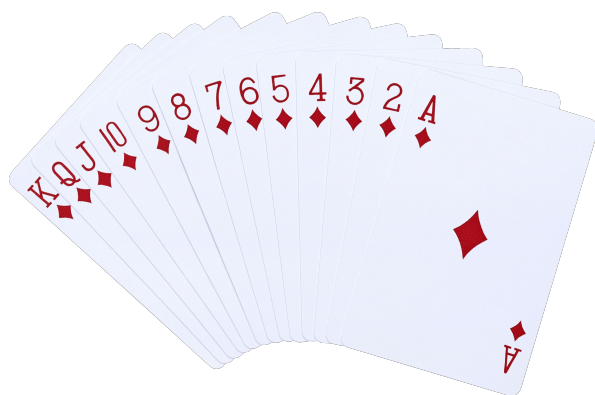




# Натурална система за начинаещи



[bridgecup.vercel.app](https://bridgecup.vercel.app)



# Съдържание

Общи принципи	1
База на откриванията	3
Конструктивно анонсиране	5
Развитие след откриване 1 в минор (1♣ / 1♦) . . .	5
Отговори след откриване 1 в Минор (1♣ / 1♦) . . .	6
Отговори след 1♣ . . . . .	6
Отговори след 1♦ . . . . .	7
Реанонси на Откриващия . . . . .	7
Реанонси на Отговарящия . . . . .	9
Развитие след откриване 1 в Мажор (1♥/1♠) . . . .	10
Реанонси на откриващия (след отговор 1♠/1NT)	11
Реанонси на откриващия (след 2/1 МФ!!) . . . . .	12
Развитие след откриване 1NT . . . . .	13
Развитие след откриване 2NT . . . . .	14
Развитие след откриване 2♣ . . . . .	15
Развитие след откриване 3NT . . . . .	15
Развитие след 2♦/2♥/2♠ . . . . .	16
Развитие след баражни откривания на 3-то и 4-то ниво . . . . .	17
Двустранно анонсиране	17
Негативна контра (Negative Double)	20
Дефанзивно анонсиране	22
Шлемово анонсиране	25
Атаки и сигнали	26

## Общи принципи

Всички откривания на 1-во ниво са натурални.

Откриванията 1♥ и 1♠ показват 5+ карти в цвета.



Откриваме с най-дългия цвят:

при 5-4 с петорния,

при 6-5 с шесторния цвят.

С два 5-картови или два 6-картови цвята откриваме с по-високия по ранг: ♠ > ♥ > ♦ > ♣.

При липса на 5-картов мажор:

с 4-4 в минорите откриваме 1♦,

с 3-3 в минорите откриваме 1♣.

Откриване 2♣ е условен силен анонс (единственото форсиращо откриване в системата).

Откриванията 1БК, 2БК и 3БК показват балансирани ръце (4333, 4432 и 5332).

Всички по-високи откривания на ниво 2/3/4/5 са натурални баражи.

Стилът на преговорите (по-нататъшното анонсиране от двамата партньори) е натурален.

Повечето първи отговори след откриване 1 в цвят са натурални.

В системата се ползват малък брой общоприети и разпространени конвенции:

Stayman,

Transfers след безкозови откривания,

Jacoby 2БК след откриване 1 в Мажор,

Takeout double и Negative doubles,

Blackwood.



## База на откриванията

1♣ = 3+ ♣, 12–21 тотални точки (т.т.).

1♦ = 3+ ♦, 12–21 т.т.

3♦ само при разпределение 4=4=3=2 и сила 12–14 т.т. или 18–19 т.т.

1♥ / 1♠ = натурално: 5+ ♥ / ♠, 12–21 т.т.

1БК = 15–17 НСР (оньорни точки), балансирано разпределение.

2♣ = условен форсинг!!! (22+ т.т. или 9+ взятки на Мажор, или 10+ на Минор).

2♦ / 2♥ / 2♠ = натурални „слаби 2“: 6 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

2БК = 20–21 НСР, балансирано разпределение.

3♣ / 3♦ / 3♥ / 3♠ = натурални баражи: 7 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

3БК = 25–27 НСР, балансирано разпределение.

4♣ / 4♦ / 4♥ / 4♠ = натурални баражи: 8 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

5♣ / 5♦ = натурални баражи: 9 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

## Оньорни точки / High Card Points (НСР)

A = 4 т.

K = 3 т.

Q = 2 т.

J = 1 т.



### Тотални точки (т.т.)

При откривания 1 в цвят освен НСР добавяме по 1 точка от дължина за всяка карта над четвъртата в цвят:

за 5-ти цвят = +1 точка,

за 6-ти цвят = +2 точки,

за 7-ми цвят = +3 точки и т.н.

### Правило 20

При откриване в 1-ва и 2-ра позиция при избор за откриване на 1 в цвят ползваме т.нар. Правило 20: НСР + сбор на дължините в двата най-дълги цвята  $\geq 20 \Rightarrow$  откриваме анонсирането.



