



Lekcja rozgrywki (1)

We wszystkich tematach lekcyjnych obowiązują: system Wspólny Język, wist odmienny oraz rzutki odwrotne.

Problem 1

Mecz; obie przed partią, rozdawał W

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

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 BA ¹	pas
4 ♠ ²	pas...		

¹ inwit do końcówki z fitem pikowym; ² masz 14 urodziwych miltonów + 2 pkt (dwa duble) + 11 pkt partnera (strefa inwitu 11-12 pkt) = 27 pkt, czyli bilans na 10 lew.

N wyszedł ♥D. Zaplanuj rozgrywkę.

Rozwiązanie

Nawet przy podziale pików 3-2 masz tylko dziewięć lew. Dziesiątą może przynieść układ 3-3 w treflach (36%). Ale także przy podziale trefli 4-2 kontrakt jest pewny. Zagraj trefla w koło, a po dowolnym odwrócenie odegraj dwa górne piki i graj trefle. Jeśli obrońca przebijie figurę trefl ostatnim atutem, atut dziadka posłuży do przebicia trefla. Jeśli nie przebijie, to nadal będziesz mógł przebić trefla w stole.

www.szkolabrydza.pl

Strona dla tych,
którzy kochają brydża.

Problem 2

Mecz; obie przed partią, rozdawał W

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

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♠ ¹	pas
4 ♠ ²	pas...		

¹ 7-10 pkt przeliczeniowych; ² W ma 19 pkt przeliczeniowych + 1 pkt za urodę karty = 20 pkt; WE mają co najmniej 27 pkt, czyli bilans na 10 lew

Wist ♥D. Zastanów się nad rozgrywką.

Rozwiązanie

Ponownie masz tylko dziewięć lew i całą nadzieję w treflach. Ich podział 3-3 przyniesie dziesiątą lewę, ale i przy podziale 4-2 nie jesteś bez szans. Zagraj trefla w koło i po prawdopodobnym odwrócenie kierowym odegraj dwa piki oraz obie figury treflowe. Jeśli trefle się podzieliły 3-3, dokończ atutowanie. Tak rozgrywając, wygrasz także, gdy trefle dzielą się 4-2, a przy dublu trefl jest dubel pik. Wtedy czwartego trefla przebijesz bezpiecznie w stole.

Problem 3

Mecz; WE po partii, rozdawał E

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

W	N	E	S
—	—	1 ♦	pas
1 ♠	ctr. ¹	rkr. ²	2 ♥
4 ♠	pas...		

¹ kontra wywoławcza na pozostałe kolory; ² rekontra fit, dokładnie trzy piki

N zawistował trzykrotnie w kier (♥A, ♥K, ♥D). Gdzie tkwi niebezpieczeństwo przegranej?

Rozwiązanie

Przy podziale atutów 3-2 weźmiesz jedenaście lew. Musisz zabezpieczyć się przed rozkładem 4-1.

Naturalną rozgrywką pików jest zagranie ♠K i ♠D, by w razie konieczności wyimpasować ♠W u obrońcy S. Lecz tym razem czwartego ♠W miał N. Oto całe rozdanie.

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

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

By się zabezpieczyć także przed czwartym ♠W u obrońcy N, musisz zachować komunikację do fort karowych dziadka figurą pik. Odegraj ♠A i ♠K. Jeśli stwierdzisz podział pików 4-1, zabierz się za kara. Gdy N przebijie trzecie karo, do dwóch pozostałych dostaniesz się ♠D.

Taka rozgrywka zapewni ci sukces także przy czwartym ♠W u obrońcy S.

Problem 4

Mecz; WE po partii, rozdawał S

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

W	N	E	S
—	—	—	1 ♥
1 ♠	2 ♥	3 ♥ ¹	pas
4 ♠	pas...		

¹ inwit do końcówki z fitem pikowym

N zawistował ♥K, ♥D i blokę kier. Przebiłeś trzeciego kiera atutem i nadeszła pora namysłu nad rozgrywką.

