

## הובלה נגד משחק ללא שליט

בניגוד להובלה נגד צבע, הפעם המטרה של המגינים שונה, בדיוק כמו המבצעים, שמפתחים את הסדרות הארוכות שלהם כדי שיהיו מספיק לקיחות לביצוע המשחק, כך המגינים, הם מנסים לפתח את הסדרות הארוכות שלהם כדי להביס את החוזה. לעתים המשחק הופך לתחרות בין שני הצדדים, כאשר כל צד מנסה לפתח את הסדרות שלו. המגינים, בקלף היציאה, מוסרים לפעמים לקיחה או שתיים מתוך כוונה לפתח את הסדרה הארוכה שלהם לפני שהכרוז מצליח לקחת את כל הלתיחות הנחוצות לו. אם מקבלים את ההנחה הזו, לעתים קרובות היציאה נגד חוזה ב-NT תהיה עם קלף קטן מסדרה ארוכה, יכול להיות שהיציאה תהיה מסדרה ש-A בראשה, אולי אפילו ש-AK - הדבר נראה תמוה לאחר שהזגשנו בפרק הקודם שאין לצאת ב-A אם אין אחריו K, ובודאי שאין לצאת מתחת ל-A.

## נראה את הדוגמאות הבאות:

- |   |         |
|---|---------|
| 1 | ♥ A9643 |
| 2 | ♥ AK854 |
| 3 | ♥ AQJ96 |
| 4 | ♥ AQ763 |

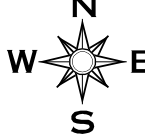
מערב יושב עם כל אחת מהידיים הבאות  
הוא מתכוון לצאת נגד משחק ב-NT

שימו לב לקלפים המסומנים בקו מתחת, כל אחד מהם יכול להיות קלף טוב ליציאה נגד חוזה של NT

## דוגמא לקלף יציאה נגד חוזה ב-3NT (דרום משחק 3NT – מערב מוביל)

אחרי הובלת 5♥ של מערב, הכרוז יכול לבצע רק 8 לקיחות: (5 בדימונד, 2 בקלאב, ואחת בהארט), לאחר שיסיים לקחת את כל הלתיחות הנ"ל הוא חייב לפתח את סדרת הספייד, זה הרגע בו מזרח לוקח את ה-A שלו וחוזר עם 6♥.

מערב ייקח 4 לקיחות ב-♥ ויפיל את החוזה. השחקן במזרח חייב לזכור באיזו סדרה השותף שלו יצא, הוא חייב לשמור על קלף באותה סדרה כדי להחזיר אותו בהזדמנות המתאימה.

♠ KQT8		♠ A975
♥ 732		♥ T6
♦ QJ6		♦ 9532
♣ A64		♣ QJ9
♠ 632	W  E	
♥ AK854		
♦ 8		
♣ T852		
♠ J4		
♥ QJ9		
♦ AKT74		
♣ K73		



אם מערב היה יוצא עם A♥, 'כדי לראות את השולחן', כמו שהרבה שחקנים אומרים, ואח"כ היה יוצא עם ♥ נמוך, או עם ה-K הכרוז היה מבצע את החוזה

כאשר אתם מחליטים על קלף יציאה נגד חוזה ב-NT. אל תשכחו את מהלך ההכרזה, וכן את הסדרה שהשותף שלכם הכריז. ביד הבאה הכל תלוי בקלף היציאה: זרם משחק 3NT

	♠ 732	
	♥ KQJ84	
	♦ Q9	
	♣ AJ4	
♠ 86	N W  E S	♠ KQJ95
♥ T965		♥ A7
♦ KJ653		♦ 842
♣ 83		♣ 762
	♠ AT4	
	♥ 32	
	♦ AT7	
	♣ KQT95	

west	North	East	South
--	1♥	1♠	2♣
pass	2♥	pass	3NT
All Pass			

קלף ההובלה הטבעי של מערב הוא 5♦ - הקלף הרביעי מלמעלה בסדרה הארוכה ביותר, זה הקלף שהיה על מערב להוביל לולא ההתערבות של מזרח. בגלל ההכרזה של מזרח, מערב מוביל את ה-8♠, קלף זה מאפשר למזרח לפתח את סדרתו הארוכה. לכרוז יש רק 7 לקיחות בטוחות, הוא חייב למסור את ה-A בהארט לפני שהוא מפתח את הסדרה הארוכה שלו, בגלל קלף היציאה של מערב, הכרוז מפסיד את החוזה.

במידה ומערב היה יוצא בקלף הטבעי שלו - 5♦ הכרוז היה מבצע 10 לקיחות לפחות, הוא היה מפתח את סדרת הארט לפני המשחק בספייד, ומצליח לקחת מספיק נקודות לפני שהוא מעביר את היד למזרח.


**דוגמא נוספת:**

west
♠ J32
♥ T97
♦ KT743
♣ 83

מערב צריך לצאת נגד חוזה של 3NT, היציאה הטבעית היא 4♦, ראו בהמשך כיצד מהלך ההכרזה משפיע על קלף היציאה: המתנגדים הכריזו דימונד במהלך ההכרזה, עובדה זו מונעת מהמוביל לצאת בסדרה זו.

