



ארגז הכלים של הכרוז

עקרונות משחק היד



כללים וסיסמאות

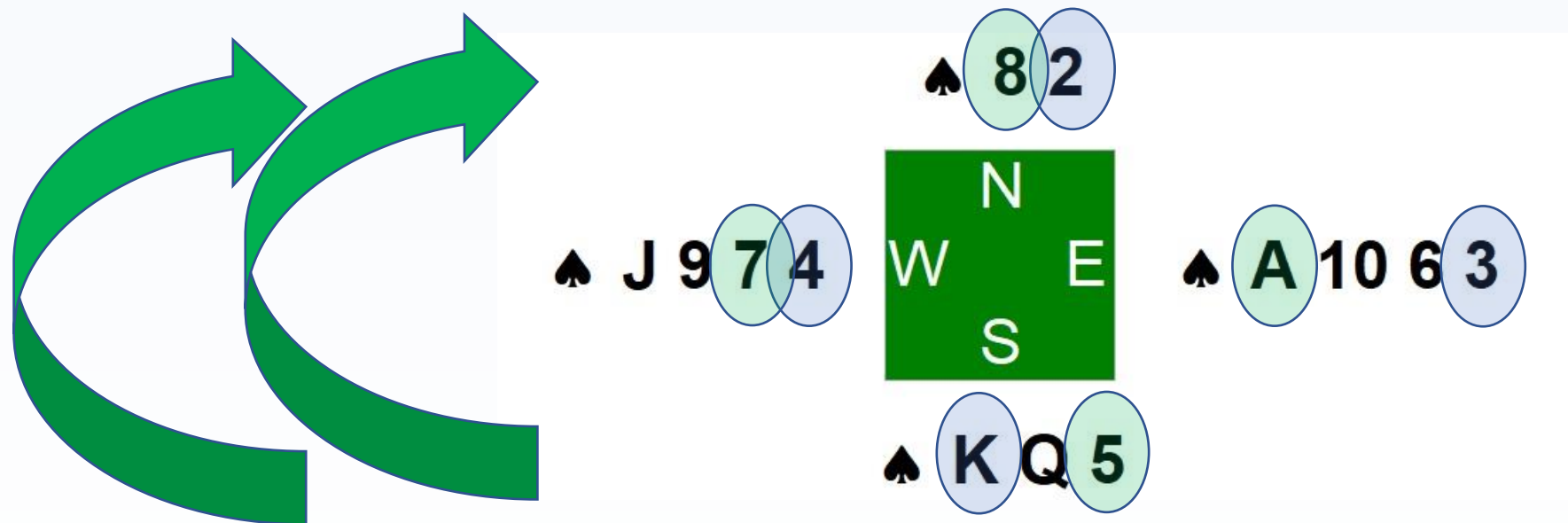
בנוסף לכלים, יש כללים שנועדו לעזור לכרוז

צריך להיזהר ולא "להתמכר" לכללים

נדרש להבין את הכלל ואז להפעיל אותו

כאשר צריך תוך כדי שימוש נכון

"לשחק אל הקלפים הגבוהים"



