

ברידג' מאחורי הקלעים

משחק הברידג' ידוע כמשחק חברתי ובעת ובעונה אחת מזוהה כמשחק המסתעף למספר גורמים. את הגורמים יש לנתח בהיגיון (כל אחד בנפרד) ואלה מתחברים יחד ומהווים מרקם מרתק. לכאורה, מרקם זה ידוע רק 'לקומץ מובחר'.

אמנם השחקן המתקדם נדרש בידע אנליטי וראייה מרחבית. אך ידע זה אינו מנת חלקם של 'מיוחסים בלבד'. ידע זה ניתן לרכוש ולכך דרוש דבר אחד בלבד – תשומת לב לפרטים. לפניכם דוגמא טיפוסית:

S	N
Pass	1♥
1♠	2♣
2♥	2♠
?	

♠ AJ865
♥ Q9
♦ 654
♣ Q32

אתם מחזיקים 9 נק' בלבד, לכאורה, אחרי ה-2♠ מצד צפון, עליכם להכריז Pass. אך לפני שתעשו זאת, כדאי לשחזר את מהלך ההכרזות ורק אז, אחרי שתראו את 'התמונה המלאה', תחליטו האם להכריז Pass או להמשיך במכרז.

התמונה ממהלך ההכרזות היא:

1. צפון פתח 1♥ – ברשותו חמישה הארטים.
2. צפון המשיך ב-2♣ – ברשותו ארבעה קלאבים.
3. ומה אומרת ההכרזה השלישית? – בידי צפון שלושה ספיידים – זאת עובדה.
4. עובדה זו משאירה בידי צפון רק קלף אחד בסדרת הדייאמונד!

מסקנה הנ"ל חשובה ביותר וקשורה ישירות להחלטה שלכם – להכריז Pass או להמשיך. בחנו שנית את החלוקה שלכם, הפעם בראייה חדשה.

1. יש התאמה בשליט – במשותף 8 קלפים – סדרת הספייד.
 2. בסדרות הארוכות של השותף יש בידכם קלפים בכירים – מה זה אומר?
 3. זה אומר שאתם 'משלימים' את הסדרות של השותף ובכך מגדילים את מספר הלקיחות. בסדרת הדייאמונד מצב מעניין: בידי השותף singleton, ברשותכם 0 נק' בסדרה זו. שימו לב שהנקודות של השותף מרוכזות בשלוש סדרות בלבד – הן לא בדייאמונד! אין כח מבוזבז בסדרת הדייאמונד או במלים אחרות, כל הנקודות, בשאר הסדרות הן 'נקודות עובדות'.
- נבחן שלוש דוגמאות טיפוסיות ובו בידי צפון, 15-14-13 נק' וכולן מרוכזות בשלוש סדרות:

♠ KQ5 1 ♥ KJ932 ♦ 9 ♣ KJ65	♠ QT5 2 ♥ AJ432 ♦ 9 ♣ AKT6	♠ K65 3 ♥ AKJ32 ♦ 9 ♣ KJ65	♠ AJ865 ♥ Q9 ♦ 654 ♣ Q32
--	--	--	-----------------------------------

השוו את הדוגמאות 1, 2 ו-3 לזו שלכם ובדקו בכמה לקיחות תוכלו לזכות. דוגמא מס' 1: נמסור ♥A, ♦A ו-♣A. דוגמא מס' 2: נמסור ♠K (אולי לא), ♥K (אולי לא) ו-♦A. דוגמא מס' 3: נמסור ♠Q ואולי לא, ♦A ו-♣A.

ברידג' מאחורי הקלעים

חשוב להבין את המשמעות של – 'הסדרות משלימות את עצמן' או במלים אחרות: 'יש/אין כח מבוזבז'.

בכדי להבין את המשמעות לעומק, נבחן את הרעיון, הפעם מזווית ראייה של הפותח.

כולנו אוהבים להכריז slam. בדרך כלל קל לנו להחליט על כך כאשר היד שלנו חזקה או 'בעלת חלוקה' ושותף תומך בסדרה שלנו תוך ציון של 10+ נקודות, למשל:

כולנו נפתח בחלוקה זו ♠1. שותף מכריז! 4♦ – קלף בודד בדיאמונד, התאמה של ארבעה ספיידים עם 10-13 נק'. נניח כי (רק לצורך הרעיון) שאלתם על אסים ושותף גילה כי ברשותו 2 אסים (מתוך 5). נניח גם כי הכרתם – 6♠.

♠ AQJ43
♥ T7
♦ KQT6
♣ A4

צפון הוביל בשליט והתגלה הדומם:

מה דעתכם על סיכויי ביצוע החוזה? – ... גם אני חושב כך 😊. שימו לב כי גם אם צפון היה מוביל ב-A♦, עדיין הייתם נאלצים למסור לקיחה נוספת בהארט. שימו לב כי מול הקלף הבודד בדיאמונד יש 5 נק' והן אינן מהוות משקל חיובי.

♠AQJ43	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠K986
N					
W E					
S					
♥T7	♥AJ82				
♦KQ76	♦4				
♣A4	♣K952				

נבחן עוד דוגמא אחת:

שוב פתחתם ♠1 ושוב שותף הכריז 4♦. לכאורה, על פי הניסיון הקודם הנטייה היא להסתפק ב-♠4.

♠ AQJ43
♥ KQ76
♦ T7
♣ A4

צפון מוביל בשליט ומתגלה דומם, זהה לחלוטין לחלוקה הקודמת:

הפעם תזכו ב-12 לקיחות, בקלי קלות. מה קרה? הביטו בחלוקה זו והשוו לדוגמא הקודמת. שימו לב כי הסדרות האדומות החליפו את מקומן.