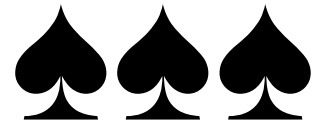


להלן היד בשלמותה:

<p>♠ AK75</p> <p>♥ J6</p> <p>♦ 632</p> <p>♣ KQ95</p>		<p>♠ T964</p> <p>♥ KQ842</p> <p>♦ 8</p> <p>♣ A62</p>
<p>♠ J32</p> <p>♥ T97</p> <p>♦ KT74</p> <p>♣ 873</p>	<p>♠ Q8</p> <p>♥ A53</p> <p>♦ AQJ95</p> <p>♣ JT4</p>	

קלף היציאה הטבעי של מערב הוא 4♦, לאחר שהוא שומע את ההכרזה הוא דוחה את האפשרות לצאת בקלף זה ומקווה למצוא את שותפו בסדרת הארט, הוא יוצא ב-T♥ יציאה זו לא מאפשרת לכרוז לבצע את החוזה. אם הוא היה יוצא בדימונד, כמו שמומלץ בד"כ, הכרוז היה לוקח 9 לקיחות ומבצע את החוזה. ההבדל הוא בכך שההובלה בהארט מאפשרת למזרח לפתח את הסדרה שלו כל זמן שה-A קלאב נמצא אצלו ככניסה בשלב מאוחר יותר. הובלה בדימונד נותנת לדרום אפשרות לפתח את סדרת הקלאב כל זמן שהוא שולט בסדרת הארט בעזרת ה-A.

כאשר אתם מחליטים על קלף יציאה נגד חוזה ב-NT. אל תשכחו את מהלך ההכרזה, וכן את הסדרה שהשותף שלכם הכריז



### מספר עקרונות למשחק הגנה נגד NT



אתם נמצאים במשחק הגנה נגד NT, השותף שלכם עושה את הצעד הראשון בקלף היציאה. צעד זה חשוב ביותר, אולם המשך ההגנה חשוב לא פחות. אתם יושבים אחרי ה'דמי' (השולחן), ולפני הכרוז, יד זו נקראת **היד השלישית**. איך תוכלו לאותת לשותף במה אתם מעוניינים ובמה לא.

כדי להפוך את משחק הברידג' (כולל משחק הגנה) למדויק יותר, עליכם לשים לב למספר עקרונות:

1. כאשר השותף שלכם מוביל קלף נמוך ועל השולחן אין קלפים נכבדים, אתם חייבים לשרת עם הקלף הגבוה ביותר שיש לכם! במידה ויש לכם שני קלפים גבוהים צמודים, אתם משחקים את הנמוך מביניהם!

המוביל יוצא עם קלף מרצף של קלפים, הוא יוצא עם הגבוה מהרצף, בעוד שהשחקן שיושב במקום השלישי - היד השלישית, חייב לשים את הנמוך מרצף של קלפים שווים בערכם. אם הקלף הגבוה ביד זו הוא ה-A יש לשחק אותו. אם השחקן מחזיק את ה-A וה-K הוא משרת ב-K (הנמוך משני הקלפים השווים בערכם), אם הוא מחזיק J T X הוא יוצא ב-T (הנמוך משני הקלפים הגבוהים השווים בערכם), אם הוא מחזיק 9 8 7 הוא משרת ב-7. מכאן, כאשר היד השלישית (השותף שלכם) משרת ב-K ברור שהוא לא מחזיק את ה-Q, אם הוא משחק 10 ברור לכם שאין לו 9 וכך הלאה... (זכרו: קלפים גבוהים שווים בערכם או צמודים)

שימו לב לשתי הדוגמאות הבאות:



	1			2	
	♥ 653			♥ 653	
♥ AJ82		♥ K4	♥ AJ82		♥ KQ4

בשתי הדוגמאות מערב יצא ב-2♥ - בדומם אין מכובדים - שימו לב להבדל בין שתי הידיים, ביד מס' 1 השותף שלכם (ביד השלישית) חייב לשים את ה-K, הקלף הגבוה שיש לו. אם מזרח לא שם את ה-K בפעם הראשונה, צפון-דרום יכולים לבצע את החוזה. אם הוא שם את ה-K הם לא יוכלו לקחת אף לקיחה ב-♥, חשוב להבין שמערב יודע שמזרח לא מחזיק את הקלף הנמוך הצמוד ל-K (כלומר, הוא לא מחזיק את ה-Q).

ביד מס' 2 השותף חייב לשים את ה-Q, כאשר ה-Q זוכה, מערב מבין שגם ה-K נמצא ביד שותפו, אחרת הכרוז היה לוקח!

