

Джон Боедер

РАЗМЫШЛЯЯ ОБ ИМПАХ

Перевел Дмитрий Николенков



Введение.....	3
1. Что же за игра – ИМПы	5
Игра техники и суждения.....	5
Розыгрыши: чем сильнее команда-оппонент, тем меньше возможностей.....	6
Односторонняя торговля.....	7
Защита: множество возможностей, зачастую трудных.....	7
Конкурентная торговля: множество шансов	8
Игра методов и стилей.....	12
Концентрация и выдержка.....	14
Удача.....	14
Давление.....	15
Угадывание	17
Партнерское взаимопонимание.....	20
Контрмеры.....	22
2. Правильный гейм	23
Мажор против без козыря.....	23
Минор против без козыря	27
Мажор против мажора.....	28
Конкуренция.....	31

2		
Партнерское взаимопонимание.....	32	
Контрмеры.....	35	
3. Натянутые геймы.	38	
Призы за гейм против положительных записей.	38	
Как выиграть гейм.	39	
Некоторые геймы, достойные пропуска.....	41	
Ничья земля.....	44	
Натянутые геймы в конкурентной торговле.	45	
Партнерское взаимопонимание.....	50	
Контрмеры.....	52	
4 Борьба за частичную запись	54	
Преимущество разыгрывающего.	55	
Закон тотальных взяток.	58	
Преимущество облегченных открытий.	61	
Партнерское взаимопонимание.....	64	
5 Решения в торговле на высоком уровне.....	69	
Математика, которая не поможет.	69	
Решения принимаемые парой.....	70	
Чье решение?.....	71	
Правильная масть.....	74	
Партнерское взаимопонимание.....	76	
Контрмеры.....	78	
6 Шлемовая торговля.....	81	
Как выиграть шлем?	81	
Некоторые неуловимые типы шлемов.	83	
Шлема, которые не нужно ловить.	85	
Методы подсчета для двух сбалансированных рук.	86	
Методы оценки рук с фитом 5-4.	87	
Начальная стадия торговли.	88	
Поздняя торговля.....	89	
Средняя торговля.....	91	
Правильный шлем.....	92	
Большой шлем.....	94	
Партнерское взаимопонимание.....	96	
Контрмеры.....	97	
7 Первый ход против шлема	101	
To, что достойно атаки	101	
Расклад оппонентов.	106	
Партнерское взаимопонимание.....	112	
Контрмеры.....	113	

3		
8 Контры.....	116	
Частичные контракты, которые нужно контриТЬ.....	116	
Некоторые геймы достойные контры.....	119	
Геймы против наказательных контр.....	124	
Какие контры наказательные?.....	125	
Партнерское взаимопонимание.....	129	
Контрмеры.....	130	
9 Сначала контракт, потом овера.....	133	
Важность мусорных ИМПов.....	133	
Техника и знание оппонентов.	135	
Тактические овера.....	137	
Тест по мусорным ИМПам.	141	
Партнерское взаимопонимание.....	144	
Контрмеры.....	144	
10 Тактика и стратегия.....	146	
Длина матча.....	146	
Чувство матча.....	150	
Последний отрезок матча.....	154	
Фавориты.....	156	
Партнерское взаимопонимание.....	158	
Контрмеры.....	159	
11 Системы торговли и партнерское взаимопонимание.	160	
Обиженные миорные масти.....	160	
Меняя перспективу.	166	
Средства построения современных систем.	168	
Требование совершенной системы.	175	
Достоинства народной системы.	180	
Партнерское взаимопонимание.....	182	
Контрмеры.....	186	
Эпилог.....	188	

Введение

Я много размышляю о ИМПах. После серии побед я думаю, может стоит бросить работу и поехать путешествовать. После тяжелого поражения я не могу заснуть, пытаясь понять почему же мы проиграли.

Перед большим матчем я стараюсь предугадать, что произойдет. Во многих видах спорта игроки могут создать план и быть уверенными в возможности применить его на деле. Безусловно, наличие плана не обещает успех. Возможно, вам не удастся применить ваш план так, как вы хотели бы, или ваши оппоненты

столь сильны, что они просто проведут свой план в жизнь, невзирая на вашу подготовку. Это, конечно, унизительно, но игрок по крайней мере должен попытаться применить его план.

Столь многое может произойти в матче, что представляется невозможным составить разумный план. Быть может вы чрезвычайно горды вашей шлемовой торговлей и не слишком высокого мнения о ваших оппонентах в этом аспекте. Будет ли хоть один шлем в этом матче? Возможно вы получите геймы и частички одну за другой, а в концовке (ну, наконец-то!) вы, будучи Югом, поднимите ♠ 7 ♥ K1098 ♦ AQ10 ♣ K10976. Север – Юг в зоне, Запад – дилер, и вы слышите:

S	W	N	E
2♠	*	5♠	

Ну, что ж, вы хотели выторговать шлем, но, вероятно, вы имели ввиду нечто другое.

Многое может случиться. Может Север-Юг будут держать исключительно сильные руки; они должны показать способности торговаться конструктивно, Восток-Запад должны ждать и защищаться. Может будет много сложных сдач (обычно в пользу фаворитов), может прийдут руки, на которых скорее стиль, чем правильные оценки, определят "оборотки" (лучший шанс для слабых).

Каждая глава этой книги расскажет о чем-либо часто встречающемся в матчах. Если вы собрались поиграть матч или паттон, вы определенно встретите борьбу за частичную запись (Глава 4), натянутые геймы (Глава 3) и овера (Глава 9). С большой вероятностью вы столкнетесь с конкуренцией на высоком уровне (Глава 5) и кто-либо решит сконтрить (Глава 8). Возможно вам придется предпринять шлемовую попытку (Глава 6), с той же вероятностью вы должны будете ходить против шлема (Глава 7). Конечно же, оппоненты торгуют не столь элегантно, как вы, поэтому первый ход весьма важен. Возможно вы встретите руки, на которых вы должны выбрать правильный гейм (Глава 2). Тема выбора масти развита в контексте шлемовой и конкурентной торговли.

Все вышеупомянутые темы – технические. Матч – игра тактики и стратегии (Глава 10). Вы не хотите менять вашу систему перед матчем, но после у вас может появиться желание поразмышлять о некоторых последовательностях заявок или, кто знает, о новой системе (Глава 11).

Эта книга – не учебник по торговле. Нам нужно использовать некую систему в примерах, поэтому я выбрал наиболее популярную систему в США в 1993:

- 1) Открытие 1БК обещает 15-17 очков.
- 2) Два-на-один форсирует гейм.
- 3) 2♣ искусственные, второй уровень-полублоки.

Оппоненты будут торговать ту же систему, возможно с некоторыми вариациями или странными изменениями (они же оппоненты). Несмотря на то, что большинство матчевых борцов используют эти основные методы, существует множество различных подходов и интерпретаций. Мы будем импровизировать. Большинство примеров выбрано из международных матчей. В этих случаях игроки используют их системы.

Когда турнир окончен и радость или боль поутихла, возможно вы обратитесь к более абстрактным вопросам. Что это за игра ИМПы? Что же на

самом деле происходит в матче? Почему мы выигрываем и проигрываем ИМПы? Какие технические навыки особенно важны, а какие вторичны? Предполагая, что у вас есть чем заняться кроме игры в бридж, как потратить ваше ограниченное свободное время с наилучшим эффектом? Какие темы наиболее важны для обсуждения?

Первая глава этой книги – попытка ответить на вопрос: что же это за игра – ИМПы?

ИМПы – это комбинация механики и идей. Мы должны помнить нашу систему, наблюдать за фосками и правильно разыгрывать. Но когда мы доходим до более теоретических вопросов, возможны варианты. Именно поэтому торгуют в разных системах, те же последовательности заявок внутри системы трактуются по-разному, а также стратегия и тактика меняется от пары к паре. Никто не согласится со всеми идеями этой книги. Это тоже часть прелести ИМПов.

1. Что же за игра – ИМПы

ИМПы могут быть очень простой игрой, а могут быть сущим кошмаром. Полгода назад вы победили некую команду с разницей в 50 ИМПов, а вчера проиграли им же -5. Ужель они стали столь сильны? Или вы заснули? Что случилось?

ИМПы – игра реализации возможностей. Иногда эти возможности очевидны. Все дудочки, флаги и танцующие слоники указывают на выигрывающие заявки и розыгрыши. Мы демонстрируем классные розыгрыши со сложными названиями без особого напряжения. Когда нам особенно везет, нам прощаются мелкие промахи. Мы не используем некую возможность, но две взятки спустя она все еще там. Мы выигрываем с легкостью и спрашиваем себя, как мы могли сомневаться. Многие команды способны выигрывать, когда все развивается так, как они хотят.

Иногда случается, что все дудочки наигрывают мелодию оппонентов и слоники указывают плохим ребятам выигрывающие заявки и розыгрыши. У нас появляется лишь несколько возможностей, и те старательно спрятаны. Если мы хоть на секунду расслабимся, мы пропустим их. Оппонентам прощаются мелкие промахи, мы же платим за них сполна. Этот матч – тест для тех, кто считает себя сильной командой. Если вы способны выиграть такой матч, вы имеете право гордиться собой.

Обычно команда, которая реализует большинство очевидных возможностей и пару-тройку скрытых, выигрывает. Если обе команды реализуют все, что могут, одна удачная сдача может решить матч.

Почему эти возможности возникают и почему они различны на двух столах? Мы же играем те же сдачи. Иногда возможности одинаковы на обоих столах, но чаще они разнятся. Может только один из двух открывающих блокирует, может пары достигнут того же контракта, но с разных рук. Последующие секции обсуждают основные причины "обороток".

Игра техники и суждения.

Некоторые возможности чисто технического характера: мы торгуем контракт и выигрываем его, оппоненты могут лишь наблюдать. Может быть те, кто держит

наши карты на другом столе, ошибутся и мы выиграем "оборотку". Она может возникнуть либо в торговле, либо в разыгрыше. Возможность может быть чисто технической, а может появиться из обманчивой смеси понимания и опыта, которую мы будем называть суждением.

Один пример, где возможности довольно очевидны: Север-Юг слышат дудочки в торговле и Юг видит танцующего слоника в первой взятке:

♠ 6	
♥ K Q 4	
♦ K J 10 9 5	
♣ A 10 7 3	
♠ K Q J 7 4	♠ 10 9 3
♥ 6 3	♥ 9 8 7 5
♦ A 7 4 3	♦ 8 6
♣ J 2	♣ K 9 8 4
♠ A 8 5 2	
♥ A J 10 2	
♦ Q 2	
♣ Q 6 5	

N	E	S	W
1 ♦	пас	1 ♥	1 ♠
2 ♥	пас	2 ♠	пас
3 ♣	пас	4 ♥	пас
пас	пас		

Восток выходит королем пик и разыгрывающий должен пустить. Если Восток продолжит пикой, бьем на столе, собираем козыря и разыгрываем бубну, сохраняя контроль в пике. 4 козыря, 4 бубны, убитка и туз треф дают гейм. Трефовое переключение немного поворачивает разыгрывающего (а вдруг синглет?), но он пустит и все проблемы решены.

Слабая пара Север-Юг может ошибиться либо в торговле, либо в разыгрыше. Даже эксперты изредка теряют концентрацию и получают смешные записи, но если обе пары Север-Юг разумны и не спят, эта сдача – плоская. Было бы ужасно сделать ошибку, совершенно нормально играть правильно.

В действительности такого сорта руки дают очень малый процент ИМПов в матче между двумя хорошими командами. Эта рука средней сложности. Бывают руки значительно сложнее (особенно с точки зрения торговли), обе пары сделают ошибки и мы получим расходную сдачу. Довольно редко встречаются такие руки, что разыгрыш слишком сложен для эксперта А, но не представляет затруднений для эксперта Б.

Розыгрыш: чем сильнее команда-оппонент, тем меньше возможностей.

Сильный разыгрыш – это то, что математики называют необходимым, но не достаточным условием. Лучше уметь разыгрывать, но это не гарантирует успех. Мир полон разыгрывающих, которые выигрывают большинство заказанных ими

контрактов. Изредка приходит рука, которая позволяет вам продемонстрировать, что вы лучше других, но вы не можете рассчитывать даже на одну такую в матче из 64 сдач. Игрок проигрывающий контракт, который можно выиграть – беда команды. Даже если вы торгуете лучше оппонентов, вы все еще должны выигрывать то, что вы заказываете. Разыгрывающий проигравший зональный гейм, в то время как на другом столе остановились в частичке, выкинул 16 ИМПов (-6 вместо 10) и подарил оппонентам психологическое преимущество.

Односторонняя торговля.

Хорошая торговля состоит из индивидуального суждения и партнерского взаимопонимания. Чем лучше мы определяем первые круги торговли, тем проще мы можем перейти от простого подсчета к разумной оценке руки. Как будет понятно из последующих глав, существует множество методов оценки, каждый из которых применяется к рукам определенного типа. Уверенная ранняя торговля позволяет нам выбрать тот метод, который наиболее подходит для конкретной руки.

Паре, в которой каждый игрок хорошо разыгрывает, следует постоянно искать возможность продемонстрировать это умение. Поэтому хорошая торговля очень агрессивна. На самом деле, одна из наиболее сложных и интересных проблем торговли состоит в том, чтобы распознать руки, на которых разыгрывающий может продемонстрировать, на что он способен.

Многие пары выкладывают на стол заполненную до предела конвенционную карту, но не имеют представления какие заявки форсируют или сколько у них козырей. Эти пары практикуют шлема в кьюбидах, недоказаны на пару уровней и частички не в лучшей масти. Даже на Региональном уровне партнерское взаимопонимание способно принести много ИМПов конструктивной торговлей.

С ростом уровня соревнования мы все чаще встречаем пары, которые потратили сотни часов на трактовку сложных мест их системы. Они играют нечто другое, но заказывают правильные контракты. Они не подставляются, и нам лучше тоже не подставляться. По-прежнему будут руки, на которых мы выиграем пару ИМПов конструктивной торговлей, но их будет немного и это будет нелегко.

Задача: множество возможностей, зачастую трудных.

Если все торгуют, защита будет иметь шансы сажать трудные контракты. Защита – самая сложная часть бриджа, начинающаяся с первого хода, где игрок должен предвидеть розыгрыш, основываясь на своих 13 картах и торговле. Все, что мы знаем о нашей системе несильно поможет, мы должны понять методы наших оппонентов. Разыгрывающий обладает огромным преимуществом и выигрывает большинство контрактов, которые можно выиграть. Даже лучшие из защитников сажают лишь малую часть контрактов, которые можно посадить. Тот факт, что защита столь сложна, дает великолепные шансы для "обороток". Разыгрывающий, выигравший контракт на сквизе, действовал как эксперт. Защитники, которые посадили контракт, разрушив возможный сквиз, в очереди за призом на лучшую защиту.

Пример ситуации, встречающейся куда чаще. Только за одним столом заказан гейм, соответственно жди "оборотки". Защита имеет шанс, но без всяких дудочек. Малейшая оплошность была бы смертельной:

1985 Бермудский Кубок США-Австрия

♠ A 10 5	
♥ Q 10 7 6 5	
♦ J 8 2	
♣ K Q	
♠ J 9 6 2	♠ K 7 4
♥ A K 2	♥ J 8 4 3
♦ K	♦ A Q 7 6
♣ 8 6 5 4 2	♣ A 3
♠ Q 8 3	
♥ 9	
♦ 10 9 5 4 3	
♣ J 10 9 7	

Хамман		Майнль		Вулф		Бергер	
N	E	S	W				
1 ♥	пас	пас	DBL				
пас	2 ♥	пас	2NT				
пас	3NT	пас	пас				
пас							

Хамман вышел шестеркой червей и Бергер схватил валетом, перешел в руку бубной и вышел пикой к королю. Теперь малая пика со стола к девятке. В этот момент средний защитник автоматически сыграет десяткой. Однако Хамман был настороже и, взяв ТУЗОМ, переключился в трефу. Разыгрывающий пустил и болван победил в следующей взятке тузом треф. Позже Вулф получил даму пик и две трефы, сажая контракт. Американцы получили странные +300 на другом столе, т.е. 16 ИМПов зависели от этих 3NT; США получили 9 ИМПов там, где спящая защита проиграла бы 7.

Обратите внимание на причину ``оборотки''. Различные стили торговли привели к разным контрактам. Разыгрывающий сыграл нормально, но без особого вдохновения и четкая защита реализовала свой шанс.

Конкурентная торговля: множество шансов

Конкурентная торговля создает большинство обороток. Все торгуют в современных ИМПах. Все чаще и чаще встречаются чисто деструктивные системы. Даже шлемовая торговля бывает конкурентной. Пара, способная выиграть шлем, совсем не обязательно откроет торговлю. Пара с четкими договоренностями о конкурентной торговле обладает огромным преимуществом перед парой обсуждавшей только одностороннюю торговлю. Любая пара или система не готовая к интервенции скоро пожалеет об этом.

Любая пара, позволяющая оппонентам торговаться свободно, страдает вдвое. Сначала игроки тихо слушают торговлю основанную, быть может, на методах,

которые они презирают, затем они поймут, что оппоненты приземлились в разумном контракте и, скорее всего, выиграют его. Результат – они вернутся к своей второй паре с некоторым количеством отрицательных позиций (этот термин будет неоднократно использоваться, но определен будет ниже). Если вторая пара встретила неудобную интервенцию и сделала несколько ошибок, виновата молчавшая первая пара.

С 1954 года ACBL (Американская лига контрактного бриджа) публикует статистики матчей на первенство мира. Если вы просмотрите эти статистики, вы заметите, что односторонняя торговля часто приводила к плоским сдачам и что конкурентная торговля производит "оборотки" с существенно большей вероятностью. Вы также заметите, что выигрывающие команды вступают в торговлю так часто, как это только возможно.

Есть ли какие-нибудь точные данные для подтверждения этих впечатлений? Давайте посмотрим на 6 матчей из 80х. Записи матчей наиболее полезны, когда мы имеем каждую руку, но иногда из соображений экономии статистика опускает плоские сдачи. Вот статистика 6 матчей, где мы обладаем полной информацией, финалы 1980, 1982, 1983, 1988 и два полуфинальных матча 1982 года (П1 и П2 в таблице).

Я разделил руки на три категории: (1) односторонняя торговля на обоих столах или торговля с легкой конкуренцией, (2) серьезная конкуренция на одном столе, (3) серьезная конкуренция на обоих столах. Я определяю серьезную конкуренцию как интервенцию, которая заставляет пару делать заявки, отличные от тех, что они сделали бы в отсутствии интервенции. Предположим Север имеет ♠ A65 ♥ AQ986 ♦ 65 ♣ 965. Юг открывает 1♣ и Запад входит 1♦, оппоненты больше не торгуют. Эта рука типа (1), поскольку Север заявит 1♥ в независимости от входа. Если же Запад интервьюирует 1♠ торговля существенно меняется, и, может быть, заставит Север-Юг применить методы, отличные от односторонней торговли. Север должен выбрать между 2♥ и негативной контрой. Такая рука квалифицируется как серьезная конкуренция.

Следующая таблица демонстрирует частоту конкуренции в каждом из вышеупомянутых матчей.

	Односторонняя	1 стол	Оба стола	Процент
1980	39	20	21	51
1982 П1	21	18	21	60
1982 П2	34	13	13	43
1982 Ф	39	12	29	51
1983	59	42	75	66
1988	36	20	40	62

Следующая таблица показывает количество разыгранных ИМПов на этих руках. Некоторые "оборотки" возникли на розыгрыше. Конкурентная торговля приводит к агрессивным контрактам с большими возможностями для хорошего розыгрыша. Часто конкурентная торговля приводит к разным контрактам на двух столах, т.е. "оборотка" почти гарантирована. Розыгрыш лишь определяет ее размер и знак.

	Односторонняя	1 стол	Оба стола	Процент
--	---------------	--------	-----------	---------

1980	71	76	98	71
1982 П1	71	76	114	73
1982 П2	129	42	70	46
1982 Ф	157	59	123	53
1983	238	186	392	71
1988	143	123	270	73

Последняя таблица показывает частоту серьезной конкуренции в торговле, где по крайней мере один стол заявил шлем (заявление 6♦ в защите от 5♠ шлемом не считается). Последний столбец – число шлемовых рук, на которых интервьюирующая пара не только торговала, но и выиграла контракт.

	Односторонняя	1 стол	Оба стола	В интервенции
1980	9	0	1	1
1982 П1	2	0	3	0
1982 П2	4	0	2	0
1982 Ф	6	2	3	4
1983	9	4	3	1
1988	10	2	3	3

В 1982 года полуфиналы игрались теми же сдачами! Почему числа столь различны? Команды в матче помеченном П2 были чрезвычайно робки, две североамериканские команды в матче П1 были существенно агрессивнее. Уравновешенность матча П2 возмещает бурность финала-1988, в котором Мекстрот-Родвел играли 9-11 пунктов без козыря до зоны и одна австралийская пара открывала 1♦ до зоны с руками до открытия (большинство таких открытий не влияло на ход торговли, и я квалифицировал их как "односторонняя торговля"). В 1980 было 39 рук с односторонней торговлей, но лишь семь из них дали разницу более чем 3 ИМПа.

Возможности для конкурентной торговли могут появиться как на низком, так и на высоком уровне. Предположим все до зоны и вы, Юг, слышите:

♠ 8 5
♥ A Q J 9 5
♦ J 10 3
♣ 10 7 6

S	W	N	E
	1 ♦	пас	1 ♥
пас	1 ♠	пас	1NT
пас	2 ♣	пас	2 ♦
?			

2♥ – опасная заявка, но шансы найти хорошего болвана чрезвычайно высоки. Целая сдача выглядит так:

♠ K Q 7 6
♥ 8 7 3

♦ 5 2
 ♣ A J 8 3
 ♠ A 10 9 4 ♠ J 3 2
 ♥ -- ♥ K 10 6 4 2
 ♦ A Q 8 7 6 ♦ K 9 4
 ♣ K 5 4 2 ♣ Q 9
 ♠ 8 5
 ♥ A Q J 9 5
 ♦ J 10 3
 ♣ 10 7 6

Юг выиграл 2♥ и Запад выиграл бы в точности 2♦, таким образом заявка 2♥ выиграла 5 ИМПов.

Вот еще один пример. Как уровень торговли, так и соревнования немного выше:

1981 США – Англия

♠ 9 5 4 3
 ♥ Q 3
 ♦ A K Q 3
 ♣ 8 4 3
 ♠ K 8 7 2 ♠ Q J 6
 ♥ A K 9 8 7 ♥ J 10 6 5 4 2
 ♦ 9 6 4 2 ♦ 7
 ♣ -- ♣ Q 10 5

♠ A 10
 ♥ --
 ♦ J 10 8 5
 ♣ A K J 9 7 6 2

N	E	S	W
пас	пас	1 ♣	2 ♣ ^*
2 ♦	4 ♥	5 ♦	5 ♥
пас	пас	6 ♦	DBL
пас	пас	пас	

^* – Мажоры

Что делать Северу на 2♣? Пасовать – слишком кротко, контра или 3♣ вроде как обманывают, партнер ожидает 5-картной масти на 2♦. Салли Саутер (Север) решила показать концентрацию онеров в бубне и сделала поистине золотой выбор. Услышав, что у партнера бубновая масть, Сандра Лэнди (Юг) поняла, что шлем близок, может даже большой, но она знала и то, что у оппонентов есть дешевая защита в червах, соответственно она не торопилась. У американок не было причины подозревать ловушку, они и сконтрили. Восток вышла пикой, но разыгрывающая посчитала руку и проимпассировала трефу на первом кругу. На другом столе американки сконтрили 5♥, таким образом англичанки получили 17 ИМПов.

Игра методов и стилей.

Едва ли найдутся две пары с абсолютно одинаковой конвенционной картой, т.е. на разных столах мы, вероятно, будем иметь различную торговлю. Мы выбираем наши методы, поскольку ожидаем, что они принесут нам победу в длинном матче. Она сдача ничего не доказывает, но она легко может привести "оборотку", если игроки внимательны и реализуют свои шансы:

Север, все в зоне

♠ J 6 5	
♥ K J 4	
♦ Q J 7 3	
♣ K J 10	
♠ 3	♠ K Q 9 8 7 4
♥ A Q 9 7 5 3	♥ --
♦ A 8 2	♦ K 9
♣ Q 9 8	♣ A 7 5 4 2

♠ A 10 2

♥ 10 8 6 2

♦ 10 6 5 4

♣ 6 3

СТОЛ 1

N	E	S	W
пас	1 ♠	пас	2 ♥
пас	2 ♠	пас	3 ♥
пас	3NT	пас	пас

СТОЛ 2

N	E	S	W
1 ♦	1 ♠	пас	2 ♥
пас	3 ♣	пас	пас
пас			

Обе пары Восток-Запад играли 2-на-1 форсгейм, т.е. единственным вопросом было какой невыигрываемый гейм они закажут, без скольки сядут и возможно ли, что Север – Юг сконтрят. Я был Севером на первом столе и не особенно радовался нашим +200. На другом столе Север с трудом досчитал до 12 и открыл. Ему бы понравилось, если бы партнер, имея сбалансированную руку с 20 очками, закинул бы его в безнадежный шлем, но можем ли мы в действительности винить его за произошедшее? Должен ли он взглянуть на эту руку и думать: "Если я открою, оппоненты оставят свою одностороннюю торговлю, которая могла бы привести их к безнадежному контракту на мисфите, и переключатся на защитную торговлю, которая с этим мисфитом замечательно справится." Конечно нет. Совсем не обязательно быть ясновидящим, чтобы выигрывать ИМПы. Нам понадобилось бы тысяча примеров, чтобы определить выигрывает или проигрывает открытие с руки Севера. В то же время, давайте отдадим должное моим товарищам по команде, не упустившим возможность выиграть 7 ИМПов. Конвенции первого хода почти столь же противоречивы, как и системы торговли. Когда вы встречаете руку, которая подходит к вашей системе, лучше не засыпать:

СТОЛ 1

S	W	N	E
пас	пас	пас	1♣
пас	1♦	пас	1NT
пас	пас	пас	

СТОЛ 2

S	W	N	E
пас	пас	пас	1♦
пас	1♦	пас	2NT
пас	пас	пас	

1972 Спинголд

♠ 10 6 5 4	♦ A K 9
♥ 10 8 5 4	♣ 7 3
♦ A K 9	
♣ 7 3	
♠ A 3 2	♠ K J 7
♥ 9 2	♥ A K 7
♦ J 8 6 4 3	♦ 10 5 2
♣ 9 5 4	♣ A K J 6
♠ Q 9 8	
♥ Q J 6 3	
♦ Q 7	
♣ Q 10 8 2	

Восток – Запад на первом столе играли Пресижн, 1♣ показала силу, 1♦-негатив и контрактом стал 1 без козыря; хорошая рука для системы. Юг вышел тройкой червей, 9, 10, туз. Разыгрывающий сыграл бубной и Север получил на девятку. На первом столе Восток-Запад отторговали лучше, но начальная стадия разыгрыша улыбалась Северу-Югу. Север должен посчитать, что червовых взяток для подсада не хватает, поскольку тройка была четвертой сверху, а двойка на столе, и переключиться в пику. Разыгрывающий возьмет королем и сыграет бубной еще раз. Теперь Север выбивает туза пик, пока бубны не установлены. Возможно Югу придется разблоковаться в червах, предотвращая впустку, но игроки этого уровня не делают ошибок в концовке. У Севера была возможность выиграть "оборотку", за столом же Север вернул черву и у защиты не было шансов.

На другом столе Восток-Запад встали в 2NT, предоставляя шанс блеснуть Север-Югу. К несчастью они использовали ходы поощрения – чем ниже ранг, тем больше вы хотите возврата масти. Тройка червей не сообщила бы о длине и Северу имел бы большие сложности с планом защиты. За столом Юг вышел дамой червей, слегка необычное решение с такими промежуточными картами, вероятно навеянное фактом, что разыгрывающий много сильнее болвана. Север имел бы много сложностей, но все завершилось раньше. Юг сыграл дамой бубен во второй взятке, на этом защита закончилась. Упущеные возможности на обоих столах.

Концентрация и выдержка.

Любой, кто всегда играет свой лучший бридж, был бы весьма неудобным оппонентом. Все знают заявки и розыгрыши, которые должны принести победу на большинстве рук. Гард-сквизы и шлемики на 4-2 довольно редки и обычно не реализуются на обоих столах. Если бы только такие сдачи давали "оборотки", все матчи были бы очень близкими. За столом очень трудно хранить концентрацию в каждой сдаче. Не только усталость, но и такие вещи, как попытки определить хорош или плох результат предыдущей сдачи и споры с партнером, накладывают свой отпечаток. Выдержка – личное свойство каждого игрока, определенно достойное всех сквизов вместе взятых. Либо она у вас есть, либо нет.

Способность сконцентрироваться на одной сдаче и забыть предыдущую – благо приобретенное. Пара может помочь друг другу, переживая неудачи быстро и тихо. Переход к следующей сдаче является вежливым и работает для некоторых пар, но совершенно не помогает другим. Нам нужно высказать ровно столько, сколько нужно, чтобы забыть плохую сдачу и перейти к следующей, чтобы снова бороться как единое целое.

Концентрация чемпиона – наиболее ценный навык из всех, какие только бриджист может иметь. ПОБЕДИТЕЛИ ДЕМОНСТРИРУЮТ ЗА СТОЛОМ.

Удача.

Каждый матч имеет свою толику удачи. Иногда кажется, что одна команда угадывает все косые сдачи. Определенно бывают матчи, когда все дудочки и танцующие слоники работают на оппонентов, а мы должны все время стоять на цыпочках, изредка подпрыгивая, чтобы углядеть наши возможности. Случается, конечно и абсолютное везение, когда маловероятные контракты заказываются и выигрываются, хорошие контракты садятся и плохой бридж выигрывает ИМПы. Победа невзирая на все это – настоящий тест для сильной команды.

Удача уравновешивается со временем, но пара не использующая свою долю, просто должна проиграть. Грустная история на эту тему.

Север

♠ 5 4

♥ 6 5 3 2

♦ A Q 4 3 2

♣ K 5

Юг

♠ J 7 3

♥ K Q

♦ K 6

♣ A J 7 6 4 2

N	E	S	W
---	---	---	---

пас	пас	1NT	пас
-----	-----	-----	-----

2 ♣	пас	2 ♦	пас
-----	-----	-----	-----

3NT	пас	пас	пас
-----	-----	-----	-----

Югом был молодой человек из маленького города, который сэкономил немного денег, чтобы поиграть Региональный турнир в большом городе. И с кем же он должен встретиться в первом матче, как не с профессиональной командой этого

города с их сильнейшей парой за его столом. Восток-Запад были в зоне и Юг решил показать им, как играют в эту игру, открыв 1NT на третьей руке. Запад вышел девяткой пик (0 или 2 онера сверху) и Юг почувствовал приступ тоски. Как он сможет объяснить это своей второй паре? Восток сыграл тузом и королем пик (шестерка от Запада) и переключился в бубну. Юг немало играл в покер и знал чувство "Сегодня катит!!". Он отобрал три бубны (Запад сыграл пятеркой, валетом и снес черву на третьем круге), затем король треф и импас, отдавая на вторую даму за. Без пяти.

Это одна из наиболее везучих рук из всех, какие вы только видели. Пика блокирована, туз червей у Востока, торговля показывает, что дама треф у Запада и она вторая. Бедняга Юг был слишком возбужден, чтобы заметить, что Восток, спасовавший в открытии, уже показал туза, короля и туза. Обратите внимание на хорошую защиту Востока. Разыгрывающий должен посчитать положение туза червей, но если Восток переключится в червю, даже этот разыгрывающий проснется.

Победители используют собственную удачу на полную, чемпионы же находят шансы даже когда фортуна плюет им в лицо:

♠ A K 3	
♥ 9 8 6	
♦ A 6 4 3 2	
♣ K 10	
♠ Q 6 5	♠ J 9 8 7 4
♥ Q 4 2	♥ K 10
♦ K 9 5	♦ Q J 10 8
♣ J 7 6 4	♣ 5 3
♠ 10 2	
♥ A J 7 5 3	
♦ 7	
♣ A Q 9 8 2	

В 1983 на Бермудском кубке в полуфиналах на двух из четырех столов встали в 6♥. Если мы взглянем только на руки Север-Юга, легко понять, что контракт слегка бедноват: почти в двух третях случаев защита имеет две козырные взятки и кроме того еще есть трефа. Но одна из комбинаций, приносящих победу разыгрывающему, - K10 у Востока. Если Восток спит или переживает собственную неудачу, эта сдача обернется неким количеством ИМПов.

На всех четырех столах в кубке Восток сыграл королем на первый козырный ход со стола. Теперь разыгрывающий может убить трефу и будет надбит или может вернуться на стол и сыграть еще раз козырем, но тогда Запад сыграет козырем третий раз и трефа к отдаче. Конечно, можно прорезать трефу на стол, но это сильно против шансов и ни один разыгрывающий не угадал. Бриджист, способный перебороть неудачу, – игрок-победитель.

Давление.

Пока мы рассматривали случаи выигрыша или проигрыша ИМПов парой или отдельным игроком. Теперь мы переключимся на методы, усложняющие жизнь

нашим оппонентам и их попытки усложнить нашу жизнь. Один из источников ИМПов: давление.

Существует множество типов давления в ИМПах. Наиболее очевидный – решение в торговле на высоком уровне. Когда вы держите следующую или похожую руку ♠ K7654 ♥ 43 ♦ AQ98 ♣ J10 (в зоне против до зоны, конечно) и слышите торговлю:

2 ♥ DBL 5 ♥ ?

Сложности. Что бы вы ни сделали, возможно приведет к "оборотке". Положим вы заявите 5♠, все пасуют, вы угадываете козырную даму и выигрываете контракт. На другом столе ваша пара заявляет лишь 4♥, и ваши оппоненты угадывают даму только за овер. Слишком напряженно для плоской сдачи.

Куда веселее, когда ваша крутая игра давит на оппонентов:

♠ K J 10 5	
♥ K Q 10	
♦ J 10 4 3	
♣ Q J	
♠ Q 7 4	♠ A 9 6 2
♥ J 6 5	♥ 9 8 3 2
♦ A K 5 2	♦ 8 6
♣ K 3 2	♣ 8 5 4
♠ 8 3	
♥ A 7 4	
♦ Q 9 7	
♣ A 10 9 7 6	
S W N E	
пас 1 ♦ пас пас	
2 ♣ пас пас пас	

Защита стартует тузом-королем бубен и убиткой, Восток отходит червой – 9, 4, 5, 10. Разыгрывающий играет дамой треф и Запад выигрывает. Он должен переключиться в пику, пока разыгрывающий не видел валета червей. Юг может угадать, но по крайней мере Запад создал некое напряжение. Если разыгрывающий посчитает, что Запад имеет 11 очков без пик, он сообразит, что имея туза, Запад открыл бы 1NT.

Даже если разыгрывающий примет правильное решение, останется чувство противостояния с сильной парой и размыщление о том, что же они учинят в следующий раз.

Давление – та область, где существенно лучше давать, чем получать. Пара, которая безошибочно торгует и разыгрывает, подавляет оппонентов. Если вы можете заставить их думать о том, что вы можете предпринять в следующий раз, они могут забыть подумать о том, что они сами должны делать. Некоторых оппонентов такое давление доводит до желания мстить на неправильных руках, и они дарят вам ИМПы в сдачах, которые должны быть плоскими.

Хорошие манеры за столом также очень важны. Пара торгующая и разыгрывающая уверенно на пути к победе. Уже давно заполненные конвенционные карты никого не пугают, но хорошее понимание всегда производит впечатление. Если вы собираетесь разыгрывать и объясняете, что у партнера 4-5-3-1 с минимумом открытия, здорово впечатляет увидеть на столе нечто вроде ♠ K743 ♥ AQ954 ♦ K106 ♣ 8.

Обратно, пара с частыми ошибками в торговле и неуверенными объяснениями оказывает внутреннее психологическое давление на самих себя. Довольно скоро они напутают что-нибудь ИМПов на 15.

Некоторые игроки пытаются оказывать давление после сдачи. Предположим, вы только что выиграли 3NT с некоторой помощью от защиты и один из оппонентов (тот, который ошибся) объясняет, что ваша нелучшая манера розыгрыша ввела его в заблуждение и что сильный игрок, как он сам, выиграл бы этот контракт против любой защиты. Не попадайтесь на эту удочку! Он анализирует не лучше, чем защищается. Вы выиграли пару ИМПов, психологическое преимущество у вас.

Серия плохих сдач оказывает наихудшее давление и даже бриджисты международного класса иногда дают трещину. Как только вы начинаете размышлять о предыдущей сдаче, вы можете потерять контроль над текущей. И получить еще один плохой результат. Выигрышная тактика – бороться после плохой сдачи. Это не так просто, но такая способность куда ценнее, чем умение ставить двойные сквизы.

Худшее с чем бриджист может столкнуться – давление со стороны партнера. Само по себе плохо сделать ошибку и проиграть несколько ИМПов, и никому не нужна проповедь с другой стороны стола. Как только пара начинает ругаться, у нее остается меньше энергии для борьбы с оппонентами. Игрок, который более заинтересован в отсутствии критики, чем в выигрыше – сидящая утка. Он не сконцентрируется, не заявляет сложный шлем, не найдет вдохновенного первого хода. Он будет просто прятаться.

Угадывание.

Хорошие игроки делают мало невынужденных ошибок, но никто не способен угадывать все время. Некоторые угадывают лучше, это называется чутьем, но даже великие иногда ошибаются. Бриджист, хорошо владеющий техникой, которому приходится угадывать раз в 16 сдач, будет иметь хороший баланс, даже если он не угадает. Игрок, который должен угадывать несколько раз в тех же 16 сдачах, почти наверняка проиграет несколько ИМПов.

Если бы вам удалось заставить ваших оппонентов угадывать в два раза больше, чем вы угадываете, вы были бы фаворитом в каждом матче. Иногда вы проигрывали бы короткий матч, но в 64 сдачах вы были бы непобедимы. Таким образом, надо стараться снизить число наших угадываний и, по возможности, повысить его для наших оппонентов. Хорошая техника и избежание угадывания тесно связаны. В торговле сыгранная пара владеет множеством способов оценки руки. Совсем необязательно использовать заумные конвенции, достаточно определить основные последовательности и угадывание будет ликвидировано на большом проценте рук:

Север ♠ Q

♥ K 10 5

		♦ Q J 8 6 2			
		♣ A Q J 4			
ЮГ		♠ A J 7 4 3			
		♥ 3			
		♦ K 9 4 3			
		♣ K 10 8			
Торговля 1	Торговля 2	Торговля 3			
Север	ЮГ	Север	ЮГ	Север	ЮГ
1♦	1♠	1♦	1♠	1♦	1♠
2♣	3♦	2♣	2♥	2♣	2♥
3♥	3♠	2NT	3♦	3NT(?)	пас(?)
4♣	4♦	3♥	3♠		
5♦	пас	4♣	4♦		
	5♦		пас		

Торговля 1 использует форсирующие 3♦. Затем тонкий поиск на уровне три с целью выяснения задержек на 3NT или дополнительных ценностей на шлем. Торговля 2 более современная, отвечающий использует четвертую масть для форсинга. Открывающий аккуратно заявляет 2NT и после выявления бубнового фита пары достигает в точности той же позиции, что и пара 1. Пара, которая не обсуждала, что форсирует и на сколько, имеют неплохие шансы поторговать в стиле 3. Может быть, они и обсудили, что четвертая масть форсирует, но неясно насколько. Открывающий слишком силен, чтобы заявить 2NT и должен прыгать в три. Теперь отвечающий должен гадать.

Те, кому нравится торговля 1 будут хмуриться на торговлю 2, а те, кто предпочитает нефорсирующие согласования прыжком, посмеются над торговлей 2, но оба подхода работают в этой сдаче. Торговля 3 заслуживает смеха.

Если вы Запад-Восток против пары 3 вы просто должны спокойно сидеть и атаковать в черву; пусть пострадают от себя. Пары 1 и 2 не будут подставляться в односторонней торговле, так что вам лучше стать поактивнее. Неважно насколько они хороши, им не очень понравится искать масть на третьем уровне.

W	N	E	S
2 ♥	пас	3 ♥	3 ♠
пас	3NT	пас	пас
пас			

W	N	E	S
2 ♥	пас	3 ♥	DBL
пас	?		

W	N	E	S
2 ♥	3 ♦	3 ♥	3 ♠
пас	3NT	пас	?

Может они и угадают, но если вы способны повторять такую интервенцию в каждой сдаче, где-нибудь они ошибутся.

Даже когда кто-либо не угадывает, "оборотки" может не получиться. Может быть, вам удастся на розыгрыше выбраться из того, что вы наторговали, может оппоненты сделают что-нибудь, чтобы помочь вам, и вы даже выиграете ИМПы.

Ни одна система торговли не совершенна, соответственно будут руки, на которых вы должны угадывать:

Север

♠ 7

♥ Q 6 5

♦ 6 4 2

♣ K J 7 5 3 2

N E S W

1 ♠ пас

1NT^* пас 2♦^** пас

?

^* -форсирующее безкозыря, ^** – от трех карт

Это тяжелое решение, особенно в зоне. Расклад партнера может варьироваться в широком диапазоне распределений, включая:

♠ Axxxx ♥ KJx ♦ Axx ♣ Qx и ♠ KJxxx ♥ K x ♦ KQ1097 ♣ x.

Если вы спасаете, а у партнера рука 1, вы на фите 3-3 и оппоненты пойдут в козыря; 3♣ были бы замечательным контрактом. Если вы заявите 3♣, а у партнера рука 2, вы ушли с контракта, который можно выиграть, в абсолютно безнадежный.

Предположим Север команды 1 выбрал Пас, в то время как Север команды 2 заявил 3♣. Со следующими руками команда 2 угадала и в хорошей позиции заработать несколько ИМПов, команда 1 ошиблась и может поплатиться:

♠ 7

♥ Q 6 5

♦ 6 4 2

♣ K J 7 5 3 2

♠ KJ 6 5 ♠ Q 10 8

♥ 10 7 ♥ A 9 4 3 2

♦ Q 10 8 7 ♦ K J 3

♣ A 9 4 ♣ 10 8

♠ A 9 4 3 2

♥ K J 8

♦ A 9 5

♣ Q 6

Команда 2 победила в торговле, но пока они не выиграли ИМПы. Оба контракта надо еще разыграть. Восток может посадить 3♣, выходя малой червой (четвертая старшая снова побеждает), но это непросто давайте попробуем бубну. Разыгрывающий теряет 2 бубны, два туза и возможный аперкот (при козыре 4-1 всегда без одной). Разыгрывающий может избежать аперкота, играя трефой к

болвану. Выглядит как еще одна догадка, но есть причины играть именно так. Ход шестеркой принесет победу в случае, если у Востока второй туз, в то время как ход козырем с руки проигрывает, если второй туз у Запада. Ход шестеркой проигрывает, только если у Востока третий туз и четвертая бубна.

Давайте посмотрим на второй стол, где Север отпасовал 2♦. Защита может оставить от разыгрывающего рожки да ножки. Запад должен выйти козырем, положим разыгрывающий берет, играет туз пик, пика на стол и выходит со стола трефой. Запад берет, отбирает даму бубен и должен теперь переключиться в пику, Запад отбирает две пики и Восток сносит трефу. Теперь трефовая убитка и сладкие 400.

Все это выглядит просто, но защита может не раз пойти по неверному пути. Червовый ход дарит по крайней мере взятку и даже после козырного хода можно прозевать трефовую убитку. Команда 2 может выиграть 10 ИМПов, а может простить всего лишь за 3.

Меньше всего вы хотите, чтобы ваш партнер угадывал. Обычно это результат неаккуратных заявок и защитных действий, но иногда неверная стратегия приводит к тому же. Предположим вы до зоны и имеете: ♠ KQ1093 ♥ 64 ♦ 9752 ♣ J 6 на третьей руке после паса партнера. Если правый оппонент пасует, вам следует открыть 2♠. Да, возможно вы съездите за километр, но более вероятно, что партнеру предстоит поиск первого хода против гейма, а может и шлема. Если оппоненты выиграют контракт, потому что партнер не угадал с ходом – это на вашей совести. У вас есть возможность помочь партнеру и, быть может, заставить угадывать оппонентов.

Партнерское взаимопонимание

Каждая глава этой книги следует схеме: введение, обсуждение, партнерское взаимопонимание, контрмеры. Партнерское взаимопонимание – краеугольный камень современных ИМПов. Выигрывающие пары используют множество соглашений и конвенций, но они точно знают, что каждая заявка означает. В защите у них есть правила, когда определенный снос сигнализирует, а когда нет.

Современный стиль – активная торговля: частые блоки, облегченные открытия и оверколы, натянутые геймы и балансная торговля. Все это требует взаимопонимания и умелого розыгрыша. Предположим матч развивается не так, как вы хотели бы. Пара с активным стилем не обязана сходить с ума, она будет много торговаться, проблема в том, чтобы вовремя остановиться. Пара с консервативным стилем должна либо просто ждать и надеяться, что их партнеры принесут что-либо разумное с другого стола, либо совершать нехарактерные для пары действия, но это скорее всего будут слепые выстрелы.

Вот пример руки с самого высокого уровня:

1980 США-Дания
Восток-Запад в зоне

♠ Q 8 6 5 4 3

♥ 6 3

♦ Q 6

♣ 9 4 2

♠ K 7 ♠ 2

♥ A Q 9 7 5 4 2 ♥ J
 ♦ 9 7 ♦ A K 10 5 2
 ♣ 10 8 ♣ K J 7 6 5 3

♠ A J 10 9

♥ K 10 8

♦ J 8 4 3

♣ A Q

Рубин Шальц Соловэй Босгард

N E S W

3 ♠ 4 ♣ 4 ♠ 5 ♥

пас пас DBL пас

пас пас

У датчан не было шансов после открытия 3♠ и они получили -500. Торговля была помедленнее на другом столе, и Востоку удалось показать распределение. США доторговали до 4♥, сконтрев 4♠ и получив 200. Обратите внимание, что бриджист с активным стилем может и притормозить, если его команда впереди. Нет правила обязывающего каждый раз блокировать на шестой даме.

Активный стиль – решение большинства тактических проблем. Худшее из всего, что вы можете сделать – это молчать, а затем нарушать вашу систему. Это портрет неудачника.

Ваша активность должна определяться вашим умением разыгрывать и количеством времени, потраченным на обсуждение системы с партнером. Активная торговля приведет к натянутым контрактам, некоторым с контролем. Умелый розыгрыш оказывает психологическое давление на оппонентов. С другой стороны комбинация перезаказа и плохого розыгрыша приведет к быстрому уменьшению количества партнеров и товарищей по команде.

Хорошая пара нуждается в согласованном подходе к тяжестям войны. Стоит ли открывать 3♣ до зоны, имея ♠ 4 3 ♥ 7 ♦ 10 4 3 2 ♣ K J 9 7 4 3? Я считаю это выигрышной тактикой, но изредка оппоненты заработают 1100. Как отнесется к этому партнер? Если партнер считает, что 3♣ – разумная заявка, пара может продолжать бороться. Оппоненты ваши враги, не партнер.

♠ K 4
 ♥ A 7 5 4
 ♦ 6
 ♣ A Q 8 7 5 4
 ♠ J 5 ♠ 10 9 2
 ♥ J 3 ♥ K Q 8 6
 ♦ A 10 7 5 4 ♦ K 9 8 3 2
 ♣ J 10 6 3 ♣ 9
 ♠ A Q 8 7 6 3
 ♥ 10 9 2
 ♦ Q J
 ♣ K 2

Контрмеры.

Технических навыков и взаимопонимания вполне достаточно, чтобы победить слабых оппонентов, но оставшиеся тоже умеют торговаться и разыгрывать. Любой глубокий подход к ИМПам должен включать изучение оппонентов, многообразие их стилей, систем и темпераментов.

Пара должна изучить свою деструктивную тактику в тех же подробностях, что и свою одностороннюю торговлю.

S.J.Simon написал замечательную книгу под названием "Дизайн торговли", в которой он ввел понятия "пар" и "абсолютный пар". В следующей сдаче (смотри диаграмму на странице 23) Восток-Запад имеют пар 110 за 3♦. Конечно, это сугубо теоретически, ибо Север-Юг имеют пар 620 за 4♠. Абсолютный пар для Восток-Запада -300 в бубновой защите:

S	W	N	E
1 ♠	пас	2 ♣	DBL
2 ♠	5 ♦	пас	пас
Dbl	пас	пас	пас

Следует ли игрокам пожать друг другу руки и поздравить с достижением абсолютного пары? На самом деле обе пары будут думать, а не могли ли мы достичь большего? Север-Юг были бы счастливы иметь +620, но по крайней мере они проявили хорошее понимание торговли и не пошли на 5♠. Если черные масти развалятся, Север-Юг могут выиграть шлемик. Восток-Запад могут размышлять, как они могли загнать оппонентов на пятый уровень или может стоило пасовать и надеяться, что Север-Юг сами туда заберутся. По крайней мере Восток-Запад продемонстрировали умение бороться против 2-на-1 форсинга. Саймон бы определенно одобрил.

Абсолютный пар на обоих столах – ничья. По словам Саймона: "Справедливо, что не следует пытаться побить свой пар. Так поступают лишь глупые команды. Но совершенно необходимо пытаться побить абсолютный пар. Поскольку если вы никогда не бьете абсолютный пар, оппоненты ни разу не проиграли его, и вы не выиграете много матчей таким способом". На каждой руке по крайней мере одна пара должна пытаться побить абсолютный пар.

Есть игры, в которых сильный игрок так доминирует над слабым, что создается впечатление, что слабый совсем ничего не умеет. Среди спортивных игр можно выделить баскетбол или бокс, среди интеллектуальных шахматы или нарды.

Есть другие игры, в которых игроки выступают по очереди и нет никакой возможности подавить оппонента. Некоторые спортивные, некоторые интеллектуальные – мой результат при игре в гольф будет 95 в независимости будет ли моим оппонентом дядя Фред или Ли Тревино. Может ваш спутник жизни отгадывает кроссворды лучше вас, но это не делает ваши ответы неправильными.

