

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет

МИХАЙЛОВСЬКИЙ Я. Е., ШАПОВАЛОВ С. П.

ОСНОВИ СПОРТИВНОГО БРИДЖУ

Підручник

Рекомендовано вченою радою Сумського державного університету



Суми
Сумський державний університет
2022

УДК 794.44:796(075)

М 69

Рецензенти:

Г. М. Шевченко – доктор фізико-математичних наук, професор кафедри алгебри та комп'ютерної математики Київського національного університету імені Тараса Шевченка;

С. І. Забуга – кандидат економічних наук, доцент кафедри економічної кібернетики та прикладної економіки Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, майстер спорту України зі спортивного бриджу

*Рекомендовано до видання
вченою радою Сумського державного університету
як підручник
(протокол № 2 від 8 вересня 2022 року)*

Михайловський Я. Е.

М 69 Основи спортивного бриджу : підручник /
Я. Е. Михайловський, С. П. Шаповалов. – Суми : Сумський
державний університет, 2022. – 252 с.
ISBN 978-966-657-919-8

Матеріал підручника викладено відповідно до навчальної програми з дисципліни «Основи спортивного бриджу». Книга ознайомить з основами однієї з найдинамічніших та емоційних інтелектуальних ігор, особливостями якої є її високий спортивний статус, виняткова світова популярність і можливість «захворіти» цією грою в будь-якому віці.

Підручник призначений для студентів будь-яких освітніх рівнів і спеціальностей, а також усіх, хто бажає навчитися інтелектуальної карткової гри під назвою «бридж».

УДК 794.44:796(075)

© Сумський державний університет, 2022

© Михайловський Я. Е., Шаповалов С. П.,

2022

ISBN 978-966-657-919-8

ЗМІСТ

	С.
Передмова.....	5
Вступ.....	6
1. Історія бриджу.....	7
2. Загальні відомості.....	21
2.1. Беремо в руки карти.....	21
2.2. Партнерство й супротивники (опоненти).....	22
2.3. Коротке викладення правил.....	23
2.4. Бриджеві діаграми.....	25
2.5. Взятки.....	27
2.6. Козирі.....	27
2.7. Хто та як приймає зобов'язання.....	30
2.8. Додаткові правила торгівлі.....	32
2.9. Розпочинаємо розіграш контракту.....	35
2.10. Проводимо запис.....	36
3. Розіграш.....	42
3.1. Взятки на фігури.....	43
3.2. Імпас.....	44
3.3. Експас.....	46
3.4. Взятки на фоски.....	47
3.5. Взятки на перебиванні.....	48
3.6. Комбінування.....	52
3.7. Безпечний розіграш.....	53
4. Віст.....	55
4.1. Перед першим ходом.....	55
4.2. Розбір ситуацій вістування.....	61
4.3. Сигнали на вісті.....	69
5. Торгівля.....	74
5.1. Основна мета торгівлі. Оптимальний контракт.....	74
5.2. Як оцінити силу своїх карт.....	75
5.3. Типи заявок і спектр відкриттів.....	86
5.4. Продовження торгівлі.....	93

5.5. Торгівля в інтервенції. Конкурентна торгівля	102
5.6. Шлемова торгівля.....	106
6. Проведення бриджевих турнірів.....	112
7. Маневри під час гри картами.....	120
7.1. Маневри, що переривають комунікації.....	120
7.2. Маневри для створення комунікацій.....	129
7.3. Позиційні маневри.....	137
7.4. Складні маневри.....	149
8. Бридж і психологія.....	160
8.1. Психологія в торгівлі.....	160
8.2. Психологія під час розіграшу.....	165
8.3. Психологія на вісті.....	178
8.4. Захист від блефу.....	186
9. Портрети чемпіонів.....	188
Висновок.....	223
Вправи для самостійного розв'язання.....	224
Список літератури.....	251

ПЕРЕДМОВА

Дорогу здолає той хто йде.

Давній уживаний вираз

Однаково вітаємо тих, хто прагне навчитися грати в бридж та серйозно поставитися до змагань, і тих, хто хоче використати гру як дозвілля. Вас чекають величезна насолода й виклик від найкращої карткової гри з усіх, що людство винайшло до сих пір.

Щоб почати грати й насолоджуватися бриджем, потрібні перші елементарні знання правил та самого гравального процесу. Але не лише здобуттю цих знань присвячений підручник з бриджу, також він відкриє вам деякі тонкощі та глибини гри, ознайомить із її технікою та прийомами, покаже зразки гри майстрів. Може, тому підручник буде корисним і не лише початківцям, а й допоможе вдосконалити майстерність тим, хто вже грає.

Бридж складніший, ніж інші карткові ігри, і новачків це іноді бентежить. Розслабтесь! Як тільки ознайомились із правилами бриджу, сідайте за стіл грати!

З усіх причин вивчати бридж найголовнішою є те, що гра викликає захоплення й задоволення. Він пропонує напруження покеру, мозкові якості шахів та азарт від спортивних видів спорту, і все це в дружній обстановці, де ви є учасником, а не просто глядачем.

Декілька слів про підручник. Для його написання обрано книги відомих авторів [1–5], що є класичними для навчання бриджу, матеріал із яких перекладено авторами нашого підручника українською мовою та компільовано. Насправді існує велика кількість джерел інформації, наприклад, сучасних [6–9], та критерієм відбору було найбільше вживання для навчання. На жаль, джерела, у яких репрезентовано бридж українською мовою, майже відсутні, хіба що можна ознайомитися з [10–12].

ВСТУП

*Бридж – це найбільш цікава
й інтелектуальна з усіх
карткових ігор, які здавна
винаходить людський розум.*

Сомерсет Моєм

Будь-яка гра формує навколо себе особливий світ, у якому є райський сад Едем із плодами насолоди. Тож, якщо ваше бажання увійти у світ бриджу є остаточним і незворотнім, починати потрібно з перших кроків. Пропонуємо вашій увазі підручник, покликаний допомогти зробити ці кроки.

Бридж відносять до спортивних інтелектуальних ігор високого рівня. Навчання та вдосконалення в ньому вимагатимуть затрат як інтелектуальних, так і в часі. Тому наберіться терпіння, бо, ознайомившись із правилами гри, ви відразу не заграєте, як майстер. Але є ще один бік медалі: гру можна використовувати як різновид проведення дозвілля та поєднувати з нею дружні зустрічі.

Якщо порівнювати бридж з іншими видами спорту, навіть інтелектуальними, наприклад шахами, то крім того, що в ньому наявна вся спортивна атрибутика (є Всесвітня й національні бриджеві Федерації, існує класифікація гравців за майстерністю, проводять чемпіонати світу, континентів та окремих країн), гра бридж є найдемократичнішим видом спорту. Зареєструвавшись для участі в міжнародному турнірі, ви можете зустрітись з чинними чемпіонами світу чи спортсменами, рейтинг яких набагато вищий за ваш, і лише за столом буде вирішуватися, хто переможе.

Увійти у світ бриджу ніколи не пізно. Ви можете обрати різний шлях: спортивний – участь у турнірах та змаганнях; чи дозвілля – застосування гри як атрибута дружнього спілкування. Бажаємо перемоги та удачі!

1. ІСТОРІЯ БРИДЖУ

*Історія і романи суть не що інше,
як розповідь про зусилля людські
для досягнення щастя.*

П'єр Буаст

Історичні відомості про бридж мають не до кінця визначений характер. Невизначеність лежить навіть у походженні самої назви. Версія, що напрошується, – назва гри походить від англійського слова *bridge*, тобто міст. Ураховуючи, що в бридж грають парами й суть гри полягає в тому, щоб налагодити взаєморозуміння між партнерами (образно кажучи, побудувати міст між ними), така етимологія здається дуже логічною.

Деякі історики бриджу схиляються до «російської» версії виникнення гри. Є згадки про те, що гра, подібна до бриджу, існувала в Росії ще на початку XIX ст. й мала назву «Біріч» або російський віст. Наприкінці XIX ст. вона поширилася в Каїрі, на Балканах та південному узбережжі Франції, а звідти вже прийшла до Англії як «Biritch of Russian Whist» (дослівно перекладається як «вісник російського віста»).

Більш цікавою є версія, що англійці запозичили назву гри в союзників під час Кримської війни – турків. Турецькою «бір-юч» означає «один-три». Зв'язок із бриджем легко простежується – у кожному розіграші беруть участь троє з чотирьох гравців за столом, а один відпочиває. Із концепцією версії пов'язані спогади, датовані 1854–1856 рр., у яких мешканці Стамбула стверджують, що британські солдати під час служби винайшли гру, у яку грали, і та мала назву «The Galata Bridge», від мосту Галата, який вони перетинали, щоб пограти в карти в кав'ярні.

Суперечки викликає не лише назва. Достеменно не визначено, коли та ким зіграна перша партія в бридж. Вважають, що згідно з матеріалами, опублікованими в

бюлетені міжнародної асоціації журналістів бриджу (ІВРА) за 1982 р., перша партія в бридж зіграна в 1873 р. в одному з клубів Константинополя, звідки бридж поширився в Каїрі, Рив'єрі, Парижі, Лондоні тощо. Ця версія подій знову опосередковано підтримує тюркське походження гри.

Утім, можна впевнено стверджувати, що гра бридж має двох попередників із назвами «віст» і «гвинт», у яких багато чого запозичила.

Віст винайдений в Англії в XVIII ст. Гра завоювала таку популярність, що з'явилися спеціальні клуби, які об'єднували гравців у віст, були чітко зафіксовані офіційні правила, сформувався етикет гри, були видані підручники з техніки гри (одна з перших визначальних книг з'явилася ще в 1742 р. як «Короткий трактат про віст» Едмонда Хойла).

У XIX ст. гра віст поширилася по всій Європі, зокрема в Російській імперії, у якій гра розвивалася й була істотно вдосконалена. Ідея полягала в тому, що козир уже не призначався випадково, а обирався гравцями в результаті «торгівлі» або, як тоді говорили, «перемовин». Крім того, за підсумками «перемовин» стали обирати рівень гри, тобто кількість взятків, яку зобов'язані взяти партнери. А за недобрані взятки пару карали, причому штраф значно перевищував кількість очок, присуджуваних за набрані взятки. У зв'язку із цим з'явився жаргонний термін «підгвинтити», тобто змусити противника одержати великий штраф. Звідси й назва гри – «гвинт», або «віст-гвинт».

Звичайно, правила гри «гвинт» значно оживили й ускладнили гру порівняно з вістом. Тепер майстерність гравців, а особливо взаєморозуміння партнерів стали вирішальними для перемоги над опонентами.

Від тієї гри до бриджу залишався лише один крок, зроблений у 1887 р. – світ одержав першу публікацію нових правил гри під назвою «бридж-віст». Офіційною датою зародження гри вважають 1894 рік, коли Лондонський Портланд-клуб, відомий законодавець карткових ігор, опублікував правила гри в бридж-віст.

Наступне вдосконалення введено англійцями на початку ХХ століття – надано гравцям право визначати, яка масть буде козирем. Тобто в грі з'явилося поняття «торгівлі». Цей різновид гри дістав назву «аукціонний бридж» та описаний Освальдом Крауфордом у 1903 р. Нові правила сприяли захопленню бриджем-аукціоном усіх континентів.

Але пошук нововведень у гру продовжувався. У 1918 р. в Парижі з'явився «бридж-плафон», у якому оцінювали не лише загальну кількість виграних взятків, а й точність визначення в ході торгівлі їх очікуваної кількості. У цьому різновиді гри вперше виникли проблеми, пов'язані з методами передавання інформації від одного гравця до іншого в межах визнаних правил торгівлі.

Нарешті в 1925 р. сталася знаменна подія. Американець Харольд Вандербілт під час круїзу Атлантикою грав із друзями в бридж-плафон і неквапливо розмірковував про те, який варіант правил бриджу став би найбільш справедливим. Результатом його роздумів стала модифікація правил, а гра одержала нову назву «контракт-бридж». За п'ять років потому контракт-бридж витіснив усіх своїх попередників і став тією грою, яку ми називаємо бриджем.

Першим офіційним міжнародним змаганням із бриджу став матч між командами зі США та Англії, зіграний у 1930 р. Американську команду очолював Елі Калбертсон, можливо, найяскравіший персонаж в історії бриджу. Американці перемогли з розгромним рахунком і

довели своє право називатися лідерами світового бриджу.



Бридж – це парна гра



Харольд С. Вандербілт



Матч США та Англії 1930 р. (перший зліва – Елі Калбертсон)

Однак спочивати на лаврах американцям довелося недовго. У Європі взялися за справу серйозно, створили Європейську лігу бриджу (EBL) і в 1932 р. провели перший чемпіонат Європи. Виграли його австрійці, а через рік повторили свій успіх. Головними опонентами потужної австрійської команди на європейській арені були угорці, чемпіони 1934 р., і французи, які перемогли в 1935 р. У 1936 р. пальму першості повернули собі австрійці. У тому самому році відбувся перший чемпіонат Європи серед жінок, його також виграла австрійська збірна.

В історії бриджу 1937 рік став знаковим. У Будапешті відбувся міжнародний турнір за участі 18 команд. Дві з них були зі США, тому турнір вважають першим чемпіонатом світу. Обидві американські команди ввійшли у півфінал. Європу в півфіналі представляли чинні чемпіони континенту – австрійці, а також віце-чемпіони – угорці. Американська команда перемогла угорців, але у фіналі не змогла протистояти австрійцям. Ось імена перших чемпіонів світу: Карл фон Блюдорн, Едуард Фрішауер, Вальтер Герберт, Ганс Єллінек, Удо фон Мейс і Карл Шнайдер.



Перші чемпіони світу (1937 р.)

Потім відбулися ще два чемпіонати Європи, виграні угорцями та шведами. Нова «знакова» зустріч кращих команд світу відбулася в 1950 р. на Бермудах, щоправда, усього трьох команд-учасниць – американців, англійців та збірної Європи. Гравці зі США – Джон Крауфорд, Чарльз Горен, Джордж Рапі, Говард Шенкен, Сідні Сілодор і Сем Стейман – перемогли та стали чемпіонами світу. На честь трофея, який вони завоювали, наступні командні чемпіонати світу одержали неофіційну назву «Бермудський кубок». Наразі перемога саме в «Бермудському кубку» є найпрестижнішою.

Із 1951 по 1957 роки Бермудський кубок щорічно розігрували дві команди – збірна США та чемпіони

Європи. Саме збірна Старого світу в 1955 р. порушила гегемонію американців, здобувши перемогу в Нью-Йорку. У її складі були знамениті англійські гравці Теренс Різ і Борис Шапіро. Наступного року перемогли французи, а 1957 рік став початком гегемонії, можливо, найбільшої команди в історії світового бриджу (вона мала назву «Блакитна команда»). Вальтер Авареллі, Джорджо Беладонна, Євгеніо К'ярадія, Массімо Д'Алеліо, П'єтро Форкет і Гульєльмо Сініскалько – склад збірної Італії, яка домінувала у світовому бриджі впродовж двох із половиною десятиліть. Потрібно додати до неї ще кілька гравців, насамперед Беніто Гароццо. Здачі, зіграні цими майстрами, до цього часу захоплюють любителів бриджу витонченою технікою та глибиною розуміння гри.

У 1958 р. створена Всесвітня федерація бриджу (WBF) і формат Бермудського кубка розширили до трьох команд – збірним Італії та США протистояли чемпіони Південної Америки – збірна Аргентини, що на результат не вплинуло, бо в 1959 р. знову перемогли італійці.



Емблеми Всесвітньої, Європейської та Української федерацій спортивного бриджу

У 1960 р. Бермудський кубок не проводили, натомість уперше було проведено новий турнір – Всесвітню олімпіаду. В Олімпіаді взяли участь 29 команд національних збірних, а перемогу святкували французи. Три наступні Олімпіади, у 1964, 1968 і 1972 роках,

виграли італійці. Вони ж вигравали всі Бермудські кубки аж до 1969 року.

У 1970 р. Бермудський кубок розігрували в Стокгольмі. Саме тоді у світі нарешті знайшлася сила, що розтрощила італійську машину. Американці Боб Хамман, Біллі Ейзенберг, Боббі Голдман, Джеймс Якобі, Майк Лоуренс і Боббі Вольфф виявилися справжніми «тузами» у світовому бриджі. На той час у Бермудському кубку брали участь уже п'ять команд – додався чемпіон Азії. І збірна Тайваню блискуче виступила в Стокгольмі, посівши друге місце й також випередивши італійців. У 1971 р. «тузи» знову перемогли, але потім італійці повернули собі першість, вигравши три Бермудських кубки поспіль.

У 1976 р. в Монте-Карло було вирішено провести й Олімпіаду, і Бермудський кубок. На цей раз американцям вдалося у фіналі чемпіонату світу здолати Італію. І у фіналі Олімпіади італійці теж програли. Олімпійськими чемпіонами стали бразильці на чолі із зіркою світового бриджу Габріелем Чагасом.

Три наступні чемпіонати світу виграли американці. А ось на Олімпіаді в 1980 р. в голландському Вальенбурзі перемогу святкувала Франція. Французи взагалі дуже вдало виступали саме на Олімпіадах, вони перемагали і в 1992, і в 1996 роках.

А Бермудські кубки, які тепер проводили раз на два роки, у 80-ті регулярно вигравали американці. Географія чемпіонатів світу в цей період розширилася – у них брали участь 10 команд, зокрема кращі збірні Центральної Америки, Африки, Океанії. На бриджевій карті регулярно з'являлися нові точки. Наприклад, у 1981 році срібними призерами чемпіонату світу стали пакистанці на чолі з однією з найяскравіших постатей світового бриджу – Зією Махмудом, а бронзу виграла збірна Польщі, що стало першим серйозним досягненням

на світовій арені команди зі Східної Європи. У 1984 році поляки підтвердили свій високий клас, вигравши Олімпіаду. Через 4 роки олімпійське золото дісталось американцям. А через рік, у 1989, американці вперше за довгий час поступилися золотом чемпіонату світу, програвши у фіналі збірній Бразилії. Бронза знову дісталась Польщі.

Результатом наступного чемпіонату світу, в 1991 році, стала, можливо, найгучніша сенсація в історії бриджу. Золото розіграли поляки, що нікого вже особливо не дивувало, і збірна Ісландії, яка не мала за плечима ніяких серйозних досягнень. Та й згодом гучними перемогами ісландці похвалитися не могли, але тоді перемогли саме вони. У 1993 р. у фіналі чемпіонату світу знову зійшлися зовсім не найвідоміші команди з Європи – збірні Голландії та Норвегії. Перемогу здобули голландці. Через два роки Хамман і Вольфф у команді зі ще однією суперпарою – Джеффом Мекстроттом і Еріком Родвеллом, перемігши у фіналі збірну Канади, після восьмирічної перерви повернули титул у США. Наступними чемпіонами стали французи, потім знову тричі американці.

У 2005 році золото чемпіонату світу дісталось новому поколінню збірної Італії. Норберто Боччі, Джорджіо Дубойн, Лоренцо Лаурія, Альфредо Версаче, Клаудіо Нуньєс і Фульвіо Фантоні виграли також три Олімпіади поспіль – у 2000, 2004 і 2008 роках. У 2007 р. Бермудський кубок поїхав до Норвегії, де зійшла зірка Гейра Хельгемо. Чемпіонат світу 2009 року приніс чергову перемогу американцям. Замість Боббі Вольфа, який пішов із життя, за цю команду грав Зія Махмуд, який одержав на той час американське громадянство.

У 2011 р. перемогла Голландія, а ось у 2013 р. головним фаворитом перед початком чемпіонату вважали команду Монако. Причина проста – до цієї маленької

країни з низькими податками переїхала найсильніша норвезька пара – Гейр Хельгемо і Тор Хелнесс, а також знамениті італійці – Клаудіо Нуньес і Фульвіо Фантоні. За рік до того новоявлені монегаски встигли взяти бронзу на Олімпіаді, де несподівано перемогла сильна збірна Швеції, що не мала до того гучних титулів. А на чемпіонаті світу італійці все-таки виявилися трохи сильнішими й перемогли Монако у фіналі. У 2015 р. чемпіонами стали поляки, а у 2017 р. лідерство повернули собі американці.

Бриджеві чемпіонати світу та Олімпіади офіційно іменують «відкритими», оскільки в складі команд можуть бути як чоловіки, так і жінки. І серед володарів Бермудського кубка є дві жінки – американки Хелен Собел і Дороті Хайден, проте на практиці здебільшого національні збірні суто чоловічі. Для жінок проводять окремі чемпіонати світу та Олімпіади. Перший жіночий чемпіонат світу пройшов у 1937 році в Будапешті паралельно з першим чоловічим. Перемогла теж збірна Австрії – Ріксі Маркус, Маріанна Бошан, Герті Бруннер, Етель Ернст, Елізабет Клаубер і Герті Шлезінгер.



Провідні бриджеві гравці зліва направо:
Хелен Собел, Дороті Хайден, Ірина Левітіна, Сильвія Вілланд

Жіночі чемпіонати світу, що оновилися в 1950 р., аналогічно з Бермудським кубком одержали назву «Кубок Венеції». Найчастіше чемпіонками світу ставали

американки, неодноразово перемагали англійки, італійки, французьки, німкені. Останніми роками також дуже сильні команди Китаю та Голландії.

Жіночу бриджеву Олімпіаду проводять із 1960 р. Уперше перемогу сенсаційно здобули єгиптянки. Надалі, крім американок, олімпійське золото брали шведки, англійки, італійки, датчанки та австрійки. У 2004 р. у фінальному матчі Олімпіади, що проходила в Стамбулі, росіянки Ольга Галактіонова, Ірина Василькова, Наталія Карпенко, Марія Лебедева, Вікторія Громова й Тетяна Пономарьова боролися зі збірною США та перемогли. Це поки що найвище досягнення пострадянського бриджу на світовій арені.



Провідні бриджеві гравці зліва направо:
Зія Махмуд, Гейр Хельгемо, Клаудіо Нуньес, Фульвіо Фантоні,
Ерік Родвелл, Джефф Мекстротт

Останніми десятиліттями в найсильніших гравців стало набагато більше можливостей завоювати звання чемпіонів світу. Регулярно проводять парні чемпіонати світу, а також командні та парні чемпіонати серед змішаних пар – у них кожна пара повинна складатися з чоловіка та жінки. Активно розвивається в усьому світі юніорський бридж. Для школярів також проводять свої чемпіонати світу. Не забуті й ветерани – вони беруть участь у так званих «сеньйорських» чемпіонатах найвищого рівня.

В Англії та США, Польщі та Італії бридж – аж ніяк не лише спорт вищих досягнень. Крім інтелектуальних спортсменів, що з'ясовують стосунки на турнірах різного

рівня, там є безліч людей, які розглядають бридж як відмінний вид дозвілля, зокрема й сімейного. Як і на полях для гольфу, за бриджевими столами знайомляться із сусідами, укладають угоди, проводять переговори.

Багато знаменитих людей вважали бридж кращим проведенням часу. Так, пристрасним шанувальником бриджу був Вінстон Черчилль. Серед його постійних партнерів були і короновані особи, і прем'єр-міністри. А секретарів Черчилль підбирав з урахуванням їх бриджевих навичок. Щоправда, йому потрібна була від них не стільки майстерність, скільки терпіння – адже їм часто доводилося грати в парі з Черчиллем, непередбачуваним бриджистом, який славився важким характером.

А ось інший знаменитий політик, президент США Дуайт Ейзенхауер, був не лише великим аматором бриджу, а й вправним гравцем, який не раз успішно брав участь у великих турнірах. Коли в 1950 р. його призначили главою НАТО, на посаду заступника він вибрав генерала Альфреда Грюнтера. Кажуть, вирішальну роль у виборі зіграло саме те, що Грюнтер добре грав у бридж. Коли Ейзенхауера обрали президентом, Грюнтер змінив його на посту керівника НАТО. Це приклад того, що бридж нерідко сприяє кар'єрному зростанню.

Любили бридж й інші відомі політики, наприклад, Махатма Ганді, Маргарет Тетчер, Фредерік де Клерк. Канцлера Казначейства й лідера Палати общин Іана Маклеода вважали одним із найсильніших гравців Великобританії, який не раз входив до національної збірної. Однак з усіх політиків найбільший внесок у розвиток бриджу зробив, безсумнівно, Ден Сяопін. Архітектора китайських реформ вважали дуже сильним бриджистом, що перемагав у турнірах. Упродовж багатьох років він очолював Федерацію бриджу КНР та активно пропагував улюблену гру. Завдяки його зусиллям

сьогодні в бридж грають мільйони китайців, а збірна країни стала однією з найсильніших.

Цінували бридж і діячі мистецтва. У романі Агати Крісті «Карти на стіл» сюжет обертається навколо партії в бридж, зіграної на світському прийомі. Часто згаданий бридж і у творах іншої чудової письменниці Іоанни Хмелевської, яку справедливо вважають творцем жанру іронічного детективу. Відомий англійський письменник Сомерсет Моєм писав: «Була б моя воля, я зробив би навчання дітей бриджу обов'язковим. У майбутньому це може виявитися для них вельми корисним, бо в бридж можна грати до того часу, поки вистачає сил сидіти за столом і зору для розрізнення однієї карти від іншої. Коли зведені рахунки з усім іншим – спортом, коханням, кар'єрою, то бридж залишається втіхою та розвагою».

Актор, лауреат премії Оскар, Джордж Бернс прожив 100 років, зберігши ясність розуму до останніх днів. Сам Бернс стверджував, що зобов'язаний цим насамперед бриджу. А найсильнішим бриджистом-аматором у світі багато хто вважає легендарного актора Омара Шаріфа, який говорив: «Якщо кіно – моя робота, то бридж – моя пристрасть». Напружений знімальний графік не дозволяв кінозірці грати в бридж професійно, але він неодноразово брав участь у бриджевому турне Європою в компанії з кращими гравцями Італії та США. У ході турне його команда «Бриджевий цирк Омара Шаріфа» перемагала найсильніших європейських майстрів.



Омар Шаріф за грою в бридж

Серед зірок бізнесу теж чимало шанувальників бриджу. Найяскравіші – Білл Гейтс і Воррен Баффетт – найбагатші люди у світі. Гейтс не раз називав бридж своїм основним хобі й заявляв, що мріє присвятити себе бриджу повністю. Після відходу з поста президента Microsoft у нього з'явилася така можливість. В останні роки Гейтс переважно займається благодійністю та бриджем, регулярно бере участь у турнірах, причому часто в парі з Баффеттом. За словами Баффетта, «бридж – більш жорстка гра, ніж бізнес».



Зірки бізнесу за грою в бридж

Не чужі бриджу й майстри інших інтелектуальних видів спорту. Чемпіон світу з шахів Еммануїл Ласкер грав у бридж на дуже високому рівні. Хосе Рауль Капабланка говорив, що бридж надає йому навіть більше емоцій, ніж шахи. А Олександр Альохін називав бридж кращим тренуванням розуму. Але найяскравіший приклад – це, звичайно, Ірина Левітіна. У 70–80-ті роки вона стала однією з найсильніших шахісток планети, брала участь у матчі за світову корону, багаторазово виграла в складі збірної СРСР шахову олімпіаду. У бридж Левітіна почала грати ще в 70-ті роки, швидко стала одним із найсильніших гравців Радянського Союзу, а після переїзду в США Ірина повністю зосередилася на бриджі та стала п'ятиразовою чемпіонкою світу. Одного разу з почуттям гумору заявила: «Я б, може, і погодилася, що шахи цікавіші, ніж бридж, але в них увесь час приходиться один і той самий розклад».

2. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

*Якщо запастися терпінням і
докласти зусиль, то посіяне насіння
знань неодмінно дасть добрі сходи.
Навчання – корінь гіркий, та плід – солодкий.
Леонардо да Вінчі*

2.1. Беремо в руки карти

Бридж – це гра 52 картами (так званою повною колодою), розподілених за мастями, що мають назву й символічні позначення:

трефа – ♣; бубна – ♦; черва – ♥; піка – ♠.

Зажною мастю закріплено 13 карт, жжна з яких має різну «силу» або «старшинство». Вони розміщені за ієрархією від найсильнішої карти – туза – до найменшої – двійки – таким чином: туз, що надалі будемо позначати – Т, король – К, дама – Д, валет – В, десятка – 10, дев'ятка – 9, вісімка – 8, сімка – 7, шістка – 6, п'ятірка – 5, четвірка – 4, трійка – 3, двійка – 2. Отже, у колоді карт є чотири тузи, чотири королі тощо.

Крім карт, для гри в бридж потрібно мати чотирьох гравців.

Після ретельного перемішування (тасування) карти роздають між гравцями послідовно по одній карті за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який сидить зліва від того, хто здає. Під час змагань вам можуть подавати карти в спеціальних коробках уже натасованими. Перед початком гри (дивись правила гри) зазвичай жжен гравець розміщує всі 13 карт в одну руку (рекомендують попередньо перерахувати їх кількість, не розкриваючи), розподіливши їх за мастями так, щоб чорні та червоні масті чергувалися між собою, а задля зручності карти всередині жжної масті розставляє за старшинством.



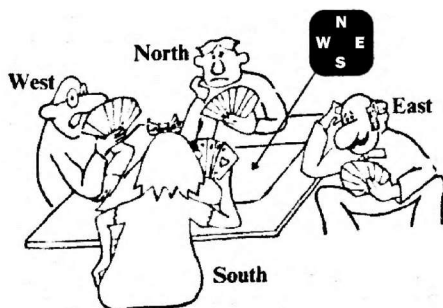
2.2. Партнерство й супротивники (опоненти)

Бридж є парною грою, пари складаються з гравців, що знаходяться в цей час за ігровим столом. Ваш партнер – це гравець, який є напроти, інші гравці – ваші супротивники або опоненти. Останніх ще розділяють на лівого та правого щодо вас опонентів.

І тут, увага! Ви разом із партнером є одним цілим (командою) з повною взаємною відповідальністю. Кожне рішення, прийняте вами або вашим партнером, стосується вашої пари загалом, й усі успіхи та невдачі є успіхами й невдачами не окремого гравця, а вашої пари. Тому кожному гравцеві важливо, щоб його партнерові було комфортно й він грав якнайкраще! Можна сформулювати й інакше: у бриджі насамперед потрібно грати так, щоб зробити приємне партнерові! Взаєморозуміння, толерантність, вміння визнавати свої та пробачати чужі помилки разом зі спортивною майстерністю стають чинниками успішності вашої пари! Водночас передбачається, що взаємодія та обмін інформацією між партнерами відбувається за правилами, що не порушують законів гри, регламентованих кодексом спортивного бриджу й таких, що унеможливають передавання «нелегальної» інформації. У бридж грають чесні люди!

2.3. Коротке викладення правил

- Гра бридж складається з двох етапів (фаз) – торгівлі та розіграшу.
- За ігровим столом знаходяться чотири людини. Ті, хто сидять навпроти один одного, утворюють пару. Для зручності протиборчі пари позначають за сторонами світу – пара NS та WE.



- Карти здають за годинниковою стрілкою або подають на стіл уже розданими в спеціальних коробках.
- Торгівлю починає той, хто здає, або той, хто позначений таким на коробці. Під час торгівлі протипоненти, користуючись картками з біддінг-боксів змагаються між собою за контракт, що потім будуть розігрувати. Якщо біддінг-бокси відсутні, заявки оголошують голосом.
- Заявка може бути значущою, складається з цифри (від 1 до 7), що визначає, яку кількість взятків у грі ваша пара збирається виграти (1 – це 7 взятків, 2–8 і т. д.) та карткової масті, яку ви обираєте козирем у грі (є гра й без козирів, що визначається заявкою БК). Наприклад, 2 БК – декларує кількість взятків 8, до того ж, козирів у грі не буде. Також є заявка пас, що не є значущою, але цей пас діє лише впродовж кола, в подальшій торгівлі дозволено заявляти що завгодно.
- Усі значущі заявки дозволено робити лише в порядку зростання кількості взятків або в порядку

старшинства мастей (послідовність мастей на однаковому рівні в порядку зростання – ♣; ♦; ♥; ♠; без козиря).

- Дві специфічні заявки:

- **контра** – ствердження, що опонент не може взяти заявленої кількості взятків. Застосовують лише після значущої заявки супротивника.

- **реконтра** – ствердження, що заявлений вами контракт усе-таки буде виграний. Застосовують лише після заявки контра – опонента.

- Після констатації факту, що контракт устанавлено (ним стає остання значуща заявка, після якої три рази підряд відбулася заявка пас), – настає другий етап гри – розіграш контракту.

- З'ясовують, хто з гравців буде його розігрувати (той із пари, яка встановила контракт, хто перший назвав масть козиря, або БК в разі контракту без козиря).

- Супротивники розігравальника стають захисниками (вістуючими), першим робить хід той опонент, який за часовою стрілкою розташований за гравцем.

- Щойно карта ходу буде відкрита лицевим боком на столі, то партнер того, хто розігрує, викладає всі свої карти на стіл, розкриваючи їх. Розігравальник голосом указує карту ходу з відкритих і його партнер відокремлює її. Обов'язково всім гравцям давати в масть. Якщо масті немає, можна грати будь-якою картою, бити козирем не обов'язково.

- У наступну взятку першим виходить той, хто взяв попередню. Причому всі взятки перевертає сорочками догори й викладає кожний гравець на столі біля себе. Карти не змішують.

- Гра закінчується, коли всі взятки певного розкладу зіграні та зафіксовано одержаний результат.

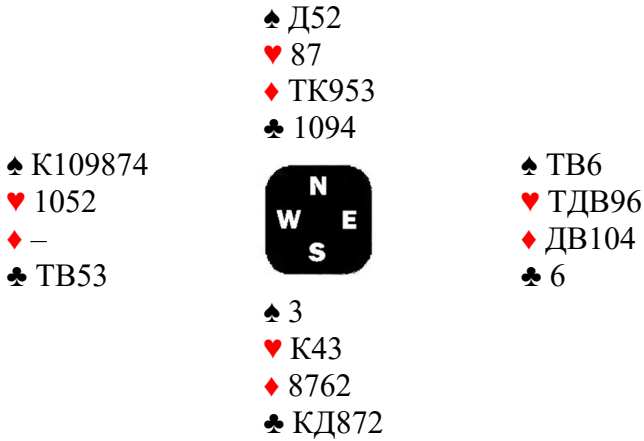
Для того щоб підбити підсумки гри якісно та швидко, перевернуті карти викладають на столі в спеціальному порядку – виграні взятки довгим боком карти перпендикулярно до боку стола, програні – паралельно. На рисунку показано, що розігравальник виграв 10 взяток, а програв лише 3. Якщо б він грав контракт 4♠, то він би його виконав.



2.4. Бриджеві діаграми

Кожне конкретне розташування карт називають розкладом. Для запису розкладів у бриджевій літературі застосовують діаграми, в центрі яких зображений квадрат, що символізує бриджевий столик.

Літери N, E, S і W, зображені на ньому, походять від англійських назв сторін світу (Північ – North, Схід – East, Південь – South, Захід – West) та позначають гравців, які відповідно до цих літер розташовані за столиком. Відповідно N і S є партнерами, які грають проти іншої пари: W і E. Зазвичай гравців однієї пари позначають разом, тобто пара NS або пара EW або просто NS і EW. Карти, що належать конкретному гравцеві, записують при відповідній стороні столика. Розглянемо приклад запису деякого розкладу.



Ця діаграма означає, що, скажімо, W має шість пікових карт (К, 10, 9, 8, 7, 4), три черви (10, 5, 2), у нього немає бубен (таку ситуацію називають **ренонс** бубен) і чотири трефи (Т, В, 5, 3), а, наприклад, у S одна піка (**синглет** пік), у N – дві черви (**дублет** черв). Як і повинно бути, кожен гравець має по тринадцять карт і сума карт кожної масті теж тринадцять.

Гравці бриджу виконують під час гри нескладні, на перший погляд, обчислення до тринадцяти. Але тому, хто навчиться їх робити швидко й майже автоматично, напевно підкоряться значні вершини бриджу.

Такі обчислення стосуються підрахунків карткових розкладів.

По-перше, потрібні вміння швидкого розрахунку розподілу 13 карт за мастями. Наприклад, на наведеній вище діаграмі в N відповідний розподіл має вигляд 3-2-5-3, у E – 3-5-4-1, у S – 1-3-4-5, у W – 6-3-0-4. По-друге, потрібні вміння розрахунку розміщення карт кожної масті за гравцями. Наприклад, на діаграмі розклад пік – 3-3-1-6, черв – 2-5-3-3, бубен – 5-4-4-0 і трэф – 3-1-5-4.

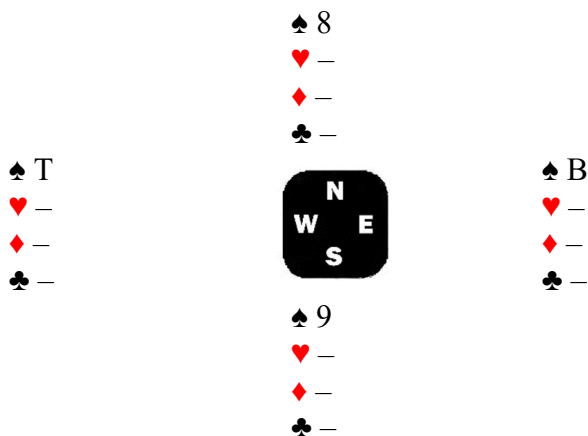
Зрозуміло, такого роду інформацію потрібно вміти використовувати під час гри.

2.5. Взятки

Гра в бридж ґрунтується на тому, щоб у кожній задачі (розкладі) взяти якомога більше взятко. Надалі визначимо, що таке взятка.

На кожному ході розіграшу гравці почергово за годинниковою стрілкою викладають по масті ходу по одній карті, й той гравець, який матиме старшу від усіх карту, й виграє взятку. Лише в разі відсутності масті ходу гравець має право застосувати козир, але це не обов'язково. Він може й відмовитись у власних інтересах, адже суперник може перебити старшим козирем, якщо і в нього відсутня масть зробленого ходу.

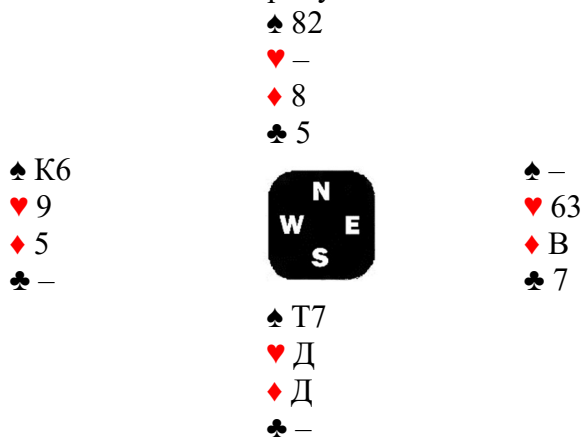
Наприклад, діаграмою репрезентовано розіграш останньої тринадцятої взятки.



Цю взятку становитимуть T, 8, B і 9, та виграє її гравець W.

Запам'ятайте: у бриджі кожний гравець зобов'язаний покласти карту тієї масті, якій належала перша зіграна в цьому ході карта. Але яку карту за номіналом обрати – це справа самого гравця. Якщо ж у нього немає карти відповідної масті заходу, то він може покласти будь-яку з наявних у нього карт.

Погляньте на діаграму:



Якщо в такій позиції хід W і він зіграє ♠6, то N може зіграти ♠8 або ♠2, E – будь-яку з чотирьох карт, а S – ♠Т або ♠7. Нагадаємо, що будь-яка взятка є спільним надбанням пари, тому, якщо S побачить, що N поклав ♠8 і, отже, може виграти взятку, то S не буде «перебивати» карту свого партнера й покладе ♠7, щоб потім застосувати ♠Т на іншому ході по цій масті й отримати в результаті дві взятки для пари.

2.6. Козирі

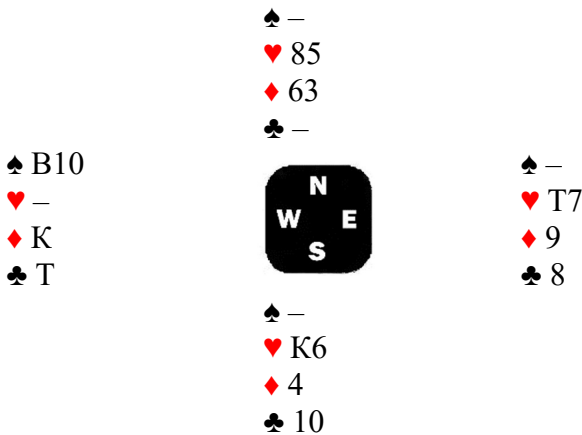
Вище було сказано, що взятку виграє той гравець, який поклав найстаршу карту. Правило це спрацьовує, якщо всі карти у взятці однієї масті. А якщо масті різні? Чи може гравець, у якого немає карти в первісно зіграній масті, виграти взятку? Може, але за умови, що в нього є карти в масті, названої в контракті, що розігрується, козирною. Карти цієї масті мають таку властивість, що будучи покладені у взятку (за умови, звичайно, що в гравця немає карт у масті виходу), стають за визначенням найстаршими. Це означає, що двійка в козирній масті старша, ніж навіть туз у будь-якій з інших мастей. До

того ж, якщо у взятці трапляються два козири, то взятку отримує володар старшого козиря, згідно зі звичайною ієрархією карт у масті.

Необхідно ще раз підкреслити:

• якщо гравець не має карти масті виходу, то він може покласти будь-яку карту й не зобов'язаний класти козир, що відрізняє бридж від багатьох відомих у нас карткових ігор (наприклад, преферансу) та створює додаткові тактичні можливості в процесі гри.

Наведемо приклад, у якому розігрують контракт, а козирем у ньому заявлена черва. Нехай хід належить гравцеві W. Якщо він зіграє $\spadesuit K$, то оскільки в усіх є малі карти в цій масті, він же й виграє таку взятку. А що буде, якщо він зіграє $\clubsuit T$? Цієї масті немає у N, і він може, поклавши $\heartsuit 5$ (тобто козир), виграти цю взятку, оскільки E та S зобов'язані покласти в масть (E $\clubsuit 8$, а S $\clubsuit 10$). Складнішою буде ситуація, якщо W вийде пікою ($\spadesuit V$ або $\spadesuit 10$). У цьому разі будь-який з інших гравців може покласти як козир, так і карту іншої масті, причому шанс на отримання взятки дає лише козир.



Розглянемо два з усіх можливих варіантів. Якщо N покладе $\heartsuit 5$, E – $\heartsuit 7$, а S – $\heartsuit K$, то взятку, звісно, отримає

S, бо він зіграв старшим козирем. Але якщо б у цій ситуації E зіграв ♥T, то S вже не потрібно класти козир, оскільки він усе одно не зможе взяти цю взятку, і тому S покладе, наприклад, ♦4.

Отже, зрозуміло, що в бриджі вигідно призначати козирний контракт саме в тій масті, у якій ваша пара має більше козирів і якомога більше старших, проте таке бажання мають і ваші опоненти.

2.7. Хто та як приймає зобов'язання?

Гра в бридж складається з двох фаз. У першій, називаній **торгівлею**, кожна пара може взяти будь-яке зобов'язання, яке полягає в тому, що вона зобов'язується взяти певну, але завжди більшу, ніж противники, кількість взятку. За виконання прийнятого зобов'язання пара одержує преміальні очки (пункти), причому для більш високого за кількістю взятку зобов'язання ця премія більша, але невиконання прийнятого зобов'язання теж карається – кожна недобрана взятка принесе очки вашим суперникам. Отже, основне завдання торгівлі полягає в тому, щоб вміти вибирати оптимальне зобов'язання (його називають оптимальним контрактом) в тому чи іншому розкладі.

Перше слово в торгівлі (відкриття) має гравець, який здавав карти або є таким, який зазначений на коробці з розкладом, наданим для гри. Наступним за ним вступає в торгівлю (робить заявки) гравець, який знаходиться за столом за годинниковою стрілкою тощо. У кожного гравця є право обрати значущу заявку чи не приймати ніяких зобов'язань, тоді він вимовляє слово **пас**.

Коли настає черга робити заявку, у вас є дві основні можливості. Якщо влаштовує той контракт, що впливає з попередніх заявок, або у вас занадто слабкі карти, щоб

намагатися щось змінити, то ваша заявка – пас. Але майте на увазі, що

• **ви не зобов'язані надалі весь час пасувати**, а зможете знову активно увійти в торгівлю. Інша можливість полягає в тому, щоб зробити значущу заявку: назвати кількість взяток, яку зобов'язується виграти ваша пара, і козирну масть (або гру без козиря).

Але основне правило торгівлі в бриджі полягає в тому, **щоб кожна наступна значуща заявка була вищою за попередню.**

Це означає, що або ви пообіцяєте взяти більшу кількість взяток, або запропонуйте як козир масть, що стоїть вище у відповідній ієрархії мастей. Тому запам'ятайте розміщення мастей за старшинством (у порядку зростання): трефа (♣), бубна (♦), черва (♥), піка (♠), без козиря (бк). І ще один нюанс. Для скорочення торгівлі умовлено, що

• **мінімальний контракт (тобто сім взяток) називають цифрою один.**

Тоді, називаючи два, берете зобов'язання взяти 8 взяток, три – 9 взяток, і так далі до семи – 13 взяток. Виграш 12 або 13 взяток у бриджі – дуже рідкісна подія, за яку пара отримує додаткові преміальні очки, і для них прийняті спеціальні назви: для контракту на рівні шести (тобто 12 взяток) – малий шлем (або шлемик), а для контракту на рівні семи (13 взяток) – великий шлем (або просто шлем).

Отже, ще раз перевірте себе: 1♠ – Ви берете зобов'язання взяти (звісно, разом із партнером) сім взяток, якщо козирем буде піка; 3♣ – дев'ять взяток із козирем трефа; 4бк – десять взяток у грі без козиря; 6♥ – шлемик із козирем черва.

2.8. Додаткові правила торгівлі

Повернемось до специфічних заявок: **контра** та **реконтра**.

Контра в первинному значенні є твердженням – *«Я впевнений, що противники не зможуть виконати взяте на себе зобов'язання»*. Ця заявка взаємно гостра, бо збільшує штрафи за невиконання призначеного контракту, але й підвищує призові бали, коли контракт, незважаючи на контру, буде виконаний. Очевидно, що контру можна оголосити лише на заявку опонентів, бо з партнером у нас спільні інтереси. Але під час торгівлі іноді контру (як і реконтру) можна також застосовувати для показу додаткової інформації партнерові.

Реконтра ж стверджує наступне – *«Ми виконаємо призначений контракт, незважаючи на ваше попередження контрою»*. У разі, коли ця заявка буде залишена у фінальному контракті, усі виграні (або програні) очки збільшуються в чотири рази. Реконтру може призначити будь-який гравець із тієї пари, на чие зобов'язання була призначена контра.

Обидві заявки, контра та реконтра, відпрацьовують своє призначення лише тоді, якщо вони залишаються у фінальному контракті, відтак коли якийсь гравець, злякавшись відповідальності, призначить після їх оголошення іншу значущу заявку, що стане фінальним контрактом, то контра й реконтра анулюються.

