



ארגז הכלים של הכרוז עקרונות משחק היד

שילוב ספירת מפסידים
בתכנון משחק
בעזרת ספירת לקיחות

דחיפות הטיפול במפסידים

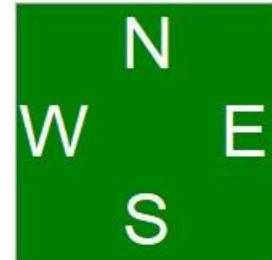
נבחן בין מפסיד מהיר ומפסיד איטי

♥ K 4 3



♥ A 6 2

♦ 5 4 2



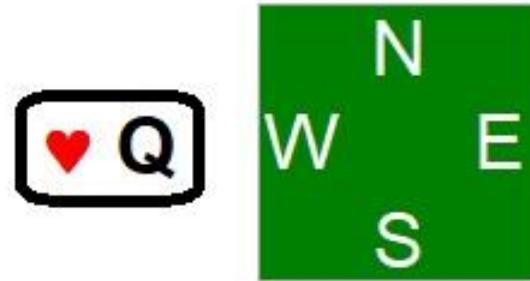
♦ K Q J

**אם מספר המפוזדים מהירים גדול
יותר מן המותר**

**למשל אם בחוצה ♠4 נספר 4 מפוזדים מהירים
אז יש לטפל תחילה במצבם מספרם
אפילו לפני משיכת שליטים!**

דוגמה 1

♠ J 10 5 4
♥ 4 3 2
♦ A K Q
♣ K 5 4



♠ K Q 8 7 2
♥ A 8 5
♦ 5 4
♣ A 3 2

4 ♠ by South

בעיות מיוחדות (ספרת מפסידים)
שלושה מהירים, אחד איטי

נוכל ל采מצם מפסיד על ידי השלכה
על הסיבוב השלישי של סדרת ה-♦

אחד המפסידים הוא איטי...

**אם כר יש "זמן" להוציא שליטים תחילת
ואז לטפל ב采מצום המפסיד**

דוגמה 2

♠ J 10 5 4
♥ 4 3 2
♦ A K Q
♣ K 5 4



♠ K Q 8 7 2
♥ A 8 5
♦ 5 4
♣ Q J 10

4 ♠ by South

בעיות מיוחדות (ספרת מפסידים)
ארבעה מהירים

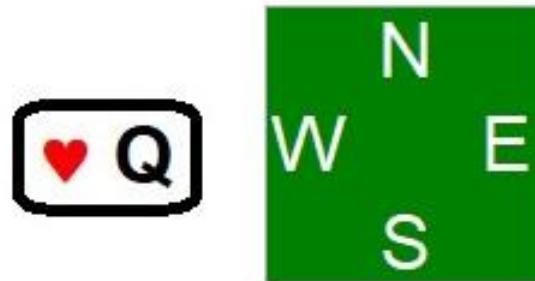
nocel לצלצם מפסיד על ידי השלכה
על הסיבוב השלישי של סדרת ה-♦

אין "זמן" – נטפל בצלצום המפסיד
תחילה (נשליך מפסיד ב-♥)

רק לאחר מכן נתפנה להזאת שליטים
והגבהה ב-♣

דוגמה 3

♠ J 10 5 4
♥ K 3 2
♦ K Q J
♣ K 5 4



♠ K Q 8 7 2
♥ A 8 5
♦ 5 4
♣ Q J 10

4 ♠ by South

בעיות מיוחדות (ספרת מפסידים)
שלושה מהירים, אחד איטי
אבל האיטי או טו טו הופך למהיר
אין לנו דרך מהירה למצום מפסיד!!!
לכן ראשית נדרש להכין את האפשרות
 למצום המפסיד על ידי הגבהה ב-♦
לאחר הגבהה נשליך ♥ - צמצמו
את המפסיד בסדרה
רק לאחר מכן נתפנה להזאת שליטים
והגבאה ב-♣

