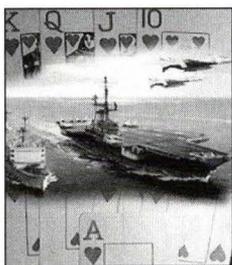


# EL BRIDGE Y LA GUERRA NAVAL

## UN JUEGO DE GUERRA NAVAL

*Hernán Couyoumdjian Bergamali \**



### Introducción.

En Bridge, la meta del juego es lograr un objetivo en base a puntos, manga o rubber. Hay que enfrentar a un adversario inteligente, quien a su vez, trata de lograr su objetivo, el

cual es contrario al propio. Es un juego suma cero; es decir, mientras más gana uno, mas pierden los oponentes y viceversa. En el juego de Bridge hay un gran número de factores que influyen sobre los resultados. Al igual que en la guerra, en la medida que el juego progresa, la situación normalmente cambia, lo que obliga al jugador a realizar una permanente apreciación de la situación y a adoptar nuevas decisiones.

En la Armada decimos que la diferencia entre un buen oficial y un oficial excelente es sólo un par de segundos. Esto se debe a que el oficial debe apreciar y reapreciar la situación y tomar las decisiones correctas con gran rapidez, considerando muchos datos y factores. En bridge, un jugador toma una decisión, como promedio, cada cuatro segundos y también debe considerar diversos factores que podrían ser asimilados a la Estrategia, Táctica, Inteligencia, etc., todos los cuales son parte de la Guerra Naval.

Mi padre nos enseñó, a mis hermanos y a mí, la mayoría de los juegos populares de salón, comenzando a los cuatro años con el

Rummy, Pastra, el Backgammon, para seguir posteriormente con el Ajedrez, Damas, Solitario, Baccarat, Veintiuna Real, Dominó, Canasta y muchos otros, conocimiento que me ha sido de gran utilidad durante la vida.

Me inicié en el Bridge cuando tenía sólo ocho años de edad. Mis padres regularmente invitaban a amigos a jugar bridge los domingos por la tarde y yo solía ponerme detrás de los mayores para observar como jugaban. También recuerdo que me acercaba al que tenía las mejores cartas, un hábito que hoy me desagrada que otros hagan, puesto que da a conocer información al resto de los jugadores. Cuando algún adulto dejaba su lugar para ir al baño o a llamar por teléfono, solicitaba permiso para reemplazarlo, recibiendo toda suerte de consejos que me ayudaron mucho en mi aprendizaje del juego.

Al ingresar a la Escuela Naval, a los catorce años, no tuve muchas oportunidades de jugar, ya que el estudio pasó a ser nuestra principal actividad y cuando salíamos franco, obviamente, las niñas tenían una mayor prioridad.

Sin embargo, en 1961, como Brigadier Mayor de la Escuela, fui incluido en la delegación de la Armada de Chile para asistir a la Conferencia Interamericana de Directores de Escuelas Navales, celebrada en Annapolis, EE.UU. Una tarde, después de las actividades, trabajo, fui invitado por el oficial de la Escuela que estaba acompañando a la delegación chilena, con su señora y algunos amigos, a jugar bridge a su casa. Fue una

\* Vicealmirante. Oficial de Estado Mayor.

manera muy grata de conocer a nuestros anfitriones, aunque ciertamente fue una sorpresa para mi Comandante, un hombre muy amable, pero muy sobrio y estricto, cuando me preguntó qué había estado haciendo en mis horas libres.



DD. Riveros.

Posteriormente durante los primeros años de la década de los 60, siendo subteniente y encontrándome en el destructor *Riveros*, solíamos salir a ejercicios durante dos a tres meses, fondeando en bahías deshabitadas. Durante el día trabajábamos duro en los ejercicios y en las tardes se hacía una intensa vida de cámara. Corrió la voz de mi habilidad para jugar bridge y un día me llegó la orden, por el canal de radio, de presentarme al Almirante, Comandante en Jefe de la Escuadra en el buque insignia. Al llegar comprobé que debía jugar con el Almirante, su Jefe de Estado Mayor y el Comandante del buque insignia. Aunque muy nervioso al principio, me di cuenta pronto que si jugaba bien, sin ejercer mucha presión sobre mis superiores, como por ejemplo hacerles un "squeeze", todo estaría bien. Entre las ventajas que implicaba jugar con un grupo tan selecto, estaba que en el fragor del juego me podía dirigir a mi compañero como "partner" y no como "mi almirante", que es la manera usual de hacerlo en nuestra Armada. Además, podía pedir un bistec a lo pobre y tomar todas las Coca Colas que quería. El precio era tener que volver en

embarcación a mi buque muy tarde en la noche, con una diana muy temprana a la mañana siguiente para reiniciar los ejercicios. Pero, en todo caso bien valía la pena.