## Конструктивно анонсиране (анонсиране без намеса от противниците)

Развитие след откриване 1 в минор ( $1\clubsuit$  /  $1\diamondsuit$ )

### Общи принципи на отговорите

Нов цвят на 1-во ниво = натурално, 4+ карти и 6+ т.т., Рундфорсинг (РФ).

при 4-4 отговаряме първо в по-ниския цвят,

при 5-5 — първо в по-високия,

при 5-4 или 6-5 — първо в по-дългия.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок (напр.  $2\clubsuit$  след откриване  $1\diamondsuit$ ) = натурално, Маншфорсинг (МФ): 4+ карти и 13+ т.т.

Единичен скок в нов цвят на 2-ро ниво (и  $3\clubsuit$  след откриване  $1\diamondsuit$ ) = натурално, покана за манш: 6+ карти и 10–12 т.т.

Нов цвят със скок на 3-то ниво = натурално, слабо, 7+ карти и 6–9 т.т.

Отговори в БК = показват балансирано разпределение и отричат четворки в мажорите ( $\heartsuit$  /  $\spadesuit$ ).

Покачване цвета на партньора на 2/3 ниво = фит 5+ карти и изключва 4 карти в мажор.

**ВАЖНО** Отговор 1М ( $1\heartsuit/1\spadesuit$ ) = 4+М и РФ! е с най-голям приоритет и трябва да се прави дори и при наличие на 5+ фит в минора на партньора.



Бизнес магнат, инвеститор и филантроп Уорън Бъфет играе бридж: „Бриджът е такава сензационна игра, че не бих имал нищо против да бъда в затвора, ако имам трима съкилийници, които са прилични играчи и които са готови да играят 24 часа в денонощието.“

Отговори след откриване 1 в Минор ( $1\clubsuit$  /  $1\diamondsuit$ )

Отговори след  $1\clubsuit$

$1\diamondsuit$  = натурално:  $4+$   $\diamondsuit$ ,  $6+$  т.т., Рундфорсинг (РФ).

$1\heartsuit$  = натурално:  $4+$   $\heartsuit$ ,  $6+$  т.т., РФ.

$1\spadesuit$  = натурално:  $4+$   $\spadesuit$ ,  $6+$  т.т., РФ.

$2\clubsuit$  =  $6-10$  т.т.,  $5+$  фит, изключва  $4\heartsuit$  /  $4\spadesuit$ .

$3\clubsuit$  =  $11-12$  т.т.,  $5+$  фит, изключва  $4\heartsuit$  /  $4\spadesuit$ .

$1NT$  = балансирано разпределение,  $6-10$  НСР, изключва  $4\heartsuit$  /  $4\spadesuit$ .

$2NT$  = балансирано разпределение,  $11-12$  НСР, изключва  $4\heartsuit$  /  $4\spadesuit$ .

$3NT$  = балансирано разпределение,  $13-15$  НСР, изключва  $4\heartsuit$  /  $4\spadesuit$ .

$2\diamondsuit$  = натурална покана:  $6+$   $\diamondsuit$ ,  $10-12$  т.т.

$2\heartsuit$  = натурална покана:  $6+$   $\heartsuit$ ,  $10-12$  т.т.

$2\spadesuit$  = натурална покана:  $6+$   $\spadesuit$ ,  $10-12$  т.т.

$3\diamondsuit$  = натурално, слабо (не е форсинг):  $7+$   $\diamondsuit$ ,  $6-9$  т.т.

$3\heartsuit$  = натурално, слабо (не е форсинг):  $7+$   $\heartsuit$ ,  $6-9$  т.т.

$3\spadesuit$  = натурално, слабо (не е форсинг):  $7+$   $\spadesuit$ ,  $6-9$  т.т.



Отговори след 1♦

1♥ = натурално: 4+ ♥, 6+ т.т., РФ.

1♠ = натурално: 4+ ♠, 6+ т.т., РФ.

2♣ = натурално: 4+ ♣, 13+ т.т., Маншфорсинг (МФ!!).

2♦ = 6–10 т.т., 5+ фит, изключва 4♥ / 4♠.

3♦ = 11–12 т.т., 5+ фит, изключва 4♥ / 4♠.

1NT = балансирано разпределение, 6–10 НСР, изключва 4♥ / 4♠.

2NT = балансирано разпределение, 11–12 НСР, изключва 4♥ / 4♠.

3NT = балансирано разпределение, 13–15 НСР, изключва 4♥ / 4♠.

2♥ = натурална покана: 6+ ♥, 10–12 т.т.

2♠ = натурална покана: 6+ ♠, 10–12 т.т.

3♣ = натурална покана: 6+ ♣, 10–12 т.т.

3♥ = натурално, слабо (не е форсинг): 7+ ♥, 6–9 т.т.

3♠ = натурално, слабо (не е форсинг): 7+ ♠, 6–9 т.т.