Увага! Правила бриджу, викладені в Кодексі бриджу, забороняють вести торгівлю за допомогою будь-яких інших слів, крім тих, що були названі вище (пас, будь-яка значуща заявка, контра та реконтра). Потрібно звикати робити свої заявки в одному темпі, не надто швидко, але й без тривалих пауз, неприпустимо виражати будь-які емоції (здивування, радість або невдоволення тощо) з приводу заявок своєї пари та пари противників.

Усі такі строгості, по суті, стоять на сторожі бриджу як спортивно-логічної гри. Відхилення від них (навіть і ненавмисні) можуть давати партнерові або опонентам додаткову інформацію, яку неможливо одержати методом суто логічних міркувань (так звану нелегальну інформацію) і, по суті справи, псують задоволення від гри. Повинен виконуватися такий принцип: усі учасники гри одержують однакову інформацію про закриті карти під час торгівлі, але успіх прийде до того, хто зуміє її найбільш точно врахувати й зробити правильні висновки. Цій меті служить і таке правило:

• кожен гравець, коли приходить його черга робити заявку, має право запитати в будь-якого з опонентів про те, що той думає про карти свого партнера.

Наприклад, W може з'ясувати у N, яку інформацію про карти S одержав N у процесі торгівлі. Природно, що на подібне питання й ви повинні бути готові відповісти.


І настає важливий момент:

• торгівля закінчується, якщо після будь-якої значущої заявки, контри або реконтри, три наступних гравці заявлять пас.

Тоді остання значуща заявка й буде остаточним контрактом у наявному розкладі. Якщо всі чотири гравці спасують, то розігрують наступну здачу.

Розглянемо приклад торгівлі. Нехай карти здавав W, і він відкриває торгівлю:

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

	♠ T3	
	♥ D92	
	♦ B84	
	♣ 98732	
♠ 92		♠ ДВ10764
♥ ТКВ73		♥ 108
♦ ТКД73		♦ 5
♣ 10		♣ ТКД5
	♠ K85	
	♥ 654	
	♦ 10962	
	♣ B64	

Отже, остаточним контрактом будуть 4♠ під реконтрою, тобто пара EW зобов'язується виграти десять взятків із тринадцяти за умови, що козирем буде піка, а пара NS стверджує, що зможе перешкодити цьому, тобто NS самі зобов'язуються взяти чотири або більше взятків за тих самих умов.

Як ми побачимо надалі, уміння вести торгівлю є одним із важливих компонентів бриджової кваліфікації, і в тому ж самому розкладі різні пари можуть торгуватися по-різному.

Після закінчення торгівлі настає другий етап гри в бридж: пара, яка заявила остаточний контракт, намагається виконати його (веде розіграш контракту), а друга пара намагається перешкодити його реалізації (здійснює віст). На відміну від шахів, де обидва гравці бачать усі фігури, бриджисти проводять логічні міркування, обчислення варіантів і передбачають наміри опонентів, не маючи повної інформації про розклад карт у всіх гравців. Аналіз, що здійснюють за таких умов, у математиці називають «прийняття рішень в умовах неповної визначеності».

2.9. Розпочинаємо розіграш контракту

Реалізацію прийнятого зобов'язання бере на себе лише один гравець тієї пари, яка призначила остаточний контракт. Вибір цього гравця не довільний.

- **Розігравальником стає той гравець, який у процесі торгівлі першим назвав масть, що стала козирною в остаточному контракті.**

Наприклад, у попередньому прикладі розігравальником буде E, незважаючи на те, що остаточний контракт призначив W.

Отже, після закінчення торгівлі встановлюємо, хто є розігравальником, і **перший хід робить гравець, що сидить ліворуч від нього**, тобто починає гру пара, що обороняється, одержуючи тим самим деяку перевагу. Після того, як цей хід зроблений (тобто перший вистуючий поклав на стіл відкритою першу карту), партнер розігравальника (в нашому прикладі – W) кладе на стіл відкритими всі свої карти, причому козир кладе праворуч від себе. У подальшому розігравші цієї здачі він не бере участі, а його карти називають просто **стіл**. Отже, кожен гравець може бачити половину всіх карт (свої та столу), а розташування інших він конструює за допомогою логіки на основі інформації, яку одержав у процесі торгівлі й ходу розіграшу.

- **Другу та кожному наступну взятку починає той гравець, який виграв попередню взятку.**

Незважаючи на те, що розігравальник керує як своїми картами, так і картами столу, він також зобов'язаний підкорятися зазначеному правилу, тобто ходити самому (або, як кажуть, з **руки**) або зі столу залежно від того, де була виграна попередня взятка.

Після закінчення розіграшу підраховуємо взятки, виграні кожною парою, для того щоб установити, чи виконаний заявлений контракт, і зробити запис результатів.

2.10. Проводимо запис

Результатом гри є набрані парами очки. Тому важливо розуміти правила їх підрахунку в бриджі. Якщо пара реалізувала призначений контракт, тобто виграла обіцяну кількість взятків або навіть більше, то одержує кількість очок, що складається з декларованої вартості контракту та премії.

Вартість декларованих взятків. Декларовані взятки – це ті, що фігурують у позначенні контракту. Тобто в разі контракту $1\clubsuit$ декларована 1 взятка, а в разі контракту $6\diamond$ – 6 взятків. Кожна декларована взятка коштує:

- під час гри в мінорі (так називають молодші масті \clubsuit або \diamond) – по 20;
- під час гри в мажорі (так називають старші масті \heartsuit або \spadesuit) – по 30.

Якщо ж остаточний контракт призначений у «без козиря», то:

- перша декларована взятка коштує 40;
- кожна наступна взятка коштує по 30.

Отже, вартість декларованих взятків у контракті $2\heartsuit$ дорівнює $2 \times 30 = 60$, а в контракті $3\blackclubsuit$ – $40 + 2 \times 30 = 100$. Ще раз відзначимо, що в цьому розрахунку обліковують саме декларований рівень контракту, а виграти потрібно на 6 взятків більше. У контракті $2\heartsuit$ необхідно взяти 8 взятків, а в контракті $3\blackclubsuit$ – 9.

Премії. Пара, що призначила й реалізувала якийсь контракт, одержує за це додаткові премії, що залежать від рівня контракту й масті, у якій його розігрують, загальної кількості виграних взятків і **зональності**.

Для пояснення нового поняття «зональність» необхідно ввести кілька інших визначень:

- контракт, вартість декларованих взятків якого менше ніж 100, називають **частковим**;

- контракт, вартість декларованих взятків якого більше або дорівнює 100, називають **геймом**;
- контракт на 6-му рівні (12 взятків) називають **малим шлемом** (або шлемиком);
- контракт на 7-му рівні (13 взятків) називають **великим шлемом** (або просто шлемом).

Особливу значимість у бриджі має поняття гейму. Гейм, тобто не менше ніж 100 очок, як впливає з наведеної вище вартості декларованих взятків, дають такі контракти: 3бк, 4♥ або 4♠, 5♣ або 5♦.

До появи спортивного бриджу гра відбувалася на одному столі та полягала в тому, що пари прагнули виграти два гейми. Водночас виграти гейм можна було як однієї здачею, так і поступово, за сумою декількох здач.

Цей варіант бриджу був інтелектуальною, але комерційною грою та називався **роберним бриджем**. У роберному бриджі два виграних однією парою гейми приводили її до виграшу робера, тобто всієї гри, після чого можна було приступити до наступного робера або закінчувати гру. Про пару, яка зіграла гейм, прийнято говорити, що вона «увійшла в зону». Відповідно, у роберному бриджі є три типи ситуацій: обидві пари ще не зіграли жодного гейму; одна з пар зіграла перший гейм; обидві пари зіграли перший гейм. Саме ці ситуації визначають чотири можливі зональності: обидві пари до зони; пара NS у зоні; пара EW у зоні; обидві пари в зоні.

У роберному бриджі зональність, звісно, залежить від результатів попередніх здач. **Спортивний бридж** принципово відрізняється від роберного тим, що в ньому з'являється як мінімум ще один стіл, на якому розігрують ті самі задачі, що й на першому столі. І результат вашої пари порівнюють не з результатом ваших поточних опонентів, а з результатами всіх пар на інших столах, які зіграли ту саму задачу й мали в ній ваші з партнером карти.

Саме тому бридж став єдиною картковою грою, в якій систематично застосовують дублікатний принцип і яку Міжнародний олімпійський комітет офіційно визнав (у 1995 році) видом спорту та вніс до програми **Міжнародних Олімпійських ігор**, задуманих як ігри для тих, хто займається інтелектуальними видами спорту.

У спортивному бриджі ситуація не повинна залежати від результатів попередніх здач, а задається в кожній здачі заздалегідь. Існує прийнятий порядок чергування того, хто здає, та зональності залежно від номера здачі.

Таблиця чергування зональності

Відкриває торгівлю	Зональність			
	ніхто	NS	WE	усі
N	1	5	9	13
E	14	2	6	10
S	11	15	3	7
W	8	12	16	4

Легко бачити, що за цикл із 16 здач кожен гравець є чотири рази тим, хто здає, по одному разу в кожній із можливих зональностей.

Величина премії за виграний контракт залежить від того, чи в зоні пара, яка розіграє.

- За частковий контракт пара отримує премію 50 у будь-якій зонній ситуації.
- За гейм пара отримує (замість премії за частковий контракт) 300 до зони та 500 у зоні.
- За малий шлем пара отримує (додатково до премії за гейм) 500 до зони та 750 у зоні.
- За великий шлем пара отримує (замість премії за малий шлем і теж додатково до премії за гейм): 1 000 до зони та 1 500 в зоні.

Ще одна важлива відмінність спортивного бриджу від роберного випливає з того, що кожна окрема здача не

залежить від попередніх. Відповідно, в спортивному бриджі можна виграти гейм лише однією здачею.

Крім того, якщо пара не лише виграє призначений контракт, а й візьме якусь кількість «зайвих» (тобто понад прийнятого зобов'язання) взятки, то за кожен таку взятку пара отримує додаткову премію в розмірі вартості декларованої взятки (в безкозирному контракті – по 30).

Але ніяка премія (зокрема й за зайві взятки) не змінює вартості декларованих взятки (а отже, не перетворює частковий контракт на гейм).

Вартість декларованих взятки під час гри з контрою. Під час гри з контрою вартість декларованих взятки збільшується вдвічі, так що, наприклад, контракт $2\heartsuit$ з контрою вже є геймом (бо $2 \times 60 = 120$)!

Премії під час гри з контрою. Під час гри з контрою не змінюються премії за частковий контракт, гейм, малий і великий шлеми. Проте з'являється нова (додаткова) премія – 50 за виграш контракту з контрою. Крім того, змінюється премія за зайві взятки: тепер кожна зайва взятка коштує по 100, якщо розігруюча пара до зони, і по 200, якщо розігруюча пара в зоні.

Вартість декларованих взятки під час гри з реконтрою. Вартість декларованих взятки зростає ще вдвічі (тобто в чотири рази порівняно з контрактом без контри), так що вже контракт $1\heartsuit$ на реконтрі буде геймом ($4 \times 30 = 120$).

Премії під час гри з реконтрою. Реконтра, як і контра, не змінює премій за частковий контракт, гейм, малий і великий шлеми. Проте замість премії 50 за виграш контракту з контрою вводять додаткову премію 100 за виграш контракту з реконтрою. Крім того, змінюється премія за зайві взятки: кожна зайва взятка коштує по 200, якщо розігруюча пара до зони, і по 400, якщо ця пара в зоні.

Для кращого сприйняття наведемо таблицю вартості всіх можливих контрактів.

Таблиця вартості контрактів

Рівень конт- ракту	Деномінація контракту, зональність					
	♣ або ♦		♥ або ♠		без козиря	
	до зони	у зоні	до зони	у зоні	до зони	у зоні
Вартість простих контрактів						
1	20 + 50 = 70		30 + 50 = 80		40 + 50 = 90	
2	40 + 50 = 90		60 + 50 = 110		70 + 50 = 120	
3	60 + 50 = 110		90 + 50 = 140		400	600
4	80 + 50 = 130		420	620	430	630
5	400	600	450	650	460	660
6	920	1 370	980	1 430	990	1 440
7	1 440	2 140	1 510	2 210	1 520	2 220
Вартість контрактів із контрою						
1	40 + 100 = 140		60 + 100 = 160		80 + 100 = 180	
2	80 + 100 = 180		470	670	490	690
3	470	670	530	730	550	750
4	510	710	590	790	610	810
5	550	750	650	850	670	870
6	1 090	1 540	1 210	1 660	1 230	1 680
7	1 630	2 330	1 770	2 470	1 790	2 490
Вартість контрактів із реконтрою						
1	80 + 150 = 230		520	720	560	760
2	560	760	640	840	680	880
3	640	840	760	960	800	1 000
4	720	920	880	1 080	920	1 120
5	800	1 000	1 000	1 200	1 040	1 240
6	1 380	1 830	1 620	2 070	1 660	2 110
7	1 960	2 660	2 240	2 940	2 280	2 980
Кольорами відмічено: ■ – часткові контракти;						
■ – гейми; ■ – малі шлеми; ■ – великі шлеми						

Штрафи за проганий контракт. Якщо контракт програно, то розігруюча пара ніяких очок не одержує, у той час як її опонент (вістуюча пара) одержує очки, кількість яких залежить від зональності розігруючої пари та від кількості «недібраних» нею взятку.

Програно контракт без контри. За кожен взятку, не дібрану розігруючою парою, вістуюча пара отримує по 50, якщо розігруюча пара до зони, і по 100, якщо розігруюча пара в зоні.

Програно контракт із контрою. Розігруюча пара до зони: за першу недібрану взятку вістуючі отримують 100, за другу й третю недібрані взятки вістуючі отримують по 200, а за четверту й кожен наступну недібрану взятку вістуючі отримують по 300.

Розігруюча пара в зоні: за першу недібрану взятку вістуючі отримують 200, а за другу й кожен наступну недібрану взятку вістуючі отримують по 300.

Програно контракт із реконтрою. Результат є подвоєнням того результату, який вістуюча пара отримала б під час гри з контрою (тобто в цьому разі реконтра просто збільшує програш розігруючої пари вдвічі).

Для зручності наведемо таблицю штрафів за недібрані взятки.

Таблиця штрафів за недібрані взятки

Зональність, вид контракту		Недібрані взятки		
		перша	2-га і 3-тя	решта
до зони	простий	50	50	50
	із контрою	100	200	300
	із реконтрою	200	400	600
у зоні	простий	100	100	100
	із контрою	200	300	300
	із реконтрою	400	600	600

3. РОЗІГРАШ

Після гри кожен знає, як потрібно було грати, щоб виграти.

Німецька приказка

Сталося так, що вам доведеться виконати роль розігравальника. Опонент, що сидить ліворуч від вас, робить перший хід, ваш партнер кладе на стіл відкриті карти, довіряючи вам долю поставленого контракту. Перші спроби самостійного розіграшу майже напевно приведуть до відчуття розгубленості, яка виникне від великої кількості варіантів, що виникають у ході розіграшу. Як розпорядитися своїми картами, разом із відкритими картами партнера задля виконання (перевиконання) призначеного контракту.

Перша порада – **привчіть себе до певної послідовності дій**, що потрібно здійснити, перш ніж приступити до розіграшу:

- **порахуйте кількість верхніх взяток**, які можете виграти картами вашої пари за будь-якого розташування карт в опонентів;

- **порахуйте кількість втрачених взяток (втрат)**, які напевно виграють опоненти, незалежно від способу розіграшу та розкладу;

- **порахуйте залишкову кількість взяток** (зазвичай мова йде про 2–3 взятки), виграш (або програш) яких залежить від розташування карт, майстерності розігравальника та вістуючих, від послідовності ходів.

Порада друга – **складіть план розіграшу**, послідовне виконання кроків якого, на вашу думку, приведе до виконання зобов'язання, яке ваша пара взяла на себе в процесі торгівлі.

Та часто буває так: те, що можна легко сформулювати в теорії, досить складно здійснити на практиці. Насправді реалізація вищевикладених правил

залежить від вашого вміння логічно міркувати й використовувати «техніку» гри картами. Саме це різнить гравців між собою. Зрозуміло, що навчитися відразу й усьому в цій грі аксіоматично неможливо, то почнемо з азів.

На початку ознайомимося з деякими важливими термінами:

- *фігура* – карта від валета до туза;
- *онер* – карта від 10 до туза;
- *фоска* – карта від 2 до 9;
- *секвенс* – послідовність трьох і більше карт сусідніх достоїнств однієї масті, наприклад: КДВ, ДВ10 тощо;
- *неповний секвенс* – послідовність двох карт сусідніх достоїнств, наприклад КД;
- *внутрішній секвенс* – секвенс та ще одна фігура старшого, але не сусіднього достоїнства: ТДВ10, КВ109, Д1098;
- *триplet* – наявність рівно трьох карт деякої масті в руці;
- *дублет* – наявність рівно двох карт деякої масті в руці;
- *синглет* – наявність рівно однієї карти деякої масті в руці;
- *ренонс* – відсутність деякої масті в руці.

3.1. Взятки на фігури

Основну роль у вигравші взятки відіграють старші карти мастей – фігури, оскільки в кожній здачі на їх частку припадає 10–11 взятки. Найпростіший спосіб отримання взятки є «гра зверху», тобто хід найстаршою картою. Наприклад, хід тузом, а якщо туз уже вийшов, то хід королем і так далі.

Наведемо приклад. На зображеній нижче діаграмі ви знаходитеся на позиції W.

♠ KB763



♠ TD542

Розіграш піки не становить труднощів – граємо тузом (а з руки граємо фосою), потім фосою зі столу до короля руки, потім фосою з руки до дами «столу» – це і є гра зверху.

Іншу ситуацію маємо на наступній діаграмі.

♠ B10763



♠ D9542

У цьому разі спочатку розігруємо свій секвенс. Наприклад, валетом із руки й фосою зі «столу» (опонент візьме цю взятку тузом). Рано чи пізно ви знову отримаєте взятку й повернетеся до розіграшу даної масті, зігравши фосою з руки до дами «столу» (опонент візьме цю взятку королем). Коли в подальшому одержите хід, то зможете грати зверху вже розіграним секвенсом: десяткою й дев'яткою.

Отже, з погляду розігравальника зовсім не обов'язково, щоб фігури становили секвенс на одній руці. Достатньо, щоб вони перебували в такій послідовності на спільних руках.

3.2. Імпас

Набагато частіше будете мати справу з мастю, в якій у вас є деяка комбінація фігур, що не становлять секвенс. Однією з таких комбінацій є «вилка», що складається зі старшої фігури та однієї (або декількох) молодших фігур, але таких, що не йдуть підряд, наприклад: ТД, ТДВ, ТД10, ТВ10 тощо. Якщо доведеться їх розігравати, то вийдіть фосою в цій масті з протилежної руки, наприклад:



Якщо з позиції S зіграємо фосою й на фоску W покладемо валета, то виграємо взятку, оскільки у E немає старшої карти в цій масті. Якщо в S знову з'явиться хід, то він ще раз зіграє фосою до дами N, і король у W вже не візьме взятку в цій масті.

Таку техніку гри називають **імпасом**, і, як бачимо, у цьому розкладі це приведе до того, що король опонентів пікової масті не зіграє. Але, зрозуміло, якщо він буде в опонента E, то спіймати його за допомогою такої техніки не вдасться.

Розглянемо ще кілька прикладів імпасу.



Розіграш такої вилки почнемо з імпасу десяткою (тобто фосою від W, і якщо N зіграє фосою, то зі столу необхідно класти 10; якщо ж N зіграє однією з відсутніх фігур, то необхідно надбити трохи більш старшою фігурою столу). Надалі потрібно знову, коли одержить хід W, вийти фосою та провести імпас дамою. Такий розіграш може привести до двох взятків, якщо хоча б одна з відсутніх фігур знаходиться в N (якщо обидві відсутні фігури знаходяться в S, то отримаєте тільки одну взятку – на туза).

• **Цей спосіб розіграшу називають подвійним імпасом.**



На цій діаграмі подібна ситуація й починаємо з імпасу дев'яткою, а в подальшому здійснюємо імпас валетом.

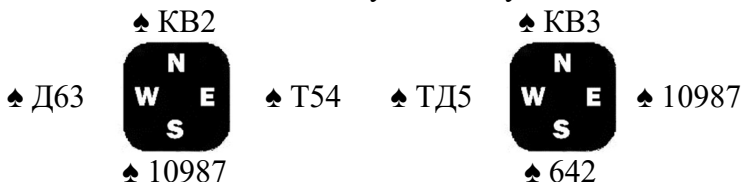
Аналізуючи наведені приклади, визначаємо як правильно спланувати розіграш, оскільки в окремих ситуаціях розігравальник повинен був двічі прийняти хід у свою руку по інших мастях, щоб мати можливість вийти зі своєї руки та двічі здійснити імпас.

Розіграти імпас можливо й тоді, коли вилка складається з фігур, розкладених на спільних руках:



Тут розіграш вилки полягає в ході з руки дамою, і якщо N зіграє фосою, то зі столу також потрібно класти фоску. Як і вище, така гра приведе до успіху, якщо король знаходиться в N. Якщо ж N зіграє королем, то необхідно його перебити й у подальшому отримати взятку на свого валета.

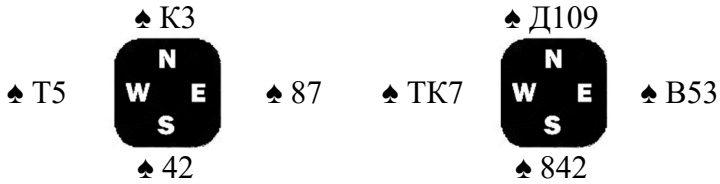
Наведемо приклади іншого типу імпасів, де хід фосою від S дозволяє імпасувати даму в W:



3.3. Експас

Можлива інша техніка гри, що може спрацювати, якщо ви маєте фігуру, але вона не є старшою та лежить після більш високих фігур опонента.

• **Спосіб розіграшу для цього випадку називають експасом** і він також вимагає ходу з правильної руки, як можна зрозуміти з таких прикладів:



В обох ситуаціях взятку на К або Д відповідно можна отримати, якщо ходи будуть зроблені з руки S.


Ще раз підкреслимо про необхідність обмірковувати послідовності ходів, що дозволять провести всі необхідні імпаси та експаси під час складання плану розіграшу ще до того, як ви зіграєте першою картою.

3.4. Взятки на фоски

Взятки на молодші карти деякої масті можна виграти лише в тому разі, коли супротивники вже не мають карт у цій масті й у них уже немає козирів. Оскільки зазвичай три перші взятки в кожній масті отримують фігури в цій масті, для виробітки взятків на фоски здебільшого необхідний триразовий розіграш відповідної масті. Водночас

- кількість взятків на фоски визначається тим, наскільки довжина масті в одній із рук нашої пари більше, ніж кількість карт у цій масті в одного з опонентів.

Припустимо, що ви в позиції S граєте безкозирний контракт (діаграма наведена нижче). Виробітки взятків на фоски потребують наявності в одній із рук лонгера, тобто масті з довжиною не менше чотирьох карт. Маємо в розпорядження три таких лонгери – піковий, червовий і бубновий.

	♠ КД765	
	♥ К3	
	♦ Т765	
	♣ 42	
♠ 1098		♠ Т4
♥ 104		♥ Т982
♦ 10832		♦ В9
♣ В973		♣ Д10865
	♠ В32	
	♥ ДВ765	
	♦ КД4	
	♣ ТК	

Якщо розробляти піку, то можна виробити дві фоски, бо в нас рука N має на дві піки більше, ніж у W.

Якщо розробляти черву, то наш лонгер на одну карту довший, ніж в E, тому виробимо лише одну фоску.

Якщо розробляти бубну, то не можемо одержати жодної взятки на фоску, оскільки довжина лонгера в нас та опонентів однакова.

Отже,

• **можливість розроблення взятки на фоски лонгера залежить не лише від його довжини, а й від того, як розкладені карти цієї масті в опонентів.**

У більшості ігрових ситуацій у вас буде можливість розроблення двох або трьох лонгерів, але насамперед потрібно починати з того, що з найбільшою ймовірністю приводить до цілі.


3.5. Взятки на перебиванні

У козирній грі, крім взятки на фігури та фоски, можна виграти взятку, перебивши козирем, зрозуміло, за відсутності масті виходу у взятку. Така можливість обумовлена тим, що навіть найменший козир вважається старшим, ніж будь-яка карта в інших мастях, тому козирна

карта, покладена у взятку, зіграну в іншій масті, виграє її взятку. Однак нагадаємо, що

• у взятку гравець зобов'язаний зіграти картою тієї масті, у яку був зроблений хід, і лише за відсутності таких карт він може застосувати козирну карту. З іншого боку, за відсутності масті гравець не зобов'язаний класти козир, а може зіграти будь-якою картою.

Для отримання взятку на перебиванні потрібно мати, або створити в розіграві таку ситуацію, щоб на одній із рук мати ренонс у некозирній масті. Зазвичай для такого необхідно кілька разів зіграти картами цієї масті. Розглянемо розклад:

	♠ 52		
	♥ K75		
	♦ T862		
	♣ T865		
♠ КДВ4 ♥ 1093 ♦ Д10 ♣ КДВ4		♠ 10963 ♥ 82 ♦ В954 ♣ 1097	
	♠ T87		
	♥ ТДВ64		
	♦ K73		
	♣ 32		

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

S розіграє контракт 4♥. Для реалізації контракту потрібно взяти десять взятку. Неважко підрахувати, що на фігури й на козирний лонгер він може отримати дев'ять верхніх взятку (одну в трєфі, дві в бубні, п'ять у черві та одну в піковій масті).

Аналізуючи можливості та згадавши про взятки на перебиванні, помічаємо, що можемо отримати недостачу десятої взятки методом розіграшу пікової масті до моменту утворення в N ренонсу, а потім перебити третю піку козирем.

Проаналізуємо, як це зробити, якщо перший хід від W зроблений королем тrefф? Для реалізації встановленого плану візьмемо в першій взятці короля тrefф тузом і вийдемо від N піковою фоскою, вигравши цю взятку тузом пік, а потім знову вийти фоску пік. Звичайно, що цю взятку виграють опоненти. Вони спроможні ще виграти одну тrefфову взятку, але будь-який їх наступний хід дозволяє S знову заробити взятку й здійснити третій хід пікою. У створеній ситуації в N вже буде піковий ренонс і згідно з планом перебиваємо цю фоску козирем, отримуючи для реалізації контракту десяту взятку.


Надалі насамперед забираємо в опонентів усі козири (робимо потрібну кількість ходів саме козирною мастю) та впевнено доводимо контракт до перемоги.

Зазначимо, що не маючи такого плану розіграшу й граючи три перших ходи козирями, щоб відразу відібрати їх в опонентів, ви не зможете виконати взяті зобов'язання за контрактом і програєте.

Увага! Не завжди коли в розкладі присутня ситуація гри на перебиванні її потрібно використовувати. Наприклад, у тому ж самому розкладі розігравальник міг виробити в тrefфі ренонс на руці S та отримати навіть дві взятки на перебиванні, але при цьому отримає стільки ж взяток, як і без таких перебивань, оскільки фоски козирного лонгера в будь-якому разі отримали б взятки й без перебивань. Більш того, такий спосіб розіграшу, за якого для перебивань використовують козири того гравця, котрий має більш довгий козирний лонгер (довга рука), є

небезпечним для долі контракту, оскільки за умови скорочення кількості козирів у вас може не вистачити їх, щоб забрати всі козири в опонентів, тому зазвичай **для перебивання використовують козири короткої руки.**

Винятком можуть стати ситуації, коли кількість козирів на короткій руці достатня, щоб забрати всі козири опонентів (технічний прийом під назвою «гра на зворотну руку»), або під час гри на двосторонні перебивання, коли для них вдається використати всі козири на обох руках.

	♠ ДВ2		
	♥ Т7532		
	♦ ТК54		
	♣ 10		
♠ 9 ♥ КВ94 ♦ В832 ♣ КДВ9		♠ 8764 ♥ Д86 ♦ Д106 ♣ 754	
	♠ ТК1053		
	♥ 10		
	♦ 97		
	♣ Т8632		

N	E	S	W
1♥	пас	1♠	пас
2♦	пас	3♣	пас
3♠	пас	4♣ ¹	пас
4♠ ²	пас	4бк ³	пас
5♦ ⁴	пас	6♠	усі пас

¹ – Питання про кількість тузів; ² – два тузи; ³ – питання про кількість королів; ⁴ – один король.

Вище репрезентована й діаграма розкладу й торгівля, за якою S стає розігравальником у непростому контракті – 6 пік (малий шлем у піках – зобов'язання виграти дванадцять взток із козирем у грі – піка). W атакує королем треф. Аналізуємо можливості й виробляємо план розіграшу.

Перший варіант – відібрати козирі в опонентів, а надалі – подивимося... Рахуємо – візьмемо 9 взяток.

Другий варіант – не ходити в козирну масть, а скористатися перебиваннями – у руці S черви, а в руці N трефи. Як результат – дванадцять взяток (одну трєфову, дві бубнові, одну червову та вісім перебивань на обох руках). Звернемо увагу на те, що під час такого способу розіграшу

• перш ніж робити двосторонні перебивання, потрібно відібрати взятки на старші фігури в сторонній масті,

у нашій ситуації – в бубні. Інакше опоненти в ході розіграшу позбудуться всіх своїх бубнових карт і контракт опиниться під загрозою невиконання.

3.6. Комбінування

Відразу наведемо приклади:

♠ 763



♠ KB4

У першому прикладі поєднуються імпас та експас. Звичайний розіграш – спочатку імпасуємо валетом, а потім – експасуємо королем.

♠ 76

♥ КДВ

♦ КДВ



♠ 84

♥ –

♦ T97532

У другому прикладі поєднуються експас і перебивання. Нехай козир – бубна, і хід має W. Як спробувати не віддати дві піки?

Спробуємо піти з руки королем черв і, якщо N зіграє фосою, знести зі «столу» одну з пікових фосок. Якщо відсутній туз черв знаходиться у S, то він візьме ним взятку та відбере одну піку, що залишилася на столі. У цьому разі ви нічого не виграли, але й не програли,

оскільки у вас із самого початку були саме дві віддачі. Однак якщо туз черв знаходиться у N, то ваш король виграє взятку, і ви зможете повторити свій маневр, зносячи зі «столу» другу пікову фоску, а якщо N зіграє тузом, то вб'єте його козирем, потім перейдете зі «столу» до руки по козирному королю та знесете на старшу фігуру в черві пікову фоску. А дві пікові фоски своєї руки вб'ємо козирем на «столі».

Ще один приклад.

♠ B1098432

♥ ТКД

♦ T86

♣ К



♠ ТКД

♥ 3

♦ 542

♣ 876432

W розіграє контракт 6♠ після атаки бубновим королем. W забирає червоних тузів і по двох старших червових фігурах зносить зі «столу» дві бубни, утворюючи бубновий ренонс. Після цього вбиває бубну на «столі» та ходить у трефу, віддаючи взятку на туза. Опоненти можуть вийти козир, намагаючись запобігти бубновим перебиванням, але вже пізно – трефа б'ється козирною вісімкою, а бубна б'ється останнім козирем «столу». Після повернення до руки на пікову дев'ятку та відбору козирів у супротивників можна оголошувати про свою гру.

Цей план розіграшу поєднав такі прийоми: взятки на фігури та фоски (червоні онери та козири в кінцівці); взятки на перебиванні (бубнові на «столі» й трефові в руці); елімінування масті (бубни на «столі») через пронесення по боковій масті (черві); безпечний розіграш (трефу в руці вбивали не молодшими піками, а старшими, оскільки побоювалися, що в трефі можливий різкий розклад і молодшу піку може надбити козирна сімка).

3.7. Безпечний розіграш

Якщо для виконання контракту можливо безпечно віддати взятку під час розіграшу масті, то застрахуйтеся

від небезпечного розподілу карт опонентів. Оберіть порядок ходів старшими картами так, щоб упоратися з можливим перекосом у розкладі в будь-якого з супротивників. Розглянемо кілька прикладів.

♠ ТК1052



♠ Д943

Оберіть перший хід тузом. Якщо ренонс виявиться в N, то перейдіть на даму й імпасуйте валета до десятки. Якщо ренонс виявиться в S, то відразу імпасуйте валета до дев'ятки.

♠ KB52



♠ Т943

У цьому розкладі не можна віддати жодної взятки, то оберіть план імпасу дами в S до валета першим ходом. Виграєте як при йдучому імпасі й розкладі 3–2, так і при синглетній дамі в S – тоді вдасться імпасувати десятку N дев'яткою.

Якщо допустимий виграш трьох взятків, то грайте королем, а потім імпасуйте дев'яткою. Виграєте при чотирьох картах у N. Якщо N покаже ренонс, то беріть тузом та експасуйте даму S до валета.

♠ ТДВ52



♠ 943

Щоб виконати обов'язковість отримання п'яти взятків, потрібно двічі імпасувати короля в S. Зможете виграти при йдучому імпасі та розкладі 3–2.

Якщо вам обов'язково необхідно отримати чотири взятки, то грайте тузом, страхуючись від синглетного короля в N, а потім двічі експасуйте короля S. Якщо четвертий король із десяткою у N, то в разі будь-якої гри віддасте дві взятки.

4. ВІСТ

*Слова лише заважають
розуміти один одного.*

Антуан де Сент-Екзюпері

Гра в обороні (віст) є іншим важливим аспектом загальної гри, й навчатися його вимагає неабияких зусиль. Вдала партнерська гра на вісті може принести не менше задоволення, ніж успішний розіграш контракту.

Формально гра в обороні виглядає досить просто, оскільки потрібно вирішувати таку саму проблему, що й під час розіграшу – виграти якомога більшу кількість взятків. Але на відміну від розігравальника, який розпоряджається двадцятьма шістьма картами, кожен із вістуючих управляє лише тринадцятьма (хоча бачить теж двадцять шість – 13 своїх та 13 відкритих карт на столі).

Вдалих віст залежить від взаєморозуміння партнерів, уміння правильно розшифрувати наміри партнера (зрозуміло, без використання нелегальної інформації, беручи до уваги лише на сигнали вістування картами), щоб у потрібний момент зробити саме такий хід, що не дозволить розігравальнику виконати контракт.

Єдиною й основною метою гри в обороні є те, щоб розігравальник отримав принаймні на одну взятку менше, ніж йому необхідно для виконання контракту. Тому

• якщо в якийсь момент вістування ви зрозуміли, що можете забрати необхідну кількість взятків для того, щоб покласти контракт, то зробіть це.

4.1. Перед першим ходом

Розглянемо процес вістування із самого початку. Фаза торгівлі закінчилася, настала фаза розігрування й вам першим ходити. Виникає питання – чи є рекомендації з цього приводу?

Із погляду тактики вістування перший хід обирають з огляду на два не завжди сумісних варіанти:

- **агресивний вибір** – атакуємо в найбільш вразливе місце супротивників. Але в разі неправильної оцінки ситуації такий хід може призвести до того, що опоненти отримають на одну взятку більше;

- **пасивний вибір, або безпечний** – атакуємо так, щоб мінімізувати втрати. Але й під час такого ходу є певний ризик, пов'язаний із втратою темпу – розігравальник устигне виконати розроблений план розіграшу швидше, ніж ваша пара втрутиться в його плани.

Загалом, вибір першого ходу – це вирішення складної проблеми. І від того, як ви це зробите, часто залежить доля контракту. Тому візьміть на озброєння важливе правило:

- **не поспішайте з першим ходом!**

Насамперед проаналізуйте інформацію про розклади та силу рук, яку одержали в ході торгівлі від свого партнера та опонентів. Синхронізуйте її з розкладом і силою карт у своїй руці. Оскільки неможливо передбачити всі варіанти, візьміть на «озброєння» кілька загальних, але досить корисних порад:

- якщо партнер заявляв у процесі торгівлі якусь масть як козирну, то можна очікувати в нього фігури такої масті, і перший хід у неї може привести до гарного в цілому результату;

- якщо опоненти називали в торгівлі три масті, то ефективним може виявитися хід у неназвану масть;


- якщо ж опоненти перебирали всі масті, то краще вийти в масть, яку називав лівий опонент;

- у разі контракту без козирів атакуйте в свою найдовшу масть, а при двох мастях рівної довжини – в ту, у якій більше фігур, щоб мати шанс отримати взятки на фоски свого лонгера.

Увага! Такий хід має сенс, якщо в подальшій фазі гри ви зможете ще одержати хід, щоб виграти ці взятки. Для того зазвичай необхідні фігури в сторонніх мастях;

- іноді в разі контракту козирного має сенс вихід із синглету або дублету з надією одержати перебивання в цій масті. Здебільшого такий хід принесе успіх тоді, коли матимете три фоски (або більше) в козирній масті, або є старша козирна фігура з фоскою.

Розглянемо кілька прикладів.

	♠ 54	
	♥ T63	
	♦ TД42	
	♣ B1087	
♠ KB763 ♥ ДВ108 ♦ 75 ♣ ТД		♠ 1082 ♥ 954 ♦ 10863 ♣ 964
	♠ ТД9	
	♥ K72	
	♦ KB9	
	♣ K532	

S розіграє контракт 3бк. Проаналізуємо, що станеться залежно від того, у яку з мажорних мастей ми зробимо перший хід.

Безпечна атака ♥Д не принесе додаткової взятки розігравальнику, однак і не допоможе нам «підсадити» контракт. Наш здобуток дві черви й дві трефи. Оponent устигне два рази вийти в трефу й відіграє собі дві взятки в трефі, що разом із сімома в інших мастях забезпечать виконання контракту.

Після агресивного вибору – пікового першого ходу, що відразу награв зайву взятку опоненту на даму – реалізувати контракт йому не вдасться, бо не встигне відпрацювати трефу раніше, ніж ми піку. Оponent буде


змушений погодитися на вісім взяток, що буде для нього поразкою.

<p>♠ 9432 ♥ ТК1052 ♦ 6 ♣ Д94</p>	<p>♠ K75 ♥ 9764 ♦ 875 ♣ 1053</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; width: 60px; height: 60px; margin: 10px auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> W E </div> <div style="display: flex; justify-content: center; width: 100%;"> S </div> </div> <p>♠ ТДВ108 ♥ Д ♦ КДВ103 ♣ ТК</p>	<p>♠ 6 ♥ В83 ♦ Т942 ♣ В8762</p>
--	--	---

С розіграє контракт 4♠. Хід бубновим синглетом, яким би його ефектним не вважали, випускає контракт (вістуючі беруть лише три взятки – два тузи та перебивання). Якщо ж першим ходом атакувати старшою фігурою черв, то в результаті **переженемо** розігравальника в козирній масті – скоротимо кількість козирів супротивника до такої міри, що в нього на якийсь момент гри в кожній із рук козирів стане менше, ніж у W. Цей факт сам по собі в інших здачах не гарантує навіть отримання додаткової взятки. Але в більшості ситуацій (і зокрема в цьому прикладі) довжина козира одного з вістуючих під час **гри на козирне скорочення** буде фатальною для опонентів.

Простежимо, що відбудеться, коли насправді виберемо правильний віст. S вб'є другий червовий хід і візьметься за відпрацювання бубни, граючи однією з фігур руки. Знову вістуючим потрібно утриматися від можливого вбивання бубни, розігравальник матиме 10 взяток (п'ять козирів, три бубни й дві трефи). Отримавши взятку на ♦Т, партнеру необхідно знову вийти черву!

Після чергового перебивання черв в опонентів залишаться по три козири в кожній з рук, а в нас чотири. І тепер, що б він не зробив, ми візьмемо ще мінімум дві взятки за умови, що після одержання третьої взятки і в четвертий раз підемо червою.

<p>♠ 962 ♥ ДВ95 ♦ ТВ964 ♣ 7</p>	<p>♠ 1053 ♥ Т86 ♦ Д7 ♣ КВ1082</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>♠ ТКДВ4 ♥ 1032 ♦ К8 ♣ Д43</p>	<p>♠ 87 ♥ К74 ♦ 10532 ♣ Т965</p>
---	---	--


С знову розіграє контракт 4♠. Те ж саме, незважаючи на отримання трєфового перебивання, хід синглетом випускає цей гейм. Розігравальник забере п'ять пікових взятко, три трєфових, черву та бубну. Захисники встигнуть взяти лише двох тузів і перебивання, а дві фоски черв, на взяття яких ви будете претендувати, будуть знесені на відпрацьовану трєфу після відбору козирів.

А початок вістування з ♥Д дозволить розкрити черву, і ви отримаєте дві черви та два тузи раніше, ніж опонент свої десять взятко!

У черговому прикладі S розіграє контракт 4♥ (див. наступну сторінку).

Виберемо безпечний перший хід вістування – К♣. Проведемо аналіз, до чого це може привести.

Зауваження. Якщо аналізувати за діаграмою незручно, то розкладіть карти в себе на столі за діаграмою та грайте ними за аналізом.

	♠ 62	
	♥ KB4	
	♦ K10865	
	♣ TB2	
♠ KB94		♠ 83
♥ 765		♥ 82
♦ T4		♦ ДВ732
♣ КД109		♣ 8543
	♠ ТД1075	
	♥ ТД1093	
	♦ 9	
	♣ 76	

Розігравальник візьме взятку тузом і продовжить пікою до дами на імпас. Ми отримаємо взятку на короля і з запізненням підемо в козир. Оponent прийме козирну взятку в руці та продовжить трефою на експас до валета.

Нам нічого не залишається, як забрати взятку дамою трэф, добрати бубнову взятку, інакше бубна руки буде знесена на трэфу «столу», і продовжити козирем.

Розігравальник, отримавши козирну взятку, наступну зіграє тузом пік, уб'є піку останнім козирем «столу» й добере валета трэф і короля бубен, зносячи на них дві піки, що залишилися в нього в руці.

У підсумку оponent отримає десять взяток: п'ять козирних, туза й перебивання піки коротким козирем, бубнового короля й туза з валетом трэф.

Козирна атака на першому ході вістунання буде «топовою». Головне потім знову відповісти в козир, поки буде така можливість.

Пропонуємо можливості подальшого вістунання проаналізувати самостійно.

4.2. Розбір ситуацій вістування

Гра в обороні першим ходом не закінчується, а триває всі 13 ходів розігрування взятку, тож партнерська взаємодія повинна триматися весь цей час. План вістування може коригуватися по ходу гри з урахуванням карт «столу», характеру дій опонента й партнера.

Розглянемо поради, що допоможуть ухвалювати рішення в процесі вістування:

- якщо на будь-якій стадії розіграшу одержите хід і можете виграти взятку, яка в сумі зі взятками, раніше набраними, кладе контракт опонентів хоча б без однієї – забирайте цю взятку;

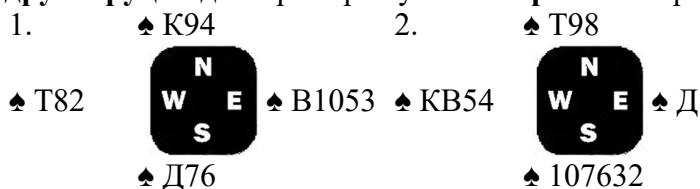
- якщо маєте труднощі в обранні власного надійного плану, продовжуйте розігрувати ту масть, у яку атакував партнер;

- якщо розігравальник розіграє масть, то не допомагайте йому в цьому – ходіть в іншу масть, якщо буде надано таку можливість;

- якщо відсутнє чітке уявлення про карти й наміри партнера – ходіть у слабку масть «столу», коли ви знаходитесь після нього, або в сильну масть «столу», якщо перебуваєте перед ним, – в надії, що фігури партнера знаходяться за фігурами супротивника;

- якщо партнер зробив хід у будь-яку масть і ваша черга покласти карту третім (перебуваєте на третій руці), то, за правилом, із якого можуть бути винятки, кладіть свою найвищу карту в цій масті.

Для початку розглянемо кілька ситуацій гри на **другій руці** під час розіграшу **безкозирних** контрактів.

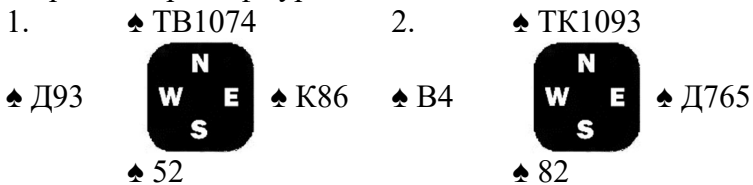


Перша діаграма наводить приклад, коли на хід опонента 6♠ грати Т♠ не потрібно, бо в розігравальника утворюються дві взятки на решту старших фігур. Якщо ж ми зіграємо фосою, то отримати дві взятки опоненту не вдасться.

На другий діаграмі, якщо ми на хід 2♠ зіграємо фігурою, то туз «столу» візьме ще й Д♠ партнера – в результаті будемо мати в цій масті лише одну взятку.

Навіть, якщо опонент у першому колі зіграє фосою від N, і партнер отримає взятку на даму, то нам на наступний хід із руки S не завадить знову ж зіграти фосою. По-перше, можливо, розігравальник переб'є її тузом, щоб не блокувати масть під час її розкладу 3–2. По-друге, навіть якщо він зіграє ще раз фосою, а потім тузом, йому потрібно буде шукати цілих два переходи до руки, щоб спочатку відпрацювати, а потім і добрати п'яту фоску.

А тепер розглянемо кілька типових випадків, коли потрібно зіграти фігурою.



На репрезентованих вище діаграмах до «столу» немає жодного бокового (за старшою картою іншої масті) прийому. S грає фосою. В обох ситуаціях W необхідно зіграти фігурою, щоб не дозволити опонентові відпрацювати лонгер «столу».

На першій діаграмі, якщо ми зіграємо фосою, суперник покладе зі «столу» одну з молодших фігур, віддаючи взятку на короля нашого партнера та зберігаючи комунікацію в масті. Потім ви допоможете йому проімпасувати даму та отримати чотири взятки.

У разі гри на першому колі дамою в розігравальника для отримання більш ніж однієї взятки в масті, не залишиться нічого кращого, крім того, щоб пропустити нашу фігуру в надії на те, що в нас є ще й король (адже якщо перебити даму тузом, то єдиний прийом буде витрачено й більше однієї взятки під час розіграшу цієї масті отримати не вдасться). У другому колі противник може зіграти на імпас нашого можливого короля та в результаті не отримає жодної взятки в масті.

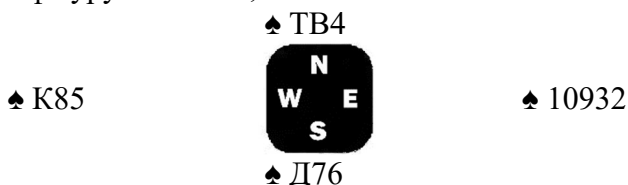
Увага! Якщо б дійсно був у масті третій мар'яж, то, щоб обмежити опонента лише двома взятками за такого розкладу масті, нам у першому колі потрібно зіграти фоскою на фоску.

На другий діаграмі, якщо на першому колі не зіграти валетом, то на хід опонента десяткою або дев'яткою столу партнер отримає взятку на даму, на другому колі валет впаде і розігравальник отримає чотири взятки.

Якщо ж зіграти валетом, то, що б не зробив супротивник, четверта дама партнера не дозволить йому отримати більше двох взятків. А якщо S, перебивши валета однієї зі старших фігур, зіграє в наступному колі на імпас до десятку в розрахунку на те, що дама в нас разом із валетом, то отримає в результаті лише одну взятку в масті.