ההובלה בדרום – אנחנו מזהים הגבהה

אם נעבור לצפון ונשחק אל ה-KQ = עקיפה

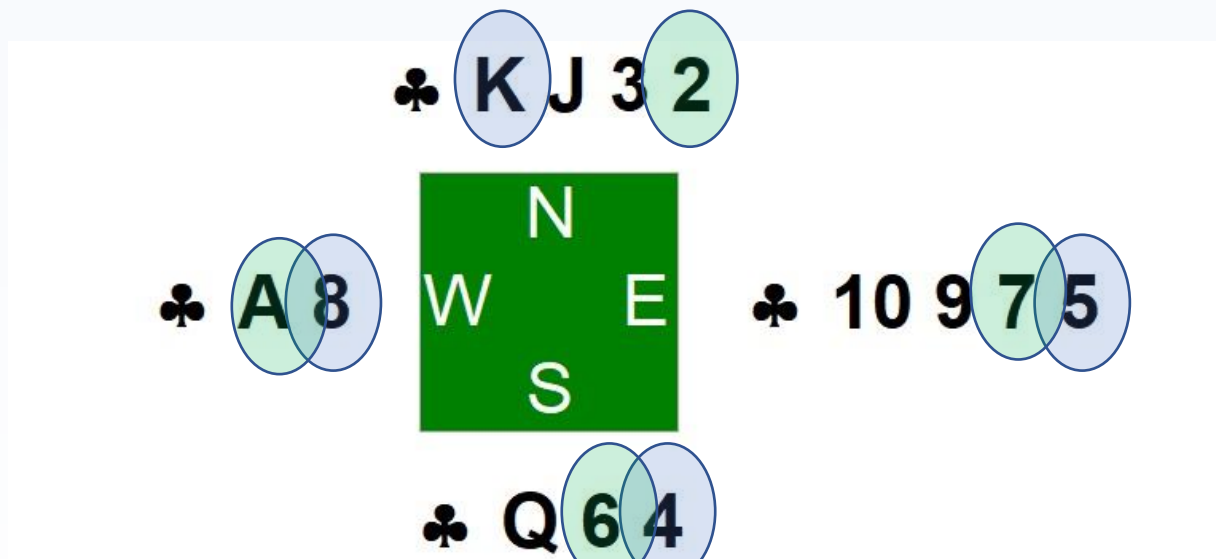
נזכה בשתי לקיחות אם האס במזרח

"לשחק אל הקלפים הגבוהים"



ההובלה בדרום
מיותר לציין שכעת אין טעם לעבור לצפון
חבל על הכניסה...

"לשחק אל הקלפים הגבוהים"



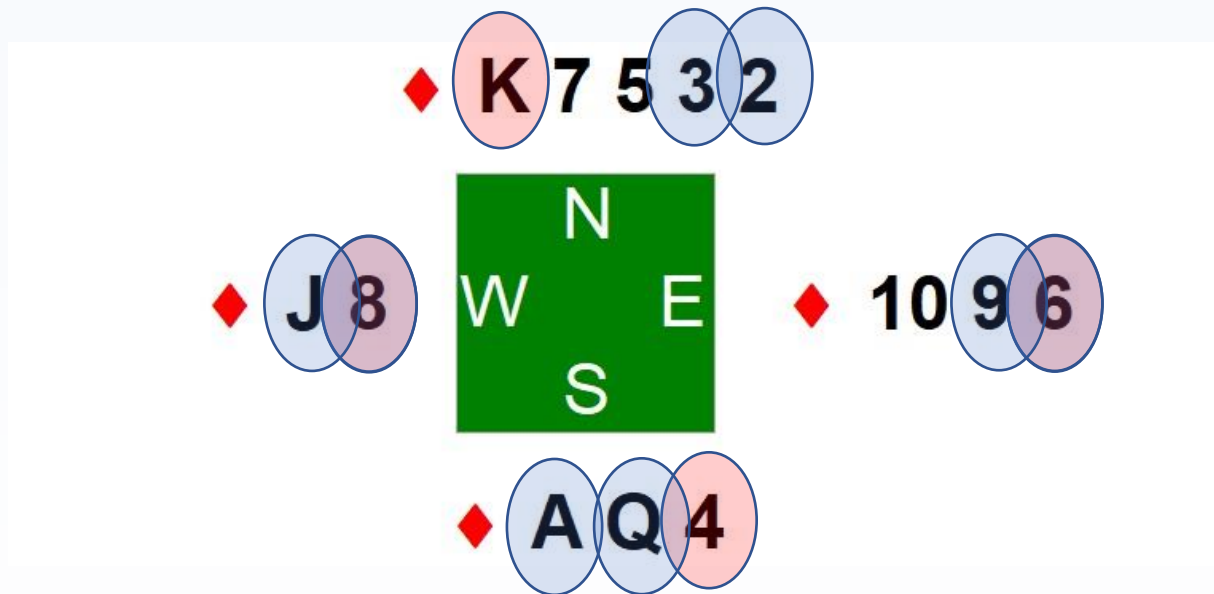
כאן יש אלמנט של משחק זהיר

הובלה מדרום תאפשר זכייה של 3 לקיחות



עלולה להיווצר חסימה

"קודם הקלפים הגבוהים מהיד הקצרה"



