CONTRACT BRIDGE
(PSYCHIC-PROOF CONTRACT)

POR

RAMON GONZALEZ PAZOS

Imprenta de J. R. Viuda García, Sucesores.
Santo Domingo, R. D.
1933.

FIRST PRINTING JUNE, 1933.

PRINTED IN THE DOMINICAN REPUBLIC.

DEDICATORIA

A la

Señora Doña

Bienvenida Ricardo de Trujillo.

Señora:

El autor de este Tratado de Bridge tiene el honor de dedicároslo porque sabe de vuestra protección por todo cuanto propenda al bien de la cultura dominicana.

En este nuevo sistema encontrareis un humilde esfuerzo para hacer del valor de las manos combinadas, una tabla fija, casi matemática. Es el producto de doce años de estudios serios y constantes.

Además, como buena dominicana que sois, os alegrareis de saber que ha sido en nuestro querido Santo Domingo en donde se ha publicado la primera obra de bridge en idioma castellano.

Jugar bridge, es prueba de cultura y gentileza, y puesto que vos, sois señora, gentil y culta, espero que este esfuerzo de mi modesta inteligencia, sirva de solaz y esparcimiento, a la digna compañera de nuestro ilustre Mandatario.

Respetuosamente,

Ramón González Pazos.

Santo Domingo, Junio del 1933.

CONTRACT BRIDGE

(PSYCHIC-PROOF CONTRACT)

Un Sistema Científico tanto para Maestros como para Aficionados.

PREAMBULO

El bridge "Contract" o "Vulnerable" es la evolución racional de otro juego de naipes: el "Auction Bridge". Se han eliminado en él los defectos inherentes a éste, que dan a la suerte el papel principal, y creando asi un juego en el cual es la inteligencia el factor decisivo.

Penetración, buen sentido y **método** son cualidades que debe poseer todo aquel que quiera llegar a ser

un buen jugador de "Contract". La suerte tiene un lugar bastante secundario, aunque no es un factor completamente nulo. Sinembargo, esa circunstancia que a primera vista parece indicar cierta inferioridad en cuanto a la exactitud y racionalidad del juego, es lo que lo hace más interesante. Es el factor **suerte**, siempre imprevisto e indeterminado, el que impide la monotonía de las partidas, y trueca en imposible e inútil la imitación a ciegas en el juego: obliga a cada jugador a afinar la inteligencia para resolver en cada momento un problema complejo ó nuevo. Es cierto que para ello cuenta con las reglas prescritas en los diversos sistemas de "Contract Bridge", y los consejos de los grandes jugadores que son el producto de sus estudios y experiencias. Pero esas mismas indicaciones no pueden ser consideradas como irrefutables y absolutas: porque, los autores advierten, unánimemente, que en este juego se necesita aportar por lo menos un veinte y cinco por ciento de sistema y un **setenticinco de sentido común.**

Se observará, pues, que el "Contract" no es solamente un aristocrático pasatiempo que debe conocer toda persona de sociedad, sino también un medio eficaz para desarrollar la inteligencia y el buen juicio. Por ésto, parécenos innecesario ponderar la conveniencia de saberlo: bástenos decir que hoy día se juega en todos los salones, y que las personas que lo ignoran están expuestas a pasar horas de monotonía y tedio, en el propio instante en que los demás se divierten en el más sano y mejor entretenimiento mental, y dando la nota discordante y ridícula de todas las reunio-

nes y actos sociales.

Por otra parte, como el "Contract" se juega entre cuatro personas divididas en dos partidos, es necesario desarrollar el espíritu de cooperación, es decir, que cada jugador debe despojarse del deseo de sobresalir por sí solo en el juego, porque para aprovechar todas las ventajas que el azar depara, hay que combinar las fuerzas de las dos manos, procediéndose con penetración y sin ninguna clase de egoismos.

Y estas consideraciones a las cuales abona el hecho de que los sistemas más en boga, el "Official" y el "Culbertson", amén de que no están traducidos al castellano, son muy complicados y difíciles, nos han decidido a presentar al público que habla español un método práctico y sencillo para aprender el bridge "Contract".

Para llenar a cabalidad nuestro propósito nos han servido grandemente los dos métodos ya citados; más como se advertirá en la lectura de la presente obra, hemos introducido esenciales modificaciones, no tomando sino aquellos principios de aplicación imprescindible, y que forman a modo de una jurisprudencia del bridge.

I. GENERALIDADES.

Qué es el "Contract Bridge"? Es un grado de perfeccionamiento o evolución del "Auction Bridge", tal como se ha dicho. La característica que le define es que se hace un contrato o compromiso entre los jugadores que no puede ser infringido sin resolverse en penalidades o en la pérdida de la partida por la falta de un jugador. Se usan las barajas francesas que tienen 52 cartas repartidas a razón de trece cartas para cada jugador y el valor de estas cartas, en cada palo, es en el orden siguiente:

As, Rey, Dama, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

Se juega de ordinario con dos juegos de barajas, de distintos colores, empleándolos alternativamente.

Los palos, que son cuatro y un **sin triunfo**, tienen también su valor propio, y se cuentan en puntos por cada baza que se haga cuando una de ellas es el triunfo; de igual manera se puede jugar **sin triunfo** (no trump) y entonces las bazas tienen otro valor. A continuación señalamos, siguiendo un orden descendente, y empezando por los **mayores**, el valor que representa cada baza:

SIN TRIUNFO	(No Trump)	.....1a. 30, 2a. 40, 3a. 30, 4a. 40, etc.	
ESPADA	(Pique)	.....30 puntos	(negro)
CORAZON		.....30 "	(encarnado)
DIAMANTE	(Carreaux)	.....20 "	"
TREBOL		.....20 "	(negro)

Las cinco primeras cartas de cada **palo** se denominan honores y cuando se tienen cinco en una sola mano de aquel que sirve de triunfo valen 150 puntos; si se tienen cuatro se anotan 100 puntos; si se juega **sin triunfo** y hay los cuatro ases en una mano se anotan 150.

Ahora, la mesa de bridge se forma en general con cuatro jugadores que se separan en dos bandos compuestos a su vez de dos compañeros cada uno, y que se colocan el uno frente al otro. Una partida de bridge consta de dos faces igualmente importantes: la subasta y la ejecución.

La primera sirve para determinar:

a) qué palo servirá de **triunfo**, o si se ha de jugar **no trump.**

b) el contrato o compromiso que se hace; y

c) cuál jugador será el **muerto** (dummy).

II. LA SUBASTA.

1. **Introducción.** Nuestro propósito es hacer una simplificación de los sistemas más autorizados, sobre una base matemática, en lo que respecta a esta importantísima parte del juego: **La Subasta.** Para ello contamos con las opiniones y sistemas de los más insignes jugadores, además de las observaciones personales que hemos acumulado durante varios años de práctica y meditado estudio.

Desmedidamente se ha escrito acerca de la manera de valuar cada mano, así como también en cuanto a la forma de iniciar las subastas. Los sistemas que hemos citado anteriormente, el "Official" y el "Culbertson", no difieren sustancialmente en su tabla de valores pero, en cambio, en la subasta son radicalmente opuestos. El que nos permitimos proponer, además de ser sencillo, uniforme y preciso, tiene la ventaja de que en cada situación el jugador tiene una guía, una regla fija cuya recta interpretación le pondrá en condiciones de adoptar la mejor solución, sin correr el riesgo de perder el juego por no haber cumplido su compromiso o por dejar de hacer los puntos que podía ganar.

II. **Manera de valuar las manos.** Repartidas ya todas las cartas, para lo cual se empezará por el jugador de la izquierda del que da, toca a éste iniciar la subasta. Antes de hacer ésto con una declaración cualquiera, deberá determinar el valor de su mano, es decir, darse cuenta de la fuerza que tiene, pues, su acti-

tud tiene que subordinarse al estado de su mano y a la posición del juego.

Las cartas de más valor en el bridge son: As, K, Q y J.; su posesión, en mayor o menor grado, implica la fortaleza de la mano. Es natural, pues, establecer un sistema de valores a base de dichas cartas. Por otra parte, como en este juego es obligatorio corresponder al palo que se juega primero y si se está jugando con una **vira** se puede triunfar cuando no se tiene de ese palo, es también ventajoso no tener ninguna o pocas cartas de una misma **pinta**, pues entonces se podrá triunfar, matar o fallar las mayores cartas de un **palo** determinado. Por consiguiente, en estos casos (cuando se juega con **vira**), tanto el "void" (1) como el "singleton" son indicadores de fuerza y deberá tomarse en cuenta en la valorización. A continuación se expresa la fuerza de cada carta, así como el valor del "void" y del "singleton":

A..	4 puntos
K..	3 "
Q..	2 "
J..	1 punto
Un void..	2 puntos
Un singleton..	1 punto

(1) Se llaman "void" y "singleton", respectivamente, a la ausencia de un palo por completo o la existencia de una sola carta de un palo en la mano del jugador. (N. del A.)

Estos ejemplos nos servirán de ilustración:

No. 1.: Espadas A. K. Q. J. etc. etc. . . . . 10 puntos
Corazones A. K. etc. etc. . . . . 7 "
Diamantes 8. (semifallo) 1 punto (singleton)

No. 2. Espadas Q.J.X. . . . . 3 puntos
Corazones A. K. X. X. X. . . . . 7 "
Diamantes J. X. X. . . . . 1 "
Tréboles X. X. . . . . 0 "

11 puntos

Así valorada la mano, el "dealer" (2) estará en condiciones de saber la ruta que debe trazar en su juego para salir victorioso en sus empeños.

