

Родвелл. Файлы. Секреты чемпиона



Начало

Эрик Родвелл и Марк Хортон

Перевод Бориса Черницы

БЛАГОДАРНОСТИ

Некоторые части этой книги впервые были опубликованы следующими авторами: David Bird, Raymond & Sally Brock, Larry Cohen, Albert Dormer, Pietro Forquet, Bob Hamman, Ghassan Ghanem, Raman Jayaram, Eddie Kantar, Ray & Linda Lee, Brent Manley, Terence Reese, Barry Rigal, Brian Senior, Roger Trézel.

Мы также использовали материалы, которые были опубликованы в *Bridge Magazine*, *The Bridge World*, *The Times*, *The Sunday Times*, *The Daily Telegraph*, *The ACBL Bridge Bulletin*.

Огромное количество людей помогли в сборе информации о сдачах, или предоставили материал, и среди них: Tim Bourke, Patrick Jourdain, Wolf Klewe, Brent Manley, Barry Rigal, Brian Senior and Tracy Yarbrow.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Эрик Родвелл и Джефф Мекстрот одна из самых известных пар в мире бриджа. «Mesckwell» - этот неологизм есть в лексиконе каждого бриджевого игрока. Можно утверждать, что их партнерство есть одно из самых длительных и грозных в мире. Брайн Клаф, легенда английского футбола, отвечая на вопросы, однажды сказал: «Я не утверждаю, что я самый успешный менеджер в истории английского футбола, но несомненно, я один из лучших».

И вот, отвечая на вопрос вместо Эрика и Джеффа (они очень скромные, чтобы самим сделать подобное заявление): «Или ваша пара самая лучшая в мире?», - я скажу:

«Скорее всего нет, но мы несомненно входим в топ».

Зависть Сальери к гению Моцарта – это классический пример превосходства врожденного таланта. И Петер Шафер в своем фильме Амадеус прекрасно показал это на игре контрастов, талант Моцарта и посредственность Сальери. Что-то похожее есть и в бридже. Мне, как журналисту повезло, часто бывать в компании известных бриджистов, бриджистов мирового класса, обсудить с ними

бесчисленные проблемы торговли, розыгрыша или защиты. Я был очень близко к ним, чтобы понимать, насколько далек мой уровень игры.

Если вы не можете играть с (или против) них, то вам только остается наблюдать, чтобы постараться понять, что они думают во время игры. Но тем не менее, очень мало есть первоклассных игроков, который могли бы точно рассказать, как они размышляют, как они делают это. И вы несомненно оцените, то что вам расскажет этот исключительный человек, гений бриджа, о своем уникальном подходе в игре в обороне и на розыгрыше.

Моя привилегия и задача была найти те сдачи, которые бы иллюстрировали принципы, которые Э.Р. описывает.

В какой-то степени можно утверждать, что бридж – это головоломка без решения, без готового ответа, - я играю уже более сорока лет и у меня до сих пор, нет ответа на вопросы, как в него играть. Эта книга одна из лучших возможностей попасть внутрь мозга чемпиона – и не упустите возможности.

Mark Horton
Март, 2011

ВВЕДЕНИЕ

Еще в далеких 80х я написал серию заметок о подходе к анализу руки и розыгрыша, и я нашел это полезным. Методология содержала много новых терминов к различным типам игры, стратегии розыгрыша, защиты или анализа сдачи. Еще в колледже я знал, что давая различным вещам необычные или даже смешные названия, они легче запоминаются.

Я дал цифровую копию (Родвелл. Файлы) Фреду (Fred Gitelman), в то время он еще был только перспективным юниором, и он распространил их среди небольшого количества игроков в Торонто. И так много лет назад Рей Ли, который видел эти записи предложил мне превратить их в книгу. Но я сопротивлялся это идеи, отчасти от того, что знал, что эти записки были далеки от того, что быть хорошей книгой по технике игры. А в 2009 в Вашингтоне на NABC, он опять мне предложил реализовать идею с книгой, но в соавторстве с Марком Хортоном. Эта мысль мне понравилась, так как я не имею много времени, чтобы анализировать сдачи, чтобы подобрать хорошие примеры для иллюстрации понятий, которые вводились.

Марк проделал громадную работу, он подобрал изумительные примеры, и в основном с топ-соревнований. Когда я просматривал готовые материалы, я подумал, что эта книга может быть полезна и более широкому кругу игроков, и тогда я решил дописать несколько вводных глав, которые бы вводили базис или основу тому, о чем пойдет речь дальше. В течении некоторого времени я не брал материалы в руки, но потом в 2010-2011 годах, держа книгу все время в голове, собрал новые интересные сдачи, которые дополняли ее, вводили новые комбинации, термины. Всего этого изначально мы не планировали, а получилась довольно большая книга. Сейчас я считаю, что получилось хорошо и это к лучшему.

Большинство примеров – «реальные», они игрались, как описано в книге. К сожалению, большинство взяты из сдач сыгранных нашей парой, но есть и много хороших сыгранных другими сильными игроками. Некоторые примеры я построил, если мы понимали, что ни один из примеров, не отображает должным образом требуемой идеи, некоторые я сгенерировал на компьютере.

В некоторых примерах я рассказываю о линии розыгрыша или защиты, которая в реальности не была выбрана за столом – это сделано, для того, чтобы отметить интересные моменты. Тогда эти сдачи я показываю не от первого лица и не от своего имени. В некоторых местах я сделал незначительную модификацию рук.

И, наконец, о терминах. Иногда термин имеет описательный характер, иногда просто ничего другого не пришло мне в голову, иногда просто какая то глупость, для того, чтобы лучше запоминаться. И, я надеюсь, те немногие, которые были названы в честь других игроков, никого не обидят.

Как построена книга

Первые две главы первой части закладывают основы для более сложных концепций: как выработать взятки, готовить переходы, распоряжаться козырями, чего надо считать, суммирование вероятностей, основы сквизов и впуск. Они читаются легко и это скорее просто напоминание, чем фундаментальные понятия. Но если вы не на должном уровне воспринимаете этот материал, то я бы вам советовал хорошо изучить его, чтобы быть уверенными, что в дальнейшем вы хорошо понимаете вводимые понятия.

Первую часть заканчивают две очень важные главы, посвященные аналитическому процессу: они описывают этапы при выборе розыгрыша или выборе линии защиты и перечень «разтуманивающих» вопросов, которые заставят вас повторить, те места, где вы «плаваете».

Остальная часть книги в основном связана с выявлением, наименованием и описанием различных игровых ситуаций, которые возникают за столом. Когда я придумывал термины для этих ситуаций, то для меня они в тот момент имели смысл, да и в конце концов со всем этим же надо было что-то делать. Если вы хотите назвать, их как-то еще, то ради бога, ведь все это писалось именно для вас и вам это должно быть удобно.

Есть множество примеров, которые иллюстрируют только идею, а другие ситуации представлены более подробно, на примерах проблем разыгрывающего или защиты. Глубина пояснения тоже имеет несколько уровней и рассчитана на разных по силе игроков. Как я уже ранее говорил, акцент был сделан по возможности на реальные сдачи, а не на «искусственные макеты», которые должны были заполнить страницы этой книги. Это сделало нашу задачу как более жесткой, так и более интересной, ведь часто реальные сдачи не имеют четкого однозначного ответа. Есть немало примеров, в которых я был участником, и есть, которые за столом произошли не так как описано. Я старался найти примеры, где я ошибся, чтобы это было более интересно для читателя, чтобы разобрать ошибки, и это будет более поучительно, чем там, где я сыграл правильно.

Кому стоило бы прочитать эту книгу?

Эта книга для тех, кто хотел бы понять или частично достичь более высокого уровня игры картами, или для тех, кто просто любит читать, читать о бридже и находить в этом красоту. Есть много книг о торговле и конвенциях, но я чувствую, что сама игра картами, техника, является более ценным предметом для изучения, и что улучшение в этой области игры в бридж сильно улучшит ваши результаты.

Эксперты: я уверен, то, что представлено на этих страницах, отличается от того, что вы видели раньше, а примеры будут интересны и полезны. Надеюсь, что введенные термины вам помогут так же.

Сильные игроки: Эта книга даст вам шанс значительно улучшить вашу игру.

Среднячки: в зависимости от ваших врожденных способностей и желания, вы можете сделать огромный скачок в вашей технике.

Начинающие: Не пугайтесь! Вы можете узнать намного больше, чем вы себе представляете, и я обещаю: «Вам это доставит удовольствие».

Если передовые концепции игры для вас будут сложными, то попытайтесь понять, хоть, то что получается. Через некоторое время прочитайте опять. И так вы сможете узнать все больше и больше. Если вам не удастся уследить за игрой от взятки к взятке по тексту книг, то возьмите свою колоду и разложите на столе. Я рекомендую читать материал в представленном порядке, но можете пропустить, что-либо, если вам так удобно. Не зависимо, от вашего уровня игры, и не зависимо, от того, как далеко вы заберетесь в этой книге, вы улучшите свои результаты и начнете получать больше удовольствия от игры. Не надо понять все, что бы извлечь пользу, вам даже крупца пригодиться в любом случае.

Хоть эта книга и большая, но все ж она недостаточно большая, чтобы включить в нее все, что необходимо для изучения, особенно это касается базовых понятий, и некоторые книги приведены в приложении, как пожелание для дальнейшего прочтения.

Эту книгу можно использовать, как учебник, как справочное пособие, как книгу для бриджевых учителей, как задачник, но я надеюсь, что прежде всего вам эта книга доставит удовольствие.

ЧАСТЬ 1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Глава 1.

Некоторые основные идеи

Эта книга об технике игры картами, и эта тема довольно обширна. Многие концепции представленные в ней скорее для игроков, чей уровень «чуть выше» начального, чем для опытных бриджистов. Я верю, что многие «секреты» бриджевых экспертов могут быть понятны большинством игроков, если они потратят на это немного времени. Многие игроки усовершенствуют свои торговые конвенции, уделяют этому много времени, но гейм, обычно выигрывается или проигрывается в игре картами, а не в торговле.

И перед тем как начать, я хочу сказать, зачем я даю термины, названия различным концепциям. Во-первых, это дает возможность легче запомнить идеи, и потом мне легче будет ссылаться по тексту и главное, я буду уверен, что читатель и я понимаем одно и тоже. Я изобрел много терминов для многих методов игры картами, которые появятся в последующих главах.

В первых двух главах я собираюсь дать обзор некоторых основных приемов, чтобы охватить более широкую аудиторию. Немного позже появятся упоминания о сквизах, впусках, козырных промоциях и т.п., и я хотел бы чтобы все понимали, о чем идет речь. Даже если вы думаете, что вы знакомы со всем этим, я бы советовал прочитать хотя бы бегло первую главу, а не пропускать ее, ну разве что только вы уже знакомы с моей терминологией. И даже возможно, что в такой области, как импас для вас может, что-то быть в новинку.

Взятки на старшие карты (онеры)

Общий принцип состоит в том, чтобы сохранить по масти переход между руками. Это, обычно получается, если начинать собирать старшие карты с руки с короткой мастью.

♠ A Q J 3

-

♠ K 2

Начните с короля, потом туз, дама и валет.