למה? כדי למנוע חסימה

אם נציית לכלל 🖱️ אפשר לזכות בכל הלקיחות

מבלי להיעזר בסדרה אחרת לצורך מעברים

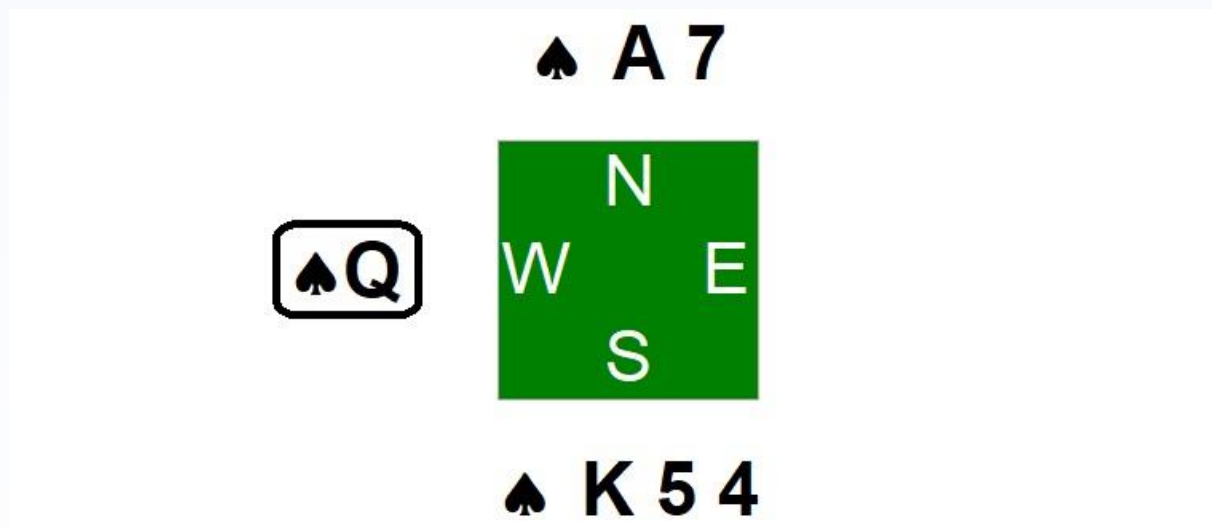
"קודם הקלפים הגבוהים מהיד הקצרה"