Rozwiązanie

Gdy przeliczysz miltony, dojdiesz do wniosku, że S na otwarcie powinien mieć ♣K i ♠D. Gdy piki dzielą się 3-2, łatwo ubierasz 11 lew.

Powinieneś zabezpieczyć się przed rozkładem 1-4. Popatrz na całe rozdanie:

♠ 3 ♥ K D 5 ♦ 8 7 6 3 2 ♣ 10 4 3 2	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 9 2 ♥ 7 4 2 ♦ A K W 9 ♣ 8 6 5
	N										
W		E									
	S										
♠ A W 7 6 5 ♥ 8 3 ♦ D 10 4 ♣ A D 7	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ D 10 8 4 ♥ A W 10 9 8 ♦ 5 ♣ K W 9
	N										
W		E									
	S										

Oprócz czterech pików musisz wziąć cztery kara i dwa trefle. Jeśli dobrze przestudiowałeś Problem 3, wiesz, że powinieneś zabezpieczyć dojsście do czwartego kara, którym może być tylko ♠K. Dlatego przejdź do stołu karem, zagraj blokę pik do waleta. Odegraj ♠A i graj do skutku kara. Reszty nie musisz ci dopowiadać. ♦

Lekcja wist (1)

Problem 1

Mecz; obie po partii, rozdawał S											
♠ K 6 5 4 ♥ A 6 5 ♦ D W 7 4 2 ♣ 4	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 3 2 ♥ W 10 8 7 ♦ A 6 5 ♣ D 8 7 3
	N										
W		E									
	S										

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
2 ♣	4 ♠	pas...	

Wist ♣A.

Gdy w kolorze wist w stole jest singleton, mamy do czynienia z tzw. pozycją lantwintalową. Dodałeś więc najniższego trefla, sygnalizując wartość karową. W drugiej lewie partner wyszedł ♦10, ze stołu bloka. Bijesz czy przepuszczasz?

Rozwiązanie

Najpierw odpowiedzmy sobie na pytanie, czy partner wistuje z konfiguracji ♦10 9 x, czy też z dubla lub z singla. Otóż w wście odmiennym z konfiguracji 10-9-x wychodzimy dziewiątką, więc partner ma singla lub dubla w karach.

U partnera oprócz ♣A i ♣K możemy się spodziewać co najwyżej jednej figury starszej. Jeśli jest to ♥K i singleton karo, to rozgrywający po przebitce karowej weźmie: pięć pików, trzy kara, asa kier i przebitkę trefla – razem 10 lew. Musisz więc założyć, że partner ma ♠A. Oto pełny diagram rozdania:

♠ A 7 ♥ 9 3 2 ♦ 10 3 ♣ A K 10 9 6 2	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 6 5 4 ♥ A 6 5 ♦ D W 7 4 2 ♣ 4
	N										
W		E									
	S										
♠ D W 10 9 8 ♥ K D 4 ♦ K 9 8 ♣ W 5	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 3 2 ♥ W 10 8 7 ♦ A 6 5 ♣ D 8 7 3
	N										
W		E									
	S										

Dlaczego powinieneś przepuścić pierwsze karo?

– Mając asa atu i singla karo, partner najpierw odegrałby ♠A i dopiero wyszedł w karo. Po takiej kolejności zagrań nie pozostałoby ci nic do zrobienia, jak szukać natychmiastowej przebitki karowej.

Przypuśćmy, że rozdanie wygląda tak:

♠ K 7 2 ♥ 9 3 2 ♦ 10 ♣ A K 10 9 6 2	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ D W 5 4 ♥ A 6 5 ♦ D W 7 4 2 ♣ 4
	N										
W		E									
	S										
♠ A 10 9 8 6 ♥ K D ♦ K 9 8 3 ♣ W 5	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 3 ♥ W 10 8 7 4 ♦ A 6 5 ♣ D 8 7 3
	N										
W		E									
	S										

W zawistował ♣A. W drugiej lewie W nie powinien wistować ♦10, bo partner przeprowadzi znane już nam rozumowanie i przepuści asem. W drugiej lewie W powinien zagrać w kiera. Gdy rozgrywający zaimpasuje pika, dopiero wtedy zagrać ♦10, a wówczas partnerowi nie pozostanie nic innego, niż zabić asem i posłać karo do przebitki.