### **Estrategia.**

En bridge, las cartas representan los medios de que se dispone, el compañero las fuerzas amigas y los oponentes, el enemigo. Una vez que se reparten las cartas, uno puede ver los medios que tiene a su disposición, los que junto con las cartas del compañero (las fuerzas amigas que no pueden declarar abiertamente su fuerza, sino a través de indicios), permitirán que uno determine, luego de una *Apreciación de la Situación*, cual es el mejor contrato-Objetivo que se puede lograr.

Los honores podrían equivalerse a las unidades; por ejemplo: los ases a los portaaviones, los reyes a los cruceros, las damas a las fragatas, etc. Los diferentes palos son como los diferentes tipos de guerra en un escenario. Si el escenario es submarino, las unidades/armas submarinas/anti-submarinas, del palo de triunfos, serán más importantes y los otros palos tendrán una menor significación. El escenario general es equivalente a *Sin Triunfo (ST)*, y en este caso, es preciso contar con unidades/armas (honores) para mantener el control en todos los tipos de guerra.

La estrategia se aplica normalmente durante las declaraciones y durante la planificación del juego y la *Táctica* durante el juego o descarte y fundamentalmente durante el juego de cada baza. Sin embargo, una vez terminado el proceso de las declaraciones y cuando el muerto se ha tendido, pero antes de comenzar a cartear, se debe planificar el juego. Esta parte es fundamental y muestra la diferencia en el nivel de los jugadores. Aquí es cuando se hace una rápida *Apreciación de la Situación*, se analiza las posibles distribuciones de las cartas en los diferentes palos de acuerdo con las probabilidades (*Análisis Operacional*), y considerando las declaraciones anterior-

res, las posiciones relativas, el carácter y la calidad de los jugadores, etc. se podrá calcular las bazas seguras y determinar la forma de lograr las bazas complementarias requeridas para cumplir el contrato.

Veamos algunos de los principios de la Guerra Naval aplicados al bridge: Objetivo, Ofensiva, Seguridad Sorpresa, Economía de Fuerzas, Coordinación, Moral, Iniciativa. Estos principios, si bien se consideran en Estrategia, también son aplicables a la Táctica.

### 1. Objetivo.

Siempre debe tenerse presente el Objetivo. El Objetivo en el bridge consiste en lograr el contrato que uno se propone maximizando los puntos. En el caso de bridge duplicado, utilizado en los campeonatos, se trata de lograr y cumplir el contrato que dé más puntos. Algunos jugadores se enquejecen y desean a toda costa, llevarse el juego, de modo que sobredeclaran y habitualmente caen en un par de bazas. Esta mala costumbre, cuando se juega contra jugadores de nivel, que probablemente doblarán el contrato, puede tener resultados desastrosos. Esto también está relacionado con el principio de la Seguridad.

### 2. Ofensiva.

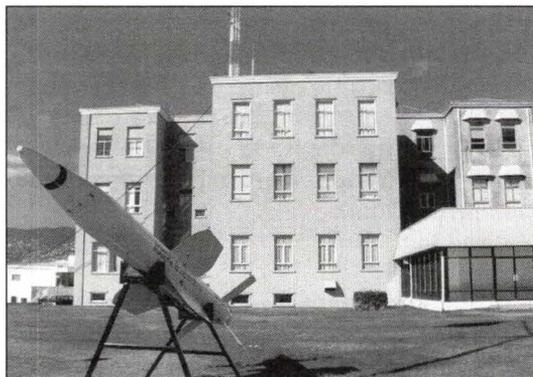
Este principio se aplica durante las declaraciones y está relacionado con la Iniciativa. Por ejemplo, cuando se abre con, lo que en bridge se llama, una apertura defensiva débil en el caso de tres a palo menor o dos a palo mayor.