Реанонси на Откривация

След отговор 1♥ / 1♠ (обикновено 1M = натурално, 4+ карти и РФ!)

1. Имаме фит в мажора на Отговарящия При 4-картова подкрепа (фит) в мажора, освен онъорните точки броим и точки от разпределение (късини в страничните цветове):

1 точка за дубъл

3 точки за сек

5 точки за шикан





Така тоталните точки = НСР + точки от разпределение.

[a)] с 12–15 т.т. → покачваме мажора до 2-ро ниво

[b)] с 16–18 т.т. → покачваме мажора до 3-то ниво

[c)] с 19–21 т.т. → покачваме мажора до 4-то ниво

## 2. Нямаме фит в мажора на Отговарящия

[2.1.] Обявяваме нов цвят на 1-во ниво = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.

[2.2.] Ако сме с балансирано разпределение, без фит в мажора на партньора и без собствен 4-картов мажор:

[a)] с 12–14 НСР → анонсираме 1NT

[b)] с 18–19 НСР → анонсираме 2NT

[2.3.] Нов цвят на 2-ро ниво без скок (реанонсът не е ривърс) = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.

[2.4.] Повторение на цвета на откриването на 2-ро ниво (2 в минор) = 6+ карти (рядко 5), 12–15 т.т.

[2.5.] Единичен скок в цвета на откриването (3 в минор) = 6+ карти, 16–18 т.т.

[2.6.] Ривърс в нов цвят без скок (анонс на 2-ро ниво) = натурално, РФ!, 16–21 т.т., 4+ карти в новия цвят и 5+ карти в цвета на откриването.

[2.7.] Единичен скок в нов цвят (анонс на 2-ро/3-то ниво) = натурално, МФ, 18–21 т.т., 4+ карти в новия цвят и 5+ карти в цвета на откриването.

[2.8.] Скок на 3NT = показва 6+ полусолиден+ цвят (с който сме открили), 18–21 т.т. и стопери в необявените цветове.



## Реанонси на Отговарящия

### 1. Фит в мажорния цвят на партньора

[a)] При сила 6–10 т.т. → единично покачване (фит на 2-ро ниво).

[b)] При сила 11–12 т.т. → двойно покачване (фит на 3-то ниво), покана за манш.

[c)] При сила 13+ т.т. → покачване до манш (фит на 4-то ниво), манш.

### 2. Липса на фит в мажорния цвят на партньора

2.1. Реанонси в БК Балансирано или полубалансирано разпределение и стопер(и) в необявения(те) цвят/цветове:

[a)] Сила 6–10 т.т. → 1NT

[b)] Сила 11–12 т.т. → 2NT (покана за манш)

[c)] Сила 13+ т.т. → 3NT (манш)

### 2.2. Повторение на собствения цвят

[a)] При сила 6–10 т.т. → 2 в цвета, 6+ (рядко 5) карти, слабо, за игра.

[b)] При сила 13+ т.т. → 3 в цвета, 6+ карти, МФ!!

**ЗАБЕЛЕЖКА.** Ако сме притежавали 6+ карти и едноцветна ръка с 10–12 т.т., още на 1-вия рунд на анонсирането щяхме да отговорим 2 в цвят = натурално, покана за манш: 6+ карти и 10–12 т.т.

### 2.3. Нов цвят

[a)] Нов цвят на 1-во ниво (1X) = натурално, 4+ карти, 6+ т.т., РФ!

[b)] Нов цвят на 2-ро ниво без скок = 4+ карти, 11+ т.т., РФ!, поне покана за манш.

[c)] Нов цвят на 2/3 ниво със скок = 4+ карти, 13+ т.т., МФ!



**ЗАБЕЛЕЖКА.** Ако сме обявили нов цвят на 2-ро или 3-то ниво и този цвят е четвърти поред обявен цвят – това е условен анонс и е популярната конвенция: Форсинг на четвъртия цвят (Fourth Suit Forcing). Този анонс:

не обещава дължина в този цвят

изисква партньора да доуточни разпределението и силата си

приоритет: да даде фит с 3 карти в обявения от Отговарящия мажор

ако няма 3-фит, показва дали има стопер в четвъртия цвят

## Развитие след откриване 1 в Мажор ( $1\heartsuit/1\spadesuit$ )

Общи принципи на отговорите

Когато имаме сигурен фит, освен онъорните точки броим и точки от разпределение: за страничен Дубъл/Сек/Шикан = 1/3/5 т.

Отговори, гарантиращи фит

Покачване до 2-ро ниво = 6–10 т.т. и 3+ фит. Секвенции:  $1\heartsuit-2\heartsuit$ ,  $1\spadesuit-2\spadesuit$ . Покачване до 3-то ниво = 11–12 т.т. и 3+ фит, покана за манш. Секвенции:  $1\heartsuit-3\heartsuit$ ,  $1\spadesuit-3\spadesuit$ . Покачване до 4-то ниво = слаба ръка (до 7–8 НСР) и дълъг фит (обикновено 5+ карти) + късина в страничен цвят. Секвенции:  $1\heartsuit-4\heartsuit$ ,  $1\spadesuit-4\spadesuit$ . 2NT (Jacoby) = условен отговор, показващ 4+ фит в цвета на откриването и 13+ т.т., МФ!!

