

Джон Браун

Победные Взятки

(начало)



Содержание

Содержание.....	2
Предисловие.....	3
Глава I.....	4
Некоторые простые приемы игры.....	4
Забирание онером.....	8
Нарушение нормального порядка обращения с онерами.....	9
Удачные ходы.....	9
Глава II.....	11
Источники игры и некоторые определения.....	11
Сигнал.....	11
Мастевой Сигнал.....	13
Первые (и другие) ходы.....	13
Глава III.....	15
Прорезка.....	15
Глава IV.....	22
Ценность карт (1).....	22
Фактор времени.....	22
Разблокирующая игра.....	27
Глава V.....	29
Ценность карт (2).....	29
Глава VI.....	37
Бескозырные игры (1).....	37
Глава VII.....	45
Бескозырные игры (2).....	45

Предисловие

Эта книга не для тех, кто желает легкой дороги, если таковая есть, к успеху в бридже. Она для тех, кто любит загадки, проблемы и головоломки, и искренне рад вещам, ставящим в тупик. Она для тех, кто не обладает обширными познаниями в игре и жаждет ее понимания.

Игра всегда сложна для тех, кто обходит ее трудности: легкая дорога действительно тяжела, а тяжелый путь может превратиться в легкий. Эта работа имеет дело только с розыгрышем и написана для средних игроков, желающих улучшить свою игру. Элементарные приемы игры (такие как: обращение с козырными онерами и темпами, тонкости и обход риска в мастях), в которых часто ошибаются средние игроки, будут рассмотрены детально. Это особенно важно, так как они составляют суть игры. Тем не менее, необычные игры и ходы получают должное внимание. Эти игры и ходы стоит изучать, если и не для их пользы, то ради красоты. И вряд ли найдется кто-то, кто не найдет великое наслаждение в артистической игре или в отыскании неуловимых ходов, большее, чем в обычном подсчете пунктов на "ломовой" карте.

Будет сделана попытка объяснить ненормальности и парадоксы бриджа, из-за которых мы никогда не можем твердо сказать, что этого не бывает "никогда". Я попытаюсь показать читателю, почему иногда выгодно совершать "грехи", такие, как убить козырем туза партнера, давать возможность козырять и нестись, сносить тузов, королей и козырей, т. е. делать то, что обычно расценивается, как ужасные ходы.

Большинство примеров в этой книге взято из реальной игры. Я обошел чисто развлекательные примеры, стараясь принести пользу строгому стилю игры. Возможно из-за этого моя книга скучна, но зато некоторые из читателей станут играть сильнее. Наградой же будет не чтение этой книги, как таковое, а большее удовольствие в игре, связанное с лучшим пониманием.

Джон Браун.

Глава I

Некоторые простые приемы игры

Давайте посмотрим сначала приемы управления мастями для получения взяток. Это азбука игры.

х х х

К Д В 9

Каждый игрок знает важность прорезки. Здесь в лучшем случае S берет 3 взятки в этой масти, если ход от N, а Туз лежит у E.

Каждый игрок сознает или подсознательно знает, что в зависимости откуда ход, одна и та же комбинация онеров будет иметь разную ценность. С некоторыми комбинациями все равно откуда ход, с другими – почти все равно. Но есть случаи, когда преимущество хода навстречу онерам (прорезка) дает 50 процентов лишней взятки (КДх, Дхх, Кх). Обычно важнее прорезать такие комбинации, чем КДВх. В последнем случае мало шансов убить десятку. Это приводит нас к важному в игре принципу: **ЕСЛИ ХОДЫ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИВОДЯТ К РЕЗУЛЬТАТУ, ТО ИХ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ ДРУГИХ, БОЛЕЕ ВАЖНЫХ ЦЕЛЕЙ.**

Большинство средних игроков знают, как поступать в такой ситуации, но иногда бывают ошибки:

Т Д х х х

В х х

Так как К1098х у противников, то есть единственная возможность взять все взятки в этой масти: только, если у W Кх. Поэтому ход фоской от S. В этом случае Валет и Дама равноценны.

Т х х

Д В х х

Здесь для трех взяток надо выйти Тузом, а затем прорезать Даму и Валета, в надежде на Короля у E. Не следует ходить онером от S, исключая необходимость прорезки E или достаточности двух взяток. Ход онером от S выигрывает только в раскладе 3–3, а его вероятность менее 50-ти процентов. А ход Тузом во всех случаях (кроме Кххх у W) дает 3 взятки.

К х Т Д В х 9 8 х х
 1 0 х х

Прорезка обязательно с малой, иначе 9-ка у Е берет взятку.

К В Т Д 1 0 х 8 7 х х
 9 х х

Если первая прорезка с 9-ки, то 8-ка у Е – взятка.

Старшую карту следует класть, если это не может дать лишнюю взятку противнику или, иногда, когда мало приемов (передач хода).

К х х
 Т 1 0 х х х

Ход Королем, потом прорезка на 10-ку (если Е, кладет фоску). Это экономит взятку, если ДВхх у Е. Если же эта масть козырная, то класть 10-ку рискованно, т.к. W, получив ход, может дать убитку на неиграющего козыря Е. В бридже все может меняться применительно к обстоятельствам.

Д 9 х К 8 х х
 Т В 1 0 х

Если у N нет приемов, то ход с 9-ки. Берем 4 взятки. Ход с Дамы – Ошибка !

К Д 1 0 х
 Т 9 х х х

Ход с Короля или Дамы дает возможность поймать 4-го Валета.

К Д 8 х

В 9 х х х

Ход с Короля или Дамы дает возможность взять 4 взятки в любом раскладе.

Д х х х

Т К 9 х х

Здесь 5 взяток, если масть разделилась или все 4 у Е. Если все 4 у W, то только 4 взятки.

Т 9 х х х

К В х х

Ход с Короля и всегда отдается не больше одной взятки.

	Т Д 9	
В 1 0 х		К х х х
	х х х	

Ход с фоски от S и, если W дает фоску, то 9-ку от N, забирая затем 2 взятки.

	Т В 9	
К 1 0 х		Д х х
	х х х	

Ход с фоски от S и на фоску от W класть 9-ку. Если КДх у W, то на Короля (Даму), надо класть Туза и имеем 2 взятки (с последующей прорезкой Валета). В данном случае W должен положить Короля, создавая впечатление имеющейся Дамы. Но если Дамы у Е нет, то разыгрывающий берет 3 взятки.

Т В х

1 0 х х

Если бескозырная игра, то ход фоской от N. Если Е бьет онером, а другой онер у W, то 2 взятки. Если у N и S поменять местами карты и заставить ходить W, то всегда имеем 2 взятки.

Т 1 0 8

В х х

Если 9-ка у W и онеры разделились, то надо пробовать прорезать на 8-ку.

В х

Т х х х

К х х

Д 1 0 9 8

Ход с Дамы и отдается 1 взятка. Этот ход лучше, чем ход Тузом, потому что тогда надо угадать, с чего выйти во второй раз (с Дамы или с 10-ки). Ход Тузом нужен, если известно, что KB у Е. Если вместо 98 – хх, то ход с Туза и прорезка Д10х.

Т 1 0 х х

Д х х х

Здесь несколько вариантов:

1. Ход 10-кой, затем, если Король не вышел, то с Туза.
2. Ход фоской от N. Если Король, то можно прорезать Валета.

К 1 0 х

Т В 9 х х х

Д х х х

Лучший ход с Дамы. Если Король у Е, то взятка Е отдается. (Если ход фоской, то W – фоску и N вынужден класть Валета).

	К х х х х	
a) Т х		a) х х х
b) х х х		b) Т х
	Д х х	

Ход всегда фоской, желательно под Туза, тогда всегда отдается 1 взятка. Эта игра известна под названием "Обязательная прорезка".

Т К х х х

В х х

Если надо взять все взятки, то ход Тузом и Королем. Если 1 отдается, то ход Тузом, затем фоской от N (борьба против Д10хх у Е).

Т 1 0 х х

Д 9 х х х

Ход Тузом, затем прорезка фоской от N.

Т Д 1 0 х х х

х х х

Ход Тузом – лучший шанс не потерять более 1 взятки. Если прорезать Даму, то может взять бланковый король у Е.

