

DISTRICT 16 LECTURE SERIES -MINI LECCIONES



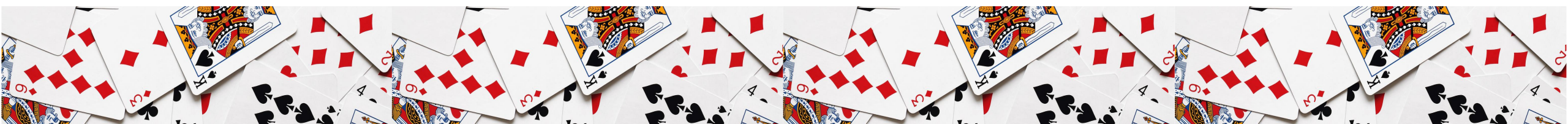
Y ahora... ¿cómo juego la finesse?

**RAUL BOUFFIER
Octubre 15, 2022**



Como CARTEADOR, es importante saber cómo jugar ciertas distribuciones de cartas.

- Si hacer finesse, cómo iniciar “el ataque” con ese palo, etc.
- Veremos situaciones de ‘finesses’ menos comunes que: **xx frente a AQ.**
- Veremos el “valor” de los 8s, 9s y 10s... que GOREN omitió al hacer la Tabla de puntos (claro, lo hizo para no complicar a los jugadores).
- En ocasiones habrá comunicación entre las 2 manos en otros Palos, en otras no.



FINESSE AL "K"



1. A Q 7 6 2



J 4 3

No iniciar con el J para finesse (un buen W 'cubre').

Jugar x a la Q, luego cobrar el A, esperando encontrar a W con solamente **Kx**.

2. A Q J 2



10 5 3

No empezar con el 10 (nuevamente un buen W cubre, y si el palo está 4-2 se hacen solo 3 bazas).

Empezar con el 3 y hacer finesse. Si gana, después jugar el 5 para otra finesse. Esto gana si W tiene Kx o Kxx.





3.

♠ A J 10 5

♥ J x x

♦ A K Q

♣ A x x



♠ Q 9 4

♥ Q x x

♦ J x x

♣ K x x x

Está jugando “3ST” por Sur / Salida: Q♣

Es probable que se necesiten 4 bazas de ♠ para cumplir!

Decide ganar la 2a baza, y con el K♣.

Ojo, NO hay más entradas a la mano de Sur (la Q♥, improbable).

Cómo hacer la finesse de ♠:

Empezar con el 9. Si no es cubierto, dejarlo pasar.

Siguiente, la Q (y dejarla pasar)... lo importante es estar en Sur para poder hacer una 3a finesse!

Esto protege contra Kxxx en W.

Si empieza la 1a con la Q, gana... luego ‘x’ para otra finesse, y...
“se queda atorado en Norte”.

Si no cae el K en la 3a espada (el A), no se cumple la mano.





3b.

♠ A J 10 8

♥ J x x

♦ A K Q

♣ A x x



♠ Q 9 4

♥ Q x x

♦ J x x

♣ K x x x

Ahora otra similar, donde se puede “corregir” un error:

Nuevamente, “3ST” por Sur / Salida: Q♣

Gana la 2a baza con el K.

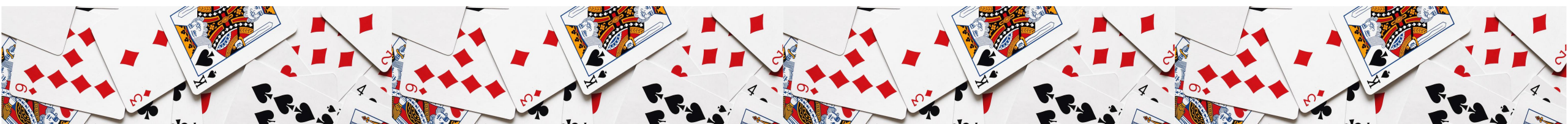
NO hay más entradas a la mano de Sur (la Q♥, improbable).

