



**ארגז הכלים של הכרוז**

**עקרונות משחק היד**



**הגדלת מספר הלקיחות**

**לאחר שנפרש הדומם הכרוז חייב לתכנן תכנית!**

**התהליך המסודר עוזר בהפעלת טכניקות  
המשחק (כלים) בהתאם למצב הקלפים**

**מספר הלקיחות החסרות והבעיות המיוחדות**

**יכתיבו כיצד נשחק בכל סדרה**

**ואת הסדר בין הסדרות**

# שלבי התכנון:

ספירת לקיחות בטוחות

מקור ללקיחות נוספות

בעיות מיוחדות (ספירת מפסידיים)

כיצד נשחק בכל סדרה

הסדר בין הסדרות

מה עושים בלקיחה ראשונה

**כלים להגדלת מספר הלקוחות:**

**הגבהה**

**פיתוח סדרה**

**עקיפה**

**חיתוך (ביד הקצרה)**

**בעיות מיוחדות:**

**מפסידים**

**חסימה (מניעת חסימה)**

**כניסות**

**מיעוט עוצרים בסדרה (ללא שליט)**

**איך לשחק בכל סדרה:**

**משחק זהיר**

**משחק בטוח**

**משחק הסיכויים**

**הסיכוי היחיד**

**כלים נוספים:**

**לקיחה-מעל**

**התחמקות**

**עיכוב**

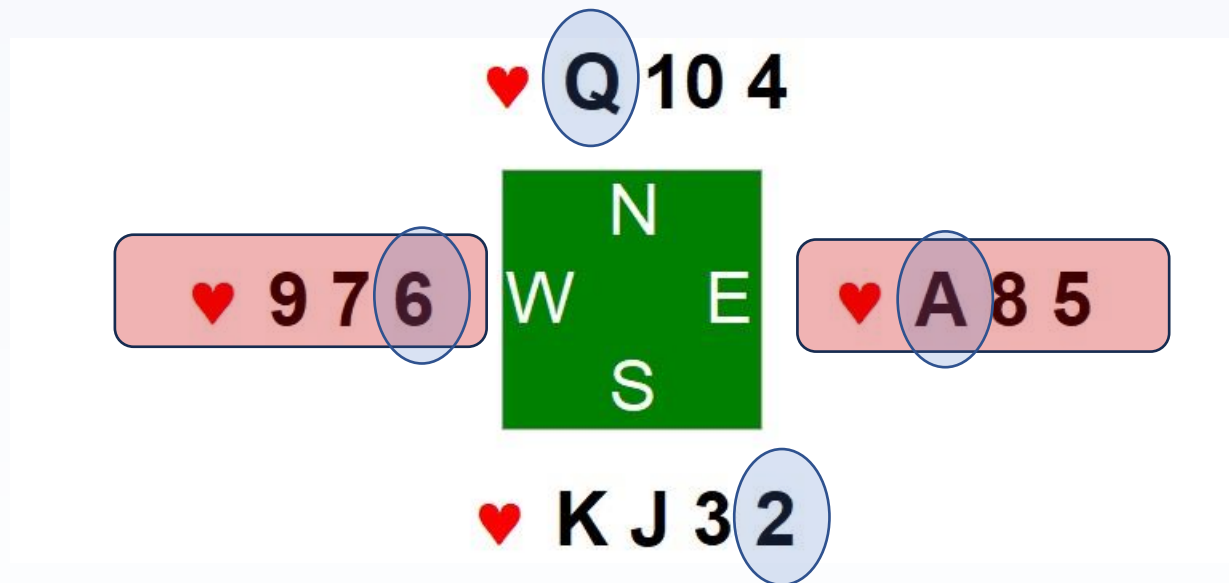
**היד המסוכנת**

**כלים להגדלת**

**מספר הלקוחות**



# הגבהה



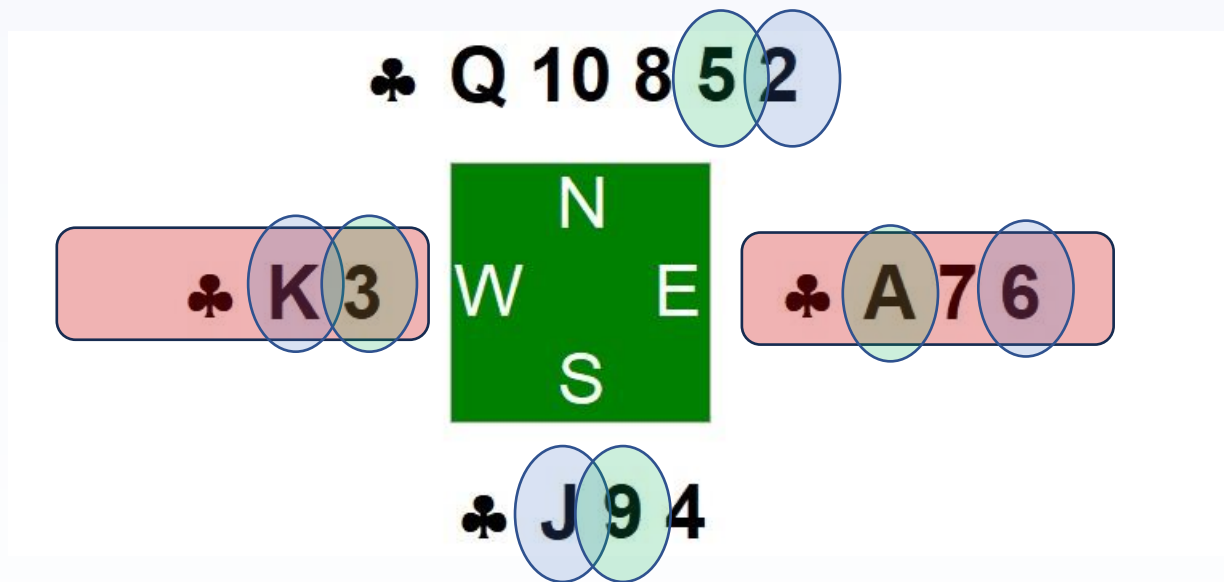
הכלי הבסיסי להגדלת מספר הלקיחות



100% הצלחה!!!

