

Съдържание

1	Общи принципи	3
2	База на откриванията	5
3	Конструктивно анонсиране (анонсиране без намеса от противниците)	7
3.1	Развитие след откриване 1 в минор ($1\clubsuit / 1\diamondsuit$)	7
4	Отговори след откриване 1 в Минор ($1\clubsuit / 1\diamondsuit$)	9
5	Реанонси на Откриващия	11
6	Реанонси на Отговарящия	13
7	Развитие след откриване 1 в Мажор ($1\heartsuit/1\spadesuit$)	15
8	Развитие след откриване 1 в Мажор ($1\heartsuit/1\spadesuit$)	17
9	Развитие след откриване 1NT	19
9.1	1NT – $2\clubsuit$	19
9.2	1NT – $2\diamondsuit$	19
9.3	1NT – $2\heartsuit$	20
9.4	1NT – $2\spadesuit$	20
10	Развитие след откриване 2NT	21
11	Развитие след откриване $2\clubsuit$	21
12	Развитие след откриване 3NT	23

13 Развитие след блокиращи откривания	23
14 Развитие след откриване 1 в мажор	25
15 Развитие след баражни откривания на 3-то и 4-то ниво	25
16 История	26
17 Двустранно анонсиране	27
18 Двустранно анонсиране след откриване 1 в мажор (1♥/1♠)	29
19 Негативна контра (Negative Double)	31
20 След откриване 1NT и намеса от противника	31
21 Развитие след откриване 1 в мажор (1♥/1♠)	33
22 Дефанзивно анонсиране (анонсиране след като противниците са открили анонсирането)	34
23 Противникът е открил 1NT	37
24 Шлемово анонсиране	38
24.1 Blackwood (KCB – Key Card Blackwood)	38
25 Отговори на 4NT	38
26 Атаки и сигнали	40

1 Общи принципи

Всички откривания на 1-во ниво са натурални.

Откриванията $1\heartsuit$ и $1\spadesuit$ 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: $\spadesuit > \heartsuit > \diamond > \clubsuit$.

При липса на 5-картов мажор:

с 4-4 в минорите откриваме $1\diamond$,

с 3-3 в минорите откриваме $1\clubsuit$.

Откриване $2\clubsuit$ е условен силен анонс (единственото форсиращо откриване в системата).

Откриванията 1БК, 2БК и 3БК показват балансираните 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.

2 База на откриванията

$1\clubsuit = 3 + \clubsuit$, 12–21 тотални точки (т.т.).

$1\diamond = 3 + \diamond$, 12–21 т.т.

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

$1\heartsuit / 1\spadesuit =$ натурално: $5 + \heartsuit / \spadesuit$, 12–21 т.т.

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

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

$2\diamond / 2\heartsuit / 2\spadesuit =$ натурални „слаби 2“: 6 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

2БК = 20–21 НСР, балансирано разпределение.

$3\clubsuit / 3\diamond / 3\heartsuit / 3\spadesuit =$ натурални баражи: 7 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

3БК = 25–27 НСР, балансирано разпределение.

$4\clubsuit / 4\diamond / 4\heartsuit / 4\spadesuit =$ натурални баражи: 8 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

$5\clubsuit / 5\diamond =$ натурални баражи: 9 карти в съответния цвят, 6–11 т.т.

Онъорни точки / High Card Points (HCP)

$$A = 4 \text{ т.}$$

$$K = 3 \text{ т.}$$

$$Q = 2 \text{ т.}$$

$$J = 1 \text{ т.}$$

Тотални точки (Т.Т.)

При откривания 1 в цвят освен HCP 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: HCP + сбор на дължините в двата най-дълги цвята $\geq 20 \Rightarrow$ откриваме анонсирането.

3 Конструктивно анонсиране (анонсиране без намеса от противниците)

3.1 Развитие след откриване 1 в минор (1♣ / 1♦)

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♣ след откриване 1♦) = натурално, Маншфорсинг (МФ): 4+ карти и 13+ т.т.

Единичен скок в нов цвят на 2-ро ниво (и 3♣ след откриване 1♦) = 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 (♥ / ♠).

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.“

4 Отговори след откриване 1 в Минор (1♣ / 1♦)

Отговори след 1♣

1♦ = натурално: 4+ ♦, 6+ т.т., Рундфорсинг (РФ).

1♥ = натурално: 4+ ♥, 6+ т.т., РФ.

1♠ = натурално: 4+ ♠, 6+ т.т., РФ.

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.

2♠ = 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.

3♠ = натурално, слабо (не е форсинг): 7+ ♠, 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.

5 Реанонси на Откриващия

След отговор $1\clubsuit / 1\diamond$ (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 \rightarrow 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.

6 Реанонси на Отговаряция

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.

7 Развитие след откриване 1 в Мажор (1♥/1♠)

Общи принципи на отговорите

Когато имаме сигурен фит, освен онъорните точки броим и точки от разпределение:

Дубъл = 1 т.

Сек = 3 т.

Шикан = 5 т.

Отговори, гарантиращи фит

Покачване до 2-ро ниво = 6–10 т.т. и 3+ фит. Секвенции: 1♥–2♥, 1♠–2♠.