Si empieza la finesse de ♠ con la Q, cuidado:

Se debe jugar el 10 (o J) de Nte! (desbloquear).

Luego se juega el 9, y el 8 de Nte! Y se puede hacer OTRA finesse!

Si en N se tiene el 7 y no el 8, la esperanza es que E tenga el 8 (solito u 8x... si 8xx, el K “cae” 3º en W).





4.

A J 9 8 2

N
W E
S

Q 4

Empezar con la Q. Si pierde contra el K de E, después jugar A y J esperando que caiga el 10.

Si la Q es cubierta, ganar y regresar en otro Palo para finesse al 10 desde Sur (4 al 9).

5.

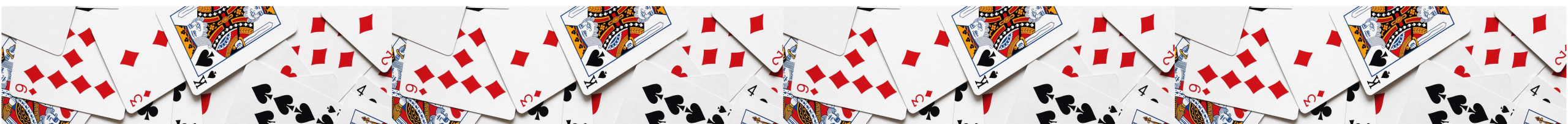
A 5 2

N
W E
S

Q J 6 4 3

Empezar con el A. Después jugar chica hacia QJ (2 veces si es necesario).

Así se maximizan las probabilidades para 4 bazas. Si bajo el A cae el K, se evita perder 2 bazas.





AHORA FALTAN "KQ"

6. **A J 10 2**

N
W **E**
S

6 5 3

Hacer finesse al 10.

Si la 1a finesse pierde, regresar a S y hacer otra finesse.

Si la 1ra finesse gana y hay comunicación hacia S, regresar y jugar hacia AJ2 (W juega su Q). Se puede ganar, regresar a S y jugar hacia J2 para ganar 3 bazas.

7. **Con: A J 10 9 2**

Frente a: 6 5 4 3

Hacer DOS finessees (a K y Q, claro).

NOTA: Si este es su Palo de Triunfos y "urge" destriunfar, es mejor jugar A y J.



(FALTAN “KQ”)



8. **A 10 5 2**



J 6 4 3

Hacer finesse al 10.
Si pierde, después cobrar el A. Puede caer el otro honor.
O si E tenía originalmente KQx(x), después iniciar otra baza con el 2. Por lo menos se “salva” el J...

9. **A J 9 2**



6 5 3

Hacer finesse al 9.
Si se pierde contra K ó Q, después hacer finesse al J.
Se espera que W tenga K-10-x(x) o Q-10-x(x).
Esto es más probable que K-Q x(x) en W.





10.

♠ A J x x
♥ A K
♦ K x x
♣ A 10 9 x



♠ x x x
♥ J x x x
♦ A Q x
♣ J 8 x

Nuevamente, “3ST” por Sur / Salida: J♦

Ganar con el A... y se tienen 7 bazas.

¿Dónde buscar 2 más? En ♣'s.

Se espera que East NO tenga los 2 honores que faltan.

OJO: Solamente se tiene UNA entrada más a Sur.

Si empieza la finesse de ♣ con el J y pierde contra E, le regresan ♦.

Ahora puede jugar otra finesse de ♣. Si la gana, estará en Norte y NO puede hacer una 3a finesse. Si W empezó con K/Q xxx, ya NO se ganan 3 bazas en ♣'s.

La **1a finesse** se debe empezar con el 8 (y 'x' de N). Pierde, OK...

La 2da finesse, con el J. Si gana, está en Sur para una 3a finesse a W!



AHORA FALTAN "KJ"



11. A Q 10 4

N
W E
S

6 5 3

Hacer finesse al 10.
Si pierde contra el J, hacer otra finesse (x a la Q).