Если у вас нет малой карты, для передачи в другую руку (карту передачи называем Линк-карта), то у вас есть выбор или добрать верхние карты в короткой руке либо перебить последнюю старшую карту короткой руки.

(a) ♠ A J 3 2

♠ K Q

(b) ♥ A J 10 2

♥ K Q

В примере а) для того, чтобы собрать все четыре взятки, сначала добираем короля и даму, затем передаемся в стол по другой масти и собираем остальные

взятки на туза и валета. В б) сначала добираем короля, а во второй взятке даму перебиваем тузом и добираем валета и десять.

Если ваша масть имеет кроме старших карт еще и много фосок (говорим: «хорошо сфитованная масть»), отбирая всю масть, мы создаем позицию, в которой защита вынуждена сделать много сносов. Это может помочь разобраться, как раскололись остальные масти, или это может быть частью розыгрыша, который называется вынуждение (сквиз). Но данный план имеет и другую сторону – отбирая длинную масть, вы можете лишиться коммуникаций между руками. Потому принимая решение о отборе длинной масти, надо все взвесить.

♦ A Q J 10 4 3

♦ K 9 8 5

Отбирая шесть бубновых взяток, вы теряете коммуникации, и кроме того вам надо подготовить два сноса с нижней руки.

Если ваши старшие карты расположены масти, в которой мало карт («короткий фит»), то кроме создания коммуникаций, онеры выполняют функцию стоппера, т.е. не дают оппонентам возможности собрать взятки в этой масти. Желательно, такую масть отобрать в концовке, чем в начале розыгрыша.

(a) ♠ K 3

(b) ♥ K Q 4

♠ A 2

♥ A J 3

В примере а) вы имеете два онера, или два стоппера. Если защита атаковала в пику, то вы лишились одной держки. Вы можете выбрать на какой руке взять первую взятку. Как и всегда, когда есть выбор, вы должны хорошо взвесить, где взять эту взятку. Ответьте: «Вы хотите быть где-то в определенной руке сейчас?» Если нет, то подумайте, может, вы захотите быть в определенной руке позже, и стройте игру определенным образом.

В б) вы имеете три взятки и как, суперприз валета. И это значит, что вы можете получить два входа в каждую руку. Но опять выбор.

Вырабатывание взяток на онеры

Под вырабатыванием взяток на онеры, мы имеем ввиду, что сдаем взятку или взятки на старшего или старшие онеры и берем взятки на следующие старшие карты. Это похоже на то, как мы собираем нашу масть, но при этом мы отдаем ход противнику один или больше раз.

(a) ♠ K Q J

(b) ♥ K J 10 3

(c) ♦ K J 10 9 3

♠ 4 3 2

♥ Q 2

♦ Q

В пиковой масти а) все произойдет само собой: вы выбьете туза и получите 2 взятки. В позиции б) лучше всего сначала сыграть дамой, а потом малой картой (онером, а потом малой с короткой руки). В с) бубновая масть в первой взятке должна быть сыграна так: играете дамой и перебиваете королем. Продолжайте играть старшими картами, пока не упадет туз. Заметьте, что самая малая карта ♦3

даст взятку если бубна у оппонентов разложилась 4-3. Если же у вас хватает переходов в стол, то сыграйте дамой, потом воспользуйтесь переходом в стол и продолжите вырабатывать бубну королем, гарантируя себе 4 взятки.

Иногда вам надо будет выбить у оппонентов более, чем один онер для получения взятки в вашей масти.

(a) ♠ Q J 10 (b) ♥ J 8 4 3 (c) ♦ J 10 9 8 3
 ♠ 5 4 2 ♥ 10 9 2 ♦ Q 2

В а) в пиковой масти вам надо будет выйти в масть два раза, чтобы выбить два старших онера, и тогда вы получите свою одну взятку. В б) в червовой масти вам надо будет это сделать три раза. В с) надо выбить два старших онера, но если оппоненты не согласятся и будут пропускать, то надо сыграть сначала дамой, онером с короткой руки. Вам понадобится как минимум один вход в стол, и два, если оппоненты пропустят первую бубновую взятку.

Если ваши онеры распределились между руками, то вы должны решить, в каком порядке будете играть онерами.

(a) ♠ K J 3 (b) ♥ Q 2
 ♠ Q 6 5 ♥ K 3

В позиции а), если вы хотите иметь вход в руку позже, то сначала играйте онерами от болвана. Защита может разрушить ваш план, если пропустит ♠А дважды; в этом случае вы получите две взятки и должны осмотреться, что делать дальше.

В б) левый оппонент атаковал малой к тузу партнера, теперь у вас есть выбор, сыграть малой или разблокироваться королем для создания перехода на стол.

Онер или онеры могут выпасть, когда мы отбираем старшие онеры, а многие другие возможности получения взятки на старшие карты приведены в следующей главе, где рассмотрены позиции импаса.

(a) ♠ A K J 10 (b) ♥ Q J 2 (c) ♦ A K Q 10 9 3
 ♠ 4 3 ♥ A 10 9 5 4 ♦ 8 4

Отбирая пику а) туза и короля, надеемся, что дама вторая и она обвалится, если же нет, то продолжаем В, выбивая даму. Потом передаемся по боковой масти в стол и добираем 10. Если же у нас нет перехода по боковой масти, то первой картой при розыгрыше пики должен быть валет (если вы на столе). Переход сохранится по пике.

В б) лучшей игрой будет импас короля, но если нам необходимо только 4 взятки в этой масти, то безопасной игрой будет выход с руки к даме. Если же в подобной ситуации вы держите ♥A10985 – ♥ДВ2, то в первой взятке надо сыграть тузом и разблокироваться дамой, а потом продолжить малой к валету.

В с) вы соберете шесть взяток в бубновой масти, если валет обвалится на первых трех кругах. Если же валет у защитника четвертый или пятый, то потом вы продолжаете 10 и 9, в конце получая еще и взятку на ♦3. Но, естественно вам для этого надо иметь боковой приход. Если такового не имеется, то на первом круге сыграйте 10, но опять же это имеет смысл, только если вам надо 5 взяток в бубновой масти.

Взятки на фоски

(a) ♠ A 8 7 (b) ♥ A K 7 6 (c) ♦ 9 7 6 5 4
 ♠ 9 6 5 4 3 2 ♥ 5 4 3 2 ♦ 8 3 2

В а) у вас нет четырех карт ♠КДВ10. Если они разложились 2-2, то играйте тузом потом маленькими, и вы получите еще четыре взятки на оставшиеся фоски. Если у оппонентов пика разложилась 3-1, то вам надо отдать еще одну взятку и в итоге получите только 3 взятки на фоски. Если же пика разложилась 4-0, то вы сдадите три взятки и получите взятки на туза и на две фоски.

В б) у вас нет ♥ ДВ1098. Если они расположились 3-2, то вы получите две на старшие, и одну на фоску. Если у оппонентов черва распределилась 4-1 или 5-0 то на фоски вы не получите ничего. Чтобы избежать отдачи двух взяток, вы должны сначала сдать одну или сделать «пропускание» (ducking) и когда вы сыграете тузом, вы узнаете - стоит ли играть королем.

В с) у вас нет ни одного онера даже десятки (♦ АКДВ10), в бубне вы сдадите как минимум три взятки в зависимости от ее распределения 3-2, 4-1 или 5-0.

ИМПАС

Импас - это попытка поймать одну или несколько старших карт, которые расположились у одного или обоих оппонентов. Самая простая позиция, когда вы импасируете онер, который по рангу расположен между вашими фигурами.

(a) ♠ A Q 3 (b) ♥ Q 3 2
 ♠ 6 5 4 ♥ A 8 7

В а) вы выходите малой к вилке стола, планируя перебить короля тузом, либо сыграть дамой. Этот маневр имеет шанс 50 на 50 в зависимости от расположения короля. Заметьте, что вы должны выйти к своим старшим картам и надеяться на удачное расположение короля. Этот принцип – выход к своим старшим картам применяется в очень многих ситуациях и назовем этот маневр экспас (в англ. варианте Lobbing – удар в теннисе над головой противника).

В б) вы выходите малой к ♥Д опять же с шансами 50-50, чтобы установить взятку на даму. Различие с примером а) в том, что ваши фигуры распределились между руками, и теперь Запад может вскочить королем, получая «быструю» взятку. В примере а) Запад получит взятку на короля, но только после двух кругов пик.

В позиции б) отметим еще такой маневр, который проводят многие новички: выход ♥Д к тузу. Это «импас безшансов», поскольку, если король перед

тузом, то Восток накроет даму королем, и в этой комбинации вы получите только одну взятку - на туза. Этот маневр называется «китайский импас», и к нему мы вернемся немного позже.

Импасы которые были представлены выше, не очень хороши, поскольку в лучшем случае дает вам одну дополнительную взятку, но дает оппонентам темп для разработки масти, если маневр не пройдет. Потому следует выбирать масти для импаса, где можно разработать большее количество взятки в онерах, либо выработать фоски:

(a) ♠ A Q J (b) ♥ A Q 4 3
♠ 4 3 2 ♥ 7 6 5

В а) если импас не пройдет, то вы все равно получите две взятки в пике. Если же импас пройдет, то вам надо вернуться в руку по другой масти и провести импас еще раз. Но несомненно, если импас прошел первый раз, это не означает, что он пройдет и второй. Многие защитники на месте Востока пропустят первую взятку, для того, чтобы сократить ваши коммуникации между руками.

В б) кроме надежды на импас, вы еще надеетесь на удачное распределение масти: 3-3. Не важно пройдет импас или нет, на втором круге вы должны сделать пропускание, в надежде, что когда вы сыграете тузом, все оставшиеся червы упадут под него.

Немного выше я рассказывал, что надо стремиться выходить к своим онерам – и мы назвали это экспас (Lobbing). Но если у вас хватает длины и качества масти вы можете выйти онером, чтобы сохранить ход в нужной вам руке для повторного импаса.

(a) ♠ A Q 3 (b) ♥ Q 3 2 (c) ♦ A J 10 3
♠ J 10 4 ♥ A J 10 9 ♦ Q 9 4

В а) у вас суперприз ♠10. Вы можете выйти ♠В и если Запад не накроет его королем вы можете тут же повторить импас. Несколько замечаний. У вас по три карты в каждой руке, и если Запад положит короля на валета, то у вас уходит два онера в одной взятке. Только тогда когда у вас на одного онера больше, чем количество карт в масти (четыре АДВ10 и три карты), только тогда возможно собрать все взятки, естественно при удачном положении короля.

В б) вы выходите дамой, заметьте, что теперь у вас пять онеров и вы рассчитываете на четыре взятки (♥9 надо считать как старшая карта, так как она составляет секвенцию к ДВ10). Если Восток накрывает даму, то вы сразу имеете все, если же нет, то вы можете тут же повторить импас еще раз. И потом, если у вас не окажется больше входов в руку, то вы играете тузом в надежде на третьего короля у Востока.