Забирание онером

На второй руке это следует делать, только, если поддерживаешь свою карту или карту партнера. Если ход с онера от болвана, то крыть только последнего онера.

Д В 8

К 3 2

Партнер может иметь бланкового Туза, поэтому нельзя сразу класть Короля.

1 0 5 4

Д В 8

К 3 2

Т 9 7 6

Если на первого онера положить Короля, то последует прорезка 10-ки от S. Поэтому надо пропустить, тогда 10-ка играет.

Если онер второй, то лучше бить им сразу, т.к. иначе во второй раз может последовать прорезка фоской и онер будет убит. Желательно, чтобы старшие карты били старшие карты противника. Как правило, при длинной масти с онером, его класть необязательно при ходе играющего, т.к. его не прорезать.

К ХОДУ НАДО БЫТЬ ГОТОВЫМ, ЧТОБЫ КОЛЕБАНИЯМИ НЕ ДАТЬ ЛИШНЮЮ ИНФОРМАЦИЮ ПРОТИВНИКУ.

Нарушение нормального порядка обращения с онерами

Мы рассмотрели различные варианты с онерами и видели, как обычно надо играть. Но это в том случае, если у вас нет причин отклониться от обычной игры. В реальной игре могут быть две причины:

1. Ход от противника может быть более неприятен, чем ход от партнера;

2. Вам известна карта противника из торговли. Иногда обе причины вызывают одни и те же ходы, иногда противоречат друг другу. Иногда надо прорезать, но вы очень боитесь хода противника и не прорезаете. Всегда необходимо подсчитать требуемое для контракта число взяток и играть исходя прежде всего из этого.

Удачные ходы

	х х х	
К Д 1 0 х		х х х
	Т В х	

Если W будет ходить Королем, то надо взять Тузом и можно получить вторую взятку при ходе от W в эту масть.

	В х х	
К Д 1 0 х		х х х
	Т х х	

При ходе Королем от W, Валет на третьем круге получит взятку.

Пример 1.

	♠ К Д В	
	♥ Д В 3 2	
	♦ Т Д 1 0	
	♣ 9 6 5	
♠ 8 7 4 3		♠ Т 9 6 2
♥ В 9		♥ 5 4
♦ 8 7 6		♦ К 4 3 2
♣ К Д 1 0 8		♣ 7 3 2
	♠ 1 0 5	
	♥ Т К 1 0 7 6	
	♦ В 9 5	
	♣ Т В 4	

Контракт – 4♥. Ход Королем треф от W, E – 2♣, S – 4♣. Затем при ходе в бубну от W, от N – Т♦ (иначе прием у E и далее прорезка треф). Такой игрой S отдает три взятки (по одной в трефе, бубне и пике). Если S побил бы первую трефу, то он взял бы только 9 взяток, т.к. второй прием у E и он прорезает трефу. Если бы контракт был 3NT, то надо отдать Короля треф, а прорезку в бубях брать Тузом, иначе может сыграть вся трефа у W и будет вообще только 8 взяток.

Глава II

Источники игры и некоторые определения.

Три различные причины потребности в ходе:

2. Разыграть онеров или благоприятные варианты. Это разыгрывание отличается от игры "сверху", описанной выше. Это безопасная и экономичная игра, особенно, если вы и партнер имеете достаточно сильную и длинную масть для хода. В такой игре вы должны беречь онеров, которые являются стопперами в масти противника. Разыгрывающая игра идет в большинстве бескозырных игр, однако встречается и в козырной игре, как для того, чтобы не сыграли маленькие козыри, так и для форсирования играющего. Иногда разыгрывают козырей для срыва "перекрестка" у играющих. Фоску в масти иногда надо держать для своевременного битья козырем и для "сквиза".

3. Чтобы сделать выгодный для партнера ход (прорезка или битье козырем). Это бывает особенно важно при прорезке на бескозырном контракте, когда в масти уже вышел онер противника и можно все выбрать.

1. Форсировать игру, т.е. превратить потенциальную силу во взятки. Хотя масть может быть достаточно сильной, однако такое выборание неэкономично, если берущие карты являются стопперными (Стоппер – карта, не позволяющая противнику идти в масть). Более того, весьма важно, чтобы берущие карты брали сильные карты противника, а если онеры берут "воздух", то это прибавляет взятки противнику. Как правило вы реализуете онеры только тогда, когда уверены, что больше вам не взять. Еще важно отбирать взятки, когда вы защищаетесь и боитесь, что играющий снесет фоски в этой масти.

Цена возможности хода меняется в широких пределах. Иногда это право дает 5-6 взятков, иногда – теряет одну-две. Взятки в бридже надо сохранять, чтобы потом их взять больше: сеять семена для более богатой жатвы. Хотя три перечисленные выше причины потребности в ходе различны, они иногда переплетаются и комбинируются. Иногда все эти ходы оказываются спекулятивными, ввиду незнания закрытых карт. Только детальное рассуждение примиряет эти три главные причины и рождает правильный ход.

Сигнал.

При ходе в масть партнера – старшая карта после младшей – сигнал продолжать ходить в эту масть. В бескозырных контрактах делается, только если есть 4 в этой масти. Если вы вистуете против козырной игры, то можно просигнализировать наличие двух в масти для того, чтобы:

1. Прямо взять взятку;

2. Убить старшую болвана, чтобы играющий не сделал потом удобный снос;
3. Обеспечить возможную козырную взятку партнеру, вынуждая противника на фоску положить старший козырь;
4. Надо убить онер партнера для лучшего хода от себя.

Если обратный порядок показывается в козырях, значит есть три (точнее еще один козырь). Это важно для передачи к вам хода партнером.

При игре без козыря обратный снос дает партнеру сигнал о четном количестве (2-х или 4-х) карт в масти и, соответственно, знание того, когда класть Туза или фоску.

Сигнал может быть дан любыми картами младше Валета, если нет угрозы.

Снос Дамы, если партнер вышел с Короля, может означать:

1. Дама – бланк;
2. У вас Валет и вы хотите, чтобы партнер положил Туза на втором круге.

Вот пример, когда надо положить Даму на Короля партнера для спокойного второго хода партнера (W).

Пр и м е р 1 .

	♠ К В 3	
	♥ 1 0 8 5	
	♦ Д 5	
	♣ Т Д 1 0 4 2	
♠ 8 5		♠ 7 6 2
♥ Т К 7 3 2		♥ Д В 9
♦ К 8 7 4		♦ 1 0 6 3 2
♣ 7 6		♣ К 8 3
	♠ Т Д 1 0 9 4	
	♥ 6 4	
	♦ Т В 9	
	♣ В 9 5	

S разыгрывает контракт – 4♠. W атаковал с короля червей,

Е кладет даму, тогда W идет четвертой по старшинству (двойкой). Е берет Валетом, пререзает бубну и имея прием в трефе сажает контракт. В противном случае ход остается у W и разыгрывающий успевает снести две бубны на трефу N.

СИГНАЛЫ СЛЕДУЕТ ДЕЛАТЬ ОСТОРОЖНО, Т.К. ЭТО ОДНОВРЕМЕННО И СИГНАЛЫ РАЗЫГРЫВАЮЩЕМУ.

Мастевой Сигнал.

Если партнеру, который атаковал, уже ясно, что продолжать в масть нельзя (например ренонс у болвана), то можно, бросая старшую карту приказать партнеру ходить в старшую из оставшихся мастей (не считая козырной и масти выхода), а бросая младшую карту – ходить в младшую масть. Этим показывается передача хода для забивки.

Первые (и другие) ходы.

Надо сказать, что читатели этой книги, являясь, средними игроками, уже знают много о ходах и знакомы с таблицей ходов для бескозырных и козырных контрактов. Однако несколько нюансов надо отметить.

Если партнер в торговле называл масть, а противник поставил бескозырный контракт, то атаковать в масть партнера надо со старшей, если у вас в этой масти менее четырех карт. Если более четырех карт, то атака с четвертой по старшинству. Если есть тройка с онером, то лучше выйти с самой малой, если у разыгрывающего есть держка (например T10xx, тогда атака с Валета дает разыгрывающему двойную держку).

Если есть собственная хорошая масть, то можно, конечно, атаковать в нее. Однако надо доверять партнеру и предпочтительно идти в его масть, особенно, если есть поддержка в этой масти.

