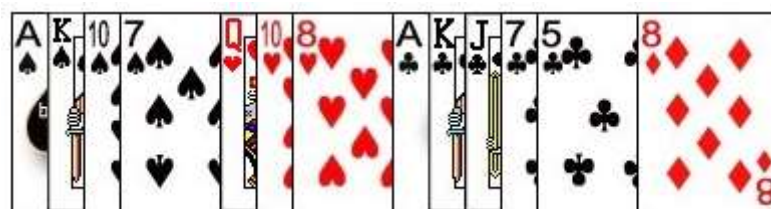


Carteo Capítulo C-3. Técnicas básicas de carteo.

En este capítulo estudiaremos el **manejo de los palos** o dicho de otra forma como hay que jugar un palo para conseguir el máximo número de bazas.

A la hora de cartear debemos saber cómo se consiguen las bazas. El origen de las bazas es de tres tipos diferentes:

1. **Bazas de Honor:** Son las bazas conseguidas con las cartas altas u honores. La carta más alta ganará a todas las demás consiguiendo la baza.
2. **Bazas de Longitud:** Son las bazas que conseguimos cuando el resto de jugadores no tienen más cartas del palo. Con 4 cartas de un palo nos podemos llevar una baza de longitud.
3. **Bazas por fallo:** Bazas a obtener cuando se juega un palo del que no tenemos cartas y tenemos una carta de triunfo para llevarnos la baza. Carteos con 1 palo de triunfo.



En esta mano de ejemplo podemos distinguir los diferentes tipos de bazas:

Los A, K, Q y J no darán bazas de honor por ser las cartas altas.

En el palo de ♣ con 5 cartas podemos conseguir bazas de longitud. Una vez que se cartee 3 veces el ♣, los oponentes no tendrán más cartas de ♣, y nuestra dos últimas cartas del palo estarán firmes y nos conseguirán bazas (Si jugamos a Sin Triunfo o hemos sacado los triunfos a los oponentes).

El palo de ♦, una vez jugada la primera baza, nos permite conseguir bazas fallando con el palo de triunfo.

1.2. PROBABILIDADES

Conocer los porcentajes de probabilidad en el reparto de las cartas es importante para poder decidir como jugar una mano.

Supongamos que jugamos un contrato de 7♠ y tenemos 10 cartas en el palo de triunfo, pero nos falta la Q. Como no podemos perder ninguna baza hay que capturar la Q♠ de los contrarios. Con 10 cartas en el palo nos faltan 3 que pueden estar repartidas 2-1 o 3-0 entre Este y Oeste. En la tabla siguiente tenemos que las probabilidades son del 78% para 2-1 y del 22% para 3-0. Lo más probable es pues que la Q esté singleton o doubleton (2-1) y sólo hay que jugar A y K en las primeras dos bazas para que caiga sola. Realmente el estudio es más complejo ya que después de jugar la primera baza sabremos si la distribución es 2-1 o 3-0 y, si nos sale 3-0, decidir otra línea de juego. Este estudio se lo conoce como *manejo de los palos* y estudiaremos algunos ejemplos más adelante, pero para realizarlo hay que conocer los porcentajes de distribución.

*Probabilidades de Distribución de las
Cartas en Dos Manos Escondidas*

Número de cartas ocultas	Distribución	Probabilidad
2	1-1	52%
	2-0	48%
3	2-1 *	78%
	3-0	22%
4	3-1 *	50%
	2-2 *	40%
	4-0	10%
5	3-2 *	68%
	4-1 *	28%
	5-0	4%
6	4-2 *	48%
	3-3 *	36%
	5-1	15%
	6-0	1%
7	4-3 *	62%
	5-2 *	31%
	6-1	6,50%
	7-0	0,50%

(*) porcentajes a memorizar.

La primera columna son las cartas que faltan o están ocultas; la segunda columna las diferentes distribuciones; y la tercera columna los porcentajes (%).

Observemos que si hemos encontrado un fit de 8 cartas lo más probable es que las cartas que nos faltan estén 3-2 [68%], mientras que 4-1 tiene un 28% y 5-0 solamente un 4%.

Un truco nemotécnico para recordar que distribución es más probable:

- Cuando faltan un número **impar** de cartas la distribución más equilibrada es la más probable.
- Cuando falta un número **par** de cartas **las dos distribuciones más equilibradas** son las más probables, pero gana aquella que no es simétrica.

