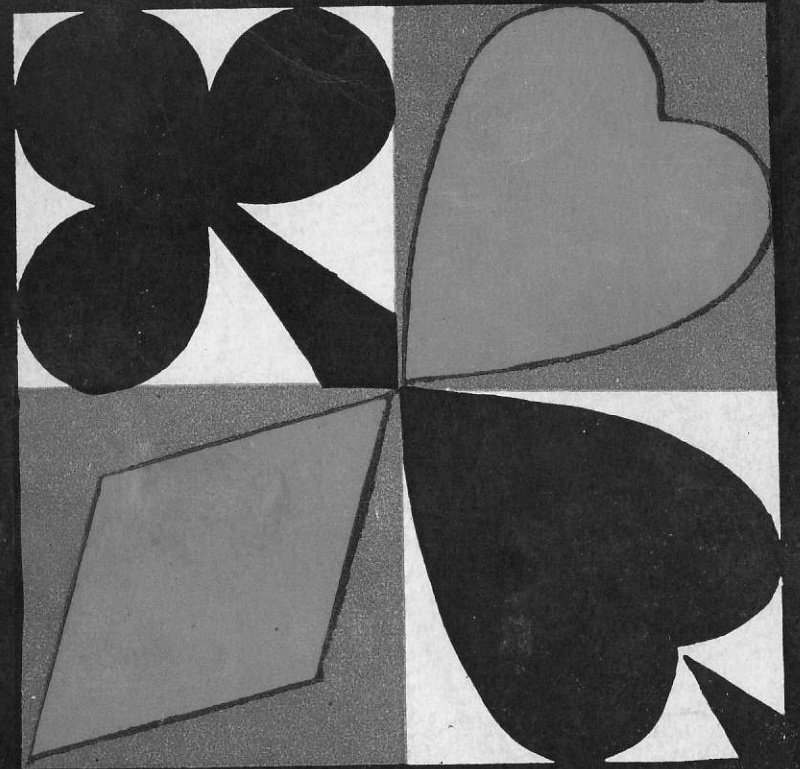


Vlad Racoviceanu



BRIDGE

JOCUL DECLARANTULUI

Capitolul V

Numărătoarea și localizarea cărților

1. OBIECTIVUL DECLARANTULUI

A fost expusă pînă acum manevra de valorificare a culorilor și modul în care pot fi realizate levate la un joc de culoare. Dar pînă la explicarea jocurilor mai complexe este necesar să urmărim procesul rațional al „declarantului”, din momentul cînd jucătorul din stînga a atacat prima carte, iar partenerul din față, devenind „mort”, își etalează pe masă cele 13 cărți.

Principalul obiectiv al declarantului constă în realizarea numărului de levate stabilit prin contract, fie că este vorba de o marcă parțială, de o manșă sau de un șlem. Un bun jucător nu-și va pierde niciodată speranțele de realizare a contractului, deoarece există multiple posibilități de reușită printr-un final de joc bine condus sau printr-o manevră abilă de ordin psihologic. În momentul cînd se constată că îndeplinirea contractului este improbabilă sau că ar fi de riscat prea mult pentru aceasta, declarantul trebuie să caute să reducă la minimum numărul căderilor. Sînt însă cazuri cînd este necesar să se aleagă între două idei de joc și asupra acestor situații vom insista acum.

Să presupunem că se joacă un contract de 4 pici contrate și că declarantul este în zona vulnerabilă. Într-una din cu-

lorile de la mort se găsește A, D, iar declarantul are, în aceeași culoare, un singleton. Asupra poziției R din această culoare, nu există nici o indicație. Impasul oferă 50% șanse de reușită; luarea hotărîrii pentru a încerca un impas nu este tocmai ușoară, situația jocului trebuind să fie bine cîntărită și din punct de vedere al punctajului și anume:

— *dacă impasul reușește*, se realizează contractul și se cîștigă $240 + 500$ (zona vulnerabilă) = 740 puncte; *dacă renunțăm la impas*, se înregistrează sigur o cădere contrată, adică se pierd 200 puncte; declarantul poate face astfel o diferență de 940 puncte;

— *dacă impasul nu reușește*, se înregistrează trei căderi contrate, adică 800 puncte pierdute de declarant.

Pentru a aprecia linia de joc care trebuie adoptată, se recomandă următorul calcul:

a) *dacă facem impasul vom putea cîștiga 740 de puncte sau, din contra, vom putea pierde 800 de puncte;*

b) *dacă nu facem impasul vom pierde sigur 200 de puncte.*

În concluzie, în primul caz vom avea de cîștigat 740 de puncte, dar și riscul de a pierde $800 - 200 = 600$ de puncte; în cazul al doilea pierdem *sigur* 200 de puncte. De aici se vede că prima variantă oferă posibilitatea realizării unui punctaj superior (55%), iar linia de joc indicată constă, așadar în a face impasul.

Din acest exemplu se constată că declarantul trebuie să fie în permanență preocupat de „rentabilitatea” alternativei de joc pe care o adoptă.

În ceea ce privește preocuparea pentru realizarea unor levate suplimentare — care în caz de nereușită ar periclita realizarea contractului — este bine să reținem următoarea indicație: „nu trebuie să riscăm niciodată realizarea unui contract, pentru mirajul cîștigării unei levate suplimentare”.

Un calcul aritmetic va clarifica complet ideea: o levată suplimentară reprezintă 30 puncte, iar valoarea unei manșe este de circa 600 puncte, adică „un cîștig de $\frac{30}{600} = 5\%$; ratarea manșei la care se adaugă cel puțin o cădere, înseamnă însă o pierdere de $600 + 100 = 700$ de puncte.

Aceste observații au fost făcute cu scopul de a demonstra că declarantul trebuie să-și alcătuiască de la început un „plan

de joc“, pentru a stabili soluția cea mai eficientă ; „planul“ va putea să fie amendat pe parcursul jocului, în funcție de levatele consumate și de indicațiile suplimentare care se obțin asupra distribuției mîinilor adverse.

A face planul de joc înseamnă a stabili distribuția cea mai probabilă a cărților la adversari, apoi a analiza temeinic diferitele manevre de joc posibile, astfel încît să fim în măsură să alegem soluțiile care oferă maximum de sorți de izbîndă.

Pentru a exemplifica modul în care trebuie să procedeze declarantul la pregătirea planului său de joc, trebuie să precizăm că după etalarea „mortului“ se calculează în primul rînd levatele *sigur* cîștigătoare, apoi levatele a căror pierdere este *probabilă* și în fine cele pierzătoare, care ar putea fi eventual *evitate*, printr-un joc iscusit.

