



# ΤΑ ΣΙΝΙΑΛΑ ΣΤΗΝ ΑΜΥΝΑ



**Σινιάλα: Ο κωδικός επικοινωνίας των αμυνόμενων!...**  
**«Πόσο καλά καταλαβαίνετε τον συμπαίκτη σας στην άμυνα;»**

**Ένα κομμάτι θεωρίας του μπριτζ πολύ δύσκολο, αλλά βασικότατο είναι: Τα σινιάλα στην άμυνα!**

Για να βελτιωθούμε στην άμυνα, πρέπει να προσέχουμε εκτός από τα ονέρ και τα λιμά φύλλα! Η άμυνα απαιτεί κρίση και ετοιμότητα ☺.

Αν ξεχάσουμε να κάνουμε το σωστό σινιάλο τη σωστή στιγμή, ο συμπαίκτης μας ενδέχεται να μείνει αβοήθητος να πολεμά τον εχθρό-εκτελεστή!

**Εισαγωγή:** Η αγορά τελειώνει, το συμβόλαιο καθορίζεται και αναλαμβάνει δράση ο παίκτης αριστερά του εκτελεστή! Εκείνος παίζει πρώτος ένα φύλλο κάνοντας αντάμ, με σκοπό να δυσκολέψει τους αντιπάλους. Η επιλογή του χρώματος της αντάμ γίνεται βάσει των πληροφοριών που συλλέγει ο παίκτης κατά την αγορά. Αφού επιλεγεί το χρώμα, τότε ακολουθώντας τους «κανόνες» αντάμ, ο παίκτης επιλέγει το κατάλληλο φύλλο δίνοντας έτσι μια πληροφορία στον συμπαίκτη του.

**Προσοχή:** Πρέπει να σημειωθεί ότι συχνά οι παίκτες συγχέουν την έννοια της αντάμ με τα σινιάλα! Αυτό είναι λάθος, αφού... για να κάνει κανείς σινιάλο, θα πρέπει ήδη να έχουν παιχτεί φύλλα από τους 2 πρώτους παίκτες! Η αντάμ έχει δικούς της κανόνες: π.χ. «από 2φυλλο κάνουμε αντάμ το μεγάλο» ή «Εάν έχουμε 4<sup>+</sup>φυλλο ονέρ κάνουμε αντάμ το 4<sup>ο</sup>», «Από συνεχόμενα φύλλα βγαίνουμε το μεγαλύτερο» κτλ... [Ας δούμε λοιπόν πως λειτουργεί η άμυνα αναλυτικά...](#)

## Κανόνες - Βήματα στην άμυνα

☆ **Αντάμ: Η 1η κίνηση της άμυνας... επίθεση και παράλληλα ενημέρωση!**

Π.χ. 1. Βγήκα το ♦2 στα 3ΧΑ: Έχω 4φ (ή 3φ) με ονέρ. 2. Βγήκα την ♥Q στις 4♠: Έχω σειρά από την Q και κάτω. Δεν έχω τον ♥K

☆ **Σινιάλο θέλω - δε θέλω: Ο συμπαίκτης σας παίζει κάτι, κάντε του νόημα!**

**Σινιάλο κάνει ο 3<sup>ος</sup> παίκτης της λεβέ, εάν δεν πρέπει να βάλει τα δυνατά του!**

**Πως λειτουργεί το σινιάλο:** «Το σινιάλο σε 1<sup>ο</sup> χρόνο ενημερώνει τον συμπαίκτη για την επιθυμία μας να συνεχίσει να παίζει το χρώμα που διάλεξε».

➤ **Στην Ελλάδα έχει επικρατήσει η μόδα των «ανάποδων σινιάλων», δηλαδή:**

α) Όταν θέλουμε να ενθαρρύνουμε τον συμπαίκτη μας, του παίζουμε ένα μικρό φύλλο, που σημαίνει: **Θέλω να συνεχίσεις!**

**Απορία:** Γιατί να θέλουμε να συνεχίσει ο συμπαίκτης μας;

1. Διότι έχουμε τα υπόλοιπα ονέρ στο χρώμα που παίζει.
2. Διότι έγινε αντάμ τον Α (άρα μάλλον έχει ΑΚ ο συμπαίκτης) και έχουμε δίφυλλο οπότε σκοπεύουμε να κόψουμε την 3<sup>η</sup> φορά!! (Περίπτωση χρωματιστού συμβολαίου)
3. Διότι πέτυχε το μακρύ μας χρώμα στα χωρίς ατού!

