

### Capitolul III

## Despre valorificarea culorilor

#### 1. MANEVRA DE VALORIFICARE A CULORILOR

Am arătat mai înainte (Cap. I) că dacă un jucător are de realizat un contract de 4—5 tricuri, ceea ce impune câștigarea a 10—11 levate, o parte din ele vor fi obținute prin valorificarea unor lungimi și altele prin levate de tai.

Declarantul trebuie să-și întipărească în minte ideea că distribuția onorilor și a cărților de valoare redusă vor fi elementele decisive pentru realizarea contractului, iar onorii vor fi folosiți ca forță de șoc.

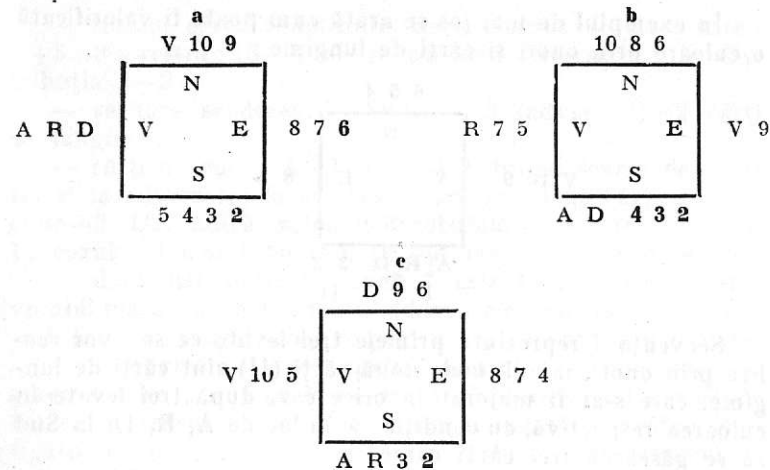
În capitolul precedent a fost arătat modul în care se manevrează combinațiile de onori și cum se fac levatele, fără ca să se țină seama de cărțile mici, decît în sensul de cărți de gardă.

Tehnica de valorificare a culorilor constă în:

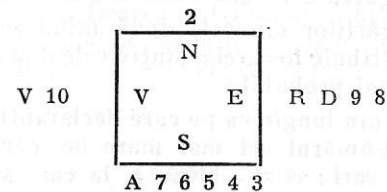
- a) valorificarea lungimilor;
- b) obținerea levatelor prin tai, în situația unor distribuții scurte.

*Carte de lungime* este aceea dintr-o anumită culoare, aflată într-o singură mână, toate celelalte cărți din aceeași culoare fiind jucate între timp.

Cărțile subliniate pot deveni „cărți de lungime” după ce au căzut valorile superioare și vor realiza levate, atunci cînd

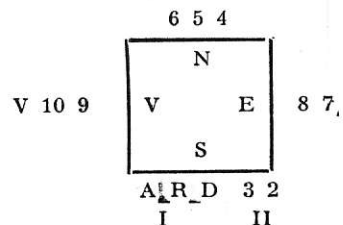


vor fi jucate, bineînțeles, cu condiția să nu fie tăiate cu atu. Cînd culoarea nu conține un număr suficient de onori pentru a le câștiga pe acelea ale adversarilor, cărțile mici sînt sacrificate pentru valorificarea celorlalte cărți ale lungimii.



În exemplul pe care îl prezentăm, Sud, după ce preia prima levată cu A, este obligat să sacrifice trei cărți mici, pentru a valorifica celelalte nouă cărți ale lungimii. Se observă că, exceptînd importanța onorilor ca opriri, lungimile posedă o valoare proprie, dar necesită o tehnică de joc deosebită. O culoare lungă (lungime), poate fi valorificată independent de onorii incluși în cuprinsul său. Pe de altă parte, o lungime poate fi valorificată cu atît mai sigur și mai repede cu cît va fi „dotată” cu mai mulți onori. Rezultă că există o interdependență între lungimea culorilor și tăria lor în onori și că valoarea unei culori constă în acești doi factori.

În exemplul de mai jos se arată cum poate fi valorificată o culoare prin onori și cărți de lungime;



Secvența I reprezintă primele trei levate ce se vor realiza prin onori, iar ultimele două cărți (II) sînt cărți de lungime, care s-ar fi majorat în orice caz, după trei levate în culoarea respectivă, cu condiția ca în loc de A, R, D la Sud să se găsească trei cărți oarecare.

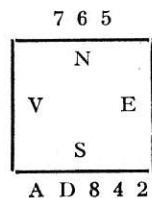
Pentru a putea calcula numărul levatelor cîștigătoare dintr-o culoare, declarantul are la îndemînă, pe lângă regula celor cinci pași (Cap. I), o altă regulă privind stabilirea levatelor cîștigătoare dintr-o lungime, denumită „regula levatelor cîștigătoare“, care constă din următoarele:

a) totalul cărților din cele două mîini se scade din 13, iar restul se atribuie fiecăreia dintre cele două mîini adverse în modul cel mai probabil;

b) se scade din lungimea pe care declarantul o are în mînă sau la mort, numărul cel mai mare de cărți presupus la unul din adversari; cifra obținută, la care se adaugă levatele ce se estimează că se vor realiza prin onori, conduce la numărul total de levate a lungimii;

c) se poate repeta calculul, dar de această dată luînd în considerație distribuția cea mai defavorabilă a cărților.

Regula levatelor cîștigătoare se poate ilustra astfel:



— totalul cărților deținute de declarant și mort este:  $5+3=8$ ; restul:  $13-8=5$  se atribuie adversarilor în distribuția 3—2;

— se face scăderea 5 (Sud) — 3 (adversari)=2 cărți de lungime;

— cărți de onor:  $A=1$  și  $D=1/2$ , ținînd seama de poziția R la adversari; la acestea se adaugă două cărți de lungime= $3 \frac{1}{2}$ , adică valoarea probabilă a acestei lungimi. În cazul cel mai favorabil, se pot realiza 3 sau 4 levate;

— dacă distribuția la adversari este 4—1 și R este nefavorabil plasat, atunci numărul de levate este de numai  $1+1=2$  levate cîștigătoare, respectiv trei levate pierzătoare.

O comparație între regula „levatelor cîștigătoare“ și aceea a celor „cinci pași“ ne arată că ambele sînt asemănătoare, în sensul că pe baza uneia se numără levatele cîștigătoare, în timp ce în a doua se ia în considerație numărul levatelor pierzătoare.

Se recomandă ca valoarea unei culori slabe din punct de vedere al onorilor să fie calculată ținînd seama de regula levatelor cîștigătoare, iar a culorii pline și solide, după regula celor cinci pași.

În afară de valorificarea cărților de lungime prin jocul franc există și metoda de valorificare prin tăierea cu atu a cărților majore deținute de adversari, după cum a fost arătat în Cap. I.

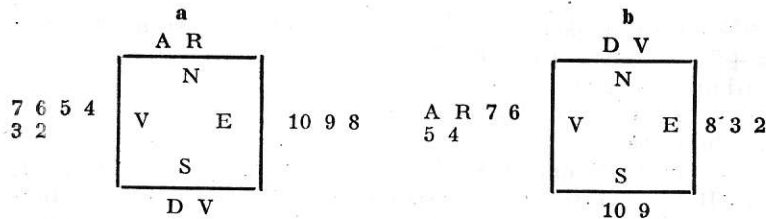
## 2. TIMP DE ATAC ȘI DE REVENIRE

Fiecare „ *timp de atac*„ corespunde cîștigării sau pierderii uneia din cele 13 levate, ca urmare a unui atac.

„*Timpul de revenire*„ constă din posibilitatea de a reacuta o culoare, ca urmare a cîștigării levatei precedente.

În manevra de valorificare a culorilor este necesar, să se determine numărul total de opriri din mîinile adversarilor, pentru a ști care este numărul „timpilor de revenire“ necesari.

În „a“ (vezi pag. 62) culoarea considerată (aflată la Vest) trebuie să fie jucată de două ori (doi timpi), pentru eliminarea onorilor; pentru valorificare este necesar încă un timp, ca să se preia mîna; vor putea fi astfel realizate patru levate.



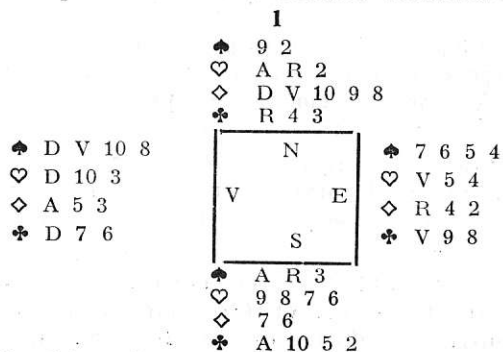
La prima levată, Sud fiind declarantul, atacă Vest, care are nevoie încă de doi timpi de revenire pentru a-și realiza levatele de lungime. Dacă ar fi atacat unul din ceilalți jucători, atunci Vest ar fi avut nevoie de trei timpi de revenire (2 pentru atac + 1 pentru obținerea levatelor) prin cărțile majorate.

În „b“, dacă Vest este cel care atacă, nu are nevoie de nici un timp de revenire, deoarece cărțile adversarilor cad sub onorii (A și R) deținuți de el. Este de menționat că, în momentul când se trage A, de la Est se va arunca 8, pentru a debloca culoarea.

S-a formulat următoarea regulă pentru a calcula exact revenirile necesare valorificării unei culori și posibilitățile de realizare a levatelor de lungime: „Numărul revenirilor“ este echivalent cu numărul de levate ( $x$ ) care se estimează a fi pierzătoare în această culoare + 1 (Regula  $x+1$ ).

Presupunând că există într-o culoare două levate pierzătoare, vor fi necesare:  $2+1=3$  reveniri. Atacul poate reduce numărul revenirilor la numai două.

Un exemplu va clarifica această formulare.