יש לנו רצף – נדרש להוציא קלף גבוה מהמגן

# הגבהה



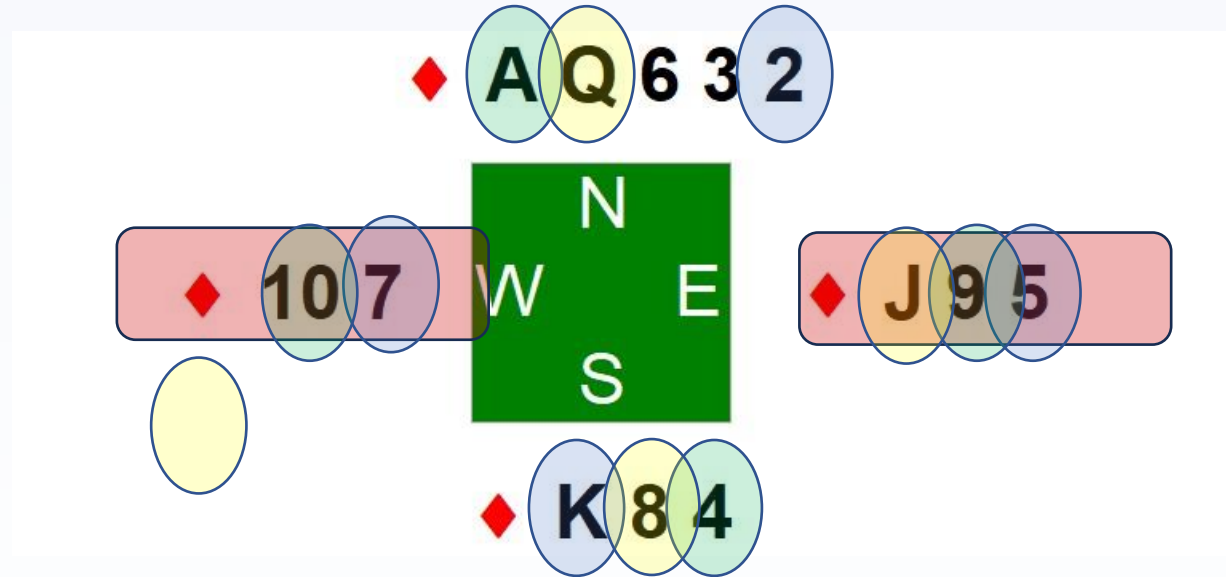
אפשרי גם אם חסר יותר מקלף גבוה אחד



נדרשת סבלנות...