כמובן שהכלל תקף גם במקרה וכבר יש חסימה

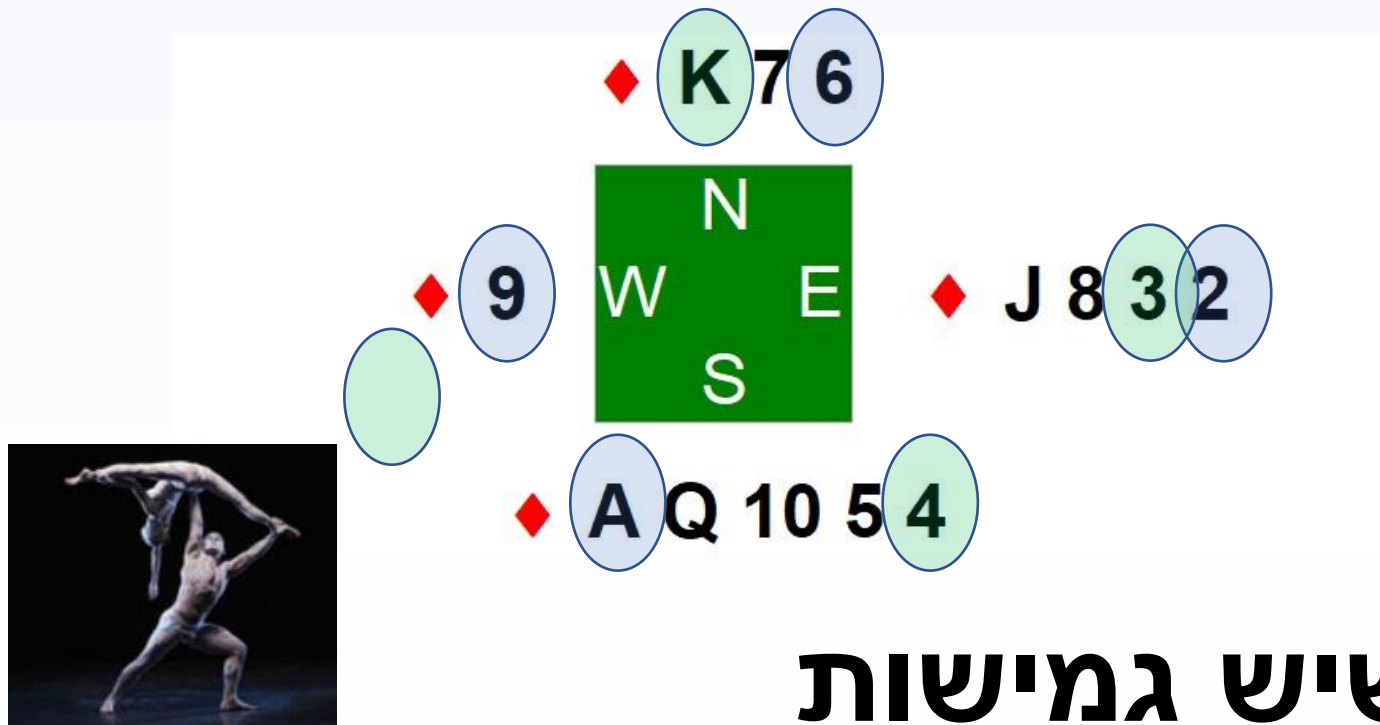
אם נציית לכלל  נבצע שחרור חסימה

"קודם הקלפים הגבוהים מהיד הקצרה"



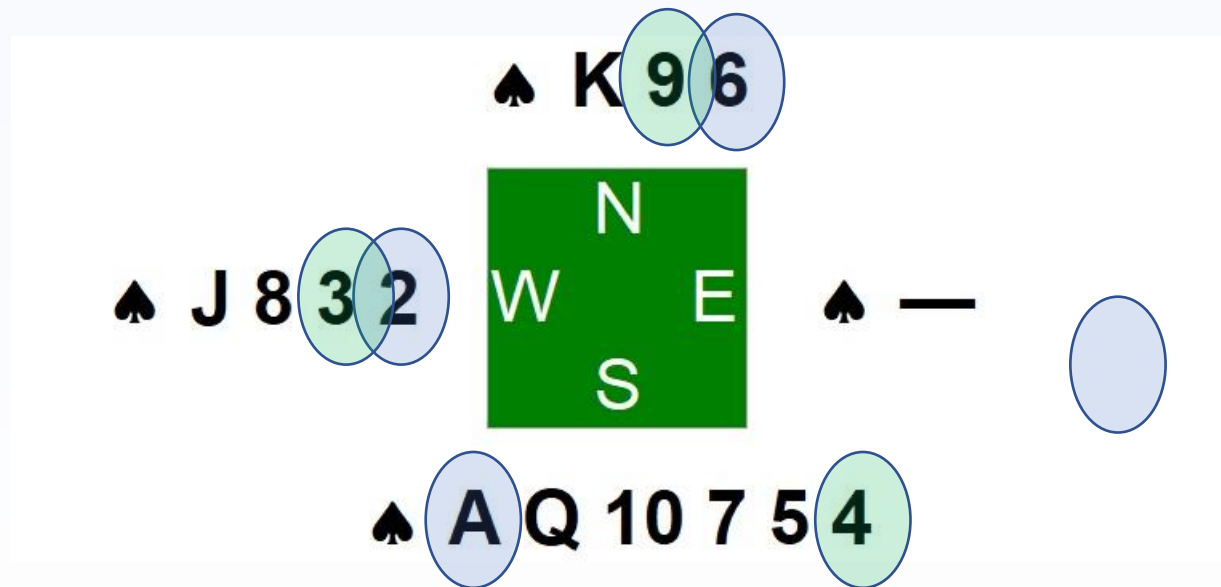
יש להפעיל את הכלל רק כאשר הוא רלוונטי
בצירופים מסוימים סדר הקלפים יוכתב
משיקולים אחרים, התלויים בחלוקה המלאה

"קודם הקלפים הגבוהים מהיד הקצרה"