Sud a licitat contractul de 3 FA, Vest atacă D de pică

Atacul jucătorului din vest urmărește valorificarea culorii, pentru care are nevoie de  $2+1=3$  reveniri; pentru că el atacă, va avea însă nevoie doar de două reveniri. Declarantul (Sud) are nevoie să realizeze  $3+6=9$  levate, pentru a-și îndeplini contractul. Soluția constă în valorificarea lungimii de caro, pentru care are nevoie de  $2+1=3$  reveniri, atacul fiind făcut de adversari, în culoarea lor lungă. Linia Est-Vest are două opriri sigure: A și R de caro, suficiente pentru a valorifica două levate la pică, înainte ca să se creeze posibilitatea de valorificare a lungimii de caro de la Nord. Declarantul controlează culoarea atacată de două ori (A R de pică), dar după atac una dintre opriri „cade“. În acest moment se observă că Vest a beneficiat de un timp de atac și din estimarea opririlor pe care le are linia Nord-Sud la pică și respectiv Vest-Est la caro, culoarea de pică este valorificabilă înaintea lungimii de caro, astfel încât flancul stâng își va realiza levatele de lungime înaintea declarantului. Singura speranță care îi mai rămâne acestuia, pentru a-și îndeplini contractul, este de a realiza 2 levate la pică + 2 levate la cupă + 2 levate la treflă + 3 levate la caro, cu condiția ca picile din mîinile adversarilor să fie distribuite 4-4. Dacă Vest deține a 5-a carte de lungime, declarantul pierde jocul. Situația coincide cu aceea pe care și-a imaginat-o declarantul, astfel încît după jucarea picilor, Sud va realiza levatele de lungime la caro, implicit contractul anunțat.

Am vorbit despre levatele de tai și de faptul că manevrarea culorii de atu trebuie făcută cu pricepere, pentru a împiedica valorificarea atu-urilor din mîinile adversarilor și pentru a realiza maximum de levate în această culoare. Diferența între cărțile de lungime în culorile alăturate și în culoarea de atu constă în faptul că în timp ce în primele cărțile de lungime majorate pot fi tăiate cu atu, la culoarea de atu vor fi realizate levate în mod efectiv.

Este de remarcat că la un contract de FA toate culorile au aceeași pondere, în timp ce într-un contract de culoare, declarantul poate să-și valorifice suplimentar atu-urile devenite majore.

Eliberarea culorii adversarului inaintea lungimii declarantului

2

♠ D V 4 2  
♥ 8 4  
♦ 7 5  
♣ D 10 9 8 7

♠ A 5 3  
♥ A D 7  
♦ D V 10 9 8  
♣ R 2

	N	
V		E
	S	

♠ 7 6  
♥ 10 9 6 3 2  
♦ 4 3 2  
♣ 6 4 3

♠ R 10 9 8  
♥ R V 5  
♦ A R 6  
♣ A V 5

Contract 3 FA, declarant Sud, Vest atacă D de caro.

Jocul se desfășoară în felul următor :

Levata	Vest	Nord	Est	Sud
1	<b>D de caro</b>	5 de caro	3 de caro	6 de caro <sup>(1)</sup>
2	<b>V de caro</b>	7 de caro	2 de caro	<b>R de caro</b>
3	3 de pică	2 de pică	6 de pică	<b>R de pică</b>
4	<b>A de pică</b>	4 de pică	7 de pică	10 de pică
5	10 de caro	4 de cupă	4 de caro	<b>A de caro</b>
6	5 de pică	<b>V de pică</b>	2 de cupă	9 de pică
7	<b>R de treflă</b>	10 de treflă	3 de treflă	5 de treflă
8	<b>9 de caro</b>	8 de cupă	3 de cupă	5 de cupă
9	<b>8 de caro</b>	7 de treflă	6 de cupă	A de treflă
10	<b>A de cupă</b>	8 de treflă	9 de cupă	V de cupă
11	7 de cupă	D de pică	10 de cupă	<b>R de cupă</b>
12	2 de treflă	<b>D de treflă</b>	10 de cupă	5 de treflă
12	2 de treflă	<b>D de treflă</b>	4 de treflă	5 de treflă
13	D de cupă	<b>9 de treflă</b>	6 de treflă	8 de cupă

<sup>1</sup> Se lasă liberă prima levată în eventualitatea că Est n-ar avea decât două caro-uri și prinderile în culorile alăturate ar fi la Est, care n-ar mai putea reveni în culoarea partenerului. Rezultat : 2 căderi !

Se observă că acest contract nu s-a realizat, din cauză că flancul a reușit să-și valorifice lungimea, înainte ca Sud să majoreze culoarea de treflă. La jocul de bridge, ca și în

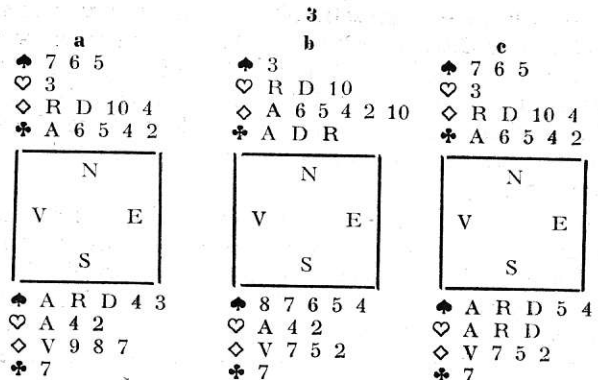
viață, se învață din greșeli. Numai cei care vor analiza cu obiectivitate și discernământ cauzele unui insucces, vor putea să-și mobilizeze eficient posibilitățile pentru ca în altă ocazie să obțină rezultate favorabile. Într-adevăr, la contractul de FA, declarantul, cu toate precauțiile pe care și le-a luat, nu a fost în măsură să împiedice valorificarea culorii de caro a adversarilor.

Dar să facem acum o analiză mai profundă : nu cumva în altă fază a jocului s-a comis o eroare ? cele două mâini combinate (declarant + mort) nu se pretau la un alt tip de joc ? Dacă contractul ar fi fost de 4 pici de exemplu, atunci ar fi apărut o oprire suplimentară pentru culoarea de caro (atu-urile de la Nord) și valorificarea culorii de treflă ar fi asigurat cu ușurință realizarea contractului. Jocul în acest caz s-ar fi desfășurat astfel : după atacul cu D de caro, levata ar fi fost câștigată de Sud cu R de caro, după care ar fi trebuit să se joace pică, până la eliminarea atu-urilor adversarilor ; returul de caro fiind tăiat de Nord, s-ar fi putut face impasul la treflă, levata fiind preluată de Vest cu R, dar acesta n-ar mai fi putut obține în final decât o levată cu A de cupă, deoarece treflele majorate permit defosarea a două cupe pierzătoare. Ar fi rezultat așadar 10 levate, adică exact valoarea unui contract de 4 pici. Într-adevăr, acest contract necesită o levată în plus, dar datorită faptului că lungimea adversă nu poate fi valorificată, este mai avantajos.

Să vedem acum cum se realizează levatele prin tai, grație culorilor scurte.

În primul rînd este necesar să precizăm că o culoare scurtă este aceea care nu conține mai mult de trei cărți. Șicana reprezintă un caz aparte al culorilor scurte. O levată care ar fi fost pierzătoare, dar care se câștigă prin tăierea unei cărți de rang superior cu atu mic, se numește „levată de tai“. Așadar, în timp ce o culoare lungă permite realizarea levatelor prin cărți de lungime, taiul poate aduce levate tocmai prin scurtimea unei culori.

Prin „carte care poate fi tăiată“ se înțelege o carte de rang superior, care poate fi acoperită de un atu din mîna din față, atu fără prea mare valoare proprie. În exemplele de mai jos atu-ul este pica :

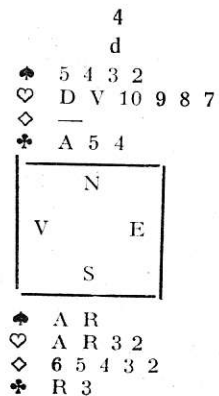


În „a“, pentru Sud este avantajos să taie 4 și 2 de cupă cu două atu-uri fără importanță și apoi să elimine atu-urile adversarilor, jucând A, R, D de pică. Se realizează astfel două levate de tai.

În „b“, Sud nu are interes să taie cupele majore și va juca în primul rînd la eliminarea atu-urilor. Nu apare situația unor levate de tai.

În „c“, Sud nu are interes să taie cupele cu onorii de pică, pentru că aceștia vor fi utilizați în scopul eliminării atu-urilor adversarilor.

Levatele de tai se pot realiza și cu atu-urile din mîna declarantului, cum vom vedea mai jos:



Să presupunem că Sud a anunțat un contract de 7 cupe\* și flancul stîng (Vest) atacă R de caro. Cîte levate va putea realiza declarantul?

La prima vedere, existența celor cinci caro-uri mici în mîna este destul de supărătoare și tăierea lor la mort necesită 1+4 reveniri în mîna. Sud adoptă următorul plan de joc: taie primul caro de la mort, joacă apoi în ordine A, R de pică și R, 3 de treflă; preia levata cu A de la mort și joacă treflă, pe care o va tăia din mîna cu 2 de cupă. În acest moment, realizarea contractului se conturează cu certitudine. Se joacă un atu, care se preia cu 8 sau D de cupă și se taie o pică cu R de cupă! Apoi iar caro, tăiat cu atu major de la mort și din nou pică, tăiată cu A de cupă! Declarantul deține încă trei cărți pierzătoare la caro, dar acestea vor fi tăiate cu ultimele trei atu-uri majore rămase la mort. Rezultatul final: 13 levate!

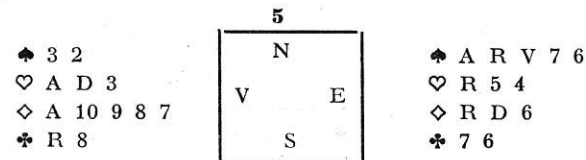
Din cele arătate, putem trage următoarele concluzii:

a) nu trebuie să se joace atu-urile, cînd situația impune ca ele să fie folosite pentru cîștigarea unor levate strict necesare îndeplinirii contractului;

b) revenirile, pentru a putea juca la tai cărțile pierzătoare, trebuie create concomitent cu obținerea șicanei și, dacă este posibil, chiar mai înainte, pentru ca manevra să nu fie îngreuiată de adversar, care ar juca atu imediat ce va prinde mîna;

c) numărul taiurilor depinde de numărul atu-urilor fără importanță și de cărțile pierzătoare care urmează a fi tăiate, luînd în considerare cifra cea mai mică.