2. כאשר תורה של היד השלישית לשחק, עליכם לקחת בחשבון את מספר הנקודות בדומם

לדוגמא:



	1			2	
	♥ J65			♥ J65	
♥ A8732		♥ QT4	♥ A7432		♥ QT9

בשתי הדוגמאות מערב יצא ב-3♥ (הרביעי מלמעלה בסדרה הטובה ביותר) - בדומם יש ♥ J; **בדוגמא הראשונה** הכרוז שם את ה-5, אין שום סיבה שהשחקן ביד השלישית ישים את

ה-Q משום שה-10 גבוה באותה מידה, כיון שה-J לא שוחק!  
**בדוגמא השנייה** הכרוז שם את ה-5, כעת ישים השחקן ביד השלישית את ה-9 (הנמוך משני הקלפים הצמודים, כמו שלמדתם בעקרון הקודם) אין צורך לשחק את ה-Q (כמו במקרה הראשון)

- 3. כאשר השותף שלכם יצא בקלף נמוך (וברור לך שהקלף הוא רביעי מלמעלה), השתמשו בחוק ה-11 (על כך ללמדנו בזמנו) - להזכירכם, אנחנו מפחיתים את מספר הקלף ששוחק מ-11 ומקבלים את מספר הקלפים הגבוהים ממנו אצל הדמי, אצלכם ואצל הכרוז.

לדוגמא:



	1			2	
	♥ Q82			♥ Q94	
♥ <u>7</u>		♥ AT3	♥ <u>6</u>		♥ KT2
	♥ 654			♥ A3	

**בדוגמא 1** - קלף ההובלה הוא 7 ( $11-7=4$ ), יש ס"ה ארבעה קלפים יותר גבוהים מ-7 בשלוש הידיים הנותרות. כיון שהשחקן ביד השלישית רואה שני קלפים גבוהים מ-7 בדומם ושני קלפים גבוהים מ-7 אצלו ביד, הוא יכול לשחק את ה-3 ולתת לשותף להמשיך להוביל.

**בדוגמא 2** - קלף ההובלה הוא 6 ( $11-6=5$ ), יש ס"ה חמישה קלפים יותר גבוהים בשלוש הידיים הנותרות. אתם רואים שני קלפים בדומם ושני קלפים אצלכם ביד. ברור שאצל הכרוז יש קלף גבוה נוסף, אי-לכך אתם משחקים עפ"י הקלף המשוחק מהדומם: אם הדומם משחק את ה-4 אתם שמים את ה-2, קלף היציאה יכריח את הכרוז לשים את ה-A, אם הדומם משחק את ה-9 אתם שמים את ה-T, רק במקרה שהדומם משחק את ה-Q אתם שמים את ה-K.

- 4. בהזדמנות הראשונה שיש לכם, אתם חייבים לחזור לשותף בסדרה שהוא יצא, חזרה בקלף זה יכולה לבסס את הסדרה שלכם כנגד השחקנים; גם אם לכרוז יש קלף גבוה באותה סדרה, עליכם לחזור בה.

עקרונות למשחק הגנה נגד NT (המשך)



	1			2	
	♥ 98			♥ 92	
♥ QT752	N W  E S	♥ K43	♥ K873	N W  E S	♥ A6
	♥ AJ6			♥ QJT54	

**בדוגמא 1** - מערב יוצא ב-5♥, הרביעי מלמעלה בסדרה הטובה ביותר שלו, מזרח שם את ה-K והכרוז זוכה עם ה-A. במקרה הראשון כשמזרח זוכה בלקיחה, הוא חוזר עם 4♥ מערב זוכה בכל הלקיחות ב-4♥ ס"ה + הלקיחה של מזרח ס"ה 5 לקיחות, הכרוז נפל ב-1.

**בדוגמא 2** - מערב יוצא ב-3♥, הרביעי מלמעלה בסדרה הטובה ביותר שלו, מזרח שם את ה-A, הוא רואה את ה-2 על השולחן ומבין שמערב יצא מסדרה של ארבעה קלפים, אי-לכך הוא לא חוזר בסדרת ה-♥, אלא בסדרה אחרת, בתקווה שיוכלו להפיל את החוזה.

▪ 5. כאשר קיים חשש לחסימה בסדרה, על השחקן ביד השלישית לשחק בקלף גבוה כדי שבהמשך הוא יוכל לחזור לשותף.

**לדוגמא:**

	1			2	
	♥ 765			♥ 765	
♥ KQJT2	N W  E S	♥ A4	♥ QJT82	N W  E S	♥ K4
	♥ 983			♥ A93	

**בדוגמא 1** - מערב יוצא ב-K, הגבוה מרצף בסדרה הטובה ביותר שלו, מזרח חייב לשים את ה-A כדי לא לגרום לחסימה. אם הוא לא ישים את ה-A, בפעם הבאה הוא לא יוכל לחזור בסדרה הטובה של השותף, והכרוז יבצע את החוזה.

**בדוגמא 2** - מערב יוצא ב-Q, הגבוה מרצף בסדרה הטובה ביותר שלו, מזרח חייב לשים את ה-K אחרת לא תהיה לו אפשרות להגיע לידו של השותף ולהמשיך בפיתוח הסדרה והכרוז יבצע את החוזה.