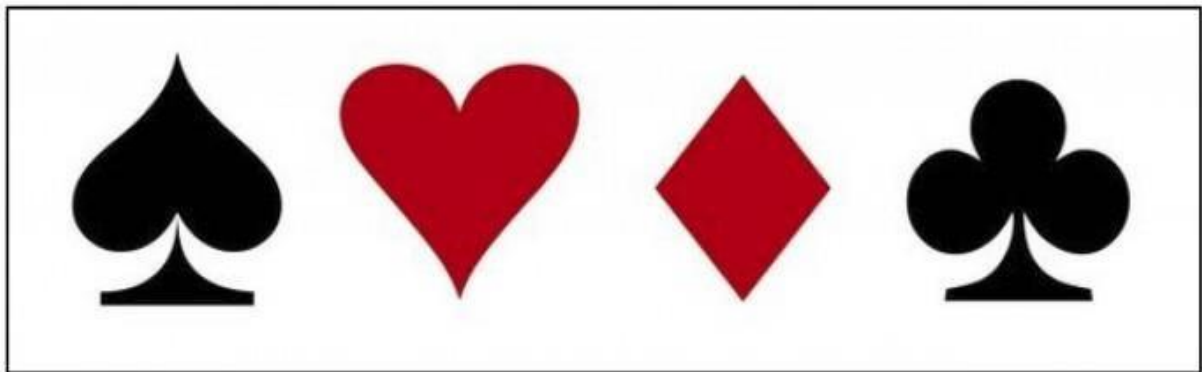


Βασικές Συμβάσεις Bridge

Έκδοση 8η



Επιμέλεια : Σταματουλακης Μιχαήλ

Περιεχόμενα

MULTI LANDY.....	3
THE UNUSUAL NT (UNT) AND MICHEALS CUE BIDS.	5
SPLINTER.....	7
SMOLEN ΣΤΟ 1NT.....	8
PUPPET STAYMAN	9
BERGEN RAISES.....	10
4ο ΧΡΩΜΑ.....	11
JACOBY 2NT	13
(LONG) GAME TRY	14
REVERSE DRURY.....	16
1ΧΑ FORCING *ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ 2/1.....	17
ROMAN KEY CARDS BLACKWOOD	19
CHECKBACK STAYMAN.....	21
INVERTED MINORS	23
MULTI 2♣.....	25
ΑΝΟΙΓΜΑ WEAK 2♣♣♣ 2♣.....	27
Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ 20.....	28
Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ 15.....	28
Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ 11.....	29

Το παρόν εγχειρίδιο δημιουργήθηκε για να βοηθήσει στην συνεννόηση των Σταματουλακης-Αποστολακης. Οι Συμβάσεις που περιέχονται είναι από διάφορες ιστοσελίδες του διαδικτύου Ελληνικές και ξένες. Έχει γίνει προσαρμογή ώστε να εξυπηρετεί τις ανάγκες των παραπάνω συμπαικτών.

MULTI LANDY

Let's start by looking at typical hands for using Multi Landy: -

- 2♣ both majors (9+ cards)
- 2♦ a single suited hand (6+ cards; could be any of the 4 suits, but usually a major)
- 2♥ 5 ♥'s and a minor suit
- 2♠ 5 ♠'s and a minor suit
- 2NT both minors (at least 5-5)
- 3♣ ♣'s
- 3♦ ♦'s

Doublepenalties (15+ pts).

Hand 1	Hand 2	Hand 3	Hand 4	Hand 5	Hand 6
♠ AQ98	♠ KQJ642	♠ 6	♠ KJ763	♠ 4	♠ AQ
♥ KJ763	♥ A8	♥ KJ763	♥ 6	♥ 84	♥ K98
♦ 6	♦ 652	♦ AJ985	♦ AQJ9	♦ AQ985	♦ QJ1095
♣ Q75	♣ 75	♣ K7	♣ Q76	♣ KQ763	♣ KJ8

Hand 1: A typical major suited hand. 5-4 is OK for a 2♣ bid.

Hand 2: A single suited hand, so overcall 2♦. Partner will 'automatically' relay with 2♥ and you will then bid 2♠ which partner will pass unless he has game interest.

Hand 3: A 2♥ overcall - showing ♥'s and a minor.

Hand 4: A 2♠ overcall - showing ♠'s and a minor. The minor suit is usually 5 cards, but a decent 4 card minor is acceptable. Note that the major for these 2♥/♠ overcalls must always be 5 cards.

Hand 5: Bid 2NT - Much the same as the UNT but you need a few points, especially over a strong NT. You do not normally expect to make a contract but this may make it difficult for the opponents to find a major suit fit at a safe level.

Hand 6: Double - You have good points sitting over the opener and a safe lead.

Responding after partner has made a Multi-Landy bid.

Now let's cover what the partner of the Multi Landy bidder does. We'll call him responder.

a) Partner bids 2♣ - the major suits.

Over 2♣, responder bids his best major or 2♦ if he is equal length. This is the big advantage over Cappellitti - when responder is equal length he bids 2♦ and then the overcaller can bid his longer major. With Cappelletti it is a lottery as responder must choose a major and you can easily end up playing in a 4-3 fit when there is a 5-3 fit in the other major. Obviously when responder has one

major longer than the other, he bids the longer.

Hand 7	Hand 8	Hand 9	Partner has overcalled 2♣ :-
			With hand 7 we simply bid 2♠ .
♠9854	♠J74	♠J7	With hand 8 we do not 'pick' a major as we may well
♥Q43	♥Q43	♥Q4	end up in a 4-3 fit. The bid is 2♦ to get partner to choose.
♦64	♦A764	♦A7642	And with hand 9 it's even more important to get
♣J62	♣J64	♣J642	partner to choose – 4-2 fits do not play well.

b) Partner bids 2♦ - a single suited hand.

2♦ is usually a major suit. If you have a decent minor suit, it will often pay to defend 1NT – especially if you are on lead with a suit that is good to lead from. Also, if your suit is a minor, then you have to play at the 3 level so it is usually best to defend, but if you do wish to bid a long minor then it's best to bid 3♣/♦ directly. Thus this 2♦ is usually a major suit. Responder bids using the same philosophy as with a multi 2♦ opening that includes a both majors option, ie :-

Responder normally bids 2♥, but bids 2♠ if he is prepared to go to 3♥ or more opposites a ♥ suit (the same principle as used in the Multi 2♦). Bear in mind that overcaller is limited to around 14 high card points (with more, he would usually double). Of course, nothing is lost on the odd occasion where overcaller has a long minor (you will always be at the 3 level).

c) Partner bids 2♥/♠ - the major bid + a minor suit.

Over a 2♥/♠ overcall, responder normally either passes or bids 2NT which over-caller will correct to his minor. If responder bids a suit (so 2♠ /3♣/♦ over 2♥; or 3♣/♦/♥ over 2♠) then that is simply to play (presumably a 6+ card suit). A raise to 3 of partner's major is invitational to game.

d) Partner doubles – penalties.

Dbl should be passed unless responder has a very weak hand (4- points), in which case he should attempt to bail out by bidding a 5 card suit. With a very flat weak hand it is usually best to pass; partner may just have 1NT set in his own hand, and even if 1NT doubled makes it is usually not total a disaster (it is not a game contract). Note that the double should have an upper limit of about 18-19 points. Now it would be nice to defend 1NT doubled when you have a huge hand but partner is very likely to have less than 5 points and will pull it!

THE UNUSUAL NT (UNT) AND MICHEALS CUE BIDS.

The UNT is used to show the two lowest unbid suits and the Michaels Cue bid shows both majors if a minor was opened and shows the other major and an (unspecified) minor if a major suit was opened.

Points weak : 0-10p

The complete scheme is: -

Opening bid:	Overcall:	Meaning	Notes
1♣	2♣	♥'s and ♠'s	1
1♣	2NT	♦'s and ♥'s	
1♦	2♦	♥'s and ♠'s	1
1♦	2NT	♣'s and ♥'s	
1♥	2♥	♠'s and a minor	2,3
1♥	2NT	♣'s and ♦'s	
1♠	2♠	♥'s and a minor	2
1♠	2NT	♣'s and ♦'s	

These bids are usually **weak and pre-emptive**. The bids show 5-5 in the suits shown and partner is expected to choose one of them. However, the **bid can also be very strong**, in which case the bidder will bid on after partner's choice.