ИМПы находятся где-то посередине. Пара локальных экспертов может заказать 7NT против чемпионов мира и выиграть их на двойном сквиде. В следующей же сдаче у чемпионов будет возможность продемонстрировать технику обманных сносов, и они посадят локального эксперта в железобетонных 2♣. Фавориты будут блокировать, агрессивно торговаться и форсировать решения на ранней стадии. Если руки подходят, матч превратится в убийство, но иногда карты будут

спокойны и слабые продемонстрируют то немногое, чем они владеют. Если им повезет, а фавориты ошибутся пару раз, возможна сенсация.

Команды равной силы будут бороться в полную силу. Даже лучшие из оппонентов имеют свои слабости, вы только должны их отыскать. Единственная опасность состоит в том, что в поисках вы можете превысить предел своих возможностей, либо нарушите партнерские соглашения и, вероятно, отадите матч задаром в попытках быть слишком умными.

2. Правильный гейм

Антоним к правильному гейму – гейм неправильный. Неправильный гейм стоит дорого и не имеет скрытых плюсов. Почти все другие неудачи в торговле могут привести к хэппи энду. Если вы перезакажете, вам может повезти и вы выиграете. Если вы необоснованно блокируете, оппоненты могут торговать вместо наказательной контры. Если вы дадите дурацкую контру, разыгрывающий может выбрать неверную линию розыгрыша. Неправильный гейм – просто шанс проиграть ИМПы. Лучшее, на что вы можете рассчитывать – расход.

Неправильный гейм почти всегда двузначный проигрыш. В зоне 12 ИМПов (-100 против 620), до зоны 10 (-50 против 420). Овера или недобор оных меняет дело на ИМП или два, но в любом случае проигрыш суров. Если ваши оппоненты не встали в этот зональный гейм, ваш проигрыш составляет 16 ИМПов (-100 против 170 дает -6 вместо положенных 620 против 170 – +10), до зоны – 12 ИМПов (-6 вместо 6). Если оппоненты также встали в неправильный гейм, - расход, но вы упустили шанс немало выиграть.

Неправильный гейм имеет много обличий, каждое из которых напоминает о себе ночным кошмаром. Последующие параграфы описывают основные категории. Приведены примеры дабы убедить вас, что разумная торговля может изредка определить исключения из общих правил. Заявки могут требовать вдохновенных решений, но это часть выигрывающего бриджа.

Вопрос выбора правильной масти мы встретим также в обсуждении конкуренции на высоком уровне и в шлемовой торговле.

Мажор против без козыря.

Общее правило гласит: восьмикартная масть – мажор, семикартная – без козыря. Это правило работает на большинстве рук; пара нарушающая это правило должна иметь на то вескую причину. Одно очевидное исключение – отсутствие задержек:

♠ A J 10 6 5 ♥ 5 3 ♦ A Q J ♣ K Q 8	♠ K Q ♥ 9 7 2 ♦ K 8 5 2 ♣ A 10 4 3
---	---

1 ♠ 2 ♣

1 ♠ 2 ♣

3 ♣ 3 ♠ 4 ♠ пас	3 ♣ 3 ♦ 3 ♠ 4 ♠ пас
------------------------------	-------------------------------------

В 3NT нужна удача с червой, 4♠ – очень близкий контракт.

Фит 4-3 довольно часто лучший контракт, когда одна масть не держится:

♠ A K Q 10 ♥ 8 3 ♦ A K 6 ♣ K 7 5 4	♠ J 6 5 ♥ 9 7 ♦ Q J 9 4 ♣ A 8 6 2
---	--

1 ♣ 1 ♦ 2 ♠ 3 ♣ 3 ♦ 3 ♠ 4 ♠ пас
--

Слабая рука против сильной может принести проблемы с коммуникациями.

Предположим Юг имеет ♠ KQJ 104 ♥A ♦6432 ♣975 и торговля развивается так:

N S 1 ♣ 1 ♠ 2NT ?
--

Выглядит как легкий гейм, могут ли быть проблемы? Безусловно в 3NT могут быть сложности, если у партнера нет туз пик: червовый ход снимет единственный вход, а пика еще не установлена. Эта рука быть может принесет только 2 взятки! 4♠ кажется более безопасным контрактом и Югу следует заявить его.

Наконец, бывают руки, на которых 4-3 фит производит перекрестные убитки:

♠ A K Q 10 ♥ A 7 2 ♦ A 7 5 3 2 ♣ 7	♠ J 9 4 ♥ 8 ♦ K 6 ♣ A 9 8 6 5 3 2
---	--

1 ♦ 2 ♣ 2 ♠ 3 ♣ 3 ♥ 3 ♠ 3NT 4 ♦ 4 ♠ пас
--

В пиках имеем на две взятки больше, чем в без козыря.

Все знают, что бывают руки, на которых 3NT лучше, чем гейм в восьмикартном мажоре, мы всегда видим это, но обычно после сдачи. Как же определить их во время торговли и записать себе двузначную победу в ИМПах? Есть ли какие дудочки или танцующие слоники распевающие безкозырную песню?

Основная причина играть без козыря – наличие взяточ в боковой масти. Поскольку эта масть вам нужна, чтобы выиграть гейм, зачем называть другую масть козырной.

♠ K 6 3 2	♠ Q 8 5 4
♥ A K	♥ 8 5
♦ J	♦ K Q 10 6 5
♣ A Q J 10 6 5	♣ K 3

1 ♣	1 ♦
1 ♠	3 ♠
3NT	пас

Плохой расклад может стать фатальным для 4♠, 3NT – железобетонные. Открывающий с легкостью предлагает без козыря с полуплотной трефой, отвечающий с радостью пасует с поддержкой в любом из миноров.

♠ K J 8 7 6	♠ 9 5 4
♥ K 6 5	♥ A 8
♦ K Q 3 2	♦ 9 8
♣ 4	♣ A K Q J 7 3

1 ♠	2 ♣
2 ♦	2 ♥
2NT	3NT

Отвечающий видит, что пиковый контракт будет неуклюжим, он дает возможность партнеру повторить пику, но направляется в 3NT.

Следующая причина попытать счастья в без козыря – отличные промежуточные карты.

♠ J 10 9 6	♠ K 4 3 2
♥ A J	♥ K 7 5 3
♦ K 10 8 7	♦ Q 6 5
♣ A J 10	♣ K 6

1 ♦	1 ♥
1 ♠	3 ♠
3NT	пас

Открывающий предполагает, что в 3NT будет над чем посмеяться. Первый ход, вероятно, принесет взятку и будет несколько вариантов розыгрыша.

В этом примере бубновый ход чрезвычайно приятен разыгравающему против 3NT; он был бы весьма опасен в 4♠. Заметим, что пиковый ход – самый безопасный как против 3NT, так и против 4♠. Оппоненты легко пойдут в козыря против 4 пик, однако против 3NT – едва ли.

Комбинация онерной концентрации по бокам и слабой козырной масти указывает на то, что 3NT могут быть проще:

♠ Q 6 5 3	♠ 9 7 4 2
♥ Q 5	♥ A K 9 8
♦ K J 9	♦ A Q 6
♣ A Q 9 8	♣ K 4

1 ♣	1 ♥
1 ♠	2 ♦
2NT	3 ♠
3NT	пас

Пара не только исследовала шлемовые возможности, но и остановилась в самом безопасном гейме. Если одна из рук чуть слабее, лучший гейм – 4 пики (замените червы открывавшего или трефы отвечающего на xx). При восьмикартном фите на руках с недостатком старших карт лучший контракт – козырный.

Наконец, бывают руки, где есть всего 9 взяток. Гейм в без козыря, без одной в мажоре. Эти руки чрезвычайно трудно определить за столом, а безоглядные прыжки в 3NT слишком часто дают осечки. Но иногда вам везет, и одна из ваших мортир, ржавевшая на конвенционной карте, предоставляет вам золотой шанс.

Восток-Запад в зоне

♠ A Q J 9 6 5	♠ K 4 3
♥ 7 5	♥ A 8 3 2
♦ 9 8	♦ A 7 3
♣ J 3 2	♣ A 7 6

2 ♠	2NT
3 ♦ ^*	3NT
пас	пас

^*- хорошая пика, мало что сбоку

Такие шансы появляются нечасто, но если так уж случилось, лучше не теряться.

Минор против без козыря

Каждый настоящий бриджист любит играть 3NT. Это не только всего 9 взяток, часто первый ход оказывается дружественным, масти оппонентов блокируются, они не могут убить вашу законную взятку и просто происходят чудеса. Одна из худших ошибок в бридже – пропустить уровень трех без козыря, поскольку у партнера может быть неподходящая рука. Вам нужно куда более сильное свидетельство, чем может быть. Даже "ВЕРОЯТНО", лишь граница:

♠ Q 5 3 2	♠ A 7
♥ 7 5 4	♥ 9 3 2
♦ A	♦ K Q 10
♣ K Q J 6 5	♣ A 10 8 4 3

1 ♣	1 ♦
1 ♠	2 ♥
2NT	3 ♣
3 ♥	3NT
пас	

Оппоненты могут съесть пять червей, но если нет,- 3NT на столе. Заметим, что даже 4♣ уже слишком высоко. Этот тип руки со стоппером типа три фоски против трех фосок часто появляется в рубрике "Challenge the Champs" в журнале Bridge World. Приведенная торговля зависит от форсинга до гейма четвертой мастю и способности предвидеть сложности. Это не реклама для конвенции "четвертая масть форсирует гейм", но если вы ее играете – не упускайте свои шансы на руках такого типа.

Безусловно есть руки, на которых надо играть 5 в миноре и очень важно узнавать их:

♠ A K 6	♠ 7
♥ K Q 5 3	♥ A
♦ 9 5	♦ Q J 10 8 7 6 4 2
♣ A K Q 5	♣ 7 4 2

2NT	3 ♠^*
3NT	4 ♦^{**}
4NT	5 ♦
пас	

^* – форсирует 3NT, ^{**} – от шести карт

Заметим, что у 3NT два недостатка: 1) два пиковых стоппера – маловато, 2) туз червей заведомо снимут до того, как бубна установлена. Если у открывающего поддержка бубен чуть получше, шлем в бубнах возможен.

♠ A 10 5 3	♠ 8
♥ 7	♥ Q 8 4 3

♦ K 7 ♦ A 3 2
 ♣ K J 10 7 4 3 ♣ Q 9 8 5 2

1 ♣ 1 ♥
 1 ♠ 3 ♣
 3 ♦ 4 ♦
 5 ♣ пас

Пример хорошей агрессивной торговли. Многие заявили бы только 2♣ с рукой отвечающего. У 3NT есть шансы, 5♣ невозможно проиграть.

Мажор против мажора.

В очередной раз есть основные принципы, которые каждый знает и есть исключения, которые сильные пары распознают. Принципы следующие:

1. Играйте в длиннейшем общем фите: десять лучше девяти, что лучше восьми и т.д.
2. Играйте в лучше распределенной масти: 4-4 лучше, чем 5-3, что лучше чем 6-2. Это – основы и результат легко копируется за другим столом. Сильно торгающая пара старается разглядеть исключения к этим правилам за столом, а не в послематчевом анализе.

Слабая рука с длинной мастью должна настаивать на розыгрыше:

♠ K 3 ♠ Q J 10 9 5 4
 ♥ A Q 7 5 4 ♥ K 6 3
 ♦ A 9 8 ♦ 7 6
 ♣ A 9 5 ♣ 8 6

1 ♥ 1 ♠
 2NT 4 ♠
 пас

Защита может посадить 4♠, получив две червовых убитки, но если черва не развалится 4♥ абсолютно безнадежны. Интересная защита против 4♥ – выйти в минор (скажем, в трефу), пустить пику один раз и продолжить минор. Розыгрывающий не может сократиться на столе, т.е он снесет фоску из второго минора (бубна в нашем примере). Теперь защите нужен аперкот. Если правый оппонент розыгрывающего держит третью пику, он должен быть при ходе и выйти ею. Если левый защитник держит третью пику и три червы, он должен быть при ходе и выйти пикой. Защитники могут попытаться навести аперкот, если минор лежит 5-3. 4♠ куда проще. Пара со взятками в миноре должна играть в сильнейшем мажоре:

♠ A Q J 5 4 ♠ K 7 6
 ♥ Q 6 4 3 ♥ K 8 7 2
 ♦ K 8 ♦ A Q J 5
 ♣ J 6 ♣ 8 7

1 ♠	2 ♦
2 ♥	3 ♥
3 ♠	4 ♠
пас	

Открывающий заявляет 3♠ надеясь, на без козыря или на пиковый подъем. Выбор между двумя фитами 5-3 может быть весьма тонким. Пример, в котором выбор довольно ясен: все пиковые онеры в трехкартной масти, поэтому мы должны играть червь:

♠ K Q J	♠ 7 5 4 3 2
♥ K 7 6 5 4	♥ A Q 2
♦ A K 6	♦ J 8
♣ 6 5	♣ 9 4 3

1 ♥	1 ♠
2 ♦	2 ♥
2 ♠	4 ♥
пас	

Отвечающий демонстрирует хорошее понимание, выбирая червь. Партнер короток в

трефах, любая убитка ставит под угрозу козырный контроль. 4♥ – не из простейших и сядет при плохих распределениях; после трех трефовых кругов разыгрывающий должен сыграть туз, король бубен, бубновая убитка. Теперь разыгрывающий отбирает два козыря и должен играть пикой, предоставляя возможность для пиковой убитки или промоции.

Никому не удастся решить все проблемы такого sorta правильно; слишком много неизвестного и недостаточно места для обмена информацией. Однако, некоторые решения проще, и изредка мы можем догадаться в какой масти играть лучше. Информированный выбор всегда лучше слепого угадывания. Вот три примера, где игрок с финальным решением имеет причину не ошибиться:

Сдача 1

♠ A 8 6 5 4	♠ K J 2
♥ K 7 6	♥ A 8 5 4 3
♦ 8 7	♦ J 5 2
♣ A K 5	♣ Q 10

1 ♠	2 ♥
3 ♥	3 ♠
4 ♣	4 ♥
пас	

Сдача 2

♠ K 7 5 3 2	♠ 9 6 4
♥ K J 10	♥ A 8 6 4 2
♦ A 4	♦ K 9 2
♣ K 9 5	♣ A 3

1 ♠	2 ♥
3 ♥	3 ♠
4 ♠	пас

Сдача 3

♠ J 7 5	♠ K Q 8 4 2
♥ A K Q 7 6	♥ 9 5 2
♦ A K 5	♦ 10 6 3
♣ Q 5	♣ J 10

1 ♥	1 ♠
2NT	3 ♥
3 ♠	4 ♠
пас	

В первой сдаче правильный гейм – червовый из-за трех трефовых взяток. Если защита атакует в минор разыгрывающий возьмет четыре козыря (предполагая 3-2), три трефы, две пики и бубновую убитку. Козырный ход заставит разыгрывающего разбираться с пикой. Обратите внимание, что трефы не так хороши в пиковом контракте, разыгрывающий просто играет на 3-2 в козыре с идущим импасом. Открывающий заявляет 4♣ в качестве шлемовой попытки, но отвечающий использует информацию для выбора правильного гейма.

Сдача номер 2 зависит от червы. Никто не любит угадывать козыря, поскольку обычно разыгрывающий должен делать это на ранней стадии. Чем дальше мы можем отложить угадывание, тем более вероятно, что мы будем угадывать, располагая какой-либо информацией. Более того, бубновая убитка существенно ослабляет козырную позицию. Вот две причины для выбора пики козырем.

Третья сдача представляет собой типичных пример слабой руки, со всей силой сконцентрированной в одной масти, напротив сильной руки. Отвечающий должен понять, что лучшим шансом для получения четырех взяток в пиках, является назначение ее козырем. Эта рука сложнее, чем предыдущие, потому что из общих соображений разумно держать сильную руку закрытой. Открывающий может также иметь другие 3-5-4-1 руки или руки с более слабой червой и сильной бубной, при которых

пиковый гейм лучше.

Борцы за количество очков могут возразить, что в приведенных примерах 1 и 2 отвечающий заявляет 2♥, имея лишь 11 очков. Пропадает возможность пригласить к гейму (1♠-2♥-2♠-3♠ форсирует) и мы можем оказаться выше, чем хотелось бы. Один из важнейших принципов ИМПов гласит: НАЙТИ ПРАВИЛЬНЫЙ ГЕЙМ СТОЛЬ ВАЖНО, ЧТО МЫ ДОЛЖНЫ РИСКОВАТЬ ТЕМ, ЧТО ИЗРЕДКА МЫ ОКАЖЕМСЯ СЛИШКОМ ВЫСОКО. Немного раньше у нас был пример, где

форсинг до гейма четвертой мастью принес замечательный результат. Вот пример возможных неприятностей:

♠ K Q 9
♥ A J 9 8 5
♦ J 9 8
♣ 7 6

Партнер ВЫ

1 ♦ 1 ♥
1 ♠ ?

Гейм возможен в без козыря, червах, пиках или бубнах. Только с помощью заявки 2♣ вы можете исследовать все эти возможности. Верно, вы можете оказаться высоко, но риск хорошо обоснован.

Конкуренция.

Пока оппоненты молчали. Это не очень-то реалистично в ИМПах 90-х годов, где все и каждый торгают на чем только Бог послал. Интервенция грабит вас на пространство, но в то же время дает информацию о руках оппонентов. Конечно, лучше получать информацию от партнера, который, по идее, на нашей стороне, чем от оппонентов. Но если это все, чем вы располагаете, лучше использовать.

Иногда конкурентная торговля взлетает на такой уровень, где вы должны угадывать до того, как вы нашли козырную масть. Предположим вы держите следующую руку: ♠ A97 ♥ K62 ♦ AQ ♣ KQ875.

ВЫ ЛО Партнер ПО
1 ♣ пас 1 ♥ 3 ♠

У открывающего непростая задача. Гейм может быть в без козыря, червах и трефах. Большинство экспертов заявило бы 3NT. Во-первых, это только 9 взяток, во-вторых партнер может перевести в черву или трефу, в третьих козырный контракт может встретить неприятные распределения (это ужасная торговля для фита 4-3 в червах). Наконец, по торговле у правого оппонента семикарт пик и немного что есть сбоку. Разыгрывающий может выключить его из игры.

♠ J 2
♥ A 9 7 5 3
♦ J 5 3
♣ 10 9 4

♠ 3	♠ K Q 10 8 6 5 4
♥ Q J 8 4	♥ 10
♦ K 9 8 7 2	♦ 10 6 4
♣ A 6 2	♣ J 3

♠ A 9 7
♥ K 6 2
♦ A Q

♣ K Q 8 7 5

S	W	N	E
1 ♣	пас	1 ♥	3 ♠
3NT	пас	пас	пас

Любой гейм агрессивен, 3NT – лучший. Когда вы в ударе, судьба преподносит вам маленькие подарки, например фоска пик подскажет вам, что пика синглетная. Разыгравающий берет (избегая бубнового переключения) и выходит королем треф, разблокироваваясь десяткой. Запад пускает, но разыгравающий спускается на стол по тузу червей и играет девяткой треф, Запад берет, но не может атаковать ни одну из красных мастей и отходит трефой. В концовке разыгравающий запускает Запад червой и тот наигрывает девятую взятку в бубне. Если туз треф у Востока, вся эта прекрасная теория, мягко говоря, неприменима.

Партнерское взаимопонимание.

Серьезная пара должна сконцентрироваться на достижении правильного гейма. Это касается как построения системы, так и практики и обсуждения. Слишком много пар тратят все свое время на выяснение шлемовых конвенций. Выбор гейма достоин, по крайней мере, того же времени. Вот несколько тем достойных обсуждения.

Основная идея 2-на-1 системы – определить большинство нестандартных последовательностей в торговле как форсинг. Это дает дополнительное место для исследования гейма, например:

♠ Q 9 7 5 4	♠ K 8 6
♥ K J 4	♥ A 10 5
♦ A Q 9 5	♦ J 10
♣ Q	♣ K J 9 6 3

1 ♠	2 ♣
2 ♦	2 ♠
2NT	3NT
пас	

Что было последним форсирующим заявлением? В АКОЛе 2♦ не форсирует и все, что после этого – инвиты. По методу Чарльза Горена (доминировавшему в США в 50-е и 60-е годы) 2♦ форсирует, но последующие заявки инвитируют. В системе 2-на-1 – 3NT первая нефорсирующая заявка после 1♠. Некоторые бриджисты, играющие 2-на-1, определяют 2♠ как сильную заявку приглашающую к шлему. В вышеприведенном примере следует прыгать в 4♠. Я считаю это ошибкой, эти заявки следует использовать для поиска гейма. Определенно эти руки для 3NT.

Одна из наиболее противоречивых идей в бриdge – идея "быстрого прибытия", которая утверждает, что слабая рука должна прыгать в гейм, показывая слабость, а

сильной следует экономить пространство для шлемовой торговли. Результаты на уровне шлема можно обсуждать, что происходит на уровне гейма показано в следующем примере:

♠ K 7 6 4	♠ 8 5 3 2
♥ K	♥ Q J 8 7
♦ A Q	♦ 8 5 4
♣ A Q J 10 9 5	♣ K 2

Обычная	Быстрое прибытие
1 ♣ 1 ♥	1 ♣ 1 ♥
2 ♠ 3 ♠	2 ♠ 4 ♠
3NT пас	пас

Обращаясь к другой теме, торговля типа 1♥-1♠-2♥-3♦ может вызывать проблемы. Одна трактовка – отвечающий показывает приглашение к червовому гейму. Я думаю, что отвечающий обладает силой на гейм и не имеет понятия какой гейм играть. Положим открывающий имеет ♠ 63 ♥ K87532 ♦ Q2 ♣ AQ4. Эта рука была минимумом открытия и не сильно улучшилась в процессе. Есть желание заявить малодушные 3♥, но открывающему следует добавить 3NT. Опасность того, что партнер имеет слабую черву и не имеет трефового стоппера, слишком велика(♠ AJ1042 ♥Q ♦ AKJ10 ♣862). Отвечающий несомненно поднимет 3 червы в четыре, но 3NT выглядит лучше.

Предположим торговля начинается так 1♣-1♥-1♠-3♠. Как часто следует открывающему заявлять 3NT? Как часто следует отвечающему переводить в 4♠? Эти вопросы тесно связаны. Если открывающий часто заявляет 3NT, отвечающий должен часто корректировать. Если открывающий уходит в без козыря только на определенных типах рук, отвечающий обычно должен держать. Первый вариант выглядел бы так:

♠ Q 6 5 4	♠ 7 5 4 3	♠ K 9 4 3
♥ Q 5 4	♥ A 4	♥ 2
♦ K J 6	♦ K J 5	♦ A 4 3
♣ A Q 2	♣ A Q 3 2	♣ A Q 7 5 4

Второй вариант ожидал бы либо промежуточный карт, либо взяток в минорах:

♠ K J 10 3	♠ 10 9 8 6
♥ 6 5	♥ K
♦ K J 10	♦ A J 10
♣ K Q J 9	♣ A Q J 10 6

♠ Q 10 9 8	♠ A Q 10 9
♥ 10	♥ J 9
♦ Q 10 9 7	♦ A J 10
♣ A K Q 10	♣ Q 10 9 6

Оппоненты с большой вероятностью пойдут в червю по этой торговле. Кто отвечает за эту масть? Отвечающий всегда должен уходить с xxxx; как насчет Тxxx? Открывающий должен выше оценивать руки с поддержкой в масти партнера, но как сформулировать правило? Пары, заявляющие без козыря с вескими на то основаниями, получат впечатляющие результаты:

♠ Q J 9 6	♠ K
♥ A J 8 7	♥ 9 6 5 3
♦ K 10	♦ J 9 7
♣ A J 6	♣ K Q 7 5 3

1NT	2 ♣
2 ♥	3 ♥
3NT	пас

У отвечающего есть желание перевести с синглетом пик, но это король. Более того, 3NT от партнера должны показать приличную трефу, и, следовательно, мы можем брать взятки не только в червах. Атака малой бубной. Разыгравший сыграл со стола валетом, дама справа (ошибка). Теперь гейм стал безпроблемным. Десятка червей была за и атакующий имел синглет треф, т.е. червовый гейм сидел. Заметим, что в 4♥ всегда есть опасность трефовой убитки и проблемы с коммуникациями. Если вы хотите гейм, 3NT – лучший.

Какой подход лучше? Я предпочитаю заявку 3NT как несколько больше, чем просто

контракт на выбор, но многие сильные игроки часто заявляют 3NT и оставляют за партнером право принять окончательное решение. Главное, чтобы пара имела договоренность в этом вопросе. Любой метод хорош и сработает на определенных руках, главное не пропустить их.

Поиск правильного гейма может продолжаться и на четвертом уровне. Это может привести к разногласиям какие заявки уже шлемовые попытки, а какие – поиск правильного гейма. Все понимают, что

S	W	N	E
3 ♦	DBL	пас	4 ♦

выбор гейма(по крайней мере на этом круге), но попробуйте следующую руку с места Севера:

♠ Q 7
♥ K 10 8 4
♦ Q 8 5 4
♣ A 6 5

S	W	N	E
1 ♠	пас	1NT^*	пас
2 ♦^{**}	пас	2NT	пас
3 ♥	пас	?	

^{^*}- форсирующее без козыря, ^{^{**}} – от трех карт

У партнера скорее всего 5-3-4-1, но 5-3-5-0 и даже 6-3-4-0 возможны. Гейм возможен в бубне, черве или пике. Заявка 4♣ должна показать поддержку в минимум двух из трех мастей и сомнения в выборе гейма. Нецелесообразно считать ее какой-либо отложенной шлемовой попыткой.

Следующая торговля вызывает больше разногласий, поскольку Юг неограничен:

S	W	N	E
1 ♥	2 ♦	2 ♠	пас
3 ♣	пас	3NT	пас
?			

Предположим Юг держит ♠ KJ ♥ Q98765 ♦ -- ♣ AQJ65. 3NT, может и лучший контракт, но пиковый, червовый и трефовый могут оказаться правильными геймами. Заявка 4♣ покажет черву и трефу, как насчет пик? Может быть 4♦ следует зарезервировать для сомнения о масти гейма, в предпочтение обычной трактовке как шлемовой попытки (без согласованной масти). Выбор гейма был бы безусловно полезен на этой руке. Без специальных договоренностей 4♣, конечно же, лучшая заявка.

Контрмеры.

Вопрос: "Когда неправильный гейм не трагедия?"

Ответ: "Когда это происходит с оппонентами."

Оппоненты также работают над своей системой и взаимопониманием. У них тоже есть заполненная конвенционная карта и опыт. Не позволяйте им обмениваться информацией, заставьте их угадывать. Шумная торговля приводит к решениям основанным на недостаточной информации.

Основные средства для таких пакостей – блоки и поедающие пространство оверколы. В любом случае хорошо, когда партнер может немного помочь:

S	W	N	E
1 ♣	1 ♦	1 ♥	3 ♦

1♦ не потребила пространства, но дала партнеру партнеру чувство безопасности для возведения преграды.

♠ 8 3	♠ J 9 7 5
♥ Q J 8 4	♥ 3 2
♦ 7 2	♦ J
♣ A K J 6 5	♣ Q 10 8 7 3 2

S	W	N	E
---	---	---	---

1 ♣ DBL 4 ♣ ?

Заявка 1♣ послужила первым шагом в двухходовой операции. У оппонентов должны быть железные 5♦, но у нас есть шанс посадить четыре в мажоре.

Никто не любит проблемы типа:

S	W	N	E
1 ♦	2 ♣	?	

Может отвечающий даст негативную контру только с одним четырехкарточным мажором, может открывавший ответит трехкарточным. Замечательная возможность встать в неправильный гейм. Мало радости когда это происходит с нами, давайте сделаем им жизнь сложнее так часто, как это только возможно.

Блоки не всегда дают положительный результат. Иногда вы получите хорошую запись, изредка окажетесь слишком высоко на вашей собственной руке. Может быть вам удастся затолкнуть оппонентов выше, чем они могут выиграть и вы получите плюс, с другой стороны вы можете загнать их в гейм или шлем, который выигрывается, но его непросто заявить в односторонней торговле. Эти моменты компенсируются. Но когда вам удается заставить оппонентов выбрать неправильный гейм – чистая победа. Такие случаи известны на всех уровнях соревнований, включая чемпионаты мира:

1988 Олимпиада. Восток-Запад в зоне

\spadesuit J 8 7 4 2 \heartsuit K 7 5 \diamond A 10 \clubsuit Q 10 3	\spadesuit A K 3 \heartsuit Q 9 4 \heartsuit J 10 8 6 \diamond K Q J 9 7 6 \diamond 2 \clubsuit A K J \clubsuit 9 7 6 5 2
\spadesuit 6 \heartsuit \diamond \clubsuit	\spadesuit Q 10 9 5 \heartsuit A 3 2 \diamond 8 5 4 3 \clubsuit 8 4

N	E	S	W
пас	пас	пас	1 ♣ ^*
1 ♥ ^{**}	2 ♣	3 ♠	4 ♦
пас	4 ♥	пас	5 ♣
пас	пас	пас	

^*- сильная, от 16 очков, ^{**} – трансфер в пику

Восток-Запад – многократные чемпионы мира с годами опыта использования сильной трефы. Единственный возможный гейм – 3NT, который был выигран в другой комнате. Запад, однако, автоматически заявил 4♦ с целью исследования

шлемовых возможностей в минорах. Обратите внимание, что не трансфер 1♥, а блок 3♠ принес неприятности.

Пара, пытающаяся победить на суждении и розыгрыше, должна работать над контрмерами. У вас не будет возможности торговать свободно, зачем предоставлять эту возможность оппонентам?

3. Натянутые геймы.

Сильные команды не пропускают много геймов. Все игроки горды своим розыгрышем и надеются выиграть сложные контракты. Тактика ИМПов поощряет агрессивность. "Оборотка" за зональный гейм против частички на другом столе составляет 10 ИМПов против шести, если гейм садится. Та же картина до зоны приносит плюс шесть против минус пяти. Овера, как обычно, меняют общую картину на ИМП или два. Совсем необязательно выигрывать или проигрывать, зональные +170 на обоих столах – расход, но обе пары будут знать, что они упустили шанс выиграть 10 ИМПов.

Все это народная мудрость и торговать значительно веселее, чем пасовать, это значит, что оппоненты тоже будут вставать в геймы, обоснованные надеждами больше, чем ценностями. Суровая защита может принести нам приятные +50 и +100 на левую сторону нашей книжечки. Мы все наблюдали как атлеты демонстрируют нечто большее, чем обычно в критических ситуациях. Каждый заявленный гейм должен служить небольшим допингом для разыгрывающего и защиты. Болван может расслабиться.

Относительно легко вычислить, когда заявление гейма обосновано ровно на 50%, но это мало чем поможет. Различные системы и методы оценок рук не достаточно аккуратны, чтобы выяснить небольшие разницы в процентах. Шальные девятки и десятки могут неожиданно дать контракт. Иногда отсутствие этих шальных ценностей заставляет нас демонстрировать мастерство в розыгрыше безнадежных контрактов. На любом уровне, после новичка, бриджист разыгрывает лучше, чем защищается. Куда более вероятно, что вы выиграете трудный гейм, чем посадите железный. С другой стороны, защитники скорее выпустят контракт, чем сделают, что-нибудь выдающееся. Соответственно мы сначала ставим геймы, а затем пытаемся их выиграть, иногда с помощью карт, иногда с помощью наших друзей.

Мыслящий игрок хочет выигрывать ИМПы всеми возможными способами; есть ли место для хорошей торговли в ситуации натянутого гейма? Все способны следовать определенным правилам, мы же хотим указать на несколько исключений и, тем самым, быть выше среднего оппонента. Возможно дудочка, напевающая тихую мелодию частичной записи вместо марша натянутого гейма и не достигнет наших ушей, но как насчет предостерегающего свиста. Эта глава о том, как решить заказывать натянутый гейм или нет.

Призы за гейм против положительных записей.

Конечно же, комбинация приза за гейм и преимущества разыгрывающего должна превратить нас в "Ставь их!"-тигров, но есть другая сторона вопроса. Никто не любит возвращаться к столу своих партнеров с карточкой полной отрицательных записей. Более того, матч имеет конечную длину. 32 сдачи – обычный матч; региональные матчи ACBL имеют 26 сдач, швейцарские матчи 7,8 или 9 сдач. Национальные чемпионаты – 64 сдачи. Только игроки высшего класса играют матчи длиннее (Бермудский кубок или Team Trial).

Не столь большая длина матчей премиумует правильные решения на возможном большинстве рук. Это аргументирует не ставить все геймы подряд. Пара, способная не поставить гейм, имея:

<p>♠ 10 6 5</p>	<p>♠ A K 7 3</p>
♥ 8 7 4 3	♥ A J 6
♦ A	♦ 6 5 3 2
♣ K Q 6 3 2	♣ A 9

S	W	N	E
пас	пас	1NT	р
2 ♣	2 ♦	2 ♠	р
3 ♣	пас	пас	р

поступает правильно, даже если они в зоне.

Соответственно есть интеллектуальное напряжение. С одной стороны мы желаем положительных результатов, с другой – боимся пропущенных геймов. Правильное решение – искать и ставить геймы, в которых будет какой-то розыгрыш. Настоящая проблема руки приведенной выше, не проценты, не опасность подсада без двух, а тот факт, что этот гейм не имеет розыгрыша. Либо трефа развалится, либо нет и совершенно неважно, кто разыгрывает, будь то Бобби Вульф или дядя Саша. И у защиты не будет особых проблем.

Мы все знаем, что дозонный гейм на импasse нужно ставить, но если он не поставлен, это еще не трагедия. Пурист обсчитал бы нас на 0.45 ИМПа; на практике мы либо выиграли 5, либо проиграли 6.

Как выиграть гейм.

Существует множество способов оценки руки: очки, онерные взятки, потери и так далее. Все это попытки предугадать, как высоко мы можем забраться. Разыгравший определяет, что сделала пара в торговле – недозаказала, перезаказала, что-либо перепутала или встала в правильный контракт только когда, болван выкладывает свои карты на стол. Оппоненты не дадут нам 620 только потому, что у нас достаточно очков, они потребуют 10 взяток, до того как сами могут взять 4 и сделают все возможное, чтобы разрушить контракт. Что же нам нужно, чтобы выиграть гейм?

Наиболее очевидный ответ – старшие карты, и теоретики бриджа потратили удивительное количество чернил и бумаги, развивая различные способы подсчета. Старшие карты безусловно важны, но большинство геймов мы выигрываем с помощью фосок: либо устанавливая длинные масти, либо делая убитки, либо и то и другое. Руке без взяток в длинных мастих нужно иметь удивительно много очков для 3NT:

♠ A K 10
♥ Q J 10
♦ A 4 3 2
♣ K 4 3

♠ Q J 3
♥ A K 9

◆ J 6 5
♣ J 6 5 2

29 очков с держками во всех мастях, но гейм не очень прост. Есть даже две десятки, но они в коротких мастях и столь же полезны как и валеты. Если бы эта рука была типичной, мы все должны были бы торговать размереннее. К счастью, обычно мы обладаем какой-либо пятикартной мастю, или фитом 4-4, или девятками, десятками и валетами, способными дать взятки.

Есть множество способов выиграть гейм, включая убитки, установление длинных мастей, импасы, впустки, дружественные первые ходы и менее, чем совершенная защита. Последние два момента чрезвычайно важны. Разыгравший имеет огромное преимущество в натянутых геймах. Защитники слушают торговлю, видят болвана, наблюдают сносы и делают выводы из линии розыгрыша. Но это непростая борьба. Даже не высшем уровне защита скорее выпустит бедноватый контракт, чем посадит тот, который можно выиграть.

Первый ход – величайшее искусство бриджа. Защитник должен не только понять торговлю оппонентов (большинство из нас имеют сложности в расшифровке торговли партнера и изредка проблемы с собственными заявками), но и предвидеть развитие игры до того, как он видит болвана. Даже самые сильные игроки часто неровно сидят в своих креслах после своего первого хода. Если бы мы всегда получали лучший первый ход, мы торговали бы куда аккуратнее.

Промежуточные карты очень важны в оценке руки. AK32 против Q54 дадут четыре взятки только в случае развала (35%) или когда один из оппонентов будет засквизован (или псевдозасквизован). AK32 против Q94 имеет на пару процентов больше из-за дублета J 10 и еще немного из-за первого хода из J10xx (или J(10)xxx и последующей впустки). Мы можем продолжать в том же духе и дойдем до AK107 против Q98, что дает 61% по-честному плюс возможности выхода в эту масть или подсчета руки в концовке.

Давайте взглянем на трефовую масть качества A32 против 765 в контракте 4♠. Очевидно – одна взятка и две потери, если оппоненты вскроют масть. Если мы улучшим руку до A98 против J54, то имеем уже 1.1 взятки, но более важен факт, что есть много комбинаций, на которых оппоненты не могут атаковать масть эффективно. Даже когда они могут и должны атаковать эту масть будет немало комбинаций, на которых переключение будет не очень-то простым. Теперь мы можем либо снести трефу, либо построить какую-нибудь концовку. С другой стороны они могут пойти в трефу и дать необходимую десятую взятку в гейме, который сидел бы, если бы оппоненты оставались пассивны.

Длинные масти сами по себе недостаточны, необходимы старшие карты, чтобы эти масти установить:

♠ Q J 9 8 2
♥ A 4 3
♦ 5 4 3
♣ A 4

♠ A K 4
♥ 9 7 6

♦ Q 9 7 6 2
♣ K 5

4♠ можно выиграть только против пары страусов, которые никогда не ходят в черву, но я бы получил +110 в 2♠, если оппоненты позволят мне их играть.

♠ Q J 9 8 2
♥ A 4 3
♦ A K 5
♣ 7 6

♠ A K 4
♥ 9 7 6
♦ Q 9 7 6 2
♣ 5 3

4♠ – замечательных контракт, ибо бубна приносит 5 взяток без промедления.

Некоторые геймы, достойные пропуска.

Есть определенные распределения приносящие отрицательные записи при наличии большой силы на линии. Эти контракты не только реализуемы с невысокой вероятностью, но и мало шансов продемонстрировать какой-либо розыгрыш. Первый тип, конечно 4-3-3-3 против 4-3-3-3. Плохо, когда четверки в разных мастиах, еще хуже, когда в одной:

♠ A 10 5	♠ K Q 7
♥ K 7 6	♥ Q 8 5 3
♦ K 9 8	♦ A Q 4
♣ K 8 7 6	♣ 9 4 3
1 ♣	1 ♥
1NT	2NT
p	

Обратите внимание – 26 очков, ни единого валета. Проблема в том, что нет взяток на длинные масти (и мастей-то нет). Старшие фоски в червах и трефах сильно бы помогли.

♠ K 7 6 5	♠ A 8 3 2
♥ Q 7 5	♥ 8 6 4
♦ K Q J	♦ A 10 5
♣ K 9 4	♣ A J 7

1 ♣	1 ♠	1 ♣	1 ♠
2 ♠	3 ♣	2 ♠	3 ♣
3 ♠	пас	3 ♦	3 ♥
3NT		p	

27 очков, фит 4-4 с очень слабым видом на гейм. Заметьте, что в 3♠ можно поразыгрывать. Наиболее интересное развитие ожидается при бубновом ходе. Берем тузом и ходим червой. Первые 6 взяточ с большой вероятностью бубны в защите и червы на разыгрыше. Предположим защита отходит козырем. Играем туз, король пик, пика. Если правый оппонент выигрывает, он впущен. Если левый, разыгрывающий побежит, если либо 10, либо дама треф у левого оппонента. Да, может случиться, что оппонент с коротким козырем убьет бубну. Разыгрывающий должен следить за фосками и настроением за столом, выбирая правильный план. Это существенно веселее, чем грубые без одной (двух) в гейме, и принесет победу со временем. Будучи в зоне весьма трудно остановиться в 3♠, но по крайней мере следует встать в 3NT посредством торговли номер 2. Дуплет против дуплета – другой источник неприятностей, будь то козырный контракт или без козыря:

♠ A Q 6 5 4	♠ K J 3 2
♥ 6 5	♥ Q 10
♦ K 7 6	♦ A 5 4 3
♣ A 5 4	♣ K 8 7

♠ K Q	♠ A 10
♥ A Q J	♥ K 10 6
♦ Q 8 6 5	♦ K 7 4 3
♣ 7 5 3 2	♣ K J 8 4

Первая пара рук имеет 26 очков и девятикардный фит, вторая – 28 очков и два восьмикартных. Обеим стоит остановиться до гейма. В первом случае 3♠ – хорошо обеспеченный контракт. Во втором 2NT можно выиграть. У меня нет ни малейшего представления как избежать гейма на любой из этих рук, но вы можете приберечь их для тех, кто утверждает, что их система торговли совершенна. Вот пример руки, на которой вы подозреваете мерзкие дуплеты:

♠ 8 5	♠ 10 3
♥ A Q 6 5	♥ 10 9 2
♦ K 10 6	♦ A Q J 8
♣ A K Q 9	♣ J 10 6 3

1 ♣	1 ♦
1 ♥	2 ♣
2 ♦	3 ♣
p	

У отвечающего приличная рука и все его очки вроде как работают, но 5♣ далеки от реализации.

Встречные 5-2 фиты могут заманить пару в плохой гейм, потому что каждый надеется на источник взяточ из длинной масти.

\spadesuit 5 4 \heartsuit A Q 8 4 2 \diamond K 10 9 \clubsuit A 8 7	\spadesuit K Q 7 6 2 \heartsuit 6 3 \diamond Q J 3 \clubsuit K 9 3
--	---

1 \heartsuit 1NT	1 \spadesuit пас	или	1 \heartsuit 1NT	1 \spadesuit 2 \clubsuit ^*
			2 \diamond p	2 \spadesuit

^*-Новый минор форсирует.

Приведенные торговли возникли от неприятного ощущения двойного фита 5-2. У отвечающего великий соблазн заявить 2NT. Если вы проехали 2 \spadesuit , вы можете заявить 3NT, развалы разрешаются.

Минорные масти создают проблемы другого типа – вы должны исследовать 3NT, а затем решить, есть ли у вас 11 взяток. Следующая рука определенно хорошо смотрится в четырех пиках после очень простой торговли:

\spadesuit K Q 6 5 \heartsuit A 4 \diamond K 6 5 \clubsuit Q J 7 4	\spadesuit A J 8 7 \heartsuit Q 8 6 3 \diamond 9 \clubsuit A 8 3 2
---	---

1NT 2 \spadesuit p	2 \clubsuit 4 \spadesuit
----------------------------	---------------------------------

Давайте сменим масти и там самым создадим непростую проблему:

\spadesuit K 6 5 \heartsuit A 4 \diamond K Q 6 5 \clubsuit Q J 7 4	\spadesuit 9 \heartsuit Q 8 6 3 \diamond A J 8 7 \clubsuit A 8 3 2
---	---

1NT 2 \spadesuit 3NT 4 \spadesuit	2 \clubsuit 3 \diamond 4 \clubsuit p
--	---

Приведенная торговля оставляет впечатления подсматривания в карты. Есть некие конвенции позволяющие показать синглет пик. Большинство игроков шлепнули бы

3NT на 2♦; как-нибудь им бы повезло.

Ничья земля.

На определенных типах рук импас или развал приносят несколько взяток:

♠ A K Q J 5 4	♠ 6 3
♥ A 7	♥ 9 3 2
♦ J 4 3	♦ 8 6 2
♣ 6 5	♣ A Q J 7 2

1 ♠	1NT
3 ♠	4 ♠
р	

Гейм менее, чем 50% и до зоны мы предпочли бы быть в 2♠. Как только мы проехали 2♠, следует ставить гейм. У нас есть длинная масть без боковых входов. Типичная "2 или 4" рука. Пика может быть 5-0 или 4-1 с идущей промоцией. Защита может даже выпустить 3♠ при неидущем импasse треф. Но против разумной защиты контракты 3♠ и 4♠ почти одинаковы, а 4♠ дает приз за гейм. Отвечающий не знает полезны ли трефы, но выбирает не останавливаться на ничьей земле. Обратите внимание, что если у открывающего неподходящая рука типа ♠ AKQJxx ♥ Axх ♦ Jxxx ♣ --, пара уже слишком высоко.

♠ Q J 8 7 6	♠ K 3 2
♥ A	♥ K Q 6 5
♦ A 6 5 4	♦ 9 7 2
♣ A K 3	♣ 7 6 4

1 ♠	2 ♠ ^*
4 ♠	р

^{^*}-Конструктивный подъем

До зоны 2♠ – достаточно высоко. 4♠ были бы замечательным контрактом, будь старшие карты распределены несколько равномернее и у Востока был бы уверенный вход. Иначе рука вновь принадлежит типу "2 или 4". Предположим, разыгрывающий берет трефовый ход, отбирает туза червей и выходит дамой пик, которая удерживает взятку. Теперь малая пика и Север играет малой. Как играть? Проценты подсказывают королем, но чувство стола и привычки оппонентов играют не меньшую роль. Если Север всегда сигналит три мелких козыря, вы едва ли ошибетесь.

Большинство Западов просто прыгнули бы в 4♠. Если у партнера сила в трефе, бубне или пике, гейм будет легким. Если, как в приведенном примере, в червах, рука будет из категории "2 или 4".

Руки со старшими фосками всегда достойны гейма в граничной ситуации:

\spadesuit 10 8 6 \heartsuit A 9 \diamond A 10 9 6 \clubsuit A 9 6 5	\spadesuit J 5 4 3 \heartsuit K J 8 4 \diamond Q 8 7 \clubsuit K Q
---	---

1 ♣ 1NT 3NT	1 ♥ 2NT p
-------------------	-----------------

Трефовый ход хорошо смотрится и может посадить 2NT. Любой другой – и мы можем бороться за 9 взяток. Давайте уберем старшие фоски из руки Запада:

\spadesuit 7 6 2 \heartsuit A 3 \diamond A 6 5 4 \clubsuit A 7 6 5	\spadesuit J 5 4 3 \heartsuit K J 8 4 \diamond Q 8 7 \clubsuit K Q
---	---

Единственный приятный ход – черва из 109xx. Любой другой и защита на коне. Разыгравший может продемонстрировать знание своего дела и выиграть в концовке, но 3NT было бы чистой удаче и абсолютно против вероятности. На этой руке мы бы с радостью остановились на уровне 2; на уровне один даже лучше.

Натянутые геймы в конкурентной торговле.

Обычные средства оценки: очки, длинные масти, короткие масти и фоски – все это попытки представить себе, как мы будем разыгрывать. К сожалению они редко помогают нам в таких аспектах как первый ход, успех того или иного импаса или наличие развала. А это в действительности факторы определяющие успех натянутого гейма.

Если бы мы только знали, что первый ход будет дружественным, или, к примеру, что атакующий защитник имеет хорошую пятикартную масть и боковой вход. Когда оппоненты молчат, мы не представляем себе, в какую масть и из-под чего они заатакуют. Если мы торгуем 1♥-1♠-2♣-3NT, мы можем ожидать бубнового хода, но без всякого ключа к распределению масти. С другой стороны, это неплохая торговля для пикового хода.

Когда оппоненты торгуют, мы обладаем большей информацией, как же розыгрыш может развиваться. Мы должны помнить, что это оппоненты и они пытаются надуть нас, и что их идеи о нормальной торговле могут сильно отличаться от наших. Однако, на большом проценте рук наша интерпретация торговли оппонентов обязана дополнять, а изредка и исключать, обычные средства оценки. Очевидно, если левый оппонент открывает 1♥, а ваш расклад – 2-5-3-3, вам следует серьезно снизить атакующий потенциал руки. Импасы не пройдут и рука не помогает в получении взяток на длинные масти.

Старшие карты в мастях оппонентов не обязательно бесполезны. Если Север не считает короля, а Юг не считает даму, результатом может стать серьезный недозаказ. Иногда игрок должен поставить зональный гейм, даже если король будет на столе и будет прорезан первым ходом.

В следующем примере король пик – ценная карта, поскольку 1) она заставляет Запад вскрывать другие масти; 2) она удерживает Востока от хода; 3) она помогает Югу расположить старшие карты и упростить разыгрыш:

♠ 8 4	
♥ A 10 9 3	
♦ Q 7 6	
♣ A Q 4 2	
♠ A Q 9 7 3	♠ J 10 5 2
♥ J 7 4	♥ Q 5
♦ A 2	♦ J 9 5 4
♣ K 10 7	♣ 9 8 5
♠ K 6	
♥ K 8 6 2	
♦ K 10 8 3	
♣ J 6 3	

S	W	N	E
-	1 ♠	DBL	2 ♠
4 ♥			

Проблемы у Запада начинаются с первым ходом. Бубна ликвидирует угадывание в этой масти, любой другой ход дарит взятку. Позже Запад будет впущен. Обратите внимание на то, что разыгрывающим должен стать Юг.

Когда оппоненты торгают мы можем повысить или понизить силу руки в без козыря в зависимости от типа стопперов. Небольшая разница в комбинациях карт может оказаться очень важной. Axх против xx позволяет разыгрывающему отрезать защитника с пятикартной мастю, но без входов. С мастю типа Tx против xxx он должен надеяться либо на 4-4, либо на 6-2.