(2) Se llama "dealer" en el propio idioma inglés a la persona que reparte las cartas en el juego de bridge. (N. del A).

III. DECLARACION

Según se advertirá, la declaración del "dealer" está subordinada a la fuerza de su mano. Si esta fuerza no es tal que sume algo más de la cuarta parte de la fuerza total que representen los naipes, no deberá intentar la subasta, y dirá: **paso**; (1) dándole turno al jugador de su izquierda y en espera de que su compañero, el TERCER JUGADOR, revele las condiciones de **su mano.** Sintetizaremos estas indicaciones en las siguientes reglas:

Regla No. 1.— **El "dealer" necesitará por lo menos 12 puntos para iniciar la subasta;**

Regla No. 2.— **Con una mano de 12 a 14 puntos, deberá proceder en esta forma:**

a)—**Subastará el palo en el cual posea cinco o más cartas, pero le dará preferencia a aquél en que posea los mayores honores. Y si tiene dos palos de cinco o más cartas, con iguales honores, subastará el que represente mayor número de puntos por baza;**

b)—Si no tiene ninguna marca de cinco cartas, deberá subastar un Sin Triunfo ("No Trump").

Casos:

No. 1. E.—A. X. X. X. X.
C.—Q. J. 10.
D.—K. X.
T.—J. 10. X.

(Se deberá pasar porque no se tienen los doce puntos reglamentarios, a pesar de que tiene cinco cartas en espada.)

(Regla 1.)

---

(1) El primer punto que se debe aprender es saber pasar, y ésto es lo mas difícil en Bridge. (N. del A.)

No. 2. E.—A. Q. 10. X. X.
C.—J. X.
D.—A. Q. J. X. X.
T.—X.

(Se subastará un diamante porque es el palo de cinco cartas en que se poseen los mejores honores.)

(Regla 2 letra A.)

No. 3.
E.—X.X.X.X.X.X.X.
C.—A.K.
D.—A.X.
T.—K. 10.

(Hay que subastar una espada, porque es el palo en que se tienen cinco o más cartas.) (Regla 2. letra A.)

No. 4. E.— 10. X.
C.—A. Q. J. X. X.
D.—A. Q. J. X. X.
T.— X.

(Es necesario subastar un corazón porque es el palo cuyas bazas valen 30 puntos, en tanto que los diamantes solamente valen 20.)

(Regla 1, letra a ult. parte).

No. 5. E.—A. 10. X.
C.— Q. X. X. X.
D.— A. K. X. X.
T.—X. X.

(Se subastará un "no trump", porque no se tiene cinco cartas en ningún palo.)

(Regla 2. letra B.)

Regla No. 3.— Teniéndose en la mano de 15 a 19 puntos se procederá de acuerdo con la regla No. 2; pero en vez de subastar "UNO" habrá que declarar "DOS", tanto **en triunfo** como en **sin triunfo.** Empero, para subastar DOS en un palo cualquiera se deberá poseer, por lo menos, **tres honores mayores** en él; en caso contrario se procederá como si solo se tuvieran 12 o 14 puntos. **(Se recomienda estudiar la convención de Un Trébol).** (Véase la pág. No. 46).

Casos: No. 1.

Espadas	A.K.X.X.
Corazones	A.Q.X.X.X.
Diamantes	X.X.X.
Tréboles	A.

(Se subastará "UN CORAZON", pues, a pesar de tenerse una mano de 18 puntos, no se poseen los tres honores mayores en el palo de (5) cinco cartas).

No. 2.

Espada	A.K.Q.X.X.
Corazón	A.J. 10 X.X.
Diamante	Q.X.
Trébol	X.

(Se subastará "DOS ESPADAS" porque éste es el palo de cinco (5) con tres honores MAYORES).

No. 3.

Espada	A.K.Q.X.
Corazón	K.X.X.
Diamantes	Q.J. 10.
Tréboles	Q.X.X.

(Se subastará "DOS NO TRUMPS" porque no se tienen palos de (5) cinco cartas, no obstante poseerse una mano de 17 puntos).

Regla No. 4.— Mas, con una mano de 20 puntos en adelante se procederá en la forma anterior, pero declarándose TRES EN VEZ DE DOS, o se subastará "Un Trébol" y se advierte que si al escogerse un palo no se tienen tres honores mayores, (3) se declarará dos, como si solo se acumularan en una mano 15 puntos.

Casos: No. 1.

Espada	A.Q.J.X.X.
Corazón	A.K.J.
Diamante	Q.X.X.X.
Trébol	A.

(Hay que declarar DOS ESPADAS en vez de tres, porque a pesar de poseerse una mano de 22 puntos y un palo de (5) cinco, no se tienen los tres honores mayores necesarios. "Un Trébol").

(3) Los honores mayores son A.K.Q.; y los menores: J.10. (N. del A.)

No. 2.

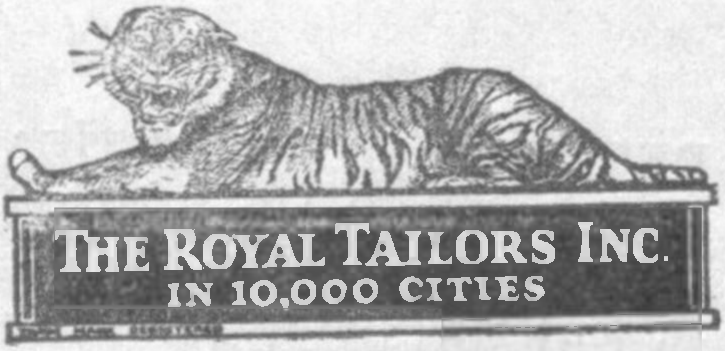
Espada	A.K.Q.X.X.X.
Corazón	A....
Diamante	K.Q.J.X.X.X.
Trébol	.....

(Se declarará tres espadas a pesar de que podría subastarse cinco. En el capítulo subsiguiente explicaremos la razón.)

No. 3

Espadas	A.Q.J.
Corazones	K.J.X.
Diamantes	A.J.X.X.
Tréboles	A.K.J.

(Se subastará tres "NO TRUMPS" porque no se tienen palos de cinco cartas pero sí se posee una mano de 20 o más puntos. De lo contrario, si no hay alguna subasta por parte de los contrarios, se declarará UN TREBOL.)



IV. EL SEGUNDO JUGADOR

Regla No. 5.— Así como la conducta que debe seguir el "dealer" está supeditada al estado de su mano. la del Segundo Jugador, además de ésto, tiene que tomar en cuenta la declaración del primero. En principio no se puede iniciar la subasta por parte de ninguno de los dos partidos con menos de doce puntos, pues el segundo jugador, necesitará tener como mínimo esa fuerza para intentar subastar. Y cuando el "dealer" pasa, el Segundo Jugador procederá de acuerdo con las reglas anteriores, haciendo abstracción de que él no es "dealer"; si éste ha subastado se guiará por las reglas que se consagran a continuación:

a)—Si el "dealer" subastó "un" palo, podrá con 12 puntos declarar hasta "Dos" en su palo de cinco, siempre que sea menor que el subastado por el "dealer"; si el suyo es mayor, subastará "Uno"; pero con una sola cogida en el palo del contrario y un palo menor de cinco o más cartas, se puede declarar "Un No Trump".

b)—Para que el segundo jugador pueda subastar un sin triunfo, después de una declaración del "dealer", deberá poseer, además de los 12 puntos reglamentarios, dos cogidas por lo menos en el palo declarado por el "dealer" si no tiene un palo menor de 5 o más cartas, y, si la declaración ha sido de "Un No Trump", no podrá declararar dos, sino que él deberá doblar informativamente;

c)—Aún cuando el "dealer" subaste dos en un palo, el Segundo Jugador procederá de acuerdo con las

reglas anteriores, siempre y cuando el palo del "dealer" sea menor que la pinta que deba subastar el "Segundo Jugador". Si la declaración del "dealer" es de dos "No Trumps", el Segundo Jugador deberá pasar;

d)—Si la declaración del "dealer" es de tres, tanto de un palo como en "No Trump", el Segundo Jugador deberá pasar, a menos que su palo fuerte sea el declarado por el "dealer" o si la subasta hubiere sido de "No Trump" y se posea un palo largo que asegure el fracaso del partido contrario; en ambos casos, entonces, deberá doblar.

Casos:

El "dealer" subastó un Diamante; el Segundo Jugador tiene el siguiente juego:

Espadas	A.X.X.	(Deberá declararse dos tréboles, de acuerdo con la regla No. 5 letra A. porque se tienen 12 puntos y 5 tréboles o Un No Trump.)
Corazones	X.X.	
Diamantes	Q.J.X.	
Tréboles	A.J.10.X.X.	

O, con la misma subasta del "dealer", con esta otra mano:

Espadas	A.K.J.X.X.	(Subastará una Espada, porque es un palo mayor que el de diamantes; si se declara dos espadas se estaría indicando 15 puntos y ésto sería una mala información. (Reg. 5. ult. parte.)
Corazones	J.X.X.	
Diamantes	X.X.	
Tréboles	Q.J.X.	

Haciendo idéntica declaración y el siguiente juego en manos del Segundo Jugador:

Espadas	K.Q.X.	(Subastará un "No Trump" porque teniéndose una mano de 12 puntos y no poseyéndose ningún palo de cinco cartas, es necesario tener dos **cogidas** en la pinta declarada por el "dealer" (Reg. 5, letra b.)
Corazones	X.X.	
Diamantes	Q.J.10.9.	
Tréboles	K.J.X.X.	

