

Силни минори за математици

Георги Георгиев (Скелета)

24 декември 2015 г.

*На дългогодишните ми партньори –
Владимир Бабев и съпругата ми Генжа.*

Абстракт

В представената система откривания $1\clubsuit$ и $1\diamond$ показват само сила, а при останалите откриваният описва разпределението си. При шансове за манш или шлем се провежда серия от релета по единна схема, основана на кодиране и декодиране на разпределенията.

Съдържание

1	Въведение	2
1.1	Корекция на точки	2
1.2	Кодиране на разпределения	2
1.3	Откривания и определяне на роли	3
2	Обяви в общата схема	5
2.1	Правила за провеждане на разпитване	6
2.2	Особености при неограничен разказвач	7
2.3	Слаби отговори	7
3	Особености при силно откриване	9
4	Откривания с много дълъг цвят	9
5	Разрешения и връзки	9
6	Таблицы и конвенции	10
7	Задачи и решения	11

Повечето идеи в настоящата работа са взимствани от базпасова система, която разработихме през 1978-1980г. с Владимир Бабев.

Тези идеи включват кодиране и декодиране на разпределенията, обединяване на фиктивните разпределения в групи и правилата за провеждане на разпитванията.

Сега базпасовите системи са забранени, за да не се плашат начинаещите. Предлаганата система цели заобикаляне на тази политкоректна забрана. Тя е кратка и агресивна, надявам се да достави удоволствие на читателя.

1 Въведение

В болшинството системи за анонсиране двамата партньори дават информация за ръката си и търсят съгласие за финалния договор.

Системата **Силни минори** при шансове за манш или шлем е базирана на релета. При провеждането им едният играч описва ръката си, а партньорът му го разпитва, без да дава никаква информация за своята ръка. Разпитващият определя еднолично крайния договор.

1.1 Корекция на точки

След преброяване на точките от онъори правим следните корекции:

За разпределение 4-3-3-3 с произволна четворка вадим една точка.

Прибавяме точка за всеки двоен цвят, две за сек, три за шикан.

Вадим точка за сек K,D или J.

Тази корекция се прави в началото на анонса от двамата играчи. Когато единият играч даде информация за разпределение, той влиза в ролята на разпитван, ще го наричаме **разказвач**. Партньорът му става **разпитващ**, той прави баланс на общата сила и разпределение.

1.2 Кодиране на разпределения

За леснота при описание и научаване, **разказвачът** кодира разпределението си до малък брой възможни групи на няколко стъпки. След това, в процеса на разпитването, той постепенно дава все по-точна информация при всяка стъпка от релето.

Компресиране 4 разпределения към 1 фиктивно така: ако има една нечетна дължина, вадим от нея единица; ако има една четна дължина, прибавяме към нея единица.

Получаваме следните фиктивни разпределения:

Нечетни: 5-3-3-3, 5-5-3-1, 7-3-3-1, 7-5-1-1, 9-3-1-1, 11-1-1-1

Четни: 4-4-2-2, 4-4-4-0, 6-2-2-2, 6-4-2-0, 6-6-0-0, 8-2-2-0, 8-4-0-0, 10-2-0-0, 12-0-0-0

Близки по структура фиктивни разпределения обединяваме в **групи**:

Средно моно 6-х-х-х: 6-2-2-2, 7-3-3-1
Силно моно 8-х-х-х: 8-2-2-0, 9-3-1-1
Супермоно 10-х-х-х: 10-2-0-0, 11-1-1-1, 12-0-0-0
Равен бикульор 4-4-х-х: 4-4-2-2, 5-5-3-1
Неравен бикульор 6-4-х-х: 6-4-2-0, 7-5-1-1, 8-4-0-0

Понякога ще ползваме и по-големи **обединения**:

5-4-х-х: 4-4-х-х, 6-4-х-х
5-5-х-х: 4-4-х-х, 6-4-х-х, 4-6-х-х

Четните фиктивни разпределения декодираме, като добавяме липсващата карта от къс към дълъг цвят. При еднакво дълги цветове ползваме естествения ред ♣-♦-♥-♠.

