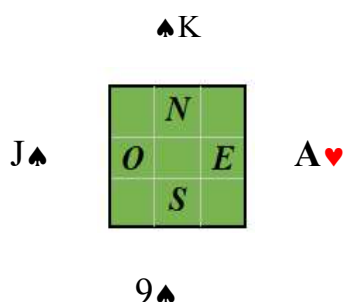


Carteo Capítulo C-1. Carteo a Sin Triunfo.

Definimos jugar a Sin Triunfo cuando ninguno de los 4 palos (♠, ♥, ♦ o ♣) ha sido elegido para mandar en el carteo. En esta situación, cuando un jugador no tiene carta del palo en el que se cartea la baza, cualquiera otra carta que utilice nunca se llevará la baza.

Ejemplo:



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. El jugador que no tiene carta del palo jugado nunca ganará la baza, aunque utilice una carta de rango superior, estamos jugando a Sin Triunfo. Ganará la baza Norte con Rey de ♠.

Plan de juego:

Al finalizar la subasta empieza el carteo, y empieza con la salida de uno de los jugadores de la defensa y la exposición del muerto. Este momento es clave en el juego del Bridge. Cada jugador puede ver un total de 26 cartas (la mitad), las 13 suyas y las 13 del muerto. Para el declarante además supone controlar estas 26 cartas que ve; puede empezar pues a decidir como las jugará o que estrategia piensa seguir para cumplir los objetivos.

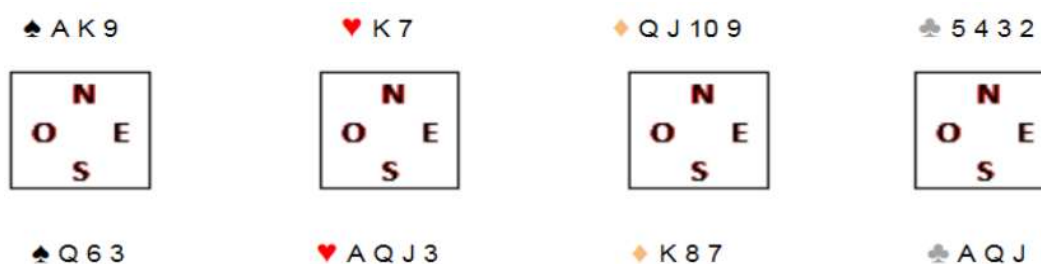
La estrategia que piensa seguir el declarante para cumplir el contrato es su 'Plan de Juego'.

En un Plan de Juego a Sin Triunfo *tenemos que contar las bazas que ganaremos* o que pensamos que podemos ganar, *considerando nuestras cartas y las de nuestro compañero o muerto.*

Estas bazas ganadoras pueden ser de tres tipos:

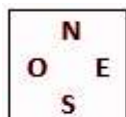
- **Bazas Seguras o Directas:** Son aquellas que ganaremos sin tener que dar la mano a los contrarios, es decir, las bazas de cabeza.
- **Bazas a Afirmar:** Aquellas que ganaremos después de que los contrarios ganen una o más bazas en el palo.
- **Bazas posibles o probables:** Las que podemos ganar según la posición de los honores que faltan o según la distribución de los palos (bazas por impases y bazas de longitud).

Ejemplo 1: Indicar cuántas bazas seguras o directas tienes en cada uno de los palos.



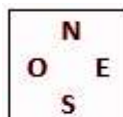
Ejemplo 2: Indicar cuántas bazas a **afirmar** tienes en cada uno de los palos.

Mano 1 ♥ A Q J 5



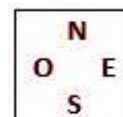
♥ 7 6 2

Mano 2 ♠ Q J 10



♠ 4 3 2

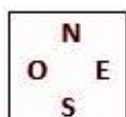
Mano 3 ♦ A J 10 9



♦ 8 6

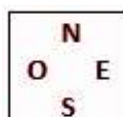
Ejemplo 3: Indicar cuántas bazas posibles o probables tienes en cada uno de los palos.