Notes

- 1) In the case of a major suit two-suiter most people play that 5-4 or 4-5 in the major suits is sufficient as responder is not forced to bid above the two level.
- 2) In these two situations the minor suit is unknown, if responder does not wish to play in the major then he bids 2NT to get partner to bid his minor.
- 3) In this case some people play that a 4 card ♠ suit is permissible as partner has only to bid at the two level in support of ♠'s.

There are just six of these two-suited combinations. Playing UNT/Michaels we have: -

Hand 1	Hand 2	Hand 3	Hand 4	Hand 5	Hand 6
♠ 6	♠ 6	♠ KQ942	♠ 6	♠ KQ942	♠ KQ942
♥ 95	♥ KQ942	♥ 6	♥ K8742	♥ 6	♥ K8742
♦ KQ942	♦ 95	♦ 95	♦ KQ942	♦ K8742	♦ 6
♣ K8742	♣ K8742	♣ K8742	♣ 95	♣ 95	♣ 95

Hand 1: Over an opening bid of 1♥, bid 2NT. This shows the two lowest
 Over an opening bid of 1♠, bid 2NT. This shows the two lowest

Hand 2: Over an opening bid of 1♦ bid 2NT This shows the two lowest
Over an opening bid of 1♠, bid 2♠. This shows ♥'s and a minor

Hand 3: Over an opening bid of 1♦ we have no conventional bid, so overcall 1♠.
Over an opening bid of 1♥, bid 2♥. This shows ♠'s and a minor

Hand 4: Over an opening bid of 1♣, bid 2NT. This shows the two lowest
Over an opening bid of 1♠, bid 2♠. This shows ♥'s and a minor

Hand 5: Over an opening bid of 1♣ we have no conventional bid, so overcall 1♠.
Over an opening bid of 1♥, bid 2♥. This shows ♠'s and a minor

Hand 6: Over an opening bid of 1♣, bid 2♣. This shows both majors
Over an opening bid of 1♦, bid 2♦. This shows both majors

Hand 2

Let's look at Hand 2 a little deeper. RHO opens 1♠ and we bid 2♠, showing ♥'s and a minor. If partner likes ♥'s then he will bid them; but if he prefers to play in your minor suit he **bids 2NT, this asks you to bid your minor suit.**

♠ 6
♥ KQ942
♦ 95
♣ K8742

Hand 7

Now Michaels and the UNT are basically pre-emptive. But most people play that they may also be very strong. So with this hand we bid the UNT over a 1♦ opening and we bid 2♠ over a 1♠ opening.

♠ 6
♥ KQ942
♦ A
♣ AKQ642

But after partner's response we then make a forcing bid or bid game: -
I play any subsequent bid as a very strong hand and game forcing.

Hand 8

But hand 8 is different; it is neither weak nor very strong. So with intermediate hands like this we simply overcall.

♠ 6
♥ KQ942
♦ A5
♣ AQ642

Hand 9

Consider this hand A. The definition of Michaels cue bids states that one need be only 5-4 (or 4-5) in the majors to cue bid an opening 1♣/♦, and many (most?) people play Michaels that way. So playing Michaels cue we bids bid 2♣ over a 1♣ opening and 2♦ over a 1♦ opening.

♠ KJ84
♥ K8742
♦ 96
♣ 95

SPLINTER

Οι αγορές **Splinter** (διπλό άλμα σε νέο χρώμα) υποδηλώνουν 4φυλλο φιτ στο χρώμα του συμπαίκτη το οποίο είναι πάντα μαζέρ, singleton ή void στο χρώμα του Splinter και αξίες τουλάχιστον μανς.

Παραδείγματα αγορών

1♠-4♦: 4φυλλο φιτ♠, αξίες ανοίγματος+, 0-1 καρά

1♣-1♥-4♦: 4φυλλο φιτ♥, 17+ π., 0-1 καρά

1♦-1♥-3♠: 4φυλλο φιτ♥, 17+ π., 0-1 πίκες

Το Splinter μπορεί να γίνει τόσο από τον απαντώντα (δείχνοντας το λιγότερο αξίες ανοίγματος* και, συνήθως, ενδιαφέρον για συνέχεια) όσο και από τον ανοίξαντα (με 17+ π.). Γίνεται τόσο άμεσα όσο και σε επόμενη φάση της αγοράς (αναλόγως το φιτ και την δύναμη του χεριού).

Παρόλο που χάνεται πολύτιμος αγοραστικός χώρος, οι αγορές Splinter είναι πολύ περιγραφικές και βοηθάνε τον συμπαίκτη να επανεκτιμήσει με μεγάλη ακρίβεια το χέρι του: τα ονέρ (εκτός του άσου) στο χρώμα του S. χάνουν την αξία τους ενώ αντίθετα τα ονέρ στα άλλα χρώματα αναβαθμίζονται. Εκτός αυτού, ανάλογα και με το φιτ, τα παραπάνω φύλλα στο S. μεταφράζονται σε επιπλέον λεβέ στο χρώμα (από κοψίματα) και παράλληλα λιγότερες χανόμενες στα υπόλοιπα χρώματα.

Αν το S. δείξει ότι υπάρχουν προοπτικές για επιπλέον διερεύνηση η αγορά συνεχίζεται με c.b. (ή ερώτηση άσων), αλλιώς, με πολλές άχρηστες αξίες, κλείνεται η μανς.

Κατόπιν συμφωνίας, σε συγκεκριμένες αγοραστικές ακολουθίες, ως Splinter μπορούν να θεωρηθούν και τα απλά άλματα σε χρώμα, σε περίπτωση που η αγορά νέου χρώματος χωρίς άλμα είναι forcing ή απλώς όταν το απλό άλμα σε χρώμα δεν μπορεί να έχει άλλη έννοια.

* Ο απαντών με το S. δείχνει 11-14/15 π. Με λιγότερους ή με περισσότερους πρέπει να επιλέξει κάποια άλλη αγορά (Το S. δείχνει ενδιαφέρον για σλεμ μόνο στην περίπτωση που "κολλάει" το χέρι. Με πολύ δυνατά χέρια όμως, επιλέγονται άλλες αγορές, πιο οικονομικές, ώστε να υπάρχει περισσότερος αγοραστικός χώρος για διερεύνηση).

* **Εξαίρεση** αποτελούν οι αγορές **1m-3/4M** (όπου m: ένα μινέρ και M: ένα μαζέρ), πχ **1♣-3♠** ή **1♦-4♥**. Σε αυτές τις δύο ακολουθίες, οι αγορές **3♠** και **4♥** είναι φυσικές και περιγράφουν χέρια που θα ανοίγανε **3♠** και **4♥** αντίστοιχα (7φυλλο+ χρώμα, αρνούνται εξωτερικές αξίες).

SMOLEN ΣΤΟ 1NT

Μετά από αρνητική απάντηση του ανοίξαντα NT στο Stayman του συμπαίκτη του (1NT-2♣-2♦) η αγορά μαζέρ στο επίπεδο 3 από τον απαντώντα είναι forcing και δείχνει 5-4 με 5φυλλο το μη αγορασθέν:

- 1NT-2♣-2♦-3♥: Δείχνει 10+ π. με 5φυλλη πίκια και 4φυλλη κούπα
- 1NT-2♣-2♦-3♠: Δείχνει 10+ π. με 5φυλλη κούπα και 4φυλλη πίκια

Προαιρετικό 1

Μία άλλη ανάπτυξη που χρησιμοποιείται αρκετά συχνά είναι η εξής:

Μετά από άνοιγμα ΧΑ:

1NT-2♣-2♦-3M-4♣: 3φυλλο φιτ στο 5φυλλο μαζέρ του απαντώντα και maximum (ενώ η απλή αγορά του μαζέρ δείχνει έλλειψη ενδιαφέροντος)

Πχ 1NT-2♣-2♦-3♠-4♣ : Φιτ ♥ και ενδιαφέρον ενώ 1NT-2♣-2♦-3♠-4♥ : Φιτ, αρνείται maximum
Οι συνέχειες μετά την αγορά 4♣ είναι αγορές transfer (το χαμηλότερο χρώμα από το μαζέρ του φιτ):

Πχ 1NT-2♣-2♦-3♠-4♣-4♦ (transfer)-4♥-... και αντίστοιχα 1NT-2♣-2♦-3♥-4♣-4♥ (transfer)-4♠-...