TIPOS DE BAZAS

Para la realización del carteo vamos a considerar tres tipos de bazas.

1. Bazas directas o seguras.
2. Bazas a afirmar.
3. Bazas aleatorias o posibles.

Bazas directas o seguras:

Las *bazas directas*, o seguras, son aquellas que se pueden encajar sin perder la mano, es decir sin que los contrarios puedan ganar baza. Normalmente son bazas de honores. El As es siempre una baza de cabeza (recordemos que suponemos que se juega a ST), el Rey solamente es baza de directa cuando lo acompaña su As sea en la misma mano o en el muerto, y la Dama es baza de directa si se tiene también A y K.

Vamos a valorar las bazas directas o seguras en los siguientes ejemplos. Nosotros jugamos en Sur como declarantes y Norte es el muerto. Jugamos a ST (sin triunfo).

Ejemplos:

Norte	AK6	Dos seguras, A y K.
Sur	842	
Norte	A43	Dos bazas seguras. A y K en diferentes manos.
Sur	K82	
Norte	AK8	Tres bazas seguras. Siempre que el 8 caiga con la Q. Tenemos que garantizar comunicación para hacer el A y K.
Sur	Q2	
Norte	AQ1084	Cinco bazas directas. Garantizar comunicación.
Sur	KJ5	
Norte	KQ	Ninguna baza segura. Promocionaremos una de las dos en función del juego.
Sur	85	
Norte	AQ	Dos bazas seguras. Dos bazas de cabeza, A y K.
Sur	K5	
Norte	AK	Cuatro bazas seguras. Garantizar comunicación. Jugar rápidamente el palo con la A y la K para que el palo no pueda boquearse. Como mucho haremos tantas bazas como cartas tiene la mano más larga.
Sur	QJ78	
Norte	AQJ	Una baza seguras. Una baza de promoción segura. Una tercera baza posible si el K está en oeste.
Sur	842	

Bazas a afirmar:

Las **bazas a afirmar** son aquellas bazas que, sin ser seguras, en un principio, se convierten en seguras después de la promoción de las cartas.

Ejemplos:

Norte	KQJ	Ninguna baza segura inicialmente, pero una vez salga el As tendremos dos bazas afirmadas. Se jugará el palo para asegurar dos bazas. Se afirmará 1 o 2 bazas a los oponentes si 4-3 o 5-2. (Jugando a ST)
Sur	842	
Norte	QJ5	Ninguna baza segura inicialmente, pero una vez salga el As tendremos dos bazas seguras. Se afirmará 1 o 2 bazas a los oponentes si 4-3 o 5-2. (Jugando a ST). Los oponentes intentarán ganar el As en 3ª vuelta.
Sur	K32	
Norte	KJ108	Ninguna baza segura inicialmente, pero una vez salga el As tendremos tres bazas seguras. Interesa jugar el 8 hacia la Q, para jugar luego el resto sin llegar al bloqueo de la mano.
Sur	Q3	
Norte	Q1084	Podemos afirmar dos bazas, Si hacemos saltar el As y el K. El inconveniente es que hay que dar dos veces la mano a los oponentes.
Sur	J92	
Norte	KQ10	Podemos afirmar 3 bazas. Empezaremos por la K, seguiremos con la Q y el 10. Si toman del As en la primera o segunda baza podremos desbloquear el palo jugando la J sobre el 10.
Sur	J953	

Bazas posibles o aleatorias:

Las **bazas posibles o aleatorias** son aquellas bazas en las que su realización dependerá de cómo están distribuidas las cartas en manos de los contrarios.

Ejemplos:

Norte	AKQ2	Tenemos tres bazas seguras y una cuarta baza posible. Esta 4ª baza si la distribución en los oponentes es 3-3(36%) la conseguiremos, si es 4-2 (48%) en principio no.
Sur	543	
Norte	AKQ32	Tenemos 3 bazas directas y 2 bazas posible. Falta 5 cartas si están repartidas 3-2 (68%) haremos 5 bazas, si están repartidas 4-1 (28%) haremos 4 bazas y si están 5-0 (4%) solo haremos 3 bazas.
Sur	654	

En todos los casos después de jugar las bazas de cabeza podremos saber la distribución del palo, 5-0 en la primera baza si observamos que un jugador no asiste y, 4-1 si en la segunda baza un jugador no sirve o 3-2 si todos sirven 2 veces.