לא לשכוח שיש גמישות
אם נתחיל עם קלף גבוה מדרום
נגלה בזמן שצריך עקיפה בסדרה

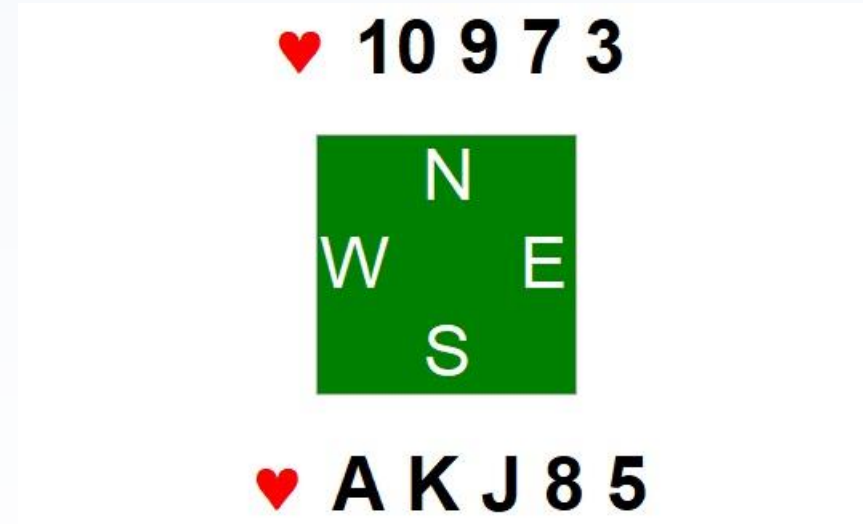
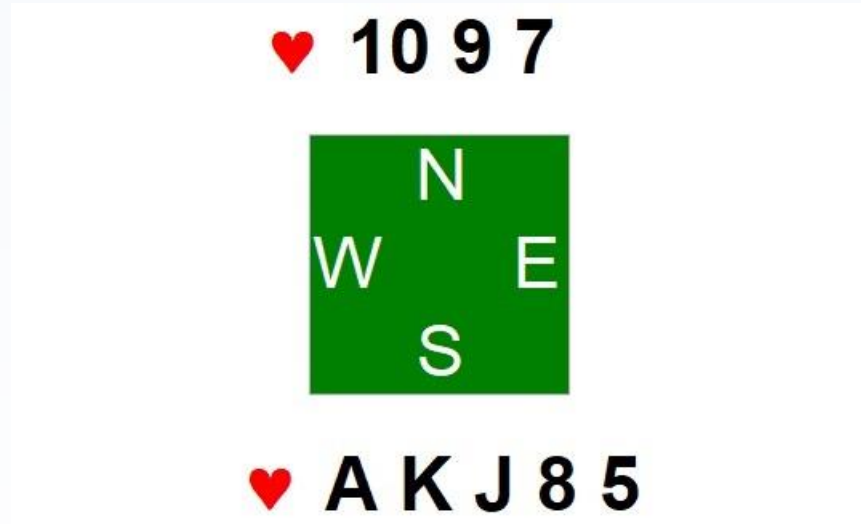
"קודם הקלפים הגבוהים מהיד הקצרה"



גם כאן משחק זהיר יכתיב חריגה מהכלל
נתחיל עם האס כדי להתגונן נגד חלוקה 4-0

גילינו בזמן! אפשר לעקוף

"Eight Ever, Nine Never"



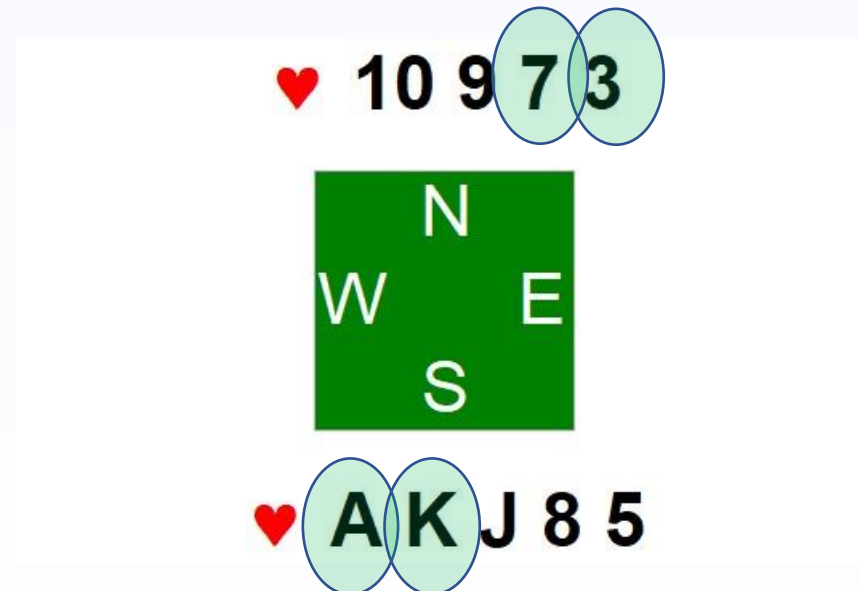
הכלל תקף כאשר חסרה המלכה ואנחנו
מתלבטים האם לעשות עקיפה או לשחק על
נפילה