Să examinăm un alt caz de eliminare a atu-urilor din mîinile adversarilor, pentru a permite valorificarea culorilor de lungime:



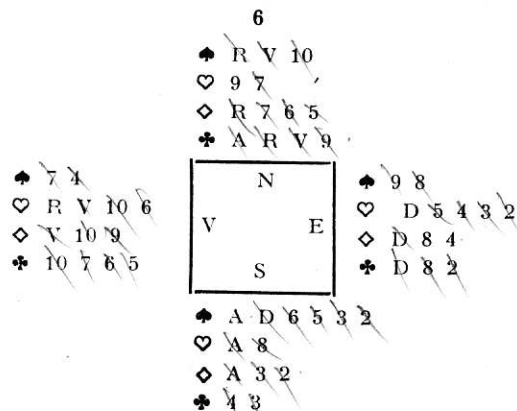
Contract; 6 caro-uri, anunțat de Vest. Nord atacă V de cupă.

\*) În toate donele pe care le prezentăm în această lucrare, declarantul, în cazul în care nu se specifică altfel, este jucătorul de la Sud.

Contractul ar putea fi realizat, dacă R de treflă ar fi plasat favorabil față de A. Un bun jucător de levată va trebui să caute un plan de joc, care să-i permită mărirea șanselor de reușită. Astfel, culoarea de pică oferă posibilitatea de a face un impas, care ar permite defosarea treflelor pierzătoare. Dar și această variantă are numai 50% șanse de reușită, în funcție de poziția D de pică. Soluția care oferă maximum de șanse constă în a manevra pentru valorificarea lungimii de pică, prin jucarea A, R de pică și tăierea a două cărți (eventualitatea D, x, x, x, la adversar) de pică; ultima pică va deveni majoră și va servi pentru defosarea unei trefle. Desigur, această variantă este aplicabilă, dacă atu-ul este distribuit 2—2 la adversari sau dacă al treilea atu se găsește în mîna care a avut patru pici. Dar și în eventualitatea că această situație nu oferă posibilitatea de a majora o pică (D, x, x, x, x, la unul dintre adversari), atunci rămîne ca ultimă speranță, încercarea expansului la treflă, în ipoteza că A de treflă se găsește la Sud. Din cele arătate se poate urmări modul în care un bun jucător trebuie să-și facă planul de joc, chiar de la prima levată.

Un alt exemplu va lămurii modul în care trebuie să „gîndească” declarantul, pentru a-și valorifica toate șansele de realizarea a contractului:

Valorificarea culorilor în „cască”



Contract : 7 pici; Vest atacă V de cupă

Desfășurarea jocului:

Levata	Vest	Nord	Est	Sud
1	V de cupă	7 de cupă	5 de cupă	A de cupă
2	4 de pică	<b>10 de pică</b>	8 de pică	2 de pică
3	7 de pică	V de pică	9 de pică	3 de pică
4	5 de treflă	A de treflă	2 de treflă	3 de treflă
5	6 de treflă	R de treflă	8 de treflă	4 de treflă
6	7 de treflă	9 de treflă	D de treflă	<b>5 de pică</b>
7	9 de caro	5 de caro	4 de caro	<b>A de caro<sup>(1)</sup></b>
8	10 de caro	R de caro	8 de caro	2 de caro
9	10 de treflă	V de treflă	2 de cupă	3 de caro <sup>(2)</sup>
10	V de caro	6 de caro	D de caro	<b>6 de pică</b>
11	6 de cupă	R de pică	3 de cupă	D de pică
12	10 de cupă	7 de caro	4 de cupă	8 de cupă
13	R de cupă	9 de cupă	D de cupă	A de pică

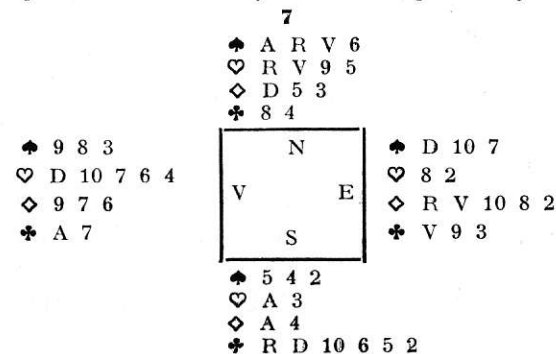
<sup>1</sup> pentru a debloca caro-ul, după ce va arunca pe V de treflă al treilea caro din mîna (levata a 9-a).

<sup>2</sup> Defosarea caro-ului permite încercarea de majorare a culorii de caro prin tai; defosarea lui 8 de cupă ar fi compromis definitiv jocul.

Pentru realizarea contractului, declarantul a făcut ipoteza că D de treflă în trei se află la Est, iar caro-ul să fie distribuit 3—3.

Mecanismul de valorificare a unei culori este mai complex decît a fost arătat în exemplele prezentate; mai departe vom analiza modul de manevrare a culorilor (culoarea de atu și culorile laterale) pentru a promova o carte mică dintr-o culoare, care va asigura în final realizarea contractului.

Valorificarea unei culori, ținînd seama de opriri și luînd măsuri pentru a împiedica adversarul să-și realizeze lungimea majorată



Contract : 3 FA; flancurile nu au licitat nimic

Vest atacă cu 6 de cupă, a patra carte din lungimea pe care intenționează să o valorifice. Declarantul pune 9 de cupă și câștigă levata; în acest moment are sigur două levate la pică, trei levate la cupă, una la caro și speră să realizeze restul de trei levate pe baza lungimii de treflă: forță în onori și șase cărți la culoare. Valorificarea onorilor va putea fi făcută astfel:

- se joacă onorii dintr-o secvență;
- se face impas, pentru a captura onorul lipsă;
- se joacă onorul „în frunte”, pentru a elimina opririle adversarilor.

Valorificarea culorilor lungi se face în general prin următoarele manevre:

- atacul de sacrificiu, cu scopul de a promova cărțile mici după eliminarea opririlor de la adversari;
- taiul cu atu, atunci când una din mâini a terminat toate cărțile din culoare.

Cu alte cuvinte, declarantul va urmări eliminarea opririlor adversarilor. Aceasta se poate obține fie prin impasarea onorului sau a opririi respective (dacă este favorabil plasată), fie cedînd o levată, adică dîndu-i posibilitatea adversarului de a reveni în culoarea care-l avantajează.

Culoarea de treflă, din dona arătată mai sus, reprezintă o lungime combinată de 8 cărți, care se pot juca eliminînd în primul rînd A. Așadar, se joacă 8 de treflă de la Nord, Est va pune 3, Sud R, iar Vest va câștiga levata cu A. În acest moment, Vest își dă seama că valorificarea culorii de cupă nu mai prezintă șanse de izbîndă, din lipsă de reveniri. Pentru a nu pierde un timp de atac, va încerca culoarea de caro, atacînd cu 9 de caro. Pentru declarant apare o nouă problemă, pentru că probabil onorii de caro se găsesc la Est. Dacă joacă D de caro, Est va acoperi cu R; dacă Sud acoperă cu A, majorează caro-ul de la adversari; dacă nu acoperă, Est câștigă levata și revine în continuare la caro,

majorîndu-și culoarea. Pentru a evita această eventualitate, după ce Vest a atacat cu 9 de caro, declarantul va pune un caro mic de la Nord și va acoperi cu A, lăsînd la Nord D, x de caro, care va reprezenta o oprire, în cazul în care această culoare va fi reluată de Est. După aceasta, joacă pică spre R de la Nord și din nou treflă; Est aruncă 9, iar Sud acoperă cu D. Este bine să se facă impasul la V de treflă? Nu, pentru că Vest ar mai putea deține V de treflă singleton, care ar putea deveni prindere pentru revenirea pe caro. În ipoteza că Vest a avut inițial A, V, x de treflă, contractul nu poate fi realizat, pentru că returul de caro va fi fără speranță; însă dacă Est deține V, 9, 3 de treflă, oprirea de caro de la Nord funcționează eficient.

În consecință, după D de treflă, declarantul continuă cu o treflă oarecare, levata fiind câștigată de Est, care va juca la rîndu-i, să presupunem, cupă. În acest moment, declarantul realizează zece levate: două la pică, trei la cupă, una la caro și patru la treflă.

În dona prezentată se poate urmări modul în care a raționat declarantul pentru a-și crea maximum de șanse de reușită a contractului (A de caro la levata a 3-a, D de treflă și renunțarea la impas la levata a 5-a), ținînd seama de eventuala repartiție a onorilor în mâinile adversarilor.

### 3. VALORIFICAREA LUNGIMILOR LA CONTRACTUL DE FA

Caracteristic pentru contractul de FA este faptul că toate culorile sînt egale ca forță și fiecare va putea câștiga levate de lungime. În caz că adversarii reușesc să-și majoreze mai rapid o culoare, atunci cărțile mari din celelalte culori nu sînt de nici un ajutor, pînă la epuizarea tuturor cărților majore ale adversarilor. Levatele se vor realiza prin onori și prin cărțile de lungime. Este știut faptul că numărul

onorilor este de 20, iar al cărților mici de 32, de unde rezultă importanța manevrării cu îngrijire a acestor cărți mici, care la rîndul lor pot promova la un rang superior.

Cîteva done caracteristice vor clarifica modul de manevră a culorilor, la un contract de FA.

**Majorarea unei culori, înainte de eliminarea revenirilor**

8

<p>♠ D 10 7 5 ♥ 10 9 2 ♦ 6 2 ♣ V 6 4 3</p>	<p>♠ 8 3 ♥ D V 7 6 ♦ R D V 8 5 ♣ 9 2</p>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		E		S		<p>♠ V 9 4 ♥ 8 5 3 ♦ A 7 3 ♣ D 10 7 5</p>
	N											
V		E										
	S											
	<p>♠ A R 6 2 ♥ A R 4 ♦ 10 9 4 ♣ A R 8</p>											

Contract : 6 FA ; Vest atacă 5 de pică.

Declarantul constată că poate cîștiga cu siguranță două levate la pică, patru la cupă, patru levate la caro, după eliminarea A de caro de la adversari și două levate la treflă, adică 12 levate. Realizarea acestui contract necesită însă o măsură de precauție, în sensul că majorarea culorii de caro trebuie făcută înainte de jucarea culorii de cupă, care asigură comunicația în culoarea de caro. Așadar, prima levată va fi cîștigată cu R de pică, după căderea V de pică de la Est și se joacă 10 de caro, pe care Est nu-l acoperă ; urmează 9 de caro, lăsat din nou liber de Est, pentru a tăia comunicația între cele două miini și iar caro. La orice retur (treflă sau pică), Sud cîștigă și joacă A de cupă, R de cupă și cupă

mică, preluată de V de cupă de la Nord, D de cupă, carourile majorate și apoi ultimele levate pe culorile negre din mină.