♠AQJ43	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠K986
N					
W E					
S					
♥KQ76	♥AJ82				
♦T7	♦4				
♣A4	♣K952				

כדאי לשים לב לשינוי התהומי שהתחולל בסדרת הדיאמונד וההארט. מול ה-singleton אין נקודות – הכח אינו מבוזבז בעוד שבסדרת ההארט, הנקודות משלימות את עצמן – מתווספות לקיחות.

ניתן להסיק כי:

במשחק עם שליט singleton יש ערך חיובי בתנאי שמולו נמצאים קלפים זוטרים

1. קלפים בכירים מול singleton = כח מבוזבז – יש להפחית 3 נק'.
2. קלפים זוטרים מול singleton = יתרון – יש להוסיף 3 נק'.
3. מול ה-singleton נמצא A = יתרון – יש להוסיף 2 נק'.

ברידג' מאחורי הקלעים

ועכשיו קצת על הערכה של קלפים במשחקים ללא שליט. כל שחקן מכיר את המקרים בהם החליט להכריז משחק מלא אשר בדיעבד לא היה לו כל סיכוי. וכמובן גם את המקרים בהם עצר במשחק חלקי ושוב... בדיעבד להצטער על כך עמוקות. ברוב המקרים, עוברים על כך לסדר היום תוך "תירוץ" זה או אחר... על מנת שמקרים אלה יתמעטו, יש לבחון את הקלפים הבכירים והזוטרים ולראות אותם בזווית ייחודית.

מהלך המכרז:

<u>S</u>	<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
--	1♦	Pass	1♥
Pass	2♦	Pass	?

בידכם החלוקה:

<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠KJ3 ^(E1)
	N			
	W E			
	S			
	♥A974			
	♦93			
	♣K752			
			
	♠KJ3 ^(E2)			
	♥A974			
♦K3				
♣9752				

בשתי הדוגמאות (E1 ו-E2) 11 נק'. מערב מראה 12-14 נק' עם שישה דייאמונדים. בהחלט יש סיכויים למשחק מלא, ככל הנראה NT. האם למרות אותו הניקוד ואותה החלוקה, יש להכריז שונה עם כל אחת משתי הדוגמאות?

במלים אחרות, האם על מזרח להזמין למשחק מלא דרך – 2NT או להכריע ולהכריז – 3NT.

ראשית, ההכרזה הנכונה: $E1 = 2NT$ $E2 = 3NT$

על מנת להבין את הרעיון של ההחלטה, 'נבודד' את סדרת הדייאמונד ונבחן את שתי הדוגמאות, פעם עם E2 ופעם עם E1.

<p>E2</p> <table border="1"> <tr><td>♦AQ8752</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"> <table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> </td></tr> <tr><td>♦K3</td></tr> </table>	♦AQ8752	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♦K3	<p>E1</p> <table border="1"> <tr><td>♦AQ8752</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"> <table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> </td></tr> <tr><td>♦93</td></tr> </table>	♦AQ8752	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	♦93
♦AQ8752													
<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S										
N													
W E													
S													
♦K3													
♦AQ8752													
<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S										
N													
W E													
S													
♦93													

הבולט בשתי הדוגמאות הוא:

דוגמא 1: מפסיד אחד בטוח, ובמקרה של עקיפה כושלת, שני מפסידים.

דוגמא 2: פוטנציאל גבוה לזכות בשש לקיחות.

שימו לב לשוני התומי שבהימצאות או היעדר של קלף בכיר מול הסדרה הארוכה.

מיקום של הקלפים הבכירים מקשר בין הצדדים ולרוב קובע את מספר הלקיחות. לכן, במצב של התלבטות – האם להזמין או להכריז משחק מלא, ניקח בחשבון:

קלפים בכירים – ערכם רב יותר אם מיקומם מול סדרה ארוכה.

אלה מכם שנוהגים למסגר כל פרט בנקודות, הוסיפו 2 נק' עבור קלף בכיר הנמצא מול סדרה ארוכה.

ברידג' מאחורי הקלעים

לפניכם החלוקה המלאה של מזרח-מערב:

E2				E1			
♠A98			♠KJ3 ^(E2)	♠A98			♠KJ3 ^(E1)
♥J6	N W E S		♥A974	♥J6	N W E S		♥A974
♦AQ8752			♦K3	♦AQ8752			♦93
♣QT			♣9752	♣QT			♣K752
<u>S</u>	<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
--	1♦	Pass	1♥	--	1♦	Pass	1♥
Pass	2♦	Pass	3NT!	Pass	2♦	Pass	2NT!

ניתן להבחין כי 11 נק' של E2 "שוות יותר" מאלה של E1. לכן, עם חלוקה של E2 צריכים (לא חייבים) לשחק 3NT ועם חלוקה של E1, להזמין בלבד. אל תחששו להזמין ע"י 2NT. אם בידי מערב 14 נק' וסדרת דייאמונד טובה, מובטח כי ייענה להזמנה ויכריז 3NT. הרי זה מה שאתם הייתם מכריזים אילו ישבתם במושבו של מערב. ובאשר לטענה כי בסדרת הקלאב אין עוצר וניתן להפסיד 3NT עוד לפני שנתחיל במשחק אין כל יסוד. ואלה הסיבות לכך:

- א. היריב לא חייב להוביל בסדרה זו מסיבות אובייקטיביות.
- ב. בידי מערב יכול להימצא עוצר קלאב.
- ג. במקרה של הובלה בקלאב והיעדר עוצר, הסדרה יכולה להתחלק 4-4 או 4-3.
- ד. גם במקרה הגרוע, בו תפסידו את חמשת הלקיחות הראשונות, התוצאה תהיה בסביבות ה-50%. זאת, כיוון שהחוזה אליו הגעתם הגיוני ורבים יימצאו בו בדיוק כמוכם.