PUPPET STAYMAN

Καθώς το άνοιγμα 2NT δεν αποκλείει την κατοχή 5φυλλου μαζέρ έχει επινοηθεί η σύμβαση **Puppet** η οποία εξετάζει ακριβώς αυτό το ενδεχόμενο. Το 3♣ μετά από άνοιγμα 2NT ζητάει από τον ανοίξαντα να αγοράσει το 5φυλλο μαζέρ ή να δείξει αν έχει, τουλάχιστον ένα από τα δύο, 4φυλλο:

- 2N-3♣-3♥/♠: 5φυλλο χρώμα
- 2N-3♣-3♦: Τουλάχιστον ένα 4φυλλο μαζέρ
- 2N-3♣-3N: Αρνείται την ύπαρξη 4φυλλου+ μαζέρ
- 2N-3♣-3♦-3M*: Ο απαντητής, σε περίπτωση θετικής απάντησης στο Puppet, αγοράζει το μαζέρ **στο οποίο δεν έχει 4φυλλο** (όπως στο Smolen), ώστε αν υπάρχει φιτ, να γίνει εκτελεστής το δυνατό χέρι. Αν ο ανοίξας έχει το άλλο μαζέρ το αγοράζει, αλλιώς αγοράζει ΧΑ.
- 2N-3♣-3♦-4♣/♦: Μετά από θετική αγορά του ανοίξαντα, ο απαντητής αν κρατάει και τα δύο μαζέρ το δείχνει με την αγορά 4♣/♦: Συνήθως το 4♣ δείχνει ενδιαφέρον για σλεμ ενώ το 4♦ αξίες για μανς. Ο ανοίξας μπορεί μετά το 4♣ να κάνει υπεραποδοχή αγοράζοντας το προηγούμενο ή το επόμενο βήμα αντί για το μαζέρ (4♦ υπεραποδοχή στις κούπες, 4N στις πίκες).

BERGEN RAISES

Μετά από άνοιγμα 1 σε μαζέρ, οι απαντήσεις με **4φυλλο φιτ** διαμορφώνονται ως εξής:
Σε άνοιγμα **1♥(♠)** ο απαντών με **4φυλλη υποστήριξη** αγοράζει (ισχύει και μετρά από κοντρ των αντιπάλων :

- **3♥(♠)** : 2-5 π., 4φ+ , μπαράζ
- **3♣**: 6-9 π. Κανονικούς πόντους(όχι από κατανομές)
- **3♦** : 10-11 π. Κανονικούς πόντους(όχι από κατανομές)

Οι απαντήσεις Bergen είναι απόρροια του **Νόμου των Συνολικών Λεβέ** (LTT) βάσει του οποίου, σε πολύ γενικές γραμμές, 9φυλλο φιτ στον άξονα αντιστοιχεί σε συμβόλαιο στο επίπεδο 3 τουλάχιστον, ανεξαρτήτως δύναμης.

Στην συνέχεια, όταν υπάρχει αγοραστικός χώρος, αγορά νέου χρώματος από τον ανοίξαντα είναι **game try** (στο χρώμα).

Οι απαντήσεις Bergen εφαρμόζονται και σε άνοιγμα 3^{ης} ή 4^{ης} θέσης μαζί μετο **Drury** διαχωρίζοντας τα χέρια με 3φυλλο ή 4φυλλο φιτ.

Εντάσσοντας τις απαντήσεις **Bergen**, οι απαντήσεις μετά από άνοιγμα 1 σε μαζέρ όταν υπάρχει **φιτ** και **αξίες μανς** (από ονέρ και κατανομή) διαμορφώνονται ως εξής:

A] Με 4φυλλο+ φιτ:

- Με αξίες ανοίγματος και (ημι)ομαλή κατανομή αλλά και με όλα τα χέρια με 4φυλλο φιτ και με περισσότερους από 12 πόντους, ο απαντών αγοράζει 2NT (**Jacoby**)
- Με σόλο ή σικάν και 11-14 π.: **Splinter**
- Άμεση απάντηση στο επίπεδο της μανς (**4♥/♠**) δείχνει **αδύνατα** χέρια **κατανομής με 5φυλλο** συνήθως φιτ (τυπικά **5521**) και όχι περισσότερους από 9 πόντους.

B] Με 3φυλλο φιτ

- Η αγορά **1♥/♠-3XA** δείχνει ομαλή κατανομή (με 3φυλλο φιτ στο μαζέρ) και **12- 16** π.(κατανομή 3334).
- Με 5φυλλο πλευρικό χαμηλότερο χρώμα, το φιτ δίνεται μετά από αγορά **2 over 1**
- Με 4φυλλη+ πίκια και αξίες ανοίγματος και μετά από άνοιγμα **1♥**, αγοράζεται πρώτα η πίκια και μετά δίνεται το φιτ (συνήθως) στο επίπεδο της μανς ή μετά από άλλη επιτακτική αγορά
- Χωρίς 5φυλλο πλαϊνό και χωρίς 4φυλλο ανώτερο χρώμα, με 3φυλλο φιτ στο μαζέρ και 12-15 π., η αγορά περνάει πρώτα μέσω του **1XA Forcing** και μετά αγοράζεται (τουλάχιστον) η μανς.

4ο ΧΡΩΜΑ

Το τέταρτο χρώμα (**fourth suit forcing**) είναι μία σύμβαση που επιτρέπει στον αγοραστή να κάνει μία επιτακτική αγορά. Γίνεται τόσο από τον απαντώντα(10+π) όσο και από τον ανοίξαντα, και δεν δηλώνει τίποτα για το συγκεκριμένο χρώμα (μήκος ή αξίες) αλλά **ζητάει περιγραφή** του χεριού του συμπαίκτη του **και δίνει forcing tempo** στις επόμενες αγορές. Το τέταρτο χρώμα μπορεί να γίνει σε οποιαδήποτε φάση της αγοράς.

Ο συμπαίκτης του ερωτώντα είναι υποχρεωμένος να απαντήσει με την εξής σειρά:

- Δίνει, αν έχει, τρίφυλλο φιτ στο πρώτο χρώμα του συντρόφου του (ποσοτικά) (αν το προηγούμενο χρώμα αυτού που αγοράζει το τέταρτο είναι μαζέρ, το τρίφυλλο φιτ στο μαζέρ έχει πάντα προτεραιότητα έναντι μίας αγοράς ΧΑ)
- Αγοράζει (ποσοτικά) ΧΑ αν έχει κράτημα στο 4^ο χρώμα (αν το προηγούμενο χρώμα αυτού που αγοράζει το τέταρτο είναι μινέρ, η αγορά ΧΑ γενικά έχει προτεραιότητα έναντι του τρίφυλλου φιτ στο μινέρ)
- Δίνει βοήθεια στο 4^ο χρώμα αν κρατάει 4φυλλο εκεί
- Ελλείψει των ανωτέρω κάνει μία φυσική αγορά που περιγράφει καλύτερα το χέρι του

Πότε χρησιμοποιούμε 4ο χρώμα:

- Λόγω της αγοράς, το συμβόλαιο φαίνεται να προσανατολίζεται σε ΧΑ, αλλά δεν έχουμε stopper (αξία) σε ένα χρώμα.
- Το πρώτο μας χρώμα είναι 5φυλλο+ και διαθέτουμε καλές αξίες οπότε δεν μπορούμε να επαναλάβουμε απλώς το χρώμα καθώς υπάρχει ο κίνδυνος να ακούσουμε πάσο.
- Κρατάμε την αγορά σε χαμηλά επίπεδα για καλύτερη διερεύνηση
- Οι αγορές που περνάνε από 4^ο χρώμα (πχ 1♣-1♥-1♠-2♦-2♥-3N) δείχνουν ισχυρότερα χέρια από τις αντίστοιχες χωρίς την μεσολάβηση 4^{ου} χρώματος (1♣-1♥-1♠-3N)

Το 4^ο χρώμα είναι **επιτακτική** αγορά και δεν μπορεί να πασαριστεί. Μπορεί να γίνει και από πασαρισμένα χέρια, δείχνοντας max του πάσο.