Incluso se puede ir más allá, empleando una apertura de cuatro de palo (preferencia mayor) que en inglés se llama "pre-emptive bid", relacionándola con el pre-emptive strike de las fuerzas nucleares, es decir se calla al enemigo antes que alcance a lanzar sus armas.

Del mismo modo, lo que en bridge se llama abrir con una mano débil, con el fin de defender el juego estratégicamente hablando, es también ofensivo, porque le niega la

iniciativa a los oponentes, quienes podrían tener más puntos, pero que no podrán comunicarse uno con el otro para lograr un contrato óptimo.

Cuando se juega como declarante, la regla general indica que primero hay que destriunfar. Aquí estamos aplicando el principio de la ofensiva, pero también asumiendo la iniciativa estratégica. Una vez destriunfado, se puede ir más allá y presionar (squeeze) con los triunfos propios restantes, o con cualquier otro palo. Esto no sólo obliga al adversario a descartarse de sus cartas buenas en otro palo (guerra), sino que lo presiona psicológicamente, lo que puede llevarlo a cometer errores. Esta es una de las razones por las cuales tenemos juegos de guerra en nuestras aca-



*Academia de Guerra Naval.*

demias de guerra, y enfatizamos esto en los alumnos con el fin de entrenarlos a tomar decisiones bajo presión o fatiga.

Quisiera señalar aquí que siempre habrá jugadores que sólo declararán cuando tengan buenas manos y muchos puntos. Comandantes que sólo operarán cuando cuenten con absoluta superioridad de fuerzas. La vida no siempre está llena de puntos y hay que aprender a luchar también con manos más débiles.

### 3. Seguridad.

El jugador que tiene el contrato debe ser muy cuidadoso con respecto a sus debilidades y a no adquirir nuevas durante el transcur-

so del juego. Para esto es muy saludable tener una cierta dosis de espíritu conservador y sentido de seguridad. Al jugar un palo, el declarante debe mantener el control de los triunfos. El no tener control de los triunfos también puede ser desastroso, particularmente si hacia el final del juego uno se queda sin triunfos y los oponentes juegan un palo que controlan.

Cuando se está jugando ST, hay que mantener el control sobre todos los palos (equivalentes a tipos de guerra). Un sólo lado débil y el adversario atacará justamente ahí, pudiendo causar nuestra destrucción.

También es muy conveniente, al planificar el juego como declarante, determinar las posibles distribuciones alternativas de las cartas, tomando en cuenta las declaraciones, la apertura, posibilidades y probabilidades. Se visualiza lo peor y a continuación se maximiza (maximin), yéndose a la segura para cumplir el contrato. Si se va a arriesgar para lograr un resultado mejor debe hacerse considerando las probabilidades (análisis operacional).

#### 4. Sorpresa.

En el bridge, al igual que en la Guerra Naval, se puede sorprender o ser sorprendido. La seguridad y la capacidad para pensar y mantener la calma serán la mejor protección contra las sorpresas desagradables. Sin embargo, hay que admitir que se disfruta enormemente, cuando jugando la defensa, se sabe que el declarante no va a encontrar las cosas en el lugar esperado.

Esto sucede cuando hay una mala distribución de las cartas en un palo o cuando uno de los oponentes ha permanecido en silencio teniendo una buena mano, lo que es equivalente a una sorpresa táctica con un arma nueva o desconocida.

Desgraciadamente, en el bridge, al igual que en la guerra naval, también es posible recibir sorpresas de parte de una fuerza amiga. El compañero, quien puede aparecer con una mano más débil de lo esperada con la cual será difícil cumplir el contrato o con

una mucho más fuerte, en cuyo caso se ha perdido la oportunidad de hacer un juego mejor, con lo cual en un campeonato también se pierde. Para evitar estas sorpresas, hay que tener buenas comunicaciones y un buen conocimiento de las fuerzas amigas para la apreciación de la situación.