Наступна діаграма репрезентує той приклад, коли маючи фігуру на імпасі, її не можна «жаліти».

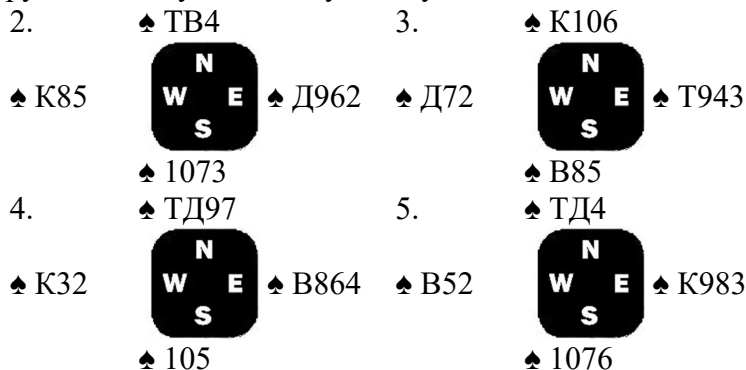
1.



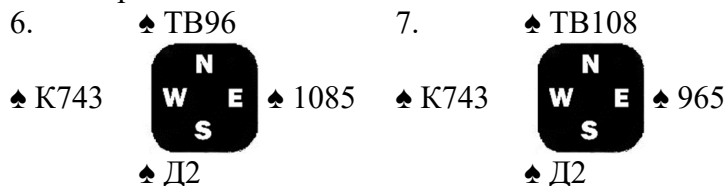
Опонент із позиції S ходить дамою. Якщо, будучи W, пропустимо (зіграємо фоскою), то S теж пропустить, а в наступному колі масті проведе ще один імпас нашого

короля, отримуючи три взятки. Якщо ж даму S переб'ємо королем (фігура на фігуру), то після того, як туз «столу» отримає взятку, в опонента з онерів у масті залишиться лише валет, і він зможе отримати ще лише одну взятку.

Нижче наведено ще кілька прикладів, коли необхідно керуватися правилом «фігура на фігуру». Зверніть увагу, що в усіх ситуаціях наша фігура захищена не більше ніж двома фосками й лежить за одним і перед кількома онерами опонентів. Якщо S ходить фігурою, то відмова від гри фігурою на другій руці дає йому додаткову взятку.



Важче зробити вибір, якщо нашу фігуру захищають мінімум три фоски, та її немає можливості остаточно проімпасувати. Тут, щоб відмовитися від гри фігурою на фігуру, нам знадобиться чітке усвідомлення того, навіщо ми таке робимо.



У 6-й діаграмі краще зіграти королем на хід від S дамою – після взятки на туза опонент у другому колі масті може зіграти на імпас десятки (фоскою до дев'ятки)

та отримати лише дві взятки в масті. Якщо ми пропустимо, то імпас до валета на наступному колі напевно дасть йому три взятки.

У 7-й діаграмі хід від S дамою краще пропустити, тому що розігравальник може зіграти рештою карт зверху й отримати чотири взятки, чого не станеться, якщо не надбивати даму королем.

Подані ситуації гри в обороні демонструють, що вибір грати чи не грати фігурою на хід онером опонента здебільшого залежить від того, що очікуємо застати в партнера. Насамперед це стосується кількості карт у руці партнера в розіграваній масті. Якщо можемо розраховувати мінімум на три карти в його руці, то статистично краще зіграти фігурою. Якщо ж у партнера не більше однієї карти – надбивати не можна ні в якому разі.

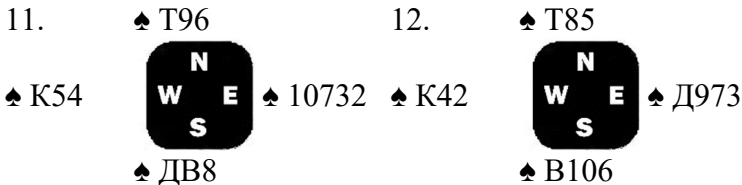


На 8-й і 9-й діаграмах N (розігравальник) обіцяв своєю торгівлею мінімум п'ять карт у бубні, й ми знаємо, що в партнера в обох ситуаціях не більше синглету в цій масті. У першій ситуації, граючи королем на хід валетом від S, втрачаємо взятку. У другій – єдиний шанс на отримання нами взятки полягає в тому, що після нашої гри фосою на хід дамою від S, розігравальник зіграє тузом зверху в розрахунок на більш імовірний розклад масті 1–1 (52 %), а не 2–0 (48 %).



Якщо на 10-й діаграмі зіграємо королем на хід від S дамою, то розігравальник отримає чотири взятки в масті. Якщо ж ми тричі зіграємо фосою, то після виходу туза з гри, наш король залишиться старшою картою в масті й не дозволить противникові отримати четверту взятку.

А як необхідно чинити в ситуації, коли перед нашим онером кілька фігур опонентів, що утворюють секвенс, а за ним лише одна?



На 11-й і 12-й діаграмах, якщо ми надіб'ємо фігуру супротивника на першому колі масті, то втратимо взятку. У першій ситуації ми дамо розігравальнику можливість на другому колі масті проімпасувати десятку партнера й отримати три взятки. У другій – зіграти на експас дами партнера й отримати дві взятки.

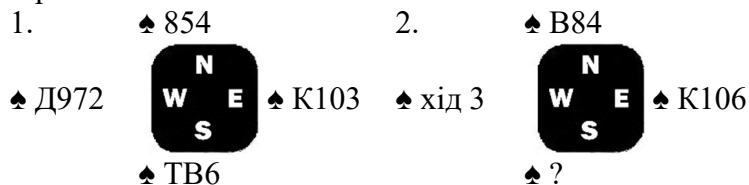
Запам'ятаємо, якщо розігравальник ходить фігурами секвенсу, надбиття першої з них часто призводить до втрати взятки. Адже тоді фігура опонента, що залишилася виявляється розташованою за нашим партнером, що дозволяє противникові за необхідності провести як імпас, так і експас.

Отже, маємо таке правило: **якщо вихід опонентом зроблений із фігурного секвенсу, перший онер необхідно пропустити, а другий перебити.**

Тепер згадаємо про правило: на **третьій руці** «б'ємо найстаршою». Насамперед так учиняти необхідно для того, щоб взятку просто не отримала молодша фігура або, ще гірше, фоска опонентів на четвертій руці.

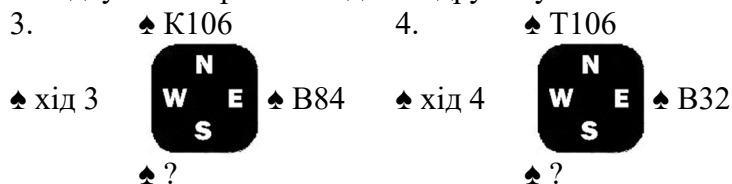
Це правило діє напевно, якщо на другій руці лише фоски. Але якщо на столі є фігура, що лежить на імпасі,

то гра старшою картою на третій руці може привести до втрати взятки.



На 1-й діаграмі партнер вийшов 2♠. Якщо ми на третій руці обмежимося грою десяткою, то S отримає дві взятки (на туза й валета). Під час гри королем цього не станеться.

Друга діаграма демонструє хід – 3♠. Якщо партнер вийшов з-під дами, то, зігравши королем, втратимо взятку – в опонента з'явиться можливість провести на другому колі масті експас до валета. Тому граємо десяткою, якщо ж партнер вийшов з-під туза або туза з дамою, то S незалежно від наших дій отримає одну взятку в першому випадку й не отримає жодної в другому.



Третя діаграма демонструє подібне завдання. Припустимо, хід був, найімовірніше, з-під дами, і ми зіграємо валетом на шестірку «столу». У результаті S разом зі взяткою на туза отримає ще можливість імпасу дами партнера на другому колі масті до десятки.

Який наш єдиний шанс перешкодити йому в цьому? Відповідь: наявність у партнера дев'ятки в масті. Тоді гра вісімкою на третій руці виб'є туза розігравальника, і наш валет захистить даму партнера від імпасу.

Якщо ж 9♠ у S, то нам ніщо не допоможе. Ми своїм першим ходом дали опоненту взятку, яку він не зміг би отримати, розігруючи масть самостійно.

І ще один неординарний приклад на 4-й діаграмі. Якщо ми на третій руці на шестірку «столу» зіграємо валетом, то незалежно від того, з-під якої фігури був зроблений перший хід (дами або короля), розігравальник отримає три взятки. Він переб'є нашого валета своєю фігурою та проімпасує в другому колі масті фігуру партнера.

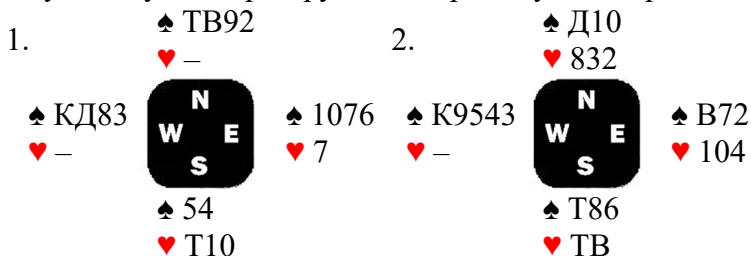
А якщо ми на шестірку «столу» зіграємо фосою? Тоді в разі K♠ в партнера втратимо лише одну взятку.

Гра в захисті проти **козирних контрактів** має ту відмінність, що необхідно частіше відмовлятися від гри за неписаними правилами віста на другій руці.

Насамперед це стосується гри фігурою на фоску за наявності в нас онерних комбінацій, що є захисними взятками (Т, ТК, ТД, КД, Кх).

Пояснити це можна просто. Не отримавши взятку відразу на одну з подібних комбінацій карт, ми, на відміну від безкозирного контракту, згодом ризикуємо не взяти її взагалі, бо розігравальник може вбити решту фосок масті козирами протилежної руки.

На 1-й діаграмі грають контракт із козирем черва, а S ходить пікою. Якщо ми не зіграємо фігурою, то розігравальник зіграє валетом, отримуючи на нього взятку. Після цього йому залишиться лише добрати туза пік, убити піку «столу» козирем руки й добрати туза козирного.



На 2-й діаграмі той самий козир і той самий хід пікою від S. Якщо ми пропустимо з королем, опонент у подальшому не віддасть на нього взятку. Він зіграє дамою, після чого добре козири, і в нього залишаться дві старші карти – туз пік та останній козир «столу», яким він уб'є фоску пік руки.

4.3. Сигнали на вісті

Оскільки бридж – гра парна, ефективність оборони можна істотно підвищити, якщо між партнерами існує деяка угода, що дозволяє передавати один одному інформацію про силу руки та фігури, використовуючи різні послідовності та черговість, із якими кладуть карти у взятки нашої пари та взятки противників. У зіграних і достатньо кваліфікованих пар способи передавання інформації під час гри в обороні в різних ситуаціях зведені в певну систему віста, що використовує алфавіт сигналів. За бриджевою етикою ці сигнали повинні задовольняти такі вимоги: 1) вони засновані на деяких логічних правилах і не пов'язані ні з якими спеціальними фізичними діями за столиком (підморгуваннями, кривляннями, зайвими емоціями тощо); 2) їх зміст повинен бути доступним усім за столиком рівною мірою і, зокрема, якщо противники не знайомі з системою вістування вашої пари, то на вимогу розігравальника ви зобов'язані розкрити інформацію, що містить сигнал партнера відповідно до системи.

Ознайомимося з деякими правилами однієї з найпростіших систем віста під назвою **прямий віст**.

1. **Сигналізація фігури під час першого ходу**, або під час подальшого ходу зі своєї руки:

- якщо фігури утворюють повний секвенс (КДВ, ДВ10 тощо) або неповний секвенс (КД10, ДВ9 тощо), то прийнято робити хід старшою картою;

- якщо маєте внутрішній секвенс типу ТДВ10, КВ109 тощо, то робіть вихід старшою фігурою з внутрішньої частини такого секвенсу (відповідно дамою чи валетом у наведених прикладах); у результаті після такого ходу партнер може зрозуміти, що в цій масті немає фігури безпосередньо більш високої, але є безпосередньо більш низька фігура й зробить із цього факту для себе висновки про план віста;

- якщо маєте три- або чотирикарткову масть з однією або двома фігурами, які не утворюють секвенсу (наприклад, Дхх, КВхх, де значком «х» позначені довільні фоски цієї масті), то робіть вихід найменшою картою, що дозволить партнерові розраховувати наявність у вас фігури.

2. **Хід, що визначає відсутність фігури** в деякій масті, роблять старшою фоскою в цій масті (наприклад, із комбінації 9862 робимо хід дев'яткою).

3. **Наявність фігури під час ходу супротивника** визначається тим, що коли перебиваєте карту опонента в будь-якій масті, то робите це молодшою фігурою з секвенсу. Наприклад, якщо у вас у масті КДВ і хід у цю масть, то перебийте спочатку валетом, із чого партнер може зрозуміти, що, найімовірніше, у вас є карти старшого гатунку.

4. **Кількісний сигнал:** використовують для того, щоб дати партнеру інформацію про кількість карт деякої масті. Якщо під час першого ходу в цю масть буде зіграно дрібну фоску, а в наступному – більш велику, то це буде означати, що у вас непарна кількість карт цієї масті. І навпаки, послідовність старша–молодша означає парну кількість карт.

5. **Якісний сигнал:** використовують у ситуації, коли хід партнера вам сподобався й ви бажаєте, щоб партнер продовжив хід по цій масті. Для такого потрібно

на першому колі покласти велику фоску. Очевидно, що дрібною ви не заохочуєте продовжувати по цій масті. Такий сигнал часто співпадає з кількісним сигналом, тому під час використання означених сигналів та їх інтерпретації потрібно враховувати конкретну ситуацію за ігровим столом.

6. Лавінталь. Ситуація, що виникає для подання цього сигналу така: відомо, що взятку в масті отримає партнер (наприклад, уб'є козирем). Тоді достоїнство карти ходу покаже йому, в яку з двох мастей, що залишилися (крім козирної масті, у яку практично не буває сигналів, і крім самої масті ходу), ви просите його вийти. Сигналіте великою картою, то це прохання повернення в старшу з решти мастей, а малою – в молодшу.

7. Італійський сигнал. Часто виникає ситуація, коли опонент (або партнер) робить хід у масть, якої у вас уже немає, а козирем грати не хоче (наприклад, тому що дану взятку виграє партнер) або просто немає козирів. У такому разі зносимо карту в одній із решти мастей. Така ситуація є вихідною для італійського сигналу:

- знесення непарної фоски (3, 5, 7 або 9) покаже, що у вас є цінності в тій масті, яку ви знесли;

- знесення парної фоски є сигналом типу Лавінталея в одну з двох мастей, що залишилися, (крім масті ходу й масті знесення). Знесення високої парної фоски покаже цінності в старшій із решти мастей, а знесення малої парної фоски – в молодшій. Якщо в подібній ситуації зносите онер, то це є дуже сильним сигналом у масті знесення.

8. Перший хід – 4-та старша. Якщо ви обрали перший хід у довгу масть із хоча б одним онером, але без секвенсу, то, зазвичай потрібно ходити фоскою, «4-ю за старшинством», відраховуючи від найстаршої карти цієї масті у вашій руці. Так застосовують **правило одинадцяти**

– кількість карт, старших за карту ходу, на трьох руках, що залишилися, крім руки виходу, дорівнює одинадцяти мінус номінал карти ходу.

Оскільки партнер бачить свої карти й карти столу, то зможе, беручи до уваги правило одинадцяти, порахувати кількість карт, старших за карту ходу, у руці розігравальника.



На діаграмі розглянуто приклад використання правила одинадцяти. Партнер вийшов 6♠. По торгівлі S обіцяв руку з рівномірним розкладом, тобто без синглетів або ренонсів, і на хід партнера зіграв зі «столу» сімкою.

Не спішимо, спочатку порахуємо, скільки карт, старших за карту виходу в N, E і S разом узятих. $11 - 6$ (номінал карти ходу) = 5. Бачимо на «столі» та в нашій руці по дві старші 6♠ за карти, приходимо до висновку, що в розігравальника є всього одна карта старша за шістку. Але ми не знаємо, яка саме. Це може бути як туз або валет, так і дев'ятка або вісімка. Однак цієї інформації цілком достатньо, щоб правильно спланувати подальший віст. Потрібно зіграти десяткою, тому що:

а) якщо в розігравальника туз, ми проімпасуємо даму «столу», потрібно лише знайти перехід до партнера, щоб завершити цей маневр ходом з його руки остаточно;

б) якщо в розігравальника валет, то він отримає на нього взятку, яку і так зміг би взяти в подальшому. Проте ми після виходу валета з гри можемо, отримавши хід, сміливо продовжувати королем і фоскою, забираючи решту взятку у масті, бо валет – єдина карта в руці S, старша за шестірку;

в) якщо ж у розігравальника лише вісімка або дев'ятка, то після нашої гри десяткою ми отримуємо всі взятки в цій масті.

Бридж – гра багатогранна, й будучи за ігровим столом, звісно, можете ходити та грати будь-якою картою відповідно до правил гри. Однак, якщо бажаєте одержувати задоволення не лише від спілкування за картковим столом, а й від гарної та успішної гри, то не завадить із партнером домовитися про систему віста, торгівлі та інших рекомендацій.

І ще одна важлива деталь. У бриджі завжди присутній психологічний аспект. Порушення системи торгівлі та віста вводить партнера в оману й дратує його. Не забувайте, що бридж – гра парна, ви – лише половина мінікоманди, а для досягнення позитивного результату потрібні злагоджені дії обох.

5. ТОРГІВЛЯ

*Мудрість – це як горизонт:
чим ближче підходиш,
тим подалі він відступає.*

Хазрат Інайят Хан

5.1. Основна мета торгівлі. Оптимальний контракт

Повертаємось на основну арену протистояння – фазу торгівлі. Саме тут зароджуються успіх чи невдача. І на кожному колі торгівлі доводиться приймати рішення – яку заявку з дозволених правилами застосувати, щоб повідомити партнерові додаткову інформацію та продовжити боротьбу за контракт.

Основною метою торгівлі є призначення контракту, що приносить парі найкращий із можливих результатів. Але можна сформулювати інакше: своїми діями під час торгівлі вплинути на встановлення контракту, що принесе опонентам найгірший із можливих результатів. Наприклад, свідомо призначити контракт, який виграти неможливо, але опоненти від цього радіти не будуть.

Наведемо ситуацію – опоненти (в зоні) призначили гейм 4♥, а ви (до зони) у цій самій здачі можете виграти 7 (чи 8) взяток під час гри з козирем піка. Призначте контракт 4♠ і нехай навіть опоненти призначать контру, а ви програєте контракт «без двох» (або навіть «без трьох»), то опоненти отримають запис 300 (а за «без трьох» – 500). Якщо дозволите їм грати призначений ними контракт 4♥, то їх виграше становитиме 620. Ось так свідоме призначення заздалегідь програного контракту приведе до зменшення виграшу опонентами, а отже, принесе вам користь.

Такими тактичними рішеннями пронизана вся фаза торгівлі. Необхідно мати на увазі, що опоненти теж можуть застосовувати подібні прийоми й вам доведеться вирішувати зворотнє завдання – оцінити, що вигідніше:

дати контру на захисний контракт опонентів або призначити свій більш високий контракт.

5.2. Як оцінити силу своїх карт

Є такий відомий фактор (об'єктивний критерій), що допомагає оцінити кількість взятків, на які може розраховувати ваша пара з двадцятьма шістьма картами, отриманими в роздачі. Він ґрунтується на оцінюванні сили руки, яку визначають за допомогою досить простої шкали, запропонованої Мілтоном Ворком. За цією шкалою сила руки визначається лише наявністю в ній фігур – тузів, королів, дам і валетів, що незалежно від масті оцінюють деякою кількістю очок або пунктів (у бриджевій літературі для них прийнято позначення PC – від англійського Points Counts – пункти підрахунку). Ця шкала **пунктового оцінювання сили руки** має такий вигляд:

- туз (Т) – 4 PC;
- король із хоча б однією фосою (Кх) – 3 PC;
- дама з хоча б двома фосками (Дхх) – 2 PC;
- валет із хоча б трьома фосками (Вххх) – 1 PC.

Фоски мають назву фосок прикриття й охороняють фігури від старших фігур опонентів. Помічаємо, що чим старша фігура, тим прикриття вона потребує менше. *А як оцінювати фігури, якщо фосок прикриття замало, ніж це потрібно з наведеної вище шкали?* За кожну відсутню фоску прикриття вартість фігури зменшується на 1 PC, так що:

- К (синглетний король) – 2 PC;
- Дх (дублетна дама) – 1 PC;
- Д (синглетна дама) – 0 PC;
- Вхх (валет із менше ніж трьома фосками) – 0 PC.

Однак якщо ваш партнер назвав у торгівлі свою довгу масть, а у вас у цій масті є фігура з недостатнім прикриттям, то ви повинні оцінювати таку фігуру в повну вартість. Якщо як прикриття виступає фігура, то вона замінює дві фоски, наприклад: KBx – король прикритий валетом і фоскою (а вистачило б однієї фоски), так що він коштує 3 PC, валет же прикритий фоскою і королем, але в такому разі король замінює дві фоски, тобто прикриття у валета достатнє (не гірше трьох фосок), і він має повну вартість – 1 PC. Усього така комбінація коштує 4 PC.

Нескладні розрахунки показують, що кожна масть містить 10 PC, а вся колода карт – 40 PC. На розподіл фігурних пунктів можна подивитися з іншого погляду: у середньому на кожного гравця в одній здачі повинно припадати 10 PC, а на кожному взятку випадає в середньому $40 / 13 \approx 3$ PC.

Оцінка сили руки за допомогою фігурних пунктів є основою для безкозирних контрактів, що зазвичай вигідно грати за так званих рівномірних розкладів, коли кількість карт кожної масті в усіх гравців приблизно однакова. Якщо ж розклад карт у цій здачі істотно нерівномірний, то в такому разі можна призначити козирний контракт. Але тоді під час оцінювання сили своєї руки та руки партнера необхідно враховувати наявність у вашої пари об'єднаного козира (узгодженої масті).

• **Узгодженою прийнято називати таку масть, у якій ви разом із партнером у сумі маєте вісім або більше карт.**

Неважно зрозуміти походження цієї цифри, якщо врахувати, що в кожній масті всього тринадцять карт. Тоді, маючи перевагу в цій масті, ваша пара з високою ймовірністю може розраховувати на отримання в ній більшої, ніж супротивники, кількості взятків за умови, що вони не будуть перебиті козирем. А для того, щоб цього

не сталося, природною дією буде вибір узгодженої масті об'єднаним козирем нашої пари. Безумовно, що до такої самої мети будуть прагнути й опоненти, у яких теж може знайтися своя узгоджена масть, і в цій боротьбі за контракт береться до уваги зазначене вище розміщення мастей за старшинством.

Отже, під час аналізу заявок, зроблених у процесі торгівлі вашою парою та опонентами, ви повинні витягти інформацію двох типів:

1) **про силу рук нашої пари та пари опонентів** у фігурних пунктах;

2) **про розклади**, тобто про існування узгоджених мастей в обох пар.

Виявляється, що на підставі цієї інформації можна зробити середньостатистичне оцінювання рівня безпеки, тобто тієї кількості взятків, на які ваша пара може розраховувати з досить високою достовірністю за умови цього розкладу карт. Для цього необхідно використовувати два простих правила:

1) у **безкозирному контракті** кількість взятків – це кількість фігурних очок вашої пари, поділена на три (ціна однієї взятки);

2) у **козирному контракті** за наявності узгодженої козирної масті до кількості взятків за фігурну силу необхідно додати дві взятки, які в середньому може отримати ваша пара на перебиваннях взятків козирями.

Зазвичай до певного моменту торгівлі один із партнерів описує силу своєї руки з точністю до плюс-мінус пункту. До цього самого моменту завершується й опис розкладу руки: стає відомим тип розкладу, довгі масті тощо. Подальша ініціатива в торгівлі переходить до того з партнерів, який ще не завершив опис своєї руки, він стає капітаном. Приймати рішення про розвиток

подальшої торгівлі повністю повинен капітан. Для цього він рахує не один **баланс**, а два:

✓ **перший** – за умови мінімуму показаної сили партнера;

✓ **другий** – за умови максимуму показаної сили партнера.

Підрахований баланс (оцінюють мінімальний та максимальний) становить інформаційне поле для подальшого просування в торгівлі. Наведемо приклади, як ця інформація корегує подальші дії в ході торгівлі.

❶ **Максимальної оцінки сили рук недостатньо для виходу в наступну область преміювання** (нагадаємо, що є 4 області преміювання: часткова запис, гейм, шлемик і шлем). У такій ситуації потрібно гальмувати торгівлю на мінімально можливому рівні.

❷ **Мінімальна оцінка не дає можливості переходу в наступну область преміювання, а максимальна – дає**. У цій ситуації капітан інвітує (від англійського слова invite – запрошувати) до цього переходу. Інвіт задають через призначення контракту на один рівень нижче від того контракту, який капітан хоче грати. Якщо його партнер має силу карт ближче до максимуму, то він переходить у наступну область (приймає інвіт).

❸ **Перехід у наступну область преміювання можливий уже за мінімальної оцінки і водночас максимальної оцінки недостатньо для переходу через наступну область**. У такій ситуації капітан повинен за мінімальну кількість заявок досягти того гейму, який він вважає оптимальним для своєї пари: чим менше заявок, тим меншу інформацію зможуть отримати опоненти. Іншими словами, в такому разі потрібно гальмувати торгівлю, але не в поточній області преміювання, як у першій ситуації, а в наступній.

4 *Максимальної оцінки достатньо для переходу через область преміювання.* У такій ситуації капітан повинен вести спеціальну форсувальну торгівлю (заборона на пас), метою якої є більш точне з'ясування можливості грати шлем (малий або великий). Така торгівля має назву – торгівля в «шлемовій зоні».

Інколи виникають непорозуміння (забули, що означає та чи інша заявка партнера; не розумієте пояснень опонентів щодо значень їх заявок; не пам'ятаєте, як рахувати баланс; або здолає втома, лінь тощо). У таких ситуаціях не варто впадати у відчай. Є деякі дуже прості міркування, що стануть у нагоді:

- якщо баланс сили менше ніж 24 РС, то не грайте гейм;

- якщо баланс дорівнює 24 РС, то гейм необхідно грати лише тоді, якщо хоча б одна з ваших із партнером рук містить як мінімум п'ятикарткову масть;

- якщо баланс не менше 25 РС, то призначайте гейм; бажано з козирем узгодженого мажору; якщо ж узгоджена масть – мінор, то краще призначати гейм у грі «без козиря», ніж у мінорі;

- якщо баланс складається з 32 РС, то призначайте малий шлем, тільки якщо хоча б одна із рук містить як мінімум п'ятикарткову масть;

- якщо баланс 33 РС, то призначайте малий шлем; якщо водночас, є узгоджена масть, то краще призначте її козирем, ніж грати шлемик «без козиря»;

- якщо баланс 36 РС, то призначайте великий шлем; якщо водночас, є узгоджена масть, то краще грати великий шлем в узгодженій масті, а не в «без козиря»;

- призначення малого шлему можливе, якщо ви з партнером маєте не менше трьох тузів і не менше трьох королів (зрозуміло, що відсутність туза й короля однакової масті виключається);

призначення великого шлему можливе за наявності всіх тузів і в ідеалі всіх королів.

Для визначення оптимального контракту важливо знати не лише фігурну силу рук, а й повний **розклад**, тобто кількість карт кожної з мастей. За наявності «ультракороткої» масті, тобто із синглетом або ренонсом, розклади поділяють на два великі класи: регулярні (ті, що не містять вказані особливості) та сингулярні (з особливостями).

Опис розкладу репрезентований цифрами, що показують кількість карт за мастями, наприклад: 6-3-3-1 – сингулярний розклад (остання масть є синглетом), 6-3-2-2 – регулярний розклад.

Класифікацію розкладів можна проводити також за наявності в них лонгерів:

- *безкозирний* – розклад, що не містить п'ятикарткові (або довші) масті, без синглетів, без ренонсів; таких розкладів два: 4-3-3-3 і 4-4-3-2;

- *однокольоровий* – розклад, у якому присутня одна п'ятикарткова (або довша) масть і немає інших навіть чотирикарткових, наприклад: 5-3-3-2, 6-3-2-2, 6-3-3-1, 7-3-3-0 тощо;

- *двокольоровий* – розклад, у якому є одна, як мінімум, п'ятикарткова масть, і ще одна, як мінімум чотирикарткова масть, наприклад: 5-4-2-2, 5-4-3-1, 6-4-2-1, 6-4-3-0, 5-5-2-1, 5-5-3-0 тощо;

- *трикольоровий* – розклад мінімум із трьома чотирикартковими мастями, таких розкладів два: 4-4-4-1 і 5-4-4-0.

Розклад 5-3-3-2 хоча й класифікується однокольоровим, але за своїми функціональними можливостями більше подібний до безкозирного, особливо якщо п'ятикарткова масть – мінор, тому іноді зручніше його трактувати як безкозирний (бо для гейму

в мінорі потрібно мати силу, достатню для 11 взятків, а для безкозирного гейму – усього 9 взятків). Крім того, партнеру зручно уявляти, що онери у вашій руці розподілилися за мастями приблизно пропорційно довжині цих мастей (онерів у довшій масті більше, ніж у короткій). Тому, маючи розклад карт, що відрізняється від статистично очікуваного, задумайтесь над тим, який же розклад показати за допомогою заявок. Наприклад:

Дхххх-ТВ-Кхх-ТДх – такий розклад, особливо з урахуванням розподілу онерів, покажіть як безкозирний;

Дхххх-ТВ-Кххх-ТД – навіть такий розклад (5-4-2-2!), можливо, краще показати як безкозирний, оскільки в коротких мастях зосереджені 4 з 6 онерів.

Важливим елементом торгівлі є передавання партнерові інформації про наявність деякої довжини мастей та концентрації в них фігур. Розглянемо, як пов'язані довжина масті й кількість фігур у ній із можливістю добровільно призначити цю масть у торгівлі.

Нагадаємо **поняття узгодженої масті**: узгодженою називається така масть, у якій ваші з партнером спільні руки містять не менше ніж вісім карт (або, як виняток, – сім карт, але з усіма трьома старшими фігурами). Приклади узгоджених мастей:

West	East
ТДхххх	хх
хххх	КДВх
Кхх	ТВххх
Дххх	Тххх
КДххх	Тх

Кarti, що доповнюють масть до узгодження, називаються **фітом**. Існує найбільш зручний і прийнятний спосіб класифікації довгих мастей – за мінімально необхідним фітом. Розрізняють 6 класів за різної довжини масті, що потребує узгодження (фіта).

Наведемо визначення та приклади мастей у кожному класі, причому продемонструємо найгірший варіант із можливих у кожному з прикладів. Якщо якість масті підвищується, то рано чи пізно настане момент, коли покращення переводить масть у наступний клас. Найвищим класом (найкращий варіант масті) є перший.

У наведених прикладах позначенням Ф замінено будь-яку з трьох старших фігур (Т, К, Д).

1-й клас. Повна масть:

- п'ятикарткова – ТКДВ10;
- шестикарткова – ТКДВхх;
- семикарткова – ТКДххххх.

Перебуваючи в цьому класі, масть не потребує фіта, її можна пропонувати скільки завгодно разів.

2-й клас. Самостійна масть:

- шестикарткова – ФФхххх;
- семикарткова – Фххххххх;
- восьмикарткова – хххххххххх.

Таку масть можна пропонувати в торгівлі не більше ніж три рази, а мінімальним фітом для такої масті є синглетна фігура (Ф) або порожній дублет (хх).

Наприклад, якщо партнер пропонує в ході торгівлі деяку масть тричі, то вона в нього самостійна, а якщо більше, ніж три рази, то повна.

Додаткові зауваження.

• Якщо пропонують призначення на мінімально можливому рівні (наприклад, опонент назначив 2♦, а ви – 2♠), то таке призначення називається м'яким.

• Якщо своїм призначення ви перевищуєте можливий рівень (у наведеному вище прикладі – не 2♠, а, наприклад, 4♠), то таке призначення називається призначенням зі стрибком. Стрибок може бути одинарним (тобто через 1 рівень), подвійним – через 2 рівні (як у наведеному прикладі: 4♠ стрибок через 2♠ і

через 3♠ – подвійний) тощо. Перевищуючи своєю заявкою мінімально можливий рівень, ви неначе призначасте цю масть не один раз. Кількість уявних призначень збільшується на «величину» стрибка. У наведеному прикладі (рівень заявки 4♠ замість 2♠) репрезентує інформацію про самостійну масть (піка призначена 1 раз плюс подвійний стрибок, ніби призначена тричі).

3-й клас. Нормальна масть:

- п'ятикарткова – ФФххх;
- шестикарткова – Фххххх;
- семикарткова – ххххххх.

Таку масть можна пропонувати в торгівлі двічі (або один раз зі стрибком). Мінімальним фітом для неї є дублетна фігура (Фх) або порожній триплет (ххх).

4-й клас. Регулярна масть:

- чотирикарткова – ФФхх;
- п'ятикарткова – Фхххх;
- шестикарткова – хххххх.

Масть цього класу в торгівлі можна призначити один раз. Мінімальним фітом для неї є триплетна фігура (Фхх) або порожня «четвірка» (хххх).

5-й клас. Умовна масть:

- чотирикарткова – Фххх (В10хх);
- п'ятикарткова – ххххх.

Умовою для пропонування масті цього класу буде наявність у вас ще однієї масті, клас якої не гірше, ніж нормальний. Мінімальним фітом для неї є «четверта фігура» (Фххх), однак на практиці важко буде відрізнити умовну масть від регулярної, тому й фіт одержимо як для регулярної масті.

6-й клас. Масть гірше від умовної:

- чотирикарткова – хххх.

Таку масть добровільно в торгівлі не призначають, вона є потенційним фітом.

Потрібно зауважити – поки що ми ведемо мову про так зване «добровільне» призначення масті. Добровільним є таке призначення, що роблять за власним вибором (бажанням), а не за вимогами ухваленої з партнером заздалегідь угоди.

Додержуйте загального правила!

Якщо маєте вільний вибір у торгівлі, то обирайте лише такі призначення, що задовольняють **принципу безпеки**: *будь-яка заявка, яка може стати остаточним контрактом, повинна забезпечувати гру, що приведе в разі поразки не більше, ніж без двох у зоні, та не більше, ніж без трьох до зони.*

Однак інформації про наявність узгодженої масті недостатньо в разі виторгу оптимального контракту. Потрібно навчитися оцінювати можливості своєї руки (або спільних рук – вашої та партнера) в боротьбі за взятки. Крім пунктового оцінювання сили руки, для цієї мети також застосовують іншу статистичну модель, що має назву **взятковий баланс**. Механізм взяткової оцінки сили руки розроблений Е. Калбертсоном.

Розкривши карти в руці чергового розкладу, перше, на що ви звертаєте увагу – намагання визначитися з потенційною кількістю взятків. Водночас має сенс окремо оцінювати два види взятків. Взятки, що можна отримати під час заявленої гри опонентами, називають **захисними** (тобто отриманими в захисті, на вісті). Взятки, які можна отримати під час своєї гри, називають **атакувальними** (тобто отриманими в атаці, на розігравші).

Не виникає сумнівів, що захисними є лише потенційні взятки на старші фігури, причому в не дуже довгих мастях. За визначенням, туз (Т) – одна захисна взятка, король із мінімум однією фосою (Кх) – 0,5 захисної взятки, мар'яж (король і дама в одній масті, КД) – одна захисна взятка. Зверніть увагу на те, що туз і

король у довгій масті (наприклад, із шістьма фосками – ТКхххххх) надають максимум одну захисну взятку, бо майже напевно хоча б в одного з опонентів у цій масті не більше синглету, тому він зможе перебити старшу карту козирем.

Опишемо методику оцінювання кількості атакуювальних взятку. Починати таке оцінювання потрібно з потенційної кількості атакуювальних взятку на фігури. Такі взятки на фігури – це ті, які ви зможете отримати в деякій масті під час розіграшу трьох перших турів у цій масті. Для прикладу наведемо кілька фігурних комбінацій з оцінюванням кількості атакуювальних взятку.

Кількість атакуювальних взятку на фігури	Фігурна комбінація
3	ТКД
2,5	ТКВ, ТДВ
2,25	ТК10
2	ТК, ТД10
1,75	ТД9, ТВ10, КД10
1,5	ТД, ТВ9, КДх, КВ10
1	Т, КД, КВ9
0,5	Кх

Оскільки в узгоджених мастях після трьох турів розіграшу цих мастей фоски, що залишилися, стають фортами (відпрацьованими фосками), то можна оцінити кількість атакуювальних взятку, а саме: в узгодженій масті в руці в того, у кого згадана масть довше, четверту й кожна наступну карту оцінюють в одну взятку.

Також можна відпрацювати форти й у неузгодженій масті, проте ймовірність отримання взятки в такому разі істотно нижча. Статистична оцінка неузгоджених мастей приводить до висновку, що в кращій неузгодженій масті четверта й кожна наступна карти варті по 0,5 взятки кожна.

Нагадаємо, що одним зі способів отримання взятків у козирному контракті є метод перебивання. Тому в козирних контрактах можна оцінити «атакувальну силу» коротких мастей. Водночас необхідно мати на увазі, що перебивання довгим козирем не є додатковою взяткою, бо взятка на цю козирну фоску вже врахована під час визначення взятків на довгі масті. Тому взятки на перебивання необхідно враховувати лише на руці того з партнерів, який має коротку козирну масть (він надає фіт у процесі торгівлі). Більше того, взятки на кращу неузгоджену масть також не варто рахувати в тій руці, у якій оцінюють взятки на коротку масть.

Очевидно, що чим менше карт у будь-якій короткій масті та чим більше карт міститься у фіті, тим більше перебивань можна буде зробити картами козирного фіта. Отже, можна скласти таблицю оцінювання кількості атакувальних взятків на короткі масті залежно від довжини цих мастей і довжини фіта.

Коротка масть	Фіт трьома картами	Фіт чотирма й понад картами
Дублет	0,5	1
Синглет	1	2
Ренонс	1	3

5.3. Типи заявок і спектр відкриттів

Як відомо, торгівлю здійснюють методом заявок. Водночас можна вкладати найрізноманітніший сенс у ті чи інші заявки (передавати інформацію), аби партнер вас розумів (і міг – а він зобов'язаний це робити! – пояснити цей сенс опонентам на їх прохання).

Варіанти можливих заявок піддаються деякій класифікації, але через величезне розмаїття значень, що вкладаються в досить обмежену кількість допустимих заявок, інтенції таких заявок вельми різноманітні. Тому

й класифікація заявок буде істотно складнішою, ніж, наприклад, типів розкладів або мастей.

Класифікація заявок

Натуральні та штучні заявки. Однією з основних відмінних ознак заявки є її натуральність. Значуща заявка є натуральною, якщо інформує про наявність довжини та сили лише в названій масті або лише про тип розкладу – наприклад у разі безкозирної заявки. По суті, натуральна заявка демонструє готовність грати в названій деномінації. Заявки з будь-якими іншими значеннями є штучними, зокрема й такі, що інформують про:

- інший тип розкладу (наприклад, безкозирна заявка показує мінімум п'ять карт у деякій масті);
- довжину не в призначеній масті, а в будь-якій іншій (наприклад, якщо заявка 1♠ показує мінімум п'ять карт у трефі);
- силу руки безвідносно до довжини в названій масті (наприклад, якщо призначення 1♦ показує 0–7 РС із будь-яким розкладом);
- наявність або відсутність довжини в іншій масті, крім названої (наприклад, якщо призначення 2♥ показує 4 карти в черві та відсутність чотирьох карт у піці);
- стислість у призначеній масті (наприклад, якщо заявка 3♣ показує максимум синглет у трефі);
- будь-яку комбінацію перелічених значень, навіть якщо одне з них може бути натуральним.

А як же бути з незначущими заявками, тобто з пасом, контрою та реконтрою? Ці заявки вважають натуральними, якщо інформують у природний спосіб (згідно з їх первинними значеннями) про намір гравця, який зробив таку заявку. Якщо в них укладена інформація іншого значення, то вони стають штучними.

Атакувальні та блокувальні заявки. Якщо ваша рука містить значну кількість захисних взятків (не менше 2,5), то зможемо припустити, що в середньому ваші з партнером спільні руки містять більше захисних взятків, ніж руки опонентів, так що в цій грі саме ваша пара може виграти правильно сторований контракт. Якщо ж ваша рука містить небагато захисних взятків (зазвичай не більше однієї), то відповідно можна очікувати, що в цій грі якраз опоненти можуть виграти свій контракт.

Та поки проблема залишається, як саме парі, що отримала в цій грі сильнішу карту, визначитися, і який же контракт на їхньому боці є оптимальним? Для цього пара з більш сильною картою повинна не просто відразу призначити остаточний контракт (таке буває рідко), а провести планово торгівлю, у результаті якої обмінюється достатньою інформацією для ухвалення рішення про остаточний оптимальний для неї контракт.

Якщо ж ваша рука додатково до малої кількості захисних взятків містить велику кількість атакувальних, то можете з успіхом перешкодити нормальній торгівлі опонентів, якщо призначите на досить високому рівні головну масть своєї руки (а в такому разі ви повинні мати не менше ніж шестикарткову самостійну масть, інакше у вас не буде великої кількості атакувальних взятків). Така заявка повинна ґрунтуватися на принципі безпеки.

Ті заявки, що обирають у пошуках свого оптимального контракту, називають атакувальними, а ті, що обирають (зазвичай не менше ніж з одинарним стрибком) для того, щоб перешкодити торгівлі опонентів, називають блокувальними.

Лімітовані та нелімітовані заявки. Більшість заявок інформує партнера про наявність карткової сили. Лімітована заявка демонструє, що сила карт знаходиться в межах «від ... до ...» (зокрема «від нуля до ...»),

наприклад, призначення 1бк після того, як партнер відкрив торгівлю значущою заявкою 1♠, покаже силу 6–9 РС. Нелімітована заявка інформує, що сила карт обмежена лише знизу, але не зверху (наприклад, призначення 2♦ після того, як партнер почав торгівлю значущою заявкою 1♠, покаже силу від 10 фігурних пунктів без верхнього обмеження).

Форсувальні та нефорсувальні заявки. У процесі торгівлі дозволені як значущі заявки, так і заявка «пас». Та іноді для одержання більш змістовної інформації від партнера хочеться заборонити йому пасувати. Якщо перекласти на звичайну мову, то це щось на зразок: «партнере, скажи мені щось іще про себе». Заявки, після яких ваш партнер не має права пасувати, називають форсувальними. Наприклад, очевидно, що нелімітовані заявки є одночасно й форсувальними. Заявки, після яких партнер має право й на пас, називають нефорсувальними. Форсування можна задати як на один тур торгівлі (партнер не може пасувати один раз), так і до якогось рівня. Зокрема, в арсеналі заявок важливо мати такі, що форсують просування торгівлі щонайменше до гейму (партнер не може пасувати, поки не буде призначений як мінімум геймовий контракт).

Гальмувальні та інвітувальні заявки. Важливим елементом порозуміння в процесі передавання інформації між партнерами є заявки, що демонструють інтенцію (до якого рівня ви маєте можливість за своїм розкладом карт дійти). Наприклад, якщо партнер зробив нелімітовану заявку, то в такому разі не надто турбуватиме його інтенція: ви просто не маєте права пасувати й маєте можливості передати йому свою інтенцію (опис своєї руки).

Інша ситуація виникає в разі, якщо партнер застосував лімітовану заявку. Іntenція такого класу заявок повинна бути відомою і вам, і партнерові (обговорюється

заздалегідь), що дозволить ухвалити з високою ймовірністю правильне рішення в постановці контракту.

Якщо лімітована заявка призначена на рівні гейму, то навіть якщо вона стане контрактом, нічого дуже поганого не трапиться: гейм уже маємо й бонуси від цього отримаємо, хоча, може статися, що цей контракт і не найвдаліший для вашої пари.

Якщо партнер вступив у торгівлю лімітованою заявкою, нижче від рівня гейму, то в цьому разі потрібно знати інтенцію заявки, бо тепер вам вирішувати – грати частковий контракт чи зайти в геймову зону.

Критерій, за яким класифікують такого роду заявки, – це відношення до заявки «пас». Розрізняють два типи подібних заявок:

- **гальмувальні** – призначення цього типу вимагають максимально швидкого виходу з торгівлі (зокрема й за допомогою заявки «пас»); інтенція заявки – припинення торгівлі;

- **інвітувальні** – призначення цього типу вимагають продовження торгівлі, якщо сила карт руки (в уже показаних межах) ближче до максимуму; інтенція заявки – запрошення до подальшої торгівлі. Зазвичай таким інвітом є призначення на один рівень нижчий від того контракту, який, на думку партнера, був би правильним, якщо сила вашої руки максимальна.

Негативи, напівпозитиви, позитиви. Інтенцію заявок опишемо так:

- **негатив** – означає, що перехід у наступну область преміювання малоімовірний. Зазвичай така заявка має гальмувальний характер;

- **напівпозитив** – означає, що перехід у наступну область преміювання можливий, якщо сила карт не мінімальна. Зазвичай така заявка інвітує;

- позитив – означає, що бажано переходити в наступну область преміювання навіть за умови мінімуму сили. Зазвичай така заявка форсує.

Переходимо до опанування **системи торгівлі**. Системою торгівлі прийнято називати повний набір партнерських домовленостей про інформаційну складову, що передають заявками в ході торгівлі. Такі домовленості також називаються **конвенціями**. Їх мета – описати карту й призначити остаточний контракт.

Системи торгівлі поділяють на дві великі категорії: натуральні та штучні. У натуральних системах більшість заявок, особливо на ранній стадії торгівлі, позначають довжину заявленої масті. У штучних системах частина заявок має кодові значення; наприклад, заявка 1♣ може й не означати, що заявник тримає трефову масть.

Як систему торгівлі для вивчення пропонуємо американську натуральну систему SAYC (Standard American Yellow Card) – найпопулярнішу систему торгівлі у світі, ознайомлення з якою вам допоможе в знаходженні партнера для гри в багатьох країнах світу.

Особливе значення в системі торгівлі займають перші значущі заявки (тобто значущі заявки, якими починається торгівля, якщо ніхто ще до цього таких не зробив). Такі заявки називають відкриттями, а повний їх набір називають відкривальним спектром.

Наведемо спектр відкриттів на основі SAYC. У більшості ситуацій силу рук описують у фігурних пунктах (PC), а в особливо обумовлених – (зазвичай у блокувальних відкриттях) силу рук описують атакувальними взятками.