נחזור לסדרה עד הוצאת הקלפים הגבוהים

# פיתוח סדרה



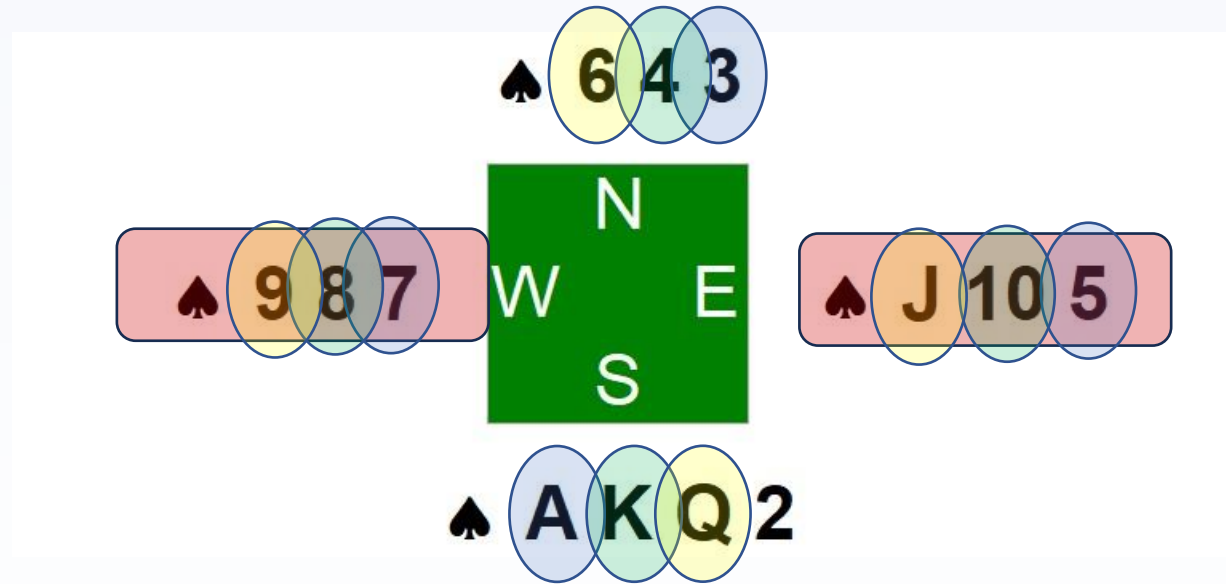
אם יש הרבה קלפים בסדרה – נזכה בלקיחות



עם קלפים קטנים

אנו תלויים בחלוקת הקלפים בין המגנים

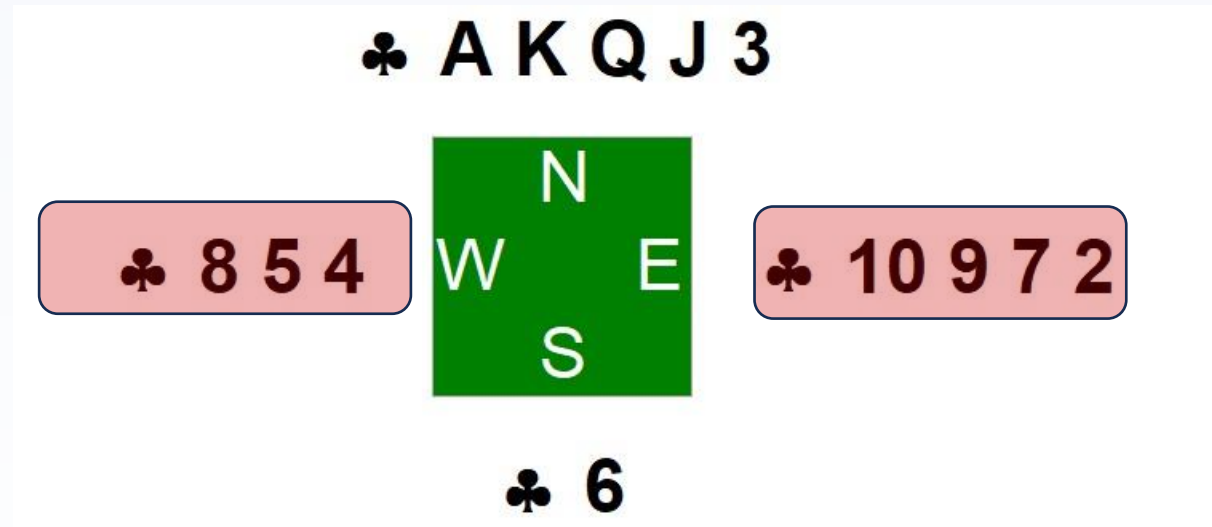
# פיתוח סדרה



לפעמים אפילו שבעה קלפים זה הרבה

גם אם הסיכוי נמוך יחסית – אפשר לקוות  
לחלוקה הנדרשת

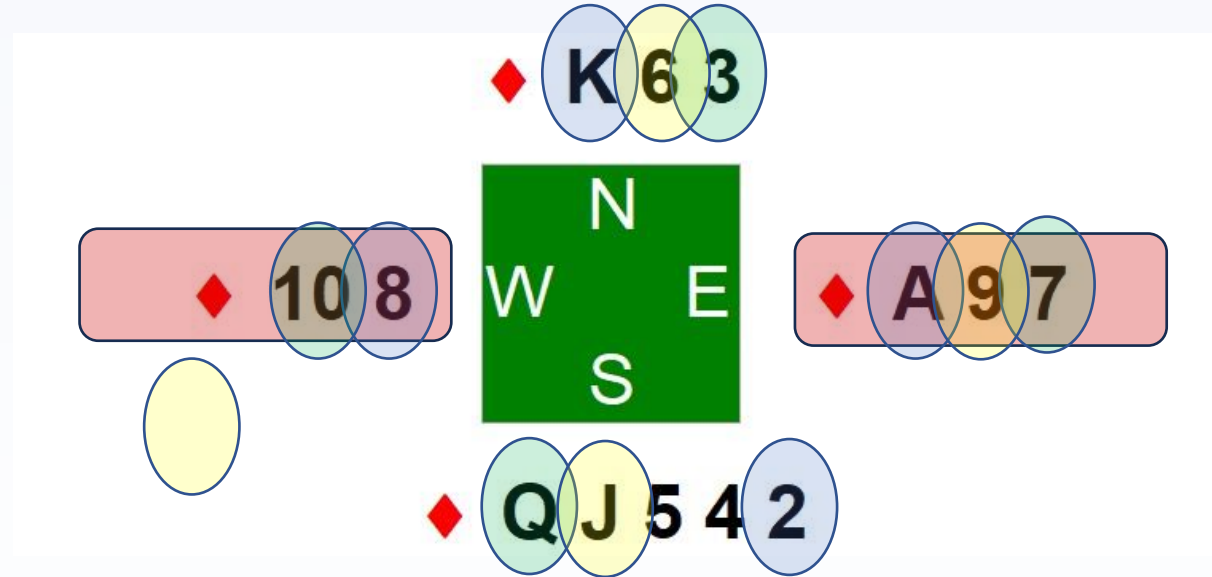
# פיתוח סדרה



גם שישה קלפים...