Problem 2

Mecz; WE po partii, rozdawał N											
♠ 4 ♥ W 10 9 3 2 ♦ 8 6 5 ♣ A 6 4 2	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K W 6 5 ♥ 8 6 ♦ A D 4 ♣ D W 10 3
	N										
W		E									
	S										

W	N	E	S
–	1 ♣	pas	1 ♠
pas	2 ♠	pas	4 ♠
pas...			

Zawistowałeś ♥W, partner dołożył ♥4 (wist odmienny, rzutki odwrotne). Rozgrywający wziął lewą damę i zagrał ♠10, dokładając ze stołu blokę. Partner wziął ♠D i zagrał ♣5 (S dołożył ♣7). Bijesz asem czy przepuszczasz?

Rozwiązanie

Partner zawistował najniższym treflem, ma więc dubla lub singla. Nim podejmiesz decyzję, zastanów się, co się dzieje w pikach.

Gdyby rozkład pików wyglądał tak...

♠ 4	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K W 6 5 ♠ A 10 9 x (x) ♠ D x x (x)
	N										
W		E									
	S										

... rozgrywający zagrałby ♠A i ♠10, asekurując się przed singlową damą oraz przed ewentualną przebitką treflową. Tak więc ♠A jest u partnera i gdyby miał on singla trefl, najpierw odebrałby ♠A i dopiero wyszedł w trefla. Wniosek: partner ma dubla trefl i należy wstrzymać się przed zabiciem asem. Oto całe rozdanie.

♠ 4 ♥ W 10 9 3 2 ♦ 8 6 5 ♣ A 6 4 2	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K W 6 5 ♥ 8 6 ♦ A D 4 ♣ D W 10 3
	N										
W		E									
	S										
♠ 10 9 8 7 3 ♥ A D ♦ K 3 2 ♣ K 9 7	<table style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ A D 2 ♥ K 7 5 4 ♦ W 10 9 7 ♣ 8 5
	N										
W		E									
	S										

Wniosek

W czasie licytacji, rozgrywki i z wistów powinniśmy wyciągać wnioski nie tylko z zagrań partnera, ale także z poczynań przeciwników.

Problem 3

Mecz: obie po partii, rozdawał W

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

W	N	E	S
1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠ ¹
ktr. ²	2 ♠	pas	3 ♠
pas	4 ♠	pas...	

¹ 5+ pików; z czterema S zaliczywałby kontrę; ² kontra fit, dokładnie trzy kiery

Wist ♣A, dołożyłeś ♣2. W drugiej lewie partner wistuje ♦10, ze stołu blotka. Bijesz czy przepuszczasz?

Rozwiązanie

Tu sprawa powinna być dla ciebie oczywista. Partner otworzył 1♣, a więc singla może mieć tylko przy układzie 4-4-1-4, ale ten skład wykluczyła licytacja.

Jaki jest dokładnie układ ręki gracza W?

Kontrę fit obiecał dokładnie trzy kiery, w karach ma dubla, w pikach ma dokładnie trzy piki, bo gdyby miał dubla, posiadałby sześć trefli i otworzyłby licytację 2♣ (precyzyjnie). W więc ma dokładnie układ 3-3-2-5.

Oto całe rozdanie:

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

Wniosek

Pamiętaj o licytacji! ♦

Lekcja licytacji (1)

Oceń swoją rękę

Na ocenę karty składają się: układ, punkty za honory, lokalizacja honorów.

Punkty za honory

Skala wartości figur: As – 4 PC, Król – 3

PC, Dama – 2 PC, Walet – 1 jest przybliżona. Lepiej odzwierciedla potencjał honorów skala: As = 4,4 PC, Król = 3 PC, Dama = 1,8 PC, Walet = 0,8 PC

Ale zamiast komplikować liczenie punktów, rękę:

– z niskimi figurami (damy i walety), szczególnie w krótkich kolorach, oceniamy niżej,
– z dwoma lub więcej asami ceń wyżej.