Să presupunem următoarea donă :

45

♠ V 8 3
♥ 10 8 5
♦ A V 7
♣ R D 9 3

	N	
V		E
	S	

♠ A R 7 6 4
♥ R V 3
♦ 9 5
♣ V 8 4

Contract : 3 pici ; Vest atacă R de caro.

În exemplul dat, declarantul fără să aibă alte indicații asupra mîinilor adverse, în afară de cele rezultate din licitație, poate să totalizeze levatele pierzătoare astfel : una la treflă, una la caro, eventual două la cupă și una la pică, adică maximum cinci levate. Dacă, dimpotrivă, va face calculul levatelor cîștigătoare, presupunînd o distribuție

normală, va ajunge la concluzia că sînt realizabile patru levate la pică, cel puțin una la cupă, una la caro și două la treflă, deci în total opt levate sigure. Rezultă că în planul de joc pe care îl va elabora, declarantul va trebui să prevadă eliminarea, prin diferite manevre, a uneia dintre cărțile pierzătoare, pentru a realiza contractul.

Să presupunem o altă situație la un contract de culoare

46

♠ 9 7 6 2
♥ R 5 3
♦ 8 6 4
♣ A 8 3

	N	
V		E
	S	

♠ R 5 3
♥ D 10 9
♦ V 7 3
♣ R D V 4

♠ 4
♥ V 8 7 6 4 2
♦ R 9
♣ 10 9 7 6

♠ A D V 10 8
♥ A
♦ A D 10 5 2
♣ 5 2

Contract : 4 pici ; Vest atacă R de treflă.

În această donă, calculînd numărul levatelor ce le-ar cîștiga adversarii, declarantul constată că poate pierde o levată la treflă, eventual două levate la caro, dacă nu are reveniri la mort pentru a încerca impasul și probabil una la pică, adică în total patru levate. Dacă numără acum și levatele cîștigătoare, va constata că are următoarea posibilitate : patru la pică, două la cupă, dacă reușește să-și deblocheze A de cupă, două eventual la caro și una la treflă, adică nouă levate. În donă pe care o examinăm, declarantul are nevoie de două reveniri la mort, pentru a face impasul dublu la caro : una este oferită de A de treflă, alta va deveni 9 de pică ; în consecință, va renunța la impasul la pică și va face de la început impasul la V de caro, după ce a preluat levata cu A de treflă ; apoi va juca A și D de pică, astfel încît 9 de pică va fi o nouă revenire, pentru a repeta impasul la caro.

47

♠ 7	N	♠ 9 8 6
♥ 7 5 4	V E	♥ V 10 3 2
♦ A 10 5 3 2	S	♦ D 4
♣ V 9 3 2	♣ A 10 5 4	
♠ R V 10 3 2		
♥ R 9		
♦ 8 7 6		
♣ 8 7 6		
	♠ A D 5 4	
	♥ A D 8 6	
	♦ R V 9	
	♣ R D	

Contract 3 FA; Vest atacă V de pică, probabil dintr-o lungime.

După atacul cu V de pică, declarantul constată că are două levate câștigătoare la pică, una la cupă, patru la caro (eventual chiar cinci) și două la treflă, după ce A de treflă de la adversari a fost scos din joc: în total, nouă levate. Singura precauție pe care trebuie să o ia Sud este evitarea majorării culorii de pică de la Vest, înainte de a realiza levatele la culoarea de caro. Dar pentru a elimina de la început o oprire care ar putea fi la Vest (A de treflă,) declarantul va prelua cu D de pică și va juca imediat R și D de treflă; Est va prelua și va juca pică, pe care declarantul o lasă să treacă, pentru a întrerupe comunicația la pică între adversari. Următoarea pică se preia cu A și se joacă impasul la D de caro, cu V de caro. Est va prelua caro-ul și va juca V de cupă, însă declarantul va acoperi cu A de cupă și își va valorifica lungimea de caro; în total nouă levate. Dacă după prima pică lăsată să treacă, Est ar fi jucat cupă, s-ar fi pus direct A de cupă, în speranța că Vest nu poate deține încă o lungime în afară de pică sau sperând într-un blocaj al cupei la adversari. În continuare, manevra de joc pentru valorificarea lungimii de caro ar fi fost identică.

Din aceste exemple se poate formula o regulă generală: „La contractele de atu se numără mai întâi levatele pierzătoare, iar la cele de FA levatele câștigătoare“.

Prezentăm acum câteva cazuri speciale, în care se va vedea că este mai avantajos să se realizeze levate suplimentare prin tai, decît să se procedeze la eliminarea atu-urilor de la început.

48

♠ A V 7 6 4	N
♥ 7	V E
♦ A 5 4 3	S
♣ A 9 3	
	♠ R D 5 3
	♥ A 9 4 2
	♦ 8
	♣ R 7 5 2

Contract: 4 pici; Vest atacă R de caro.

Dacă se numără levatele pierzătoare, considerînd atu-urile egal distribuite la flancuri, constatăm că deși se pot pierde cîte trei levate la cupă și la caro și una la treflă, grație unui joc de dublu tai, se poate elimina această amenințare. Prin urmare, declarantul va juca, cu toată prudența, o singură dată atu din mînă, apoi va începe un joc de dublu tai, trăgînd alternativ cupa, pe care o va tăia la mort, și caro, pe care îl va tăia în mînă. În final, va juca A de pică, pentru a elimina ultimul atu al adversarilor, revenirea la mort fiind asigurată prin A de treflă. Declarantul va realiza astfel 12 levate.

Din acest exemplu tragem concluzia că la unele jocuri de atu este totuși mai indicat să se numere levatele câștigătoare reale.

Iată acum o situație în care cărțile primare vor realiza trei levate de la început. În acest exemplu se vor socoti în primul rînd levatele pierzătoare.

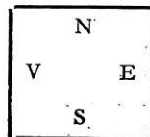
49

♠ 9 8 4 3

♥ 6

♦ R D 10

♣ R D V 9 4



♠ R D V 10 5

♥ A 7 4 2

♦ V 7

♣ 10 2

Contract : 4 pici ; Vest atacă R de cupă.

Dacă se numără levatele câștigătoare, constatăm că există virtual : patru la pică, una la cupă (A) și eventual alte două prin taiuri la mort, două la caro și patru la treflă, după majorarea culorii, adică circa 13 levate. În realitate se vor pierde inevitabil trei levate, câștigate de flancuri prin cei trei A ce lipsesc liniei Nord-Sud ! Eroarea de apreciere constă în faptul că parte din cărțile care pot câștiga levate vor cădea unele peste celelalte, după ce adversarii vor fi realizat trei levate cu cei trei A.

Din acest exemplu, rezultă că un factor extrem de important în evaluarea forței mâinilor și stabilirea planului de joc este „*timpul*“*.