Заявка	Значення
1 у мінорі (1♣/♦)	12–21 PC, у руці не повинно бути мажорної п'ятірки (за винятком ситуації, коли в названому мінорі 6 або більше карт),

Заявка	Значення
	виключені також розклади, описані нижче у відкриттях 1бк і 2 бк. Із трефи та бубни вибирають для відкриття найкращу масть (зазвичай від 4 карт, але іноді може бути навіть трикартковою)
1 у мажорі (1♥/♠)	12–21 РС, від п'ятірки в названій масті
1 бк	15–17 РС, безкозирний розклад (зазвичай без мажорних п'ятірок)
2♣	Штучне відкриття (може не бути трефи взагалі) показує руку, з якою ви будете грати гейм навіть за умов нульової сили партнера (зазвичай від 22 РС або 22–24 РС і безкозирний розклад)
2♦/♥/♠	Блокувальні відкриття, від 6 карт у названій масті, самостійна масть, до 12 РС, майже всі фігури в масті відкриття. Додержується принцип безпеки
2 бк	20–21 РС, безкозирний розклад
3♣/♦/♥/♠	Блоки, кількість атакувальних взятків – за принципом безпеки, не більше ніж 1,25 захисної взятки, масть – не гірше самостійної, не менше ніж із двома онерами, до 14 РС. Наприклад: ♠ТДхххххх ♥Кхх ♦хх ♣х, ♠хх ♥К10хххххххх ♦Тх ♣х, ♠Кх ♥х ♦хххх ♣КДВ10ххх, ♠х ♥КВх ♦ТДВххх ♣ххх
3 бк	Штучне блокувальне відкриття, кількість атакувальних взятків – за принципом безпеки, оціненим для гри на 4-му рівні, не більше ніж 1,5 захисної взятки, мінімум семикартковий мінор без віддачі (тобто повна масть), туз або король в одній із бокових мастей. Таке відкриття називають

Заявка	Значення
	«гемблінг» (від англійського gamble – азарт), воно показує бажання грати цей контракт, якщо в партнера є хоча б надія на виграш. Наприклад: ♠Тхх ♥х ♦ТКДВххх ♣хх
4♣/♦/♥/♠, 5♣/♦/♥/♠	Блоки, кількість атакувальних взятків – за принципом безпеки, не більше ніж 1,25 захисної взятки, до 14 РС. Наприклад: ♠КДВ10ххххх ♥хх ♦х ♣х – відкриття 4♠, ♠х ♥Тх ♦х ♣КДВ10ххххх – відкриття 5♣

Зазначимо, що відкриття поділяють на дві групи:

1) конструктивні відкриття – у того, хто відкриває, мінімум 12 РС, і планує визначити, який найкращий контракт їх пара повинна призначити;

2) блокувальні відкриття – у руці того, хто відкриває, максимум 11 РС при блоці на 2-му і 3-му рівнях і не більше ніж 14 РС при блоці на більш високих рівнях, а його основна мета – максимально ускладнити опонентам визначення їх найкращого контракту.

5.4. Продовження торгівлі

Декілька зауважень про можливі відкриття.

1. Маючи дві мажорні п'ятірки спочатку називайте старшу масть. Тобто якщо в руці п'ятірка черв і п'ятірка пік або навіть шістка черв і п'ятірка пік, правильне відкриття – 1♠.

2. При п'ятірках мажорній і мінорній – переваги для першого слова має мажор.

3. Безкозирні відкриття показують регулярні руки (тобто 4-3-3-3, 4-4-3-2 і 5-3-3-2), але п'ятикартковий мажор допустимий для рук, у яких яскраво виражена безкозирна спрямованість – тобто цей п'ятикартковий мажор слабкий, у коротких мастях є фігури.

Тут і надалі того з партнерів, хто першим робить значущу заявку називають відкривником, іншого – відповідачем.

♣ Відкриття 1 бк і 2 бк. Подальша торгівля.

Безкозирні відкриття завдають труднощів у знаходженні фіта в мажорі в конструктивній (тобто спрямованій на пошук кращого контракту, призначеного з метою його виграшу) торгівлі, якщо відповідач має рівно чотири карти в одному (або двох) мажорах.

Вирішити проблему зумів американський бриджист Семюель Стейман, який запропонував нову на той час конвенцію (що має наразі його ім'я). Умовами її застосування є наявність у руці того, хто відповідає, четвірки хоча б в одному мажорі та сила від інвіту (тобто приблизно від 8 РС після відкриття 1 бк і приблизно від 3 РС після відкриття 2 бк).

За конвенцією Стеймана заявка 2♣ у разі відкриття 1бк (3♣ на 2бк) не є натуральною, а є запитом про наявність мажорів у відкривника. Можливі відповіді на цей запит: 2♦ – мажорних четвірок немає; 2♥ – маю четвірку черв (а може ще й пік); 2♠ – маю четвірку пік (4♥ точно немає). Якщо надалі відповідач продовжує торгівлю й називає нову масть на 3-му рівні, то показує мінімум п'ятикарткову масть і шлемову інтенцію. Але в загальному разі заявки Стеймана є нефорсувальними.

Інша проблема, із якою може зіткнутися відповідач – що заявляти зі слабкою рукою, якщо розклад його карт більш відповідає козирному контракту, однак їх сила не дозволяє вести конструктивну торгівлю. Освальд Якобі запропонував зі слабкою рукою (0–7 РС), але мінімум із п'ятьма картами в мажорі скористатися не натуральними призначеннями – називати масті, які на один щабель нижче від тих, що він хоче обрати козирем. Тобто маючи як мінімум 5 карт у черві, призначає 2♦, а

маючи як мінімум 5 карт у піці, призначає 2♥. Подальші дії відкривника – це сприйняти логіку відповідача й призначити 2 у реальній масті партнера (на 2♦ заявити 2♥, а на 2♥ – 2♠) і той пасує. Завдяки цій угоді (що одержала назву «трансфер Якобі», або «Техас» – за назвою рідного штату автора), досягають таких переваг:

- зі слабкою козирною рукою відповідача, замість безнадійного безкозирного контракту, буде розіграватися набагато кращий козирний контракт;
- основна сила спільних рук зосереджена у відкривника, й саме він стає розігравальником, а на стіл лягає слабка рука того, хто відповідає, так що опоненти не бачать більшої частини важливих карт, яка створює їм додаткові труднощі.

Інший варіант дій відкривника на трансфери – маючи максимальну силу карт і чотирикартковий фіт, повідомити це партнерові заявкою на третьому рівні. Тобто в продовженні торгівлі 1 бк – 2♦, заявити 3♥, пообіцявши 16–17 PC і чотири карти в черві, тоді 2♥ – заявка, яку він зробить в усіх інших випадках.

Подальший розвиток торгівлі, наприклад:

North	South
1 бк	2♦
2♥	?

Із негативною рукою S пасує. Інші його заявки позначатимуть:

– 2 бк – 7–8 PC, інвіт до гейму. Уже передано інформацію про п'ятикарткову черву, тому тепер N залежно від сили й розкладу своєї руки вирішує, який остаточний контракт їм грати в цій здачі: 2 бк (тоді він просто пасує), 3♥, 3 бк або 4♥;

– 3♥ – 5–7 PC, від шестірки в черві. Тепер N пасує або призначає 4♥;

– 3 бк – від 9 РС і рівно 5 карт у черві. Тепер N вирішує, який гейм грати: 3 бк (тоді він просто пасує) або 4♥;

– заявка на 3-му рівні – натуральна, форсує до гейму. Після цього N може дати фіт в одній із мастей S (можна призначити гейм у тій масті чи перейти до шлемової торгівлі) або призначити 3 бк.

Зазначимо, що після відкриття 2 може діяти так само, але торгівля переходить на рівень вище.

Тепер про мінорність – відповідач має приблизно 0–6 РС, але 6+ ♣ або 6+ ♦. Тоді на відкриття 1 бк він призначає 2♠ (**трансфер в один із мінорів**), на що відкривник автоматично призначає 3♣, тоді пасуємо з трефою або переводимо у 3♦ з бубною.

Шлемові амбіції відповідача можна відразу продемонструвати заявкою 4 бк на відкриття 1 бк або 2 бк – інвіт до 6 бк, на що відкривник пасує з мінімумом або призначає 6 бк з максимумом.

Визначимо, як діяти в конкурентній торгівлі. Наприклад, після заявки S 1 бк, W не пасує, а призначає контру. Пропонуємо в такому разі нічого не змінювати, Стейман і трансфери зберігають свої призначення.

Іншою ситуацією є інтервенція опонента значущою заявкою в масті, наприклад, після «нашого» відкриття 1 бк він входить у торгівлю заявкою 2♣. У відповідача, крім заявки пас, будь-яке призначення масті натуральне (від п'ятірки в названій масті) й не форсує. Єдиний виняток – повторення масті опонента, наприклад, після входу опонента 2♣ можна заявити 3♣, що є форсувальною заявкою й одночасно питанням про наявність у партнера контролю (затримки) в названій опонентом масті. Затримка – це така комбінація карт, що забезпечує не менше ніж 0,5 атакувальної взятки, якщо

розігруватимуть цю масть опоненти. Приклади найслабшого контролю: Т, Кх, Д10х, В9хх.

Іноді опонент входить заявкою контра на трансфер відповідача після відкриття 1 бк. Наприклад, партнер дав трансфер у піку:

North	East	South	West
1 бк	пас	2♥	контра

Тепер якщо ваше призначення 2♠ означатиме фіт у піці, бо з дублетом пік краще просто спасувати.

♠ Відкриття 1♥ і 1♠. Подальша торгівля

Відкриття 1♥ і 1♠ демонструють мінімум п'ятикарткову черву або піку відповідно до заявки та силу карт від 12 до 21 РС. **Можливі відповіді:**

- 1♠ (у відповідь на відкриття 1♥) від 6 РС, як мінімум 4 піки, зазвичай без фіта в черві;
- 1 бк – 6–9 РС без фіта (й без четвірки пік у разі відкриття 1♥);
- 2♣/♦ – від 10 РС, від четвірки в названій масті;
- 2♥ або ♠ – простий підйом у масті відкриття показує 6–9 РС, як мінімум трикартковий фіт у масті відкриття;
- 2♥ (після відкриття 1♠) – від 10 РС, від п'ятірки;
- 2 бк – штучна відповідь: як мінімум 13 РС, гарний фіт у масті відкриття (зазвичай від четвірки з фігурою), форсинг до гейму, питання про силу та розклад для з'ясування шлемових можливостей (цю ідею теж запропонував Освальд Якобі, тому таку заявку називають «2бк Якобі»);
- 3♣/♦, 2♠ (у відповідь на 1♥), 3♥ (у відповідь на 1♠) – одинарний стрибок показує як мінімум п'ять карт у масті як мінімум із двома з трьох старших фігур, форсує гейм і має шлемову інтенцію;
- 3♥ або ♠ – одинарний стрибок у масті відкриття обіцяє 10–11 РС, мінімум трикартковий фіт, інвіт до гейму;

- 3 бк – 13–15 PC, безкозирний розклад із дублетом у масті відкриття;
- 4♥ або ♠ – зазвичай п'ятикартковий фіт (іноді чотирикартковий), синглетна рука, приблизно 6–11 PC або геймовий баланс.

Подальші заявки (ребіди) відкривника:

1) з мінімальною рукою (12–14 PC):

- призначення бк на найближчому рівні;
- призначення масті партнера на найближчому рівні;
- м'яке призначення на 2-му рівні, але не переходячи масті відкриття (не реверсне заявлення);
- повторення масті відкриття на найближчому рівні;

2) із середньою рукою (15–17 PC):

- призначення масті партнера зі стрибком;
- повторення масті відкриття зі стрибком;
- заявка нової масті без стрибка на 2-му рівні в масть, старшу від масті відкриття (реверсне заявлення);
- будь-яке нереверсне призначення нової масті без стрибка (якщо відповідь була не новою мастю на 2-му рівні);

3) із максимальною рукою (18 і більше PC) той, хто відкрився, повинен зробити дуже сильний ребід:

- стрибок у бк;
- подвійний стрибок у масть партнера;
- подвійний стрибок у масть відкриття;
- призначення нової масті з одинарним стрибком.

Важливим аспектом у передаванні інформації між партнерами послуговує друге слово відповідача. Якщо після відкриття його перша відповідь була на 1-му рівні, то своїм другим призначенням (ребідом) йому необхідно визначити свою інтенцію в поточній здачі:

- зупинку в частковому контракті;
- інвіт (запрошення) до гейму;
- зупинку в геймі;
- форсинг до гейму для одержання більш детальної інформації про руку того, хто відкрився, для подальшого рішення щодо можливого шлему.

Для реалізації першого завдання відповідач застосовує такий арсенал заявок – пас, 1 бк, 2 в одній із раніше названих мастей (своєї або відкривника).

Для вирішення другого завдання (зазвичай сила руки – 10–11 РС) відповідач може використати такі призначення: 2 бк, 3 в одній із раніше названих мастей (своєї або відкривника).

Рішенням третього завдання послуговує негайне призначення відповідачем гейму.

Четверта задача має в розв’язанні такі шляхи:

- заявка відповідачем нової масті форсує. Водночас, якщо така заявка третьої масті без стрибка, то форсує мінімум на один круг торгівлі, якщо ж ця заявка четвертої масті без стрибка на 2-му рівні або вище, то форсує до гейму, може бути штучною і є питанням про затримку в цій масті (так званий «форсинг четвертою мастю»);

- призначення відповідачем нової масті з одинарним стрибком форсує до гейму.

Якщо першою відповіддю було призначення нової масті на 2-му рівні, то загалом подальша торгівля підлягає тим самим правилам. Водночас заявки відповідача в масті відкриття форсують гейм та одночасно запрошують до шлемової торгівлі.

Необхідно зазначити, що відповідач, зробивши призначення в новій масті на 2-му рівні, обіцяє (якщо партнер не призначить своїм ребідом відразу гейм)

зробити ще якийсь призначення. Винятком є ситуація, коли відповідач уже пасував до першого призначення.

♠ Відкриття 1♣ і 1♦. Подальша торгівля

Відкриття 1♣ і 1♦ описують руки із силою від 12 до 21 РС без мажорних п'ятірок, виключаються також розклади, які можна відкривати заявками 1 бк і 2 бк.

Відкриття демонструють який із мінорів довший. А в разі однакової довжини зазвичай відкриваються 1♦ з 4-4 у мінорах, а 1♣ з 3-3 у мінорах.

Відповіді та подальша торгівля ґрунтуються на тих самих принципах, як і після відкриттів 1♥ і 1♠. Існує так звана преференція мажорів – маючи мажорну четвірку й мінорну п'ятірку, відповідач спочатку називає мажор.

Торгівля на 1-му рівні називається «up-the-line», далі заявляються чотирикарткові масті, якщо немає більш довгих мастей для заявки. Торгівля «up-the-line» не є «реверсивною торгівлею».

♠ Відкриття 2♣. Подальша торгівля

Єдине штучне відкриття в SAYC, демонструє руку з силою не меншою, ніж 22 РС, форсує до гейму.

Непостановка гейму можлива за двох ситуацій. У першій ситуації відповідач має право пасувати, якщо після його відповіді 2♦ відкривник наступною заявкою призначить 2 бк (22–24 РС, безкозирний розклад). Не маючи балансу для постановки гейму, пасуємо. Друга ситуація – якщо одержавши відповідь 2♦, відкривник наступною заявкою входить натурально, а на наступному колі ще раз демонструє цю масть до гейму. У відповідача також є право пасувати.

Перші відповіді на відкриття 2♣:

- 2♦ – штучна відповідь, що показує або негативну руку (замінює пас, бо пасувати на відкриття 2♣ не можна за визначенням), або позитивну, для якої не підходять описані нижче відповіді;

- 2♥, 2♠, 3♣, 3♦ – заявки натуральні від 5+ карт та 8+ РС, зазвичай після цих відповідей, якщо буде знайдений фіт у будь-якій із мастей, починається шлемова торгівля;

- 2 бк – безкозирний розклад, від 8+ РС.

Якщо одержавши відповідь 2♦, відкривач заявляє 2 бк, то подальша торгівля розвивається за тими самими принципами, ніби він відразу заявив 2 бк, лише партнер обізнаний, що насправді показано силу карт 22–24 РС:

- 3♣ – Стейман;
- 3♦ – трансфер у черву;
- 3♥ – трансфер у піку;
- 3♠ – трансфер у мінор;
- 3 бк або інший гейм – остаточний контракт;
- 4♣ – питання про кількість тузів.

♣ **Торгівля після блокувальних відкриттів 2♦, 2♥, 2♠** (мають назву – «слабкі 2 в масть»).

«Слабкі 2 в масть» демонструють шестикарткову масть із двома (з трьох старших) фігур і від 5 до 11 РС. Можна відкритися й семикартковою мастю, якщо вона такої якості, що ви не бажаєте заявляти її на 3-му рівні.

Заявки відповідача (крім заявки «пас»):

– 2 бк – форсує, демонструє геймовий інтерес (значення цієї заявки не змінюється, якщо опонент контрить відкриття партнера або входить мастю на 2-му рівні). Подальші дії відкривача – повторює свою масть із мінімумом (5–8 РС), а з максимальною рукою показує основну цінність у боковій масті (Т, К або четвірку з фігурою), а за відсутності таких цінностей – призначає 3 бк, після цього відповідач приймає рішення щодо остаточного контракту. Його призначення нижче від гейму в масті відкриття буде означати перехід до шлемової торгівлі;

– фітування масті відкриття – не запрошення до гейму, а посилення блоку;

– призначення будь-якого гейму – остаточний контракт, водночас гейм у масті відкриття може мати блокувальний, а не конструктивний характер;

– призначення нової масті без стрибка – форсує на один круг і показує мінімум п'ятикарткову масть.

Якщо це мажор, то відкривачеві необхідно підтримати цю масть із трьома картами в ній (або навіть із дублетною фігурою), а не маючи фіта заявити:

- з мінімальною рукою (5–8 PC) – повторити свою масть на найближчому рівні;

- з максимальною рукою – назвати «бк» або свою бокову масть (у будь-якому разі в мінорі може бути триплет).

❧ Відкриття на високих рівнях і торгівля після них

Відкриття на високих рівнях (коли партнер ще не пасував) повинні підкорятися принципу безпеки. Зазвичай партнер, знаючи скільки ви йому обіцяли взятю, може вирішити, на якому рівні грати у вашій масті, або пасує, або призначає остаточний контракт.

5.5. Торгівля в інтервенції. Конкурентна торгівля

Інтервенція – це вторгнення в розпочату торгівлю опонентів. Інтервенцію значущою заявкою називають **оверколом**. Оверкол мастю без стрибка обіцяє хорошу, як мінімум п'ятикарткову масть, із силою 8–15 PC. Така заявка не лише дозволяє почати конструктивну торгівлю, а й вказує партнерові масть для атаки проти можливого контракту опонентів. З більшою силою потрібно спочатку заявити контру, а потім призначити свою масть. Надалі всі призначення мастю не форсують (крім призначення в масті опонента, якщо опонент відкрився натурально), також не форсують призначення в масті партнера або «бк».

Оверкол 1 бк показує таку саму руку, як і відкриття 1 бк, але в такому разі необхідно мати затримку в масті опонента.

Оверкол 2 бк без стрибка (тобто після відкриття опонента на 2-му рівні) показує безкозирну руку із силою 16–18 РС і затримкою в масті опонента, після чого торгівля така сама, як і після свого відкриття 2 бк, але той, хто відповідає, знає, що сила партнера менше (не 20–21 РС).

Оверкол 2 бк зі стрибком (тобто після відкриття опонента на 1-му рівні) – штучна заявка, показує розклад мінімум 5-5 у двох молодших із ще не названих мастей і силу приблизно 7–11 РС, сконцентрованих у цих мастях. Таке призначення за своєю сутністю є блокувальним.

Оверкол новою мастю зі стрибком – це блокувальне призначення, що показує ті самі силу й розклад, ніби таке призначення було відкриттям.

Оверкол без стрибка в масті відкриття опонента (якщо відкриття було натуральним) – це штучна заявка (має назву «кюбід Майкла»), що показує розклад мінімум 5-5 і силу приблизно 7–11 РС, сконцентрованих у цих мастях, водночас:

- якщо опонент відкрився заявкою 1 у мінорі, то показаний розклад мінімум 5-5 у мажорах;

- якщо опонент відкрився заявкою 1 у мажорі, то показаний розклад мінімум 5-5, одна з мастей – інший мажор, друга масть – мінор; і якщо необхідно дізнатися, який саме мінор, то необхідно призначити 2 бк, на що партнер покаже свій мінор натурально.

Винятком є, якщо заявка опонента була штучною, то 2 в масть його відкриття – не кюбід Майкла, а натуральне призначення, аналогічне оверколу будь-якою іншою мастю без стрибка.

Окремою є ситуація, коли опонент відкрився на першому рівні, а потім до вас дійшли два паси. Ваш пас

завершити торгівлю. Усі інші заявки зберігають значення в інтервенції, крім заявки 1 бк. У такій ситуації це не 15–17 РС, а 10–14 РС, безкозирний розклад із затримкою в масті відкриття, а в партнера всі подальші призначення натуральні, так що 2♣ – не Стейман, а натуральна заявка.

Окремо про **використання заявки «контра»**. Контра на будь-яке відкриття опонентів аж до 4♦ не є наказовою, вона слугує для передавання додаткової інформації. Тобто партнер може спасувати, лише якщо бажає покарати опонентів, але він бере на себе в цьому відповідальність. Усі заявки відповідача натуральні, не форсують (крім призначення в масть опонента).

Інтервенція на блокувальні відкриття опонентів натуральна, крім призначення в масть опонента, сенс якого аналогічний кюбиду Майкла.

Торгівля в конкуренції (конкурентна торгівля) – це торгівля, в якій хоча б один гравець кожної пари за столом зробив заявку, відмінну від пасу. Водночас конкурентна торгівля іноді дозволяє скоригувати заявки, які ви збиралися робити за призначенням, наприклад:

W	N	E	S
1♦	пас	1♠	2♣.

Маючи розклад ♠B43 ♥T873 ♦ТДВ4 ♣B3, якби правий опонент спасував, то W призначив би 1 бк. Але після його інтервенції, по-перше, таке призначення вже неможливе за правилами, а по-друге, навіть якби воно було можливе, то, не маючи затримки в масті опонента, немає сенсу його називати. Тому в такій ситуації краще рішення – призначити 2♠ (незважаючи на відсутність повноцінного фіта) або сказати «чесний» пас.

Окремо виділимо **заявки в масть опонентів**, що мають назву «кюбід». Якщо в ситуації, розглянутій вище, без деталізації розкладу, W заявить 3♣, то така заявка

буде форсингом до гейму без деталізації розкладу (зазвичай це питання про затримку в масті опонента).

Проговоримо про деякі характерні ситуації в конкурентній торгівлі.

Якщо після відкриття партнера 1 у масті, правий опонент входить мастю на 1-му або 2-му рівні, то заявка контра від вас – не каральна, а негативна: вона обіцяє мінімум по 4 карти у двох ще не названих мастях. Вхід мастю замість контри – це показ вже п'яти карт.

Якщо після відкриття партнера 1 у масті, правий опонент заявляє призовну контру, то значення заявок відповідаючого змінюється. Наприклад, на відкриття партнером 1♦ і контри опонента, відповідаючий має заявки:

- 1♥, 1♠ – від четвірки в названій масті, від 6 РС (тобто на 1-му рівні відповіді без змін);

- 2♣ – 6–10 РС, частіше від шестірки, іноді може бути п'ятірка (тобто відповідь у нову масть на 2-му рівні стала лімітованою, а отже, нефорсувальною);

- 2 бк – штучна відповідь: 9–11 РС, як мінімум чотирикартковий фіт у бубні (за умови мажорного відкриття фіт може бути трикартковим);

- 2♦ або 3♦ – до 8 РС із хорошим фітом, блокувальне призначення;

- 2♥, 2♠, 3♣ – 3–6 РС, від шестірки в названій масті (тобто призначення в нову масть зі стрибком і вище робляться в такій ситуації з метою блокування);

- реконтра – від 10 РС, перевага в силі.

Окремо про використання заявки «реконтра».

В одних випадках вона інформує про виграш контракту (партнер на бійся). В інших ситуаціях інформує силу й довжину в масті опонентів, якщо ті продовжують конкурентну торгівлю, то пропонує покарати їх. Є одне несподіване значення реконтри –

реконтра-SOS, що є проханням партнерові назвати найдовшу свою масть, або з мастей, що залишились.

Наприклад:

W	N	E	S
1♣	пас	пас	контра ¹
пас	пас ²	реконтра ³ .	

¹ – призовна; ² – покаральний; ³ – SOS.

Тут реконтра є занепокоєнням, що контракт під загрозою (синглет, а то й ренонс треф і приблизно триколірна рука), а також прохання заявити найдовшу з інших мастей (але не трефу).

Під час входження опонентів в інтервенцію штучним призначенням (наприклад, клубдом Майкла), значення контра має каральний характер, демонструючи силу в їх мастях або силу й довжину. Якщо відома реальна масть опонента, то заявлення клубиду в цій масті – форсинг до гейму та зазвичай питання про затримку в цій масті.

5.6. Шлемова торгівля

Під час розіграшу малого (а тим більше великого) шлему, особливо беручи до уваги той факт, що перший хід роблять опоненти, необхідно бути впевненим, що принаймні з атаки опоненти не можуть відібрати більше однієї взятки в малому шлемі та взагалі не мають жодної верхньої взятки у великому шлемі. Отже, основне завдання шлемової торгівлі – це визначення кількості верхніх віддач.

Вирішують ці проблеми спеціальні конвенції, за допомогою яких і визначають наявність або відсутність у спільних руках ключових карт.

Умови для переходу до шлемової торгівлі:

- за силовим балансом виходить малий (або великий) шлем;
- за присутності в розкладі спільних із партнером рук старших фігур (для призначення малого шлему ваші спільні руки повинні мати не менше трьох тузів і не

менше трьох королів – під час козирної гри ренонс замінює туза, а синглет замінює короля, а для призначення великого шлему ваші спільні руки повинні містити всіх тузів і королів).

Питання про кількість тузів – конвенція Гербер.

Конвенцію Гербер (названа на честь її автора Джона Гербера) задають після безкозирних відкриттів, коли за балансом є 12–13 взятків, але рішення, який контракт грати, залежить від кількості тузів і королів у партнера.

Питання про тузи задають заявкою 4♣.

Відповіді на Гербер:

4♦	0 або 3 тузи;
4♥	1 або 4 тузи;
4♠	2 тузи та 0 королів;
4 бк	2 тузи та 1 король;
5♣	2 тузи та 2 королі;
5♦	2 тузи та 3 королі;
5♥	2 тузи та 4 королі.

Якщо потрібно, можна запитати про королів заявкою 5 бк, на яку відповідають:

6♣	0 королів;
6♦	1 король;
6♥	2 королі;
6♠	3 королі;
6 бк	4 королі.

Блеквуд (класичний). Конвенцію, названу на честь

Ізлі Блеквуда, задають заявкою 4 бк.

Відповіді:

5♣	0 або 3 тузи;
5♦	1 або 4 тузи;
5♥	2 тузи та 0 королів;
5♠	2 тузи та 1 король;
5 бк	2 тузи та 2 королі;
6♣	2 тузи та 3 королі;
6♦	2 тузи та 4 королі.

Конвенцію Блеквуд корисно застосовувати, коли вже маєте узгоджену масть. Якщо одержана відповідь вас

влаштує, але невідомою залишається інформація про королів, наприклад, 5♦ інформує лише про тузи, тоді наступне призначення 5♥, якщо черва не узгоджена масть – питання до партнера про кількість королів. Якщо ж черва узгоджена масть, то 5♥ позначатиме вихід із шлемової торгівлі, а питання про кількість королів можна задати наступною мастю (5♠). Відповіді дають за ступенями. Наприклад, якщо питанням про королів стала заявка 5♠, відповіді будуть такими:

5 бк	0 королів;
6♣	1 король;
6♦	2 королі;
6♥	3 королі;
6♠	4 королі.

Римський Блеквуд. Класична версія конвенції Блеквуд не дозволяє визначити наявність у партнера ключових фігур – короля й дами в узгодженій масті. Тому італійські гросмейстери внесли в цю конвенцію кілька вдосконалень. Нова конвенція одержала назву «Римський Блеквуд». У ній козирний король прирівняний до туза, так що під час відповіді умовно вважають, що в колоді 5 тузів – 4 тузи й король в узгодженій масті. Крім того, за наявності двох (із п'яти) тузів той, хто відповідає, показує відсутність або наявність козирної дами. Наприклад, узгодженою мастю є черва й задана заявка 4 бк, як Римський Блеквуд. Відповідати потрібно в такому порядку за чотирма ступенями:

5♣	0 або 3 тузи з п'яти;
5♦	1 або 4 тузи з п'яти;
5♥	2 тузи з п'яти без червової дами;
5♠	2 тузи з п'яти з червовою дамою.

Надалі, якщо відповідь не влаштує для постановки шлема, повертаємось в узгоджену масть (тобто в нашому прикладі призначаємо 5♥), але відповідач може

виправити ситуацію й доставити до шлемика, якщо із двох варіантів, що він показав (наприклад, 1 або 4 при відповіді 5♦), насправді був сильний варіант відповіді. У такому разі він заявляє – 6♥.

Якщо ж після одержаної відповіді, стає відомо, що в партнера сильний варіант відповіді, – то після відповідей 5♣ і 5♦ може запитати ще про козирну (в нашому прикладі – червову) даму заявками:

- після відповіді 5♣ заявка 5♦ – питання про наявність дами в узгодженій масті з відповідями:

- 5♥ – немає дами в узгодженій масті;

- 5♠ – є дама в узгодженій масті;

- після відповіді 5♦ (якщо черва узгоджена) заявка 5♠ (пропускаючи 5 в узгоджену масть) є питанням про наявність козирної дами з відповідями:

- 5 бк – немає дами в узгодженій масті;

- 6♣ – є дама в узгодженій масті.

Можлива ситуація, що дама в узгодженій масті є в руці самого капітана, й він може зацікавитися кількістю королів у руці партнера (крім короля в узгодженій масті, який був уже показаний у відповіді на питання про кількість тузів). Така інформація може цікавити й після одержання відповіді на запитання про наявність козирної дами. Запитання про королів в інших мастях – то вже пошук великого шлему – для ухвалення рішення про призначення або непризначення малого шлему інформації вже достатньо. Тому коли задане запитання про королів, то спільні руки повинні містити всіх тузів, обидві старші козирні фігури, великий шлем повинен виходити за балансом.

Отже, після відповіді на Римський Блеквуд 5♣ або 5♦ капітан має даму в узгодженій масті (в нашому прикладі – в черві) та хоче призначити великий шлем, а рішення про це залежить від наявності в партнера королів. Після

відповіді 5♣ питанням про кількість королів (крім уже показаного короля в узгодженій масті) є призначення 5♠ (5♦ було б питанням про наявність козирної дами, 5♥ було б виходом зі шлемової торгівлі). Відповіді такі:

5 бк	0 королів;
6♣	1 король;
6♦	2 королі;
6♥	3 королі.

Одержавши відповідь 5♦ на запитання про тузи, питанням про кількість королів (крім уже показаного короля в узгодженій масті) є призначення 5 бк (5♥ було б виходом із шлемової торгівлі, а 5♠ було б запитанням про наявність козирної дами). Відповіді такі:

6♣	0 королів;
6♦	1 король;
6♥	2 королі;
6♠	3 королі.

Щоб поставити питання про кількість королів після одержаної відповіді про наявність козирної дами просто призначте перший ступінь після відповіді про даму (а якщо вона співпадає з узгодженою мастю, то наступний ступінь). Наприклад: на запитання про наявність дами в узгодженій масті відповідь позитивна 5 бк. Якщо наша узгоджена масть не трефа, то призначення 6♣ – запитання про королів, а якщо узгоджена масть трефа, то запитанням про кількість королів буде заявка 6♦. Відповідаємо за тією самою схемою, наведеною вище.

Деякі основні правила кюбідної торгівлі після узгодження козирів

Кюбідом у торгівлі є заявка в неназвану масть вище від рівня 3 узгодженої масті. Вона запрошує до шлемової торгівлі (гейм уже точно є) та інформує про затримку в названій масті. Обмін кюбідами, якщо

запрошення до шлемової торгівлі приймають, спочатку відбувається першого класу (тузи та ренонси), а надалі, якщо потрібно – другого класу (королі та синглети).

Випливають такі висновки:

- кюбідною торгівлею користуються в козирних контрактах (ренонс і синглет становлять негативну цінність у безкозирній грі);

- ініціатор кюбідної торгівлі або має масть, у якій опоненти можуть відразу відібрати мінімум дві взятки (і ця масть не називалася партнером) – тоді навіть за наявності в спільних руках чотирьох цінностей із п'яти немає впевненості, що в партнера є в цій масті туз або король; або в нього є ренонс, і тоді туз або навіть король у цій масті в руці партнера лише послаблює його руку і йому потрібно переконатися, що партнер у масті ренонсу не має цінностей, що пропадають.

Наприклад, після торгівлі 1♥ – 3♥ (інвіт до гейму) заявки 3♠, 4♣, 4♦ є шлемовими кюбідами. Після відкриття 1♠ відповіді 4♣, 4♦ – це кюбіди, що погоджують піку: адже натуральними були б призначення в трефу або бубну на 2-му рівні (2♣, 2♦), форсингами до гейму із сильною трефою або бубною були б призначення зі стрибком (3♣, 3♦), так що призначення після відкриття 1 у мажор мінору на 4-му рівні (з подвійним стрибком) погоджує масть відкриття та запрошує до шлемової торгівлі, показуючи кюбід у названій масті. Якщо узгоджена масть – мінор і є більше однієї неназваної масті, та заявка зроблена до 3 бк – це не кюбід, а натурально масть або затримка для 3 бк.

6. ПРОВЕДЕННЯ БРИДЖЕВИХ ТУРНІРІВ

Щоб оцінити пудинг, його потрібно з'їсти.

Джон Голсуорсі

Турніри зі спортивного бриджу поділяють на командні та парні.

Команда складається з чотирьох – шести чоловік, до того ж, у кожному матчі беруть участь чотири гравці кожної команди, тобто дві пари. Спочатку проводять круговий турнір, у якому кожна команда грає з іншими, потім ті команди, які пробилися до фінальної частини, грають на вибування.

Для проведення матчу між командами виділяють два столи, за якими представники команд займають місця за різними лініями. Скажімо, представники першої команди зайняли місця за першим столом на лінії NS, тоді за другим столом товариші по команді беруть участь у матчі вже на лінії EW. Розігрують деяку парну кількість здач, причому результат матчу буде тим більш об'єктивним, чим більше в ньому зіграно здач. Але оскільки принципи запису в матчі будь-якого розміру однакові, для простоти припустимо, що команди грають матч із чотирьох здач, які попередньо здають та вкладають у коробки з номерами від 1 до 4. Коробки № 1 і № 2 надають для гри за перший стіл, із номерами 3, 4 – за другий. Після кожного розіграшу карти повертають у коробки й проводять обмін зіграними задачами між столами (зрозуміло, що столи повинні бути досить віддалені один від одного, краще за все, якщо вони знаходяться взагалі в різних кімнатах). Гра в матчі продовжується. Події за обома столами зазвичай розвиваються зовсім по-різному, так що результат задачі важко передбачити. Тому гравці за кожним столом ведуть запис зіграних роздавань у спеціальні протоколи

матчу, які потім слугують для порівняння результатів та підбиття підсумків гри.

Перший стіл (перша команда на NS).

Номер здачі	Хто здає	Зональ- ність	Конт- ракт	Розігру- вальник	Атака	Взятки	Запис для NS
1	N	–	5♦*	N	♠Т	9	–300
2	E	NS	3 бк	E	♣В	10	–430
3	S	EW	6♠	N	♥К	12	+980
4	W	Усі	2♠	W	♦4	9	–140

Другий стіл (перша команда на EW).

Номер здачі	Конт- ракт	Розігру- вальник	Атака	Взятки	Запис для EW	IMP	
						+	–
1	4♠	E	♦Д	11	+450	4	
2	3 бк	W	♣Д	9	+400		1
3	6♦	S	♥3	12	–920	2	
4	3♥*	W	♣К	8	–200		8

Різницю очок, виграних (або програних) у кожній задачі, переводять із відповідним знаком у матчеві пункти (International Match-Points, скорочено IMP) за спеціальною таблицею.

Різниця очок	20–40	50–80	90– 120	130– 160	170– 210	220– 260	270– 310	320– 360
IMP	1	2	3	4	5	6	7	8
Різниця очок	370– 420	430– 490	500– 590	600– 740	750– 890	900– 1 090	1 100– 1 290	1 300– 1 490
IMP	9	10	11	12	13	14	15	16
Різниця очок	1 500– 1 740	1 750– 1 990	2 000– 2 240	2 250– 2 490	2 500– 2 990	3 000– 3 490	3 500– 3 990	> 4 000
IMP	17	18	19	20	21	22	23	24

Отже, в нашому прикладі перемогла друга команда з різницею в 3 IMP. У кінці матчу результати (в імпах) переводять за спеціальною шкалою у виграшні пункти – VP (Victory Points) залежно від кількості здач у матчі. Максимальний виграш у матчі – 25 VP. Нічия 15:15. Переможця турніру визначають за кращою сумою VP.

Таблиця VP

Рахунок VP	Кількість здач у матчі					
	8	12	14	16	20	24
	Виграш в імпах					
15:15	0-1	0-1	0-2	0-2	0-3	0-3
16:14	2-5	2-6	3-7	3-7	4-8	4-9
17:13	6-8	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14
18:12	9-11	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19
19:11	12-14	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24
20:10	15-17	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29
21:9	18-20	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34
22:8	21-23	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39
23:7	24-26	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45
24:6	27-29	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51
25:5	30-33	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57
25:4	34-37	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64
25:3	38-41	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71
25:2	42-45	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79
25:1	46-50	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87
25:0	> 51	> 62	> 67	> 72	> 80	> 88
Рахунок VP	Кількість здач у матчі					
	28	32	36	40	48	
	Виграш в імпах					
15:15	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4	
16:14	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12	
17:13	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20	
18:12	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28	
19:11	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36	
20:10	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44	
21:9	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52	
22:8	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60	
23:7	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68	
24:6	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76	
25:5	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84	
25:4	62-68	66-73	72-79	77-84	85-93	
25:3	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102	
25:2	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112	
25:1	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123	
25:0	> 95	> 101	> 107	> 113	> 124	

У парних турнірах змагаються не команди, а пари. Вони грають з іншими парами по дві-три задачі, потім суперники міняються. Результати пари в кожній задачі порівнюють із результатами всіх інших пар, що грали цю задачу на тій самій лінії (NS або EW). Залежно від кваліфікації гравців результати, одержані під час розіграшу конкретного розкладу, можуть бути зовсім різними, їх вносять у спеціальні протоколи, вкладені в кожну коробку. Такий протокол може бути, наприклад, таким:

Коробка № 3. Зональність: EW, здавав S.

Номер пари		Контракт	Розігравальник	Взятки	Запис для NS	Пункт	
NS	EW					NS	EW
1	2	3♥	S	8	-50	4	4
9	8	2♠	E	8	-110	2	6
7	4	2♠*	W	7	+200	6	2
5	10	2♥*	N	8	+470	8	0
3	6	3 бк	E	9	-600	0	8

Заповнений протокол дає логічний спосіб порівняння результатів, одержаних кожною парою в конкретній задачі. Для порівняння майстерності різних пар стає важливим не те, як зіграли між собою, наприклад, пари № 1 і № 2 за одним столом, а те, як пара № 1, що сиділа на NS, зіграла з іншими непарними парами, що отримали точно такі самі карти. Аналогічно, результат пари № 2 порівнюють із результатами лише парних пар. Тому в кожній задачі є два абсолютних переможці: пара № 5 на лінії NS і пара № 6 на лінії EW у нашому прикладі. Супротивники цих пар одержали найгірші результати на відповідних лініях: їм нараховують нуль спеціальних турнірних пунктів за дану задачу (в нашому разі пари № 3 та № 10). Пари, які одержали передостанні результати, на відповідних лініях, мають по два турнірних пункти, наступні пари – по чотири й так далі до максимального результату (в нашому разі – вісім пунктів), що одержують

переможці на лініях. Турнірні пункти внесені в правих колонках протоколу. Упродовж турніру кожна пара грає зазвичай 20–30 здач, а її результат визначають сумою турнірних пунктів, одержаних у кожній здачі.

Безпосередньо за ігровим столом незалежно від типу турніру відбувається одне й те саме. Спочатку дві пари сідають за стіл. Одна займає місця Півночі та Півдня, інша – Заходу та Сходу. Їм належить зіграти один проти іншого в одному турі декілька здач, заздалегідь згенерованих комп'ютером і продубльованих за допомогою спеціального пристрою.



Дублювання необхідне для того, щоб одна й та сама здача могла бути зіграна одночасно на декількох столах. Усі здачі подають на стіл у спеціальних пластикових коробках, на яких зазначені всі її параметри: номер, зональність, хто повинен починати торгівлю. Після кожного розіграшу карти не перемішують, а повертають у ту саму коробку на свої місця.

Закінчення туру сповіщає суддя, який слідкує за часом, надає команду на перехід до наступного туру. Пари переходять за інші столи, а коробки з картами теж переміщує суддя. Схеми переходу пар та карт регулюють судді.



На чемпіонах світу, Європи та інших престижних турнірах вводять додаткові заходи, що слугують принципам fair play (переважно запобігають передаванню нелегальної інформації). Стіл перегороджений за діагоналлю екраном, тому кожен із гравців бачить лише одного з опонентів і не бачить партнера.



Під екраном є вільний простір, необхідний для пересування спеціальної дошки (підносу), на неї встановлено коробку для гри, на яку гравці кладуть карточки із заявками.



У кожного гравця є біддінг-бокс – набір заявок для торгівлі. Зі свого боку гравець дістає потрібну карточку з біддінг-боксу, кладе її на піднос, потім зсуває його до наступного за чергою гравця.



Після закінчення торгівлі піднімають завісу в нижній частині екрана, щоб гравці могли бачити викладені на стіл карти. Починають розігрування контракту.



Результати зіграних задач протоколюють. Це можуть бути звичайні протоколи, що передають разом із коробками, а можуть бути й спеціальні пристрої. Після закінчення задачі один із гравців вносить її результати в пристрій, що нагадує калькулятор, який має назву «бриджмейт». Бриджмейт бездротовим зв'язком передає інформацію комп'ютеру, який у реальному часі обробляє результати задач, досягнутих на різних столах, і з огляду на це визначає поточний розподіл місць у турнірі.

Ознайомитися з досягнутими результатами гравці можуть у перерві між турами.



7. МАНЕВРИ ПІД ЧАС ГРИ КАРТАМИ

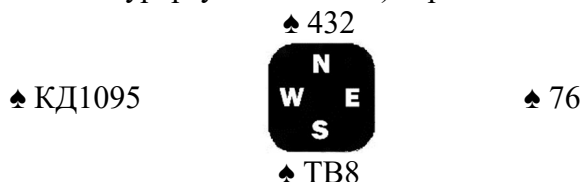
Війна – фігня, головне – маневри.

Фразеологізм

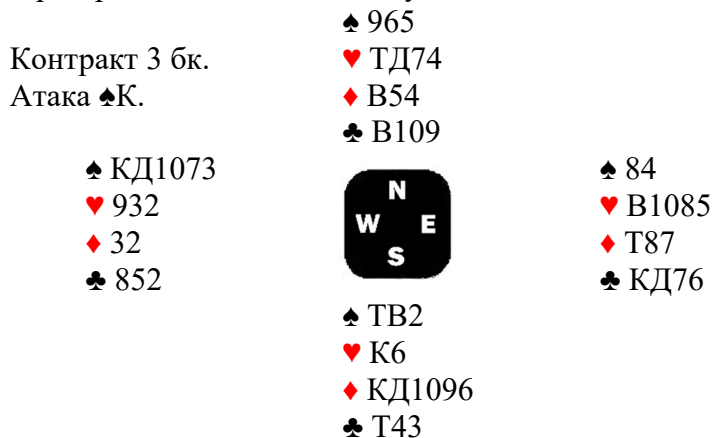
Майстерність гри в бридж визначається кількістю прийомів (маневрів), яким володіє гравець.

7.1. Маневри, що переривають комунікації

Батський маневр. Один із найвідоміших маневрів, описаний ще в підручниках для гри у віст (назвою зобов'язаний курорту Бат в Англії). Приклад застосування:



W ходить ♠К (що в системі віста пари EW передбачає наявність ♠Д), S не грає тузом, а кладе ♠8. W опиняється перед альтернативою: продовжувати масть, із можливістю втрачати взятки або шукати перехід до партнера, щоб той вийшов піку.



Реальна задача одного з турнірів. Якщо S візьме першу взятку ♠Т, то Е, отримавши хід на ♦Т (а без бубни

контракт виграти неможливо), зіграє до вилки ♠Д10 і вістуючі заберуть чотири пікові взятки. Батський маневр допоможе з легкістю реалізувати цей контракт. Короля пік не беремо, будь-який наступний хід приймаємо й відпрацьовуємо бубну, пікову масть ♠Т буде тримати. Виконання контракту забезпечене.

Батський маневр можна застосувати й у такому варіанті:



Тут S відмовляється від взяття ♠К, зіграного від W.

Простота цього маневру наводить на думку, що все зрозуміло й для його застосувань не потрібно високої кваліфікації. Але це не так, бо потрібен певний досвід для розпізнання ситуацій, у яких цей маневр застосовний, а в яких може зашкодити. Розглянемо такий розклад:



Розігрують контракт 3 бк від W і першою атакою є К♠. Згадавши про Батський маневр, якщо механічно пропустити взяття короля тузом, то виникне можливість контракт програти. Дійсно, якщо ми будемо сподіватися, що в подальшому проведемо бубновий імпас, і якщо він не пройде, то хід одержас володар ♠Д, який не зможе нам зашкодити. Але гравець N може відразу знайти переключення на трефу, що буде загрожувати великими неприємностями в реалізації контракту.

♠ ТВ2
 ♥ К2
 ♦ КД1082
 ♣ Т43



♠ 965
 ♥ ТД54
 ♦ В94
 ♣ 875

А з цими руками застосовувати чи ні Батський маневр – питання нашої інтуїції, бо можемо виграти або програти залежно від положення ♦Т і розкладу треф і пік.

Маневр Меррімак. «Меррімак» – назва канонерки, затопленої в 1898 році під час війни США з Іспанією у вузькій протоці, що веде до бухти Сантьяго, після чого іспанський флот, що знаходився в цій бухті, був замкнений і не зміг узяти участі в морській битві. У бридж цей термін увів Е. Калбертсон, розуміючи під таким маневром добровільну жертву високої фігури з метою ліквідації ключового переходу до однієї з рук.

Контракт 3 бк.
Атака ♠В.

♠ 43
 ♥ 1042
 ♦ Т3
 ♣ КДВ1093

♠ В10987
 ♥ К965
 ♦ 1098
 ♣ 6




♠ Т52
 ♥ Д87
 ♦ К742
 ♣ Т54

♠ КД6
 ♥ ТВ3
 ♦ ДВ65
 ♣ 872

Гравець на Е перебиває валета ♠Т і зараз він знаходиться в ситуації, ідеальній для застосування маневру Меррімак: на столі довга трефа, у якій Е має затримку. Трефовий лонгер – це іспанський флот, а роль відважної канонерки повинен зіграти ♦К! Хід цією картою в другій взятці з подальшим дворазовим пропусканням трефи руйнує контракт.

