



# Атаки против КОЗЫРНЫХ КОНТРАКТОВ

Владимир Родин



# Слушаем торговлю

Каждый раз перед атакой пытаемся вычислить:

- **Слабые масти оппонентов.** Оппоненты не называли какую-то масть? Скорее всего, эта масть у них слабая.
- **Их сильные масти.** Оппонент повторил масть дважды? Опасно, могут снести потери. Надо срочно забрать свои взятки.
- **Расклад рук оппонентов.** Оппонент назвал две масти? Вторую будут убивать, в среднем ходим в козыря.
- **Общая сила оппонентов.** Оппонент играет гейм или частицу? Был инвит или гейм поставлен быстро? После инвита и в частице атакуем пассивно.
- **Сильные масти партнера.** Партнер называл масть? Ходим в нее.
- **Сила руки партнера.** Считаем свои очки и очки оппонентов. Можно ли рассчитывать на помощь партнера или боремся сами?

# S Разработка быстрых взяток

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1БК	Пас	2♣	Пас
2♠	Пас	4♠	Все пас

Против козырных контрактов хорошо работают атаки из **плотных фигур**. Цель таких атак – разработка быстрых взяток.

С рукой Севера правильная атака – ♣К. Действуем на опережение – выбиваем у разыгрывающего ♣Т раньше, чем он успеет снести потери в трефе на побочную масть (в этом примере – на бубну).

♠ КД63  
♥ КД5  
♦ КДВ  
♣ 653

♠ 82  
♥ Т10643  
♦ 972  
♣ КДВ

	N	
W		E
	S	

♠ ТВ104  
♥ 7  
♦ 10543  
♣ Т1092

♠ 975  
♥ В982  
♦ Т86  
♣ 874



# Где искать быстрые взятки

**Безопасный фигурный ряд** – есть 3 смежных онера:

**ТКД(х)**

**КДВ(х)**

**ДВ10(х)**

**В109(х)**

Атака в такую масть не дарит разыгрывающему никаких дополнительных взятков кроме тех, которые он и так имеет.

**Почти безопасный фигурный ряд** – есть 2 смежных онера, затем 1 карта пропущена, но есть следующая за ней:

**ТКВ(х)**

**КД10(х)**

**ДВ9(х)**

**В108(х)**

Атака в такую масть часто будет хорошей, хотя иногда и дарит лишнюю взятку разыгрывающему.

**Атака из ТК почти всегда лучшая, даже без других онеров.**

Чаще всего мы удержим взятку, увидим карты стола и сможем смениться в другую масть, либо найти у партнера даму, либо дать ему убитку, и т.д.



# Опасные атаки

**Фигурный ряд с дыркой** – есть 1 фигура, затем 1 карта пропущена, дальше плотность:

**ТДВ(х)**

**КВ10(х)**

**Д109(х)**

Атака в такую масть в козырных контрактах крайне нежелательна, очень часто дарит разыгрывающему незаслуженную взятку.

**Небезопасный фигурный ряд** – есть 2 смежных фигуры, дальше только фоски:

**КДх(х)**

**ДВх(х)**

**В10х(х)**

Атака в такую масть возможна, но стоит рассмотреть другие варианты.

**Атака в длинную масть с тузом или королем без смежных фигур:**

**КВх(х)**

**Кхх(х)**

**Тх(х)**

**ТВх(х)**

Атаки в такие масти возможны только в крайних случаях, когда мы что-то знаем по торговле.



# Пассивные ходы

Когда все масти неудобны для атаки, рассматриваем пассивные ходы.  
Главная задача – ничего не наиграть первым ходом:

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♠	Пас	3♠	Пас
4♠	Все пас		

♠ Д106

♥ 965

♦ Д73

♣ ТВ105

	N	
W		E
	S	

Атаку в пику даже не рассматриваем.  
Атаки в трефу и бубну могут стоить взятки.

Наименьшее из зол – атака в черву, **пассивный ход**.



# Атака в синглет

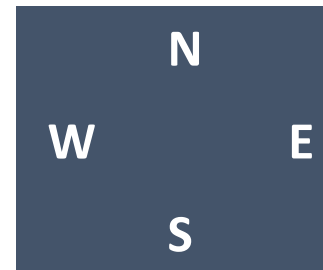
**Атака в синглет** – отличный выбор, после нее часто можно получить взятки на 1-2 мелких козыря.