Отговори, показващи липса на фит или негарантиращи фит

Нов цвят на 1-во ниво (напр.  $1\spadesuit$  след откриване  $1\heartsuit$ ) = натурално, 4+ карти и 6+ т.т., РФ!.



Отговор 1NT = 6–12 НСР, липса на фит в цвета на откриването (0–2 карти). Може да бъде обявен и с небалансирано разпределение!

Нов цвят на 2-ро ниво без скок (2/1) = натурално, 13+ т.т., МФ!!.

2 в минор = 4+ карти.

2♠ след откриване 1♥ = 5+ карти.

Секвенции: 1♥–2♣/2♦/2♠; 1♠–2♣/2♦/2♥.

Нов цвят със скок на 2/3 ниво = натурално, 10–12 т.т., добър 6+ цвят, липса на фит (0–2 карти), покана за манш.

Секвенции: 1♥–2♠/3♣/3♦; 1♠–3♣/3♦/3♥.

**ЗАБЕЛЕЖКА.** При 13+ т.т. и трети фит в цвета на откриването първо обявяваме нов цвят на 2-ро ниво без скок (2/1), за да форсираме до манш, а след това показваме фита. Ако притежаваме 4+ фит, директно използваме отговора 2NT (Jacoby).

Реанонси на откривания (след отговор 1♠/1NT)

1. С 12–15 т.т.

1NT = 12–14 НСР, балансирано разпределение.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.

Повторение на цвета на откриването на 2-ро ниво = 6+ карти, 12–15 т.т.

2 в мажора = 4-картов фит и 12–15 т.т.

2. С 16–18 т.т.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натурално, 4+ карти, 12–18 т.т.



Скок на 3-то ниво в цвета на откриването = 6+ карти, 16–18 т.т.

3 в мажора = 4-картов фит и 16–18 т.т.

3. С 19–21 т.т.

2NT = 18–19 НСР, балансирано разпределение.

Скок на 4-то ниво в цвета на откриването = 6+ карти, 19–21 т.т.

Скок в нов цвят = натурално, 4+ карти, 19–21 т.т., МФ!!.

4 в мажора = 4-картов фит и 19–21 т.т.

Реанонси на откриващия (след 2/1 МФ!!)

Откриващият анонсира натурално. Тъй като и двамата партньори знаят, че са форсирани поне до манш, няма нужда от скокове – важно е да се пести пространство за изследване на най-добрия маншов (или евентуално шлемов) договор.

Нов цвят = натурално, 4+ карти.

Повторение на цвета на откриването = показва 6+ карти.

Повторение на цвета на откриването със скок = 6+ карти и солиден цвят.

2NT = балансирано разпределение (обикновено 5332).

Фитиране на цвета на отговарящия:

ако отговорът е бил 2 в минор → обещава 4-картов фит;

ако отговорът е бил 2 в мажор → обещава 3+ карти фит.

Заклучение. По-нататъшното анонсиране продължава натурално.



## Развитие след откриване 1NT

### Отговори след 1NT

$2\clubsuit$  = Stayman – въпрос за четворки в мажорите.

$2\diamondsuit$  = Transfer (Jacoby) за  $\heartsuit$ : показва 5+ карти.

$2\heartsuit$  = Transfer за  $\spadesuit$ : показва 5+ карти.

$2\spadesuit$  = Transfer за  $\clubsuit$ : показва 6+ карти.

2NT = покана за манш (изключва мажорна четворка).

$3\diamondsuit$  = Transfer за  $\heartsuit$ : показва 6+ карти.

3NT = краен договор за игра.

$4\heartsuit/4\spadesuit$  = натурално, за игра, 6+ карти.

1NT –  $2\clubsuit$

?

$2\diamondsuit$  = няма мажорни четворки.

$2\heartsuit$  = 4+ карти в  $\heartsuit$ , може да има и  $4\spadesuit$ .

$2\spadesuit$  = 4+ карти в  $\spadesuit$ , няма  $4\heartsuit$ .

1NT –  $2\diamondsuit$

?

$2\heartsuit$  = почти автоматично приемане на трансфера.

$3\heartsuit$  = максимална ръка (16–17 НСР) и фит 4+ карти в  $\heartsuit$ .



1NT – 2♦

2♥ – ?

Пас = слаба ръка, 0-7 т.т.

Нов цвят = натурално, 4+ карти в обявения цвят, 10+ т.т., МФ!!

2 БК = покана за манш, 8-9 т.т., 5 ♥ (балансирано/полуббалансирано разпределение)

3 ♥ = покана за манш, 8-9 т.т., 6+ ♥

3 БК = показва 5 ♥, сила за манш (10-15 т.т.) и (балансирано/полуббалансирано разпределение)

4 ♥ = показва 6+ ♥, сила за манш (10-15 т.т.)