Позиция с) - лидер в бриджевой литературе. У вас есть девятка и это дает возможность собрать 4 взятки без дополнительных переходов в руку, если вы выйдете девяткой в первой взятке. Когда она удержит, то вы выходите дамой,

сбрасывая на нее 10, и потом повторяете импас третий раз. Если же вы выйдете дамой в первой взятке, то девятка не окажется старшей, если дама удержит, и вы не сможете остаться в руке после второго круга бубной.

Защитники, как правило, проводят импасы так же часто. Тем не менее, поскольку они видят руку, болвана и не видят руки партнера, то их импасы носят, чисто гипотетический характер.

(a) ♠4 3 2 ♠A Q 5 ♠J 10 6 ♠K 9 8 7	(b) ♥4 3 2 ♥A Q 10 9 ♥J 8 5 ♥K 7 6
---	--

В а) Восток атакует ♠В, проводя импас в защите, как я его называю. Чтобы не делал Юг, защита соберет три взятки. Замечу, что при этом у разыгрывающего останется тринадцатая пика, что может иметь или не иметь значения.

В б) Восток последний раз при ходе. И если защите надо три или более взятки в черве, он выйдет ♥В. Он надеется что у партнера ♥AQ10.

Этот тип импаса, не важно в защите или при розыгрыше я называю «импас под прессом». Вы вышли картой, которая или удержит взятку или должна быть надбита оппонентом, а саму карту (тут это ♥В) называю «пресскарта».

В большинстве игровых ситуаций, когда вы планируете импас, есть возможность сыграть на выпадение фигуры.

а) ♠A Q 9 2 ♠J 10 3	(b) ♥A K J 10 8 ♥9 7 6 5
------------------------	-----------------------------

В а) у вас отсутствует шесть пиковых карт и импас имеет значительно лучшие шансы, чем игра на выпадение синглетного короля. Об основных статистически-вероятностных расчетах речь пойдет в главе 3, сейчас я просто скажу, что вероятность выпадения синглетного короля 1:31 против 50:50 за импас.

В ситуации б) у вас отсутствует только 4 карты и шансы на выпадение дамы довольно хороши. Многие игроки в такой позиции играют на обвал, следуя правилу «девять никогда, восемь всегда». Если нет никакой дополнительной информации, то игра на обвал имеет больше шансов, чем импас.

Очень часто есть возможность скомбинировать игру на обвал и импас.

(a) ♠A J 10 4 3 ♠K 5 2	(b) ♥A K J 3 ♥7 6 5
---------------------------	------------------------

В а) сыграйте сначала королем, на случай синглетной дамы у Востока, а потом импас Запада. Если маневр был успешен, то вернитесь в руку и повторите импас. Если же переходов в руку нет, то сначала проведите импас к 10, потом пернитесь в руку по королю, и опять проведите импас. Если у правого оппонента синглет, то один раз из четырех там будет ♠Д и вы проиграете.

В б) вы сначала играете тузом, а потом импасируете в ♥В. (Это подразумевает наличие перехода в руку). Если же вам надо только три взятки в этой масти, то сыграйте тузом и королем, предостерегаясь от дуплетной дамы справа, а потом проведите экспас к ♥В. (Для такой игры вам нужны коммуникации между руками).

Такой тип игры, когда играется старшими картами в надежде на выпадение важной фигуры, называется «потрясем наличку» (cash catering). Вы трясете масть в надежде, что онер либо онеры не достаточно защищены фосками, а после этого проводите импас.

Когда у вас отсутствует дама, а иногда валет, и старшие карты разложились у вас на разных руках, то вы стоите перед выбором двустороннего импаса.

(a) ♠ A J 10 3 (b) ♥ A J 10 3 (c) ♦ Q 10 9 3 (d) ♣ A J
♠ K 9 8 2 ♥ K 5 4 2 ♦ K 8 7 4 ♣ K 10 5 4 3 2

В а) классический двусторонний импас. Если вы решите импасировать ♠Д у Запада, то сначала потрусите ♠К и разблокируетесь 10, и затем заходите ♠9. Заметьте у вас 6 онеров, то есть вы можете разблокироваться 10 и выйти 9.

В позиции б) у вас уже нет 9 и 8, т.е. только 4 онера, и вы уже не можете перебивать свои онеры. Если вы решили, что черва у оппонетов разложилась 4-1, то вы может собрать все взятки, только если четвертая ♥Д у Запада. Сыграйте королем, попробовав обвалить даму, а потом ведите импасы. Если вы надеетесь на более благоприятный расклад, чем 4-1, то вы можете импасировать и Восток: сыграйте тузом, а потом выход валетом на импас.

В с) у вас не хватает 5 карт включая туза и валета. Вы можете импасировать ♦В в любую сторону или можете сыграть на его выпадение. В любом случае, сначала вы захотите сыграть старшей картой, это как «потрясти наличку». Вы играете на второго валета либо на комбинацию АВ. Поскольку у вас шесть старших карт, то вы можете позволить себе разблокироваться, например, выйти ♦10 к королю, планируя на втором круге игру ♦8 к тузу.

В д) вы можете импасировать ♣Д в любую сторону. Но импас в стол к валету, может быть связан со сложностями коммуникации между руками. В большинстве случаев, более правильной тут будет игра тузом в первой взятке «потрясем оппов», а потом выход ♣В на импас. Заметьте, что это так же пересекается с советом «играть старшими картами в короткой руке в первую очередь».

В многих позициях импас проводится для поимки, более чем одной карты, это так называемый «глубокий импас».

(a) ♠ K J 2 (b) ♥ A Q 10 (c) ♦ 9 4 3
♠ 7 6 5 ♥ 8 5 4 3 ♦ A J 10 8

В а) пойдите малой к ♠В, если он удержал (АДх у Запада), то вернитесь в руку и выйдите еще раз к ♠К. Если на валета упал туз, то вы разработали одну взятку. Если на ♠В выпала дама, то вернитесь в руку и попробуйте экспас к королю.

В б) попробуйте импас к десятке, если она удержала, то вернитесь в руку и проведите импас к даме. Если на ♥10 выпал король, то потом сыграйте туз и дама, в надежде, что масть разложилась 3-3 или выпадет дублетные ♥В9 - ваша ♥8 будет старшей. Если на ♥10 выпал валет, то потом попробуйте импас короля, все также надеясь установить ♥8 взяткой.

В с) импасируется ♦КД. Сначала лучше попробовать импас малой к В, вероятнее всего на отдачу. А потом провести повторный импас и выйти ♦9 (пресс карта), чтобы выбить оставшегося онера у Востока.

Иногда позиция для импаса возникает позже.

(a) ♠ А К 9 2 (b) ♥ А К 3 (c) ♦ К 3 2
 ♠ 8 7 6 5 ♥ J 9 4 2 ♦ А Q 8 7

В а) выйдете малой к тузу, и если Запад положит онер, то сыграйте тузом, потом выйдете малой к ♠8, выбивая второй онер у Запада (если он стартовал в ДВ10х), и создавая позицию для импаса. (Это еще один пример почему надо играть к старшим картам). Если Запад играет малой, сыграйте тузом, в надежде, что выпадет онер справа. И теперь играйте снова малой к ♠8, получая позицию для импаса. Если масть у оппонентов разложилась 3-2, то не имеет значения, как вы сыграете.

В б) выход ♥В – это попытка китайского импаса. Вместо этого «потрясите оппов на наличку» сыграв АК и выйдете на экспас к валету с надеждой получить еще одну взятку. Если выпала ♥10, то В9 дадут еще одну «железно». Если ♥Д оказалась дуплетной или синглетной у Запада, то теперь вы можете провести доказанный импас к ♥9 против 10xxx(x) у Востока. Если же синглетная или дуплетная дама оказалась у Востока, то вы имеете еще одну взятку на валета. Но часто нет смысла добирать валета сразу, а можно заставить Запад выйти в червовую масть, подготовив концовку.

В с) сыграйте тузом, а потом выйдете малой к королю. У оппонентов было 6 карт с В109. Если два круга они дали в масть, и еще осталось два из трех важных карт на руках, то просто сыграйте сверху в надежде на 3-3. Но интересный случай возникнет, если Запад сыграет в двумя старшими картами (предположим ♦10 и ♦9), показывая одно из этих распределений:

(a) ♦ К 3 2 (b) ♦ К 3 2
 ♦ 10 9 ♦ J 6 5 4 ♦ J 10 9 ♦ 6 5 4
 ♦ А Q 8 7 ♦ А Q 8 7

В первом случае надо провести импас к ♦8. А во втором случае импас будет проигрышной игрой. Так что же делать? Ответ в вероятностях, - надо играть на тот вариант, который приходит чаще. Если Западу сдали ♦J109, то он мог играть этими картами в любом порядке. Но если ему сдали дуплет ♦J10 или ♦J9, или ♦109, то он должен был играть так как он играл. Иначе говоря, если вы проведете импас, то вы выиграете три раза, а проиграете один.

Теренс Риз назвал это Принципом ограниченного выбора, т.е. когда вам не хватает двух или более важных карт, и вы не знаете импасировать или нет,

предположите, что у противника не было выбора, что сносить, а не то, что он выбирал, сносы между эквивалентными картами.

♠ К 4 3 2
♠ А 10 9 8 7

Предположим вы вышли ♠10 и Запад положил даму, вы забрали королем, от Востока фоска. И теперь вы вышли фоской с руки, а от Востока снова выпала фоска. Импасировать или нет?

Принцип ограниченного выбора утверждает, что игра Запада была вынуждена (не было выбора) и потому играть надо на импас. Вы выиграете в двух случаях (Запад с Дамой) против одного (♠ДВ). Это конечно небольшое математическое жульничество, так как эти три варианта не равновероятны, но об этом не здесь, но уже очень скоро.

Есть огромное количество самых разных комбинаций и позиций для импасов. Я вам предлагаю прочитать превосходный раздел о типовых комбинациях в официальной бриджевой энциклопедии.

ИМПАС С УБИТКОЙ

Импас с убиткой использует возможность козырной масти сделать убитку.

♠ 2
♥ 7 6 5

♠ А Q J 10
♥ А К Q 3 2

Если черв козырная масть, то можно попытаться убить три пики в стол, но для этого надо чтобы пика разложилась 4-4 и иметь достаточное количество переходов в руку. Вместо этого можно добрать туза пик и выйти ♠Д, проводя импас с убиткой против Запада. Если Запад перебивает королем, то убиваем, если же пропускает, то сносим боковую масть. Если же импас не прошел, то вы имеете еще две взятки в пике. Если вы предполагаете, что ♠К у Востока, тогда вам надо провести импас к ♠Д, а потом убить две пики в стол.

Принцип ограниченного выбора может проявится и в позиции импаса с убиткой:

♠ 3 2
♥ J 3 2

♠ А К 10 9 4
♥ А К Q 10 9 8

Черва козырь. Вы отбираете ♠АК, и на втором круге от Востока падает ♠В. Что дальше?

Лучшей линией будет отобрать ♥АК. Если оба защитника дали в масть или одна козырь осталась у Запада, то выходим ♠10, планируя импас с убиткой. Почему не попытаться обвалить ♠ДВх у Востока? Потому что Принцип ограниченного выбора утверждает, что Восток не выбирал из двух вариаций, а у него не было

выбора. Если же у Востока остался третий козырь, то вам ничего не останется, как играть на 3-3 в пике, иначе он просто убьет вашу ♠10.