Asy w niezrównoważonych rękach są złotem. Dają ci kontrolę i zmniejszają ryzyko przebitek, gdy atak nastąpił z singletona.

Punkty za układ

Przykładowo: rękę z 14 PC i układem 5332 oceniamy jako 15 pkt (1 pkt za każdą kartę od piątej wwyż). Dlatego z ręką...

♠A 9 6 ♥K 9 8 ♦D W 9 6 5 ♣A 10

... otwórz 1BA

Lokalizacja honorów

Jeśli partner licytuje dwa kolory, figury zlokalizowane w tych kolorach zwiększają potencjał zdobywania lew, zaś figury w kolorach krótkich mogą okazać się nieprzydatne.

Porównaj dwie ręce:

1) ♠A 8 7 6 2 ♥W 8 ♦K 9 7 6 ♣D 5

2) ♠A W 10 9 6 ♥9 8 ♦K D 10 9 ♣8 5

Liczba miltonów i układ są takie same. Ręce różnią się jedynie lokalizacją honorów. Pierwsza w żadnym razie nie upoważnia do otwarcia licytacji, z drugą – otwarcie jest oczywiste!

Ważną rolę w ocenie karty spełniają tzw. podwiązania – dziesiątki i dziewiątki.

Dziesiątki i dziewiątki...

... w twoich oraz partnera długich kolorach są źródłem dodatkowych lew.

W kiepski dzień nie weźmiesz żadnej lewy w kolorze...

... K-7-5-4 naprzeciwko W-8-2.

Natomiast masz 50% szans na wzięcie trzech lew w kolorze...

...K-10-9-4 naprzeciwko W-8-2

Wysokie blotki, współpracując z naszym K-W, warte są około dwóch lew.

Dziesiątki i dziewiątki mogą pozwolić ci przetrwać przy złych podziałach koloru.

Kolor...

D-W-10-8-7-3 naprzeciwko 9-4

... ma tylko dwie lewy przegrywające.

Kolor...

D-W-6-5-4-3 naprzeciwko 7-2

... gdy dzieli się 4-1, może mieć aż cztery lewy przegrywające.

Sprawdzian – dobry start

Twoim zadaniem będzie wybrać otwarcie (licytujemy Wspólnym Językiem). We wszystkich przykładach grasz w meczu, w założeniach obie strony przed partią.

1)

♠K 7 6 5 ♥K 5 ♦K 5 4 3 ♣K 4 3

1♣. Nie jest to nadzwyczajna ręka, brak półproduktów (dziesiątek, dziewiątek), samotne figury we wszystkich kolorach, ale warta otwarcia.

2)

♠A 10 9 8 ♥8 5 ♦10 9 8 ♣A D 10 9

1♣. Ze względu na znakomitą lokalizację honorów i wysokich blotek w długich kolorach możesz wziąć sporo lew. Mimo tylko 10 miltonów, oceniam tę rękę wyżej niż pierwszą.

3)

♠K 7 ♥A 8 7 5 4 ♦D 9 ♣D 6 5 4

Pas. Chude kolory długie, aż 5 miltonów w kolorach krótkich.

4)

♠9 7 ♥A W 10 9 4 ♦9 3 ♣K D 10 9

1♥. Wszystkie figury w długich kolorach wsparte półproduktami. Zauważ, że jeśli w kierach spotkasz choćby damę, kolor zapewni ci cztery/pięć lew, zaś walet w treflach – trzy lewy.

5)

♠A K D W 8 7 ♥10 9 4 ♦3 ♣8 7 6

1♠. Masz sześć pewnych lew. Gdy partner zawędruje np. do 3BA, powinien być zadowolony z takiego dziadka.

Układ 6331 jest statystycznie lepszy od 6322.

6)

♠K D W 8 7 6 ♥A 4 ♦3 2 ♣8 7 6

1♠ lub 2♦ (bardzo solidne multi). Ta ręka jest słabsza od poprzedniej. Przy grze bezatutowej kolor pikowy nie gwarantuje pięciu lew, a dostęp do tych lew może być niekiedy odcięty wistem kierowym.