Παραδείγματα αγορών

- 1♦ - 1♠
2♣ - 2♥ : Το 2♥ είναι 4^ο χρώμα
3♠ : Ο ανοίξας δείχνει 3φυλλο φιτ στις πίκες και αρνείται min
- 1♣ - 1♥
1♠ - 2♦ : Το 2♦ είναι 4^ο χρώμα.
2N : Ο ανοίξας αρνείται 3φυλλο φιτ στις κούπες, δείχνει κράτημα στα καρά και min αξίες (με 14 θα αγόραζε 3N).
- 1♦ - 1♥
1♠ - 2♣
2♥ : Το 2♥ δείχνει 3φ φιτ αλλά minimum αξίες (μπορεί να πασαριστεί). Με καλό χέρι η αγορά θα πρέπει να είναι 3♥.
- 1♦ - 1♥
1♠ - 2♣
2♦ - 3♥ : Το 3♥ είναι GF [σε αντίθεση με το άμεσο 3♥ που θα ήταν limit]
- 1♠ - 2♣
2♥ - 3♦ : Το 3♦ είναι τέταρτο χρώμα
4N : Το 4N είναι ποσοτική απάντηση (δείχνει κράτημα στο καρό και max). Δεν είναι και δεν πρέπει να εκληφθεί ως ερώτηση άσων.

*Στο επίπεδο 1 υπάρχει μία αγορά 4^{ου} χρώματος, η

- 1♣ - 1♦
- 1♥ - 1♠. : 4♠+, 6π+

Αντίθετα, η αγορά

- 1♣ - 1♦
- 1♥ - 2♠ : δείχνει 4φυλλη πίκια και είναι GF με 5♦-4♠ 12π+

JACOBY 2NT

Μετά από άνοιγμα 1 σε μαζέρ, το 2NT δείχνει 4φ υποστήριξη και το λιγότερο αξίες **ανοίγματος** (άνω όριο δεν υπάρχει, οπότε είναι ο μοναδικός τρόπος για να περιγράψει πολύδυνατά χέρια, σε αντιδιαστολή με το **Splinter** που δείχνει άνω όριο 14 περίπου πόντους).

Μετά από την αγορά 1♥/♠-2N ο ανοίξας περιγράφει το χέρι του:

- 3 σε νέο χρώμα: cue bid (control 1^{ου} η 2^ο γύρου)
- Μανς: πολύ αδύνατο άνοιγμα
- 3 στο μαζέρ: κανονικό+(12-16π) άνοιγμα, ομαλή κατανομή
- 3NT: 17-19π., ομαλή κατανομή

Οι αλλαγές χρώματος από τον απαντώντα είναι cue bid.

(LONG) GAME TRY

Είναι μία διερευνητική αγορά που ζητάει την κάλυψη σε κάποιο πλευρικό χρώμα το long game try δείχνει μήκος στο χρώμα και δεν αρνείται την ύπαρξη onέρ σε αυτό μετά την εύρεση φιτ σε μαζέρ. Ο απαντών, αν θεωρεί ότι καλύπτει το χρώμα (είτε από onέρ είτε από μήκος (το πολύ doubleton)) αγοράζει άμεσα την μανς ή συνεχίζει με cue bid [για την περίπτωση που ο ερωτών έχει στην πραγματικότητα βλέψεις για slam]. Σε αντίθετη περίπτωση αγοράζει το μαζέρ στο επίπεδο 3. Αν όμως είναι max σε σχέση με την προηγούμενη αγορά του μπορεί να αποδεχτεί ακόμα και αν δεν καλύπτει το χρώμα.

Με την ένταξη του game try στο σύστημα, το ανέβασμα στο χρώμα δεν έχει πια χαρακτήρα πρότασης αλλά αποτελεί ένα είδος φραγμού για τους αντιπάλους (δείχνει minimum αξίες με καλό χρώμα και είναι επιτακτικό για πάσο). Το γενικό game try περνάει από το 2N (forcing).

Παραδείγματα αγορών

- 1♠ - 2♠
3♦ : Ζητάει κάλυψη στα καρά [Στην συνέχεια μπορεί να φανεί ότι το 3♦ δεν ήταν g.t. αλλά advanced cue bid]
- 1♠ - 2♠
3♦ - 3♠
4♣ : Αρχικά το 3♦ ερμηνεύεται ως g.t. Μετά το 4♣ αποδεικνύεται ότι ήταν cue bid]
- 1♠ - 2♠
3♥ - 4♠: Αποδοχή του game try στις κούπες
- 1♠ - 2♠
2NT : Forcing, γενικό game try (Ο ανοίξας ζητάει από τον συμπαίκτη του να εκτιμήσει γενικά το χέρι του και αν έχει πρόσθετες αξίες να πάει μανς. Η αγορά δεν πασάρεται)
- 1♠ - 2♠
3♠ : Να παιχθεί, signoff. Παρεμποδιστική αγορά (όχι προτασιακή) [Το γενικό game try περνάει από το 2NT]

Το G.T., όταν γίνεται σε κάποιο χρώμα, δεν ρωτάει αόριστα για την ποιότητα του χεριού αλλά ζητάει να μάθει για συγκεκριμένες αξίες (αν δηλαδή ο συμπαίκτης έδωσε βοήθεια στο μαζέρ με το κατάλληλο χέρι). Η αποδοχή γίνεται με μεγάλο onέρ στο χρώμα ή με 0-2 χαρτιά εκεί (σε κάποιες περιπτώσεις με γενικό max).

- G.T. είναι και η αγορά 2N (μετά το φιτ) ζητώντας γενική αξιολόγηση του χεριού.

1♣ - 1♥
2♥ - 2NT
4♥

Αποδοχή του γενικού game try (το οποίο σε αυτή την περίπτωση έγινε από τον απαντώντα)

- Νέο χρώμα μετά το game try δείχνει αξίες εκεί και αμφιβολία για το g.t. αλλά πάντως όχι απόρριψη:

1♥ - 2♥
3♣ - 3♦
4♥

Το 3♣ ζητάει κάλυψη στα σπαθιά. Ο απαντών, χωρίς αξίες εκεί αλλά με καλό χέρι και αξίες σε κάποιο άλλο χρώμα (εδώ στα καρά), το δείχνει αγοράζοντας 3♦. Ο ανοίξας, αν θεωρεί ότι η κάλυψη στα καρά του αρκεί για την μανς, αγοράζει 4♥. Αλλιώς δηλώνει 3♥ (sign off)

- Το G.T. γίνεται και από τον απαντώντα, με παρόμοιο τρόπο:

1♦ - 1♥
2♥ - 3♣
4♥

Αποδοχή του game try στα σπαθιά

REVERSE DRURY

Στην **3^η θέση**, είναι πολύ συνηθισμένη η τακτική του αδύνατου ανοίγματος, με κύριο σκοπό να παρεμποδιστεί η αντίπαλη αγορά ή απλώς ως υπόδειξη αντάμ. Το άνοιγμα 1 σε μαζέρ μπορεί να γίνει με ελάχιστες αξίες αναλόγως και την κατανομή ή τον συσχετισμό των μανς. Για να είναι εφικτός ο διαχωρισμός ανάμεσα στα αδύνατα και τα κανονικά ανοίγματα ώστε να είναι δυνατή η καλύτερη διερεύνηση του συμβολαίου, ο απαντών με **οριακές αξίες (10-11 π.) και φιτ** στο χρώμα του ανοίξαντα αγοράζει **2♣ (Drury)** [η οποία είναι συμβατική αγορά και δεν έχει σχέση με σπαθιά] ζητώντας από τον συμπαίκτη του περιγραφή, καταρχήν όσον αφορά τις αξίες του χεριού του.

Η σύμβαση χρησιμοποιείται και σε ανοίγματα 4^{ης} θέσης (δίνοντας μία πολύ καλή περιγραφή του χεριού).

Ο ανοίξας με πολύ **αδύνατο** άνοιγμα επαναγοράζει το χρώμα του στο επίπεδο 2 (**1♥-2♣ (R. Drury) – 2♥**) ενώ οποιαδήποτε άλλη αγορά εκ μέρους του δείχνει παράλληλα με την περιγραφή της κατανομής του και κανονικές, τουλάχιστον, αξίες ανοίγματος.