Am văzut că evaluarea timpilor de valorificare a unei culori constă din numărarea atacurilor pierzătoare și a revenirilor câștigătoare necesare (regula $x+1$). Dar nu este suficient de a ști câți timpi de atac și de revenire sînt necesari pentru valorificarea unei culori, ci este util să se cunoască *dacă* și *cînd* culoarea adversă va fi majorată. Așadar, după ce declarantul a calculat numărul de levate câștigătoare și pierzătoare din ambele mâini, va trebui să reevalueze forța mâinilor din punct de vedere al „*timpilor*“, în raport cu culorile valorificabile ale adversarilor. Pentru aceasta, declarantul va trebui să calculeze următoarele :

*) Timp = fiecare levată reprezintă un timp, adică un interval de joc. Eșalonarea levatelor dintr-o donă necesită deci 13 timpi.

— numărul posibilităților pe care le au adversarii de a prinde mîna ;

— efectele negative ale acțiunilor adversarilor, în momentul cînd vor avea posibilitatea să atace ;

— manevrele de joc prin care să ofere posibilități de atac, la momentul potrivit, adversarului cel mai puțin periculos.

Rezultă că „*evaluarea timpului*“ sau determinarea numărului de atacuri și de reveniri ale celor patru mâini presupune capacitatea de a prevedea și de a calcula dinainte numărul de „*mișcări*“ necesare pentru a îndeplini contractul. Adversarii vor putea câștiga un număr de levate în decursul unei done, dar problema care se pune este de a nu le permite să câștige un număr de levate atît de mare, încît să facă imposibilă realizarea contractului. Cu tot caracterul lor **simplic**, aceste considerații sînt indispensabile oricărui jucător de bridge, indiferent de nivelul său tehnic. Sperăm că explicațiile prezentate vor ajuta la clarificarea procesului de *gîndire* al declarantului.

2. PLANUL DE JOC LA UN CONTRACT DE FA

Dificultatea principală a elaborării oricărui plan de joc constă în imposibilitatea de a aprecia la un moment dat în mod absolut exact posibilitățile mâinilor, fără informații privind alte caracteristici ale acestor mâini. Toate acestea se înlănțuie unele de altele, constituie un tot, care nu trebuie privit separat în componentele sale. Procesul de *gîndire* pe care îl efectuează declarantul, în cazul unei contract de FA, va trebui să parcurgă următoarele etape :

a) se vor număra, în primul rînd, levatele câștigătoare, atît în culoarea atacată de adversari, cît și în celelalte culori ;

b) se va examina cu discernămint semnificația cărții de atac, indicațiile ce rezultă din acest atac ; în același timp se vor analiza posibilitățile de valorificare a culorii celei mai lungi din ambele mâini, precum și a celor alăturate ; se vor calcula levatele câștigătoare imediate și cele posibile suplimentar (vezi Cap. III) ;

c) se vor examina diferitele alternative de joc și anume :

— *jocul de siguranță* : cînd contractul este virtual asigurat și cînd trebuie preîntîmpinat efectul unei distribuții anormale ;

— *jocul final* : cînd se anticipează o situație în care adversarii ar fi obligați să cedeze una sau mai multe levate la sfîrșitul jocului ;

— *jocul psihologic* : cînd nu se poate găsi o idee de joc care să asigure reușita contractului, se va încerca să se obțină levatele necesare printr-o „stratagemă“, care ar pune în incercătură (în dilemă) pe adversarii și astfel aceștia ar fi siliți să cedeze declarantului unele levate, imposibil de cîștigat în alt mod.

Pentru a ilustra cele afirmate mai sus, vom analiza ocul în dona care urmează.

Renunțarea la majorarea culorii lungi în favoarea uneia mai scurte, dar mai ușor valorificabilă

50

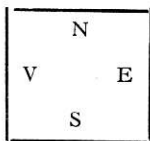
♠ 9 2

♥ 7 6 2

♦ D V 10 9 4

♣ R V 10

♠ A 6 5 3
♥ R V 10 8
♦ A 6 5
♣ 9 8



♠ D 8 4
♥ 9 5 4 3
♦ R 2
♣ 5 4 3 2

♠ R V 10 7

♥ A D

♦ 8 7 3

♣ A D 7 6

Contract : 3 FA ; Vest atacă 8 de cupă.

Planul de joc

etapa 1 : — levate cîștigătoare la culoarea de atac	2
levate cîștigătoare la treflă	4
Total	6

Rămîne de găsit soluția pentru cîștigarea a încă trei levate;

etapa a 2-a : este probabil că 8 de cupă reprezintă a patra carte dintr-o lungime și că Vest deține cel puțin o oprire sigură, pentru a-și valorifica lungimea, sperînd ca și partenerul să dețină o prindere ; se poate majora : fie lungimea de caro, care necesită trei „timpuri de atac“, fie lungimea de pică, dacă D de pică este la Est, iar 8 de pică este maximum în trei, pentru a nu constitui o oprire ; culoarea de caro va fi majorată după cedarea A și R de caro și după ce adversarul va realiza cel puțin două levate la cupă și neapărat A de pică, adică o cădere ; există însă o șansă pentru ca să fie majorată culoarea de pică înaintea cupei adverse ;

etapa a 3-a : nu există posibilitatea unui joc de siguranță, însă se va încerca un plan de joc, în alternativa că D de pică este la Est.

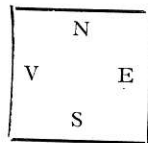
Desfășurarea jocului : Se preia cu D de cupă, se joacă 6 de treflă, acoperit cu 10 de la mort, apoi 9 de pică, care se lasă să treacă, în cazul că Est nu acoperă cu D. Vest preia cu A de pică și joacă cupă, însă declarantul întrevide realizarea contractului, pentru că va lua cu A de cupă, apoi joacă treflă, acoperă cu R și din nou face impasul la D de pică. După căderea acestui onor dispar toate dificultățile ; declarantul totalizează exact nouă levate (trei pici + două cupe + patru trefle).

Alegerea celei mai utile lungimi de valorificat

Să urmărim modul în care gîndește declarantul, atunci cînd deține două culori valorificabile :

51

♠ R 7 3
 ♥ V 10 4
 ♦ D 5 2
 ♣ A V 9 8



♠ A V 6
 ♥ D 9 5 2
 ♦ A 10 7
 ♣ R 5 3

Contract : 3 FA ; Vest atacă 5 de pică.