Пример: При декодиране на фиктивно разпределение 2-4-4-2 отговаряме:

ниво 1 – 3-4-4-2 (късите цветове са трефа и пика, трефата е по-ниския)
ниво 2 – 2-4-4-3
ниво 3 – 2-5-4-2 (5-то каро, защото от дългите карото е по-ниския)
ниво 4 – 2-4-5-2

Нечетните фиктивни разпределения декодираме, като изваждаме излишната карта от дълъг към къс цвят. При еднакво дълги цветове ползваме естествения ред ♣-♦-♥-♠.

Пример: При декодиране на 3-7-1-3 (дълго каро, къса купа) отговаряме:
ниво 1 – 3-6-1-3 (вадим карта от най-дългия цвят)
ниво 2 – 2-7-1-3 (вадим карта от трефите, защото е по-ниска от пика)
ниво 3 – 3-7-1-2
ниво 4 – 3-7-0-3 (вадим карта от най-късия цвят)

Описаната схема на декодиране позволява в по-често срещаните случаи да ползваме по-малко нива.

1.3 Откривания и определяне на роли

С първите няколко анонса става разпределянето на ролите разказвач / разпитвач. Когато разказвачът има ограничена сила (обикновено в границите от 4 коригирани точки), ще го наричаме **ограничен**, а когато силата му не е ясно определена, ще го наричаме **неограничен**.

Силни откривания (открива N):

1♣ – 15-18 точки, поне 5 губещи:
пас – 0-4 точки.
1♦ – 9+ точки, N става ограничен разказвач:
1♥, 1♠, ..., 4♠ – N описва разпределението си.
1♥, 1♠, ..., 4♠ – 5-8 точки, S става ограничен разказвач.
1♦ – 19+ точки или под 5 губещи, S става неограничен разказвач:
1♥, 1♠, ..., 4♠ – S описва разпределението си.

Слаби откривания – 11-14 точки. Откриващият става ограничен разказвач и описва разпределението си:

1♥, 1♠, 1NT, 2♣ –

4+ карти съответно в ♥, ♠, ♦, ♣,

0-3 карти съответно в ♠, ♦, ♣, ♥,

Детайлите са в таблици 1 и 3.

2♦ – 6+ каро, 4+ трефа или купа

2♥ – х-х-6-4, 0-0-6-6

2♠ – х-4-х-6

2N – 6-х-х-4

3 ♣, ♦, ♥, ♠ с 8-х-х-х в съответния цвят.

4 ♣, ♦, ♥, ♠ с 10-х-х-х в съответния цвят.

Когато разказвачът започва описанието на разпределението си с анонс в интервала 1♥, 1♠, ..., 4♠, наричаме този момент влизане в **общата схема**. Анонсите след това влизане са описани в секция 2.

Има още няколко възможности за влизане в общата схема:

След противниково откриване 1♣:

контра – 15+ точки, замества откриване 1♣

всички други анонси са като откриванията.

След противниково откриване 1♦:

контра – 15+ точки, замества откривания 1♣ и 1♦.

S става неограничен разказвач и описва ръката си.

всички други анонси са като откриванията.

Пример 1: (Ние сме N-S, противниците са E-W)

W: 1♣

N: контра – еквивалентно на откриване 1♣ (15-18 точки)

S: 1♦ – 9+ точки

N: 1♠ – 4+ карти в ♠, 0-3 карти в ♦, N влиза в общата схема.

Пример 2:

W: 1♦

N: контра – 15+ точки (подобно на информативна контра)

S: 1N – 4+ карти в ♦, 0-3 карти в ♣, S влиза в общата схема с неясна сила като неограничен разказвач.

Пример 3:

W: 1♦

N: 1N – 11-14 точки, 4+ карти в ♦, 0-3 карти в ♣, N влиза в общата схема като ограничен разказвач.

2 Обяви в общата схема

Подробна информация за разпределенията, с които влизаме в общата схема са дадени в таблица 1:

	1♥	1♠	1N	2♣	2♦	2♥
1N	3-3-5-3					
2♣	4-x-4-x	4-x-x-4				
2♦	x-4-4-x	3-3-3-5 _a	3-5-3-3			
2♥	x-x-6-x	x-x-4-4	x-6-x-x _a	5-3-3-3 _a		
2♠	4-x-6-x _a	x-x-x-6	x-4-x-4	4-4-x-x _a	4-6-x-x _a	
2N	4-4-4-0	x-x-4-6 _a	0-4-4-4	4-4-0-4	x-6-4-x _a	2-0-6-4
3♣	6-x-4-x	4-x-x-6	x-6-x-4 _a	6-x-x-x	6-6-0-0	0-2-6-4
3♦	x-4-6-x	6-0-0-6 _a	0-6-0-6	6-4-x-x	0-6-6-0	1-1-7-5
3♥	6-0-6-0	4-0-4-4 _a				0-0-8-4
3♠						0-0-6-6

Table 1 Разпределения при слабо откриване и влизане в общата схема.