Si el "dealer" ha subastado "No Trump" y el Segundo Jugador tiene la siguiente mano:

Espadas	A.J.10.X.	(Deberá doblar (4) informativamente, puesto que no se tienen ningún palo de **cinco** y se posee una fuerza de 12 puntos.) Reg. 5 letra B.
Corazones	K.X.X.	
Diamantes	X.X.X.	
Tréboles	K.Q.X.	

Y cuando la subasta del "dealer" es de dos corazones, y el juego del Segundo Jugador es el siguiente:

Espadas	A.K.J.X.X.	(Subastará dos espadas puesto que es un palo mayor que el del "dealer" y para no subir la subasta.) Reg. 5a. letra A.)
Corazones	X.X.	
Diamantes	Q.X.X.	
Tréboles	K.J.X.	

Si su juego es este otro:

Espadas	J.X.X.	(Se pasará, porque su palo es menor que el del "dealer" y con 14 puntos no se puede subir a tres la subasta). Reg. 5a. letra A.)
Corazones	X.X.X.	
Diamantes	A.K.Q.X.X.	
Tréboles	A.X.	

El "dealer" subasta dos "no trumps" y el Segundo Jugador tiene esta mano

Espadas K.J.X.X.
Corazones A.K.X.X.X.
Diamantes Q.X.X.
Tréboles X.

(Se deberá pasar porque con esa mano no se puede declarar tres corazones, ni tampoco doblar, (4) porque si el partido contrario **cumple**, lo cual es muy probable, se le habrá facilitado grandemente el "game" (5).

El "dealer" ha declarado tres corazones, y el Segundo Jugador tiene esta otra mano:

Espadas A.K.Q.J.X.
Corazones Q.X.X.X.X.
Diamantes Q.X.X.
Tréboles J.

(Se pasará a pesar de tenerse buena mano en espadas porque no se podrá hacer **tres**, ya que el "dealer" tiene 20 puntos.) (Regla 5a. letra D)

---

(4) Se dice que se dobla o se declara un **sin triunfo** informativamente, cuando es para indicarle su fuerza al compañero, pero no para doblar de negocio, es decir formalmente. (Véase Pág. 25).

(5) Se llama "game" en inglés a lo que en castellano se traduce por manga, es decir, a una de las dos partes de la partida en que se divide cada juego o "rubber". (Nota del Autor).

Con igual declaración y teniéndose este juego:

Espadas	X.X.	(Se doblará puesto que su mano es fuente en el palo declarado por el "dealer") (Regla 5a. letra D)
Corazones	A.10.9.8.6.	
Diamantes	K.Q.X.	
Tréboles	A.J.X.	

El "dealer" ha subastado tres "no trumps", pero el Segundo Jugador tiene el siguiente juego en su mano:

Espadas	A.J.3.2.	(Se deberá pasar porque no se tiene un palo largo que asegure que el "dealer" podrá cumplir su compromiso.) (Regla 5ta. letra D)
Corazones	A.K.X.	
Diamantes	X.X.X.X.	
Tréboles	Q.X.	

Espadas	J.X.X.	(Doblará, porque la mano de corazones asegura que el "dealer" no podrá cumplir su compromiso.)
Corazones	A.K.Q.X.X.	
Diamantes	K.X.	
Tréboles	J.X.X.	

Cuando el Segundo Jugador tiene una mano de 15 o más puntos, según la subasta del "dealer", se procederá de acuerdo con las presentes reglas:

Regla No. 6.— **Si el "dealer" ha declarado un palo o "No Trump" prescindirá de la subasta inicial y procederá de acuerdo con la Regla 3a., en lo que se refiere a la declaración de un palo; más, para subastar "no trump" deberá poseer Dos cogidas en el palo del "dealer", y si éste ha declarado "no trump" tendrá que doblar informativamente, si él no tiene palo de cinco cartas.**

Regla No. 7.— **Si el "dealer" ha declarado dos en un palo, el Segundo Jugador podrá tomar estas determinaciones:**

a)—Doblar, si está fuerte en el palo declarado por el dealer;

b)—Declarar dos sin triunfo si tiene **dos cogidas**, por lo menos en dicho palo; o

c)—Subastará su palo más largo y fuerte, aún cuando sea de cuatro cartas y menor que el del "dealer".

Esta última solución, que es muy peligrosa, es preciso adoptarla porque con 15 o más puntos el Segundo Jugador no puede pasar, pues debe indicar a su compañero la fuerza de su mano.

Regla No. 8.— Si el "dealer" ha declarado dos "No Trumps", doblará informativamente.

Regla No. 9.— Si el "dealer" subasta **tres** en un palo, el Segundo Jugador doblará, siempre que tenga dos **cogidas** en dicho palo y que el partido del "dealer" no esté **vulnerable.** (6).

Regla No. 10.— Con una mano de 20 o más puntos el Segundo Jugador deberá doblar cualquiera subasta del "dealer" que sea de más de **una**; pero si es solamente de una baza, declarará de acuerdo con su mano, sin olvidar que para **cantar** "no trump" se de-

---

(6) Se dice de una pareja de bridge que está vulnerable cuando han hecho ya una manga (game) (Nota del A.)

deberá tener dos **cogidas**, por lo menos, en el palo que hubiere declarado el "dealer".

Debemos repetir, tal como de un modo general lo hemos dicho en el preámbulo, que estas reglas carecen de valor absoluto; que casos hay en que solo el SENTIDO COMUN del jugador puede decidir, especialmente cuando se trata de manos anormales. En el bridge hay la posibilidad de poseer una mano en que las trece cartas sean de la misma **pinta**, y se comprenderá que con tal juego se gana "Gran Slam" a pesar de no tenerse más que los diez puntos del palo y tres fallos (voids), que hacen un total de dieciseis puntos. Por consiguiente, tanto las reglas anteriores como las que apuntaremos más adelante, se deberán interpretar únicamente como guía, y cuya aplicación hemos de modificar constantemente, según la menor o mayor anormalidad en cada mano.

Observación: Recomendamos al Segundo Jugador estudiar bien la convención de "UN TREBOL".

V. — EL TERCER JUGADOR

Regla No. 11. El tercer jugador es el compañero (partner) del "dealer"; debe, pues, obrar con gran **espíritu de cooperación** y rechazando siempre el íntimo deseo de proceder como si desconociera la mano de su compañero; del mismo modo habrá de tener gran precaución al considerar las declaraciones del Segundo Jugador. Ajustará su línea de conducta a la ponderación de estos tres factores:

a)— el estado de su mano;
b) lo que haya hecho su compañero; y
c)— la actitud del Segundo Jugador.

Porque es en este momento cuando los jugadores deberán probar su natural penetración; puesto que las indicaciones que se trasmiten con las diversas subastas no solo sirven para que la subasta final sea escueta y ajustada a las posibilidades de cada uno de ellos, sino que también sirven de norma importantísima en la segunda etapa del juego, lo que vale decir, en su ejecución.

Estas reglas generales deberán ser observadas por el Tercer Jugador:

Regla No. 12. **Cuando el "dealer" ha pasado, él necesitará 15 puntos, por lo menos, para iniciar la subasta; y procederá de acuerdo con las Reglas 3 y 5.**

Regla No. 13. **Si ha habido previa subasta del Segundo Jugador, él deberá atenerse a las Reglas 6, 7, 8, 9 y 10.**

TERCER JUGADOR CON OCHO PUNTOS

Ahora bien, si su compañero, el "dealer", ha subastado en alguna forma, pueden presentarse estos tres casos: 1o. que el "dealer" haya declarado un **palo** y que el segundo jugador haya pasado; 2o. que este último haya subastado a su vez; o 3o. que este segundo jugador haya doblado la subasta del "dealer".

En el primer caso, el Tercer Jugador no necesitará más que **ocho puntos** para ayudar a su compañero, o desconociendo la subasta del "dealer", ajustará su conducta a las siguientes reglas:

Regla No. 14. **Si el "dealer" ha subastado algún palo, el Tercer Jugador, con una mano de 8 a 9 puntos, subastará un "No Trump" siempre y cuando no tenga algún honor o cuatro cartas menores o blanquillos.** (7)

Regla No. 15. **Si la subasta del "dealer" ha sido de "Un No Trump", deberá declarar dos en un palo mayor, aún cuando sea de cuatro cartas; siempre que tenga tres honores mayores en él; si el palo es de cinco o más cartas se puede declarar con o sin honores; en caso contrario, tendrá que pasar.**

En el segundo caso, es decir, cuando el Segundo Jugador también haya subastado, procederá de acuerdo con estas reglas:

Regla No. 16 A. — Si la declaración del "dea-

---

(7)—Se denomina "blanquillo" en el bridge a la carta menor del 10. (Nota del Autor).

ler" ha sido de un palo, según su mano, el Tercer Jugador optará por los siguientes partidos:

a)— **Subirá a uno más la declaración de su compañero, si está fuerte en el palo de él.**

b)— **Subastará "sin triunfo", cuando esté fuerte en el palo del contrario; ó**

c)— **Pasará cuando esté débil en las dos pintas declaradas...**

B.— Si el "dealer" ha subastado "No Trump", y el Segundo Jugador declara un palo, doblará ésta subasta si tiene honores en el palo del Segundo ó declarará su palo largo y fuerte ó bien pasará.

C.— Si el "dealer" ha subastado un palo, y sobre éste el **Segundo Jugador** declara un sin triunfo: el TERCERO doblará cuando esté fuerte en el palo del compañero; si no, él declarará su palo fuerte y largo (de 5 o más cartas, o 4 con tres honores como si tuviera 10 puntos); o, de lo contrario, este Tercer Jugador pasará.

D.— Si sobre una subasta de "No Trump" hecha por el "dealer" el SEGUNDO JUGADOR declara también sin triunfo, el TERCERO doblará en el acto.