"Eight Ever



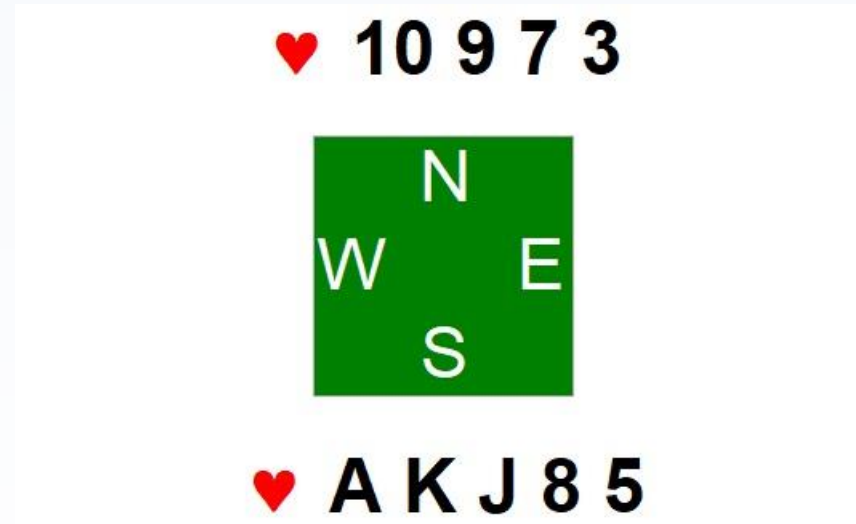
עם שמונה קלפים
בסדרה נבצע
עקיפה

"Nine Never"



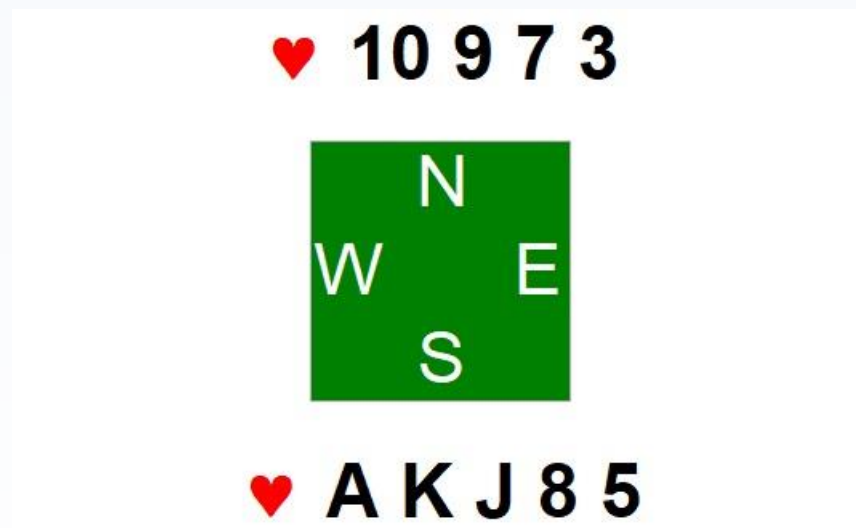
עם תשעה קלפים
בסדרה נשחק אס ומלך
בתקווה שהמלכה תופיע

"Eight Ever, Nine Never"