Szkoła brydża Władysława Izdebskiego

7)

♠K 10 ♥D 10 9 ♦A D W 9 6 ♣A 10 9

1♣. Wprawdzie ręka zawiera 16 PC, ale solidny pięciokart i nasycenie półprodukta-
mi podwyższają jej siłę do 18 PC.

8)

♠5 3 ♥A 3 ♦A W 9 6 ♣A D 10 8 6

1♣ (wariant 15+PC, na 5+ treflach). Ewen-
tualne 1BA to zły wybór. Dobry kolor treflo-
wy, układowy charakter ręki, aż sześć kon-
trolli – namawiają do gry kolorowej.

9)

♠D 3 ♥D 7 ♦A W 7 6 5 ♣K D W 7

1BA. Ewentualne otwarcie 1♦ i rebid 2♣
po odpowiedzi 1♥/♠ nie tylko nie precy-
zuje siły, ale jest także dwuznaczny co do
układu (5 kar-4 trefle lub 4 kara-5 trefli). Za
otwarcie 1BA przemawiają także figury
w kolorach krótkich.

10)

♠K 3 ♥D 8 7 ♦A D 7 6 5 2 ♣A 10

1BA. Jeśli otworzysz 1♦, będziesz miał
kłopot z rebidem po odpowiedzi 1♥/♠. Na
skok 3♦ masz za słaby kolor, na rebid 1BA
lub 2♦ – jesteś za silny. Otwarcie 1BA do-
brze oddaje bezatutowy charakter ręki.

Chcąc utrudnić życie przeciwnikom, ot-
wieraj często 1BA.

11)

♠K 10 5 3 ♥A 10 5 4 ♦K ♣A W 9 7

1BA. Tym otwarciem dowartościujesz sin-
glowego ♦K. Przy grze bezatutowej często
weźmie lewą, a jeśli otworzysz 1♣ i pod-
niesiesz odpowiedź 1♥/♠ do dwóch lub
trzech, twój singlowy ♦K będzie leżał na
stole, zaś po otwarciu 1BA – będzie ukryty.

12)

♠A W 10 5 4 ♥8 ♦A 10 9 8 3 ♣7 2

1♠. Świetny układ, dwa znakomicie pod-
parte asy w pełni upoważniają do tego
otwarcia. Niektórzy uznaliby je za lekko
nadwyżkowe.

13)

♠A K 10 6 5 4 ♥7 ♦8 3 ♣K 10 8 2

1♠. Ta ręka jest zdecydowanie za silna
na otwarcie 2♦ (multi). Układ 6-4, dobrze
zlokalizowane wysokie figury wzmocnione
dziesiątkami.

14)

♠K W 5 4 ♥D 8 6 5 4 ♦W 3 ♣K W

Pas. Brak asów, słaby długi kolor, aż trzy
walety i 5 PC w krótkich kolorach.

Za trzy walety należy odjąć punkt, za lo-
kalizację figur – drugi.

15)

♠D 9 8 ♥A 10 9 5 4 ♦K D 8 7 ♣8

1♥. Bardzo urodziwe otwarcie. Układ
5431 jest lepszy od 5422 – pozwala uzgod-
nić trzy kolory. Amerykańscy brydżyści od-
powiedź 1♠ podnieśli do 2♣. Coraz bar-
dziej przekonuje mnie ten sposób licytacji.
Jednak u nas na podniesienie 2♣ wyma-
gany jest fit czterokartowy.

16)

♠9 8 ♥W 10 9 8 5 4 ♦K W 6 5 ♣8

2♦ (multi). Silne półprodukty w kierach
i układ 6-4 stanowią wystarczającą siłę gry.

17)

♠A 5 4 3 ♥A 5 4 ♦8 6 5 ♣A 8 6

1♣. Trzy puste asy i 4333. Za trzy asy do-
daj sobie punkt, za układ 4333 odejmij
punkt. Tak czy inaczej z trzema asami za-
wsze otwieraj licytację.

Brak asów nigdy nie jest dobry. Za brak
asa odejmij jeden punkt.