12. A Q 10 6 2

N
W E
S

7 5 4 3

Hacer finesse a la Q.
Si pierde contra el K, después cobrar el A.

13. A Q 9 6 2

N
W E
S

5 4 3

Hacer finesse al 9.
Si pierde contra 10 ó J, después hacer finesse a la Q.
Aún con el K en W (y doubleton), y hacienda finesse a la Q a la 1a, en esta mano siempre se pierde por lo menos una baza.



FINESSE A LA "Q"



14. A K J 10 6

N
W E
S

7 4 2

14 y 15 se parecen, pero se juegan distinto...
1ro cobrar el A (o el K). Esto protege contra una Q singleton en E.

Luego regresar a S en otro Palo para hacer finesse a la Q (y hasta en 2 ocasiones por si W tiene Qxxx).

15. A K J 10 6

N
W E
S

4 2

Se hace finesse a la Q desde la 1a jugada del Palo.
Si se juega antes el A (como en el caso 14), luego solamente se podrá hacer una sola finesse a la Q.

Si originalmente estaba 4a en W, ya no se le puede hacer otra finesse al haber "desperdiciado" una carta chica de S.

NOTA: Es más probable Qxxx en W que Q-singleton en E.



(FINESSE A LA "Q")

16. A K 6 2

N
W E
S

J 9 4 3

Cobrar A y K. No hay finesse simple contra la Q.
Se espera que 'caiga' bajo A ó K.

** Y si cae en W singleton, "fácil" finesse al 10 de East después!

17. A J 9 6 3

N
W E
S

K 7 5 4 2

"Fácil"...

No se piensa hacer finesse, pero OJO:
Cobrar el K primero. Si E no pone, se le hace finesse a W.

Si por algo "sabemos" que es East quien tiene 3 cartas del Palo,
NO se le puede hacer finesse, aún empezando con el A.



(FINESSE A LA “Q”)



18.

10 5 2

N
W E
S

A K J 7 3

Cobrar el A (o el K).

Ir a N en otro palo, y jugar el 10 para hacer finesse.

¿Por qué el 10? Protege contra Q9xx (o Q8xx) en E.

E debe cubrir el 10, W no pone del palo, y después se le hace finesse al 9x (8x) de E (5 al J73).

19.

K 9 6

N
W E
S

A J 10 4 2

Se puede hacer finesse hacia ambos oponentes.

Sin nada que nos indique distribución ni puntos, es mejor cobrar el K, luego hacer finesse a E. Esto permite hacer 2 finesses a E si tiene Qxxx.

Claro que también se pueden hacer 2 finesses a W, pero empezar con el K protege contra una Q singleton en W – “al revés” no conviene cobrar el A antes de finesse al 9...



El famoso "8 EVER, 9 NEVER" contra la Q...

Quiere decir que con 8 cartas en un Palo, sí conviene hacer finesse a la Q; con 9, no.



20.

♠ 9 6						
♥ K J 3						
♦ A K Q						
♣ 9 7 6 4 2						
♠ K Q J 8 7 4	<table border="1" style="background-color: green; color: white; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 3 2	
N						
W E						
S						
♥ Q 10 4	♥ 8					
♦ 10 3	♦ 9 6 5 4 2					
♣ A 5	Dealer	♣ Q J 10 8 3				
♠ A 10 5						
♥ A 9 7 6 5 2						
♦ J 8 7						
♣ K						

Se tienen 9 cartas en triunfos, ¿cómo jugarlos? ¿A y K? Veamos qué pasa si aplicamos el "9 NEVER": Si se juegan A-K, después W gana una ♠ o el A♣ y destriunfa con su Q♥... y se pierden 4 bazas.

'Hoy', ¿por qué **sí** hacer finesse a la Q♥?

DOS CASOS:

- La finesse gana! Se pierden 2 ♠'s + 1 ♣ (ya no la Q♥).
- La finesse pierde! Queda el K♥ para 'triunfar' la 3a ♠.

'Hoy', la FINESSE: es "ganar-ganar"!