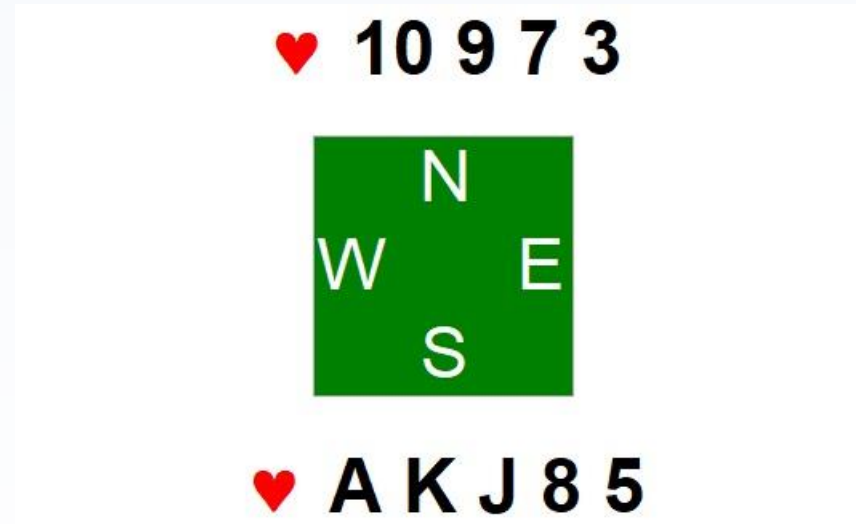
במקרה של תשעה קלפים אין הבדל גדול באחוזים
בין בחירה בנפילה (40%) או עקיפה (37%)
לכן כל מידע עשוי לשנות את הבחירה

"Eight Ever, Nine Never"



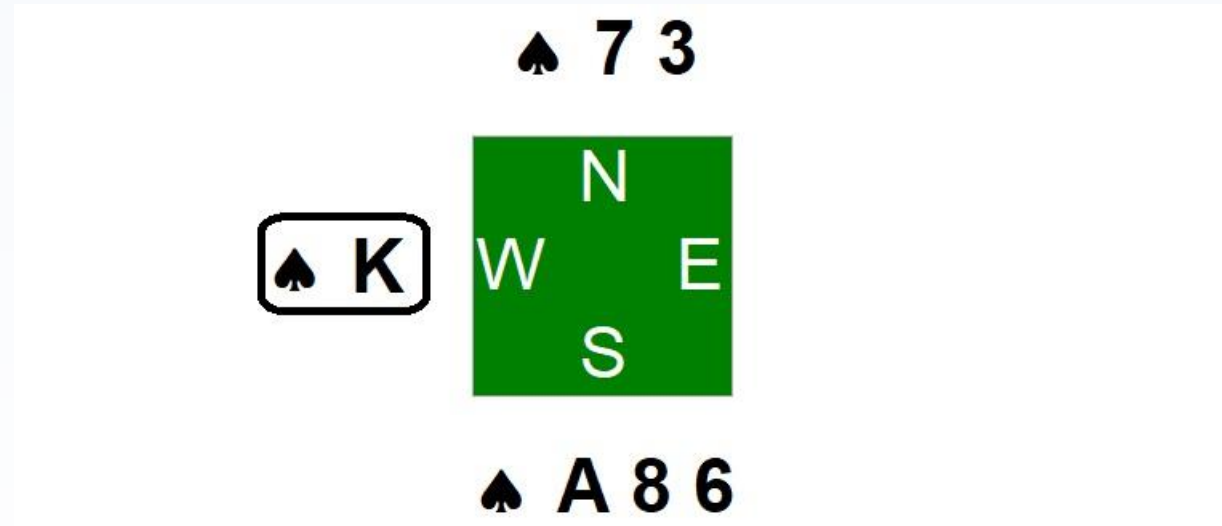
למשל אם מזרח פתח את המכרז ואנחנו הגענו
למשחק מלא – רוב הסיכויים שהמלכה אצלו
בניגוד לכלל – נבצע עקיפה

"Eight Ever, Nine Never"