הסיכוי של חלוקה 4-3 בין המגנים הוא 62%!  
חפשו תמיד אורך של חמישה קלפים בסדרה

# פיתוח סדרה

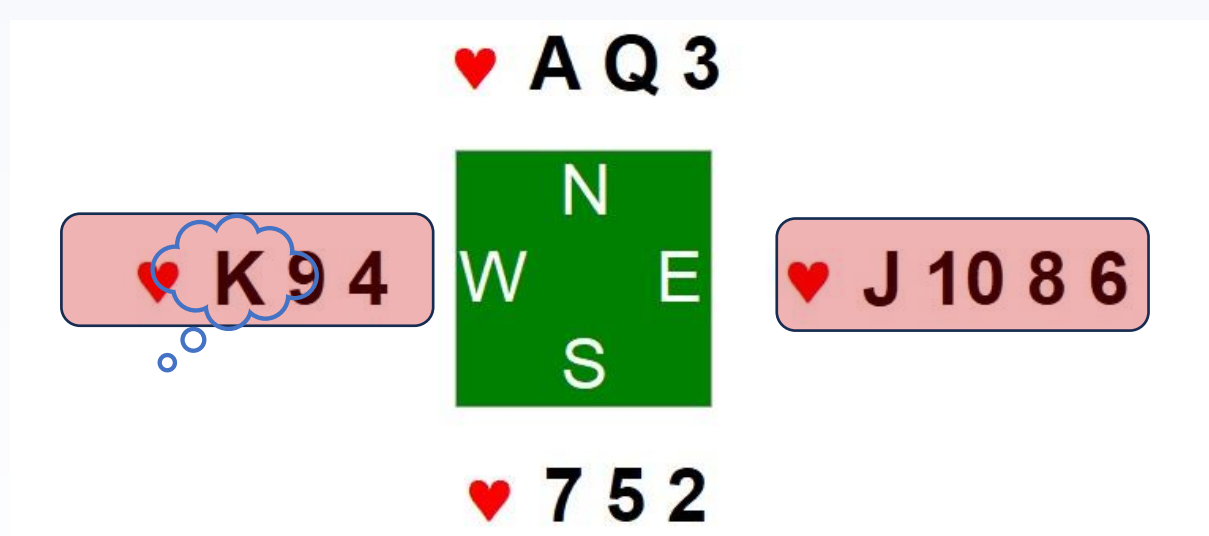


... יחד עם הגבהה – אפשר לשלב בין הכלים

ראשית "נוציא" את האס מידי המגן - הגבהה

ונמשיך עם פיתוח הסדרה

# עקיפה



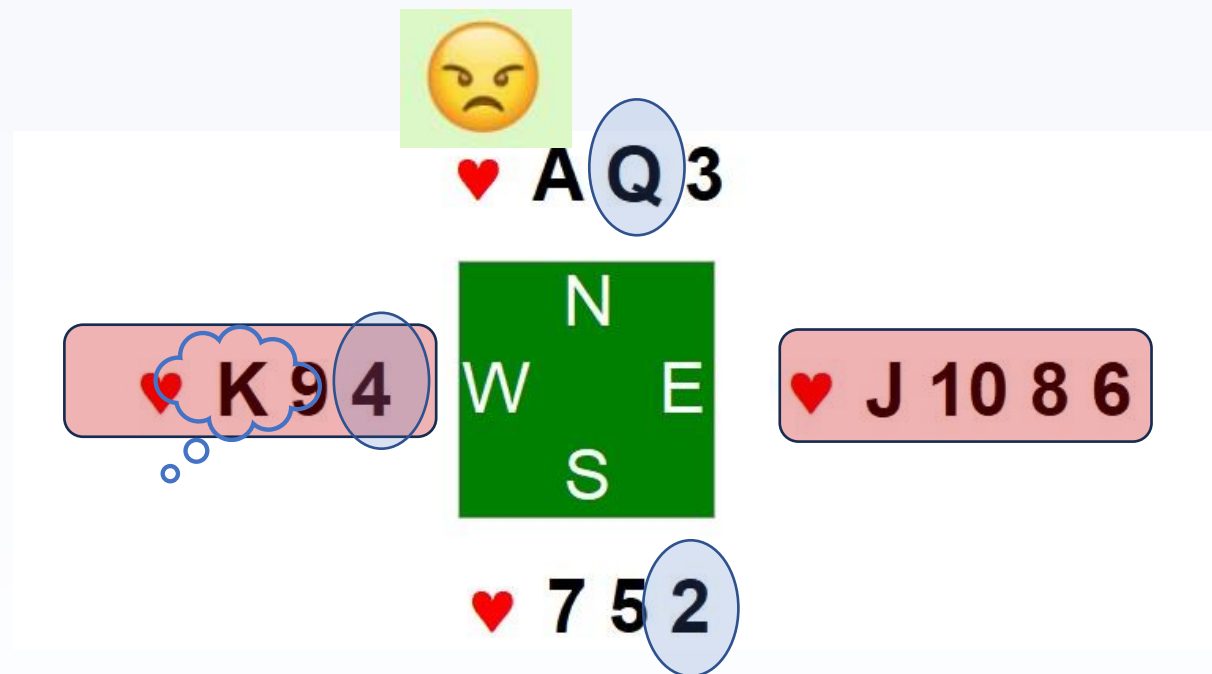
הגדרה: ניסיון לזכות בלקיחה כאשר למגנים

יש קלף גבוה יותר

איך זה אפשרי?  ניצול של גורם המיקום

נשאל איפה אנחנו מקווים שנמצא הקלף החסר