Иногда на бескозырной игре следует оставить прием, идя даже в масть противника.

Когда партнер ходит в свою масть, и вы имеете четыре или более карт в ней, то обычно, получив ход, его возвращают 4той сверху, если этому не вредит расклад (например, единственный онер).

	6	
T 1 0 8 5 2		Д 7 4
	К В 9 3	

Положим, W вышел с 5-ки при NT-контракте. E положил Даму, которую разыгрывающий перебил Королем. Если ход придет к E, то он выйдет с 7-ки, и W поймет, что Валет прикрыт и подождет второй прорезки от E, когда тот получит ход.

	6	
T 1 0 8 5 2		Д 7 4 3
	К В 9	

Положим первая взятка таже (5,6,Д,К).

Когда ход будет у Е он должен пойти четвертой сверху (т.е. тройкой) и тогда W поймет, что можно выбирать Туза.

	8 4	
К В 9 5		Т 7 3 2
	Д 1 0 6	

W атакует 5-кой, Е берет Тузом и идет 2-кой, поэтому W выбирает Короля, считая, что Е имеет 4 карты. Если бы 2-ка лежала у S, то Е должен выйти с 7-ки. Тогда W, зная (по правилу 11-ти), что 7-ка не может быть 4-той сверху, не выбирает Короля, а ждет новой прорезки от Е.

Играя в масть партнера против козырного контракта, обычно идут старшей картой. Если есть 3-ий онер, то лучше идти самой мелкой, чтобы не пропустить взятки. Если в масти партнера 4 карты, то надо ходить 4-ой сверху при отсутствии Туза или голого онера. Если из торговли ясно, что разыгрывающий будет делать "перекресток" или бить козырем болвана, то ходить надо в козыря, при этом, если есть третий Туз, то ходить с малой, ибо, если разыгрывающий отдаст взятку партнеру, то останется прием в козырях. В этом случае получается 3 хода в козыря.

В целом надо предпочитать безопасные ходы, скажем в сильную масть. Не ходить от синглета в козырях, если нет конкретных причин, считать, что это будет вознаграждено.

Глава III

Прорезка

Одно из различий между новичком и специалистом состоит в том, что первый горит желанием сделать прорезку как только представится случай, тогда как последний постарается оттянуть важную прорезку настолько это возможно. Специалист не любит слепых ходов, исключая нормальное разыгрывание масти. Если контракт зависит от успеха одной прорезки, он будет изыскивать средства уклониться от нее пока он не обеспечит успех контракта чистой игрой (без прорезки). Уклонение включает исключение или игру на сброс, разыгрывание другой масти, на которую можно сброситься.

Иногда прорезку можно обойти, давая противнику необходимость допустить ошибку. Более того, чем дольше можно откладывать прорезку, тем больше узнаешь из игры и сброшенных карт противников. Это может существенно прояснить прорезку, если таковую, все-таки, надо делать. Чтобы правильно прорезать игрок должен не только знать как и когда прорезать, но надо ли вообще прорезать.

Перед тем, как делать прорезку, разыгрывающий должен спросить себя:

1. Должен ли я сейчас прорезать? Могу ли я отложить прорезку?
2. Какое направление лучше всего?
3. Какой картой прорезать? Должна ли это быть простая, двойная или комбинированная прорезка? Если последнее, то что случится, если прорезать старшей картой? Если эта карта возьмет, то не будет ли выгоды (лишняя взятка) для противника?
4. Если это комбинированная прорезка (т.е. обе руки принимают участие в процедуре), подумайте: какая игра будет лучшей, чтобы удержать ход для прорезки, когда мало приемов?
5. Можно ли обойтись без прорезки? Какая игра возможна, что-бы сделать прорезку необязательной? Если такая игра провалится, то возможна ли будет прорезка? В выборе игры необходимо рассматривать:
 - а) перспективы или шансы игры;
 - б) или игра приведет к безвозвратному поражению или останутся шансы.

Второму следует отдать предпочтение. Если оба варианта ведут к безвозвратному исходу, надо выбрать тот, успех которого более вероятен.

6. Может быть лучше вообще не прорезать? Во многих случаях делаются прорезки, которые вообще не следует делать. Иногда лучше и безопаснее играть на убитки. От прорезки иногда отказываются, когда правильнее играть на убой или когда некоторые данные о картах делают прорезку опасной (например, когда идет игра на убой, примеры 22 и 28).

Пример 3 был дан ряду членов клуба для проверки. Мало кто из этих средних игроков играл правильно. Некоторые грешили поспешной прорезкой в трефу.

Пример 3.

	♠ К 9 5 2	
	♥ Д В 2	
	♦ Д 6	
	♣ 7 6 5 3	
♠ В 1 0 7 6		♠ Т 8 3
♥ 5 4		♥ 9 8
♦ Т К 3 2		♦ 9 7 5 4
♣ К 8 2		♣ В 1 0 8
	♠ Д 4	
	♥ Т К 1 0 7 6 3	
	♦ В 1 0 8	
	♣ Т Д	

Контракт 4♥, разыгрывает S.

S имеет 6 взяток в черве, по одной в остальных мастях. Могут быть 2 взятки в трефе (если удастся прорезка) или в пике. Если провалится пиковая прорезка, то можно попытаться в трефе, но не наоборот, т.к., если прорезка в трефе не удалась, то не разыграть пику. W берет Королем в бубне и идет фоской червей. Ее можно взять онером болвана. Брать S нельзя, т.к. болвану нужно 3 приема, а они есть только в козырях. Очень важно иметь план игры в начале. Третий ход фоской пик под Даму. E не может бить Тузом, иначе S сбросит Даму треф на Короля пик. E кладет фоску и S берет Дамой пик, и идет 4-кой пик, и если W дает Валета или Десятку, то N кладет фоску пик (ясно, что Туз пик у E, иначе W побил бы Даму). W идет с 5♥ и N дает Валета. Ход снова пикой, но какой? Можно идти Королем в надежде, что выйдет Валет (тогда 9 пик играет) или пойти с 9, в надежде на выход туза у E. На последнюю пику E положил Восьмерку, так что, если он не блефует, то у него Туз и Валет (тогда все равно как идти) или Туз – бланк, поэтому ход с 9 от N. Туз берется козырем у S. Ход бубной и затем Дама треф сносится на Короля пик.

Следует обратить внимание на то, что, если бы провалилась затея с пикой, то оставалась прорезка треф.

Прорезка – это только необходимое ужасное дело.

Следующий пример – для проверки способности правильной прорезки. Ни один из проверявшихся не получил максимума взяток, а некоторые – на 2-3 меньше возможного. Это показывает, насколько мало искусство прорезки у средних игроков.

Пример 4.

♠ Т Д 1 0 6
♥ Т К В
♦ Т 5 4
♣ В 4 3

♠ 9 7 4
♥ 9 6 4
♦ Д 1 0 3
♣ Т Д 1 0 5

Предположим S играет 3NT. Их сыграть здесь легко, но цель – взять как можно больше взятков. W атакует 5♥.

Один или два игрока сразу прорезали в червях, но это нарушение правила 1, т.к. прорезку можно отложить и до второго круга. Те, кто правильно отказались от прорезки, были вознаграждены тем, что Д♥ – бланк. Некоторые игроки, преодолев первый барьер, шли от болвана в трефу, но почему Валетом ?

Прорезать следует фоской треф, иначе Валет будет побит и Девятка треф у W играет. Подобная ошибка делалась другими игроками, когда они прорезали 9-кой пик от S (тогда берущей становится 8-ка пик у E). Обе эти ошибки – нарушение правила 3 – не класть сильную карту для прорезки, чтобы при побитии не содействовать взятке противника.

Пример 4 (Полный расклад).

	♠ Т Д 1 0 6	
	♥ Т К В	
	♦ Т 5 4	
	♣ В 4 3	
♠ К В		♠ 8 5 3 2
♥ 1 0 8 7 5 3 2		♥ Д
♦ К		♦ В 9 8 7 6 2
♣ 9 8 7 2		♣ К 6
	♠ 9 7 4	
	♥ 9 6 4	
	♦ Д 1 0 3	
	♣ Т Д 1 0 5	

Розыгрыш должен быть таким:

	W	N	E	S
1.	5♥	К♥	Д♥	4♥
2.	2♣	3♣	6♣	10♣
3.	В♠	Д♠	2♠	4♠
4.	7♣	4♣	К♣	Т♣
5.	К♠	Т♠	3♠	7♠
6.	8♣	В♣	2♦	5♣
7.	2♥	6♠	5♠	9♠
8.	9♣	4♦	6♦	Д♣
9.	3♥	В♥	7♦	6♥
10.	7♥	Т♥	8♠	9♥
11.	8♥	10♠	8♦	3♦

И еще 2 взятки в бубне из-за бланкового Короля у W. (Все обеспечила прорезка слабыми картами).

