



## Pierwsza lewa (7)

Zwykła technika, trochę psychologii  
Przykład 1

♥ D 8 7 4	♥ 10 6 5	♥ W 3 2 (W 9 x)
	♥ A K 9 (A K x)	

Kontrakt bezatutowy, **W** wistuje ♥4. Dołóż ze stołu dziesiątkę. Jeśli **W** dojdzie do ręki, może spróbować kontynuowania ataku kierowego, z nadzieją że to partner ma ♥9.

Ten sam manewr możesz zastosować w poniższym rozdaniu:

Przykład 2

♣ D 9 8 5	♣ W 6	♣ K 7 4 3 2
	♣ A 10	

**W** wistuje ♣5. Wstaw ze stołu waleta! Oto całe rozdanie:

Mecz; NS po partii, rozdawał S

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

W	N	E	S
—	—	—	1 ♥
ktr.	2 BA <sup>1</sup>	pas	4 ♥
pas...			

<sup>1</sup> inwit do końcówki z fitem 4\*

**W** wistuje ♣5, ♣W! i ♣K został zabity ♣A. W drugiej drugiej lewie zagrałeś ♥W do asa w stole i wyszedłeś ♦2 do dziesiątki w rękę (od **E** ♦6 – ilościówka odwrotna) do ♦D. Co ma zrobić teraz **W**? W tym rozdaniu trzeba wyjść w pika, ale jeśli ręka **S** to...

♠ A D 4	♥ D W 10 8 4 3	♦ K 9	♣ A x
---------	----------------	-------	-------

lub

♠ A D 4	♥ D W 10 8 4	♦ K 9	♣ A x x
---------	--------------	-------	---------

... należy zagrać trefla do ♣10 partnera, by ten podegrał pika.

Przykład 3

♥ D 8 7 4	♥ W 6 5	♥ K 3 2 (K 10 9)
	♥ A 10 9 (A 3 2)	

Na kontrakt bezatutowy **W** zawistował ♥4. Zadysonuj ze stołu ♥W. Może **W** uwierzy, że próbowałeś wziąć lewę na waleta, licząc na wist spod mariusza i po wzięciu lewy w bocznym kolorze, będzie kontynuował atak kierowy.

Przykład 4

♥ D 8 7 4 3	♥ W 9 5	♥ K 6 2 (K 10 x)
	♥ A 10 (A x)	

Kontrakt bezatutowy, wist ♥4. I tym razem wstaw ♥W. **W** raczej nie nabierze się na ten fortel, gdyż w takim przypadku normalnym zagranie jest dołożenie ze stołu ♥9, chociaż niekiedy rozgrywającemu potrzebna jest szybka lewa (tempo) do realizacji kontraktu i wstawienie waleta jest konieczne, z nadzieją że wist nastąpił spod mariusza.

O zyskaniu tempa w rozgrywce mowa jest w poniższym rozdaniu:

Przykład 5

Mecz; obie po partii, rozdawał N

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

W	N	E	S
—	1 ♣	pas	2 BA <sup>1</sup>
pas	3 BA	pas...	

<sup>1</sup> inwit do 3BA, bez starszej czwórki

Wist ♥5. Wstawienie w pierwszej lewie ♥K z powodzeniem kończy rozgrywkę.

Przykład 6

Teraz motyw tworzenia miraży...

Mecz; obie po partii, rozdawał N

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

Po tej samej licytacji **NS**: 1♣ – 2BA (inwit) – 3BA i wiście ♥5 także należy wstawić ze stołu ♥K.

**E** zabije asem i odwróci ♥8 z przekonaniem, że partner zawistował z konfiguracji ♥D W x x. Rozgrywający dołożył kiery w kolejności ♥3–♥9. **W** bez trudu zlokalizował u niego ♥W, gdyż **E**, mając ♥A W 8, wyszedłby w drugiej lewie ♥W. Także

z konfiguracji ♥A W 8 2 zagrałby wałem, by nie zablokować koloru przy rozkładzie:

♥ D 7 6 5 4	♥ K 10	♥ A W 8 2
	♥ 9 3	

**W**, po wzięciu lewy na ♥D, zaczął myśleć. Dlaczego **S** próbował wziąć natychmiast pierwszą lewę, wstawiając ♥K? Wniosek nasuwa się sam, rozgrywający bał się zmiany ataku na pikowy. Jeśli **S** ma rękę:

♠ W 10 x	♥ W 9 3	♦ K W x	♣ A W 10 x
----------	---------	---------	------------

... należy natychmiast zagrać w pika. **W** zagrał więc ♠A, wypuszczając kontrakt.