*** Si gana, 10 bazas!

*** Si pierde, 10 bazas!

Sur abre de Un Corazón / NS llegan a 4♥
Salida: K-Espadas... Sur gana con su A.



FINESSE AL "J"

21. A Q 9 6 2

N
W E
S

K 10 4 3

Cobrar el **A** (o Q). **NOTA:** 10 y 9 pueden estar en la misma mano.
IMPORTANTE: Siempre se inicia de donde hay DOS honores.
Si un oponente no pone, se le hace finesse al J del otro oponente.
Ejemplo: Si es E quien NO pone, luego se juega del 2 al K y luego el 4 para finesse a W.

22. A Q 9 6 2

N
W E
S

K 8 4 3

Cobrar el **K** primero (NO se tiene el 10). Y **OJO:** NO se necesita ese 8!!
Aquí, si se cobra el A primero siempre se pierde una baza si están 4-0.
NOTA: La única combinación de 4-0 de los oponentes contra la que se puede ganar, es si W los tiene. Se hace finesse a su J10(8/7)5.

- 2a baza: chico de S. Si W juega chica, el 9! Si juega su 10 (lógico), se gana con A ó Q.
- 3a baza: (antes se regresa a Sur con otro Palo para otra finesse). Ahora se juega finesse contra el J7 (o J8) de W.



(FINESSE AL "J")

23. A Q 10 5



K 4 3

Cobrar el A (o la Q). Luego el K.

Solamente si E no pone es que se hace finesse a W.
Si E sí pone, en la baza 3 se juega la Q.

Igual (y más fácil), si Sur tiene K x x x : A y chico al K.

IMPORTANTE: Este "orden" en que se juegan ayuda por si NO hay entradas laterales a Sur.

Si se empieza con el K y después el A... e East ya NO pone, ya NO hay regreso a Sur para otra finesse!



MÁS de cómo jugar faltando la Q...



24.

♠ Q J 7 6

♥ K 5 3

♦ A J 5

♣ 9 5 4

♠ A 8

♥ Q J 10 9 7 2

♦ 9 3

♣ K Q 7



♠ 9 2

♥ 6 4

♦ Q 8 7 6 2

♣ J 10 6 3

Dealer

♠ K 10 5 4 3

♥ A 8

♦ K 10 4

♣ A 8 2

Sur abre de 1♠ / West interviene / NS llegan a 4♣
Salida: Q-Corazones... Sur gana con su A.

Hay 1 perdedora en ♠ + 2 perdedoras en ♣.

¿Cómo **NO** perder un ♦? W cantó, podría tener la Q♦ ...

NO se tocan los Diamantes. Se “limpian” los otros 3 palos:

- Se destriunfa (de suerte, solo 2 veces... 3 NO es grave)
- W puede jugar K♣ después de ganar su A♠ (o seguir ♥)
- Se gana, se “limpian” los ♥’s (K♥ y corte en Sur), y...
- Se juega A♣ y ♣!! E-W pueden cobrar un 2^o ♣, ok.

Pero después tienen que jugar “corte-y-descarte” (♥ ó ♣) o Diamante, entregando la finesse “gratis”.

Si N-S: **NTE:** ♦ J 10 x Si W es el “atorado” y debe iniciar
SUR: ♦ A K x la siguiente baza, listo!

Si E ganó e inicia la siguiente baza con ♦, regresamos a la posición inicial de finesse... al menos se intentó hacer end-play a West.



CÓMO JUGAR CIERTAS COMBINACIONES DE CARTAS



Ahora, esta tenencia (nuevamente aparece la Q...)