β) Όταν θέλουμε να αποθαρρύνουμε τον συμπαίκτη μας, παίζουμε μεγάλο φύλλο, που σημαίνει: **Δεν θέλω να συνεχίσεις!**

**Απορία:** Γιατί δεν θέλουμε να συνεχίσει ο συμπαίκτης μας;

1. Διότι δεν έχουμε τίποτα ενδιαφέρον στο χρώμα που παίζει.
2. Διότι έχουμε άμεση ανάγκη να μας παίζει κάτι άλλο!!! (Π.χ., έχουμε ΑQ σε χρώμα που έχει Κ ο μορ!)

**Απορία:** Ποια ή διαφορά της φυσικής (standard carding) με την ανάποδη άμυνα (upside down carding);

Εάν παίζουμε φυσική άμυνα (std), τότε:

Μεγάλο φύλλο = Θέλω να συνεχίσεις και... Μικρό φύλλο = Δεν θέλω να συνεχίσεις!

**Προφανώς οι κανόνες της αντάμ παραμένουν ΙΔΙΟΙ είτε παίζουμε φυσική είτε ανάποδη άμυνα!**



### Βασικές παρατηρήσεις για τα σινιάλα:

1. Τα σινιάλα γίνονται με τα «λιμά» φύλλα της τράπουλας, δηλαδή 9,8,7,.....2 (σπανίως με το 10)
2. Όταν «πετάμε» ένα ονέρ, τότε 2 ενδεχόμενα υπάρχουν:  
α) Δεν είχαμε άλλο φύλλο στο χρώμα, β) Έχουμε όλη την σειρά!  
Π.χ. Κάνει αντάμ το συμπαίκτης μας τον ♥A και εμείς παίζουμε την ♥Q. Αυτό σημαίνει ότι ή έχουμε σόλο την ♥Q, ή τα έχουμε όλα από την Q και κάτω ♥QJ10(x)!
3. Προσπαθούμε να δώσουμε όσο πιο σαφής πληροφορίες μπορούμε! Δεν τσιγκουνευόμαστε τα λιμά μας, όταν δεν πρόκειται να πάρουμε τη λεβέ.  
Π.χ. έχουμε ♥973 και ο συμπαίκτης μας κάνει αντάμ τον ♥K. Εμείς, δεν έχουμε ενδιαφέρον στις ♥ και επίσης δεν πρόκειται να κάνουμε λεβέ με το 9 ή με το 7. Έτσι θα πετάξουμε αμέσως το ♥9 καθιστώντας σαφές ότι «δεν θέλουμε να συνεχίσει ♥».
4. Καμιά φορά δεν έχουμε τίποτα καλό, άρα πρακτικά δεν θέλουμε τίποτα. Τότε το σινιάλο που θα δώσουμε απαιτεί κρίση, αφού συχνά μπορεί να χρειάζεται να ενθαρρύνουμε έτσι ώστε να μην παίξει κάτι άλλο ο συμπαίκτης, κάνοντας «δωράκι» στον αντίπαλο 😊



### ☆ Μέτρηση: Ο εκτελεστής παίζει ένα χρώμα από το χέρι του ή από τον μορ, στο οποίο δεν κερδίζουμε εμείς τη λεβέ!

Ο εκτελεστής είναι αντίπαλός μας! Άρα προφανώς δεν του «κάνουμε σινιάλο» λέγοντας θέλω το χρώμα σου! Συχνά όμως, όταν δεν πρόκειται να «φορτσάρουμε», χρειάζεται να ενημερώσουμε τον συμπαίκτη μας πόσα φύλλα έχουμε στο εν λόγω χρώμα! Το μέτρηση είναι απλό: Έχουμε μονό πλήθος φύλλων (3/5), ή ζυγό πλήθος φύλλων (2/4).

#### Παίζοντας ανάποδη άμυνα και ανάποδο μέτρηση, ισχύουν τα εξής:

- Μονό πλήθος φύλλων: Παίζουμε το μεγαλύτερο λιμό μας. (Μεγάλο-μικρό = μονά)
- Ζυγό πλήθος φύλλων: Παίζουμε το μικρότερο λιμό μας. (Μικρό - μεγάλο = ζυγά)

Π.χ. Ο εκτελεστής παίζει το ♦2 προς το ♦KQ104 που βρίσκεται στον μορ.

