

**ANALIZA ROZDAŃ  
II TURNIEJU NA UKŁADANE KARTY  
25.10.2008 - TARNÓW**

## OD UKŁADAJĄCEGO

*Bogatszy o doświadczenia z I Turnieju na Układane Karty (TUK I) stanąłem przed problemem czy i jakie rozdania wybrać do następnego turnieju.*

*Po pierwsze czy w ogóle organizować coś takiego? Jeszcze w czasie trwania I Turnieju słyszałem, że „rozdania są głupie, tendencyjne a normalną grą nic nie da się ugrać”. Przeważały jednak pochlebne opinie i dlatego też mamy II Turniej na Układane Karty (TUK II).*

*Teraz drugi problem, jakie dobrać rozdania? Według mnie rozdania w TUK I były w większości łatwe, a niektóre nawet banalne. Cóż z tego, skoro prawie nikt (niezależnie od WK) sobie z nimi nie radził. Walkowane w literaturze aż do znudzenia, bezpieczne rozegranie koloru, było ponad siły zdecydowanej większości grających. Do tego dochodziły jeszcze dziwne licytacje, wisty. Na wielu stołach problemy zniknęły po pierwszych zagraniach obrońców czy rozgrywających. Dobierając wtedy rozkłady zakładałem jakiś tam średni poziom „sali” i do niego dostosowywałem rozdania. Niestety, nie trafiłem. Bardzo ładnie ujął to zwycięzca turnieju twierdząc, że „większość pary poszła w gwizdek”.*

*Jakie więc teraz dobrać rozdania? Otóż postanowiłem je bardziej zróżnicować. Są więc rozkłady już tak banalne, że aż ... nudne, są ciekawe rozdania autentyczne, są też i rozdania trudne. Wszystkie one zawierają motywy techniczne związane z licytacją, rozgrywką i obroną. Kilka z nich zostało powielonych z publikacji brydżowych, w części wykorzystano rozkłady i motywy tam występujące odpowiednio je modyfikując, większość zaś została ułożona na potrzeby niniejszego turnieju. Jeśli w turnieju występuje rozdanie autentyczne, to musiało ono być opisane w ogólnie dostępnych czasopiśmie lub książkach brydżowych. Teoretycznie więc, każdy miał do niego dostęp.*

*Generalnie przyjąłem zasadę, iż stopień trudności rozdania wzrasta wraz z jego numerem. Na początku są więc rozdania najprostsze (żeby zachęcić grających), z którymi mam nadzieję wszyscy sobie poradzą.*


*Aby rozwiązać większość problemów wystarczy znać ogólne zasady licytacji, kilka popularnych konwencji oraz posiadać podstawowe umiejętności dotyczące rozgrywki i obrony. Staralem się tak dobrać rozkłady, aby obie strony w rozdaniu „miały coś do zrobienia”. Oczywiście nie zawsze było to możliwe. Proszę zwrócić jeszcze uwagę, iż w rozdaniach nie ma prawie żadnych „palcówek”. Wszystko można wyliczyć i logicznie uzasadnić. Czasami jest to gra na jedyną szansę, czasami konieczność odtworzenia rozkładu rąk, a czasami kwestia techniki. Jeśli ktoś z grających stanie przed problemem trafienia czegoś, będzie to raczej wynikać z bardzo dobrej obrony lub własnej złej gry.*

*Aby wprowadzić do turnieju pewien element niepewności, dwa rozdania zostały rozdane losowo przez komputer. W związku z tym, w niniejszym opracowaniu brakuje rozdań nr 16 i 28.*

*Na koniec proszę o wyrażenie swoich opinii (na stronie TZBS: [www.tzbs.okay.pl](http://www.tzbs.okay.pl) lub na mój adres internetowy: [jurk\\_j@is.net.pl](mailto:jurk_j@is.net.pl)) na temat organizacji turnieju, doboru rozdań itp. Pomoże nam to stwierdzić czy warto w przyszłości organizować tego typu imprezy.*

Jarosław Jurkiewicz

## Rozdanie NR1

|   |   |   |  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
|---|---|---|--|---|---|---|---|----|-----|----|-----|----|-----|-----|-----|--|--|--|--|---|---|---|---|----|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|--|--|---|---|---|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| <p>N<br/>nikt</p> <p>♠ 3<br/>♥ KW93<br/>♦ 1053<br/>♣ 108542</p> | <p>♠ AW952<br/>♥ AD2<br/>♦ 64<br/>♣ AKW</p>  <p>♠ K84<br/>♥ 854<br/>♦ A872<br/>♣ D97</p> | <p>♠ D1076<br/>♥ 1076<br/>♦ KDW9<br/>♣ 63</p> | <p>Proponowana licytacja:</p> <table border="0"> <tr> <td>N</td><td>E</td><td>S</td><td>W</td></tr> <tr> <td>1P</td><td>pas</td><td>2P</td><td>pas</td></tr> <tr> <td>4P</td><td>pas</td><td>pas</td><td>pas</td></tr> <tr><td colspan="4"> </td></tr> <tr> <td>N</td><td>E</td><td>S</td><td>W</td></tr> <tr> <td>1P</td><td>pas</td><td>2P</td><td>pas</td></tr> <tr> <td>3NT</td><td>pas</td><td>pas</td><td>pas</td></tr> <tr><td colspan="4"> </td></tr> <tr> <td>N</td><td>E</td><td>S</td><td>W</td></tr> <tr> <td>1P</td><td>pas</td><td>1NT</td><td>pas</td></tr> <tr> <td>3NT</td><td>pas</td><td>pas</td><td>pas</td></tr> </table> | N | E | S | W | 1P | pas | 2P | pas | 4P | pas | pas | pas |  |  |  |  | N | E | S | W | 1P | pas | 2P | pas | 3NT | pas | pas | pas |  |  |  |  | N | E | S | W | 1P | pas | 1NT | pas | 3NT | pas | pas | pas |
| N   | E   | S   | W  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| 1P  | pas   | 2P  | pas  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| 4P  | pas   | pas   | pas  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
|   |   |   |  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| N   | E   | S   | W  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| 1P  | pas   | 2P  | pas  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| 3NT   | pas   | pas   | pas  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
|   |   |   |  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| N   | E   | S   | W  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| 1P  | pas   | 1NT   | pas  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |
| 3NT   | pas   | pas   | pas  |   |   |   |   |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |     |     |  |  |  |  |   |   |   |   |    |     |     |     |     |     |     |     |

### Kontrakt 4 pik, rozgrywa N, wist Król karo.

Na początek rozdanie lekkie, łatwe i przyjemne. Cały problem w rozdaniu to jak rozegrać atuty? Motyw tysiące razy opisywany we wszystkich możliwych książkach i artykułach.