**Alegerea culorii care poate fi majorată**

9

<p>♠ D V 10 7 3 ♥ V 9 8 ♦ A 3 2 ♣ A 6</p>	<p>♠ A 6 ♥ A 4 ♦ D V 9 8 ♣ D V 7 4 3</p>	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>V</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		V		E		S		<p>♠ 8 5 4 2 ♥ 10 7 6 5 ♦ 5 4 ♣ 9 5 2</p>
	N											
V		E										
	S											
	<p>♠ R 9 ♥ R D 3 2 ♦ R 10 7 6 ♣ R 10 8</p>											

Contract : 3 FA ; Vest atacă D de pică, din secvență.

După prima levată, cîștigată cu R de pică, declarantul constată că are în primul rînd două levate sigure la pică și trei levate la cupă ; va avea însă de ales între caro (care oferă posibilitatea realizării a trei levate, după eliminarea A de caro) și treflă, care dă posibilitatea cîștigării a patru levate, după eliminarea A de treflă de la Vest. Este clar că, deși ambele culori minore însumează opt cărți, totuși culoarea de treflă are avantajul de a permite realizarea a patru levate, datorită distribuției 5—3, în timp ce caro-ul este distribuit egal : 4—4. În consecință, declarantul va juca succesiv R și 10 de treflă, realizînd nouă levate înainte de majorarea picii de la Vest. Astfel, pentru realizarea contractului, nu mai este nevoie de vreo levată în culoarea de caro, deși deținea în această culoare toate cărțile de frunte, în afară de A.



### Valorificarea unei culori prin impas

10

♠ A 6					
♥ R 5					
♦ A D 10 8 5					
♣ 7 6 3 2					
♠ V 2	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">V                  E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	V                  E	S	♠ D 10 9 8 4
N					
V                  E					
S					
♥ 10 8 7 3		♥ D V 9			
♦ R 9 6		♦ V 7			
♣ D V 10 9		♣ 8 5 4			
		♠ R 7 5 3			
		♥ A 6 4 2			
		♦ 4 3 2			
		♣ A R			

Contract : 3 FA ; Vest atacă D de treflă, din secvență.

Declarantul constată că poate câștiga cite două levate la pică, cupă și treflă și cel puțin una la caro. Pentru valorificarea lungimilor va fi necesar să fie jucat caro-ul la impas dublu, sperînd în existența unui onor la Vest. Așadar, va lua prima levată cu R de treflă, apoi joacă 4 de caro; Vest va răspunde, desigur, cu 6 de caro, Nord acoperă cu 10 de caro și Est ridică levata cu V. Est revine, firește, cu treflă, Sud acoperă cu A și încearcă din nou impasul la R de caro. În final, declarantul realizează 10 levate.

#### 4. VALORIFICAREA LUNGIMILOR LA CONTRACTUL DE CULOARE

La contractul de culoare, declarantul trebuie să aibă în vedere două amănunte :

— pentru a majora o culoare laterală fără onori, este necesar să-și rezerve un număr suficient de atu-uri, ca să taie cărțile majore ale adversarilor ;

— pentru a majora o culoare laterală cu onori, va trebui eliminat un număr de atu-uri, pentru a preîntîmpina taiul din partea adversarilor.

### Valorificarea lungimilor prin tai la joc de culoare

11

		♠ R 9			
		♥ A 10 9			
		♦ V			
		♣ A D V 7 6 5 2			
♠ A 7 6 5 4 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">V                  E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	V                  E	S	♠ D V 10 8 2
N					
V                  E					
S					
♥ D		♥ V 8			
♦ A 10 7 6 2		♦ 4 3			
♣ 10		♣ R 8 4 3			
		♠ —			
		♥ R 7 6 5 4 3 2			
		♦ R D 9 8 5			
		♣ 9			

Contract : 6 cupe ; Vest atacă 10 de treflă.

De la prima vedere, declarantul constată că are posibilitatea de a realiza contractul cedînd o levată la caro adversarilor, restul de caro-uri fiind tăiate de la mort. Așadar, va acoperi 10 de treflă cu A, va juca de două ori consecutiv atu, pentru a preîntîmpina taiul adversarului, apoi V de caro, pe care Vest îl va acoperi cu A. Oricare va fi returul jucătorului din Vest, declarantul va câștiga levata și va continua cu R,D de caro și după ce constată că 10 de caro este la Vest, joacă 9 de caro, apoi încă un caro, care se taie numai dacă Vest acoperă. În final se vor realiza 12 levate.

#### Valorificarea lungimilor fără a trage toate atu-urile

12

		♠ R 7 5			
		♥ 9 5			
		♦ A R 6 5 2			
		♣ R 7 6			
♠ 10 9 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">V                  E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	V                  E	S	♠ 8 6
N					
V                  E					
S					
♥ A D 6		♥ R V 10 7			
♦ 9 7 3		♦ D V 10 4			
♣ D 10 4 3		♣ V 9 8			
		♠ A D V 4 2			
		♥ 8 4 3 2			
		♦ 8			
		♣ A 5 2			

Contract : 4 pici ; Vest atacă 10 de pică.

Se vede ușor că se pot câștiga imediat cinci levate la pică și cite două la caro și treflă, în total nouă levate. Rămâne de realizat încă o levată. Dacă adversarul n-ar fi atacat atu, ar fi existat șansa să fie obținută printr-un tai la mort la cupă, după ce adversarii ar fi câștigat două levate în această culoare. Varianta nu este însă posibilă, deoarece Vest a atacat atu și de fiecare dată când va prinde mâna va reveni la atu. În cazul acesta, declarantul are o altă soluție câștigătoare, valorificând lungimea de caro. Prima levată se câștigă cu V de pică, după care urmează 8 de caro, acoperit cu A de la mort, caro mic tăiat cu 2 de pică. Se continuă cu A și 4 de pică, pentru a elimina atu-urile adversarilor, se preia cu R de la mort și din nou caro, care se taie cu D de pică. În acest moment, culoarea de caro este majoră: R și 6 de caro. Este suficient să se joace treflă spre R de treflă de la mort și R 6 de caro devenite majore, pentru a realiza cele 10 levate.

În acest exemplu se arată că o culoare distribuită A, R, x x, x și o singură carte la partener poate fi majorată numai după două taiuri, necesare fiind trei reveniri: două pentru tai și una pentru a juca cărțile majorate. Dacă culoarea ar fi conținut A, D în loc de A, R rezultatul ar fi fost același, în ipoteza că impasul ar fi reușit.

##### 5. STRATEGIA CONTROLULUI ȘI LĂSAREA LEVATELOR LA ADVERSAR

Am arătat mai înainte ce înseamnă oprirea într-o culoare și că la contractul de FA este indicat să se majoreze o culoare, înainte de jucarea cărților majore din celelalte culori. S-a mai arătat că la contractul de FA se desfășoară o adevărată cursă între declarant și adversari pentru valorificarea culorilor lungi, cursă în care câștigă cel ce reușește să-și promoveze mai repede cărțile de lungime. Sînt rare cazurile în care declarantul poate să aibă un număr suficient de opriri în culoarea lungă a adversarilor și atunci este necesar să încerce să izoleze opririle din mâna adversarilor, care nu posedă lungimea în culoarea atacată, în speranța că acest adversar a terminat cărțile mici din culoarea partenerului său. Din anunțurile făcute de adversari se poate

deduce poziția lungimilor, însă această regulă nu este infailibilă, pentru că există o serie de anunțuri artificiale, care pot avea diverse semnificații. Aici este indicat ca declarantul să stabilească pe cale logică distribuția adversă și să lase o levată liberă la adversarul, care nu mai este în măsură să reia această culoare. În limbaj de bridge, această manevră se numește „a lăsa liberă” sau „a lăsa să treacă” levata; declarantul amână câștigarea unei levate, pentru a izola lungimea adversarului, care nu va mai putea fi ajutat de partener.

##### Levată „lăsată să treacă”

13											
	♠ R 6 5										
	♥ A 8 4										
	♦ R V 10 8 3										
	♣ 5 3										
♠ 10 7 3	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="padding: 2px 10px;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 5px;">V</td> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="padding: 2px 5px;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="padding: 2px 10px;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		V		E		S		♠ V 9 8 2
	N										
V		E									
	S										
♥ D V 6 5		♥ 10 9 3									
♦ 9		♦ A 6 5									
♣ R V 9 8 4		♣ D 10 2									
	♠ A D 4										
	♥ R 7 2										
	♦ D 7 4 2										
	♣ A 7 6										

Contract: 3 FA; Vest atacă 8 de treflă (a patra din lungime).

Declarantul constată că poate să realizeze sigur: trei levate la pică, două levate la cupă, una la treflă și încă patru levate, după majorarea lungimii de caro. Există o singură problemă și anume: lungimea de treflă de la Vest, care se majorează imediat după atac. Speranța pentru îndeplinirea contractului constă în eventualitatea ca lungimea de treflă să nu fie însoțită de A de caro, adică oprirea la caro să fie la Est.

Declarantul știe acum că cel puțin patru trefle se află în mâna flancului stîng. Dacă treflele sînt distribuite 4—4,

poziția A de caro este indiferentă, deoarece adversarii nu vor realiza decât levată cu A de caro și trei levate la treflă. Dacă distribuția la treflă este de 5—3 sau 6—2, lungimea va fi probabil la Vest și trebuie sperat ca A de caro să fie la Est. Pentru ca Est să nu mai aibă posibilitatea de a rejuca treflă, atunci când va prinde mina cu caro, se procedează astfel: se „lasă” prima levată, ciștigată de adversari cu D de treflă de la Est, care continuă treflă; se „lasă” și ceaștă levată, dar a treia treflă se preia cu A și se joacă caro. În acest moment, Est nu mai deține nici o treflă, iar Vest nu mai are alte opriri. Declarantul realizează deci 10 levate.

#### Realizarea unei opriri suplimentare

14

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

Contract: 3 FA; Vest atacă 6 de pică.