Planul de joc

etapa 1 : — levate cîştigătoare în culoarea de atac 3
 — levate cîştigătoare în celelalte culori 3

Total : 6

Este necesar să se găsească soluția pentru încă trei levate,

etapa a 2-a : 5 de pică reprezintă probabil a patra carte dintr-o lungime ; declarantul poate valorifica fie lungimea de treflă, prin impasul la D de treflă sau prin impas „peste gard“, începînd cu V de treflă și căutînd D la Est și 10 la Vest, fie lungimea de cupă, pentru a elimina revenirile sigure la această culoare din mîna flancului stîng care deține și lungimea de pică ; este preferabilă a doua alternativă, pentru că are avantajul de a lăsa adversarilor atacul în celelalte culori, ceea ce i-ar face să cedeze o levadă, jucînd în furșetele declarantului ;

etapa a 3-a : se va juca la majorarea cupei, pentru că A,R de cupă sînt opriri sigure pentru adversari și acestea trebuie lichidate cit mai repede.

Desfășurarea jocului : se preia cu V de pică și se joacă cupă mică spre 10 de cupă de la mort, iar adversarii vor prelua cu R sau A și vor întoarce pică ; aceasta va fi preluată cu R și se trage din nou cupă. Adversarii vor prelua cu cupă majoră și vor reveni la pică. Pînă în acest moment

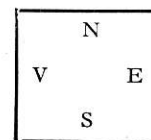
declarantul a realizat trei levate la pică și două la cupă. Acum va juca treflă la impas, evitînd să lase mîna la Vest. Dacă Vest deține un onor (D sau 10 de treflă), se vor realiza încă trei levate, la care se adaugă una cu A de caro, adică exact nouă levate licitate de declarant.

În această donă s-a putut urmări modul în care „eșalonează“ declarantul levatele, eliminînd opririle sigure din mîna periculoasă, jucînd apoi, eventual, și la impas.

Jocul de prevedere, cu începerea unui impas puțin obișnuit

52

♠ 8 6 2
 ♥ D 5
 ♦ R D 10 8
 ♣ R 7 5 3



♠ A 7 5
 ♥ A 10 9 4
 ♦ A V 5
 ♣ A 8 6

Contract : 3 FA ; Vest atacă 4 de pică

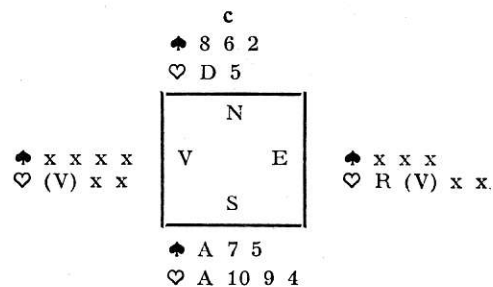
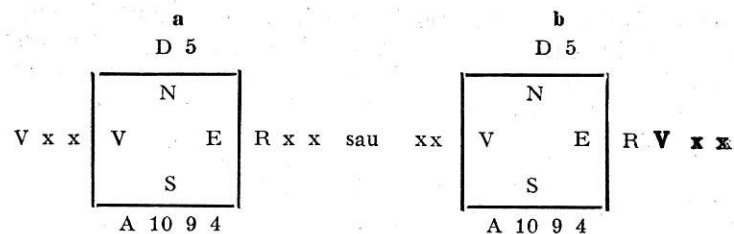
Planul de joc

etapa 1 : — levate cîştigătoare : 8 ; este necesar să se găsească soluția pentru încă o levată ;

etapa a 2-a : probabil că Vest deține lungimea de pică. Singura culoare, care oferă declarantului posibilitatea de a cîștiga o levată suplimentară este cupa, cu condiția ca R de cupă să se afle la Vest ;

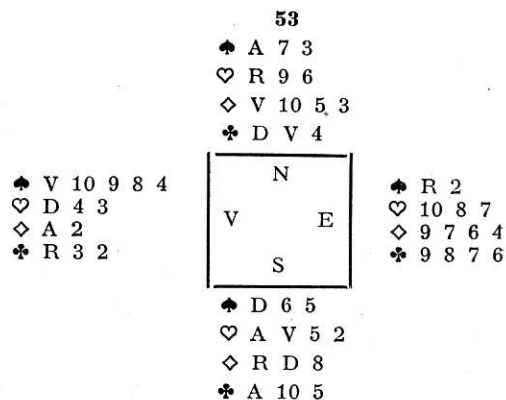
etapa a 3-a : eventualitatea ca R de cupă să se găsească la Vest îi va asigura acestuia posibilitatea de a valorifica lungimea sa de pică ; există și posibilitatea ca R de cupă să fie la Vest, poziția V de cupă fiind, în acest caz, indiferentă.

Desfășurarea jocului : se preia de-abia a treia levată la pică și se joacă 10 de cupă (!), cu impas spre Vest la V de cupă. Levata necesară se va cîștiga în trei ipoteze de distribuție a culorii de cupă :



Vest are numai patru pici, iar cupele sînt împărțite la fel ca într-una din primele două ipoteze.

Jocul de prevedere : trecerea mîinii la adversarul care nu prezintă pericol



Contract : 3 FA ; Vest atacă V de pică.

Declarantul constată că are cinci levate sigur cîștigate : la pică, cupă, treflă și încă trei la caro, după scoaterea din joc a A de caro. Lipsește o singură levată pentru îndeplinirea contractului. Această levată, a 9-a, se va realiza fie la cupă, prin impas la D de cupă, fie la treflă, prin impas la R de treflă ; în amîndouă situațiile, dacă nu reușește impasul, Vest va realiza levatele cu pica majorată. Așadar, declarantul trebuie să evite trecerea mîinii la Vest.

Jocul se va desfășura astfel : Prima levată va fi cîștigată cu R de pică, dar returul va fi preluat cu D de pică ; Sud joacă imediat caro, pentru a elimina oprirea din mîna flancului stîng. Acesta preia și printr-un nou atac de pică își va majora lungimea. Sud acoperă de la mort, trage caro mic și trece în mînă cu R de caro, joacă cupă mică, acoperă cu 9 de cupă, lăsînd să treacă mîna la Est, care preia cu 10 de cupă. În acest moment, D de cupă din mîna adversarilor a pierdut una din cărțile de gardă, iar mîna este la Est, care nu poate trage decît treflă ; se preia cu A de treflă și se joacă R de cupă, caro-urile majore, A și 5 de cupă, cu care va realiza cele nouă levate, în cazul unei distribuții 3 — 3 la cupă, indiferent de poziția D de cupă.

De aici se vede că declarantul trebuie să calculeze exact și să gîndească eșalonarea levatelor, astfel încît să evite, pe cît este posibil, pierderea unei levate la adversarul care prezintă pericol ! Această obligație trebuie avută în vedere la majoritatea contractelor de FA. Declarantul va trebui mai devreme sau mai tîrziu să piardă un număr de levate ; problema constă în a ști *cînd* și *cui* să lase „mîna“, astfel încît să îl „izoleze“ pe adversarul cel mai periculos.