Po wzięciu lewy na Asa karo, nie wiemy jeszcze jak rozegrać atuty. Czy tak, żeby wziąć w nich 5 lew, czy też rozegrać bezpiecznie na pewne 4 lewy? Dlatego też, w drugiej lewie należy zagrać kiera na impas Króla. Jeśli Dama weźmie lewę (mamy teraz 6 lew w kolorach bocznych: 2 kierowe, 1 karowa i 3 treflowe), to możemy piki rozegrać w bezpieczny sposób, na pewne 4 lewy. Dla przypomnienia podaję sposób rozgrywki. Po zagranie Asa pik, gramy pika do 8-ki w stole (jeśli E dołożył małe) lub do Króla (jeśli E nie dołożył lub dołożył duże). Przy dowolnym układzie 3-2 i 4-1 weźmiemy zawsze 4 lewy.

### Kontrakt 3NT, rozgrywa N, wist Król karo.

Króla i zapewne kontynuację Damą karo należy przepuścić. Po zagranie trzeci raz w kara stwierdzamy, że kolor ten dzieli się 4-3. W związku z tym kolor pikowy należy rozegrać w sposób jak podano powyżej. Zapewni nam to 9 lew.

### Kontrakt 3NT, rozgrywa S.

Po wzięciu treflowym lub kierowym piki należy oczywiście rozegrać w sposób podany wyżej. Załóżmy jednak, że rozgrywający zagrał odruchowo Króla pik i pika do ręki. Gra jest dalej do wygrania, ale trzeba się już co nieco wykazać. Blotkę pik puszcza wkoło. Teraz nastąpi odwrót obrońcy w Króla karo. Puszcza kara dwa razy, trzecie bijemy. Następnie impasujemy Króla kier, czyścimy wszystkie lewy bokiem i wpuszczamy gracza E ostatnim karem. Walet pik da nam 9-tą lewę. Czy nie prościej było zagrać na pewne 4 lewy pikowe?

Proszę zauważyć, iż w rozdaniu tym nie ma żadnej „palcówki”. Sposób rozegrania atutów wynika bezpośrednio z ilości lew jaką mamy wziąć w tym kolorze. Problem rozgrywającego to: jak rozegrać kolor pikowy, a nie gdzie jest Dama pik? Położenie Damy jest obojętne.

## Rozdanie NR2

|         |           |        |
|---------|-----------|--------|
| E       | ♠ W109543 |        |
| NS      | ♥ 532     |        |
|         | ♦ W86     |        |
|         | ♣ W       |        |
| ♠ 8762  |           | ♠ AKD  |
| ♥ K     |           | ♥ A864 |
| ♦ K74   |           | ♦ 1053 |
| ♣ AK753 |           | ♣ 982  |
|         | ♠ -       |        |
|         | ♥ DW1097  |        |
|         | ♦ AD92    |        |
|         | ♣ D1064   |        |



Proponowana licytacja:

|     |     |       |     |
|-----|-----|-------|-----|
| N   | E   | S     | W   |
| -   | 1T  | 1C*   | 1P  |
| pas | 1NT | pas** | 3NT |
| pas | pas | pas   |     |

\* - na wejście, mimo niekorzystnych założeń, zdecyduje się pewnie większość grających (choć pas, jak się później okaże, stwarza większe szanse obkładki)

\*\* - chyba nikomu nie przyjdzie do głowy aby po pasie partnera coś jeszcze zalicytować

### Kontrakt 3NT, rozgrywa E.

Wist raczej oczywisty Dama kier. Cały problem w rozdaniu to prawidłowe rozegranie koloru treflowego. Po wzięciu pierwszej lewy na Króla kier w stole, kusi zagranie blotki trefl spod AK. Niestety jest to dobre zagranie tylko przy podziale trefli 3-2. Prawidłowym sposobem rozgrywki jest zagranie Asa i wyrzucenie z ręki 9-tki, a następnie blotki do 8-ki w rękę. W ten sposób wygramy przy podziale 3-2 oraz przy podziale 4-1 z dowolnym singlowym honorem u gracza N.

Sytuacja w treflach po zagranie Asa, wyrzucenie z ręki 9-tki, a następnie blotki do 8-ki jest następująca:

|     |    |   |
|-----|----|---|
|     | -  |   |
| K75 |    | 2 |
|     | D6 |   |

Teraz po zagranie 2-ki możemy wyimpasować Damę graczowi S, dochodząc jednocześnie do stołu.

Założmy, że W rozegra trefle w sposób As i blotka trefl dokładając z ręki 2-kę (sytuacja w treflach poniżej).

|     |    |   |
|-----|----|---|
|     | -  |   |
| K75 |    | 8 |
|     | D6 |   |

Teraz na zagrana z ręki 8-kę gracz S musi położyć 6-tkę. Rozgrywający zaimpasuje Damę, ale nie będzie miał już dojścia do dobrych trefli w stole.

Żeby tak całkiem nie skazywać pary NS na łaskę (czytaj dobre zagranie) i niełaskę przeciwników, w rozdaniu występuje jeszcze dodatkowy motyw. Otóż, w sytuacji gdy rozgrywający prawidłowo rozegra kolor treflowy i drugiego trefla weźmie gracz S, może on spróbować zagrać Damę karo. Postawi to rozgrywającego przed dylematem: bić Królem czy też nie bić (grając na DW u S). Oczywiście po wejściu do licytacji 1C sytuacja rozgrywającego jest łatwiejsza, ale spróbować warto. Jednak i gracz E może ustrzec się przed takim zagranie. Ściągnięcie wcześniej już jednego pika spowoduje niewygodną zrzutkę obrońcy.