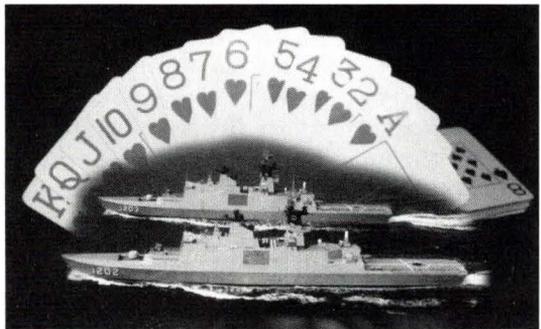
Al jugar, especialmente contra buenos jugadores, se debe tratar de no mostrar la mano mediante jugadas obvias. No se debe descubrir las fortalezas de inmediato. No hay que abrir siempre con la apertura standard. Por ejemplo, en ST, es bueno salir de repente con la quinta o la tercera del palo más largo. No jugar siempre de acuerdo al libro. Lo ideal es que sus oponentes se vean enfrentados a lo inesperado y se sientan desconcertados en el medio de la batalla.

#### 5. Economía de Fuerzas.

Este principio implica emplear justamente el monto adecuado de fuerzas en un momento y situación dadas, con el fin de alcanzar el objetivo requerido.

Durante el remate se debe ir subiendo gradualmente las posturas al nivel requerido para mostrar al compañero el camino hacia el contrato. Se deben mantener las declaraciones bajas, a no ser que se desee silenciar a los oponentes mediante una declaración pre emptiva.

Al jugar el juego, y antes de sacar los triunfos, se debe cuando sea posible, usar los triunfos chicos del muerto, o donde hayan



*En el Bridge no se puede pensar sólo en uno mismo, se debe tener en cuenta al compañero y tratar de sentir lo que piensa.*

menos. De esta manera se ahorra recursos aprovechando para deshacerse de las cartas perdedoras de la mano.

Otra forma de economizar fuerzas es al hacer el empass al rey, teniendo el AQ, se usa el 10 o el 9 en vez de la reina. Esto es posible cuando se tienen indicios de la posición de determinados honores. De la misma manera, para hacer caer el A en Oeste, teniendo KJ en el muerto y con fuertes presunciones de la Q en Este, se puede usar el J. En resumen se está usando una fragata o un destructor para enfrentar a un portaaviones o un crucero ligero con misiles guiados, salvando las unidades de mayor valor para el enfrentamiento siguiente.

Una situación que se ve a menudo en los principiantes, y que constituye desperdicio de fuerzas, es que sólo harán una declaración cuando tienen muchos puntos, perdiendo con ello la oportunidad de ganar puntos con manos débiles. También estos jugadores tienen la tendencia a jugar de partida sus ases ante los cuales los oponentes jugarán cartas pequeñas, guardando sus honores para el combate posterior. Esto es equivalente a lo sucedido por los sirios contra los israelíes en Latakia en que teniendo mayor alcance, lanzaron sus misiles desde lejos, pero con baja probabilidad de impacto. Los israelitas se acercaron y lanzaron con menor alcance hundiéndolo a sus adversarios.

## 6. Cooperación coordinación.

En el bridge, al igual que en la guerra naval, no se puede pensar sólo en uno mismo. Tanto durante las declaraciones como durante el juego, se debe tener en cuenta al compañero, se debe poner "en sus zapatos" y sentir lo que piensa. Algunos jugadores son algo egoístas (por decir lo menos) y subestiman a sus compañeros. Es así que juegan su juego, por ejemplo, asegurando una baza propia en lugar de trabajar con el compañero para optimizar las capacidades de ambas manos juntas.

Esto sucede al jugar la defensa contra ST, el equipo debe atacar el palo débil del

declarante y continuar atacándolo cada vez que toma la mano. Algunas veces, el compañero del defensa que salió al palo débil, cambia de palo viendo lo que le conviene más desde su punto de vista, sin pensar para nada en el equipo. Esto puede significar la diferencia entre una victoria y una derrota.

## 7. Moral.

La moral es muy importante tratándose de cualquier empresa en que participen seres humanos. La moral alimenta el intelecto y el cuerpo y proporciona más energía, claridad mental y fuerza para lograr el objetivo. En bridge, lo peor que puede suceder es tener un compañero desmoralizado, que culpe a la "Sra. Culberston de estar enojada y que le dio malas cartas", o que no juegue con entusiasmo como para sacarle el máximo de partido a las cartas que tiene. Hay otro tipo de jugadores que están preocupados de otra cosa, ajena al juego en desarrollo. Por ejemplo: los niños no han llegado todavía, o se me irá a quemar la carne que tengo en el horno? Al otro extremo están los jugadores que están completamente comprometidos con el juego y que van a luchar la defensa hasta el fin aprovechando al máximo las oportunidades que se presenten. Si la idea es jugar un bridge serio, al igual que si se piensa ir a la batalla, hay que estar completamente convencido de ser un ganador.