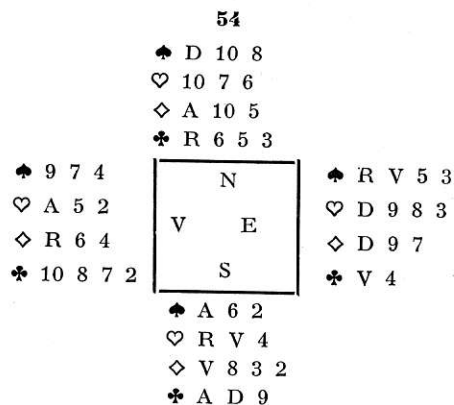
În cursa de valorificare a culorilor dintre declarant și adversari, este obligatoriu să se țină seama de necesitatea ca declarantul să aibă o oprire în plus în culoarea pe care dorește să o valorifice, pentru a-și defila lungimea în raport cu numărul de opriri existent în culoarea de atac a flancului care atacă. De asemenea dacă declarantul atacă în culoarea pe care vrea să o majoreze este necesar să dețină același număr de opriri în culoarea lungă a adversarului.

De exemplu, dacă declarantul are D, V, 10, 9, 5, 3 de cupă și A, R de caro, iar adversarii D, V, 10, 9, 5, 3 de caro și A, R de cupă, fiecare linie deține două opriri în culoarea lungă

a adversarilor și are nevoie de doi timpi pentru a valorifica culoarea. Cel care atacă, va majora mai înainte culoarea sa lungă și va realiza restul de levate în final. Dacă declarantul ar fi deținut A, R, D de caro, atunci numărul de opriri în culoarea adversarilor ar fi crescut la trei, suficiente pentru cei doi timpi necesari valorificării cupei. D de caro reprezintă astfel oprirea în plus, adică un timp suplimentar de atac.

Jocul de așteptare

Am arătat mai înainte cum trebuie să procedeze declarantul în calculul levatelor, în vederea obținerii unui rezultat optim. Vom vedea că se ivesc situații, în care este bine să se renunțe la o levată, pentru a trece mâna adversarului, care datorită distribuției sale, este silit să joace într-una din culorile așteptate de declarant.



Contract : 3 FA ; Vest atacă 2 de treflă.

De la prima vedere se constată că declarantul are cinci levate sigure : una la pică, una la caro și trei la treflă, culoare atacată de adversari. Reușita contractului este în funcție de valorificarea lungimii de caro și de forțarea flancului drept pentru a intra în furșetele de cupă și pică ale declarantului. Așadar, prima levată va fi preluată cu D de treflă, continuă cu A de treflă și apoi caro mic, peste care pune 10 de la Nord

și Est va prelua levata, acoperind cu D de caro. În acest moment, orice retur va face Est, cedează declarantului o levată suplimentară, de exemplu : cupă, Sud pune mic, Vest preia cu A și întoarce pică ; se pune 8 de la Nord, Est acoperă cu V, iar Sud câștigă levata cu A de pică. Joacă acum A și 5 de caro, Vest va prelua cu R de caro și din nou va ceda o levată, jucând pică. În final, impasul la D de cupă va asigura declarantului cele nou levate : două la pică, două la cupă, două la caro și trei la treflă.

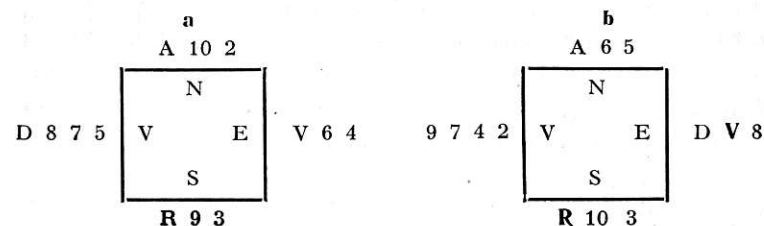
În această donă, tactica adoptată de Sud a constat în a face un joc de așteptare, lăsînd uneori mâna adversarilor, pentru a-i obliga să atace într-o culoare sau alta, care dă posibilitate declarantului să realizeze una sau mai multe levate suplimentare.

La bridge, orice atac are avantajele și dezavantajele sale :

— *avantajul atacului* constă în dreptul de a juca primul, ceea ce procură un „timp“ suplimentar pentru valorificarea propriei culori ;

— *dezavantajul* constă în pericolul la care este expus un jucător de a pierde o levată într-o anumită culoare, care altfel ar fi putut fi realizată, dacă nu ar fi fost obligat el să atace culoarea.

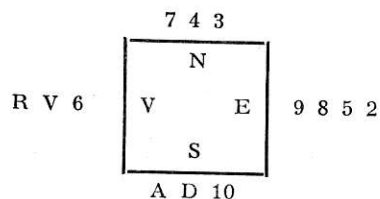
Un exemplu sugestiv va lămurii și mai bine această afirmație.



În „a“, dacă Sud sau Nord atacă culoarea, se pot realiza două levate cu A și R, pentru că nu se poate crea o poziție de impas. Dacă culoarea este atacată de unul dintre adversari, atunci se realizează trei levate în felul următor : Vest atacă, de exemplu 5, Nord pune 2, Est V și Sud R. În acest moment, A, 10 de la Nord constituie o veritabilă furșetă față de D de la Vest.

În „b“, numai dacă Est va ataca culoarea, se vor realiza trei levate de către linia Nord—Sud ; de exemplu : 8 jucat de Est se preia cu 10, iar dacă Est joacă D, se preia cu A și se face impas la V.

Potrivit celor spuse mai sus, se poate enunța un principiu important : *cînd un jucător deține formații cu furșete, trebuie să evite să joace din aceste formații, iar dacă nu poate încerca un impas, să manevreze în așa fel, încît adversarul din stînga să atace culoarea, pentru a intra în furșeta respectivă și a-l face să cedeze două levate.*



În acest exemplu, declarantul va trebui să evite impasul cu 10 sau cu D, pentru că va pierde două levate. Dimpotrivă, dacă Vest este acela care va juca această culoare, el va pierde atît V, cît și R, deoarece de fiecare dată va fi „bătut“ cu o carte de rang superior.

3. PLANUL DE JOC LA UN CONTRACT DE CULOARE

Contractele care se joacă cu atu se aseamănă cu cele de fără atu ; în plus, la contractele de atu, există posibilitatea cîștigării levatelor prin tai.