## Rozdanie NR3

S  
EW

♠ K106  
♥ W1097  
♦ D7  
♣ AKW3

♠ D74  
♥ K83  
♦ AK642  
♣ 87



♠ A9832  
♥ AD52  
♦ W8  
♣ D6

♠ W5  
♥ 64  
♦ 10953  
♣ 109542

Proponowana licytacja:

| N   | E    | S   | W   |
|-----|------|-----|-----|
| -   | -    | pas | 1K  |
| ktr | 1P*  | pas | 1NT |
| pas | 2T** | pas | 2P  |
| pas | 4P   | pas | pas |
| pas |      |     |     |

\* - gracz E ma do wyboru forsujące 1P lub rekontrę, po której również dojdzie się do końcówki w piki

\*\* - magister

### Kontrakt 4P, rozgrywa E.

Wist (dowolny, byle nie pikowy) założmy blotka trefl. N ściąga dwa razy trefle i gra Waleta kier (najlepiej dla obrony). Teraz rozgrywający musi zaplanować rozgrywkę. Do oddania jest jeszcze co najmniej jeden pik oraz nie bardzo wiadomo co zrobić z czwartym kierem. Najpierw jednak jak rozegrać piki, żeby oddać z tym kolorze 1 lewę? Na pierwszy rzut oka wydaje się jedyna szansa to Król u gracza S lub drugi u gracza N. Czy jednak w konkretnym rozdaniu może taki rozkład występować? Przecież na swoją kontrę wywoławczą gracz N musi posiadać 3-4 piki i odpowiednią ilość punktów. Kontry wywoławczej na 1K nie daje się przecież z dublem pik. Jak więc zatem rozegrać atuty? Otóż odwrót kierowy należy wziąć w rękę i zagrać blotkę pik do 7-ki w stole. Gracz N weźmie lewę 10-tką i zagra ponownie w kiera, którego bijemy w stole Królem. Sytuacja przedstawia się jak na diagramie poniżej:

S  
EW

♠ K6  
♥ 97  
♦ Q7  
♣ W3

♠ D4  
♥ 8  
♦ AK642  
♣



♠ A983  
♥ D5  
♦ W8  
♣

♠ W  
♥  
♦ 10953  
♣ 1095

Jesteśmy w stole skąd gramy Damę pik! Obojętne co zrobi teraz N, nie weźmie już lewy pikowej. Założmy więc, że N dokłada 6-tkę i utrzymujemy się w stole. Atuty rozegraliśmy prawidłowo zostaje nam jeszcze zgubny kier. Jeśli kiery podzielią się 3-3 to weźmiemy na niego lewę. A co jeśli 4-2? Otóż znów powrócmy do licytacji. Na swoją kontrę N musi mieć (podobnie jak w pikach) 3-4 kiery. Po utrzymaniu się Damą pik (mamy jeszcze jednego atuta w stole) gramy więc spokojnie kiera do Damy. Jeśli kiery podzieliły się 3-3, to ściągamy ostatniego atuta i reszta lew nasza. Jeśli kiery były podzielone 4-2, to ostatniego kiera z ręki przebijamy w stole, gramy AK karo i pokazujemy karty.

W powyższym rozdaniu takie a nie inne rozegranie atutów, nie było zagranie w widne karty. Sposób rozgrywki wynikał bezpośrednio z licytacji i w zasadzie nie było żadnej alternatywy. Z licytacji wynikał podział pików 3-2 lub 4-1 z długością u N. Jeśli ma on w pikach KW10, to zawsze oddamy 2 lewy. Zagranie pika do 7-ki w stole, to gra na realną szansę. Wygramy przy dublu pik u S, jeśli tylko posiada on W lub 10-tkę. Proszę zauważyć, że taki sposób rozgrywki będzie skuteczny również przy podziale 4-1 z singlowym W lub 10. Jest to trochę trudniejsze rozdanie, ale nie ma tu żadnych „palcówek” do trafiania. Wszystko można policzyć i logicznie wytłumaczyć. Zagraliśmy na realną szansę wygrania.

## Rozdanie NR4

W  
obie

♠ 8  
♥ AD1094  
♦ A975  
♣ KW7

♠ A95  
♥ 853  
♦ KDW10  
♣ 1065



♠ W72  
♥ KW62  
♦ 32  
♣ AD32

♠ KD10643  
♥ 7  
♦ 864  
♣ 984

Proponowana licytacja:

| N    | E   | S  | W   |
|------|-----|----|-----|
| -    | -   | -  | pas |
| 1C   | pas | 1P | pas |
| 2K   | pas | 2P | pas |
| pas* | pas |    |     |

\* - chyba nikt tu nie wymyśli jakiejś innej odzywki np. 2NT

### Kontrakt 2P, rozgrywa W.

Rozdanie ze strefy zapisu częściowego. Licytacja powinna być taka sama na wszystkich stolikach. Wist Królem karo zapewne też. Rozgrywający bije Asem i gra pika do 10-tki. Przy takiej numeracji jest to jedyna szansa na oddanie tylko jednej lewy pikowej. Gracz W bierze lewą Asem i jest to ostatnia moment na obłożenie kontraktu. Musi on mianowicie, bez ściągnięcia choćby jednej lewy karowej, podegrać trefla. Jest to zagranie trudne i większość obrońców tego nie wykona. W dalszej analizie ten wątek pominiemy. Tak więc W bierze lewą Asem pik, ściąga DW karo i gra karo po raz czwarty. Sytuacja w tej chwili jest następująca:

W  
obie

♠  
♥ AD1094  
♦ 9  
♣ KW7

♠ 95  
♥ 853  
♦ 10  
♣ 1065



♠ W7  
♥ KW62  
♦  
♣ AD3

♠ KD643  
♥ 7  
♦  
♣ 984

Gracz E musi teraz przebić 10-tkę karo Waletem atu (promuje się 9-tka pik). Takie zagranie nic nie kosztuje, rozgrywający i tak ściągnie mu w następnych lewach atuty. Co ma teraz zrobić rozgrywający? Nie może on nadbić Waleta figurą, musi wyrzucić blotkę trefla! E bierze więc lewą na Waleta i odchodzi w pika. Rozgrywający ściąga dwa piki i co dalej?

Czas poważnie zastanowić się nad rozdaniem. Obrońcy wzięli już 4 lewy, a tu do oddania jeszcze co najmniej As trefl. Jak leżą pozostałe figury? Gracz W pokazał do tej pory Asa pik i KDW karo. Ponieważ był on na otwarciu i spasował wynika z tego, że AD trefl i K kier są u gracza E. Przy takim układzie oddanie tylko jednej lewy to sprawa wyobraźni i techniki.

