

לשחק 'חכם' – להרגיש 'טיפש'...

בשני שולחנות שני שחקנים משחקים בהגנה. הגיוני להניח כי אם שניהם משחקים בלקיחות הראשונות את אותם הקלפים, סביר כי התוצאה הסופית תהיה זהה. וכאן מתחיל הסיפור של: לשחק 'חכם' – להרגיש 'טיפש' © בתום תחרות בחישוב I.M.P. בעת ההשוואה, תוצאה בחלוקה אחת בלטה במיוחד – הראשון הכשיל את החוזה בלקיחה, בעוד שכנגד המגן השני המבצע זכה בכל 13 הלקיחות. וכך היה:

	♠ 74										
	♥ 973										
	♦ AQ10972										
	♣ 52										
♠ KQ32	<table 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;">W</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W	E			S		♠ J109
	N										
W	E										
	S										
♥ J4		♥ K10852									
♦ 864		♦ K3									
♣ 10986		♣ 743									
	♠ A865										
	♥ AQ6										
	♦ J5										
	♣ AKQJ										
	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">2NT</td><td style="text-align: center;">3NT</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Pass</td><td></td></tr> </table>	S	N	2NT	3NT	Pass					
S	N										
2NT	3NT										
Pass											

מערב בחר להוביל בקלאב. המבצע זכה והמשיך ב-J♦. מערב שיחק את ה-4♦, מהדומם 2♦ ומזרח ללא היסוס שירת ב-3♦. מזרח ידע כי בידי שותפו שלושה דייאמונדים (4♦ = מספר אי זוגי של קלפים). אילו בידי מערב היו שני קלפים בלבד, היה משרת בגבוה מבין השתיים, לעולם לא ב-4♦. לכן, מזרח חישב במהירות כי ביד הסגורה שני קלפים בלבד וניתן לנתק את הקשר בין ידו של המבצע לבין הדומם. אכן, המבצע המשיך בדיאמונד, אך עתה מזרח זכה ב-K♦ והמשיך ב-J♠. המבצע היה חייב להיכשל בלקיחה אחת – משחק חכם! ©

אז מה קרה בשולחן השני?

גם כאן הובלת הפתיחה הייתה קלאב וגם כאן המבצע שיחק בלקיחה השנייה את ה-J♦ ומזרח כמו קודמו, ללא היסוס שירת ב-3♦, אבל...

... את ה-J♦ המבצע לקח ב-Q♦. בלקיחה השלישית המשיך ב-3♥ אל ה-Q♥ וזו זכתה בלקיחה. מדוע המבצע שיחק כך? כיוון שידע כי שחקן בכיר יכול ללא מאמץ לסרב לזכות ב-K♦ על מנת לנתק את הקשר בין היד לדומם. לכן העקיפה בהארט יכולה רק להועיל, מדוע? כיוון שבעת ספירת הלקיחות הזכות דרום חישוב שיש שמונה לקיחות בטוחות, חסרה לקיחה אחת בלבד. אם העקיפה בהארט לא תצליח, אפשר לחזור ולעקוף בדיאמונד. אך אם העקיפה בהארט תצליח, אין צורך לחזור על העקיפה בדיאמונד, שמא...

שימו לב שאם אחרי העקיפה בהארט המבצע היה עוקף בדיאמונד (ולא זוכה ב-A♦) לרשותו, שוב, רק שמונה לקיחות. לכן המבצע, על מנת לא להיראות 'טיפש', בחר לשחק את ה-A♦ וכאשר ה-K♦ צנח ארצה, הוא זכה ב-13 לקיחות.

וכאן המקום ל'רחרח' על המגן במזרח – "משחק חכם – אבל מי ה'טיפש'?" ©.