# עקיפה



הדוגמה הקלאסית

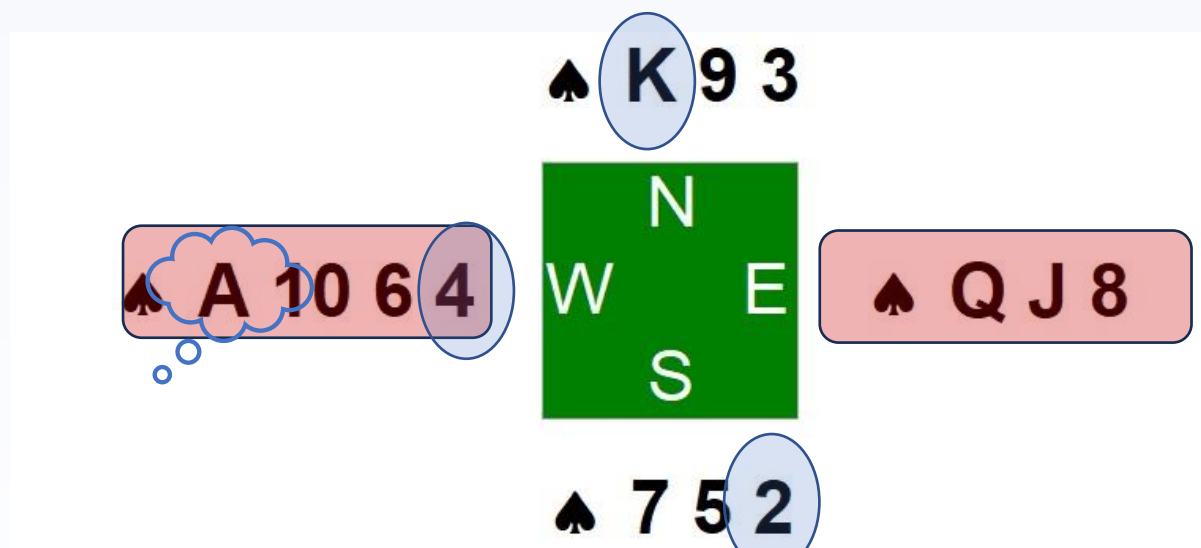
נקווה שהמלך במערב

ואם הוא משרת בקלף קטן, נשחק את המלכה

ננצל את הקלף המאיים בדומם

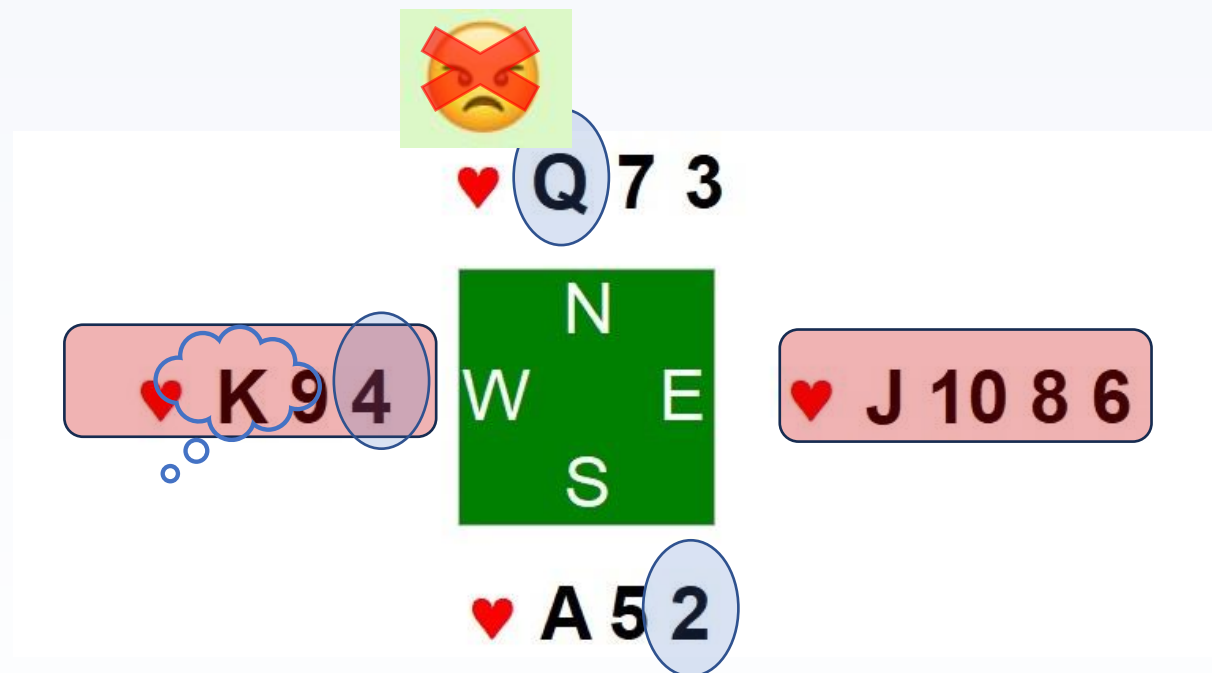


# עקיפה



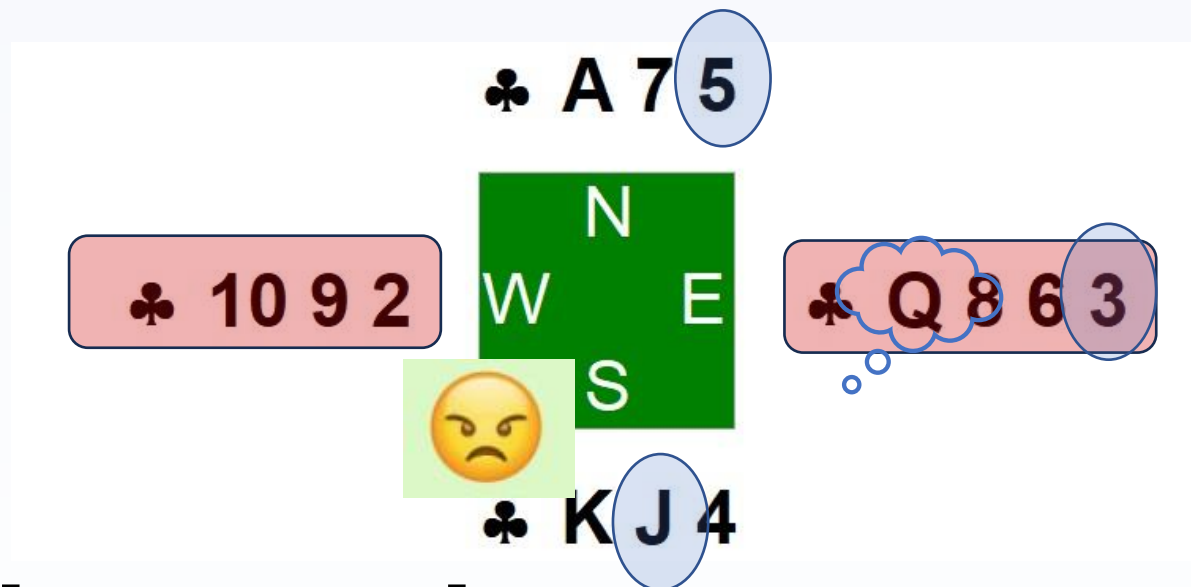
לא חייבים קלף מאיים כדי לעשות עקיפה!  
נקווה שה-A במערב כדי להפוך את ה-K ללקיחה  
הקלף הגבוה החסר צריך להיות לפני הקלף  
אותו נרצה להפוך ללקיחה – גורם המיקום