Ценность комбинации Kx против Dxх меняется в зависимости от позиции. В односторонней торговле рука с Kx должна разыгрывать. Предположим, что масть – черва и оппонент открыл 1♥. Совершенно неважно, кто разыгрывает, если длинная черва перед Kx:

Q 7 6	
9 4 3	A J 10 8 2
K 5	

Черва держится один раз, если у Запада есть вход, и дважды в противном случае. Ситуация меняется, если длинная черва за Kx:

Q 7 6

A J 10 8 2	9 4 3
K 5	

Теперь существенно, что разыгрывает Юг. Если у Востока нет входа, масть держится дважды и есть шанс на две взятки. Если разыгрывает Север оппонентам не составит особого труда установить четыре червовых взятки. Другая неприятность, что 5 очков в старших картах дают лишь одну взятку. Пример руки, на которой пара, будучи до зоны, может унюхать плохое распределение онеров и остановиться в 2NT:

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ Q 6 3</td></tr> <tr><td>♥ K 5</td></tr> <tr><td>♦ K 10 6 5</td></tr> <tr><td>♣ J 8 4 3</td></tr> </table>	♠ Q 6 3	♥ K 5	♦ K 10 6 5	♣ J 8 4 3	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ A J 10</td></tr> <tr><td>♥ A J 10 7 3</td></tr> <tr><td>♦ 9 7</td></tr> <tr><td>♣ K 9 5</td></tr> </table>	♠ A J 10	♥ A J 10 7 3	♦ 9 7	♣ K 9 5
♠ Q 6 3									
♥ K 5									
♦ K 10 6 5									
♣ J 8 4 3									
♠ A J 10									
♥ A J 10 7 3									
♦ 9 7									
♣ K 9 5									
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ 9 5 4 2</td></tr> <tr><td>♥ 9 4 2</td></tr> <tr><td>♦ J 8 4 3</td></tr> <tr><td>♣ 10 7</td></tr> </table>	♠ 9 5 4 2	♥ 9 4 2	♦ J 8 4 3	♣ 10 7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ K 8 7</td></tr> <tr><td>♥ Q 8 6</td></tr> <tr><td>♦ A Q 2</td></tr> <tr><td>♣ A Q 6 2</td></tr> </table>	♠ K 8 7	♥ Q 8 6	♦ A Q 2	♣ A Q 6 2
♠ 9 5 4 2									
♥ 9 4 2									
♦ J 8 4 3									
♣ 10 7									
♠ K 8 7									
♥ Q 8 6									
♦ A Q 2									
♣ A Q 6 2									

N	E	S	W
-	1 ♥	1NT	p
2NT	пас	пас	p

Очевидно, 3NT сидит после червового хода от Запада. Даже если разыгрывающий угадает бубну, никакого напряжения не возникает: Восток снесет две пики и заберет 4 червы и туза пик. Розыгрыш 2NT весьма занимателен. Король червей со стола и прием второй червы в руке. Туз бубен, дама бубен и третья черва. Если Восток отбирает всю черву, мы получим следующую концовку:

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ Q 6</td></tr> <tr><td>♥ --</td></tr> <tr><td>♦ K 10</td></tr> <tr><td>♣ J 8</td></tr> </table>	♠ Q 6	♥ --	♦ K 10	♣ J 8	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ A J 10</td></tr> <tr><td>♥ --</td></tr> <tr><td>♦ --</td></tr> <tr><td>♣ K 9 5</td></tr> </table>	♠ A J 10	♥ --	♦ --	♣ K 9 5
♠ Q 6									
♥ --									
♦ K 10									
♣ J 8									
♠ A J 10									
♥ --									
♦ --									
♣ K 9 5									
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ 9 5</td></tr> <tr><td>♥ --</td></tr> <tr><td>♦ J 8</td></tr> <tr><td>♣ 10 7</td></tr> </table>	♠ 9 5	♥ --	♦ J 8	♣ 10 7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠ K 8 7</td></tr> <tr><td>♥ --</td></tr> <tr><td>♦ --</td></tr> <tr><td>♣ A Q 6</td></tr> </table>	♠ K 8 7	♥ --	♦ --	♣ A Q 6
♠ 9 5									
♥ --									
♦ J 8									
♣ 10 7									
♠ K 8 7									
♥ --									
♦ --									
♣ A Q 6									

Восток впущен. У разыгравающего нет коммуникации к королю бубен, но Восток пустит разыгравающего на стол, наигрывая взятку.

Восток может выиграть третью черву и переключиться в пику. Разыгравающий берет и играет бубной к королю. Восток должен снести черную карту и разыгравающий устанавливает взятку в масти сноса. Однако, Юг должен угадать распределение Востока, так что у защиты есть шансы (если Восток-Запад играют Фланнери и разыгравающий помнит об этом, он поймет, что у Востока не может быть 5 червей и 4 пик).

Если слишком трудно различить разные типы стопперов, может стоит просто держать длиной:

♠ 10 7 6	♠ 9 8 5 4
♥ A J 10 9	♥ Q 7 3
♦ A K 5	♦ Q J 4
♣ 8 6 4	♣ A K 5

W	N	E	S
—	—	—	p
1 ♠	пас	пас	1NT
пас	3NT	пас	p
p			

Оппоненты открывают пятикартными мажорами; каковы шансы этого гейма? Есть четыре варианта, когда пика блокируется: любой из старших онеров находится у Востока. В трех вариантах 3NT без одной – синглетная двойка, тройка или реноанс у Востока. Шансы, конечно, не в точности 4-3, поскольку открывающий держит данную старшую карту с большей вероятностью. С другой стороны, с шестикартом Запад мог бы заявить 2♠, так что реноанс также менее вероятен. Если оппоненты держат AKQ 32 против синглетного валета, мы можем даже получить пиковую взятку после обвала фигуры.

Бывают и другие распределения, в которых масть оппонентов заблокирована, однако, это очень непросто понять вовремя торговли.

J 5 4	
A K 10 9 2	Q 7
8 6 3	

J 5 4	
K Q 10 9 8	A 6
7 3 2	

J 4 3	
A K 10 9 8 7	Q
6 5 2	

Первые два примера – реклама для хода четвертой старшей из лучшей масти. Большинство Западов выйдет онером и заблокирует масть. Третий пример – настоящий блок. Оппоненты должны выйти из-под тузза и найти вход к Западу, чтобы собрать масть. Если Запад выйдет онером, разыгрывающий получит взятку на валета.

Когда мы в настроении повеселиться, вот пара примеров, в которых торговля оппонентов позволяет нам заказать гейм на недостаточных ценностях:

♠ 10 8 6
♥ 9 7
♦ A Q 10 9
♣ A Q 10 8

S	W	N	E
пас	1 ♥	пас	p
1NT	пас	3NT	

У Севера 12 невыдающихся очков против спасавшего партнера, но с большими шансами на то, что минорные короли хорошо расположены. Может случиться, что 3NT окажется нелегким контрактом, но взгляните на некоторые руки, которые партнер может иметь:

♠ K 5 4 ♠ Q 9 7 2 ♠ J 9 5
♥ A Q 3 ♥ A 10 8 6 ♥ A K 10
♦ J 5 4 2 ♦ K 7 3 ♦ K 6 3 2
♣ J 5 3 ♣ J 9 ♣ J 6 3

Северу не следует заявлять 2NT, партнер не знает какие фоски ценные (как девятка треф во втором примере). Единственное к чему 2NT приглашает, так это к контролю на 3NT, если у партнера неподходящая рука.

Блокирующие заявки оппонентов могут создавать неприятные угадывания, но иногда они приводят к необычной торговле, которая дает хороший результат:

♠ 10 9 8 3
♥ J 10 9
♦ A Q 10 8
♣ 6 4

S	W	N	E
1 ♠	2NT	?	

Север собирался заявить 2♠ (конструктивный подъем), но интервенция Востока дает надежду на то, что у партнера нужная для гейма рука:

♠ A Q x x x ♠ A Q J x x
♥ A Q x x или ♥ A Q x
♦ x x ♦ x x x

♣ X X

♣ X X

Пример двух минимальный рук, на которых гейм кажется вполне достойным. Север может изобразить 3♦ (лимитированный подъем или лучше) или принять и вовсе нестандартное решение:

S	W	N	E
1 ♠	2NT	пас	3 ♣
пас	пас	4 ♠	

Если бы Восток заявил 3♦, опасность того, что у партнера в трефе Qxx или что-нибудь столь же отвратительное, довольно велика. Тогда нужно контриТЬ 3♦. Как и любая попытка быть слишком умным, это может кончиться плохо. Доверять оппонентам – дело опасное.

Партнерское взаимопонимание.

У каждой серьезной пары должна быть договоренность о приглашении к гейму и приеме. Есть несколько стандартных схем:

- (1) слабые приглашения, принимаемые только с максимумом.
- (2) усиленные приглашения, отклоняемые только с полным минимумом.
- (3) приглашения средней силы, принимаемые приблизительно в 60% случаях.
- (4) специальные приглашения – легко оценить принять или отклонить.

Первый метод никогда не пропускает гейм, но часто приземляется на ничьей земле – 2NT или три в мажоре. Поскольку приглашения облегченные, игрок ставит гейм там, где остальные приглашают. Мудрые оппоненты просто контролируют, если открывающий отклоняет приглашение. Этот метод помогает защитникам в частичных контрактах.

Второй метод не топчет ничьей земли, но время от времени пропускает натянутый гейм. Открывающий, на самом деле, приглашает поиграть частичку, побеждая желание просто прыгнуть в гейм. Часто оппоненты прыгнут в гейм на другом столе. Обратите внимание, что недостаток этого метода в том, что он дает много информации оппонентам в ситуации натянутого гейма. Основная идея метода – не играть на уровне три, но оппоненты часто будут входить и заставлять играть на этом уровне.

Третий метод наиболее популярен. Как это бывает с большинством средних методов использующие довольно, несогласные презрительны.

Преимуществом последнего метода является ясность. Если торговля 1♥-2♥-3♣ всегда показывает от пятерки треф, отвечающий редко ошибается. Инвайты в без козыря, такие как 1NT – 2NT гарантируют 4-3-3-3 со слабыми фосками. Это хорошо для устойчивости пары и помогает развить верный подход к каждому аспекту игры.

Хорошее взаимопонимание важно в независимости от используемых методов. Не спрашивайте партнера, если вы не надеетесь получить правильный ответ. Если единственный доступный инвайт обманет в чем-то, просто ставьте гейм. Партнер

открывает 1NT и вы держите: ♠Q75 ♥ 104 ♦ AQ1095 ♣ 1083. Было бы неплохо узнать о качестве бубны партнера, но популярных методов для этого нет. 3NT и никаких разговоров. И nvity интересуются очками или взятками, никак не бубнами. Заметим, что ♠AK4 ♥QJ7 ♦ 6432 ♣AJ4 – замечательный гейм, но открывающий nvita не примет.

Мы знаем, что мы должны торговать натянутые геймы, но кто из партнеров делает решающие телодвижения? В торговле 1♠-Пас-2♠ можно принять одно из следующих правил:

- (1) Открывающий торгует агрессивнее в зоне, отвечающий торгует свою руку.
- (2) Отвечающий торгует агрессивнее в зоне, открывающий торгует свою руку.
- (3) Оба торгуют агрессивно.
- (4) Игрок с распределением торгует агрессивнее.

Второй метод часто будет гнить в двух пиках, когда четыре близкий контракт. Третий метод едва ли пропустит гейм, но принесет некоторое количество отрицательных записей с уровня три. Первый метод кажется мне наиболее приемлемым с определенной частью четвертого метода, поскольку я люблю руки с распределением в любой зональности.

Любая пара должна серьезно работать над своей защитой. Может возникнуть так много ситуаций, которые не подходят под общие правила. Защитники часто будут иметь различные точки зрения – Восток знает, что контракт сидит при аккуратной защите, Запад думает, что для подсада необходимы героические действия.

Паре следует обсудить философию в той же мере, что и методы. Разыгравший имеет полное право наблюдать и интерпретировать ваши сигналы. Чем выше уровень, тем больше разыгравший может извлечь информации. Некоторые игроки используют прямые, некоторые обратные сигналы. В некоторых ситуациях вы должны сигнализировать предпочтение, в некоторых длину или переключение и во многих сигналы вообще не нужны.

Предположим оппоненты торгуют:

2♦^* 2NT^**
 3♠ 4♠
 p

^* – Фланери, ровно четверка пик и пятерка червей.

^** – вопрос о распределении

Разыгравший показал 4-5-2-2. Никаких сигналов о длине на этой руке! Некоторые пары используют фоски для других целей, например для переключения. Другие просто играют в масть, оставляя разыгравшему удовольствие угадать расклад.

Немалое количество последовательностей ограничивает число возможных распределений у разыгравшего:

1♠ 2♦
 2♥ 3♣
 3NT p

У разыгравшего определенно 5-4 в мажорах. Трешка бубен почти невероятна. Соответственно остается 5-4-2-2, 5-4-1-3 или 5-4-0-4. Если защитники вычислят

один из миноров(либо снос, либо сигнал, либо линия разыгрыша), они знают расклад и причин для сигналов длины нет.

Контрмеры.

Оппоненты тоже ставят натянутые геймы, что же мы можем сделать по этому поводу? Во-первых, усилить нашу защиту. Это касается как пары в целом, так и каждого игрока индивидуально. Зональный гейм поставленный на обоих столах, а выигранный за одним, дает 12 ИМПов. Зональный гейм заявленный и выигранный за одним столом, в то время как на другом в него не встали – 16 ИМПов (если вы его сажаете +6, если они его выигрывают -10). Вот пример хорошей парной защиты:

1980 Бермудский кубок, квалификация; Канада – Израиль

♠ K 8 6	
♥ J 10 9 5	
♦ A 7 6 5	
♣ K J	
♠ 5	♠ A Q 10 7 4 3 2
♥ 8 3 2	♥ K 7 6
♦ K Q 9 3	♦ 10
♣ Q 10 9 7 2	♣ 6 5
♠ J 9	
♥ A Q 4	
♦ J 8 4 2	
♣ A 8 4 3	

Хохцайт Кокиш Левит Наги

S	W	N	E
1 ♦	пас	2NT	р
3NT	пас	пас	р

Наги нашел хороший первый ход – шестерка червей, выигранный дамой на столе. Разыгрывающий пустил бубну к десятке и Наги сыграл королем червей к тузу. Разыгрывающий пустил еще одну бубну и Запад был на очереди. Еще рано играть пиками и Кокиш отошел червой. Левит взял в руке и решил, что кто-то должен разыгрывать пику. Малая к столу. Наги сообразил, что партнера засквизируют в минорах и вышел трефой, создавая неразрешимые проблемы с коммуникациями – без одной.

Что впечатляет на этой руке, так это несколько сильных ходов и тот факт, что защитники четко кооперировали. Ни одно из индивидуальных действий не было столь уж выдающимся, но результат – выше всяких похвал. На другом столе Север-Юг искали счастья в 4♥ (им следовало бы почитать вторую главу) и получилась расходная сдача.

Хорошая защита бывает не только на Бермудском кубке, вот пример из Twin Cities:

♠ 10
♥ 10 8 2
♦ A K 10 7 6 5
♣ A 5 3

♠ Q J 5	♠ A K 6 4 3
♥ J 7 4	♥ 9 5 3
♦ Q 8 2	♦ J 9 3
♣ K Q 4 2	♣ 7 6
♠ 9 8 7 2	
♥ A K Q 6	
♦ 4	
♣ J 10 9 8	

Юг разыгрывал сильно натянутые 4♥ против Морри Фрайера (Запад) и Фаррела Грина(Восток). Морри вышел королем треф и разыгрывающий пустил. Морри понял, что все лежит хорошо и необходимо снять прием со стола и он продолжил дамой треф (старшая младшая от Фаррела). Разыгрывающий взял на столе и вышел пикой. Фаррел беззаботно пустил, надеясь либо на даму у партнера, либо на неугад. Морри взял и убил трефу. Завершающим движением был отход козырем, ограничивая разыгрывающего девятью взятками.

4 Борьба за частичную запись

Каждый матч в независимости от длины имеет несколько сдач с борьбой за частичную запись. Команда, выигравшая все такие сдачи, почти наверняка выиграет матч. Даже в швейцарских матчах с одной большой "обороткой" частички чрезвычайно важны. Если команда, выигравшая "оборотку", выигрывает еще и частичку – это полный разгром в VP. Если команда проигрывает, VP делятся почти по-братьески.

"Оборотки" от частичек могут появиться следующим образом:

- (1) Двойная "оборотка" (горизонтальная и вертикальная строка – ваши положительные записи, число в таблице – количество выигранных ИМПов):

	70	80	90	110	120	130	140
70	4	4	4	5	5	5	5
80	4	4	5	5	5	5	6
90	4	5	5	5	5	6	6
110	5	5	5	6	6	6	6
120	5	5	5	6	6	6	6
130	5	5	6	6	6	6	7
140	5	6	6	6	7	7	7

- (2) Частичка выигранная за одним столом и посаженная за другим, ваша награда за подсад, если вам удалось закинуть их на уровень выше:

	70	80	90	110	120	130	140
50	3	4	4	4	5	5	5
100	5	5	5	5	6	6	6
200	7	7	7	7	8	8	8

- (3) Посаженные частички на обоих столах; то, что происходит, когда вы торгуете, вместо того, чтобы пасовать. Результаты в ИМПах со знаком минус:

	50	100	200
50	3	4	6
100	4	5	7
200	6	7	9

- (4) Наша команда играет за обоими столами и выигрывает лишь один контракт:

	70	80	90	110	120	130	140
-50	1	1	1	2	2	2	3
-100	-1	-1	0	0	1	1	1

-200 -4 -3 -3 -3 -2 -2 -2

Никакой великой мудрости в этих таблицах нет, и никто не станет экспертом, выучив их наизусть. Однако, можно заметить пару интересных вещей. Например, если торговля развивается следующим образом и все до зоны

N	E	S	W
1 ♥	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♥			

таблицы подсказывают, что Восток-Запад должны торговать дальше в близкой ситуации. Если вы пасуете и оба контракта на столе, вы проигрываете семь.

Если вы пасуете и только один контракт выигрывается, -3. Только в случае подсада обоих контрактов вы выиграете ИМП, пасуя. Если оба контракта без одной без контры, вы заработаете 3 ИМПа, спасовав. Конечно, оппоненты могут слегка подправить эту математику, накопив козырей и сконтратив наказательно.

Преимущество разыгрывающего.

Один из наиболее раздражающих матчей – тот, в котором вы постоянно в защите и

наблюдаете, как оппоненты выигрывают один гейм за другим. Иногда они не берут овер, иногда игнорируют безопасный розыгрыш и берут овер, ибо все хорошо лежит.

Это просто нечестно. Тут-то вам и необходимы частички.

Обычно розыгрыши частичек – увлекательное занятие, так как обе пары торгуют агрессивно. Разыгрывающий часто бывает на пределе своих способностей (изредка за этим пределом). Разыгрывающему важно выиграть частичку, защите – посадить ее. Если вы считаете, что розыгрыш – ваш конек, агрессивная торговля в борьбе за частичную запись позволит вам это доказать.

Частичные контракты часто также приводят к розыгрышу на странном козыре. Бывают руки, на которых обе пары могут выиграть 1NT. Казалось бы должно быть наоборот, поскольку защитники обладают правом первого хода, но преимущество разыгрывающего огромно:

1976 Бермудский кубок Восток, все до зоны

♠ A J 9 ♥ J 7 5 4 2 ♦ A J 6 ♣ Q 6	♠ K 10 7 ♥ K Q 10 3 ♦ K 10 5 ♣ 10 9 3
♠ 4 3 2 ♥ K Q 10 3 ♦ K 10 5 ♣ 10 9 3	♠ K 10 7 ♥ A 9 ♦ 9 8 7 3 ♣ A 7 4 2
♠ Q 8 6 5 ♥ 8 6	

♦ Q 4 2

♣ K J 8 5

Франко Гамильтон Гароццо Айзенберг

W	N	E	S
—	—	пас	p
пас	1 ♥	пас	1NT^*
пас	пас	р	

^*- системный форсинг

Франко вышел четверкой пик, девятка, десятка, дама. Айзенберг сыграл восьмеркой червей к девятке и Гароццо переключился в трефу к даме. Айзенберг сдал черву и Гароццо сыграл трефой еще раз. Теперь разыгрывающий перешел на стол по тузу пик и сыграл червой еще раз. Франко отобрал черву и вышел пикой к королю. Гароццо добрал туза треф, но должен был ходить в минор и Айзенберг взял свои семь взяточ.

Все было по-другому за другим столом:

Соловэй Белладона Рубин Форкет

W	N	E	S
—	—	пас	p
пас	1 ♥	DBL	p
1NT	пас	пас	DBL
пас	пас	р	

Белладона вышел малой червой, которую приняли на столе девяткой. Разыгрывающий пустил девятку бубен к Северу, который переключился на даму треф. Разыгрывающий получил четыре червы, трефу, пику и бубну.

На втором столе не составило бы большого труда посадить 1NT, если бы рука Запада была на столе. Белладона бы просто пустил девятку бубен, и у разыгрывающего не было бы входа к червам. Он получил бы две червы, две бубны, пику и трефу. Однако, это было не так просто при закрытой руке Запада. Разыгрывающий мог легко иметь Q10x при короле у Юга.

На первом столе Айзенберг разобрался с рукой хорошо. Защита могла усложнить ему жизнь, переключившись на девятку бубен после приема первой червы. Первый ход девяткой треф заставил бы разыгрывающего импассировать восьмеркой впоследствии, но мог обмануть партнера на ранней стадии. Как обычно, в жизни разыгрывающий победил.

1980 Олимпиада США – Франция

♠ K Q 3 2

♥ K 9 8

♦ A 9 6 5

♣ 8 6

♠ 9 7 6 5 ♠ A 4

♥ J 7 6 ♥ A 10 5 4

♦ Q 8 ♣ 10 7 5 2 ♠ J 10 8 ♥ Q 3 2 ♦ 10 7 4 ♣ K 9 4 3	♦ K J 3 2 ♣ A Q J
---	----------------------

Перрон Рубин Лебел Соловэй
W N E S
— — 1 ♦ p
пас 1NT пас р
р

Лебел вышел четверкой червей и на этом все кончилось. Рубин взял три пики, две червы, трефы и бубну.

Вулф Мари Хамман Шемла
W N E S
— — 1 ♣ p
1 ♥ пас 1NT р
пас р

Хамман-Вулф одержали победу в торговле благодаря сильной трефе. Шемла замечательно стартовал пикой. Хамман взял и вышел бубной к даме и тузу. Защита собрала три пики, Юг снес трефу. Мари отошел бубной и Хамман, (дбрав бубну), сыграл тузом и валетом треф. Заметьте, что тот кто вскроет черву, потеряет взятку, соответственно правильная защита – взять трефу и вернуть ее немедленно. Однако, у Юга не было возможности посчитать руку и он не хотел обваливать даму партнера и пустил. Хамман вновь сыграл трефой и Юг был впущен. Преимущество разыгрывающего снова побеждает.

Если такие вещи происходят с чемпионами мира (французы выиграли матч с преимуществом в 20 ИМПов), легко себе представить преимущество разыгрывающего с игроками послабее за столом.

Случаются руки, на которых защита имеет преимущество. Наиболее очевидный пример – мисфиты, но некоторые другие включают комбинации карт типа:

A J 10 K 7 6 K 10 9 Q 7 5

Разыгрывающий может сделать выводы о местоположении дамы из торговли или стиля защиты. Валета найти будет еще труднее. Защитники угадают всегда, поскольку они видят болвана. Однако, они могут ошибаться в других аспектах, думая что эта масть закрыта для хода, они будут вскрывать другие масти, наигрывая в них взятки или теряя темп.

Разыгравшему необязательно угадывать эти масти каждый раз, часто сносы или впустки упрощают дело. Однако, весьма интересно защищаться с такими комбинациями.

Закон тотальных взяток.

Предположим, Юг слышит следующую торговлю:

S	W	N	E
—	—	1 ♥	2 ♦
2 ♥	3 ♦	пас	р
?			

Юг должен принять важное решение с рукой, которая очень часто будет совершенно обыкновенной. Есть ли какие-нибудь методы оценки, которые Юг мог бы использовать для решения этой проблемы?

Бриджисты используют немалое количество методов оценки, каждый из которых применим в той или иной ситуации. Какие из них могут помочь Югу? Давайте перечислим их и посмотрим:

(1) Старшие карты? Этот метод отвергнуть наиболее просто, поскольку он рекомендует заявить 3♥ с ♠ Q87 ♥ 832 ♦ KJ43 ♣ QJ8 – 9 очков и пасовать на 3♦ имея ♠ 432 ♥ KJ108 ♦ 3 ♣ Q9876 – безобразие, только 6 очков.

(2) Онерные или быстрые взятки? Большинство из нас несколько консервативно в этом аспекте, но оба критерия предлагают заявить 3♥ с ♠ A54 ♥ 854 ♦ A76 ♣ 7654 (две быстрых онерных взятки, что является максимумом для заявки 2♥) и предлагают пасовать на 3♦ имея ♠ 65 ♥ QJ743 ♦ 85 ♣ KJ98 – только 1/2 быстрой или онерной взятки.

(3) Потери (обратите внимание на замечание в конце этой главы). Уже лучше, поскольку потери позволяют торговать с раскладными ценностями.

Юг определенно заявил бы 3♥ с руками типа

♠ 543 ♥ KJ108 ♦ 3 ♣ Q9876 или

♠ 65 ♥ QJ743 ♦ 85 ♣ KJ98

Обе руки имеют по восемь потерь, открытие партнера обещает семь или меньше, 18-(8+7)=3, т. е. Юг должен торговать до третьего уровня. Но, предположим, у Юга сбалансированная рука типа ♠ 954 ♥ AKJ9 ♦ 543 ♣ 1098 или ♠ A3 ♥ J1087 ♦ 754 ♣ QJ108 Обе руки имеют по девять потерь, но есть ли на свете честный бриджист, который продал бы такую руку за 3♦? Надо продолжать поиск.

(4) Атмосфера за столом и знание оппонентов? ДА!! Вы чувствуете, что оппоненты пойдут в 4♦. Возможно Восток хочет отдохнуть, может Запад – игрок ненавидящий ходить против сильного разыгравшего. В этих случаях вам не нужны никакие методы оценки, вам едва ли нужно взглянуть на вашу руку. Все шансы за заявку 3♥, если оппоненты собираются в 4♦. Чем сильнее оппоненты, тем труднее предсказать, что же они собираются делать. Они могут быть счастливы защищаться против 3♥ и даже защищаться компетентно. По-прежнему изредка вам удастся уловить некое движение за столом, но большую часть времени

ощущение будет нейтральным и вы, опять же, должны искать техническое решение проблемы.

(5) Суждение? Звучит гордо, но не так просто его применить на таких невыдающихся руках, которые мы встретили в примерах. Юг слышал пять заявок и разузнал что-то про красные масти. Мы знаем, что бубновые онеры хороши в защите, червовые – в атаке, но что происходит с черными мастями?

Приятная конструкция состоящая из сбалансированных старших карт, распределения, расположения онеров, ощущения стола и знания оппонентов.

Звучит бесподобно, но где же все это? Даже если бы кто-нибудь потратил жизнь на развитие оценки вышеперечисленного, было бы не так легко победить результаты ЗАКОНА ТОТАЛЬНЫХ ВЗЯТОК.

Жан-Рене Вернье написал статью для июньского номера Bridge World озаглавленную "Закон тотальных взяточ". Вернье сформулировал этот закон следующим образом:

"ЧИСЛО ТОТАЛЬНЫХ ВЗЯТОК В СДАЧЕ ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО РАВНО ОБЩЕМУ ЧИСЛУ КОЗЫРЕЙ У ОБЕИХ ПАР, КАЖДАЯ ПАРА СЧИТАЕТ КОЗЫРИ В СВОЕЙ МАСТИ."

Вернье сформулировал свой закон, изучая многолетнюю статистику матчей на первенство мира. Когда старшие карты были более или менее равномерно распределены, число тотальных взяточ было плюс-минус один от числа тотальных козырей на большом проценте рук. Вернье понимает, что наличие старших карт в масти оппонентов снижает атакующий потенциал, но утверждает, что это не существенно. На уровне два или три старшие карты в масти оппонентов обычно влекут за собой не очень хорошее наполнение собственных мастей. Такая комбинация – весомая причина для вычитания единицы из числа тотальных взяточ.

Следовательно, если Восток-Запад имеют восемь пик, а Север-Юг – восемь червей, за столом 16 тотальных козырей. Предполагая отсутствие вторых мастей и равномерное распределение старших карт, мы делаем вывод:

- (1) Восток-Запад должны заявить **2♠** на **2♥**.
- (2) Восток-Запад не должны идти в **3♠** на **3♥**.
- (3) Юг-Север обычно должны заявить **3♥** на **2♠** из-за преимущества разыгрывающего и возможности затолкнуть Восток-Запад на третий уровень.

Север-Юг могут одержать глобальную победу, если им удастся либо победить двумя червями, либо загнать Восток-Запад в **3♠**. Восток-Запад были бы рады поиграть **2♠**, но должны уважать науку на **3♥**.

Если Восток-Запад имеют девять треф, а Север-Юг – восемь пик (17 тотальных козырей):

- (1) Восток-Запад должны заявить **2♠** на **2♣**.
- (2) Север-Юг должны заявить **3♣** на **2♠**.
- (3) Восток-Запад используют свое суждение и таблицу ИМПов в принятии решения заявить ли **3♠**. Часто им следует это сделать из-за преимущества разыгрывающего и зональной ситуации.

(4) Север-Юг не должны идти в 4♣.

За столом мы далеко не всегда знаем точное количество козырей оппонентов и не всегда уверены в длине поддержки или масти партнера. Практическое решение в конкурентной торговле – посмотреть на свой козырь и вспомнить, сколько вы уже обещали. Пасуйте, если у вас минимальная длина, торгуйте, если ваша масть длиннее, чем было обещано. Соответственно, в примере предложенном нами в начале главы, Югу следует спасовать и защищаться против 3♦, имея три червы и заявить 3♥, имея четыре червы или более.

Игрок, не понимающий понятия тотальных взяток, будет проигрывать ИМПы, пара, которая осознала важность закона, имеет немалое преимущество перед слабыми оппонентами. Чем сильнее состав участников, тем больше мы должны работать за каждый ИМП. Не каждый эксперт поклоняется закону, но даже неверующие в большинстве случаев торгуют также, как и истинные последователи. Закон также не является принадлежностью касты экспертов, он широко опубликован и часто легко применим. Во всех вышеприведенных примерах игрок мог с легкостью посчитать число собственных козырей.

И снова мы не можем слепо следовать правилам, чтобы побеждать в ИМПах. Мы обязаны распознавать исключения и вести себя соответственно:

ЮГ: ♠ QJ10 ♥ 8642 ♦ K105 ♣ Q85

S	W	N	E
–	–	1 ♥	2 ♦
2 ♥	3 ♦	пас	р
?			

Юг должен пасовать и атаковать дамой пик. У них дыры в козырной масти, у нас, вероятно, дыры в нашей. Рука чрезвычайно трудна для розыгрыша, ибо к болвану почти нет входов. Кроме того, это одна из рук, на которых у нас есть уверенный выбор первого хода.

Второй метод для выигрыша ИМПов с помощью закона – партнерское соглашение о точной длине масти для различных заявок. У каждой пары есть некие начальные соглашения: один в мажор показывает по крайней мере пять карт, слабые два или оверкол прыжком показывает шесть, простой оверкол – по крайней мере пять карт. Опытная пара может добавить пару соглашений, таких как контры-поддержки
(Глава~8).

К сожалению, упрощая жизнь себе, мы упрощаем ее и для наших оппонентов. Неужели вы никогда не интервьюируете на четырехкартонной масти, поддерживаете на трехкартонной (1♣-1♥-2♥), или блокируете на пятикартонной масти? Все эти заявки потенциально обманывают партнера в применении закона, но большинство игроков делают их, когда они находят руку подходящей и не слишком переживают о возможном нарушении.

Преимущество облегченных открытий.

Даже на самом высоком уровне "оборотка" на частичной записи – не редкость. Очевидным образом игроки понимают все о законе и преимуществе разыгрывающего, так откуда же возникают "оборотки"? Ответ – открытие дает одной из сторон преимущество, которое приводит к лучшей позиции для принятия правильного решения. Предположим, торговля начинается так:

S	W	N	E
1 ♥	пас	2 ♥	p
пас	?		

Все начиналось потихоньку, но настоящая борьба вот-вот развернется. На большом проценте рук Запад возобновится, и обе пары должны будут принять ключевые решения о борьбе на третьем уровне (если Запад спасает, Юг будет подозревать необычное распределение и может выбрать необычную линию игры).

Какая пара выиграет такую сдачу в среднем? В приведенном примере, скорее всего, Север-Юг примут верное решение, поскольку они уже хорошо подготовились к конкурентной торговле. Они знают, что обещают 1♥ и 2♥. Они знают тонкости торговли, такие как в каком случае у партнера может быть четверка пик. Каждый из них знает собственную длину в черве и они могут руководствоваться законом в борьбе на третьем уровне.

Север-Юг могут также оценивать руку исходя из расположения минорных онеров:

Север 1	Север 2
♠ 5 4	♠ J 4
♥ A Q J 7 5	♥ A J 7 5 4
♦ A Q 9 8	♦ A Q 9 8
♣ 7 3	♣ Q 3

N	E	S	W
1 ♥	пас	2 ♥	p
пас	DBL	пас	2 ♠
?			

Первая рука держит минорные онеры в длинной масти и достойна борьбы. Вторая рука имеет валета пик и даму треф, что предлагает защиту.

В то время как открывшая сторона (Север-Юг в нашем примере) должна опираться на закон и суждение, Восток-Запад должны следовать общим принципам. Они гадают на обеих сторонах уравнения закона и могут ошибиться на два. Более того у них может быть пиковая масть, что оказывает дополнительное давление: пара с пиковой мастю должна быть аккуратнее в борьбе за частичную запись. Контра от Востока может показать три или четыре пика и некую неопределенность в минорах. Большинство агрессивных бриджистов сконтиро бы на месте Востока с любой из следующих рук:

Рука 1	Рука 2
♠ Q 7 3 2	♠ Q 3 2
♥ 9 6 2	♥ 9 6 2
♦ K 7 6 4	♦ K 7 6 4
♣ A J	♣ A 10 9

N	E	S	W
1 ♥	пас	2 ♥^*	p
пас	?		

^* – конструктивный подъем

Предположим торговля развивается так:

N	E	S	W
1 ♥	пас	2 ♥^*	p
пас	DBL	3 ♥	?

Закон тотальных взяток утверждает, что если у Запада пять пик, то он должен заявить 3♠ если у партнера рука 1, но не рука 2. К несчастью, у партнера может быть как одна, так и другая. Запад не может безопасно заказать и 4♠, имея шесть пик, так как может случиться, что число тотальных козырей – 16, если у партнера рука 1.

Пара, вступающая в торговлю, будет иметь также трудности с определением полезности онеров.

♠ J 9 4
 ♥ Q 5
 ♦ A 7 5 4
 ♣ K 9 6 2

N	E	S	W
1 ♥	пас	2 ♥^*	p
пас	?		

Восток должен контратить 2♥ невзирая на слабую пику и червовую даму. Запад может забраться в три пика, когда было бы лучше защищаться против трех червей. Конечно, отдавать руку в двух червах непростительно.

Следующий пример показывает еще худшую позицию для балансного входа. Торговля:

S	W	N	E
1 ♦	пас	1 ♥	p
2 ♣	пас	2 ♦	p
пас	?		

Западу плохо. У оппонентов может быть от трех до семи пик и от шести до десяти бубен:

Юг	Север
♠ K J 9	♠ 10 6 4 3
♥ 10	♥ K J 9 8
♦ K J 7 6	♦ A 2
♣ K Q 10 6 5	♣ J 3 2

♠ A	♠ K 4
♥ Q 5	♥ K 8 7 6
♦ K 10 9 8 7 6	♦ Q J 5 4
♣ A 10 8 7	♣ 5 4 3

Если у оппонентов первая пара рук, вход может обернуться пятисотником. Пас, когда у оппонентов вторая пара рук, легко приведет к "оборотке" в две частички. Лучший способ избежать такого рода угадываний – вступать в торговлю раньше. Тогда вы просто играете вашу систему и не должны вникать в тонкости системы оппонентов.

Открывающая пара не всегда имеет преимущество в конкурентной торговле. Рассмотрим следующую торговлю:

S	W	N	E
1NT	2 ♥		

У Запада по всей вероятности шестикартная масть и Восток, полагаясь на это, может поднять с двумя фигурами или пустой трешкой. Юг-Север тоже знают о шестикартной масти, но что от этого толку? Есть ли у них восьмикартный фит и могут ли они его найти? Если Запад-Восток заявят 3♥, должны Север-Юг использовать общие принципы или закон? Эта торговля предлагает, что пара заявляющая свои масти имеет преимущество. Конечно, открывающий 1NT победит в торговле чаще, несмотря ни на что. У оппонентов может быть 4-4 фит и никаких шансов войти в торговлю.

Обратите внимание на то, что Запад-Восток лишаются своего преимущества, если Восток не знает о червах:

S	W	N	E
1NT	DBL	2 ♠	?
пас	?		

Некоторые современные методы используют контру для показа одномастной руки. Это замечательно, когда торговля развивается медленно, но что вы скажете об этой? У Востока может быть такая рука ♠ A53 ♥ Q65 ♦ 32 ♣ K10942 – великолепный стол для червового или трефового контракта, но безобразный для

бубнового. Скорее всего Север-Юг победят двумя пиками при наличии восемнадцати тотальных козырей.

Подводя итоги – пара, заявившая свою масть первой имеет преимущество в борьбе за частичную запись. Это одна из многих причин для использования облегченных открытий.

Партнерское взаимопонимание.

Частички – чрезвычайно важная часть бриджа и пара должна хорошо понимать, что

происходит за столом. Вы меньше всего желаете, чтобы ваш партнер закинул вас в

гейм, когда единственной целью вашей заявки было приподнять оппонентов. С другой стороны, если каждая заявка имеет только конкурентное значение, игрок с сильной рукой должен будет давать кьюбид и часто вы окажетесь в неправильном гейме.

К счастью, большинство игроков 90-х пришли к единой трактовке множества последовательностей, которые были противоречивы 15 лет назад. Но до сих пор есть пара-тройка из тех, что вызывают споры (далее примеры смотрите в главе~8, обсуждение современных контр).

N	E	S	W
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♥
пас	пас	3 ♣	

Форсинг, полуфорсинг или конкурентно (

♠ Q8654 ♥ 7 ♦ K2 ♣ Q10854

)? Общего соглашения нет, я предпочитаю конкурентно, ибо альтернатива продать руку за две черви во многих ситуациях.

N	E	S	W
1 ♦	DBL	1 ♥	1 ♠
2 ♥	2 ♠	3 ♦	

Инвит (

♠ 43 ♥ AQ854 ♦ KJ96 ♣ 106

 или конкурентно (

♠ 7 ♥ KQ765 ♦ Q943 ♣ 953

)?

Я голосую за конкурентную торговлю. Правильная масть чрезвычайно важна для частичного контракта. Все четыре масти ценные и должны быть использованы для поднятия оппонентов или поиска лучшего контракта.

Пара должна также четко понимать, что форсирует и докуда. После

N	E	S	W
1 ♦	1 ♥	DBL	2 ♥

я бы заявил 3 ♦, имея

♠ 642 ♥ 7 ♦ AQ10965 ♣ AQ2

.

Не слишком великая рука и не самых лучший болван для 3NT, но если я спасую может получиться "оборотка" в две частички.

Бывает так, что мы хотим играть в масти оппонентов, и пара должна распознавать такие случаи:

N	E	S	W
1 ♣	DBL	1 ♠	2 ♣/2 ♠

Одна из этих заявок – кьюбид, другая – попытка играть в названной масти. Запад может иметь ♠ KJ765 ♥ Q8 ♦ 843 ♣ 532 и хотел бы заявить 2♠ до того, как оппоненты обменяются информацией. Или у Запада может быть желание конкурировать трефами с рукой типа ♠ 4 ♥ Q54 ♦ 1076 ♣ KQ10954. Я предпочитаю пику натурально, а трефу как кьюбид, поскольку пика рангом выше и, кроме того, импесы, парады и промоции за меня в пиках и против меня в трефах.

Форсирующее без козыря создает неприятные проблемы для интервенции:

N	E	S	W
1 ♠	пас	1NT	p
2 ♣	пас	2 ♠	p
пас	DBL		p

Север не обещал четверку треф, и наш единственный 4-4 фит может быть в трефах.

Можем ли мы определить 2NT как показывающие два минора? Кажется разумным в конкурентной торговле.

Чем больше вы играете вместе, тем лучше вы знаете стиль партнера и тем более уверенно вы можете действовать в граничных ситуациях. Предположим, вы держите, сидя на Востоке:

♠ 8 7
♥ 10 8 7
♦ Q 8 6 4 3
♣ K 7 6

S	W	N	E
1 ♥	пас	2 ♥	p
пас	2 ♠	пас	?

Обычно у вас чуть больше старших карт при такой торговле. Что происходит? Ни один из моих партнеров не пасует на 1♥, имея пятерку пик и 11 очков. Некоторые игроки могли иметь ♠ 96543 ♥ KJ ♦ K75 ♣ KQ2, но все кого я знаю либо вошли, либо сконтирили бы на первом круге. Может ли у партнера быть 4-2-5-2 (♠ K654 ♥ A4 ♦ KJ952 ♣ J2)? Это объясняет первый пас, но почему партнер не сконтирил, собираясь перевести 3♣ в 3♦? Наиболее вероятное распределение 4-2-2-5 (♠ K654 ♥ A4 ♦ J2 ♣ KJ952) и Восток должен переводить в 3♣. Вышеприведенный анализ предполагает, что у Юга пятерка червей. Если у партнера 4-3-2-4, возможно следует пасовать, пока не сконтирили.

Контрмеры.

Любые оппоненты, с которыми интересно играть, будут злобно бороться за частичную запись. Что же мы можем предпринять по этому поводу?

Наиболее эффективный способ – замаскировать торговлю так, что им будет непросто принять правильное балансное решение. Это несколько опасно, но каждая система предоставляет некие возможности:

N	E	S	W
1 ♠	пас	1NT^*	p

2 ♣^** пас 2 ♠

^*- форсирующее, ^** – от трех карт

Двадцать лет назад эта торговля не была бы балансной. У Севера минимум девять черных карт, у Юга – две пики и , быть может, две или три трефы. Современные системы позволяют Югу заявить 1NT с руками типа ♠ K865 ♥76 ♦ Q862 ♣ J105 или ♠ K98 ♥ 432 ♦ 6532 ♣ KJ6. 2♠ будет прекрасным контрактом для пары Север-Юг. Кража может быть даже больше в червах, когда Север-Юг будут играть 2♥ при семнадцати тотальных козырях. Обратите внимание, что фит у Запада-Востока может

быть в трефе; у Севера часто окажется ровно три трефы. Западу-Востоку чрезвычайно неудобно входить по такой торговле. Север-Юг часто будут иметь мисфит и накажут оппонентов. Такая торговля – одна из наиболее эффективных частей форсирующего без козыря.

Четырехкардные мажоры – другой способ запутать оппонентов. Форсирующее без козыря ограничивает открытие четырехкардной мастю (только третья, четвертая рука с минимумом открытия), но именно эти руки часто служат ареной борьбы за частичную запись:

♠ J 7 4	
♥ 8 5 4 2	
♦ K 10 5	
♣ A 3 2	
♠ 9 8	♠ K 10 6 2
♥ K 10 9 3	♥ Q J
♦ Q 9 8 4	♦ A 7 6 2
♣ K Q 7	♣ 10 6 5

♠ A Q 5 3	
♥ A 7 6	
♦ J 3	
♣ J 9 8 4	

N	E	S	W
пас	пас	1 ♠	p
2 ♠^*	пас	пас	DBL
пас	3 ♦	пас	p
p			

^* – конструктивный подъем

Восток может сесть в 3♦ без одной, проводя внутренний импасс в бубне (малая к восьмерке, отдавая на десятку и затем дама, вылавливая короля и валета). Если Юг откроет одной трефой, Запад-Восток не вступят в торговлю и Север-Юг будут играть 1NT. Восток выходит бубной и Запад находит внутренний импасс. Позже Запад ходит дамой бубен и сажает 1NT. У Севера-Юга есть единственный шанс получить положительный результат в этой сдаче – заставить Запад-Восток принять балансное решение, обманывая в количестве тотальных козырей. Наконец, что бы вы не думали о законе тотальных взяток, вы должны знать, что многие игроки

(сознательно или нет) применяют его, и что это может помочь расположить карты на розыгрыше:

Торговля 1

N	E	S	W
1 ♠	2 ♦	2 ♠	3 ♦
пас	пас	3 ♠	p
пас	4 ♦	пас	p
p			

Торговля 2

N	E	S	W
1 ♠	2 ♦	2 ♠	3 ♦
3 ♠	4 ♦	пас	p
p			

По первой торговле у Севера пять пик, у Юга – четыре или более. По второй торговле дополнительная длина в пике у Севера.

Как насчет этой сдачи:

♠ J 3
♥ K 10 5
♦ K Q 4 3
♣ 8 7 4 2

♠ 9 4
♥ A J 9 8 7
♦ A J 10 9
♣ K 6

N	E	S	W
–	–	1 ♥	1 ♠
2 ♥	2 ♠	3 ♥	p
пас	p		

Запад выходит шестеркой пик (третья или пятая сверху), Восток берет короля и туза пик. На туза пик Запад ставит двойку. Восток переключается на десятку треф, король, туз. Запад продолжает дамой и валетом треф, которого вы бьете. Вам нужно найти даму для победы. У кого она?

Очевидно, оппоненты ошиблись и у вас неплохие шансы выиграть по крайней мере один ИМП. Чрезвычайно важно на полную использовать ошибки оппонентов, и эта сдача может стать решающей. Если вы отпустите их в этот раз, они могут перестать делать ошибки.

Запад показал шесть пик, что оставляет три Востоку, но есть две причины искать даму у Запада. Закон утверждает, что Запад должен заявить три пика, имея

дополнительную длину в своей масти (и ему следовало бы на этой руке). Один из аргументов для паса – наличие червового онера. И мы уже знаем, что пика у Запада без таза-короля.

Вторая причина применима только к сильному защитнику. Запад не обязан был играть двойкой пик на втором кругу. Быть может он хотел напомнить вам о своей шестой пике, склонив искать даму червей у Востока. Такая защита с пятикартной пикой была бы слишком хитрой.

Приложение: потери.

Подсчет потерь – замечательный метод оценки руки, если пара нашла фит 4-4 или лучше. Простенькое введение в предмет. Потери считаются во всех мастих:

- (1) Axх, Kxх или Qxх – две потери
- (2) AKx, AQx или KQx – одна потеря
- (3) xx – две потери
- (4) Axхх – две потери (при подсчете потерь мы оптимистично считаем, что четвертая, пятая и т.д. карта в длинной масти потерей не является).

Заумные игроки считают масть типа Qxх за 2.5 потери, AJ9 – за полторы. Наиболее сложной картой в подсчете потерь является козырная дама (эта тема вновь появится в главе~6).

Счет потерь утверждает, что пара может заявлять до уровня 18 минус сумма потерь в двух руках. Если у Запада семь потерь, а у Востока восемь, то паре следует остановиться на уровне $3=18-(8+7)$. Если у Запада шесть потерь, а у Востока восемь, то они могут торговаться до уровня четыре. Если в каждой руке по шесть потерь, пара может заявить шлем.

Предположим Запад открывает и оппоненты молчат:

Запад	Восток
♠ K 5 4 2 потери	♠ A 9 7 2 потери
♥ A 10 6 5 4 2 потери	♥ K Q 8 7 1 потеря
♦ K 8 7 2 потери	♦ Q 6 5 2 потери
♣ A 9 1 потеря	♣ J 8 7 3 потери

У Запада семь потерь, у Востока – 8, пара должна остановиться в 3♥.

Минимальное открытие обещает максимум семь потерь, т.е. рука Востока хороша для лимитированного подъема. Давайте усилим руку Востока до

♠ A 7
♥ K Q 8 7
♦ Q 6 5 2
♣ 8 7 6

Теперь у Востока семь потерь, соответственно Восток форсирует гейм и встает в замечательный контракт.

5 Решения в торговле на высоком уровне.

Конкурентная торговля на высоком уровне – наилучший источник "обороток" в ИМПах. В современных ИМПах все торгуют при первой возможности, и бриджист должен принимать решения в конкурентной торговле на высоком уровне все чаще и чаще. Еще одна заявка может привести к выигрываемому контракту, блестящей защите или затолкнуть оппонентов на уровень выше. С другой стороны, вы можете обратить положительный результат в отрицательный. Если вы предпочтете защищаться, у вас будет много положительных записей, но часто они окажутся слишком маленькими.

Даже хорошие бриджисты имеют сложности в этой области. Никто не сможет сделать правильный выбор во всех ситуациях такого характера, но некоторые игроки имеют естественное чутье к таким ситуациям и угадывают больше, чем в половине случаев. Эти люди – лучшие партнеры, как в паре так и по команде. Простые смертные (типа нас) должны размышлять на эту сложную тему, изобретать теории, которые помогут нам достигнуть лучших результатов в конкурентной торговле на высоком уровне.

Математика, которая не поможет.

Почти стыдно начинать обсуждение таких вещей с математической таблицы. Математика – оправдание проигравших в послематчевом обсуждении. Лучшее, что таблица может сделать – это указать верное направление.

Предположим, оппоненты ставят 4♥ и вы думаете о защите. Мы предполагаем, что ваша вторая пара также поставила 4♥ и либо выиграла их, либо села без одной. Таблица показывает возможные результаты в ИМПах в зависимости от вашего решения. Первая строка говорит, что если оппоненты в зоне и вы садитесь за -100, то вы либо выигрываете 11 (ваша вторая пара выигрывает 4♥), либо проигрываете 5 (если они в 4♥ садятся). Если оппоненты до зоны, вы либо выиграли восемь, либо проиграли 4.

Возможные Результаты	Оппоненты в зоне	Оппоненты до зоны
-100	+11/-5	+8/-4
-200	+9/-7	+6/-6
-300	+8/-9	+3/-8
-500	+3/-12	-2/-11
-800	-5/-14	-9/-13

В этой таблице мудрости столько же сколько и утешения. Очевидно, шансы за защиту за -100, но они серьезно хмурятся на -500 (или на -300 против 420). Защита за двести или триста против 620 сладка, но ошибка будет стоить недешево. Вы просто обязаны сделать правильный выбор. Предположим, вы заявили 4♠. Теперь у оппонентов та же самая проблема. Если они зарабатывают 100, сконтриг, у них определенно будет желание торговаться дальше. Если они поимеют 500 или 300 против дозонного гейма, обычно они возьмут 4♠. Если результат похож на 200 или 300 против зонального гейма, они обязаны угадать правильно.

Есть следующие причины на продолжение торговли в близких ситуациях:

- (1) Вы можете выиграть ваш контракт.
- (2) Они могут торговать дальше (или запутаться и не сконтрить).
- (3) Преимущество разыгрывающего может спасти взятку и изменить всю математику.

Зашита против свободно поставленных геймов проста – вы пытаетесь посадить их. Защищаясь против геймов поставленных в защите, у вас куда больше головных болей по поводу количества взяток, которое вы должны взять. Например, нужно ли брать кладущую при первой возможности и так далее.

Все это указывает на продолжение торговли, если вы думаете, что контракт будет близким, выбирая защиту лишь в случае, когда подсад очевиден. Если вы защищаетесь против зонального гейма, надеясь на 300, и на самом деле это 500, вы получаете 3 ИМПа поощрительного приза. ИМПы нечасто награждают неправильные решения.

Решения принимаемые парой.