Am văzut că la un contract de FA se numără obișnuit levatele cîștigătoare, în timp ce la un contract de culoare se numără mai de grabă cele pierzătoare ; această regulă poate fi însă inversată în anumite cazuri. De exemplu, dacă îndeplinirea unui contract de culoare se bazează pe o manevră de dublu tai, atunci este preferabil să se numere levatele cîștigătoare.

Ca și la contractul de FA, declarantul stabilește un plan de joc, procesul său de gîndire trebuind să parcurgă trei etape și anume :

etapa 1 : se vor număra levatele pierzătoare în culoarea atacată de adversar, în culoarea de atu, precum și în culorile alăturate ; totalul se scade din 13 și dacă restul corespunde sau este superior contractului anunțat, atunci se va juca la siguranță, pentru a preîntîmpina surprizele neplăcute datorite unei distribuții nefavorabile ; dacă restul este inferior numărului de levate stabilit prin contract, se va trece direct la etapa a 2-a ;

etapa a 2-a : se va examina cu discernămint semnificația cărții de atac și indicațiile pe care le oferă ; se vor examina totodată cărțile de rang superior majore, care ar putea permite defosarea imediată a unor cărți pierzătoare ; se vor examina impasele cu șanse, care ar putea promova anumite cărți, culorile lungi, în special cele din mîna care conține numărul minim de atu-uri (în mod obișnuit cele de la mort) pentru a evalua șansele de valorificare a lungimii ; se va ține seama de „regula $x+1$ “ la calculul timpilor pentru majorarea culorii și de modul în care se pot elimina atu-urile adversarilor ; se vor analiza culorile scurte, care ar putea permite realizarea unor levate prin tai, ținîndu-se seama de posibilitatea ca adversarul să joace atu, pentru a împiedica taurile eventuale ; potrivit „regulii celor cinci pași,, se va estima efectul unei distribuții defavorabile la culoarea de atu și implicațiile pe care le-ar putea avea această repartiție asupra jocului ce se preconizează ; pe baza concluziilor trase se va stabili planul de joc cel mai avantajos, care poate consta fie în majorarea unei culori după eliminarea atu-urilor, fie într-un joc de simplu tai, eventual de dublu tai ;

etapa a 3-a : în situația cînd contractul este virtual asigurat, se va juca la „siguranță“, luînd o serie de precauții pentru final, în vederea desfășurării favorabile a jocului pînă la ultima levată ; numai după epuizarea acestor posibilități se va încerca realizarea contractului printr-o stra-

tagemă, care ar putea induce pe adversari în eroare și i-ar putea face să greșească.

Înainte de a fi parcurs mintal aceste trei etape, nu trebuie să se înceapă niciodată jocul de levată, după cartea atacată de adversarul din stînga.

Este necesar să reamintim că la un contract de FA, declarantul își va realiza levatele prin onori și prin cărțile de lungime din culorile majorate, în timp ce la contractele de culoare apare un element suplimentar: taiul, fapt ce comportă o tehnică de joc mai avansată. Un alt element important este acela că la contractul de FA, culorile lungi ale declarantului sînt legate de absența unor cărți de rang superior, care ar putea fi impasate; la un joc de atu, lungimea majorată a adversarului poate fi dominată de atu-urile existente la declarant și la mort.

La un contract de atu există două tipuri esențiale de distribuție, care conduc la două tipuri de manevră de joc:

a) *tipul culorilor lungi*, care face necesară eliminarea atu-urilor adversarilor și valorificarea culorilor lungi alăturate;

b) *tipul culorilor de tai*, care îl obligă pe declarant să încerce realizarea levatelor prin tai, înainte de eliminarea parțială sau totală a atu-urilor adversarilor.

Se pune întrebarea care este manevra cea mai indicată în fiecare caz? Ca regulă generală, exemplificată mai departe, putem stabili următoarele:

— dacă cele două mîini combinate întrunesc una sau mai multe lungimi și o culoare de atu ușor valorificabilă, se va juca cu precădere la eliminarea atu-urilor flancurilor;

— dacă cele două mîini combinate nu întrunesc lungimi valorificabile, atunci trebuie adoptat jocul bazat pe taiuri.

Să urmărim cîteva exemple care ilustrează modul în care gîndește declarantul, pentru a alege manevra de joc cea mai avantajoasă.

**Majorarea atu-urilor
înaintea culorilor alăturate**

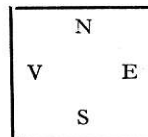
55

♠ V 8 5

♥ A D 7

♦ A R 2

♣ 10 4 3 2



♠ A D 10 7 6

♥ V 5

♦ 6 5 4

♣ R D V

Contract: 4 pici; Vest atacă D de caro.

În această donă, declarantul constată că ar putea pierde o levată la atu, eventual una la cupă, dacă nu reușește impasul, sigur una la caro și una la treflă. Există două manevre de joc, pentru valorificarea uneia dintre culorile secundare și anume:

— imediat după preluarea levatei cu A de caro, se va juca o cupă spre V de la Sud și dacă levata se pierde prin R de cupă, se va defosa un caro pe cupa majoră, apoi se va încerca impasul la pică; desigur, această manevră este cîștigătoare, în cazul cînd ambii adversari au minimum trei cupe, excluzîndu-se surpriza unui tai;

— încercarea imediată a impasului la pică și în caz de nereușită, să se joace la majorarea treflei, prin eliminarea A de treflă de la adversari; pe a patra treflă, care între timp se majorează, să se defoseze cupă; în acest caz nu mai este necesar impasul la cupă. Se vor realiza sigur 10 levate.

Pentru a avea certitudinea realizării contractului, declarantul va adopta alternativa a doua. Desigur, ar fi fost suficient ca 10 de treflă să fie înlocuit de o treflă mică, pentru ca să fie preferabilă prima alternativă de joc, renunțîndu-se a speranța majorării treflei de la mort.

Dona prezentată ilustrează discernământul cu care a cîntărit declarantul situația pentru a stabili manevra de joc, care oferă condițiile optime realizării contractului.

Valorificarea atu-urilor prin tai

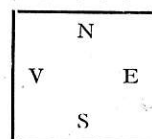
56

♠ R 7 5

♥ D

♦ R D V 3 2

♣ D 7 6 5



♠ A 8 6 4 2

♥ A V 5 4 3

♦ 7

♣ A 4

Contract : 4 pici ; Vest atacă V de treflă.

În acest exemplu, se pierd sigur următoarele levate : una la atu, una la caro ; există speranța minimă ca atacul la treflă să fi fost făcut de sub R de treflă și atunci s-ar evita pierderea unei levate în această culoare. Dar ce se va întâmpla cu lungimea de cupă din mîna declarantului ? Impăsul, chiar reușit, nu aduce vreun avantaj ; în schimb, lungimea de caro majorată ar putea oferi posibilitatea a două sau chiar trei defose.