Важный принцип бриджа, уже продемонстрированный в примере 3 – создавать 2 или 3 возможности выиграть контракт. Другой принцип – отказываться от возможных рисков, которые могут подорвать контракт. Следующие два примера иллюстрируют эти принципы.

Пример 5.

	♠ 1 0 9 7 6 4	
	♥ Д 7	
	♦ 7 6 2	
	♣ 1 0 9 6	
♠ К Д В 5 3		♠ Т 8 2
♥ 9		♥ 5 4 2
♦ К 5 3		♦ В 1 0 8 4
♣ Д 8 7 2		♣ К В 5
	♠	
	♥ Т К В 1 0 8 6 3	
	♦ Т Д 9	
	♣ Т 4 3	

S разыгрывает 4♥. W атаковал К♠, которого разыгрывающий побил козырем. S видит, что в трефе отдает 2 взятки, но если в бубне будет 2 взятки, то контракт есть. Ход 8♥ от S (6-ка нужна для передачи хода к N) и N берет Дамой. Поскольку от W ушла 9-ка, то 7♥ – прием у N, поэтому он дважды может пойти в бубну. Сначала ход с 2♦ и на фоску бубен от E разыгрывающий кладет 9-ку. Если же E кладет 10-ку или Валета, то S бьет Дамой и контракт выигрывается второй прорезкой от N. При втором ходе от W в пику S обязан сохранить 6♥ для передачи хода к N.

Пример 6.

♠ Д 6 3
♥ Т 8 4
♦ В 9 8
♣ Т К 7 6

♠ Т 1 0 6 2
♥ 6 5
♦ Т Д 1 0 5 4
♣ Д 4

S играет 3NT и W атаковал K♥. Каков план игры у S? Он может взять Тузом червей на третьем круге, чтобы лишить E червей, если у W их пять. На T♥ S снесет фоску пик. S может получить 3 взятки в трефе, одну в черве, по крайней мере 1 в пике и одну в бубне – всего 6 взятков сверху. Кажется обычным розыгрыш бубен для получения лишних взятков. Однако прорезка в бубне, если она будет неудачной, то позволит W собрать свою длинную черву, поэтому на 4-м ходу надо идти В♦ от N и брать Тузом от S. Это может привести к лишней взятке на Короля у E, но 4-х взятков в бубне хватит для контракта. Если у W К♦ не бланк, то ничто не поможет. Прорезка маленькой бубной – ошибка, т.к. подвергает риску контракт попусту. Если же К♦ – бланк, то S возьмет все взятки в бубне. На последнюю (9-ую взятку) в бубне у W – сквиз – он должен бросать перед болваном, у которого четыре трефы и Д♥, поэтому S возьмет 5NT. В этом примере нормальная процедура ловли Короля путем прорезки заменяется игрой Тузом в целях безопасности.

Пример 7.

	♠ В 4 3	
	♥ Т 7 3 2	
	♦ Д 9 5	
	♣ К 6 3	
♠ 1 0 9 6		♠ К 8
♥ К Д 9		♥ 8 6 5 4
♦ 4 2		♦ К 8 7 6
♣ Д В 1 0 7 4		♣ Т 8 2
	♠ Т Д 7 5 2	
	♥ В 1 0	
	♦ Т В 1 0 3	
	♣ 9 5	

Контракт – 4♠. W – Д♣. Третью трефу S, бьет козырем. Передача хода к N на Т♥ и ход 9-кой бубен (обязательно 9-кой, т.к. нет передач к N и может заиграть 8♦ противника). Если E бьет Королем, то появляется прием у N и прорезка в пике, поэтому E пропускает, давая 9♦. Ход остается у N и следует прорезка фоской пик (Единственная надежда выиграть контракт – наличие второго Короля у E). Затем S отбирает Туза пик и передает ход на Валета пик к N. Следует ход Д♦ и контракт выигран. Если бы первая прорезка была с Д♦, то потерялась бы взятка в бубне.

Глава IV

Ценность карт (1)

Играющий в бридж должен сознавать, что одни и те же карты могут иметь разную ценность. Ценность карты определяется возможностью взять взятку. Карты могут менять свою первоначальную ценность в процессе игры. Дополнительная ценность есть у карты, которая является стоппером в масти противников или как принимающая карта или как сквизующая. Фоска иногда ценна как сквиз-карта, а может быть ценна как прикрытие у старшей карты или как сбросовая карта. Некоторые карты имеют значение как взятки, препятствующие взятке, а некоторые, как взятки – приемы. Одна карта может иметь все эти ценности, но если она бьется при ходе в козыря, то имеет ценность фоски. Иногда карты нужны для сноса на них в других мастях или для выбивания стопперов противника в этой масти. Иногда сброс определенной карты используется как сигнал или как фальшь-сигнал.

Фактор времени

Можно использовать предоставленное время выгодно и невыгодно. Каждый ход – единица времени – темп.

Если мы делаем безалаберные ходы, то теряем время. Иногда его хватает, но чаще мы не можем терять ни одного темпа. Это особенно важно в NT-играх, где каждый разыгрывает свою длинную масть. Иногда нужно вовремя выбрать свою взятку, пока играющий не снес фоски. Когда у играющих "перекресток" – важен ход в козыря. С другой стороны, не надо торопиться, когда масти короткие. Рассмотрим ряд примеров с различной ценностью карт, меняющейся по ходу игры.

Пример 8.

	♠ Т Д В 6	
	♥ Т 8 3	
	♦ В 1 0 7	
	♣ В 9 6	
♠ 1 0 5 3		♠ К 9 7 4
♥ Д В 1 0 9 7		♥ 4 2
♦ Д 9 4		♦ 8 6 3 2
♣ Т 7		♣ К 8 3
	♠ 8 2	
	♥ К 6 5	
	♦ Т К 5	
	♣ Д 1 0 5 4 2	

Контракт – 3NT. W и E не торговались. W атакует с Д♥. Ясно, что S надо разыгрывать трефу, отдав ее 2 раза. Имея 2 задержки в червях, S пропускает первую черву и W снова выходит в эту масть. S берет эту взятку и у E теперь нет червей для продолжения. Если же первую черву взять Тузом N и выйти с фоски треф, то E должен положить Короля, иначе у W пропадет прием для выбора длинной червы (с позиции E мало вариантов, чтобы ход Королем треф проигрывал).

Теперь несколько изменим карты и учтем торговлю (по Венской системе).

Пример 9.

	♠ Т Д В	
	♥ Т 8 3	
	♦ В 1 0 7	
	♣ В 9 6 3	
♠ 1 0 5		♠ К 9 7 6 4
♥ Д В 1 0 9 7 5		♥ 4 2
♦ Д 9 4		♦ 8 6 3 2
♣ Т 7		♣ К 8
	♠ 8 3 2	
	♥ К 5	
	♦ Т К 5	
	♣ Д 1 0 5 4 2	

N	S	
1♣	1NT	(фосирует)
2NT	3NT	

W атакует с Д♥. Если S возьмет взятку и выйдет с фоски треф, то E возьмет и разыграет черву, после чего контракт проигран (т.к. прием в трефе у W). Поэтому S не берет первую черву и теперь W должен оценить ситуацию.

Если продолжить в черву, то ясно, что К♥ у S, иначе E положил бы его на первую черву (разблокировал масть). Кроме этого ясно также, что у E не менее четырех карт в пике, иначе их было бы пять у S и он назвал бы пику в торговле. Если у E К♠, то есть шанс, поэтому второй ход в пику (интересно, что, если поменять у E К♠ на К♦, то E взяв первую трефу, ходом в бубну подсаживает контракт). N – В♠ и E должен пропустить (иначе пика не разыгрывается). N продолжает в трефу и W берет Тузом, т.к. есть надежда на К♠ у E, и идет последней пикой, N – Д♠ и E берет и разыгрывает пику. Имея прием на К♣ E сажает контракт.