## 8. Iniciativa.

Se tiene la iniciativa cuando se tiene la libertad para seleccionar el lugar y el momento en que se va a enfrentar al adversario en la batalla decisiva. En bridge es importante tener esta libertad y tener la capacidad para jugar un determinado palo en un momento dado. Por ejemplo, si en la defensa se puede destriunfar u obligar al oponente a usar sus triunfos o cartas de un modo diferente a como lo tenía planificado, se le está quitando la iniciativa de las manos.

El "end play" o jugada terminal obligada, es también una forma por la cual se le quita la iniciativa al oponente al final del juego.

Consiste en entregar una baza pero obligándolo a entregar las últimas dos bazas.

**9. Hay otros aspectos de la Estrategia Naval que se pueden relacionar con el bridge, que sólo mencionaré por razones de espacio.**

**Las Líneas de Comunicaciones,** Marítimas en la estrategia naval, se comparan en el bridge a la capacidad para devolver la mano al compañero en el palo que le permite maximizar el efecto de sus cartas. Por ejemplo, si una pareja está triunfando en forma cruzada, (cross trumping), se debe buscar manera de cortar esto, por ejemplo, triunfando alto. Otro ejemplo, cuando se juega ST, y si se está débil del palo de salida de los oponentes, es conveniente dejar pasar y entregar las primeras bazas y tomar aquella con la cual se le terminan las cartas del palo al compañero del jugador que quería afirmar su palo largo. De este modo, si llega a tomar la mano, no podrá cruzar la mano a su compañero; se le han cortado las Líneas de Comunicaciones.

Al jugar con el muerto, es muy importante planificar las LLCC y mantenerlas abiertas entre mano y muerto, permitiendo hacer empasses, aprovechar las cartas de una y otra mano ante un "squeeze" a dos palos.

**El Objetivo Parcial.** Al jugar "rubber bridge", se debe alcanzar un puntaje parcial con las posibilidades que otorgan las cartas que se tiene. En la mano siguiente se deberá intentar obtener el puntaje complementario para lograr la manga. En estos casos, es importante saber detenerse en un remate parcial factible de lograr. A la vez, en alguno de los juegos siguientes, y antes que el adversario lo anule, poder completar los 100 puntos necesarios para el juego.

**Defensa.** Es mucho más agradable jugar el contrato que tener que defenderse de los jugadores que tengan la mayoría de las cartas buenas. Sin embargo, se debe enfrentar esta situación como un desafío, ya que una buena defensa en cada una de estas situa-

ciones puede y probablemente significará en un campeonato, la victoria. Hay una tendencia en algunos jugadores de abandonarse cuando no tienen buenas cartas. Lo primero es ver si existe y cual es la alternativa para hacer caer al adversario. Puede que exista una sola manera. Hay que jugar a crear las condiciones para ella. Importante es desarrollar la iniciativa y obstruir el juego del contratista. En otros casos, aunque haga el contrato, el solo hecho de no permitirle una victoria máxima, significa en un campeonato un máximo de puntos para los defensores.

**Vulnerables y Dobles.** En un contrato vulnerable o doblado, la batalla es la misma, pero los efectos estratégicos son mayores, de modo que se debe tener más cuidado al hacer las declaraciones (vulnerables) y al jugar (vulnerable o doblado). El riesgo debe ser cuantificado y considerado, viendo los efectos sobre el juego y en particular sobre el partido.

En el caso de un juego doblado, hay que considerar las posibilidades de encontrarse con una sorpresa. Por otra parte, a veces, no conviene doblar pues alerta al contratista, pudiendo llevarlo a jugar de otra manera que le permita cumplir su contrato.

En la guerra naval, a veces, se opta por un curso de acción que tiene mayor riesgo, pero a la vez es el único que puede llevar a la victoria. Lo importante en el jugador como en el Comandante es que sepa sopesar los riesgos y beneficios.

**Conveniencia, factibilidad y aceptabilidad.** Al igual que el curso de acción retenido en la apreciación de la situación, el jugador de bridge deberá realizar, cada vez, esta prueba en la planificación general del juego o de sus jugadas importantes.

