (no tenemos secuencia de 3 cartas). Bazas seguras 9. Se fabrican 3 más promocionando el ♦
♠ 832 ♥ J1064 ♦ 8653 ♣ 86		♠ J1097 ♥ 752 ♦ A7 ♣ J972	
18 1 6 15	♠ AK64 ♥ Q98 ♦ KJ9 ♣ Q53		

Mano 59 Dador S	♠ Q10642 ♥ 102 ♦ AJ3 ♣ K54		Comentarios mano: Subasta 1♠ - 4♠ (N suma puntos de distribución y longitud de pic) Salida Q♣.alta de la secuencia (2 cartas a palo es suficiente) Carteo: para cumplir se debe fallar 2 ♥ en el muerto
♠ 8 ♥ Q976 ♦ 1054 ♣ QJ986		♠ J9 ♥ KJ3 ♦ KQ972 ♣ 1073	
10 5 10 15	♠ AK753 ♥ A854 ♦ 86 ♣ A2		



<p>Mano 60</p> <p>Dador O</p>	<p>♠ 7532 ♥ KJ3 ♦ A7 ♣ 7543</p>		<p>Comentarios mano:</p> <p>Subasta 1♥-2♥-3♥-4♥</p> <p>Salida A♠</p> <p>Antes de arrastrar fallar dos ♦ en el muerto. Entrar en la mano con A y K de ♣</p>
<p>♠ AK6 ♥ 82 ♦ Q108 ♣ Q10862</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <p style="text-align: center;">O E</p> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ QJ98 ♥ Q76 ♦ J942 ♣ J9</p>	
<p style="text-align: center;">8</p> <p>11 7</p> <p style="text-align: center;">14</p>	<p>♠ 104 ♥ A10954 ♦ K653 ♣ AK</p>		



C1- 10: Repaso final de curso 1 Cuestionario

1. Eres el dealer. ¿de qué abres cada una de estas manos?

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠ K Q J 3	♠ K Q J 3 2	♠ 7 6 5
♥ K 3 2	♥ J 8	♥ Q J 10 9 8
♦ K 8 2	♦ A K J 2	♦ 9 7
♣ A 9 8	♣ 8 7	♣ K Q 2
<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>	<u>Mano 6</u>
♠ 9 7	♠ A 5	♠ K J 10 6 4
♥ A K Q	♥ K 10 9 8 2	♥ 8 6
♦ A K J 7 4	♦ Q J 10	♦ A K 4
♣ 9 5 4	♣ A K Q	♣ K Q 10

2. Tu compañero abrió la subasta con 1ST. El oponente de tu derecha Pasa. Es tu turno. ¿Qué voz das con cada una de estas manos?

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠ K Q 3	♠ A J 2	♠ 7 6 5
♥ Q 3 2	♥ 10 3	♥ 10 9 8
♦ K J 8 6	♦ Q 7 6	♦ J 10 9 7
♣ 10 9 8	♣ K Q J 3 2	♣ K J 2



<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>	<u>Mano 6</u>
♠ K J 8	♠ J 6	♠ 7 6 5
♥ K 3 2	♥ A 10 2	♥ 10 9 8
♦ 7 6 3 2	♦ K J 10 3 2	♦ A K 7 4
♣ 10 9 8	♣ A K Q	♣ J 9 7

3. Tu compañero abrió la subasta con 1♥. El oponente de tu derecha Pasa. Es tu turno. ¿Qué voz das con cada una de estas manos?

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠ 7	♠ K Q 3	♠ 7 6
♥ K J 10 9 8	♥ Q 3 2	♥ 10 9 8 7
♦ A 7 4 3	♦ K J 8 6	♦ Q J 9 7
♣ K 7 2	♣ 10 9 8	♣ K J 2

<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>	<u>Mano 6</u>
♠ 7	♠ K Q 3	♠ 7 6 3
♥ A 8 5	♥ Q 3 2	♥ 10 9 8 7
♦ Q 10 7 5	♦ 8 6 5 3	♦ Q 9 7
♣ K 8 7 5 2	♣ 10 9 8	♣ Q 8 2



4 - Estas son las cartas de los jugadores de N y S, Sur es el Dealer. ¿cuál sería la subasta completa en cada mano?

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>	<u>Mano 4</u>
♠ A K 2 ♥ 9 6 5 ♦ 10 7 5 2 ♣ 4 3 2	♠ A K 2 ♥ 9 6 5 ♦ K 7 5 2 ♣ 4 3 2	♠ A 7 3 ♥ K 9 5 ♦ 10 7 5 2 ♣ Q 5 2	♠ A K 2 ♥ Q J 10 7 ♦ A 9 8 3 ♣ 8 7
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N O E S </div>
♠ Q J 10 7 3 ♥ 10 7 3 ♦ A 6 3 ♣ A K	♠ Q J 10 7 ♥ 10 7 3 ♦ A J 3 ♣ A K	♠ K Q 2 ♥ A Q 10 7 3 ♦ A 6 4 3 ♣ 7	♠ Q 10 5 ♥ 9 6 5 ♦ K 7 5 2 ♣ A 3 2

Sur	Norte		Sur	Norte		Sur	Norte		Sur	Norte

5. Salidas. ¿De qué carta saldrías contra un contrato de 3ST de los oponentes?

<u>Mano 1</u>	<u>Mano 2</u>	<u>Mano 3</u>
♠ 7	♠ 9 8 5	♠ 7 6
♥ K Q J 9	♥ Q 3 2	♥ J 10 9 7 3
♦ A 7 4 3	♦ K J 8 6	♦ A 9 8
♣ 8 7 6 2	♣ K Q 3	♣ A 5 2
<u>Mano 4</u>	<u>Mano 5</u>	<u>Mano 6</u>
♠ 7 4 3	♠ A 9 6	♠ 7 6 3
♥ A K 2	♥ A 3 2	♥ A 10 8 7 4
♦ Q J 10 5 3	♦ A 6 5	♦ Q 9
♣ 8 7	♣ 10 8 4 2	♣ Q 8 2



6. Dentro de cada bloque, relaciona cada término con su definición:

BLOQUE 1

Término		Definición
1. Baza		A. Jugador que extiende sus cartas tras la salida inicial para que el declarante pueda jugar
2. Muerto		B. El compañero del abridor de la subasta
3. Slam		C. Las cuatro cartas que han puesto entre los cuatro jugadores, una vez que uno de ellos ha salido
4. Dador o dealer		D. Contrato con una bonificación especial que requiere hacer doce bazas
5. Respondedor		E. Jugador que tiene derecho a dar la primera voz en la subasta

BLOQUE 2

Término		Definición
6. Promocionar		F. Tener dos cartas en un palo
7. Salida		G. Mano que tiene una de estas tres distribuciones. 4-3-3-3; 4-4-3-2 o 2-3-3-5
8. Manga		H. Convertir una carta en ganadora por haber salido las cartas superiores
9. Dobleton		I. La primera carta que se juega en una baza
10. Mano equilibrada		J. Contrato con una bonificación especial: 3ST, 4♠, 4♥, 5♦ y 5♣.

BLOQUE 3

Término		Definición
11. Baza segura		K. Jugar el palo de triunfo
12. Contrato		L. Carta con la que puede hacerse una baza inmediatamente.
13. Apoyar		M. Tener un número adecuado de cartas en el palo del compañero para tener un palo ligado
14. Arrastrar		N. La persona que jugará el contrato final por haber mencionado primero el palo en la subasta
15. Declarante		O. Última declaración de la subasta. Con ella se determina el número de bazas que el declarante debe realizar, y si existe o no un palo de triunfo