Второто питане е най-ниския анонс в къс цвят или без коз.

Долно_a е за изкуствените отговори.

Всяка колона описва групи или фиктивни разпределения, които са възможни за анонса на откриване, именуващ колоната.

Играчът, който прави слабо откриване или влиза в общата схема става *разказвач*, а партньорът му *разпитващ*.

Разпитващият коригира точковата си сила според шансовете за добър фит. След баланс на общата сила и разпределение преценя шансовете за манш. Ако те са високи, провежда разпитване, което започва с долеяне към откриването. *Разказвачът* показва разпределението си според редовете в таблица 1.

Забележка: При неограничен разказвач релето протича по друг начин, описан в секция 2.2.

Разпитващият прави второто питане с най-ниския анонс в къс цвят на разпитвания или без коз. Следващите питаня са долеяния.

Когато *разказвачът* е уточнил група разпределения, той я декодира в следващо питане съгласно таблица 2:

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
4-4-x-x	4-4-2-2	5-5-3-1	5-5-1-3			
6-4-x-x	6-4-2-0	6-4-0-2	7-5-1-1	8-4-0-0		
6-x-x-x	6-2-2-2	7-3-3-1	7-3-1-3	7-1-3-3		
8-x-x-x	8-2-2-0	8-2-0-2	8-0-2-2	9-3-1-1	9-1-3-1	9-1-1-3
10-x-x-x	10-2-0-0	10-0-2-0	10-0-0-2	11-1-1-1	12-0-0-0	
5-4-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x				
5-5-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x	4-6-x-x			

Table 2 Декодиране (и кодиране) на групи

Разпитващият може да пасува откриването или да направи анонс над долепянето, с който предлага наддаване за нисък договор (борба за скор). Тези анонси са описани в секция 2.3.

2.1 Правила за провеждане на разпитване

(а) Продължаване на разпитването се прави с долепяне. Единствено изключение е анонсът $3N$, той винаги е предложение за окончателен договор.

(б) Когато отговарящият обяснява ръката си съгласно списък с 2-3 елемента, той декодира последния елемент от списъка съгласно таблица 2 или развива фиктивно разпределение в точни.

Пример:

N има разпределение 5-1-4-3 и 12 точки. Добавя 2 точки за сека, стават 14 коригирани точки. Фиктивното му разпределение е 5-1-5-3, групата 4-х-4-х. Съгласно таблица 1 открива с $1\heartsuit$:

N: $1\heartsuit$

S: $1\spadesuit$ – първо питане

N: $2\clubsuit$ – група 4-х-4-х

S: $2\diamondsuit$ – второ питане

Според таблица 2, списъкът от възможности е 4-2-4-2, 5-3-5-1 и 5-1-5-3. N декодира последния случай и получава по-дълъг списък 4-2-4-2, 5-3-5-1, 4-1-5-3, 5-1-4-3, 5-1-5-2, 5-0-5-3. Отговоря с 4-то ниво след питането:

N: $3\clubsuit$ – показва точното разпределение 5-1-4-3.

(с) Когато противникът се намеси след въпрос на разпитващия с контра: пас – ниво 1, релето продължава с долепяне, реконтрата е наказателна контра – ниво 2, релето продължава с долепяне, пасът е наказателен друг анонс – ниво 3, 4, ... (отместени са с две нива надолу)

(с') Противникът контрира първото питане:

Разказвачът спазва инструкциите от правило (с), но отговаря съобразно списъците от възможни варианти на откриването от таблица 3:

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
$1\heartsuit$	3-3-5-3	5-х-5-х	х-4-5-х	х-х-6-х	4-4-4-0	6-0-6-0
$1\spadesuit$	3-3-3-5	4-х-х-5	х-х-4-5	х-х-х-6	4-0-4-4	6-0-0-6
$1N$	3-5-3-3	х-5-х-4	х-6-х-х	0-4-4-4	0-6-0-6	
$2\clubsuit$	5-3-3-3	5-4-х-х	6-х-х-х	4-4-0-4		
$2\diamondsuit$	4-6-х-х	х-6-4-х	6-6-0-0	0-6-6-0		
$2\heartsuit$	х-х-6-4	0-0-6-6				
$2\spadesuit$	х-4-х-6					
$2N$	6-х-х-4					