W  
obie

♠  
♥ AD  
♦  
♣ KW

♠  
♥ 85  
♦  
♣ 106



♠  
♥ KW  
♦  
♣ AD

♠ 3  
♥ 7  
♦  
♣ 98

Ściągamy piki i doprowadzamy do takiej końcówki:

Po zagranie 3-ki pik, dokładamy ze stołu Waleta trefl, gracz E jest bezradny. Jeśli wyrzuci kiera, zagramy kiery z góry. Jeśli wysingluje Asa trefl, zagramy w trefla i E jest na wspustce.

## Rozdanie NR5

N  
NS

♠ W1098  
♦ D65432  
♣ AW3

♠ AW952  
♥ A73  
♦ A10  
♣ K65



♠ K8764  
♥ KD5  
♦ W7  
♣ 1084

♠ D103  
♥ 642  
♦ K98  
♣ D972

Proponowana licytacja:

| N   | E    | S   | W  |
|-----|------|-----|----|
| pas | pas  | pas | 1P |
| pas | 2NT* | pas | 4P |
| pas | pas  | pas |    |

\* - inwit z 4-kartowym fitem, ewentualnie można zaliczycować 2T jako Drury

### Kontrakt 4P, rozgrywa W.

Końcówka pikowa będzie grana na każdym stoliku a wist Waletem kier wygląda na typowy. Rozgrywka wydaje się oczywista: ściągnięcie pików (chyba nie znajdzie się nikt kto zagra najpierw Asa pik), wyczyszczenie kierów i zagranie As karo, karo. Teraz obrońcy muszą ruszyć trefle lub wyjść pod podwójny renons.


Dla obrońców najlepiej będzie jak lewą karową weźmie S. Aby mieć jakieś szanse obłożenia kontraktu musi on zagrać teraz Damę trefl. Postawi to rozgrywającego przed palcówką: czy S posiada DW trefl (wtedy trzeba puścić), czy też S posiada tylko Damę trefl (wtedy trzeba zabić Królem). Każde inne zagranie sprawi, że rozgrywający pokaże karty deklarując 10 lew. Zagranie Damą jest na tym etapie rozdania oczywiste. Gracz S wie o rozdaniu wszystko. Rozgrywający ma 5 pików, 3 kiery i parzystą liczbę kar (po dołożeniu ilościówki w karach przez partnera). Jeśli są to 4 kara to w ręku W jest tylko 1 trefl i rozgrywający ma 11 lew. Nie ma usprawiedliwienia dla zagrania inną kartą niż Dama.

Czy rozgrywający nie może w jakiś sposób uniknąć stworzonej mu przez obrońców palcówki? Teoretycznie nie, ale ... może on przynajmniej spróbować. Otóż rozegranie kar należy zacząć ze stołu grając Waleta. A nuż gracz S położy na niego figurę. Wtedy bijemy Asem, drugie karo oddajemy graczowi N i pokazujemy karty. Jeśli S figury nie położy, to oczywiście gramy Asa karo i karo. Jesteśmy w tym samym miejscu co przy rozgrywce opisanej powyżej.

Jeszcze lepiej będzie jak Waleta karo zagramy w drugiej lewie, wtedy o rozdaniu jeszcze nie wszystko wiadomo. Niezależnie co położy S bijemy go Asem, ściągamy piki, eliminujemy kiery i teraz gramy w karo.

Jest to świetny przykład (opisany przez K.Martensa) jak praktycznie zwiększyć szanse na wygranie kontraktu.

## Rozdanie NR6

|           |   |        |
|-----------|---|--------|
| <b>E</b>  | ♠ K109  |        |
| <b>EW</b> | ♥ AW9   |        |
|           | ♦ 1087  |        |
|           | ♣ K1072   |        |
| ♠ 765     |   | ♠ 8432 |
| ♥ KD1064  |  | ♥ 82   |
| ♦ A5      |   | ♦ K43  |
| ♣ D85     |   | ♣ W963 |
|           | ♠ ADW   |        |
|           | ♥ 753   |        |
|           | ♦ DW962   |        |
|           | ♣ A4  |        |

Proponowana licytacja:

| N    | E   | S   | W   |
|------|-----|-----|-----|
| -    | pas | 1K  | 1C  |
| 2NT* | pas | 3NT | pas |
| pas  | pas |     |     |

\* - tylko 11 PC więc inwit

| N    | E   | S   | W   |
|------|-----|-----|-----|
| -    | -   | 1K  | 1C  |
| 3NT* | pas | pas | pas |

\* - aż 11 PC, podparte trzema 10-tkami i dwoma 9-tkami, fit w kolorze partnera więc golę końcówkę

### Kontrakt 3NT, rozgrywa N.

Na większości stołów grane będzie zapewne 3NT z ręki N po wiście blotką kier. Część obrońców dołoży w tej lewie Damę kier. Teraz rozgrywający będą się dzielić na tych co zabijają Damę Asem i grę przegrają, oraz na tych którzy Damę przepuszczą i kontrakt zrealizują.

Do wygrania 3NT potrzebne są lewy karowe. Jeśli AK karo ma W, to nie widać szans na wygraną. Figury muszą być rozdzielone lub obie u E. Jeśli tak jest to musimy przerwać komunikację między obrońcami. Temu właśnie służy przepuszczenie Damy kier. Rozkład kierów po wejściu jest jasny, W musi posiadać KD. Do zagrane następnego kiera śmiało dokładamy Waleta i bierzemy lewę. Teraz możemy już bez problemu wyrabiać kara. Obrońcy nie są w stanie odegrać fort kierowych.


Czy zatem obrona jest bez szans w tym rozdaniu?

Skądże! **To rozgrywający jest bez szans.** W pierwszej lewie gracz W musi dołożyć nie Damę a 10-tkę kier. Również dla niego rozkład koloru kierowego jest jasny (zwłaszcza po wiście odmiennym 2 kier). Dołożenie 10-tki kier umożliwia komunikację z partnerem. Rozgrywający chcąc nie chcąc zabije dychę Waletem i zagra z ręki karo. Teraz uwaga! Tę lewę musi wziąć gracz E. Przepuszczenie z Królem wypuszcza grę, a co gorzej niweczy znakomite zagranie partnera. Jeśli tak się zdarzy, E powinien po turnieju zaprosić partnera do baru.