**Táctica.**

El carteo es mucho más rápido que las declaraciones, y el jugador, al igual que en el campo táctico, debe pensar rápido y reapreciar la situación después de que se juega cada carta y cada baza. Las probabilidades de ocurrencia de los eventos, la presión por jugar una carta sin detener el juego, hacen

que el carteo se asemeje bastante a la acción en el campo táctico.

**Destriunfar.** El contratista, debe sacar los triunfos a fin de lograr el control de ese palo y a la vez controlar los otros palos mediante la posibilidad de triunfar, es decir "el control del mar". Al destriunfarse debe evaluar las distribuciones de triunfos posibles y la más probable dadas las probabilidades normales de ocurrencia y las declaraciones realizadas. Esto es muy similar a las matemáticas utilizadas en Análisis Operacional Naval con el fin de maximizar las probabilidades de detección. Por ejemplo, con nueve triunfos y AK, se debe sacar los triunfos y la Q debe caer con un 62,5% de probabilidades, a no ser que se tengan fuertes indicios (inteligencia) producto de las declaraciones de que está protegida y en una mano determinada (ej.: declaración de ST).

Cuando se juega la defensa y sólo queda un triunfo en el lado propio a veces es conveniente jugarlo con el fin de sacar dos triunfos del contratista, negándole a éste la posibilidad de hacerlos por separado.



*Pegar primero, pegar fuerte, seguir pegando.*

Es una frase bien conocida por los artilleros. Cuando se descubre un punto débil del adversario, por ejemplo en el caso de ST, hay que darles ahí donde duele, saliendo de ese palo y seguir con él hasta que no pueda detenerlo, es decir se le acaben sus honores o controles.

Jugando slams, es preferible asegurar las ganadoras y hacer caer al contratista al inicio del juego, ya que luego una vez que éste toma control puede descartar sus perdedoras y uno queda sin la oportunidad de hacer esas bazas que eran seguras.

*Presionar (Squeeze).*

Una vez que se han sacado todos los triunfos y se tiene el "control del mar", se ejerce dicho control presionando al enemigo a que se descarte, lo que también constituye una ofensiva después de la batalla principal para liquidar al enemigo. El Squeeze no sólo tiene un efecto práctico, sino que también, en muchos jugadores, un efecto psicológico fuerte que tiende a dislocarlos. Cuando le estén haciendo un squeeze a Ud. manténgase tranquilo, lleve la cuenta de las cartas, su posible distribución, para así poder predecir con cuales quedarse.

*Debilitamiento de los oponentes haciendo que se desprendan de sus cartas control.*

Esto es equivalente al ataque mencionado anteriormente, cuando la fuerza que tiene una buena defensa y mayor velocidad, pero misiles de menor alcance, acorta la distancia provocando el lanzamiento prematuro de aquella que tiene mayor alcance, que quiere aprovechar su ventaja. Al llegar a la distancia de lanzamiento, al primer atacante no le quedan misiles. Esto se puede hacer, teniendo KQ, se sale con el K o en ST teniendo QJ10, se sale con la Q, para hacer que el adversario gaste su A o AK. En otro caso cuando se está jugando a palo, y el declarante tiene pocos triunfos, se busca obligarlo a triunfar desde su mano. Esto le hará más difícil, posteriormente, obtener el control del mar. También se puede sacrificar una unidad con el fin de debilitar al declarante en posición o fuerza (esto se usa mucho en ajedrez).

*Slams.*

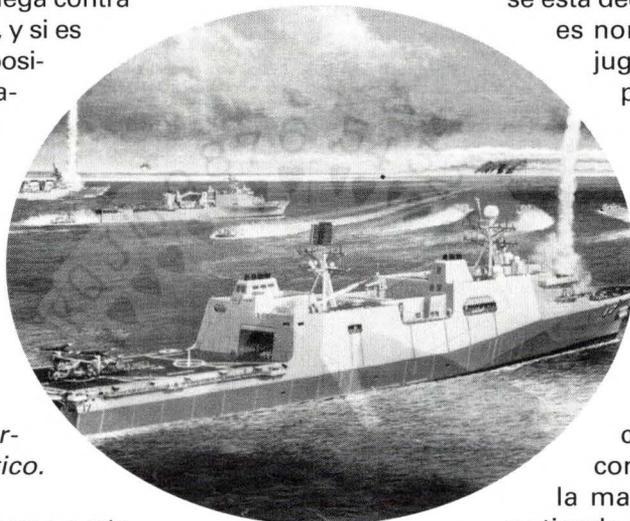
El slam es equivalente a una superioridad avasalladora de las fuerzas de un lado y el contratista tendrá normalmente el "con-