Предположим торговля начинается так:

N	E	S	W
1 ♦	4 ♠	?	

Часто Юг должен сделать непростой выбор. Правда, партнер открылся, но есть немало рук, на которых партнер откроет 1♦. Юг решает абсолютно один.

Если вы не любите принимать слепые решения (или недовольны результатами, когда партнер принимает их), вы могли бы попытаться торговать так, что партнер включается в принятие решения. Такие заявки – не попытка переложить вину на партнера, а желание помочь ему принять верное решение.

Предположим, вы в зоне против до зоны и слышите торговлю:

N	E	S	W
1 ♥	1 ♠	3 ♥	3 ♠

Ваша рука ♠ 4 ♥ AQ1074 ♦ A4 ♣ KJ1085 – конечно, вы заявите гейм. Но что если оппоненты пойдут в 4♠? Север должен предвидеть эту проблему и заявить 4♣, дабы включить партнера в принятие решения. Теперь если Восток поставит 4♠, партнер может решать – контролировать или торговать дальше. Мы должны уважать любое из его решений (шлема бывают, но редко). Если задача слишком трудна для партнера, он спасет и слово за нами. Плотные масти предлагают торговать дальше, но может быть это неверно. Если Север-Юг будут защищаться на этой руке, трефовая заявка поможет как с первым ходом, так и с защитой в целом.

Та же техника применима и к паре ищущей защиту. Предположим, все в зоне и торговля развивается так:

N	E	S	W
1 ♥	2 ♠	DBL^*	?

^{^*} – негативная контра

Рука Запада такова: ♠ 9743 ♥ J3 ♦ AKJ84 ♣ 109. Рука обещает дешевую защиту против червового гейма или даже свой гейм. Однако, если у партнера синглет бубен, возможно никто не может выиграть ничего. Запад должен заявить 3♦ и оставить за партнером право принятия окончательного решения. Было бы даже лучше, если у пары есть соглашение, что 4♦ показывают бубну и пику.

Обычно блокующий заявляет один раз и пасует дальше, но заявки типа 3♦ или 4♦ приглашают его к принятию решения. Восток может торговаться дальше с длинной бубной, но должен заявить 4♠, а не 5♦. Партнер скорректирует в 5♦, если у него только бубна. Заявка 3♦ поможет также с первым ходом, если вы будете защищаться.

Другой способ включить партнера в решение – спасовать. Предположим Север в зоне против до имеет: ♠ 865 ♥ K102 ♦ AQ987 ♣ A2 и слышит такую торговлю:

N	E	S	W
1 ♦	p	1 ♥	1 ♠
2 ♥	2 ♠	4 ♥	4 ♠
?			

Если Север должен сделать окончательный выбор, то он сконтрит, но он не должен делать окончательный выбор. У Севера приличная рука, убитковые ценности и пиковая конструкция, намекающая на атаку. У партнера может быть множество рук, таких как например ♠ 2 ♥ QJ10765 ♦ KJ10 ♣ K76, где 5♥ не проиграть, а 4♠ с контролем – дешевая защита. Конечно, у партнера может быть рука такая, что и 4♥ в опасности, а 4♠ – адекватная компенсация. Пас оставит за партнером право на окончательное решение.

Эта конвенция носит название "Форсирующий Пас", поскольку партнер обязан либо сконтрить 4♠, либо торговаться дальше. Сильные пары тратят немало времени вне стола с целью определить какие пасы форсируют, а какие нет. Одно простое правило формулируется так: пас форсирует, если вы добровольно заявили гейм (в этом пример Юг продемонстрировал дополнительные ценности прыжком в 4♥ на 2♠). Новая пара может принять за правило, что пас форсирует, когда она ставит зональный гейм, а дозонные оппоненты торгуют дальше.

Чье решение?

Одно из первых понятий, которое новичок должен усвоить – понятие наша/их рука. Если все действуют оптимально (абсолютный пар), пара с положительным результатом может сказать, что это их рука. Если Север-Юг берут десять взяток в червах, а Восток-Запад восемь в пиках, тогда если Север-Юг в зоне, они должны

получить +300 от контрированных 4♠ без двух. Им не следует заявлять 5♥, забыть сконтрить 4♠ или потерять взятку в защите.

Обычно пара с большим количеством очков рассматривает руку, как свою. Распределение и старшинство мастей могут изменить этот момент, но основной принцип гласит: если рука – наша, мы торгуем медленно и научно, пытаясь достичь лучшего контракта; если рука – их, мы блокируем, блефуем и делаем все возможное для поднятия общей неразберихи.

Есть два минуса у такого подхода к бриджу. Во-первых, запись, которую Север-Юг хотят иметь, +620 (или больше, если оппоненты ошибутся и сконтрят), а не +300. Во-вторых, у Востока-Запада есть цель. Они должны поставить 4♠ и взять свои восемь взяток. Если Север-Юг будут настаивать пятым червами, Восток-Запад должны защищаться и взять свои три взятки (контрить необязательно). Если Восток-Запад запишут -620, им не помогут неубедительные оправдания – они либо проиграли 8 ИМПов, либо потеряли шанс выиграть их.

Должны ли обе пары торговать научно? Должны ли обе стороны прыгать в стиле мишек гумми? Или им следует делать это по очереди? На эти вопросы нет простых ответов, но опыт показывает, что на большом проценте рук одна команда должна принять непростое решение, в то время как другая с проблемой не встречается. Команда со сложным решением должна торговать научно, другая – прыгать.

♠ 10 6	
♥ A J 6 3	
♦ 8 4 2	
♣ A J 9 8	
♠ K Q 7 5 2	♠ J 8 4 3
♥ 9	♥ 10 7 2
♦ K 9 7 5 3	♦ A Q 6
♣ 5 3	♣ 10 7 6
♠ A 9	
♥ K Q 8 5 4	
♦ J 10	
♣ K Q 4 2	

Север-Юг не должны быть гениями, чтобы найти железобетонные 4♥ или сконтрить 4♠, если Восток-Запад их поставят. Восток-Запад имеют прекрасную защиту в 4♠ в любой зональности. Это их решение и много ИМПов разыгрывается в этой сдаче. Давайте взглянем на возможные развития, в случае открытия Юга. Некоторые начнутся приятно для Востока-Запада, некоторые нет.

Конечно, некоторые игроки разрушат хороший старт ошибочным финальным решением, а другие имеют столько чутья, что выберутся на верный путь, даже если они начали неверно. Простые смертные имеют тенденцию вставать в правильные контракты, если все началось хорошо и сбиваться, если начало было не лучшим.

S	W	N	E
1 ♥	p	3 ♥	p
4 ♥			

Довольно трудно принять решение, если это происходит на четвертом уровне. Пара-тройка великих Западов унюхает в чем дело и заявит 4♠, но я бы не рискнул.

S	W	N	E
1 ♥	1 ♠	3 ♥	?

У Востока 4-3-3-3, семь очков и никаких причин поощрять пиковый ход. С другой стороны – это последний шанс показать козырную поддержку. Если Восток пасует – все. Если Восток заявит 3♠, Запад доставит до четырех. Большинство Востоков заявит в лучшей зональности и, быть может, когда все в зоне. Многие спасают, когда все до или в неблагоприятной зональности. Назовем эту торговлю 50-50.

S	W	N	E
1 ♥	1 ♠	2 ♠^*	3 ♦
p	4 ♦	4 ♥	4 ♠

Многие играют 3♥ с руки Севера как блок, а 2♠ – большой разброс рук, в числе которых и лимитированный подъем. Восток не теряет возможности показать бубновые ценности и установить наличие двойного фита.

S	W	N	E
1 ♥	1 ♠	2 ♠^*	3 ♦
4 ♥	?		

Если 2♠ обещает червовый фит, Юг может лишить Востока-Запада места для выяснения правильной защиты. Запад может заявить 5♦, средненький результат – не так хорошо, как в 4♠, но лучше, чем защищаться против 4♥ (в трех из четырех зональностей). 3♦ – заявка существенно безопаснее, если Восток чует, что Юг спасает.

S	W	N	E
1 ♥	1 ♠	2 ♠^*	3 ♠
4 ♥	?		

Запад, вероятно, пойдет в защиту в лучшей зональности. В зоне – это типичное угадывание, зависящее от места концентрации ценностей партнера.

S	W	N	E
1 ♥	2 ♥^*	4 ♥	?

Если 2♥ показывает пику с минором, у Востока интересная задача. Если у партнера бубна, то эта рука великолепна и может получиться "оборотка" в два гейма. Если у партнера трефа, рука безобразна для атаки с очень приличными защитными ценностями. Непростое решение.

Прыжок Севера в 4♥ был не очень элегантен (он не создал ситуацию для форсирующего паса), но был весьма эффективен.

S	W	N	E
1 ♥	2 ♥^*	3 ♠^**	?

^** – показывает червовый фит

Несколько более изящное решение, задающее Востоку ту же задачу. Контра – компромисс, но на этой руке она не сильно поможет. У Запада минимум и ни малейшего представления о двойном фите. Играет ли кто контру, показывающую бубновые ценности?

S	W	N	E
1 ♥	2 ♥^*	DBL	3 ♠
p	p	4 ♥	?

Восток блокует себя же. Может Запад угадает, может нет.

S	W	N	E
1 ♥	2 ♥^*	DBL	2NT
p	3 ♦	3 ♥	4 ♠

Восток отторговал отлично. Он хочет узнать минор партнера и приберегает пиковую поддержку.

S	W	N	E
1 ♥	2 ♥^*		

Некоторые пары играют 2♥ показывающие в точности пику с бубной. Преимущество в том, что партнеру не нужно угадывать вашу вторую масть. Большинство игроков знает по тяжелому опыту, что их короткая масть оказывается длинной мастю партнера, и они теряет волшебный фит, даже когда он есть. Это то, что с большой вероятностью случилось бы в нашем примере: многие взглянули бы на старшие карты в буне и предположили бы, что у партнера трефа. Недостаток очевиден – вы должны делать что-то другое, когда у вас пика с трефой. Определенно точное знание масти приносит замечательный результат на этой руке.

Несмотря на то, что Север-Юг торгуют выигрываемый гейм, а Восток-Запад пытаются найти защиту, лучшей тактикой для Север-Юга является прыжок в гейм. Лучшая торговля со стороны Востока-Запада включает науку (иногда применяемую другой парой). Пара с более трудной задачей нуждается в обмене информацией.

Правильная масть.

Мы обсуждали важность выбора правильной масти в предыдущих главах; конкуренция

на высоком уровне – новый аспект этой проблемы. Когда мы торгуем без вмешательства, мы находим наш восьмикартный фит в мажоре и играем в нем. Иногда мы сожалеем о пяти в миноре, но эти руки очень непросто вычислить до того, как вы видите болвана.

Предположим мы должны забраться на пятый уровень в конкуренции. Теперь бубновый гейм столь же хорош, как и червовый. И бубновая защита также дешева, как и червовая. Если играть в бубне проще или безопаснее, мы выиграем ИМПы, играя в бубне.

W	E
♠ 7 6 4	♠ 8 2
♥ K J 5	♥ A Q 9 3 2
♦ A Q 10 8	♦ K 9 7 2
♣ A 5 3	♣ J 7

W	N	E	S
1 ♦	1 ♠	2 ♥	2 ♠
3 ♥	p	4 ♥	p
p	4 ♠	?	

Обратите внимание, что 4♥ лучше, чем 5♦, потому что можно выиграть при бубне 4-1, отложив бубновую масть на конец розыгрыша и собрав хоть какую-то информацию о распределении. На уровне пять бубновый контракт – единственный реализуемый. Заметьте, что может быть мы в защите. Совершенно неважно умно ли поступил Север или ему просто повезло – 4♠ прекрасный результат для Север-Юга.

Предположим вы держите следующую руку, все в зоне: ♠ K6 ♥ K87 ♦ AKQJ764 ♣ K.

Партнер открывает 2♥ и торговля развивается так:

N	E	S	W
2 ♥	p	4 ♥	4 ♠
p	p	?	

Юг должен заявить 5♦, чтобы защитить короля пик. Оппоненты могут посадить 5♦ трефовым ходом и пиковым переключением, но если оба черных туза у Запада, в пяти бубнах останется лишь разобраться с червой. Если у партнера черва типа ТВ10xxx, угадать будет легче, если мы знаем распределение бубен.

Партнерское взаимопонимание.

Многие последовательности в вышеприведенных примерах имеют альтернативное толкование – шлемовые попытки. У Юга может быть ♠ AK43 ♥ AQJ87 ♦ A52 ♣ 6 и он слышит торговлю:

S	W	N	E
1 ♥	1 ♠	3 ♥	3 ♠

было бы удобно рассматривать 4♦ как шлемовую попытку (кьюбид). Каждая серьезная пара должна решить для себя какие заявки являются шлемовыми попытками, а какие конкурентными. Обратите внимание, что на приведенной руке есть немало способов продемонстрировать шлемовый интерес, в то время как 4♦ конкурентно – единственная возможность включить партнера в принятие решения на высоком уровне.

Заявка 4NT может быть очень полезна для поиска нужной козырной масти. Предположим вы в зоне против до и торговля развивается так:

N	E	S	W
1 ♦	1 ♠	2 ♥	4 ♠
p	p	?	

Ваша рука: ♠ 843 ♥ AQ7632 ♦ K87 ♣ A.

Пас партнера скорее всего показывает синглет пик и некую поддержку в черве типа Kx или три фоски. Либо 5♥: (♠ A ♥ J104 ♦ AQ96 ♣ J7654), либо 5♦:(♠ 7 ♥ K4 ♦ AJ9654 ♣ K732) могут оказаться замечательным контрактом. Если бы я должен был гадать между червой и бубной, я сконтрил бы 4♠, но 4NT позволяет партнеру показать черву или повторить бубну. Если Север заявит 5♣, Юг ответит 5♦, показывая 6-3 в красных мастих.

Такой подход игнорирует Блэквуд. У Юга может быть рука посильнее, и он лишь хочет знать сколько у партнера тузов, с целью поставить бубновый контракт. Но насколько часто может Юг поставить шлем, если пара даже не нашла козырной масти? Конкурентные 4NT – решение пары, в то время как Блэквуд, решение с одной руки.

Вот другой пример: ♠ 7543 ♥ -- ♦ KQ107532 ♣ K7. Юг только успел разложить карты по мастиам, а он должен уже торговаться на уровне 4:

S	W	N	E
1 ♥	2 ♣	4 ♥	
?			

Некоторые пары играют контру-ответ, но 4-0-7-2 несколько не то распределение. Юг может просто поставить 5♦, но 4NT включит трефу в общую картину. У

партнера может быть ♠ Ax ♥ xxx ♦ Jx ♣ AJ109xx, что вероятно приведет к победе в 5♦. С другой стороны у партнера может быть ♠ AKx ♥ xxx ♦ -- ♣ AJ10xxxx; 5♣ имеют существенно больше шансов, чем 5♦.

Хорошая пара должна сделать больше, чем просто 4NT на выбор. Нужно также договориться о мастиах, их длинах и создает ли такая торговля ситуацию для форсирующего паса.

Форсирующий пас чрезвычайно полезная вещь, если пара знает в каких ситуациях он применяется. Сотни различных последовательностей, каждая с невысокой частотой появления, соответственно, нам нужны некие общие принципы. Пара с хорошим пониманием начальной торговли имеет преимущество, ибо они знают, как высоко они уже забрались. Является ли пас Юга форсирующим в следующей торговле?

N	E	S	W
1 ♥	1 ♠	2 ♣	2 ♠
3 ♣	3 ♠	p	

Все зависит от того, что же обозначают 2♣. Слишком многие договариваются играть 2-на-1 форсгейм, не обсуждая конкурентную торговлю вообще. Если у Юга может быть рука типа ♠ K5 ♥ Q5 ♦ Q863 ♣ KJ865, паре следует защищаться против 3♠ (без контры). Если Юг обязан держать руку посильнее с шестикартом треф или онерной силой, торговля должна форсировать и направляться в 3NT.

Контры-спутники могут привести к неразберихе:

N	E	S	W
1 ♥	DBL	p	
2 ♥	3 ♥	3 ♠	4 ♥
p	p	?	

Установила ли хоть одна сторона ситуацию для форсирующего паса? Заявил ли Запад гейм свободно? Я так не думаю. Вы не имеете права прятать козырный фит в конкурентной торговле. Кьюбид Севера форсирует торговлю до 3♠ (тоже, впрочем, неясно, некоторые пары не обещают еще одну заявку после кьюбida). Было ли обещано достаточное для подсада 4♥ количество защитных ценностей? Такие руки изредка приходят и сильные пары должны иметь некую договоренность.

Необходимо также создавать ситуации для форсирующего паса. Предположим вы держите следующую руку в зоне против до зоны: ♠ A ♥ A87 ♦ J10954 ♣ AK54. Партнер открывает 2♥ и следующий игрок контрит. Левый оппонент расправляет плечи и вы осознаете, что возможно вы должны будете принять решение в конкурентной торговле на высоком уровне. Немедленный прыжок в 4♥ может оказаться давление на левого оппонента. Может вас сконтрят в 4♥. Однако, более вероятно, что он заявит 4♠ и тогда, бы должны принять непростое решение без

всякой помощи от партнера. Конвенционные 2NT: червовый фит, приводящий партнера в движение и устанавливающие форсинг-пас. Если партнер сконтрит 4♠ (может у него есть пиковый онер), надо защищаться. Если партнер хочет играть 5♥, он их просто поставит; если партнер не уверен, в погоне за плюсом мы поставим 5♥ с этой рукой. Чем менее дисциплинированы блоки партнера, тем чаще мы должны заставлять его принимать участие в окончательном решении.

Предположим Юг держит обыкновенную руку ♠ A105 ♥ KQ74 ♦ KJ87 ♣ 65 и партнер открывает 1♥, а правый оппонент заявляет 2♣. Большинство пар определяет 4♥ как блок, и тем самым это не создает ситуации для форсирующего паса. Некоторые пары заявят 3♣ с любым сильным червовым подъемом, в том числе и с этим. Другие трактуют 3♣ как шлемовую попытку и резервируют 4♣ для таких рук. Последний подход ликвидирует возможные сплинтерные заявки, но создает трудности оппонентам и устанавливает форсирующий пас.

Контрмеры.

Здесь мы вступаем в загадочный мир блефа, который доводит бридж до уровня истинного искусства (когда блеф удается). Когда блеф не работает, результатом обычно служат неприятные записи и весьма раздраженные партнеры по команде. Блестящий пример с чемпионата мира 1955 года:

♠ 9 4	
♥ J 9 5	
♦ A K Q 7 4 3	
♣ J 10 9 8	
♠ 10	♠ K 8 5 3
♥ A 6 4 3	♥ K Q 10 7
♦ --	♦ 9 8
♣ A K Q 8 7 5 4 3	♣ 9 6 2
♠ A Q J 7 6 2	
♥ 8 2	
♦ J 10 6 5 2	
♣ --	

Открытая комната

Розен Риз Матэ Шапиро

S	W	N	E
		p	
1 ♠	5 ♣	5 ♦	6 ♣
p	p	DBL	p
6 ♦	p	p	6 ♥
p	p	DBL	7 ♣
DBL	p	p	p

Закрытая комната

Мередит Рос Доддс Эленби

S	W	N	E
---	---	---	---

	p		
1 ♠	2 ♣	2 ♦	p
3 ♦	4 ♣	4 ♦	5 ♣
5 ♦	5 ♥	p	p
DBL	6 ♣	DBL	p
p	p		

Начальные заявки Роса 2♣ и 4♣ убедили Мередита и Доддса, что Запад защищается и что они получат приличное вознаграждение. Обратите внимание как вовремя появляется на сцене Эленби, камуфлируя своими пятью трефами заявку шлема партнером. Торговля в открытой комнате была попроще и 6♥ от Шапиро просили червового хода.

Когда вы в зоне и держите черву, а они до и держат пику, они будут искать возможность защиты, дайте им эту возможность:

Север – Юг в зоне

N	E	S	W
1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♠

Север может попробовать 4♥, имея ♠ 54 ♥ AKQ43 ♦ KQ10 ♣ J106. Восток будет в тяжелом искушении защититься. Такие маневры безопаснее с солидной козырной мастей, Восток куда быстрее пойдет в защиту без ценностей в черве, чем с козырной защитной взяткой.

Конечно, это может дать неприятный результат и даже многими способами. Один из них – когда 4♠ на столе, и мы дарим ИМПы, контря. Если Восток собирался отпасовать 3♠, мы засунули ему +590, партнеры по команде могут потребовать от вас написать тысячу раз "Я не буду слишком умным".

Мнимый указатель хода может купить руку на низком уровне. Предположим Юг держит ♠ 543 ♥ A108753 ♦ 54 ♣ 32 и слышит такую торговлю:

S	W	N	E
1 ♦	1 ♥	DBL^*	
4 ♥	4 ♠	p	p
?			

^*- негативная контра.

Очевидно 5♥ – хорошая защита, но как нам купить руку? Мнимое желание хода в бубну (5♦) может убедить оппонентов сконтрить 5♥.

N	E	S	W
---	---	---	---

80

— — 1 ♥ 1 ♠
2 ♥ 2 ♠ 3 ♥ p
пас п

6 Шлемовая торговля.

Шлемовая торговля – наиболее приятная часть ИМПов. Если кто-либо хочет описать матч одной сдачей, скорее всего это будет шлем, а не кооперативная защита, посадившая 2♦. Книги по системам и бриджевые статьи полны бесподобно выторгованных шлемов, которые можно поставить, только используя конвенции рекламируемые автором.

Конечно, шлемовая торговля важна. Двузначная "оборотка" может решить швейцарский матч в одиночку и иметь немалый эффект в матче подлиннее, но очень важно держать шлемовую торговлю в перспективе. Любой, кто считает себя фаворитом в матче только из-за выдающейся шлемовой торговли, обманывает себя. Обратите внимание, что мы говорим о шлемовой торговле. Каждый мечтает о выигрыше решающего матча блистательным розыгрышем шлема в последней сдаче, превращающим поражение в победу. В реальной жизни блистательные розыгрыши происходят в 2♦. Шлема, в основном, вопрос торговли, от розыгрыша зависит куда меньше. У оппонентов меньше старших карт, и не так просто сделать какие-либо выводы из их молчания. Даже если они блокируют, вы извлекаете информации меньше, чем обычно. Розыгрыши, включающие потерю двух взяток, имеют существенный недостаток, а розыгрыши, которые требует потери ровно одной взятки, встречаются не так уж часто. Подход "Ставь их сейчас, выигрывай их потом", применяемый к геймам и частичкам, не даст удовлетворительного результата на уровне шлема.

И вы не можете предполагать, что оппоненты будут испытывать особое уважение к вашим старшим картам и наблюдать вашу шлемовую торговлю. Как только они поймут, что это ваша рука, они постараются напустить побольше дыма.

Как выиграть шлем?

Что же мы делаем во время шлемовой торговли? Или что же нам следует делать? Частички и геймы часто результат торговли по общим принципам и нуждаются лишь в разумном розыгрыше, но для исследования шлема у нас побольше места и они должны быть минимум 50%. Что нам следует делать во время шлемовой торговли, так это сообразить, как же именно мы хотим шлем выиграть, а далее выяснить есть ли у нас карты необходимы для этой цели.

Цель шлема – 12 или 13 взяток, и пара должна осознавать как же она собирается брать так много взяток. Взятки могут появиться в одном из следующих обличий:

1) Старшие карты – Axx против xxx – одна взятка; Axx против Kxx – две взятки; AQx против Kxx – три взятки. Старшие карты – часть каждого шлема, но их редко бывает достаточно. Если мы берем взятки только на старшие карты нам понадобилось бы 36 очков, чтобы выиграть малый шлем:

♠ A K Q
♥ K Q 9
♦ A 4 3 2
♣ K 3 2

♠ 8 7 6

♥ A J 3
 ♦ K Q 6
 ♣ A Q 5 4

12 взяточ в старших картах и для тринадцатой взятки необходим либо развал в одном из миноров, либо сквиз. Заметьте, что добавив валета пик, мы неувеличим количество взяточ.

2) Длинные масти – лучший источник взяточ. A543 против K109876 почти наверняка шесть взяточ и использует только 7 очков.

3) Убитки – они не только источник взяточ, они также помогают установить длинные масти.

4) Импасы – не очень хороший источник взяточ, поскольку, например, конструкция AQ3 против 65 дает полторы взятки и использует 6 очков. Однако, во многих шлемах разыгрывающий может использовать другие шансы, откладывая импасы на самый конец.

5) Вилки – конструкции типа A43 против Q76 или A105 против K93 иногда приносит взятку на первом ходу или в концовке.

Весьма редко удается выиграть шлем без взяточ в длинных мастиах. Даже 4-3-3-3 против 3-4-3-3 имеет два шанса на взятки на длину. Нам нужно, чтобы наши очки приносили нам взятки, да побольше. AQ против KJ только две взятки из десяти очков. AQ10 против KJ9 уже лучше, но все равно лишь три взятки. A1098 против QJ7 – три с половиной взятки, использующие 7 онерных очков.

Большинство удачных шлемов – комбинация всего вышеперечисленного. Если распределение Востока 6-3-2-2, а Запада 4-3-3-3, для пикового шлема паре нужно:

1) Шесть пиковых взяточ, шесть взяточ на старшие карты и достаточное количество контролей, чтобы у оппонентов не было возможности отобрать две первые взятки.

2) Пять пиковых взяточ, семь взяточ на старшие карты и все тузы в боковых мастиах.

3) Возможности получить одиннадцать взяточ в пике и на старшие карты и двенадцатую либо от импаса, либо от первого хода, либо в концовке.

Представьте себе идеальную систему торговли для этого распределения. Сначала пара установила бы расклад и тот факт, что гейм непроигрываемый с шансами на шлем. Затем пара исследовала бы шлем, определив число пиковых взяточ, число тузов и королей в боковых мастиах. Затем неплохо было бы проверить нет ли онерных встреч в коротких мастиах (дамы против королей), и полезны ли наличествующие десятки и валеты. Если пара знает, что есть двенадцать взяточ, можно было бы использовать пятый уровень для выяснения ситуации с потерями.

В жизни бывает слишком много возможных распределений и недостаточно места для выяснения силы и расклада и по-прежнему остановиться в правильном гейме, если это все, на что мы способны в сдаче. Таким образом вместо точного обмена информацией мы используем различные методы оценки руки.

Подсчет очков – наиболее популярный метод, которым чаще всего злоупотребляют. Однако, как мы увидим, есть несколько типов рук, на которых

подсчет очков – лучший метод. Подсчет потерь не столь популярен, но он работает на многих руках, на которых подсчет очков дает сбой. Большинство современных пар использует сплинтера с целью показа короткой масти. Если короткая масть представлена синглетом против королей или дам, обычно появляются дыры в мастих, в которых нам нужно брать взятки. Если же масть исключена (синглет против фосок), обычно у нас прекрасный фит в других мастих. Наконец, метод, который каждая пара использует, но редко думает об этом – метод длинных мастей.

Каждый из этих методов имеет условную единицу. Очки и потери – просто числа, которые игроки вычитают из некоего магического числа. Чарльз Горен утверждал, что для малого шлема необходимо 34 ``очка''. Подсчет потерь говорит, что в двух руках вы должны иметь не более 12 потерь (18-6). Что касается коротких мастей, мы должны знать масти точно. Просто знание, что у партнера есть короткая масть слабо помогает. О длинных мастих нам нужно знать длину и онерную силу в масти. A54 против KQ76 – 3.3 взятки, A54 против KQ762 – 4.7 взятки, A54 против KQ7632 – 5.9 взятки. Обратите внимание, что с увеличением длины масти как число взяток, так и вероятность получения этого числа, растет.

Некоторые неуловимые типы шлемов.

На нескольких типах рук очень легко упустить шлем. Первый – наличие двойного фита 5-3 и тузы в боковых мастих:

♠ A 5 4
♥ 9 7
♦ K Q J 7 6
♣ K 10 8

♠ 7 6 2
♥ A 4
♦ A 10 5
♣ A Q J 5 4

Всего 28 очков, нет ни синглетов, ни ренонсов, семь потерь против семи (что должно показать, что десять взяток – предел), ни одного девятирейтингового фита – 6NT великолепный контракт, 6 в миноре тоже не проиграть. Заметьте, что валеты и десятки в минорах гарантируют 12 взяток. Если масти чуть послабее, шлем уже не столь привлекателен. Заменим валеты двойками, а десятки тройками и вероятность реализации падает ниже 50%.

Шлема, которые зависят от одного из двух импасов, также сложны.

♠ 5 4 3

♥ A K 6
 ♦ K 7
 ♣ A Q 10 7 6

♠ A Q J 8
 ♥ Q 7 5
 ♦ A 4 3
 ♣ J 9 8

6NT – 75% по меньшей мере, 6♣ – чуть ниже. Замените валета пик на мелкую фоску, и шлем становится бедноватым. Замените обоих валетов, и шлем ужасен. Заменим только валета треф, и шлем слегка хуже, чем 50%. Руки с десятью или одиннадцатью козырями могут принести много взяток:

♠ K 8 6 4 2
 ♥ 7
 ♦ K 7 6
 ♣ A 7 6 5

♠ A 9 7 5 3
 ♥ K Q 4 3
 ♦ A 5 4
 ♣ 2

Только 23 очка, синглет против KQxx, шесть потерь против семи – почти 80% шлем. Замените руку Востока на ♠ A975 ♥ KQ43 ♦ A542 ♣ 2 и шлем отвратителен. Более, чем в половине случаев у нас будет козырная потеря плюс туз червей. Даже если козырь 2-2, предстоит поработать.

♠ K 9 7 5 3 2
 ♥ A K 6
 ♦ 3
 ♣ K 10 5

♠ A 10 8 4
 ♥ 8 5 3 2
 ♦ K Q 6
 ♣ A 7

13 очков против 13, шесть потерь против семи, синглет бубен против третьего марьяжа, ни одной длиной масти кроме козырной – еще один замечательный шлем.

Обратите внимание, что подсчет потерь справляется с обеими руками, как только установлено наличие десятикардного козырного фита. Первая рука имеет тогда шесть потерь против пяти, вторая – пять против шести.

Только в начальной стадии можно определить наличие двойного фита 5-3 или десятикартного козыря. Как только мы справились с этой проблемой, можно использовать старшие уровни для выяснения ситуации с контролями и потерями.

Шлема, которые не нужно ловить.

Также как определенные типы рук дают шлем, который легко выиграть, но непросто поставить, другие приводят к шлемам, которые легко проиграть и трудно не поставить. 5-2 фит, столь забавная штука на уровне два, редко дает причину веселиться на шестом уровне. Предположим мы держим KQxxx и партнер показывает сбалансированную руку. Если у партнера трехкардный фит, шансы на четыре или пять взяток высоки. Если у партнера сильный дублет типа AJ или J 10, у нас есть две взятки на длину. Но если у партнера пустой дуплет, с большой вероятностью эта масть не даст много взяток. Пример:

♠ A K 7 6 5

♥ 7 6

♦ A Q J

♣ K 10 9

♠ 10 3

♥ A Q 5 4 3

♦ K 10 9

♣ A Q J

33 очка, две длинных масти, все тузы, три короля, три десятки – шлем отвратителен.

Наложение ценностей – хорошо известная проблема в случае, когда у одного из партнеров онеры сконцентрированы в масти синглета или ренонса другого. Проблема известная чуть меньше – дуплет против дуплета:

Открывающий

♠ K Q 5 4 3

♥ A Q 3

♦ A 3

♣ A 7 6

Партнер 1

♠ A 10 9 8

♥ K 7 5 4

♦ K 4

♣ 8 4 3

Партнер 2

♠ A 10 9 8

♥ K 7 5 4

♦ K 4 2

♣ 8 4

6♦ – простой контракт со второй рукой, слабый с первой. Заметьте, что наличие дамы или валета бубен не сильно поможет. В бубнах есть две взятки.

Методы подсчета для двух сбалансированных рук.

Подсчет очков, который почти бесполезен на руках с раскладными ценностями – наиболее надежное средство для сбалансированных рук. Однажды я проделал серию экспериментов, в которой компьютер генерировал руки бескозырного распределения для обоих игроков. Это было в 1975 году, и программа была не столь сложна, как lat BOREL и другие современные продукты компьютерного бриджа, но результаты оказались интересными.

Я проанализировал руки и расположил их в четыре категории: плохие шлема – меньше, чем 40% реализаций; слабые шлема – 41-49%; разумные шлема – 50-59% и хорошие – 60% или более. Компьютер не может помочь в этой части теста. Вот результаты:

4-3-3-3 против 4-3-3-3 без фита 4-4

Очки Плохих Слабых Разумных Хороших

32	85	14	10	8
33	29	16	18	25
34	8	3	6	15

4-3-3-3 против 4-3-3-3 с фитом 4-4

Очки Плохих Слабых Разумных Хороших

32	40	2	0	1
33	20	4	6	7
34	2	2	7	8

Первый ход влиял на исход 33 из этих 99 рук.

5-3-3-2 против 4-3-3-3 без фита 5-4

Очки Плохих Слабых Разумных Хороших

30	18	2	3	1
31	8	5	12	4
32	0	3	4	14
33	0	2	1	17

4-3-3-3 против 4-4-3-2 с фитом 4-4

Очки Плохих Слабых Разумных Хороших

31	35	25	8	4
32	18	11	7	23
33	3	6	8	29

Десять рук из 186 представленных играли бы в безкозыря лучше, чем на фите 4-4.

4-4-3-2 против 4-4-3-2 с фитом 4-4

Очки Плохих Слабых Разумных Хороших

31	35	25	8	4
31	9	4	2	7
32	3	2	6	14
33	3	1	1	17

Десять рук из этих 69 играли бы в безкозыря лучше, чем на фите 4-4.

Такая серия тестов может помочь определить баланс. Мой результат показывает, что паре следует заявить шлем на 4-3-3-3 против 4-3-3-3 (без фита 4-4) на 34 очках, но не на 32. Выводы для этих случаев однозначны. Результаты для 33 очков в двух руках столь близки, что я затрудняюсь сделать какие-либо определенные выводы. Почему же одни шлема на 33 очках были лучше других? Вот три основные причины:

- 1) Бесполезные валеты – AK3 против QJ7.
- 2) Расположение валета – валет в четырехкартной масти часто приносит взятку.
- 3) Десятки – руки с тремя или четырьмя десятками всегда оказывались хорошими шлемами. Руки без десяток обычно приводили к слабым шлемам.

Основной причиной в целом было получение взятки на длину в четырехкартной масти.

Кьюбиды, Блэквуд или асинг-биды абсолютно бесполезны на этих руках. Что мы хотим знать, так это точное распределение, точное число очков, наличие десяток и расположение дам и валетов. Пространства не хватает для выяснения всего этого, но очки и расклад выяснить можно.

Методы оценки рук с фитом 5-4.

Другой распространенный тип руки – фит 5-4 без особых раскладных ценностей. Подсчет потерь – наиболее аккуратный метод для этих рук. Большинство игроков используют подсчет потерь по торговле 1♦-Пас-3♦. Отвечающий показал скорее всего восемь потерь. Открывающий производит подсчет и торгует соответственно. К сожалению, отвечающий не всегда имеет в точности восемь потерь. Партнеру открывающего одной пикой есть над чем подумать кроме шлема, и он заявит 3♦ с картой: ♠ A432 ♥ A73 ♦ Q43 ♣ J52 (9 потерь – в козыре полторы, в бубне две с половиной) или с ♠QJ105 ♥ Q8654 ♦ K32 ♣ 4 (7 потерь). Подобным образом отвечающий сфорсирует гейм с некоторыми руками, содержащими 8 потерь, такими как ♠ A854 ♥ A73 ♦ 532 ♣ A93 или ♠ A754 ♥ KQJ ♦ Q43 ♣ J87. Эти руки не опровергают подсчет потерь, они лишь показывают, что мы должны знать

число потерь у партнера в точности, до того как мы используем этот подход для шлемовой торговли. Я предлагаю формально ввести подсчет потерь в среднюю стадию торговли. Вот одна из конкретных реализаций:

1♥ 2NT

3♥ Потери

Большинство американских пар играют 2NT -Джекоби-форсгейм, показывающие балансную руку с четверкой червей. Открывающий показывает неминимальную руку с отсутствием синглетов заявкой 3♥. Следующая заявка отвечающего может показать точное число потерь: 3♠ – 8 потерь, 3NT – 7 и так далее. Если подсчет потерь наводит на мысль о шлеме, открывающий применяет кьюбиды, Блэквуд или что-нибудь еще.

Начальная стадия торговли.

Большинство шлемовых рук выигрывают или проигрывают на ранней стадии. Хорошая шлемовая торговля требует того, чтобы пара действовала слаженно, исследуя одну и ту же цель. Если Восток ищет трефовый онер, пытаясь выяснить вероятность реализации 6♦, в то время как Запад делает выбор между частичкой в черве и геймом в безкозыря, обычно бывают неприятности.

Торговля претендующая на звание лучшей должна относительно быстро определить:

- 1) То, что пара ищет шлем.
- 2) Основную масть.
- 3) Масть, в которой пара будет играть гейм, если шлема нет (проблема возникающая при поиске минорных шлемов).
- 4) Как же именно пара собирается шлем выигрывать.

Есть много типов шлемов и было бы замечательно, если оба игрока могут определить тип, на который надеется партнер. Пары могут ставить шлем, надеясь на старшие карты, длинную масть плюс старшие карты и убитки, двойной фит или установку второй масти убитками.

Если Востоку нужен фит, Западу лучше не считать очки. Если козырь 4-4, синглет в масти партнера скорее плох, чем хорош.

Вот пример начальной стадии на двух столах:

W E

♠ A 10 9 7 6 5 ♠ Q 4 3

♥ A ♥ 9 8 6

♦ A Q 9 8 6 ♦ 7 5 3

♣ 7 ♣ A K 10 9

W E W E

1 ♠ 2 ♠ 1 ♠ 2 ♠

3 ♦ 4 ♠ 4 ♦ 4 ♠

Запад, заявивший 3♦, сделал еще одну заявку и сел без одной. Запад, заявивший 4♦, спасовал на 4♠ и записал 620. Что случилось за первым столом? Многие винили Востока. Почему он поставил гейм с тремя фосками бубен? Почему он не дал трефового кьюбиды? (Едва ли последовательная критика, но такова жизнь.) Настоящая проблема в том, что Запад решал одну задачу – шлем, а Восток занимался зональным геймом. Последнее чего желал Восток было помочь защите с первым ходом против натянутого гейма. Восток знал, что три фоски бубен – минус.

На другом столе шлемовая попытка была очевидна, и у Востока проблем не возникло.

Поздняя торговля.

Слишком много игроков ожидают, что последние несколько заявок смогут наверстать упущенное на ранней стадии. Четвертый уровень – поздновато для описания руки.

Шлемовые конвенции – очаровательная часть бридж. Все знают Герберт и Блэквуд. Калбертсон развил науку, называемую асинг-биды. Существуют десятки различных улучшений оригинального Блэквуда. Некоторые австралийские пары играют интересную конвенцию, показывающую несколько тузов и отрицающую следующий по рангу туз. К сожалению, она применима только в торговле, где они определяют 3NT ненатурально.

Большинство американских пар используют комбинацию кьюбидов и Блэквуда. Даже в этом подходе есть множество вариаций: в каких случаях показываются тузы, контроли или дополнительные ценности. Масса противоречий о том, какие кьюбиды обязательны, а какие просто показывают сильную руку. Рассмотрим следующую торговлю:

1 ♠	3 ♠
4 ♣	4 ♦
4 ♥	5 ♣

Одна из современных трактовок состоит в том, что 4♣ и 5♣ показывают дополнительные ценности, а 4♦ и 4♥ были обязательными кьюбидами. Многие сильные игроки с этим несогласны.

Другой подход состоит в том, что как только начались кьюбиды, 4NT показывает дополнительные ценности, если нет другой удобной заявки. Святотатство с точки зрения профессиональных блэквидистов, но приводит к приличным результатам.

Каждый может продемонстрировать руку, на которой некий специальный метод приводит к замечательному результату, и любой может построить руку, на которой этот метод принесет абсолютный нуль. Это не тот случай, где люди пытаются добиться перехода от 99% аккуратности к ста. Каждый метод принесет победу, если ранняя торговля хорошо построена и развита, и ни один метод не спасет неудачную начальную стадию.

Пространство ограничено на уровне четыре, а паре нужно выяснить столь многое. Если Северу нужно выяснить наличие бубнового контроля, чтобы поставить пиковый шлем, он всегда с этим справится. Если Северу нужно знать о бубновом контроле и количестве тузов, задача также часто разрешима. Если у

Севера голова занята контролем, тузами и наложением ценностей – будьте осторожны. Может пара и выберется с успехом, но чаще сдача будет проиграна.

Вот типичный пример того, что происходит, если пара начинает торговлю кьюбидами до того, как оценка руки закончена:

W	E
♠ A J 7 5 3	♠ K 6 4 2
♥ A 5	♥ K 9 8
♦ 9 6 5	♦ A J 2
♣ K Q 10	♣ A J 9

1 ♠ 2NT *

3 ♠ ** 4 ♣

4 ♥ 5 ♦

5 ♠ p

* – форсирующий подъем;

** – балансная, неминимальная рука.

Поздравляю! Вы только что взяли второй приз в соревновании по торговле. По крайней мере вы остановились до шлема, но 5♠ рискованный контракт без поощрительных призов за одиннадцатую взятку. Девятки и десятки в неправильных мастиах. Подсчет потерь – семи против восьми показывает, что и гейм-то натянут. Что случилось? Стоит Востоку и вправду дать сайн-офф 4♠ при наличии старших карт и с доказательством полезности короля червей и не показывать туза бубен?

Обратите внимание, что если мы поменяем местами красные масти Запад-Восток справлятся с проблемой:

W	E
♠ A J 7 5 3	♠ K 6 4 2
♥ 9 6 5	♥ A J 2
♦ A 5	♦ K 9 8
♣ K Q 10	♣ A J 9

1 ♠ 2NT *

3 ♠ ** 4 ♣

4 ♦ 4 ♥

4 ♠ p

* – форсирующий подъем;

** – балансная, неминимальная рука.

Успех пары, начинающей шлемовую торговлю, не зная как именно она собирается выиграть шлем, часто зависит от порядка мастей.

Средняя торговля.

В шахматах есть дебют, миттельшпиль и эндшпиль. Большинство выторгованных шлемов имеют только начальную и завершающую стадию торговли. Начинающие заявляют несколько мастерий, затем кто-нибудь применяет Блэквуд. Более опытные игроки точнее определяют заявки на начальной стадии и используют конвенции посложнее, однако есть четкая разграничительная линия. Обычно любая заявка выше 3NT – шлемовая попытка и квалифицируется как поздняя торговля. Если пара все еще ищет козырную мастерю или пытается установить наличие дополнительных ценностей, происходят неприятности.

Кьюбиды, Блэквуд, асинг-биды и так далее хороши когда пара собирается выигрывать шлем за счет длинных мастерий. Они мало помогают на руках, где оценка еще не завершена. Сильные игроки используют много разных методов оценки. Некоторые из них подходят к одним типам рук, но не применимы к другим.

Иногда в торговле бывает средняя стадия.

W E

♠ A Q 4 3	♠ K 10 8 6 5
♥ 9 7 5	♥ A
♦ 8	♦ 10 5 3 2
♣ A K 10 9 5	♣ Q 8 6

1 ♣	1 ♠
3 ♠	4 ♣
4 ♦	4 ♥
4NT	5 ♥ *
6 ♠	p

* – две ключевые карты

Заявка 4♣ все объясняет. Открывающий знает, что трефа принесет 5 взяточ, и шлем теперь зависит только от контролей и козыря. Мы успешно применяем кьюбиды и Блэквуд.

Есть много других типов рук, на которых некое подобие средней торговли было бы полезно. Не так давно мы обсуждали мы обсуждали два типа, где средняя торговля необходима – сбалансированные руки, для которых точное распределение и очки – лучший метод оценки, и руки с фитом 5-4, на которых нужно использовать подсчет потерь.

На многих сбалансированных руках вы заявляете без козыря в начале торговли, но как насчет этой:

W E

♠ K 10 8 7	♠ A Q 9 5
♥ K 10 5	♥ A Q 3

♦ J 4 3	♦ A K 2
♣ A Q 3	♣ J 6 5

1 ♣	1 ♠
2 ♠	?

Из вышеприведенной таблицы мы видели, что 4-3-3-3 против 4-3-3-3 при 33 очках и фите 4-4 обычно слабый шлем. Как же пара может переключиться и выяснить точное распределение после старта, который сильно напоминает две руки с распределительной силой?

Правильный шлем.

Также как и выбор правильного гейма, выбор правильного шлема может привести к большой победе в ИМПах. Геймы бывают куда чаще, поэтому выбор правильного гейма важнее, но гейм должен учитывать уровень, а шлем нет. Вот простой пример:

W	E
♠ K 10 5 4	♠ A 9 3 2
♥ 7 6	♥ J 8
♦ K Q 10 8 7	♦ A J 5 4 3
♣ A 7	♣ K 9

4♦ – железобетонные, если пика не 5-0. Предположим защита отбирает черву и отходит в минор. Разыгрывающий отбирает козыря, элиминирует трефу, играет старшей пикой и, если пиковый онер не выпадает, играет малой пикой с двух рук. Защитник получивший взятку впущен. Не так, чтобы это кого-либо волновало. Любой разумный бриджист будет играть 4♠. Контракт может сесть при плохих раскладах, но более вероятно, что гейм будет выигран.

Давайте усилим руки и поставим шлем:

W	E
♠ K 10 5 4	♠ A 9 3 2
♥ A 7	♥ K 9
♦ K Q 10 8 7	♦ A J 5 4 3
♣ A 10	♣ K 5

Теперь нужно играть в бубне. После червового, трефового или бубнового хода разыгрывающий элиминирует руку, отбирает одну пiku и выигрывает на впустке. Бубна приносит шлемовый бонус и куда безопаснее пики. Для простоты арифметики предположим, что 6♠- 70% реализации (оптимистично), а 6♦ – 90% (пессимистично). Поставившие шесть пик выиграют семь раз, заработав 14 ИМПов (7×2). Поставившие шесть бубен выиграют 28 ИМПов до зоны (2×14) и 32 ИМПа в зоне (2×16).

И не нужно переживать, если на другом столе поставили и выиграли 6♠. Вы отыграетесь в следующих нескольких сдачах. Будет немало оверов, но другого шлема может не быть.

Эта рука довольно проста на уровне гейма:

W	E
♠ 6 5	♠ 9 3
♥ A Q 10 9 7 6	♥ K J
♦ A	♦ K Q J 6 5
♣ A 8 6 4	♣ J 7 3 2

В 3NT есть проблема с пикой. 4♥ – контракт от 4-3 в бубне, хороший гейм, т.е. более 50%.

Если мы усилим руку, мы получим тест на торговлю:

W	E
♠ A 5	♠ 9 3
♥ A Q 10 9 7 6	♥ K J
♦ A	♦ K Q J 6 5
♣ A 8 6 4	♣ J 7 3 2

6♥ – слабый шлем, ибо нам нужно, чтобы длинный козырь был в той же руке, что и длинная бубна. 6NT железные. 6♦ -лучше, чем 50%, требуется бубна 4-3 и отсутствие червовой убитки. 7NT зависит от бубны 4-3, что нормально с точки зрения математики, но позвольте мне забежать вперед, отметив, что это неправильная рука для постановки граничного большого шлема. Наши оппоненты могут играть 6♥, 6♦, гейм или (ужас) 6♣ на фите 4-4. 6NT замечательный контракт с большими шансами на большую победу.

W	E
♠ 9 6	♠ A K
♥ K Q J	♥ A 10 9 7 6
♦ A Q J 6 5	♦ K 3 2
♣ 8 7 6	♣ 10 4 3

Простые 4♥. Усилим эту руку до уровня шлема:

W	E
♠ 9 6	♠ A K
♥ K Q J	♥ A 10 9 7 6
♦ A Q J 6 5	♦ K 3 2
♣ K 7 6	♣ 10 4 3

6♦ (или 6♥ или 6NT с правильной рукой) – бесподобный контракт. 6♥ с руки с червой – 50%.

Предыдущая рука имеет двенадцать верхних взяточ. Мы по-прежнему должны играть на 4-4 на руках типа:

W	E
♠ A 3	♠ 9 7 5

♥ A Q J 7 3	♥ K 10 2
♦ K Q 7 5	♦ A 8 4 3
♣ 9 8	♣ A 8 4

Двенадцатая взятка появляется за счет убитки.

Фит 4-3 может привести к очень приличному шлему. Наличие большинства старших карт делает более вероятным хорошее козырное наполнение. Пример руки, на которой 4-3 куда лучше, чем 5-2:

W	E
♠ A K 6 4 3	♠ 9 7
♥ A 7	♥ K 5 4
♦ A Q 10 9	♦ K J 8
♣ 3 2	♣ A K 7 6 4

1 ♠	2 ♣
2 ♦	2NT
4NT	5 ♦
6 ♦	p

Хорошая рука для 2-на-1 системы. Отвечающий может спокойно заявить 2NT, форсинг. Открывающий показывает дополнительные ценности заявкой 4NT и, поскольку отвечающий знает о проблеме в пиках, он пробует бубны (безопасно, поскольку при четырехкартном фите можно заявить 3♦ на втором круге).

Большой шлем.

Традиционная мудрость гласила, что нужно ставить большой шлем, когда игрок может назвать свои 13 взяток. Сегодня мы ослабляем это правило, но по-прежнему основная мысль состоит в том, что мы должны быть уверены, что 13 взяток у нас есть, когда мы заявляем семь. Каждый игрок, на любом уровне, припомнит руки, на которых на одном столе поставили семь, а на другом остановились в гейме. Вот пример поистине устрашающей математики. Предположим зональный шлем в мажоре:

Взятки Рез. оппонентов Шлемик ИМПы Шлем ИМПы

12	680	1430	13	-100	-16
13	710	1460	13	2210	16

Пара, которая ставит семь рискует 29 ИМПами, пытаясь выиграть три!! Дозонный шлем в миноре дает нам 24 ИМПа против трех!!

Это может убедить вас никогда не ставить семь, но это конечно неверно. Оппонентам обычно удается как-то поставить шесть, и изредка они тоже ставят семь. Вполне достаточно различий в системах и стилях, чтобы сделать руку простой для одной пары и трудной для другой.