Norte	AK432	Dos bazas seguras y dos bazas posibles. Si las cartas están repartidas 3-3 (36%) conseguiremos las 2 bazas posibles, si 4-2 (48%) solo conseguiremos 1. Tenemos que jugar un golpe en blanco.
Sur	65	
Norte	AQ	1 baza segura y 1 baza posible. Jugamos de sur hacia norte y primero ponemos la Q. Si el K está en oeste haremos la baza posible. Esta jugada la denominamos IMPAS y tenemos el 50% de probabilidad.
Sur	32	
Norte	AQJ	1 baza segura, 1 baza a afirmar y 1 baza posibles. Jugamos de sur hacia norte. Si el K está en oeste haremos la baza aleatoria.
Sur	432	
Norte	A3	1 baza segura. Ninguna posible, ya que si salimos de Q los oponentes jugarán el K y afianzarán la J.
Sur	Q2	

Norte	A3	1 baza segura y 1 baza posible. Podemos jugar la Q e impasar el K, si lo juegan haremos la J.
Sur	QJ	
Norte	K4	1 baza posible. Jugamos de sur hacia norte y jugamos el K, si el As está en Oeste haremos la baza. En los impases es mejor que los contrarios jueguen ello el palo.
Sur	32	
Norte	A32	1 baza segura y 1 baza posible. Jugaremos pequeña desde Norte, si Este tiene la K haremos 2 bazas.
Sur	Q54	
Norte	K26	2 bazas seguras y 1 baza posible. Jugamos el impás de Norte a Sur, si la Q está en Este haremos 3 bazas.
Sur	AJ4	
Norte	A32	1 baza segura, 1 baza a afirmar y 1 baza posible. Jugamos de Sur hacia norte, si la K este en Oeste haremos 3 bazas.
Sur	QJ10	
Norte	543	1 baza a afirmar y 1 baza posible. Jugamos de Norte hacia Sur. Si el As está en Este haremos la baza aleatoria.
Sur	KQ2	
Norte	AQ10	1 baza segura y 2 bazas posibles. Jugamos de Sur hacia Norte, Si K y J están en Oeste haremos 3 bazas. Si están en Este solo una baza, y si están repartidas haremos 2 bazas.
Sur	432	
Norte	AJ10	1 baza segura y 1 baza posible. Jugamos de sur hacia norte. Si uno de los honores que falta está en Oeste haremos la baza aleatoria.
Sur	432	

El Impás

El impás consiste en hacer una baza con una carta que no es la más alta, una baza que no es segura.

Al hacer el impás *siempre jugaremos hacia los honores y no desde los honores.*

Impás al As:

Evidentemente un As sólo lo podremos capturar fallando. Como aquí suponemos que jugamos a ST (o que no quedan cartas de triunfo), el As lo perderemos seguro. Sin embargo, hay que intentar ganar el máximo número de bazas y por tanto seguiremos la siguiente regla general:

Cuando falta el As, jugaremos carta pequeña hacia los honores concentrados el mayor número de veces posibles.

♠K4
N

O E

S
♠43

Si jugamos el K desde Norte nunca haremos baza ya que el As en los oponentes siempre la superará.

Jugaremos desde Sur y tendremos un 50% de probabilidades de hacer el K si el As está en Oeste. Si el As está en Este siempre perderemos el K, ya que los oponentes conseguirán las bazas con otras cartas, como J o Q.

♠ KQJ4

N

O E

S

♠ 643

Como mucho podemos ganar 3 bazas en el palo.

Si está distribuido 3-3 las haremos seguro juguemos como juguemos.

Hay que pensar que pasará con las distribuciones 4-2 y 5-1.

En estos casos podemos ganar dos bazas si el As captura un honor.

Hay que jugar tal como dice la regla general, pequeña hacia los honores concentrados. De esta forma ganaremos tres bazas contra cualquier distribución siempre que el As esté delante de los honores.

♠KQ84	Igual que la mano anterior, si las cartas que faltan están 3-3 haremos siempre tres bazas.
N	
O  E	Pero para protegerse contra la distribución 4-2, se ha de jugar pequeña hacia los honores concentrados (K y Q).
S	
♠J53	Conseguimos así hacer tres bazas en los casos en que el As esté segundo en Oeste.

