

PROLOG

Ostatnie hura!

© „Bridge World Magazine” 2001 (marzec)

– Osiem rozdań do końca – głos komentatora z brydżramy niósł się przez wypełniony po brzegi stadion – HELP prowadzi 76 impami i znów zostanie zwycięzcą... drużyna ludzi spisala się dobrze, ale ludzie nie są już w stanie konkurować z komputerami... nawet Stary Mistrz nie dorównuje ich umiejętnościom i szybkości... Bermuda Bowl praktycznie już się skończyło.

Stary Mistrz siedział w pokoju z lekko przyciemnionymi światłami. Wpatrywał się w ekran, czekając na następne rozdanie. Osiem rozdań do końca. 76 impów straty przed rozpoczęciem tej sesji, a żadne z jej początkowych rozdań nie dawało nadziei na znaczący zysk. Wygląda na to że komputer H.E.L.P. (Highest Expert Level Player), mistrz świata przez ostatnie pięć lat, jest o krok od kolejnego tytułu.

Dojście do finału i tak było dużym sukcesem. Ludzie nie grali w finale już od czterech lat. Mistrzostwa świata stały się batalią najlepszych programów, z której zwycięsko wychodził HELP. Publiczność traciła już zainteresowanie pojedynkami komputerów i nie dawała ludzkim drużynom żadnych szans, nawet gdy udawało im się wygrać w rozgrywkach krajowych lub strefowych.

Zwycięzcy strefowi potykali się ze sobą w długich meczach rozgrywanych systemem pucharowym. Z nastaniem epoki dominacji komputerów, mistrzostwa świata przestały być rozgrywane w jednym miejscu. Komputery nigdy się nie męczyły i nie cierpiały z powodu zmiany strefy czasowej. Wszystkie mecze na najwyższym szczeblu rozgrywano przez Internet. Programy dokładnie prześwietlano, by upewnić się, że nie mogą podglądać, a każdemu graczowi ludzkiemu towarzyszyło dwóch obserwatorów (z różnych kontynentów) pilnujących, by nie dochodziło do jakiegokolwiek nielegalnego porozumiewania się.

Gdy jednym z finalistów okazała się drużyna ludzka, wiadomość trafiła na pierwsze strony gazet. Zainteresowanie było tak wielkie, że przeprowadzono transmisję na żywo. Telewizje, węsząc zysk, nazwały ten pojedynek meczem tysiąclecia.

Teatry, centra rozrywki i stadiony na całym świecie wypełniły się do ostatniego miejsca. Grę pokazywano na olbrzymich ekranach, a objaśniali ją eksperci, w tym komentator HELP, głosowa wersja programu, tłumacząca licytację i rozgrywkę „graczy” HELP.

Stary Mistrz myślami był daleko. Do głowy napłynęły mu wspomnienia o rodzinie. Dopiero gdy na ekranie ukazało się 13 kart, powrócił do rzeczywistości.

♠ A 6 3
♥ 5
♦ A W 10 6 4
♣ A K D 9

Otwierał jego partner, WE byli po partii. 1♥ od N, pas, 2♦ od Mistrza. Pauza. Kolejne trzy odzywki były zawsze prezentowane w identycznych odstępach czasowych. Pas, 2♥, pas, rebid 3♣. Znowu przerwa. Pas, 3♠ partnera, pas. Czwarty kolor. Musiał podjąć jakąś próbę szlemikową, ale jak? Zdecydował się na 5BA. Pauza. Pas, 6♦, pas. Spasował i czekał na pierwszy wist. Pojawiła się ♠7.

W	N	E	S
—	1 ♥	pas	2 ♦
pas	2 ♥	pas	3 ♣
pas	3 ♠	pas	5 BA
pas	6 ♦	pas...	

- *W pokoju zamkniętym HELP także doszedł do 6♦* - powiedział komentator brydżamy, pokazując nieprzebranej rzeszy kibiców pełny rozkład:

♠ K 9 7	N W E S	♠ D 10 8 5 2
♥ D 7 4		♥ 9 6 2
♦ 7		♦ D 9 8 5 2
♣ 10 8 7 6 4 3		♣ —
	♠ A 6 3	
	♥ 5	
	♦ A W 10 6 4	
	♣ A K D 9	

Po 1♥, 2♦, 2♥, 3♣, HELP na N zgłosił 3♦, po czym S zatrzymał się w szlemiku, stwierdziwszy brak ♦D.

– Owszem, mieliśmy lepszą licytację – wtrącił HELP.

– Ale kontraktu nie wygraliście – odparł komentator.

– S obrał dobrą linię rozgrywki. Pobił wist pikowy, ściągnął ♥A i ♥K, a gdy nie spadła ♥D, przebił trzeciego kiera. Podzieliły się 3-3. Teraz ♦K i impas karo. Wprawdzie stanął, ale przy podziale kar 5-1 i trefli 5-0 szlemik od początku skazany był na porażkę.

Na wist pikowy Stary Mistrz położył ze stołu waleta, damę obrońcy pobił asem, po czym przystąpił do analizy. „Jeśli zagram na impas kierowy, a ten nie wyjdzie, to już koniec. Jednego pika mogę zrzucić na górnego kiera, ale zostanie mi jeszcze jedna przegrywająca. Prędzej czy później i tak będę musiał rozegrać kara, więc może od razu?”

Zagrał zatem karo do króla, a potem z powrotem do waleta. Gdy W nie dołożył, Stary Mistrz opadł na oparcie fotela. „Teraz to już muszę impasować kiery – pomyślał – nie mogę sobie pozwolić na wyrobienie ich przebitką”. Walet kier się utrzymał, a po nim nastąpiły dwie wyrzutki pikowe na ♥A i ♥K. „Czy powinienem od razu zgrać jednego trefla, przed kontynuacją kierów?” – zastanawiał się.

Doszedłszy do wniosku, że nie jest to konieczne, pociągnął po prostu dobre kiery. Gdyby E przebił, rozgrywający by nadbił, ściągnął górnego atuta i przerzucił się na trefle. W rzeczywistości prawy obrońca pozbył się trzech pików, a S zrzucał dobre trefle. W końcówce Stary Mistrz wyszedł ze stołu w pika, przebił go ♦6 i zagrał asa trefl. Dwanaście lew.