Η επαναδήλωση 2♦ μετά το 2♣ είναι συμβατική και δείχνει κανονικό άνοιγμα (όχι καρά).

Η σύμβαση Drury μπορεί να χρησιμοποιείται και σε ανοίγματα 4^{ης} θέσης καθώς περιγράφει σχεδόν πλήρως το χέρι του απαντώντα (φιτ και οριακές αξίες).

Με τετράφυλλο φιτ, πάντως, από πολλούς προτιμώνται οι **Bergen Raises**, ώστε να υπάρξει σαφής προσδιορισμός και επομένως καλύτερη αξιολόγηση.

Παραδείγματα αγορών μετά από άνοιγμα 1 σε μαζέρ στην 3^η ή 4^η θέση:

- 1M - 2♣
2M : Αδύνατο άνοιγμα
- 1M - 2♣
2♦ : Κανονικό άνοιγμα (δεν λέει τίποτα για καρά)
- 1M - 2♣
4M : Αξίες μανς, sign off
- 1M - 2♣
3M : Slam try, ζητάει cue bid
- 1M - 2♣
2N : Γενικό Game try
- 1M - 2♣
3N : 17-19

1ΧΑ FORCING * ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ 2/1

Στα περισσότερα αγοραστικά συστήματα, μετά από **άνοιγμα 1 σε μαζέρ** έχει προβλεφθεί τρόπος διαχωρισμού των χεριών με **3φυλλο ή 4φυλλο φιτ**. Ο απαντών, με 4φυλλο στο χρώμα του ανοίξαντα, έχει να επιλέξει ανάμεσα σε πλήθος συμβάσεων (**Bergen, Jacoby, Splinter...**) για να περιγράψει το χέρι του.

Επίσης αγορά **2/1** δείχνει καλό χρώμα χωρίς να αρνείται 3φυλλο φιτ και υπόσχεται επαναδήλωση ακόμα και αν δεν είναι game forcing.

Τα υπόλοιπα χέρια (εφόσον δεν υπάρχει ανώτερο 4φυλλο χρώμα) περνάνε από το **1ΧΑ(6-15π)** το οποίο σε **άνοιγμα 1^{ης}-2^{ης} θέσης είναι forcing για έναν γύρο** και ζητάει περαιτέρω περιγραφή του χεριού του ανοίξαντα.

Σε γενικές γραμμές η **απάντηση 1ΧΑ** περιγράφει τα εξής χέρια:

- 6-9 π.
- Αδύνατα με κάποιο μακρύ χρώμα (μινέρ ή και κούπες σε άνοιγμα 1♠)
- Προτασιακά με 3φυλλο φιτ στο Μαζέρ
- 10-12 π., προτασιακά για ΧΑ
- Χέρια που θα παίξουν μανς αλλά δεν έχουν ενδιαφέρον για σλεμ

1) Επαναγορές του ανοίξαντα [όπου M: το Μαζέρ του ανοίγματος]

Minimum+

2M: 6φυλλο M (1♠-1ΧΑ-2♠)

2♥(μετά από άνοιγμα 1♠): 5♠ και 4♥+ (1♠-1ΧΑ-2♥)

2 σε κάποιο μινέρ: ίσως 3φυλλο (πχ 1♥-1ΧΑ-2♦)

Προτασιακά χέρια και άνω

3M: 6φυλλο M, 7-7,5 λεβέ ή 16π+ (1♠-1ΧΑ-3♠)

4M: demi fort (8-8,5 λεβέ), να παιχτεί 19π+ (1♥-1ΧΑ-4♥)

2ΧΑ: 18-19 π.

3ΧΑ: 20 π. (1♥-1ΧΑ-3ΧΑ)

1♥-1ΧΑ-2♠: 17+(ανιούσα)

3 σε νέο χρώμα: 16+ , GF (πχ 1♠-1ΧΑ-3♣)

1♥-1ΧΑ-3♠: κατανομή 6-5, μέχρι 4 χανόμενες, forcing

2η απάντηση απαντώντα

2M: Μπορεί να είναι και δίφυλλο, δείχνει μέχρι 9 π. (πχ 1♠-1ΧΑ-

2♣-2♠)3M: Προτασιακό, 10-11 π., 3φυλλο φιτ (πχ 1♥-1ΧΑ-2♦-3♥)

4M: 12+, 3φυλλο φιτ (πχ 1♠-1ΧΑ-2♣-4♠)

2ΧΑ: 10-11 π. (πχ 1♠-1ΧΑ-2♦-2ΧΑ)

3ΧΑ: 12-15 π. (πχ 1♥-1ΧΑ-2♣-3ΧΑ)

2 σε νέο χρώμα: Αδύνατο, μακρύ χρώμα (πχ 1♥-1ΧΑ-2♣-2♦)

3 στο μινέρ του ανοίξαντα: 5φυλλο, προτασιακό 10-11π. (πχ 1♥-1ΧΑ-2♣-3♣)

1♥-1ΧΑ-2♥-2♠: αδύνατο, 5-5+ τα μινέρ (Ο απαντών δεν είναι δυνατόν να έχει πίκες αφού δεν τις αγόρασε μετά το άνοιγμα 1♥)

Μετά από άνοιγμα 1 σε μαζέρ στην **τρίτη** ή στην **τέταρτη** θέση το 1ΧΑ **δεν** είναι forcing (και επομένως οι αγορές δεύτερου χρώματος από τον ανοίξαντα είναι φυσικές, δείχνοντας τουλάχιστον 4φυλλο).

Με την ένταξη του **1ΧΑ forcing** οι απαντήσεις 2/1 δείχνουν καλό 5φυλλο και υπόσχονται επαναδήλωση (καμία αγορά του ανοίξαντα δεν πασάρεται).

Εάν το 1ΧΑ forcing αποτελεί μέρος του αγοραστικού συστήματος, τότε η αγορά **1Μ-3ΧΑ** (πχ 1♥-3ΧΑ) δεν μπορεί να έχει φυσική έννοια (ένα χέρι 12-15 π. χωρίς φιτ κούπα, θα άρχιζε την αγορά με 1ΧΑ και στην συνέχεια θα αγόραζε 3ΧΑ δείχνοντας ακριβώς αυτό). Άρα η αγορά είναι συμβατική και δείχνει χέρια 13-16 π., με τρίφυλλο φιτ στο μαζέρ και ομαλή κατανομή(3343) ή (1♠-3ΧΑ) με κατανομή (3334). Η αγορά είναι **forcing** μέχρι την μανς στο μαζέρ τουλάχιστον. Αγορά νέου χρώματος στην συνέχεια είναι **cuebid**.

Καθώς μετά από άνοιγμα σε μαζέρ, η απλή βοήθεια στο μαζέρ (πχ 1♠-2♣) δείχνει κατά τα γνωστά 6-9 π., ενώ αν η βοήθεια στο 2 περάσει πρώτα από το 1ΧΑ (πχ 1♠-1ΧΑ-2♣-2♠) μπορεί να δείχνει 3φυλλο φιτ και 6-9 π. αλλά και δίφυλλο με λίγους πόντους, έχει καθιερωθεί η εποικοδομητική έννοια της άμεσης βοήθειας στο επίπεδο 2, δείχνοντας 8-9 π. Αντίθετα τα πιο αδύνατα χέρια με τρίφυλλο φιτ περνάνε από το 1ΧΑ. Με αυτόν τον τρόπο ο ανοίξας είναι σε θέση να γνωρίζει έγκαιρα αν υπάρχει προοπτική στην περαιτέρω διερεύνηση της αγοράς, ή αν αντίθετα είναι ασφαλέστερο να την κρατήσει σε χαμηλά επίπεδα. Άρα η αγορά 1♥-1ΧΑ-2♦-2♥ είναι πλέον πιο αδύνατη από την 1♥-2♥.

ROMAN KEY CARDS BLACKWOOD

Με το RKCB ρωτάμε τον συμπαίκτη πόσους από τους 5 άσους έχει (ο 5^{ος} είναι ο Κ ατού).