Możliwy jest jeszcze inny scenariusz w tym rozdaniu. Otóż może się zdarzyć, że rozgrywającym kontrakt 3NT będzie gracz S i wist padnie Królem kier. Oczywiście rozgrywający przepuści tego Króla. Co teraz? Kontynuacja kierów nie ma sensu (partner dołożył 2-kę ma więc tylko 2 kiery). Otóż gracz W musi teraz zmienić atak na treflowy (najlepiej 8-ka trefl). Kontrakt jest oczywiście dalej do wygrania ale teraz rozgrywający musi już coś trafić. Po zagranie 8-ki trefl, ze stołu 10-tka, od partnera Walet i As u rozgrywającego. Teraz na zagrane karo gracz W musi wskoczyć Asem i zagrać Damę trefl. W tym momencie rozgrywający musi trafić czy położyć ze stołu Króla czy też przepuścić Damę.



## Rozdanie NR7

| <b>S</b><br><b>obie</b>            | ♠ A8<br>♥ K109862<br>♦ 8<br>♣ AKD3  | ♠ D765<br>♥ 7<br>♦ W109762<br>♣ 87 | Proponowana licytacja:  |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
|------------------------------------|---|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|----|-----|-----|-----|-------------------|-----|-------------------|-----|--------------------|-----|-------------------|-----|-------------------|-----|-------------------|-----|-----|-----|-------------------|-----|-------------------|-----|-------------------|-----|----|-----|-----|-----|
| ♠ W1092<br>♥ DW53<br>♦ KD<br>♣ 965 |  | ♠ K43<br>♥ A4<br>♦ A543<br>♣ W1042 | <table border="0"> <thead> <tr> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> <th>W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>1T</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>1C</td> <td>pas</td> <td>1NT</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2T<sup>(1)</sup></td> <td>pas</td> <td>2K<sup>(2)</sup></td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2NT<sup>(3)</sup></td> <td>pas</td> <td>3T<sup>(4)</sup></td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4K<sup>(5)</sup></td> <td>pas</td> <td>4C<sup>(6)</sup></td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4NT</td> <td>pas</td> <td>5C<sup>(7)</sup></td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>5P<sup>(8)</sup></td> <td>pas</td> <td>6T<sup>(9)</sup></td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>7T</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </tbody> </table> | N | E | S | W | - | - | 1T | pas | 1C | pas | 1NT | pas | 2T <sup>(1)</sup> | pas | 2K <sup>(2)</sup> | pas | 2NT <sup>(3)</sup> | pas | 3T <sup>(4)</sup> | pas | 4K <sup>(5)</sup> | pas | 4C <sup>(6)</sup> | pas | 4NT | pas | 5C <sup>(7)</sup> | pas | 5P <sup>(8)</sup> | pas | 6T <sup>(9)</sup> | pas | 7T | pas | pas | pas |
| N                                  | E   | S                                  | W   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| -                                  | -   | 1T                                 | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 1C                                 | pas   | 1NT                                | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 2T <sup>(1)</sup>                  | pas   | 2K <sup>(2)</sup>                  | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 2NT <sup>(3)</sup>                 | pas   | 3T <sup>(4)</sup>                  | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 4K <sup>(5)</sup>                  | pas   | 4C <sup>(6)</sup>                  | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 4NT                                | pas   | 5C <sup>(7)</sup>                  | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 5P <sup>(8)</sup>                  | pas   | 6T <sup>(9)</sup>                  | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |
| 7T                                 | pas   | pas                                | pas   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |     |     |     |                   |     |                   |     |                    |     |                   |     |                   |     |                   |     |     |     |                   |     |                   |     |                   |     |    |     |     |     |

Jest to autentyczne rozdanie, opisane kiedyś przez A. Wilkosza (dla potrzeb naszego turnieju zmieniono trochę ręce obrońców). Grane ono było na 64 stołach i oto jakie kontrakty zostały wtedy wylicytowane:

**7T** – 6 razy    **6T** – 12 razy    **6C** – 5 razy    **4C** – 25 razy    **3NT** – 10 razy    **inne** – 6 razy

Wilkosz wylicytował tutaj kontrakt 6 trefl i mimo, iż zyskał sporo impów, był z tego niezadowolony. Zaproponowana licytacja jest podobna do tej jaką przedstawił autor artykułu.

Znaczenie poszczególnych odzywek:

- (1) – „magister”
- (2) – dół z dublem kier
- (3) – 2NT jest w tej sekwencji odzywką forsującą o czym część graczy niestety nie wie
- (4) – 4/5 trefli
- (5) – splinter – kluczowa decyzja, ale nie pozbawiona ryzyka (w najgorszym wypadku zagra się 5 trefl)
- (6) – cue-bid
- (7) – 2 wartości z 5 bez Damy atu
- (8) – pytanie o króla
- (9) – 1 król

Uzyskane informacje pozwolą na dokładne odtworzenie ręki partnera i zapowiedzenie ostatecznego kontraktu 7 trefl.

### **Kontrakt 7T, rozgrywa S.**

Teraz trzeba jeszcze zapowiedziany kontrakt wygrać. Po najbardziej prawdopodobnym wiście Królem karo należy zabić, ściągnąć 2 razy atu i grać Asa i Króla kier. Wygramy przy podziale obu kolorów 3-2, przy podziale trefli 4-1 i kierów 3-2 oraz przy zastanym układzie.

### **Kontrakt 6C, rozgrywa N.**

Jedyny problem to bezpieczne rozegranie kierów. As i blotka do 10-tki to będzie to!

## Rozdanie NR8

**W**  
**nikt**

♠ 652  
♥ AK65  
♦ 9652  
♣ 63

♠ AD974  
♥ D104  
♦ A84  
♣ K9



♠ KW10  
♥ W7  
♦ KDW  
♣ ADW102

♠ 83  
♥ 9832  
♦ 1073  
♣ 8754

Proponowana licytacja:

| N   | E                  | S   | W                  |
|-----|--------------------|-----|--------------------|
| -   | -                  | -   | 1P                 |
| pas | 2T                 | pas | 2NT <sup>(1)</sup> |
| pas | 3P <sup>(2)</sup>  | pas | 4T <sup>(3)</sup>  |
| pas | 4K <sup>(4)</sup>  | pas | 4P <sup>(5)</sup>  |
| pas | pas <sup>(6)</sup> | pas |                    |

Rozdanie na sprawdzenie warsztatu licytacyjnego.  
Znaczenie odzywek:

- (1) - nadwyżkowe, najczęściej 5332
- (2) - silne uzgodnienie pików
- (3) - cue-bid treflowy
- (4) - cue-bid karowy
- (5) - brak cue-bidu kierowego
- (6) - w rozdaniu brakuje AK kier więc pas jest oczywisty (na pewno znajdą się też tacy, którym to nie będzie przeszkadzać)