Oto kolejny miraż stworzony obrońcom przez rozgrywającego.

## Przykład 7

Mecz; obie po partii, rozdawał S

♠ D 5 2	♥ K 7 6 5 4	♦ 10 4 3	♣ 9 6	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>W</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	W	S	♠ W 10 6 3	♥ A 9 2	♦ 9 8 5	♣ K 4 3
N	E											
W	S											
♠ A 8 7	♥ W 3	♦ K 7 6 2	♣ A 8 5 2		♠ K 9 4	♥ D 10 8	♦ A D W	♣ D W 10 7				

**S** otworzył 1BA, które **N** podniósł do 3BA. Wist ♥5. **E** bije asem, a ty... – dołoż ♥10! Gdy **E** zagra ♥9, dołożysz damę, tworząc w wyobraźni **W** taki rozkład kierów:

♥ K 7 6 5 4	♥ W 3	♥ A 9 8 2
	♥ D 10	

**E**, mając powyższą konfigurację blotek, musiał zagrać w drugiej lewie ♥9, by nie zablokować koloru. Gdyby rozgrywający zamiast ♣D w posiadał ♣K, wtedy tylko natychmiastowe odebranie pięciu kierów obkłada kontrakt. Przy tak silnym stoliku **W** łatwo może uwierzyć w tę opcję obrony i biorąc lewę ♥K, wypuścić kontrakt.

Oczywiście **E** mógł mieć...

♥ K 9 6 5 4	♥ W 3	♥ A 7 2
	♥ D 10 8	

... i zagrałby w drugiej lewie ♥7. Wtedy dołożysz z ręki ♥8, **W** przepuści królem, a ty będziesz musiał liczyć na udany impas treflowy. ♦

## Kto pyta, nie błądzi

Panie Redaktorze  
Poniższe rozdanie pochodzi z Internetowych Mistrzostw Polski Par 2017.

Turniej par (maksy); NS po partii, rozdawał E

♠ A K 5 2	♥ A 8 2	♦ A 8 7 6 4	♣ K						
♠ 10 4	♥ D W 4 3	♦ 10 9	♣ W 7 6 4 2						
	<table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>W</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	W	S	♠ D W 8 6 3	♥ 9 7	♦ D W 3	♣ D 9 8
N	E								
W	S								
		♠ 9 7	♥ K 10 6 5	♦ K 5 2	♣ A 10 5 3				

Licytacja Wspólnym Językiem:

W	N	E	S (ja)
–	–	pas	pas
1 BA (!)	ktr. <sup>1</sup>	2 ♥ <sup>2</sup>	pas
2 ♠	pas	2 BA	pas...

<sup>1</sup> dwukolorówka: 5<sup>+</sup> w dowolnym kolorze młodszym i dowolna starsza czwórka; <sup>2</sup> transfer na piki

Nasz wynik (bez dwóch) był bliski zeru, wychodziło nam bezproblemowe 3BA.

1. Problem sędziowski  
Po rozegraniu rozdania zapytałem sędziego prowadzącego zawody, czy blefy na otwarciu są dozwolone? Uzyskałem odpowiedź „blefy nie są zakazane”. Pytałem swoich dwóch znajomych sędziów (jeden sędzia państwowy), czy blefy na otwarciu są dozwolone. Obaj orzekli, że są zakazane. Kto ma więc rację?
2. Problem licytacyjny
  - Jak powinna przebiegać licytacja, zakładając, że otwarcie 1BA może być czasami od 14 PC?
  - Czy partner (**N**) nie powinien powtórnie skontrolować (zgłoszone przez **W** 2♠)?
  - Czy moja (**S**) postawa nie była zbyt pasywna?

Henryk

## Od redaktora

Henryku  
Odpowiedź na problem sędziowski znajduje się w Kąciku sędziowskim w poprzednim numerze *ŚB*. Przejdę więc do omówienia problemu licytacyjnego.

Po otwarciu przeciwników 1BA polscy obrońcy stosują konwencję landy-multi:

- ktr. – dwukolorówka 5+m–4s
- 2♣ – dwukolorówka co najmniej 5–4 na kolorach starszych
- 2♦ – longer starszy 6+ (analogia do otwarcia 2♦ multi)
- 2♥ – dwukolorówka 5 kierów–4+m
- 2♠ – dwukolorówka 5 pików–4+m,
- 2BA – dwukolorówka co najmniej 5–5 na kolorach młodszych,
- 3 w kolor – np. konstruktywne bloki.