A] Οι απαντήσεις στο 4ΧΑ είναι:

...-4ΧΑ-5♣: 1-4 άσοι

...-4ΧΑ-5♦: 0-3 άσοι

...-4ΧΑ-5♥: 2-5 άσοι χωρίς την Q ατού

...-4ΧΑ-5♠: 2-5 άσοι με την Q ατού

...-4ΧΑ-5ΧΑ: Μονός αριθμός άσων και σικάν

...-4ΧΑ-6 σε χρώμα: Ζυγός αριθμός άσων και σικάν στο χρώμα (αν το χρώμα είναι το ατού, τότε σικάν σε υψηλότερο χρώμα)

B] Ερώτηση ντάμας ατού (Μετά από απάντηση 5♣ ή 5♦)

Το επόμενο βήμα (όχι αν είναι το ατού, εκτός των 2 ειδικών περιπτώσεων στην συνέχεια) ζητάει να μάθει την ντάμα ατού:

- Το επόμενο βήμα την αρνείται.
- Νέο χρώμα έχει την ντάμα ατού και τον ρήγα στο χρώμα.
- 5ΧΑ ή επαναφορά στο ατού έχει την ντάμα χωρίς εξωτερικό ρήγα.

Ειδικές περιπτώσεις:

- Με φιτ καρό, αν η αγορά πάει ...-4ΧΑ-5♣-5♦ το 5♦ θεωρείται ερώτηση ντάμας και όχι κλείσιμο αν υπάρχουν 4 άσοι (Το 5♣ δείχνει 1-4). Αλλιώς είναι για πάσο.
- Με φιτ κούπα, αν η αγορά πάει ...-4ΧΑ-5♦-5♥ το 5♥ θεωρείται ερώτηση ντάμας και όχι κλείσιμο αν υπάρχουν 3 άσοι (Το 5♦ δείχνει 0-3). Αλλιώς είναι για πάσο.
Με 10 ατού στον άξονα θεωρείται ότι υπάρχει η ντάμα

Γ] Ερώτηση ρηγάδων

Όταν υπάρχουν όλοι οι άσοι και θεωρούμε ότι υπάρχει και η ντάμα ατού, τότε το 5ΧΑ είναι ερώτηση ρηγάδων.

1. Με φιτ μαζέρ: Ονομαστικές απαντήσεις (απαντιέται ο χαμηλότερος ρήγας)
2. Με φιτ καρό: Ποσοτικές απαντήσεις (με βήματα): 6♣: 0, 6♦: 1, 6♥: 2. Με όλους τους ρηγάδες αγοράζεται το grand.
3. Με φιτ σπαθί: Το 5ΧΑ δεν είναι πια ερώτηση ρηγάδων αλλά grand slam try

Παραδείγματα

	B	N		B	N		B	N
1	1♣	1♥	2	1ΧΑ	4♥	3	1♥	1♠
	3♥	4ΧΑ		4♠	4ΧΑ		2♠	4ΧΑ
	5♣	5♦		5♠	5ΧΑ		5♦	5♥
	6♣	6♥		6♦	7♠		5ΧΑ	6♠

1: 4ΧΑ: Ερώτηση άσων με φιτ κούπα

- ο 5♣: 1 ή 4 άσοι (από τους 5, ο 5^{ος} είναι ο ♥K)
- ο 5♦: Το επόμενο βήμα. Ζητάει να μάθει αν υπάρχει η ♥Q
- ο 6♣: Υπάρχει μαζί με τον ♣K (ενώ το 5♥ -το επόμενο βήμα- θα την αρνιόταν)

2: 4ΧΑ: Ερώτηση άσων με φιτ πίκια

- ο 5♠: 2 άσοι και η ♠Q
- ο 5ΧΑ: Ερώτηση ρηγάδων
- ο 6♦: Απαντιέται ο χαμηλότερος ρήγας, εδώ ο ♦K (μπορεί να υπάρχει και άλλος σε ανώτεροχρώμα)

3: 4ΧΑ: Ερώτηση άσων με φιτ πίκια

- ο 5♦: 0 ή 3 άσοι (από τους 5, ο 5^{ος} είναι ο ♠K)
- ο 5♥: Το επόμενο βήμα. Ζητάει να μάθει αν υπάρχει η ♠Q
- ο 5ΧΑ: Υπάρχει χωρίς ρήγα (ενώ το 5♠ -το επόμενο βήμα- θα την αρνιόταν)

CHECKBACK STAYMAN

Μετά από άνοιγμα 1 σε μινέρ, απάντηση 1 σε μαζέρ και επαναδήλωση 1NT του ανοίξαντα, ο απαντών πρέπει να είναι σε θέση να περιγράψει με σαφήνεια τις αξίες και την κατανομή του χεριού του ώστε να είναι δυνατή η διάκριση ανάμεσα σε αδύνατες, προτασιακές και forcing συνέχειες.

Μετά από επαναδήλωση 1NT του συμπαίκτη, το 2♣ ως 2^η απάντηση είναι συμβατική αγορά (δεν έχει σχέση με σπαθιά) και είναι **forcing για 1 γύρο (F1)**. Ο ανοίξας απαντάει με την εξής σειρά:

- Δίνει φιτ με 3φυλλο στο 1^ο χρώμα του απαντώντα
- Αγοράζει το άλλο μαζέρ αν κρατάει 4φυλλο
- Αρνείται 3φυλλο φιτ ή 4φυλλο στο άλλο μαζέρ δηλώνοντας 2♦

Με την ένταξη του CBS στο σύστημα αγορών (το οποίο δείχνει 9⁺ π. αν υπάρχει 5φυλλο μαζέρ) γίνεται σαφής ο διαχωρισμός ανάμεσα στις αδύνατες ή προτασιακές και άνω αγορές του απαντώντα. Συγκεκριμένα, **μετά από άνοιγμα σε μινέρ, απάντηση σε μαζέρ και επαναδήλωση 1NT:**

Όλες οι απαντήσεις στο 2, εκτός του 2♣ (CBS) είναι αδύνατες
1♣-1♠-1N-2♦ : Δείχνει μακρύτερα καρά (απάντηση καναπέ),
1♣-1♠-1N-2♠ : Να παιχθεί (sign off), δείχνει 5φυλλη+ πικά]

Όλα τα δυνατά χέρια περνάνε από το 2♣ (CBS) και από την εξέλιξη της αγοράς θα φανεί το αν πρόκειται για προτασιακά ή forcing.

Ειδικότερα:

A1] Μετά από 1♣/♦-1♠-1N-2♣ (CBS):

- 2♦: αρνείται 3φ♠ και 4φ♥
- 2♥: 4φ♥, όχι 3φ♠
- 2♠: 3φ♠, ίσως 4φ♥
- 2NT: 14⁺ ομαλή κατανομή (2φυλλο ♠ και το πολύ 3φυλλο ♥)
- 3♠ : GF
- 3♦ : GF
- 3♥ : GF
- 3♣ : GF

A2] Μετά από 1♣/♦-1♥-1N-2♣ (CBS):

- 2♦: αρνείται 3φ♥
- 2♥: 3φυλλο φιτ♥
- 2NT: 14⁺ ομαλή κατανομή (2φυλλο ♥)
- 3♠ : GF
- 3♦ : GF
- 3♥ : GF
- 3♣ : GF

A3] Μετά από 1♥-1♠-1N-2♣ CBS 9π+

- 2♦: αρνείται 3♣
- 2♥: 6φ♥, όχι 3φ♣
- 2♠: 3φ♣
- 2NT :14+ ομαλή κατανομή (2φυλλο ♠)
- 3♣ : GF
- 3♦ : GF
- 3♥ : GF
- 3♠ : GF

INVERTED MINORS

Η αγορά $1\clubsuit-3\clubsuit$ ($1\heartsuit-3\heartsuit$ αντίστοιχα) δείχνει 5-9 π. (και 5φυλλη υποστήριξη) ενώ τα δυνατά χέρια με 4φυλλο+ φιτ στο μινέρ του ανοίγματος αγοράζουν οικονομικά ($1\clubsuit-2\clubsuit$ και $1\heartsuit-2\heartsuit$) ώστε να εξοικονομηθεί αγοραστικός χώρος. Και οι δύο ακολουθίες αρνούνται την ύπαρξη 4φυλλου μαζέρ.