В примере 8 при 2-ом ходе в пику от W контракт также проигрывается.

Пример 10.

	♠ В 8		
	♥ В 3 2		
	♦ 5 4 2		
	♣ Т 1 0 8 5 4		
♠ 9 6		♠ К Д 2	
♥ К 9 6 5 4		♥ Т Д 1 0 8 7	
♦ Д В 1 0 6		♦ 8 7	
♣ В 6		♣ Д 9 2	
	♠ Т 1 0 7 5 4 3		
	♥		
	♦ Т К 9 3		
	♣ К 7 3		

Контракт – 4♠. (В торговле E называл черву и был поддержан W). W атаковал с 5♥.

У S 2 варианта игры:

1) – Взяв козырем, передать ход к N на Т♣ и прорезать пику. В пике отдается одна взятка, но еще 1 трефа и 2 бубны, т. к. расклад не 3-3. Поэтому такой вариант розыгрыша плох;

2) – Для сноса бубен S на трефу разыграть козыря со стороны S, т.к. Т♣ будет приемом после розыгрыша треф. Можно пойти для экономии фоской пик, положив В♠ от N, но будем считать, что S пошел Тузом и фоской пик.

	W	N	E	S
1.	5♥	2♥	Т♥	3♠
2.	6♠	8♠	2♠	Т♠
3.	9♠	В♠	Д♠	4♠

Если теперь E отберет козырного Короля, то контракт выигран. Поэтому E держит его как стоппер и продолжает в черву.

	W	N	E	S
4.	4♥	3♥	7♥	5♠
5.	6♣	8♣	9♣	3♣

Если бы сейчас был ход S, то контракт выигрывался ходом в козыря. Но ход от E в черву и взяв ее козырем S вынужден до упора идти трефой, которую E бьет K♠ и этим сажает контракт (еще одна взятка в бубне у W).

Если первым ходом ходом W атакует с Д♦, то S берет и идет в козыря (с Туза и затем с малой). E получив ход видит, что бесполезно играть в козыря, т.к. он очень длинный у S, поэтому он продолжает в бубну, пока S не сбросил фоски бубен. S берет бубну и идет фоской треф. W должен взять В♣ (понимая, что у партнера уже может не быть бубен) и собрав бубну посадить контракт без двух.

Как видно из предыдущего случая – атака в черву и игра на сокращение козырей была удачной (соответственно W пропускал трефу), а в последнем случае – идет борьба за сбор посторонней масти (бубны) и, поэтому, W берет трефу Валетом.

Если первый ход от W, был в трефу, то S легко выигрывает контракт, а если в пику, то разыгрывающий, вообще, может взять лишнюю взятку. Вот как важен первый ход и как он влияет на фактор времени.

Отметим, что после 1-го хода в бубну (или черву) S выигрывает контракт, отобрав Туза и Короля бубен и отдав третью бубну, а затем забивает четвертую бубну козырем N. И независимо от "сюркупа" отдается еще только одна трефовая взятка, т. к. козыри противников лежат удачно для этого варианта игры.

Пример 11.

	♠ Т 4	
	♥ В 9 3	
	♦ К Д В 9 4	
	♣ 6 5 2	
♠ В 9 2		♠ К 8 7 6
♥ 8 7		♥ Д 1 0 6 4
♦ 6 5 3		♦ Т 7 2
♣ В 1 0 9 7 4		♣ Т 3
	♠ Д 1 0 5 3	
	♥ Т К 5 2	
	♦ 1 0 8	
	♣ К Д 8	

Контракт – 3NT. W вышел с В♣. Как играть E? Он понимает, что Т♠ – это передача к N для выбора бубен, поэтому надо взять Тузом трефу и пойти К♠, лишая N приема. N берет (сразу или вторую взятку) и идет в бубну, на что W сигналил нечетное количество карт в бубне (тройкой бубен), показывая триплет, поэтому E берет вторую бубну Тузом и выходит в трефу. В итоге S берет только 7 (или 8) взятков, т. к. ему не перейти на стол. В этом примере Т♣ и К♠ имеют особую ценность в том, что лишают N приемов.

Стратегия игры должна выбираться заранее, при этом соответствующую ценность приобретают конкретные карты.

Пример 12.

	♠ В 5 4	
	♥ 8 7	
	♦ Д 1 0 9 6 3	
	♣ К 9 8	
♠ Д 8 7		♠ К 9 6 2
♥ 6 5 4		♥ К В 1 0 9 3
♦ 8 7 5 4		♦ Т К
♣ 1 0 5 4		♣ 7 2
	♠ Т 1 0 3	
	♥ Т Д 2	
	♦ В 2	
	♣ Т Д В 6 3	

Торговля была такой:

E	S	W	N
1♥	1NT	–	2♦
2♥	2NT	–	3♦
–	3NT		

S употребил сильную информационную заявку 1NT, показывая по крайней мере 3,5 очковых взятки.

Ответы N могли быть:

1) – Если менее полутора очковых взятки (о натриков) и менее 12 пунктов силы – ответ на ближайшем уровне;

2) – Если не менее 12 пунктов, независимо от расклада в масти противника – 2NT;

3) – Если не менее 2-х натриков – прыжок. Этот ответ форсирует до гейма.

N повторяет бубну, показывая, что его карта сильнее, чем первый негативный ответ.

При оценке своих карт E учитывает, что T и K бубен являются стопперами в масти противника.

W вышел с 6♥. Разыгрывающему ясно, что бубну не разыграть раньше, чем E разыграет черву, поэтому он рассматривает другой план – взять вторую взятку в пике. Это возможно, если Король и Дама пик у E, что, исходя из торговли, вполне вероятно. Поэтому S идет Тузом треф, затем трефой к Королю и 4♠ от N, которую W берет Дамой. Видя, что Д♠ у W, S берет ход на Туза червей и отбирает всю трефу. В результате возникает следующая концовка:

	♠ В 5	
	♥	
	♦ Д 1 0 9	
	♣	
♠ 8 7		♠ К 9
♥ 4		♥ К
♦ 8 7		♦ Т К
♣		♣
	♠ Т 3	
	♥ 2	
	♦ В 2	
	♣	

S ясно, что у E в пике Kx (т.к. он сносил от этой масти) и из торговли ясно, что у него T и K в бубне и K♥, поэтому он отдает ход к E выходом в бубну и берет 2 взятки в пике. E, конечно, мог это предвидеть и снести K♥, оставив тройку червей. Правда, если у W нет 4♥, то контракт не сажается, но это единственный шанс для E. 4♥ приобретает при этом решающую силу. Если бы S пытался разыграть бубну, то 4♥ не имела бы значения.

Разблокирующая игра.

Пример 13.

♠ 5 3 2 ♥ 8 ♦ 8 6 5 4 3 ♣ 6 4 3 2	♠ 9 ♥ Т Д 1 0 7 5 3 2 ♦ Т ♣ Т К Д В	♠ Д В 1 0 7 6 4 ♥ К В 9 6 ♦ 7 2 ♣ 5
	♠ Т К 8 ♥ 4 ♦ К Д В 1 0 9 ♣ 1 0 9 8 7	

Торговля:

S	W	N	E
1♦	—	2♥	2♠
2NT	.	.	.
	и т.д.	7NT	

W атаковал 5♠. Как играть S? Первая взятка на К♠, затем Т♠, на которого сносится Т♦ (разблокировка масти). Далее на пять бубен сносится одна черва и вся трефа N. S надеется на на прорезку пик или на сквиз, если К♥ у E (это вероятнее, т.к. E торговался).

♠ 3 ♥ 8 ♣ 6	♥ Т Д 1 0 ♠ 8 ♥ 4 ♣ 7	♠ Д ♥ К В
-------------------	------------------------------------	--------------

Ход 7♣ и у E сквиз. Большой шлем выигран, (т.к. W не поддержал в пиках, то Д♠ у E). Прекрасный пример сквиза и разблокировки.

Глава V

Ценность карт (2)

Использование карт противника для разблокировки.

Пример 14.