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
2♠	Пас	4♠	Все пас

♠ 863  
♥ ДВ1062  
♦ ДВ94  
♣ 2

Атаки в черву и бубну и выглядят привлекательными, но атаковать надо в трефу.

По торговле можно рассчитывать на 8-10 очков у партнера. Возможно, у него есть туз треф, тогда он сразу даст нам убитку. У него может быть туз пик, тогда он даст убитку следующим ходом. Итого, можем успеть 2 раза убить трефу.





# Распознавание атаки в синглет

В предыдущем примере Юг должен правильно прочитать атаку с ♣2.

Допустим, разыгрывающий взял ♣В столе и пошел в козыря.

Мы ходим мелкими фосками из мастей типа Фхх(х) с несмежными фигурами.

Юг может решить, что партнер пошел из комбинации Кхх треф. Но с чего вдруг он выбрал одну из худших атак, неужели нет других вариантов?

Не спать! Юг должен сразу наскочить козырным тузом и дать партнеру убитку. После чего Север передаст ход партнеру по бубне, и третий ход в трефу завершит подсад.

♠ КД9752  
♥ 843  
♦ 5  
♣ К97

♠ 863  
♥ ДВ1062  
♦ ДВ94  
♣ 2

	N	
W		E
	S	

♠ В10  
♥ ТК9  
♦ 10763  
♣ ТДВ5

♠ Т4  
♥ 75  
♦ ТК82  
♣ 108643



# S Атака в дублет

**Атака в дублет** также позволяет получить убитку, но получается это намного реже.

Чтобы атака в дублет была эффективной, желательно иметь **захват в козырях** (козырного туза или короля).

Север атакует ♣10 против контракта 4♠, и Юг берет тузом. Он не знает, синглет у партнера или дублет, но трефа – явно короткая масть (из K109х партнер не пойдет, а из 109х мы ходим 9-кой). Разыгрывающий принимает трефовый возврат королем в руке и ходит в козыря. Север наскокивает ♠Т и переходит к партнеру по бубне. Третий ход в трефу сажает контракт.

♠ КД9752  
♥ 843  
♦ 5  
♣ К97

♠ Т86  
♥ ДВ106  
♦ 10976  
♣ 102

		N	
W			E
	S		

♠ В10  
♥ ТК92  
♦ КДВ  
♣ ДВ53

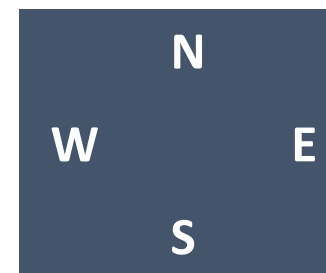
♠ 43  
♥ 75  
♦ Т8432  
♣ Т864



# Слабые масти оппонентов

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
		1♠	Пас
2♥	Пас	2♠	Пас
3♦	Пас	3♥	Пас
4♥	Все пас		

♠ KB8  
♥ Д32  
♦ 732  
♣ KB75



Наша пика лежит под импасом, как и бубна партнера, вероятно. Козырную даму мы, наверное, получим, но что ещё? Оппоненты не стали играть ЗБК. Причина – в слабой трефе, её никто не называл. Лучше всего пойти именно в эту масть, хотя в другой торговле эта атака смотрелась бы ужасно.



# Быстрая и медленная торговля

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♠	Пас	2♦	Пас
2♠	Пас	4♠	Все пас

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♠	Пас	2♠	Пас
3♠	Пас	4♠	Все пас

У вас на атаке: ♠K83 ♥Д73 ♦653 ♣В742

В первом случае оппонент показал ФГ первым ответом. Спешим забрать свои взятки, выбираем атаку в черву или трефу. Лучше в черву, а почему – рассмотрим далее.

Во втором случае гейм натянутый. Любая активная атака может помочь разыгрывающему. Выбираем пассивную атаку в бубну.



# Длина масти имеет значение

В торговле не названы 2 масти. Какую выбрать – более длинную или более короткую?