Cuando el SEGUNDO JUGADOR dobla la subasta del "dealer", el TERCER JUGADOR atenderá a esta regla:

Regla No. 17. Con 8 o 9 puntos pasará aceptando el doble; con 10 o más puntos redoblará; y con menos de ocho, hará otra declaración, sobre todo, cuando

no hay compatibilidad entre las dos manos, advirtiéndole de este modo al "dealer" que ésta ha sido una declaración de **S.O.S.** (7)

Advertencia: CADA PAREJA DEBE RECORDAR QUE CON MENOS DE 24 PUNTOS ENTRE LOS DOS, NO SE PUEDE HACER MANGA (Game)

---

(7) Se dice que hay una declaración S. O. S. (sálvese quien pueda en castellano rudo y llano) cuando es necesario dejarle correr a su compañero el albur de un juego audaz, que sirve para salvarle de un juego peligroso que no se debe subastar. (N. del A.)

EL TERCER JUGADOR CON 10 A 12 PUNTOS

Si el tercer jugador tiene una mano de 10 o más puntos, en cada uno de los casos anteriores, procederá de la manera siguiente:

Regla No. 18

A.— Si el Segundo Jugador ha pasado:

a)—Si la declaración del "dealer" ha sido de un **palo**, DECLARAR OTRO PALO, aunque sea de cuatro cartas, pero de tres honores, o subirá **DOS** más la subasta de su partner. EJEMPLO: "dealer", **un corazón**; Tercer Jugador, **una espada (un palo distinto)**: indica 10 o más puntos. O, dealer, **un corazón**; tercer jugador, **tres corazones**, indica 10 o más puntos.

b)—Si el "dealer" ha subastado "no trump", subirá **un no trump** más, o declarará TRES en su palo, aunque sea de cuatro las cartas con tres honores.

B.— Si el dealer ha subastado **vira** y el SEGUNDO JUGADOR también ha subastado otro palo, el TERCER JUGADOR doblará, **si está fuerte en el palo del Segundo Jugador** o subirá en una más la subasta de su compañero; o declarará "un no trump", o de lo contrario, declarará un palo distinto, aunque sea de **cuatro** cartas.

Regla No. 19. Si su compañero subastó "no trump" y el Segundo Jugador declara un palo, **doblará**

si está fuerte en su palo o declarará otro palo como si solo tuviera ocho puntos; o subirá "un No Trump" más.

Regla No. 20.— Si sobre una declaración de triunfo hecha por el "dealer" el Segundo Jugador hubiere declarado "NO TRUMP", doblará si tiene ayuda en la subasta de su compañero, o declarará otro palo.

EL TERCER JUGADOR CON 12 a 15 PUNTOS.

Si el DEALER ha subastado y el TERCER jugador tiene una mano de 12 a 15 puntos, éste sabe ipso facto que tiene el "GAME" casi seguro, tanto en un palo mayor como en NO TRUMP; pero subordinará su conducta a estas tres cuestiones:

a) Si la declaración del DEALER ha sido de un pala o mayor y éste posee alguna ayuda en dicho palo, él subirá a cuatro la subasta. De lo contrario declarará **tres No Trumps**, siempre y cuando que no tenga fallos o semifallos;

b) él declarará dos en su palo largo y fuerte si éste es mayor que el subastado por su compañero, y tres si es menor;

c) si el dealer declara "UN NO TRUMP", subirá a tres en caso de tener una buena distribución en su mano, es decir, que las cartas estén divididas así 5—3—3—2 ó 4—4—3—2 ó 4—3—3—3—; pero con una distribución inferior es preferible optar por declarar tres en VIRA para que el dealer pueda decidir el camino que mejor le convenga.

EL TERCER JUGADOR CON 15 O MAS PUNTOS

Si el Tercer Jugador tiene una mano de 15 o más puntos y su compañero ha declarado con 12 a 14, él debe pensar no solo en que tiene "GAME" sino en la probabilidad de hacer "SLAM". Estas manos son por lo regular difíciles, porque requieren condiciones especiales, que en sí son completamente distintas a las de "UN TREBOL", puesto que se ha de tener en cuenta, antes que todo, LA DISTRIBUCION de las cartas. Así, entre los 15 o más puntos se necesitan por lo menos "DOS" (2) ASES, excepto en el caso de que se pueda averiguar con tiempo que todos los ASES están en la mano del compañero, o que exista una buena **distribución en general de las cartas,** por lo menos en tres palos distintos; mas, con la condición de vigilar precautoriamente al cuarto palo, con el propósito de que éste no resulte ser la parte débil del partido que forman los dos compañeros, y por lo tanto, la parte fácil a ceder frente al ataque de los adversarios. Además de dos Ases se necesitarán dos **palos** distintos, que pueden ser cortos, pero que deberán ser fuertes, o de lo contrario, se necesitaría un **palo** bastante largo y sumamente fuerte para lograr el propósito.

La buena técnica en estos casos que acabamos de tratar, aconseja que indaguemos antes las bazas que se pueden perder, y valiéndonos para ello de declaraciones precisas en que se pueda informar con exactitud los **tricks** a hacer, y lo cual nos dará una cabal cuenta no sólo del punto a que puede llegar la subasta, sino hasta donde se debe detener el jugador exper-

to y precavido. Por regla general, la subasta deberá cambiarse de marca en marca, (8) y hasta obligar al iniciador a no cerrar el paso a su compañero, porque es posible que él no se pueda dar cuenta de la verdadera situación del juego hasta que el Tercer Jugador no haya hecho una declaración que sobrepase del "game", porque si se declara sobre éste, es con el fin de considerar ya la posibilidad del "slam" y por consiguiente su "partner" tiene que estar sobre aviso para facilitarle todas las informaciones que le puedan ser de gran utilidad. Pero cuando la subasta se lleve a cabo a base de tenerse **palos mayores** habrá más facilidad para un jugador poder advertir su propósito al compañero de partido, que cuando se hiciere contando solo con palos menores, puesto que entonces bastaría con que se declarase cinco espadas, o cinco corazones, para que el compañero sepa que atraviesa la zona del "slam" que se trata de conseguir, en tanto que él con 4 o 5 diamantes o tréboles no le indicaría absolutamente nada al "partner", cuando éste se halle en una situación excepcional como la que acabamos de indicar, y es entonces cuando se necesitará poseer la táctica del juego y gran habilidad, lo cual se conseguiría declarando **cuatro sin triunfos** en vez de cuatro diamantes o cuatro tréboles, y para que luego este compañero aporte cualquiera otra información que siempre podrá ser útil. En caso de poder ofrecerse más de un informe se deberá escoger una subasta de **palo**

(8) Llámase "marca" en castellano a lo que corrientemente se indica con el nombre de **pinta** o **palo.** (N. del A.)

menor con anterioridad a la de **palo mayor,** con el fin de no subir demasiado ésta. Supongamos que un jugador quisiera informar que tiene la K de espadas o de tréboles, deberá entonces subastar cinco tréboles sobre cuatro **no trumps,** pues así le permitirá a su compañero declarar cinco en corazón o diamante, y agregando luego cinco espadas, procediéndose de igual modo en casos análogos.

Casos:

No. 1.

Norte		**Sur**	
Espadas	A.Q.10.9,5	Espadas	K.J.X.
Corazones	K.J.4.	Corazón	A.Q.10.8.7.
Diamantes	J.3.2.	Diamante	K.Q.7.
Tréboles	K.8.	Trébol	A.9.

Esta subasta debe ser llevada en la forma siguiente:

Norte		**Sur**
1 Espada	pasa	3 Corazones (12 o más puntos.)
4 Corazones	"	5 Tréboles pidiendo "slam"
6 Tréboles	"	6 Espadas

No. 2.

Norte:		**Sur**	
Espadas	Q.5.4.2	Espadas	K.6.3.
Corazones	A.K.9.8.7	Corazones	— — — —
Diamantes	K.10.6	Diamantes	A.Q.J.9.7.3.
Tréboles	3.	Tréboles	A.K.7.2.

LA SUBASTA

Norte	Este	Sur
1 Corazón	pasa	2 Diamantes
3 Diamantes	"	4 Tréboles
4 Sin Triunfo	"	5 Tréboles
5 Diamantes	"	6 Diamantes

(Norte pasará porque no tiene el As de Espada).

No. 3.

Norte		Sur	
Espadas	A.8.7.4.	Espadas	K.J.10.9.6.5.
Corazones	K.Q.5.4.3.	Corazones	A.9.
Diamantes	K.10	Diamantes	Q.
Tréboles	K.10	Tréboles	A.Q.J.6.

LA SUBASTA

Norte	Este	Sur
1 Corazón	pasa	2 Espadas
3 Espadas	"	4 Tréboles
4 Corazones	"	5 Corazones
5 Espadas	"	6 Espadas

(Este es el mejor canto porque se tiene solo una baza a perder si los contrarios salen por Diamantes)

No. 4.

Norte:		Sur	
Espadas	K.Q.3.	Espadas	A.10.8
Corazones	A.J.9.8.	Corazones	K.
Diamantes	A.9.3.2.	Diamantes	K.Q.J.10.6.4
Tréboles	A.5.	Tréboles	K.J.2.