Mano 1 ♥ 6 5 4 2



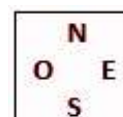
♥ A Q

Mano 2 ♠ A K 6 5



♠ 4 3 2

Mano 3 ♦ A 8 7 6

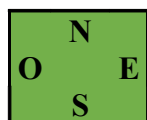


♦ K J 10 9

Ejemplo completo de contabilización de bazas:

♠ K 4
♥ 6 5 4 2
♦ 9 5 4 3
♣ 4 3 2

Contrato: 3ST para Sur.
Salida: Q♠



	Seguras	Afirmar	Posibles
♠	2	0	0
♥	0	3	0
♦	1	0	1
♣	2	0	1
Total	5	3	2

♠ A 9 7
♥ K Q J 10
♦ A Q
♣ A K 6 5

Bazas seguras:

En ♠ el A y K, en ♥ ninguna, en ♦ el A y en ♣ el A y K. Total = 5

Bazas a afirmar:

En ♠ ninguna, en ♥ 3 bazas una vez que los oponentes ganen el A, en ♦ ninguna y en ♣ ninguna. Total = 3

Bazas posibles:

En ♠ ninguna, en ♥ ninguna, en ♦ la Q si nos sale el impás y en ♣ el 5 si las cartas están repartidas 4333. Total = 2

De esto se deduce, que si jugamos las cartas razonablemente bien, tenemos un mínimo de 8 bazas y un máximo de 10.

Plan:

De las dos opciones para afirmar bazas, ♦ y ♣, en diamante tenemos el 50% de probabilidades de conseguir una baza más, y ♣ que el resto esté repartido 3-3 el 36%. Intentaremos inicialmente afirmar la Q de ♦, en caso de no conseguirlo jugaremos el ♣

Cartas de salida jugando a Sin Triunfo:

Como norma general escogeremos el palo más largo que tengamos.

Caso 1: Con una secuencia de 3 honores saldremos del **más alto**.

- A K Q 5
- K Q J 9 6
- Q J 10 9
- J 10 9 4 2
- 10 9 8 5

Aunque si salimos de una carta inferior de la secuencia el resultado es el mismo, se usa esta “convención” (acuerdo entre todos los jugadores) para dar información adicional al compañero, de la disposición de las dos cartas siguientes en valor. El compañero cuando tome la mano por ganar una baza, volverá a jugar una carta de este palo señalado, en el que ganaremos bazas.

Si el jugador tiene varias secuencias se optará por salir del palo más largo (de momento, solo jugamos a Sin Triunfo), y a igualdad de longitud, del más bueno.

Salir de una carta pequeña puede regalar una baza al declarante:

- K Q J 9 6: si salimos del 9, el declarante se puede hacer dos bazas con A y 10
- A K Q 2: si salimos del 2, se puede hacer la J.

Caso 2: Con honores *pero sin 3 de ellos consecutivos* saldremos de la **cuarta** carta más alta.

- K J 7 5 4
- K Q 8 5 2
- A 10 5 3
- K 7 4 2

En todos los casos, **el compañero jugará su carta más alta**, lo que permite afirmar nuestros honores.

Otras salidas:

- El palo nombrado en la subasta por nuestro compañero.
- No salir de los palos nombradas por los oponentes.

Ejemplo 4.- Indicar cuantas bazas directas o seguras, a afirmar y posibles tenemos.

♠K 4

♥K Q J 10

♦9 5 4 3

♣4 3 2

Contrato: 3ST para Sur.

Salida: Q♠

N

O

E

S

♠A 9 7

♥6 5 4

♦A Q 2

♣A K 6 5

	Directas	Afirmar	Posibles
♠			
♥			
♦			
♣			
Total			

Ejemplo 5.- Indica la carta de la que debes salir en cada una de las siguientes manos:

Mano 1

Mano 2

Mano 3

Mano 4

Mano 5

♠ 7 6 5

♠ 9 5 2

♠ K Q J 3

♠ J 10 7 5

♠ J 10 9 8

♥ Q J 10 9 8

♥ J 8 7

♥ 10 3 2

♥ A K 7

♥ 7 5 2

♦ 9 7

♦ K Q 3 2

♦ A 8 2

♦ 7 3 2

♦ J 10 7

♣ 9 7 2

♣ 8 7 3

♣ 10 9 8

♣ 9 5 4

♣ K 9 7

Ejemplo 6.- Indica el orden en que debes jugar las cartas de estos palos:

♠ A Q 7

N

O

E

S

♠ K J 9 4

♥ K 8

N

O

E

S

♥ A Q J 9 4

♦ A K 4 3 2

N

O

E

S

♦ Q 9