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
		1♦	Пас
1♥	Пас	2♥	Пас
4♥	Все пас		

♠ B5432

♥ T

♦ 10432

♣ B85

	N	
W		E
	S	

Ходить с козырного туза бессмысленно, он и так получит взятку. Кроме того, можем помочь "угадать" валета или даму у партнера. Бубна – масть оппонентов.

Надо ходить в черную масть, но в какую?

Наш выбор – трефа. В пике у нас 5 карт, у врагов эта масть часто будет короткой.

Быстрые взятки можем найти только в трефе.

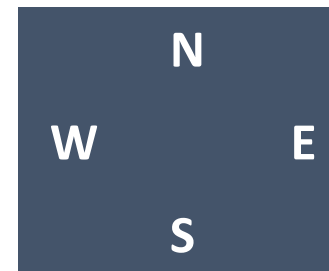


# Атака в масть партнера

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
		1♦	1♠
2♥	Пас	4♥	Все пас

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♥	Пас	3♥	Пас
4♥	Все пас		

♠ К4  
♥ Д98  
♦ 10632  
♣ КД98



В первом случае ходим королем пик. Во втором – скорее, в трефу.

**ВСЕГДА ходим в масть партнера, если нет веских аргументов против этого.**

# S Атака в короткую масть партнера

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♠	Пас	2♦	Пас
3♦	Пас	3♠	Пас
4♠	Все пас		

♠ T7  
 ♥ 943  
 ♦ B654  
 ♣ T1053

	N	
W		E
	S	

Оппоненты согласовали бубну, у партнера очевидный синглет или ренонс.

У нас есть перехват в козырях. Если даже не уьем бубну сразу, уьем после получения взятки на туза пик.

И есть еще один переход по тузу треф для второй убитки.



# Козырные атаки

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♦	Пас	1♥	Пас
1♠	Пас	4♠	Все пас

При прочих равных вы бы атаковали в бубну, но Юг перед вами открылся этой мастью. В столе ожидаем короткую бубну, 0-2 карты.

В таких ситуациях правильно ходить в козыря, чтобы ваши старшие карты не поубивали в столе. Чем больше сможем сократить козырей, тем больше бубен получим в итоге.

♠ 42  
♥ В107  
♦ КДВ8  
♣ В1094

	N	
W		E
	S	



# Сокращение длинного козыря

W	N	E	S
Опп1	Вы	Опп2	Партнер
1♠	Пас	2♠	Пас
3♠	Пас	4♠	Все пас

Это тот случай, когда в синглет ходить не надо. У нас 4 козыря, если заставим разыгрывающего убить – сравняемся с ним в длине козыря. Для этого надо найти его короткую масть, и это наверняка бубна. Ходим с ♦Т. После получения взятки на ♥Т партнер еще раз сходит в бубну, и козырей у нас станет больше, чем у разыгрывающего, подсад без 1.

♠ ТКДВ10  
♥ КДВ7  
♦ 10  
♣ В86

♠ 9865  
♥ 8  
♦ ТКДВ4  
♣ 1097

	N	
W		E
	S	

♠ 732  
♥ 1095  
♦ 9632  
♣ ТКД

♠ 4  
♥ Т6432  
♦ 874  
♣ 5432



# S Резюме по выбору масти

- ✓ **Всегда анализируем торговлю!**
- ✓ **Если партнер называл масть, атакуем в нее.**
- ✓ **В среднем не ходим в масти врага, если нет повода по торговле.**
- ✓ **Если торговля не дает очевидных наводок, рекомендуется следующий приоритет:**
  1. Масть, возглавляемая ТК.
  2. Синглет, *если хотим получить убитку (см. последний пример).*
  3. Безопасный фигурный ряд.
  4. Длинная масть, КРОМЕ масти с тузом или королем без смежных фигур.
  5. Козырная атака.
  6. Небезопасный фигурный ряд.
  7. Дублет.
  8. Пассивная атака – комбинация из 3-4 фосок.



# Атака из ТК

**Ходим ТУЗОМ** из масти, возглавляемой **ТК**:

**ТКД(х)**

**ТКВ(х)**

**ТКх(х)**

## *Реакция партнера.*

Рассуждаем: партнер пошел **Тузом**, у него есть **Король**.

Если у нас **есть Дама**, нам нравится эта атака. Сносим **младшую** из своих карт – это **сигнал поощрения**, просьба продолжать ходить в ту же масть.