УБИТКА ПОТЕРЬ В РУКУ С КОРОТКИМ КОЗЫРЕМ

Обычно болван имеет руку с более коротким козырем. И в этом случае, использование козырей для убийства потерь принесет дополнительные взятки.

(a) ♠ 8
♥ 4 3 2

(b) ♦ A 4 3
♣ 4 3 2

♠ A 4 3
♥ A K Q J 10

♦ 8
♣ A K Q J 10

В а) все просто. Черва козырь и вы можете убить две малые пика в стол. Это даст $5+2=7$ козырных взятков.

С другой стороны в б), если трефа козырь, это не очень хорошо убить бубну в руку, это даст те же 5 козырных взятков и факт, что вы можете нарваться на козырной расклад 4-1 у защитников.

Защитники знают о такой возможности, и обычно стараются переключиться в козырную масть, когда видят стол с тремя козырями и боковую потенциально убийственную масть (с дублетом или короче). Вы же не хотите им помогать. В а) если у вас нет боковых приходов, то сыграйте ♠А, убейте пику в стол, передайтесь в руку по козырю и опять убейте пику. Если вы сначала отберете старший козырь, а потом убьете пику в стол, то у вас останется только одна пика на столе, и если вы отдадите защите ход, они снимут последний козырь со стола.

КОЗЫРНЫЙ КОНТРОЛЬ

Установление в боковой масти выигранных взятков, не будет иметь смысла, если противники их просто убьют. Если противники могут убить ваши верхние взятки или установить много своих взятков, или предотвратить ваши взятки – вы потеряли козырный контроль. Ряд примеров, принципы будут дальше в книге, а сейчас я хотел бы дать основные идеи.

1. Если нет причины (а часто есть) не отбирать козыря у защиты, то соберите их все в первую очередь.

♠ 5 4 3 2
♥ 2
♦ A K 8 7
♣ A 6 5 4

♠ A K Q J 10 9 7
♥ A 5 4 3
♦ 2
♣ 8

Вы в 7♠. Вы имеете 11 верхних взяток, и значит вам надо только две червовые убитки. Нет ни одной причины рисковать быть перебитыми. Потому просто надо добрать два козыря у оппонентов и потом убить черву в стол (или сделать предьяву).

2. Изучать стоит любую мастевую комбинацию, а уж тем более козырную масть, это ж ваша козырная масть. Посмотрите сколько карт отсутствует, и особенно, какие карты отсутствуют, это может быть очень важно. Я называю это «исследование активов».

В предыдущей сдаче у вас отсутствовали две козырные фоски. Я предлагаю делать так: посчитайте сколько у вас козырных карт и вычислите сколько у оппонентов. Если у вас восемь, то у них пять, если у вас семь, то у них шесть и т.п. И играя, каждый круг вы отнимайте от начального числа количество вышедших у противников козырей.

Идея «исследования активов» не ограничивается только козырной мастью, конечно. Вот пример с 2011 Spring NABC:

♠ 10 9 6
♥ К 7 5 4
♦ К 5 2
♣ J 10 4

♠ A К 3
♥ A J 10 3
♦ Q 9 6
♣ A 6 2

Dealer South

Neither Vul.

West North East South

1♣1

pass 1♦* pass 1NT

pass 3NT all pass

1. Precision

Запад атаковал ♥2, показывая интерес к этой масти. Как вы планируете сыграть?

Джеф Мекстрот нашел ответ сразу, он разыгрывал этот контракт: ♥7. Это сработало, так как Запад атаковал с комбинации ♥Q982. Но это дает только 7 взяток, что дальше?

Поскольку делать было пока нечего, то он добрал всю черву, и тем самым заставил Восток сделать три проноса. Тот выбрал трефу и две пики. Теперь Джеф попробовал ♠10, Восток накрыл валетом и он выиграл тузом. Теперь Джеф расшифровал, что Запад стартовал с 4-4 в мажорах, и вышел с руки малой к ♣В.

Восток взял королем и вернул в малую бубну, Джеф решил среднюю: девять. И это был уже конец, так как полная сдача выглядела так:

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

Восток мог бы усложнить задачу Джефу, и подло выйти в бубну десяткой – меньшей из секвенции. Очень вероятно, что тот бы надбил бы дамой и проиграл бы. Запад взял бы тузом и вышел бы малой бубной. Джефу надо угадывать, но это очень трудное решение.

2. Если вы не можете добрать у защиты всех козырей сразу, то у вас есть выбор, либо выбить их играя в козырь, либо оставить их.

♠ 4 3 2
♥ 3 2
♦ 3 2
♣ A K Q J 8 7

♠ A K Q 7 6
♥ A K 4
♦ A 7 6
♣ 10 3

Предположим, вы в 6♠ после атаки ♥Д. Вы играете два круга козырей и показываете карты с претензией на 13 взяток, если козырь 3-2. Но если козырь 4-1, вы добираете даму и отдаете на последний козырь защиты, и тоже делаете претензию, на 12 взяток – у вас козырный контроль.

Если же атака ♦К, то при козырях 4-1 у защиты, ситуация намного хуже. Вы не можете играть, так как описано выше, потому что отдадите бубновую взятку. Третий-четвертый круг вы играете ♥АК, потом червовая убитка в стол, возвращение в руку по ♣10. Еще один круг козырями и до упора старшими трефами, снося бубну. Вы реализуете свой шлемик, если защитник, который собрал четыре пики, имеет хотя бы три трефы.

ПЕРЕКРЕСТНЫЕ УБИТКИ и ИГРА НА ОБРАТНЫЙ СТОЛ

Перекрестные убитки означает, что вы при розыгрыше убиваете уходящие карты в обе руки. Эта линия розыгрыша позволяет использовать ваши козыря отдельно. Этот тип игры наиболее эффективен, когда номинал ваших козырей не позволит оппонентам сделать перебитку и нарушить ваши планы, и когда другие масти распределились так, что вы можете убивать в обе руки. Несомненно, вы потеряете козырный контроль, и потому боковые взятки надо отобрать как можно раньше. Lew Stansby выполнил 6♠ против меня и Мекстрота на перекрестных убитках в этой сдаче:

♠ A Q 10 9
♥ A 5 4 3
♦ 3
♣ A K Q 4

♠ K J 4 3
♥ 8
♦ A K 9 7 6 5
♣ 10 3

Север открыл 1♣, Юг ответил 1♦ и так они добрались до 6♠, против которых я атаковал в черву. Он рассудил, что ни один из защитников не может иметь шести карт в черве, так как никто не вступил в торговлю на первом уровне. Он взял ♥А и убил в руку, передался по трефе к тузу и опять убил черву. Потом он сыграл к ♣К и по бубне к тузу. В этот момент он уже собрал 4 взятки в боковых мастях и две червовые убитки и он еще имеет шесть старших козырей. Он сделал претензию на 6 взятков на перекрестных убитках, хотя мог бы постараться добрать или ♣Д (это проходило), или ♦К (а это не проходило). Это могло быть опасно, если бы кто-то из защитников подбил бы, и вышел бы в козырь, сокращая количество убиток. Рука, в которой вы надеетесь, получить взятки на длинной масти – плохая кандидатура для розыгрыша на перекрестных убитках:

♠ A 8 7 6
♥ 5
♦ A 4 3
♣ K Q J 9 8

♠ K 5 4 3
♥ A 8 7 6
♦ 2
♣ A 10 4 3

Вы в 4♠, и получили атаку ♥Д. Вы, можете поубивать бубну и черву в обе руки, но тогда вы не сможете получить более двух трефовых взятков – вас подобьют. Лучше попытаться удержать козырный контроль. Соберите ♠АК и выходите в трефу. Даже если козырь разложился 4-1 вы все равно соберете 10 взятков.

Игра на обратный стол – это маневр, когда вы убиваете в руке с более длинным козырем. Если у вас фит 5-3, то чтобы получить резон с такой игры, вы должны убить в руку с 5-картным козырем минимум три раза. Если убить на руке болвана не представляется возможным, то игра на обратный стол, может быть лучшим вариантом:

♠ Q 10 9
♥ A 3 2
♦ A 5 4 3
♣ 8 6 5

♠ A K J 8 7
♥ K Q 5 4
♦ 2
♣ A K 3

Вы в 6♠ и у вас только одиннадцать верхних взяток. Есть вариант, что черва 3-3 или попытаться собрать два круга козырей (неполное выкозыривание) и убить четвертую черву в стол.

Но есть и другой план: атака в бубну: ♦А, убитка в руку, ♠9, бубновая убитка в руку королем, ♥А, и бубновая убитка тузом, потом перебиваем ♠В дамой и добираем козырь. Это сработает при козырях 3-2.

Это немного модифицированная рука с чемпионата 2011 Spring NABC в Орландо. Игру на обратный стол пропустить легко:

♠ A Q 2
♥ 4 3
♦ K 9 7 5
♣ K Q 4 3

♠ K 9
♥ A Q 10 7 6
♦ Q 4 2
♣ 8 7 6

♠ J 4 3
♥ K 8 5
♦ A J 10 8 6
♣ J 9

♠ 10 8 7 6 5
♥ J 9 2
♦ 3
♣ A 10 5 2

Dealer West
Neither Vul.

West	North	East	South
1♥	dbl	2♣1	2♠
pass	pass	3♥	3♠
pass	pass	dbl	all pass

1. 9-11, artificial heart raise.

Запад атаковал ♦2 к ♦5 и ♦6 от Востока. Восток вернул в пику к девятке от Запада и даме стола. Что дальше?

Вы уже на шаг отстаёте от защиты, чтобы попытаться убить черву в стол. Но у вас в руке много мелких козырей, это как раз должно сработать идеально при линии игры на обратный стол: бубновая убитка, по пике к королю и тузу, бубновая убитка, по трефе к королю и последняя бубновая убитка. Теперь ходим трефой, и пусть они перебьют, когда захотят, малая пика стола даёт козырный контроль. Мы собрали 2+0+0+4 и три бубновые убитки в руке – девять взятков.

ОСНОВНЫЕ ИДЕИ В ЗАЩИТЕ

Позже в книге, я собираюсь показать многие исключения из «стандартных» правил защиты. Но, перед тем как перейти к исключениям, было бы не плохо разобрать сами правила, так как они тоже работают неплохо.

1. На второй руке – малая.

Это даёт партнеру «четвертую руку», те шанс выиграть эту взятку малой кровью или вынудить разыгрывающего сыграть старшей картой.

(a)	♠ K 9 3		(b)	♥ J 5 4
♠ J 8 7 6	♠ A 10 2	♥ A 9 3 2	♥ Q 10 6	
	♠ Q 5 4		♥ K 8 7	

В а) на выход со стола ♠3 играйте малой: ♠2. Это сохранит вам вилку за картами болвана: ♠A10. «Шлепнуть» тузом это все равно что «выстрел в воздух», потому что вместо того, чтобы забрать онера, вы тузом заберете фоску («воздух»).

И тоже самое в б). На ход со стола положите ♥6. Если вы положите 10, то это даст возможность разыгрывающему заимпасировать вашего партнера.