Fără greutate, se observă că declarantul poate realiza două levate la treflă, două levate la cupă, una singură la pică și patru la caro, după majorarea lungimii. Desigur, se pune problema ca lungimea de pică a adversarilor să nu fie majorată mai devreme. Așadar, ce joacă declarantul, după atacul cu 6 de pică al jucătorului din Vest? Pentru a-și asigura o oprire suplimentară la pică, va trebui să pună mic de la mort, după care se deschid două căi de joc: dacă Est acoperă cu D, se preia cu A, astfel încât Nord rămâne cu V, iar Sud cu 10, 3; dacă Est pune 8, se preia cu 10 și

Sud continuă să păstreze A, 3. Astfel, declarantul va rămâne cu o oprire certă, oriunde ar fi plasat A de caro, care însă trebuie eliminat imediat. Dacă de la mort s-ar fi pus inițial V de pică, Est ar fi acoperit cu D, Sud fiind acum obligat să acopere cu A și oprirea suplimentară la pică ar fi dispărut, astfel încât, atunci când ar fi preluat levată cu A de caro, Est ar fi avut posibilitatea să întoarcă pică în furșeta partenerului, flancurile realizând încă patru levate la pică.

Declarantul va juca acum, la levata a doua, caro spre R de caro (pentru a se asigura contra unei distribuții de 4—0 la caro la adversari) și după majorarea caro-ului, Vest nu mai poate lua decât o levată cu R de pică, iar declarantul va realiza în final 10 levate.

#### Levată „lăsată să treacă” într-o culoare cu două opriri

15

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

Contract 3 FA; Vest atacă V de caro, acoperit de Est cu R de caro.

Pentru a realiza cele nouă levate, declarantul trebuie să valorifice două culori: cupa și pica. Dacă Est prinde mina imediat, el va rejuca firește caro, astfel încât A de treflă și A de cupă din mâinile flancurilor vor constitui în final opriri, care vor permite valorificarea culorii de caro. Pentru a elimina comunicațiile între adversari, Sud va juca astfel: lasă R de caro să treacă și va lua următoarea levată de

caro cu D; face apoi impasul la cupă spre mort, iar Est, luînd levata, nu va mai avea de jucat caro, trebuind să atace pică sau treflă; linia Nord—Sud va avea acum încă două levate în culorile respective. Declarantul va realiza în final patru levate la cupă, două levate la caro, două levate la pică și cel puțin o levată la treflă.

Lăsarea să treacă a unei levate, pentru pregătirea unui joc de valorificare prin tai

16		
♠ 10 2		
♥ A D 5		
♦ A R 9 8 4		
♣ 5 4 2		
♠ 7 3	N	♠ 8 5 4
♥ 10 6 3 2	V                  E	♥ R V 4
♦ 7 5	S	♦ D V 10 2
♣ A R D 6 3		♣ V 10 9
	♠ A R D V 9 6	
	♥ 9 8 7	
	♦ 6 3	
	♣ 8 7	

Contract: 4 pici; Vest atacă R, D și A de treflă

Declarantul are nouă levate sigure: șase la pică, două la caro și una la cupă; a 10-a levată este condiționată de impasul la cupă sau de majorarea culorii de caro. Neavînd decît o oprire la mort, pentru a valorifica culoarea de caro va juca astfel: a treia treflă va fi preluată prin tai, joacă succesiv de trei ori atu, pentru ca adversarii să nu mai aibă nici un atu, apoi 6 de caro, care se acoperă cu 9 de caro, levata fiind preluată de Est. Acesta nu poate juca altceva decît caro, deoarece la cupă cade în furșetă. Declarantul acoperă cu A de caro, pe care defosează o cupă și din nou caro, pe care însă îl taie. În final A de cupă reprezintă o prețioasă revenire la mort pentru a valorifica al cincilea caro, pe care defosează ultima cupă pierzătoare. În total, se realizează 10 levate: șase la pică, una la cupă și trei la caro.

Din cele arătate mai sus, rezultă întrebarea: trebuie să jucăm mare sau mic în mîna a doua? Schematic, situația se prezintă astfel: flancul stîng joacă o carte mică, urmînd să stabilim ce este indicat să jucăm de la mort.

a	b	c	d
D 8	D 8 5	D 10 5	D 10 9
N	N	N	N
V                  E	V                  E	V                  E	V                  E
S	S	S	S
A 7 3	A 7 3	A 7 3	A 7 3

Contractul este de FA și Vest a atacat a 4-a carte din lungimea sa, în culoarea considerată.

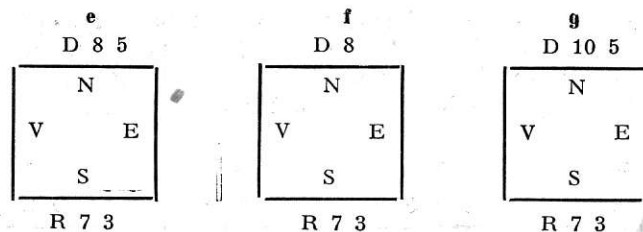
În cazul „a”, dacă de la Nord se joacă mic și Sud va cîștiga levata cu A, în levatele următoare R deținut de adversari va face să cadă D. În consecință, trebuie să se joace la prima levată D, în speranța că R să fie la Vest. În cazul neplăcut, în care Est acoperă cu R, declarantul va lăsa să treacă și a doua levată, pentru a tăia comunicațiile între flancuri.

În „b” este indicat să se pună mic și D, 8 vor constitui a doua oprire, dacă Vest deține R. Desigur, există și eventualitatea ca Est să dețină R, care îi pune probleme declarantului, trebuind să examineze cu atenție fiecare carte jucată de adversari, pentru a face deducții cît mai exacte asupra distribuției culorii.

În „c”, avînd 10, în loc de 8, este indicat să se forțeze onorul probabil din mîna jucătorului din Est, punînd 10. Dacă Est acoperă cu R, s-au creat automat două opriri, iar dacă pune V, se ia cu A și se ajunge la cazul „b”.

În „d”, situația este mai clară, căci practic se realizează două levate, cu posibilitatea de a obține chiar trei levate, dacă Est are R și Vest a atacat de sub V. Declarantul va pune de la mort 9 și orice onor va fi acoperit cu A, existînd astfel cel puțin încă o oprire la levatele următoare.

Acum să examinăm alte trei poziții simple de joc.



Contractul este de FA și Vest atacă mic, în culoarea considerată. Ce trebuie jucat?

În „e“, se pune mic și levata va fi câștigată cu R, iar D,8 vor constitui a doua oprire în această culoare, dacă A este la Vest.

În „f“, se va pune D, în speranța că A se află la Vest și astfel se va realiza levata. La levatele următoare, trebuie evitat să se lase mîna la Est, care atacînd „va da peste cap“ R, nefavorabil plasat față de A.

În „g“, situația este asemănătoare cu exemplul „c“. Se va pune 10, în speranța că V este la Vest, iar în caz contrar, se câștigă cu R; D poate constitui a doua oprire, în cazul în care A este plasat la Vest.

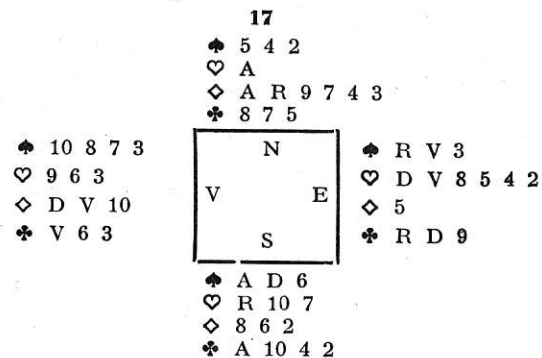
Este util ca logica acestor scheme simple să fie bine înțeleasă, pentru că ele vor apărea de nenumărate ori la masa de joc. O soluționare optimă elimină problemele mai dificile, care ar putea apare în fazele următoare ale jocului.

**Cedarea unei levate la începutul jocului.  
pentru a păstra comunicația cu mîna partenerului**

În opoziție cu manevrele de joc, prin care se evită blocarea unei culori prin defosarea cărților de rang ridicat, există o manevră denumită clasic „coup à blanc“\*, care folosește ideea de a menține cărțile mari și a juca una sau două levate cu cărți mici, oferind una sau două levate, pentru a valorifica mai tîrziu o lungime majorată. De altfel, de multe

\*) Coup à blanc = lovitură în alb.

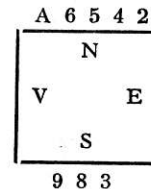
ori, este imposibil să se evite pierderea unor levate mai tîrziu, așa încît declarantul, în realitate, doar grăbește acest „cadou“, pentru ca să-și creeze ulterior un avantaj net. Să vedem un exemplu:



Contract : 3 FA ; Vest atacă 9 de cupă, cartea cea mai mare pe care o deține în culoarea partenerului

De la mort se pune, desigur, A de cupă. Se constată că realizarea contractului depinde de posibilitatea valorificării culorii de caro : dacă se joacă A, R și apoi caro mic, nu se mai poate reveni la mort. Ce va face declarantul în această situație pentru a-și crea revenirea la mort, necesară valorificării lungimii de caro ? Se vede ușor că el va trebui să joace un caro mic, levata fiind oferită flancului stîng, care preia cu 10. La returul de cupă, declarantul acoperă V de cupă pus de Est cu R, și joacă toată lungimea de caro, care nu mai poate fi oprită de adversari. Declarantul realizează cu ușurință cele nouă levate, fără a mai permite adversarilor să joace cupa majorată, decît în faza finală a jocului, după ce contractul a fost realizat.

Această manevră ar putea să apară și în cazul unei distribuții a culorii, care urmează să fie valorificată, de tipul :



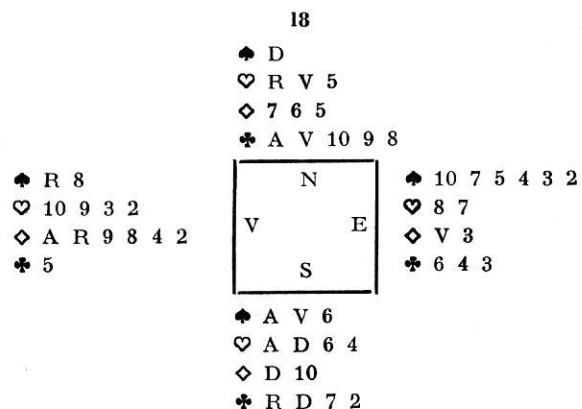
Declarantul va putea să valorifice culoarea lungă fără revenire la Nord, jucînd 9 și oferind levata adversarilor, Cînd va prelua mîna, va juca 8, oferind a doua levată flancului, dar în acest moment au fost jucate opt cărți din culoare, flancurile rămînînd numai cu o singură carte, insuficientă pentru a împiedica valorificarea lungimii, după ce se va juca 3, acoperit cu A și apoi cele două cărți majore. Această situație poartă denumirea de „double coup à blanc”.