Z powyższego zestawienia wynika, że brakuje nam odzywki wskazującej silną rękę bezatutową. Z taką ręką zaleca się spasowanie, w oczekiwaniu na ewentualne wznowienie licytacji przez partnera. Limity siły nie są zbyt precyzyzowane, ważne jest wskazanie układu i znalezienie koloru do gry. O końcówce obrońcy nie myślą, gdyż po otwarciu 1BA (15–17) i statystycznym *co nieco* drugiego przeciwnika obrońcom pozostaje mniej niż 25 PC, a tym samym końcówka na ich linii będzie rzadkim ptakiem. Takie ustalenia systemowe nie służą wykrywaniu ewentualnego blefu, więc z godnością znieśmy, gdy zostaniemy wyblefowani. Na szczęście blefiarzom też niekiedy noga się powinie i zapłacą zbyt wiele. Tak w ogóle blefy są dziś rzadkością wśród profesjonalnych graczy, gdyż walka takimi metodami nie przysparza splendoru, wręcz przeciwnie – przypina łatkę „oszustów”. Nagminne stosowanie blefów świadczy o słabości, a nie o sile gracza.

Coraz więcej par stosuje otwarcie 1BA w sile 14–16 PC. Jest kilka powodów za wprowadzeniem do systemu takiego otwarcia:

System staje się nieco bardziej agresywny, gdyż w konsekwencji obniżamy także strefę trefla przygotowawczego do 11–13 PC.

Po otwarciu 1BA (14–16) u obrońców nieco częściej pojawi się bilans na końcówkę, ale brakuje im wystarczającej przestrzeni, by to sprawdzić.

Jeszcze większe trudności spotykają obrońców po coraz częściej stosowanym

słabym otwarciu 1BA (12–14). Wprawdzie wtedy nadal możemy stosować konwencję landy-multi, ale wejścia muszą być silniejsze – zbliżone do otwarć, a kontra na 1BA powinna zawierać także wariant silnej ręki na dowolnym układzie.

Nie warto robić ustaleń systemowych na wykrywanie blefów. Więcej z takich ustaleń będzie strat niż korzyści. Gdy przeciwnicy otwierają słabym 1BA, koniecznością staje się dwuznaczny wariant kontry:

– jak dotychczas dwukolorowa, ale w sile zbliżonej do otwarcia,

– lub silna: przy układzie w miarę bezatutowym w sile co najmniej 13 solidnych miltonów.

Partner kontrującego, mając 8+ PC, może zamienić kontrę na karną, zaś z ręką słabą licytuje do wariantu dwukolorowego, zgłaszając 2♣ – do koloru. Zwykle słabe 1BA stosowane jest przed partią, więc nie należy za wszelką cenę polować na skarcenie przeciwników. Z ręką układową lepiej zadbaj o właściwy kontrakt własny.

Po tym wstępie wróćmy do problemu nadanego przez Henryka.

Licytujemy:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 BA (?)	ctr. <sup>1</sup>	2♥ <sup>2</sup>	?

<sup>1</sup> dwukolorówka; <sup>2</sup> w dowolnym kolorze młodszym i dowolna starsza czwórka; <sup>3</sup> transfer na piki

Przeciwnicy licytują silnym BA i na szczęście **N** miał układ uprawniający do kontry. **E**, zgodnie ze stosowanym przez **WE** systemem, zgłosił transfer na piki.

Przyszła pora na **S**:

kontra – wskazuje chęć uzgodnienia kierów, a więc 4+ kiery,

2BA – jest wywołaniem koloru młodszego.

Obie odzywki wskazują siłę uprawniającą do gry na poziomie trzech, a więc około 10 punktów.

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 BA (?)	ctr. <sup>1</sup>	2♥ <sup>2</sup>	ctr.
pas	?		

<sup>1</sup> dwukolorówka; <sup>2</sup> w dowolnym kolorze młodszym i dowolna starsza czwórka; <sup>3</sup> transfer na piki

Gdyby **WE** byli po partii, **N** spasowałby na kontrę partnera (**S**), a następnie skontrował 2♠, zaś w tych założeniach zgłosiłby oczywiście 3BA.

## Podsumowując

1. Z bardzo silną ręką możemy skontrować silne 1BA (15–17) także z dowolnym układem, np.:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 BA	ctr. <sup>1</sup>	pas	2♣ <sup>2</sup>
pas	2♥ <sup>3</sup>		

<sup>1</sup> dwukolorówka; <sup>2</sup> w dowolnym kolorze młodszym i dowolna starsza czwórka; <sup>3</sup> do koloru partnera; <sup>4</sup> kontra objaśniająca na kierach, np.: ♠A4♥KDW965♦KD109♣7

2. Nie polujmy za wszelką cenę na kontrę karną. Zwłaszcza z ręką układową priorytetem powinien być kontrakt własny.

3. Udany blef przeciwników, podobnie jak dobre zagranie na wiście czy rozgrywce, to tylko przegranie rozdania, nie całego meczu czy turnieju. Przegrana jest elementem każdej gry, zdarza się najlepszym. ♦

## Co zalicytujesz?

1. Mecz, obie przed partią, rozdawał **S**

W	N	E	S
–	–	–	1♠
?			