Міжнародний союз бриджевих журналістів (ІВРА) щорічно вручає призи за найбільш технічну гру. У 1982 році цей приз одержав болгарин Зайков за віст, який він продемонстрував у матчі «Болгарія – Греція». Торгівля:

W	1♣	1 бк	3 бк
E	1♠	3♠	пас.
		♠ T98	
		♥ 10732	
		♦ B104	
		♣ КДВ	
♠ 104			♠ КД7654
♥ ТК94			♥ Д
♦ Д52			♦ Т963
♣ Т982			♣ 64



		♠ В2	
		♥ В865	
		♦ К87	
		♣ 10753	

N атакував ♥7 і ♥Д на столі виграла. Послідував хитрий хід малою пікою зі столу. S (Зайков) зіграв ♠В і виконав маневр Меррімак – пішов ♦К! Розігравальнику довелося пропустити, проте N поклав у взятку ♦В, що означало відсутність ♦Д, і тепер Зайков переключився на трефу, позбавляючи розігравальника всіх надій.

Ще один приклад. На позиції S маємо таку карту:


♠ 92	♥ В42	♦ К10965	♣ 653
N	E	S	W
4♠	контра	пас	6♣
пас	6♥	пас	пас
контра	пас	пас	пас.

Партнер застосував так звану контру Лайтнера. Ще в 1929 році американець Теодор Лайтнер звернув увагу на те, що не часто добровільно поставлений малий або великий шлем можна посадити більше, ніж без

однієї, тому застосування проти них контри для покарання недоцільно. На заміну він запропонував таку конвенцію: контра другого захисника вимагає – атакуй неординарно! Це означає, що заборонений хід у козир і в масті, названі будь-яким захисником.

У нашому випадку необхідно атакувати в мінор. Спробуємо відтворити міркуваннями гравця збірної Великобританії Луїса Тарло: «Щоб дати цю контру, N повинен мати або ♦Т і ренонс треф, або ♣Т і бубновий ренонс. У будь-якому разі зруйнуємо контракт ходом ♦К!».

Тарло реалізував свій план і, хоча виявилось, що його партнер ніколи не чув про контру Лайтнера, атака ♦К мала несподіваний ефект:

	♠ КДВ10874	
	♥ 85	
	♦ 72	
	♣ Т9	
♠ 653 ♥ 63 ♦ Т4 ♣ КДВ1087		♠ Т ♥ ТКД1097 ♦ ДВ83 ♣ 42
	♠ 92	
	♥ В42	
	♦ К10965	
	♣ 653	

У цьому розкладі відбувся маневр Меррімек у першій взятці! Що й вирішило долю контракту.

Розіграш без назви. Такий прийом за своєю ідеєю нагадує маневр «втрата на втрату». Гра подібного типу трапляється досить часто. Знесення карти, яка й так втрачається, у взятці, що віддається на ранній стадії гри, може, наприклад, захистити нас від перебивання або створити безпечний перехід до іншої руки, застрахувати

від козирної промоції або зірвати перехід до небезпечного супротивника, підготувати впускку або виконати редукцію для сквізу. Власне, гра «втрата на втрату» з метою недопущення ходу до небезпечного супротивника і є «розіграшем без назви», а всі вищеназвані маневри ми обговоримо пізніше.

<p>♠ T85 ♥ 2 ♦ ТВ94 ♣ КДВ103</p>	<p>♠ 72 ♥ КДВ ♦ К7652 ♣ 864</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">W</div> <div style="margin-bottom: 5px;">E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div> </div> <p>♠ КДВ10964 ♥ T743 ♦ – ♣ 75</p>	<p>♠ 3 ♥ 109865 ♦ Д1083 ♣ T92</p>
--	--	---

Торгівля:

W	N	E	S
1♣	пас	1♥	4♠
контра	пас	пас	пас.

W атакував ♣К і, на репрезентовану партнером ♣9, продовжив ♥2. Якщо ми зараз зіграємо козирем, W візьме ♠Т, перейде до партнера по ♣Т і отримає перебивання в черві. Аналізуємо торгівлю – якщо ♣Т у E, то W за свого відкриття та контри на 4♠ повинен мати ♦Т. Тому нам необхідно зіграти зі столу ♦К, а з руки скинути на нього малу трефу. Це й буде розіграшем без назви – зрив комунікації за допомогою знесення втрати на втрату.

Розіграш без назви може бути елементом відомого психологічного трюку:

♠ K2
 ♥ ТКДВ102
 ♦ T4
 ♣ 732



♠ B3
 ♥ 943
 ♦ K52
 ♣ ТК854

W грає 6♥ після атаки ♦Д. Становище критичне – до віддачі трефа та піка. Віддача взятки в трефі в надії на помилку противників (не заберуть ♠Т) дає мало шансів на успіх. Значно вища ймовірність перемоги під час пропускання ♦Д. Якщо N не має ♠Т, він може повторити хід у бубну, припустивши, що намацав слабе місце розігруючого. У цьому разі ми знесемо малу трефу на ♦К і, якщо трефа 3–2, відпрацюємо масть і виграємо контракт.

Існує варіант розіграшу без назви, який явно не подібний до маневру «втрата на втрату».

Контракт 4♠.
 Атака ♥К.

♠ T52
 ♥ T5
 ♦ KB853
 ♣ 862

♠ 93
 ♥ КДВ83
 ♦ 74
 ♣ ТД105




♠ 876
 ♥ 109742
 ♦ Д109
 ♣ В9

♠ КДВ104
 ♥ 6
 ♦ T62
 ♣ K743

Якщо ♦Д у W, то у нас не буде проблем. Якщо ж ця карта у E, то він, узявши на неї взятку, проімпасує ♣К та зруйнує контракт. Отже, нам потрібно пропустити ♥К, потім на ♥Т знести з руки малу бубну й виробити бубну перебиванням. Якби в нас у черві на столі були ТВ, то можна було вбити ♥К тузом, а потім на ♥В знести малу бубну, використовуючи наявність у W ♥Д. Зараз же, не знаючи, хто з противників візьме другу взятку в черві,

необхідно віддати взятку негайно. Тут ми немовби «розтягуємо» в часі маневр «втрата на втрату», його виконують за два ходи. Деякі автори поширюють термін «без назви» на гру ще одного типу, також пов'язану з розтягуванням цього маневру в часі.

Після відкриття Е 1♣ і призначення черви від W граємо 4♠. W атакує трефою. Е бере ♣Т і продовжує масть. Переходимо на стіл бубною та виходимо козирем, беручи взятку на ♠Д. Другий вхід на стіл по бубні для повторного ходу в козир приведе до того, що Е зіграє ♠Т, перейде до партнера червою та отримає бубнове перебивання. Щоб цього уникнути, перед другим ходом у бубну необхідно віддати взятку в черві, зриваючи комунікацію.


	♠ 65 ♥ 843 ♦ ТКД6 ♣ 7643	
♠ 103 ♥ ТД1092 ♦ В105 ♣ Д95		♠ ТВ4 ♥ КВ76 ♦ 92 ♣ ТВ108
	♠ КД9872 ♥ 5 ♦ 8743 ♣ К2	

Поцілунок. А правильніше «поцілунок для дами». Цей французький бриджевий термін стосується маневру, пов'язаного з розіграшем масті типу

xxx W E ТКxxx

з метою віддати взятку на даму. Очевидно, сенс такої дії – не вроджена галантність, а прагнення до певної вигоди. Припустимо, що ця масть розроблена в безкозирному контракті, причому не можна віддати хід гравцю S, який має відпрацьовані фоски у своїй масті. Ходимо від W

малою, якщо N додає малу, б'ємо фігурою, повертаємося до W боковою мастю та повторюємо операцію. Якщо N показує даму, пропускаємо («даруємо поцілунок»). Така гра є складовою частиною інших маневрів. Наприклад, можна розглянути «поцілунок для мар'яжу»:


S	W	N	E
пас	1♦	контра	1♥
1 бк	2♦	3 бк	усі пас.
	♠ T973		
	♥ T82		
	♦ 5		
	♣ ТКД94		
♠ КД5		♠ B1062	
♥ В4		♥ Д109753	
♦ ТДВ987		♦ 4	
♣ 76		♣ 83	
	♠ 84		
	♥ К6		
	♦ К10632		
	♣ В1052		

Атака ♥В. W повинен мати мар'яж у піці, інакше його торгівля не забезпечена очками. У цьому разі ми виграємо за умови, що мар'яж пік не четвертий. Ходимо в піку. Якщо розклад пік такий, як ми припустили, залишається лише елімінувати трефу та черву у W і в кінцівці піти бубною зі столу, перебиваючи карту, яку покладе E. W мусить надіслати нам 9-ту взятку.

Більш правдоподібно, що W, передчуваючи загрозу впускання, відразу поставить пікову фігуру. Тоді повинні пустити. Після будь-якої відповіді W переходимо до руки трефою, ходимо пікою й знову пускаємо, якщо W покладе другу фігуру. Тепер залишається лише забрати ♠Т і, закінчивши формальності в черві та трефі, впустити W бубною. Вийшов «поцілунок для мар'яжу».

7.2. Маневри для створення комунікацій

Маневр Дешапель. Гійом ле Бретон Дешапель жив у 1780–1847 рр., коли про бридж іще не знали, проте будучи одним із кращих гравців у віст, автором підручника «Ttaite do whist», він заклав основи сучасного розіграшу та віста. Був він також автором маневру для створення переходу до руки партнера.

	♠ 762 ♥ T3 ♦ ТВ ♣ ТВ10843		
♠ Д109843 ♥ Д965 ♦ 76 ♣ 2		♠ K5 ♥ K842 ♦ 8543 ♣ КД6	
	♠ ТВ ♥ В107 ♦ КД1092 ♣ 975		
Торгівля:	N S 1♣ 1♦ 2♣ 2 бк 3 бк пас.		

Граємо на позиції Е. Партнер вийшов ♠10, і на нашого ♠К S поклав ♠В. Повторюємо піку. S бере ♠Т і грає в трефу, імпасуючи на столі ♣В, ми беремо взятку.

Ситуація в піці є зрозумілою: партнер має чотири верхніх взятки, необхідно лише передати йому хід. Щоб прийти по бубні, потрібно знайти в нього цілий мар'яж, а це за умовами торгівлі малоімовірно. А по черві? Якщо у W ДВ або Д10, хід малою червою створить комунікацію, якщо ж у W при дамі немає ні 10-ки, ні валета, цей хід буде безперспективним. Отже, найбільш правильний хід – ♥К. Що не зробив би розігравальник, виграти він не зможе.

Умови для проведення маневру Дешапель трапляються непоодинокі, але захисники часто цього не помічають. Дійсно, якби Е мав у цій здачі в черві самі фоски, то зруйнував би контракт сто разів зі ста.

Торгівля:

Е	1♦	1 бк	3 бк
W	1♠	2 бк	пас.

♠ Д1065
♥ К84
♦ 1097
♣ К53

♠ КВ93
♥ 52
♦ ТВ2
♣ В1096



♠ Т42
♥ Т1096
♦ К654
♣ Т4

♠ 87
♥ ДВ73
♦ Д83
♣ Д872

Атакуємо ♥3, розігравальник перебиває ♥К партнера ♥Т і грає ♠Т, а потім ♠2 до ♠В. N бере ♠Д і ходить ♥8, від Е ♥9, б'ємо ♥В. На цій стадії розіграшу знаємо, що Е має 14–15 РС, бо замовив 3 бк, отже, крім двох показаних тузів, повинен мати ♦К (не розробляв цю масть), а також ♣Т або ♣К. Партнер ходив ♥8 (прямий віст), отже, у Е в черві було Т109х. Очевидно, необхідно передати хід партнерові, щоб він підрізав ♥10. Доб'ємося цього, зігравши ♣Д. Якщо N має ♣Т, гірше нам не буде, якщо ж у N є ♣К, виконаємо маневр Дешапель.

Наступну здачу грали в парному турнірі на максимальний результат. Контракт 6 бк неможливо виграти після атаки в бубну, вибрали малий шлем у піці, бо в трефі, хоча й виграти легше, однак результат у записі одержали б гірший.

Контракт 6♠.
Атака ♦10.

♠ 10862
♥ T106
♦ 10984
♣ B6

♠ КДЗ
♥ Д73
♦ Т
♣ ТКД1074



♠ ТВ75
♥ К942
♦ В75
♣ 52

♠ 94
♥ В85
♦ КД632
♣ 983


Аналізуємо. Якщо розклад треф сприятливий, можемо виграти 12 взяток: 4 козири, 6 треф і по одній у червоних мастях, однак є проблеми: якщо козир лежить 4–2, а це найбільш імовірний випадок, повний відбір козирів дасть нам лише 11 взятку, бо опонент, прийнявши на ♥Т, потім візьме бубну.

Рішенням проблеми є хід ♥Д у другій взятці. Якщо W візьме ♥Т і зіграє в бубну, уб'ємо ♠3, заберемо козирний мар'яж, повернемося до руки по ♥К і доберемо козирів. Якщо ж захист пропустить ♥Д, відберемо зверху ще 10 взятку, що в сумі дає 12 і виграш контракту.


Імператорський маневр. Така гра відрізняється від маневру Дешапель тим, що жертвують для створення переходу до партнера фігурою, зносячи її на побічну масть. Уперше цей маневр був описаний у французькій літературі, винахідником його вважають колишнього імператора Індокитаю Бао Дая (звідси і назва).

N атакував ♣5, зі столу ♣10, ставимо ♣В і беремо на нього взятку. Відповідаємо в трефу, від розігравальника ♣Д, партнер бере ♣Т і ще раз ходить у трефу. Що нам робити? Очевидно, W мав третій мар'яж у трефі та не вгадав, що покласти зі столу, 10-ку або 8-ку. Перший раз

він пропустив, щоб зірвати комунікації між вістуючими, і йому це вдалося. Чи має партнер який-небудь прийом?


	♠ 10982	
Контракт 3 бк.	♥ 109	
Атака ♣5.	♦ Д10	
	♣ Т9654	
♠ ТД3		♠ В65
♥ ДВ4		♥ ТК
♦ К542		♦ В9876
♣ КД3		♣ 1082
	♠ К74	
	♥ 876532	
	♦ Т3	
	♣ В7	

Вельми сумнівно, проте припустимо, що в нього є бубнова фігура. Якщо це ♦К, то все добре, а якщо це друга ♦Д, випадає нагода для класичного імператорського маневру – знесення на третьому трєфовому ході ♦Т. Так вістував на чемпіонаті світу 1982 р. швейцарець Жан Бесс, за що й отримав приз за найефектнішу гру чемпіонату.

	♠ ДВ1032	
Контракт 3 бк.	♥ Д987	
Атака ♠Д.	♦ В75	
	♣ 4	
♠ Т94		♠ 765
♥ Т10		♥ К65
♦ ТК1092		♦ 863
♣ В97		♣ ТК52
	♠ К8	
	♥ В432	
	♦ Д4	
	♣ Д10853	

Атаку партнера ♠Д перебиваємо ♠К, якого не перебивають. Повторюємо хід у піку, N бере ♠10 і

продовжує ♠В. На цей хід потрібно знести ♦Д. Якщо цього не зробити, розігравальник застосує вже відомий нам прийом – «поцілунок»: увійде на стіл по ♣Т і зіграє бубною, якщо покладемо ♦Д, пустить, інакше візьме ♦Т, перейде на стіл по ♥К і повторить бубну, віддаючи нам взятку. Необхідно визнати, що розігравальник сам себе посадив, не вбивши ♠Т у другій взятці.


	♠ T102 ♥ 65 ♦ ДВ96 ♣ K1063		
♠ Д9873 ♥ В10 ♦ Т74 ♣ В85		♠ В6 ♥ К98732 ♦ К103 ♣ Д2	
	♠ К54 ♥ ТД4 ♦ 852 ♣ Т974		

N	E	S	W
пас	пас	1 ♣	пас
1 ♦	2 ♥	пас	пас
3 ♣	пас	3 бк	пас
пас	пас.		

Ця задача – лауреат конкурсу ІВРА 1986 року на кращий захист. W атакував ♥В і взяв взятку, ♥10 S вбив ♥Д і вийшов бубною до ♦Д, E взяв ♦К, після чого зіграв червою, а W зніс ♦Т! У цьому контракті розігравальник був приречений – якби взяв першу червову взятку, щоб уникнути імператорського маневру, W зіграв би ♦Т на перший бубновий хід і продовжив би черву.

У наступній задачі ви розіграєте 3бк після атаки ♣7, від E ♣Д, пропускаємо. E ходить ♣10. Що робити – бити чи пропускати ще раз? На допомогу приходять

правило семи: кількість карт у масті атаки віднімаємо від семи, в результаті отримуємо кількість пропускать.

	♠ ТК10	
Контракт 3 бк.	♥ ТК42	
Атака ♣7.	♦ 6542	
	♣ 83	
♠ 72		♠ 98643
♥ Д95		♥ В1087
♦ В109		♦ К8
♣ КВ974		♣ Д10
	♠ ДВ5	
	♥ 63	
	♦ ТД73	
	♣ Т652	


7 – 6 = 1, отже, ♣10 б'ємо ♣Т. Надалі потрібно взяти 3 взятки в бубні, причому не віддаючи хід W, у якого відпрацьована трефа. Отже, піка до столу, хід у бубну, від E ♦8, беремо ♦Д, знову піка до столу й бубна. E ставить ♦К, а ми малу. Це «поцілунок для короля». Але цей маневр не відбувся б, якби ми знехтували правилом семи та пропустили трефу ще раз: Тоді W перебив би ♣10 королем і продовжив би ♣9, а E зніс би ♦К!

Маневр «крокодил». Крокодил – це звір, що любить поспати. Та вірити йому не можна, бо за нагоди він миттєво прокидається, клацне зубками – і їжа вже в шлунку.

Діаграма, що демонструє цей маневр, репрезентована нижче.


W	N	E	S
пас	1♥	1♠	пас
2♣	пас	2♠	пас
4♠	пас	пас	пас.

Заявка 2♣ від W – це **конвенція Друрі**, що дозволяє дізнатися про якість інтервенції партнера, 2♠ означало, що інтервенція відповідала силі відкриття.

	♠ 84	
	♥ ДВ1062	
	♦ ТД109	
	♣ ДЗ	
♠ К1076		♠ ТВ532
♥ Т873		♥ К94
♦ К84		♦ 76
♣ 74		♣ Т105
	♠ Д9	
	♥ 5	
	♦ В532	
	♣ КВ9862	

Атакуємо ♥5, від партнера ♥10, розігравальник бере ♥К і грає ♠Т і ♠2 до ♠К. Тепер зі столу трефа, партнер дає в масть, Е б'є ♣Т і знову ходить у трефу. Коли ми бачимо всі 4 руки, віст очевидний. Необхідно зіграти ♣К, бо якщо N візьме взятку, то його хід у червону масть випустить контракт. Наш «крокодил» (КВ) повинен розкрити свою пащеку та проковтнути «вуточку» (Д). Виконали б ми це в практичній грі? Чому б і ні. Адже маючи ♣Д, розігравальник хіба відмовився б від імпасу?

Цю здачу грали на чемпіонаті світу в Біаріці:

	♠ ТК76	
	♥ Т8	
	♦ К743	
	♣ Т52	
♠ 105		♠ Д5432
♥ КДВ97		♥ 106542
♦ 5		♦ 92
♣ КВ1086		♣ Д
	♠ В9	
	♥ 3	
	♦ ТДВ1065	
	♣ 9743	

Торгівля:

Е	С	W	N
пас	пас	1♥	контра
3♥	5♦	пас	6♦
пас	пас	пас.	

Атака ♥К. Граємо ♥Т, перебиваємо черву й козираємо 2 рази. ♠Т, ♠К, перебиваємо піку, і стає очевидним, що W має в піці та бубні лише 3 карти.

На початку нашим єдиним шансом на виграш було застати в одного із захисників (найімовірніше у W, із огляду на його відкриття) дублетний мар'яж треф. Тоді після елімінації всіх мажорних фосок необхідно було зіграти ♣Т і малою трефою, і W ходив би в подвійній ренонс, а ми позбулися б від трефової втрати.


У всякому разі так можна було б зіграти проти дублетного ♣К, відібравши на ранній стадії ♣Т. Це був би так званий маневр Веніселоса (від ім'я грецького бриджиста, що був свого часу навіть прем'єр-міністром цієї країни) – ранній відбір туза поки опонент, маючи другого короля, не відчув потреби ним розблокуватися.

Але гра пішла за іншим сценарієм. Отже, спробуємо після повної елімінації в піці зіграти трефою до столу й покласти малу, щоб Е впустився та вийшов у подвійній ренонс. Це вдасться, якщо Е має голого ♣К або голу ♣Д, а W – «сплячого крокодила». W практично не може в цій взятці зіграти ♣К, бо якщо виявиться, що ♣Д в розігравальника, товариші по команді після гри скажуть йому «пару теплих слів».

Нова задача (діаграма на наступній сторінці).

S відкрив 1♦ і після двосторонньої торгівлі розіграє контракт 4♦ з атакою ♥Т й ♥К. Другу черву перебив козирем, відібрав козирів у супротивників і зіграв трефою до ♣В. Е вбив і відповів ♠Д. ♠Т, ♣Д, трефа до ♣К,


перебивання трєф і мала піка з руки. Е взяв ♠В й довелося йому ходити в подвійній ренонс.

	♠ 865	
	♥ 105	
	♦ 10975	
	♣ KB52	
♠ K1042		♠ ДВ
♥ ТКВ73		♥ Д9864
♦ 64		♦ В3
♣ 97		♣ Т1063
	♠ Т973	
	♥ 2	
	♦ ТКД82	
	♣ Д84	

Розпізнати ситуацію для застосування маневру «крокодил» буває важко навіть гравцям високого рівня.

7.3. Позиційні маневри

Маневр Гільмара. Цей спосіб розіграшу названий ім'ям автора виданої в 1931 р. книги «LE BRIDGE PRATIQUE», де цей маневр був описаний уперше.

	♠ 1065	
	♥ К74	
	♦ 832	
	♣ Т654	
Контракт 4♠.		♠ В97
Атака ♦Т.		♥ В1092
♠ 84		♦ В96
♥ 83		♣ КДВ
♦ ТКД10		
♣ 10972		
	♠ ТКД32	
	♥ ТД65	
	♦ 754	
	♣ 3	


Супротивник відібрав три старші бубни та вийшов ♣В. Граємо ♣Т, потім козиряємо лише двічі,

після чого переключаємося на черву. W третьої черви не показує, але й не б'є козирем, ми ж б'ємо на столі четверту черву, повертаємося до руки перебиванням трефи й закінчуємо козирями.

Ось і весь маневр, що ґрунтується на присутності довгої побічної масті на тій самій руці, де й довгий козир.

Якщо б ситуація вийшла з-під контролю – один із вістуючих убив нашу третю черву, це означало б, що контракт неможливо зіграти, але й без двох ми б не сіли, бо останню черву б'ють козирем на столі.


Зауважимо, що в здачах, де може пройти маневр Гільмара, іноді альтернативою є гра на обернену руку. Крім того, незважаючи на свою простоту, цей маневр вимагає певної підготовки.

Контракт 4♠.	♠ K74	
Атака ♥2.	♥ 764	
	♦ 653	
	♣ TK72	
♠ B9		♠ 1083
♥ D982		♥ ТКВ5
♦ B9		♦ Д1082
♣ Д10543		♣ B9
		
	♠ ТД652	
	♥ 103	
	♦ ТК74	
	♣ 86	

S розіграє 4♠ після трьох ходів захисників у черву. Якщо бубна лежить не 3–3, а, що ймовірніше, 4–2, то ми повинні спробувати вбити четверту бубну на столі. Однак, якщо не козиряючи, зіграємо ♦Т, ♦К і малою бубною, то володар четвертої бубни піде в цю масть іще раз, а його партнер покладе високий козир, роблячи промоцію. Якщо, навпаки, двічі зіграємо козирем, а потім тричі зіграємо бубною, противник зіграє в козир, позбавляючи нас перебивання. Який же вихід? Гра **a blanc** у бубні,

тобто хід малою бубною з двох рук. Тепер куди б не пішли противники, ми, прийнявши хід, заберемо ♠Т і ♠К, а потім ♦Т і ♦К. Якщо бубна лежить 3–3, відбираємо останнього козиря, якщо ні, б'ємо четверту бубну на столі.

Наступну здачу грали в парному турнірі.

	♠ 1082		
	♥ 864		
	♦ В1053		
	♣ В105		
♠ 64 ♥ Д ♦ КД98742 ♣ 763		♠ ДВ53 ♥ КВ9 ♦ 6 ♣ ТД982	
	♠ ТК97		
	♥ Т107532		
	♦ Т		
	♣ К4		

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

Атака в трефу, Е взяв ♣Т і відповів у бубну. Тут присутній досить рідкісний різновид маневру Гільмара, що вимагає дворазової гри а blanc. Необхідно почати малою червою з-під ♥Т, а потім, прийшовши до руки, вийти малою пікою з-під ♠ТК. Після чергового приходу до руки ♥Т, ♠ТК, перебивання піки на столі та своя гра.

У черговій здачі (див. наступну сторінку) маємо дві взятки до віддачі в бубні, одну в черві (якщо масть не 3–3), і, можливо, одну в піці (якщо козир 4–1). Однак, якщо козир лежить 3–2, маємо – завдяки маневру Гільмара – навіть шанс на зайву, незважаючи на поганий розклад черви.

Контракт 4♠.
Атака ♦В.

♠ 5
♥ 109764
♦ В1096
♣ 1063

♠ К63
♥ Т52
♦ Д43
♣ Т974



♠ ТД872
♥ КД83
♦ 72
♣ К2

♠ В1094
♥ В
♦ ТК85
♣ ДВ85


Ми б'ємо козирем третю бубну, граємо ♠Т і пікою до ♠К. Побачивши поганий розклад козирів, дізнаємося, чого необхідно неодмінно уникнути віддачі в черві. Для цього потрібно: 1) не дозволити Е вбити нашу червову фігуру; 2) позбутися від втрати в черві, якщо масть не 3–3.

Досягнемо цього, кожен раз «підштовхуючи під удар» Е малу черву, тобто ставлячи його перед дилемою – убити нашу втрачену взятку (французи називають це «удар у пустоту», поляки – «удар у повітря»), або дозволити зіграти нашим фігурам. Отже, ♥Т і черва. Якщо Е вб'є, то забере своїм граючим козирем нашу втрату, якщо відмовиться від перебивання, візьмемо ♥К, повернемося на стіл по ♣Т і знову вийдемо в черву. Якщо Е знову не захоче бити, візьмемо ♥Д, а останню черву вб'ємо на столі.

Маневр Мілтона Ворка. В англomовній літературі маневр ще називають «Мортон Форк», завдяки історичній особистості, скарбничого англійського короля Генріха VII, винахідника оригінального методу збирання податків від лондонських купців.

Основною ідеєю того способу збирання було таке. Якщо платник податків вносив суми неохоче та нерегулярно, на нього накладався додатковий податок,

оскільки імітування фінансових труднощів розглядали як спробу приховати реальні доходи. З іншого боку, регулярні та своєчасні виплати свідчили про низькі податки й також вели до додаткового обкладання. Метод Мортон за бриджевим столом дає той самий ефект: що б не зробив захисник – змушений програти.

	♠ ТК8		
	♥ KB53		
	♦ КД10		
	♣ 843		
♠ 653 ♥ 862 ♦ 6542 ♣ Д96		♠ 2 ♥ Т1097 ♦ ТВ9873 ♣ В10	
	♠ ДВ10974		
	♥ Д4		
	♦ –		
	♣ ТК752		

Торгівля:

N	E	S	W
1 бк	2♦	3♠	пас
4♠	пас	6♠	пас
пас	пас.		


W атакує ♦6, ♦К, ♦Т, перебиваємо козирем. Переходимо по ♠Т на стіл і ходимо ♥3. Це і є маневр Мілтона Ворка. Щоб не зробив вістуючий, він програс:

– якщо Е зіграє ♥Т, то після відбору ♥Д, перейдемо на стіл і знесемо три трефи на ♦Д і дві червові фігури;

– якщо Е не зіграє тузом й пропустить, візьмемо ♥Д, заберемо козири, малу черву з руки знесемо на ♦Д і відпрацюємо трефу, віддавши в ній взятку.

Але це ще не все. Вістуючі могли зіграти набагато краще. Якби Е зробив правильний висновок із факту замовлення малого шлему без двох тузів, він міг не

покласти в першій взятці $\spadesuit T$. Тоді довелося б на ранній стадії вирішувати, що знести на $\spadesuit K$, і легко бачити, що контракт виграти б не вдалося. Але й на такий підступний план можна знайти протидію – зіграти в першій взятці не королем, а $\spadesuit 10$, відкладаючи «упіймання» $\spadesuit T$ на майбутнє.

\spadesuit 1083 \heartsuit TДВ95 \diamondsuit ТВ1085 \clubsuit –	\spadesuit ТК42 \heartsuit 764 \diamondsuit К86 \clubsuit ТВ5 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> \spadesuit Д9765 \heartsuit К8 \diamondsuit Д9 \clubsuit К1043	\spadesuit В \heartsuit 1032 \diamondsuit 432 \clubsuit Д98762
---	--	---


Торгівля:

W	N	E	S
$1\heartsuit$	контра	$2\heartsuit$	$3\spadesuit$
пас	$4\spadesuit$	пас	пас
пас.			

W атакував $\spadesuit 3$, зі столу $\spadesuit K$, від E $\spadesuit В$. Наступний хід $\spadesuit T$, E зносить малу бубну. Тепер робимо хід, що виграс контракт стовідсотково, за допущення у світлі торгівлі, що $\spadesuit T$ у W. Це хід $\clubsuit В$. Якщо візьмемо на нього взятку або E поб'є $\clubsuit Д$ – проблем немає. Якщо візьме W і відповідь у трефу, прийемо $\clubsuit T$, повернемося до руки по $\spadesuit Д$ і вийдемо $\spadesuit 9$, проводячи маневр Мілтона Ворка. W може зіграти $\spadesuit T$ і відповісти трефою або бубною, тоді ми перейдемо на стіл, вбиваючи четверту трефу, і на $\spadesuit K$ знесемо черву. Якщо ж W збереже $\spadesuit T$, візьмемо $\spadesuit K$, заберемо трефу, зносячи на останню малу бубну, і впустимо W $\spadesuit Д$, змушуючи ходити в подвійній ренонс або награти черву.

Хід ♣В виграє, навіть якщо у W взагалі немає трефи, як на нашій діаграмі. Якщо він уб'є козирем, то буде змушений награти одну з червоних мастей.

Зауважимо, що попередній відбір ♣Т неможливий: W уб'є козирем і зіграє ♦Т і бубною, замикаючи нас у руці. Крім того, не можна відбирати ♠Д перед ходом у трефу зі столу, оскільки вона дає найважливіший перехід до руки для проведення маневру Мілтона Ворка.


♠ 93 ♥ K108643 ♦ T3 ♣ T94	♠ T8 ♥ 92 ♦ KB864 ♣ KД105 	♠ B10752 ♥ B7 ♦ 10975 ♣ 62
	♠ КД64 ♥ ТД5 ♦ В2 ♣ В873	

Торгівля:

W	N	E	S
1♥	пас	пас	1 бк
пас	3 бк	пас	пас
пас.			

Атака ♥6. Беремо ♥Д і граємо ♦2. Якщо W зіграє ♦Т, то візьмемо в бубні 4 взятки. А якщо пропустить, то 3 взятки, яких бракує, візьмемо, розігравши трефу.

Маневр дантиста. Чим займається дантист – знає кожен. У бриджі маневром дантиста називають таку гру, що позбавляє противника карти, якою він згодом може нам нашкодити. Це подібне до видалення зуба, який болить. Ось приклад застосування маневру дантиста.

<p>♠ 94 ♥ K96 ♦ 9832 ♣ B865</p>	<p>♠ Д6532 ♥ Т4 ♦ Д65 ♣ Т73</p>		<p>♠ ТКВ87 ♥ 872 ♦ В10 ♣ 942</p>
	<p>♠ 10 ♥ ДВ1053 ♦ ТК74 ♣ КД10</p>		

Торгівля:

Е	S	W	N
пас	1♥	пас	1♠
пас	2♦	пас	3♠
пас	3 бк	пас	пас
контра	пас	пас	пас.

Контра Е нас дещо занепокоїла – це конвенційна заявка, що вимагає атаки в першу масть столу. W слухняно вийшов ♠9. Е взяв ♠В і відповів у бубну. Беремо ♦К й ходимо ♥Д, вдало провівши імпас. Що далі?

Якщо спробуємо відпрацювати черву, W одержить хід і зайде в піку. У результаті захисники візьмуть 4 взятки в піці та ♥К. Може бубна лежить 3–3? Але навіть грати на ймовірність у 36 відсотків, якщо в нас є 100-відсотковий виграш! Перейдемо на стіл і зіграємо в піку! Якщо Е захоче відразу відібрати три пікові взятки, то зробить нам 9-ту взятку на ♠Д, якщо не захоче – відпрацюємо черву.

У наступному прикладі не можна сказати, що ми повністю оцінили всі переваги цієї карти. Виправдати нас могло лише те, що це була остання здача робера й хотілося йти спати.

Контракт 6♠.
Атака ♣Д.

♠ В432
♥ 7
♦ 85
♣ ДВ10974

♠ ТКД
♥ ТКД8632
♦ КВ7
♣ –



♠ 1098765
♥ 54
♦ ТД10
♣ 86

♠ –
♥ В109
♦ 96432
♣ ТК532

Торгівля:

N	E	S	W
2♣	контра	пас	3♣
3♥	пас	3♠	пас
4♣	пас	4♠	пас
6♠	пас	пас	пас.

Вбиваємо на столі атаку ♣Д, шкодуючи про великий шлем у черві, який ми не призначили.

Заходимо ♠Т, а Е не дає в масть. Ну що ж, граємо малою бубною до ♦10 і вбиваємо останню трефу ♠К. Повертаємося до руки по ♦Д й ходимо ♠10. W бере ♠В і ходить у черву. Тепер повинні вгадувати, якою червоною мастю повернутися до руки для ходів козирами: бубною до ♦Т або червоною фігурою з подальшим перебиванням. На жаль, така задача не має рішення – W перебиває.

Цей приклад демонструє, що не можна знехтувати маневром дантиста. Перед тим, як вдруге переходити до руки, необхідно відібрати ♥Т. Тепер W, узявши на ♠В, будь-яким своїм ходом (навіть червовим, якби мав черву) допустив би нас до руки.

Ще один приклад (діаграма на наступній сторінці).

Контракт 4♥.
Атака ♦Т.

♠ K108753
♥ 72
♦ Т9
♣ В94

♠ ДВ
♥ K1063
♦ KB7
♣ ТК53



♠ Т94
♥ ДВ985
♦ Д52
♣ 82

♠ 62
♥ Т4
♦ 108643
♣ Д1076


W атакує по черзі ♦Т і ♦9, показавши бажання одержати перебивання. Міг би тут згодитися маневр «без назви», але, на жаль, володар ♥Т хоч раз, але одержить хід. Однак існує ще одна можливість, де ми практично нічого не втрачаємо: перед ходом у козиря тричі зіграти трефою, вбиваючи в руці. Якщо тепер Е одержить хід і дасть перебивання, у W залишиться тільки піка та йому доведеться повернути вкрадену взятку.

Маневр en passant. Термін «en passant» позичений із шахів. У бриджі так називають спосіб отримання взятки на молодшого козиря, незважаючи на наявність старшого козиря в опонента. Тут так само, як і в маневрі Мілтона Ворка, примусимо його приймати рішення раніше за нас.


У черговому прикладі (див. наступну сторінку) розіграємо 4♠ після трьох ходів від W трефою. Третю трефу перебиваємо та вбачаємо, ще, крім двох утрачених взятку, по одній втраті в бубні та козирі. Та порятунок є й ми ним скористаємось.

Відбираємо три козирі, ♦ТК, потім три старших черви, закінчуючи на столі. Тепер хід малою трефою ставить Е перед дилемою: убити козирем, на що ми

знесемо втрачену бубну або пропустити, після чого візьме наш останній козир.

	♠ 742	
Контракт 4♠.	♥ T43	
Атака ♣Т.	♦ 643	
	♣ 8743	
♠ 8		♠ B1093
♥ B987		♥ 1052
♦ Д1072		♦ B98
♣ ТКД10		♣ B92
	♠ ТКД65	
	♥ КД6	
	♦ ТК5	
	♣ 65	


У 1981 році приз ІВРА за кращий розіграш року отримав польський бриджист Анджей Вілкош. Здачу грали на турнірі в Монтре:

	♠ T962	
	♥ K953	
	♦ B	
	♣ B1064	
♠ 10		♠ ДВ87
♥ 10864		♥ Д72
♦ 7532		♦ ТК1084
♣ Д982		♣ 3
	♠ K543	
	♥ ТВ	
	♦ Д96	
	♣ ТК76	

Торгівля:


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

У розігравальника 4 втрати: дві піки, бубна й трефа. Перша атака в бубну та відповідь ♣3. Вілкош узяв ♣К, бубну, прорізав ♥Д, відібрав ♥Т і вбив свою останню бубну. Тепер забрав ♥К, знісши трефу, і вийшов у трефу. Е не вбив, оскільки завдав би «удар по повітрю», а зніс бубну. Виграв ♣Т.

	♠ Т9 ♥ 9 ♦ – ♣ В10	
♠ 10 ♥ 10 ♦ 7 ♣ Д2		♠ ДВ87 ♥ – ♦ Т ♣ –
	♠ К543 ♥ – ♦ – ♣ 7	

Розігравальник, який на цей момент віддав лише першу взятку, зіграв пікою до ♠Т і червою. Незалежно від дій Е, більше двох взятків він отримати не може.

Інший приклад.

	♠ ТК2 ♥ К72 ♦ КД6 ♣ ТД32	
Контракт 6♥. Атака ♠Д.		♠ 876 ♥ В1094 ♦ 1094 ♣ 1075
♠ ДВ109 ♥ 8 ♦ 8752 ♣ К986	♠ 543 ♥ ТД653 ♦ ТВ2 ♣ В4	

Після відбору двох старших козирів бачимо, що цей на вигляд легкий контракт вимагає для виконання певних умов. Саме тепер трєфовий імпас зобов'язаний проходити, але крім того, Е повинен мати як мінімум по три карти в мінорах і дві в піці. У цьому разі для гравців, знайомих із маневром «en passant», розіграш тривіальний.

Імпас із Осло. Такий маневр, уперше описаний у бюлетені чемпіонату Європи 1958 року в Осло, часто називають «імпасом неминучості». Його сутність бриджеві автори демонструють на здачах, подібних до цієї:

♠ ТКД10754

♥ ТК

♦ К53

♣ 9



♠ 3

♥ 10532

♦ ТД10

♣ Т7532


Розігруємо великий шлем у піці після атаки ♣К. Б'ємо ♣Т і технічно вбиваємо трєфу в руку. Тепер ♠ТК. N показує лише один козир. Щоб не віддати S на 4-го ♠В, ми повинні ще двічі скоротитися в козирі, та в кінці, маючи ♠Д10 в руці, ходити зі столу. Для цього потрібні три входи на стіл, у бубні ж маємо лише два. Спасінням може стати імпас із Осло – вихід малою бубною з руки до ♦10 на столі. Очевидно, як зазначено в бриджевих книгах, імпас цей проходить. Вбиваємо трєфу, забираємо ♥ТК, ходимо бубною до ♦Д, вбиваємо трєфу. Тепер бубною до ♦Т і в двокартковій кінцівці ♠В потрапляє на **параду**.

7.4. Складні маневри

Парада. Таку назву має прийом розіграшу, що дозволяє провести козирний імпас без ходу козирною картою. Це дивно, але простий приклад, наведений на наступній сторінці, усе пояснює.

Козир піка. Хід від Е ♥2 W бере ♥Т і продовжує ♦Т. N не може вбити бубну, оскільки Е переб'є більш старшим козирем. Тому N зносить ♣Т. Е зносить черву. І

тепер після ходу ♥К будь-який козир від N буде перебитий більш старшим козирем E.


	♠ K8	
	♥ 4	
	♦ –	
	♣ T	
♠ –		♠ TД
♥ ТК		♥ 32
♦ T5		♦ –
♣ –		♣ –

Увага! Якщо б у E було на один козир більше, то парада не змогла б здійснитися: N знесе побічну масть, а E вб'є козирем і після гри ♠Т отримає взятку ♠К.

Отже, для здійснення паради необхідне виконання таких трьох умов:

- однакова кількість козирів з опонентом праворуч;
- відсутність карт у побічних мастях;
- хід із руки партнера.

У практичній грі парада трапляється нечасто, тому багато гравців часом забувають про безпечну гру, що готує цей прийом. Саме так сталося в наступній здачі.

	♠ T6	
	♥ Д82	
	♦ T5432	
	♣ K107	
Контракт 7♠.		♠ B432
Атака ♦К.		♥ B765
♠ 5		♦ 107
♥ 943		♣ 654
♦ КДВ986		
♣ 832		
	♠ КД10987	
	♥ ТК10	
	♦ –	
	♣ ТДВ9	

S безтурботно зіграв $\spadesuit T$ і зніс з руки $\clubsuit 9$. Гра $\spadesuit TK$ виявила четвертого $\spadesuit V$ у E. S гарячково зіграв три кола трефою, закінчивши на столі. Убив бубну. Зіграв три кола червою, закінчивши на столі. Знову вбив бубну. Але було пізно: хід залишився в руці. Без однієї.

Аналізуємо помилки розігравальника:

– зніс $\clubsuit 9$, а не $\clubsuit V$ (тоді б мав зайвий перехід на стіл по $\clubsuit 10$);

– зіграв спочатку $\spadesuit T$, потім $\spadesuit K$, а не навпаки (тоді б він міг відразу бити бубну);

– найсерйозніша помилка – гра $\spadesuit T$ у першій взятці.

Як потрібно було грати? Спочатку козирем убити малу бубну – просто так, про всяк випадок (у цьому й полягає безпечна гра). Потім, зігравши $\spadesuit KT$, необхідно вбити ще одну бубну, зрівнявшись у козирях із E (умова 1). Далі потрібно уважно елімінувати руку (умова 2), починаючи з трэф. Після трьох кругів трефою залишаємо хід у руці. Якщо W покаже відсутність трэф у третьому колі, то заберемо ще одну трэфу. Потім візьмемо дві червові взятки (або три, якщо трефа лягла 3–3, як у цьому разі), закінчуючи на столі (умова 3). Хід $\spadesuit T$ (лише тепер!) ставить E на параді. Якщо туза не перебивати козирем, зносимо четверту трэфу (або третю черву) та ще одним ходом у бубну імпасуємо $\spadesuit V$. Своя гра.

У черговій здачі (див. наступну сторінку) ключем до вирішення проблеми є козирне перебивання. Б'ємо бубнового туза на столі $\clubsuit 3$, одночасно граючи з руки $\spadesuit 2$. Потім чотири кола: трэфове перебивання та глибокий червовий імпас на $\heartsuit 10$. Б'ємо п'яту трэфу, віддаємо W $\spadesuit 10$ на $\spadesuit D$, після чого, маючи $\spadesuit TV$, чекаємо від нього ходу з під $\spadesuit K$.

Контракт 6♠.
Атака ♦Т.

♠ КД9
♥ КВ97
♦ Т
♣ 65432

♠ 3
♥ ТД108
♦ –
♣ ТКДВ10987



♠ –
♥ 6
♦ КДВ1098765432
♣ –

♠ ТВ10876542
♥ 5432
♦ –
♣ –

Ще приклад оригінальної паради.

Контракт 5♦.
Атака ♥2.

♠ Д76
♥ 10632
♦ К732
♣ 95

♠ ТК54
♥ Т9875
♦ –
♣ ТКВ4



♠ В1098
♥ КДВ
♦ Д9
♣ Д876

♠ 32
♥ 4
♦ ТВ108654
♣ 1032

Беремо атаку ♥Т й ходимо червою на перебивання козирем, повертаємося по ♠Т і знову червове перебивання, ♣Т і б'ємо черву, ♠К й пікове перебивання, ♣К й на піку з руки зносимо трефу. W б'є козирем і змушений ходити козирем, допомагаючи провести імпас ♦Д.

Сквіз. Термін (squeeze – стиснення) ввів для живання Сідней Ленц. Їх різновидів багато. Але як писав Теренс Різ у своїй книзі «Сквізи – це просто», сквіз

аж ніяк не є фантастичною грою, а сквізові можливості можна знайти в одній із кожних шести або семи здач.

Розглянемо шестикарткове закінчення гри:



У WE є лише п'ять взятку, але подивимося, що станеться, якщо W відбере ♦Т. Що знести N? Якщо знесе піку, то ♠10 стане старшою картою. Аналогічно і з червою. Отже, N змушений знести взятку. Це і є сквіз!

Сутність його полягає в тому, що певною технічною грою супротивника змушують до зносу потрібної карти, дозволяючи розігравальнику взяти ті взятки, що спочатку йому не належали.

Зверніть увагу, якщо спочатку відібрати ♥ТК, а лише потім ♦Т, то сквіз не відбудеться, бо N знесе третю черву та візьме пікову взятку. Аналіз цього прикладу дозволяє сформулювати ряд вимог для побудови сквізу:


- ви повинні мати дві загрози проти одного з опонентів;
- повинен бути вхід до загрози, яку перестас контролювати опонент;
- повинна бути в наявності сквіз-карта в масті, відсутньої в опонента.

Розглянемо кілька нескладних сквізів.


Простий двосторонній сквіз (діаграма на наступній сторінці). Загрози знаходяться на різних руках, вам однаково в кого із захисників ключові карти.

Після атаки ♠Т W продовжує ♠К і ♠Д, яку вбиваємо козирем у руці. Ходимо ♦К і ♥В (♦Т залишаємо для того, якщо Е пропустить першу черву, маючи ♥К). W,

на щастя, перебиває валета ♥К. Тепер ♥Т, ♦Т, пікове перебивання та відбір козирів. У чотирикартковій кінцівці Е не може втримати три черви та дві трефи. Якби руку Е тримав W, він також потрапив би в сквіз.

	♠ 7654	
Контракт 5♦.	♥ ТД1032	
Атака ♠Т.	♦ ТД	
	♣ 64	
♠ ТКД1098 ♥ К9 ♦ 73 ♣ 752		♠ В ♥ 7654 ♦ 654 ♣ КД1094
	♠ 32	
	♥ В8	
	♦ КВ10982	
	♣ ТВ3	


Простий односторонній сквіз. Загрози знаходяться в одній руці. Такий сквіз можна здійснити лише проти опонента, що сидить перед загрозою та зліва від сквіз-карти.

♠ ТВ ♥ ТВ ♦ —		♠ 52 ♥ 9 ♦ Т
	♠ КД	
	♥ КД	
	♦ —	

Граємо ♦Т й дивимося на знесення S. Якщо S знесе черву, то знесемо ♠В, а якщо знесе піку, то знесемо ♥В.

♠ ТДВ ♥ Д84 ♦ ТКД ♣ ТКВ3		♠ К64 ♥ ТВ3 ♦ 107532 ♣ Д6
-----------------------------------	---	------------------------------------

Контракт 7 бк. Атака ♠7. Ви відбираєте три бубни, але в N виявився четвертий ♦В. Вдало імпасуєте ♥К валетом. Відбираєте піку та трефу. Трикарткова кінцівка:

	♥ K9	
	♦ B	
	♣ –	
♥ D8		♥ T3
♦ –		♦ 10
♣ B		♣ –

Якщо на останню трефу N знесе бубну, то знесете черву, а якщо N знесе черву, то знесете бубну.