trol absoluto del mar". Sin embargo, cuando se esté jugando la defensa, uno no se debe entregar tan fácilmente, porque el adversario siempre puede cometer errores y Ud. debe estar preparado para sacar provecho de ellos. De hecho es más probable que una persona confiada en su superioridad de fuerzas cometa errores que uno que sabe que debe aprovechar todo lo que tiene para cumplir su contrato. (La liebre y la tortuga). Mantenga presente las bazas que necesita para derrotar el contrato. Lo mismo es válido en la mar.

*Posición con respecto al enemigo.* En el campo táctico la posición con respecto a las fuerzas enemigas es muy importante (el viento, la mar, el objetivo a defender, etc ...). Cuando se juega contra una pareja dispareja, y si es que puede elegir la posición, siente al jugador más fuerte de su equipo a la izquierda del jugador más fuerte de sus oponentes. Esto le dará, en no pocas manos, una ventaja durante la declaración y el carteo.

*Factores externos del campo táctico. Escenario.*

Si bien esto es una parte de la táctica, al igual que en la guerra naval, en el bridge el escenario tiene un efecto estratégico. El lugar, la casa, la habitación, el club, la cámara en donde se vaya a jugar, son todos factores externos del campo táctico. Además de las interferencias que puedan producirse durante el juego, ya sean ruidos, niños, mensajes, llamadas telefónicas, un chiflón de aire frío, calor excesivo (si es que se está con la espalda muy cerca de la chimenea), etc. Todo puede producir distracciones y falta de concentración, particularmente cuando se es el contratista. Muy a menudo se presentan



jugadores "buenos para la conversa", quienes, particularmente, cuando deben jugar la defensa o cuando no han sacado puntos, no tienen mucho interés en los resultados e inician una conversación acerca de un tema que es absolutamente ajeno al juego.

Cuando se está en el puente o en la CIC, no debe permitirse a los compañeros oficiales que no están de guardia, venir a conversar cuando no tienen nada más entretenido que hacer o cuando desean compañía; lo distraerán. Una mujer excesivamente buena-moza en el puente o en la mesa de bridge puede producir el mismo efecto.

*Mando y Control, Comunicaciones e Inteligencia. Mando y Control.* Cuando

se está declarando o carteando es normal que uno de los jugadores de cada equipo ejerza el "mando" y conduzca la acción.

Al jugar será el contratista, ya que el muerto estará tendido (y debe quedarse callado). Es interesante hacer notar que la declaración de Texas o Transfer se usa precisamente para que el conductor del juego sea la mano más fuerte y no se tienda entregando información gratuita a los adversarios.

En la defensa es conveniente que uno de los dos asuma el mando. Cuando se produce la dualidad de mando en la defensa, y cada uno "tira para su lado", por ejemplo jugando ST, el resultado es desastroso.

Con respecto al Control, se debe mantener el control de todas las declaraciones, jugadas y por sobre todo el control sobre las cartas jugadas y las cartas que quedan, haciendo una reapreciación de la situación después de cada jugada, con el fin de ir clarificando las incertidumbres. Creo que el buen

jugador de bridge se identifica por ser capaz de mantener en su cabeza ( memoria RAM) el control de todas las cartas que han salido y poder deducir donde están las restantes.

*Comunicaciones.* Al igual que en la guerra naval, este aspecto es muy importante en el bridge. Durante las declaraciones usted se deberá comunicar con su compañero mediante el uso de convenciones (desgraciada o afortunadamente, el juego limpio en bridge obliga a informar a los oponentes acerca del significado de las convenciones usadas). Antes de comenzar a jugar, se debe preguntar a los oponentes cuales convenciones usan. Si durante el juego hay una declaración de los oponentes que usted no conoce o entiende, el reglamento le permite preguntar. Sin embargo, hay que tener cuidado, puesto que la respuesta siempre proporcionará alguna información al compañero del oponente que hizo la explicación.