## Rozdanie NR9

|         |        |
|---------|--------|
| N       | ♠ KD62 |
| EW      | ♥ 874  |
|         | ♦ AK7  |
|         | ♣ 1043 |
| ♠ W1083 |        |
| ♥ 92    |        |
| ♦ 9652  |        |
| ♣ W95   |        |



|          |
|----------|
| ♠ 95     |
| ♥ AK1053 |
| ♦ DW8    |
| ♣ D86    |

|        |
|--------|
| ♠ A74  |
| ♥ DW6  |
| ♦ 1043 |
| ♣ AK72 |

Proponowana licytacja:

|     |     |      |     |
|-----|-----|------|-----|
| N   | E   | S    | W   |
| 1T  | 1C  | ktr* | pas |
| 1P  | pas | 3NT  | pas |
| pas | pas |      |     |

\* - bez czwórki pików

### Kontrakt 3NT, rozgrywa S.

W tym rozdaniu zapewne wszyscy zagrają 3NT i wszyscy dostaną wist kierowy. Gracz E, aby mieć szansę obłożenia kontraktu musi pierwszego kiera przepuścić (jeśli zabije i wyrobi sobie kiery, to grę wygrywa się przez trefle, grając na oddanie lewy graczu W). Nie jest to trudne zagranie, zwłaszcza po zobaczeniu na wiście 2-ki kier (wist odmienny). Lewę bierze S i co dalej? Z góry jest 8 lew. Szanse na 9-tą dają piki (podział 3-3) lub dubel DW w kolorach młodszych. Część rozgrywających skończy w tym miejscu analizę rozdania i zacznie sprawdzać poszczególne kolory.

Istnieje jednak jeszcze inna możliwość wygrania kontraktu nie kolidująca z powyższymi szansami. Po wzięciu pierwszej lewy sami odwracamy w kiera! Od razu rodzi się pytanie: „A co będzie jeśli obrońca miał od początku 6 kierów i po dobrowolnym oddaniu kiera ściągnie 5 lew?” Jest to praktycznie niemożliwe. Gracz E, mając 6 kierów i widząc w stole jeszcze trzy, założy u rozgrywającego DWx (ale wtedy partner ma singla i nie ma co przepuszczać) lub DW sec (wtedy trzeba ściągać swoje lewy). W obu przypadkach zagra najpierw AK.

|         |        |
|---------|--------|
| N       | ♠ KD62 |
| EW      | ♥ ♦ AK |
|         | ♣ 104  |
| ♠ W1083 |        |
| ♥ 9     |        |
| ♦ 9     |        |
| ♣ W95   |        |



|         |
|---------|
| ♠ 95    |
| ♥ ♦ DW8 |
| ♣ D86   |

|          |
|----------|
| ♠ A7     |
| ♥ ♦ 1043 |
| ♣ AK7    |

|       |         |
|-------|---------|
| N     | ♠ D6    |
| EW    | ♥ ♦ 104 |
|       | ♣ 104   |
| ♠ W10 |         |
| ♥ ♦ W |         |
| ♣ W9  |         |



|       |
|-------|
| ♠     |
| ♥ ♦ W |
| ♣ D86 |

|        |
|--------|
| ♠      |
| ♥ ♦ 10 |
| ♣ AK7  |

Wróćmy do rozdania. Po wzięciu pierwszej lewy kierowej, sami gramy kiera. Obrońca E bierze lewę i ściąga wszystkie pozostałe kiery. Powstaje końcówka jak na diagramie obok.


Po dowolnym zagranie gracza E (załóżmy, że w karo) rozgrywający ściąga AK w tym kolorze (szansa na DW sec). Gracz W nie może pozbyć się pika wyrzuci więc trefla. Teraz rozgrywający gra trzy razy piki (szansa na podział 3-3).

Po zagranie Damy pik (pozycja na diagramie poniżej) gracz E jest w przymusie karowo-treflowym. Przymus ten ustawił się nam niejako automatycznie, trzeba tylko było uważać na zrzutki

Oddając w rozdaniu dobrowolnie lewy kierowe straciliśmy teoretyczną szansę na DW sec w kolorze treflowym, ale zyskaliśmy o wiele większą szansę na zaistnienie jakiegoś przymusu. W konkretnym rozdaniu był to przymus podwójny (najpierw gracz W musiał wyrzucić trefla do zgrywanych kar a później jego partner do zgrywanych pików).

Czy w związku z tym para WE była na straconej pozycji? Otóż nie! **Kontrakt jest nie do zrealizowania**. Spróbujcie go wygrać, jeśli gracz E nie ściągnie ostatniego kiera. To on wypuścił grę. W zasadzie można mu pogratulować ustawienia podwójnego przymusu na ... samym sobie.

## Rozdanie NR10

|             |   |         |
|-------------|---|---------|
| <b>E</b>    | ♠ 6   |         |
| <b>obie</b> | ♥ 9652  |         |
|             | ♦ A3  |         |
|             | ♣ KDW864  |         |
| ♠ D9754     |  | ♠ 10832 |
| ♥ A83       |   | ♥ K1074 |
| ♦ W942      |   | ♦ 1075  |
| ♣ A         |   | ♣ 52    |
|             | ♠ AKW   |         |
|             | ♥ DW  |         |
|             | ♦ KD86  |         |
|             | ♣ 10973   |         |

Proponowana licytacja:


| N   | E   | S   | W   |
|-----|-----|-----|-----|
| -   | pas | 1NT | pas |
| 2T  | pas | 2K  | pas |
| 3P* | pas | 3NT | pas |
| pas | pas |     |     |

\* - krótkość pik, czwórka kierów i piątka młodsza

### Kontrakt 3NT, rozgrywa S.

Wist najprawdopodobniej blotka pik. Rozgrywający bierze lewą Waletem i gra trefla do stołu. Gracz W bierze na Asa i ... czas przemyśleć rozdanie. Partner posiada co najwyżej 4 PC (40 – 10 (stół) – 11 (gracz W) – 15 (gracz S) = 4). Rozgrywający po oddaniu Asa trefl posiada już co najmniej 9 lew (5 treflowych, 3 pikowe, 1 karowa). Widać więc, że aby obłóżyć kontrakt musimy wziąć 4 lewy kierowe. Aby tak się stało partner musi mieć cztery kiery najlepiej typu KW10x. Ale zastanówmy się, czy można obłóżyć kontrakt jeżeli kiery partnera są inne. Trochę wyobraźni i okazuje się, że wystarczy tylko czwarty Król z 10-tką. Jak należy zatem zagrać? Proszę zwrócić uwagę, iż w stole znajduje się 9-tka kier. Otóż aby obłóżyć kontrakt musimy wyjść w trzeciej lewie w 8-kę kier i to niezależnie od stosowanego systemu wistowego. Tylko takie zagranie pozwala wziąć 4 lewy kierowe. Partner weźmie lewą na króla i odwróci w kiera. W tym momencie u nas pozostanie 3-ka kier, na stole 96 a u partnera 107. Po zagranie w trzeciej lewie 3-ki a nie 8-ki kier, kolor zostanie zablokowany.

