

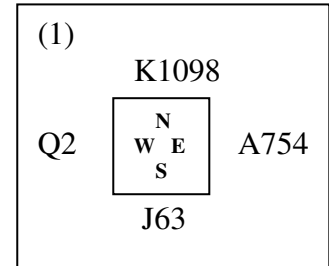
א. הגבהה והשלכה של קלפים

1. עיקרון ההגבהה

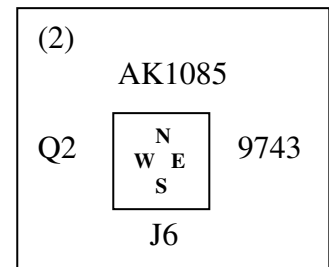
מטבע הדברים, שחקנים מתחילים שמים לב לקלפים הבכירים, ונותנים מבט חטוף בלבד בקלפים הזוטרים. בברידג' כל קלף חשוב, החל מהבכיר שבחפיסה ועד לקטן שבחבורה, משום שברגע שה-A, K, Q, J יצאו מהמשחק, הקלפים הבאים אחריהם תופסים את מקומם.

להדגמה, הנה התרחיש הקיצוני ביותר:

אתם בדרום. הובלתם J. מערב כיסה ב-Q, אתם שמים את ה-K מהדומם ומזרח זכה ב-A. האם הבחנתם מה קרה? כתוצאה ממהלך הלקיחה הראשונה, ה-A, K, Q, J יצאו מהמשחק. עכשיו ה-7, 8, 9, 10 הם ה-A, K, Q, J החדשים! אפשרות ההגבהה של הקלפים הקטנים במשחק היא גורם משמעותי ביותר, במיוחד עבור ההגנה.



אתם בהגנה במזרח. לכאורה הקלפים שלכם קטנים וחסרי ערך. בדומם – "אוצר". נראה שדרום עומד לזכות בכל הלקיחות. אך שימו לב: המבצע מוביל J, מערב מכסה ב-Q והמבצע זוכה בדומם ב-K. שמתם 3. בלקיחה השנייה דרום ממשיך ב-A וב-10. אתם משרתים ב-4 ו-7, בהתאם. בלקיחה הרביעית, כאשר המבצע ימשיך בסדרה, ה-9 "הזוטר" שלכם יזכה בלקיחה. עכשיו הוא הקלף הגבוה ביותר.

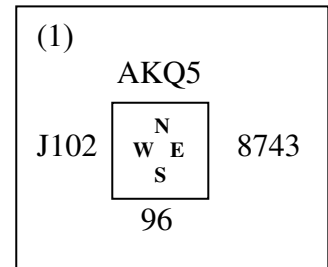


לכן, יש לזכור במהלך המשחק אילו קלפים גבוהים יצאו וחשוב גם לדעת איזה מהקלפים שנשארו הם עתה הגבוהים ביותר!

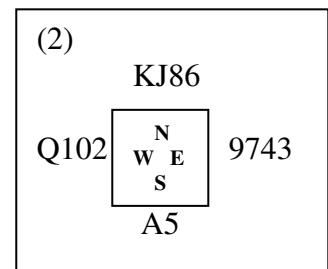
כדאי לדעת כי רוב המשחק אתם בהגנה, וההסבר לכך פשוט: במשחק ארבעה שחקנים. כל משתתף מהווה 25% מהשלם. לכן רבע מהזמן אתם הדומם, רבע – אתם המבצעים, ורבע – אתם נמצאים בהגנה.

אך כך גם השותף שלכם. לכן אתם נמצאים בהגנה 50% מהזמן ורק ב-25% מהפעמים אתם המבצעים. כאשר אתם בהגנה והמבצע 'מריץ' את סדרתו הארוכה, עליכם להשליך קלפים מסדרות אחרות. זו אינה משימה קלה עבור אף מגן משום שלעיתים אלה קלפים חשובים מאד. על מנת למזער את הנזק, יש להקפיד ולשמור על קלפי הסדרה הארוכה שלכם, אם היא ארוכה בדומם או ביד של המבצע. בכל הדוגמאות, אתם **מזרח** והדומם צפון.

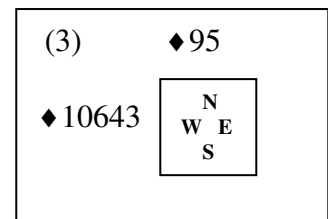
ברשותכם קלפים זוטרים, אולם כרגע למבצע שלוש לקיחות בלבד בסדרה זו. אם תשליכו את אחד הקלפים ה"לא משמעותיים" האלה על סדרה אחרת, ה-5 ייהפך לקלף זוכה – עבור המבצע.