2. На онер играйте онером.

Правило «на второй руке малая» не применимо в ситуации, когда вышли онером. В многих ситуациях, накрывание онера онером предотвращает китайский импас. Почти всегда, если на столе один онер и им вышли – накрывайте. Если же на столе есть секвенция, то вы может подождать – первый раз пропустить или накрыть последнюю карту секвенции.

Естественно все эти правила подразумевают, что вы надеетесь получить выгоду с перебивания.

(a)	♠ J 3 2		(b)	♥ J 10 3
♠ 10 9 4	♠ Q 6 5		♥ K 9 2	♥ Q 8 7 6
♠ A K 8 7			♥ A 5 4	

В а), если вышли ♠В накрывайте, вы выработаете взятку на партнерскую ♠10. Выход разыгрывающего ♠В это не от безнадёги, если к примеру Восток держит ♠ Д965, то Юг разработает третью взятку в пике.

В б) не перебивайте если со стола вышли ♥В, так как это первый онер из секвенции. Если вы положите даму, то разыгрывающий сыграет тузом и потом выйдет на экспас к 10. Если же вы пропустите, то ♥В заберет партнер и разыгрывающий не получит в червовой масти более одной взятки – вы же накроете ♥10 на втором круге.

Эту сдачу я играл на 2011 Gatlinburg Regional, мы поставили почти безнадёжные 5♣.

♠ A J 10 8 7
♥ J 6 5 4
♦ A 3
♣ 5 3

♠ —
♥ K Q
♦ Q 9 8 5 4
♣ A Q 8 6 4 2

Запад атаковал в черву к тузу партнера и Восток вернул обратно к моему королю. Перед основными мучениями я попробовал ♦Д – китайский импас. Изумительно, но Запад имея ♦K10х не накрыл. Трефа разложилась 3-2 с королем под импасом. Остальную бубну я убил и снес на старшие мажоры. +600!

Я всегда говорю, что накрывая онер онером «делаете желаемое осуществимым» и даже назвал главу с таким слоганом. Играя так вы либо вырабатываете, что то в своей руке, либо надеетесь разработать что-то в руке партнера. Но, если в масти партнера нет длины, то вы не сможете там ничего наработать.

♠ J 3 2
♠ 4 ♠ Q 7 6 5
♠ A K 10 9 8

Пика козырь и вы на Востоке. Торговля показала, что у разыгрывающего минимум пять козырей и это оставляет Западу не более одной пики. И отсюда при выходе с руки ♠В надбивание не может помочь. Более того, это может сильно вас расстроить, если у партнера голый король. И есть шанс, если вы не надбили, возможно, разыгрывающий решит сыграть на обвал.

Эту руку я сгенерировал на моем компьютере, и она демонстрирует, что выбор играть ли на второй руке малой и накрывать ли онер на онер не настолько прост, как кажется.

♠ Q 3 2

♥ A 10 2
♦ Q 10 4
♣ K Q 4 3

♠ 9 7 6

♥ K 8 3

♦ A J 5 2

♣ A J 5

Dealer South

Both Vul.

West	North	East	South
------	-------	------	-------

2♥

pass 2NT*

pass 3♠1

pass 4♥

all pass

1. Feature in spades.

Вы атаковали ♠6 и десятку партнера прижали валетом. Что вы будете делать если разыгрывающий вышел:

A) ♦9;

Б) ♥Д;

В) ♣9?

A) разыгрывающий показал ♠АВ, и естественно черву. ♦К у него не помещается и потому сейчас лучше всего сыграть «на второй руке старшей» и вырезать пику. Конечно, для полной уверенности партнер должен иметь ♠8, но ведь разыгрывающий может и не угадать, потому атакуйте ♠7. Такое действие необходимо, так как пика может стать полу-замерзшей мастью (см. главу ..), но только если вы не выйдете безопасно.

Б) Это инстинкт – сыграть малой, но в этой сдаче правильно надбить. Вы хотите, чтобы разыгрывающий остался на столе и чтобы он искал переход в руку по другой масти.

С) Это сложно. Если у Юга синглет, то ваш шанс на подсад найти дублетного ♦К у партнера, если же у разыгрывающего две или три трефы, то лучше всего пустить. Рука разыгрывающего:

♠ A J 4 ♥ Q J 9 7 6 5 ♦ 9 3 ♣ 9 2

Только выход в трефу и если, вы пускаете, отход малой трефой, потом убитка треф и заканчивая червой на столе, давали разыгрывающему контракт.

3. «На третьей руке – старшая»

Это правило создано для того, чтобы предотвратить «дешевую взятку» (выбить наиболее старшую карту на четвертой руке).

♠ 7 5 4

♠ Q 10 6 2

♠ K 9 3

♠ A J 8

Ваш партнер (Запад) атаковал малой пикой и вы должны сыграть старшей - ♠К. Вы надеетесь потом поймать валета разыгрывающего. Если вы сыграете малой картой, то это называется «заимпасировать партнера». Но есть несколько исключений из этого правила:

Когда партнер атаковал эквивалентным онером.

(a)	♠ 5 4 3		(b)	♥ 5 4 2
♠ Q J 8 7	♠ K 6 2		♥ Q J 10 9 3	♥ K 7
	♠ A 10 9		♥ A 8 6	

Когда партнер атаковал ♠Д, сыграйте малой (дайте поощряющий сигнал). Тем не менее в б) особенно если вы защищаетесь против безкозырного контракта, вы должны рискнуть и перебить ♥Д партнера своим ♥К – выполним таким образом разблокировку.

Когда онер партнера «поймал» онер стола

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

Когда ваш партнер атаковал ♠В и со стола сыграли малой, вы тоже играете малой – держите туза для короля.

Когда вы импасируете стол

Если партнер вышел малой и вы имеете комбинацию К-В против Д на столе, то естественно вы играете малой, если со стола сыграли малой.

(a)	♠ Q 5 4	(b)	♥ Q 5 4
♠ J 9 3 2	♠ K 10 6	♥ A J 3 2	♥ K 10 6
♠ A 8 7		♥ 9 8 7	

В а) Запад атаковал ♠2 и, если со стола играют ♠4, вы играете ♠10, импасируя стол.

В позиции б), когда ♥10 выиграет взятку (в бескозырном контракте, конечно партнер не будет атаковать из-под туза в козырном контракте). Даже если разыгрывающий держит ♥АВ, вы сохраните взятку, играя ♥10. Если у разыгрывающего ♥В, опять ничего не мешает всунуть ♥10.

4. Возврат в масть партнера

Это правило в первую очередь относится к бескозырным контрактам, где партнер, вероятнее всего атаковал из длинной масти. Против козырного контракта, партнер мог выйти и из синглета, так что дать ему убитку, должна быть хорошая идея. Но если не видно возможности собрать много взяток в этой масти, то стоит рассмотреть выход в другую масть – переключится.

	♠ 4 3	
	♦ 8 7 6	
♠ Q led		♠ A 8 7 6
	♦ J 10 9	

Если вы защищаетесь против червового контракта и партнер вышел ♠Д, вы выиграли ♠А. Разыгрывающий уже обозначил у себя ♠К, а козырная масть болвана, не даст собрать пиковые взятки, потому стоит рассмотреть переключение, например в бубну – слабую масть стола, проводя вероятный импас в защите. Партнер может иметь один или несколько бубновых оверов.

5. Выбор между пассивной и активной атакой.

Нет необходимости всегда проводить активную защиту, и часто только активная атака дает разыгрывающему контракт.

Концепция «пустой» и «полной» руки должна вам помочь, когда вы выбираете план защиты. Пустая рука, это та рука в которой разыгрывающий не имеет перспектив для выработки взяток и он может получить их, только благодаря защите. Полная рука, эта та рука, в которой разыгрывающий выполнит контракт, для этого ему необходимо только время. Это имеет значения для выбора стратегии (активной или пассивной), но давайте рассмотрим более простой случай: отбирать или нет свою взятку в свете концепции «полная» или «пустая» рука.

	♠ 5	
♠ A Q 9 6 4 2		♠ 8 3

♠К J 10 7

Вы атаковали ♠6 к 8ке и Валету. Партнер, когда получит взятку, то выйдет ♠3 к 10 и Даме. Если рука пустая, то вы должны отказаться от разработки этой масти (и даже, возможен вариант, что вам лучше пропустить эту взятку). Если же рука «полная», то вам надо взять взятку и искать переключение.

Возможно, вам уже встречалась концепция «замороженной» масти – масть, в которую ни одна сторона не может выйти, так как наиграет масть противнику.

(a) ♠ К 10 9 ♠ J 8 7 6 ♠ Q 3 2 ♠ А 5 4	(b) ♥ 10 4 3 ♥ К 9 8 7 ♥ Q 5 2 ♥ А J 6
--	--

В а) если разыгрывающий вскрыет пику, то он получит в ней только две взятки, если же любой из защитников выйдет в пику, то он вырежет фигуру партнера, а его фигура будет заимпасирована.

В б), если защита выйдет в черву, то разыгрывающий соберет две взятки. Если же разыгрывающий выйдет к ♥10, то Запад на второй руке сыграет малой, и ♥10 заберет Восток ♥Д. Если же разыгрывающий вскрыет черву со стола к ♥В, то Запад заберет взятку ♥К. А если выйдет ♥10, то Восток надобьет ♥Д (один онер на столе), и разыгрывающий по прежнему имеет, только одну взятку в черве.

Масть, в которую может выйти безопасно один из защитников, но не может другой, называется «полузамороженной».

Есть позиции туз-десять, которые один из игроков может вскрыть безопасно, но не может другой.

(a) ♠ А 6 5 ♠ К 9 8 7 ♠ J 10 3 ♠ Q 4 2	(b) ♥ К J 3 ♥ 10 4 2 ♥ Q 9 8 5 ♥ А 7 6
--	--

В а) Восток может вскрыть масть безопасно, но не Запад. Когда Восток выйдет ♠В, Запад будет знать, что ♠Д у разыгрывающего.

В б) уже Запад может вскрыть масть, а Восток - нет. Заметьте, что в обоих случаях защита проводит импас. И еще, во втором примере, возможно, что Запад выйдет ♥2, то Востоку надо играть на то, что у партнера ♥10, а не туз.

Масть, в которой, чтобы собрать взятки, надо знать расположение фигур, я называю «масть - угадка».

(a) ♠ К J 10 3 ♠ 9 8 7 ♠ Q 4 2 ♠ А 6 5	(b) ♥ К 4 3 ♥ 8 7 6 ♥ А J 2 ♥ Q 10 9 5
--	--

В обоих примерах, Запад атаковал в масть. И, если в а) Восток

В а) Запад должен быть предупрежден наличием на столе ♠КJ10, что вскрывая масть он поможет разыгрывающему угадать расположение фигур.

В б) черва на столе выглядит более привлекательно, но и в этот раз, если Запад вскрыет масть, то поможет разыгрывающему с угадкой.

Проблемы защиты, по вскрытию масти, зачастую не настолько очевидны, они не видят, что разыгрывающий держит в масти. Потому перед ними стоит вопрос: «Стоит ли мне вскрывать масть или надо проводить защиту пассивно». Вскрытие масти – это активная защита. В многих случаях, это не очевидно, как защищаться – активно или пассивно, но иногда это видно:

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

Dealer South

Neither Vul.