Cedarea unei levate se poate face și cu o lungime, care n-are reveniri în culorile alăturate și care permite un impas :

Se joacă 9, care se lasă adversarilor, *oricare ar fi cartea jucată de Vest*. În momentul cînd prinde mina, Sud va juca 8 și va încerca impasul la R, în speranța că reușita îi va asigura realizarea a cinci levate în culoarea majorată.

#### Evitarea scurtării la atu

La un contract de culoare, manevra prin care se oferă o levată adversarului, pentru a nu fi scurtat în culoarea de atu, poate fi ilustrată prin dona următoare.



Contract : 4 cupe ; Vest atacă R, A și 2 de caro, tăiat de Est cu 7 de cupă.

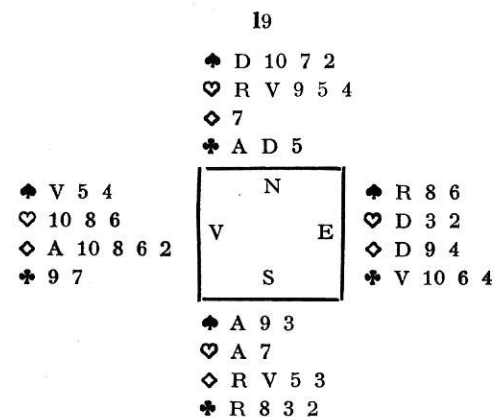
Declarantul preferă să cedeze o levată la caro și să-și mențină intacte cele patru cupe. Est joacă imediat pică,

pentru a-l obliga pe declarant să hotărască chiar de la începutul jocului dacă face impasul sau renunță. Fără ezitare, Sud va acoperi cu A de pică și va juca patru cupe și cinci trefle, realizînd cit se poate de simplu contractul. Dacă la levata a treia ar fi tăiat, Vest ar fi rămas cu un atu mai mult și declarantul n-ar mai fi putut să-și valorifice a cincea treflă de la mort, cedînd și toate caro-urile rămase la Vest.

#### 6. CAZURI SPECIALE DE LĂSARE A LEVATEI LA ADVERSAR

##### O precauție suplimentară

Să vedem cum joacă declarantul, lăsînd două levate la adversari, cu scopul de a tăia definitiv orice comunicație. Această manevră are caracter deosebit, după cum vom vedea în exemplele următoare.



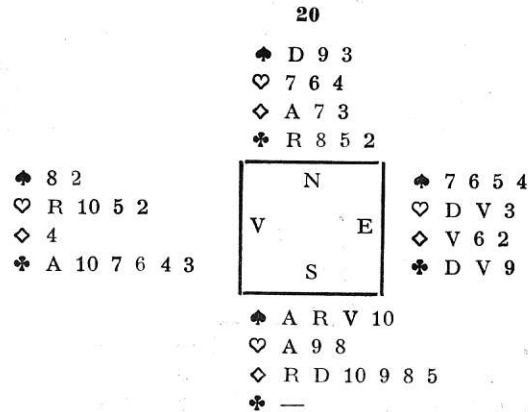
Contract : 3 FA ; Vest atacă 2 de caro.

Est acoperă cu D de caro, iar Sud cedează levata flancurilor. Returul de 9 de caro este *din nou* lăsat să treacă, această precauție asigurînd realizarea contractului, chiar cu impasul la cupă nereușit. Într-adevăr, a treia levată de caro se preia cu A și adversarii nu vor mai realiza decît o levată

la cupă, cu D. Dacă Vest ar fi atacat la levata a patra pică, pentru declarant era desigur normal să-și imagineze că eventuala prindere la pică se află la Est și ar fi pus 10 de pică.

O manevră neobișnuită de cedare  
a unei levate

Există un caz rar, când culoarea secundară este majorată și permite defosarea unor cărți pierzătoare, situație totuși insuficientă pentru realizarea contractului. Atunci se recurge la o manevră combinată de defosă cu tai.



Contract: 6 caro-uri; Vest atacă 4 de caro.

Problema constă în defosarea unei cupe. În cazul unei distribuții 2—2 la atu, dona nu prezintă probleme. Însă un mare jucător va trebui să găsească o manevră eficientă, în cazul când atu-ul este distribuit nefavorabil: 3—1.

Se preia prima levată cu 10 de caro și se joacă *8 de cupă!* Est preia cupa și rejoacă atu. În acest moment, pentru realizarea contractului este necesar ca Est, deținătorul ultimului atu, să aibă și patru pici. Se joacă succesiv patru pici pe care se defosează o cupă de la mort, apoi A și cupa mică, tăiată cu A de caro, asigură realizarea contractului.

Excelenta combinație pe care a efectuat-o declarantul poate fi considerată ca unicat în jocul de valorificare a culorilor, combinat cu cedarea deliberată a unei levate.

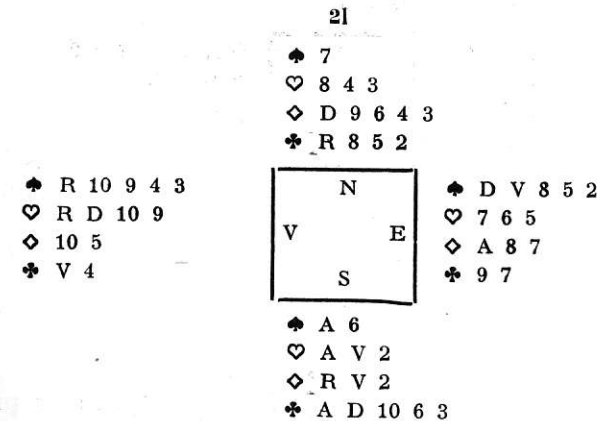
7. ÎMPIEDICAREA REVENIRILOR  
ÎN MÎNILE ADVERSARILOR

Scopul acestei manevre este de a întrerupe firele de comunicație ale flancurilor, prin eliminarea din mîna unuia dintre adversari a tuturor cărților pe care le-ar poseda în culoarea lungă a partenerului; astfel se creează dificultăți în calea valorificării culorilor sau se lichidează revenirile adverse, înainte ca aceste culori să poată fi valorificate.

Primul obiectiv a fost exemplificat în cadrul Cap. II.5; al doilea va fi analizat în cadrul a două situații clasice de joc și anume:

- a) *situația de la Bath;*
- b) *jocul de „levată fără nume“.*

Situația de la Bath constă în refuzul de a lua R jucat de adversarul din flancul stîng, atunci cînd Sud deține A, V, x în culoarea atacată, și este ilustrată de dona de mai jos.



Contract: 5 trefle; Vest atacă R de cupă.

Dacă declarantul preia cu A de cupă, atunci cînd va încerca valorificarea culorii de caro, pentru a defosa cărțile

pierzătoare la cupă, Est va prelua cu A de caro și va întoarce cupă, realizând încă două levate și astfel pricinuieste declarantului o cădere. Dacă declarantul lasă să treacă prima levată, atunci Vest va trebui să joace altă culoare, ceea ce va permite eliminarea de către declarant a atu-urilor și apoi scoaterea din joc a A de caro. Returul de cupă nu mai are nici un efect, deoarece declarantul va acoperi cu A de cupă și se va duce la Nord pentru a juca caro-ul majorat și a defosa V de cupă. În final, va ceda numai două levate adversarilor și va realiza contractul de 5 trefle licitat.

Jocul de „levată fără nume“, are scopul de a anihila revenirile adversarilor ; deși jocul pare simplu, el are un caracter complex și puțini jucători buni de bridge au pătruns sensul acestei manevre. Iată câteva done care ilustrează manevra ce trebuie întreprinsă în această situație de joc.

22

♠ 9 6												
♥ A V 9 7												
♦ A R D 10 7												
♣ 7 2												
♠ V 10 5	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		E		S		♠ A R D 7 4 2	
	N											
V		E										
	S											
♥ 6		♥ R 3 2										
♦ V 8 6 3 2		♦ 5										
♣ 9 8 6 4		♣ D V 10										
		♠ 8 3										
		♥ D 10 8 5 4										
		♦ 9 4										
		♣ A R 5 3										

Contract : 4 cupe ; Vest atacă V de pică.

Est preia V de pică și întoarce 5 de caro, pentru a pregăti o levată de tai. Cum trebuie să joace declarantul pentru a împiedica preluarea unei levate de atu cu R de cupă, în cazul în care adversarul va întoarce pică, urmată de un tai de caro, adică tocmai căderea ? O privire atentă a situa-

ției ne duce la concluzia că Sud va trebui să elimine comunicația între adversari la pică și de aceea joacă, imediat ce preia levata de caro, A, R și 3 de treflă, pe care defosează 9 de pică. Est preia levata, dar în final nu mai poate câștiga decât o singură levată, cu R de cupă.

♠ 7												
♥ R 6												
♦ A 10 5												
♣ A R V 10 8 3 2												
	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">V</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		V		E		S			
	N											
V		E										
	S											
		♠ A 8										
		♥ V 2										
		♦ R 7 4 3 2										
		♣ D 9 7 4										

Vest a anunțat un contract de 5 trefle, iar Nord atacă R de pică. În ipoteza că Nord deține A, D de cupă, iar Sud D, V, x la caro, cum va juca declarantul (Vest) ca să realizeze contractul ?

Dacă declarantul va încerca să joace culoarea de caro în vederea valorificării sale, Sud va avea o oprire sigură, care îi va da posibilitatea să preia mâna și să întoarcă cupă. Astfel, linia Nord—Sud va realiza trei levate și va împiedica îndeplinirea contractului. Pentru a evita trecerea mâinii la Sud, Vest va lăsa să treacă levata după atacul cu R de pică și la continuarea de pică va defosa 5 de caro pe A de pică. În continuare, va juca de două ori treflă, lăsând la Est două reveniri (D, 9 de treflă), apoi A, R și 2 de caro, pe care îl va tăia din mână. Dacă culoarea de caro a fost distribuită 4—1 la adversari, se joacă treflă și se taie încă un caro. În final, al cincilea caro se majorează și permite defosarea unei cupe și implicit realizarea celor 11 levate necesare pentru asigurarea contractului. Este bine să fie reținută manevra de joc, pe cât de rară, pe atât de spectaculoasă.

Iată o altă situație în care trebuie eliminată o revenire la unul din adversari, pentru a-l împiedica să joace o culoare pe care partenerul, fiind șicană, ar tăia-o și ar realiza o levată suplimentară (vezi diagrama 23, pag. 90).