1NT – 2♥

?

2♠ = почти автоматично приемане на трансфера.

3♠ = максимална ръка (16–17 НСР) и фит 4+ карти в ♠.

Развитие след откриване 2NT

Отговори след 2NT

3♣ = Stayman – въпрос за четворки в мажорите (понататък както след 1NT-2♣).

3♦ = трансфер за ♥: показва 5+ карти.

3♥ = трансфер за ♠: показва 5+ карти.

3♠ = трансфер за ♣: показва 6+ карти.

3NT = краен договор, за игра.

4♦ = трансфер за ♥: показва 6+ карти.

4♥/4♠ = натурално, за игра, 6+ карти.

Развитие след откриване  $2\clubsuit$ Отговори след  $2\clubsuit$ 

$2\diamondsuit =$  условен отговор, 0–7 НСР, произволно разпределение.

$2\heartsuit =$  натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

$2\spadesuit =$  натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

$2NT =$  балансирано разпределение и 8+ НСР.

$3\heartsuit =$  натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

$3\spadesuit =$  натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

$2\clubsuit - 2\diamondsuit$   
?

$2\heartsuit/2\spadesuit/3\heartsuit/3\spadesuit =$  натурално, 5 карти в обявения цвят (по-нататък натурално).

$2NT = 22\text{--}24$  НСР и балансирано разпределение (по-нататък както след откриване  $2NT$ ).

$3\heartsuit/3\spadesuit/4\heartsuit/4\spadesuit =$  натурално, много силна ръка със солиден цвят (6+ карти в обявения цвят) и шлемови идеи.

Развитие след откриване  $3NT$ Отговори след  $3NT$ 

$4\clubsuit =$  Stayman – въпрос за четворки в мажорите (по-нататък както след  $1NT\text{--}2\clubsuit$ ).

$4\diamondsuit =$  трансфер за  $\heartsuit$ : показва 5+ карти.

$4\heartsuit =$  трансфер за  $\spadesuit$ : показва 5+ карти.





## Развитие след блокиращи откривания

Откривания  $2\spadesuit/2\heartsuit/2\spadesuit$  – „слаби 2“

Критерии за откриване:

- Шесторен добър цвят (2 топ онъора или 3 от 5-те: A,K,Q,J,10).
- Сила 5–10 НСР.
- Обикновено без странична четворка в мажор и без страничен шипан.

Отговори след „слаби 2“

- Пас = при късина (сек/шипан) в цвета на откриването и без добър собствен цвят; възможно и с ръце до 16 НСР.
- Показване на откриването до 3-то ниво = показва 3 фит; за игра, не е форсинг; баражно.
- Показване на откриването до 4-то ниво = за игра и не е форсинг; може да бъде както със силна ръка (16+ НСР, 2/3+ фит), така и блокиращо с 4+ фит.
- 3NT или манш в нов цвят = натурално, за игра; избор на договор.
- Нов цвят = натурално, рундфорсинг; показва добър 5+ цвят и 16+ НСР (по-нататък натурално).
- 2NT = форсинг! – пита открилия да опише ръката си.

$2\spadesuit/2\heartsuit/2\spadesuit$  – 2NT  
?

- Повторение на цвета на откриването = минимална ръка, 5–7(8) НСР.
- 3NT = максимална ръка с много силен цвят (начело с AQJ, AKJ или AKQ).



- 3 в нов цвят = максимална ръка (8–10 НСР), показва топоньор (А или К, по-рядко Q) в този цвят.

Развитие след баражни откривания на 3-то и 4-то ниво

Отговори

- Покачване на откриването до  $4/5$  ниво = за игра, не е форсинг; може да бъде със силна ръка (16+ НСР и  $2/3+$  фит) или блокиращо с  $3+$  фит.
- ЗНТ или манш в нов цвят = натурално, за игра; избор на договор.
- Нов цвят = натурално, манш форсинг (МФ).

### История

Бриджът се появява през XVII век като усложнен вариант на руския вист. Впоследствие играта се разпространява по целия свят и добива широка популярност в САЩ и Англия. Въвеждат се нови начини на изчисление и играта придобива състезателен характер. През 1925 г. американският милионер Вандербилт въвежда точкови премии за изпълнен манш и шлем, с което бриджът добива днешния си облик.

## Двустранно анонсиране

(анонсиране след намеса от противниците)



1. Партньорът е открил 1 в минор и противникът се е намесил

а) Информативна контра (takeout double)

- Реконтра = показва 10+ НСР и балансирано разпределение.
- Другите анонси = както без контра.

б) Намеса с цвят на 1-во ниво

- Контра = негативна, показва 6+ НСР и дължина в необявения/те мажор/и.
- Нов цвят на 1-во ниво = натурално, 4+ карти.
- Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натурално, 5+ карти, 10+ т.т., РФ.
- Останалите анонси = както без намеса.