# עקיפה



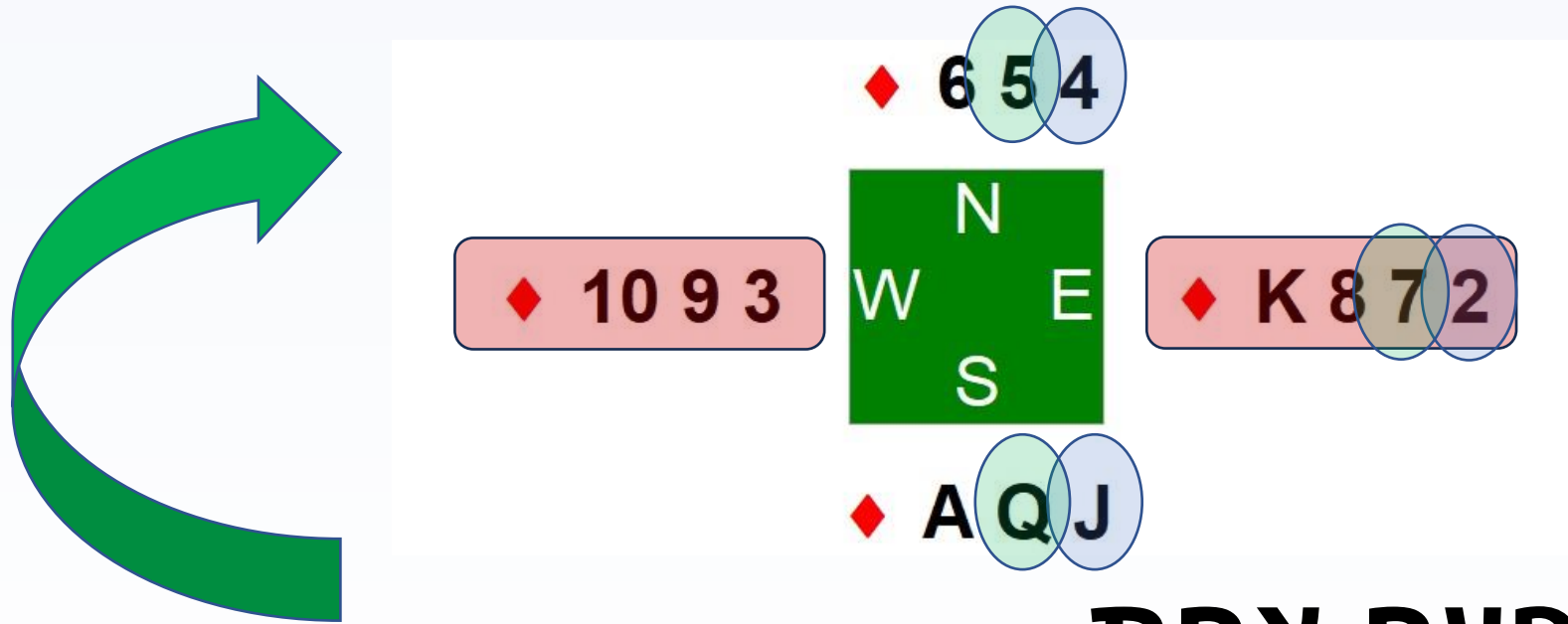
נחזור לדוגמה הקלאסית... ונשנה אותה  
אין קלף מאיים עדיין נקווה שהמלך במערב  
אנחנו לא רוצים ללכוד אותו, אלא רק להפוך  
את המלכה ללקיחה

# עקיפה



גם קלפים אחרים אפשר לעקוף – למשל מלכה  
נקווה שהמלכה במזרח...  
לפני הקלף אותו נרצה להפוך ללקיחה  
הקלף המאיים הוא המלך