West North East South

1♥

pass 2♣ pass 2NT

pass 4♥ all pass

Партнер атаковал ♠Д к вашему тузу, разыгрывающий сыграл ♠4. Что дальше?

Очевидно, что разыгрывающий имеет ♠К, так что в пике вы не соберете больше взятков. Если разыгрывающему нужен трефовый импас, то он проходит.

Маловероятно, что вы получите взятку в козырях. Итак разыгрывающий имеет: 1 пика +5треф+5червый = 11 взятков. Даже, если буна есть «замороженной» мастью (предположим, разыгрывающий имеет ♦К10х), это уже не имеет значения, так как она сносится на трефу.

Те вы должны постараться взять три взятки в бубне – выйдя ♦Д. Это импас с выбиванием и надеждой, что партнер держит ♦АВ10(х). Надо заметить, что в многих книжных проблемах по бриджу, партнер бы это и держал. В жизни все прозаичнее. Например, очень вероятно, что разыгрывающий держал вот такую руку:

♠ К 4 ♥ J 9 5 4 3 ♦ А J 2 ♣ К 7 3

Вы по-прежнему должны атаковать в бубну, но малой. Партнер выиграет взятку ♦10 и вернет вам бубну, на вашу даму и туза разыгрывающего. Потом разыгрывающий проведет импас к ♥Д и попытается обвалить козырного короля тузом. В концовке ваш партнер убьет третью трефу и доберет ♦К.

Теперь пример сдачи, на так называемую пассивную защиту:

♠ Q 2
 ♥ 9 7 6 3
 ♦ 10 4 3
 ♣ J 7 6 5

♠ A 8 6
♥ J 8 2
♦ Q 8 7 6
♣ A 4 2

Dealer South
Neither Vul.

West	North	East	South
		2♣* (Асол)	
pass	2♦*	pass	2♠
pass	2NT	pass	3♠
pass	4♠	all pass	

Партнер атаковал ♥К. Разыгрывающий забрал тузом и вышел малой к козырной даме стола, которую вы забрали тузом. Что теперь?

Да, можно найти аргументы, чтобы переключиться в минорную масть. Но нет ни одной причины беспокоиться о том что вы теряете взятки. Оставьте, пусть все будет своим чередом, разыгрывающий сам туда выйдет. Лучшим продолжением будет черва, вы полностью проясните для себя вопрос с этой мастью, или в козырь, что тоже есть безопасной игрой.

Разыгрывающий вполне может иметь такую руку:

♠ K J 10 9 7 5 4 ♥ A ♦ A K J ♣ K 3

И тогда выход в минор вполне может накатить разыгрывающему десятую взятку, а если вы будете защищаться пассивно и аккуратно, то всегда посадите эти 4♠.

На этом конец первой главы. Мы быстренько прошлись по основным принципам игры картами. Я буду ссылаться на них в будущих главах, но для того, чтобы показать более глубокие моменты игры. Да вероятно, вам все это уже знакомо, но оставайтесь со мной, я закладываю важный фундамент, который понадобится позже.

Глава 2. Основы техники игры: вперед и вперед

Мы далее в книге, собираемся встретить очень много сквизовых концовок, и концовок связанных с очищением рук. Это все будет позже, а для начала давайте ознакомимся с основами этих понятий.

Элиминация и впустка

Под концовкой, которую иногда называют впусткой или стрипом, понимают игру, когда защитника заставляют сделать необходимый для вас выход. Это работает, когда оппонент вынужден выйти в «замороженную» или

«полузамороженную» масть, или, если играется козырный контракт, в двойной ренонс, чтобы вы могли сделать снос и убитку.

(a) ♠6 5 4
♠K J 9 ♠8 7 2
 ♠A Q 10

(b) ♥7 5 4
♥K 10 3 ♥J 8 2
 ♥A Q 9

В а) осталось разыграть три взятки, и лучшим выбором будет выход с руки к ♠10. Когда Запад заберет, он должен будет выйти обратно в «полузамороженную» масть (в вилку).

В б) надо сделать все то же к ♥9. Даже если ♥K под импасом, нет смысла играть ♥Д, впустка все сделает.

В б) Восток может попытаться разрушить ваш план, вскочив ♥В, но это не поможет. Вы надобьете ♥Д и Запад выйдет в концовке в вашу вилку ♥А9.

Давайте изменим немного руки, и посмотрим, как партнер может помочь избежать вам впустки.

(a) ♠10 4 3 (b) ♥K 4 2
♠K 8 7 ♠J 9 2 ♥Q 10 3 ♥A J 9
 ♠A Q 6 ♥8 6 5

В а) когда со стола вышли малой, Восток должен вскочить ♠9, чтобы помещать разыгрывающему сыграть ♠6 для впустки Запада. Тогда разыгрывающий сыграет дамой к королю Запада, а следующим ходом Запад вырежет ♠10 стола.

В б) когда разыгрывающий вышел с руки ♥5, Запад должен сыграть ♥10 (♥Д также хорошо). Чтобы спасти партнера от концовки. Заметьте, что тут правило «на второй руке – малой» не работает, потому что над партнером нависла угроза впустки.

Некоторые из этих позиций (концовок) работают сами по себе, но в большинстве случаев надо подготовить руку. Т.е. очистить руки защитников от других мастей, лишить их безопасного отхода.

♠ K Q 9 3
♥ A K 3
♦ 8 6 5 2
♣ K 3

♠ A J 10 8 7
♥ Q 9 2
♦ A Q 9
♣ A J

Запад атакует ♥В против б♠ и забираете тузом. Вы играете ♠К и оба защитника дали в масть. Что теперь?

Вы имеете одиннадцать верхних взяток, и двенадцатую должны взять в бубне. Добираете козыря у защиты, собираете все верхние трефы и червы, заканчивая в руке. И выходите к ♦9 – если Восток вскочит ♦В или ♦10, то перебиваете дамой. Запад выиграет взятку, но пришлет вам контракт либо в бубновую вилку либо выходом в двойной ренонс.

Тут контракт гарантирован, если вы сыграете корректно и все сделаете вовремя. Я называю это «гарантией на концовку».

Тем не менее есть много случаев, когда защита может разрушить вашу концовку.

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

Dealer South

Neither Vul.

West North East South

1NT1

pass 2♣* pass 2♥

pass 4♥ all pass

1. Все открытия 1бк в этой книге имеют значение 15-17 рс РР, если нет алерта.

Партнер атаковал ♠Д к вашему тузу. Что дальше?

Большинство игроков тут сыграют инстинктивно. Партнер не может иметь синглета в пике, и потому переключаются в бубну, проводя импас в защите. Вся сдача выглядит так:

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

♣К 4

Если бы вы не вернули в бубну, разыгрывающий попытался бы создать концовку: две старшие трефы, трэфовая убитка, два круга козырями закачивая на столе и опять трэфовая убитка, пиковая убика в стол, и бубновая концовка. Ваш выход во второй взятке в бубну, позволяет партнеру выиграть взятку в тот момент, когда у него есть безопасный отход.

Разыгрывающий может иногда пропустить *или уклонится от взятки*, чтобы предотвратить опасный для него выход.

♠ 6 3

♥ Q J 10 8

♦ 8 6 5

♣ A 6 5 4

♠ A 10 2

♥ A K 9 7 5

♦ A Q 9

♣ 8 2

Вы в 4♥ и Запад атаковал ♣К. Как продолжите?

Лучшей линией будет пустить. Вы не хотите, чтобы Восток перехватил трэфовую взятку и прорезал бубну. Запад продолжает трэфу, вы выигрываете тузом и убиваете трэфу в руку ♥К. Переходите на стол ♥Д и убиваете последнюю трэфу ♥А и опять возвращаетесь в стол по козырям.

Теперь ваша задача элиминировать пики и лучшим выбором будет выйти со стола к вашим ♠А10. Если Восток имеет только один онер, он никак не сможет сыграть так, чтобы взять ход. Если он играет малой, вы играете 10. Потом вы выигрываете пиковый возврат, убиваете пику в стол и имеете «гарантию на концовку»:

♠ —

♥ 10

♦ 8 6 5

♣ —

♠ —

♥ 9

♦ A Q 9

♣ —

Если козыря у защиты разложились 2-2, вы играете бубной к девятке, выигрывая контракт. Эта линия игры, так же приведет к победе, если козырь разложился 3-1 с синглетом у Запада. Концовка работает, хотя не все масти были до конца элиминированы, но карта отхода осталась на другой руке. Это называется частичная элиминация. И концовка бы не сработала, если бы у Запада осталась третья козырка - это была бы карта безопасного отхода. И тогда максимум, что

бы вы могли б попробовать, это импас к $\spadesuit 9$, которую бы выиграл Запад $\spadesuit 10$ или $\spadesuit В$. При отходе Запада в козырь, вы с радостью заметите, что на столе осталась старшая и попробуете бубновый импас.

Вот наша сдача:

$\spadesuit 6 3$
 $\heartsuit Q J 10 8$
 $\diamond 8 6 5$
 $\clubsuit A 6 5 4$

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

$\spadesuit A 10 2$
 $\heartsuit A K 9 7 5$
 $\diamond A Q 9$
 $\clubsuit 8 2$

Заметьте как важно, не только не дать Востоку взятку в черной масти, но и также сыграть на неполное выкозыривание.

Впустка также работает и в бескозырных контрактах. Но там уже нет возможности убить карты отхода. Иногда, получается очистить руку защитника пропускаям вязки, которая и так будет отдана.

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

$\spadesuit A J 10$
 $\heartsuit 10 7 6$
 $\diamond A K Q J$
 $\clubsuit 9 8 7$

Dealer South

Neither Vul.

West North East South

1NT

pass 3NT all pass

Запад вышел $\heartsuit K$, которого вы пустили, он продолжил $\heartsuit Д$ вы взяли тузом, а Восток снес бубну. Что теперь?

Вы имеете восемь взятков и неплохие шансы на стрип-сквиз в трефе. Просто отберите всю бубну снося черву со стола, и выйдете $\clubsuit 9$. Восток имеет только

черные карты отхода и должен будет вернуть либо в трефу, либо в пику - «масть угадку».

СКВИЗ

Сквиз – это игра, которая вынуждает одного или обоих оппонентов сделать фатальный снос. Есть огромное количество различных вариаций сквизовых концовок. Но я буду рассматривать только самые распространенные из них. Сквиз против одного оппонента, называется простой сквиз:

♠ A J
♥ K
♦ —
♣ —

♠ K Q
♥ A
♦ —
♣ —

Восток: не важно.

♠ 2
♥ 2
♦ A
♣ —

Вы имеете только две верхние взятки, из последних трех. Но когда вы выходите ♦A Запад бессилён. Если он снесет ♥A вы снесете ♠B, и заберете все на столе. Если он снесет пиковую фигуру, вы снесете ♥K и опять все ваше. Давайте рассмотрим некоторые вариации этой позиции, когда сквиз не работает, чтобы вы поняли, какие элементы необходимы для сквизовой концовки.