в) Намеса с цвят на 2-ро ниво

- Контра = негативна, показва 8+ НСР и дължина в необявения/те мажор/и.
- Нов цвят на 2-ро ниво = натурално, 5+ карти, 10+ НСР, РФ.
- Нов цвят на 3-то ниво без скок = натурално, 5+ карти, 13+ т.т., МФ.

г) Намеса с цвят на 3+ ниво

- Контра = негативна, показва 10+ НСР и дължина в необявения/те мажор/и.
- Нов цвят = натурално, 5+ карти, 13+ т.т., маншфорсинг.



Анонсиране в цвета на противника (кю-бид) е силен анонс и показва добра ръка (МФ) без интерес към необявения/те мажор/и, обикновено с фит в цвета на откриващия. Това е въпрос за стопер в цвета на противника!

2. Партньорът е открил 1 в мажор и противникът се е намесил

а) Информативна контра (takeout double)

Реконтра = показва 10+ НСР и липса на фит (0-2 карти).

Другите анонси = както без контра.

б) Намеса с цвят на 1-во ниво

Контра = негативна, показва 6+ НСР и дължини в необявените цветове.

Нов цвят на 2-ро ниво без скок = натурално, 5+ карти, 10+ т.т., РФ.

Останалите анонси = както без намеса.

в) Намеса с цвят на 2-ро ниво

Контра = негативна, показва 8+ НСР и дължина/и в необявения/те мажор/и и/или цветове.

Нов цвят на 2-ро ниво = натурално, 5+ карти, 10+ НСР, РФ.

Нов цвят на 3-то ниво без скок = натурално, 5+ карти, 13+ т.т., МФ.

г) Намеса с цвят на 3+ ниво

Контра = негативна, показва 10+ НСР и дължина/и в необявения/те мажор/и и/или цветове.



Нов цвят = натурално, 5+ карти, 13+ т.т., МФ.

Анонсиране в цвета на противника (кю-бид) е силен анонс и показва добра ръка (МФ) с фит в цвета на открилия.

Играта бридж е стратегия и тактика. Тя е едновременно забавление, наука и партньорство. За да печелите в бриджа са необходими доверие, комуникация, търпение и самообладание.

## Негативна контра (Negative Double)

Примери за използване на негативна контра

$1\clubsuit - (1\heartsuit) - ?$

- Контра =  $4\clubsuit$  и 6+ НСР, РФ.
- $1NT = 5+$   $\clubsuit$  и 6+ НСР, РФ.

$1\heartsuit/1\spadesuit - (1\clubsuit) - ?$

- Контра =  $4+$   $\diamond$  и 6+ НСР, РФ.
- (При  $5+$   $\diamond$  силата е 6–9 НСР).
- $2\diamond = 5+$   $\diamond$  и 10+ НСР, РФ.

$1\clubsuit - (1\spadesuit) - ?$

- Контра =  $(4-4)+$  в двата минора и 8+ НСР и липса на фит в  $\clubsuit$ , РФ.

$1\diamond - (2\heartsuit) - ?$

- Контра =  $(4-4)+$  в двата минора и 10+ НСР и липса на фит в  $\diamond$ , РФ.

$1\clubsuit - (2\diamond) - ?$

- Контра =  $4\heartsuit$  и 8+ НСР и липса на фит, РФ.



## След откриване 1NT и намеса от противника

### а) Контра

- Реконтра = изисква партньора да обяви  $2\clubsuit$  (показва слаба ръка с  $5+ \clubsuit/\diamondsuit$ ). С трефи – пас, а с кари – обявява  $2\diamondsuit$ .
- Другите анонси = както без контра.

### б) Намеса с цвят на 2/3 ниво

- Контра = негативна, показва  $6/8+$  НСР и дължини в необявените цветове.
- Нов цвят на 2-ро ниво = натурално,  $5+$  карти, не е форсинг.
- Нов цвят на 3+ ниво = натурално,  $5+$  карти, МФ (освен ако не е манш).

## 4. Партньорът е открил $2\clubsuit$ (силно) и противникът се е намесил с:

Намеса с цвят на 2/3/4 ниво

- Контра = негативна, показва  $5+$  НСР и дължини в необявените цветове.
- Нов цвят на 2/3/4 ниво = натурално,  $5+$  карти, МФ.

## 5. Партньорът е открил с бараж (от $2\diamondsuit$ и нагоре) и противникът се е намесил с:

Контра

- Реконтра = наказателна.
- Другите анонси = както без контра.

Намеса с цвят на 2/3+ ниво



- Контра = наказателна (партньорът е изразил силна ръка).
- Нов цвят на 3+ ниво = натурално, 5+ карти, РФ (освен ако не е манш).
- 3NT = за игра.
- Покачванията = както без намеса.