Table 3 Разпределение за откривания $1\heartsuit, \spadesuit, \dots, 2N$

(d) Противникът се намесва след въпрос на разпитващия с долепяне: пас – ниво 1, релето продължава с долепяне, контрата е наказателна контра – ниво 2, релето продължава с долепяне, пасът е наказателен друг анонс – ниво 3, 4, ... (отместени са с едно ниво надолу)

- (d') Противникът се намесва след първи въпрос с долепяне:
Разказвачът спазва инструкциите от правило (d), но отговаря съобразно списъците от възможни варианти на откриването от таблица 3.
- (e) Противникът се намесва след въпрос на разпитващия високо:
пас – отговорът е под намесата, релето продължава с долепяне, контраата е наказателна
контра – отговорът съпада с намесата, релето продължава с долепяне, пасът е наказателен
друг анонс – нормален отговор над намесата
- (f) Когато противникът се намеси след отговор с контра:
пас – приемане на контраата
реконтра – наказателна
най-нисък анонс в къс цвят или без коз – продължаване на разпитването
друг анонс – предложение за договор
- (g) Когато противникът се намеси след отговор:
пас – отказ от инициатива
контра – наказателна
най-нисък анонс в къс цвят или без коз – продължаване на разпитването
друг анонс – предложение за договор

(f', g') Противникът контрира или се намесва след откриване (влизане в общата схема):

Самите откривания могат да се интерпретират като отговор на питане. Приложете директно правила (f) след контра и (g) след намеса.

Спорен е статутът на реконтрата, алтернативното значение е SOS със слаба ръка и 0-2 карти в цвета на откриване.

2.2 Особенности при неограничен разказвач

Разказвачът отговаря при първо питане според таблица 3, като вмъква в началото елемент min, показващ 0-6 коригирани точки. При второ питане и показан min разказвачът отговаря пак според таблица 3.

При второ питане и показан max (7+ точки) разказвачът отговаря според таблица 2, но вмъква в началото на списъка елемент max2, показващ 11+ точки. При ново питане след max2 отговаря по същия начин с вмъкнат елемент max3 (15+ точки).

Недостатък на този метод са многото питання за уточняване на силата на разказвача. При най-често срещания случай (7-11 точки) тези питання са сведени до минимум.

Пример *Strong_Hand_2* от секция 7 демонстрира този недостатък при силни балансираны ръце у двамата партньори.

2.3 Слаби отговори

Разпитващият коригира допълнително точките си така:

Вади точка за 4-5 карти във всеки къс цвят на разказвача.

Прибавя 2 точки за фит, 3 точки за 9-картов и 4 точки за 10-картов фит.
След допълнителната корекция започва разпитване с 12+ точки, пасува с 0-7 точки и анонсира натурално с 8-11 точки.

Отговори след 1♥:

1N – 4+ пика
2♣/2♦/2♥ – 4+ цвят
2♠ – 6+ пика
2N – 4-4-4-0
3♣ – 5-5 трефа-купа
3♦ – 5-5 каро-купа
3♥ – 6+ купа

Отговори след 1♠:

2♣/2♦/2♥/2♠ – 4+ цвят
2N – 4-0-4-4
3♣ – 5-5 трефа-пика
3♦ – 6+ каро
3♥ – 5-5 купа-пика
3♠ – 6+ пика

Отговори след 1N:

2♦ – 4+ каро или 4-3-3-3
2♥/2♠ – 4+ купа/пика
2N – 5+ трефа
3♣ – 0-4-4-4
3♦ – 6+ каро
3♥ – 6-6 каро-купа
3♠ – 5-5 каро-пика

Отговори след 2♣:

2♥/2♠ – 4+ купа/пика
2N – 4+ каро или 4-4-0-4
3♣ – 4+ трефа
3♦ – 6+ каро
3♥ – 6-6 трефа-купа
3♠ – 6-6 трефа-пика
3N – 5-5 трефа-каро

Някои отговори, особено над 2N може да изглеждат силни и релето да ви се струва по-подходящо. Всъщност те се правят с много малко онърни точки.