În fața atîtor incertitudini, declarantul alege un plan de joc mai sigur, constînd în valorificarea separată a atu-urilor de la mort și a celor din mîna, printr-o manevră de dublu tai. În consecință, va prelua direct cu A de treflă, fără să acopere cu D de la Nord și va juca imediat caro ; acum :

— dacă Vest acoperă cu A de caro, atunci lungimea de caro este practic majorată și cînd se preia mîna, se trage A, R de pică și urmează culoarea de caro pentru defosarea cupelor ;

— dacă Est preia cu A de caro și joacă R de treflă, atunci D de treflă și D, V de caro reprezintă trei cărți majore, pe care se vor defosa trei cupe, una fiind tăiată de la mort ;

— dacă Est preia cu A de caro și întoarce atu, atunci se acoperă cu R de pică, pe D de caro se defosează o treflă și se trece la un joc de dublu tai (cupă și treflă), după ce în prealabil s-a tras V de caro major ; în această alternativă, atu-urile de la mort vor fi valorificate în mod separat.

Declarantul trebuie să evite cu grijă un supratăi, înainte de a fi tăiat două cupe la mort.

Jucarea cărților majore și apoi trecerea la un joc de dublu tai

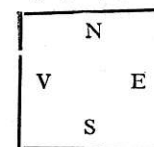
57

♠ D V 10

♥ 5

♦ A 7 3

♣ D V 8 6 4 2



♠ A 9 4 3 2

♥ A R 7 3 2

♦ 9 2

♣ A

Contract : 4 pici ; Vest atacă R de caro.

Prin acest atac, lungimea de treflă valorificabilă de la mort nu mai poate fi pusă în valoare, din lipsă de comunicații (se presupune R în trei la pică). Manevra de joc este următoarea : levata se preia cu A de caro, urmează treflă pentru A de treflă, apoi A, R de cupă și un tai la cupă și valorificarea unui atu mic din mîna, printr-un tai la treflă. Se joacă din nou cupă din mîna, care se taie cu V de pică, după care, fie că Est taie cu R de pică și joacă atu, fie că Est defosează, se realizează încă trei levate la pică și o cupă majoră.

În aceste trei exemple am încercat să arătăm modul în care raționează declarantul, înainte de a începe jocul de levată. În analiza minuțioasă pe care o face, trebuie să ia în considerare toți factorii pe care îi are la dispoziție pentru a-și făuri un plan de joc cît mai eficace. De aceea va trebui

să rememoreze licitația completă și, ținând seama de cărțile etalate și de cele din mână, să localizeze onorii și lungimile probabile în cele două mâini ale adversarilor, apoi să examineze încă o dată „cartea de atac“, explicându-și semnificația ei, iar în final să stabilească planul de joc, într-o ipoteză favorabilă distribuției mâinilor adverse. După acest proces rațional va trece la jocul propriu-zis, urmărind cu atenție succesiunea levatelor, pentru a verifica măsura în care ipotezele sale au fost juste sau pentru a reface raționamentul inițial.

4. NUMĂRĂTOAREA ȘI LOCALIZAREA CĂRȚILOR

Să vedem acum modul în care „descoperă“ declarantul anumite cărți „cheie“ în mâinile adversarilor.

Contractele cele mai simple, precum și cele mai complexe, se realizează grație „numărătorii cărților“; cea mai mare parte a erorilor ce se comit în joc provin din faptul că s-a „numărat“ greșit sau, că nu s-a „numărat“ nici într-un fel.

Ely Culbertson, considera drept axiomă faptul că „cel mai dificil lucru în jocul de levată este numărarea celor 13 cărți dintr-o culoare“.

A număra nu înseamnă „a ghici“; dimpotrivă este vorba de capacitatea de a pătrunde în „necunoscutul distribuției mâinilor adverse“; „a număra“ se poate defini ca posibilitate de identificare în permanență, prin raționament, a numărului și a calității cărților din mâinile adversarilor. Capacitatea de „a număra“ este o calitate care se obține numai prin experiență; orice jucător trebuie însă să urmărească cu atenție cărțile care se joacă și să-și creeze un sistem de eșalonare a cărților în cadrul și după fiecare levată. Fiecare carte jucată trebuie examinată cu cea mai mare atenție, pentru ca să i se descopere semnificația și implicațiile în viitor. În primul rând, sînt de urmărit cărțile de rang superior din fiecare culoare. Desigur, în momentul cînd un A dintr-o culoare este tăiat cu un 2 de atu, acesta este un eveniment care se întipărește mai adînc în minte, decît o levată banală, în care se joacă patru cărți din aceeași culoare. De aici rezultă că trebuie să se ia aminte la cărțile jucate nu ca „unități izolate“, ci făcînd parte din contextul logic al levatei.

În general, fiecare levată se compune din patru cărți de aceeași culoare, dar dacă unul dintre jucători „răspunde“ cu o carte de altă culoare, acest eveniment trebuie să fie înregistrat pe „filmul“ donei respective, pentru ca să rămîină în evidență. Dar numai observarea minuțioasă și abilitatea de a lega cărțile între ele într-o înlanțuire logică a jocului se dovedesc insuficiente, pentru că, alături de acestea, jucătorul trebuie să folosească două elemente extrem de importante: *repetarea și refacerea* „filmului jocului“.

Prin repetare se înțelege reținerea fiecărui eveniment neobișnuit al jocului, ca de exemplu: un adversar nu a răspuns la o culoare; un altul a jucat o carte neașteptată, care ar putea indica o culoare scurtă sau un „apel“*.

Prin refacerea „filmului jocului“ se înțelege reluarea mentală a ordinii și rangului fiecărei cărți jucate, raportată la cărțile mortului și ale declarantului.

Iată și un „breviar de recomandări“, pe care trebuie să le cunoască un jucător de bridge, dornic de a deprinde o metodă de memorizare a cărților:

— să se noteze în memorie fiecare carte a unei levate jucate, atît ca rang, cît și ca număr de cărți pe culori;

— după fiecare 2-3 levate jucate să se refacă numărătoarea: cărțile jucate în levatele precedente se scad — pe culori — din 13 și se stabilește numărul cărților rămase în joc, localizîndu-se pe culori în mâinile flancurilor, după toate informațiile anterioare;

— este absolut indispensabil ca la dona următoare „să se ștergă“ din memorie tot ce s-a înregistrat în dona precedentă și să se treacă la refacerea procesului de memorizare în dona care se joacă;

— pentru a evita orice renons se recomandă să se urmărească cu atenție cartea jucată de adversar, să se aleagă cartea de răspuns și înainte de a o etala pe masă, să fie primită încă o dată.