Дефанзивно анонсиране (анонсиране след като противниците са открили анонсирането)

1. Противникът е открил 1/2 в цвят:

Намеса с цвят на 1-во ниво = натурално, 5+ карти и 8–16 НСР. При минимална намеса (8–11 НСР) трябва да имаме добър цвят и/или много добро разпределение.

Намеса с цвят на 2+ ниво без скок = натурално, 5+ карти (обикновено 6+) и 10–16(17) НСР. При минимална намеса (10–13 НСР) трябва да имаме винаги добър цвят.

Намеса с цвят на 2/3+ ниво със скок = натурално, блокиращо (същите критерии и продължения както при баражни откривания).

Намеса с 1NT/2NT без скок

Показва 15–17(18) НСР, балансирано разпределение и стопер в цвета на противника.

По-нататък анонсирането продължава както след откриване 1NT.

Намеса с информативна контра (Takeout double) Една от най-често употребяваните и важни конвенции в състезателния бридж.



### Варианти на информативна контра:

Вариант 1: Показва късина в цвета на противника (0–2 карти, рядко 3), поне по 3 карти в необявените цветове. За 1-во ниво – поне 11 НСР (за всяко следващо ниво се изисква по-голяма онъорна сила). При сила до 16 НСР отрича добър 5+ мажорен цвят.

Вариант 2: Силна ръка със собствен цвят и 17+ НСР (може и с по-малко при 8+ офанзивни взятки).

Вариант 3: Силна балансирана ръка с 18–19+ НСР, със или без стопер в цвета на противника.

### Отговори на информативна контра:

Цвят на минимално ниво = натурално, 0–9 НСР, 4+ карти (понякога 3).

1NT = 6–10 НСР, балансирана ръка със стопер в цвета на противника.

Цвят с единичен скок = натурално, 10–12 т.т., 4+ карти, не е форсинг.

2NT = 11–12 НСР, балансирана ръка със стопер в цвета на противника.

3NT = 13–16 НСР, за игра, балансирана ръка със стопер в цвета на противника.

Цвят с двоен скок = натурално, 6+ карти, полублокиращо.

Кю-бид в цвета на противника = силна ръка, РФ!

Пас (много рядко) = наказателен, показва 5+ много добри карти в цвета на противника с 3–4+ сигурни взятки в коза.

### Продължения от контриралия

Пас = по-малко от 16 т.т.





Покачване (с фит) = 16–18 т.т., 4+ фит.

Покачване със скок = 19–21 т.т., 4+ фит.

Нов цвят без скок = натурално, 5+ карти, 17–21 т.т., не е форсинг.

1NT = 18–20 НСР, балансирано разпределение и стопер в цвета на противника.

2NT = 19–21 НСР (ако е без скок) или 21–22 НСР (ако е със скок), балансирана ръка и стопер.

3NT = ръка с 9 взятки (вероятно солиден цвят 6+ карти) и стопер.

Кю-бид = силна ръка, форсинг!

Когато сме в балансираща позиция Противникът е открил и са последвали два паса:

$$(1/2 \text{ в цвят}) - \text{пас} - (\text{пас}) - ?$$

Ползваме същите намеси, както в директна позиция, но може да са малко по-слаби (обикновено с 2–3 НСР), защото се очаква партньорът да има някаква оньорна сила (отговарящият е пасувал на откриване и е показал слаба ръка).

## 2. Противникът е открил 1NT

а) Намеса с контра = Контрата е наказателна и показва оньорна сила поне колкото открилия.

Партньорът на контриралия:

- С всяка балансирана ръка и ръка с 6+ НСР → пас.
- Със слаба дистрибутивна ръка (0–5 НСР) → обявява цвят натурално.
- С много добра дистрибутивна ръка (9+ НСР и 6+ силен цвят) → скок в този цвят, маншфорсинг.



б) намеса с  $2\heartsuit = \text{КОНВЕНЦИОНАЛНО!}$ , показва двуцветна ръка: поне 5–4 в двата мажора с добри цветове.

Партньорът на намесилия се с  $2\heartsuit$  (двата мажора) анонсира:

- $2\clubsuit = \text{УСЛОВНО!}$ , въпрос към партньора да обяви по-дългия или по-добрия мажор (при равни дължини в двата мажора).
- $2\heartsuit/2\spadesuit = \text{фит в съответния цвят, избор на договор.}$

в) намеса с  $2\heartsuit/2\spadesuit/3\clubsuit = \text{натурално, } 5+(6+) \text{ цвят, обикновено ръка с добър цвят и небалансирано разпределение (не е от типа 5332).}$

## Шлемово анонсиране

### Blackwood (КСВ – Key Card Blackwood)

Една от най-старите шлемови конвенции. Блякууд е инструмент за избягване на „лоши“ шлемове, а не за „намиране“ на шлемове.

При силни поредици, когато сме установили, че имаме необходимата сила за шлем: 4NT е въпрос за брой аса.