♠ K Q
♥ K
♦ —
♣ —

♠ A J
♥ A
♦ —
♣ —

Восток: не важно.

♠ 2
♥ 2
♦ A
♣ —

В этот раз вы вышли ♦A, и Запад снес ♠B. Что же не так?

Вы не можете сквизовать противника, который имеет верхние взятки в обеих мастях угроз.

Пики и черва стола это угрозы против Запада по определению, но они не есть срътаршими картами, они только собираются ними стать. Я называю эту позицию «позиция двух мастеров» - позиция, где обе масти-угрозы противника вооружены

старшим онером. Сквизовая концовка в позиции двух мастеров обычно проваливается.

♠ A J
♥ K
♦ —
♣ —

♠ K Q
♥ A
♦ —
♣ —

Восток: не важно.

♠ —
♥ 3 2
♦ A
♣ —

В этот раз вы выходите ♦A и Запад сносит пиковую фигуру. Вы засквизовали его, но ничего с этого не получили, потому что у вас нет входа на стол. Я продолжу афоризмом: «Переходы – это источник жизненной силы бриджа», чтобы подчеркнуть важность коммуникаций между руками, и это касается не только сквизовых концовок, но и всех аспектов игры картами.

♠ A J
♥ K
♦ —
♣ —

♠ 43
♥ Q
♦ —
♣ —

♠ K Q
♥ A
♦ —
♣ —

♠ —
♥ 3 2
♦ A
♣ —

В этот раз мы пытаемся засквизовать Восток. Но ничего не получается, так как Восток видит, что сносится со стола и повторяет снос. Этот случай очень похож на неидуший импас, а я его называю «сквизовый ступор».

♠ A J
♥ K
♦ 2
♣ —

♠ K Q
♥ A 8

Восток: не важно.

♦ —
 ♣ —
 ♠ 2
 ♥ 3 2
 ♦ А
 ♣ —

В этот раз имеем четырехкарточную концовку. Вы имеет две верхние взятки из четырех. Когда вы выходите ♦А, то Запад сносит ♥8. Сквиз опять не работает, так как у вас слишком много потерь – две, те Запад имеет пространство, лишнюю карту. Простой сквиз работает, только когда вы имеете все верхние взятки без одной, т.е когда вы имеете только одну потерю.

 ♠ А J
 ♥ К
 ♦ —
 ♣ —
 ♠ К Q ♠ 7
 ♥ 8 ♥ А J
 ♦ — ♦ —
 ♣ — ♣ —
 ♠ 2
 ♥ 2
 ♦ А
 ♣ —

Вы выходите ♦А, но Запад держит только одну угрозу, и спокойно сносит ♥8. Только одна рука сквизуется и это, к сожалению, болван. Таким образом, сквиз работает, только тогда, когда обе угрозы держит один защитник. Клайд Лов, в книге, которая уже стала настольной у бриджистов – «Полный курс бриджевых вынуждений», использует акроним «ЗаПоВеДь», для описания всех условий, при которых выполняется сквизовая концовка:
 За= Задержки. Обе задержки должны быть у одного защитника
 По= Потери. Все лишние потери должны быть устранены, вы должны быть только с одной потерей.
 Ве= Верх. Хотя бы одна угрозы должна находиться за соответствующей картой защитника
 Дь=Доставка. Хотя бы одна из мастей должна содержать малую карту в руке и старшую карту с угрозой в другой руке, для создания коммуникаций.

Если рассмотреть почему вынуждение не работает в каждом из приведенных выше примеров, то вы увидите, что нарушено какое-то одно из условий ЗаПоВеДи. Вот еще одна общая позиция для вынуждения:

♠ А J
 ♥ 2
 ♦ —
 ♣ —

♠ 2
♥ К
♦ А
♣ —

В этот раз угрозами являются ♥К и ♠В и они где-то на руках у защитников. Но сейчас позиция более гибкая, потому что когда вы выйдете сквиз картой ♦А, то у вас есть снос со стола - ♥2. И теперь не важно, если кто-то из оппонентов собрал себе две угрозы, то он в сквизе. Этот тип сквиза, называется автоматический сквиз и работает против любого защитника. Ранее рассматриваемый сквиз – назывался позиционным, так как в вынуждение попадал только тот защитник, который находился перед угрозами.

Давайте рассмотрим полную сдачу, которая приводит к сквизу.

♠ А J 3
♥ А К 6 5
♦ К Q 3
♣ А К 3

♠ 8 2
♥ Q 4 3
♦ А J 10 4
♣ Q J 9 8

Вы поставили 7Бк и Запад атаковал ♠К. Как будете играть?

Вы имеете двенадцать взяток и если черва разложилась 3-3 в всегда соберете свое, но бридж всегда дает еще какие-то экстра шансы кроме очевидных. Есть еще другая надежда на сквиз в мажорах. Но он может работать только против Запада, так как угрозы ♥6 и ♠В находятся на столе. Вы на правильном пути, поскольку вероятнее всего именно Запад имеет пиковый марьяж. Так же будем считать, что он контролирует черву, в противном случае не важно как мы будем играть.

Давайте проверим ЗаПоВеДь.

За – выполняется Запад имеет две угрозы.

По – выполняется также, мы имеем двенадцать из тринадцати взяток, т.е. одну потерю.

Ве – выполняется. Обе угрозы лежат выше, чем карты сквизуемого защитника.

Дь – а вот здесь надо быть аккуратным. Запад атакой уже оборвал коммуникации по пике, так что если играть фамиллярно, то сквиз может пойти «боком». Вам надо сохранить коммуникацию по другой масти угрозы – черве.

Лучшей линией будет: забрать ♠А. Потом отыграть минор, четыре раунда – предположим бубну. На последнюю бубну со стола сносится малая пика. И теперь другой минор. Если Запад не снесет ♠Д, то на последнюю трефу сносится ♠В и теперь играется черва. Заметьте, что вам надо оставить одну старшую черву на столе, для того чтобы добрать последнюю червущку иначе у вас не будет входа в стол. И будьте терпеливыми, сыграйте червами в самом конце.

Если у вас две потери то вам надо скорректировать счет, оставить одну потерю. Предположим вы в бБк с этой рукой:

♠ A 10 6
♥ A K 4 3
♦ A K 3
♣ K Q 4

♠ 4 3 2
♥ Q 8 2
♦ Q J 10
♣ A J 10 8

В этот раз у вас только одиннадцать взяток и Запад атакует ♠К. Вам надо пропустить, что бы скорректировать счет потерь до одной. Эта рука очень похожа на предыдущую, отбирайте миноры, оставляя черву на конец. Если Запад имеет ♠КДВ и четыре или больше черв, он в сквизе. Сквиз также пройдет, если он имеет пять пик с марьяжем и не менее четырех червей. Но есть еще один расклад, при котором вы выиграете (кроме червы 3-3). Вы нашли его?

У вас в руке есть третья пика, которая тоже может быть угрозой, так называемая альтернативная угроза. И если Восток держит четыре или больше червы и пять пик с валетом, то он попадает в автоматический сквиз. В концовке вы сносит ♠В и Восток попался. Но в этот раз вам надо очень аккуратно считать пики чтобы знать, что ♠4 будет взятка. Попробуйте отзащищаться с такой рукой Востока:

♠ J 9 8 7 5 ♥ J 10 9 8 ♦ 9 7 ♣ 9 7

Так же возможен сквиз разыгрывающего или болвана. Вот слегка измененная сдача где я был защитником в 2011 Regional.

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

Dealer South
Both Vul.
West North East South
1NT

all pass

Юг открыл и разыгрывал 1Бк.

Я начал неудачно, выйдя малой бубной в валету партнера и даме разыгрывающего. Разыгрывающий сыграл пять кругов трефой, он сразу разблокировался ♣9 и ♣В, так что он все время был в руке. Я уже знал, что у него шесть быстрых взяток, и поэтому я надеялся на два мажорных туза у партнера, что давало нам так же шесть взяток. Я снес две червы на запрет масти и ♠Д, показывая, что у меня в пике. Партнер снес по карте в каждой масти.

И когда разыгрывающий отпихнулся в бубну, я представил такую позицию:

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

Я спланировал выйти к пиковому тузу партнера, разблокировать эту масть, и он потом мне вернет в бубну. Я отберу две старшие бубны а партнер снесет черву и пику. Вот позиция в которой Юг до лжен, что-то снести на последнюю бубну:

Север: не важно.

♠ J		♠ —
♥ 7		♥ A Q
♦ —		♦ —
♣ —		♣ —
	♠ K	
	♥ K 6	
	♦ —	
	♣ —	

Юг должен что-то снести, и он больше не берет ни одной взятки. Это позиция автоматического сквиза, про который я только что рассказывал. Разблокировкака ♠А называется венским ударом.

В реальности же разыгрывающий имел ♥А и мы никак не могли положить его, но в жизни может произойти и что-то подобное.

Есть еще и другие более сложные, но простые сквизы. Так как они хорошо описаны в книге Клайда Лова, то я отсылаю вас туда.

Другая очень распространенная сквизовая позиция – это двойной сквиз, где в сквиз попадают оба оппонента.

	♠ A 2	
	♥ K	
	♦ 2	
	♣ —	
♠ K J		♠ Q 10
♥ A Q		♥ 3
♦ —		♦ A
♣ —		♣ —
	♠ 3	
	♥ —	
	♦ K	
	♣ A K	

Имеем четырехкарточную концовку, и три верхних взятки у Юга, т.е. счет для сквиза есть. Он отбирает ♣A и сносит бубну. У защиты нет проблем, они сносят ♥Д и ♥3 соответственно. Но на ♣K у Запада уже сложности. Он сносит пиковую угрозу (если сносит туза черв, то на этом защита заканчивается). Разыгрывающий сносит со стола ♥K и теперь Восток попадает в автоматический пиково-бубновый сквиз. ♣K – это сквиз карта, трефовая масть, это свободная масть, так назвал Клайд Л. А остальные три масти это масти угроз, причем пиковая масть – это угроза для обоих оппонентов.

Нет необходимости разобрать все виды сквизовых комбинаций, достаточно следовать нескольким простым правилам.

1. Старайтесь всегда свести потери до одной
2. Сохраняйте коммуникации в мастях возможных угроз.
3. Всегда отбирайте сначала взятки в свободной масти, а потом играйте старшими в масти угрозы.
4. Всегда отмечайте для себя за какими картами надо следить, что бы быть уверенными, что ваши угрозы стали старшими.

Вот типичная ситуация. Вы играете в турнире на макс, где каждая лишняя взятка имеет значение, контракт 4♠.

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

Запад атаковал ♥Д. Какой ваш план?

У вас нет масти, которую надо разрабатывать. И это хороший знак, потому что игра на сквиз, зачастую не самый лучший вариант. У вас есть десять верхних взяток, так что лучше пусть первую взятку. Запад продолжает червой к тузу, после этого отбираете козыря у оппонентов, и сдаете черву, корректируя счет для сквиза. Запад выигрывает и выходит к ♣К Востока, давая вам надежду.