Математика не сильно помогает в решении вопроса остановиться ли в шести или попробовать семь. До зоны вы рискуете четырнадцатью ИМПами против одиннадцати. В зоне те же числа – 17 против 13. В любом случае вам нужно 57%,

чтобы шансы были хотя бы один к одному. После сдачи мы можем посмотреть 26 карт, достать калькулятор и заняться математикой, за столом мы должны принять решение основанные на 13 картах и торговле.

Как обычно в ИМПах, вы просто обязаны сделать правильный выбор. Большой шлем решит швейцарский матч в одиночку. Матчи подлиннее имеет обычно много "обороток", но каждая двузначная чрезвычайно важна. Иногда вы уверены, что большой шлем лучше чем 50 %, но не знаете насколько. Вам следует поставить его, поскольку у партнера могут быть карты, которые сделают его выкладным. Предположим вы размышляете над возможностью заявить семь, зная что вам нужно четыре взятки в масти KQ10 в вашей руке против Axxx у партнера. Было бы неплохо знать фоски, но этого вы выяснить не можете. Если фоски мелкие, комбинация даст четыре взятки в 55% процентах случаев, что очень близко к нужной вероятности. Большинство систем торговли не позволяет установить наличие восьмерки (что позволило бы нам обвалить девятку у правого оппонента), девятки (что позволило бы разобраться с пятым или шестым валетом слева) или даже валета, что позволило бы не утруждать себя розыгрышем. Другой шанс для оптимизма – вы можете насчитать 12 и знаете, что партнер располагает дополнительными ценностями.

W E

♠ A 8 7 6	♠ K Q J 10 2
♥ A K 9	♥ 7 6
♦ A K 3	♦ Q J 5
♣ A 8 7	♣ K J 10

1 ♠	2 ♣
2 ♦	2NT
4NT	5 ♦
6 ♦	p

Хороший большой шлем. Трефовый ход даст тринадцатую взятку. Отсутствие трефового хода – возможный ключ к розыгрышу. Розыгрывающий соберет пику, бубну и черву, изучит распределение, порядок и темп сносов. Девятка червей добавляет процент или два, десятка или валет дали бы еще чуть больше. Если больше ничего не получается, вы по-прежнему можете угадать трефу.

Напротив, дыра в козырной масти или в масти, которую вы хотите собрать сначала, требует решения до того, как вы собрали информацию. Умные защитники будут драматично сносить, если они чувствуют, что вы должны угадать козыря. Как только вам удалось выяснить наличие дыры (или вы только подозреваете о ее существовании), лучше остановиться в шести. Может у ваших оппонентов случится авария.

Игрок рассматривающий возможность большого шлема должен хорошо понимать откуда появятся взятки. Если мы знаем о том, что у нас две длинных масти, тузы и дополнительные ценности, нам следует беспокоиться о плотности мастей, а не о том, дадут ли дополнительные ценности тринадцатую взятку.

Предположим Юг сдал себе такую руку:

♠ A K 8 6 4 3

♥ A 5

♦ K J 3

♣ A 9

Хорошая рука и она становится еще лучше когда партнер отвечает 2♦ на открытие 1♠ . Соблазнительно спросить о тузах и поставить 7♦, но четыре вещи могут принести неприятности:

1) Бубна может оказаться неправильной мастю. 7♠ или 7NT будут хорошими контрактами, в которых разыгрывающий попытается использовать другие шансы до того, как трогать бубну, если у партнера рука типа ♠ QJ ♥ KQ103 ♦ A10765 ♣ Q4.

2) У партнера может оказаться три фоски пик. Большой шлем будет плохим, если у партнера нет седьмой бубны.

3) У партнера может не быть козырной дамы. Даже шестой туз – не очень хороший большой шлем.

4) У партнера может быть абсолютно неподходящая рука:

♠ 2 ♥ K874 ♦ AQ1054 ♣ QJ4.

Скорее всего нам не удастся справиться со всеми приведенными выше сложностями, давайте попробуем разобраться с первыми тремя. 2-на-1 форсинг позволяет Югу заявить 3♦. Если партнер ответит 3♠, можно посвятить оставшуюся часть выяснению, какой тип руки у партнера – один или два. Что если партнер заявит 3NT? У партнера может быть рука типа четыре, но это маловероятно, и даже на этой руке можно поразыгрывать. Шлем близок к 50% при трефовом ходе (импас плюс отсутствие плохих раскладов) и даже лучше против любого другого хода. Юг должен выяснить плотна ли бубна и если да, то рискнуть большим шлемом. Любая пара имеет некое средство для выяснения плотности козырной масти – 5NT традиционно, что-нибудь похитрее для научно ориентированных бриджистов.

Партнерское взаимопонимание.

Вся глава была посвящена решениям пары. В настоящее время слишком много шлемов – сольный концерт, в течение которого один партнер пытается убедить другого в том, что у него есть карты необходимые первому для шлема. К сожалению, партнер не всегда ими располагает, и результаты плачевны.

Эд Манфилд написал две замечательные статьи для Bridge World (1968 Октябрь-Ноябрь), сравнивая последовательности, в которых пара установила козырную масть на ранней стадии, с руками, на которых это сделать не удалось (угадайте, какая торговля была успешнее). Другими словами, он сконцентрировал внимание на начальной стадии для определенного типа рук. Его вывод звучал так: нам нужно больше способов для установления козырной масти.

Я надеюсь, что эта глава убедила вас в том, что нам нужно идентифицировать наши длинные масти и их точную длину и определять балансные руки. Определение точной длины масти задача очень непростая, поскольку рук для частичной записи или гейма куда больше, чем для шлема. Большинство американских пар играет пятикарточные мажоры, что хорошо справляется с червой

и пикой, но создает огромные проблемы с минорными мастьюами. Слабые два обещают шесть карт, но ♠ 76 ♥ KQ1087 ♦ Q965 ♣ 43 выглядит очень соблазнительно до зоны против зоны. Можно определить последовательность 1♠ -2♣-2♠, как показывающую шестикарт пик, но как насчет 1♠ -2♦-2♠?

И снова теория относительно проста, практика будет весьма сложной.

Контрмеры.

Основные идеи – блоки или даже блеф чрезвычайно эффективны против шлемов, но мы обсуждали эти вопросы в геймовой торговле, и мне, откровенно говоря, нечего добавить. Защита против шлема чрезвычайно ценна, и дискуссия главы пять в целом остается в силе, но в шлемовой зоне есть дополнительные аспекты.

Федерация бриджа изменила несколько правил в 1986. Наиболее существенным было увеличение штрафа за подсад под контроль до зоны. Вместо наших старых друзей 100, 300, 500, 700, 900 и так далее, теперь мы имеем 100, 300, 500, 800, 1100, 1400 и так далее. Мы можем по-прежнему выиграть восемь ИМПов, защищаясь 6♠ против 6♥ за 1100, но теперь мы должны взять семь взяток там, где нам было нужно только шесть. Следующие таблицы показывают победу или проигрыш в ИМПах, если вы решили

защищаться. Первая таблица предполагает, что на обоих столах поставили шесть в мажоре и от розыгрыша ничего не зависит. Либо оба выигрывают, либо оба садятся. Элементы таблицы показывают результат в ИМПах, в случае когда шлем выигрывает и проигрывает соответственно. Например, защита за 500 против зонального шлема дает 14/-12, поскольку если шлем выигрывает, вы заработали 14 ИМПов, а если нет – проиграли 12.

В верхней части таблицы математика советует защищаться, в части, выделенной жирной шрифтом, шансы близки и вы должны принять правильное решение. В нижней части таблицы шансы против защиты, и вам лучше хорошенько подумать правы ли вы.

Оппоненты в зоне Оппоненты до зоны

	Шлем	Шлем	Шлем	Шлем
Подсад	выигран	проигран	выигран	проигран
-100	16	5	13	4
-200	15	7	13	6
-300	15	9	12	8
-500	14	12	10	11
-800	12	14	5	13
-1100	8	15	-6	15
-1400	1	17	--	--
-1700	-7	18	--	--

Следующая таблица показывает результат, если наши товарищи по команде остановились в гейме. Шлемовая торговля редко совпадает на двух столах, и тот факт, что мы включились в эту торговлю, повышает вероятность того, что на другом столе произошло что-нибудь другое. Элементы таблицы демонстрируют результат защиты в ИМПах, число спасенных ИМПов против выигрываемого

шлема и число проигранных ИМПов, если шлем саженый. Например, защита за двести против зонального мажорного шлема, который наши за другим столом не поставили -10/23/-3. Мы выиграли 10 ИМПов. Если шлем на столе, мы спасли 23 (выиграли 10 вместо проигрыша тринадцати). Если шлем сажался, мы выкинули 3 ИМПа (10 вместо положенных тринадцати). Это одна из лучших сделок в ИМПах, но картина сильно меняется с увеличением наказания.

Оппоненты в зоне.

Подсад	Результат в ИМПах	Шлем выигран	Шлем проигран
-100	11	24	2
-200	10	23	3
-300	9^*	22	4
-500	5^*	18	8
-800	-3^*	10	16
-1100	-9^*	4	22
-1400	-12^*	1	25
-1700	-15	-2	28

Оппоненты до зоны.

Подсад	Результат в ИМПах	Шлем выигран	Шлем проигран
-100	9	20	3
-200	7^*	18	4
-300	5^*	16	7
-500	-1^*	10	12
-800	-8	3	19
-1100	-12	-1	23

^* обозначает, что победа в ИМПах берется из расчета двенадцати взяток. Если наши товарищи по команде берут одиннадцать, результат на единицу меньше.

Следующие две таблицы показывают ИМПы выигранные или проигранные при защите против большого шлема. Первая таблица демонстрирует результат в случае, когда ваши товарищи по команде тоже заявили семь (очень смелое предположение) и что розыгрыш отсутствует. Большой шлем либо на столе, либо без одной. Числа – выигранные ИМПы, если шлем на столе, за ними – проигранные, если мы защищаемся против фантома. -1400 против зонного большого шлема – 13/-17, поскольку мы зарабатываем 13 при выигрываемом шлеме и проигрываем 17, если шлем идет без одной.

Оппоненты в зоне Оппоненты до зоны

	Шлем	Шлем	Шлем	Шлем
Подсад	выигран	проигран	выигран	проигран
-100	19	5	16	4
-200	19	7	16	6

-300	18	9	15	8
-500	17	12	10	11
-800	16	14	12	13
-1100	15	15	9	15
-1400	13	17	3	16
-1700	11	18	5	18
-2000	5	19	--	--
-2300	-3	20	--	--

Никогда не следует предполагать, что вторая пара закажет семь, особенно в конкурентной торговле. Следующая таблица показывает выигранные, спасенные или проигранные ИМПы, когда наша вторая пара остановилась в шести. Построение таблицы такое же, как и в случае малого шлема. -1400 дает 2/15/-15, поскольку результат будет плюс два, спасенных ИМПов – 15 (плюс два вместо минус тринадцати) и проигранных – 15 (всего плюс два вместо плюс семнадцати).

Оппоненты в зоне.

Подсад	Результат в ИМПах	Шлем выигран	Шлем проигран
-100	16	29	1
-200	15	28	2
-300	15	28	2
-500	14	27	3
-800	12	25	5
-1100	8	21	9
-1400	2^*	15	15
-1700	-6^*	7	23
-2000	-11	2	28
-2300	-13	0	30

Оппоненты в до зоны.

Подсад	Результат в ИМПах	Шлем выигран	Шлем проигран
-100	14	25	0
-200	13	24	1
-300	12	23	2
-500	11	22	3
-800	5	16	9
-1100	-3	8	17
-1400	-9	2	23
-1700	-12	-1	26

Есть две дополнительные причины не защищаться против семи. Что если наши товарищи по команде даже не в шлемике? Теперь шансы похожи на приведенные в таблице два, в которой наши товарищи были в гейме, а вы размышляли о защите против малого шлема. Другой шанс состоит в том, что наша вторая пара поставила шесть, оппоненты пошли в защиту, и наши решили контрик, вместо попытки

поиграть семь. Если вы теперь идете в защиту, вы отдаете 5 или 7 ИМПов в зависимости от зональности. Те же причины применимы и к защите против шести.

Одна из причин пойти в защиту – вы можете получить больше взяток, чем вы того заслуживаете. Защитникам непросто разобраться с такими контрактами. Разыгрывающий часто установит себе скромную цель, как то получение восьми или девяти взяток и будет разыгрывать, придерживаясь своего плана. Защитники часто неуверены в количестве взяток, которое они должны собрать, и теряют взятку или более.

Если вы решили не идти в защиту, либо вы, либо ваш партнер должен ходить против шлема. Это заслуживает отдельной главы.

7 Первый ход против шлема

Также как мы желаем оказаться разыгрывающим в важном шлеме, который мы выиграем очаровательной впусткой, мы страшимся ходить против шлема, когда матч похож на ничейный. Может быть потому, что великолепный розыгрыш встречается не так часто на уровнях шесть и семь, в то время как сложности с первым ходом – вещь совершенно обычна. Если ваша вторая пара поставила этот шлем 14 или 17 ИМПов на кону, если нет – 21 или 26. Если одна карта может решить судьбу матча, несомненно это первый ход против шлема.

С одной стороны, ход против шлема должен быть самой простой задачей. Конечно же, оппоненты применили высоко научную торговлю, в которой они полностью описали свои руки. Очевидно, у них была уверенная начальная стадия, в которой они установили как же именно они собираются выиграть этот шлем. Несомненно в средней части торговли они выяснили, что их масти плотны, у них не более одной потери при неудобных распределениях, как 5-3-3-2 против 4-4-3-2, или посчитали балансные очки.

ДА, ОНИ СДЕЛАЛИ ВСЕ ЭТО!!!

В действительности их шлемовая торговля возможно столь же случайна, как и наша. Они не знают свой козырь, заявляют три масти с 4-3-3-3 и живут и умирают под лозунгом : "Не знаешь, что делать – задавай Блэквуд." Их система не только полна странных конвенций, но они отличны от наших странных конвенций. Как мы можем проигрывать людям с таким подходом к бриджу?

Один из лучших способов проиграть – позволить выиграть необеспеченный шлем. Один из лучших способов стать героем команды – такой шлем посадить. Мы потратили немало времени на обсуждение того, как вы собираетесь выиграть шлем – длинные масти, убитки, старшие карты и т.п. Оппоненты могут прыгнуть в шлем и надеяться выиграть его, когда разыгрывающий увидит руку болвана, но игрок обладающий правом первого хода должен размышлять обо всем этом до того, как первая карта упадет на стол.

Эта глава – наиболее теоретическая из всей книги, поскольку ее труднее всего применить на практике. Мы не можем постоянно доверять оппонентам в том, что их распределение отвечает их заявкам, и уж совсем никак в том, что они имеют точные распределения. С другой стороны, тысячемильное путешествие начинается с одного шага. Поехали.

То, что достойно атаки.

Первое важное решение защитника – атаковать или быть пассивным. Это особенно трудно, поскольку далеко не всегда ясно какие первые ходы атакующие, а какие пассивные. Первый ход из KJx абсолютно безопасен, если на столе синглетный туз. Козырь может снять важный приход со стола или предотвратить перекрестные убитки.

Есть несколько различных объектов для атаки. Наиболее очевидный – быстрые потери, надеясь взять две первые взятки или, может быть, отобрать туза и после забрать взятку в одной из длинных мастей оппонентов. Есть также множество рук такого плана:

♠ A J 7
♥ K Q 10 5 4
♦ A 3 2
♣ K 8

♠ K Q 9 8 5
♥ J 9 8
♦ 10 6
♣ A 5 4

Это наш старый друг двойной фит 5-3, но без червового туза. Бубновый ход посадит любой из трех шлемов, любой другой – выпустит.

Этот тип руки обычно у вас перед глазами, когда вы собираетесь атаковать активно. Однако, есть множество других вещей, достойных атаки, таких как входы, козырь, угрозы и безопасный разыгрыш.

Есть несколько различных форм атаки входов. Вот один из наиболее распространенных:

♠ A K Q J 8 7
♥ A 6
♦ Q
♣ A 10 8 6

2 ♣ 2 ♠ 3 ♠ 4NT 5NT 6 ♠

♠ 4 3
♥ K 10 9 8 7 4
♦ A 6
♣ 5 3 2

2 ♥ 3 ♥ 4 ♦ 5 ♦ 6 ♦ p

Обратите внимание, что 6♠ – рука типа "5 или 7". Разыгрывающий должен установить черву в одну убитку и ВЕРНУТЬСЯ НА СТОЛ БУБНОЙ. Бубновый ход посадит либо большой, либо малый шлем. Даже если разыгрывающий возьмет первый ход дамой, это даст ему лишь одиннадцать взяток. Разыгрывающему понадобится либо чрезвычайно благоприятное распределение червы, либо маловероятный червово-трэфовый сквиз за двенадцатую взятку. Предположим оппоненты играют червовый шлем. Для подсада защита должна начать с трефы (и защитник с длинной червой должен держать не более двух пик). Почему? Черва находится в слабой руке с единственным входом сбоку. У разыгрывающего есть козырная потеря, так что защита надеется получить ход и отобрать установленную

трейфовую взятку. В пиковом контракте, козырь находится в сильной руке и разыгрывающий не собирается терять ход.

Вот другой пример:

♠ A 7 6
♥ 2
♦ 9 8 7
♣ A K Q J 5 4

1 ♣ 4 ♣ 4 ♠

♠ J 9 8
♥ A K Q J 9 8
♦ A J 3
♣ 10

2 ♥ 4 ♦ 7 ♥ (или 7NT)

Вполне нормальная торговля и замечательных контракт. Единственный шанс защиты – выйти в пику и, сняв последний вход на стол, заставить разыгрывающего перебить трефу. Теперь расклад трефы 5-2 таит угрозу реализации контракта и вынуждает разыгрывающего играть на маловероятный сквиз.

Одна из причин поставить шлем – возможность разыгрывающего выбирать линию игры, позволяющую комбинировать различные шансы. Все, что хорошо для разыгрывающего, мы безусловно хотим атаковать.

Первые пять матчей регионального турнира швейцарских матчей прошли очень гладко, и вы во главе таблицы. Вы едва верите своей удаче, увидев, что в следующем круге вашими оппонентами будут два седовласых джентльмена, с почти пустой конвенционной картой, в костюмах и при галстуках! Вы немедленно делаете вывод, что их костюмы и методы торговли уже давно вышли из моды, но оценка руки и розыгрыш, вероятно, две вещи, которыми они хорошо владеют. К концу шестой сдачи все ваши записи отрицательны, и ни одна из них не похожа на победную.

Время собирать камни, но вы на четвертой руке в зоне против до и являетесь счастливым обладателем невыдающейся коллекции: ♠ K762 ♥ 862 ♦ 76 ♣ 9643. Торговля проста и ненавязчива:

N E S W
2 ♥ p 2NT p
7NT p p p

Вы задаете несколько вопросов и выясняете, что оппоненты играют сильные два с ответами Герберта. Вы не хотите признать, что единственный знакомый вам Герберт работает барменом, но в конце концов удается понять, что 2NT – положительный ответ. Ваш ход.

Очевидно, что все четыре туза на столе и пика заставит разыгрывающего угадывать в первой взятке. Если вам повезет, руки оппонентов будут выглядеть приблизительно так:

N
 ♠ A Q
 ♥ A K Q J 2
 ♦ A 8 7
 ♣ A Q J

S
 ♠ J 10 8 3
 ♥ 9 8
 ♦ K Q 10 3
 ♣ K 3 2

7NT с руки Севера замечательный контракт. Разыгрывающий соберет черву и трефу, попробует бубну и оставит пиковый импас на самый конец. Запад может продемонстрировать длину в черве и трефе и разыгрывающий может прорезать бубну. Или если у Востока длинная бубна, можно поиграть на сквиз.

Пиковый ход атакует все эти возможности. Разыгрывающий может импассировать на первом ходу (50%) или собрать черву и трефу, надеясь угадать бубну (или засквизовать Востока). Вторая линия получше первой, но конечно не столь хороша, как комбинация всех вместе взятых. На этой руке вы можете даже заставить оппонентов заплатить за их отсталые методы.

Все знают об атаке козырной масти против контрактов на низком уровне. С тем же

успехом это применяется и к шлемовым контрактам:

♠ 6 2
 ♥ K J 9 8
 ♦ A Q 7
 ♣ K Q 10 5

1NT 2 ♥ 4 ♦ 6 ♦ ^*** p

♠ A K 10 7 4 3
 ♥ A Q 4 2
 ♦ K 9 6
 ♣ --

2 ♣ 3 ♠ ^* 5NT^*** 7 ♥

^{^*} – шлемовая попытка в червах, ^{^**} – форсирует шлем

^{^***} – один старший онер

Основная линия разыгрывающего – установить пику болвана. Все хорошо, если оба мажора 3-2 и есть другие шансы. Против любого хода, кроме трефового, разыгрывающий победит при козыре 4-1 и пике 3-2. Но ход малой трефой весьма неприятен. Если козырь 4-1, он не может убить трефу на столе, убить пику в руке

и собрать козыря. Защитник с козырной четверкой и тузом треф должен выйти из-под него.

Даже когда мы рассматриваем безопасный ход, нужно не забывать об атаке:

S	W	N	E
1 ♣ p	1 ♦ p		
2NT p	3 ♣ ^* p		
3 ♠ p	4NT p		
6NT p	p	p	p

^{^*} – Check back Stayman

Предположим вы Запад и держите ♠ J109 ♥ 65 ♦ J1098 ♣ A754. Эта рука хорошо смотрится для безопасного хода и Запад имеет две масти, из которых ему предстоит выбирать. Атакует ли одна из них что-нибудь?

Тяжело представить, что бубна приведет к чему-либо конструктивному, предположим руки таковы:

♠ 6 5 4
♥ K Q 10 3
♦ A Q 7 6
♣ Q 3

♠ J 10 9
♥ 6 5
♦ J 10 9 8
♣ A 7 5 4

♠ Q 8 7
♥ J 9 7 4 2
♦ 3 2
♣ 8 6 2

♠ A K 3 2
♥ A 8
♦ K 5 4
♣ K J 10 9

После бубнового хода и продолжения разыгрывающий с большой вероятностью найдет

двойной сквиз. Он возьмет первую бубну на столе, выбьет туза треф, возьмет вторую бубну в руке, отберет трефу, снося со стола пику, и закончит отбором красных мастей, завершая на столе. Запад держит бубну, Восток держит черву, пику не держит никто.

Запад может переключиться в пику после туза треф. Теперь разыгрывающий должен отобрать черву до трефы и снести бубну со стола на четвертую трефу. Это сделает разыгрывающего героем дня, поскольку двойные сквизы такого типа встречаются куда реже, чем автоматические.

Пиковый ход и продолжение разрушают все сквизы.

Последняя цель достойная атаки – безопасный розыгрыш:

♠ Q J 5 2
♥ 9 7 5
♦ J 6 2
♣ Q 4 3

N E S W

1	♠	p
2	♣	p
3	♣	p
3	♠	p
4	♦	p
4NT	p	
5	♦	p
5	♥	p
5	♠	p
6	♠	p
	p	p
	p	

Вы – Запад при ходе по такой торговле. Юг показал одну из четырех ключевых карт, и затем отсутствие дамы пик. Довольно прозрачно, что Север собирался поставить семь, если в козырной масти нет проблем.

Если козырь выглядит так:

Стол А 9 6

K 10 873 Рука

у разыгрывающего есть стандартный безопасный розыгрыш малой к девятке. Как только разыгрывающий подумает о нем, у нас нет шансов, соответственно, давайте выйдем валетом бубен и дадим разыгрывающему пищу для размышлений. Он не будет пропускать взятку к партнеру, если есть опасность убитки.

Расклад оппонентов.

Атаковать или ходить безопасно – очень непростое решение. Легко построить руку, на которой единственный безопасный ход из KBx. В предыдущей секции мы видели, что ход из B109 может быть смертельной атакой.

Иногда мы можем использовать распределение оппонентов как средство для определения, как и что атаковать. Очевидно, это королевство чистой теории; мы редко знаем распределение своего партнера, как же мы можем вычислить расклад обоих оппонентов! Как и всегда с большим количеством теории, его всегда нелегко

применить на практике. Но изредка теория подсказывает правильную линию размышлений и помогает принять ключевые решения.

Давайте рассмотрим две наиболее сложных проблемы из тех, с которыми сталкивается защитник на первом ходу против шлема. Первая – отбирать ли туза (или туза партнера). Отбор может дать разыгрывающему двенадцатую взятку, ликвидировать ситуацию для угадывания или помочь разыгрывающему разобраться со сложностями коммуникаций.

С другой стороны, возможно, это наш последний шанс забрать этого туза.

Стол

- ♠ A Q 4 3
- ♥ K Q 3
- ♦ 7 6 4
- ♣ A Q 8

Рука

- ♠ J 10 9 6 5
- ♥ A J 10 7 6
- ♦ K 10
- ♣ K

6 ♠ имеет два шанса; либо пиковый импас, либо защита не отберет бубнового туза. Каков процент реализации контракта? Это зависит от торговли и догадливости защитника при ходе.

Вторая проблема – атаковать ли масть, в которой разыгрывающий имеет туза, в надежде установить вторую взятку. Следующие примеры демонстрируют "за" и "против" хода из-под короля против 6NT:

Стол

- ♠ K Q 4
- ♥ K Q 10 9 7
- ♦ Q 10 5
- ♣ K 8

Рука

- ♠ A J 10 7 6
- ♥ J 3 2
- ♦ A 3
- ♣ A J 6

Стол

- ♠ K Q 4
- ♥ K Q 10 9 7
- ♦ Q 10 5
- ♣ Q 8

Рука

- ♠ A J 10 7 6

♥ J 3 2
♦ A 3
♣ A 10 6

Защита должна атаковать против первой пары рук в бубну. Когда следует активно атаковать против второй пары рук? У разыгравшего 11 взяток и атакующий ход похоже даст двенадцатую. Но если один из защитников держит короля И валета треф ВМЕСТЕ с синглетным или вторым тузом червей, есть хорошие шансы на сквиз, и первый ход должен быть атакующим. Обратите внимание, что защитник с третьим тузом червей может разрушить сквиз, выигрывая вторую червю и отвечая червой обратно.

Таким образом, у нас есть две причины для активной атаки – отбор таза или разработка второй взятки в масти, где оппоненты имеют туза. Давайте назовем эти две причины основными для активной атаки. Мы видели некоторые второстепенные причины в первой части этой главы. Давайте взглянем на некоторые распределения, на которых атаковать – правильная политика. До конца обсуждения вопроса 5-3-3-2 обозначает распределение с пятеркой пик, трешкой червей, трешкой бубен и дуплетом треф.

Предположим оппоненты ставят 6♠ с раскладом 5-3-3-2 против 4-4-2-3. Четвертая черва болвана – потенциальный снос второй трефы. Третья трефа болвана – потенциальный снос либо третьей червы, либо третьей бубны. Ну и что? Мы не можем атаковать потерю третьего круга (кроме того, разыгравший может просто убьет бубну на стол). С другой стороны он может снести две бубны на трефу и черву.

Другой подход – посчитать взятки разыгравшего. Всего есть пять пиковых, четыре червовых, три бубновых и три трефовых, итого 15. Пика, черва и трефа работает исключительно со старшими картами, третья бубна может быть убита. Предположим атакующий защитник держит туза треф, таким образом максимум для разыгравшего теперь – четырнадцать взяток. Есть две основные причины для отбора туза треф – у партнера может оказаться король и у разыгравшего может найтись достаточно сносов. В последнем случае мы опоздаем с отбором туза, когда мы получим ход.

Первая причина может иметь место, если у разыгравшего есть двенадцать взяток без трефы: пять пик, четыре червы и три бубны – вполне возможно. Вторая причина предполагает, что разыгравший потеряет ход (скажем партнер получит черву). Теперь разыгравшему нужно двенадцать взяток без трефовой масти, что невозможно, поскольку мы определили одну из карт, как потерю.

Если мы считаем, что у партнера нет короля треф, можно атаковать бубной, выбивая туза разыгравшего до того, как он выбьет нашего туза треф. Это необходимо, если разыгравший может взять одиннадцать взяток без бубен (пять пик, четыре червы и две трефы).

Это – результаты основного подсчета. Надо отбирать туза, если у разыгравшего есть двенадцать взяток в оставшихся мастиах. Нужно выбивать туза, если у разыгравшего есть одиннадцать взяток в трех оставшихся мастиах. Иногда разыгравший не может иметь 12 в трех мастиах. 4-3-3-3 против 4-3-3-3

имеет только десять в любых трех мастиах. Отбор тузом может быть самым безопасным ходом, но мы никак этот туз не потеряем. Мы также не обязаны атаковать тузом разыгрывающего, поскольку нет трех мастьей, в которых он мог бы набрать 11 взяток.

Предположим мы держим J109x в черве. Теперь разыгрывающий не может взять четыре взятки в черве на фите 4-3 (только на сквизе). Возвращаясь к нашему примеру 5-3-3-2 против 4-4-3-2, у нас нет причины для отбора тузом треф (пять пик, плюс ТРИ червы плюс три бубны дает 11, а не 12). Мы также не торопимся выбивать тузом бубен до того, как он выбьет нашего тузом (пять пик, три червы и три бубны дают 11 взяток, но поскольку разыгрывающий должен выбрать чем-то нашу старшую карту, у него есть только десять взяток).

Обратите внимание, что разыгрывающий может снести третью трефу болвана на бубну. Это может быть полезно для разыгрывающего, но тут мы не можем ничего поделать. На самом деле, трефовая атака может ухудшить наши позиции:

♠ K Q 7 6

♥ A 8 4 3

♦ K 9

♣ 6 5 3

♠ 9 8

♥ Q 7 5

♦ J 8 7 6

♣ K 9 7 4

♠ 3 2

♥ 10 9 2

♦ 10 5 4 3

♣ Q 10 8 2

♠ A J 10 5 4

♥ K J 6

♦ A Q 2

♣ A J

После пикового или бубнового хода разыгрывающий соберет козыря, отберет бубну, снося трефу со стола, и отойдет тузом треф и трефой. Восток должен взять трефу и выйти десяткой червей.

Трефовый ход оставит трефовый онер только у Запада и даст простую впустку. Даже против безопасного хода у разыгрывающего есть дополнительные шансы. Выйти на столе и выйти трефой немедленно. Восток может сыграть дамой, если у разыгрывающего AJ9 – это правильная защита.

Заметьте, что против такого распределения отбор тузом не является необходимым. Сносов недостаточно для двух треф и трех бубен.

Это было длинное введение к следующей тоскливой таблице. Объясним сокращения. Полная таблица заняла бы десяток страниц и была бы отличной колыбельной. В таблице четыре столбца:

item Распределение пары заявившей шлем.

item Масть шлема. Обратите внимание, что вы должны атаковать против некоторых

мастей, но можете позволить безопасный ход против других.

item Тузы, которые ВОЗМОЖНО следует отобрать в первой взятке; только то, что это может оказаться правильным, не значит, что это в действительности верно, но очень интересно узнать, когда это НЕ МОЖЕТ быть правильным.

item Масти, которые мы можем атаковать, надеясь выбить туза и отобрать взятку, когда мы вновь получим ход.

Символ "--" обозначает, что необходимости для атакующего хода не наблюдается.

Распределение	Масть	Тузы	Второй круг
4-3-3-3	4-3-3-3 NT, ♠	--	--
4-3-3-3	3-4-3-3 NT, ♠, ♥	--	--
4-4-3-2	3-2-4-4 NT	♠, ♥, ♦, ♣	♠, ♥, ♦, ♣
4-4-3-2	4-4-3-2 NT, ♠, ♥	--	--
4-4-3-2	4-3-3-3 NT, ♠, ♥	--	--
4-4-3-2	4-3-4-2 NT, ♠, ♥	♣	♣
4-4-3-2	4-3-2-4 NT, ♠, ♥	♦	♦
5-3-3-2	4-3-3-3 NT, ♠	--	--
5-3-3-2	3-4-3-3 NT, ♠, ♥	♦, ♣	♦, ♣
5-3-3-2	4-4-3-2 NT, ♠, ♥	♣	♣
5-3-3-2	3-4-2-4 NT, ♠	♥, ♦, ♣	♥, ♦, ♣
5-3-3-2	5-3-3-2 NT, ♠	--	--
5-3-3-2	3-5-3-2 NT, ♠, ♥	♦, ♣	♦, ♣

Распределение	Масть	Тузы	Второй круг
5-3-3-2	3-5-2-3 NT, ♠, ♥	♦, ♣	♦, ♣
5-4-3-1	4-3-2-4 ♠	♦	♥, ♦
6-3-2-2	4-3-4-2 ♠	♣	♥, ♣

Рассмотрим последний пример в нашей таблице: 6-3-3-1 против 4-3-3-3. Разыгрывающий может снести две потери в красных мастях на трефу, но стоит нам держать в трефе что-нибудь не хуже, чем QJx, можно безопасно атаковать, скорее всего в козыря.

Расслабьтесь. Таблиц и суровой теории более не предвидится. Вот пример руки, на которой вы достаточно знаете о распределении оппонентов, чтобы применить все эти сложности на практике. Вы – Запад и все до зоны:

♠ Q J 9 5 4

♥ 7 4 3
 ♦ 9 6 4
 ♣ K 8

S W N E

1♦ p
 1♥ p 1♠ p
 2♣^* p 2♥ p
 3♦ p 3NT p
 4NT p 5♠ p
 5NT p 6♣ p
 6 ♥ p p p

^{^*} – четвертая масть-форсгейм

Несмотря на то, что в подобной торговле 4NT обычно показывает дополнительные ценности, эти оппоненты играют Блэквуд. Вы думаете, что методы оппонентов не достойны уважения, что дает вам дополнительный стимул для поиска хорошего первого хода.

Первая мысль – восьмерка треф. Трефа – неназванная масть и похоже, что у разыгрывающего косое распределение и он может поносить потери. Давайте посмотрим, подтверждает ли анализ расклада нашу импульсивность. Все согласятся с тем, что на столе мы увидим 4-3-4-2. У разыгрывающего должно быть пять червей и три бубны, как насчет распределения черных карт? Какие у него трефы?

Если вам доподлинно известно, что ваш партнер никогда не пасовал на 1♦ с семикартом треф, вы можете положить разыгрывающему три, если не четыре трефы. Теперь, если оппоненты имеют 4-3-4-2 против 2-5-3-3, причин для трефового хода не видно. Разыгрывающий может взять только пять червей, четыре бубны и две пики, что дает одиннадцать быстрых взяток. Если у разыгрывающего есть туз треф, то у него есть потеря сбоку, т.е. по-прежнему только одиннадцать.

Обратите внимание, что есть причина атаковать пикой. Пять червей, четыре бубны

и три трефы дают двенадцать. Если в пиковой масти есть потеря, пiku нужно атаковать немедленно, до того, как разыгрывающий отработает снос. Пиковая атака небезопасна, с другой стороны все другие ходы не выглядят лучше. Заметьте, что пиковый ход безопасен, если у разыгрывающего четверка треф.

У Севера-Юга может быть много различных распределений, но давайте пойдем дамой пик и понадеемся на что-нибудь типа:

N
 ♠ A 7 6 2
 ♥ J 8 6
 ♦ A 10 7 3
 ♣ A 5

S

♠ K 10
 ♥ A K Q 10 5
 ♦ K J 9
 ♣ Q 10 7

N

♠ A 10 8 2
 ♥ A 10 9
 ♦ A 7 3 2
 ♣ Q 9

S

♠ K
 ♥ K J 8 6 2
 ♦ K Q J
 ♣ A 7 3 2

N

♠ A 7 6 3
 ♥ J 10 5
 ♦ A J 8 2
 ♣ A 7

S

♠ 8 2
 ♥ A K Q 6 2
 ♦ K Q 3
 ♣ Q 9 3

Атакующий ход необходим на третьей паре рук. Иначе разыгрывающий убьет трефу, соберет козыря и снесет пику на бубну стола.

Партнерское взаимопонимание.

Может быть вы и поняли предыдущую секцию, но как насчет вашего партнера? Наверное, есть что-нибудь попроще, чем мы можем помочь партнеру с первым ходом. Есть несколько возможностей проинформировать партнера, такие как: заявки указывающие на ход, контры на кьюбиды и ответы на Блэквуд или контра Лайтнера на финальный контракт. Каждая пара должна иметь строгую договоренность о контрактах Лайтнера. Есть однозначные интерпретации (такие как первая масть болвана), которые легко применять, но мы теряем в частоте использования. Есть свободные интерпретации, такие как найти необычный ход, которые предполагают, что защитник с правом первого хода располагает (или способен извлечь) достаточное количество информации из торговли, своей руки,

суждения и удачи. Такой подход увеличивает возможности применения контр Лайтнера, но его труднее применять. Кто хочет доверять торговле оппонентов, когда 20 ИМПов на кону?

Иногда вы получаете ход, которого хотели и контракт все равно выигрывается. Это стоит 5 или 6 ИМПов, если ваши партнеры по команде тоже поставили и выиграли шлем, и только 1 или 2, если они шлем пропустили. Если контра Лайтнера сажает шлем, вы заработали 22 или 26 ИМПов, если ваши партнеры шлем не заявили (25 или 30 за большой шлем). Вывод: РИСКОВАННЫЕ КОНТРЫ ЛАЙТНЕРА ДОСТОЙНЫ ПРИМЕНЕНИЯ. СЛУЧАЙНЫЙ ПРОИГРЫШ ШЕСТИ ИМПОВ ДОСТОИН СТРАХОВОЙ ПОЛИТИКИ.

Каждой паре нужно соглашение на случай типа следующего:

Вы – Юг с такой рукой ♠ 743 ♥ -- ♦ AK86432 ♣ 832. Все в зоне и торговля развивается так:

N E S W
 p 1♣ 3♦ 3♠
 p 4♠ p 4NT
 p 5♥ ?

Безопасный подход – сконтрить 5♥ и получить червовый ход, но безопасность может привести к неприятностям. Во-первых, оппоненты могут остановиться в 5♠. -650 – абсолютный пар, но это слабо утешит ваших товарищ по команде, если они получили отрицательную запись. Даже хуже, оппоненты могут встать в 6 ♣ вместо 6♠. Теперь вы при ходе и должны размышлять о ходе из-под АК бубен.

Путь к победе лежит в пасе на 5♥ (не задумываясь, конечно, после паузы вы обязаны контратить), а затем контра на 6♠. Если у партнера червей столько же сколько и треф, или если он переоценит "Пас" на 5♥, возможны неприятности. Вам нужно взаимопонимание, чтобы увеличить шансы получения червового хода или пережить несчастье, когда партнер ходит в трефу и оппоненты выигрывают шлем. Много ИМПов разыгрывается в таких сдачах и неуверенная пара имеет немного шансов.

Контрмеры.

Естественная контрмера – плохая торговля. Неправильное описание вашей руки обманет защитника при первом ходе; оно определенно обманет партнера раньше. Такой подход приводит к впечатляющим результатам, но партнеры по команде редко им рады.

Есть нечто конструктивное, что мы можем предпринять с целью запутать оппонентов. Хорошая начальная стадия может указать на то, что шлем имеет хорошие шансы, а большой шлем безнадежен. Тогда вы просто прыгаете на шестой уровень до того, как оппоненты узнали что-нибудь существенное о вашем раскладе. Вы можете также воспользоваться тем, что многие следуют правилу большого пальца: атакуйте против мастевых контрактов, ходите безопасно против

без козыря. Это неплохое правило, поскольку люди часто играют в масти, если у них есть фит 5-3 или длиннее, но (как почти все правила большого пальца) существует множество исключений. Пара умных (или везучих) игроков может играть без козыря с руками типа:

♠ A J 4
♥ K Q J
♦ A 6 5
♣ K Q J 7

♠ K Q 10 6 5
♥ 8 6
♦ 9 8 7
♣ A 9 8

и в пиках с такими руками:

♠ K J 10 4
♥ A Q 4
♦ K 10 4
♣ K J 10

♠ A Q 8 7
♥ K 10 8
♦ Q 9 5
♣ A Q 6

Заштитник, который собирается атаковать должен слушать торговлю, а не правила.

Наиболее впечатляющая контрмера – фальшивый кьюбид:

♠ A K J 8 6 5
♥ A Q
♦ A Q 10
♣ 5 4

1 ♠ 3 ♠ 4 ♣!!

Открывающий надеется отказать трефовый ход и спровоцировать ход в красную масть из-под короля. Этот маневр требует смелости и чутья, когда его можно применить. В дополнение к очевидным опасностям, есть еще две, которые не возникнут в этой ситуации. Неограниченный партнер может затолкать вас в семь. Во-вторых, оппоненты могут сконтрить блефовый кьюбид. Есть также опасность, что блефующий будет болваном (несущественно в нашем примере, где он просто заявит 6♠). Имеет ли ваша пара договоренность о торговле типа:

1 ♠ p 3 ♠ p

4 ♣ p 4 ♠ p
6 ♠ p p DBL

Требует ли такая контра трефового хода?

И, наконец, экстремальный пример, в котором вы можете нарисовать абсолютно ложную картину оппонентам, без всякой опасности для партнера.

Предположим вы держите ♠ 543 ♥ AKQ ♦ AKQ ♣ 7543, и ваш партнер открывает торговлю 1NT, показывая 15-17 очков. В предыдущей главе мы обсуждали опасность шлемов на 4-3-3-3 против балансной руки и рекомендовали методы, точно определяющие количество очков. Если вы играете с незнакомым партнером, с которым вы договорились использовать простые методы, вы могли бы заявить 4NT и оставить его угадывать, но может пришло время поставить дымовую завесу:

1NT 2♦^*
2♥ 3♦^**
3♥ 4♦^***
X 6NT

^{^*}- трансфер в черву, ^{^**} – вторая масть, ^{^***} – 5-5

Такая последовательность обманет защитников в двух аспектах. Первым делом, она предполагает болвана с раскладными ценностями и атакующий первый ход в черную масть. Даже если защитник решит не атаковать, он может предпочесть черную масть, как менее опасную.

8 Контры.

Тридцать лет назад контры появились бы куда раньше, чем в восьмой главе. Многие думали, что сбор 500 и 800 (и попытки избежать таких неудач) является выигрышной стратегией в ИМПах. Сегодня, даже при том, что наказания за подсад до зоны были увеличены, все торгуют так, как будто эти наказания были понижены, и они не сильно страдают от этого. Одно направление среди современных игроков состоит в том, что они концентрируются на атакующем потенциале руки в начальной стадии торговли:

- ♠ 4 ♥ KQ10943 ♦ KJ987 ♣ 2 – открытие 1♥,
- ♠ K109654 ♥ 87 ♦ KJ86 ♣ 2 -оверкол 1♠,
- ♠ Q1087 ♥ -- ♦ K109654 ♣ KJ9 – призывная контра на 1♥.

Ни одна из этих заявок не удовлетворяет традиционным требованиям о защитных ценностях и каждая может стать разочарованием для партнера, сконtrившего наказательно или спасавшего с тем же намерением. Все эти руки имеют могучий атакующий потенциал. Куда больший, чем руки с большим количеством очков или быстрых взяток, но с более равномерным распределением.

Подобным образом игроки чаще исследуют возможности собственных контрактов, чем пытаются собрать большое наказание. Предположим Юг держит:

- ♠ 65 ♥ AQ1076 ♦ Q9 ♣ AQ75 и слышит такое начало:

N	E	S	W
1♠	2♣	?	

Легко построить руку, на которой Север-Юг могут взять 2♦ за 1100, но большинство игроков заявит 2♥ и будут исследовать возможность гейма или даже шлема.

Современные системы торговли предпочитают находить собственные контракты наказательным контрам. Тридцать лет назад многие пары имели наказательную контру одним из средств борьбы с блокирующими открытиями на третьем уровне. Нужно было заявить 3NT или ближайший минор или следующую масть вместо нынешней вызывной контры. Сегодня 99% игроков мирового класса используют призывную контру, не имея наказательной. Это очень существенно, поскольку раньше заявка на уровне три показывала масть типа AQJ10987, сегодня K65432 никого не удивит.

Однако, по-прежнему наказательные контры – важная часть современных ИМПов, и они определенно достойны обсуждения. Игроки сегодняшнего дня, вероятно, аккуратнее в своей конструктивной торговле, но сегодняшний бридж поощряет агрессивность, конкурентную торговлю и деструкцию. Даже сильнейшие оппоненты могут забраться слишком высоко или встретить неудачные распределения. Тогда у нас появляется шанс сконtrить и мы должны собрать наши взятки в защите. Преимущество разыгрывающего проявляется особенно в контрированных контрактах. Защитники не знают точно, сколько взяток они собираются взять, что усложняет и без того непростую задачу.

Частичные контракты, которые нужно контролировать.

Каждый знает, что контролировать частичные контракты опасно. Предположим торговля развивалась так:

	S	W	N
	E		
1♥	1♠	2♥	2♠
p	p	3♥	3♠
p	p	DBL	p
p	p		

Давайте предположим, что на другом столе контракт также 3♠ без контры с тем же количеством взяток. Следующая таблица демонстрирует результат близкой контры:

Результат	Оппоненты до зоны	Оппоненты в зоне
Ровно	-9	-11
Без одной	2	3
Без двух	4	8
Без трех	8	12

Обратите внимание, что числа не столь ужасны, когда оппоненты в зоне. Статистика такого рода может навести на мысль, что частичные контракты контролировать вообще не надо, но это, безусловно, преувеличение. Заметьте два момента о приведенной выше торговле: Север рискнул геймом за свою контру; он мог бы отпасовать и удовлетвориться получением небольшой положительной записи.

В этой части книги мы взглянем на некоторые последовательности заявок, где математика несколько другая, где шансы на контру на самом деле, высоки.

Вы можете контролировать два в миноре или все, что угодно на уровне один, не рискуя геймом. В действительности, контра на два в миноре – лучшая из сделок в ИМПах. Предположим зональные оппоненты в 2♦ на мисфитной руке, и вы контролите. Мы также считаем, что ваша вторая пара также играет 2♦, но без контры и получает столько же взяток. Если против вас контракт выигрывают, вы проигрываете 3 ИМПа. Если контракт без одной, вы выигрываете 3 ИМПа, если без двух – вы зарабатываете уже 7 ИМПов.

Вот пример с Бермудского кубка 1983, который покажет два аспекта таких контрол – контролировать ли вообще и как взять все свои взятки в защите:

♠ 8	♦ A Q 7
♥ K 9 6 5 4	
♦ Q 2	
♣ Q 9 5 4 3	
♠ K 10 4 3	♥ A Q 7
♥ J 3	♦ Q 10 8 2
♦ J 8 6 4	♦ 10 9 3
♣ A J 6	♣ K 10 7
♠ J 9 6 5 2	
♥ A 7	
♦ A K 7 5	
♣ 8 2	

Франко	Вулф	Де Фалко	Хамман
W	N	E	S

p	p	1♥	1♠
Dbl	p	1NT	2♦
Dbl	p	p	p

Первая контра – негативная

Франко не видел подсада 2♦, не видел он и хорошего первого хода, однако он поступил правильно в обеих ситуациях – сконтрил и вышел козырем. Хамман взял на столе и вышел трефой к валету. Франко сыграл еще раз козырем и Хамман снова отошел трефой.

Теперь Восток должен переключиться в пику, достигая максимального подсада. Защита берет четыре пики, Запад сносит третью трефу, затем аперкот и сладкие +500. За столом Франко переключился в черву и Хамман убил трефу в руку, что вместе с пятью старшими красными картами привело к 300. США заработали 120 на другом столе, т.е. итальянцы по-прежнему выиграли 5 ИМПов, где совершенная защита дала бы 8.

Шансы также за наказание 1NT. Предположим вы держите ♠KJ953 ♥AJ9 ♦954 ♣65.

Все в зоне, партнер открывает 1♣ и правый оппонент интервьюирует 1NT. Хорошая позиция сконтрить и выйти пикой. Не намного рискованнее, чем заявить 2♠, а ИМПов можно выиграть больше.

Даже на уровне один, козырная засада может принести почтенные дивиденды. Нет ничего удивительного в следующей контре:

♠ 10 5	♦ A 8 6 4
♥ K J 5 4	♣ 7 4 3
♦ A 8 6 4	
♣ 7 4 3	
♠ A Q 9 8	♠ J 6
♥ 3	♥ Q 10 9 6
♦ K 10 7	♦ J 5 3 2
♣ K Q 10 9 6	♣ A 8 2
♠ K 7 4 3 2	
♥ A 8 7 2	
♦ Q 9	
♣ J 5	

S	W	N	E
p	1♣	p	1♥
1♠	Dbl	p	p
p			

Запад атакует королем треф, Восток перебивает и возвращает валетом пик. Запад, обладая еще двумя входами может собрать козыря, сократить разыгравшего, получить ход по бубне и добрать трефу. Запад не должен быть червью. Как мы увидим, немногие современные эксперты могут добиться такого результата, поскольку они играют контру как червовый подъем. Другой вариант для игры на контроле в частичке – когда альтернатива чистый минус. Предположим вы в зоне против до и держите: ♠ KQJ9 ♥ 754 ♦ 832 ♣ 943. Торговля звучит так:

S	W	N	E
1♣	p	1♠	p
2♠	p	p	Dbl
	p	?	

Вы не стали бы контрировать 2♠, но эта рука имеет три защитных взятки; может быть ни одной атакующей. Заявка 2NT просто приглашает сконтрить и не пойти в пику. У партнера скорее всего 1-4-4-4 и о третьем уровне думать не хочется.

Предположим вашим партнерам по команде дали играть 2♠. Даже если вас не сконтирили в 2NT или на 4-3 в миноре, -300, пожалуй, лучшее на что вы можете надеяться. Если вы посадите 2♠, вы спасли 10 ИМПов (2 против -8). Если они выиграют – вы проиграли 3 ИМПа (отдав 8 вместо 5). Поскольку у вас есть шансы посадить 2♠, рискните спасовать.

Подобная ситуация возникает, когда партнер собирается забраться выше, чем положено. Предположим Юг держит ♠ Q54 ♥ AQ97 ♦ 876 ♣ 1098 и все до зоны. Большинство игроков не будут контрировать такую торговлю:

S	W	N	E
	1♠	p	
2♠^*	3♥	p	p
	?		

^* – конструктивный подъем

по очевидным причинам. Давайте изменим торговлю так:

S	W	N	E
	1♠	p	
2♠^*	Dbl	p	3♥
	?		

Эта рука выглядит послабее с защитной точки зрения, но вероятностно нужно контрировать. Партнер скорее всего пойдет в три пики и болван сильно его расстроит. ИМПы чрезвычайно уважают положительные результаты.