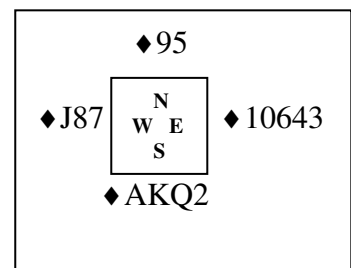
גם כאן בידכם קלפים זוטרים. אם תשליכו אחד מהם על סדרה אחרת, דרום ישחק את ה-A, יעקוף(*) נגד ה-Q ויגבה את ה-K. אם השלכתם את ה-3, ה-8 יהווה את הלקיחה הרביעית. אם תשמרו על הקלפים, ה-9 ייקח את ה-8.



דרום פתח את המכרז ב-1♦ והחזזה הסופי נקבע ל-3NT, מבוצע ע"י דרום. כאשר המבצע יתחיל לשחק סדרה כלשהי ותתלבטו מה להשליך – יש סדרה אחת עליה תשמרו מכל משמר – סדרת הדייאמונד. רבים הסיכויים כי בידו של דרום לפחות ארבעה דייאמונדים.

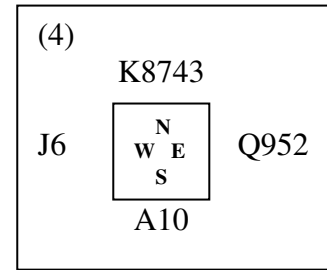


החלוקה המלאה יכולה להיראות כך:



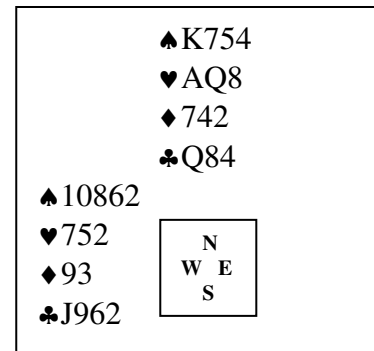
(*) לנושא העקיפה מוקדש פרק נרחב בהמשך.

בדוגמא זו החוזה עם שליט, וזוהי סדרה צדדית של המבצע. אמנם דרום יכול לפתח סדרה זו, אך הוא יאלץ לשחק A, ו-10 אל ה-K, ולחתוך. לעבור שוב לדומם בסדרה אחרת ושוב לחתוך. רק עכשיו הקלף החמישי הוגבה והפך לקלף זוכה. המבצע צריך כניסה נוספת לדומם על מנת ליהנות מקלף זה, ולא תמיד היא בנמצא. לעומת זאת, אם השלכתם את ה-2 על סדרה אחרת, המבצע יגביה שתי לקיחות ע"י משחק של AK וחיתוך אחד בלבד. בנוסף, הוא יזדקק לכניסה אחת בלבד על מנת ליהנות מהסדרה המוגבהת.



נבחן דוגמא אופיינית:

<u>S</u>	<u>W</u>	<u>N</u>	<u>E</u>
--	--	--	1♦
1NT	Pass	3NT	All Pass



עתה אתם המגן במערב. אחרי הכרזת הפתיחה 1♦ של מזרח, הובלתם 9♦ נגד חוזה של 3NT. מזרח מעודד אתכם להמשיך בסדרה ע"י ה-8♦, והמבצע זוכה ב-10♦. דרום ממשיך ב-J♥. מזרח זוכה ב-K♥. הוא משחק A♦, דרום משרת ב-Q♦. מזרח משחק דיאמונד נוסף, דרום זוכה ב-K♦. בלקיחה זו השלכתם הארט. המבצע משחק הארט אל ה-Q♥ ואח"כ את ה-A♥. מה תשליכו בלקיחה זו? להזכירכם, נותרתם עם ארבעה קלאבים ועם ארבעה ספיידים.

הנה היד כולה:

שימו לב מה יקרה אם תזרקו את ה-2♠ הקטן וה"לא חשוב": למבצע במקרה זה ארבעה ספיידים. ה-7♠ הפך לקלף זוכה ולרשותו תשע לקיחות. לכן עליכם לזרוק קלאב. זו הדרך היחידה להכשיל את החוזה.

בדרך כלל יש לשמור על קלפי הסדרה הארוכה, אם היא ארוכה גם אצל המבצע ביד או בדומם.