♠KQJ4	Con 8 cartas nos faltan 5 que pueden estar 3-2, 4-1 o 5-0. 5-0 es un caso muy poco probable, con 3-2 haremos 3 bazas juguemos como juguemos.
N	
O  E	Con 4-1 sí que podemos perder 2 bazas. El As captura un honor y la cuarta carta de los contrarios es firme.
S	
♠6532	Hay también que jugar pequeña hacia los honores concentrados y haremos 3 bazas siempre que el As esté delante de los honores.

Impás al Rey(K):

Cuando entre las dos manos nos falta el Rey (K), haremos el impás a no ser que tengamos once cartas o más. En este caso jugaremos el As por delante intentando capturar la K en singleton.

Pero con 8 cartas o menos no se habrá que intentar el impás al Rey a no ser que **se pueda repetir una segunda vez**. Cuando queremos afirmar un palo, en la mayoría de estos casos no sirve de nada que el impás funcione si no lo podemos repetir.

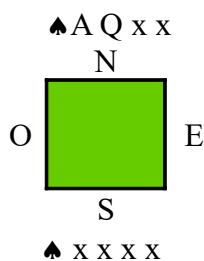
♠AQ8 Jugamos la J hacia norte y si no ponen el K jugamos el 8.
N
O  E Si no ha salido el K en Este jugamos el 10 en sur, si no sale el K en Oeste jugamos la Q.
S
♠J103 Al As tiene baza, por consiguiente, haciendo el Impás hemos conseguido una baza con una carta que no era segura.

♠A62 Jugamos la Q hacia norte y en Norte jugamos el 2.
N
O  E Jugamos el J hacia norte y si no sale el K jugamos el 6.
S
♠QJ10 El As tiene baza por consiguiente haciendo el Impás hemos conseguido una baza con una carta que no era segura.

♠A62 Jugamos el 4 hacia norte y jugamos el As.
N
O  E En norte jugamos el 2 hacia Sur haciendo el impás al K. Tenemos un 50% de probabilidad de que el K este en Este, si lo juega haremos la tercera baza, si no lo juega jugaremos la Q.
S
♠Q84

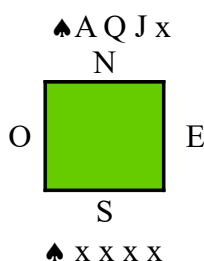
♠A Q x x x x Con 11 cartas sólo faltan 2 y hay un 52% de probabilidades que estén 1-1 contra un 48% que estén 2-0.
N
O  E Pero para que el impás funcione la K deberá estar delante del As, lo que reduce las probabilidades. Hay que jugar el As esperando que la K caiga singleton.
S
♠x x x x x

♠A Q J x x x Con 10 cartas tenemos un 48.7% de probabilidades de ganar el impás y solamente un 17.5% jugando el As directamente.
N
O  E Con 10 o menos cartas hay que intentar el impás.
S
♠x x x x

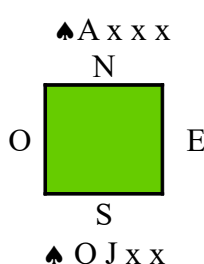


Tenemos 8 cartas en el palo y queremos hacer 3 bazas esperando que el palo esté repartido 3-2. En este caso hay que jugar primero el As y después entrar en Sur y jugar pequeña hacia la Q. Conseguiremos 3 bazas siempre que la K esté en Oeste y el palo 3-2. Probando el impás en el mejor de los casos haremos las mismas bazas, pero perderemos tres bazas en aquellos casos que la K esté singleton en Este.

Pero atención, si necesitamos dos bazas rápidas sin dar la mano al adversario deberemos intentar el impás.

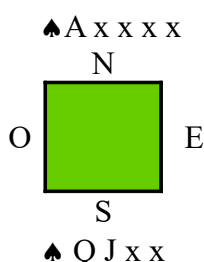


Aquí sí vale la pena hacer el impás ya que si funciona lo podemos repetir y no perder ninguna baza en el palo si está 3-2.



Hemos dicho que con 8 o menos cartas no se ha de intentar el impás si no se puede repetir. Aquí queremos hacer 3 o 4 bazas y podemos observar que de nada sirve hacer el impás ya que después de repetirlo dejaríamos dos bazas de cartas pequeñas para la defensa. No hay opciones de ganar 4 bazas, aunque la K esté en Oeste con distribución 3-2.