Χωρίς τα inv. m. ο μόνος τρόπος να δοθεί forcing tempo στην αγορά (χωρίς 4φυλλο μαζέρ) ήταν η απάντηση 2N (forcing, όχι προτασιακό). Έτσι όμως χανόταν πολύτιμος αγοραστικός χώρος και ο ανοίξας θα έπρεπε να κάνει την δεύτερη αγορά του στο επίπεδο 3. Στο σύγχρονο μπριτζ, η αγορά, όταν πρόκειται για δυνατά χέρια, διατηρείται σε χαμηλά επίπεδα, ώστε να γίνει όσο το δυνατόν λεπτομερέστερη διερεύνηση και αξιολόγηση. Αντίθετα, με λίγους πόντους στον άξονα αλλά καλό φιτ, οι απαντήσεις δίνονται με άλματα ώστε να παρεμποδιστούν οι αγορές των αντιπάλων. Με την ένταξη των **inverted minors** στο αγοραστικό σύστημα, οι απαντήσεις σε άνοιγμα 1 σε μινέρ, όταν δεν υπάρχει 4φυλλο μαζέρ, διαμορφώνονται ως εξής:

Μετά από άνοιγμα $1\clubsuit$ ($1\heartsuit$)

- -1NT: 6-9 π.
- -2NT: 10-11 π.
- - $2\clubsuit$ ($2\heartsuit$): 10+ π, 5φ+ φιτ \clubsuit (6-9 π., 4φ+ φιτ \heartsuit)
- - $3\clubsuit$ ($3\heartsuit$) 6-9 π., 5φ+ φιτ \clubsuit (6-9 π., 4φ+ φιτ \heartsuit)

Συνέχεια μετά από $1\clubsuit-2\clubsuit$ (και $1\heartsuit-2\heartsuit$)

Η αγορά είναι φόρσινγκ τουλάχιστον μέχρι τα 2NT (ή τα $3\clubsuit$). Οι δηλώσεις 2NT και $3\clubsuit$, σε οποιαδήποτε φάση της αγοράς, τόσο από τον ανοίξαντα, όσο και από τον απαντώντα, δείχνουν μίνιμουμ αξίες σε σχέση με τις προηγούμενες αγορές και μπορούν να πασαριστούν.

Μετά από απλή βοήθεια στο μινέρ (**10+ π., 4φ+ φιτ**) οι επόμενες αγορές, όταν γίνονται χωρίς άλμα, δείχνουν **αξίες** στο χρώμα (και αρνούνται αξίες στο χαμηλότερο). Πχ η αγορά $1\clubsuit-2\clubsuit-2\heartsuit$ δείχνει από τον ανοίξαντα

α) αξίες στην κούπα (ίσως και στην πίκια),

β) έλλειψη κρατήματος στο καρό. Ο απαντών συνεχίζει κατά τον ίδιο τρόπο. Ο πρώτος που θα αντιληφθεί ότι τα NT είναι ασφαλές συμβόλαιο, τα αγοράζει σε επίπεδο αναλόγως των πόντων του, αλλιώς συνήθως επαναγοράζει το αρχικό μινέρ.

Μετά από αγορά inverted minors από τον απαντώντα, ο ανοίξας εάν έχει 14+ πόντους γνωρίζει ότι θα παίξει μανς. Συνήθως η αγορά καταλήγει σε συμβόλαιο Χωρίς Ατού. Επειδή όμως η αγορά $1m-2m-3XA$ δείχνει 18-19 πόντους, ο ανοίξας ακόμη και αν κρατάει σε όλα τα χρώματα, δεν αγοράζει κατευθείαν το τελικό συμβόλαιο αν έχει λιγότερους από 18 πόντους, καθώς έτσι θα οδηγούσε την αγορά πολύ ψηλά. Συνεχίζει αγοράζοντας κάποιο κράτημα στο επίπεδο 2

σκοπεύοντας στον επόμενο γύρο να αγοράσει την μανς, περιγράφοντας με αυτόν το τρόπο πλήρως το χέρι του (πχ 1♣-2♣-2♥-3♠-3N)

Παραδείγματα αγορών

1♣-2♣-2N: Κρατήματα σε όλα τα χρώματα, δείχνει 11-13π, μπορεί να πασαριστεί [τα χέρια 14-17 π. ακόμα και αν έχουν κρατήματα παντού, δεν αγοράζουν άμεσα 2N, αλλά περνάνε πρώτα από ένα κράτημα και μετά αγοράζουν μανς]

1♣-2♣-3♣: Μακριά σπαθιά, αδύνατο, μπορεί να πασαριστεί

1♣-2♣-3N: Κρατήματα παντού, 18-19

1♣-2♣-2♥: Κράτημα κούπα (ίσως και πίκια), όχι κράτημα στο καρό

1♣-2♣-2♥-2N: Το 2N δείχνει κράτημα σε πίκες και καρά αλλά μη αξίες, μπορεί να πασαριστεί

1♣-2♣-3♥: Splinter

1♣-2♣-4♥: Exclusion Blackwood (σικάν στις κούπες)

MULTI 2 ♦

- 2♦ = either (1) A weak (6 card) ♥ or ♠ hand, say 6-9 points.or
(2) 4-4-4-1 ή 4-4-1-4 (δεν το χρησιμοποιούμε)
(3) A big balanced NT hand. (20-22π)

Now responder does not know what type of hand his partner has and should assume it is type(1). So he normally responds 2♥ which opener will pass or correct to 2♠ with a weak hand.

Opener's response to the 2♥ relay are: -

- Pass = weak hand with 6 ♥'s
2♠ = weak hand with 6 ♠'s
2NT = strong NT hand (20-22π).

One exception to responder's usual 2♥ relay is when responder has a hand with decent ♥'s such that he can bid to 3♥ (or more) if partner has a weak ♥ hand but not opposite a weak ♠ hand. With such a hand responder bids 2♠ which opener will either pass or correct to 3♥ holding weak ♥'s (or 4♥ with a max).

If responder has game ambitions opposite a presumed weak major hand, he can enquire about opener's hand type **by bidding 2NT**. Typical responses are: -

- 3♣ = weak ♥'s, upper point range (8-9)
3♦ = weak ♠'s, upper point range (8-9)
3♥ = weak ♥'s, lower point range (6-7)
3♠ = weak ♠'s, lower point range (6-7)
3NT = strong NT hand, see below for point range (I suggest 20-22).

What's the point range for 2♦ - 2♥/♠ - 2NT? It's up to you, but here's my suggestion: -

- Your opening 2NT is 5♣ - 5♦
2♦ - 2♥ - 2NT is 20-22
2♣ - 2♦ - 2NT is 23-24
- 3NT is 25+

The big advantage of this scheme is that you never need to open or rebid 3NT, so Stayman and transfers are always on. Another big advantage is that a 2♣ opening is always absolutely game forcing.

Raising the pre-empt

Hand A	Hand B
♠ KJ76	♠ 7
♥ 7	♥ KJ76
♦ J7652	♦ J7652
♣ 965	♣ 965

Here we see one of the major disadvantages of the Multi – opener is usually weak with a major, but you don't know which one. With these hands if playing a traditional weak two you would pass if partner opens with two of your singleton and raise to 4♥/♠ if he opens with two of your 4-carder. But if partner opens a Multi

then you are in the dark.

With Hand A you simply respond 2♥ and with Hand B you respond 2♠ - showing a hand willing to compete if partner has a weak ♥ hand. Unfortunately this has little pre-emptive effect and if partner does indeed have a weak ♥ hand then LHO can come in cheaply or show his ♠'s with a double.

Hand C With this hand you can do something. If partner opens 2♦, then bid 3♥ - this
♠ KJ6 shows a pre-emptive raise in either major and is pass or correct. Unfortunately
♥ QJ6 it also tells the opponents an awful lot about your hand.
♦ J7652
♣ 65

Opener's rebid after 2♦ - 2♠

pass = weak hand with ♠'s (either top or bottom of the range).
2NT = strong NT hand, see above for point range (20-22).
3♥ = weak hand with ♥'s (either top or bottom of the range).

So no weak 2♦?

If you play 2♦ as the multi then obviously you have lost the 2♦ as a weak hand

ANOIGMA WEAK 2♥ – 2♠

Playing Muiderberg, an opening bid of 2♥/♠ shows 5-10 points and the hand contains 5 cards in the major bid + a 4 (or 5) card minor suit.