	♠ 9 4	
	♥ Д 1 0	
	♦ В 1 0	
	♣ Т 7 6 5 4 3 2	
♠ Т 1 0 8 3 2		♠ Д 6 5
♥ В 8 7		♥ К 6 5 4
♦ 7 4 3 2		♦ Д 9 8 5
♣ В		♣ Д 1 0
	♠ К В 7	
	♥ Т 9 3 2	
	♦ Т К 6	
	♣ К 9 8	

Контракт – 3NT. W – 3♠. E положил Даму, которую S перебил Королем. Разыгрывающий видит, что трефа заблокирована собственной 8-кой. При любой передаче хода к E контракт проигран, т. к. выбирается пика, поэтому единственно правильный ход с В♠, отдавая ход к W. Если у W не более пяти пик, то контракт выигран, т.к. 8♣ сносится на пику.

Пример 15.

	♠ 8 7 6	
	♥ Т К 4 2	
	♦ 9 4 2	
	♣ К 1 0 8	
♠ Т 1 0 5 4 2		♠ В 3
♥ 8 5		♥ В 1 0 9 3
♦ В 8 3		♦ К 1 0 5
♣ 6 5 3		♣ Т 7 4 2
	♠ К Д 9	
	♥ Д 7 6	
	♦ Т Д 7 6	
	♣ Д В 9	

Контракт – 3NT. W и E не торговались. W атаковал с 4♠, E дал Валета, S – 9-ку (это пример, как можно разблокировать масть с помощью карт противника).

	W	N	E	S
1.	4♠	6♠	В♠	9♠
2.	Т♠	7♠	3♠	Д♠
3.	2♠	8♠	2♣	К♠

Как будет видно в дальнейшем Е здесь ошибся снеся 2♣, правильно было дать К♦.

	W	N	E	S
4.	5♥	К♥	3♥	6♥
5.	3♦	2♦	5♦	Т♦

С совершенно правильно бьет Тузом на случай бланкового К♦ у W.

	W	N	E	S
6.	3♣	К♣	4♣	Д♣
7.	8♦	4♦	10♦	Д♦

Возникает следующее положение:

	♠		♠
	♥ Т 4 2		♥ В 1 0 9
	♦ 9		♦ К
	♣ 1 0 8		♣ Т 7
♠ 1 0 8			
♥ 8			
♦ В			
♣ 6 5			
	♠		
	♥ Д 7		
	♦ 7 6		
	♣ В 9		

С выходит с 6♦, затем берет еще 1 бубну, 1 трефу и 2 червы, делая контракт. Из-за того, что у W нет приема для выбора пики, Е должен был на третью пикку снести К♦ и тогда контракт был бы проигран. Этот снос навряд ли может быть неудачным, т.к., если у W есть Туз или Дама, то прием ему обеспечен, а если у него третий Валет (что при контракте 3NT наиболее реально), то это единственный способ оставить передачу к W, а если у S ТДВ, тогда все равно.

Фоска может иметь ценность как сквиз-карта. Может иметь значение для взятки и как псевдосквизующая карта. В редких случаях фоска может способствовать лишней взятке путем сквиза, например:

	♠ Т В	
	♥ Т В	
	♦	
	♣	
♠ К Д		♠ 1 0
♥ К Д		♥ 8 4
♦		♦
♣		♣ В
	♠ 7 2	
	♥ 5	
	♦	
	♣ 2	

Козырей нет и ход S. Если не ходить в трефу, то 2 взятки, а ход в трефу дает 3 взятки, т. к. у W – сквиз (на Д♠ от W сносится В♥ у N). Это случай, когда фоска имеет такое же значение, как и сквиз-карта.

Взятие дешевых взятков дорогой ценой.

Пример 16.

	♠ Д В 8	
	♥ 1 0 5	
	♦ Д 1 0 9 7 4 2	
	♣ К 8	
♠ К 9 7 6 4		♠ 5 3
♥ В 9		♥ Д 8 7 6 4
♦ К 6 3		♦ 5
♣ В 7 4		♣ Т 9 6 5 2
	♠ Т 1 0 2	
	♥ Т К 3 2	
	♦ Т В 8	
	♣ Д 1 0 3	

Контракт – 3NT. W – 6♠, N – 8♠, затем N – 10♦, прорезая бубну, W пропускает. На 2-ую бубну E несетя и S берет Тузом и выходит Валетом. W, берет Королем и выходит с В♥: S – Т♥ и идет идет в трефу выбивая Королем Туза. E продолжает в пику, которую W берет Королем и продолжает в пику. S берет Тузом и имеет К♥ и Д♣ – всего 7 взятков. Это хороший пример того, как не следует играть. Правда при таком розыгрыше можно взять 10 взятков, если бы К♦ был у E, но не был бы третьим. Но зачем рисковать контрактом, ради возможности лишней взятки? На первом ходу следовало взять Т♠ у S. После этого ход с Т♦ и с фоски, а в пике остается передача к N.

Нормальная игра – это беречь старшие карты, сбрасывая, если надо, фоски. Это, как правило, верно. Но не следует делать это автоматически (например, если нужна передача партнеру). Вот пример, который наблюдал сам автор:

Пример 17.

	♠ Т 8 3 2	
	♥ К 5 3	
	♦ Т Д 9 8	
	♣ 5 2	
♠ В 1 0 5		♠ Д 9
♥ Д 1 0 7		♥ Т В 8 6 2
♦ 4 2		♦ К 7 6 3
♣ Д В 1 0 8 7		♣ 6 4
	♠ К 7 6 4	
	♥ 9 4	
	♦ В 1 0 5	
	♣ Т К 9 3	

Контракт – 3NT и ходы следующие:

	W	N	E	S
1.	Д♣	2♣	4♣	К♣
2.	2♦	8♦	К♦	В♦
3.	7♣	5♣	6♣	Т♣
4.	4♦	9♦	3♦	10♦
5.	8♣	Д♦	6♦	5♦
6.	5♠	Т♠	9♠	4♠

Далее S отбирает Т♦ (у N) и идет фоской пик. Контракт выигран. E обязан был снести Д♠ на 1-м ходу в пику, т.к. отыгранная масть у партнера. E заворожила сила Дамы. Даже если у W не было бы Валета, то ничего страшного бы не произошло.

Когда следует сносить Туза.

Пример 18.

	♠ 8 7	
	♥ Т 9 4	
	♦ 6 3	
♠ Т 6 5 4 2		
♣ Т 4		

Торговля (по Венской системе) была такой:

S	W	N	E
1♣	—	2♣	2♦
—	—	3♣	—
3NT			

W ходил с 8♦, E бил 10-кой и затем шел К♦ и Д♦. Что сносить W на Т♦? Иногда все решает догадка. Не ясно, что сносить. Не снести Т♣ может оказаться решающей ошибкой, т. к. к E не будет передачи и ему не выбрать другую длинную масть (в отличие от масти разблокировки). Снос Туза – это блеск, если у E есть прием в этой масти (Дх). Но, если у E нет задержки, то снос Туза вызовет смех. Ясно, что, если у E есть прием в побочной масти, то Туза сносить не следует, поэтому W должен догадываться (например, если явно длинная отыгранная масть у E).

Цена Туза.

Пример 19.

	♠ 7 3 2	
	♥ 8 7 3	
	♦ Т К Д 3	
	♣ К 6 3	
♠ Т К Д В		♠ 9 8 4
♥ 9 2		♥ В 1 0 6 4
♦ В 1 0 9 7		♦ 6 5
♣ Д 1 0 7		♣ В 9 8 2
	♠ 1 0 6 5	
	♥ Т К Д 5	
	♦ 8 4 2	
	♣ Т 5 4	

Торговля:

N	E	S	W
1♦	–	1♥	–
2♥	–	2NT	–
3NT	–	–	–

W забрал КДВ в пиках. Какова польза оставить Т♠? У S есть Т♣ и старшие онеры в черве. Если S берет в черве 4 взятки, то контракт есть. Но, если у E есть задержка в черве (а похоже на то, так как S заявил NT, а не черву), то ход с Т♠ вызовет сквиз у E, в то время, как на третью черву сквиз будет у W, поэтому Т♠ надо снести на третью черву. Тогда S имеет 3♦, 3♥ и 2♣. Если было 3 хода в черву и 1 в пику, то возникнет следующее положение:

	♦ Т К 3	
	♣ К 6	
♥ В		♦ 6
♦ 1 0 9 7		♣ В 9 8
♣ Д 1 0	♥ 5	
	♦ 8	
	♣ Т 5 4	

W вынужден был снести трефу, чтобы удержать бубну. S выходит с 8♦ и, берет Т и К у N и на вторую бубну у E сквиз и контракт выигран. То, что сыграл Т♠ – очень полезно для S, т.к. позволяет сделать двойной сквиз (у W или E).