И теперь, если Восток стартовал с ♣КД и четверкой бубен, то он в сквизе. Добираете два козыря, снося трефу со стола и следите, за старшими трефами, станет или нет ваш ♠В взяткой. Если нет, то в конце просто добираете бубну. И если сквиз не прошел, то вы ничего не проиграли.

Заметьте, что вы следовали моим простым четырем правилам: вы сдали две червы, чтобы скорректировать счет до без одной. Затем отобрали все пики (свободная масть), не трогая бубну (масть угрозы) и просто следили за ♣Д. Просто делайте эти вещи и руки будут выигрываться автоматически. Можно заметить, что защита могла разорвать сквиз, если бы во второй взятке переключилась бы трефу. Тогда бы защитники добрали бы трефовую угрозу. А если бы вы, попытались бы добрать свободную масть, сквиз не состоялся бы, так как не готов счет. Но, надо сказать, это очень сложная защита.

Следующий тип вынуждения – это стрип-сквиз. Он так называется, потому что включает в себя оба эти элемента, вынуждение и элиминацию. В этой сдаче его легко было найти, помогла торговля:

♠ 5 4 2
♥ К Q J
♦ А К Q J 10 3
♣ J

♠ А 10 3
♥ 10 4 2
♦ 9 8 4
♣ А Q 8 3

Запад атаковал ♠К, которого вы пустили, и продолжил ♠Д, на которую Восток снес черву. Что будете делать?

Запад несомненно имеет ♥А, и очень вероятно ♣К. Вы же имеете восемь верхних взяток, но можете получить девятую сквизуя Запад в этих мастях.

Вы отбираете шесть бубновых взяток и сносит с руки две трефы и черву. Запад сносит две бубны, черву, пику и две трефы. И что теперь?

Вот что осталось:

♠ 5
♥ К Q J
♦ —
♣ J

♠ 10
♥ 10 4
♦ —
♣ A Q

Запад себе оставил три пики и ♥А, и значит у него осталось место только для одной трефы. Сейчас лучшей линией игры будет выход трефой к тузу, в надежде, что выпадет король. Очень аккуратно надо считать в таком типе концовок. Запад отзащищался хорошо, потому что если бы он снес еще одну пику, то вы бы просто вышли бы в черву и не было бы важно у кого король треф.

Клайд Лове назвал это тип сквиза *surplus winner squeeze*, потому что вы вынуждаете защитника снести его выигрышную масть. Заметьте, что для этого типа сквиза правило потерь не применяется.

В этой руке вы имеете пять потерь в первой взятке, пускаете ее и сводите счет до четырех потерь, и проводите сквиз. Естественно, для стрип-сквиза надо иметь как минимум две потери, потому что вы планируете сдать одну взятку.

Этот сквиз также можно назвать тройным сквизом или вынуждением в трех мастях, так как Запад пытался удержать три масти: пику, ♣К и ♥А.

Вам может прийти трехмастный сквиз, который принесет вам две взятки:

♠ A K 9 8 7
♥ 3 2
♦ 8 6 5
♣ 4 3 2

♠ 5 3
♥ A K Q J 8 7 5
♦ A J
♣ A J

Запал открылся 1♣ и вы приземлились в контракте 7Бк. Есть ли хоть один шанс его выполнить после атаки ♣К от Запада.

Надежда одна, что Запад держит два минорных марьяжа и пиковый стоппер ♠ДВ10. Добирайте всю свою черву, достигая концовки:

♠ A K 9 8
♥ —
♦ 8 6
♣ —

♠ Q J 10
♦ K Q
♣ Q

Восток: не важно

♠ 5 3
♥ 5
♦ A J
♣ J

На последнюю черву, Запад не может снести пику, так как это дает сразу две взятки в пике, поэтому он снесет какой-то минор. Теперь вы имеете двенадцать

взятку и, добывая минор, вы ставите Запад в простой пиково-минорный сквиз, получая и тринадцатую взятку.

Пиковая масть называется *extended menace* or a *two-trick menace* потому что, если защита ее освобождает, то эта масть сразу приносит две взятки. Если же пиковая масть нам приносит, только одну взятку, предположим: ♠АК9, то снос пики разрушает контракт - сквиз в минорах не пройдет, так как не выполняется условие расположения угроз.

Итак, вторая глава закончена и в ней были рассмотрены базисные принципы построения концовок и сквизов. Это поможет читателю, более глубоко понять позиции, которые будут рассмотрены в этой книге.

Инструменты для анализа руки

Новичок уверен, что самая сложная вещь, которую делает разыгрывающий – это составляет план игры. Да, для них это очень тяжело, потому что у них еще бедный технический арсенал. Опытные игроки уже имеют больше возможностей, и мы это видели, в первых двух главах. Ну а как же эксперты выбирают линию игры, среди огромного своего арсенала? Давайте рассмотрим ключевые элементы, инструменты, с которыми работает эксперт.

СЧЕТ ОТДАЧ

Самая важная вещь, как по мне она и самая простая: считать и отдачи, и взятки. Это помогает вам знать, как близко вы к тому, чтобы выиграть или проиграть контракт. Предположим Запад атаковал ♥Д против вашего мажорного гейма 4♠:

♠ К 4 3 2

♥ А 7 6

♦ К Q J

♣ 8 6 5

♠ Q J 10 9 6

♥ К 8 3

♦ 7 6

♣ К Q J

Когда вы выработаете старшие карты, вы соберете: четыре козырные взятки, две червовые, две бубновые и две трефовые. Итого десять. Этот результат может побудить вас выйти в козырь немедленно. Но, тем не менее, у вас есть опасность потерять червовую взятку, так же как и неизбежно три туза. Насчитав четыре потенциальные отдачи, вы видите, что вам надо что-то делать с одной из них – надо снасти черву на выработанную бубну. Отсюда выходит линия игры. Вы забираете черву в руке (на случай, если защита пропустит один раунд ♦А) и выходите в бубну, выбивая туза.

Или этот план защищен от неожиданностей? Конечно, нет. Вы можете застать расклад 6-1 или в трефе или в черве, но если вы выйдете в пику на втором круге, вы все равно не выполните контракт. Более вероятная проблема, это бубна 6-2 и

они смогут убить ваш снос или переключатся в трефу, угрожая убиткой при трефе 5-2. Да это все риски.

Если же Запад атаковал бы пику, и она была пропущена к вам в руку, то у вас уже есть время и вы можете спокойно продолжить в козырь. Вам гарантировано десять взяток, разве что расклад рук окажется очень кривой.

Иногда отдач окажется меньше, чем вы можете позволить:

♠ A 7 5

♥ K Q 9 3

♦ A K 6 4

♣ Q 2

♠ 9 2

♥ A J 10 8

♦ Q 5 3

♣ A K 7 6

Партнер пролетел мимо выкладных 6♥ и заставил вас играть ббк. Запад атаковал ♥6. как будете играть?

У вас одиннадцать взяток и ни одной отдачи. (я имею ввиду нет быстрых взяток, которые есть опасность отдать). Да, к примеру, вы можете сыграть туз, король, дама в обоих минорах, и если они не разложились, то вы можете отдать по взятке там, и тоже касается пики. Это может немного вас ввести в смущение, потому что подобный термин я использовал, когда рассказывал об игре на вынуждение и вы могли бы сказать, что потеря две (у вас все верхние взятки кроме двух). Тут я буду использовать синоним – «отдача», что в контексте означает взятки защиты, которые им не надо вырабатывать (быстрые взятки и таких у нас в этой руке нет).

Термин «потеря» широко используется в бриджевой литературе для обеих ситуаций, но я предпочитаю тут сделать для них различие:

Потери при игре на вынуждение = количество карт минус количество верхних взяток (По)

Отдачи = количество быстрых взяток у оппонентов в масти или мастях.
Отдачи используется для выбора линии игры. (От)

Итак в ббк у вас 2 По (потери) и 0 От (отдач). Иногда я буду использовать термин +nП, это количество взяток, которое вы можете отдать, сохраняя контроль над сдачей. Вы играете контракт на двенадцать взяток, те вы можете отдать взятку безопасно - у вас в руке нет отдач. Итак, я могу сказать, что рука содержит +1П или мы имеем один лишнюю потерю.

В этом контракте вам не надо разрабатывать масти, и не надо все время считать ПоОт, тут у вас будет все время один и тот же результат. Просто сдайте одну взятку, тут это очевидно, что пика, и играйте до конца. Если вы сдадите минор, то вы лишите себя возможности выиграть при 3-3 или на минорном сквизе.

Это очень важно, все время обращать внимание что делается с +П , так как это откроет для вас возможность целого арсенала для розыгрыша где есть сквизы, концовки, ??? масти, сохранение опасного защитника от хода и т.п.

Вот контракт 3бк с матча, который я играл за день до того как написал эту главу:

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

Dealer South

Neither Vul.

West North East South

1NT

pass 3NT all pass

На другом столе атаковали ♠2 и первая взятка была: малая, 10 и Д. Потом разыгрывающий вышел в черву к валету и даме Востока. Восток по атаке представил, что у Запада ♠КВхх, то и ответил в пику. Теперь 3бк было не посадить. Джеф Мекстрот сделал симпатичный фальшплей, если можно так сказать. Он сыграл ♠Д, там где большинство бы выиграло взятку королем. Против этого же самого контракт на другом столе я выбрал атаку ♥6. Разыгрывающий сделал попытку ♥В, от Востока ♥Д и в руке ♥К. После этого они сыграли четыре круга пикой и каждый защитник снес по encouraging club трефе, а разыгрывающий с руки черву. В этот момент он имел 4 Пики + 2 Червы + 1 бубна = 7 взятки. И он имеет только 1 От - ♣А. Т.е в этот момент у него +3П, те он может сдать еще три взятки (хотя надо отметить, что не всегда так поступать будет правильно).

Очевидно, что мастью для разработки взятки есть бубна и он пустил ♦8 к моей ♦10. Я ответил ♥10 к тузу стола. После этого он сыграл бубной к даме, а я сделал обманную игру, сбросив ♦В. Разыгрывающий уже собрал восемь взятки. Как раз время пересчитать ПоОт опять. Каждая взятка, которую вы отдаете, сбрасывает у вас + П, разыгрывающий сдал бубну и у него теперь +2П.

Веря, что я атаковал из четырехкарточной червовой масти, и считая, что трефа была изначально 4-4, разыгрывающий положил мне расклад 3=4=2=4. Поскольку у него было +2П , которые он может сдать безопасно, то он собирался сдать мне

их на черву (♣А считаем как отдачу). И он вышел в черву, но к сожалению разыгрывающего, партнер принял черву и прорезал трефу ♣Д. Контракт ушел без одной.

Почему он не проверил бубну, до того как выйти в черву. Разыгрывающий был уверен, в черве и потому играл на «гарантированную» концовку. Если бы он сыграл сначала ♦А, а потом в черву, то он бы подсел, если бы туз был у моего партнера – Восток бы добрал подсаживающую бубну (две червы, две бубны и одна трефа).

Оглавление

БЛАГОДАРНОСТИ	1
ПРЕДИСЛОВИЕ	1
ВВЕДЕНИЕ	3
ЧАСТЬ 1. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	6
Глава 1.	6
Глава 2. Основы техники игры: вперед и вперед.....	27