W: ♠A87♥1076♦KD10984♣6

2. Mecz, obie przed partią, rozdawał **S**

W	N	E	S
–	–	–	1♦
?			

W: ♠DW1085♥A97♦8764♣8

3. Mecz, obie po partii, rozdawał **S**

W	N	E	S
–	–	–	1♠
?			

W: ♠D98♥AK742♦D8♣D87

4. Mecz, obie po partii, rozdawał **S**

W	N	E	S
–	–	–	1♥
?			

W: ♠K1085♥2♦A1076♣A1082

5. Mecz, obie po partii, rozdawał **S**

W	N	E	S
–	–	–	1♥
?			

W: ♠A10♥W1082♦KDW96♣A10

6. Mecz, obie po partii, rozdawał **S**

W	N	E	S
–	–	–	1♥
?			

W: ♠K54♥AD42♦K106♣K75

## Odpowiedzi

1. 2♦. Pomimo tylko dziewięciu miltonów karta niesie spory potencjał ofensywny. Możesz doliczyć się czterech i pół lewy w karach oraz jednej w pikach. Jeśli uwzględnić dwie statystyczne lewy u partnera, to teoretycznie karta jest o pół lewy za słaba. Ale we współczesnym ofensywnym brydżu takie przysłabione wejścia są już standardem. Zasada: *To, co zalicytowane, ma pokrycie w sile karty* przesunęła się ku zasadzie: *To, co zalicytowane, jest opłacalne*. W praktyce wygląda to tak, że jeśli przegramy 2♦, to będzie to opłacalne w kontekście wygranej przeciwników, np. 3♣.

2. 1♠. W dzisiejszym brydżu to dosyć oczywiste wejście. Jest to ostatni moment, by w miarę bezpiecznie wejść do licytacji. Nie tylko wskazujemy wist, ale także spychamy przeciwników na tory licytacji dwustronnej, która zazwyczaj jest mniej precyzyjna.

3. Pas. Niby miltonów sporo, ale lew mało. Pusta trzecia ♠D w kolorze przeciwników to kiepska karta, brak podwiązań (wysokich blotek), a do tego jesteśmy po partii. Wróć na chwilę do przykładu 1., a zapewne stwierdzisz, że tamto wejście 2♦ jest zdecydowanie bezpieczniejsze od ewentualnego – w tym przykładzie – 2♥.

4. Kontra. Oczywista akcja, powiedziałbym, że karta jest nawet lekko nadwyżkowa. Sprawiają to asy, które są warte nieco więcej niż 4 PC, oraz dziesiątki i wysokie blotki. Jest duża szansa na uzgodnienie koloru, a wtedy siła naszej karty ze względu na wartości przebitkowe wzrośnie o około lewę.

5. 1BA. Znowu oczywiste wejście, moim zdaniem lekko nadwyżkowe. Znakomite kara, które dają poważną nadzieję na cztery lewy, jednomiltonowe kiery zapewniają

stopera. A dziesiątki przy asach sprawiają, że pierwszy wist w ten kolor może zapewnić dwukrotne zatrzymanie już przy walecie u partnera.

**6. Pas, ewentualnie kontra.** Podobnie jak w poprzednim przykładzie mamy 15 PC, ale wartość ofensywna tej ręki jest zdecydowanie mniejsza. Jedynym jej plusem są widły w kolorze przeciwnika, które statystycznie zapewniają dwie lewy. Wszystko inne sprawia kiepskie wrażenie: układ 4333, rozsypane puste figury, brak sekwensów i wysokich błotek. Nawet przed partią wejście 1BA z tą kartą jest ryzykowne. ♦

## Ocena karty (6)

### Plastic valuation – na każdym kroku

**Plastic valuation** – ocena siły rąk w miarę postępu licytacji.

**W trakcie licytacji wartości układowe podlegają daleko idącym przewartościowaniom.**

### Przykład 1a

(z książki *Wspólny Język XXI plus*)

W meczu, **NS** po partii, otrzymałeś kartę:

W: ♠ – ♥ A W 10 5 4 ♦ K W 5 4 ♣ A 7 6 5

W	E
1♥	?