Примерно ако отговорите 3♣ след 1♠ имате 8-11 коригирани точки и 5-5 в трефа-пика. При корекциите сте добавили поне 3 т. за късите цветове и 3 т. за 9-картов фит.

Изваждаме тези 6 дистрибутивни точки и се оказва, че имате 2-5 онърни точки, следователно противника има около 23+ точки и фит, тоест вероятен манш. Вместо да почвате релета, по-добре блокирайте неговите анонси.

Откриващият може да се премести в другият ви цвят, да пасува, или с друг анонс да покаже първи контрол (шикан или асо) и да покани за манш. С такива слаби ръце понякога има и шлем.

Ако след слаб отговор противникът контрира, пас от откриващия има смисъл на приемане на договора, реконтрата е SOS.

3 Особености при силно откриване

Нека N открива силно, а E прави ниска намеса:

1♣ – контра – приятна намеса, дава нови възможности на S:
пас – 0-4 точки, 3+ карти в трефа
реконтра – 0-4 точки, SOS, 0-2 карти в трефа

1♦ – контра:
пас – 0-6 точки, 3-5-3-3
реконтра – 0-6 точки, 4-0-4-4

1♣ – 1♦:
пас – 9+ точки, 5+ ♦, предложение за наказание, N го приема с контра
контра – 9+ точки, начало на реле, отговорите са стандартни

1♦ – 1♥:
пас – 0-6 точки и разпределение за 1♥
контра – 7+ точки и разпределение за 1♥

4 Откривания с много дълъг цвят

3 ♣, ♦, ♥, ♠ откриваме с 8-х-х-х в съответния цвят.

4 ♣, ♦, ♥, ♠ откриваме с 10-х-х-х в съответния цвят без асо в коза. С асо в дългия цвят открийте 1♦, независимо че може да имате малко точки, такава ръка има най-много 3 губеци.

5 Разрешения и връзки

© Системата се рапространява под свободния лиценз LGPL (GNU Lesser General Public License).

Сорсовете за L^AT_EX и съответните PDF компилации са на сайта
<http://skelet.ludost.net/bidding/sdi/>

Мейлът ми за кореспонденция е skeleta@gmail.com

6 Таблицы и конвенции

	1♥	1♠	1N	2♣	2♦	2♥
1N	3-3-5-3					
2♣	4-x-4-x	4-x-x-4				
2♦	x-4-4-x	3-3-3-5 _a	3-5-3-3			
2♥	x-x-6-x	x-x-4-4	x-6-x-x _a	5-3-3-3 _a		
2♠	4-x-6-x _a	x-x-x-6	x-4-x-4	4-4-x-x _a	4-6-x-x _a	
2N	4-4-4-0	x-x-4-6 _a	0-4-4-4	4-4-0-4	x-6-4-x _a	2-0-6-4
3♣	6-x-4-x	4-x-x-6	x-6-x-4 _a	6-x-x-x	6-6-0-0	0-2-6-4
3♦	x-4-6-x	6-0-0-6 _a	0-6-0-6	6-4-x-x	0-6-6-0	1-1-7-5
3♥	6-0-6-0	4-0-4-4 _a				0-0-8-4
3♠						0-0-6-6

Table 1 Разпределения при слабо откриване и влизане в общата схема.

Второто питане е най-ниския анонс в къс цвят или без коз.

Долно_a е за изкуствените отговори.

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
4-4-x-x	4-4-2-2	5-5-3-1	5-5-1-3			
6-4-x-x	6-4-2-0	6-4-0-2	7-5-1-1	8-4-0-0		
6-x-x-x	6-2-2-2	7-3-3-1	7-3-1-3	7-1-3-3		
8-x-x-x	8-2-2-0	8-2-0-2	8-0-2-2	9-3-1-1	9-1-3-1	9-1-1-3
10-x-x-x	10-2-0-0	10-0-2-0	10-0-0-2	11-1-1-1	12-0-0-0	
5-4-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x				
5-5-x-x	4-4-x-x	6-4-x-x	4-6-x-x			