18)

♠A D 8 ♥A 10 8 4 ♦A 8 6 5 ♣10 6

1BA. Z trzema asami ta ręka jest war-
ta 15 punktów (jednopunktowy bonus za
trzy asy), a dwie dziesiątki też mogą się
przydać.

19)

♠8 ♥A K 8 4 ♦6 5 ♣A K 9 6 4 3

1♣. Ta ręka jest zdecydowanie (!) za silna

na otwarciu 2♣ (precision). Wystarczy, że
spotkasz u partnera ♥D W x x lub ♥W x x x x,
a chciałbyś grać końcówkę 4♥.

W mojej ocenie ta ręka warta jest so-
lidnych szesnastu, a nawet siedemnastu
punktów.

20)

♠8 ♥9 8 4 ♦W 10 5 ♣K W 10 8 4 3

3♣. Na pierwszym ręku przed partią ot-
wieraj agresywnie (porozmawiaj o tym
z partnerem).

WSKAZÓWKI

1. Zastanów się nad układem. Czy jest
zrównoważony (nudny), czy niezrównowa-
żony (interesujący)? Ręce niezrównoważo-
ne mają wyższy potencjał brania lew.

2. Docień asy i dziesiątki – są warte wię-
cej niż przypisane im wartości.

3. Damy i walety – są warte mniej niż
przypisane im wartości. Nabierają wartości,
dopiero gdy sąsiadują z innymi figurami.

4. Uwzględniaj lokalizację i koncentrację
figur i półproduktów. W kolorach długich
są warte znacznie więcej niż w krótkich.

5. Dodaj punkty za długość longera: za
piątą i szóstą kartę po jednym punkcie, za
siódmą dwa.

Kto pyta, nie błędzi

Panie Redaktorze

Zastanawialiśmy się z partnerem, co po-
winny znaczyć odzywki drugiego obrońcy
w sekwencji:

W	N	E	S
1 ♠	ktr.	2 ♥	?

2♥ (E) dwuznaczne: blokujące podniesie-
nie do 2♠ lub forsujące do końcówki z fit-
tem pikowym. Bezpośrednie podniesienie
2♠ byłoby w sile 7-10 pkt. Ponieważ wie-
le par licytuje w ten sposób, należy mieć
stosowne ustalenia na tę okoliczność. Mój
partner sugeruje, by 2♠ (S) wskazywało
dwukolorówkę 5-5 kiery i młodszy.

Prosimy o przekazanie nam stosownej
wiedzy w tym temacie.

Jurek

Odpowiedź

Jurku

Gdy przeciwnik uzgadnia kolor otwarcia transferem, daje nam dodatkową odzywkę – tu 2♠. Przeznaczenie jej na układ 5-5 kiery i młodszy nie wydaje się uzasadnione z dwóch powodów:

- partner wskazał fit kierowy kontrą, więc kiery możemy uzgodnić bezpośrednio na wysokości wynikającej z bilansu,
- częstotliwość układu 5-5 jest niewielka, a w tym przypadku znikoma, gdyż przy krótkich pikach na naszych obu rękach E często będzie miał fit pikowy 4+ i zaliczytuje wtedy blokujące 3/4♠.

Moja propozycja:

kontra = obiecuje cztery kiery i co najmniej bilans na osiem lew;
 2♠ = wyklucza 4+ kiery, jest wywołaniem na kolory młodsze;
 2BA = naturalne. Ponieważ E wskazał słabość, potrzeba naturalnej odzywki 2BA jest w pełni uzasadniona;
 3/4♥ = 5+ kierów, licytacja z bilansu.

Pytanie naszego czytelnika rozszerzamy na kilka innych, często spotykanych sekwencji.

1) 2BA z fitem

W	N	E	S
1♥/♠	pas	2 BA ¹	ktr.

¹ inwit do końcówki z fitem w kolorze otwarcia

Zdecydowanie należy przyjąć, że kontra jest wywoławczą.

Z dwukolorówkami 5-5 (starszy i młodszy) zaliczytujemy 3 w kolor otwarcia.

3BA = na młodszych.

2) Podniesienia Bergena

W	N	E	S
1♠	pas	3♦ ¹	ktr.