Otworzyłeś 1♥, partner (E) licytuje:

a) 1♠ – jest źle, nasza karta straciła nagłe na wartości;

b) 1BA – nie jest źle, partner nie ma pików. Wprawdzie nie ma też fitu kier, ale za to posiada co najmniej osiem kart w kolorach młodszych, więc sfituujemy jeden z naszych kolorów bocznych;

c) 2♣ – jest dobrze. Jeśli partner ma nawet cztery piki, to trefli ma wtedy co najmniej pięć. Trudno na razie określić, ile warte są nasze kara;

[www.szkolabrydza.pl](http://www.szkolabrydza.pl)

Strona dla tych, którzy kochają brydża.

d) 2♦ – wymarzona sytuacja, nasze kara nabrały maksimum siły, a asy zawsze są dobre.

### Przykład 1b

W meczu, **NS** po partii, z kartą (W)...

♠ – ♥ A W 10 5 4 ♦ K W 5 4 ♣ A 7 6 5

... otworzyłeś 1♥, ale do licytacji włączyli się przeciwnicy:

W	N	E	S
1♥	1♠	2♥	pas
?			

Gdy przeciwnik wszedł 1♠, siła twojej karty potencjalnie wzrosła; **N** ma wartości pikowe, więc zwiększa się szansa, iż potencjalne wartości partnera są w twoich kolorach. 2♥ partnera nie zmieniło twego poglądu. A pas gracza **S**?

Siły honorowe są w miarę wyrównane, dlaczego więc **S** nie uzgadnia pików? – Jeśli ma dubla pik, to nasz partner ma 5–6 pików, a w nich statystycznie jakąś figurę. Jeśli **S** ma trzy piki i mimo tego pasuje, to znak, że posiada też opozycję w naszym kolorze i nie chce prowokować partnera do wyższej licytacji. Tak czy inaczej, zawsze źle dla naszej strony. W tej sytuacji pas z twoją kartą nie wygląda źle. Gdy **N** ma sześć dobrych pików, zapewne je powtórzy, wtedy partner może zareagować. Z czterema kierami nie odpuści, może nawet zgłosi swój boczny kolor. Wtedy wszystko jeszcze przed tobą.

W	N	E	S
1♥	1♠	2♥	2♠
?			

Teraz zdecydowanie powinieneś licytować. Twój renons pik nabrał wartości. Powinieneś włączyć do współpracy partnera odzywką 3♦ (ten kolor wymaga uzupełnienia, także lepiej steruje wist, gdy przeciwnicy utrzymają się przy grze). Nie wiadomo, czy licytujesz po to, by wygrać 4♥, czy może po to, by optymalnie bronić końcówki pikowej.

W	N	E	S
1♥	1♠	2♥	3♠
?			

Przeciwnicy silnie sfituwali piki. Twoja karta nie gwarantuje wygrania końcówki, ale renons pik nabrał mocy, a układ woła

o licytację. Bilans statystyczny pozwala mieć nadzieję na zastanie u partnera korzystnych walorów, które uczynią nasz kontrakt optymalnym. Odzywką obstawiającą najwięcej koni jest 3BA, które w tej sekwencji nie powinno być naturalne. Jeśli tak, to partner nie powinien mieć kłopotów, by zrozumieć je jako wskazanie układu 0–5–4–4.

Całe rozdanie może wyglądać np. tak:

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

W	N	E	S
1♥	1♠	2♥	3♠
3BA <sup>1</sup>	pas	5♦	pas
pas	ktr.	pas...	

O odzywce 3BA koniecznie porozmawiaj z partnerem. Być może jest on zdania, że w tej sekwencji mimo wszystko powinna ona być naturalna. Najważniejsze, by wasze myśli chodziły po tych samych ścieżkach.

4♠ byłoby bezproblemowe w rozgrywce. Ale 5♦ okaże się aż nadto udaną akcją, gdy zostanie wygrane. **S** oddał groźny wist w pika (po każdym innym gra byłaby bezproblemowa). Ale i teraz rozgrywający poradzi sobie z rozgrywką. Przebija pika w stole. Gra ♦K i małego kiera spod asa do damy w ręku. Jeśli **N** wskoczy królem i da przebić kiera partnerowi, z dalszą rozgrywką nie będzie problemów. Jeśli natomiast przepuści królem, rozgrywający weźmie damę, przebije drugiego pika, odatuje i odda kiera. Obrońcy wezmą tylko kiera i pika. ♦

## Wizualizacja (2)

**Wizualizacja w brydżu** – jest procesem tworzenia w wyobraźni obrazu rozdania. Budowany obraz opiera się na zbiorze informacji zaczerpniętych z licytacji, pierwszego wist i dalszych poczynań