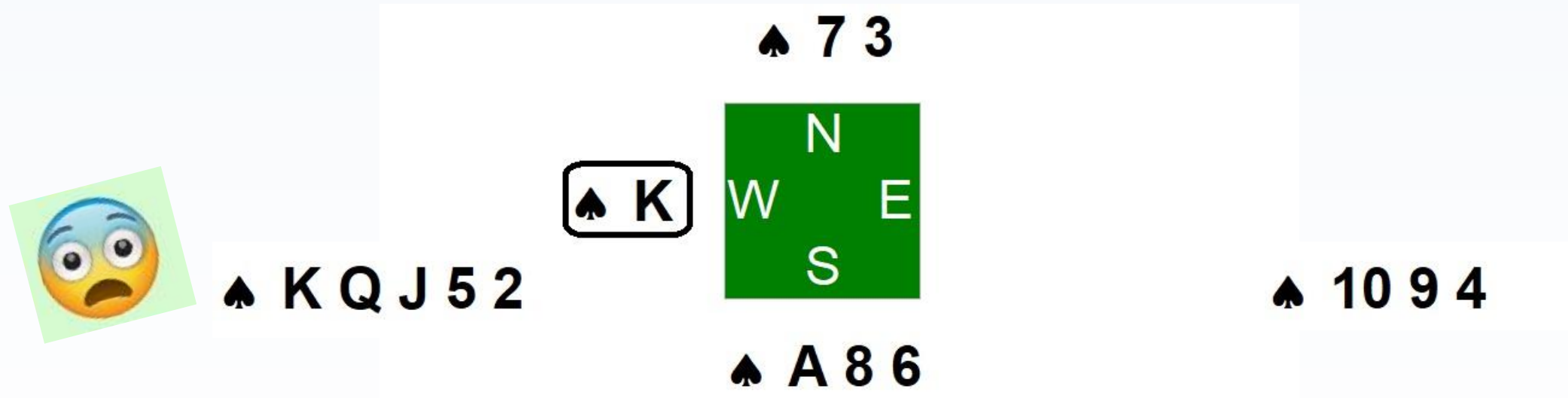
או אם מערב פתח את המכרז בהכרזת הפרעה
יש לו רק שבעה קלפים בסדרות האחרות
חישובי הסיכויים משתנים – נבצע עקיפה

"חוק השבע"



ההגנה הובילה בסדרה שיש לנו רק עוצר אחד
המטרה: ניתוק הקשר בין המגנים
איך? על ידי עיכוב

"חוק השבע"

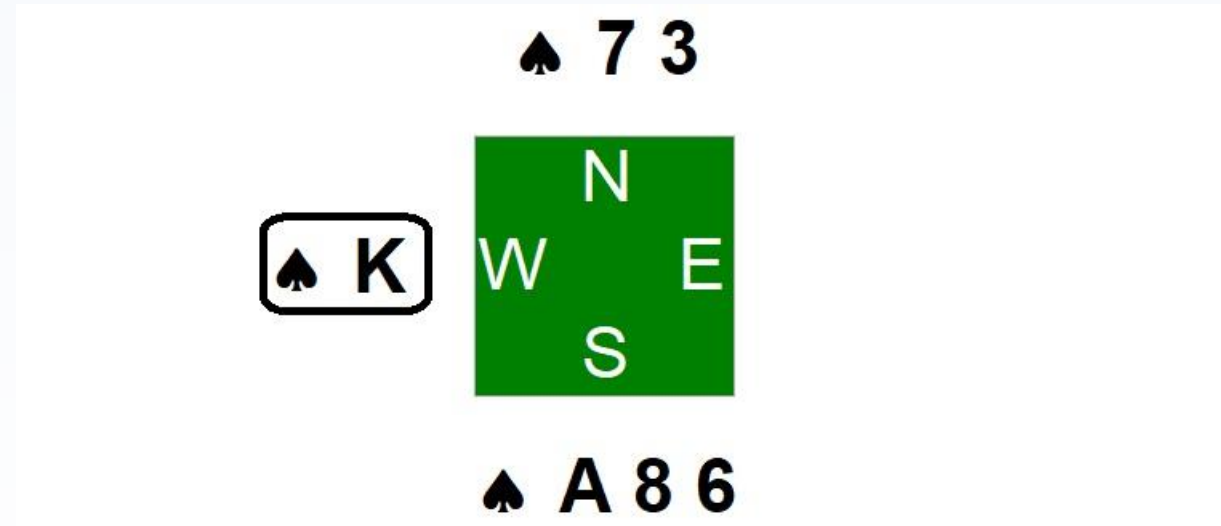


כמה פעמים לעכב?

רצוי להבין את המצב ממנו אנחנו חוששים...

לטובת "העצלנים" ניתן להשתמש בחוק השבע

"חוק השבע"



להפחית משבע את מספר הקלפים שיש לנו
ביד ובדומם – שבע פחות חמש \leq שתיים
כלומר נדרש לעכב פעמיים

"חוק השבע"

יוצאים מן הכלל:

ראשית נחליט האם מעכבים או לא – ורק אם כן

נשתמש בחוק השבע

תלוי במצב יתכן שנדרש לחרוג מן הכלל

בצירופי קלפים אחרים נדרש ניתוח של המצב