LA SUBASTA

Norte	Este	Sur
2 Sin Triunfo	(pasa)	4 Diamantes
5 Diamantes	—	5 Espadas
6 Tréboles	—	6 Diamantes
6 Corazones	—	7 Tréboles
7 No Trumps	—	Pasa

VI CUARTO JUGADOR

Regla No. 21.— El Cuarto Jugador es el que, por su posición, está en mejores condiciones para ponderar el estado de las manos, y definir con seguridad lo que debe hacer. Cinco factores influyen en la actitud del Cuarto Jugador:

a)— La fuerza de su mano;

b)— La actitud de su "partner", el "Segundo Jugador";

c)— La actitud del "dealer";

d)— La actitud del Tercer Jugador; y

e)— Sin olvidar que después de tres pases, se necesitan **16 puntos para iniciar la subasta.**

Regla No. 22.— Cuando el "dealer", el Segundo Jugador y el **Tercero** hayan pasado, el **Cuarto** necesitará 16 puntos por lo menos, para iniciar la subasta. Desde luego, el cuarto jugador que tenga 15 puntos en su mano y una buena distribución de cartas, podrá iniciar igualmente dicha subasta. (Procederá de acuerdo con la regla No. 2 como si fuese el "dealer").

Regla No. 23.— **Si ha habido previa declaración por parte del "dealer" o del Segundo Jugador, le bastará poseer una fuerza de 15 puntos; debiendo proceder de conformidad con las reglas 10, 11, 12 y 13, y además, 6, 7, 8 y 9.**

Regla No. 24.— Si tanto el "dealer" como el Tercer Jugador han subastado, el **Cuarto**, con una mano

de 15 o más puntos, podrá subastar a su vez siempre que no eleve su **canto** (9) a más de DOS; en caso contrario, pasará o doblará la subasta de GAME del partido contrario, de acuerdo con las reglas 9 y 10.

Regla No. 25.— Si el "dealer" ha pasado, pero habiendo declarado el Segundo y Tercer Jugador, maniobrará él de acuerdo con las reglas 14 a 25 inclusive.

Regla No. 26.— Si el Tercer Jugador ha doblado la subasta del **Segundo**, el **Cuarto**, con una mano de 8 a 9 puntos, procederá de acuerdo con la regla No. 17. Mas si su mano es de 10 o más puntos deberá redoblar. Esta última parte es aplicable al Tercer Jugador cuando el Segundo ha doblado la subasta de su compañero el "dealer".

Regla No. 26.— Cuando los tres jugadores anteriores al **Cuarto** han subastado, éste, con una mano de 8 puntos, no podrá subir el contrato a más de DOS. Si tiene diez o más puntos podrá: ya doblar la subasta de los contrarios; ora subastar a su vez, de acuerdo con las reglas 23, 24, 25 y 26.

---

(9) Canto indica, la subasta; que en inglés se llama "bid" y en Cuba "Bidear".

VII. LA SUBASTA DOBLADA

Hay dos clases de doble: el informativo y el de negocio. (10) Es útil doblar después de **cantarse** "Un trébol", y nunca se puede interpretar como **doble informativo.**

El doble de uno, siempre y cuando ninguno de los dos compañeros hayan hecho la declaración de la **Convención de Un Trébol,** es informativo. **Informativo,** decimos, porque rinde la información al compañero de la cantidad de puntos en su mano sin subir la subasta; pero, como el Cuarto Jugador (compañero del que dobla) es el que lleva el timón del juego en su mano, puede aceptar el doble y pasar, o declarar de nuevo no aceptando dicho doble.

El doble informativo, a pesar de que se usa para advertir a su compañero la cantidad de puntos en su mano, es en sí, un DOBLE agresivo, y tiene la opción el compañero de transformarlo en un **doble de negocio,** pasando, apoyando así a su "partner", según el estado de su mano, no solamente con respecto a la cantidad de puntos entre los dos, sino con relación al estado del juego en ese momento. Este doble informativo se debe interpretar así: "Compañero: Tengo los puntos necesarios que me corresponden como segundo jugador y además, poseo fuerza en el **palo** declarado por el contrario";

---

(10) Se llama de "negocio" al doble que se hace para llevar a los contrarios abajo (dawn); y no para darle una simple información. (N. del A.)

Si hay mayoría de puntos entre **los dos**, puede Ud. **dejarlo**, si no, podemos hacer GAME". Ahora bien, siempre y cuando el cuarto jugador, o sea el compañero del que dobla, tenga el resto de puntos que se necesitan para completar el GAME, en tales condiciones es de sentido común decidir qué camino debe escogerse. El único punto acerca del cual se debe pensar serenamente, es el de la **distribución.**

Con una distribución normal de cartas y un total de 8 o más puntos, el doble informativo de su compañero se puede transformar en un **doble de negocio**, y pasar. Mas, con una distribución anormal se indica que, los contrarios también poseen una mano anormal y por lo tanto ellos pueden hacer su contrato, aunque esté doblado por su compañero. De tal manera, que él debe hacerles subir al máximum y a veces hasta que ofrezcan "Game", para que así la segunda vez que se le doble tenga más efecto. Cuántas veces al jugar, sobre todo en el sistema de Culbertson, se da el caso de doblar uno y el compañero del declarante subir hasta dos la subasta y hasta tres en el mismo palo, y si la defensa no se desarrolla con mucho cuidado, se logra cumplir el contrato. Tales casos indican que existe un estado anormal con una gran fuerza que se ha concentrado en un solo palo, bien escogido entre ellos, con fallos o semi-fallos en los otros palos; por lo tanto, las manos de ellos son las que se denominan "Manos de defensa" y las suyas son "Manos de Ataque".

Por regla general, hay dos clases de manos: la de ataque y la de defensa. Las manos de ataque son aque-

llas con que se impide hacer el contrato a los contrarios; y las de defensa, aquellas con que se logra hacer manga o game y hasta "slam"; pero a la postre resultan inútiles para doblar, puesto que hay que considerar la pobreza en nuestra mano del palo declarado por ellos, lo cual les facilita el poder cumplir su compromiso y hasta re-doblar (11); en cambio resultan muy débiles para impedir que los adversarios hagan su convenio.

---

(11) Al doblar un contrato cualquiera de los contrarios, o vice versa, se puede redoblar si se tiene la seguridad de cumplirlo, o pasar si se está en duda.

La mejor forma de economizar su dinero, es invirtiendo sus ganancias de BRIDGE en

"BILLETES DE LA LOTERIA NACIONAL"

Sus ganancias se aumentarán con rapidez sorprendente y el carro de LUJO de sus ensueños pronto estará en su poder.

LA SUERTE! LA SUERTE! LA SUERTE!

No deje de probar su suerte, porque ella es caprichosa y NADIE SABE cuando querrá acariciarle para hacerle feliz y dichoso.

Veinticinco centavos le aportarán $ 500.00.

Y

$ 2.50 le darán a Ud. a GANAR la bella suma de "CINCO MIL DOLLARES" ($ 5000.00) CASH. Los billetes premiados se pagan inmediatamente al portador o por mediación de su banco.

Ramón Saviñón Ll.,
Administrador.

VIII. LA SEGUNDA VUELTA

Hemos tratado en forma suscinta, y con reglas precisas para aplicarlas en cada situación especial, **la primera vuelta** de la subasta, lo que vale decir, aquella parte donde cada jugador debe exponer con una primera declaración el estado de su mano. De la actitud que debe asumir cada uno de los cuatro jugadores podrá cada partido deducir con exactitud las posibilidades que tiene y trazar con certeza la ruta a seguir. Creemos oportuno repetir ahora que el "Contract Bridge" es un juego científico, y hasta cierto punto matemático, que no se subordina siempre a las alternativas de la suerte, pues el buen jugador no es aquél que gana muchos puntos, sino aquel que en cada mano puede conducir su juego de acuerdo con este principio: **en cada partida hay que ganar lo que se pueda y no se debe perder más de lo que se deba.**

En consecuencia, los jugadores tienen que proceder con mucha cautela a fin de que, si la suerte los favorece, aprovechen en toda su amplitud las ventajas del juego; o si le es contraria, que no faciliten a los contendientes una ganancia desproporcionada.

En esta parte no vamos a reglamentar de manera prolija la línea de conducta que deba adoptar cada jugador, según las distintas faces del juego, sino que resumiremos en algunos principios generales, lo que se pueda hacer, y llamaremos la atención de que el **sentido común** desempeña el principal papel en el brid-

ge, por lo cual será indispensable interpretar y modificar lo que vamos a decir:

Como se verá más adelante, para hacer una manga se necesitarán:

3 Sin triunfos.)	Cada una de estas subastas hechas vale 100 puntos y se llama Manga (Game).
4 Espadas.)	
4 Corazones.	
5 Diamantes.)	Dos Games equivalen a un
5 Tréboles.)	**Rubber.** Un Rubber termina
)	la partida.

Ahora bien, como la finalidad de cada juego es ganar el mayor número de Rubbers, será necesario llegar a GAME cada vez que se pueda; mas no siempre es ésto posible. Así en algunas manos normales, es decir, en que el juego está repartido proporcionalmente entre los cuatro jugadores, no se podrá hacer el **game** de una sola vez, y se deberá tratar de conseguirlo al fin, aun cuando sea por varias etapas, y en el número que sea indispensable. Por ejemplo, con una mano de 20 a 23 puntos repartidos entre dos compañeros, no se deberá subastar "game". Hay tres casos en que se debe jugar la mano: en primer lugar, el de los **palos mayores**: espada y corazón; luego el de **sin triunfo;** y por último el de **palos menores**; por tanto, en igual orden de preferencia deberá hacerse la subasta.

Cada vez que exista la duda para hacer "game" en un **palo menor,** nos permitimos aconsejar que se sa-

crifique este **palo** por un "no trump", pues es éste el camino más corto para conseguir el objetivo del "game", y, sobre todo, si el **palo menor es largo** y han de perderse una o dos bazas. Estas que han de ganar en dicho palo serán de más mérito si se juegan en "no trump" que en triunfo: porque además de tener que trazar una ruta más corta se anula la fuerza de los contrarios a causa del descarte que se proporciona al compañero.