### Отговори на 4NT

$5\clubsuit = 0 \text{ или } 4 \text{ аса}$

$5\diamondsuit = 1 \text{ асо}$

$5\heartsuit = 2 \text{ аса}$

$5\spadesuit = 3 \text{ аса}$

Ако имаме идеи за голям шлем и при отговор на 4NT установим, че имаме всички аса, може да попитаме и за риги с 5NT. Отговаряме по същия начин, както след 4NT.

В следващата версия на системата (за напреднали) ще използваме много от модерните шлемови конвенции като:



кю-биди, RKCB (Roman Key Card Blackwood), Splinters, 5NT = pick a slam и др. Засега по-просто.

## Атаки и сигнали

### 1. Атаки

Ползваме стандартни атаки:

От онъорна поредица (онъор е всяка карта от A, K, Q, J, 10), атаката е с по-високия онъор; нормално атака с онъор обещава следващия след него.

Исключение е да се атакува от АК бланк с Ригата.

От вътрешна поредица се атакува с втората по сила карта (например от AJ10, KJ10, A109, K109, Q109).

Атака изпод единичен онъор или изпод два, които не са поредица:

от 2 карти (втори онъор) – с високата (с онъора)

от 3 карти – най-ниската

от 4 и повече карти – четвъртата по сила

Атаки от малки карти:

от 2 карти – по-високата

от 3 карти – средната и после по-високата (т.нар. MUD – Middle/Up/Down)

от 4 и повече карти – втората по сила



## Срещу договор в цвят

<u>AK</u>	<u>A</u> Kx(x)	<u>K</u> Q10(x)	<u>K</u> Qx	K <u>J</u> 10(x)
K <u>10</u> 9(x)	<u>Q</u> 109x	<u>Q</u> J10x	<u>Q</u> J9x	<u>Q</u> Jx
<u>J</u> 109x	<u>J</u> 10x(x)	<u>10</u> 9xx	10x <u>x</u>	9 <u>8</u> xx
<u>9</u> 8x	<u>9</u> x	<u>H</u> x	Hx <u>x</u>	Hxx <u>x</u>
Hxx <u>x</u> x	Hxx <u>x</u> xx	<u>x</u> x	<u>x</u> xx	<u>x</u> xxx
<u>x</u> xxxx	<u>x</u> xxxxx			

## Срещу договор в БК

<u>AK</u>	<u>A</u> J10(x)	<u>K</u> QJ(x)	<u>K</u> Q10x	K <u>J</u> 10(x)
K <u>10</u> 9(x)	<u>Q</u> 109x	<u>Q</u> J10x	<u>Q</u> J9x	<u>Q</u> Jx
<u>J</u> 109x	<u>J</u> 10x(x)	<u>10</u> 9xx	10x <u>x</u>	9 <u>8</u> xx
<u>9</u> 8x	<u>9</u> x	<u>H</u> x	Hx <u>x</u>	Hxx <u>x</u>
Hxx <u>x</u> x	Hxx <u>x</u> xx	<u>x</u> x	<u>x</u> xx	<u>x</u> xxx
<u>x</u> xxxx	<u>x</u> xxxxx			

## 2. Сигнали

## 2.1. Сигнали за желание и брой карти (четност/нечетност)

Ползваме обратни сигнали (UDCA – Upside Down Count and Attitude):

При атака от партньора: Attitude сигнал. Ниска карта = желание в цвета, окуражава продължение. Висока карта = нежелание, предлага смяна.

При първо чистене: отново Attitude сигнал. Ниска карта = желание за игра в този цвят (обикновено с онъри). Висока карта = липса на интерес.

Когато играе разиграваният: даваме сигнал за брой карти. Ниска–висока = четен брой (2/4/6...). Висока–ниска = нечетен брой (3/5...).



## 2.2. Сигнал за предпочитание на цвят (Suit Preference)

Ниска карта = желание за игра в нисък цвят.

Висока карта = желание за игра в висок цвят.

## 10 Причини да играя Бридж

1. Ще използвате ума си – хората с интензивна умствена натовареност живеят по-дълго, защото запазват добрата памет и ясния ум.
2. Ще намерите нови приятели в бриджа, където и да пътувате – в родината и по света. Ще посетите нови места.
3. Ще се запознаете с интересни и интелигентни хора. Ще имате връзка с хора от всички сфери на живота, които обичат играта бридж.
4. Бриджът ще ви държи далеч от телевизора и хладилника.
5. Ще играете в едни и същи турнири с национални и световни шампиони. Ще се насладите на играта срещу знаменити играчи.
6. Ще се научите да се концентрирате и да губите – което е много важно в живота.
7. Ще се научите на дипломация, което е много важно за всяка работа. Бриджът е работа в екип, а дипломацията е отборна дейност.
8. Ще почувствате тръпката от напредъка във вашата игра, а това повишава увереността в себе си.
9. Ще сте в състояние да измервате напредъка си по резултатите и одобрението на партньорите ви.
10. Но най-важното – ще се забавлявате и животът ви никога няма да е скучен!