Est acoperă cu A de cupă și întoarce V de cupă, levata fiind acum preluată de Sud. În acest moment se observă că declarantul va mai pierde o levată la treflă și cel puțin o levată la pică. Pentru a evita pierderea a două levate la



23

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

Contract : 4 pici, contrate de Est ; Vest atacă 6 de cupă, indicind posesia unui onor

atu, Sud va considera A de pică la Est și va încerca să joace la expas. În consecință, el va ataca 2 de caro, care va fi preluat cu D, continuând cu pică de la mort, pe care Est o va acoperi cu 10 de pică, Sud va câștiga levata cu D. Acum, declarantul este sigur de poziția A de pică, care nu poate fi decât la Est ; șansele de realizare a contractului cresc, dar mai există o mică „formalitate“ : dacă revine la mort cu un caro, pentru a repeta manevra de expas, Est va prelua cu A de pică, va trece mâna la Vest cu o treflă, iar acesta va asigura, la rîndul său un tai de caro la Est. Declarantul împiedică această manevră a adversarilor, atacînd cu 6 de treflă la levata a 5-a. Oricare dintre adversari va prelua această levată și orice retur de culoare ar surveni, declarantul va câștiga levata și va trece la mort cu R de caro, pentru a juca din nou pica la expas. În final, adversarii realizează numai trei levate.

În această donă, „situația de joc fără nume“ s-a realizat prin cedarea mai devreme a unei levate la o culoare, care în orice caz ar fi trebuit să fie pierdută.

Un ultim exemplu este dona care urmează : declarantul cedează o levată, pentru a crea apoi o revenire suplimentară la mort, cu scopul de a face două taiuri și a majora o carte :

24

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

Contract : 6 cupe ; Vest atacă D de pică, din secvență.

Singurul mod de a reuși câștigarea celor 12 levate anunțate constă în a tăia unul sau două caro-uri, astfel încît cel majorat să servească pentru defosarea unei pici. Pentru a avea suficiente reveniri la mort, declarantul preia prima levată cu R de pică, însă pentru a preîntîmpina o distribuție nefavorabilă la cupă (3—0) și la caro (4—2) va juca imediat o cupă, care va fi luată cu *D de la mort* ; joacă apoi D de treflă, Est acoperă cu R și Sud taie din mină, rejucînd caro ; Vest forțează cu V de caro în doi, care în această situație constituie oprire ; levata se ia cu A de caro și rejoacă V de treflă, pe care defosează din mină *3 de caro* ! Est câștigă levata, dar rămîne fără apărare, pentru că orice va întoarce, cade în dublu tai, de exemplu :

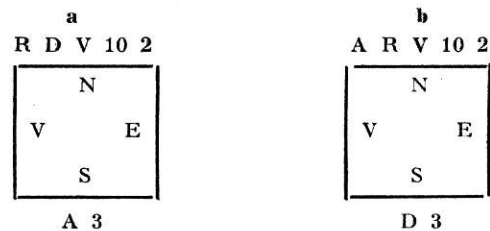
Levata	Est	Sud	Vest	Nord
6	10 de caro	3 de cupă	5 de caro	4 de caro
7	treflă	4 de cupă	10 de cupă	R de cupă
8	treflă	5 de cupă	V de cupă	A de cupă
9	8 de caro	6 de cupă	8 de pică	6 de caro

În acest moment, contractul este realizat, pentru că declarantul revine cu pică spre A de la mort și de acolo va juca R și 9 de caro, pe care va defosa 6 și 7 de pică, iar restul de levate vor fi cîștigate cu atu-urile din mînă. Excelent calculul numărului de levate făcut de declarant, în scopul valorificării culorii de caro!

## 8. DEBLOCAREA

Principiul deblocării constă în a manevra jocul în așa fel, încît să se poată realiza toate levatele de lungime, pe care le conține una din mîini.

Spre exemplificare, iată cîteva situații simple de joc.



Făcînd abstracție de restul culorilor din cele două mîini să vedem ce se întîmplă dacă Sud joacă 3? Levata se preia cu R și dacă se joacă spre onorul de la Sud, culoarea este blocată. Pentru valorificarea lungimii de la Nord este necesară o revenire suplimentară în altă culoare, deoarece nu mai există o carte ajutătoare care să se asigure comunicația cu lungimea de la Nord. Ce s-ar fi întîmplat însă dacă declarantul ar fi jucat mai întîi onorul de la Sud și apoi 3? Culoarea de la Nord ar fi putut fi valorificată direct, fără alte comunicații în celelalte culori. Rezultă deci că ideea de manevră constă în a juca *mare* de la mîna scurtă urmat de mic spre lungime, pentru a evita *blocarea* culorii.

Cînd se trece la faza de joc denumită „deblocare“, este necesar să se vorbească și despre „reveniri“ sau „comunicații“. Prin „revenire“ se înțelege o carte capabilă să cîștige o levată, în urma unui atac din mîna partenerului sau din aceea a unui adversar. O astfel de carte asigură comuni-

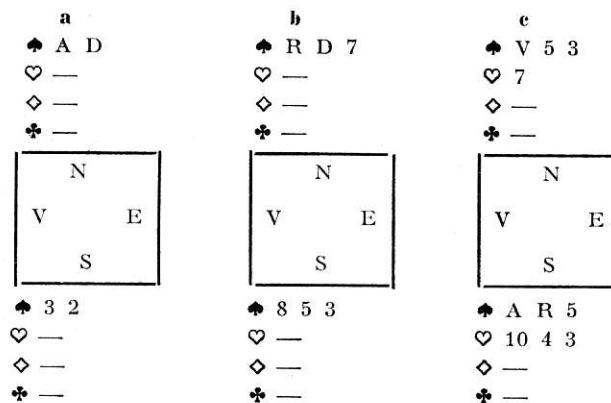
cația între mînă și mort și dă posibilitatea de a ataca la levata următoare. Scopul jocului de comunicație este de a deschide trecerile pe linia declarantului și de a le închide, cînd este posibil, pe acelea de pe linia adversarilor. În esență „revenirile“ sînt mijloacele de comunicație între parteneri.

Revenirile sînt de două feluri:

— existente, care nu mai necesită joc de valorificare; exemplu: A sau șicană cu un atu;

— probabile, care se pot realiza prin tai, prin impase reușite sau prin valorificarea unor cărți de rang inferior care pot deveni majore.

Cîteva exemple vor explica precis cele spuse mai sus.



În „a“, dacă Sud joacă și face impasul la R — și dacă acesta reușește — va avea două reveniri la Nord.

În „b“, dacă Sud joacă și A va fi la Vest, vor exista două reveniri (R și D) la Nord.

În „c“, atu este pica; declarantul are posibilitatea să realizeze două reveniri la Nord, tăind de două ori cupa cu atu. În acest scop este necesar să se joace o dată cupă, care va fi preluată de adversari, dar la levatele următoare va avea de două ori posibilitatea de tai a cupelor la Nord și va realiza două reveniri.

Și acum cîteva exemple de deblocare, prin folosirea judicioasă a revenirilor.

Deblocarea prin acoperirea unui onor

25

♠ A 5 4 ♥ R V 10 9 6 3 ♦ 8 2 ♣ 9 5	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">V            E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	V            E	S	♠ 9 3 ♥ A 7 5 ♦ R V 9 4 ♣ R V 10 4
N					
V            E					
S					
♠ D V 10 8 ♥ 8 4 2 ♦ D 10 3 ♣ 8 7 6		♠ R 7 6 2 ♥ D ♦ A 7 6 5 ♣ A D 3 2			

Contract : 3 FA ; Vest atacă D de pică, din secvență.

Declarantul va putea să realizeze contractul, dacă își va majora culoarea de cupă și dacă va reuși să-și creeze o revenire la Nord, pentru a realiza levatele cu cărțile de cupă majore. Jocul trebuie să decurgă astfel : D de pică va fi acoperită cu R și după luarea levatei joacă D de cupă, care va fi acoperită cu R de la mort ; se va juca în continuare cupă, pînă ce Est va prelua. A de pică va fi acum revenirea necesară pentru a juca restul de cupe de la mort, realizîndu-se astfel cele nouă levate.

Deblocarea prin defosarea unor cărți mari

26

♠ 8 7 5 ♥ 9 2 ♦ A R 8 7 4 3 ♣ 8 4	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">V            E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	V            E	S	♠ R D 2 ♥ D 8 7 6 ♦ V 5 ♣ R 10 9 2
N					
V            E					
S					
♠ V 10 9 6 ♥ R V 5 3 ♦ D 6 ♣ D 5 3		♠ A 4 3 ♥ A 10 4 ♦ 10 9 2 ♣ A V 7 5			

Contract : 3 FA ; Vest atacă V de pică, pe care Est îl acoperă cu D de pică.

Declarantul va realiza contractul cu condiția de a obține șase levate la caro. Pentru acest motiv nu poate juca la caro decît „onor în frunte“, sperînd o distribuție 2—2 la adversari. Dacă joacă 2 de caro la prima levată, va constata cu stupoare că după alte două levate (A, R de caro) culoarea este blocată prin 10 de la Sud și că este în imposibilitate de a comunica cu Nord. Un jucător prevăzător va juca însă astfel : după preluarea primei levate la pică, pune 10 de caro, pe care îl acoperă cu R de la mort, apoi A de caro, pe care aruncă 9 și „micul doi“ va fi de un imens ajutor, pentru că va asigura comunicația cu mortul și valorificarea lungimii de caro.

În acest exemplu se vede ce importanță are fiecare carte ; un joc neglijent sau fără un plan de perspectivă va fi de multe ori sortit eșecului, deși distribuția cărților este favorabilă pentru realizarea contractului.

Deblocare prin defosarea unor onori de atu

27

♠ D 6 ♥ A R D ♦ 10 9 8 3 ♣ A 8 6 4	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">V            E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	V            E	S	♠ 10 9 3 2 ♥ 8 ♦ V 7 5 4 ♣ R D 7 5
N					
V            E					
S					
♠ 7 4 ♥ 6 5 4 3 2 ♦ A R D 2 ♣ V 2		♠ A R V 8 5 ♥ V 10 9 7 ♦ 6 ♣ 10 9 3			

Contract : 4 pici ; Vest atacă R și apoi D de caro.