Obtener una manga o "game" en un **palo mayor** es, como ya hemos dicho, el mejor consejo a seguir, pues con una mano que suma por lo menos 24 puntos y un **palo mayor, largo y fuerte,** se hará GAME con suma facilidad. El palo ha de ser **largo y fuerte,** porque de lo contrario se correría el riesgo de perderse varias bazas en **vira,** lo cual frustraría obtener éxito en el juego.

NO TRUMP se deberá jugar cuando no se tenga un palo mayor en las condiciones ya indicadas; pero hay que tener en cuenta que no bastan 24 puntos para que se pueda hacer "GAME" en "no trump", sino que es necesario tener además un **palo menor largo,** que asegure por lo menos 4 o 5 bazas.

GAME se subastará en diamantes o tréboles cuando no haya otro recurso, y aún en ese caso se deberá proceder con cuidado porque con estos 24 puntos no se puede hacer, en condiciones normales, las bazas necesarias.

Por otra parte, cuando se tenga algún "void" no deberá dejarse la subasta en "no trump"; con un "sin-

gleton", a menos que se esté en el caso de que el "partner" haya declarado como su palo largo y fuerte el mismo del "singleton".

Tales son los casos en que ordinariamente se debe subastar un palo cualquiera con preferencia al "no trump".

Además, la vulnerabilidad o la invulnerabilidad de los partidos es un factor muy importante en la decisión final de una subasta: v.g.: si un partido está "vulnerable" hay que tener mucho cuidado para no irse **abajo**, y subastar con seguridad, porque cada **trick-dawn** que se pierda representa una gran cantidad de puntos que se anotan los contrarios. La propia circunstancia debe influir también en lo que respecta a doblarse o no una subasta, si se está "vulnerable". Es un principio seguido en general por los expertos, que si el partido que lleva la subasta está vulnerable, los contrarios no deberán doblar sino cuando tal subasta vaya a producir "game", pero nunca si sólo van a obtener dos o tres bazas en un palo determinado como **triunfo**, ni uno o dos en "no trump", excepto que haya la certeza de llevarlos "dawn". Casos se dan en que un partido no vulnerable puede subastar mayor número de bazas de las que realmente se pueden hacer, con el fin de impedir que los contrarios obtengan RUBBER, pero éste camino que siempre es peligroso no deberá seguirse sino en el caso en que los contrarios, con dicho "rubber", ganen más puntos que los que se irán "dawn" los subastadores de obstrucción, ésto es, los que han impedido que se haga "rubber".

Por tal razón, estas subastas no son muy recomendables, y deben ser siempre proscritas para todo jugador principiante.

Y para terminar este capítulo haremos, siquiera ligeramente, algunas consideraciones acerca de lo que hemos llamado **manos anormales.** Toda mano puede ser anormal por una de estas dos causas: porque represente una gran fuerza (veinte o más puntos); o porque, en ella, se tenga un palo muy largo (de 7 o más cartas). En cuanto al primer caso, es necesario seguir la regla 5a., y en el capítulo subsiguiente se harán las indicaciones de cómo hay que proceder en este caso; en cuanto a lo segundo, advertiremos que cada carta de más, después de la **quinta**, en una misma marca, representará una baza, es decir, tendrá el valor de un As, si ese palo es **vira** y aún en "no trump" si al mismo tiempo se tienen **dos honores** mayores en la propia **pinta.**

A pesar de estos principios ya consignados, no podemos establecer reglas precisas, pues hay que dejar a la perspicacia de cada jugador la apreciación de todas las posibilidades que representan estas manos anormales, y solo a guisa de guía es como hemos hecho las anteriores observaciones.

De todo lo cual se deduce que los jugadores deberán aplicar aquellos principios ya expuestos que mejor se adapten a los juegos que tengan en sus respectivas manos y así podrán apreciar, por la subasta de cada uno de ellos, la posición aproximada de las cartas, a fin de trazarse el mejor camino para el triunfo.

CONVENCION DE UN TREBOL (12) CON EL PROPOSITO DE LLEGAR A "SLAM"

Las convenciones o subastas artificiales han sido y siguen siendo muy usadas en el "Contract Bridge"; ellas facilitan sobremanera el valuar de modo preciso las manos y permiten a los buenos jugadores aprovecharse de ciertas indicaciones necesarias.

El Sistema "Official" recomienda la CONVENCION DE DOS TREBOLES, y al mismo tiempo sugiere la conveniencia de que todos los que estudien dicho sistema, la aprendan con el propósito de utilizarla cuando tengan un compañero que la sepa y pueda apreciar las manos de los contrarios que la pongan en práctica. Es usada como subasta inicial y en ciertas circunstancias especiales; por ejemplo: cuando el "dealer", o mejor dicho, el jugador que debe iniciar la subasta, tiene en su mano suficientes fuerzas con dos palos largos y él desea obtener una compatibilidad armónica con su partner, se vale así de esa subasta artificial de dos tréboles, que en sí no indica sino el propósito ya enunciado. Dicho "partner", con AS y una K. declarará dos "no trumps", siempre y cuando di-

(12) No se debe confundir ésta "Convención de UN TREBOL", con otras marcas similares, y principalmente la declaración de UN TREBOL por Harold S. Vanderbilt o por el "Sistema de Boland", que son completamente distintos tanto en el objetivo perseguido, cuanto en el valor que damos a las manos.

chas cartas no sean de una misma marca de cuatro o más, porque en este caso se subastará dos en ellas; y si no se tiene el **A** y la **K** se hará una declaración de dos diamantes. En el primer caso, el iniciador subastará **tres** en su **palo mayor,** de los dos largos que tiene; si es espada y corazón, él dirá tres espadas; su partner subastará "Tres No Trumps" con el fin de dejar abierta la subasta para que su compañero anuncie su otro palo, corazones; entonces él podrá escoger cuatro corazones si tiene más corazones que espadas, y para lo cual pasará; o subastará **cuatro espadas,** si éstas le convienen más.

En el segundo caso, es decir, cuando el AS y la K. correspondan a un mismo palo de cuatro o más cartas, o el uno o la otra, a un **palo** de **cinco** o más, subastará **dos** en dicho palo, según le convenga. Entonces aquel que inició la subasta al advertir tal indicación, sabrá a qué atenerse, ya respecto de lo que le hacía falta para hacer GAME en "No Trump" o buscar "Slam" en ese **palo,** si también está fuerte en él.

Es, pues, harto conveniente el uso de estas convenciones, sobre todo cuando llegan a familiarizarse con ellas los buenos jugadores, ya que procediéndose así se trasmiten indicaciones precisas.

El estudio de esta Convención que acabamos de explicar someramente, y, teniendo en cuenta el hecho de que **mientras con menor rapidéz se sube la subasta, se dispone de más campo para trasmitir mayor número de indicaciones,** nos han conducido a la adopción de una Convención, en la cual en vez de indicarse la su-

basta con dos tréboles, se ha de empezar con uno. Indudablemente que para hacer uso de esta convención deberá tenerse una mano fuerte, de 16 o más puntos, con un **palo largo**, que tenga **DOS** honores mayores en él; asímismo, habrá de utilizarse con miras de llegar a "slam", porque cuando se tiene un juego en tales condiciones se necesita poca ayuda del compañero para llegar a game, y con una más apreciable ayuda se podrá llegar a Slam.

Ahora bien, los autores del Sistema "Official" afirman enfáticamente que es muy difícil, casi imposible, el subastar para llegar a "slam" con seguridad. Nos permitiremos diferir acerca de tal juicio, puesto que manos de "slam" no se logran muy amenudo, o se consiguen muchas veces sin habérsele subastado, porque con frecuencia los contrarios, con el fin de hacer más bazas, pierden por un oportuno descarte las que parecían más seguras. Pero cuando se disponga de un medio que permita una información exacta de las bazas que se han de ganar en todas las **pintas**, la subasta de seis o siete será relativamente fácil e inequívocamente infalible.

Tal ha sido nuestro propósito al crear la "Convención" de un "Trébol" con miras de llegar a "slam". Una larga experiencia, desapasionadamente comprobada por otros, no nos impide dudar de su eficacia y sabemos ya que con esta convención, cada vez que se posea una mano de "slam" se podrá subastarlo con exactitud matemática.

Su técnica se deriva de la idea de mantener la

subasta lo más bajo posible, a fin de dar mayor número de informaciones, y en el fondo es muy sencilla y científica. Además de las dos primeras subastas que pudiéramos llamar artificiales, todas las otras son completamente lógicas. Para iniciar la subasta de "UN TREBOL", hay que tener una mano de dieciseis puntos por lo menos, en la 1a., 2a. y 3a. mano, pero la **cuarta** necesitaría 17 o 18 puntos, según la distribución de las cartas y un palo de 5 con 2 Honores Mayores.