Czy zatem rozgrywający jest w tym rozdaniu bez szans? Otóż nie! Rozpatrzmy co się stanie jak pierwszą lewą pikową gracz S zabije nie Waletem, a Królem pik. Po zagranie trefla i wzięciu lewy na Asa, gracz W może trochę inaczej widzieć rozdanie (na pewno umiejscowi Waleta pik u partnera). Może ono wyglądać np. tak jak podano poniżej.

|             |   |         |
|-------------|---|---------|
| <b>E</b>    | ♠ 6   |         |
| <b>obie</b> | ♥ 9652  |         |
|             | ♦ A3  |         |
|             | ♣ KDW864  |         |
| ♠ D9754     |  | ♠ W1083 |
| ♥ A83       |   | ♥ 1074  |
| ♦ W942      |   | ♦ K765  |
| ♣ A         |   | ♣ 52    |
|             | ♠ AK2   |         |
|             | ♥ KQW   |         |
|             | ♦ D108  |         |
|             | ♣ 10974   |         |

Po wzięciu lewy na Asa trefl, gracz W liczy lewy rozgrywającego: 5 trefli, 1 karo, 2 piki. Razem 8 lew. Wygląda na to, że trzeba szybko wyrobić piki (po zabiciu lewy pikowej Królem przez S, Waleta pik ma przecież partner).

Jak widać zabicie w pierwszej lewie pika Waletem wymusza na przeciwniku obłożenie kontraktu. Zabicie Królem nic nie kosztuje (lew mamy aż nadmiar) a może spowodować, iż obrońcy zblądzą.

Motyw występujący w tym rozdaniu był opisywany w prasie brydżowej już wielokrotnie (np. Świat Brydża – wydanie specjalne). Nie powinien więc on sprawić trudności komuś, kto choć raz taki artykuł przeczytał.

## Rozdanie NR11

S  
nikt

♠ D2  
♥ W63  
♦ 732  
♣ A9652

♠ 986  
♥ AKD  
♦ A96  
♣ KDW3



♠ 1075  
♥ 1098742  
♦ KDW10  
♣ -

♠ AKW43  
♥ 5  
♦ 854  
♣ 10874

Proponowana licytacja:

| N   | E  | S   | W    |
|-----|----|-----|------|
| -   | -  | pas | 1T   |
| pas | 1C | 1P  | ktr* |
| pas | 2C | pas | 2P** |
| pas | 4C | pas | pas  |
| pas |    |     |      |

\* - kontra fit

\*\* - forsing do końcówki

### Kontrakt 4C, rozgrywa E.


Wist As pik, a po dołożeniu 2-ki, Król pik i Walet pik. Tak zapewne wszędzie potoczą się pierwsze trzy lewy. Teraz gracz N zadowolony, że obrona weźmie 3 lewy pikowe dołoży 2-kę karo jako lavinthala na trefle. S posłusznie wyjdzie w trefla i ... rozgrywający zadeklaruje 10 lew.

Wróćmy jednak do trzeciej lewy czyli S gra Waleta pik. Przed dołożeniem do tej lewy nie zaszkodziłoby trochę przemyśleć rozdanie. Po pierwsze czy Walet pik bierze lewę? Partner nie otworzył blokiem więc nie ma raczej sześciu pików. Czyli piki dzielą się u przeciwników po trzy i bierzemy w tym kolorze trzy lewy. Po drugie należy zauważyć, że kontynuacja pików pozwala na 100% obłożyć kontrakt (promuje się Walet kier). Teraz tylko jak skłonić partnera do zagrania w piki po raz czwarty? Otóż musimy zmusić się do wykonania „okropieństwa” brydżowego, to jest wyrzucenia Asa trefl. Co teraz pozostanie partnerowi do zagrania? Jeśli nie wymyśli, że należy zagrać czwarty raz w pika to ... trudno. Bar jest tuż obok.

Oczywiście może się też zdarzyć, że gracz S otworzy nietypowo blokiem na pierwszej ręce z pięcioma pikami. Wtedy prawidłową obroną jest przebicie trzeciego pika Waletem kier licząc, że rozgrywający będzie miał co najmniej dwa trefle. Jak widać taka obrona nie prowadzi w tym rozdaniu do sukcesu, ale to będzie wina gracza S. Otwierając nietypowo nie dał szans partnerowi na położenie kontraktu.

Bardzo ładny przykład wzięty z artykułu Leo Bravermana dotyczącego obrony w brydżu.

## Rozdanie NR12

|          |   |         |
|----------|---|---------|
| W        | ♠ 2   |         |
| NS       | ♥ 76  |         |
|          | ♦ KDW5  |         |
|          | ♣ AKW754  |         |
| ♠ AW1093 |  | ♠ KD75  |
| ♥ KW103  |   | ♥ 985   |
| ♦ A7     |   | ♦ 64    |
| ♣ 86     |   | ♣ D1093 |
|          | ♠ 864   |         |
|          | ♥ AD42  |         |
|          | ♦ 109832  |         |
|          | ♣ 2   |         |

Proponowana licytacja:

| N      | E   | S   | W   |
|--------|-----|-----|-----|
| -      | -   | -   | 1P  |
| 2T     | 2P* | pas | pas |
| 2NT**  | 3P  | 4K  | pas |
| pas/5K | pas | pas | pas |

\* - E ma kartę tak na 2,5 pik

\*\* - modelowo 6 trefli i 4 kara

| N             | E       | S    | W   |
|---------------|---------|------|-----|
| -             | -       | -    | 1P  |
| 2T            | 3P*     | pas  | pas |
| pas/ktr/3NT** | pas     | 4/5K | pas |
| pas           | pas/ktr |      |     |

\* - blokujące

\*\* - 3NT to modelowo 6 trefli i 4 kara (kwestia odwagi)

**Na linii EW wychodzi 3 pik, na linii NS 4 karo (w praktyce nawet 5 karo z ręki S).**

Rozdanie do walki w strefie zapisu częściowego.