Hand A	Hand B	Hand C	Hand D
♠ K9864	♠ K98642	♠ K9864	♠ K9864
♥ 54	♥ 54	♥ A762	♥ 54
♦ A762	♦ A762	♦ 54	♦ A7652
♣ 65	♣ 5	♣ 65	♣ 5

Hand A: A classic 2♠ opener.

Hand B: With a 6 card major, open your Multi 2♦ assuming that it incorporates weak twos.

Hand C: Pass.

Hand D: Open 2♠. The minor suit may be either 4 or 5 cards.

Response to the Muiderberg 2♥/♠

- A raise to 3 of the major is pre-emptive. A raise to 4 of the major could be anything (as with the traditional weak two). Responder is the captain and opener is not invited to bid again in competition.
- 2NT asks for the minor - searching for possible game or slam. Possible responses to this strength-showing 2NT bid are:

3♣ = ♣'s, min values	3♦ = ♦'s, min values
3♥ = ♣'s, max values	3♠ = ♦'s, max values

Here are a few examples, in each case partner has opened 2♠.

Hand E	Hand F	Hand G	Hand H	Hand J	Hand K
♠ 107	♠ 107	♠ AJ5	♠ AJ632	♠ AJ6	♠ A6
♥ Q1074	♥ Q107	♥ 7642	♥ 542	♥ KQ2	♥ KJ92
♦ KQ3	♦ A987	♦ 974	♦ Q652	♦ KQ52	♦ KQJ102
♣ A987	♣ A987	♣ Q74	♣ 5	♣ AJ2	♣ J2

Hand E: Pass. 3♣ would be a nice contract if partner has ♣'s but you are fixed if he responds 3♦ to a 3♣ bid by you. Settle for the 5-2 fit at the two level.

Hand F: Bid 2XA you want to play in 3♣ or 3♦.

Hand G: Bid 3♠. It's one above the Law but it will make life difficult for the opponents to judge.

Hand H: Bid 4♠. The opponents have game in ♥'s, maybe slam.

Hand J: Bid 4♠. This time it's to make and you have the double card available if the opponents come in.

Hand K: Bid 2NT. If partner has ♣'s then bid 3NT. If partner is weak with ♦'s then it's probably best to settle for 3♦. If partner is maximum with ♦'s then you can try 5♦.

Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ 20

Ο κανόνας των 20 είναι μία μέθοδος αξιολόγησης που αποδίδεται στον Marty Bergen. Σύμφωνα με τον κανόνα, κάποια χέρια έχουν το απαραίτητο δυναμικό για να ανοίξουν την αγορά, ακόμα και αν έχουν λιγότερους από 12 πόντους από onέρ.

Για να παρθεί η απόφαση του ανοίγματος ή μη, αθροίζονται οι πόντοι του χεριού με το μήκος των δύο μακρύτερων χρωμάτων. Αν το τελικό αποτέλεσμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο του 20, το χέρι (συνήθως) έχει αξίες ανοίγματος. Ο κανόνας αυτός εφαρμόζεται μόνο στις 2 πρώτες θέσεις. Ο M. Bergen πάντως προτείνει να συνδυάζεται και με τις γρήγορες λεβέ (quick tricks) του χεριού. Για να ανοίξει κάποιος την αγορά, τυπικά θα πρέπει να έχει 1,5 (αν όχι 2) άμεσες λεβέ. Σε κάθε χρώμα, ο ανώτατος αριθμός άμεσων λεβέ είναι το πολύ 2.

Υπολογισμός Γρήγορων Λεβέ:

- AK: 2 Λεβέ
- AQ: 1 Λεβέ
- A: 1 Λεβέ
- KQ: 1 Λεβέ
- Kx: 0.5 Λεβέ

Για την τελική απόφαση πάντως πρέπει να ληφθούν υπόψιν και άλλοι παράγοντες, όπως η ύπαρξη ή μη ενδιάμεσων καρτών, τα χαμηλά onέρ σε κοντά χρώματα (αποθαρρυντικό) ή τα συγκεντρωμένα onέρ στα δύο μακριά χρώματα.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, μεταξύ των τριών χεριών που ακολουθούν, τα δύο πρώτα σαφώς ανοίγουν την αγορά, αν και έχουν μόνο 10 πόντους ενώ το τρίτο μάλλον πρέπει να πασάρει σε πρώτη και δεύτερη θέση αν και έχει περισσότερους πόντους από onέρ:

- 1) x AKxxx Kxxxx xx
- 2) Axxxxx AQxx x xx
- 3) QJ QJxxx QJxxx Q

Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ 15

Σε γενικές γραμμές, ο **κανόνας των 15** εφαρμόζεται στην τέταρτη θέση. όταν και οι τρεις προηγούμενοι παίκτες έχουν περάσει πάσο. Για να αποφασίσει ο παίκτης που κάθεται στην τελευταία θέση αν συμφέρει ή όχι να ανοίξει την αγορά, κάνει μία απλή μαθηματική πράξη: **αθροίζει τους πόντους του χεριού του με το μήκος που κρατάει στις πίκες** και αν το αποτέλεσμα είναι **ίσο ή ανώτερο του 15**, τότε ο άξονας μάλλον θα ωφεληθεί από το άνοιγμα, ενώ σε διαφορετική περίπτωση είναι πιθανότερο να ζημιωθεί. Το άνω άθροισμα είναι γνωστό και ως πόντοι του Pearson (**Pearson Points**).

Η αιτιολόγηση πίσω από τον κανόνα βασίζεται στο γεγονός ότι κατά πάσα πιθανότητα οι πόντοι είναι μοιρασμένοι στους 2 άξονες. Επομένως, αυτό που θα κρίνει την εξέλιξη της αγοράς, είναι το ποιος άξονας κρατάει το ανώτερο χρώμα, και ο παίκτης που ανοίγει στην τέταρτη θέση, δείχνει ότι εκτός από γενικότερες αξίες έχει και κάποιο μήκος στο "καλό" χρώμα και επομένως ο άξονας δεν θα έχει πρόβλημα αν οι αντίπαλοι παρεμβληθούν στην αγορά.

Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΩΝ 11

Αν κάνει έξοδο ο συμπαίκτης σας και παίζετε το τέταρτο καλύτερο δύναμης, τότε μπορείτε να εφαρμόσετε έναν κανόνα που σας δείχνει κάθε φορά, πόσα φύλλα μεγαλύτερα από αυτό της αντάμ, κρατάει ο εκτελεστής. Πρόκειται για τον **Κανόνα των 11**:

Αφαιρώντας από το 11 το φύλλο της αντάμ (πχ αν ο συμπαίκτης σας βγει το 6, αφαιρείτε από το 11 το 6) **γνωρίζετε πόσα συνολικά φύλλα στα άλλα τρία χέρια** (το δικό σας, του μορ και του εκτελεστή) **είναι μεγαλύτερα από αυτό**. Άρα βλέποντας πόσα έχετε εσείς μαζί με τον μορ, καταλαβαίνετε πόσα έχει ο εκτελεστής.

Πχ έστω ότι γίνεται αντάμ το ♥5. Εσείς κρατάτε ♥K32 και βλέπετε στον μορ ♥T86. Αφαιρείτε από το 11 το 5 και το αποτέλεσμα σας δίνει πόσες κούπες μεγαλύτερες του ♥5 υπάρχουν στα τρία χέρια (το δικό σας και των αντιπάλων). Βλέπετε 4 από αυτές στον μορ και στο χέρι σας, συνολικά υπάρχουν $11-5=6$, άρα γνωρίζετε ότι ο εκτελεστής κρατάει τις άλλες 2.

Από τον κανόνα, δεν επωφελείται μόνο ο σύντροφος του παίκτη που βρίσκεται στην αντάμ. Με την ίδια λογική, και ο εκτελεστής μπορεί να δει πόσα φύλλα μεγαλύτερα της αντάμ, κρατάει ο παίκτης δεξιά του: πχ, έστω γίνεται αντάμ το ♠4 και ο εκτελεστής βλέπει στον μορ ♠T8 ενώ ο ίδιος κρατάει ♠A93. Βλέποντας 4 πίκες μεγαλύτερες από το ♠4, και γνωρίζοντας ότι συνολικά υπάρχουν $11-4=7$ στα τρία χέρια, γνωρίζει ότι ο δεξιά του αντίπαλος κρατάει 3 από αυτές