A) Αν έχουμε ♦872, τότε παίζουμε το ♦8. Αυτό δεν σημαίνει ότι «δεν θέλουμε ♦», αφού το ♦ το παίζει ο αντίπαλος. Απλά σημαίνει ότι έχουμε 3 ή 5 φύλλα (μονό πλήθος). B) Αντίστοιχα εάν έχουμε ♦8642, παίζουμε το ♦2 (μικρό=ζυγό πλήθος ♦)

### > Μακάρι να επιτρεπόταν η ομιλία στο μπριτζ! Τότε θα λέγαμε:

«Τι ♥ μου παίζεις... παίξε ♠ αμέσως!!!!» ή «Πάρε το ♦ σου να κόψεις... και μετά παίξε μου ♣ που έχω τον A, για να σου παίξω ♦ να ξανακόψεις!» ή... «Ψιτ... συμπαίκτη! Μας πιέζει στο ξεσκαρτάρισμα ο αντίπαλος! Κράτα εσύ τις ♥, να κρατήσω εγώ τα ♣ που έχω ονέρ» ή... «Πάρε γρήγορα τον ♦A σου, έχει σόλο ο εκτελεστής!» και άλλα πολλά...

Όσο πιο «δεμένο» είναι ένα ζευγάρι, τόσο καλύτερα καταλαβαίνει ο ένας τα σινιάλα του άλλου. Όλοι όμως οι παίκτες ακολουθούν τις βασικές αρχές που περιγράψαμε προηγουμένως.

**As δούμε τώρα ένα πιο προχωρημένο σινιάλο που συνήθως γίνεται σε δεύτερο χρόνο...**

### ☆ Σινιάλο προτίμησης χρώματος (Lavinthal): Όταν δεν θέλουμε το χρώμα του συμπαίκτη και εκείνος το ξέρει ήδη, τότε έχουμε τη χαρά να τον καθοδηγήσουμε λέγοντάς του ποιο από τα άλλα χρώματα να παίξει μετά!

**Παράδειγμα 1:** Ο συμπαίκτης βγαίνει τον ♥A σε συμβόλαιο 4♠ και εμείς κρατώντας: ♠xx, ♥863, ♦AQxxx, ♣Jxx, δεν έχουμε ενδιαφέρον στις ♥. Έτσι στον ♥A παίζουμε την μεγαλύτερη ♥ μας, το ♥8.

Ο συμπαίκτης μας που δεν μας έχει ανάγκη στις ♥, συνεχίζει με τον ♥K του. Τώρα πρέπει να τον καθοδηγήσουμε για το τι θα θέλαμε να παίξει εκείνος στη συνέχεια (ΗΧΩ). Θέλουμε να παίξει ♦. Το ♦, είναι το «ακριβότερο» από τα 2 χρώματα που απομένουν (εξαιρούμε τα ατού). Έτσι στον ♥K παίζουμε το ♥6, τη μεγαλύτερη από τις 2 που μας μέινανε!!!

Ο συμπαίκτης μας που ήδη έχει δει 8 ♥ να κυκλοφορούν, συν τις δικές του που έχει στο χέρι, θα διαπιστώσει ότι το ♥3 δεν έχει εμφανιστεί πουθενά! Έτσι θα καταλάβει ότι το έχουμε εμείς και δεν το παίζουμε! Έτσι καταλαβαίνει ότι του ζητάμε το ακριβότερο χρώμα, δηλαδή το ♦! Αντίστοιχα, εάν θέλαμε να μας παίξει ♣, τότε θα παίζαμε το ♥3 την 2<sup>η</sup> φορά.

Επίσης, εάν δεν θέλαμε τίποτα, θα βλέπαμε τι έχει ο μορ, και θα ζητούσαμε να μας παίξει το δυνατό χρώμα του μορ, για να μην κάνουμε δωράκι στον εκτελεστή!

**Παράδειγμα 2:** Αμυνόμαστε στις 3<sup>ων</sup> των αντιπάλων και ο συμπαίκτης κάνει αντάμ το ♦10.

Εμείς έχουμε ♠Axx, ♥863, ♦AK82, ♣xxx. Κερδίζουμε την αντάμ με τον ♦K και συνεχίζουμε με τον ♦A (ο συμπαίκτης βάζει το 3). Καταλαβαίνουμε από τα ♦ που περνάνε ότι ο συμπαίκτης μας κόβει στον 3<sup>ο</sup> γύρο (έκανε αντάμ από 2φυλλο ♦103) και έτσι του ξαναπαίζουμε ♦ για να κόψει! Όμως εμείς θέλουμε όταν κόψει να μας παίξει ♠ (το μεγάλο χρώμα), για να πάρουμε τον ♠A μας και να του παίζουμε πάλι ♦ να ξανακόψει. Έτσι στην 3<sup>η</sup> λεβέ που του δίνουμε να κόψει, του παίζουμε το ♦8 μας (μεγάλο φύλλο = παίξε το μεγάλο χρώμα). Αν το καταλάβει, θα μας παίξει ♠!