Некоторые достойные геймы контры.

На многих руках можно выиграть гейм, если все лежит хорошо, но при неудачных раскладах контракт может остаться без двух или даже больше. Плохие

расклады – веселая штука, когда оппоненты встречают их. Еще веселее, когда один из нас контрит.

Иногда один игрок имеет подсад с руки. Чаще защитные ценности распределены между двумя защитниками. Как же вычислить, что у партнера нужные карты? Единственный ключ – торговля и стиль оппонентов. Но нужно быть осторожным, поскольку оппоненты не играют нашу систему.

Только настоящий гений сможет найти все контры такого плана, но вы можете развивать себя в двух направлениях. В свободное время вы можете изучать другие системы, концентрируясь на мисфитных последовательностях. За столом вам следует пытаться восстановить расклады закрытых рук в процессе торговли. Даже если вы не контрите, это улучшит вашу защиту или, по крайней мере, ускорит ее.

Легче всего контрировать торговлю в стиле stop-and-go. Один из оппонентов надеется на хороший расклад и ставит недисциплинированный гейм. Если вы знаете, что карты лежат плохо для разыгрывающего – очевидная контра.

Все до зоны.

E

♠ A 5 4

♥ 8 7

♦ Q J 9 2

♣ 10 8 7 6

S W N E

1♥ 1♠ 2♥ 2♠

p p 3♦ p

4♥ p p Dbl

Юг надеется чудом выиграть гейм, основанный на двух красных мастиах. Вы знаете, что бубна лежит плохо и обязаны использовать свой шанс.

В плохом раскладе козырей нет ничего хорошего до тех пор, пока оппоненты с ним встречаются:

W

♠ A 8 3 2

♥ --

♦ 10 8 7 4 3

♣ A 7 6 2

S W N E

1♣ p 1♥ p

2♥ p 2NT p

4♥ Dbl

По торговле у партнера пятерка козырей, но контрировать вы должны сами. Партнер не знает о ваших двух тузах. Кроме того контра от вас может заставить разыгрывающего неправильно играть козыря.

В каждой системе есть последовательности, в которых игрок должен угадывать и может забраться слишком высоко. Если вы встретите одну из таких и знаете о плохом раскладе, наказание может быть немалым. Здесь нам нужно знать систему оппонентов и осознавать, когда у них есть проблемы. Предположим ваши оппоненты играют 2-на-1 гейм-форсинг. Следующая торговля двусмысленна:

E
 ♠ A 5
 ♥ K 9 8
 ♦ 10 9 7 6
 ♣ K J 9 2

S W N E
 1♣ p 1NT^{^*} p
 2♦^{^**} p 3♣ p
 3NT p p Dbl

^{^*} – форсирующее без козыря, ^{^**} – от трех карт.

Рука Севера варьируется в широком диапазоне от

♠ 9	♠ Q
♥ 10 7 3	♥ Q 10 7
♦ 8 3	♦ 9 8 3
♣ A Q 10 8 7 4 3	до ♣ A Q 8 7 4 3

Юг должен гадать.

Контра опасна, у Юга может быть до 18 очков. Средней Юг может помочь вам размышлением над финальной заявкой. Теперь контра очевидна. Юг-эксперт знает, что все перезаказы нужно делать быстро и уверенно, но может быть будет небольшой сбой в темпе, который поможет вам найти контру.

Такой тип контры требует знания оппонентов и их методов. Нам необходимо быть уверенными в том, что они переторговывают и что расклад благоприятен для защиты. Можно припомнить некоторые идеи из Главы 3. Вот пример, в котором понятно, что пара на фите 5-2 и без дополнительных ценностей:

E
 ♠ 5 4
 ♥ Q 10 9 4
 ♦ J 10 9 7
 ♣ A 9 6
 S W N E
 1♥ p
 1♠ p 1NT p
 2♣^{^*} p 2♦^{^**} p
 2NT p 3NT Dbl

^{^*} – новый минор форсирует, ^{^**} – нет трех карт в пике.

У оппонентов два фита 5-2, но ни одна масть не разваливается. Юг торгует дальше в надежде на пиковый фит 5-3. Север ставит 3NT, поскольку 2NT редко дает в точности 8 взяток. Кроме того у нас множество старших фосок, отличный первый ход и сила Востока-Запада распределена равномерно, что помогает избежать сквозизов и впусток.

"До"-контры и "после"-контры.

Предположим Юг открывает 3♥ и один из защитников держит KJ97. Сколько защитных взяток мы можем получить? Ответ зависит от того, кто накопил козырей – Восток или Запад. Запад всегда получит две взятки, часто три. Если у партнера есть туз (весома возможно при современном стиле блоков), защита получит четыре козырных взятки.

Если Восток держит эту коллекцию, перспективы не так радужны. Каждый раз, когда разыгрывающий может спуститься на стол и выйти козырем, защита теряет одну взятку. С убитками, импасами и парадами разыгрывающий может получить все козыри в своей руке. В концовке Запад будет держать много старших карт, а Восток много козырей.

Даже если туз червей у Запада, разыгрывающий может заработать много козырных взяток.

Точно также конструкция AQ7 куда ценнее, когда она за разыгрывающим, чем когда она перед ним:

♠ 8 7 5	
♥ Q 10 8 3	
♦ 5 4	
♣ 9 8 3 2	
♠ 9 6 4 3	♠ A 10 2
♥ J 9 7 6	♥ A 4 2
♦ A Q 7	♦ 6 2
♣ 6 4	♣ A K J 10 5

♠ K Q J	
♥ K 5	
♦ K J 10 9 8 3	
♣ Q 7	
N E S W	
1NT Dbl ^{^*} Rdbl ^{**}	
p 2♣ 2♦ Dbl	
p p p	

^{^*} – одномастная рука, ^{**} – наказательная

Конечно, один или даже многие могли торговаться по-другому. Запад атакует трефой после своей оптимистичной контры и Восток играет три круга. Юг получил невероятно неприятный стол. Обычно в таких ситуациях сносят потери, но у Юга нет разумного сноса. Разыгрывающий бьет восьмеркой, Запад сносит. Запад далее берет первый козырный ход и выходит пикой к тузу. Восток ходит старшей трефой, Юг бьет девяткой, Запад снова сносит. Разыгрывающий ходит козырем

еще раз, Запад хватает и переходит к партнеру по тузу червей, осуществляя промоцию козырной семерки. Без двух на руке, которая весьма хорошо смотрелась на семь взяток. Заметим, что Запад может выиграть 3NT, если он угадает трефу; однако, две бубны без двух на контре скорее всего принесут победу в ИМПах.

Поменяем руки Востока и Запада и защиты на без два не существует. Было бы нетрудно привести множество примеров, в которых защитники используют промоции или аперкоты для разработки козырных взяток в руке за разыгрывающим. Легко также продемонстрировать примеры парад, лишающих защитников козырных взяток, если сила в масти сосредоточена перед разыгрывающим. Этот принцип стоит использовать при контрах на низком уровне, а также в решении оставлять ли контру партнера.

В предыдущей секции мы отметили, что немногие сконтирили бы 3♥ с рукой ♠Q54 ♥ AQ97 ♦ 876 ♣ 1098.

S	W	N	E
		1♠ p	
2♠^*	3♥	p p	
?			

^* -конструктивный подъем			

Классическая "до"-контра с опасностью получить только одну или две козырных взятки. Предположим заявка 3♥ прозвучала с Востока:

S	W	N	E
		1♠ p	
2♠^*	p p	3♥	

^* – конструктивный подъем			

Классическая "после"-контра с шансами на три или даже четыре козырных взятки.

Наказательные контры безопаснее, когда они – "после"-контры, в то время как призывные контры безопаснее, если они "до"-контры. Рассмотрим две последовательности:

N	E	S	W
1♥	p	p	Dbl
p	p	p	
или			
N	E	S	W
1♥	Dbl	p	p
p			

Первая торговля вполне обычная и приводит к впечатляющим результатам. Многие пары строят свою балансную торговлю с идеей получения высоких дивидендов с плохих раскладов. Вторая торговля случается очень нечасто, когда она все же имеет место, результат может быть весьма неприятен для контривших.

Пас в торговле:

N	E	S	W
---	---	---	---

2♥ Dbl

p ?

редко оказывается правильным решением. Защита чрезвычайно сложна и разыгрывающий получает много козырных взяток.

Геймы против наказательных контр.

Предположим торговля начинается так:

N	E	S	W
1♠	p	2♣	2♥

Торговля 1♠ – Пас – 2♣ обычно ведет к гейму или к шлему. Интервенция Запада предоставляет другую возможность – защита против контролированных 2♥. Контра может победить в нескольких ситуациях:

1) Подсад стоит дороже, чем гейм; если мы получим 800, когда на другом столе запись будет что-то вроде -430, мы заработали 10 ИМПов.

2) Гейма просто нет, например у нас много старших карт, нет фита и нет червового стоппера. Возможно хороший гейм сядется из-за плохого расклада.

3) Гейм требует угадывания и штраф за подсад близок по стоимости к призу за гейм. Если мы пренебрегаем 500, в попытке заработать 600, мы рискуем шестьюстами, выигрывая всего сто. Если за другим столом оппоненты тоже запишут 500, мы рискуем 11 ИМПами против 3.

Это – причины для контры, но есть значительный фактор в пользу гейма – преимущество разыгрывающего. Рука за рукой защитники контролят контракты на низком уровне и теряют взятку. Иногда они ругаются после сдачи, иногда жалуются на то, что им следовало защищаться как на открытых картах.

Одна потерянная взятка меняет всю математику решения. Пара получившая 200 или 300 против зонального гейма имеет отрицательную позицию. Возможно разыгрывающий за другим столом не угадает и вы выиграете ИМПы, но чаще вы будете в проигрыше.

Одна из сторон преимущества разыгрывающего в том, что он знает играть ли ему на без одной, на без двух и так далее. Защита должна представить себе руку и попробовать взять как можно больше взяток.

N	E	S	W
	1♠	2♦	p
p	Dbl	p	p
p			

Есть несколько рук, на которых защита имеет преимущество, они обычно включают убитки и угадывание дам. Следующий пример иллюстрирует оба момента:

♠ 10 8 7 6 4
♥ 9 7 2
♦ 7 5

♣ J 5 4

♠ 2	♠ A Q J 9 3
♥ K J 8 3	♥ A 10 6 5
♦ A 10 6 4	♦ 3
♣ Q 9 7 3	♣ K 10 6
♠ K 5	
♥ Q 4	
♦ K Q J 9 8 2	
♣ A 8 2	

Удачливый разыгрывающий может выиграть 4♥, но Восток-Запад должны быть рады защищаться против контрированных 2♦. Пика, черва и трефа – все двусторонние догадки, которые просты для защитников и проблематичны для разыгрывающего. Защита должна быть аккуратной для получения максимального наказания. Запад атакует синглетом пик и получает убитку.

Теперь защита должна переключиться в трефу. Они могут отобрать черву сначала, но им необходимо разобраться с трефой и червой так, чтобы после этого можно было навести промоцию десятки бубен. Без трех.

Наибольшая опасность на таких руках состоит в том, что защитник выкинет взятку первым ходом. С другой стороны, если вы решили поставить гейм, интервенция подскажет с первым ходом. Это одна из причина подсада натянутых геймов. Соответственно, если вы не боитесь хода в их масть и не знаете куда атаковать – ставьте гейм. Если у вас есть хороший ход и плохие держки в их масти – контролите.

Какие контры наказательные?

Одна из современных традиций – замена старомодных наказательных контр на новые контры, которые помогают решать проблемы конкурентной торговли. Пионеры бриджа придумали простые призывные контры, радикалы 1950-ых ввели в употребление негативные контры и контры-ответы, на текущий момент мы располагаем набором конкурентных контр – контры-поддержки, контры, показывающие старшие карты, и так далее.

Эксперты не имеют единого мнения на этот счет. Некоторые играют несколько современных конвенций, касающихся контр, некоторые изучают и применяют все и придумывают новые. Я постараюсь представить некоторые "за" и "против", не высказывая определенного собственного мнения. Каждая из таких контр должна помогать в конкурентной торговле. Рассмотрим несколько примеров:

Конкурентная контр – Юг держит ♠ 65 ♥ K1054 ♦ Q976 ♣ K87

N	E	S	W
1♣	1♠	Dbl^*	2♠
p	p	Dbl^*	

Нельзя оставлять оппонентов в двух пиках, но что заявить Югу?

Контры-попытки, приглашающие к гейму – Север имеет ♠A5 ♥K10976 ♦A3 ♣AJ74

N	E	S	W
1♥	2♦	2♥	3♦

Dbl^*

3♥ – конкурентная заявка, а прыжок в гейм может оказаться слишком агрессивен.

Вторичная негативная контра – у Севера ♠ 543 ♥ AQ87 ♦ K2 ♣ A943

N	E	S	W
1♣	p	1♦	1♠
Dbl^*			

Север показывает четверку червей.

Контра-поддержка – Север держит ♠ 83 ♥ Q87 ♦ AQ954 ♣ AJ2

N	E	S	W
1♦	p	1♥	1♠
Dbl^*			

Контра показывает трешку червей и позволяет поисследовать контракты 1NT, 2♣ и 2♦.

Козырная контра-поддержка (второй онер) – Запад имеет ♠743 ♥K5 ♦A10743 ♣943

N	E	S	W
1♣	1♥	1♠	Dbl^*

Запад хотел бы показать своего второго короля червей, но заявка 2♥ – опасна, партнер может забраться высоко в конкуренции. Контра показывает второго онера, просит червового хода и позволяет искать другие контракты. Если Север станет разыгравшим в трефовом контракте, партнер с легкостью заатакует из-под AQ червей.

Козырная контра-поддержка(Розенкрэнц) – Запад держит ♠K3 ♥9876 ♦642 ♣A876

N	E	S	W
1♣	1♦	1♥	Dbl^*

У Запада достаточно силы для подъема в 2♦, но он хотел бы показать три фоски козырей. Контра и 2♦ показывают тот же тип руки, но контра не обещает козырного онера.

Негативная контра после без козыря – Юг имеет ♠ 43 ♥ K1032 ♦ Q876 ♣ Q109

N	E	S	W
1NT	2♠	Dbl^*	

Это – часть конвенции Лебензоль, определяющей 2NT, как искусственную заявку.

Призывные контры на высоких уровнях – Восток держит ♠-- ♥AQ97 ♦AQJ765 ♣KQ10

N	E	S	W
4♠	Dbl^*		

Ранее такая контра была наказательной, а 4NT служили эквивалентом призывной контры.

Это далеко неполный лист и все больше и больше пар определяет все больше и больше контр, как нечто отличное от наказания. Как же нам различать эти контры? Прогрессивно ли такое развитие или просто модная новинка? Давайте попробуем

поставить некоторые вопросы и посмотрим, что получится. Эти вопросы появятся вновь в главе 11, в которой обсуждается, как выбирать методы торговли.

Первый и наиболее естественный вопрос о любом новом методе – выигрывает ли он на руках, на которых мы хотим его применять. Предыдущая секция показала, как современные игроки используют контры для решения проблем конкурентной торговли. В некоторых случаях они просто передают проблему партнеру. Одна из причин для такого решения состоит в том, что со многими раскладами мы не можем заявить масть или без козыря, хотя есть желание торговаться дальше. Неприятности возникают, если у партнера неподходящая рука и нам стоило бы защищаться без контры.

Решение проблемы не гарантирует хороший результат. Абсолютный пар не приносит побед. Контра, которая держит низкий уровень торговли для нас, держит его и для оппонентов. В некоторых приведенных примерах оппоненты имеют баланс силы и ИХ МАСТИ СТАРШЕ.

В примере с конвенцией Розенкранц, открываящий и его партнер скорее всего имеют балансную силу и пиковую масть. Контра на 1♥ позволит оппонентам назвать пику, либо занять 1NT, либо согласовать трефу на соответствующем уровне. Открываящий может поддаться соблазну заявить 1БК, имея Qxx в качестве стоппера. Играющие Розенкранц анонсируют наличие или отсутствие онера у партнера интервьюирующего, теперь оппоненты знают, что третья дама – стоппер. Одно из последствий Розенкранца – обе пары торгают и разыгрывают лучше, но в этой конкретной последовательности, скорее всего оппоненты извлекут больше пользы.

Когда вы делаете выбор для значения заявки, вы не можете использовать эту заявку для других целей. Очевидным недостатком современных контров является то, что они пропускают некоторые немалые штрафы. С другой стороны, эти конвенции позволяют наказательный пас и находят штраф там, где традиционные способы упустили бы шанс:

W	E
♠ A 7 5	♠ Q J 4 3
♥ A 10 8 7	♥ Q 3 2
♦ A Q 10 8 6	♦ 7 5
♣ 4	♣ K 10 9 3

W	N	E	S
1♦	2♣	Dbl^*	3♣
Dbl^*	p	p	p

Современная контра на 3♣ должна принести приличное вознаграждение и определенно – лучший шанс на положительную запись. Большинство последователей традиций заявили бы 3♥, и им понадобилась бы некоторая удача для получения положительного результата.

Какой подход чаще даст ужасные -530 и -670?

Использующие наказательные контры утверждают, что они контратят чаще, соответственно, вероятно, с ними такие неприятности будут происходить чаще. С другой стороны они контратят, потому что они этого хотят. Часто у них есть выбор

между спокойным маленьkim плюсом, просто пасуя, и поиском большой победы, контря.

Те, кто играют современные контры обычно встречаются с проблемами такого плана: Север имеет ♠ KQ754 ♥ AQ43 ♦ 65 ♣ 32

N	E	S	W
1♠	2♥	Dbl^*	3♥
p	p	Dbl^*	p
?			

Мда, было так похоже на открытие. У партнера должна быть приличная рука и шансы выиграть что-нибудь невысоки. Вероятно, "Пас" – лучшее решение, но легко может оказаться неправильным.

Еще одна проблема со специальными методами торговли – решить когда же они применимы. Все ли контры до некоторого определенного уровня призывные? Есть ли исключения? Один подход состоит в запоминании возможного большинства последовательностей. Это требует работы и памяти, но безусловно является наиболее безопасным подходом. Другой подход состоит в фиксации основных принципов и надежде, что оба игрока трактуют их одинаково.

Одно из возможных исключений к современным контрам состоит в том, что заявление безкозыря превращает все последующие контры в наказательные:

N	E	S	W
1♣	1♥	1♠	p
1NT	2♥	Dbl	

Север показал сбалансированную руку с червовым стоппером. Почему бы не сконтрить наказательно? С другой стороны Юг может иметь нечто вроде: ♠ Q9765 ♥ 4 ♦ AJ65 ♣ Q98 – замечательная рука для конкурентной контры.

Другая возможность – когда мы пытаемся играть частичку и оппоненты входят:

N	E	S	W
1♥	p	2♥	p
p	Dbl	p	2♠
Dbl			

N	E	S	W
1♣	1♥	Dbl^*	p
1♠	p	p	2♥
p	p	Dbl	

В первом примере нужно наказывать. Север мог заявить 2БК с раскладом 0-5-4-4. Вторая последовательность не столь однозначна. Юг легко может иметь руку ♠ Q1098 ♥ AQ109 ♦ J109 ♣ 43. С другой стороны, можно утверждать, что поскольку первая контра была призывной, вторая также должна быть призывной ♠ Q754 ♥ 43 ♦ AQ87 ♣ Q96.

Не стоит судить методы только по их приложениям к нашей системе. Традиционные контролльщики утверждают, что их подход заставляет оппонентов быть более осторожными со входами. Если они не боятся наказания, они будут входить каждый раз и мешать вам торговаться. Сторонники современных контр ответят, что во-первых, страх контры слабый аргумент, поскольку все равно

входят на чем бог послал, во-вторых, они получат разумную часть наказательных контр, пасуя на призывные контры, и в-третьих, единственное, чего в действительности боятся оппоненты – получения минуса на их руках. Положительные записи приводят к победе, они не обязательны должны выглядеть как 800 и 1100.

Последний аргумент, который приводят обе стороны – частота употребления. Это тонкий момент, поскольку мы должны анализировать количество выигранных ИМПов в зависимости от той или иной использованной заявки. Также нужно исследовать, что произошло бы, если бы мы не использовали определенный метод. Поскольку в этом случае мы должны предполагать как же некий гипотетический контракт был бы разыгран, все это очень непросто. Смог бы защитник, который только что отпустил нас в 3♠ без одной, поставить параду в контрированных 3♥?

Партнерское взаимопонимание.

Записи типа +150 и +200 могут выиграть матч, но остается чувство, что вы недобрали несколько ИМПов. Вот если бы один из нас сконтирил! С другой стороны -590 или -670 в любом случае плохой результат и часто большой проигрыш. Некоторые игроки философски относятся к одному типу неудач, но едва переносят другой. Каждая пара должна принять определенное решение.

Предположим вы демонстрируете выдающуюся защиту, сажая контрированную частичку без одной. Вдохновляет ли это вас на похожие действия в следующей сдаче или вы облегченно убираете карты, думая, что партнер совсем ополоумел и доверять ему больше нельзя.

Если вы еще не совсем запутались с понятием современной контры, вот еще один подход: играйте конкурентные контры, если длина в козыре за вами ("до"-контры) и наказательные, если длина в козыре перед вами ("после"-контры). Это обозначает, что если вы оставляете конкурентную контру, вы сидите за длинным козырем. Если вы верите во все, что написано в этой главе, вы можете играть "до"-контры на 2♥, 2♠ и 3♣ как современные (можно и выше, но тут исключения встречаются значительно чаще). Контра на два в миноре по-прежнему лучшая сделка в ИМПах.

Обратите внимание, что мы говорим об игроке с козырной длиной, а не об игроке заявившем масть. Есть масса конвенционных заявок (трансферы, Michaels и т.д.), где длина в козыре будет на столе. Призывные контры могут создать проблемы, поскольку козырь лежит ровно:

N	E	S	W
1♥	Dbl	p	1♠
p	2♠	Dbl	

Запад заявил пику, и, вероятно имеет четверку, но у Востока как минимум четвертая фигура.

Слегка изменяя тему, есть две последовательности, которые каждая пара должна обсудить. Первая – когда оппоненты дают реконтру в ситуации, когда наказательный пас возможен:

N	E	S	W
1♠	p	p	p
Dbl	Rdbl	p	

У Юга легко может быть наказательный пас на 1♠. Восток может просто шумит, но скорее у него есть несколько дополнительных старших карт; они не уберегут его от приличного наказания, но разногласие пары Север-Юг может ему сильно помочь. Альтернатива – рука Юга выглядит так ♠ A543 ♥ Q43 ♦ 765 ♣ 432. У Юга нет великого желания называть трефу, но это было бы лучше, чем одна пика на реконтре. Эксперты расходятся в интерпретации, хорошая пара должна иметь твердое соглашение.

Иногда оппоненты отказываются тихонько принять наказание:

N	E	S	W
1♠	2♣	p	p
Dbl	p	p	Rdbl
p	2♥	?	

Проблема в том, что у Юга может быть два типа руки – просто наказательный пас с приличными старшими картами, но со слабой червой: ♠ Q7 ♥ 43 ♦ AJ1063 ♣ AJ87 или только трефовая масть без всяких защитных ценностей против любого другого контракта: ♠ 43 ♥ 532 ♦ J76 ♣ KQ976. 2♣ на контре – единственный шанс Юга на положительную запись. Юг бы очень хотел дать форсирующий пас с первой рукой, но как партнер разберется? Юг должен принять решение с первой рукой и либо контриТЬ, либо дать кьюбид, либо заявить 3♦.

Контрмеры.

До этого момента мы тратили все наше время на то, чтобы сообразить как же сконтриТЬ оппонентов. Иногда они наглеют и контрят нас. Как и у всех агрессивных игроков, у нас будут перезаказы, и изредка мы встретим недружественные расклады. Будут ли нас контриТЬ?

Во-первых, нужно улучшить розыгрыш. Никто не любит контриТЬ сильного разыгравшего. Овера, которые вы взяли в предыдущих сдачах, достойны большего, чем ИМП за штуку, если они принесут вам контрированный контракт в этой сдаче.

Уверенный стиль торговли также помогает. Можно потратить массу времени на выяснение того, какой гейм мы будем играть или сделать ли нам шлемовую попытку, но все перезаказы, будь то гейм или частичка, должны быть сделаны быстро. Чем быстрее, тем безопаснее.

Также как нам следует знать неприятные последовательность в торговле оппонентов, мы должны хорошо понимать наши собственные:

N	E	S	W
1♠	p	2♠^*	p
4♠	p	p	p

^* – конструктивный подъем

N	E	S	W
1♠	p	2♠^*	p
3♠	p	4♠	p

^* – конструктивный подъем

Непросто сконтрить первую торговлю. У открывающего может быть замечательная рука. Вторая торговля помедленнее и сконтрить ее проще. Некоторые играют 3♠ как козырный инвит. Теперь Запад может сконтрить 4♠ с AJ10 пик и Ярборо. Импесы скорее всего не пройдут.

Шансы на натянутые геймы предполагают, что вас не сконтрят. Медленное развитие, как в торговле номер два, приглашают к контре и должны накладывать ответственность за инвиты и их приемы. Если вы ненавидите пропускать натянутые геймы – прыгайте в них, меньше шансов получить контру.

Одно из утраченных искусств бридж – как заставить оппонентов сконтрить вас. Частично из-за того, что все знают шутки из учебников, частично из-за изменения торговли. В старые добрые времена Запад с рукой ♠ 4 ♥ AQJ10875 ♦ 5 ♣ QJ109 мог надеяться на торговлю:

S	W	N	E
1NT	2♣	Dbl	p
p	2♦	Dbl	p
p	2♥	p	p
Dbl	p	p	p

Теперь никого не поймаешь на такое, и, даже если кто не знает этой грустной истории, вы не можете безопасно заявить 2♣ или 2♦ на 1NT. Все играют эти заявки ненатурально и партнер может прыгнуть в 4♠. Кроме того бриджисты стали значительно аккуратнее относиться к контрам основанным только на силе.

Хитрость тоже должна меняться со временем. Вот два примера, в которых игрок, готовый к небольшому риску, может получить желанную контру:

Все в зоне

S	W	N	E
♠ Q 10 8 4			
♥ 3			
♦ K 8 7 6			
♣ K J 8 7			
1♣	2♣^*	Dbl	
p	p	2♥	p
p	Dbl	p	p
2♠			

^* – мажоры, слабая рука

Очевидно, пас Востока на 2♥ форсирующий и Запад скорее всего сконтрит. Попадут ли оппоненты в ловушку и сконтрят 2♠ уже другой вопрос.

На следующей руке Юг комбинирует блеф и указатель хода:

Север-Юг в зоне

S
♠ 8 3 2

♥ 6 5

♦ J 9 8 7 5 2

♣ K 5

S	W	N	E
1♥	Dbl	Rdbl	
2♣	Dbl	p	p
2♦			

Даже если они разберутся с вашим блефом и поставят 4♥, вы помогли партнеру, указав масть хода.

9 Сначала контракт, потом овера.

Пары высокого класса выигрывают ИМПы всеми возможными способами, включая мелкие "мусорные оборотки" в один, два или три ИМПа. Некоторые из них появляются в процессе торговли и не поддаются контролю. Пусть они выиграют 50%-ные 6NT, тогда как мы в железобетонных 6♦, мы отобьем эти два ИМПа на оверах.

Некоторые сильные бриджисты неправильно подходят к вопросу оверов. Они спрашивают неверный вопрос: "Когда нужно рисковать контрактом за овер?" Правильный вопрос звучит так: "Как получить положительный баланс мусорных ИМПов, не проигрывая выигрываемых контрактов?" Ответ – игроки владеющие техникой, не теряющие концентрацию и чувствующие атмосферу за столом выиграют достаточно мусорных ИМПов, чтобы пренебречь малым процентом, когда речь идет о судьбе контракта.

Важность мусорных ИМПов.

Мусорные ИМПы важны по нескольким причинам. Во-первых, это обычные ИМПы, которые вы выигрываете или проигрываете. Даже длинные матчи решаются малыми разницами. Было по крайней мере два недавних Спинголд/Вандербилд 64-сдачных финала, которые завершились с разницей в один ИМП. США выиграли чемпионат мира 1979 года в 96-сдачном финале с разницей в 5 ИМПов. В швейцарском матче овер может легко стоить одно VP, а при системе победа-поражение овер достоин четверти матча.

Вторая и самая важная причина для борьбы за мусорные ИМПы – они помогают вам концентрироваться в течение всего матча и вселяют уверенность в партнера. Есть нечто приятное в наблюдении за партнером, заработавшим +460 на двойном сквизе. Вы будете доверять ему в следующей сдаче, в которой разыгрывается больше ИМПов. И обратно, пара теряющая овер за овером, может ошибиться в длинной шлемовой торговле или сбиться в защите.

Даже если вам повезло развить пару до состояния игнорирования неудач и подхода к каждой сдаче, как к новому приключению, не стоит забывать об оппонентах. Блестящий розыгрыш может принести лишь овер в этой сдаче, но в следующей, когда вы перезакажете и козырь закосит, они могут забыть сконтрить вас. Подобным образом, оппонент крепко подумает блокировать ли на седьмой даме, если вы демонстрируете уверенную защиту.

Это не означает, что вы должны просмотреть вашу бриджевую библиотеку и сжечь все главы, касающиеся безопасного розыгрыша. ИМПы остаются игрой выигрыша и подсада контрактов. Одна двузначная оборотка ликвидирует много мусорных ИМПов и определит победителя в швейцарском матче. Психологически мусорные ИМПы важны, но проигранный контракт – несчастье, которое повлияет на обе пары за столом.

Что же новая безнадежная ситуация? Новая Catch-22? На самом деле, все относительно просто. Если вы наблюдаете за фосками, считаете руку, знаете оппонентов и развиваете свою технику, вы постоянно будете в плюсе по мусорным ИМПам, никогда не проигрывая контракта.

Предположим разыгравший собирает длинную масть болвана. Многие защитники видят девять взяточ и позволяют себе расслабиться. В концовке разыгравший берет овера двойками и тройками.

Вот простой пример переосмысления ситуации. Сначала вы пытаетесь посадить контракт, когда это не получается, вы минимизируете овера.

♠ A 7 5 4

♥ Q 10 5

♦ K 5 4 3

♣ Q 10

♠ K 6

♥ K J 9 2

♦ 10 9 8

♣ K 9 3 2

S W N E

1NT p 2♣ p

2♦ p 3NT p

p p

Партнер выходит двойкой пик (четвертая сверху), и вы побеждаете королем. У партнера не более 2-4 очков, так что нам нужна весьма определенная комбинация для подсада. Любая масть может оказаться правильным переключением, но если вы подумаете о ходе партнера, ответе на Стэйман и слабых трефовых фосках, похоже что лучшим шансом на подсад является туз червей у партнера. Простая защита.

Вы ходите двойкой червей, но взятку берет десятка стола. Уж не выпустили мы? Может трефа посадила бы? Не похоже, поскольку в следующей взятке разыгрывающий ходит дамой треф со стола. Король, туз и еще одна трефа к десятке стола. Розыгрыш ускоряется. Разыгрывающий отбирает три старших бубны (у партнера был валет и малая), даму пик, туза червей и валета треф и, наконец, переходит на стол по тузу пик. Вам известна позиция в момент, когда разыгрывающий ходит последней бубной стола:

♠ --

♥ Q

♦ 5

♣ --

♠ J ♠ --

♥ 8 ♥ K

♦ -- ♦ --

♣ -- ♣ 9

♠ --

♥ --

♦ X

♣ 8

Это простая позиция для любого, кто следил за бубновыми фосками. На столе были тройка, четверка и пятерка, но где же двойка? Как выглядела мелкая бубна партнера? Переходил ли разыгрывающий двойкой к королю или приберег ее, чтобы обокрасть вас еще на овер? Игрок, который переживает по поводу червового

переключения, скорее попадет в такую ловушку. Розыгрыш и защита могут легко повториться за другим столом. Если вы не спите, вы можете даже выиграть ИМП, несмотря на червовое переключение.

Техника и знание оппонентов.

Некоторые игроки пытаются применять математику процентов к ситуации с оверами. Это ошибка по трем причинам. Во-первых, вы не можете посчитать правильную вероятность, поскольку вы не знаете результата с другого стола. Во-вторых, напряжение, которое возникает от большой оборотки несравнимо с процентами и, в третьих, бриджевая математика слишком сложна для вычислений за столом.

Бриджевая логика – совсем другое дело.

♠ A K 8 4 3 2

♥ 7

♦ A 7

♣ Q J 10 9

♠ J 10 7 6

♥ A Q 4

♦ 9 6 4

♣ 6 4 2

S W N E

p p

p 1♠ p 2♠

p 4♠ p p

p

Левый оппонент ходит трефой, и правый отбирает туза и короля, показывая дублет, затем переключается в бубну. Вы берете, собираете козыря. У правого оппонента была вторая дама пик, так что он показал 9 очков. Неужели левый оппонент вышел в трефу, имея КДВ в бубне? Не бывает, соответственно, правый оппонент имеет бубнового онера, скорее всего даму. Мог ли правый оппонент спасовать в открытии с 13 очками? Конечно нет, червовый импас абсолютно безопасен, и вы можете смело брать одиннадцать.

Система оппонентов и их конвенции могут дать ответ на вопрос, есть ли шансы у вашего контракта:

♠ K 7

♥ J 10 6 5

♦ Q 8 5 3

♣ A Q 4

♠ A 10 3

♥ Q 9 2

♦ A 7 4 2

♣ K 7 6

S W N E

1♠ Dbl p
 2♠ p 3♥ p
 3NT p p p

Левый оппонент ходит шестеркой пик и вы с надеждой играете малой со стола. Увы, правый оппонент играет дамой, и вы пускаете. Четверка пик, вы побеждаете королем на столе (от левого оппонента восьмерка). Вы играете червой: семерка, дама, король. Девятка пик и правый оппонент кладет пятерку в этой взятке. Что теперь?

Вы можете выиграть этот контракт, если рука левого оппонента выглядит в точности как ♠ J986 ♥ AK ♦ Kxxx ♣ xxx. Отберите трефу, и черва впустит левого оппонента. (Отсутствуют два валета, так что у левого оппонента вполне может быть 12-13 очков).

Пора взглянуть на конвенционную карту оппонентов. Большинство игроков 90-х играют открытия пятикартыми мажорами. Некоторые делают исключения, но не на четвертом валете на первой руке. Если вы отбираете трефу против этих игроков, вы просто выбрасываете очки, когда длинная трефа у левого оппонента. Однако, если оппоненты играют Blue Team или какую-нибудь другую систему, в которой они открывают слабыми четырехкартыми мажорами, впустка – ваш шанс. Иногда вы сядете больше, но изредка вам удастся победить.

Столь же важно знать стиль оппонентов. Следующая рука пришла в 1971 году на Бермудском кубке:

♠ A J 6 5
♥ K Q 10 8
♦ 8
♣ Q J 6 2
♠ 9 4 3 2 ♠ Q 10 7
♥ 7 6 2 ♥ A J 4
♦ 9 5 2 ♦ K Q 6 4 3
♣ 5 4 3 ♣ K 10
♠ K 8
♥ 9 5 3
♦ A J 10 7
♣ A 9 8 7

S W N E

1♠
 p p 1NT p
 3NT p p p

Розыгрыш был довольно мирным и в двенадцатой взятке у разыгрывающего было двенадцать взяточ и 9-8 треф в руке, против J-6 на столе. Открывший сыграл королем на даму трефу, и контракт было не проиграть. Однако, разыгрывающий

видел, что Восток показал в точности три червы и пять бубен. Естественный вывод, что расклад открывшего – 4-3-5-1, что совпадало с конвенционной картой. Соответственно разыгрывающий провел импас девяткой треф. К сожалению оппонентами были французы Джейз и Трезель, которые долго практиковали открытие трехкардными мажорами. У Востока была десятка треф и старшая пика. Разыгрывающий мог провести этот импас раньше, когда это было безопасно, но к тому моменту он не закончил счет рук.

Когда судьба контракта не решена, сильные игроки откладывают решения до того момента, когда они собрали всю необходимую информацию. Они инстинктивно собирают свои длинные масти, даже если у них есть проблемы со сносами. Они справедливо предполагают, что у оппонентов будут более сложные проблемы. Иногда возникают ситуации, когда отбор длинной масти опасен для разыгрывающего. Вы знаете, что определенный импас или впустка должны пройти, но отважитесь на такое действие непросто:

Разыгрывающий

♠ A Q J 4 2
♥ J 9 4
♦ Q 8 5 3
♣ 7

Стол

♠ 10 9 3
♥ Q 8 2
♦ A K J 7
♣ A Q J

Вы разыгрываете 4♠, которые вы заявили без вмешательства оппонентов. Первый ход – десятка бубен и вы начинаете размышлять о положении короля треф и десятки червей, а также о возможности впустки. Вы берете на столе и выходите десяткой пик, которая удерживает взяtkу. Девятка пик тоже держит, а левый оппонент сносит трефу. Приятный сюрприз, как насчет овера?

Есть выбор между простым импасом, обратным импасом и какой-нибудь концовкой. Обычный подход – собрать длинные масти, понаблюдать сносы и принять решение, основанное на достигнутой информации. Если вы аккуратно проанализируете эту руку, вы увидите, что отбор длинной масти либо лишит вас одной из ваших опций, либо поставит контракт под угрозу. Простейшее решение – собрать четыре круга козыря, снося черву со стола, а затем угадывать трефу. Отбор бубен разрушит необходимые коммуникации, отбор последнего козыря ликвидирует возможность обратного импаса и сквизует болвана. Если вы оставите на столе синглетную даму червей, проведение трефового импаса небезопасно.

Тактические овера.

Иногда существуют глубокие психологические причины в жертве овера. Один ИМП – небольшая цена, если вы ожидаете большого дохода позже. Такие ситуации – скорее рассказы о людях, а не о технике, так что давайте послушаем пару анекдотов.

Несмотря на то, что вы неоднократно клялись не принимать участия в утренних региональных нокаутах, вы снова здесь: 9 утра, 26 сдач и длинный день впереди.

Если вы выигрываете сегодня, та же пытка ожидает вас завтра утром. Неожиданно вам везет, и ваш полуфинал выглядит существенно проще, чем второй. Интересно, как же эта команда продвинулась так далеко?

Игроки за вашим столом торгуют как им взбредет в голову и ругаются после каждой неудачной сдачи. Но после пяти сдач кажется, что в голову им взбредают неплохие идеи, и они играют в мире и покое вместо стандартной перебранки. Быть может, ваши товарищи по команде получили те же результаты, но пришло время поменять настроение за столом

♠ A K 10 4
♥ J 6
♦ Q 7 6 5
♣ J 7 6
♠ 9 7 6 5 ♠ Q J 2
♥ Q 10 9 3 ♥ A 8 7
♦ A 4 ♦ J 10 9
♣ 5 4 2 ♣ K 10 9 3
♠ 8 3
♥ K 5 4 2
♦ K 8 3 2
♣ A Q 8

S	W	N	E
1♦ p	1♠ p		
1NT p	2NT p		
p	p		

Юг думает некоторое время над пасом на 2NT. Вы атакуете тройкой червей и болван замечает, что в матчах полезно ставить натянутые зональные геймы. Разыгрывающий ставит валета, и ваши надежды на подсад поддерживаются тузом червей партнера и червовым продолжением восьмеркой. Разыгрывающий быстро развеивает их, выигрывая третью черву (бубна со стола) и играя бубной к даме, трефой к даме в руку и малой бубной к вашему тузу. Довольно очевидно, что разыгрывающий возьмет три бубны, черву и по две взятки в черных мастих. На самом деле, если вы отберете черву, партнер будет засквизован в пике и трефе и разыгрывающий возьмет девять взяток. Конечно, нетрудно разрушить сквиз переключением в черную масть прямо сейчас. Тогда вы будете слушать, как они поздравляют друг друга с правильным контрактом.

Нет, спасибо!! Отберите черву, дайте им овер и понадейтесь, что они начнут спорить о пропущенном гейме. Юг может даже сказать что-нибудь типа: "Ты всегда должен ставить сложные геймы, когда я разыгрываю. Они ничего не могли поделать против игрока, который по настоящему понимает сквизы."

Единственное, что может разрушить этот замечательный план, – партнер, мягко намекающий на вашу ошибку и предлагающий научный трактат о разрушении сквизов. Он тоже встал сегодня очень рано, пока он только наблюдатель, и теперь он должен бороться с вашей корявой техникой. Конечно, если партнер все

понимает, он сообразит, что если мы можем заставить их ругаться, то мы заработаем немало ИМПов до конца этого матча.

Хорошие новости!! Ваша тонкая теоретическая подготовка не прошла даром и вы легко выигрываете. Плохие новости: финал начинается в девять утра. Сегодня будет непросто. Оппоненты – профессиональная команда, приехавшая издалека.

Все началось замечательно. Партнер держит серию сильных рук и торгует и разыгрывает на хорошие результаты. Еще лучше, что слабейший игрок ваших оппонентов, находится на месте вашего партнера. Если он запорет пару рук или профи, который сидит в вашем кресле за другим столом не разберется, вы можете прилично вести в счете.

В этот момент приходит:

♠ A 10 8 2	
♥ 9 6 3	
♦ A Q 4	
♣ A 7 4	
♠ Q 6 4	♠ 9 7 5
♥ K 10 5 4 2	♥ J 8 7
♦ K 9 6	♦ J 10 3
♣ Q 10	♣ K J 9 2
♠ K J 3	
♥ A Q	
♦ 8 7 5 2	
♣ 8 6 5 3	

N E S W

1♣ p 1NT p
p p

Вы – Восток. Партнер выходит малой червой, разыгрывающий берет вашего валета дамой. Вы быстро подсчитываете очки и делаете вывод, что у разыгрывающего максимум для ответа 1NT. Разыгрывающий продолжает королем пик и тройкой к десятке. Вот ваш шанс произвести впечатление на профессионала и, может быть, выиграть ИМП. Девятка пик – стандартная обманная игра, которая может заставить разыгрывающего использовать вход в руку.

Если вы играете семеркой, отсутствие дамы и девятки пик заставит разыгрывающего сыграть тузом и он увидит, что пика 3-3, но если вы играете

девяткой, разыгрывающий может вернуться в руку и повторить импас пик. Вы не знаете, как игра будет развиваться, но подтолкнуть разыгрывающего к использованию входа – всегда хорошая идея. На этой руке вход необходим для достижения +150 посредством бубнового импса. После вашего сноса разыгрывающий с большой вероятностью спустится в руку червой и сыграет пикой еще раз. Теперь аккуратная защита дает только восемь взяток. Но подождите секунду, вы знаете все о них, но что они знают о вас? Они много путешествуют и видят много плохого бриджа, они помнят каждую руку. Оба, разыгрывающий и болван используют эту руку, чтобы оценить вашу технику, и они не побрезгуют рассказать о вас своим товарищам в перерыве. Может быть, пришло время вложить возможный ИМП. Вероятность того, что такая же комбинация карт прийдет в том же коротком матче очень мала, но есть сотни других. Может вы и вправду сыграли здорово:

♠ J 8 6	
♥ A K 4 3	
♦ 7 6 5	
♣ 9 5 3	
♠ A Q 7	♠ 5 2
♥ Q 10 2	♥ J 9 6 5
♦ 10 4 3	♦ A 9 8 2
♣ 10 8 6 2	♣ K 7 4
♠ K 10 9 4 3	
♥ 8 7	
♦ K Q J	
♣ A Q J	

N E S W

p p 1♠ p
2♠^* p 4♠ p
p p

^* – конструктивный подъем

Вы выходите двойкой червей и разыгрывающий берет на столе. Это одна из рук, на которой вычисление процентов сильно затрудняется тем фактом, что мы должны рассматривать уровень защищающихся. Против сильных защитников нужно использовать червовые входы для повторного импса треф. Это несколько выше 50% и сработает на этой руке. Ваши товарищи должны выиграть этот контракт и получить +620.

Другая линия – сыграть валетом пик во второй взятке со стола. Этот подход похоже, поскольку кроме дамы пик под импасом нужно благоприятное распределение козыря (если козырь 4-1, защита сможет сократить разыгрывающего и получить вторую козырную взятку). Однако, есть дополнительный шанс, если импас пик не проходит – комбинация 8-6 на столе может дать вход на стол для второго импса треф. Теперь импас пик близок к 70%. Как мы увидим, второй шанс – мираж против хорошей защиты.

Разыгрывающий должен принять решение, которое зависит от силы защиты. Если он

помнит руку из первой половины, где вы проспали стандартную обманную игру, он может провести импас пик во второй взятке. Пришло время показать, что вы тоже кое-что умеете. Возьмите ТУЗОМ пик и играйте дамой червей. Разыгрывающий проведет второй импас пик и партнер получит своего короля треф, сажая контракт. Тактический овер в первой половине привел к подсаду зонального гейма.

Тест по мусорным ИМПам.

Вот простой тест с целью проверить ваши возможности по сбору мусорных ИМПов:

1)

Разыгрывающий

♠ 9 4 3
♥ Q J 4
♦ A K 7 3
♣ K Q 5

Стол

♠ Q 8 7
♥ A 5 3
♦ Q J 9
♣ A J 7 2

Простая торговля 1NT – 3NT. Первый ход – двойка пик и правый оппонент берет три первых взятки тузом, королем и валетом пик, затем переключается в бубну. На третью пику левый оппонент играет десяткой. Ваш план.

2)

Разыгрывающий

♠ 7 5
♥ A 8
♦ A Q 2
♣ K Q 6 5 3 2

Стол

♠ J 6
♥ K 5 2
♦ 7 6 4 3
♣ A J 10 4

Та же торговля, первый ход – дама червей.

3)

W

♠ 5 4
 ♥ 4 3 2
 ♦ 8 7 4 3
 ♣ A K 8 5

E

♠ A K J 2
 ♥ K Q J 10 6
 ♦ Q 2
 ♣ 7 3

W N E S

1♣ Dbl p
 1n p 3NT p
 p p

Север атакует королем бубен и Юг играет десяткой с большим энтузиазмом. Север продолжает тузом и валетом бубен, Юг докладывает пятерку и шестерку. Теперь Север переключается в пику, вы берете тузом, вклад Юга – семерка. Вы разыгрываете черву, и Север забирает на втором круге. Еще одна пика. Ваша очередь.

4)

N

♠ A 5 4
 ♥ 8 3
 ♦ A J 9 5
 ♣ A 5 3 2

E

♠ 8 2
 ♥ J 10 9 6 5
 ♦ 7 4
 ♣ J 10 9 6

S W N E

1NT 2♠ 3NT p
 p p

1NT обещает 15-17 очков, разыгрывающий – разумный игрок, но это последний матч швейцарского соревнования в конце пятого дня большого турнира и все устали.

Партнер выходит королем пик, затем дамой, которую разыгрывающий забирает тузом на столе. Разыгрывающий переходит в руку трефой к королю и отбирает даму треф.

Партнер играет четверкой и семеркой треф. Следующий ход – дама бубен и партнер кладет короля. Разыгрывающий берет тузом на столе и переходит в руку по десятке бубен, затем играет третьей бубной к столу. Спланируйте вашу защиту.

5)

W	
♠	8 4 3
♥	J 6
♦	J 2
♣	A J 10 8 6 5
E	
♠	A K 5
♥	Q 5 4
♦	A K Q 7
♣	K 9 2

W N E S

2NT р

3NT р р р

Ваш план розыгрыша против экспертов (первый ход – дама пик.)

Ответы на тестовые задачи:

- 1) Не попадайтесь на эту удочку! Любой оппонент может иметь длинную пику. Червовый импас небезопасен. Вам следует сыграть дамой червей в пятой взятке и если левый оппонент не положит короля, перебейте тузом и забирайте свое.
- 2) Я не одобряю торговлю, но конечно контракт мне нравится. Одна линия состоит в том, что вы собираете трефу и играете на импас или впустку в концовке. За столом вы не рискнете этим контрактом, так что выигрываем черву на столе и выходим бубной к тузу. Хороший защитник может прыгнуть королем бубен.
- 3) Время техники. Нам нужно, чтобы у Запада была дама пик. Это предлагает импас, но нет причин рисковать подсадом без двух. У Юга длинная бубна, у Севера (как мы надеемся) дама пик, кто удержит трефу? Двойной сквиз выигрывает этот контракт всегда, если дама пик у Запада. Не только приятнее выиграть контракт на двойном сквизе, но вы сядете только без одной, если дама пик у Востока.
- 4) Разыгрывающий показал семь очков и, кажется, у него только две трефы. Это показывает AKQx в черве и червово-трефовый сквиз против вас. Ваш лучший шанс – снести трефу прямо сейчас. Разыгрывающий отберет четвертую бубну и туза треф на восемь взяток. Трефа на столе отыграна, но что если он не заметил вашего сноса и боится, что ваш партнер держит старшую трефу и длинную пику. Без одной в железном контракте и проигрыш всего соревнования. Это ужасная мысль, и она может спасти вам овер.

5) Контракт на столе, борьба идет за овера. Вот еще одна сторона преимущества разыгрывающего – он знает, что валет бубен – вход на стол, но оппоненты об этом не осведомлены. Хорошие защитники сделают все, чтобы убить стол. Следовательно Востоку следует взять первый ход и выйти малой трефой. Эксперт Юг автоматически сыграет второй дамой треф. Если Юг не играет дамой, сыграйте тузом и импассируйте в другую сторону.

Партнерское взаимопонимание.

Разыгрывающий обладает огромным преимуществом в ситуации с мусорными ИМПами. Во-первых, обычно он знает судьбу контракта раньше защитников. Во-вторых, оба защитника должны стараться облегчить жизнь друг другу. Один из них может знать четыре руки, в то время как другой пребывает в абсолютном неведении.

Несчастье с чемпионата мира 1957 года, США – Италия:

♠ J 10 9 6 4 3	
♥ 2	
♦ J 10 2	
♣ K 9 5	
♠ Q 5 2	♠ K 8
♥ 9 7 4 3	♥ Q J 10 5
♦ 6	♦ A 9 8 7 4
♣ A Q J 4 3	♣ 6 2
♠ A 7	
♥ A K 8 6	
♦ K Q 5 3	
♣ 10 8 7	

Вильям Симон был Западом. На Востоке сидела Хелена Собель. Север играл 4♠ и Восток вышел червой. Разыгрывающий снес трефу на вторую черву и убил третью черву. Валет пик дошел до дамы Востока, и Восток переключился на свой синглет бубен. Восток вернул СЕМЕРКОЙ бубен. Симон убил и, предположив что семерка была Лавинталем, вышел из-под туза треф. -420. Заснул Восток или есть что-нибудь еще в этой руке? Знает ли партнер, что вы бьете бубну? Может лучше брать сажающую взятку.