Покачване до 3-то ниво = 11–12 т.т. и 3+ фит, покана за манш. Секвенции: 1♥–3♥, 1♠–3♠.

Покачване до 4-то ниво = слаба ръка (до 7–8 НСР) и дълъг фит (обикновено 5+ карти) + късина в страничен цвят. Секвенции: 1♥–4♥, 1♠–4♠.

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♠ след откриване 1♥) = 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).

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

Реанонси на откриващия (след отговор $1\clubsuit/1\diamondsuit/1NT$)

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.

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.

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.

9 Развитие след откриване 1NT

Отговори след 1NT

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

$2\diamond$ = 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).

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

3NT = краен договор за игра.

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

9.1 1NT – $2\clubsuit$

$2\diamond$ = няма мажорни четворки.

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

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

9.2 1NT – $2\diamond$

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

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

9.3 1NT – 2♥

2♠ = почти автоматично приемане на трансфера.

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

9.4 1NT – 2♠

Пас = слаба ръка, 0–7 т.т.

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

2NT = покана за манш, 8–9 т.т., 5♣, балансирано/полубалансирано разпределение.

3♣ = покана за манш, 8–9 т.т., 6+ карти.

3NT = показва 5♣, сила за манш (10–15 т.т.), балансирано разпределение.

4♣ = показва 6+ карти, сила за манш (10–15 т.т.).

10 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.

11 Развитие след откриване 2♣

Отговори след 2♣

2♦ = условен отговор, 0–7 НСР, произволно разпределение.

2♥ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

2♠ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

2NT = балансирано разпределение и 8+ НСР.

3♥ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

3♠ = натурално, 5+ карти и 8+ НСР.

Развитие след $2\clubsuit - 2\diamond$

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

2NT = 22-24 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.

12 Развитие след откриване 3NT

Отговори след 3NT

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

4♦ = трансфер за ♥: показва 5+ карти.

4♥ = трансфер за ♠: показва 5+ карти.

13 Развитие след блокиращи откривания

Откривания 2♦/2♥/2♠ – „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 шикан.

Отговори след „слаби 2“

Пас = при късина (сек/шикан) в цвета на откриването и без добър собствен цвят; възможно и с ръце до 16 НСР.

Покачване на откриването до 3-то ниво = показва 3 фит; за игра, не е форсинг; баражно.

Покачване 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.

14 Развитие след откриване 1 в мажор

Секвенция: $2\diamond/2\heartsuit/2\spadesuit - 2NT$

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.

15 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.

3NT или манш в нов цвят = натурално, за игра; избор на договор.

Нов цвят = натурално, манш форсинг (МФ).

16 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.

17 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., маншфор-синг.

Бележка: 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!

18 Двустранно анонсиране след откриване
1 в мажор (1♥/1♠)

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 цветовете.

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

Бележка: 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.

19 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.

20 След откриване $1NT$ и намеса от противника

а) Контра

Реконтра = изисква партньора да обяви $2\clubsuit$ (показва слаба ръка с $5+$ \clubsuit/\diamond). С трефи – пас, а с кари – обявява $2\diamond$.

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).

21 Развитие след откриване 1 в мажор (1♥/1♠)

4. Партньорът е открил 2♣ (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♦ 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.

22 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 онъорна сила (отговарящият е пасувал на откриване и е показал слаба ръка).

23 Противникът е открил 1NT

а) Намеса с контра

Контрата е наказателна и показва онъорна сила поне колкото открилия.

Партньорът на контриралия:

С всяка балансирана ръка и ръка с 6+ НСР \rightarrow пас.

Със слаба дистрибутивна ръка (0–5 НСР) \rightarrow обявява цвят натурално.

С много добра дистрибутивна ръка (9+ НСР и 6+ силен цвят) \rightarrow скок в този цвят, маншфорсинг.

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

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

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

24 Шлемово анонсиране

24.1 Blackwood (KCB – Key Card Blackwood)

Една от най-старите шлемови конвенции. Блякууд е инстру-
мент 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.

25 Отговори на 4NT

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

$5\diamond = 1 \text{ асо}$

$5\heartsuit = 2 \text{ аса}$

$5\spadesuit = 3$ 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.

26 Атаки и сигнали

1. Атаки

Ползваме стандартни атаки:

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

Изключение 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

Факултет по математика и информатика

AK, AKx(x),	J109x,	Hxxxx,
KQ10(x), KQx,	J10x(x),	Hxxxxx, xx,
KJ10(x)	109xx, 10xx,	xxx, xxxx
K109(x),	98xx	
Q109x, QJ10x,	98x, 9x, Hx,	xxxxx,
QJ9x, QJx	Hxx, Hxxx	xxxxxx

Срещу договор в БК

AK	AJ10(x)	QJx	J109x	Hxxxx		
KQJ(x)		J10x(x)		Hxxxxx	xx	xxx
KQ10x	KJ10(x)	109xx	10xx	xxxxx		xxxxxx
K109(x)		98xx		xxxxxxx		
Q109x	QJ10x	98x	9x	Hx		
QJ9x		Hxx		Hxxx		

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 онъори). 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 ясения 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 дипломатията 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!