Ценность Двойки.

Пример 20.

	♠ 5 4 3	
	♥ К Д В 9 3	
	♦ В 3	
	♣ В 4 2	
♠ 1 0 9 8 2		♠ Т В 6
♥ Т 6 4		♥ 8 2
♦		♦ Д 1 0 9 8 6 5 4
♣ К 1 0 9 8 7 3		♣ 6
	♠ К Д 7	
	♥ 1 0 7 5	
	♦ Т К 7 2	
	♣ Т Д 5	

Торговля:

W	N	E	S
–	–	3♦	К
–	3♥	–	3NT
–	–	–	

W атаковал 10♣, из чего E ясно, что у W ренонс в бубне.

Розыгрыш:

	W	N	E	S
1.	10♣	2♣	6♣	Д♣
2.	4♥	3♥	8♥	10♥
3.	6♥	9♥	2♥	7♥
4.	Т♥	В♥	4♦	5♥
5.	2♠	3♠	Т♠	Д♠
6.	8♠	4♠	В♠	К♠
7.	9♠	5♠	6♠	7♠

Контракт выигран, т.к. W передает ход к N, чего сам разыгрывающий не мог сделать. W сделал ошибку на 5-м ходу. Он не должен был сносить 2♠. А 2♠ надо отдать на 3-м круге (т.е. на 7-м ходу). Если поменять местами 5-ку и 8-ку пик, то S выигрывает контракт после 1-го хода в трефу при любой игре вистующих.

Следует помнить, что значение карты в бридже строго привязано к плану игры и не существует само по себе.

Глава VI

Бескозырные игры (1)

Простые правила

Рассмотрим элементарные примеры в NT-контрактах. Козырные игры, как правило, значительно сложнее (хотя для играющего могут оказаться и проще), ибо там все ограничено козырями. Поэтому сначала о бескозырных играх.

Правило 1 – Пропускание хода

Цель пропускания – лишить одного из противников передач к партнеру (например, для того, чтобы тот добрал отработанную масть), и тем самым уменьшить значение приемов у этого вистующего. Однако, если ходы противника нужны для лучшего, чем розыгрыш масти партнера, то пропускание хода не следует делать, т.к. значение хода от этого не уменьшится. В примерах 8 и 9 мы уже встречались с пропусканием.

Следующий пример демонстрирует эффективность пропускания.

Пример 21.

	♠ К В 4	
	♥ Т В 3	
	♦ 6 3	
	♣ Т В 1 0 8 2	
♠ 6 5		♠ Д 1 0 9 3
♥ 9 8 2		♥ 7 6 5 4
♦ Т 1 0 8 5 4 2		♦ Д 9
♣ 9 7		♣ К 6 4
	♠ Т 8 7 2	
	♥ К Д 1 0	
	♦ К В 7	
	♣ Д 5 3	

Контракт – 3NT. W – Д♦ и S отдает взятку, т.к. хочет прорезать трефу под Е. Е – 9♦ и, имея потом прием на К♣, он не сможет продолжить в бубну. Если у вистующих Т♣ вместо К♣, то S пропустит первую бубну, если знает, что Т♣ у Е и не пропустит, если Т♣ у W.

Пример 22.

	♠ 8 3	
	♥ 6 4 3	
	♦ К В 1 0 5	
	♣ Т В 5 4	
♠ Т В 9 7 5		♠ 1 0 6 2
♥ Т Д 8		♥ 1 0 9 7 5 2
♦ 7 6 3 2		♦ 9 4
♣ 1 0		♣ Д 8 6
	♠ К Д 4	
	♥ К В	
	♦ Т Д 8	
	♣ К 9 7 3 2	

Торговля:

S	W	N	E
1♣	1♠	2♣	—
2NT	—	3NT	—
—	—		

W атаковал 7♠, E – 10♠. Как играть S ?

Он должен брать взятку, потому что страшна прорезка в черве от E. По возможности S должен лишить E хода. S – 3♣, N – Т♣. Теперь, если даже Д♣ и 10♣ у W, контракт выигран, т.к. Т♥ у W. Следует отметить, что стопоры бывают 2-х видов: полный (независимо от хода противника стопорит его масть) и полуполный (зависимый от хода – есть прорезка или нет).

Следующий пример был дан в качестве теста в том же клубе. Хотя игроки были средние, однако никто из тех, кто играл за S не выиграл контракт. Контракт, был либо 3NT, либо 5♦. В одном или 2-х случаях было вмешательство в торговлю W – либо в пике, либо в трефе. В случае 3NT ход от W, был с Д♣, E – К♣.

Пример 23.

	♠ 9 4	
	♥ Т Д	
	♦ К 7 6 4 3	
	♣ 7 6 4 2	
♠ Т 8 5 3 2		♠ Д В 1 0 6
♥ 6 5 4		♥ 9 8 3 2
♦		♦ В 1 0 8 2
♣ Д В 1 0 9 8		♣ К
	♠ К 7	
	♥ К В 1 0 7	
	♦ Т Д 9 5	
	♣ Т 5 3	

Как играть S ?

Перебивать надо, иначе вистующие могут отобрать пики. Если бубна развалилась, то контракт есть. Если вся бубна у W, то взятка отдается. Значит надо играть с 5♦, в надежде на бубну у E, тогда контракт выигран (4♦, 4♥ и 1♣ взятки). Контракт 5♦ тоже выигрывался, но сложнее. После 1-го хода в трефу опять ход S с К♦. У S надежда на четыре червы у E. Третий ход с Т♥ от N, затем Д♥, которую W берет Королем. Затем на две червы сносятся две пики N и далее две пики забиваются с передачей в козыря.

Иногда решение о пропуске взятки делается из соображений снятия стопора у противника в масти партнера, например:

♠ Т 2
♠ 9 8 6 3

W вышел с Д♠. Если хотите взять 2 взятки, то следует взять Тузом (если у противников важный стопор в вашей масти, то следует ход в этого стопора), если E, разблокируя карту, положит К♠, то играет 9-ка.

Пример 24.

	♠ Т 2	
	♥ К В 6	
	♦ Д 9 8	
	♣ Т 1 0 8 7 4	
♠ К В 8 7 5		♠ Д 4
♥ 9 3 2		♥ 1 0 8 7 5 4
♦ Т 7 4		♦ 5 3 2
♣ 5 3		♣ К 9 6
	♠ 1 0 9 6 3	
	♥ Т Д	
	♦ К В 1 0 6	
	♣ Д В 2	

Контракт – 3NT. W – 7♠. У E есть фигура в пике (иначе, имея плотность, W, вышел бы с Короля). Если у E – три карты в пике, то пропускание не проходит, т. к. у E останется передача в пике, но если у W пять пик, то у E их две и можно брать Тузом (иначе E повторяет масть и при приеме у W на Т♦

выбирается отработанная пика). N обязан пойти в бубну, пока не разыграна пика и W не может ее выбрать. Ходить в бубну надо пока не выйдет Т♦.

Защита против пропускания

Пример 25.

	♠ 7 5	
	♥ В 4 3 2	
	♦ Т К 9	
	♣ Т В 1 0 5	
♠ В 1 0 6 4 2		♠ Т Д 9
♥ К 8		♥ 9 7 6 5
♦ В 5 4 2		♦ 6 3
♣ 7 6		♣ Д 9 3 2
	♠ К 8 3	
	♥ Т Д 1 0	
	♦ Д 1 0 8 7	
	♣ К 8 4	

Контракт – 3NT. W – 4♠. Если E берет Тузом, то S, берет К♠ только на третьем круге, разрушая передачу к W. Затем S играет с К♣ и прорезает трефу к N, отдавая ход к E на Д♣. E выходит в черву, которую S берет Тузом и собирает две трефы, снося черву. После шести ходов имеем:

	♠	
	♥ В 4	
	♦ Т К 9	
	♣ Т В	
♠ В 1 0		♠
♥ К		♥ 9 7 6
♦ В 5 4 2		♦ 6 3
♣		♣ 9 3
	♠	
	♥ Д 1 0	
	♦ Д 1 0 8 7	
	♣ 4	

Заставить противника сносить (в данном случае W сносит 2♦) – сильное оружие для выбивания берущих карт противника. После сноса двух пик S может отыграть черву. Таким образом ясно, что после того, как E взял Тузом пик, S выигрывает контракт. А если на первый ход E положит Даму, то S обязан брать Королем (боясь прорезки, если Т♠ у W) и когда ход придет к E он пойдет с Т♠ и затем фоской пик, сажая контракт.