¹ inwit do końcówki z fitem czterokartowym w kolorze otwarcia

Kontra wistowa będzie zdecydowanie mniej przydatna. Po pierwsze, przeciwnicy nie będą grać 3BA, które możemy obłożyć, pokazując swój longer, lecz grę kolorową. Po drugie, mogą mieć krótkość w karach i nasza kontra może im pomóc w podjęciu decyzji co do ostatecznego kontraktu. Mogą także stwierdzić, czy położenie ich figury karowej jest korzystne, czy też nie. Na przykład otwierający, mając kartę...

♠D 9 8 6 3 ♥W 2 ♦K W 5 ♣A W 9

... po kontrze wistowej S przyjmie inwit do końcówki pikowej. Natomiast jeśli WE posiadają...

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

... to – po wyczekującym pasie gracza W – gracz E poprzestanie na 3♠, zaś z kartami w nawiasach nie będzie miał wątpliwości, że właściwym kontraktem jest 4♠. Jest jeszcze ważniejszy powód, by kontra miała znaczenie inne niż wskazanie wistu. Gdy przeciwnicy mają dużo pików, to nasza strona ma krótkość w tym kolorze i kontra powinna być ukierunkowana na znalezienie własnego kontraktu, a nie na wskazanie wistu. Proszę zauważyć, że przeciwnicy wcale nie muszą mieć przewagi siły, bowiem siła inwitu 3♦ wynika zazwyczaj z układu, a nie liczby miltonów. I tak doszliśmy do wniosku, że kontra powinna być wywoławczą, a tym samym kolor przeciwnika (tu 3♠) możemy przeznaczyć na wskazanie dwukolorówki 5-5, kiery i młodszy.

3) Transferowe odpowiedzi po otwarciu 1♣

W	N	E	S
1♣	pas	1♥ ¹	ktr.

Transferowe odpowiedzi po naturalnym lub półnaturalnym otwarciu 1♣ stają się coraz bardziej popularne. 1♦ pokazuje cztery lub więcej kierów, 1♥ cztery lub więcej pików, zaś 1♠ jest transferem na 1BA. Takie rozwiązanie daje większy komfort dalszej licytacji stronie otwierającej. Oczywiście otwiera się też nowa przestrzeń dla obrońców i warto ją właściwie wykorzystać. Naturalnym rozwiązaniem jest, by kontra była równoważnikiem wejścia 1♥ (bez górnej granicy siły!), zaś 1♠ zastąpiło kontrę wywoławczą. ♦

www.szkolabrydza.pl

Strona dla tych, którzy kochają brydża.

Co zaliczytujesz?

We wszystkich rozdaniach gry w meczu (obie strony przed partią). Obie pary licytują Wspólnym Językiem.

1.

W	N	E	S
–	1♣	1♥	1♠
?			

♠A 10 ♥9 ♦K W 9 8 3 2 ♣10 7 5 4

2♦. W licytacji dwustronnej naturalne odzywki obrońców nie forsują.

2.

W	N	E	S
–	1♠	2♣	2♠
?			

♠10 8 7 ♥K D 10 9 8 2 ♦8 2 ♣K 9

3♥. To jest ostatni moment, by zaistnieć w licytacji. Masz solidny longer sześciokartowy i wysoką figurę w kolorze partnera. Jeszcze raz przypominam: w licytacji dwustronnej naturalne odzywki obrońców nie forsują.

3.

W	N	E	S
–	1♥	1♠	2♥
?			

♠9 8 ♥9 3 ♦A W 9 8 6 ♣K D 10 6

Kontra. Wywołanie na kolory młodsze. Masz zgrabne 10 PC, więc twoja aktywność jest w pełni uzasadniona. Gdy przeciwnicy uzgodnili kolor, wasza strona ma także niemal pewność uzgodnienia koloru. W zasadzie singleton w kolorze partnera jest zabroniony.

4.

W	N	E	S
–	1♣	1♦	1♠
?			

