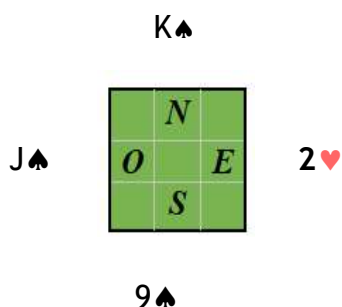


Subasta Constructiva Capítulo A-5. Subasta a Palo (Triunfo). Apertura a Nivel de 1.

El Triunfo:

Palo escogido por la pareja que ha ganado la subasta que tiene “ventajas” sobre el resto de los palos de la baraja. Una carta de triunfo gana una baza si se juega cuando no se tienen cartas al palo de salida. En el caso de dos jugadores utilizando el triunfo ganará la carta superior en rango.



Sur ha salido de 9♠. Todos los jugadores deben poner una carta de este palo si la tienen, **en caso contrario puedes utilizar cualquier carta.**

Este no tiene ♠ y se está jugando a palo o triunfo, en esta caso ♥, ganará la baza jugando el 2♥.

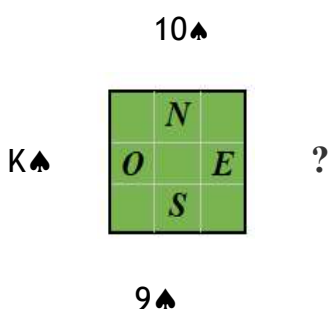
¿Cuándo jugar un Contrato a palo (Triunfo)?

Jugamos a palo cuando la pareja tiene **8 o más cartas** (de las 13) en uno de los palos.

Con 8 o más cartas decimos que hemos ligado un palo, o utilizando el término inglés, decimos que tenemos **fit**.

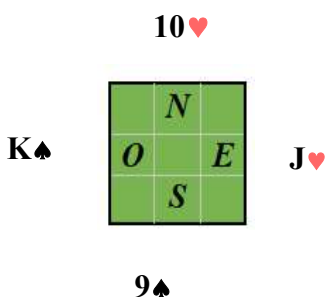
En el carteo debemos tener claro dos cosas:

1. El jugador está obligado a jugar una carta del mismo palo que inicio la subasta.
2. El jugador que no puede asistir al palo de la baza, puede jugar cualquier otro palo.



Estamos jugando a triunfo en el palo de ♥, Sur ha salido de 9♠. Todos los jugadores deben poner una carta de este palo si la tienen, **en caso contrario puedes utilizar cualquier carta.**

Este no tiene ♠ y se está jugando a palo o triunfo. Como la baza la gana Oeste (su compañero) no tiene necesidad de jugar ♥, utiliza otra carta que no tenga interés.



Estamos jugando a triunfo en el palo de ♥, Sur ha salido de 9♠.

Oeste juega el K y supera en rango a Sur, Norte falla con el 10 de triunfo y Este sobrefalla con el J.

Se lleva la baza **Este** al jugar el triunfo de mayor rango.

Los puntos de distribución (PD):

Jugar a triunfo tiene la ventaja de poder detener los palos largos contrarios fallando, es el poder de la distribución. Cuando tienes una mano corta en un palo (fallo, semifallo o doblete) tienes valores distribucionales, puntos de distribución (PD). Los puntos de distribución se suman a los puntos de honores, que sirven de base para evaluar los juegos a triunfo.

Se cuentan:

- 3 puntos por un fallo (ninguna carta en un palo)
- 2 puntos por un semifallo (una carta en un palo)
- 1 punto por un doubleton (dos cartas en un palo)
- 1 un punto para cada triunfo (en el campo) a partir del noveno.

*Hay algunas excepciones en los honores en semifallo y doubleton. Por ejemplo, una **K** en semifallo puede ser fácilmente capturada por el As y contar por ella 3PD (3PH+2PD) no sería realista.*

Importante: Los puntos de distribución los contabilizamos si entre nuestras cartas y las del compañero estamos seguros de tener 8 o más.