У разыгрывающего таких проблем нет, поэтому он обязан по крайней мере попытаться

выигрывать мусорные ИМПы. Это снимает напряжение с наших товарищей в защите, и они могут сконцентрироваться на возможных подсадах.

Контрмеры.

Некоторые игроки не слишком усердны в подсчете руки или наблюдении за фосками, но очень любят овера. Иногда их можно заманить в ловушку:

♠ K 2	
♥ A Q J 5 4	

♦ 7 6 5 ♣ J 8 3 ♠ 6 3 ♥ K 9 7 ♦ J 10 9 2 ♣ K 9 5 4 	♠ 10 5 ♥ 10 8 6 3 2 ♦ K Q 8 ♣ A Q 7
♠ A Q J 9 8 7 4	
♥ --	
♦ A 4 3	
♣ 10 6 2	

Вы решаете открыть 4♠, все в зоне. Все пасуют, и Запад ходит валетом бубен. Партнер выкладывает на стол очень неприятную коллекцию. Вы могли бы просто записать без одной и перейти к следующей сдаче. Однако, против определенных оппонентов, есть шансы (кроме как синглетный король червей при пике 2-2). Вы можете оставить туза червей на столе и отобрать всех козырей, может кого-нибудь удастся впустить. Восьмерка бубен от Востока поддерживает ваши слабые надежды, и вы пускаете, предполагая, что Запад продолжит масть. Запад ходит двойкой бубен. Восток безусловно переключится в трефу, поэтому вы берете и отбираете всех козырей.

Ничего не должно получиться. Даже начинающие могут посчитать семь пик, туза бубен и две черви. Запад должен подозревать ловушку, если его партнер сносит только одну черву. Восток должен снести четыре черви, притворяясь, что его засквизировали до синглетного короля. Несмотря на весь этот анализ, все может сработать. Запад не будет сносить черву, боясь, что вы соберете масть. Восток снесет только одну черву, думая, что у его партнера либо синглетный, либо второй король червей. Шансы даже больше, если оппоненты всегда спорят о потерянных оверах.

10 Тактика и стратегия

Все любят тактику и стратегию. Наблюдение за фосками, подсчет расклада и изучение методов оппонентов – тяжелая работа, быть может тонкий тактический план скомпенсирует возможную невнимательность. К сожалению, для таланта нет подходящей замены, а к победе нет коротких путей.

Начав с банальностей, давайте теперь обсудим роль стратегии и попытаемся получше понять природу ИМПов. Все согласятся, что неверная тактика может принести ужасные результаты.

Длина матча.

Каждая отдельная сдача – вещь стандартная, но мы играем множество различных соревнований. Каждый региональный турнир имеет по крайней мере одно швейцарское соревнование – целый день коротких матчей, семь-восемь сдач каждый. Некоторые имеют результатом просто победа/поражение (победа с разницей в 3 или более ИМПов – очко победителю, ноль – проигравшему; разница в один или два ИМПа дает 3/4:1/4; точная ничья – 1/2:1/2), другие считаются по системе VP, согласно которой очки распределяются исходя из результата в ИМПах(одна из популярных схем: 8 ИМПов – победа 23:7).

Более традиционные матчи играются двумя командами. Наиболее популярные числа включают 32,36,26 (утренние нокауты в региональных турнирах) и 64. Игроки международного класса играют и более длинные матчи. Изредка играется матч между тремя командами. Иногда с одним победителем, иногда с двумя выживающими (эта система очень популярна в первых кругах региональных турниров, поскольку турнир располагает немалым количеством столов и таким образом зарабатывает на вступительных взносах с команд). Существует также вариация, в которой одна из команд исключается после половины матча, а две оставшиеся продолжают борьбу.

В разных странах матчи играются по-разному. В северной Америке мы играем матчи сегментами приблизительно по 16 сдач. Соответственно матч из 32 сдач имеет две

половины, матч из 36 сдач – две половины по 18, 64-сдачный матч – четыре четверти по 16 сдач каждая. Великобритания, Австралия и другие страны играют отрезками по 10 сдач – длинный матч имеет шесть отрезков по десять сдач каждый. Эта система имеет преимущество для команд из шести человек – каждая пара может сыграть в точности 2/3 сдач. В Америке некоторые пары играют больше.

Американская система имеет другие преимущества, поскольку отрезки матчей длиннее. Если пара играет хорошо, то за 16 сдач она достигнет немалого психологического преимущества, которое отразится на результате. Обратно, 16 или 18 сдач делятся вечно для пары, у которой игра не идет. ИМПы – великий тест на выдержку, особенно в матчах с длинными отрезками. Игрок, сохраняющий свои технические навыки до самого конца изнурительной гонки, – отличный товарищ по команде.

Основная разница между различными формами матчей – их длина, поскольку она оказывает влияние как на тактику, так и на ощущение стола. Давайте начнем с тактики. Предположим один стол стартует следующим образом – Север-Юг играют уверенно и получают хорошие записи, Востока-Запада лихорадит. Как

парам следует реагировать? В длинном матче Север-Юг должны настраиваться на разгром. Блоки, перезаказы, может быть даже блеф, должны принести победу.

Восток-Запад должны надеяться на несколько плоских сдач, чтобы собраться и дать бой в дальнейшем. Еще будут возможности отбиться, основное сейчас не проиграть больше.

В швейцарском матче Север-Юг весьма довольны хорошим стартом и не против поиграть плоские сдачи, но Восток-Запад должны действовать, даже если они не в лучшей форме. На обкатку просто нет времени.

Длина матча определенно вносит и человеческий фактор. Швейцарский матч ограничен 45 минутами на 7 сдач. Пока вы поймете, как же на самом деле играют ваши оппоненты, матч уже закончен. Отрезок из 16 сдач лимитирован двумя часами. Те же четыре человека за тем же столом долгое время. Развитие матча повлияет на оппонентов (и даже, что опаснее, на оппонента сидящего напротив). Великий Лью Матэ утверждал, что ему нужно четыре сдачи, чтобы определить уровень обоих оппонентов. Швейцарский матч был бы на пути к завершению, в 18-сдачном отрезке – 14 сдач борьбы и определенные шансы использовать стиль оппонентов.

Различные формы матчей приводят к мелким изменениям тактики и стратегии. Вот несколько случайных наблюдений:

В матче с участием трех команд с двумя выживающими ваша цель – быть в плюсе. Если вы выигрываете один матч +10 и проигрываете другой -9, победа. Если у вас нулевой баланс (выиграть один +9 и проиграть другой также), единственное, что может удержать вас от следующего круга – результат третьего матча точно такой же, как и у вас (проигравшая вам команда выигрывает +9). Теперь вы можете проиграть по отношению ИМПов – неудача. Соответственно, если ваш результат в середине +5 на одном столе и -18 на другом, вы стоите просто -13. Вам не нужно рассматривать результат третьего матча, стратегия проста – выигрывать ИМПы за обоими столами. Если вам удастся добраться до +12 в первом матче и отбиться во втором до -10, задача решена.

Если вы выигрываете один матч, но ваш баланс отрицателен, вам нужна помощь третьего матча. Когда каждая команда выигрывает один матч, те, у кого отношение ИМПов наихудшее, выбывают. Отношение ИМПов непросто вычислить в процессе матча, и плюс/минус ИМПы дают вам разумную оценку того, что происходит. Предположим вы +4 против команды А и -22 против команды Б.

Команда А ведет 13 ИМПов против команды Б. Ваши шансы невелики, поскольку вы в минусе, а обе оставшиеся команды в плюсе. Вам нужно отбиваться во второй половине, чем больше, тем лучше. Если вам удастся заработать 17 ИМПов в целом, ваши шансы были бы очень высоки(вы были бы только минус один и могли бы проиграть только в случае, когда оставшиеся плюс один и ноль или плюс 2 и минус один с лучшим отношением). С увеличением вашего минуса шансы на выживание падают.

Матч с участием трех команд с одним победителем – совершенно другая история. Вы должны выиграть оба матча, чтобы быть уверенным. Однако, есть шансы выжить, если каждая команда выиграла один и проиграла один. Если вы подходите ко второй половине с большим преимуществом в одном матче и большим дефицитом в другом, вы можете надеяться на отношение ИМПов. Вам нужен положительный баланс, но теперь чем больше, тем лучше. 5 ИМПов или меньше

может принести победу, но будет стоить немало нервов. 10 ИМПов дают хорошие шансы, а 15 или более обеспечивают чувство комфорта. Ваша стратегия во второй половине должна быть такой – выиграть в обоих матчах, пусть немного, но выиграть.

Североамериканская лига контрактного бриджа часто предлагает матчи с участием трех команд, в котором слабейший выбывает после половины, а оставшиеся бьются до конца. В этом случае команда может стоять, скажем, +25 с командой А и -15 с командой Б перед оставшимися 16 сдачами. Тактика похожа на матч с двумя выживающими.

Если вы собираетесь играть по восемь сдач с каждой командой, ваша стратегия – плюс в обоих матчах. Было бы неплохо победить команду Б, но первая цель – выжить. Команда А, вероятно, будет делать нечто непредсказуемое, команда Б будет играть свою игру. Однако, некоторые пары столь активны, что нормальная игра команды Б не будет отличаться от сумасшедшей игры команды А.

Даже если вы выживете, вы можете встретиться с любой из команд, так что каждый ИМП важен. Вы не можете позволить себе расслабиться и удерживать свое преимущество (впрочем, они вам этого все равно не позволят). Предположим вы в зоне против до и держите ♠ 7642 ♥ A9 ♦ AJ1097 ♣ 32.

N	E	S	W
1♠	p	2♠^*	p
p	?		

^{^*} – конструктивный подъем

Да, опасно заявлять 3♦. У партнера может быть 1-5-2-5, и голодные оппоненты не забудут сконтрить. Однако, в большинстве случаев у партнера будет что-нибудь более благоприятное, а "Пас" легко может обернуться проигрышем 4-5 ИМПов. Если бы вы балансировали в начале матча, нет причин менять тактику в середине.

Поклонники швейцарских матчей иногда спорят о разнице между системами победа/поражение и VP. Victory points лучшая система, поскольку первая часто приводит к ничьим. В некоторых региональных турнирах было шесть или даже семь команд с тем же результатом. Шесть побед, два поражения (OK-бридж) часто приводит к восьмому месту среди восемнадцати команд. Victory points также честнее. Рассмотрим матч с одной большой и одной маленькой "обороткой". Команда, выигравшая большой свинг, выиграет матч 1-0 в независимости от малой "оборотки" и мусорных ИМПов. В VP системе эта команда по-прежнему выиграет матч, но вторая команда может побороться за очки посредством оверов и малой "оборотки". Если все мелочи складываются, получается настоящий разгром.

Victory points – логарифмическая шкала, что обозначает, что вы не станете рисковать, если вы далеко впереди. Предположим, что у вас все получается в матче против не очень сообразительных оппонентов. Это последняя сдача, вы – Юг и имеете:

♠ K J 10
♥ A Q J 10
♦ A 9 7 5 4
♣ 5

N S

1♣ 1♦
 1♠ 2♥^*
 3♥ ?

^* – форсгейм

Чрезвычайно соблазнительно спросить о тузах и поставить 6♥. У партнера легко может оказаться рука типа:

♠ A Q 8 7
 ♥ K 9 2
 ♦ 3
 ♣ A 10 6 4 3
 или
 ♠ A 6 5 4
 ♥ K 7 6
 ♦ 2
 ♣ A K 7 4 3

Эти оппоненты не поставят шлем на 4-3. Соответственно, если вы думаете, что вы стоите +20 (28-2 по стандартной шкале), вы заработаете еще тринадцать ИМПов, поставив и выиграв шлем, что принесет вам 2 VP (30-0). Если же карты лежат плохо и шлем сидит, вы теряете 5 VP. Превышает ли вероятность реализации 6♥ 70%? Скорее всего нет. Кроме того 4♥ не завершает торговлю, и партнер может проявиться с дополнительными ценностями.

Подобным образом балансная заявка на 2♠ с вышеприведенной рукой ♠ 7642 ♥ A9 ♦ AJ1097 ♣ 32 – не лучшая идея, поскольку вы рискуете четыре против одного.

Есть также более интересная форма ИМПов – восемь человек собираются и играют матч по разумной ставке. Обычно, игроки случайно формируют команды и играют 8 сдач по х за ИМП (одна из популярных вариаций – добавить 4 ИМПа победителю, так что наименьший выигрыш – 5 ИМПов). Затем они формируют новые команды и играют новый матч. Может продолжаться до завтрака.

Эта форма ИМПов имеет единственную тактику, поскольку пары обычно случайны, что приводит к некоторым забавным последовательностям в конструктивной торговле. Уровень игроков часто неравномерен и может случиться, что вы за столом с тремя оппонентами и самый опасный сидит напротив. Каждый овер стоит денег, но не стоит менять тактику описанную в главе 9. Положительные результаты очень ценные, поскольку случайная пара за другим столом могла не разобраться с простой рукой. И здесь нет логарифмической шкалы, чтобы облегчить наказание. Каждый ИМП достоин в точности того, о чем вы договорились. Пара, играющая слабо должна сконцентрироваться на уменьшении своих потерь. Пара, уверенная в своих силах, должна рубить направо и налево.

С развитием турнира появляются лидирующая группа и отстающие. Отстающие могут проявить непонимание игры с подходом "Отобъем все!" Люди с большим количеством мастерских баллов, но малым опытом игры в покер будут особенно опасны как партнеры или товарищи по команде. Люди с меньшими техническими

навыками, но знакомые с другими азартными играми достойны доверия в этой ситуации.

Можно играть по очень малой ставке или на серьезные деньги. Пять центов за ИМП остановит любящих блеф и никто не разорится. Серьезные клубы играют два доллара за ИМП, что обозначает, что несколько сотен может сменить владельца за один вечер.

Если небольшая групп друзей хочет установить разумную ставку без нанесения серьезного финансового ущерба, следует предположить, что кто-либо проиграет от 70 до 90 ИМПов. Подобным образом, игрок, который хочет присоединиться к игре должен решить для себя может ли он позволить проиграть 70-90 ИМПов по установленной ставке. Семьдесят ИМПов кажется очень большим числом, но ИМПы на деньги могут стать чрезвычайно бурной игрой. Легко очутиться на неверной стороне торговли, не делая ничего ужасного. Исходя из 70-90 вы можете обеспечить себе 3-4 матча наверняка. Необходимо сыграть три-четыре матча, чтобы понять по уровню ли вам эта игра. Если вы стоите минус 70 после трех матчей, вероятно это не ваш вечер, и пора остановиться, пока вы не проиграли больше.

Чувство матча.

Большинство игр имеют таблицу результатов или что-нибудь подобное, что может помочь вам принять решение о перемене тактики. В ИМПах у нас есть аккуратно записанные результаты с нашего стола, но мы должны угадывать что происходит на другом, впереди ли мы, отстаем или близки к ничьей.

Основной способ оценки этого момента – положительные и отрицательные позиции. Если вы ставите натянутый дозонный гейм и выигрываете его, угадывая даму, у вас положительная позиция, у оппонентов – отрицательная. Конечно, тоже самое может случиться за другим столом. Тот, кто хочет получить реальную оценку, хочет знать вероятность, с которой определенная положительная позиция принесет победу в ИМПах. В нашем примере, если оппоненты остановились в частичке, то мы выиграли средний свинг, если они встали в гейм и не угадали – большой.

Наша цель в матче иметь положительных позиций больше, чем отрицательных, иметь плюсы, которые уравняют минусы и потенциальные положительные "оборотки" больше, чем отрицательные. Это – хороший отрезок, если наши товарищи по команде тоже имеют такой – это будет отличный матч. Даже если наша вторая пара в минусе, мы отстанем несильно и можем отыграться на следующем этапе.

Звучит просто, не так ли? Однако, это не так. Любой, кто играл матчи встречался с сюрпризами со второго стола. Иногда приятными, иногда ужасными. Тонкая разница в суждении и методах может привести к постановке очевидного контракта с разных рук. Девятокозырка без дамы, очевидная после сдачи, может оказаться непростой догадкой за столом.

Вот неожиданный результат с международного соревнования:

Бермудский кубок. США – Франция

Все до зоны

♠ Q 10 9 7 2
♥ K 10 8 6

♦ 3
 ♣ 10 4 2
 ♠ A 6 ♠ J
 ♥ 7 ♥ Q J 9 4 3 2
 ♦ 9 8 6 4 2 ♦ A Q 7
 ♣ K Q 9 7 3 ♣ A J 6
 ♠ K 8 5 4 3
 ♥ A 5
 ♦ K J 10 5
 ♣ 8 5

Росс Суле Пендер Лебел

W N E S

p 1♥ 1♠
 Dbl^* 3♠ 4♥ p
 p p

^*- негативная контра

Пендер хорошо разыграл 4♥ и сел только без одной, но по-прежнему это выглядело как отрицательная позиция. Восток-Запад могут посадить 3♠, а что если кто-нибудь закажет 4♠?

Однако в другой комнате события развивались несколько иначе:

W N E S
 Пilon Vulsi Feygenbaum Manfield
 p 1♥ 1♠
 Dbl^* 4♠ 4NT Dbl
 5♣ Dbl p p
 p

^*- негативная контра

Вулси действительно поставил 4♠ и это принесло отличный результат, поскольку он загнал французов в 5♣. Дальнейшие действия были неоптимальны. Козырный ход даст легкие 500, но Вулси вышел бубной. Пилон взял и вернул бубну. Манфилд принял и переключился в пику. Разыгравший попытался сыграть бубной еще раз (Вулси снес пику) и Манфилд сократил стол пикой. Пилон вышел червой со стола, Манфилд взял и вернул черву.

Типичный случай контрированного контракта на высоком уровне, когда защита обращает возможные 500 в 100 (выигрывая по-прежнему 4 ИМПа). В этом случае

нечто необычное произошло, разыгрывающий ошибся и сел без двух. Отрицательная позиция Пендера-Росса обратилась в 6 ИМПов прибыли.

Иногда вы не можете сказать какая у вас позиция:

Север-Юг в зоне, Север

♠ J 9	
♥ J 8 6 5	
♦ J 10	
♣ A Q 6 5 2	
♠ K 10 8	♠ Q 7 6 4 3 2
♥ 4 3	♥ A 2
♦ A Q 9 6 5	♦ 7 3 2
♣ 10 9 8	♣ 4 3
♠ A 5	
♥ K Q 10 9 7	
♦ K 8 4	
♣ K J 7	

N E S W

p 2♠ 3♥ 4♠
p p Dbl p
p p

Юг ходит королем червей, разыгрывающий берет и ходит пикой к королю; без двух, 300 для Север-Юга.

Абсолютный пар 3♠ на контре без одной, так что кажется что Север-Юг добились большего. Кроме того, они справились с интервенцией и не пошли в 5♥. Они сконтирили 4♠ и взяли то, что им причитается, так что они должны бы быть счастливы.

В теории Восток-Запад защитились против фантома и открытие на шестой даме выглядит преступлением. Но погодите секунду. Вышел ли бы Запад в пику против 4♥ вместо Богом данной секвенции в трефе? Не могли ли Север-Юг отторговать 1♥-3♥-4♥ без интервенции вообще? Если Север поднимет только в 2♥, войдет ли Восток 2♠ и что будет делать Запад против 4♥ – защищаться или ходить в трефу, поскольку отложенный вход показывает слабую масть. Может быть эта сдача принесет 8 ИМПов Восток-Западу.

Или может случиться, что в том же контракте разыгрывающий не угадает козыря. А может Юг откроет 1NT и Север поднимет в три. Теперь бубновый ход просто посадит контракт. Сдачи такого характера могут надолго засесть у вас в голове, если вы позволите этому случиться. Забудьте! Вам нужно сконцентрироваться на следующей сдаче.

Предположим вы поставили 6♣ с такими руками:

♠ A 5 4
♥ A 8 6 4

◆ --

♣ A Q 7 6 5 3

♠ K 9
 ♥ 10 7 5 3
 ♦ A K Q
 ♣ K 8 4 2

Тринадцать взяточ на столе, но не спешите записывать эту сдачу в проигранные. Если оппоненты сконцентрируются на черве, вы можете выиграть большой свинг.

Это не только трудно (невозможно) предугадать исход матча, но это может дать побочный отрицательный эффект, если оценки отрывают вас от текущей сдачи. Однажды я выдумал сложную схему оценки с большими и маленькими стрелками, пунктирными линиями и овалами, но я выкинул ее через несколько сдач. Я тратил слишком много времени оценивая сдачу, а не выигрывая ее.

Что вы можете попытаться оценить – как ваши оппоненты реагируют на развитие матча и как это повлияет на их торговлю и разыгрыш. Люди оценивают странно и иногда алогично. Даже некоторые очень сильные игроки иногда расценивают каждые +680 как несчастье. Бывают также неизлечимые оптимисты, которые считают, что их партнеры за другим столом разыгрывают все на открытых картах; все, что от них требуется – не делать глупых ошибок и победа за ними.

Не предполагайте, что ваша оценка матча совпадает с оценкой ваших оппонентов. Обычно обе пары предполагают, что все развивается плохо для них. Не стоит также предполагать, что ваш партнер оценивает также как вы. Быть может вы отторговали руку хорошо, но партнер не обратил на это внимания. Если вы приняли неудачное решение, партнер может предположить большой проигрыш, даже не задумываясь о том, что за другим столом могло случиться тоже самое. За вашим столом три опасных человека, и вы должны следить за их настроением.

Несколько хороших сдач могут превратить одного игрока в миссис Безопасность, а другого убедить в том, что он непобедим. Несколько неудачных сдач превращает половину бриджистов в голодных львов, другие просто забираются в раковину. Если Восток сделал несколько ошибок, а Запад критиковал его, многие Востоки станут чрезвычайно осторожны – они не против проиграть, но не могут переносить обучение за столом.

Запад с другой стороны часто пытается выиграть матч один. Все равно виноват Восток. Знание того, как результат влияет на оппонентов важнее, чем знание настоящего результата.

История ИМПов помнит немало случаев, когда игроки пытались отбиться и это приводило к еще большему количеству плохих результатов, на один больше, чем их

товарищи по команде могли покрыть. Однако, все равно не кажется правильной тактикой просто сидеть и наблюдать отрицательные позиции одну за другой. Ответом является живой стиль. Если ваш бридж основан на обоюдоострой торговле, вам не нужно будет нарушать систему или играть против вероятности. Конечно, игрок с живым стилем может притормозить, если вы вырвались вперед. Нет правила заставляющего вас блокировать на шестом валете.

Живой стиль – ответ на большинство тактических вопросов. Худшее, что вы можете сделать – ждать, а затем начать нарушать вашу систему. Портрет неудачника.

По-прежнему наступит время, когда вы совершенно уверены, что вы отстаете и надо догонять. Может быть уже поздно, и до конца матча будут только плоские сдачи, но может у вас еще есть шанс.

В 1987 году на европейском чемпионате Великобритания боролась с Норвегией за второе место и отобралась на Бермудский кубок. Последующая сдача была последней в последнем матче, и Тони Форрестер знал, что его команде очень нужны ИМПы:

Восток-Запад в зоне

♠ Q 7 4

♥ --

♦ 10 7 5

♣ A J 10 9 5 4 3

S W N E

p 3♣ 3♥

p p Dbl p

p p

Исландский разыгрывающий мог взять восемь взяток, но ошибся в розыгрыше и сел без двух – 500. Результат в другой комнате – 3♥ без одной. Девять ИМПов для Великобритании. Контра Форрестера была наглой, но она была основана на логике бриджа. Козырь закосило, и туз треф определенно одна защитная взятка.

Последний отрезок матча.

Каждый мечтает о сенсационном отбое (правда, непонятно как такой сильный игрок, как вы, мог оказаться столь далеко сзади). Эти мечты обычно включают в себя сложные сквизы в безнадежных шлемах и умный блеф, который убедит оппонентов

разыграть их шлем в частичном контракте, а также игру против вероятности, которая принесет необходимые ИМПы.

Пора проснуться. Причиной того, что вы отстаете является тот факт, что оппоненты играли хорошо и им немного повезло. Вы играли хуже и ваша удача отвечала вашей игре. Первое – вы должны это изменить. Вы должны играть лучше их за ОБОИМИ столами, чтобы спасти этот матч. Немного удачи не помешает; по крайней мере, не худо бы избежать невезения. Основная мысль – победить их на двух столах. ИМПы появляются отовсюду, если вся команда играет сильно. Пять сдач, которые приносят вам 10, 2, 6, 1 и 5, поставят любое преимущество под угрозу. Ошибка любого игрока, которая превращает плюс один в минус шесть, существенно снижает эффективность отбоя.

И снова живой стиль – решение ваших проблем. Если в нормальном бридже торгуют много, вам нужно лишь вовремя остановиться. Кроме того, вся торговля происходит по вашей системе и следует вашим партнерским соглашениям. Большая разница между обоснованным риском и полным безумием.

В сложной ситуации вы можете слегка преувеличить ваш стиль, но никогда не противоречьте ему. Если вы предпочитаете слабые открытия на втором уровне с минимумом и отсутствием силы во втором мажоре, ♠ K 108765 ♥ 74 ♦ 32 ♣ 976 достойно эксперимента; ♠AQJ976 ♥Q765 ♦ 43 ♣ 9 – либо "Пас", либо открытие 1♠.

Если вы используете облегченные открытия, попробуйте открыть 1♠ с ♠K107654 ♥3 ♦A86432 ♣ --. Если вы предпочитаете основательные открытия, попробуйте спасовать с ♠ J 864 ♥ AQJ ♦ KJ2 ♣ J54. Преувеличивая, вы получите некоторую защиту от партнера; если же вы противоречите вашему стилю, партнер вас может только наказать. Помните, партнер тоже знает, что мы отстаем.

Давайте обсудим более приятную тему – как защитить преимущество. Первое – осознать, что вы впереди, поскольку играли лучше и не имели ужасных ошибок. Все что вам нужно, чтобы победить в этом матче – выиграть за своим столом. Кроме того вы уверены в собственных силах. Вы хорошо отыграли первую половину – продолжайте в том же духе! Во-вторых, вы можете доверять своему партнеру. Когда ваш партнер делает заявку, вы ожидаете ровно столько сколько обещано. Вам не нужно беспокоиться об экзотичных экспериментах, как вам следовало бы, если бы вы отставали.

Малые сдачи очень важны в этой ситуации. Хорошо разыгранные 2♣ или несколько оверов – вполне достаточно, чтобы удержать преимущество. Оппонентам нужно несколько сдач, в которых они победят вас. Несколько небольших побед помешают этому как с точки зрения результата, так и с моральной.

Очень немногие руки должны заставить вас изменить ваше решение, если вы впереди. Самое плохое, чем вы можете заняться – пытаться копировать торговлю за другим столом. Теперь вы играете их игру и создаете два шанса для свинга. Во-первых, лишь открытие совпадает за двумя столами (и то не всегда). Чем откроет игрок обладающий вашей коллекцией ♠ K4 ♥ 2 ♦ K109876 ♣ J975, все до зоны? Играют ли они слабые 2♦? Решат ли они, что это слишком кратко и откроют 3♦? Если они откроют 2♦ будет ли это верхняя или нижняя граница открытия? Непросто ответить на эти вопросы и игрок должен торговать по его собственной системе. Если они играют слабые два – ответ очевиден, иначе они должны следовать своему стилю – либо "Пас", либо 3♦.

Даже если открытия совпадают, конечный результат может разниться. На одной руке нужно принять не одно решение, каждое из которых зависит от суждения, системы, стиля или того, что одна из команд впереди.

После открытия любая попытка сымитировать их торговлю абсолютно безнадежна. Торговля редко развивается одинаково в разных комнатах. Любая попытка сымитировать решение, которое ваш оппонент никогда не принимал – ужасная ошибка. В особенности это применимо к шлемовым рукам. Вероятностно того, что оба стола имели одинаковую начальную стадию шлемовой торговли, мала. Вы вырвались вперед благодаря вашему суждению, форме и удаче. Доверять этим факторам куда надежнее, чем пытаться копировать то, что как вы думаете оппоненты могут предпринять.

Если вы впереди, все шансы за постановку натянутых геймов. Предположим вы в зоне. Предположим также, что ваши оппоненты выигрывают гейм (удача, догадка,

плохая защита и т.п.); если вы ставите этот гейм и проигрываете, вы теряете 12 ИМПов. Если вы останавливаетесь в частичке и выигрываете ее, по-прежнему минус 10 ИМПов. Очевидно, вы понижаете вероятность большого проигрыша, если вы ставите натянутый зональный гейм. Если вы до зоны, все немного иначе. Если вы остаетесь в частичке и выигрываете ее – -6 ИМПов, однако, если вы проигрываете гейм, а они его выигрывают минус 10.

Предположим у вас право выбора мест перед последней сессией. Как вам следует им воспользоваться? Личности, конечно, очень важный фактор, но система и стиль также важны. Давайте рассмотрим пример, в котором каждая команда имеет пару играющую простую систему с форссирующим без козыря и пару играющую Пресижн. Если вы ведете, Пресижн пары должны играть за разными столами, если вы отстаете – пусть они борются между собой.

Разные системы создадут множество свинговых ситуаций. Предположим открываящий имеет 15 очков, а отвечающий 9. Пресижн бриджист откроет 1NT и будет его разыгрывать. Стандартная система также откроет 1NT и, возможно, окажется в гейме. Если оба открывавших играют Пресижн, сдача плоская. Если только один играет Пресижн, возможна "оборотка".

Фавориты.

Куда веселее быть фаворитами. Однако, если вы выиграете достаточно матчей как фавориты, в конце концов вы встретитесь с командой, которая сильнее вас. Наиболее существенный фактор – длина матча. Вы можете бороться на равных в семисдачном матче, но класс безусловно скажется в более длинном. Иногда сдачи будут простыми и 32-сдачный матч напоминает результатами швейцарский.

Фавориты предпочитают сдачи с трудной конструктивной торговлей и сложными розыгрышами. Натянутые геймы и напряженная борьба за частичную запись – их стихия. Команда послабее надеется на решения в торговле – 50% шлема, системные "оборотки", может неудачные расклады с разящими контрами за перезаказ. Если все флаги, дудочки и танцующие слоники указывают ребятам послабее что делать и как разыгрывать, у них есть шансы. Предположим, открываящий поднимает ♠ 73 ♥ 2 ♦ A10976543 ♣ 84 до зоны против зоны. Очевидное открытие 4♦, но некоторые пары играют NAMYATS (южноафриканский Техас), показывающий пику. Предположим фавориты, Север-Юг за первым столом играют NAMYATS, а Север-Юг за вторым столом эту конвенцию не применяют. Возможна такая рука:

♠ K J 9 8	♥ A Q 9 3
♦ 2	♣ Q J 9 3
♠ A Q 2	♥ 10 6 5 4
♥ K J 10 8 7 6	♦ 5 4
♦ K J	♣ Q 8

♣ A 5	♣ K 10 7 6 2
♠ 7 3	
♥ 2	
♦ A 10 9 7 6 5 4 3	
♣ 8 4	

Стол 1

S W N E
3♦ 3♥ p p
p

Стол 2

S W N E
4♦ 4♥ Dbl p
p p

Север ходит двойкой бубен и получает убитку. Четыре взятки в кармане и Девятка червей дает безопасный отход, откладывая проблемы Севера. Разыгравший, однако играет червами и Северу нужно ходить. Если он отойдет пикой, у разыгравшего есть восемь взяток, и сквиз в черных мастиах даст девятую. Если Север отойдет трефовым онером, десятка треф – восьмая взятка и сквиз приносит девятую. Малая трефа – единственный безопасный ход. По-прежнему будет сквиз и впустка, но только за восьмую взятку.

Идея этого примера – не обидеть конвенцию NAMYATS, а показать, как более слабая команда может победить, играя свою игру и сакцентрировать очевидную вещь – используйте свою удачу. Фавориты не растеряются против 3♥ за первым столом, и используют шанс на без одной за вторым. Север должен контролировать и защищаться аккуратно, или он заработает только 3 ИМПа. Было бы неприятно так растранижирить свою удачу.

Попробуйте следующую сдачу, как игрок команды послабее, с руки Юга:

♠ A Q J 7
♥ K 7 5 3 2
♦ A K 9
♣ 2

♠ --
♥ K 8
♦ J 10 8 7 6 5 2
♣ 8 7 4 3

N E S W
p 3♦ p
5♦ p p p

Запад ходит валетом треф, Восток берет тузом и возвращает четверку бубен. Вы ставите валета и Запад играет тройкой. Контракт было бы не проиграть если бы вы

знали, где же находится туз червей. Вы могли бы выйти червой через туза (Мортон Форк). Если туз червей берет взятку, у вас две взятки в черве, достаточно для одиннадцати. Если нет, вы сносите вторую черву на туза пик, ходите дамой пик и сносите трефу, если король не появился. Запад может взять пику, но валет пик – ваша одиннадцатая взятка.

Даже если вы не угадаете черву, вы можете выиграть, если король пик у Востока. По первому ходу у Востока есть дама и туз треф, так что у него не может быть туза червей и короля пик. Имеет смысл играть на разделенные онеры. Перебейте бубну и выйдите малой червой.

Теперь попробуйте ту же проблему с кресла фаворита. Та же торговля, тот же ход, Восток берет ДАМОЙ треф и переключается в козыря. Ну не здорово ли быть фаворитом? Восток только что нарисовал полную картину руки.

Вот руки пары Восток-Запад:

♠ K 8 6 4 2

♥ A J

♦ Q 3

♣ J 10 9 5

♠ 10 9 5 3

♥ 10 9 6 4

♦ 4

♣ A K Q 6

Туз треф – единственная карта скрывающая распределение от разыгрывающего. Как только разыгрывающий вычислил 9 очков в руке Востока, легко положить туза червей и короля пик Западу. Этот тип руки с агрессивной торговлей, разыгрышем и защитой – то, на что надеются фавориты. Другая команда надеется на то, что таких рук будет немного, и что они сумеют разобраться с теми, которые придут.

Ни одна из команд не должна менять свой стиль или тактику. Фаворитам следует играть в свою силу и избегать неудач. Другая команда должна стараться изо всех сил и надеяться на пару неудачных раскладов. Маловероятно, что будут руки, которые абсолютно очевидны для одного игрока и совершенно непонятны для другого. Скорее будут руки, с которыми один из игроков обычно справляется, а другой может допустить ошибку. Каждый выигрывал контракт на простом сквизе и пропускал более изощренные (и по сей день не знает как их ставить). Что важно – найдете ли вы сквиз в этом конкретном матче. Может игрок команды послабее поставит простой сквиз, может фаворит пропустит сложный сквиз. Может быть слабая команда прыгнет выше головы, тогда у нас есть шанс на сенсацию.

Партнерское взаимопонимание.

Один из важных элементов партнерского взаимопонимания – общий подход к тактике бриджа. Предположим длинный матч начался неудачно за вашим столом. Раннее мы рекомендовали несколько уверенных сдач, которые помогут вам вернуть концентрацию и контроль. Даже разумная защита, лишающая разыгрывающего оверов, может сильно помочь. Это никак не поможет вам, если

ваш партнер принадлежит к классу "Отобъем все сейчас же!" Если у вас есть проблемы с вашим стандартным бриджем, может можно попробовать быть поагрессивнее. Это не лучший подход, особенно для наших товарищей по команде, однако, лучше действовать как единое целое, если партнер этого хочет.

Подобным образом, у вас может возникнуть желание блокировать подисциплинированнее, если вы впереди. Это вопрос тонкий, но это принесет дивиденды, если пара применяет эту тактику и каждый помнит об этом. Вам следует поднимать ваши стандарты одновременно и использовать возможности возникающие в связи с таким подъемом.

Часть проблемы заключается также в том, что игроки пары могут иметь различные точки зрения на состояние матча. Это не только разница между оптимистами и пессимистами, но некоторые играют лучше, чем анализируют. Кроме того я никогда не видел игроков обсуждающих состояние матча перед оппонентами. Я не думаю, что это противозаконно, но определенно может звучать невежливо. Как бы вам понравилось услышать: "Я знаю, что мы впереди, но они играют так плохо, нам стоит настроиться на 25."

Контрмеры.

Огромное количество свингов зависит от первого хода. Большинство натянутых геймов, которые выигрывают, свидетельствуют против защитника с правом первого хода.

Команда, ведущая в счете, должна в особенности сосредоточиться на заявках, помогающих найти первый ход. Вот несколько примеров, где вы можете рискнуть несколькими ИМПами, чтобы предотвратить большой свинг (до зоны против зоны):

- ♠ 54 ♥ KQ1097 ♦ 7643 ♣ 43 – открытие 2♥
- ♠ AK103 ♥ 754 ♦ 32 ♣ Q654 – оверкол 1♠
- ♠ 543 ♥ 962 ♦ Q854 ♣ AKJ – открытие 1♣ на третьей руке.
- ♠ 97532 ♥ 54 ♦ AKJ ♣ 543 – открытие 1♦ на третьей руке,
- оверкол 1♦ на открытие оппонента.

Заявление хороших мастей приводит к тихому бриджу, так что отстающая команда может попробовать заявлять слабые масти. Это один из способов создать "оборотки", но возможно вы не будете особенно рады их знакам.

Некоторые пары владеют настроением за столом в независимости от результата. Их импасы проигрывают, их первые ходы накатывают взятки и их замечательные контры

приносят им -590, но оппоненты все равно ощущают давление. Это приходит со временем и развитием уверенности, партнерского взаимопонимания и безупречной техники.

11 Системы торговли и партнерское взаимопонимание.

Эта глава обсуждает некоторые теоретические вопросы, которые влияют на выбор системы и трактовок различных последовательностей внутри системы. Это область, над которой мы можем работать вне бриджевого стола, надеясь, что наше обсуждение принесет нам победу во время матчей. Почти столь же важно, что споры о системах и подходах очень занимательны, интересны и отличный способ проспать на следующий день.

Никакие две пары не играют абсолютно идентичные системы. Даже внутри одного и того же глобального подхода могут быть существенные разнотечения. Поскольку мы все умеем делать логические выводы, тот факт, что мы несогласны с выводами показывает, что мы несогласны с теорией в целом. Это одна из причин почему ИМПы такая забавная игра.

Наиболее важным победным фактором в ИМПах являются навыки игроков и умение демонстрировать эти навыки за столом. Второй по важности фактор – партнерское взаимопонимание. Хочу отметить, не система, а взаимопонимание. Система важна только тогда, когда она упрощает задачу для пары.

Каждая книга по системе торговли обещает немедленный успех почти при отсутствии работы, но результаты с очевидностью указывают на обратное. С течением времени удивительное количество различных систем появилось на Бермудском кубке и других матчевых соревнованиях мирового класса. Когда пара развивала глубокое взаимопонимание и не делала ошибок, система отлично работала. Выигрывающая команда часто использовала три различных системы. Знаменитая Голубая Команда состояла из Форкета и Синискалько, игравших Неаполитанскую Трефу (Большая трефа), Аварелли и Белладонны, игравших Римскую Трефу (Малая трефа) и Кьянедии – Д'Алелио, заявлявших масти, в которых у них была длина. Команда меняла игроков и системы (была пара с сильным бубновым открытием), но по-прежнему выигрывала. В середине 1970-х США стали доминировать, но французская команда всегда была на уровне и выиграла мировые чемпионаты 1980 и 1982. Многие американские пары и все французские использовали методы, опирающиеся на форсирующее без козыря и похожие на методы, используемые в примерах этой книги. Пары, достигшие успеха, развили глубокое понимание каждой последовательности в их системах.

Обиженные минорные масти.

Даже Родни Данжерфилд уважаем больше, чем минорные масти. В этом есть некий смысл, поскольку для гейма нужно брать 11 взяток и мажоры выигрывают борьбу за частичную запись. Настоящие матчевые борцы инстинктивно торгуют мажорные и безкозырные контракты, которые просто стоят больше.

Но только потому, что мы не хотим играть в миноре, не стоит совсем его игнорировать. Все, кто любит играть, знают, что начальная тактика может сильно отличаться от финальной цели. Кандидат в президенты проводит месяцы в Нью-Хэмпшире, но если его выбирают, он никогда больше там не появляется. Хоккейная команда тратит первый период на попытку запугать соперника, потом все же пытается забросить пару шайб.

Начальная стадия торговли служит не только для перечисления возможных козырных мастей, она также описывает распределение и местоположение онеров.

Есть несколько причин для пары знать длину и онерное наполнение минорных мастей.

Первая причина – оценка мажорных мастей. Предположим вы держите

♠ K76 ♥ A8643 ♦ 7 ♣ Q965:

Партнер Вы

1♦ 1♥

2♥ ?

Рука 1

♠ A 5

♥ J 7 5 2

♦ K Q 8 4

♣ K 7 2

Рука 2

♠ A 8

♥ K Q 7 2

♦ J 6 5 3

♣ K 7 2

Очевидно, мы будем играть в черве, но на каком уровне? Если у партнера хорошая

бубна (Рука 1), 2♥ вполне достаточно и мы будем в четырех, если мы заявим что-нибудь еще. Партнер примет приглашение. Если у партнера слабая бубна (Рука 2), гейм – неплохое предприятие.

Если вы – Юг и держите ♠ A653 ♥ KQ964 ♦ K62 ♣ 8, и торговля начинается так:

N E S W

1♦ 1♠ 2♥ 3♠

4♥ p ?

Рука 1

♠ 7

♥ A 10 8

♦ A Q J 7 5

♣ Q 7 6 4

Рука 2

♠ 7

♥ A J 10 8

♦ Q 9 8 3
♣ K Q J 6

Юг должен принять решение – идти на шлем или нет. Рука 1 – прекрасный шлем, бубна приносит взятки, в то время как Рука 2 небезопасна уже на пятом уровне.

Обратно на низкие уровни:

N	E	S	W
1♦	p	1♠	Dbl
2♠	3♥	?	
S			
♠ Q 8 6 4 2			
♥ J 3			
♦ K 6 4 2			
♣ K 7			

Если у партнера хорошая бубна, вам следует заявить три пики, если нет, лучше спасовать. К теме частичной записи, если у оппонентов пиковая масть, миноры также хороши, как и черва, для поднятия их на один уровень:

N	E	S	W
1♦	1♠	2♦	2♠
3♦	3♠	p	p
p			

Те же аргументы применимы и к оценке бескозырной руки. Вы держите ♠ K864 ♥ QJ6 ♦ A2 ♣ J1096 и торговля начинается так:

Партнер	Вы
1♣	1♠
1NT	?

Рука 1
♠ Q J
♥ K 8 5
♦ K 8 7
♣ A 7 5 3 2

Рука 2
♠ A 2
♥ 10 7 3
♦ K 6 5 4
♣ A Q 7 4

Рука 3
♠ A 9 7
♥ A K 9 8
♦ J 5 4

♣ Q 8 4

Рука 4

♠ A J
♥ A K 8
♦ Q 10 6 5
♣ 8 7 5 4

Север-Юг должны ставить гейм на первой и второй паре рук и использовать взятки в трефе для победы. Руки 3 и 4 имеют больше очков, но гейм похуже и 1NT было бы побезопаснее. Даже в безкозыря фит дает взятки, взятки дают приз за гейм.

W

♠ A Q
♥ 10 8 6
♦ A J 8 6 5 4 3
♣ A

E

♠ 7 6
♥ Q 7 3
♦ K Q 2
♣ 9 7 6 4 3

W	N	E	S
1♦	1♠	2♦	2♠
3NT	p	p	p

Игроки, которые никогда не дают минорный фит на трех картах, подумают, что эта торговля из космоса, но именно подъем позволяет открывирующему такую агрессивную торговлю.

Нам также нужно быть уверенными о своих стопперах, когда мы заявляем безкозыря. Такая рука:

♠ A 5 4
♥ K Q J 3
♦ 9 7 4 3
♣ K 5

♠ Q J 7 2
♥ A 8 4
♦ Q

♣ Q J 8 6 4

приведет к гейму в безкозыря с очень слабыми шансами. Открытие 1♦ может удержать оппонентов от бубнового хода, но у них есть по крайней мере один шанс найти переключение. Рука должна играться в черве – частичка для трусов, гейм для смелых и зональных.

Карточки из биддинг-боксов дают следующую цветную формулу для победы в ИМПах: "Используйте вашу красную карточку (прыжок), чаще чем они используют свою синюю (алерт)". Если у них мажоры, вам не нужна научная торговля, вы блокируете:

♠5 ♥82 ♦A107532 ♣J543

N E S
1♦ p 4♦

N E S
1♦ Dbl 4♦

N E S
1♦ 1♠ 4♦

Любая торговля из приведенных выше может задать Западу непростую задачу. Если оппоненты побеждают в торговле, все четыре масти одинаково ценны с точки зрения первого хода. Пара с известными значениями заявок в минорных мастях будет иметь преимущество на первом ходу.

Эта дискуссия почти закончена, и мы должны еще изредка играть в миноре. Легко показать руки, на которых лучший гейм или частичка – в миноре. Пара, рассматривающая защиту, определенно должна иметь хорошие средства для оценки качества своих минорных мастей. Если оппоненты ставят 4♠, -300 в трефе столь же хороши, как и -300 в черве. Однако, если вы размышляете о защите в минорной масти заявленной партнером, неплохо бы знать о длине и качестве масти. Иначе, возможно, вы будете дорого защищаться против фантома.

Шлема достойны отдельной дискуссии, поскольку приз за шлем один и тот же за все четыре масти. Иногда пара, имеющая два восьмикартных (или лучше) фита, должна выбирать лучший:

Рука 1
♠ 8
♥ A 7 6 3
♦ A Q J 8
♣ K Q J 7

♠ 7 6 5
♥ K 8 5 4
♦ K 10 3 2
♣ A 9

Рука 2

♠ 8
♥ A K 6 4 2
♦ A Q J 8
♣ 7 4 3

♠ A 9
♥ Q 7 5 3
♦ K 7 4 3 2
♣ K 2

Рука 3

♠ A Q J 7 6
♥ A 3
♦ K 2
♣ K Q 7 6

♠ K 10 3 2
♥ 6 5
♦ A 9 4
♣ A J 4 3

На первой руке 6♦ – отличный контракт, а в 6♥ есть проблемы в козырной масти. Рука 2 имеет двенадцать взяток в бубнах – пять бубен, пять червей, туз пик и убитка пик. В черве есть одиннадцать сверху, и король треф должен получить двенадцатую. Обратите внимание, что большинство путей в шесть бубен защитит короля треф от атаки в первой взятке. Третья рука имеет двенадцать взяток в безкозыря или пике, но тринадцать в трефе.

Выторговать минорный контракт существенно сложнее, чем мажорный, поэтому сильная пара должна обратить специальное внимание на этот аспект. Рассмотрим следующую простую руку:

W

♠ A Q 8 6 5
♥ K 6
♦ Q 7 5 4
♣ K 8

1♠ 4♠

E

♠ K 10 4 3
♥ A 5

♦ K 9 6	3♠	р
♣ J 9 4 3		

Восток-Запад могут сесть в 4♠, но определенно их нужно ставить, и чем короче торговля, тем лучше. Приведенная торговля – отличный пример. Давайте теперь поменяем масти:

W
 ♠ Q 7 5 4
 ♥ K 6
 ♦ K 8
 ♣ A Q 8 6 5

E
 ♠ K 9 6
 ♥ A 5
 ♦ J 9 4 3
 ♣ K 10 4 3

Правильный контракт не столь ясен и торговля будет не такой простой. Никто, будучи в здравом уме, не будет торговать 1♣-3♣-4♣-Пас. За 4♣ нет никакого приза и это не лучший контракт.

Меняя перспективу.

Мы торгуем за столом, но обсуждаем нашу систему вдали от бриджевых баталий, часто без модельных рук. Различные ситуации требуют различных подходов, и нам нужно менять перспективу в зависимости от условий. Например, если вы открывающий у вас есть три основных идеи:

- 1) Конструктивная торговля – частичка, гейм или шлем.
- 2) Подготовка к конкурентной торговле, которая может идти на любом уровне.
- 3) Попытка помешать оппонентам.

Разные игроки концентрируются по-разному на одной из этих трех возможностей, некоторые открывают на более слабых руках, другие блокируют чаще.

Как только один из игроков что-либо заявляет, пара устанавливает новые цели. Давайте начнем с экстремального примера – Север сдает и открывает 2NT (20-21 очко). Север-Юг теперь занимаются только конструктивной торговлей. Это их рука, и они должны найти лучший контракт. Восток-Запад также сменят ориентацию. Их первая мысль – безопасность, и только игрок с косым раскладом войдет в торговлю. Восток-Запад будут готовиться к защите против финального контракта и могут сконтрить одну из ненатуральных заявок пары Север-Юг. Это

может помочь найти первый ход, однако это может помочь Северу-Югу в торговле или в разыгрыше.

Если Север открывает один в масть, перспектива меняется, но существенно меньше. Север-Юг по-прежнему заинтересованы больше в конструктивной торговле и меньше в введении преград для пары Восток-Запад, однако есть много рук, на которых преграды необходимы. Восток-Запад могут переопределить заявки, ориентируясь на конкуренцию и деструкцию. Например, немногие эксперты открыли бы торговлю заявкой 2♠ с ♠ Q96543 ♥ A876 ♦ 32 ♣ 8, но многие интервьюировали бы прыжком на открытие 1♣.

Если Север открывает 1NT (15-17 очков), Восток-Запад могут забыть о гейме на чистой силе. Есть по-прежнему немало шансов на гейм с раскладными ценностями (двойной фит, перекрестные убитки или очень длинные масти). Если рука служит ареной борьбы за частичную запись, Восток-Запад имеют неплохие шансы на победу. Соответственно, цели переопределяются на поиск фита и конкуренцию. Восток заявит 2♥ с ♠74 ♥ AQ9843 ♦ J754 ♣2 (в любой зональности) и спасет с ♠ AQ9 ♥ KQ65 ♦ K32 ♣ J73.

Если Север открывает 1♣, показывая от 16 очков, Восток-Запад переориентируются на блоки, заявки указывающие ход и поднятие всеобщей неразбирахи. Мы обсудим это подробнее чуть позднее, но помните, что цели могут поменяться в течение торговли не раз:

N	E	S	W
1♣ ^{^*}	p	1♦ ^{^**}	p
1♥	p	2♥	p
p	?		