Перехресний сквіз. Виникає за відсутності другої карти (в разі старшої карти) в масті загрози.

	♥ КД	
	♦ КД	
	♣ –	
♥ T		♥ B3
♦ B4		♦ T
♣ T		♣ 3

Відбираємо ♣T. Що знести N? Якщо черву, то відбираємо ♥T й переходимо по ♦T до старшої черви. Якщо бубну, то відбираємо ♦T й переходимо по ♥T до старшої бубни. Цей сквіз не залежить від того, у кого із захисників обидві ключові карти.

	♠ 5	
Контракт 3 бк.	♥ ДВ107	
Атака ♥Д.	♦ 97543	
	♣ 863	
♠ ТДВ		♠ 8742
♥ 864		♥ 953
♦ ТК10		♦ Д62
♣ B973		♣ ТК4
	♠ K10963	
	♥ ТК2	
	♦ B8	
	♣ Д105	

Захист відбирає чотири червові взятки. Зі столу – бубна, від S – піка та з руки – трефа. N продовжує трефою. ♣Т, піковий імпас, ♦Д, піковий імпас і ♦Т. Кінцівка:

♠ Т		♠ 87
♦ К		♦ –
♣ В9		♣ К4
	♠ К10	
	♦ –	
	♣ Д10	

На ♦К зі столу трефа. Якщо S знесе трефу, то ♣К та повернення по ♠Т до старшої трефи. Якщо S знесе піку, то ♠Т і ♣К до старшої піки.

Козирний сквіз. Це різновид перехресного сквізу. Козир замінює одну зі старших карт для комунікації.

♠ ТК862		♠ В73
♥ К86		♥ ТДВ109
♦ Д		♦ К82
♣ Т873		♣ К4

Контракт 6♥ після відкриття S 3♦. Атака ♦Т. S переключається на ♠4. Беремо ♠Т, козирем переходимо до руки, б'ємо бубну козирним королем і відбираємо козирів і ♦К. Кінцівка:

♠ К		♠ В7
♥ –		♥ Т
♣ Т873		♣ К4

N не може утримати другу ♠Д і чотири трефи. Якщо знесе піку, то ♠К і ♠В – старший. А якщо знесе трефу, то ♣КТ, трефове перебивання і по ♠К перейдемо до відпрацьованої трефи.

Стрип-сквіз. Сквіз, який завершується впусткою, що змушує опонента вийти з-під ключової карти (див. діаграму на наступній сторінці).

Контракт 3 бк.
Атака ♥К.

♠ ТД75
♥ Т2
♦ ТКД765
♣ 4

♠ К8
♥ КДВ1093
♦ 98
♣ Т76



♠ В1062
♥ 865
♦ В3
♣ КВ85

♠ 943
♥ 74
♦ 1042
♣ Д10932

Пускаємо першу черву, беремо другу та відбираємо всю бубну. Кінцівка:

♠ ТД75
♥ –
♣ 4

♠ К8
♥ В10
♣ Т



♠ В10
♥ –
♣ КВ8

Тепер трєфовий хід запускає N. Після відбору черви N змушений награти піку.

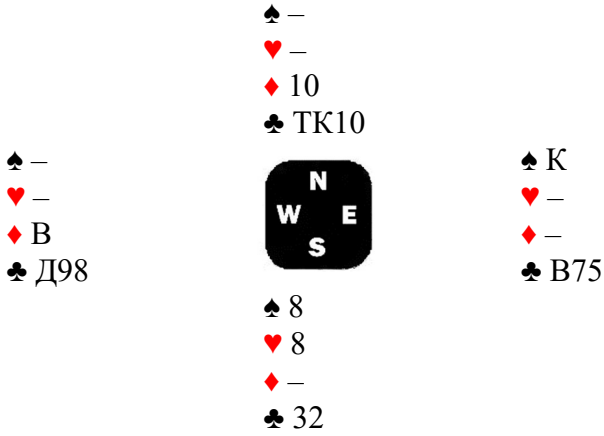
Подвійний сквіз. Цей сквіз здійснюють проти двох опонентів відразу. Кожен із них має ключову карту проти нашої загрози. А також існує третя масть – «масть основної загрози», ключові карти в якій мають обидва опоненти (див. діаграму на наступній сторінці).

	♠ К	
	♥ ТЗ	
	♦ —	
	♣ —	
♠ Т		♠ —
♥ КВ		♥ Д10
♦ —		♦ Т
♣ —		♣ —
	♠ —	
	♥ 2	
	♦ К	
	♣ Т	

С грає ♣Т. W змушений знести ♥В. Тепер N зносить уже непотрібного ♠К та Е опиняється в простому червово-бубновому сквізі.

	♠ 943	
Контракт 4♥.	♥ КВ9	
Атака ♦Т.	♦ 10632	
	♣ ТК10	
♠ 752		♠ КВ106
♥ 10		♥ Д63
♦ ТДВ7		♦ К85
♣ Д9864		♣ В75
	♠ ТД8	
	♥ Т87542	
	♦ 94	
	♣ 32	

Третю бубну б'ють у руці, ♥ТК і третю черву віддають Е. ♠В до ♠Д. Кінцівка після відбору ще одного козира й ♠Т (див. наступну сторінку):



♠8 загроза для Е, ♦10 загроза для W, а трефа – спільна масть загрози. Граємо останнім козирем. W змушений знести трефу. Зі столу бубна, Е зносить трефу. Тепер відбираємо ♣ТК і ♣10 бере десятку взятку.

8. БРИДЖ І ПСИХОЛОГІЯ

*Я ніколи не зможу переконати іншого інакше,
як за допомогою його власних думок.*

Іммануїл Кант

Яка ж гра картами не обходиться без застосування психологічних трюків та блефу. Блискучі фінти футболістів, обвідні подачі тенісистів викликають захоплення серед уболівальників. Не менший захват відчують і поціновувачі бриджу, а провідні гравці намагаються не розчарувати своїх фанів.

Чемпіонська техніка в бриджі недосяжна для середнього гравця, але в психології кожна людина відчуває себе Фрейдом. Тому карти так «притягують» упродовж століть, а в баталіях за «ломберними столами» застосовують не лише математику, а й психологію. Психологічні прийоми актуальні на всіх стадіях гри.

8.1. Психологія в торгівлі

Основні прийоми: видати слабку карту за сильну; сильну за слабку; викривити розклад своєї руки. Психологічної перемоги в торгівлі досягають за рахунок комбінації означених прийомів. Психологічні аспекти гри й тактичні міркування нерідко змушують нас робити навмисно занадто високі або занадто низькі заявки.

Наприклад, усі до зони, ви займаєте позицію S і відкриваєте торгівлю з картами:

♠ KV10876	♥ 7	♦ ТКД103	♣ 4.
S	W	N	E
1♠	2♥	2♠	3♥
?			

Партнер підтримав вас у піці. Тепер, якою б не була карта партнера, можна заявити гейм 4♠. Та чи потрібно заявляти цей контракт відразу?

Аналізуємо розподіл балансу сили між вашою парою та супротивниками. Партнер підтримав торгівлю з 7–9 PC, а високі карти розподілені більш-менш рівномірно серед гравців. В опонентів сингулярний розклад, бо ваш такий. Наявність (якщо не в обох) ренонсу або синглету – 100 %. Заявку 4♠, вони, без сумніву, переб'ють своєю 5♥. Якщо й не зможуть зіграти такий контракт, то їх програш буде невеликим. Але вони можуть і зіграти 5♥.

Отже, заявляйте 3♠, або пасуйте, якщо у вас на це вистачить нервів. Потім же, після їх 4♥, заявіть свої 4♠. Це створить в опонентів враження, що ви йдете на жертви, аби не допустити в них гейм. Вони, звичайно, можуть заявити 5♥, але швидше за все дадуть «контру», що буде вам на користь. Важливим було створення враження, що 4♠ – вимушена заявка. Можливі їх думки: «Опоненти хотіли грати на рівні часткової записи й упевнені, що гейм не зіграють. Але після постановки нашого гейму, готові піти на втрати, аби перешкодити нам. То чому б їх не покарати за це, призначивши контру?»

Такий вигляд має психологічне підґрунтя, що англійською мовою називають «андербід».

Тепер подивимося, як направити думки опонентів на інший бік медалі. Усі до зони, ви знову на позиції S починаєте торгівлю з картами:


♠ 874	♥ –	♦ Д7432	♣ Д10872.
S	W	N	E
пас	1♠	2♣	3♠
?			

Ваша рука не варта, щоб щось заявити, якщо рахувати PC. Але партнер назвав масть, у якій тримаєте п'ятикарткову підтримку. Розумієте, перевага вочевидь на боці супротивників, й потрібно обрати захист. Тоді навіщо ж зволікати? У будь-якому разі ви морально

готові на 5♣. Так призначайте їх відразу після 3♠. Навіщо давати їм можливість обмінюватися інформацією?

Отже, лейтмотив психологічних прийомів – направити власні думки опонентів по хибному руслу. І якщо бажаєте встановити перед ними загородження, то робіть це відразу, не зволікаючи, розміривши, звичайно, свої сили з висотою загородження.

Ось приклад безпечного блефу, знову із солідною підтримкою масті партнера.

♠ 62 ♥ KB75 ♦ – ♣ T876543	♠ ДВ10873 ♥ 832 ♦ Д973 ♣ –  TK954 ♥ 96 ♦ T8642 ♣ К	♠ – ♥ ТД104 ♦ KB105 ♣ ДВ1092
------------------------------------	--	---------------------------------------


S	W	N	E
1♠	пас	2♥ (!)	пас
2♠	пас	3♠	пас
4♠	пас	пас	пас.

Психологічне заявлення 2♥ американця Тобіаса Стоуна призвело до того, що найсильніша канадська пара Кехела – Мюррей не змогла вступити в торгівлю, хоча 7♣ безпроблемні. Припустимо, що N відразу заявить 4♠, то на це E дав би контру, що допоможе принаймні у виторгуванні малого шлема.

Важливим психологічним прийомом є назва масті на якомусь проміжному колі торгівлі, у якій у вас проблеми, щоб відволікти опонентів від атаки в неї.

Наприклад, ваша рука ♠ТДВ97, ♥532, ♦ТКВ84, ♣—.
Заявіть 3♥, після очевидних заявок 1♠–2♠. І після будь-якої заявки партнера поставите контракт 4♠, у якому опоненти не стануть (швидше за все) атакувати червою.


Існують також гальмувальні блефові заявки, що проваюють опонентів зупинитися на шляху до гейму або шлему. Найчастіше трапляється фальшива каральна контра. Наприклад, 5♥ на контрі з однією зайвою – менший програш, ніж дати грати їм 6♥. Вражаюча послідовність таких заявок описана в книзі Х'ю Келсі «Тактика парних турнірів»:

	♠ –		
	♥ Т95		
	♦ ТКДВ754		
	♣ ТК6		
♠ ТКВ8653 ♥ 876 ♦ 86 ♣ 4		♠ Д10974 ♥ – ♦ 1032 ♣ ДВ1053	
	♠ 2		
	♥ КДВ10432		
	♦ 9		
	♣ 9872		

S	W	N	E
3♥	3♠	5 бк	6♦ (!)
пас	6♥ (!)	пас	6♠
пас	пас	контра	всі пас.

Пара EW використала кубіди (показуючи ренонси) в червоних мастях, чим психологічно вибили N із того, щоб замовити 7♦ (б'ється черва) або 7♥ (б'ється бубна). У результаті – замість 2 210 були одержані лише 500.


Найбільшого ефекту досягають, якщо партнери застосовують психологію сумісно. Першість Європи–71, матч «Польща – Швеція» (діаграма на наступній сторінці).

<p>♠ Д10642 ♥ ТК5 ♦ ТК3 ♣ 73</p>		<p>♠ В9 ♥ В32 ♦ Д754 ♣ Т1098</p>	<p>♠ К87 ♥ 974 ♦ В10 ♣ КВ654</p>
<p>♠ Т53 ♥ Д1086 ♦ 9862 ♣ Д2</p>			

N	E	S	W
Macieszczak	Wahlgren	Polec	Stenberg
пас	пас	1♦ (!)	контра
1♠ (!)	2♣	всі пас.	


Як результат – контракт був програний без однієї, в іншій кімнаті взяли 620, вигравши піковий гейм.

Спотворення розкладу має ще одну стратегічну ціль – змусити опонентів помилитися на розігравші.

<p>♠ ТВ1076 ♥ К43 ♦ Т73 ♣ КВ</p>		<p>♠ К94 ♥ Д86 ♦ КВ10 ♣ ТД76</p>																								
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">N</th> <th style="width: 25%;">E</th> <th style="width: 25%;">S</th> <th style="width: 25%;">W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>пас</td> <td>1♣</td> <td>пас</td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>контра</td> <td>3♠</td> <td>пас</td> <td>4 бк</td> </tr> <tr> <td>пас</td> <td>5♦</td> <td>пас</td> <td>5♥</td> </tr> <tr> <td>пас</td> <td>6♣</td> <td>пас</td> <td>6♠</td> </tr> <tr> <td>пас</td> <td>пас</td> <td>пас.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			N	E	S	W	пас	1♣	пас	2♠	контра	3♠	пас	4 бк	пас	5♦	пас	5♥	пас	6♣	пас	6♠	пас	пас	пас.	
N	E	S	W																							
пас	1♣	пас	2♠																							
контра	3♠	пас	4 бк																							
пас	5♦	пас	5♥																							
пас	6♣	пас	6♠																							
пас	пас	пас.																								

Розігравальник узяв лише 11 взятко, бо не вгадав місцеположення ♠Д. Контра відомого польського майстра Ключовського означала триколон із піковим синглетом, але насправді в нього був розклад 2-4-4-3 з дублетною ♠Д.

Успішне застосування блефу описане в пресі та заохочене призами. Класичною позицією для блефу вважають третю руку в сприятливій зональності (тобто вони в зоні, а ми ні) після двох пасів.

	♠ ТДВ8765		
	♥ 6		
	♦ –		
	♣ В10964		
♠ К ♥ ТДВ7 ♦ ТЗ ♣ Т87532		♠ 1032 ♥ К1094 ♦ 8762 ♣ КД	
	♠ 94		
	♥ 8532		
	♦ КДВ10954		
	♣ –		

N	E	S	W
пас	пас	1♠	контра
6♠	пас	пас	контра
реконтра	пас	7♦	контра
7♠	пас	пас	контра
пас	пас	пас.	

Гравець N спасував на 1-ій руці, маскуючи розклад (замість звичайного відкриття 4♠), а S вирішив психологічно блефувати. Усе могло закінчитися дуже погано. Але W обрав, із його точки зору, безпечну атаку – ♣Т. Відбулося перебивання трефи, експас ♦Т, трефове перебивання, знесення черви на бубну – й 13 взяток!

8.2. Психологія під час розіграшу

Прийоми ті самі: сильну масть видати за слабку, слабку за сильну та викривити свій розклад.

S атакує трійкою. Зіграйте відразу даму. N може побоятися продовжити цю масть.

Д7



964

3

N атакує двійкою, а S надбиває валетом. Якщо Ви вб'єте королем, то N буде вважати, що дама в S.

2

КД4



876

В

N атакує десяткою, а W б'є дамою. Де валет?

10

ТДВ



876

Зі столу грасте валетом і перебиваєте його дамою, натякаючи на дублет ТД.

ТД9



В105

Хід трійкою, на туза від S знесить десятку.

3

В109



К752

Т

Якщо, граючи козирний контракт, із цієї побічної масті потрібно зі столу що-небудь знести, то спочатку зіграйте фоскою зі столу до дами, а потім тузом і валетом. N подумає, що король у S, і цього валета не поб'є.

ТКДВ



85

Як відмовити опонентів забрати взятки в якійсь масті? Самому піти в неї, психологічно демонструючи, що вона є сильною, а ви її розіграєте!

Контракт 6 бк.
Атака ♥8.

♠ 1042
♥ KB3
♦ 85
♣ KB1098

♠ T86
♥ 8765
♦ 432
♣ 543



♠ K973
♥ 42
♦ ДВ1076
♣ 76

♠ ДВ5
♥ ТД109
♦ ТК9
♣ ТД2

Контракт 6бк не виграти. N взяв червову атаку на столі та відразу зіграв ♠2 до ♠В і ♠Т. W, природно, не повернув пікою та Е потрапив у бубново-піковий сквіз.

Контракт 3 бк.
Атака ♥3.

♠ КД3
♥ В42
♦ Д10865
♣ 43

♠ 1076
♥ Д963
♦ К2
♣ 8652




♠ 985
♥ Т875
♦ Т7
♣ В1097

♠ ТВ42
♥ К10
♦ В943
♣ ТКД

Атаку Е приймає ♥Т, а S грає ♥К! Е знає, що у S не може бути синглету в черві. Отже, це мар'яж. То всі надії на трефу – хід ♣В. S узяв ♣К, перейшов по піці на стіл і зіграв ♦5. Е поклав ♦Т і продовжив ♣10. Своя гра.

Гра старшою фігурою на початку розіграшу часто допомагає «вкрасти» взятку.

	♠ 6	
Контракт 3 бк.	♥ В53	
Атака ♠2.	♦ Д54	
	♣ КДВ1065	
♠ Д1082		♠ КВ75
♥ Т982		♥ Д104
♦ В108		♦ Т932
♣ 87		♣ 94
	♠ Т943	
	♥ К76	
	♦ К76	
	♣ Т32	

Жозефіна Калбертсон взяла ♠Т, відібрала ♣Т й зіграла ♥К! W пропустив, маючи намір пустити і ♥Д, щоб не дати вхід на стіл по ♥В. Тоді Жозефіна продовжила ♦К! З аналогічної причини Е втримався від взятки. Тепер переключення в трефу, фіксуючи дев'ять взятку.

Найбільший ефект дає гра старшою фігурою, коли можна виграти взятку молодшою (див. наступну сторінку).

W	N	E	S
пас	пас	1♥	2♥
3 бк	пас	пас	контра
4♣	пас	пас	6♠
пас	пас	пас.	

Атака ♥2. Зі столу ♥9, Е поклав ♥10, а S взяв ♥Т! Потім S відібрав усіх козирів і ♣ТК. У кінцівці Е залишив ♥К і ♦Д98. І тепер хід ♥Д привів до своєї гри.

<p>♠ 54 ♥ 2 ♦ K10763 ♣ Д7652</p>	<p>♠ 76 ♥ B965 ♦ B542 ♣ 843</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">W</div> <div style="margin-bottom: 5px;">E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div> </div> <p>♠ ТКД1083 ♥ ТД4 ♦ Т ♣ ТКВ</p>	<p>♠ B92 ♥ K10873 ♦ Д98 ♣ 109</p>
--	---	---

Якщо масть у вас слабка, то опоненти накинуться на неї з жадібністю. Потрібно опонентів запросити в неї піти зносом старшої фігури.

<p>Контракт 5♦. Атака ♣Т.</p> <p>♠ K4 ♥ K3 ♦ Д32 ♣ ТВ9754</p>	<p>♠ Д10765 ♥ Д654 ♦ – ♣ КД83</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">W</div> <div style="margin-bottom: 5px;">E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div> </div> <p>♠ ТВ8 ♥ В9 ♦ ТКВ97654 ♣ –</p>	<p>♠ 932 ♥ Т10872 ♦ 108 ♣ 1062</p>
---	---	--

S	W	N	E
1♦	2♣	контра	пас
5♦	пас	пас	пас.

Без двох? Ні. П'єр Альбарран зніс ♠В! W продовжив ♠К до ♠Т, і після ♦ТК і ♠Д черва була знесена по трефі.

Досвідчених гравців можна підманути й манерою розіграшу, псевдодемонструючи який-небудь прийом.

Парний турнір.
 Контракт 6♥.
 Атака ♣Д.

♠ К8
 ♥ 94
 ♦ 10753
 ♣ ДВ1032

♠ В74
 ♥ КД52
 ♦ Т84
 ♣ К76



♠ 109632
 ♥ 86
 ♦ В92
 ♣ 985

♠ ТД5
 ♥ ТВ1073
 ♦ КД6
 ♣ Т4

6♥ в парному турнірі – це 25 %, оскільки більшість буде грати безпроблемні 6 бк. Потрібно виграти тринадцяту взятку. Як це можна зробити за ♠К у W? Відповідь одержимо в грі. Елімінуємо мінори, звівши до кінцівки:

♠ К8
 ♥ –
 ♦ 10
 ♣ В10

♠ В74
 ♥ Д5
 ♦ –
 ♣ –



♠ 109632
 ♥ –
 ♦ –
 ♣ –

♠ ТД5
 ♥ В10
 ♦ –
 ♣ –

А тепер ♠Т! Що зробить компетентний гравець на позиції W? Звісно, скине ♠К, вважаючи, що йому пропонують впускання на піку, в боротьбі за дванадцяту взятку, і сподіваючись на ♠Д10 в E. А якщо на W сидить

гросмейстер? Тоді за першої ж нагоди зайдіть ♠Т.
Гросмейстер відразу ж відблокується ♠К.

Дуже часто «демонстрація» прийому впуски приносить свої плоди.

Парний турнір.
Контракт 6♠.
Атака ♦В.

♠ 105
♥ 109752
♦ В1097
♣ В3

♠ К742
♥ ТД3
♦ Т62
♣ К95



♠ 8
♥ КВ864
♦ Д854
♣ Д74

♠ ТДВ963
♥ –
♦ К3
♣ Т10862

♦К, відбір двох козирів, ♦Т, перебивання бубни, ♣К й мала трефа зі столу. Е може подумати, що його зараз запустять на ♣Д, змушуючи вийти в черву. Тому грамотної грою буде відразу поставити ♣Д. Що й дасть вам 13 взяток.

Хибне враження створюють і вміло знесені фоски.

Контракт 6♥.
Атака ♥6.

♠ К865
♥ 65
♦ В854
♣ К65

♠ ТДВ10
♥ ТВ4
♦ К762
♣ В7



♠ 9732
♥ 9
♦ Д103
♣ Т10942

♠ 4
♥ КД108732
♦ Т9
♣ Д83

Теренс Різ узяв ♥К, перейшов на стіл по ♠Т і зіграв ♠Д на експас. Звичайна гра, але з руки він зніс ♦9! W узяв ♠К й переключився на бубну. Своя гра!

Контракт 4♠.
Атака ♠6.

♠ ТК852
♥ Т1074
♦ 3
♣ 1084

♠ 63
♥ КД6
♦ Т10962
♣ ТВ7



♠ 7
♥ В952
♦ 854
♣ К6532

♠ ДВ1094
♥ 83
♦ КДВ7
♣ Д9

Анджей Вілкош узяв піку на столі та вийшов ♦3. А коли Е поклав ♦4, то надбив її ♦7! У W не було підстав переключатися в трефу і він продовжив пікою. Тепер бубновий експас дозволив знести зі столу дві трефи.

Як виграти, коли у віддачі трефа та піка?

Контракт 6♦.
Атака ♥2.

♠ 109
♥ Д95
♦ Д1053
♣ К862

♠ К2
♥ В832
♦ 876
♣ В975




♠ 875
♥ К10764
♦ 9
♣ Т1043

♠ ТДВ643
♥ Т
♦ ТКВ42
♣ Д


Алан Сонтаг зіграв зі столу саме ♥Д, яку надбили ♥К й ♥Т. Тепер ♦Д й відразу імпас ♠10. W взяв ♠К й

спробував відібрати ♥В. Своя гра. А ви не вийшли ♥В, думаючи що опонент помилився, поклавши ♥Д?

♠ 98653 ♥ 3 ♦ 843 ♣ 9875	♠ 742 ♥ В965 ♦ ТК1062 ♣ 2 	♠ КДВ ♥ ТД10874 ♦ ДВ9 ♣ 6
	♠ Т10 ♥ К2 ♦ 75 ♣ ТКДВ1043	

E	S	W	N
1♥	контра	пас	2♦
2♥	3♣	пас	3♦
пас	4 бк	пас	5♦
пас	6♣	усі пас.	

Атака ♥3. Е взяв ♥Т. Здавалося, на цьому фініш, але Чарльз Горен зніс ♥К! Е продовжив ♠К. Кінцівка:

♠ 98 ♥ – ♦ 843 ♣ –	♠ – ♥ – ♦ ТК1062 ♣ – 	♠ Д ♥ Д ♦ ДВ9 ♣ –
	♠ 10 ♥ 2 ♦ 75 ♣ 3	

Останній козир поставив Е в потрійний сквіз. Е зніс ♥Д, але після ♥2 був безсилий.

Парний турнір. ♠ KB43
 Контракт 6♠.
 Атака ♦К.

♠ 76
 ♥ 974
 ♦ КДВ74
 ♣ Т74



♠ ТД10852
 ♥ ТК103
 ♦ 3
 ♣ 62

♠ 9
 ♥ 862
 ♦ 109852
 ♣ Д1095

Узяли ♦Т, відбір двох пік і всієї черви (зі столу бубна), а тепер ♣6. Який розклад у S? 6–4–2–1. А інакше навіщо зносити бубну? У турнірі пар не можна віддавати взятку просто так. Тому W зіграв ♣Т.

А ось як можна зобразити відсутність ренонсу:

Контракт 7♠.
 Атака ♣5.


♠ 74
 ♥ 5
 ♦ Д986
 ♣ 876542



♠ КД1083
 ♥ 943
 ♦ ТК72
 ♣ К

♠ 5
 ♥ КД10872
 ♦ В54
 ♣ ДВ9

Зіграли ♣К (зі столу ♣3, від Е ♣9), ♦ТК і перебивання бубни, повернення до руки по піці та ще одне бубнове перебивання. Після піки виникла кінцівка:

	♠ В	
	♥ ТВ6	
	♦ –	
	♣ Т10	
♠ –		♠ –
♥ 5		♥ КД87
♦ –		♦ –
♣ 87642		♣ ДВ
	♠ Д83	
	♥ 943	
	♦ –	
	♣ –	

Тепер ♥3 до ♥Т і ♠В до ♠Д. Після відбору ще двох пік (зі столу черва) Е зніс усю черву, залишивши ♣ДВ.

Подібна гра, на відміну від інших трюків, загрожує втратою великої кількості взятку. Ви йдете ва-банк: або перемога, або ще більша поразка.

У своїй книзі «Зіграйте з Різом» Теренс Різ наводить зразок психологічної розвідки.

♠ КДВ		♠ Т64
♥ КВ10		♥ Т75
♣ Т		♣ 4

Потрібно локалізувати ♥Д. Ви граєте ♠В і дивитесь на лівого опонента. Потім перебиваєте цього валета ♠Т, повертаєтеся до руки по ♣Т і граєте ♥В. Якщо реакція на валетів однакова, то перебиваєте валета ♥Т та імпасуєте ♥Д в S. Якщо реакція відрізняється, то імпасуєте відразу в N.

Під час розігрування є ще один психологічний прийом, відсутній у торгівлі. Він дозволяє локалізувати ключову фігуру – у кого з опонентів вона знаходиться.

Його ще називають тестом швидкої реакції.

Контракт 6♥.
Атака ♦5.

♠ K943
♥ –
♦ Д9753
♣ В942

♠ В762
♥ В543
♦ Т
♣ ТД73



♠ Д105
♥ 1087
♦ В1084
♣ К106

♠ Т8
♥ ТКД962
♦ К62
♣ 85

Теренс Різ узяв ♦Т й відразу зайшов ♣3. Е був сильним гравцем, що «дозволило» йому не зіграти ♣К. Та навіть півторасекундна затримка все розшифрувала. Різ зіграв на випадіння ♣К після перебивання трефи.

І ще один прийом: гра на «приспання опонента».

♠ ТВ
♥ –
♦ ДВ7632
♣ КВ1042

♠ 92
♥ 1098532
♦ 10854
♣ 7

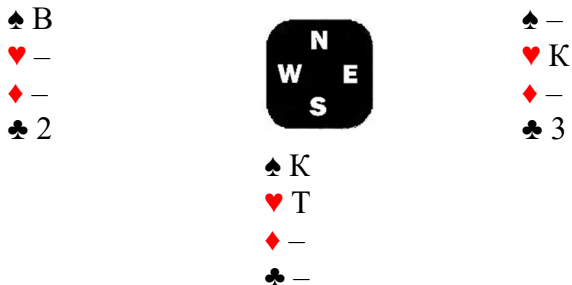


♠ 104
♥ КДВ6
♦ ТК
♣ ТД953

♠ КД87653
♥ Т74
♦ 9
♣ 86

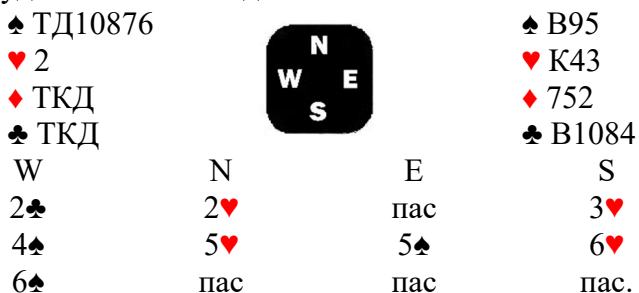
S	W	N	E
3♠	4♦	пас	4♥
пас	5♣	пас	6♠
пас	7 бк	пас	пас
контра	пас	пас	пас.

Контра від S вимагала ходу в першу заявлену масть «столу», тобто в черву, але N вийшов пікою. W, Сбігнев Шуриг, взяв ♠Т і відібрав дві трефи, зберігши на столі ♣3, а в руці ♣2. Потім відібрав ♦ТК, повернувся трефою до руки, елімінував бубну та повернувся трефою на стіл.



А тепер зі столу ♣3. Поставте себе на місце S – це мигтіння треф туди-сюди. У W точно є одна трефа, але яка? S вирішив, що все-таки старша, ніж ♣3, і зніс ♥Т. Своя гра!

Ви зрозуміли, що задумав супротивник? Чудово, постараємся зірвати його плани. Лише спочатку потрібно зрозуміти його наміри, і тут психологія допоможе краще, ніж будь-яка техніка. Здає W. EW в зоні.



N атакує ♥Т, потім продовжує червою. «Ах, яка помилка», – думаєте ви. І правильно думаєте, тому що пощастило несподівано передати хід на стіл. Тепер можемо спробувати імпас у козирах, інакше довелося б ходити ♠Т з руки.

Завдяки долі W бере взятку на ♥К і збирається зайти ♠В, налаштувавшись на імпас. Але раптом його щось зупиняє, і внутрішній голос запитує: «Чому N так погано грає, адже він не дурна людина? Із торгівлі йому повинно бути зрозуміло, що в черві в мене карт не залишилося. Заради чого він дозволяє мені одержати хід зі столу?»

W ставить себе на місце N, тут і настає осяяння: «N хоче, щоб я спробував імпас. Чому? Причина може бути лише одна: у нього синглетний ♠К, який випаде, якщо я зайду ♠Т з руки».

До речі, це стає зрозуміло, якщо проаналізувати поведінку N у торгівлі. Раз N готовий був піти на 6♥, щоб зупинити гейм противників, то міг би призначити і 7♥, йдучи на жертви, але не допускаючи шлем у супротивників (адже він до зони). Але цього не зробив, отже, в нього були підстави сподіватися на те, що малий шлем опонентів буде ним розбитий.

З погляду математики всі шанси схиляються на користь імпасу. Але аналіз психології гравця змушує нас відмовитися від імпасу та діяти математичним шансам усупереч.

Цей приклад теж узятий із реального життя. Така ситуація склалася на престижному турнірі з американським гравцем міжнародного класу Лі Хейзенем, який зіграв ♠Т і виграв у N його синглетного ♠К.

8.3. Психологія на вісті

Лі Хейзен заслужено користується репутацією тонкого знавця психології. Але ця історія сталася з ним тоді, коли він був зовсім ще боязким початківцем, дуже невпевненим у собі й тим, хто сидів скромно на місці E (діаграма на наступній сторінці).

W атакував \spadesuit B, якого розігравальник убив козирем із руки. Під час розіграшу другої взятки S зайшов \spadesuit 10, на яку W скинув бубну.

Контракт $6\spadesuit$.
Атака \spadesuit B.

\spadesuit 975
 \heartsuit КД6
 \diamondsuit 6542
 \clubsuit 73



\spadesuit B83
 \heartsuit B7542
 \diamondsuit ТКД7
 \clubsuit 10

З усього цього Лі Хейзен не міг нічого второпати. Навіщо розігравальник дарує йому взятку в козирах, яку він не міг ніяк виграти? Лі не мав уявлення про задум розігравальника, та дуже поважав його як гравця та зрозумів: S хоче віддати взятку в козирах із якихось своїх міркувань. І юний Хейзен скромно поклав свою \spadesuit 3! Взятку забрав розігруючи.

Потім було зіграно \clubsuit T і \clubsuit K. Лі Хейзен знову нічого не зрозумів, але розсудливо не став перебивати взятку козирем. S знову зайшов трефою, на цей раз \clubsuit D. І знову Хейзен ухилився від взятки. Він не ставив собі зайвих питань. Цілком очевидно, що S дуже хотів, щоб E вбив одну із взятку своїм козирем. А все було дуже просто:

Контракт $6\spadesuit$.
Атака \spadesuit B.

\spadesuit 975
 \heartsuit КД6
 \diamondsuit 6542
 \clubsuit 73

\spadesuit —
 \heartsuit 10983
 \diamondsuit B1093
 \clubsuit B9654



\spadesuit ТКД10642
 \heartsuit T
 \diamondsuit —
 \clubsuit ТКД82

\spadesuit B83
 \heartsuit B7542
 \diamondsuit ТКД7
 \clubsuit 10

Ось такий вигляд мали карти на руках у гравців. Інший розігравальник грав би старшими картами й програв би контракт, не встигнувши оглянутися. Але цей S знав свою справу. Оцінивши розклад, він вирішив віддати взятку в козирі в обмін на дві взятки в черві, єдиний доступ до яких відкривався через ♠9 на столі.

Досвідчений E відразу б про все здогадався. Але Лі Хейзен був тоді новачком. Він не розумів причин явно екстравагантної гри S, але розумів, що від нього хочуть. І не робив цього.

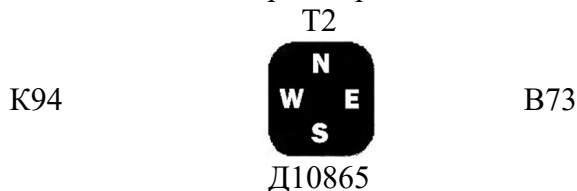
Грають не карти, грає людина. Постарайтеся ж зрозуміти її наміри, а зрозумівши, шукайте спосіб перехитрити її. Ось звідки береться вміння користуватися психологією.

У козирній грі, забувши про козирі, розігравальник заходить до дублету на столі. Здогадуємося, що він задумав узяти додаткові взятки, вбиваючи козирями зі столу. Не дамо його мріям здійснитися, візьмемо взятку й зайдемо в козиря!

А ось розігравальник зовсім не помічає синглет на столі. Він розіграє довгу масть столу, а козир є переходом до цієї масті. Саме час ліквідувати передавання ходу на стіл, змусивши розігравальника вбити взятку козирем зі столу ще до відпрацювання довгої масті.

Уміння ввести супротивника в оману – це дуже тонке мистецтво, що освоюється роками практики. Але основою є дуже простий принцип: за першої можливості намагайтеся збити опонентів з пантелику.

Ось кілька стандартних рекомендацій.



Зі столу туз. W повинен знести дев'ятку, створюючи враження дублетних B9. На другому колі S зіграє дамою, оскільки при KB у W все одно надає дві взятки.

TK543

Д10



862

B97

Зі столу туз. W повинен знести даму, провокуючи імпас десятки.

ТД5

3



K1084

B9762

S імпасує дамою на столі. E повинен знести вісімку, створюючи враження дублетних 108. S може зіграти валетом на імпас.

КД102

B954



3

T876

Зі столу король. W повинен знести дев'ятку, провокуючи на гру дамою.

T93

Д5



1072

KB864

Зі столу туз і дев'ятка. E на другому колі повинен покласти десятку, провокуючи імпас дами.

Д10542

9863



KB

T7

Із руки туз. Е повинен знести короля, провокуючи імпас валета.

108532

К



ТВ9

Д764

Зі столу двійка. Е повинен покласти валета, провокуючи надбиття дамою.

ТВ

Д1094



2

К87653

З руки трійка. W повинен покласти дев'ятку або десятку, провокуючи імпас в інший бік, тобто туз і валет.

В84

Д105



К732

T96

Е атакує цю масть. Кращий хід – королем. S може пустити.

Д107

KB54



T92

863


W атакує цю масть. Кращий хід – валетом. Після одержання ходу по іншій масті необхідно продовжити четвіркою. Розігравальник може пустити до вісімки.

Одна з основних рекомендацій: не поспішайте розлучатися зі старшими фігурами.

	♠ 864	
Контракт 6♥.	♥ 765	
Атака ♦В.	♦ ТК2	
	♣ 10862	
♠ 10753		♠ KB92
♥ K98		♥ 2
♦ B109		♦ 8743
♣ B74		♣ Д953
	♠ ТД	
	♥ ТДВ1043	
	♦ Д65	
	♣ ТК	


Розігравальник бере ♦Т та імпасує черву. Пускаємо! ♦К і хід у черву – без однієї. Якби відразу взяли черву, розігравальник виграв би контракт імпасом пік.

Абсолютно блискучий каскад обманних дій демонструє Боббі Вольф.

	♠ 943	
Контракт 6♠.	♥ Д7	
Атака ♥10.	♦ Д976	
	♣ B854	
♠ К		♠ B2
♥ 1098		♥ KB5432
♦ K103		♦ B8542
♣ 1097632		♣ –
	♠ ТД108765	
	♥ Т6	
	♦ Т	
	♣ ТКД	

Зі столу ♥Д, а Вольф поклав ... ♥2! Зі столу піка, і Вольф поклав ♠В! Розігравальник, впевнений у перемозі, імпасував ♠Д. W взяв і слухняно вийшов у трефу – ♥2 була Лавінталем. Без однієї!


Іноді, навпаки, корисно показувати фігури якомога швидше. Чемпіонат США 1946 року.

	♠ 3	
	♥ К4	
	♦ ТД9742	
	♣ ТК63	
♠ Т975		♠ –
♥ ДВ1076		♥ Т852
♦ К3		♦ 10865
♣ В10		♣ Д9854
	♠ КДВ108642	
	♥ 93	
	♦ В	
	♣ 72	


S відкрив 4♠, і Хелена Собель атакувала ♥Д. ♥К до ♥Т і червове повернення. Тепер Хелена переключилася на ♣В. Узяла козирне продовження ♠Т і повторила трефу ♣10. У S проблема: чим повернутися до руки. Спочатку ♦Т. Хелена скинула ♦К! S спробував убити трефу, але ... без однієї.

Чим «маститіший» розігравальник, тим швидше він потрапить на ваш гачок. Єдине, за чим вам потрібно уважно стежити – щоб цей гачок заковтнув саме він, а не партнер. У цьому основна відмінність обманної гри в розіграші та вісті. Бережіть нерви партнера, вони ще знадобляться вашій парі.

І ще, якщо вбачаєте, що пора блефувати, робіть це швидко та з упевненим виглядом (особливо, якщо оголюєте фігуру в боротьбі проти сквізу). Чого лише не буває, якщо ви продемонструєте абсолютну впевненість. Навіть так:

	♠ Т3	
	♥ 932	
	♦ Д1098	
	♣ ТК108	
♠ 82		♠ 109754
♥ ТДВ754		♥ 108
♦ 762		♦ КВ
♣ 32		♣ 7654
	♠ КДВ6	
	♥ К6	
	♦ Т543	
	♣ ДВ9	

Боббі Вольф грав у парі з молодою партнеркою, що відвідувала його лекції. Контракт 3 бк. Вольф атакував ♦6, зі столу ♦10, а дівчина миттєво зіграла ♦К. Розігравальник взяв ♦Т і провів «упевнений» бубновий імпас. ♦В виграв взятку й після червоного переключення контракт був програний. На привітання дівчина зніяковіло відповіла: «Ви ж самі на лекції казали, що на третій руці потрібно ставити старшу карту».

	♠ 7	
Контракт 4♥.	♥ 10965	
Атака ♠Д.	♦ ТДВ10	
	♣ КВ103	
♠ ДВ65		♠ 10932
♥ ТД2		♥ 83
♦ К76		♦ 5432
♣ Т82		♣ 954
	♠ ТК84	
	♥ КВ74	
	♦ 98	
	♣ Д76	

С взяв атаку ♠Т і продовжив трефою до ♣10. Імпас ♥10 пройшов – W взяв ♥Т. Потім він відібрав ♣Т і вийшов

♦6. S вирішив, що у W більше немає трєф і він хоче перейти до Е по бубні для перебивання трєфи. Тому ♦Т й знову червовий імпас. Але W взяв ♥Д і відібрав ♦К.

8.4. Захист від блефу


Є блефи, від яких ніяк не захиститися. Усі інші можна подолати за допомогою логіки, підрахунків і психології.

Ви W, Ваша карта: ♠ B10942 ♥ T10 ♦ KB82 ♣ K3.

Торгівля:

S	W	N	E
1♣	1♠	2♣	пас
2♦	пас	3♣	пас
3 бк	пас	пас	пас.

Якою картою атакувати? Заявка 2♦ означала масть і запрошувала N до гейму. N відмовився від гейму, але S все одно його призначив, але не піковий, а безкозирний. Якщо S збирався грати 3 бк у будь-якому разі, то навіщо заявка 2♦? Ну, звісно, це заявка, що стримує! Ви атакуєте бубною та садите контракт:

	♠ 8	
	♥ B732	
	♦ T65	
	♣ Д10842	
♠ B10942		♠ 7653
♥ T10		♥ 98654
♦ KB82		♦ Д974
♣ K3		♣ –
	♠ ТКД	
	♥ КД	
	♦ 103	
	♣ ТВ9765	

Ще один приклад. Ви W. Торгівля:

S	W	N	E
1 бк	2♠	пас	пас
3♥	3♠	пас	пас
4♥	пас	пас	4♠
4 бк	пас	пас	контра
5♥	контра	всі пас.	

♠ 765
♥ 852
♦ КДВ106
♣ 87

♠ ТКДВ92
♥ 6
♦ 87
♣ КВ103



Атакуєте ♠ТК. На другу піку S, відомий майстер Жозе Ле Денту, зносить бубну. Як будете грати далі?

Зрозуміло, що Ле Денту блефував. ♦Т у нього немає, але навіщо він зносить бубну, а не трефу? І ви, розуміючи, що коли в нього вісім карт у черві, то є два входи на стіл для експасу ♦Т й відбору бубни, переключаєтеся на трефу.

♠ 765
♥ 852
♦ КДВ106
♣ 87

♠ ТКДВ92
♥ 6
♦ 87
♣ КВ103



♠ 1083
♥ —
♦ Т9432
♣ ТД942

♠ 4
♥ ТКДВ109743
♦ 5
♣ 65

Насправді в турнірі W продовжив третьою пікою, і Ле Денту виграв цей божевільний контракт.

9. ПОРТРЕТИ ЧЕМПІОНІВ

Якщо супротивник сильніший, твої дії повинні вийти за межі його розуміння.

Бернард Вербер

Відкриває галерею чемпіонів команда Blue Team (італійською «Скуадри адзурри»), у складі якої грали:

	Чемпіон світу	Олімпійський чемпіон
Джорджо Беладонна	13	3
П'єтро Форкет	12 (1 раз 2-й)	3
Беніто Гароццо	10	3
Массімо Д'Алеліо	10	3
Вальтер Авареллі	9	3
Камілло Пабіс-Тіччі	5	3
Евгеніо К'ярадія	6 (1 раз 2-й)	—
Гульєльмо Сініскалько	3 (1 раз 2-й)	—



Один із варіантів зіркового складу Blue Team

Із 1957 по 1975 рік команда панувала на бриджовому Олімпі, вигравши 16 титулів чемпіонів світу.

Важко уявити шахіста, незнайомого з творчістю Альохіна, Таля або Каспарова. Навчатися потрібно в найкращих! То ж давайте й ми чогось повчимося!

Джорджо Беладонна. Народився в Римі в 1923 році (батько – поштовий працівник). Здобув архітектурну освіту в Римському університеті та до 1969 року працював у Департаменті соціального забезпечення, а потім перейшов на професійну бриджеву діяльність.

Помер у 1995 році. У нього залишилися дружина, син – хороший бриджист, донька – прекрасна тенісистка (була 10-ю в Італії) та четверо онуків.

Джорджо був привабливою людиною. Поєднання бездоганної техніки з дружелюбністю та відкритістю привертало до нього увагу всіх уболівальників. Коли його запитали, які якості повинні бути притаманні гравцеві міжнародного класу, то він відповів: «Скромність у поєднанні з розумом, трохи фантазії та багато психології». До цього можна було б додати й величезне бажання перемогти – якість, яку видатний майстер виявляв усе життя.

Які партії Беладонни можна вважати кращими? Відповісти нелегко, оскільки множина їх має велику потужність. Демонстрацію відкриває прекрасний зразок безпечного розіграшу, продемонстрованого в 1965 році на чемпіонаті Європи (діаграма на наступній сторінці).

Уявіть себе Джорджо та розіграйте 4♠ після атаки ♦5. Як виграти незалежно від розкладу карт опонентів? Послідкуємо за діями майстра. Взнявши ♦Т, він перейшов по ♣Т на стіл. Далі на здивування глядачів, ходить ♥4 від короля. Тепер ніякий розподіл не може посадити контракт. Якщо ♥Д в Е, то до віддачі лише дві черви й піка, а якщо у W, то він або надасть козирну взятку, або не зможе протидіяти перебиванню черви на столі.

♠ B9
♥ K4
♦ B10876
♣ T764

♠ K4
♥ Д1087
♦ K95
♣ КД93



♠ 2
♥ T965
♦ Д432
♣ B1082

♠ ТД1087653
♥ B32
♦ Т
♣ 5

А ось не менш красивий розіграш на сквізі:

♠ 7652
♥ K62
♦ B63
♣ КД3

♠ KB94
♥ ДB54
♦ 104
♣ 1052




♠ 83
♥ 108
♦ 52
♣ ТВ98764

♠ ТД10
♥ Т973
♦ ТКД987
♣ —

W	N	E	S
Ейзенберг	Демоулі	Голдман	Беладонна
пас	пас	4♣	5♣
пас	5 бк	пас	6♦
пас	пас	пас.	


Атака ♣2. ♣Д надбили ♣Т і козир. ♦ТК, перехід по ♦В, ♣К і перебивання трефи, привели до кінцівки (див. наступну сторінку).

А тепер ♦Д (зі столу черва). Що знести W?

	♠ 7652	
	♥ K62	
	♦ –	
	♣ –	
♠ KB9		♠ 83
♥ ДВ54		♥ 108
♦ –		♦ –
♣ –		♣ В98
	♠ ТД	
	♥ Т973	
	♦ Д	
	♣ –	


Якщо піку, то ♠ТД відпрацьовують піку столу, а якщо черву, то три червових ходи не лише встановлюють черву, а й змушують W награти пікову взятку.

На світовому чемпіонаті 1975 року Італія зберегла титул чемпіона здебільшого завдяки Беладонні. Півфінальна здача принесла засмучення всім розігравальникам (бразильцям, американцям, французам та індонезійцям), несприятливий розклад козирів нікому не дозволив виграти контракт 4♥.