Por ejemplo: **Norte**, con 16 o más puntos inicia con "Un Trébol" con o sin ellos, pero su "partner", (sur), tiene que atender a estas reglas:

a) declarará **un sin triunfo** si tiene 10 o más puntos y no posee un palo de **cinco o más** cartas encabezado por dos honores mayores; en caso de tener un palo de cinco o más cartas con DOS HONORES MAYORES, pero que no sean tréboles o diamantes, declarará **"uno"** en dicho palo;

b) si se trata de un **palo menor** (tréboles o diamantes) declarará DOS en este palo;

c) si no tiene diez puntos pero tiene un AS y una K, o dos ASES, declarará un NO TRUMP, aunque el A y la K sean del mismo palo; y,

d) en caso contrario declarará UN DIAMANTE (aunque éste no se tenga) porque de ningún modo podrá **pasar.**

VEAMOS: el **Norte,** en la segunda vuelta declarará antes de nada su **palo largo** encabezado por dos **honores mayores,** y el **Sur,** si ha declarado "No Trump", porque tiene diez puntos, volverá entonces a

su "No Trump", o ayudará inmediatamente a su compañero en su palo, para hacerle saber que no tiene palo alguno encabezado por dos honores mayores; pero si éste declaró **No Trump** es porque tiene un A. y una K. y los dos pertenecen al mismo palo, debiéndose declarar este último palo en vez de **No Trump.** Cualquiera de los dos compañeros que haya declarado una **pinta** como su palo fuerte, al no poseer el As de dicho palo, y en caso de subastar una pinta distinta cada compañero, el del palo menor podrá declarar **No Trump** para indicar que carece del As, o ayudará a su compañero si tiene uno de sus honores mayores, y recíprocamente. Estas subastas deberán hacerse con preferencia a cualesquiera otras.

Al finalizar la segunda vuelta de la subasta, ya los compañeros saben con exactitud dos cosas esenciales: (a) el cómputo de puntos que hay entre los dos, y (b), la fuerza de dichos **palos.**

Todas las subastas subsiguientes son hechas solamente en **pintas** que encabezan el **A.** y a las que siguen la **K.**, o un "void" que se considerará como un As, y un **singleton** como una **K**; pero siempre que no se trate de la **pinta** inicial del compañero.

Casos:

Norte No. 1.		**Sur**	
Espadas	A.K.X.X.X.	Espadas	Q.X.X.
Corazones	Q.X.X.	Corazones	A.K.J.X.X.X.X.
Diamantes	A.X.	Diamantes	K.
Tréboles	K.Q.X.	Tréboles	A.X.

LA SUBASTA

1a. Vuelta)	1 Trébol..	1 Corazón
2a. Vuelta)	1 Espada..	2 Tréboles
3a. Vuelta)	2 Corazones..	2 Espadas
4a. Vuelta)	3 Diamantes..	4 Diamantes
5a. Vuelta)	5 Tréboles..	7 NO TRUMPS

COMPROBACION:

El Norte subastó "Un Trébol" porque tiene una mano de 16 o más puntos, con un palo de 5 o más cartas con dos honores mayores. El Sur declaró un corazón, porque tiene 10 o más puntos y un **palo** de cinco o más cartas con dos **honores mayores.** El Norte mostró su palo fuerte porque su canto inicial era ficticio. El Sur entonces indicó su **As** de trébol y a la vez informó que sus corazones están encabezados por el As, al no declarar No Trump, siendo su palo menor que el de su compañero. El Norte, por lo tanto, hace a su vez saber a su compañero que él tiene su Q de corazón y también al no volver a su palo original siendo mayor que el de su compañero indica que posee el AS, y el Sur, del mismo modo, informó al Norte que él tiene uno de los tres honores mayores de su palo. El Norte indicará su **AS** de diamantes y el Sur la **K**, de ahí que, como ya el Norte sabe que el Sur tiene el **As** de tréboles y él tiene la **K**, se da cuenta que con facilidad pueden llegar a "Gran Slam" en corazones, espadas ó No Trumps.

Se observará pues, que en los palos que no sean fuertes, se subastarán primero los **Ases** y después las Kaes. Del mismo modo se considerará el "VOID" como un As y un "SINGLETON" como una K, des-

pués de haber declarado el AS del palo del singleton.

Caso No. 2.

NORTE		SUR	
Espadas	A.K.x.x.x.x	Espadas	Q.x.x.
Corazones	K.J.	Diamantes	A.
Diamantes	K.x.x	Corazones	A.Q.x.x.x.x.
Tréboles	A.J.	Tréboles	K.Q.x.

La Declaración.

1a. Vuelta)	1 Trebol (16 o más puntos)	1 Corazón (10 ó mas puntos con un palo de 5 con dos H.M.)
2a. Vuelta)	1 Espada (palo de 5 cartas con **dos honores mayores)**	2 Espadas (UNO de los 3 H.M. del palo)
3a. Vuelta)	3 Tréboles (el AS)	3 Diamantes (elAS)
4a. Vuelta)	3 Corazones (UNO de los 3 H.M. del palo)	4 Tréboles (la K.)
5a. Vuelta)	4 Diamantes (la K.)	5 Tréboles (la Q.)
6a. Vuelta)	6 Corazones (otro honor cualquiera ó tres blanquillos extras)	7 Corazones o 7 Espadas o 7 NO TRUMPS.

No Trump inmediatamente, si su **palo** es menor que el de su compañero.

Caso No. 3:

NORTE		**Sur**	
Espadas	K.Q.J.X.X.X.	Espadas	10.X.X.X.
Corazones	A.Q.X.	Corazones	K.J.X.X.
Diamantes	X.X.	Diamantes	Void
Tréboles	A.X.	Tréboles	K.Q.X.X.X.

LA SUBASTA:

Norte: 1 Trébol
" 2 Espadas
" 3 Tréboles
" 3 Espadas (carece del A)
" 4 Corazones
" 5 **No Trumps**

Norte subastó 5 **No Trumps** porque su compañero hizo "un forcing" al declarar 5 corazones en vez de 4 espadas, que hubiera dado por terminada la subasta con **game** en ESPADAS; y por éso él optó por dejarle la subasta abierta ya que no sabía con certeza el estado de su mano con respecto a este palo o si era preferible subastar los tréboles.

Sur: 2 Tréboles
" 2 **No Trumps**
" 3 Diamantes (el A o "void"
" 4 "
" 5 Corazones

Sur, que no podía dejar a su compañero en 5 **No Trumps**, porque tiene un "void" en diamante, estaba obligado a declarar 6 tréboles o 6 espadas, y se decidió por las espadas porque tenía **cuatro** y su "partner" tenía **cinco** con **dos honores mayores.**

Sur: 6 Espadas.

Consideremos ahora una mano con menos de 10 puntos que tenga un **A** y una **K**, o **DOS ASES.**

Caso No. 4

Norte		**Sur**	
Espadas	K.Q.J.X.X.	Espadas	X.X.X.X.
Corazones	.....	Corazones	X.X.
Diamantes	Q.J.X.X.	Diamantes	A.K.X.X.X.
Tréboles	A.K.Q.X.	Tréboles	X.X.

LA SUBASTA

Norte:	1 Trébol	Sur:	1 **No Trump**
"	2 Espadas	"	3 Diamantes
"	3 Espadas	"	3 **No Trumps**
"	5 Corazones (forcing)	"	5 Espadas
"	6 Diamantes	"	6 Espadas
(pasa)			

En este caso, **Norte,** a la segunda vuelta, sabe que el **AS** y la **K.** que tiene Sur son del mismo palo y por consiguiente que tiene **cinco** o más en esta **pinta** y sobre todo que, su compañero, NO TIENE 10 PUNTOS. Por éso, en vez de quedarse en "game" con **"No Trumps"**, hace un FORCING para demostrar a su compañero que se puede hacer "slam", puesto que él (norte) no tiene más que el **AS** de espadas que perder.

Ocurre a veces que el declarante de "Un Trébol" posee una mano de 20 puntos o más en vez de 16 y al contestar su compañero con un Diamante, el primero declarará entonces **un no trump** para demostrar la fuerza extra que tiene y a su vez su compañero puede subastar con sólo 4 puntos, sobre todo cuando tiene un palo mayor de 5 o más cartas para que la mano

débil sea cerrada y la mano fuerte la de Dummy. Estas clases de manos deben ser jugadas siempre en vira en vez de No Trumps.

Al declarar un Trébol y responder el compañero con un Diamante (negando slam), no indica que éste tenga una mano completamente nula, sino únicamente que no puede llenar los requisitos necesarios y después que el iniciador demuestre su palo fuerte, el compañero puede llegar a game si tiene ocho o 9 puntos para completar los 24 entre los dos, sobre todo si posee un palo de 5, mayor que el declarado por su compañero, para que el declarante sepa que hay "game".

Para terminar este Capítulo, debemos advertir que el Cuarto Jugador, después de tres **Pases,** ha de tener por lo menos 16 puntos para iniciar la subasta, y por lo tanto su compañero con solo ocho puntos puede ayudarle para hacer GAME porque con 24 puntos entre los dos jugadores (tres **No Trumps** o 4 de un **Palo Mayor**), se podrá hacer cabalmente.

A veces es preferible dejar la subasta en **DOS** solamente en vez de declarar **tres,** porque se sabe que **cuatro** no se podrán hacer.

LAS NUEVAS ANOTACIONES DEL CONTRACT BRIDGE

ANOTACIONES DEBAJO DE LA LINEA

Se anota debajo de la línea solamente el Valor de la Subasta ofrecida y hecha. El Valor de las bazas extras se anotan por encima de la línea.

Cada baza ofrecida y hecha en tréboles o diamantes vale 20 puntos, en Corazones ó Espadas 30 puntos y en No Trumps la 1a, 3a, 5a, y 7a. vale 30 puntos pero la 2a, 4a, y 6a, vale 40 puntos.

Cada baza doblada indica que el valor de la baza se multiplica por dos (2). Cada baza redoblada indica que el valor de la baza se multiplica por cuatro (4).

Cada cien (100) o más puntos anotados debajo de la línea, ya sea no doblado, doblado o redoblado, constituyen una Manga (Game). Cuando se tiene una Manga o Game el bando está Vulnerable.

ANOTACIONES POR ENCIMA DE LA LINEA

El bando que tenga dos Mangas o Games, gana un partido (Rubber).