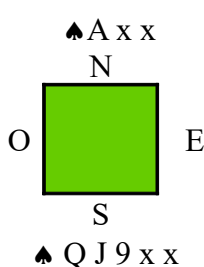
Hay que jugar el As directamente y pequeña hacia los honores de Sur repitiendo la operación.



Igual que antes, pero con 9 cartas.

Si queremos ganar todas las bazas, hay que intentar el impás ya que las cartas pueden estar repartidas 2-2.

Jugamos la Q sobre pequeña en Norte, si el K no sale repetimos con el J y si están 2-2 haremos todas las bazas.



Si queremos ganar todas las bazas hay que intentar el impás al Rey jugando la Q de Sur. Si Oeste pone la K hay que intentar el impás al 10 jugando pequeña de Norte hacia el 9 de Sur. Si no sale la K y la Q gana baza, la duda es si Oeste tenía el Rey tercero o segundo. Es de suponer que lo tenía tercero ya que si no lo habría puesto en la primera vuelta. Repetimos entonces el impás jugando la J de Sur. Si por algún motivo creemos que lo tenía segundo habrá que jugar pequeña de Sur.

Si queremos hacer cuatro bazas hay que jugar el As directamente y pequeña de Norte hacia los honores de Sur.

Impás a la Dama(Q):

Con 8 cartas o menos haremos el impás, con 9 o más jugaremos A y K directamente (golpe de sonda) esperando que la Q caiga singleton o doubleton de los oponentes.

Es la conocida regla, "**con 8 siempre, con 9 nunca**", referida a cuando hay que hacer el impás.

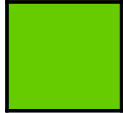
Cuando hacemos el impás hay antes que dar un golpe de sonda con el otro honor que no participa en la tenaza siempre que esto no suponga perder la posibilidad de hacer un segundo impás.

♠ A K J x x Con 9 cartas no hacemos el impás.
N
O  E
S
♠ x x x x

Jugamos A y K esperando que la Q caiga sola.
Esto funcionará en las distribuciones 2-2 [41%] o 3-1 con la Q singleton.

♠ A K J x x Con 8 cartas hacemos el impás, pequeña de Sur hacia la J de Norte. Pero
N
O  E
S
♠ x x x x

antes jugamos el As directamente para evitar que la Q haga baza si está seca en Este.

♠ A K J 10 x x Tenemos 8 cartas en el palo y tenemos que intentar el impás. Pero
N
O  E
S
♠ x x x

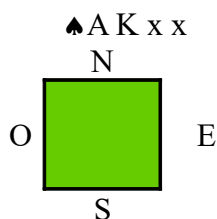
atención, podemos repetir el impás gracias al 10, lo que nos permitirá ganar todas las bazas si la Q está cuarta en Oeste. No se ha de jugar pues el As en golpe de sonda ya que impediría hacer el segundo impás (no tendríamos más cartas en Sur).

Es más probable la Q cuarta en Oeste que seca en Este.

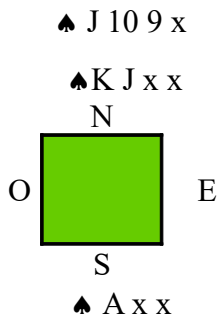
♠ A K x x Con la J en la otra mano no hay posibilidad repetir el impás. Lo mejor es
N
O  E
S
♠ J x x x

jugar A y K en golpe de sonda.

♠ A K x x El 10 permite repetir el impás. Jugaremos antes un golpe de sonda.
N
O  E
S
♠ J 10 x x



El nueve nos permite repetir el impás por tercera vez y ganar todas las bazas, aunque la Q esté cuarta. Podemos dar el golpe de sonda ya que igualmente podremos repetir el impás.



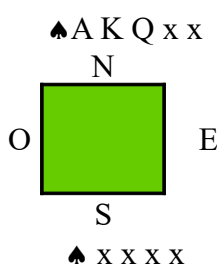
Con menos de 9 cartas haremos el impás. El golpe de sonda solamente lo podemos dar con el As ya que si lo hacemos con la K destruimos la tenaza.