Table 2 Декодиране (и кодиране) на групи

	ниво 1	ниво 2	ниво 3	ниво 4	ниво 5	ниво 6
1♥	3-3-5-3	5-x-5-x	x-4-5-x	x-x-6-x	4-4-4-0	6-0-6-0
1♠	3-3-3-5	4-x-x-5	x-x-4-5	x-x-x-6	4-0-4-4	6-0-0-6
1N	3-5-3-3	x-5-x-4	x-6-x-x	0-4-4-4	0-6-0-6	
2♣	5-3-3-3	5-4-x-x	6-x-x-x	4-4-0-4		
2♦	4-6-x-x	x-6-4-x	6-6-0-0	0-6-6-0		
2♥	x-x-6-4	0-0-6-6				
2♠	x-4-x-6					
2N	6-x-x-4					

Table 3 Разпределение за откривания 1♥, ♠, ..., 2N

Питане за върхови карти (аса, попове, дами), отговаря се с нива:

ниво 1: 2 върхови карти, следва долепяне:

ниво 1: минор/мажор – ♣-♦ или ♥-♠

ниво 2: червени/черни – ♦-♥ или ♣-♠

ниво 3: кръстосани – ♣-♥ или ♦-♠

ниво 2: 0 или 4 върхови карти

ниво 3: 1 карта в най-дългия цвят, или 3 карти в другите цветове

ниво 4: 1 карта във втория по дължина цвят, или 3 в останалите

ниво 5: 1 карта в третия цвят, или 3 в останалите

ниво 6: 1 карта в най-късия цвят, или 3 в останалите

7 Задачи и решения

Strong_Hand_2: Анонсирайте при откриване на N или S:

N има $AKDT65\clubsuit, 92\spadesuit, A9\heartsuit, A95\spadesuit$,

S има $98\clubsuit, AK85\spadesuit, KDJ3\heartsuit, DT2\spadesuit$ (T е десятка)

Открива N:

N: $1\spadesuit$ – N има 19 точки – 17 онъорни и 2 дистрибутивни

S: $1\heartsuit$ – 4+ карти в \heartsuit , 0-3 карти в \spadesuit

N: $1\spadesuit$ – питане, S=(min, 3-3-5-3, 5-x-5-x, x-4-5-x, x-x-6-x, ...)

S: $2\heartsuit$ – S има голяма група x-4-5-x и 7+ точки

N: $2\spadesuit$ – питане, S=(max2, x-4-4-x, x-4-6-x)

S: $2N$ – S има 11+ точки

N: $3\clubsuit$ – питане, S=(max3, x-4-4-x, x-4-6-x)

S: $3\spadesuit$ – S има 15+ точки

N: $3\heartsuit$ – питане, S=(max4, x-4-4-x, x-4-6-x)

S: $3N$ – S има 15-18 точки и x-4-4-x

N: $4\clubsuit$ – питане, S=(2-4-4-2, 3-5-5-1, 1-5-5-3)

S: $4\spadesuit$ – S има 2-4-4-2

N: $4\heartsuit$ – питане

S: $4N$ – S има 2-4-4-3

N: $5\clubsuit$ – питане за аса

S: $5\spadesuit$ – S има асо каро

N: $5N$ – питане за попове

S: $6\clubsuit$ – S има два попа (и 4-7 точки в дами/валета)

N: $6\spadesuit$ – къде са поповете

S: $6\spadesuit$ – в червени/черни (прескачаме 6N)

N: $7N$ – спорен финал, с около 60% шансове

Открива S:

S: $1\clubsuit$ – S има 15-18 точки

N: $1\spadesuit$ – N има 9+ точки, питане

S: $1\heartsuit$ – 4+ карти в \heartsuit , 0-3 карти в \spadesuit

N: $1\spadesuit$ – питане

S: $2\spadesuit$ – S има x-4-4-x

N: $2\spadesuit$ – питане (това е второ питане в схемата, не може с $2\heartsuit$)

S: $2N$ – S има 2-4-4-2

N: $3\clubsuit$ – питане

S: $3\heartsuit$ – S има 2-4-4-3

N: $3\spadesuit$ – питане за аса

S: $4\spadesuit$ – S има асо каро

N: $4\heartsuit$ – питане за попове

S: $4\spadesuit$ – S има два попа

N: $4N$ – къде са поповете

S: $5\spadesuit$ – в червени/черни

N: $5\heartsuit$ – питане за дами

S: $5\spadesuit$ – S има две дами

N: $5N$ – къде са дамите

S: $6\clubsuit$ – в минор/мажор

N: $6N$ – с 90% шансове, или:

N: $7N$ – при очакване за 1-2 валета, с около 70% шансове