♠5 ♥D 10 8 4 3 ♦K 8 6 ♣K 10 6 4

Kontra. Kontra wnosi zainteresowanie kierami. 2♥ wymaga raczej sześciokartu lub solidnego pięciokartu. Masz idealną kartę do kontry, obstawiasz wszystkie konie, więc miltonów nie musisz mieć wiele.

5.

W	N	E	S
–	1♥	1♠	2♥
?			

♠K 10 5 ♥A 9 ♦A 8 7 6 ♣10 8 6 3

2BA (konwencyjne). Standardowe obecnie ustalenie – inwit do końcówki z fitem w kolorze partnera. Z fitem czterokartowym i lepszym układem zalicytowałyś 3♥.

6.

W	N	E	S
–	1♥	1♠	2♦
?			

♠D W 7 4 ♥7 6 3 ♦5 ♣A D 10 8 5

4♣. Gdy wszyscy licytują, skok kolorem obiecuje także fit w kolorze partnera, tzw. konwencja kolor plus fit. Masz modelową rękę do takiego skoku, znakomitą lokalizację figur i singla w kolorze przeciwnika.

7.

W	N	E	S
–	–	–	1♣
1♦	1♥	1♠	pas
?			

♠D W 4 ♥7 6 ♦K D 10 6 3 ♣D 10 6

2♠. Partner ma pięć pików (z czwórką zgłosiłby 1♠). Nie musisz mieć nadwyżki, z silniejszą kartą zgłosiłbyś kolor przeciwnika.

8.

W	N	E	S
–	–	–	1♦
1♥	1BA	ltr.	pas
?			

♠K 10 9 4 ♥A 10 8 7 2 ♦8 3 ♣K 10

4♠. Kontra na bilansowe 1BA nigdy nie jest karna. Tu jest wywołaniem na czarne kolory. Twoja karta znakomicie fituje kolory partnera, wszystkie figury zapracują. Czas na męską decyzję.

9.

W	N	E	S
–	1♦	2♣	3♦
?			

♠A 10 6 3 ♥D W 9 2 ♦9 3 ♣D 9 6

Kontra. Modelowa ręka do kontry odpowiedź (obiecuje kolory starsze). Jeśli spotkamy u partnera kiery, końcówka jest pewna (figury kierowe nabiorą pełnej mocy). ♦

Przegrywająca na przegrywającą (2)

Kontynuujemy nasze rozważania dotyczące zastosowania manewru przegrywająca na przegrywającą.

Niebezpieczny przeciwnik

Mecz; obie przed partią, rozdawał S

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

W	N	E	S
–	–	–	1♦
1♠	2♦	4♠	5♦
pas...			

Wist ♠A. Jak rozgrywasz?

Masz dwie narzucające się szanse wygranej: impas treflowy, a gdy zawiedzie – korzystne położenie ♥A. Jednak zdecydowanie lepszym zagranem jest wyrzucenie na ♠A trefla z ręki. Reszty nie muszą ci chyba tłumaczyć. ♦

Przerwanie komunikacji przeciwnikom

Mecz; obie po partii, rozdawał W

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

W	N	E	S
1♦	1BA	4♦	4♥
pas...			

Wist ♠W do twojego asa. W zabił zagrającą ♥D królem i wyszedł w trefla. A ty?

Bijesz asem i grasz... ♦K, na którego wyrzucasz z ręki trefla.

Obrona przed skrótem

Mecz; obie przed partią, rozdawał N

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

W	N	E	S
–	1BA	pas	2♣ ¹
pas	2♦ ²	pas	3♣
pas	3♦ ³	pas	3♠ ⁴
pas	4♠	pas...	

¹ stayman; ² brak starszych czwórek; ³ naturalne, może być ze zgrupowania, obawa o kolor starszy; ⁴ silna czwórka

Wist ♥A, ♥K i błotka kier.

Jeśli przebijemy trzeciego kiera, W osiągnie nad nami przewagę w długości atutów i nic nas nie ochroni od przegranej. Nasz problem rozgrywkowy jest jednak banalnie prosty. Wystarczy, że na trzeciego kiera wyrzucimy z ręki karo. ♦

BRYDŻ Z KLASERA ROMANA WIKIĘŁA