Cuando un Rubber o partido se gana por dos (2) games consecutivos, tiene un valor de 700 puntos, de lo contrario se anota solamente 500 puntos.

Los cinco honores de la misma pinta, en una sola mano, cuando ésta pinta sirve de vira, valen 150 puntos y los cuatro honores solamente valen 100 puntos.

Si se juega la mano en No Trumps, y hay los cuatro Ases en una mano valen .. .. 150 puntos

El ofrecer y hacer seis (6) bazas sea en vira ó en No Trumps, tiene un valor extra de 500 puntos si no

está vulnerable, pero si se está vulnerable se gana 750 puntos. De igual manera el ofrecer y hacer el máximo o sea siete (7) bazas, ya en vira ó en No Trumps, representa 1500 puntos demás, si no se está vulnerable y 2250 puntos si se está vulnerable.

Cada baza extra que se haga tiene su propio valor si el partido no está vulnerable y los contrarios no han doblado, pero si está doblada vale 100 puntos y si hubiese sido redoblada 200 puntos.

Si el partido está vulnerable, cada baza extra sin doblar tiene su mismo valor, y si está doblada 200 puntos, pero redoblada vale 400 puntos.

No se gana premio alguno por haberse cumplido el contrato aunque se haya doblado ó redoblado.

Cuando un bando hace "GAME", los contrarios pierden el derecho a adicionar los puntos que se hubieren anotado en éste con los que hubiesen señalado en otro game, y para lo cual se traza una línea que abarque las dos columnas, y hay que apuntar de nuevo. Al terminar un partido, se suman los puntos, tanto los de abajo como los de arriba de la línea y el bando que tenga mayor cantidad de puntos gana.

---

(6) El ofrecer y hacer seis bazas en vira o en No Trump se denomina "Pequeño Slam".

(7) En igual forma siete bazas se llaman "Gran Slam".

GASTIGOS

El bando que deja de cumplir su contrato tiene las siguientes PENAS:

	NO VULNERABLE.			VULNERABLE.		
	No Dob..	Dob.	Redob.	No Dob.	Dob,	Redob,
1: baza	50	100	200	100	200	400
2 bazas	100	250	500	250	500	1000
3: "	150	450	900	450	900	1800
4: "	200	700	1400	700	1400	2800
5: "	250	1000	2000	1000	2000	4000
6: "	300	1350	2700	1350	2700	5400
7: "	350	1750	3500	1750	3500	7000

Nota: Existe renuncio por parte de un jugador (que no sea Dummy) cuando este omite jugar una carta del palo convenido ó iniciado. El renuncio por primera vez se castiga con la multa de dos bazas en contra del renunciante y una por cada renuncio subsiguiente. Las bazas obtenidas por multas son consideradas como bazas hechas. La multa se cobrará de las bazas por hacer, nunca de las hechas antes del renuncio.

ETICA DEL CONTRACT BRIDGE.

(Tomado de "SOCIAL" de la Habana, artículo de María Alzugaray).

"Si queremos jugar correctamente, debemos evitar:

1º Demorarnos en hacer una oferta cuando no tenemos otra que considerar.

2º Hacer una oferta con énfasis o con una entonación especial.

3º Apurarnos demasiado o demorarnos con exceso en doblar o en pasar.

4º Pedir que se le repitan las distintas ofertas hechas durante la subasta, después que se ha hecho la salida original.

5º Llamar la atención hacia el score menos en el caso de que uno necesite que le informen de alguna cosa.

6º Dar indicación, con palabras o con gestos, de la clase de mano que tenemos.

7º Llamar la atención sobre el número de bazas que se necesitan para completar o para derrotar el contrario.

8º Demostrar de alguna manera aprobación o inconformidad con la manera de ofrecer o de jugar el compañero.

9º Permitir que alguna frase dicha por el compañero o alguna incertidumbre que haya demostrado influya en su juego o en su manera de ofrecer.

10º Jugar una carta con un énfasis especial.

11º Demorarse en servir a una baza cuando la jugada no requiere consideración.

12º Separar una carta de su mano antes de que sea su turno de jugar. Una carta que uno tenga lista en la mano antes de que el compañero haya servido a esa baza puede demostrarle el deseo de que uno desea ganar esa baza.

13º Usar cualquiera convención privada que no haya sido anunciada previamente a los otros jugadores.

14º Si uno es el dealer, tiene que tener cuidado al dar en no levantar las cartas de modo que puedan ser vistas.

15º No se debe tocar ni mover de su sitio el otro paquete de cartas al final de una mano, cuando a uno no le toca dar.

16º Hay que evitar tener las bazas ganadas en desorden o separadas unas de un lado y otras de otro.

17º Si somos compañeros del declarante no debemos inspeccionar su mano ni levantarnos a verlo jugar.

18º Cualquier persona que esté mirando jugar, no debe llamar la atención sobre cualquier irregularidad o equivocación en la subasta o en el juego.

Solamente dará su opinión sobre cualquier ley si se le consulta.

Los jugadores deben fijarse mucho en todas estas cosas; por lo mismo que no tienen penalidad, tenemos la obligación moral de no hacerlas."

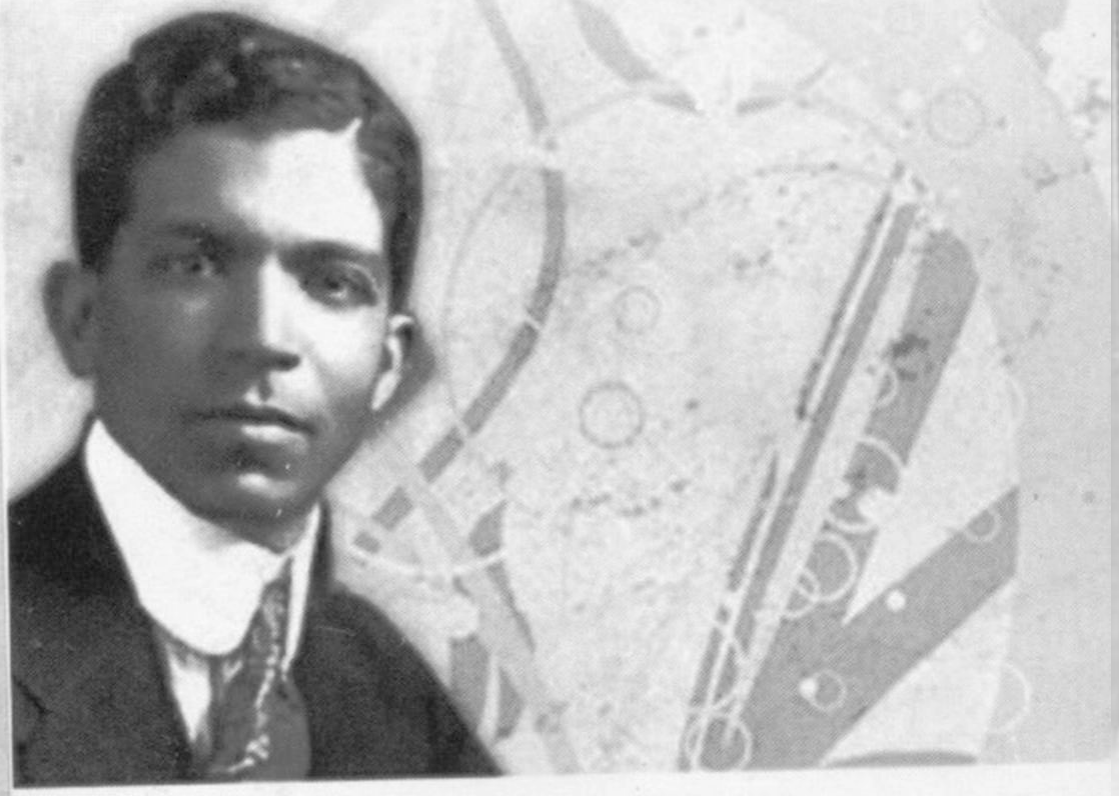
AVISO AL LECTOR.

El Autor de este tratado de Bridge, avisa a sus lectores que puede suministrar las informaciones que deseen respecto de cualquier duda ó punto oscuro que se refiera a su pequeña obra, ó cualquiera otros informes del juego de Bridge.

Naturalmente, que al formularse las preguntas de las contestaciones que se deseen recibir por escrito, deben enviarse acompañadas del sello de correo correspondiente para su inmediata respuesta.

Y al mismo tiempo, aprovecha esta oportunidad para hacerles saber, que está próximo a darse a la imprenta el texto completo de Bridge en que se desarrolla minuciosamente tanto la **subasta**, cuanto la **ejecución** (especialmente un sistema original que se refiere a la mejor manera de iniciar la salida).

EXLIBRIS



Martínez Boog

COLECCION

Una refrigeradora GENERAL ELECTRIC no tiene rival.

Además

Como una oferta especial para este verano, ofrecemos

OCHO

Ventajas Verdaderamente Halagadoras:

1. Precios rebajados.
2. Condiciones muy liberales.
3. Concesión por su nevera vieja.
4. Instalación gratuita.
5. Botellas para agua y bandeja para frutas, GRATIS.
6. Cuatro años de garantía.
7. Costo de funcionamiento sumamente bajo.
8. Modelos nuevos y muy atractivos.

APROVECHE LA OCASION.

Mesas de Bridge. Mesas de Bridge.

Mesas eléctricas.— Mesas que reparten las cartas automáticamente.

Ningún Bridge Party está completo sin sus correspondientes mesas eléctricas.

Las MESAS REPARTIDORAS son "La última palabra" en BRIDGE.

COMPAÑIA ELECTRICA DE SANTO DOMINGO

Teléfono 1813. Teléfono 1813.

Ismael de Peña R.