В заключение обсуждения "проблемы пропускания" надо сказать, что когда цель достигнута, т. е. один из противников потерял масть партнера, то следует отобрать взятку, ибо тянуть нечего (иначе вистующие могут переключиться на другую масть).

Одна из трудностей бриджа – в том, что нет категорического рецепта: всегда или никогда.

Когда пропускание не есть пропускание

Пример 26.

<p>♠ К 1 0</p> <p>♥ К Д В 9 6</p> <p>♦ К В 9</p> <p>♣ 9 6 2</p>	<p>♠ Д 2</p> <p>♥ Т 8 7 4</p> <p>♦ Д 1 0</p> <p>♣ К Д В 1 0 8</p> <p>♠ В 7 6 5 3</p> <p>♥ 3</p> <p>♦ 8 7 3</p> <p>♣ 7 5 4 3</p> <p>♠ Т 9 8 4</p> <p>♥ 1 0 5 2</p> <p>♦ Т 6 5 4 2</p> <p>♣ Т</p>
---	---

Торговля:

N	E	S	W
1♣	—	1NT	2♥
3♣	—	3♦	—
3NT	—	—	—

После заявки S – 1NT, вмешательство W – 2♥: показывает, что у него кроме К♥ есть К♠ и К♦. W играет 3 раза в черву и хотя E несетя, начиная со второго хода, болван не дает Т♥. Почему? Потому что S хочет разблокировать Трефу, снеся Т♣ на четвертую черву. На пятую трефу S – 5♦, а W должен сносить последнюю черву, либо оголять какого-либо Короля. И в том и в другом случае S выигрывает контракт, т. к. от W ход от Королей (из торговли S знает о наличии К♠ и К♦ у W).

Пример ниже – образец двойного сквиза

Пример 27.

	♠ Т К Д 6	
	♥ 1 0 6 5 3	
	♦ Д 8 6	
	♣ К 8	
♠ В 9 8 5 3		♠ 7 4
♥ 7		♥ К Д В 9 8
♦ 5 3 2		♦ К 7
♣ 9 7 5 3		♣ Д В 1 0 2
	♠ 1 0 2	
	♥ Т 4 2	
	♦ Т В 1 0 9 4	
	♣ Т 6 4	

Торговля:

N	E	S	W	
1♣	1♥	1NT	—	
2♠	—	3♦	—	
3NT	—	4NT	—	(4NT Норман)
5NT	—	6NT	—	
—	—			

S точно не знает о наличии двойного сквиза, т.к. не видит карт противников, но он знает, что это так, если прорезка в бубне удастся и длинная пика у W (чтобы первый сквиз был у W). Заявка E в торговле обещает выполнение этих условий. Поэтому, отдача первой червы на первом круге не есть пропускание, а есть правильный порядок ходов. Если было пропускание червы, то позиция следующая:

	♠ Т К 6	
	♥ 1 0	
	♦	
	♣ К 8	
♠ В 9 8		♠ 7
♥		♥ Д В
♦		♦
♣ 9 7 5		♣ Д В 1 0
	♠ 1 0	
	♥ 4	
	♦ 9	
	♣ Т 6 4	

Ход S 9♦, W – 5♣, N – 10♥ и E – В♥. Далее К♠ и Т♠, а на вторую пику у E – сквиз. Если он бросает последнюю черву, то играет 4♥ у S; если – трефу, то берут три трефы. Если бы первым ходом брал Т♥, то ситуация была бы следующая:

	♠ Т К 6	
	♥ 1 0 6	
	♦	
	♣ К 8	
♠ В 9 8		♠ 7
♥		♥ К Д В
♦		♦
♣ 9 7 5 3		♣ Д В 1 0
	♠ 1 0	
	♥ 4 2	
	♦ 9	
	♣ Т 6 4	

И сквиз не проходит, т.к. не довыбрана одна черва. Заметим, что при первом ходе от W в пику контракт игрался двумя путями: либо играла 10♠ у S, либо болван берет К♠ и немедленно отдает взятку в черве. Это пример, когда пропускание служит для создания сквизовой позиции.

Глава VII

Бескозырные игры (2)

Правило 2 – Размещение хода

Размещение хода часто связано с пропусканьем взятков. При решении вопроса о пропусканьи во многом руководствуются размещением ходов. Мы уже рассматривали ряд таких примеров. Попытка отдать ход определенному противнику связана с тем, что ход другого противника опасен. Иногда отдать взятку безопаснее для контракта, если взятка отдана на нужную руку, например:

♠ Д 5
♥ 6 4 2
♦ Т К 1 0 3
♣ 1 0 7 6 4

♠ Т 7 3
♥ К 8
♦ Д 7 5
♣ Т К В 9 3

Контракт – 3NT. Ход в пику и N – Д♠ и идет в трефу. S берет Королем и предположим оба вистующих дают трефу. Тогда по бубне ход передается к N, который снова играет в трефу. Теперь, если даже E кладет фоску треф, то надо перебить, но не Тузом, т.к. контракт выигран, если ход у W. Если ход останется у E, то может последовать страшная прорезка в черве. Погнавшись за лишней взяткой, можно проиграть контракт.

Пример 28.

	♠ К В 8	
	♥ 6 5	
	♦ Т 9 6 5	
	♣ Д 7 5 4	
♠ 1 0 6 5		♠ Д 7 4
♥ Т В 1 0 9 2		♥ 8 4 3
♦ В 3		♦ Д 8 4
♣ К 6 3		♣ 1 0 9 8 2
	♠ Т 9 3 2	
	♥ К Д 7	
	♦ К 1 0 7 2	
	♣ Т В	

Контракт – 3NT. W атаковал с В♥. Этот контракт, видимо, можно выиграть, если не дать хода Е. S, взяв Д♥, выходит с 2♦, N берет Т♦ и продолжает в бубну. Если Е дает 8♦, то S – 10♦ и ход попадает к W. Возможны следующие варианты:

а) Если W выйдет в одну из черных мастей, то вистующие потеряют взятку и контракт легко выигрывается (важно, только, не дать хода Е).

б) Если W ходит в черву с Туза, а затем фоской, то ход от Е уже не опасен. Теперь S выйдет фоской пик, отдавая ход Е на Даму и выигрывая контракт (3♠, 2♥, 3♦ и 1♣ взятки).

в) Сильнейший ход от W – с 10♥. Это сильно затрудняет задачу разыгрывающего. Он вынужден играть в отбор: S – К♦, N – 9♦; S – 7♦, N – 6♦), на что W приходится снести трефу и пику. Возникает следующая ситуация:

	♠ К В 8	
	♥	
	♦	
	♣ Д 7 5 4	
♠ 1 0 6		♠ Д 7 4
♥ Т 9 2		♥ 8
♦		♦
♣ К 6		♣ 1 0 9 8
	♠ Т 9 3 2	
	♥ 7	
	♦	
	♣ Т В	

Надо сказать, что у W не более 4-х карт в т и п. Лучший шанс - если у W не более 2п. Поэтому следует выйти ♠2 от S и сыграть ♠К. Если S уверен, что ♠Q у Е, то прорезка ♠J дает контракт. Если уверенности нет, то можно

добрать старшие фигуры в пике и отдаться ♥7, вынуждая W играть трефой. Однако, бдительный W сыграет ♥2, давая возможность E принять ход и, ходом в трефу посадить контракт. Как видим, W мог выбирать план игры в зависимости от четвертого хода.

Так что "нормальный" розыгрыш масти не всегда оправдан. Чаще бывает, что отклонение от нормального плана не несет беды по сравнению с "нормой", однако зависит от конкретной позиции.