Dar procesul de numărătoare este insuficient pentru depistarea cărților „cheie“ deținute de adversari. Este necesar să se cunoască și la care dintre adversari se află o

*) apel = semnal prin care flancul indică preferința sau negația pentru o anumită culoare.

anumită carte, care îl interesează în mod deosebit pe declarant.

„Citirea cărților“ se rezumă la răspunsul care trebuie dat la două întrebări privind cărțile importante care se găsesc la adversari: în ce mină se află? sînt însoțite de un număr suficient de cărți de gardă? Localizarea cărților permite să ne dăm seama de adversarul care posedă o anumită carte.

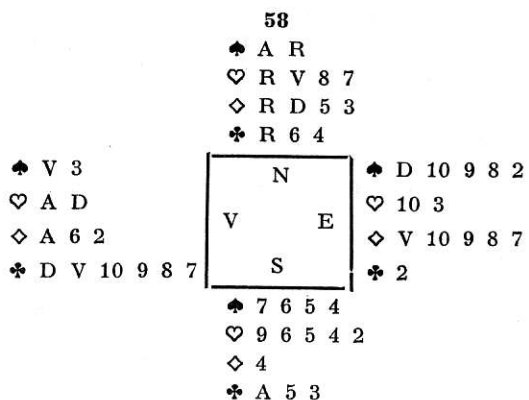
Concluziile asupra distribuției depind de anunțurile făcute de adversari, de cartea de atac și de repartitia celorlalte culori. De exemplu, dacă într-o culoare declarantul deține R, V, 7 și la mort se află 5, 2, iar licitația a deschis-o flancul stîng (Vest), va conchide că acesta are probabil A în culoarea respectivă. În consecință, va căuta D la Est.

Deduțiile pe care le face declarantul se bazează pe trei surse:

- procentajul distribuției și considerațiile de simetrie;
- localizarea cărților în raport cu anunțurile făcute;
- localizarea cărților după cartea de atac și cărțile jucate pe parcurs.

Independent de sursa acestor deducții, problema fundamentală constă în a localiza corect cărțile necunoscute pe baza informațiilor obținute în decursul licitației și al jocului; cînd aceste elemente lipsesc se recurge la teoria procentajului distribuției.

Localizarea cărților adversarilor



Vest	Nord	Est	Sud
1 treflă	contra	1 pică	pas
2 trefle	contra	2 caro-uri	2 cupe
pas	4 cupe	pas	pas
pas		Vest atacă D de treflă	

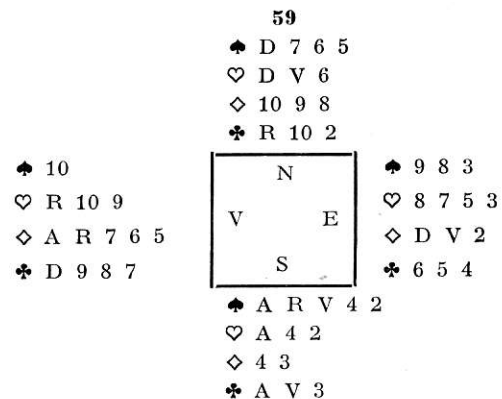
Din desfășurarea licitației este de presupus că cei doi A lipsă din linia Nord — Sud sînt la adversarul din stînga, iar atacul este făcut probabil dintr-o lungime de șase trefle; așadar, Est are o singură treflă. Se vede imediat că după ce va prelua o levată cu A de cupă, Vest va juca treflă și Est va tăia. În aceste condiții, pentru ca să nu fie tăiat un onor de treflă, se va juca în felul următor: prima levată se preia cu R de treflă și se continuă cu R de caro, pentru a crea o revenire în mină, care să dea posibilitatea jucării unui atu pornind de la Sud. Vest preia cu A de caro și joacă treflă pe care Est o taie, dar orice retur este preluat de la mort; se joacă caro mic, care se taie și din nou cupă. Vest preia cu A de cupă și va rejuca treflă. Soarta contractului este însă decisă, pentru că Est nu mai are atu; se preia cu A de treflă și după jucarea unei cupe și tăierea unui caro, nu se mai pierde nici o levată.

În general, localizarea tuturor culorilor este greu de realizat, însă un bun jucător de levată trebuie să folosească datele care îi stau la dispoziție și să le completeze rapid și continuu pe parcursul desfășurării jocului cu elementele noi care apar. Dacă un adversar atacă R dintr-o culoare neanunțată de partener și A este la declarant, se poate deduce că această carte reprezintă un onor dintr-o secvență, probabil R, D, V, deoarece dacă jucătorul respectiv ar fi avut numai R, D, ar fi fost cu totul neindicat să atace astfel, pentru că riscă să piardă o levată.

Localizarea este ușurată în parte de defosele pe care le fac adversarii în culoarea atacată. În general, adversarii au la dispoziție un sistem de defose indicative, prin care își comunică preferințele pentru o anumită culoare sau, din contra, negația pentru culoarea jucată. Toate aceste elemente constituie date prețioase pentru declarant, care trebuie să fie în permanență preocupat de a afla cît mai

multe amănunte suplimentare în privința mîinilor adverse. În momentul în care un jucător nu răspunde la o culoare, se cunoaște precis numărul de cărți deținut de celălalt adversar în acea culoare.

Utilizarea deducțiilor din licitație și din joc



Licitația :	Vest	Nord	Est	Sud
	1 caro	pas	pas	2 pici
	pas	3 pici	pas	4 pici
	Vest atacă R, A și 5 de caro.			

La a treia levată, declarantul taie, joacă de trei ori atu și face impasul la R de cupă, care, după desfășurarea licitației, este de presupus să se găsească la Vest. Tot pe baza licitației, se presupune ca D de treflă să fie la Vest, altfel acesta nu ar fi putut justifica deschiderea. Declarantul va face deci impasul la treflă către R, 10 de la mort și va realiza cele 10 levate. Astfel, pornind de la licitație și ținînd seama de cărțile jucate de Est, declarantul a reușit să deducă cu mare exactitate poziția onorului de treflă. Este imposibil să se realizeze un joc de atac de bună calitate, fără să fie făcută o corectă localizare a cărților în mîinile adversarilor.

Numărarea și localizarea cărților sînt elementele indispensabile unui bun jucător, pentru a putea obține maximum de eficiență în jocul de levată. Fiecare carte jucată de adversari poate să modifice sau să precizeze deducțiile făcute anterior. Pentru a trece la studiul jocurilor de nivel superior este neapărat necesar să se știe cum se alcătuieste planul de joc și cum se numără și se localizează în permanență cărțile adversarilor.