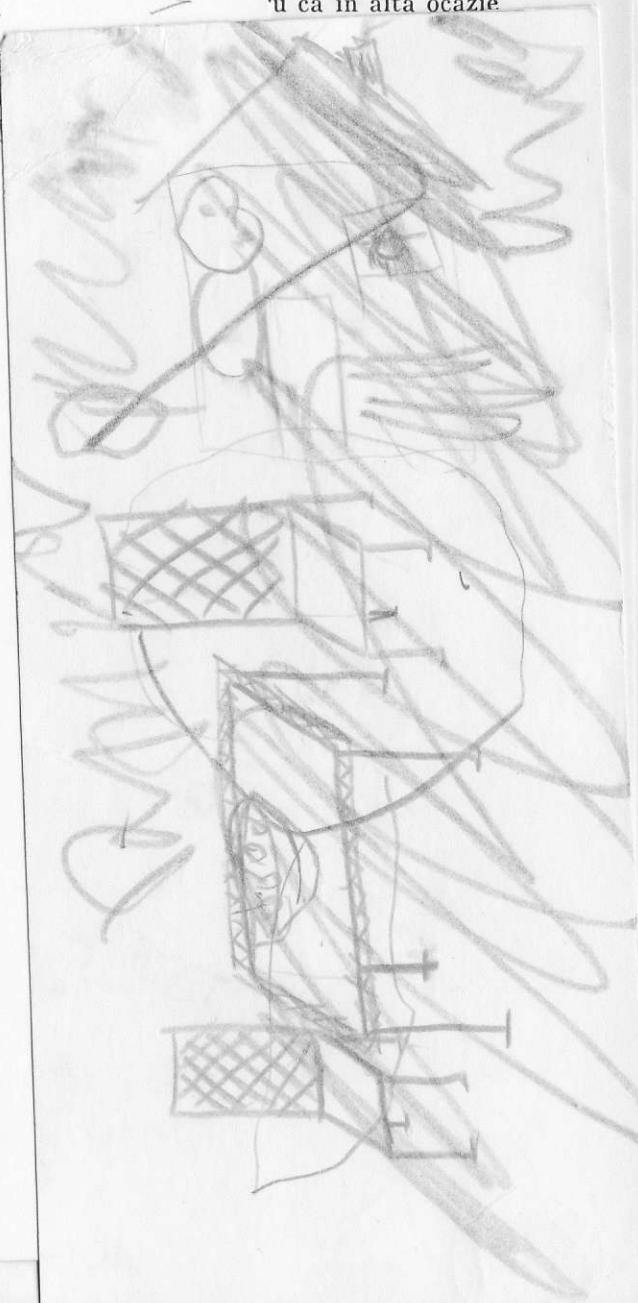
Declarantul constată repede că are la dispoziție acele 10 levate astfel : cinci levate la atu, patru la cupă și una la treflă. Iată însă un amănunt care nu trebuie neglijat :

după atac, declarantul se va scurta la atu și după jucarea a patru levate la pică, pentru a elimina atu-urile adversarilor, va rămîne fără revenire în mînă la cupă, dacă va juca în prealabil A, R, D de cupă. Procedeu de joc, care prezintă șanse de reușită, constă în a tăia al doilea caro ; după aceasta se joacă 7 de cupă, care se acoperă cu A de la mort, apoi de patru ori pică, începînd cu D. Pe două pici se vor defosa R și D de cupă de la mort, pentru deblocarea culorii. În final se cîștigă încă trei levate la cupa din mînă și una cu A de treflă, astfel încît contractul este realizat.

Această donă ilustrează modul în care trebuie să prevadă declarantul eșalonarea levatelor, pentru a-și asigura revenirile și comunicațiile între cele două mîini.

are vor analiza cu  
insucces, vor putea  
u ca în altă ocazie

(9 8) 8 X X X X X X X X  
X R  
X X  
X X  
X X



Daca repondentul a licitat o culoare la nivelul 1, de acum inainte el ia decizia daca doreste sa se opreasca in partiala, sa invite la mansa, sa se opreasca in mansa sau sa faca forcing cerand mai multe informatii din mana partenerului.

Licitatiile disponibile pentru stop in partiala sunt: Pas, 1NT, 2 intr-o culoare licitata anterior.

1♥ — 1♣

2♣ — Pas, 2♥, 2♠ = 6-9 puncte, stop in partiala.

Licitatiile disponibile pentru invitatia la mansa: 2NT, 3 intr-o culoare licitata anterior.

1♥ — 1♣

2♣ — 2NT, 3♣, 3♥, 3♠ = 10-11 puncte, invitatie la mansa.

Dupa ce deschidentul raspunde licitand o culoare, orice culoare noua licitata de repondent este forcing un tur. Daca noua culoare licitata de repondent este a 4-a, licitatiea poate sa fie artificiala (conventie), depinde de intelegere.

1♥ — 1♣

2♣ — 2♦ = forcing un tur, poate sa fie artificial/conventie.

Totusi, dupa 1NT relicitat de deschident, o noua culoare fara salt este non forcing.

1♥ — 1♣

1NT — 2♣, 2♦ = non-forcing. Repondentul trebuie sa faca salt in 3♣ or 3♦ pentru forcing la mansa.

Al doilea raspuns forcing dupa 1NT: inversata sau salt intr-o noua culoare, forcing la mansa.

1♣ — 1♥

1NT — 2♠ or 3♦ = forcing la mansa.

Licitatiile disponibile pentru stop in mansa.

3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦.

Daca repondentul liciteaza initialo noua culoare la nivelul doi, aceleasi reguli se aplica EXCEPTAND saltul ulterior la NIVELUL TREI care este forcing la mansa - repondentul trebuie sa liciteze 2/1 cu 10-11p si cel putin 3 carti.

1♠ — 2♣

2♥ — 2NT, 3♣, 3♥ = invitatie la mansa (10-11 p).

— 2♠ = preferinta, non forcing. Repondentul are 11-12 p si doubleton in pica.

— 3♦ = forcing in mansa, poate fi conventional.

— 3♠ = forcing in mansa.

NOTA: Repondentul promite sa liciteze inca o data licitand 2/1 daca nu deschidentul reliciteaza direct mansa. Acest lucru se aplica numai pe maini nepasate anterior.

1♠ — 2♣

2♦ = forcing un tur. Repondentul poate sa-si limiteze mana licitand 2♠, 2NT, 3♣ sau 3♦ in acest moment. El nu trebuie sa paseze, intrucat deschidentul poate avea 18 p (doar ca are culoare scurta pentru a o licita cu salt).

### LICITATII COMPETITIVE

Aici sunt aproape o infinitate de variante de secvente posibile, deci merita sa avem un simplu ghid pentru a prevenii neintelegerile in licitatii.

Licitatiile au acelasi inteles fara ca cineva sa intervina. Totusi, cateodata este necesar sa alegem o licitatie care in mod normal ar fi fost a doua alegere, fara sa fi intervenit cineva.

1♦ — (Pass) — 1♠ — (2♣)

2♣ cu mana ♠J 4 3 ♥A 8 7 5 ♦A Q J 4 ♣J 3 (relicitati 1NT daca ADD(adversarul din dreapta) a pasat)

Facand cue-bid in culoarea ADD arata valori de mansa fara o directie clara in acest moment. Este folosit de obicei pentru a arata forta de mansa:

1♠ — (2♣) — 3♣ = forcing in mansa.

Contra negativa este utilizata pana in 2♠, promitand 4 carti (cel putin) in majora nelicitata. Licitand majora la nivelul doi sau mai sus arata 11+p si 5+carti.

1♣ — (1♦) — X = 4-4 sau mai bun in majore.

1♦ — (1♥) — X = exact patru pici (1♠ promite cinci).

1♦ — (1♣) — X = patru cupa si 6+ p sau cinci cupe si 5-10 p.

Daca ADD contreaza de apel:

1♦ — (X) — 1♥, 1♣ = forcing, fara limita de puncte.

— 2♣ = non-forcing (6-10 p, de obicei culoare in sase).

— 2NT = limitat (cel putin 10 p) sau mai bun.

— Recontra = 10+p, dar este mai bine sa faci o descriere mai buna cu 1♥, 1♣, sau 2NT daca este cazul.

— 3♦ = baraj, suport bun in atu dar mai putin de 10p.

Raspunsul cu salt dupa contra de apel este de a juca:

1♦ — (X) — 2♥, 2♠, 3♣ = 6+ carti, la fel ca deschiderile de semibaraj sau baraj la nivelul 3.

Reontra poate avea unul din cele trei intelesuri:

De a juca daca:

Axa ta este la nivelul 4 sau mai sus:

4♣ — (X) — XX = Penalizare;

Adversarii contreaza o licitatie conventionala:

1NT — (Pass) — 2♦ — (X)

XX = Penalizare, culoare de caro buna;

O mana buna daca adversarii contreaza de apel:

1♦ — (X) — XX = 10+ p;

SOS, cerando alta culoare, daca axa ta este contrata pentru penalizare in atu la nivelul trei sau mai mic:

1♦ — (Pass) — Pass — (X)

Pass — (Pass) — XX = SOS, repondentul suporta orice culoare nelicitata la nivelul 2.

**Daca nu ai notat altminteri undeva, orice contra a unui adversar intrerupe o conventie pentru licitatile non-competitive.**

Exemple: 1♥ — 2♠ — 2NT = natural (12-14 PO).

2♣ — Double — 2♦ = natural si pozitiv.

Daca adversarii utilizeaza conventii (ca Michaels sau UnusualNT), poti contra pentru a arata 10+p, sau poti cue-bid-a una din culorile arate de ei pentru a face forcing de mansa.

1♣ — (2♠) — 3♥ = forcin la mansa.

— X = cel putin 10 p, probabil balansat.

## LICITATII COMPETITIVE

Aici sunt grupate o initiativa de varianta de secvente posibile, deci natura si scopul sunt de a incepe o licitatie competitive in licitatie.

Licitatiile au scopul de a incepe o secventa de licitatie competitive, care poate fi intrerupta sau poate fi luata in calcul pentru a incepe o secventa de licitatie competitive.

1♦ — (Pass) — (Pass)

2♦ — (Pass) — (Pass) — (Pass) — (Pass) — (Pass)

Licitatie competitive de apel: adresa de mana este de mana, dar de mana, cu o declaratie de mana, care poate fi luata in calcul pentru a incepe o secventa de licitatie competitive.

1♦ — (Pass) — (Pass)

1♦ — (Pass) — (Pass) — (Pass) — (Pass)