NORTE: Q 6 2

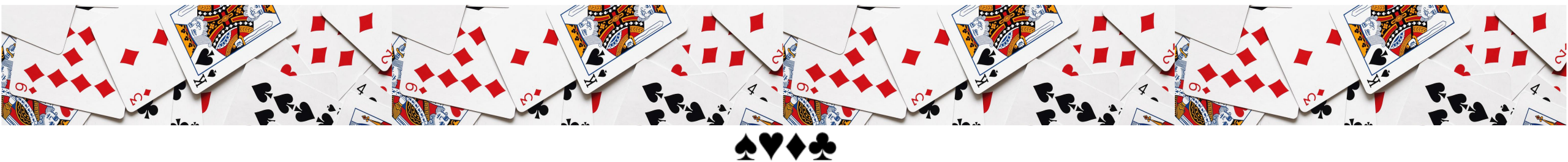
SUR: J 5 4 (o viceversa)

***NO** se toca esta combinación, pues generalmente se pierden **TRES** bazas en el Palo.*

Si un oponente ataca ese palo, solo se pierden 2 bazas en él (jugando “2da mano baja”).

Si usted tiene que jugar ese palo, ¿cuándo se puede “salvar” una baza?

- Cuando un oponente tiene AKx(x).
 - Se juega x hacia el honor de enfrente. Puede ganar!
Si pierde, después se juega x hacia el otro honor.
- Cuando un oponente tiene Ax ó Kx (o hasta honor singleton).
 - Pero hay que “adivinar” cuál oponente tiene esa tenencia.
Se juega a través de él, x hacia honor; se pierde, y después se juega CHICA de ambas manos.



MÁS de cómo jugar faltando la Q...



25.

♠ A Q J

♥ K 7 5 3 2

♦ J 5 3

♣ 9 4

♠ 10 9 8 6

♥ 10 8

♦ A 9 8 (2)

♣ (K) 10 8 5



♠ 5 4 2

♥ 4

♦ K 10 7 (2)

♣ (K) J 7 6 3 2

Dealer

♠ K 7 3

♥ A Q J 9 6

♦ Q 6 4

♣ A Q

Sur abre de 1♥ / NS llegan a 4♥
Salida: 10-Espadas... gana el J.

Hay 1 posible perdedora en ♣ + 2-3 en ♦.

¿Cómo **NO** perder tres Diamantes?

Estrategia:

NO se tocan los Diamantes! Se “limpian” los otros 3 palos:

- Se destriunfa y “se limpian” las Espadas.
- ¿Finesse de Tréboles? Si gana, se cumple!!
- Pero aún hay que jugar los Diamantes, y perder TRES.
- ¿Sirvió ganar la finesse? NO! Si pierde, nos regresan ♣ y perderemos tres ♦’s... en total, 4 bazas!
- **NO** se hace finesse de ♣!! Se juega A y Q, a perderla! (hubiera sido mejor tener Ax que AQ, y se visualiza mejor este ‘end-play’! La Q♣ es una ilusión óptica!)

Ahora los oponentes tienen que jugar “corte-y-descarte” (carta negra) o Diamante, entregando una baza “gratis”.





Lo que ya puse y repito: **LA IMPORTANCIA DE LOS 10's, 9's Y 8's! Recuérdenselo!**

CLARO, TAMBIÉN DEPENDEMOS DE LA SUERTE!

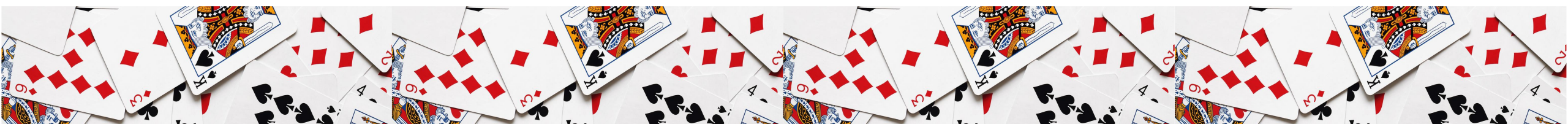


“El jugar Bridge refleja inteligencia. Es uno de los grandes placeres de la vida. Cualquiera que no juega Bridge se pierde mucho de la vida.”

MALCOM FORBES: Empresario

“Actuar es mi profesión. El Bridge es mi pasión.”

OMAR SHARIF: actor





RAUL BOUFFIER
raul@bouffier.com
+52 81 1747-9902

¡Nos vemos pronto!