Cuando los oponentes están declarando con puntos y uno tiene una mano débil pero con un palo largo, idealmente un palo mayor, y si no se está vulnerable (efecto estratégico), se puede interferir las comunicaciones de los adversarios haciendo una declaración, por ejemplo dos piques. Probablemente terminarán con el contrato de todas maneras (o quizás no), pero es menos probable que lo hagan con el juego óptimo. Esto también les afectará psicológicamente durante las declaraciones. En este caso, y al igual que en el jamming, se dará a conocer información acerca de la fuerza de la mano. En la mar, el jamming revelará la posición y posible identidad de la plataforma.

Durante el juego no se permiten las comunicaciones verbales, de modo que en las declaraciones se usan las convenciones y en el carteo los descartes serán las señales para el compañero, o incluso una señal deceptiva para los adversarios. Por ejemplo: grande-chica, indica que sólo tengo dos. Una salida de A y otra indica lo mismo y sugiere una evolución para triunfar. Carta alta sobre 8 cuando se pide palo.

Como resumen de las comunicaciones debo decir que son fundamentales tanto en el Bridge como en la Guerra Naval. Los jugadores pueden ser muy buenos individualmente, pero si no logran comunicarse, el resultado dejará mucho que desear.

*Inteligencia.* Uno puede y debe obtener su inteligencia de las declaraciones y del carteo, como para deducir dónde están los honores y cómo están las distribuciones en cada palo. Las comunicaciones están abiertas, tal como mencionamos, de modo que hay que tener cuidado de no entregar información innecesaria a los oponentes, tanto durante las declaraciones como durante el carteo. Sin que signifique trampa, uno puede engañar a los adversarios jugando una carta que le inducirá a jugar de una manera diferente.

Como ya se mencionó en la parte de estrategia, y al igual que en la guerra en el mar, el conocimiento que se tenga del resto de los jugadores, tanto oponentes como compañero, es fundamental para el juego. Saber quien manda en el equipo contrario, el nivel de los jugadores, la confianza en sí mismos y si son arriesgados para jugar; si son fríos o apasionados, malos perdedores, si controlan sus reacciones o se enojan fácilmente (particularmente cuando los compañeros son marido y mujer), su capacidad para concentrarse o desconcentrarse, su capacidad matemática y de racionamiento. Toda esta inteligencia ayudará y proporcionará una gran ventaja.

*Logística.* Uno bien podría preguntarse "¿y qué tiene que ver la Logística con el bridge? Personalmente tengo una gran debilidad por la logística naval, porque fui profesor de ésta durante algunos años en la Academia de Guerra Naval.

Si se tiene pensado jugar bridge por al menos un par de horas o más, es muy conveniente estar bien abastecido de comida y bebidas. Y éstas deben ser servidas en calidad, cantidad y momento adecuados. Las bebidas y el picoteo durante el juego. Luego, hay que calibrar la preparación para que coin-

cida la comida lista con el término de una ronda aproximadamente en la mitad o 60% del juego. La comida tiende a producir una notable distensión entre los jugadores. Así hay algunos que con hambre ya empiezan a decaer y otros que comen y beben tanto que después del rancho no pueden concentrarse en el juego.

Cuando estábamos embarcados en la Escuadra y durante las navegaciones por los canales del sur, siempre estuvimos bien abastecidos con diferentes tipos de mariscos y vino blanco bien frío para acompañarlos. El buen trago y acompañamiento hace mucho más grato el juego. Sin embargo, cuando se juega en campeonato, mi recomendación es beber agua mineral o bebida no alcohólica, a fin de mantener la cabeza absolutamente clara para la batalla. Lo mismo recomiendo para el combate.

**Conclusión.**

Un buen oficial de marina y un buen jugador de bridge deben tener una mente rápida y una buena memoria, para poder ir apreciando y reapreciando la situación en forma permanente, para predecir los escenarios posibles y los más probables. Además deben tener la cabeza fría y la capacidad para reaccionar correctamente al verse enfrentado a dificultades o a lo inesperado.

No creo que esa lista sea completa y con seguridad muchos jugadores navales de bridge no estarán totalmente de acuerdo con lo que he escrito o bien considerarán que hay otros aspectos que agregar a lo dicho. No obstante, espero sinceramente que el lector se haya convencido de que mediante el juego del bridge un oficial de marina puede mejorar sus habilidades navales y viceversa, que el buen oficial de marina normalmente podrá ser un buen jugador de bridge.