	♠ 942	
	♥ КД	
	♦ ТК83	
	♣ Т986	
♠ Д10		♠ KB8753
♥ В10743		♥ –
♦ 94		♦ Д1072
♣ КД32		♣ В74
	♠ Т6	
	♥ Т98652	
	♦ В65	
	♣ 105	

Що ж чародій Джорджо? Атаку ♣К прийняв ♣Т, вийшов ♥К і виявив катастрофічний розклад черви. Продовження трефою прийняв Е та переключився на піку. ♠Т, перехід по ♥Д і піка з руки скидає на ♣9. W бере та продовжує піку. Але пізно. S б'є, стягує ♦ТК, на ♣8 скидає бубну з руки та б'є бубну ♥8. W змушений перебити ♥10 і вийти в червову вилку. Козирна взятка у вістуючих випарувалася, як дим!

Здача з півфінального матчу «Італія – Індонезія» зі світового чемпіонату 1974 року у Венеції.

Контракт 6♠.	♠ ТВ9	
Атака ♥7.	♥ ДВ86	
	♦ КВ	
	♣ Т875	
♠ Д74		♠ 32
♥ 73		♥ К102
♦ 1097		♦ Д542
♣ В9643		♣ КД102
		
	♠ К10865	
	♥ Т954	
	♦ Т863	
	♣ –	

Індонезійці теж виграють шлем, угадавши, у кого ♠Д, провівши її імпас. Беладонна приходять до єтюдного розв'язання. ♥В надбивають послідовно ♥К і ♥Т. Далі хід ♥Д, що виявляє одну втрачену взятку. ♣Т (зноситься черва) і перебивання трефи. ♦КТ і перебивання бубни ♠9. Трефове перебивання, перебивання бубни (W несе трефу), ♠Т і перебивання трефи. ♠К приносить 12-ту взятку, а W реалізує свою ♠Д на останню черву руки.

Перейдемо до демонстрації гри в разі вістування (діаграма на наступній сторінці).

Першість Світу 1957 року, матч «Італія – США», контракт 4♠, атака ♥Д.

♠ B93
♥ 852
♦ ТК53
♣ 1084

Авареллі
♠ 642
♥ ДВ109
♦ 1064
♣ Д32



Беладонна
♠ 75
♥ К76
♦ Д872
♣ КВ96

Огюст
♠ ТКД108
♥ Т43
♦ В9
♣ Т75

Єдиний шанс виграти контракт – розіграш бубни. Огюст взяв ♥Д тузом і перейшов по ♠9 на стіл, потім зіграв бубною фосою. Беладонна, не вагаючись ні секунди, пропустив. Розігравальнику здалося неправдоподібним, що можна не зіграти ♦Д, коли ♦ТК на столі. Тому він зіграв ♦9. Але Авареллі взяв ♦10. Без однієї!

Справжній чемпіон зобов'язаний володіти й психологічними трюками.

♠ Т
♥ ДВ1096542
♦ 7
♣ Т108



♠ КД82
♥ 73
♦ Т865
♣ 943

S	W	N	E
1♦	3♥	пас	4♥
пас	пас	пас.	

Атака ♦К розкрила абсолютно безнадійну ситуацію, але Джорджо, не моргнувши оком, пропускає першу взятку! Н продовжує бубною. Тепер ♦Т, на якого скидається ♠Т, а на піковий мар'яж зносяться дві трефи. Своя гра!

«Джорджо Беладонна – Мефістофель» – із такою назвою вийшла одна зі статей Ріксі Маркус, однієї з кращих бриджисток світу на той час.

Беніто Гароццо. На перший погляд Гароццо не справляє враження. Середній на зріст, із фігурою жителя півдня, незмінно балакучий і завжди в доброму гуморі.

Беніто постійно в пошуку досконалості в бриджі, завжди йому потрібно щось комусь пояснити. І все це робить бурхливо, несамовито, не шкодуючи витрати енергії. Його вислів «Ви ніколи не повинні припиняти навчання, незалежно від того, скільки разів ви перемагали» є назавжди актуальним для бриджистів, а виступ у чемпіонаті світі за збірну Італії у віці 90 років не має аналогів ні в якому іншому виді спорту.


Манера його гри проста й легка. Він із такою невимушеністю володіє нею, що, здається, бачить карти суперника й ніколи не помиляється. Майстерність відрізняють тонкість і сила аналізу.

Темпераментний за натурою, Гароццо грає більш розкуто, ніж його побратими з «Блю тім», успіхи в парних турнірах слідуєть один за іншим. Ним рухає нестримне прагнення до перемоги, властиве всім чемпіонам. У глибині аналізу гри вістуючим йому немає рівних.

У турнірах високого рангу Беніто з'явився порівняно пізно, у 28 років (Гароццо народився в 1927 році), але відразу став визнаною зіркою бриджу. Восанне став командним чемпіоном Європи в 1979 році.

Змінивши місце проживання (переїхав у США), Гароццо не так часто радує європейців своєю грою. Але його здачі завжди з нами й завжди можуть нам продемонструвати те, що називають «високим класом».


На фестивалі в Алгаврі (Португалія) в 1969 році Гароццо (S) грав з єгиптянином Леоном Валлузом за системою «Блакитна трефа».

	♠ ТД8642	
	♥ К3	
	♦ Т	
	♣ ТКВ8	
♠ В109		♠ 7
♥ В9864		♥ Д107
♦ К1063		♦ Д72
♣ 7		♣ Д109542
	♠ К53	
	♥ Т52	
	♦ В9864	
	♣ 63	

На 1♣ від партнера він показав три контролю заявкою 1♠. Довелося зі своєї руки розігрувати 6♠.

Атака ♣7. Беніто бере ♣Т, стягує ♠Т й переходить до руки по ♥Т. Далі він грає ♣6. Якщо W уб'є, то проблем немає – остання трефа буде вбита в руці козирем. Тому W дозволяє взяти ♣К на столі. ♣8 Беніто б'є в руці ♠К, повертається на стіл ♦Т і б'є в руку ♣В. W перебиває, але це його остання взятка. Просто? І чому інші не грали так?!

Гра на макс у парній першості світу вимагає філігранної техніки.

	♠ К7	
	♥ Д652	
	♦ Т954	
	♣ 743	
Контракт 3 бк.		♠ В64
Атака ♠5.		♥ Т8
♠ Д9852		♦ Д863
♥ В973		♣ В1098
♦ В102		
♣ 6		
	♠ Т103	
	♥ К104	
	♦ К7	
	♣ ТКД52	

Гароццо бере ♠Т – пропускати в турнірі на макс рівноцінно самогубству. ♥4 до ♥Д й ♥Т, і Е продовжив ♠6. Тепер після ♠К грає трефою та виявляє 4–1, що має призвести до невиконання контракту – адже віддаємо ще черву. Гароццо віддає противникам піку! W, зрадивши, швиденько стягнув свої три взятки та вийшов ♦2:

	♠ –				
	♥ 65				
	♦ Т95				
	♣ –				
♠ –		♠ –			
♥ В9		♥ –			
♦ В102		♦ Д86			
♣ –		♣ В10			
	♠ –				
	♥ К				
	♦ К7				
	♣ Д5				

Гароццо взяв ♦К та продовжив ♥К. Е змушений знести бубну. Тепер ♣Д сквізує W. Своя гра!

Уміння вигравати неможливі контракти породжує дуже агресивний стиль торгівлі.

	♠ К974				
	♥ В852				
	♦ ТД86				
	♣ 6				
♠ 3		♠ ТВ5			
♥ 1043		♥ КД97			
♦ 94		♦ К752			
♣ КД108743		♣ В5			
	♠ Д10862				
	♥ Т6				
	♦ В103				
	♣ Т92				

Е	С	W	N
Шварц	Гароццо	Буланже	Беладонна
1♥	1♠	2♣	2♠
3♦	3♠	4♣	4♠
5♣	5♠	усі пас.	

Атака ♣К. ♠Т й перебивання ♠9 (♣2 прихована!).
Від Е впав ♣В. Настав час для дедукції:


1) Шварц тричі входив у торгівлю – у W нічого, крім сьомого мар'яжу трэф немає;

2) не було атаки в бубну – у W немає синглету;

3) наслідок – розклад Е – 3-4-4-2.

Далі розіграш відбувався блискавично: піка зі столу та імпас ♠10, ♦В до ♦К. Тепер Е може посадити контракт подвійним ходом у піку, але він (можливо обманутий відсутністю ♣2) вирішив розіграти червовий мар'яж, поки козирний туз контролює ситуацію. ♥Т і на бубну зноситься черва з руки. Черву б'ють у руці, а трэфу ♠К – на столі, викликавши бурхливі оплески 600 глядачів бриджерами.


Повертаємося до хваленого виступання. Матч між Італією та Іспанією на Олімпіаді-64 в Нью-Йорку.

	♠ T93	
Контракт 6♠.	♥ ТКВ842	
Атака ♣3.	♦ КД	
	♣ 76	
♠ KB		♠ 852
♥ 1065		♥ Д73
♦ В732		♦ 10954
♣ К543		♣ Д109
		
	♠ Д10764	
	♥ 9	
	♦ Т86	
	♣ ТВ82	

У разі будь-якого іншого ходу проблем немає, а тепер необхідно до розіграшу козирів позбутися трефи

столу. Отже, ♣Т, ♦КД, ♥Т, червове перебивання, ♦Т зі знесенням трефи, перебивання трефи, ♥К зі знесенням трефи, червове перебивання ♠10 (Е зніс трефу). У цей момент Беніто надбиває ♠К! ♣К розігравальник б'є ♠Т та імпасує ♠9. Беніто пред'являє ♠В. Без однієї! Якщо надбити не ♠К, а ♠В, то розігравальник уб'є трефу ♠9, стягне ♠Т і візьме на параду ♠8 Е.

О, ці фантастичні знесення Гароццо! Чим сильніший супротивник, тим швидше він потрапляє в пастку!

	♠ K97	
	♥ 8	
	♦ ТКДВ4	
	♣ Т654	
♠ Т52 ♥ 1097 ♦ 95 ♣ К10972		♠ Д83 ♥ К43 ♦ 8732 ♣ Д83
	♠ В1064	
	♥ ТДВ652	
	♦ 106	
	♣ В	

Контракт 4♥. У відкритій кімнаті Беладонна легко взяв 11 взяток після трефової атаки.


У закритій кімнаті Гароццо атакував ♠2. ♠Д, ♠Т і третю піку взяв ♠К. Червовий імпас – Беніто зносить ♥9. ♥Т – Беніто зносить ♥10. Джим Якобі (S) уміє проводити паради. Він зіграв ♣Т, убив трефу, перейшов по бубні на стіл, убив трефу. Тепер двічі бубна зі столу, і Якобі з триумфом зносить із руки ♠В. Парада підготовлена! Але, на жаль, Беніто вбиває бубну козирною сімкою.

П'єтро Форкет. Коли Карло-Альберта Перрукса, творця знаменитої «Скуадри адзурри», запитали, хто є кращим із кращих – Беладонна, Гароццо або Форкет, він відповів: «Якби можна було вибрати для торгівлі Форкета,

на розіграш посадити Беладонну, а на віст – Гароццо, ми отримали б ідеальний варіант. Але якби мені довелося вибирати когось одного, я висловився б за Форкета».

П'єтро Форкет, неаполітанець за походженням, 1925 року народження, банкір, почав грати за збірну з 1951 року в парі з Сініскалько. Потім його партнером став професор К'ярадія, якого змінив Гароццо.

Невблаганний і безжалісний Форкет відрізняється обережністю великого майстра, неперевершеною інтуїцією й передбаченням, жорсткістю гри. Зовні він ніколи не видає нервового напруження, і його незворушність сильно впливає на опонентів.

	♠ 10975		
Контракт 4♠.	♥ Д974		
Атака ♦2.	♦ К876		
	♣ 2		
♠ К42			♠ 63
♥ В865			♥ Т2
♦ Д932			♦ ТВ104
♣ В8			♣ Д7654
			
	♠ ТДВ8		
	♥ К103		
	♦ 5		
	♣ ТК1093		

Е взяв ♦10 та продовжив ♥Т і ♥2. S розблокувався ♥10 (ось вона, обережність!), узяв ♥К і продовжив ♠Т і ♠Д, позбавляючи Е перебивань. W не дрімав і після ♠К повернув третьою пікою. Але Форкет бере в руці ♠В та імпасує ♥В до ♥9. Тепер ♥Д ставить Е в козирний трєфово-бубновий сквіз. Якщо оголити ♦Т, то ♦К стане десятою взяткою після бубнової убітки, а якщо залишити третю ♣Д, то десяту взятку відпрацьовує перебивання трефи.

Подивимось, як обережний Форкет торгується.
1965 р., матч «Італія – США».

♠ 62	♠ 7	♠ KB109
♥ K8653	♥ TB10972	♥ Д
♦ 4	♦ 8752	♦ ТД96
♣ ДВ983	♣ T5	♣ 10764



♠ ТД8543
 ♥ 4
 ♦ KB103
 ♣ K2

W	N	E	S
Левентріт	Форкет	Шенкен	Гароццо
пас	2♥	контра	реконтра
3♣	пас	пас	3♠
пас	3 бк	пас	4♦
пас	5♦	усі пас.	

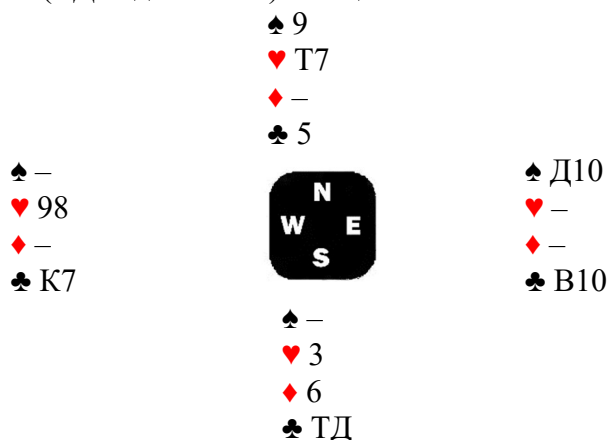
Атака ♣Д. Гароццо легко виграв цей гейм після імпасу ♠К, перебивання піки, імпасу до ♦В, перебивання піки й ходу в бубну. Розіграш для цієї пари не мав проблем.

Контракт 6♦.	♠ 9753	♠ Д10642
Атака ♠8.	♥ T742	♥ 5
	♦ ТВ9	♦ 1032
	♣ 53	♣ B1098

♠ 8	♠ ТКВ
♥ Д10986	♥ KB3
♦ 54	♦ КД876
♣ K7642	♣ ТД



♠В і три бубни, завершуючи на столі. Імпас до ♥В. W бере та повертає ♥10 до ♥К. У Е більше не виявилось черв, а у W – пік. Чи проводити імпас ♣К? Форкет кладе карти на стіл і заявляє, що положення ♣К його не хвилює! Вістуючі попалися на подвійний сквіз: Е сквізується в піці, W сквізується в черві, а трефа – загальна масть загрози (♣Д надлишкова). Кінцівка:




На останню бубну W змушений скинути трефу. Зі столу – черва, від Е – піка. Але що скине Е на ♥Т? Піку він бачить на столі, тому несе трефу. Тепер ♣Т забирає всю трефу в опонентів. І цю кінцівку Форкет побачив миттєво.


А ось кілька прикладів гри Форкета на вісті. 1972 р., матч «Італія – Швейцарія» (діаграма на наступній сторінці).

Е	S	W	N
пас	пас	пас	1♦
1♥	1♠	пас	2♠
пас	3♥	пас	3♠
пас	4♠	усі пас.	

Форкет атакує ♥4. Узнявши ♥Т, Е відповів ♥Д. Тоні Трад убив ♥К і здивовано виявив, що хід залишився його – Форкет зніс трефу. Виграти контракт після цього маневру не вдалося.

	♠ K109	
	♥ 532	
	♦ КДВ105	
	♣ ТД	
♠ Т73		♠ Д6
♥ 4		♥ ТДВ97
♦ 863		♦ 42
♣ K98532		♣ В1064
	♠ В8642	
	♥ К1086	
	♦ Т97	
	♣ 7	

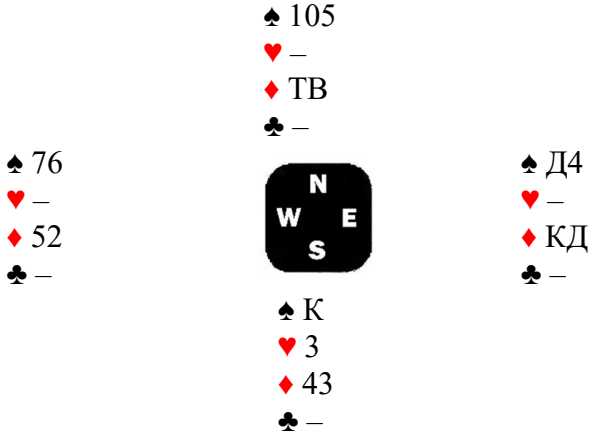
1965 р., матч «Італія – Аргентина».

	♠ 1095	
	♥ К2	
	♦ ТВ1098	
	♣ 543	
♠ 876		♠ ДВ432
♥ 9876		♥ 54
♦ 52		♦ КД76
♣ 9872		♣ 106
	♠ ТК	
	♥ ТДВ103	
	♦ 43	
	♣ ТКДВ	

У відкритій кімнаті Авареллі розігрував 7 бк. W, Кабанне, атакував ♠8. ♠9, ♠В і ♠Т. На чотири трефи E, Сантамаріна, зніс дві піки. Кінцівка після відбору чотирьох черв зображена на наступній сторінці.

Авареллі потягнув останню черву. W байдуже зніс ♦2, зі столу ♦В, і E потрапив у сквіз.

У закритій кімнаті Форкет (W) також атакував пікою. Розіграш був таким самим, але Д'Алелію відразу зніс ♦7 і ♦6, звертаючи увагу на цю масть.




Форкет моментально розшифрував розклад і зубами вчепився в бубну, тим самим поставивши світовий рекорд. У кінцівці зі столу знесли ♦В, Е – ♦Д. ♦Т, ♠К і ♦4 до ♦5. Вирішальну взятку на великому шлемі взяла п'ятірка!

Массімо Д'Алеліо. Адвокат Массімо Д'Алеліо, 1916 року народження – один з основних членів команди, у якій мав чотирьох різних партнерів. Не з'ясовано, чому про нього говорять все ж таки менше, ніж про Гароццо, Беладонну й Форкета – адже він став одним із найкращих і надійних гравців «Скуадри адзурри».


У команду Д'Алеліо був узятий як партнер для професора К'ярадїї – дуже талановитого гравця, але дуже складного партнера. Тренер національної збірної Карло-Альберто Перрукс довго шукав потрібного гравця. І ось на одному з турнірів йому порадили звернути увагу на повного блондина з добродушною усмішкою на обличчі. Якраз виявилася на перший погляд непоказна здача.

W	N	E	S
2♥	3♥	пас	4♥
пас	4♠	пас	5♣
пас	6♣	пас	пас
пас.			

	♠ K754	
	♥ T	
	♦ TK9532	
	♣ B2	
♠ 9		♠ ДВ1082
♥ КДВ1092		♥ 63
♦ 76		♦ ДВ108
♣ 10987		♣ 63
	♠ T63	
	♥ 8754	
	♦ 4	
	♣ ТКД54	

Атака ♥К. «Може, переоцінив карту, вибач», – сказав N, викладаючи карти. Блондин привітно посміхнувся, нічого не відповівши, взяв ♥Т і на хвилину задумався. Потім вийшов ... ♦2. Е здивовано взяв ♦8 і продовжив ♠Д до ♠Т. Далі ♣В, перебивання бубни, ♣ТКД, ♠К і старші бубни.


Захоплений Перрукс відразу припинив свої пошуки. Потрібний гравець був знайдений. І Перрукс не помилився. На першому ж своєму чемпіонаті світу в 1957 році Д'Алеліо зломив опір команди Горена у фінальному матчі. Після цієї здачі почався розгром американців:

	♠ 2	
	♥ 876	
	♦ ДВ1097653	
	♣ 9	
♠ K83		♠ T75
♥ ТК952		♥ ДВ1043
♦ ТК		♦ 42
♣ T64		♣ K82
	♠ ДВ10964	
	♥ –	
	♦ 8	
	♣ ДВ10753	

У відкритій кімнаті Форкет відкрив 3♦, а потім захистився 5♦. W не наважився контрити й замовив 5♥, які виграв після атаки ♠2.

У закритій кімнаті після аналогічної торгівлі Д'Алеліо опинився в 6♥ при тій самій атаці. Але марно бриджерама потирала руки (гнали в Нью-Йорку). ♠К, ♥Т, ♦ТК, ♣К. А тепер ♥Д перебивається ♥К, і N здивовано отримує наступну козирну взятку – Массімо зіграв з обох рук козирними фосками. Бубновий відхід був убитий у руці (зі столу трефа), а ♥В10 (з руки піка) поставили S у піково-трефовий сквіз. У бриджерамі наступила гробова тиша. Посміхався лише Перрукс.

Дійсно, Д'Алеліо та К'ярадія утворили прекрасну пару. Ось два приклади їх взаємодії на вісті.

	♠ K32 ♥ 9876 ♦ ТДВ1085 ♣ –	
К'ярадія ♠ Т95 ♥ Т4 ♦ К9 ♣ ТКВ642		Д'Алеліо ♠ 8 ♥ КДВ532 ♦ 764 ♣ 1075
	♠ ДВ10764 ♥ 10 ♦ 32 ♣ Д983	

Матч «США – Італія». В обох кімнатах NS у захисті замовили 4♠. Обидва розігравальники вбили трефову атаку на столі та зіграли червою, щоб зірвати комунікацію. Обидва E взяли на ♥В. Після чого Койчо зіграв ♣10 до ♣Д і ♣К. Форкет же вбив ♠К і повернув пікою, виграючи гейм. Д'Алеліо відповів не трефою, а бубною. Горен взяв бубну, убив черву, трефу та черву ♠В, провокуючи

К'ярадію на перебивання. Але той не піддався й зніс бубну, і Горен здав ще два козири та трефу. Без однієї.

♠ K10872
♥ ТКВ32
♦ 64
♣ 6

Д'Алеліо
♠ ТД4
♥ 10876
♦ КДВ10
♣ В3



К'ярадія
♠ В93
♥ –
♦ 985
♣ 10987542

♠ 65
♥ Д954
♦ Т732
♣ ТКД

Д'Алеліо атакував ♦К проти 6♥. S взяв ♦Т і забрав дві трефи, зніс зі столу бубну (W зніс ♣В, а потім ♣3). На хід пікою Массімо зіграв ♠Д! ♠К та піка до ♠9. К'ярадія продовжив трефою. І, на подив уболівальників, Д'Алеліо зніс ♠Т! S убив третю піку ♥Д, але втратив козиру взятку.

Д'Алеліо щастило на здачі, де він міг проявити свою техніку, як під час проведення «диявольського маневру»:

Контракт 6♥.
Атака ♦10.

♠ ТД10
♥ К6
♦ 65432
♣ ТВ5

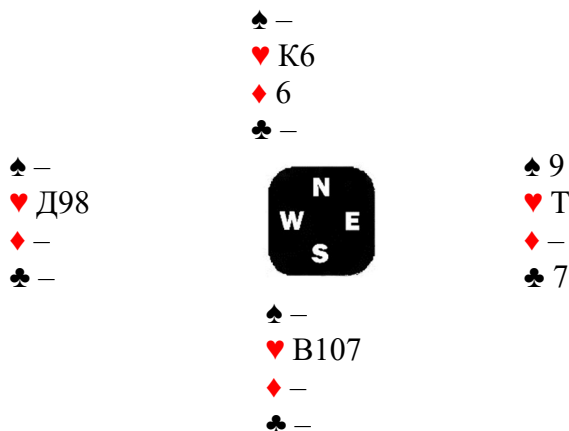
♠ В53
♥ Д98
♦ 10987
♣ 1062



♠ 9876
♥ Т
♦ ТКДВ
♣ Д743

♠ К42
♥ В1076432
♦ –
♣ К98

Е відкрив торгівлю заявкою 2♦, що показувало розклад 4-4-4-1 і силу від 16 РС. Д'Алеліо вбив, зіграв пікою до ♠10 (!) і вбив бубну. Повернувся ♠Д на стіл і вийшов ♣В. ♣Д вбив ♣К та імпасував ♣9! Потім ♣Т і перебивання бубни. ♠Т і перебивання привели до кінцівки:



І тут Массімо зіграв ♥7 і ♥6, упускаючи Е на ♥Т! Отже, ♥Д залишилася без взятки. Щасливчик?!

Евгенію К'ярадїя. Неаполітанець Евгенію К'ярадїя (1911 року народження) разом із Форкетом стояв біля витоків створення команди. Ще на першості світу в 1951 році вони посіли друге місце. Основним завданням Перрукса був пошук партнерів для цих блискучих гравців. І він із нею гідно впорався – пари Форкет – Гароццо і Д'Алеліо – К'ярадїя вражали упродовж багатьох років.

Професора філософії К'ярадїю зазвичай називали «професор К'ярадїя» – звичайно, не через філософію, а через його фантастичну техніку та розуміння гри. Наступні дві задачі показують, як він знаходив перемогу там, де у всіх опускалися руки (діаграма на наступній сторінці).

S відкрив 4♠, Д'Алеліо (E) дав контру й К'ярадїя (W) приземлився в 5♣. Атака ♠2 до ♠Т. Виявилося, що трефа та бубна лягли 4-1. Схоже, у S розклад 9-2-1-1.

♠ 10
♥ 8543
♦ K872
♣ 8642



♠ T3
♥ TK6
♦ TД64
♣ ТКД4

Виграти в цій ситуації зміг лише професор. Він відібрав усі онери та в кінцівці:

♠ –
♥ 85
♦ 8
♣ 8



♠ 3
♥ 6
♦ 6
♣ 4

зіграв ♠3 зі столу, а з руки зніс бубну. N скинув черву, та S змушений вийти в подвійній ренонс. Із руки козир, зі столу черва, а N потрапив у сквіз – що б не зніс – може отримати лише одну взятку.

Контракт 6♣.
Атака ♦10.

♠ K9864
♥ K
♦ ТКДВ
♣ В73

♠ Д103
♥ В53
♦ 10986
♣ К102

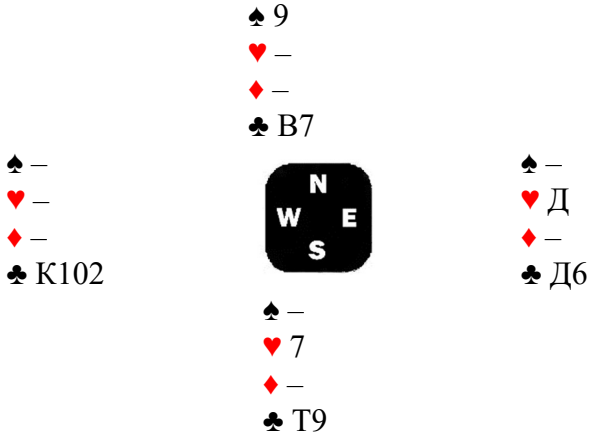


♠ В72
♥ Д1098
♦ 7543
♣ Д6

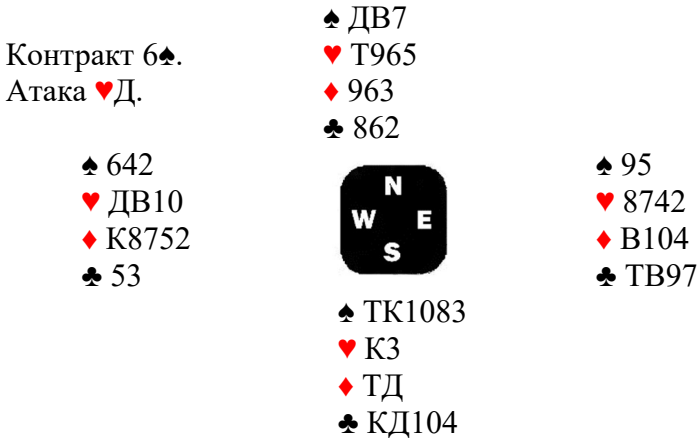
♠ T5
♥ T7642
♦ 2
♣ T9854

Здавалося б, контракт виграти неможливо, але К'ярадія взяв на столі та повторив бубну, знісши черву. Е відсигналював парну кількість карт у бубні. Третю бубну К'ярадія вбив козирем у руці. ♠ТК, ♥К, перебивання піки, ♥Т, перебивання черви, перебивання бубни.

У кінцівці (дивись наступну сторінку) з руки ♥7. W убив ♣К і продовжив ♣2 до ♣7, ♣Д і ♣Т! ♣В узяв дванадцятку взятку.




Звісно, якщо ти чудово розіграєш, то й торгуватися будеш агресивно (К'ярдія співавтор системи торгівлі «Неаполітанська трефа»). А професор умів викручуватися навіть у програних ситуаціях.




К'ярдія взяв ♥К у руці, перебив козирну десятку ♠Д на столі та провів трєфовий експас. ♠8 до ♠В і друга трефа. Е взяв ♣Т і переключився на ♦В. Звичайно, як трєфове, так і червове продовження садили контракт, але W дав сигнал у бубну. ♦Т, ♠3 до ♠7 на столі, трєфовий імпас, ♣Д, ♠ТК і W потрапив у червово-бубновий сквіз.

Наступні дві здачі не настільки вражають, але чіткість реалізації – це те, що відрізняє професора від аспіранта.

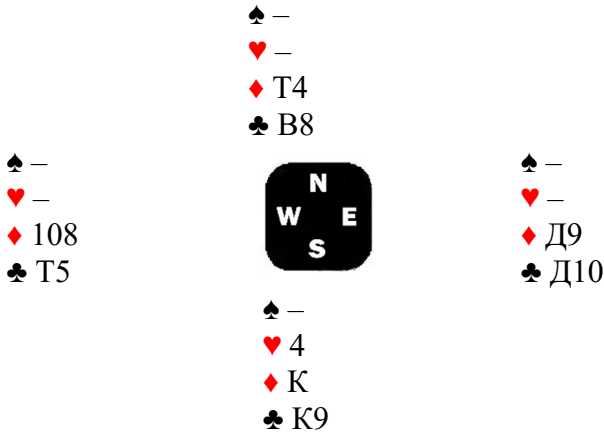
<p>Контракт 4♠. Атака ♦Д.</p> <p>♠ 4 ♥ 6432 ♦ ДВ652 ♣ В84</p>	<p>♠ 10932 ♥ В1085 ♦ К3 ♣ Д52</p>  <p>♠ ТК76 ♥ КД7 ♦ Т104 ♣ Т103</p>	<p>♠ ДВ85 ♥ Т9 ♦ 987 ♣ К976</p>
---	---	---

♦Т, ♠Т і ♥К до ♥Т. Е продовжив бубною до ♦К. ♠10 до ♠В і ♠К, перебивання бубни, ♥ДВ10 – Е відмовився від перебивання, але це не врятувало – після козирної впуски довелося награти трефову взятку.

<p>♠ 82 ♥ В87 ♦ 1086 ♣ Т5432</p>	<p>♠ К64 ♥ Д32 ♦ Т432 ♣ В87</p>  <p>♠ 75 ♥ ТК109654 ♦ КВ ♣ К9</p>	<p>♠ ТДВ1093 ♥ – ♦ Д975 ♣ Д106</p>
--	--	--

S	W	N	E
1♥	пас	2♥	2♠
4♥	пас	пас	пас.

Атака ♠8. W утримав хід і продовжив пікою до ♠9. ♠Т б'ється ♥Т, ♥К, імпас ♥В, ♥Д, бубновий імпас і козири привели до кінцівки:




На останню черву W зніс бубну, зі столу трефа, а Е змушений знести ♣10. Тепер ♦К і трефа, пропонуючи опонентам самим вирішити, де розігравальник отримає десять взятку – ♦Т на столі або ♣К у руці.

Теж проста задача, але зверніть увагу, що якщо повернутися в руку не бубновим імпасом, а ♦К – сквіз не пройде, оскільки Е тепер спокійно може знести трефу – у W буде безпечний відхід у бубну.


Людині, яка грає практично без помилок, дуже складно виступати навіть у такій прекрасній команді, як «Блю Тім». І ось у 1963 році, ставши шестиразовим чемпіоном Світу та п'ятиразовим чемпіоном Європи та Італії, К'ярдія покинув команду й перейшов на тренерську роботу в бразильську збірну. Свою майстерність К'ярдія передав одній із кращих пар світу Бранко – Чагасу.

Вальтер Авареллі. Римський юрист Вальтер Авареллі народився в 1912 році. Його популярність чемпіона й основного творця «Римської трефи» затьмарює лише слава найбільшого фахівця з безпечного розіграшу.

♠ 543	♠ ТК6	♠ 92
♥ Д942	♥ К65	♥ ТВ107
♦ 6	♦ ТК10942	♦ Д87
♣ Д10765	♣ 2	♣ КВ98
		
	♠ ДВ1087	
	♥ 83	
	♦ В53	
	♣ Т43	

Першість Світу 1967 року, матч «Італія – США», контракт 4♠ від S, атака ♣6, від E – ♣К. На перший погляд, можна взяти навіть тринадцять взяток, що й приспало американців. Але Авареллі не поспішав. Він ретельно проаналізував можливості підсаду! І знайшов саме той розклад, що трапився в реальності. Як виграти? Авареллі віддав взятку на ♣К! Взяв козира на столі, відібрав козирів та імпасував ♦В, віддавши взятку тільки на ♥Т. Своя гра!


Уміння передбачати підводні камені закріпило за ним славу ясновидця. Першість Світу 1955 року:

Контракт 7♠.	♠ К65	
Атака ♣9.	♥ 2	
	♦ ТКДВ75	
	♣ ТК10	
		
♠ 2	♠ В974	
♥ К1075	♥ ДВ3	
♦ 109862	♦ 43	
♣ 983	♣ ДВ62	
	♠ ТД1083	
	♥ Т9864	
	♦ –	
	♣ 754	


Аргентинці розігрували просто: ♣Т, ♠ТК, імпас ♠В і піка (зі столу трефа й бубна), але сквіз не пройшов.

Вальтер, прийнявши ♣Т, забрав ♠ТК і замість пікового імпасу вбив бубну в руці. Потім ♥Т, перебивання черви й бубна поставили Е на параді.

Ще один блискучий розіграш.


Контракт 3 бк.	♠ ТК4	
Атака ♣4.	♥ В63	
	♦ ТД52	
	♣ 1073	
♠ Д62		♠ 10853
♥ 74		♥ Т10985
♦ 873		♦ 4
♣ Т9842		♣ ДВ6
	♠ В97	
	♥ КД2	
	♦ КВ1096	
	♣ К5	

Від Е ♣В. Здавалося б, без однієї. Але Авареллі першу трефу пустив! Другу трефу W не взяв, зберігаючи комунікацію, але це захист не врятувало. Кінцівка після відбору бубни й переходу на стіл по піці:


	♠ Т4	
	♥ В6	
	♦ —	
	♣ 10	
♠ Д6		♠ 108
♥ —		♥ Т10
♦ —		♦ —
♣ Т98		♣ Д
	♠ В9	
	♥ КД2	
	♦ —	
	♣ —	

Тепер ♣10! I WE безсилі. Буря оплесків потрясла нью-йоркську бриджераму.

Коли Беладонну запитали, хто був його найкращим партнером, він назвав Вальтера Авареллі, свого основного партнера з 1955 по 1972 рік. Ось приклад їх взаємодії:

♠ 7 ♥ KB62 ♦ 10843 ♣ 9642		♠ КД52 ♥ Д1093 ♦ В765 ♣ 3
	♠ 106 ♥ Т87 ♦ КД92 ♣ ТДВ8	

Першість Світу 1957 року, матч «Італія – США», контракт 6♣. Беладонна (W) блискуче атакував ♥2. S убив ♥Т, стягнув ♦Т, повернувся до руки по ♣В, на ♦КД зніс черву й піку, а потім зіграв ♠Т і пікою. Авареллі (E) пустив! Беладонна вбив і повернув козирем. 12-та взятка зникла.

♠ 10864 ♥ КД102 ♦ Д53 ♣ В8		♠ – ♥ В76543 ♦ К10942 ♣ 103
	♠ К73 ♥ 98 ♦ В876 ♣ Т742	


А ця задача з матчу з командою Великобританії (Лондон, 1971 р.) ілюструє прекрасне взаєморозуміння цієї пари в торгівлі.

W	N	E	S
Флінт	Беладонна	Кансіно	Авареллі
1♣ ¹	контра	2♥ ²	пас
4♥	5♥	6♥	контра ³
пас	6♠	пас	7♠ ⁴
пас	пас	пас.	

¹ – Від 8 PC; ² – 4–7 PC, від шести карт у черві; ³ – є мінорний туз; ⁴ – ця заявка обумовлена наявністю ♠K, про якого Беладонна не міг знати.

Камілло Пабіс-Тіччі. Флорентієць, інженер, 1920 року народження, багаторічний президент Флорентійської Бриджової Асоціації, редактор журналу «Бридж в Італії». У 1963 році замінив К'ярадіо, який пішов із команди, і разом з Д'Алеліо до 1970 року складав пару, гідну Беладонні – Авареллі та Форкету – Гароццо.

Родзинкою Камілло була чудова дедукція, що має найбільший ефект, звичайно, в захисті.

	♠ K6	
Усі в зоні.	♥ TB632	
Здавав S.	♦ 8	
	♣ ДВ752	
♠ B84		♠ Д9
♥ 9		♥ Д10875
♦ T10763		♦ B9542
♣ T986		♣ 10
	♠ T107532	
	♥ K4	
	♦ КД	
	♣ K43	

Ця задача вирішила результат фінального матчу між Італією та США на Олімпіаді – 68 у Довілі (Франція). У закритій кімнаті Форкет – Гароццо замовили 4♠, що були виграні після атаки Каплана в ♥9.

У відкритій кімнаті Робсон – Джордан торгували: 1♠–2♥–2♠–3♣–4♠. Камілло несподівано для всіх атакував ♣Т, що принесло італійцям 13 IMP. Чому? Усе просто! Що надихнуло S замовити гейм без пікової підтримки від N? Звісно, трєфовий фіт – він готовий грати 5♣. До того ж, знайти в партнера ♥Т за такої торгівлі неможливо.

♠ ТД87
♥ К65
♦ 4
♣ ДВ1092

♠ 53
♥ ТД4
♦ ТК987
♣ 653



♠ 6
♥ 10932
♦ ДВ10532
♣ Т8

♠ КВ10942
♥ В87
♦ 6
♣ К74


W	N	E	S
1♦	контра	3♦	3♠
пас	4♠	усі пас.	

Атака ♦Т, від Е ♦5, від S ♦6. Чим продовжити? Здавалося б, контракт посадити не можна – черва буде знесена на трєфу. Але Камілло знайшов єдину можливість – ♥Д! Д'Алеліо прийняв на ♣Т і вирівав ♥В. Без однієї!


Фестиваль у Каннах, 1974 р., матч «Франція – Італія» (діаграма на наступній сторінці).

W	N	E	S
Д'Алеліо		Пабіс-Тіччі	
2♣	пас	3♣	3♥
пас	4♥	усі пас.	

Атака ♣К. Камілло перебив цього короля тузом і переключився на ♠В! Три взятки в піці поклали контракт.

♠ T97	♠ 10652	♠ KB8
♥ Д6	♥ B9	♥ 832
♦ Д7	♦ ТВ1053	♦ 986
♣ КД9532	♣ 87	♣ ТВ106
		
	♠ Д43	
	♥ ТК10754	
	♦ К42	
	♣ 4	

Як і в будь-якого чемпіона, у Пабіс-Тіччі чимало є блискучих розіграшів. Золотий кубок у Пальмі-де-Майорці, 1967 р.

Контракт 6♣.	♠ B963	
Атака ♠7.	♥ ТВ9	
	♦ ТД8	
	♣ ТВ5	
		
♠ 742	♠ Д108	
♥ К8743	♥ Д1062	
♦ 962	♦ KB53	
♣ 94	♣ 76	
	♠ ТК5	
	♥ 5	
	♦ 1074	
	♣ КД10832	

♠К, ♥Т, перебивання черви, ♣Т, перебивання черви, ♣К, ♠Т й піка запустила Е. Вістуючий вибрав хід червою в подвійній ренонс. Із руки бубна, а друга бубна була знесена на ♠В. Своя гра. Штучні заявки не дозволили чемпіону Європи Леону Тінтнеру знайти бубнову атаку, що посадила б контракт.

Дедукція може творити чудеса й на розіграші.

Контракт 4♥.
Атака ♠3.

♠ ДВ732
♥ –
♦ Д74
♣ ТВ1064

♠ 864
♥ 963
♦ ТК63
♣ К95



♠ ТК10
♥ ТВ10842
♦ 52
♣ 73

♠ 95
♥ КД75
♦ В1098
♣ Д82

♠10 і на ♥Т W зніс ♠2. Це було на парному турнірі в Медіолані, усі, хто отримав аналогічну атаку, програли.

Камілло відразу ж зіграв трефою до ♣К й повернув трефою, чим зірвав комунікацію для перебивання піки.

Гульєльмо Сініскалько. Неаполітанець, професор цивільної авіації, народився в 1921 році. Чотириразовий чемпіон Європи та п'ятиразовий чемпіон Італії. Разом із Форкетом і К'ярадія був у першому складі «Скуадри адзурри», яка в 1951 році поступилася лише американцям на другий першості світу. Грав із Форкетом до 1961 року, поки його місце в команді не зайняв Гароццо.

Першість Європи – 57, Відень, матч «Італія – Австрія» (діаграма на наступній сторінці). Торгівля:

S (Сініскалько)	1♣	2 бк	3 бк
N (Форкет)	1♦	3♦	пас.

Форкет, звісно, був не правий – Ейслер (N) в іншій кімнаті продовжив 4♦, і Клінт легко виграв 5♦.

Шнайдер (W) був дуже досвідчений, щоб атакувати пікою, – ♥10, яка втримала взятку. Наступну черву надбили ♥Д, ♥К і ♥Т. Далі трефа до ♣10, бубна до ♦Д, бубна до ♦10 і ♦В. Червова відповідь була взята ♥В. Відбір трэф, ♠Т і ♠Д! Дев'яту взятку Сініскалько отримав на ♠8!

<p>♠ KB7643 ♥ 1094 ♦ 9 ♣ 643</p>	<p>♠ 5 ♥ Д5 ♦ K1086532 ♣ KB10</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">W</div> <div style="margin-bottom: 5px;">E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div> </div> <p>♠ ТД82 ♥ ТВ3 ♦ Д4 ♣ ТД92</p>	<p>♠ 109 ♥ K8762 ♦ ТВ7 ♣ 875</p>
--	--	--

А ось приклад гри Гульєльмо в захисті.

<p>♠ КДВ84 ♥ Д96 ♦ К3 ♣ 832</p>	<p>♠ 9 ♥ KB10832 ♦ Т8 ♣ ТКВ10</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">W</div> <div style="margin-bottom: 5px;">E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div> </div> <p>♠ 1075 ♥ 4 ♦ ДВ107642 ♣ Д6</p>	<p>♠ Т432 ♥ Т75 ♦ 95 ♣ 9754</p>
---	--	---

N	E	S	W
1♥	пас	1 бк	пас
3♥ ¹	пас	4♦ ²	пас
5♦	пас	пас	пас.

¹ – від шести карт у черві; ² – немає фіта в черві, від семи карт у бубні.

Атака ♠К. Єдиний шанс посадити – вкоротити бубну столу, тому в іншій кімнаті продовжили пікою. К'ярадія вбив, перейшов до руки по ♣Д, убив останню піку, а на третю трефу зніс з руки черву. Своя гра.

Сініскалько же перебив тузом ♠К партнера, щоб той не продовжував пікою. Забрав ♥Т й лише після цього відповів пікою. Без однієї!

«Блакитна команда» – ціла епоха в бриджі. Вони були законодавцями мод у різних аспектах бриджового життя. Їх «10 заповідей» справили величезний вплив на формування менталітету світової бриджової спільноти.

ДЕСЯТЬ ЗАПОВІДЕЙ «БЛАКИТНОЇ КОМАНДИ» ЗАГАЛЬНІ

1. Вивчай систему за етапами та прагни зрозуміти логіку певних послідовностей.

2. Вір у переваги своєї системи та в зброю, що вона створює. Не шукай способів виправлення системи. Краще – ворог хорошого.

3. Опирайся спокусі відмови від системи, не звертай уваги на випадкові погані результати, коли механізм заїдає. Це єдиний розсудливий стиль.

4. Коли повинен прийняти важке рішення, згадай наші погляди на якість мастей, багатство затримок і принцип рівної вартості.

5. Коли очевидно, що немає шансів на шлем, переривай скоріше обмін інформацією. Якщо ж високий контракт здається можливим, використовуй кожен сантиметр простору.

ЕТИЧНІ

6. Вчиняй відповідно до бриджової етики й не ігноруй джентльменських звичаїв гри:

– якщо зловиш себе на дуже довгих коливаннях, пам'ятай, що зобов'язаний щось призначити, але не пас;

– маєш право на роздум, але остерігайся коли-небудь використати його для передавання інформації партнеру;

– якщо твій партнер після коливань спасує (іноді цього важко уникнути), будь упевнений, що інформація, одержана від цього, не має значення й нікому не здасться, що вона могла вплинути на будь-яку твою дію;

– під час розіграшу уникай тих коливань, про які в глибині душі знаєш, що вони можуть допомогти партнеру, або ввести в оману опонентів.

ЛЮДСЬКІ

7. Поважай свого партнера, як самого себе. Він твій приятель.

8. Ніколи не лай його за помилки, про які він віддає собі звіт. Обмін критичними зауваженнями біля столу підбадьорює ваших опонентів. А користь яка? Адже існує лише один шанс із декількох мільйонів, що такий самий розклад повториться в цьому турнірі.

9. Щоб знайти хорошого партнера й утримати його, зосередься на зусиллі допомогти йому грати якомога краще. Про інше подбає система.

10. Допомагай собі, тоді й доля тобі допоможе.

Ще кілька слів **про партнерів**.

У бриджі ваша поведінка за столом під час турніру може бути не менш важливою, ніж взятки. Прочитайте, що пише про ставлення до партнера Роберт Івен, відомий американський психолог і бриджист.

1. Партнер, також як і ви, грає не лише для того, щоб виграти, але й для того, щоб здобути визнання, інакше для чого б ви обидва витрачали час на бридж? Очевидно, що важливіше здобути визнання багатьох, ніж однієї людини. Свою перевагу над партнером можна довести, постійно вказуючи йому на помилки, перевагу над іншими – вигравши турнір. Однак для того, щоб досягти другої мети, партнера не можна нервувати! Його потрібно поважати, а не принижувати!

2. Найкращий спосіб зберегти душевну рівновагу партнера – уникати будь-яких дискусій на тему здач до кінця турніру.

3. Помилки, які ви хотіли б обговорити після турніру, зазначайте на листку паперу, але не робіть цього демонстративно. Можна запропонувати, щоб на один зі спеціальних призів турніру міг претендувати той гравець, який відмітить більше власних помилок, ніж загадає його партнер.