Если у нас **дублет**, нам атака тоже нравится, так как третий ход в масть мы можем убить козырем. Сносим **младшую** из своих карт – **поощряем**.

Если **нет ни Дамы, ни дублета**, нам атака не нравится. Сносим **старшую** из своих карт – это **сигнал запрета**, просьба смениться в другую масть.

**ххх(х)**

**Дх(х)х**

**хх**



# Атака из фигурного ряда

Ходим **СТАРШЕЙ ФИГУРОЙ** из 2 или более смежных онеров (фигурный ряд):

**КДВ**(х)

**КДх**(х)

**ДВ9**(х)

**В10х**(х)

## *Реакция партнера.*

Партнер пошел **Королем**, у него есть **Дама**. Нам нравится эта атака, если у нас есть одна или обе смежные карты – **Туз** и/или **Валет**. В этих случаях мы сносим **младшую** карту, **поощряем** атаку. В остальных сносим **старшую** – даем **запрет**.

После атаки с Дамы или Валета действуем аналогично.

**Тх**(х)**х**

**Вх**(х)**х**

**Кх**(х)**х**

**Дх**(х)**х**, **9х**(х)**х**

**хх**(х)

**Тх**(х)**х**

**Тх**(х)**х**

**Тх**(х)**х**, **Кх**(х)**х**

**хх**(х)

**хх**(х)

**хх**(х)



# Атака 4-й сверху

**В длинную масть (4+ карты) с НЕСМЕЖНЫМИ фигурами ходим 4-Й СВЕРХУ:**

Дххх

Вххх(х)

КВхх(х)

Вообще говоря, атака в длинную масть в козырных контрактах работает плохо. У вас эта масть длинная, у оппонентов она часто будет короткой, много взяток не отработаем.

Такие атаки мы выбираем, когда хотим сократить длинного козыря, например, либо в качестве пассивных (когда знаем, что у партнера есть фигура).

## *Реакция партнера.*

Действуем по принципу: **на третьей руке – СТАРШЕЙ.**

Если у вас есть, чем надбить карту стола – надбивайте.

Если у вас 2 или больше смежных онеров – надбивайте **младшим.**



# Атака 3-й сверху

**В масть типа Фхх** (ровно 3 карты, 1 фигура) ходим **3-й сверху**:

**Дхх**

**Вхх**

**Кхх**

Атака в такую масть бывает полезна, если это масть партнера, названная им явно или предполагаемая.

*Реакция партнера.*

Действуем так же, как после атаки 4-й сверху.



# Атака из фигурного ряда с дыркой

**Из фигурного ряда с дыркой** (1 онер, затем пропуск 1-2 карты, затем 2+ смежных онера) ходим **старшей из плотности**:

КВ10х(х)

Д109х(х)

ТВ10х(х)

К109х(х)

*В козырных контрактах мы из таких мастей почти никогда не атакуем, но на поздней стадии виста – случается, и не так уж редко.*

*Реакция партнера.*

Рассуждаем так же, как при атаке с фигуры.

**Важно!** Ход с 10-ки или с валета может быть сделан из такой комбинации. Всегда рассматриваем эту возможность, с учетом карт стола.

Если у вас есть фигура старше (несмежная), играйте ей, иначе разыгрывающий может получить незаслуженную взятку на Даму или Валета.



# Атака из фосок и дублетов

Из комбинации **3+ фосок** ходим **2-й сверху**:

**982**

**7653**

**109732**

Далее, если карт было ровно 3, играем старшей картой.

Если карты было 4+, на втором круге играем третьей или младшей, по ситуации.

*Реакция партнера.*

Действуем по стандартному принципу: **на третьей руке – СТАРШЕЙ.**

Из **дублета** (есть фигура или нет - неважно) **всегда** ходим **старшей**:

**82**

**103**

**Д2**



# Атака в козыря

**Если вы выбрали атаку в козыря, ходите младшей почти из любой комбинации, в отличие от других мастей:**

**9652**

**73**

**1092**

**В4**

Дело в том, что старшим козырем вы иногда сможете перебить козырную карту разыгрывающего (если и у него, и у вас не будет масти).

Если у вас 3 смежных козыря, лучше ходить старшей:

**КДВ**

**В109**

**876**

**543**