Los puntos de distribución (PD) los añadiremos a los Puntos de Honor (PH) de las manos.

Ejemplos: Valorar los puntos de Honor y Distribución (PHD), suponiendo que entre nuestras cartas y las del compañero disponemos de fit (8 cartas o más).

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

Aperturas de Subasta a palo ♣ / ♦ / ♥ / ♠

Aperturas donde el margen, tanto de puntos como de distribución, es o puede ser muy amplio, de 12 a 20 PH.

Las aperturas a la altura de uno a palo no precisan ni la fuerza ni la distribución.

Sólo las aperturas de uno a palo mayor muestran un mínimo de 5 cartas en el palo. Por ello, este tipo de aperturas, se denominan **aperturas ambiguas**, ya que el compañero no puede hacerse con un composición precisa de la mano.

Requisitos para abrir de 1♥ / 1♠ / 1♦ / 1♣

- Tener: 12 PH a 20 PH.
- Las aperturas a ♥ y a ♠ prometen 5 cartas en el palo.
- Las Aperturas a ♦ y a ♣ prometen 3 cartas en el palo.

Elección del palo de apertura:

- Abrir del palo más largo.
- Con varios palos igual de largos abrir del más caro. (el orden es ♠, ♥, ♦ y ♣).
- Si la mano tiene un palo menor mas largo abrir también del palo mayor 5º

Condiciones:

- Para abrir de ♥ o ♠ se han de tener como mínimo 5 cartas.
- Si no se puede abrir de palo mayor por la condición 1 se abre del palo menor más largo (que tendrá seguro un mínimo de 3 cartas).
- Si los menores son de la misma longitud, abrir del menor más caro, ♦. (4-4 o 5-5)
- Excepción: Con 3♦ y 3♣ abrir de 1♣.

Manga a palos ♣/♦/♥/♠

Ya sabemos que utilizamos el término de “Manga”, para aquellos niveles de subasta en los que obtenemos un primer premio especial de 300 puntos, a sumar en el resultado de la partida. El premio de manga se obtiene cuando por el número de bazas ganadas sobre 6 obtenemos 100 o más puntos.

Habíamos visto que la manga a ST era a nivel de 3, 3ST y se tenían que hacer 9 bazas (40+30+30= 100).

Jugando a ♥/♠ la manga será a **nivel de 4**, ya que todas las bazas ganadas de más valen 30 puntos cada una, a diferencia de jugando a sin triunfo que la primera baza vale 40 puntos. Por lo tanto necesitaremos hacer 10 bazas para llegar a los 100 puntos y obtener el premio de manga (30+30+30+30=120). Para llegar necesitaremos tener entre los dos jugadores de la pareja un mínimo de 25 PHD.

Jugando a ♣/♦ la manga será a **nivel de 5**, ya que todas las bazas ganadas de más valen 20 puntos cada una. Por lo tanto necesitaremos hacer 11 bazas para llegar a los 100 puntos y obtener el premio de manga (20+20+20+20+20=100). Para llegar necesitaremos tener entre los dos jugadores de la pareja un mínimo de 29 PHD.

Tabla resumen:

Puntos de Honor y Distribución pareja	Nivel	Número de bazas (= Nivel + 6)	Puntos por cumplir
21 – 22	1	7 BAZAS	80
22 – 23	2	8 BAZAS	110
23 – 24	3	9 BAZAS	140
25 – 28	4	10 BAZAS→ MANGA ♥/♠	420
29 – 32	5	11 BAZAS→ MANGA ♦/♣	400
33 – 36	6	12 BAZAS → ESLAM	920
37 – 40	7	13 BAZAS → (GRAN) ESLAM	1420

Ejercicios

1. Responde a las siguientes preguntas:

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

2.- ¿De qué abres en cada una de las siguientes manos?

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