4. Ніхто не грає ідеально, зокрема й ви. Майте на увазі, що коли партнер зробив помилку, ваші повчання лише збільшать імовірність цієї неприємної події надалі. Про це свідчить великий практичний стаж Роберта Івена.

5. Якщо, на вашу думку, партнер занадто часто робить помилки, змініть партнера, але не «пиляйте» його. Це не має сенсу: він грає так, як уміє.

6. Цінують розумові зусилля свої та партнера. Коли ваші карти на столі, відпочивайте, а не шукайте помилки в розіграші!

Скористайтеся порадами Роберта Івена, і, можливо, ваші результати в турнірах почнуть поліпшуватися навіть без підвищення техніки.

Висновок

Бридж – це гра, в якій, як і в реальному житті, немає межі для вдосконалення, як немає раз і назавжди застиглих схем. Різноманітність варіантів, таємниця розподілу закритих карт, особливості взаємодії з партнером і психологія опонентів можуть піднести вам сюрпризи в найпростіших, на перший погляд, розкладах. Спортивний принцип і бажання зіграти «красиво» в кожній грі вносять у бриджіві турніри той здоровий спортивний азарт, що не вимагає додаткових стимулів, як в інших карткових іграх.

Відомо, що бриджист проходить у своєму розвитку три стадії: спочатку гра здається йому зовсім простою та доступною, потім, навпаки, у нього виникає відчуття неможливості запам'ятати всі ці заявки, конвенції, навчитися швидко рахувати карти та варіанти й, нарешті, настає час, коли вдається відчутти творчий дух цієї гри, зрозуміти її основні принципи.

Далі для вас можливі два варіанти, і в кожному з них є своя привабливість. Ви можете поставити собі завдання досягти в бриджі високих спортивних результатів. Тоді потрібно знайти постійного й такого, як ви, честолюбного партнера, разом із яким доведеться багато працювати над удосконаленням різних елементів техніки гри, читати якомога більше бриджової літератури.

З іншого боку, можна грати в турнірах і просто одержувати задоволення від гри, від зустрічей із друзями та однодумцями, від поїздок у різні міста й країни на бриджіві змагання, географія яких надзвичайно широка.

У будь-якому разі, якщо у вас вистачило ентузіазму та інтересу дочитати цю книгу до закінчення, а бажання навчитися грати в бридж не згасло, то можемо сміливо стверджувати, що бридж – це гра для вас і сподіваємося не один раз зустрітися з вами на турнірах.

ВПРАВИ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО РОЗВ'ЯЗАННЯ¹

I. Який із наведених нижче розвитків торгівлі не відповідає правилам її ведення й чому?

- | | | | | |
|----|----------|----------|------|--------|
| 1. | N | E | S | W |
| | 1♠ | пас | 2♠ | пас |
| | пас | 3♣ | пас | пас |
| | 3♠ | пас | пас | пас. |
| 2. | N | E | S | W |
| | 1♦ | 2♦ | 2♠ | пас |
| | 2♥ | пас | 2 бк | пас |
| | пас | пас | 3♥ | пас |
| | пас | пас. | | |
| 3. | N | E | S | W |
| | пас | пас | пас | пас. |
| 4. | N | E | S | W |
| | 1♥ | пас | 2♥ | пас |
| | 4♥ | контра | пас | пас |
| | реконтра | пас | пас | пас. |
| 5. | N | E | S | W |
| | пас | контра | 1♦ | контра |
| | 1♥ | реконтра | 1♠ | 3 бк |
| | пас | контра | пас | пас |
| | пас. | | | |
| 6. | N | E | S | W |
| | 1♣ | 1♥ | 1♠ | 2♥ |
| | 3♠ | 3♥ | 4♠ | контра |
| | пас | пас | пас. | |

¹Переклад і компіляція за матеріалами [1, 4, 5, 6].

7.	N	E	S	W
	1♣	1♥	4♥	пас
	контра	4♠	контра	пас
	реконтра	пас	пас	пас.

8.	N	E	S	W
	1♥	1♠	3♥	3♠
	пас	пас	4♥	контра
	пас	пас	пас.	

Хто буде робити перший хід?

9. W призначив 1♠. N спасував, а E заявив 2 бк. S і W спасували. Чи має право N ще на одну заявку?

10.	N	E	S	W
	1♦	1♠	3♦	4♠
	5♦	пас	пас	пас.

E виходить ♠К. Розігравальник виграє взятку на ♠Т зі столу. Потім він заходить ♦Т з руки. Де помилка?

11. S розіграє контракт 1 бк. W заходить ♠3. Розігравальник зі столу кладе ♠4. E кладе ♥9, а розігравальник із руки кладе ♥10. Із якої руки буде зроблений наступний хід?

II. Який запис одержимо в результаті:

1. 4♠ в зоні – з двома оверами;
2. 3♠ в зоні – з двома оверами;
3. 3♥ в зоні з контрою – своя гра;
4. 7♥ в зоні – своя гра;
5. 7♥ до зони – своя гра;
6. 3♣ до зони з контрою – своя гра;
7. 1 бк до зони з контрою – з овером;
8. 1 бк в зоні з контрою – з овером;
9. 3 бк в зоні з реконтрою – з овером;
10. 4♥ в зоні з контрою – своя гра;
11. 2♥ до зони – без двох;

12. 2♥ до зони з контрою – з овером;
13. 4♠ в зоні з контрою – без трьох;
14. 1♦ в зоні з реконтрою – з овером;
15. 7♣ до зони з реконтрою – своя гра;
16. 6♥ в зоні з контрою – своя гра?

III. Проведіть оцінний баланс карт.

- | | | | |
|--------------|-----------|-------------|--------------|
| 1. ♠ ТДВ1087 | 2. ♠ – | 3. ♠ КВ5 | 4. ♠ ДВ |
| ♥ Т87 | ♥ ТД9732 | ♥ ДВ5 | ♥ Т965 |
| ♦ 5 | ♦ 7 | ♦ К865 | ♦ К1084 |
| ♣ 1097 | ♣ К109654 | ♣ Д42 | ♣ Д73 |
| | | | |
| 5. ♠ ТК54 | 6. ♠ В986 | 7. ♠ – | 8. ♠ Д10732 |
| ♥ 65 | ♥ 9742 | ♥ КВ10 | ♥ ТД83 |
| ♦ Д1086 | ♦ Т4 | ♦ В975 | ♦ К32 |
| ♣ ТК4 | ♣ 985 | ♣ ДВ10632 | ♣ 7 |
| | | | |
| 9. ♠ ТК32 | 10. ♠ ДВ3 | 11. ♠ 10764 | 12. ♠ Д87654 |
| ♥ ТК32 | ♥ Т87532 | ♥ К10 | ♥ Д542 |
| ♦ ТК4 | ♦ ТК | ♦ 74 | ♦ 32 |
| ♣ 32 | ♣ 43 | ♣ КДВ109 | ♣ 4 |

IV. S розіграє контракт 3 бк. Запропонуйте план розіграшу після атаки картою, зазначеною зліва.

- | | | |
|--|---|---|
| <p>1. ♠ В864
♥ Т9852
♦ 9
♣ Д104</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>♠ ТК2
♥ Д7
♦ ТКД
♣ В9752</p> | <p>2. ♠ Т4
♥ Д4
♦ Д109652
♣ Т82</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>♠ К5
♥ КВ6
♦ В87
♣ КДВ103</p> | <p>3. ♠ 876
♥ 87
♦ 103
♣ ТК9765</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>♠ Т1092
♥ ТК5
♦ ТК86
♣ 42</p> |
|--|---|---|

4. ♠ T1076
♥ ТКД
♦ 5
♣ T10542

♠Д



♠ K2
♥ 874
♦ КДВ107
♣ 876

5. ♠ ТД10
♥ 753
♦ ТД10
♣ 8642

♠2



♠ 8743
♥ ТД10
♦ 754
♣ ТД10

6. ♠ T63
♥ 10654
♦ B92
♣ 987

♠Д



♠ K54
♥ T98
♦ ТД103
♣ ТК2

7. ♠ 6543
♥ 108
♦ 83
♣ ТД763

♠В



♠ ТКД
♥ ТК62
♦ T1065
♣ 82

8. ♠ ТК2
♥ В4
♦ 543
♣ ТВ1095

♥3



♠ 8765
♥ T76
♦ ТК2
♣ Д42

9. ♠ 962
♥ T9
♦ 762
♣ ТВ973

♦5



♠ ТК7
♥ КД6
♦ КД3
♣ Д1082

10. ♠ T62
♥ В4
♦ ТД43
♣ KB54

♠3



♠ 109
♥ T76
♦ KB76
♣ Д1096

11. ♠ 5
♥ T32
♦ K762
♣ Д10932

♠К



♠ ТВ6
♥ K54
♦ T54
♣ KB54

12. ♠ 6
♥ ТД7
♦ 9852
♣ KB962

♠3



♠ ТВ5
♥ K94
♦ T107
♣ T1043

13. ♠ TB10
♥ 643
♦ Д76
♣ K852

♥2



♠ 853
♥ T9
♦ ТКВ3
♣ T764

14. ♠ TB10
♥ 643
♦ Д76
♣ K852

♦9



♠ 853
♥ T9
♦ ТКВ3
♣ T764

15. ♠ 962
♥ 107
♦ 93
♣ ТКД964

♥Д



♠ T1053
♥ ТК4
♦ T1072
♣ 102

16. ♠ 10987
♥ В43
♦ ТД2
♣ KB4

♣3



♠ 6543
♥ ТК2
♦ KB3
♣ ТД10

17. ♠ 543
♥ K2
♦ КДВ107
♣ K43

♠K



♠ T62
♥ T43
♦ 9842
♣ T72

18. ♠ 7543
♥ В2
♦ KB1096
♣ K2

♠K



♠ T62
♥ T43
♦ Д87
♣ ТД65

19. ♠ 543
♥ T2
♦ КД1097
♣ КДВ

♠K



♠ T62
♥ 43
♦ В865
♣ T1098

20. ♠ В53
♥ T2
♦ КД1097
♣ КД10

♠K



♠ T6
♥ КД4
♦ В532
♣ T765

21. ♠ 765
♥ 542
♦ Т87654
♣ 5

♣6



♠ T42
♥ T103
♦ К109
♣ ТК92

22. ♠ КД
♥ 7654
♦ В742
♣ 765
- ♥Д
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ 752
♥ ТК3
♦ ТКД
♣ ТК42
23. ♠ KB92
♥ ДВ4
♦ 1083
♣ 765
- ♥10
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ Д4
♥ Т53
♦ ТКД6
♣ ТК42
24. ♠ К5
♥ ДВ32
♦ 765
♣ КД106
- ♠7
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ Т2
♥ К10
♦ ДВ1098
♣ ТВ32
25. ♠ Т42
♥ К3
♦ ТД102
♣ ТВ96
- ♠7
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ К93
♥ 76
♦ KB43
♣ К1087
26. ♠ Т75
♥ 864
♦ Д109
♣ КД32
- ♠3
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ К64
♥ Т76
♦ Т54
♣ ТВ106
27. ♠ 76
♥ 53
♦ 652
♣ ТД8765
- ♠5
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ ТК3
♥ ТВ42
♦ Т987
♣ 32
28. ♠ KB
♥ 853
♦ ТК83
♣ ТВ109
- ♠4
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ ТД10
♥ Т742
♦ 762
♣ 875
29. ♠ 732
♥ ТДВ2
♦ Т2
♣ 6543
- ♠К
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ Т4
♥ 753
♦ КДВ103
♣ К92
30. ♠ Т82
♥ В4
♦ 5432
♣ ТД42
- ♦Д
- | | | | |
|---|---|---|--|
| N | | | |
| W | E | | |
| | | S | |
- ♠ KB3
♥ К6
♦ ТК76
♣ KB53

V. S розігрує козирний контракт. Запропонуйте план реалізації контракту після зазначеної атаки.

1. ♠ K4
Контракт 4♥. ♥ 10643
 ♦ ТД62
 ♣ Т74

Атака ♠Д.



♠ Т63
♥ 8752
♦ KB83
♣ K2

2. ♠ 10
Контракт 6♥. ♥ Т32
 ♦ Т7654
 ♣ 10765

Атака ♦К.



♠ ТК32
♥ КДВ1054
♦ 10
♣ Т3

3. ♠ KB95
Контракт 4♠. ♥ –
 ♦ 10952
 ♣ В10874

Атака ♣2.



♠ ТД1086
♥ ДВ74
♦ Т863
♣ –

4. ♠ KB95
Контракт 4♠. ♥ –
 ♦ 10952
 ♣ В10874

Атака ♠2.



♠ ТД1086
♥ ДВ74
♦ Т863
♣ –

5.
Контракт 4♠.

♠ КД2
♥ ТК432
♦ Т9
♣ 987



Атака ♣К. W
виграє ще дві
взятки на ♣ДВ
і ходить ♦4.

♠ Т109876
♥ 5
♦ Д87
♣ 432

7.
Контракт 4♠.

♠ Д432
♥ 532
♦ Д873
♣ Д4



Атака ♥8.

♠ ТКВ6
♥ ТК
♦ 94
♣ К10983

9.
Контракт 6♥.

♠ ТДВ109
♥ Т104
♦ 632
♣ Т4



Атака ♣Д.

♠ 6
♥ КДВ932
♦ ТК75
♣ 102

6.
Контракт 6♥.

♠ КД84
♥ ТК653
♦ 43
♣ 43



Атака ♥4.

♠ —
♥ ДВ1092
♦ ТК87
♣ Т987

8.
Контракт 7♥.

♠ Т8764
♥ КДВ6
♦ 5
♣ Д32



Атака ♠Д.

♠ 2
♥ Т1094
♦ Т8764
♣ ТК4

10.
Контракт 4♠.

♠ В93
♥ В97
♦ В876
♣ КВ5



Атака ♥К. W
виграє взятку
та продовжує
♥Д.

♠ ТКД6
♥ 3
♦ Т93
♣ ТД1074

11.
Контракт 4♠.

♠ KB976
♥ T42
♦ B2
♣ T53

Атака ♠2.

N
W **E**
S

♠ ТД108
♥ 7653
♦ ТКД6
♣ 2

13.
Контракт 2♠.

♠ B32
♥ T
♦ 10865
♣ T7653

Атака ♣В.

N
W **E**
S

♠ ТД54
♥ 86532
♦ В42
♣ 8

15.
Контракт 6♥.

♠ 42
♥ 1032
♦ 753
♣ ТК964

Атака ♥5.

N
W **E**
S

♠ ТД
♥ ТКДВ987
♦ ТД
♣ 32

12.
Контракт 4♠.
♦ 9
♣ ТВ1076

Атака ♣2.

N
W **E**
S

♠ ТК86
♥ 753
♦ ТКД
♣ КД4

14.
Контракт 4♠.

♠ 72
♥ 65
♦ 854
♣ ТКДВ73

Атака ♦Д.

N
W **E**
S

♠ ТКД84
♥ 842
♦ ТК3
♣ 82

16.
Контракт 6♠.

♠ 972
♥ 75
♦ 1083
♣ ТК432

Атака ♦5.

N
W **E**
S

♠ ТКДВ1043
♥ К4
♦ ТК
♣ 65

VI. S розігрує контракт 3 бк після торгівлі 1бк – 3 бк. Ви займаєте позицію W. Оберіть карту для першого ходу, маючи розклад:

1. ♠ Д105 ♥ КД853 ♦ К83 ♣ 72;
2. ♠ 943 ♥ Д53 ♦ 863 ♣ В742;
3. ♠ ДВ98 ♥ К83 ♦ В7543 ♣ 10;
4. ♠ ТД62 ♥ ТД85 ♦ 10987 ♣ 7;
5. ♠ 63 ♥ Т85 ♦ Д1087 ♣ Д763;
6. ♠ 632 ♥ ТД765 ♦ ДВ104 ♣ В;
7. ♠ 863 ♥ Д5 ♦ 865432 ♣ К7;
8. ♠ 753 ♥ ТВ1094 ♦ 86 ♣ 532;
9. ♠ Д63 ♥ ТВ7 ♦ КВ3 ♣ 8742;
10. ♠ Т75 ♥ К6 ♦ КД7 ♣ 86532;
11. ♠ К9863 ♥ 7 ♦ ДВ1062 ♣ 83;
12. ♠ В8 ♥ К4 ♦ 9753 ♣ 86432.

VII. Ви займаєте позицію W. Якою картою будете атакувати після наведеної торгівлі?

1.	N	E	S	W
			1♦	1♠
	2♣	пас	2 бк	пас
	3 бк	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ ТД865 ♥ ТД865 ♦ 72 ♣ 3.

2.	N	E	S	W
			1 бк	пас
	2♣ (Стейман)	пас	2♠	пас
	3 бк	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ 87 ♥ ДВ96 ♦ Д1084 ♣ Т103.

3.	N	E	S	W
	1♣	1♦	1 бк	пас
	2 бк	пас	3 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ В10986 ♥ ТК3 ♦ 2 ♣ В432.

4.	N	E	S	W
			2 бк	1♠
	3 бк	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ Д975 ♥ КД43 ♦ 853 ♣ Т7.

5.	N	E	S	W
	1♦	пас	2♣	пас
	2♠	пас	2 бк	пас
	3♣	пас	3♠	пас
	3 бк	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ 7 ♥ В942 ♦ В1063 ♣ КВ85.

6.	N	E	S	W
			1 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ Д10986 ♥ ТК3 ♦ 853 ♣ 74.

7.	N	E	S	W
			1♦	пас
	1♠	пас	1 бк	пас
	2 бк	пас	3 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ Т6 ♥ КВ4 ♦ В10965 ♣ Т83.

8.	N	E	S	W
			1 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ Д864 ♥ 732 ♦ ДВ6 ♣ К107.

9.	N	E	S	W
			2 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ В1097 ♥ Т732 ♦ В7 ♣ 763.

10.	N	E	S	W
		1♥	1 бк	пас
	2 бк	пас	3 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ В10743 ♥ 82 ♦ ДВ6 ♣ 1052.

11.	N	E	S	W
	1♦	пас	1 бк	пас
	2 бк	пас	3 бк	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ 1098 ♥ В98 ♦ Т987 ♣ 1098.

12.	N	E	S	W
	1♣	1♠	2♣	пас
	2♥	пас	2 бк	пас
	3 бк	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ Д63 ♥ 852 ♦ ДВ109 ♣ 843.

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

Ваша карта: ♠ 986 ♥ ДВ982 ♦ 75 ♣ ТВ7.

14.	N	E	S	W
	1♣	пас	1♥	пас
	2♥	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ Д86 ♥ В842 ♦ 83 ♣ КДВ9.

15.	N	E	S	W
	пас	пас	1♥	пас
	2♥	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ ТВ64 ♥ Д75 ♦ 742 ♣ КВ4.

16.	N	E	S	W
	пас	пас	1♦	контра
	пас	пас	пас.	

Ваша карта: ♠ В1098 ♥ КДВ5 ♦ 7 ♣ ТКВ3.

17.	N	E	S	W
	1♣	пас	1♠	пас
	3♣	пас	3♠	пас
	4♠	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ К83 ♥ 63 ♦ Д7542 ♣ К8.

18.	N	E	S	W
	1♣	1♦	1♠	пас
	1 бк	пас	3♠	пас
	4♠	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ 863 ♥ 1052 ♦ Д93 ♣ 9643.

19.	N	E	S	W
	1♣	1♦	1♥	пас
	1♠	пас	1 бк	пас
	2♥	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ 863 ♥ К2 ♦ Д93 ♣ 96543.

20.	N	E	S	W
	пас	пас	1♠	пас
	3♠	пас	4♠	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ 954 ♥ КДВ7 ♦ Т83 ♣ В108.

21.	N	E	S	W
	пас	пас	1♠	пас
	2♠	пас	4♠	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ 853 ♥ 7 ♦ 8652 ♣ 98753.

22.	N	E	S	W
	пас	пас	1♥	пас
	2♦	пас	2♥	пас
	4♥	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ 853 ♥ 7 ♦ 8652 ♣ 98753.

23.	N	E	S	W
	пас	пас	1♠	пас
	2♠	пас	4♠	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ КВ72 ♥ 6 ♦ КД108 ♣ 9542.

24.	N	E	S	W
			1♥	пас
	2♣	пас	3♣	пас
	3♥	пас	4♥	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ 73 ♥ T6 ♦ TB43 ♣ 108743.

25.	N	E	S	W
	пас	пас	1♠	пас
	3♠	пас	4♠	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ T653 ♥ 7 ♦ T432 ♣ B432.

26.	N	E	S	W
			1♣	пас
	1♦	пас	1♥	пас
	3♥	пас	4♥	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ 9873 ♥ T86 ♦ 5 ♣ D10842.

27.	N	E	S	W
		1 бк	2♥	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ D86 ♥ 85 ♦ K742 ♣ 10963.

28.	N	E	S	W
	1♦	пас	1♥	пас
	3♦	пас	3♥	пас
	4♥	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ K83 ♥ 863 ♦ 8742 ♣ B95.

29.	N	E	S	W
	1♣	пас	1♥	пас
	2♥	пас	2 бк	пас
	3♥	пас	4♥	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ K83 ♥ 863 ♦ K742 ♣ B95.

30.	N	E	S	W
			1♥	пас
	2♦	пас	2♥	пас
	3♥	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ Д10642 ♥ 7 ♦ Т72 ♣ 9843.

31.	N	E	S	W
			1♥	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ KB8 ♥ 64 ♦ K873 ♣ 7532.

32.	N	E	S	W
		1♠	2♥	контра
	пас	пас	пас.	

Ваша карта: ♠ 8 ♥ K965 ♦ Т974 ♣ В1093.

33.	N	E	S	W
			1♦	пас
	2♦	пас	3♦	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ KB6 ♥ ТД84 ♦ 853 ♣ В84.

34.	N	E	S	W
		1♥	1♠	2♥
	2♠	пас	пас	пас.

Ваша карта: ♠ 865 ♥ K732 ♦ Т107 ♣ В53.

35.	N	E	S	W
		1♥	2♦	3♥
	4♦	4♥	5♦	пас
	пас	контра	пас	пас
	пас.			

Ваша карта: ♠ KB3 ♥ ТД86 ♦ 74 ♣ KB86.

36.	N	E	S	W
	1♣	пас	1♦	пас
	1♠	пас	2♣	пас
	2♦	пас	3♦	пас
	пас	пас.		

Ваша карта: ♠ В75 ♥ К1083 ♦ Т74 ♣ 653.

VIII. Ви займаєте позицію W. Зробіть перший хід проти малого шлему після зазначеної торгівлі.

1. N 3♠ 4♥ 5♦ 6♠
S 1♠ 4♦ 4♠ 5♠

Ваша карта: ♠ 643 ♥ 752 ♦ 863 ♣ Т742.

2. N 1♦ 3♣ 4♣ 5♦
S 1♠ 3♠ 4 бк 6 бк

Ваша карта: ♠ 732 ♥ Д1074 ♦ 863 ♣ 852.

3. N 2♣ 4♥ 6♥
S 1♥ 3♣ 5♦

Ваша карта: ♠ 9872 ♥ 742 ♦ 76532 ♣ 7.

4. N 3♠
S 1♠ 6♣

Ваша карта: ♠ 85 ♥ ТК74 ♦ 853 ♣ В1097.

5. N 4 бк
S 1 бк 6 бк

Ваша карта: ♠ Д863 ♥ К74 ♦ 853 ♣ В74.

6. N 2♦ 4♠
S 1♥ 2♠ 6♠

Ваша карта: ♠ 983 ♥ 10943 ♦ Д8653 ♣ 7.

7. N 2♣ 3♥ 5♥
S 1♥ 3♣ 4 бк 6♥

Ваша карта: ♠ 852 ♥ Т6 ♦ В1093 ♣ 7432.

8. N 3♥ 5♥
S 1♥ 4 бк 6♥

Ваша карта: ♠ Д843 ♥ 652 ♦ Т73 ♣ 1064.

9. N 2♦ 3♥ 4♠
S 1♠ 2♠ 3 бк 6♠

Ваша карта: ♠ 53 ♥ К753 ♦ 763 ♣ 10874.

10. N 1♦ 3♦ 4♥
S 2♥ 3♥ 6♥

Ваша карта: ♠ Т63 ♥ Д108 ♦ 753 ♣ 10982.

IX. S розіграє контракт. Запропонуйте план віста, володіючи зазначеною інформацією.

1. ♠ Д109
 ♥ 1054
 ♦ 82
 ♣ ТКДВ6

♠ K6
♥ K972
♦ ТВ73
♣ 1032



S обіцяв своєю торгівлею одномасну руку з пікою та 11–12 PC. Він же розіграє контракт 4♠. Ви атакуєте ♥2. На фоску столу E зіграв ♥В, і S забрав взятку ♥Т. Далі S перейшов на стіл по ♣Т і продовжив ♠10 – від E і S по козирній фосці – взяли ♠К. Що далі?

♠ 642 3.
♥ В75
♦ 86
♣ КДВ92



♠ 73
♥ Д10843
♦ 9732
♣ Т5

S обіцяв своєю торгівлею близько 20 PC і мінімум п'ять карт у бубні. Грається контракт 3 бк. W атакував ♠Д, ми дали заперечення ♠3, і взятку отримав ♠Т S.

2. ♠ 7652
 ♥ 76
 ♦ КДВ54
 ♣ 74

♠ ДВ109
♥ В984
♦ Т73
♣ Д5



S обіцяв своєю торгівлею 18–20 PC у рівномірному розкладі та розіграє 3 бк. Ви атакуєте ♠Д. Партнер дає сигнал заперечення ♠4. S бере взятку ♠Т та продовжує ♦10. Що далі?

♠ ТК 4.
♥ Д104
♦ ТДВ1032
♣ Д8



♠ В95
♥ КВ932
♦ К94
♣ 73

S обіцяв у торгівлі 7–10 PC, рівномірний розклад без четвірок у мажорі й розіграє контракт 3 бк. Атака ♥8, зі столу ♥10, від нас ♥В. S бере взятку ♥Т і ходить

У наступну взятку зіграли ♣7, ♣3 і ♣К. Що далі?

5. ♠ K1075
♥ T75
♦ KB9
♣ 1086

♠ 8
♥ Д1086
♦ T764
♣ 9742



Після торгівлі, у якій S обіцяв мінімум 12 PC і мінімум п'ять карт у піці, він розіграє контракт 4♠. Атака ♥6. Розігравальник грає ♥Т столу – від Е ♥9, з руки – ♥2. Далі він у три кола добирає козири, лишаючи хід у руці – у партнера був третій ♠В, ми ж дали в масть і знесли дві фоски треф – і ходить фосою бубен. Що далі?

♠ К3 7.
♥ К74
♦ ТД65
♣ 10754



S обіцяв своєю торгівлею 15–17 PC у рівномірному розкладі та розіграє 3 бк.

фосою бубен – від W ♦7, зі столу ♦Д. Що далі?

6. ♠ K1075
♥ T75
♦ KB9
♣ 1086

♠ 8
♥ Д1086
♦ T764
♣ 9742



Після торгівлі, у якій S обіцяв мінімум 12 PC і мінімум п'ять карт у піці, він розіграє контракт 4♠. Атака ♥6. Розігравальник грає ♥Т столу – від Е ♥9, з руки – ♥2. Далі він переходить до руки по ♣Т і ходить фосою бубен. Що далі?

8. ♠ 5
♥ К762
♦ Т32
♣ Т10932

♠ КД1093
♥ 1098
♦ В76
♣ 87



S обіцяв своєю торгівлею 15–17 PC у рівномірному розкладі без мажорних

Атака ♠4 – зі столу ♠3, від нас ♠В, від S ♠6. Ми продовжили ♠8 – від S ♠9, від W ♠2, супротивник взяв ♠К на столі та пішов у трефу. Що далі?

♠ КД1095 9.

♥ КД108

♦ 5

♣ 1085



♠ Т843

♥ В54

♦ 743

♣ 962

S, який обіцяв у торгівлі 15–17 PC у рівномірному розкладі без трійки пік і четвірки черв, розіграє 3 бк. Партнер зробив хід ♣Т. Дали кількісний сигнал найменшою з фосок – ♣2. У наступних трьох взятках W продовжив ♣К, ♣Д (усі дали в масть) і ♣4, зі столу ♦5. Яку карту необхідно знести в цю взятку нам?

♠ ТДВ6 11.

♥ КВ43

♦ 843

♣ 108



♠ К84

♥ 82

♦ К105

♣ Т9764

четвірок і розіграє 3 бк. Атака ♠К – далі: ♠5, ♠2, ♠6. Що далі?

♠ КВ75 10.

♥ К2

♦ Д10754

♣ К4



♠ 943

♥ Т983

♦ Т962

♣ Д5

S обіцяв своєю торгівлею 15–17 PC у рівномірному розкладі з четвіркою пік і розіграє контракт 4♠. W атакує ♦8, зі столу – фоска. Що далі?

12.

♠ 98763

♥ ДВ1032

♦ ТК

♣ 4

♠ К102

♥ 7

♦ В8532

♣ ТК32



S обіцяв своєю торгівлею мінімум п'ять карт у черві, мінімум 12 PC і розіграє контракт 4♥. W атакував ♦6, зі столу фоска, від нас ♦К. S отримав взятку на ♦Т, відібрав у два кола козирів (усі двічі дали в масть) і продовжив із руки ♠10 – від W ♠2, зі столу ♠6. Що далі?

♠ KB 13.

♥ Д8

♦ ТК42

♣ 97532



♠ ТД72

♥ К53

♦ В1096

♣ 84

W атакує ♠10 проти 4♥. E виграє перші дві взятки на ♠Д і ♠Т. Що далі?

Після атаки ♣К проти 4♠ W переключиться на ♥7. E виграє цю взятку ♥К і продовжує ♥Т, якого S б'є з руки ♠Д. Що далі?

14.

♠ Д109

♥ KB74

♦ В42

♣ ДВ2

♠ К432

♥ 62

♦ ТК63

♣ 862



Проти контракту 4♥ W виграє перші дві взятки на ♦ТК і продовжує ♦6. S б'є козирем із руки третю бубну та відіграє ♥Т і ♥К (усі дають у масть). Наступну взятку виграє ♣Д на столі, після чого настає хід ♣2 до ♣10 в руці. Наступний хід S робить ♠6. Що далі?

X. Ваша пара до зони. Ви відкриваєте першим.

Оберіть заявку для відкриття в торгівлі, маючи:

1. ♠ Д6 ♥ Т765 ♦ Д10 ♣ ТКД98;
2. ♠ ТКДВ984 ♥ 7 ♦ Т1062 ♣ Д;
3. ♠ ТК104 ♥ Д93 ♦ ТК ♣ В1072;
4. ♠ Т7 ♥ Т9532 ♦ Д1062 ♣ Т4;

5. ♠ 1084 ♥ ТК108632 ♦ 7 ♣ Д6;
6. ♠ ТКДВ4 ♥ 73 ♦ ТКД42 ♣ Т;
7. ♠ ТК ♥ ТК ♦ ТК10972 ♣ КВ6;
8. ♠ Т1053 ♥ ТВ6 ♦ К8 ♣ ТКДВ;
9. ♠ 87 ♥ Д4 ♦ ТКД854 ♣ КВ8;
10. ♠ 6 ♥ КВ9873 ♦ ТК4 ♣ К83.

XI. Ваша пара до зони. Опоненти в торгівлю не вступають. Оберіть заявку для першої відповіді.

1. Відкриття партнера – 3♠.
Ваша рука – ♠ 1072 ♥ 4 ♦ 87542 ♣ В973.
2. Відкриття партнера – 1 бк.
Ваша рука – ♠ ТК52 ♥ 73 ♦ 6 ♣ Д97542.
3. Відкриття партнера – 1♣.
Ваша рука – ♠ КД63 ♥ 84 ♦ Д1073 ♣ ДВ6.
4. Відкриття партнера – 2 бк.
Ваша рука – ♠ 63 ♥ К1084 ♦ Д3 ♣ ТВ862.
5. Відкриття партнера – 1♣.
Ваша рука – ♠ В432 ♥ 93 ♦ ТД10984 ♣ 10.
6. Відкриття партнера – 1♦.
Ваша рука – ♠ 6 ♥ Д93 ♦ 8532 ♣ ТК1092.
7. Відкриття партнера – 2♥.
Ваша рука – ♠ 984 ♥ ТК ♦ ТВ6 ♣ Т10742.
8. Відкриття партнера – 1♠.
Ваша рука – ♠ 107532 ♥ – ♦ КД102 ♣ КДВ5.
9. Відкриття партнера – 2♣.
Ваша рука – ♠ 74 ♥ Т94 ♦ ТК10 ♣ КД983.
10. Відкриття партнера – 1♣.
Ваша рука – ♠ ТК109 ♥ КД87532 ♦ Д4 ♣ –.
11. Відкриття партнера – 1♦.
Ваша рука – ♠ К2 ♥ КДВ843 ♦ 54 ♣ К107.
12. Відкриття партнера – 3♥.
Ваша рука – ♠ ТДВ1086 ♥ Т ♦ ТК10 ♣ 842.
13. Відкриття партнера – 1♦.
Ваша рука – ♠ 108765 ♥ КВ1043 ♦ 9 ♣ К7.

14. Відкриття партнера – 2♠.
Ваша рука – ♠ ТВ ♥ ТД75 ♦ ТКВ73 ♣ ТД.
15. Відкриття партнера – 1 бк.
Ваша рука – ♠ К96 ♥ Т10753 ♦ Т2 ♣ Т52.
16. Відкриття партнера – 3♦.
Ваша рука – ♠ Т987 ♥ – ♦ В653 ♣ 86542.
17. Відкриття партнера – 1♠.
Ваша рука – ♠ 986 ♥ Т1063 ♦ ДВ5 ♣ К95.
18. Відкриття партнера – 1♣.
Ваша рука – ♠ Т4 ♥ КДВ76 ♦ ТК964 ♣ 8.
19. Відкриття партнера – 1♦.
Ваша рука – ♠ К106 ♥ К95 ♦ 864 ♣ КД63.
20. Відкриття партнера – 1♥.
Ваша рука – ♠ 6 ♥ Д852 ♦ ТК432 ♣ 873.

XII. На ваше відкриття 1♣ партнер відповів 1♦.
Оберіть заявку для продовження торгівлі, маючи:

1. ♠ Д8 ♥ ТД98 ♦ К86 ♣ Д1094;
2. ♠ КВ8 ♥ К107 ♦ ДВ6 ♣ КВ97;
3. ♠ 8 ♥ Т95 ♦ К86 ♣ ТКВ942;
4. ♠ ТВ73 ♥ 10 ♦ К65 ♣ ТДВ75;
5. ♠ 4 ♥ Т4 ♦ ТКВ9 ♣ ТДВ872;
6. ♠ 10 ♥ Т96 ♦ КВ65 ♣ ТКД65;
7. ♠ ТВ97 ♥ К2 ♦ ТД9 ♣ ТВ96;
8. ♠ ТД ♥ КД9 ♦ К10 ♣ ТД9742;
9. ♠ КВ97 ♥ ТК85 ♦ 5 ♣ ТКД9.

XIII. На ваше відкриття 1♣ партнер відповів 1♥.
Оберіть заявку для продовження торгівлі, маючи:

1. ♠ Д5 ♥ КД96 ♦ Т86 ♣ Д1042;
2. ♠ К108 ♥ К7 ♦ Д962 ♣ ТВ93;
3. ♠ Т98 ♥ Т942 ♦ 6 ♣ ТКВ53;
4. ♠ ТД64 ♥ 5 ♦ К9 ♣ ТД10843;
5. ♠ ТВ104 ♥ ТК4 ♦ К2 ♣ КД86;
6. ♠ ТК102 ♥ 9 ♦ КВ6 ♣ ТКВ97;
7. ♠ ТВ8 ♥ 2 ♦ ТД96 ♣ ТД962;

8. ♠ ТК7 ♥ К1097 ♦ Т9 ♣ ТВ95;
9. ♠ КВ9 ♥ Т5 ♦ 54 ♣ ТК10865;
10. ♠ 6 ♥ КД105 ♦ Т2 ♣ ТДВ543;
11. ♠ КД4 ♥ Т3 ♦ ДВ9 ♣ ТК876;
12. ♠ КД7 ♥ 8 ♦ ТД7 ♣ ТКВ1074.

XIV. На ваше відкриття 1♠ партнер відповів 2♥.
Оберіть заявку для продовження торгівлі, маючи:

1. ♠ КВ962 ♥ Д98 ♦ 108 ♣ ТД5;
2. ♠ К10873 ♥ К74 ♦ Т6 ♣ Т85;
3. ♠ ТВ974 ♥ К3 ♦ КВ8 ♣ ТВ5;
4. ♠ ТВ764 ♥ 10 ♦ 987 ♣ ТК95;
5. ♠ ТК962 ♥ В4 ♦ 96 ♣ ТК72;
6. ♠ КД973 ♥ ТД9 ♦ КД64 ♣ 8;
7. ♠ ТК876 ♥ К96 ♦ К7 ♣ Т86;
8. ♠ ТК10876 ♥ 9 ♦ ТД7 ♣ КД8;
9. ♠ КДВ9754 ♥ 5 ♦ Т54 ♣ В5.

XV. На відкриття партнера 1♣ ви відповіли 1♠,
після чого партнер заявив 2♥. Якою заявкою
продовжуватимете торгівлю, маючи:

1. ♠ КВ764 ♥ Д982 ♦ В8 ♣ 94;
2. ♠ КВ985 ♥ К73 ♦ 9642 ♣ 7;
3. ♠ Д10872 ♥ 94 ♦ КД6 ♣ 875;
4. ♠ ТВ73 ♥ 104 ♦ Д10654 ♣ 84;
5. ♠ Т10964 ♥ К1042 ♦ 75 ♣ В5;
6. ♠ КД10763 ♥ Д93 ♦ К65 ♣ 2;
7. ♠ ТВ97 ♥ К32 ♦ В85 ♣ В75;
8. ♠ Т1072 ♥ 94 ♦ ТД97 ♣ 963;
9. ♠ 109752 ♥ К5 ♦ 10 ♣ К9643?

XVI. На відкриття партнера 1♥ ви відповіли 1♠,
після чого партнер заявив 1 бк. Якою заявкою
продовжуватимете торгівлю, маючи:

1. ♠ ТВ765 ♥ 5 ♦ К865 ♣ 432;
2. ♠ ТВ76 ♥ 7 ♦ Д108765 ♣ 98;

3. ♠ K1095 ♥ B4 ♦ 1096 ♣ T984;
4. ♠ KB10875 ♥ 103 ♦ T8 ♣ Д107;
5. ♠ T10865 ♥ K108 ♦ Д3 ♣ Д52;
6. ♠ KB76 ♥ 3 ♦ ТД32 ♣ Д975;
7. ♠ KB106 ♥ Д8 ♦ ТВ4 ♣ В1097;
8. ♠ ТД1085 ♥ Т2 ♦ 6 ♣ KB987;
9. ♠ ТВ107432 ♥ 54 ♦ Т98 ♣ 9?

XVII. На відкриття партнера 1♦ ви відповіли 1♠, після чого партнер заявив 2♣. Якою заявкою продовжуватимете торгівлю, маючи:

1. ♠ ТВ765 ♥ 1076 ♦ Д9 ♣ В97;
2. ♠ KB10864 ♥ K86 ♦ В2 ♣ 105;
3. ♠ В876 ♥ K103 ♦ Д5 ♣ В862;
4. ♠ T1076 ♥ T8 ♦ 985 ♣ В1054;
5. ♠ T10764 ♥ T864 ♦ 9 ♣ В65;
6. ♠ T10653 ♥ K95 ♦ Д1054 ♣ 9;
7. ♠ T1087 ♥ KB8 ♦ В43 ♣ Д108;
8. ♠ KB107 ♥ ТВ10 ♦ K8 ♣ В865;
9. ♠ ТД865 ♥ В87 ♦ K8 ♣ K97?

XVIII. На відкриття партнера 1♥ ви відповіли 1♠, після чого партнер заявив 2♥. Якою заявкою продовжуватимете торгівлю, маючи:

1. ♠ ТВ765 ♥ 10 ♦ K65 ♣ 108752;
2. ♠ ДВ10876 ♥ 3 ♦ ДВ6 ♣ В97;
3. ♠ ТД10863 ♥ 9 ♦ K98 ♣ 1054;
4. ♠ ТКВ952 ♥ 8 ♦ 1076 ♣ K108;
5. ♠ ТД84 ♥ Т4 ♦ В65 ♣ 10872;
6. ♠ ТВ1076 ♥ Т96 ♦ 5 ♣ 9865;
7. ♠ T1097 ♥ 102 ♦ ТД10 ♣ ТВ98;
8. ♠ ТК754 ♥ 10 ♦ ТД1052 ♣ 98;
9. ♠ ТВ1073 ♥ Т85 ♦ 5 ♣ Т963?

XIX. На відкриття партнера 1♠ ви відповіли 1 бк, після чого партнер заявив 2♦. Якою заявкою продовжуватимете торгівлю, маючи:

1. ♠ В ♥ ДВ1084 ♦ 65 ♣ Т10875;
2. ♠ В8 ♥ КВ932 ♦ Д64 ♣ Д108;
3. ♠ 8 ♥ 1095 ♦ К9 ♣ КВ108754;
4. ♠ 9 ♥ 10874 ♦ КВ6 ♣ КВ853;
5. ♠ Т8 ♥ Д942 ♦ К1065 ♣ В73;
6. ♠ 7 ♥ Т9 ♦ КВ9543 ♣ 9865?

XX. На відкриття партнера 1♥ ви відповіли 2♣, після чого партнер заявив 2♠. Якою заявкою продовжуватимете торгівлю, маючи:

1. ♠ ТД85 ♥ В2 ♦ Д9 ♣ КВ963;
2. ♠ ТД85 ♥ Т8 ♦ 107 ♣ ТВ1065;
3. ♠ КВ7 ♥ Т4 ♦ Д87 ♣ Д10972;
4. ♠ 1074 ♥ 9 ♦ ТД107 ♣ ТВ975?

XXI. Вирішіть кілька завдань на розіграш і віст, щоб дізнатися, наскільки успішно ви засвоїли бриджеві маневри.

1. ♠ ТДВ7543
♥ КВ2
♦ К
♣ ТВ



- ♠ К9
- ♥ 1098
- ♦ 107543
- ♣ 987

Після двох пасів W відкрив торгівлю заявкою 4♠ і став розігруючим. N атакував ♣К. Ваш план розіграшу?

2. ♠ Д4
♥ К105
♦ ДВ2
♣ 108753



- ♠ 10875
- ♥ 97432
- ♦ К5
- ♣ ТД

S відкрив 1 бк (15–17), N підняв до 3 бк. Ви атакували ♥3, зі столу ♥5, від партнера ♥Д, розігруючий узяв ♥Т і зіграв малою пікою, беручи на ♠Д столу. Тепер зі столу трефа, від партнера ♣9, від S ♣К. Що далі?

3. Торгівля: W 2♣ 3 бк
 E 1♦ 3♦ пас.



♠ Д7
 ♥ В85
 ♦ ТКД532
 ♣ КД

N атакував ♥К, ви, сидячи на S, поклали ♥2, W взяв ♥Т і зіграв трефою. Що далі?

♠ КВ10
 ♥ 732
 ♦ В10974
 ♣ Т5

4. ♠ ДВ10973
 ♥ 42
 ♦ ТВ5
 ♣ Д5



♠ ТК54
 ♥ Т7
 ♦ 983
 ♣ ТК72

W відкрив торгівлю блоком 2♠, а партнер підняв до 6♠. N атакує ♦К. Як виграти цей контракт?

5. ♠ ТД
 ♥ Д10853
 ♦ 9
 ♣ КВ975



♠ К106
 ♥ В942
 ♦ Д4
 ♣ ТД103

W розіграє ♥4, противники в торгівлю не вступали. N атакував ♣8. Як з'ясувалося, віст в опонентів зворотний, так що хід явно зроблений синглетом. Що робити?

6. ♠ 10952
 ♥ КД742
 ♦ В95
 ♣ Т



♠ КД
 ♥ В5
 ♦ Д1072
 ♣ ДВ743

Після торгівлі 1♥–4♥ E став розігравальником. Ви атакували ♠К й отримали взятку. Пішли ♠Д і знову залишилися при ході. Піка закінчилася, потрібно ходити в іншу масть. У яку?

7. Торгівля:

E	S	W	N
1♥	1♠	2♣	пас
2♥	пас	3 бк	усі пас.

♠ ТД
♥ 82
♦ В543
♣ ТКВ74



♠ 53
♥ ТК974
♦ КД8
♣ 1032

N атакував пікою, від S ♠К. Беремо ♠Т і виграємо досить легко. Як?

8. ♠ –
♥ ТД10874
♦ 875
♣ ТД74



♠ В732
♥ КВ9
♦ Д92
♣ К83

W розіграє 4♥ після атаки ♠К. Як потрібно зіграти в другій взятці?

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Бридж для начинающих / под ред. А. Г. Максимова – Санкт-Петербург : ОРИС, 1992. – 270 с.
2. Сухоруков А. Н. Только бридж. Для начинающих и не только / А. Н. Сухоруков. – Москва : Гранд-пресс, 1994. – 170 с.
3. Градовский О. Т. Играйте в бридж : самоучитель / О. Т. Градовский, И. Д. Феранчук, О. Л. Шадыро. – Минск : МЕТ, 1997. – 176 с.
4. Корзун А. Л. Бридж. Твой путь к победам / А. Л. Корзун. – Минск : МЕТ, 2007. – 304 с.
5. Поташев М. О. Бридж: лучшая игра без мяча / М. О. Поташев, В. Я. Бруштунов. – Москва : Омега-Л, 2018. – 246 с.
6. Ewen R. B. Opening leads / Robert B. Ewen. – London : Robert Hale, 1996. – 240 p.
7. Cichoń Andrzej. Nie tylko impas. Proste a nie wszystkim znane zagrania brydżowe. – Krakowskie Wydawnictwo Prasowe. – 34 s.
8. Robson A. Times Beginner's Guide to Bridge: All you need to play the game. – Publ.: Harpercollins, 2019. – 240 p.
9. Bridge for Beginner's. – Publ.: Drip Digital, 2020. – 213 p.
10. Бридж-вісті України. – 1998. – № 1. – 37 с.
11. Долбишева Н. Г. Основи загальної теорії та методики підготовки спортсменів в інтелектуальних видах спорту : навчальний посібник / Н. Г. Долбишева. – Дніпро : ПДАФКіС, 2020. – 71 с.
12. Шаповалов С. П. Вплив спортивного бриджу на психологічний та фізичний стан людини / С. П. Шаповалов // Інноваційні технології в системі підвищення кваліфікації фахівців фізичного виховання і спорту : тези доповідей IV Міжнародної науково-методичної конференції. – Суми : СумДУ, 2017. – С. 277–278.

Навчальне видання

**Михайловський Яків Емануїлович,
Шаповалов Сергій Павлович**

ОСНОВИ СПОРТИВНОГО БРИДЖУ

Підручник

Художнє оформлення обкладинки С. П. Шаповалова
Редактор О. Ф. Дубровіна
Комп'ютерне верстання Я. Е. Михайловського

Формат 60×84/16. Ум. друк. арк. 14,65. Обл.-вид. арк. 13,91. Тираж 500 пр. Зам. №

Видавець і виготовлювач
Сумський державний університет,
вул. Римського-Корсакова, 2, м. Суми, 40007
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 3062 від 17.12.2007.