^{^*} – от 16 очков, ^{^**} – негатив

Оппоненты нашли восьмикартный фит и остановились на низком уровне, время включиться в торговлю. Тот факт, что старшие карты распределены неравномерно, делает интервенцию еще привлекательнее.

Те же аргументы применимы к защитным сигналам. Предположим вы считаете, что если вы ходите малой против мастевого контракта, наиболее интересная информация

- длина масти. Это превалирующая точка зрения в современном бридже, поэтому ходы третьей и пятой силы так популярны. Предположим оппоненты торгуют:

1♠	2NT ^{^*}
3♦ ^{^**}	3♠
4♠	p

2NT – пиковый подъем, 3♦ показывает в точности синглет. Время сменить подход.

Партнер узнает расклад бубен, как только болван покажет свою руку. Если вы хотите пойти бубной из 97642, ходите семеркой. На столе может оказаться K1053, а у партнера AJ8. Не позволим разыгравшему получить синглетную даму. Семерка бубен должна рассматриваться как преференция масти и усложняет разыгравшему счет руки.

Средства построения современных систем.

Современные системы обладают широким набором заявок, которые делятся на

1) Трансферы

Заявки, показывающие силу или слабость, не сообщая ничего о мастих

2) Подготовительные заявки

Подъемы

Вопросы

Частично конструктивные, но обычно деструктивные заявки

Абсолютно деструктивные заявки

многозначные заявки (сила-слабость)

(чуть не забыл)

Заявки, предлагающие масть и уровень.

Далее мы обсудим все эти типы по очереди.

Трансферы

Эти заявки называют одну масть (или NT, контра, реконтра), но показывают на самом деле длину в другой масти. Наиболее распространенные трансферы – Джекоби, заявка масти показывает старшую масть: 1NT-Пас-2♥ обещает от пятерки пик. Бывают также трансферы, пропускающие один шаг, такие как 1NT-Пас-2NT, показывая от пятерки бубен. Трансферы на самом деле устанавливают масть, и оба партнера могут принимать участие в торговле:

♠ A Q 8 7

♥ 5 4

♦ A K 7

♣ K 10 9 7

N E S W

1NT p 2♥^* p

3♠

♠ A Q 9

♥ A 3 2

♦ 7 6 5

♣ A Q 8 6

N E S W

1NT p 2♥^* 3♦

3♠

В обоих случаях открывающий имеет хорошую руку для пикового контракта и принимает участие в решении пары.

Одна из первых идей трансферов состояла в том, что сильная рука остается закрытой. Это чрезвычайно полезно в первой взятке и не столь очевидно после. Настоящая ценность состоит в том, что отвечающий может еще раз заявить и, тем самым, описать свою силу и расклад. Торговля 1NT-Пас-2♥ может быть слабой –

отвечающий спасает на 2♠, инвитирующей – заявка 3♠ или 2NT, или сильной – отвечающий ставит гейм или заявляет новую масть. Давайте сравним трансферы с двумя другими способами показать сильную руку с 5-5 в красных мастиах.

S

♠ 3
♥ A Q 6 5 4
♦ A K 10 7 6
♣ Q 9

Трансферы

N	S
1NT	2♦ ^*
2♥	3♦
3NT	4♦

Форсинг-Стэйман

N	S
1NT	2♣ (2♦)
2♠	3♥
3NT	4♦
4♥	?

Прыжок в 3♥

N	S
1NT	3♥
3NT	4♦
4♥	?

Торговля с помощью трансферов позволяет показать 5-5 со шлемовым интересом и остановиться в 4♥ или в 4NT. Многие пары используют искусственные ответы после заявки 3♦, что еще более упрощает решение. Форсирующий Стэйман тоже привел бы к хорошему результату, однако, паре не повезло – у открывающего оказалась четверка пик (удивительно, не правда ли?). В этом большое преимущество трансферов – вы можете планировать торговлю. Партнер либо принимает трансфер, либо заявляет что-нибудь другое и помогает паре найти лучший контракт. Последняя торговля с прыжком в 3♥ приводит к ситуации подобной форсирующему Стэйману, Юг должен гадать, показывать ли ему свою пяту бубну. Шлем все еще возможен, но у партнера может быть рука, на которой любой контракт выше 4NT опасен.

У трансферов есть три недостатка:

- 1) Оппоненты могут с легкостью сконтрить трансфер
- 2) Оппоненты могут заявить вашу масть вместо призывной контры (1NT-Пас-2♦-2♥ с рукой ♠ QJ98 ♥ 3 ♦ AQ54 ♣ QJ76)
- 3) Вы теряете заявку, которую можно было бы использовать как-нибудь

по-другому.

Последняя причина наиболее важна, и вам следует подумать о ней, принимая новый трансфер. Если партнер открывает 1NT в зоне и вы держите ♠ 4 ♥ 762 ♦ J10965 ♣ 10854, вы были бы очень рады заявить 2♦ натурально, оппоненты войдут против 2♦ с большей вероятностью, чем против 1NT. Может партнер и посадит два в мажоре, но даже если нет, -110 или -140 существенно лучше, чем -300.

Вот момент, где смена точки зрения очень важна. Если партнер открывает 1NT, у вас пять геймов и десять шлемов в голове. Я с радостью продам свой шанс играть 2♦ за полную систему, позволяющую мне исследовать возможности шлемов и геймов. Однако, если оппонент открывает 1♠, а партнер интервьюирует 1NT, все изменилось. Теперь 2♦ куда вероятнее просто контракт, чем малый шлем (я даже не упоминаю большой). По-прежнему есть четыре гейма для исследования, но теперь пиковые заявки доступны в качестве кьюбидов.

Некоторые современные игроки используют трансферы в ответ на оверколы партнера, в ответ на призывную контру и в каждом другом удобном случае, где они надеются извлечь из этого определенную пользу.

Заявки, показывающие силу или слабость, не упоминая масть.

Определенные заявки описывают только силу руки. Наиболее очевидный пример – открытие 1♣ с руками сильнее определенного уровня. Это так сильно влияет на дальнейшее развитие, что приводит к абсолютно новым системам. Другие примеры можно изолировать, как например открытие 2♣, показывающее очень сильную руку с произвольным распределением. Многие пары отвечают на 2♣, показывая или отрицая определенное количество очков или контролей. Это не может продолжаться бесконечно, пара должна искать масть на следующем круге.

Обратите внимание, что эти заявки – описательные и держат обоих партнеров в торговле. Теоретики бриджа выбрали эти методы, поскольку они считали, что в этих ситуациях информация о силе важнее, чем сведения о масти. Это ужасное противоречие, которое вероятно никогда не будет разрешено. Это тоже часть прелести ИМПов. Эти заявки имеют существенный недостаток, поскольку оппоненты могут конкурировать, а никто даже не начал показывать свое распределение. Когда одна из пар сообщила о силе, но с неизвестным раскладом, другой паре следует переключиться на блоки, поиск защиты и указание первого хода.

Подготовительные заявки.

Искатели совершенной системы постоянно расстраиваются из-за недостатка доступных заявок. Еще хуже, вы должны играть то, что вы заявляете. Торговля в семнадцать кругов, которая достигает 5♠, выяснив, что лучшим контрактом является 2♥, не принесет вам первого приза. Вас вероятно сконтрят и вы проиграете немало ИМПов.

Каждый желал заявить "3♥ форсинг" на некоторых руках и "3♥ конкурентно" на других. Теоретики развили некоторую технику для достижения этой цели – прямое заявление имеет одно значение, отложенное – несколько другое. Механизм откладывания – круг торговли без особого смысла.

Два наиболее популярных примера носят имя Лебензоль:

N E S W
1NT 2♠ 3♥

N E S W
1NT 2♠ 2NT^* p
3♣ p 3♥ p

В первой торговле 3♥ форсирует, во второй – это конкурентная заявка и открывающий обычно пасует. Заявка 2NT не имеет смысла (некоторые игроки называют такие заявки "куклами"), и открывший должен заявить 3♣. Отвечающий может спасовать на 3♣, а может заявить свою масть. Открывший может снова включиться в торговлю по системе, которую каждая пара определяет для себя.

Когда вы читаете эти строки, умные изобретатели изыскивают новые последовательности, которые переопределяются по кукольной структуре. Любимая заявка в таких ситуациях – 2NT. Примеры – 1♠-2♠-2NT и 1♠-1NT-2NT. Традиционалисты считают, что 2NT ценная заявка и не отдают ее с такой легкостью.

Куклы приводят к некоторым проблемам в конкурентной торговле.

Рассмотрим торговлю:

N E S W
1NT 2♠ 2NT^*

Поскольку Юг сделал кукольную заявку, Север временно выключен из торговли. Если Запад заявит что-нибудь (например 3♠), Север должен пасовать (конечно, если у него нету, скажем, сотни за онеры в пике). Теперь Юг должен либо принять решение сам, либо перебросить мяч через сетку с помощью современной контры.

Заявка 2NT держит низкий уровень торговли для обеих пар, и обе пары могут извлечь из этого пользу. Запад может сконтрить 2NT с рукой типа ♠ Kx ♥ AQxx ♦ xxx ♣ J10xx. Это помогло бы Востоку заявить 3♠, показать вторую масть или спасовать на контру.

Подъемы.

Эд Манфилд написал две статьи о шлемовой торговле для Bridge World, в которых он сделал вывод, что нам нужно больше путей для подъема масти партнера. Ответ превзошел все ожидания, и у нас теперь есть масса возможностей показать согласование, которые применяются как к геймам и частичкам, так и к шлемам. Некоторые примеры включают в себя: сплинтеры, показывающие козырный фит, ценности и определенный синглэт; Джекоби 2NT (1♠-Пас-2NT), обещающее козырную поддержку, форсгейм и отсутствие синглетов; современное Друри (Пас-Пас-1♥-Пас-2♣), которое показывает козырный фит, не проходя даже уровня два в масти партнера; мини-сплинтеры (1♠-Пас-3♦) показывает синглэт и

лимитированный подъем. Список длинен, и он все еще растет. Заметьте, что все заявки описательны и оставляют обоих партнеров в торговле.

Подъем масти партнера – вещь благородная, сообщение информации по дороге – даже лучше. В то время как некоторые заявки такого плана позволяют оппонентам бесплатно сконтрить на первый ход, подъем масти партнера – выигрышная тактика, если оппоненты собирались войти в любом случае. Теперь оба партнера знают о фите и могут принимать совместные решения.

Большинство заявок, которые переопределены под подъем, имеют другое толкование, и эти толкования обычно довольно ценные. Рука типа ♠ KJ109652 ♥ 7 ♦ 10654 ♣ 3 просится в 3♠ на открытие партнера 1♥. Большинство современных игроков считает, что сплинтеры встречаются чаще и принесут победу в ИМПах с большей вероятностью. Современное Друри заставляет руку имеющую натуральную трефу выбирать между 3♣, 1NT и 2NT.

Вопросы.

Средний бриджист ассоциирует конвенции с вопросами. К этому есть весомые исторические причины, поскольку наиболее популярные конвенции – Стэйман, Блэквуд и Гербер. На самом деле, очень немногие конвенции только спрашивают, и, как мы видели, современные теоретики имеют немало приспособлений для построения систем. По-прежнему бывают последовательности, в которых вопросы необходимы и различные системы располагают набором изолированных примеров:

N	S	N	S
2♥	2NT^*	2♦^*	2NT^*
3♦^*	3♣^*		

N	S
1♠	3♠
4♣	4♦
5♠	

Торговля 1 представляет собой пример распространенной конвенции, в которой 2NT спрашивает партнера: "Как хороша масть твоего открытия?" Современные игроки изменили вопрос на : "Как плоха она в этот раз?" Оригинальные ответы звучали 3♣ – плохая масть, плохая рука, ... 3♠ – хорошая масть, хорошая рука. Современные ответы более сложны, поскольку открытия менее дисциплинированы.

Торговля 2 – ответ на Фланнери. Обратите внимание на то, что Фланнери является абсолютно искусственной заявкой, посылая лишь отрицательное сообщение о бубне, это одна из самых точных описательных заявок, которые мы имеем (ровно четверка пик, ровно пятерка червей, 11-15 очков). Партнер может поставить контракт в одну заявку. Наиболее популярное развитие после Фланнери – 2NT вопрос о раскладе. В нашем примере 3♣ покажет в точности 4-5-1-3.

Последний пример не имеет искусственных заявок (совершенно не современно). Север хочет поставить шлем, если Юг контролирует черву, заявите 6♥ с тузом,

поднимите в 6♠ с синглетом или КД или попробуйте 5NT с королем червей и рукой подходящей для безкозырного контракта.

Целые системы построены только на вопросах – принцип реле – мы обсудим их в следующем разделе. Пока же, вопросы – ценнее средство в подходящих обстоятельствах. Мы обсуждали другие средства оценки руки в главе 6. На сбалансированных руках подсчет очков – наиболее аккуратный метод. Метод подсчета потерь – лучший на руках с фитом 5-4 без второй масти. Любой метод способный установить встречные дублеты принесет нам плюс. Все это области возможных вопросов.

Одна из проблем с вопросительными заявками состоит в том, что один из партнеров превращается в робота. Все мы когда-то думали, что это неплохая идея, но она не принесла ожидаемых результатов. Даже при полной релейной системе, мы не можем получить всю необходимую информацию, что принять решение с одной руки. Соответственно, нужно как-то вернуться к решению пары:

N	S	N	S
1NT	2♣	1♠	2♦
2♠	3♥^*	4♦	4NT
5♥	5NT^*		

Многие пары используют 3♥ как пиковое согласование и шлемовую попытку. Теперь открывающий включается в торговлю и принимает участие в окончательном решении. Во втором примере, 5NT сообщает, скорее чем спрашивает: "Партнер у нас есть все тузы, я инвитирую к семи." Открывающий может показать короля треф или просто знать, что все карты – рабочие: ♠ AKQ65 ♥ K3 ♦ Q1096 ♣ A3 и просто поставить семь.

Частично конструктивные, но обычно деструктивные заявки.

Основная современная тенденция в торговле – торговать так, чтобы оппонентам было неудобно. Есть класс заявок, которые частично конструктивны, поскольку они описывают определенную силу и распределение, но основная идея за ними – деструкция. Три примера: (1) суперслабое 1NT – 9-12 очков; (2) дозонные открытия 1♥ и 1♠ на первой, второй и третьей руке, показывающие 8-14 очков и пятикартную масть (система Соловэя-Голдмана); (3) открытия 1♣ и 1♦, показывающие 8-12 очков и от четверки червей (пик) (Форсирующий Пас, Бургес-Марстон).

Обратите внимание, что эти заявки описательные и часто приводят к выигрываемым контрактам. Однако их основная идея – создать неудобства для оппонентов. Худшая рука для игры в матче имеет слишком много очков, чтобы спасовать, но неправильное распределение для любой заявки. Предположим вы – Запад и держите ♠ AQ ♥ 864 ♦ AQ64 ♣ Q1094. Конечно, вы в зоне против до, и торговля начинается так:

S	W	N	E
1♥	?		
p	1NT^*	p	

2♣^** ? р 2♥ р
р ??

^* – форсирующее безкозыря, ^** – от трех карт

Против нормальных оппонентов Запад автоматически пасует все время. Мисфитная рука с равномерно распределенной силой. Защита против 2♥ – хороший шанс на положительную запись.

Но предположим, что ваши оппоненты Соловэй и Голдман, которые легко могут иметь восемь очков против шести или девять против пяти. Рука по-прежнему мисфитная, но возможно мы можем выиграть 3NT на грубой силе. Ваши оппоненты за другим столом могли торговаться без вмешательства что-нибудь типа 1♦-1♠-1NT-3NT. Прадедушка всех полуструктурных заявок – слабые два, которые вызывали споры на протяжении нескольких лет. Простейшее оправдание этих заявок состоит в том, что они осознают атакующую силу шестикартной масти. Оппонент с хорошим раскладом и не заметит слабой заявки на уровне два, однако неудачное распределение (как ♠ AQ ♥ 864 ♦ AQ64 ♣ Q1094 против 2♦ или 2♥) создает непростую проблему.

Как же мы можем создать побольше проблем оппонентам? Снижая требования к открытиям на уровне два!! И теперь мы встречаем пары открывающие на уровне два на пятикартной масти, на масти от дамы, на двумастной руке и так далее. Это может создать проблемы для партнера, но оппонентов двое, а партнер один.

Большинство систем использует заявки типа 1♥ и 1NT для описания рук с силой выше среднего, соответственно большинство полуструктурных заявок – части специальных систем.

Абсолютно деструктивные заявки.

Деструктивная торговля – скользкий путь и многие пары принимают методы, основное направление которых – деструкция. Все это, похоже, пришло из Австралии и Новой Зеландии. В системе Форсирующий Пас открытия 1♥ и 1♠ обычно показывают 0-7 очков. Заметим, что эти заявки посылают сообщение о смене целей для обеих пар. Отвечающий переключается на выживание и блокирование, забыв об исследовании шлемов и геймов. Игроки называют такие заявки "Ферты" (от английского fertilizirs – оплодотворитель).

Цель деструктивных заявок – заставить оппонентов торговаться не по своей системе. С точки зрения оппонентов есть два подхода к деструктивным методам – сбор больших наказаний или описание собственной руки. Джейф Рубенс написал пару статей в Bridge World в пользу наказаний. Бургес-Марстон, пара из Австралии успешно применяющая Ферты, утверждают, что сбор наказаний – проигрышная тактика. Конечно, они сторона заинтересованная, но, с другой стороны, они располагают наибольшим опытом применения. В Австралии наиболее популярная защита против Фертов такова:

контра показывает от 16 очков (заявка описывающая силу и не упоминающая о масти), а 2♣ служит трансфером в черву. Модернизм контратакует модернизм!!

Есть некоторые простые деструктивные заявки, которые вы можете использовать, следуя методам этой книги. Марстон-Бургес бросили систему Форсирующий Пас, однако они играют дозонное открытие 2♣ обещающее 6-9 очков произвольного распределения! Это приведет к полной анархии. Очевидно, они надеются на

преимущество разыгрывающего, которое должно снизить наказание. В 1983 году на Бермудском кубке пара с Ямайки открыла сильной трефой, и Джей Мекстрот (который кое-что знает о сильной трефе) интервьюировал 1♠ с рукой ♠ J8 ♥ K63 ♦ A9752 ♣ J72. Система определяет заявку 1♠, как бессмысленную!! Теперь оппоненты потеряли пространство и должны были изобретать что-то новое. Все пять геймов и десять шлемов по-прежнему возможны. За столом пара сумела найти пику, но остановилась в 3♠. Расклад был благоприятен для разыгрывающего и Розенкранц-Вулд заработали +650 за другим столом.

Сторонний наблюдатель может рассматривать totally деструктивные методы как конец света, хаос и анархию на каждой руке. Или можно рассматривать эти методы как глоток свежего воздуха, влияние романтизма, отворачивающее игру от запоминания и торговли по памяти, возвращая ее к таким материям как блеф, розыгрыш, ощущение стола и индивидуальную смекалку.

Многозначные заявки.

Некоторые заявки имеют несколько значений, обычно сильное и не очень часто встречающееся и несколько (или одно) слабое. Ира Рубин играет открытия на уровне два как либо сильное открытие в заявленное масти, либо слабое в старшей масти. Открытие 2♦ скорее всего слабое с червой, но изредка сильная рука с бубной. Лучший способ бороться с этим – предположить, что открытие слабое. Большинство европейских и несколько американских пар играют 2♦ "Малти" (либо слабое открытие с мажором, либо сильная рука). Есть множество разных подходов к сильным рукам, но наиболее интересным является случай слабого открытия. На первый взгляд кажется, что против Малти играть не так трудно, поскольку уровень блока низок и вторая рука имеет две возможности сделать заявку. Если бы у меня было ♠ A3 ♥ K10742 ♦ A965 ♣ Q6, я бы с большей радостью заявил 2♥ на 2♦, чем 3♥ на 2♠.

За столом защита против Малти не так проста. Насколько сложность зависит от незнания правильных методов борьбы и насколько от продуманности конвенции? Это существенный момент, поскольку если заявка приносит хороший результат только против неподготовленных оппонентов, она этически не очень корректна.

Требование совершенной системы.

Один из наиболее очаровывающих аспектов бридж – постоянный поиск совершенной системы. Легко построить руки, на которых простые системы вытесняют плохие и часто абсолютно невозможные контракты. Очевидно основные принципы неверны и системы построенные на новой логике будут превосходны! Может оказаться очень непростым делом защищаться против методов торговли, описанных в этой книге (впрочем я попробую в следующей секции). У нас даже нет запоминающегося имени.

Есть целая группа систем, которая возникла из оригинальных методов Калбертсона. Выжившие включают в себя АКОЛ, Восточная научная (с вариациями известными как Западная научная, Французская научная, Уолши т.д.), K-C, Sunshine и хорошо известная Стандартная американская. Эти системы имеют общую черту – любое открытие кроме 2♣ предлагает масть. Поскольку очень многие используют эти методы, с различными вариациями на различных уровнях,

давайте назовем все эти системы единым именем "Народная Система" (имя придумано Эриком Кокишем).

Первая и основная попытка изменить народную систему в пользу более логичной – замена некоторых натуральных открытий заявками, сообщающими о силе. Наиболее распространенная система – большая Трефа, но существуют также системы с большой Бубной, а также новейшее изобретение – Форсирующий Пас. Все это описательные заявки, не сообщающие ничего о масти.

Существуют бесконечные вариации этих систем, мы рассмотрим простую форсирующую трефу, такую как Пресижн. Открытие одна трефа обещает определенную силу и страхует пару до определенного уровня, где пара может исследовать свои масти. Торговля 1♣^*-1♦^*-1♥-1♠-1NT позволяет отвечающему показать свою пиковую масть при полном минимуме силы.

Торговля 1♣-Пас-1♥ форсирует гейм и игроки могут спокойно демонстрировать свое распределение. Никто не должен прыгать, чтобы показать силу, так что пара может определить прыжки как солидные масти, сплинтеры или что-нибудь еще.

1♣^* 1♥^*

1♠ 2♦

2NT 3♦

Пара сфорсировала гейм и отлично стартовала, показав свое распределение, и они все еще на уровне три. Поклонники сильной трефы утверждают также, что они достигают хороших результатов, не открывая 1♣, поскольку в этом случае они знают, что рука открывающего ограничена. С другой стороны, невозможность заявить трефу натурально влечет за собой некоторые сложности в торговле минорными мастями на следующих уровнях. Вот определенные преимущества: игрок, открывший 1♦, 1♥ или 1♠, а затем прыгнувший, всегда имеет дополнительные раскладные ценности. Это не означает, что вы можете прыгать чаще, нужно по-прежнему иметь эти ценности, но это обозначает, что прыжки определены четче. Другой момент: вы можете поднять открытие 1♠ партнера в 4♠ с рукой ♠ K1054 ♥ A7 ♦ 43 ♣ AQ876, поскольку общее количество очков в двух руках ограничено. Это не аргумент в серьезных ИМПах, поскольку если у партнера есть трефовый фит или дополнительные раскладные ценности, пара может поискать шлем (♠ AQ876 ♥ 854 ♦ A2 ♣ K43 и ♠ A97632 ♥ K865 ♦ A8 ♣ 3 приводят к отличному шлемику в пиках). Скорее хорошей стратегией является прямой прыжок в гейм, если у вас много очков, но нет быстрых взяток: ♠ KJ76 ♥ KQ97 ♦ QJ6 ♣ Q2.

Большая Трефа была задумана как чисто конструктивная система, однако современные версии имеют в своем арсенале полуструктурные и абсолютно деструктивные заявки. Поклонники этой системы могут легко использовать очень слабое 1NT, не разрушая конструкции бескозырных заявок. Игроки, использующие Форсирующий Пас могут использовать Ферты, такие как 1♥.

Основной недостаток Большой Трефы состоит в том, что оппоненты меняют свои цели. Как только Север сообщает о своих 16 очках, Восток-Запад не ищут более гейм на силе. У них все еще может быть гейм основанный на убитках или длинных мастих, но они заберутся в него, блокируя пользователей Большой Трефы. Сильное искусственное открытие приглашает к конкуренции, блокированию, указанию первого хода и другим защитно-ориентированным маневрам. Использующие

Трефу еще не начали поиск масти и должны будут этим заниматься на высоком уровне. Я помню друг жаловался мне на оппонентов, сблефовавших мастью, в которой у моего друга был большой шлем.

Основной причиной для перехода в Трефу часто является желание держать торговлю на низком уровне на шлемовых руках. Однако, это не совсем то, что происходит за столом.

Иногда поиск совершенной системой идет по другому пути, разделяя руки сразу же на сбалансированные и несбалансированные. Эти системы носят общее имя Малая Трефа, поскольку открытие 1♦ обычно показывает сбалансированную руку. Вальтер Аварелли и Джорджио Белладона успешно использовали Римскую Трефу, играя в знаменитой Голубой команде, выигравшей двенадцать чемпионатов мира.

Римская Трефа определяет открытие 1♦ как либо 12-16 равномерных очков, либо +21 в равномерном раскладе, либо несбалансированную очень сильную руку. Классическая заявка с тремя значениями, которые легко различить, поскольку они столь различны. В конкуренции на высоком уровне партнер предполагает слабый вариант. Если у открывающего один из оставшихся вариантов, у него достаточно ценностей, чтобы что-либо предпринять. Открытие 1♦ чрезвычайно описательно и против него относительно легко защищаться. Обе пары обладают пространством для исследования.

Римская Трефа определяет все открытия кроме 1♣ и 1NT как несбалансированные руки. Некоторые заявки описывают специальные распределения, другие используют канапэ (короткая масть заявляется первой). Против открытий в стиле канапэ нелегко защищаться, поскольку открывающий потребил пространство, но не назвал свою лучшую масть. Следующий игрок часто будет иметь хорошую руку с неправильным распределением для контры.

Малая Трефа никогда не была популярна (или разрешена) в США и немногие из нас играли против нее. Знание того, что у партнера раскладная рука звучит замечательно, но это не очень полезно, пока мы не знаем масти. Отвечающий должен много угадывать на втором круге.

Бриджевая мода меняется, а поиск совершенства вечен. Малая Трефа сейчас вышла из моды, но она вернется. Какой-нибудь теоретик найдет новый поворот, чтобы решить текущие проблемы. Может им нужно побольше трансферов!!

Третья попытка новой теории состоит в том, что вы ничего не показываете, а спрашиваете что же есть у вашего партнера. На определенных руках правильный контракт найти почти невозможно:

♠ A K Q 5 4

♥ A Q 7

♦ 5

♣ A Q J 10

♠ 7 6

♥ K J 9

♦ A 9 7 6 3 2

♣ K 5

Отличные 7♦ на 4-2. Обратите внимание, что 6NT и 7NT имеют абсолютно равные шансы – 35 % против бубнового хода. Второй лучший контракт – 6♣, затем 6♠.

♠ A Q J 8 7

♥ A Q 8 7

♦ A 4 3

♣ K

♠ K 9 5 3 2

♥ K J 10 9

♦ 9 6 5

♣ A

Мертвое зеркало. Любая форма количественной оценки приведет к маловероятному шлему.

♠ J

♥ A K Q 6 5

♦ 5 4 3

♣ 8 6 4 3

♠ A K Q 8 7 6

♥ J

♦ A 7 2

♣ A 9 7

определенко приведет к неприятностям. 7NT и 7♥ – отличные контракты, 5♠ – довольно опасный контракт. Синглетные валеты делают шлема хорошими.

Это руки, на которых релейные системы должны блестать. Один из партнеров спрашивает серию вопросов и в конце ставит контракт. Если игрок, который спрашивал становится разыгрывающим, защитники ничего не знают о закрытой руке.

Релейные системы могут также заработать ИМПы на низком уровне, если они способны установить неприятные расклады, такие как 4-3-3-3 против 4-3-3-3 с той же четырехкардной мастю; 5-2-3-3 против 2-5-3-3 или любую руку с дублетом против дублета.

Релейные системы требуют огромной работы и хорошей памяти. Любая ошибка приведет к абсолютно идиотскому контракту, поскольку все последующие заявления только ухудшат первую неточность. Пара также должна знать как остановить реле и заказать контракт. Если заявка партнера 4♦ говорит вам, что лучший контракт – 4♥ у вас может возникнуть проблема.

Сильные релейные пары решают эти проблемы в длинных дискуссиях вне соревнований, но это требует большой затраты энергии.

Некоторые релейные системы включаются после Большой Трефы, т.е. обычные контмеры, такие как блоки следует применять. Обратите внимание, что оверкол

типа 1♦ или контра, на самом деле дает им дополнительный шаг, так что интервенция должна принимать какие-то меры:

1♣ p 1♦ Первый шаг

1♥ Второй шаг

1♠ Третий шаг

1♣ 1♦ p Первый шаг

Dbl Второй шаг

1♥ Третий шаг

Этот шаг может быть полезен. Однако, если партнер может помочь, релейная пара теряет больше, чем один шаг.

N E S W

1♣ Dbl Rdbl 4♠

Контра показывает мажоры, реконтра – второй шаг, так что они выиграли один шаг в этот момент. Заявка 4♠ возвращает потерю шага, а также потребляет следующие 18. Пусть показывают масти на пятом уровне.

Как хорошо работают релейные системы? Следующая рука пришла в 1983 году на отборе на Бермудский кубок, в котором четыре стола играли каждую сдачу:

♠ A K J 5

♥ 6 4 3 2

♦ A 2

♣ K 8 7

♠ Q 10 9

♥ A K Q 7 5

♦ 6

♣ A 10 6 5

Ни одна из восьми пар мирового класса не сумела выторговать 7♠. Пятеро встали в 6♥ и выиграли. Двое забрались в 7♥. Одна пара встретила резвых оппонентов, не разобралась в конкурентной торговле и осталась гнить в 4♥. В Стокгольме было несколько релейных пар, включая Рона Рубина и Майка Беккера с "Основной Трефой", но только одна релейная пара торговала эту руку. Пара из Новой Зеландии Майер-Райт торговала без вмешательства и дошла до 6♥ – расход. На этой руке преимущество реле очевидно. Если бы я играл релейную систему и не поставил бы большой шлем в пике, я был бы очень разочарован.

Играть против релейных систем относительно нетрудно. Если игрок, спрашивавший вопросы, разыгрывает, защитники знают многое о болване, но очень немногое или ничего о руке. Защитник с правом первого хода может использовать релейную информацию, в остальном защита будет почти слепой. Единственная доступная информация состоит в том, что разыгрывающий выяснил

некие факты и поставил контракт, основываясь на них. Защитникам придется сигнализировать чаще, чем обычно. С другой стороны, если отвечающий на вопросы становится разыгрывающим, защита происходит почти на открытых картах и сигналы должны быть столь же редки, как каскадные сквизы.

Длинная последовательность реле даст вам немало возможностей сконтрить. Вам следует обсудить показывает ли контра длину или просто просит хода в масть. Вам также следует решить когда контрить. Любая интервенция образует дополнительное место для реле. Кроме того, вы можете быть неуверены какой-же контракт они собираются играть. Они могут дать реконтру и выиграть на грубой силе или на перекрестных убитках. Или пара собирается играть в масти, а теперь переключится в безкозыря.

Джереми Флинт написал отличную статью для февральского выпуска 1989 года BRIDGE Magazine. Флинт описывает свою систему: Трефа-Бумеранг, в которой определенные открытия обычно слабые, но могут содержать специальный тип сильной руки. Например, 1♣ обычно показывает руку слишком слабую для открытия, но может также оказаться, что открывший имеет от 19 очков бескозырного распределения. Оппоненты должны думать о частых слабых руках и искать свой контракт – они не могут использовать деструктивные методы на руке, которая может принадлежать им. Бумеранг приносил приличные результаты на соревнованиях высокого уровня, возможно принцип "Заставляй их гадать" – торговля будущего.

Достоинства народной системы.

Одна из причин для неуважения народной системы – прозрачный недостаток глубокой теоретической базы. Даже наиболее успешные последователи будут защищать свои методы на уровне общих слов или атакуя системы, предлагаемые взамен (если это получается у политиков, почему не попробовать при обсуждении бриджевых систем). Кроме того все время идут междоусобные войны – четырехкардные мажоры против пятикардных; слабое безкозыря против сильного безкозыря; какая сила нужна для ответа 2-на-1. Эти войны путают дискуссию еще больше, и у вас создается впечатление, что только ленивые люди с отсутствием воображения играют народную систему в серьезном соревновании.

В действительности, народная система имеет много достоинств и достигает приличных результатов в любой категории, в которой я умею оценивать систему. Это не означает, что другие системы не приносят хороших результатов в этих категориях, но это объясняет почему люди играют народную систему и выигрывают

на любом уровне соревнований.

Основной принцип народной системы – поиск масти первой заявкой. Все открытия от 1♣ до 1NT и от 2♦ до 4♠ натуральны. Если партнер открывает 1♣ и следующий за ним игрок прыгает в 4♠, вы можете смело заявить 5♣ с ♠ 4 ♥ AQ3 ♦ A106 ♣ K98754. Возможно у партнера будет не самая лучшая рука для этого контракта, но у него заведомо есть трешка треф.

Вот тут народная система показывает, что она осознает основную тенденцию современных ИМПов: торговля будет конкурентной и фит важнее, чем сила. Несмотря на то, что народная система предпочитает мажорные масти, относясь к

минорам с некоторым неуважением, она по-прежнему осознает, что ИМПы – игра четырех мастей и достигает высоких результатов в этой категории.

Если вы верите, что торговля будет конкурентной, естественным желанием является возможность обоих партнеров принимать решение. В народной системе есть очень немного последовательностей, в которых один из партнеров выключается (Стэйман, Блэквуд, форсинг новым минором) и обычно есть механизм, позволяющий включить партнера в принятие окончательного решения.

Против народной системы играть довольно трудно. Широкий диапазон открытия на первом уровне, который раздражал теоретиков на протяжении сорока лет, заставляет оппонентов быть относительно честными. Если Север открывает 1♥, Восток-Запад могут слегка изменить свои цели. Шлемы по-прежнему возможны, но для них будут нужны исключительно длинные масти, уверенные двойные фиты или массивные перекрестные убитки. Геймы вполне возможны, даже геймы на силе:

W
 ♠ K 10 8 7
 ♥ A 8 7
 ♦ Q J 7 6
 ♣ A 3

E
 ♠ A Q 9 2
 ♥ 3 2
 ♦ K 4 3 2
 ♣ K 9 8

W
 ♠ A Q 7 5 4
 ♥ A 10 6
 ♦ J 8
 ♣ A 7 5

E
 ♠ 3 2
 ♥ Q 8 5
 ♦ A 10 7 5 4
 ♣ K Q 8

Открытие 1♥ не должно удержать пару Восток-Запад от 4♠ на первой руке и от 3NT на второй. Обратите внимание, что вторая рука – мисфит с двумя мастями 5-2. Однако, Запад-Восток обладают такой силой (и полезными десятками), что они должны ставить 3NT. Открытие редуцирует частоту появления таких рук, но не до такой степени, что их наличие можно игнорировать (как мы бы поступили при открытии сильным безкозыря).

Когда Север открывает 1♥, Восток-Запад могут забыть о черве в качестве козыря и могут использовать различные червовые заявки как сообщение о силе или о других мастях. Если масть открытия – минор, особенно трефа, у пары Восток-Запад может быть трефовый фит. Они могут использовать трефовые заявки для

передачи другой информации, но должны рассматривать возможность контракта в трефе или использования трефовой масти в бескозырном контракте. Открытие 1♥ позволяет паре Восток-Запад частично переключиться на блоки и заявки, указывающие первый ход, однако они должны сохранять часть конструктивной торговли, иначе они будут пропускать геймы и получать минусы на руках, которые им принадлежат.

Основной тест для любой системы – легкость, с которой пара достигает взаимопонимания. В этом аспекте трудно сравнить какую-либо другую систему с народной, поскольку каждая пара может использовать так много (или так мало) методов, сколько хочет. Можно установить простые основные правила, затем выбрать область, в которой вы хотите специализироваться. Например, можно принять сложную систему ответов после открытия 1NT, оставляя простое развитие после мастеровых открытий.

Народная система располагает скромным набором последовательностей, которые нужно запоминать, что обозначает, что пара может исследовать каждую из них детально. Рассмотрим открытия от 1♣ до 3♠. Народная система имеет семь различных открытий: один в минор, один в мажор, 1NT, 2♣, два в масть, 2NT и три в масть. Некоторые пары используют конвенционные 2♦, тогда открытий восемь. Некоторые пары играют что-то вроде колониального АКОЛА, в котором открытие один в мажор почти не отличается от открытия один в минор; у этих пар число различных открытий всего шесть.

У народной системы есть еще два достоинства, которые редко обсуждаются. Первое – она законна на любом уровне. Лучший способ изучать новые методы – практиковать их в соревнований, которые не очень важны, где сбой стоит только несколько мастерских баллов. Но если ваши методы недопустимы на Региональном уровне, вам придется применять новые методы в суровых условиях, и осечки могут стоить существенно дороже.

Во-вторых, народная система привлекает кибитцев, поскольку они понимают торговлю. Одна из причин для наблюдения за игрой – возможность сравнить ваше решение с решением эксперта. Если решение эксперта оказалось лучше, никто об этом не узнает. Кибитцы полезны для бриджка и мы поощряем их, используя методы, которые они понимают.

Партнерское взаимопонимание.

Первые десять глав этой книги обсуждали различные аспекты техники и темперамента. Я хочу начать эту завершающую секцию, подчеркивая еще раз важность темперамента. Два игрока, которые собираются играть в паре должны иметь сравнимый уровень розыгрыша, сравнимые способности в оценке руки и сравнимые способности принимать решения в торговле. Конечно, абсолютно невозможно найти двух равных игроков, и совершенно нормально для каждого думать, что он немного лучше партнера, до тех пор, пока он думает, что партнер лучше, чем те, кем его можно было бы заменить.

Темперамент и похожий подход к тяжестям войны столь же важны. Изредка ничего не получается. Сдачу, несколько сдач, бывает целый день. Ругающаяся пара только усложняет себе жизнь. Чем хуже для вас развиваются события, тем нужнее бороться как единое целое. Неудача, которую один из партнеров рассматривает как

"не повезло – бывает", может заставить другого покачать головой и скрипеть зубами, Предположим вы обладаете ♠ K75432 ♥ 8 ♦ 94 ♣ AQ95. Все в зоне и правый оппонент открывает 4♥. Это непростое решение и немало ИМПов разыгрывается в этой сдаче. Агрессивные игроки заявят 4♠ и даже если это неверно (-1100, а 4♥ можно посадить), ожидают понимания от партнера. Другие пасуют и ожидают понимания от партнера, если на руке получается "оборотка" в два гейма. Самое важное – забыть неудачу в этой сдаче и бороться вместе в последующих.

Переходя к техническим аспектам, два игрока, которые собираются играть в паре, едва ли начали свою работу, когда они выбрали систему. Система указывает структуру начальной торговли, но основные сложности возникают на поздних кругах. Пара должна принять решение, как они торгают дальше.

Используют ли они общие принципы или строгую систему. Общие принципы выглядят привлекательно, поскольку есть тысячи последовательностей, каждая из которых появляется нечасто. Кроме того, интересней и приятнее торговать по логике, чем по памяти. К сожалению общие принципы обладают исключениями. Мы коснулись этого в обсуждении современных контр, когда торговли типа:

N E S W
1♥ p 1NT 2♠
D

N E S W
1♥ p 1NT 2♠
p p Dbl

могут быть исключениями к правилу, что контры на низких уровнях – призывные. Два игрока, которые изучали бридж в одно и то же время и из того же источника, которые читали те же книги, скорее всего проинтерпретируют новые ситуации аналогично. Другие, кто поездил, поэкспериментировал с разными системами и методами и прочитал много книг, определенно найдут способ не понять друг друга. Предположим торговля начинается так:

N S
1♥ 1NT
2NT ?

^* – форсинг

и Юг держит одну из следующий рук:

1) ♠ A K Q
♥ Q 4 3
♦ 7 6 5
♣ 8 5 4 2

2) ♠ A 3
♥ Q
♦ Q 9 7 5 4
♣ K 9 7 3 2

3) ♠ Q
 ♥ Q 6
 ♦ Q 9 7 5 4
 ♣ K 9 7 3 2

4) ♠ 4 3 2
 ♥ K J 7 6
 ♦ A 5 4
 ♣ A 10 9

На первых трех руках вам нужно выбрать гейм, четвертая – возможный шлем. Каждая рука трудна и каждая может заявить 3♠, с целью включить партнера в решение. Однако, если партнер думает, что у вас рука четыре, а вас на самом деле рука два – возможны неприятности. Игрок, заявляющий 3♠ и оправдывающийся впоследствии: "Неужели это могло обозначать что-нибудь другое?", живет в миру мечтателей. Один очень ценный общий принцип гласит: "Если заявка не является прямым следствием общего принципа, и вы не обсуждали ее значение, не делайте эту заявку." На руке четыре, скорее всего нужно просто ставить 4♥; 3NT на руке 2 – ваш лучший шанс. Рука 3 очень сложна, скорее всего тоже 3NT. Контракт, близкий к хорошему, лучше, чем контракт, к которому вы придетете, если у вас был сбой в торговле.

Много проблем возникает вокруг полноты, частоты и эффективности. Полнота очень важна; нам очень хотелось бы иметь заявки для каждой руки. Может быть, мы перезаказываем или недозаказываем на даму, но это не так плохо. Но что, если любая заявка сильно обманывает в силе или в раскладе:

♠ A Q 10 6
 ♥ J 5 4 3 2
 ♦ A Q
 ♣ 3 2

N S
 1♥ 1NT^*

???

^* – форсинг

Приехали. Обратите внимание, что такой тип руки – редкость. У нас минимум, поэтому нельзя заявить 2♠, черва ужасна и нет трехкарточного минора. Партнер мог и не заявить 1NT, и мир еще не перевернулся. У партнера может быть ♠ K87
 ♥976 ♦ J762 ♣ K76 и либо 2♣, либо 2♥ выживут.

Возможно мы даже украдем их руку.

Полнота утверждает, что мы не можем позволить такой тип руки. Пара Север-Юг должна переключиться на Фланнери, 2♦ показывает минимальное открытие и 4-5 в мажорах. Частота утверждает, что это тип руки приходит редко, мы еще не проиграли ИМПы и, может быть, рука придет, когда мы играем по пять центов за ИМП, а не в соревновании нашей мечты. Большинство пар разрешат это противоречие с помощью эффективности. Если они предпочитают Фланнери и считают слабые 2♦ неразумной заявкой, нет проблем. Если они считают, что 2♦ –

хороший полублок (тот факт, что оба мажора не названы, может привести к проблемам; и что бы вы предприняли на 2♦ с такой рукой: ♠ A Q 6 5 ♥ 4 3 ♦ A 3 ♣ K 8 6 4 3?), они будут применять свои методы. Фланнери тоже имеет проблемы с полнотой. Как же вы остановитесь в 1NT, если вы открыли 2♦?

Разумная пара разберется с этой дилеммой одним из следующих способов. Либо они переключатся на Фланнери, либо договорятся, что делать с такой рукой на 1NT. Предположим они договорились отвечать 2♣. Такая договоренность не должна разрушать структуру торговли после 1♥-1NT-2♣. Отвечающий должен иметь право пасовать или поднимать трефу. Нельзя позволять одному типу руки влиять на методы, если этот тип – редкость.

Теоретики торговли любят находить бессмысленные заявки и использовать их, чтобы разобраться с неудобными типами рук. Это хорошая идея, но есть опасность – эти руки приходят редко. Их не только трудно помнить, но трудно и практиковать. Атлеты, музыканты и канатоходцы долго тренируются, прежде чем добавляют что-то новое в свой арсенал. Матчевый игрок, который полагает, что он может добавить новую идею к своим методам в пять секунд обсуждения, будет иметь неприятности. Новые методы не прийдут в первых ста сдачах и они могут появиться в форме, которую вы не обсуждали или оппоненты могут интервьюировать и сбить вас с установленной договоренности.

Некоторые из заявок такого типа возникают из-за дыр между мастями. Рассмотрим неопределенную торговлю:

N S

1♣ 1♥

3♦

Пара может использовать эту заявку для любого из нижеперечисленных типов рук: 5 треф, 3 червы

♠ A 3
♥ K Q 5
♦ A Q 7
♣ A 8 6 5 4

Длинная трефа, 3 червы

♠ 6
♥ K Q 5
♦ A 8
♣ A Q J 8 6 4 3

Сплинтер

♠ A Q 6 2
♥ K Q 7 6
♦ 9
♣ A K 9 5

Балансный подъем

♠ A 10 6
♥ K Q 7 6
♦ A 4
♣ K Q 8 7

Обратите внимание, что если мы поменяем масти вспомогательная заявка исчезает:

N	S
1♦	1♥
?	
♠ 6	
♥ K Q 5	
♦ A Q J 8 6 4 3	
♣ A 8	

Тоска. Пара, использующая вспомогательные 3♦ делит свои проблему по мастиам, но они теряют возможность практиковаться на этом неприятном типе руки.

Контрмеры.

Средняя пара тратит слишком много времени обсуждая одностороннюю торговлю и слишком мало – конкурентную. Если вы играете серьезные матчи в 1990-ых, на любом уровне, оппоненты будут в вашей торговле, и вам следует отвечать тем же.

Обсуждали ли вы такую торговлю:

S	W
N	E
1NT	2♣^*
r	r
?	

^* – оба мажора

Партнер мог ждать, что же скажет Восток. Есть серьезные причины для возобновления. Одна теория говорит, что Юг контрит автоматически, другая, что Юг должен иметь как минимум трешку треф. В любом случае нужна некоторая договоренность.

Принцип смены целей применяется по-разному к разным методам, но применяется всегда. Мы немного обсуждали Большую Трефу, но давайте взглянем теперь на 2-на-1-форсинг систему с этой точки зрения.

1♥	r
2♣	?

Оппоненты показали немалую силу (часто отвечающий сильнее открывающего) и сфорсировали гейм (некоторые пары позволяют редкие исключения). Время переключиться на препятствия, поиск защиты и указание первого хода. В зоне нужно смотреть за безопасностью, но в предпочтительной зональности – дело святое. Четвертая рука должна определенно что-то предпринять имея ♠ K8642 ♥98 ♦ Q10765 ♣ 3, надеясь найти хорошую защиту. Контра очевидна, но возможны и другие методы.

N	E	S	W
---	---	---	---

1♠ p 2NT^*

Оппоненты нашли фит и сфорсировали гейм. Восток будет ходить против гейма, а может и шлема, так что Западу неплохо бы помочь своему партнеру. Может быть, можно найти защиту. Может ли Запад использовать 3♦ в качестве заявки указывающей ход с рукой ♠ 76 ♥ 864 ♦ KQ943 ♣ 432? Можно ли предложить защиту с рукой ♠ 3 ♥ A92 ♦ J876542 ♣ 43? Какая разница между контролем и кьюбидом?

N E S W

1♠ 2NT^* ?

N E S W

1♠ 2♠^* ?

Если вы поступаете так, разумно ожидать оппонентов в вашей конструктивной торговле.

Есть несколько методов борьбы с необычным безкозыря. Наиболее популярный использует методы, которые мы обсуждали выше: 3♣ показывает черву (трансфер), а 3♦ показывает пику с силой лимитированного подъема (Лиссабон, Эшториал). Подобные методы применяются и против кьюбидов Михаэлса.

Эпилог

Все кончилось. Победители поздравляют друг друга и собирают свои деньги, мастерские баллы или поездки в экзотические страны (однажды я выиграл путешествие в Декатур, штат Иллинойс). Проигравшие обсуждают неудачу и клянут свою судьбу. Вскоре все игроки направятся к дому или в ближайшую таверну. Они могут начать со спорта или недавнего скандала, но в конце концов их мысли вернутся к недавнему матчу.

И это хорошо по нескольким причинам. Послематчевые обсуждения – часть игры и часть ее прелести. Победители заслуживают купания в собственной славе. Проигравшим нужен шанс на сочувствие перед тем, как они забудут о своей неудаче и поклянутся играть лучше в следующем матче. Послематчевые обсуждения также способ узнать больше об ИМПах. Как же появились все эти "оборотки"? Почему одна из команд на десятом небе, а другая в двадцать второй луже? Также как мы делаем ошибки за бриджевым столом, мы делаем их и в послематчевом обсуждении. Эти ошибки удерживают нас от повышения нашего уровня.

Худшая ошибка -- сконцентрироваться только на двузначных "оборотках". Обычно это складывает вину на одного игрока или одну пару. Если наибольший свинг возник от того, что оппоненты выиграли маловероятный шлем, легко убедить себя в том, что все зависело только от удачи. Более того, обычно такой подход преувеличивает то, что было изначально небольшой ошибкой. Предположим пара заявила 4♠ (в зоне), когда шесть – 60%-ный контракт, глядя на 26 карт, плюс торговля оппонентов, плюс возможность помочь первым ходом. Если бы эта рука пришла десять раз, и оппоненты всегда были бы в шлеме, в то время как мы останавливались бы в гейме, результатом было бы четыре победы по 13 ИМПов и шесть поражений по 13 ИМПов, что приводит к балансу (78-52)/10 – 2.6 ИМПа, т.е. меньше, чем наказание

за неаккуратную защиту против 2♦.

В то же время команда пропустила немало возможностей, которые привели либо к расходу, либо даже к мелким победам. Если вы превращаете плюс шесть в плюс один, это стоит столько же, как если бы вы превратили расход в -5. Игрок, который плохо защищался изобретет все, чтобы оправдаться, включая "Разыгравший выиграл бы в любом случае". В одном вы можете быть уверены – они не проиграют сами, если вы им в этом не поможете.

Если оппоненты играли лучше, чем вы ожидали, стоит задуматься, оказали ли вы на них достаточное давление. Это лежит глубже, чем блоки и попытки спрятать свое распределение. Сделали ли вы какие-нибудь мелкие ошибки в начале, которые помогли им обрести уверенность? Может быть вы позволили им выиграть контракт при плохом разыгрыше? Даже если вы пережили сбой в системе и ваши технические ошибки стоили только оверов, оппоненты осознали, что они играют против простых смертных.

Становится поздно. Бриджисты отходят ко сну. Победители видят приятные сны, проигравшие ворочаются: РАЗМЫШЛЯЯ ОБ ИМПАХ.

Это великая игра.