# עקיפה חוזרת



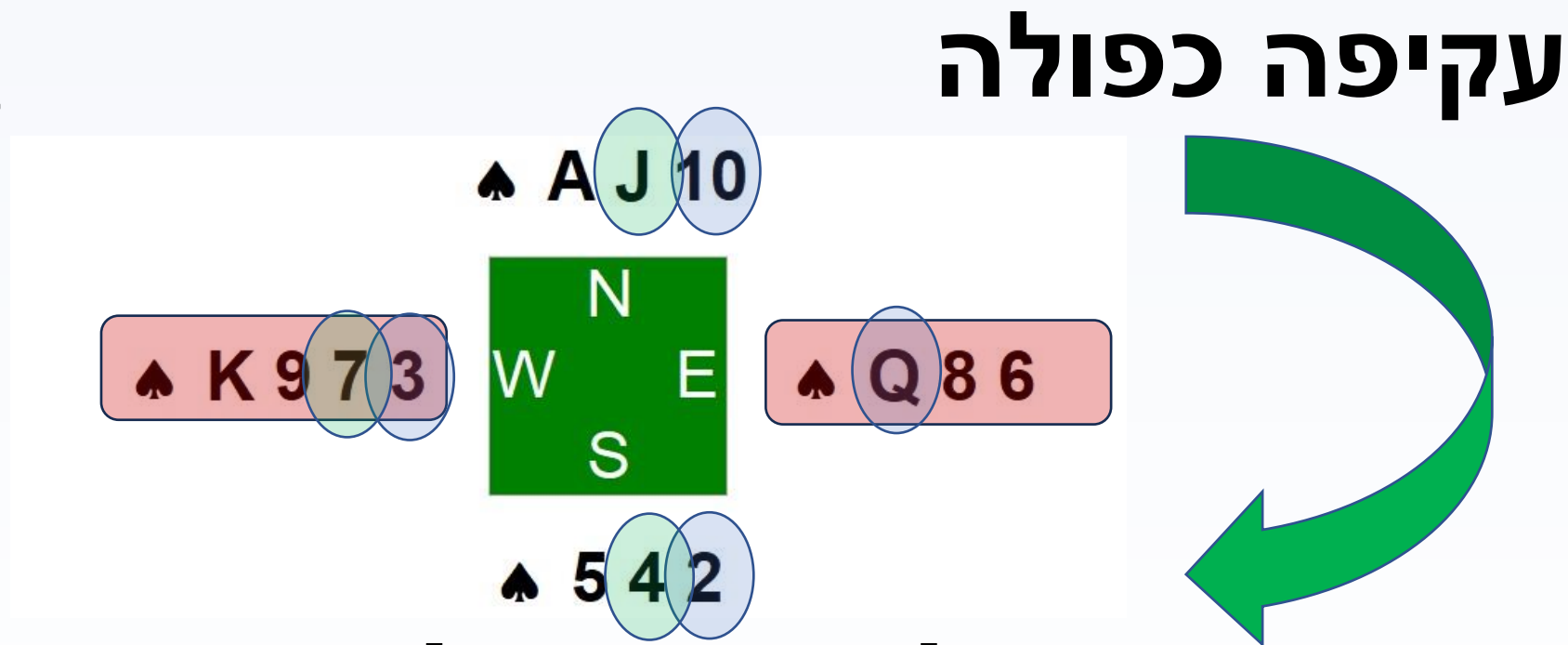
אם הצליח פעם אחת

נעשה זאת שוב

נדרשת כניסה כדי לחזור על העקיפה

רצוי שנתכנן מראש את המעברים...

75% הצלחה



חסרים גם המלך וגם המלכה  
נרצה להשיג לקיחה אחת נוספת מלבד האס  
בעקיפה הראשונה סביר שנפסיד...  
בפעם השנייה נשיג את הלקיחה המיוחלת

# עקיפה עמוקה



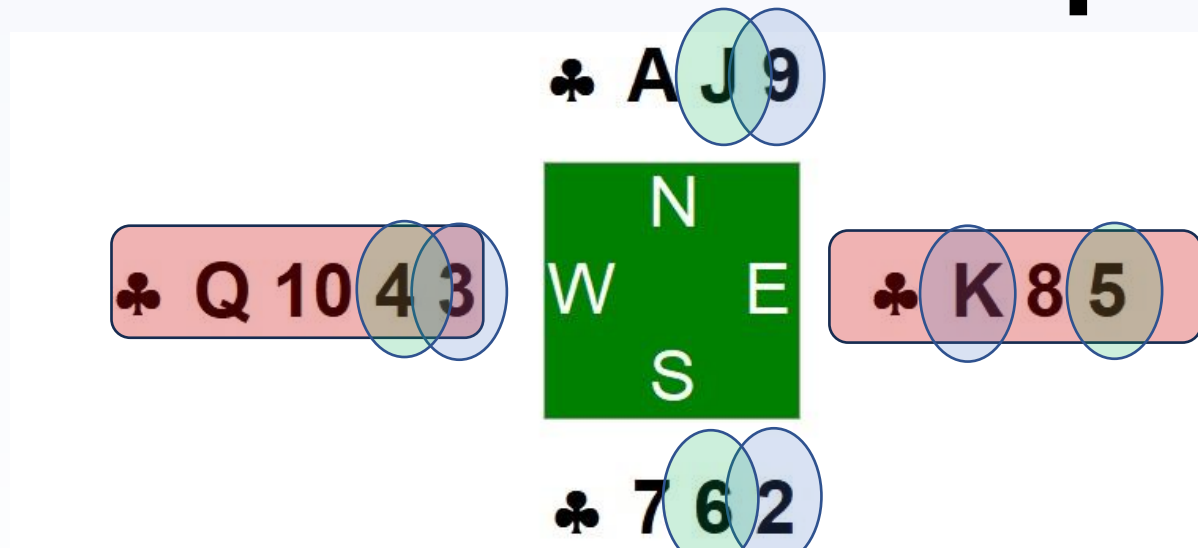
75% הצלחה  
ללקיחה נוספת

25% לשתי  
לקיחות נוספות

חסרים המלך והנסיך  
טכניקה דומה לעקיפה כפולה

אבל אם נתחיל בעקיפה העמוקה לקיחות נוספות  
נשיג שתי לקיחות נוספות אם זהו המצב

# עקיפה עמוקה



עקיפה עמוקה עוזרת גם במקרה זה:

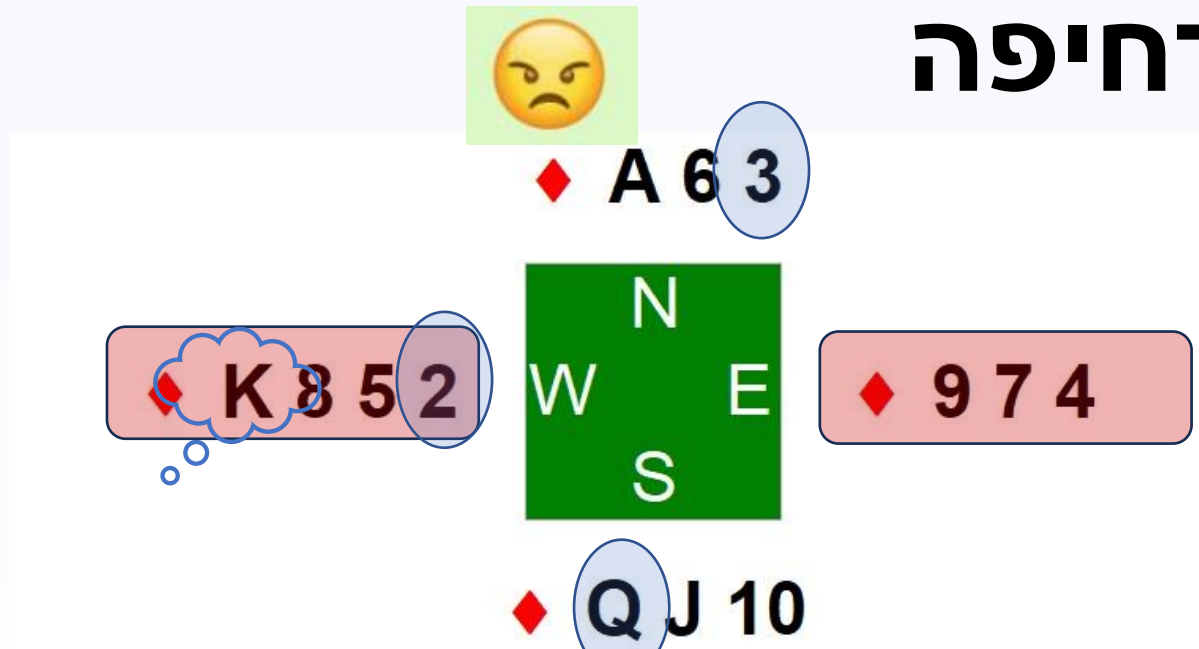
מלבד ה-KQ אין לנו את ה-10 אבל יש את ה-9

המלך יצא! עקפנו כנגד ה-10

נחזור על העקיפה כנגד ה-Q

AKA  
עקיפת רצף

# עקיפה בדחיפה



בצד אחד יש רצף

בצד השני יש קלף מאיים

נקווה שהקלף החסר לפני הקלף המאיים

"נדחוף" קלף מהרצף לכיוון הקלף המאיים



# עקיפה דו-כיוונית



♥ K 10 2

♥ Q 7 6 4



♥ 9 8 5

♥ A J 3



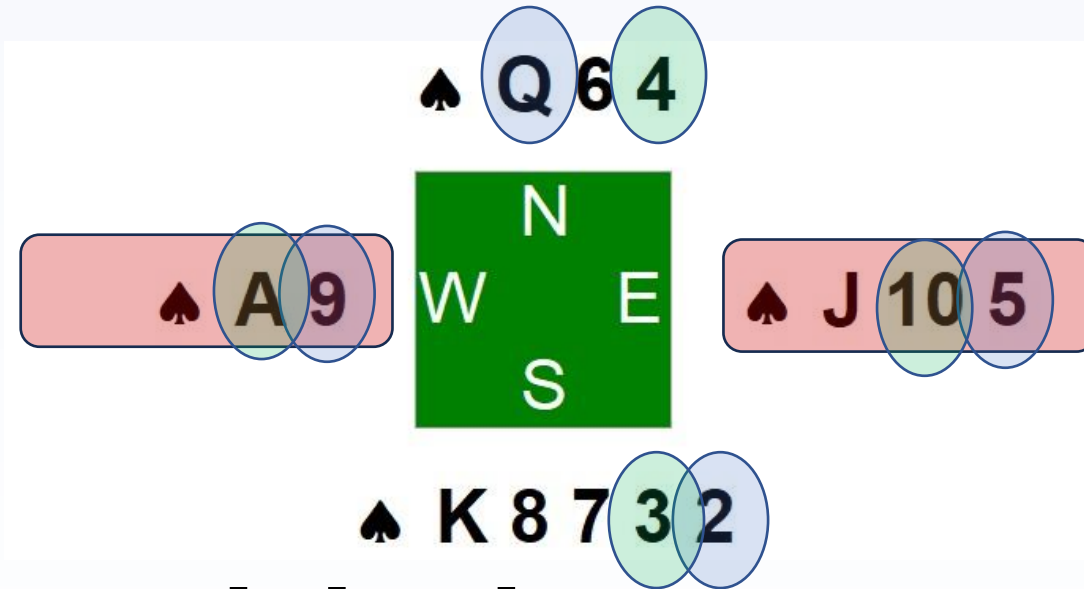
יש קלף מאיים בדרום וגם בצפון

אפשר לעקוף כנגד כל אחד מהמגנים

אם נאלץ לשחק את הסדרה אז צריך לנחש...

... נעדיף שהמגנים "יפתחו" את הסדרה

# עקיפה מחויבת



הרבה קלפים בסדרה אבל דלילות בקלפי ביניים  
נניח שהאס (למשל) במערב, ונשחק בהתאם  
בדרך חזרה נשחק קלף קטן משתי הידיים  
בהנחה שהאס נותר בודד

# עקיפות

ניסיון לזכות בלקיחה עם קלף כאשר למגנים  
יש קלף גבוה יותר

ניצול של גורם המיקום: הקלף הגבוה של  
המגן נמצא לפני הקלף הגבוה שלנו



יש לדמיין את המצב הרצוי בסדרה