Hay pues posibilidades de ganar todo el palo si está repartido 3-3 con la Q en Oeste.

Impás al Valet(J):

Si nos falta la J, pero tenemos los tres honores superiores, hay que dar uno o dos golpes de sonda sin destruir la tenaza antes de intentar el impás.

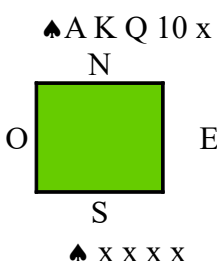
Evidentemente depende del número de cartas que tengamos. Por ejemplo, con 10 cartas sólo nos faltan 3 y la J cae seguro jugando A, K y Q directamente. Con 9 cartas también lo mejor es jugar los honores de cabeza dado que la distribución 4-0 es mucho menos probable que las 2-2 y 3-1. Con 8 cartas o menos es cuando hay que dar dos golpes de sonda y esperar si la J cae por sí sola o si algún jugador no sirve y podemos localizar la J.



9 cartas.

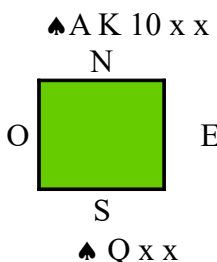
Claramente jugamos A, K y Q de cabeza.

Sólo podemos perder una baza si hay distribución 4-0.



9 cartas.

Si hay distribución 4-0 lo sabremos en la primera baza y en caso de que las cartas estén en Oeste podremos hacer el impás.



8 cartas.

Jugamos el As de Norte en la primera vuelta y la Q en la segunda.

Si todo el mundo sigue sólo hay que jugar la K y la J cae.

Si Este no sirve en la segunda vuelta [4-1] hacemos el impás a la J de Oeste y ganamos todas las bazas. Si no sirve Oeste [1-4] perderemos la J.

♠ A 10 x x 8 cartas.
N
O  E
S
♠ K Q x x

Hay que jugar K y Q para preservar la tenaza.

♠ A K 10 x x 9 cartas.
N
O  E
S
♠ Q 9 x x

Hay que jugar uno de los dos honores de Norte, entonces en caso de 4-0 tenemos tenazas en las dos direcciones para poder hacer todas las bazas.
Con 8 cartas jugaríamos igual, para en la segunda baza escoger una tenaza a preservar y dar el golpe de sonda con el otro honor.

♠ A K Q 10 7 cartas.
N
O  E
S
♠ x x x

Dos golpes de sonda y si todos asisten damos el tercero esperando encontrar el palo 3-3 [35.53%].
Hacer el impás es esperar un 4-2 [48.45%] pero solamente en la mitad de los casos funcionará (cuando las 4 cartas estén en Oeste).

♠ A K Q 10 6 cartas.
N
O  E
S
♠ x x

Golpe de sonda y después el impás
Si damos un segundo golpe de sonda ya no podremos hacer el impás, no tendremos cartas en Sur.

Impases dobles:

Cuando hacemos un impás buscamos una posición favorable de una carta. Si el impás es doble buscamos la colocación de dos cartas.

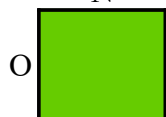
Lo más habitual es, que las cartas que nos faltan, estén repartidas entre los dos jugadores de la defensa.

♠ A Q 10 Faltan el K y la J.
N
O  E
S
♠ x x x

Jugamos x hacia el 10.
Volvemos a sur y jugamos x hacia la D

♠ A J 10 Faltan el K y la Q.

N



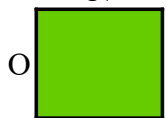
S

♠ x x x

Jugamos hacia Norte y jugamos la J. Si toman la baza los oponentes, volveremos a Sur a jugar de nuevo hacia el 10.

♠ A x x x

N



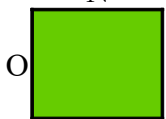
S

♠ J 10 9 8

Faltan el K y la Q. Jugamos hacia Norte y jugamos la J. Si toman la baza los oponentes, volveremos a Sur a jugar de nuevo con el 10. Si el honor que falta está en Oeste conseguiremos 3 bazas.

♠ A x x x

N



S

♠ Q 10 9 8

Faltan el K y la J.

Jugamos directamente el As.

Jugaremos de norte hacia la Q de Sur.

Luego de norte otra vez hacia el 10.

Para terminar hacia la Q.