Po otwarciu 1 pik przez gracza W, N ma normalne wejście 2 trefl. Teraz pierwszą decyzję musi podjąć gracz E. Ma on kartę tak na 2,5 pik.

Jeśli do gracza N dojdzie 2 pik, to będzie on miał do dyspozycji bardzo dobrą odzywkę 2NT. Wskazuje ona modelowo 6 trefli i 4 kara. Jest to dosyć powszechne ustalenie. Granie z tej pozycji 2NT jako naturalne jest zupełnie nieprzydatne. Teraz gracz E wreszcie się odlicytuje i powie 3 pik. Czy teraz gracz S ze swoimi 6 punktami ma zabrać głos? Oczywiście! Może nawet spróbować powiedzieć 5 karo, ale 4 karo jest obowiązkowe.

Jeśli do gracza N dojdzie 3 pik, to wtedy ma on dużo trudniejsze zadanie. Ma on do dyspozycji w zasadzie trzy odzywki: Pas – „nie będę się wdawał w bijatykę”. Kontra (ta odzywka nie jest dobra bo powinna obiecywać jakieś kiery) – „nie wiem co powiedzieć mówię kontrę”. Powiedzenie 3NT (6T, 4K) wymaga już odwagi. Jednak gdy N już się na to zdecyduje, to zapewne para NS znajdzie się w końcówce karowej. Teoretycznie jest ona nie do wygrania, ale łatwo jest ją wypuścić (nagroda za odwagę). Aby ją obłóżyć trzeba podegrać kiery z ręki E co może być trudne jeśli 5 karo będzie grane z ręki S.

Jeszcze jedna uwaga! Część graczy N będzie zapewne powtarzać w licytacji trefle. Rozdanie jest tak ułożone, że wychodzi jedynie 2 trefl i bardzo łatwo na wyższej wysokości będzie można dostać kontrę (popartyjne założenia, ale uwaga: NS poganiani kontrami mogą znaleźć do gry kara). Jest to kara za złą licytację i nieznanie 9-cio kartowego koloru do gry.

## Rozdanie NR13

N  
**obie**  
 ♠ 109542  
 ♥ D842  
 ♦ 742  
 ♣ 10

♠ KDW  
 ♥ A63  
 ♦ AW8  
 ♣ D542



♠ A3  
 ♥ W107  
 ♦ KD109  
 ♣ AK73

♠ 876  
 ♥ K95  
 ♦ 653  
 ♣ W986

## Proponowana licytacja:

|     |     |     |        |
|-----|-----|-----|--------|
| N   | E   | S   | W      |
| pas | 1NT | pas | 4/6NT* |
| pas | pas | pas |        |

\* - pesymiści 4NT jako inwit, optymiści 6 NT do gry, lub jakaś konwencja np. Rozkładowy Stayman

### Kontrakt 6NT, rozgrywa E.

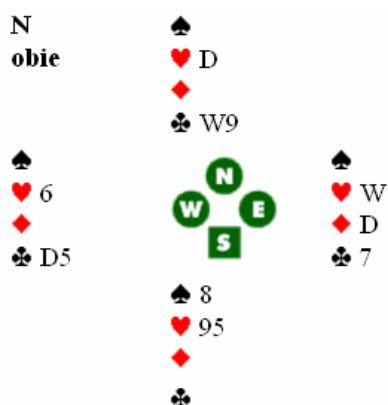
Część grających po sprawdzeniu asów zapędzi się tu być może aż do szlema. Proszę jednak zauważyć, że otwierający posiada maksimum a już szlemik będzie kontraktem trudnym do wygrania.

Wist błotka pik (dowolny, byle nie kierowy). Podstawowa szansa na wzięcie 12 lew to oczywiście kolor treflowy. Przy podziale 3-2 chowamy karty do pudełek. Należy zrobić więc plan rozgrywki przy założeniu podziału trefli 4-1. Jeśli chodzi o dodatkowe lewy, to jakieś szanse daje kolor kierowy. Przy pewnych układach (KD sec, Kx lub Dx u któregoś z obrońców i jeszcze trafimy u którego, singlowe K lub D, 98 sec u gracza N) jesteśmy w stanie wziąć dwie lewy kierowe. Na tym zapewne większość rozgrywających zakończy analizę rozdania, ściągnie kara (teraz żeby wygrać trzeba trafić co wyrzucić ze stołu), sprawdzi trefle i zagra na którąś z szans kierowych.

Tymczasem istnieje linia rozgrywki, która pozwala w niezwykle elegancki sposób zrealizować kontrakt przy podziale trefli 4-1 u dowolnego obrońcy, jeśli tylko figury kierowe są rozdzielone lub KD sec. Wist pikowy bijemy i gramy AK trefl (koniecznie AK, zostawiając Damę w stole). Trefle się nie dzielą.

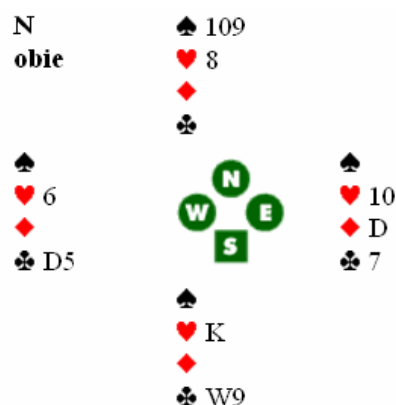
### Podział trefli 4-1 z singlem u S.

Przechodzimy karem do stołu i gramy błotkę kier do ręki. Gracz N nie może wskoczyć Damą, bo za chwilę wyimpasujemy partnerowi Króla. Po dołożeniu błotki, z ręki 10-tka i S bierze na Króla. Ponieważ nie ma on już trefli, odwraca dowolnie np. w kiera. Bijemy Asem i ściągamy wszystkie boczne lewy. Powstaje końcówka (diagram poniżej) w której po zagranie Damy karo (ze stołu 6-tka kier) gracz N jest w przymusie.



### Podział trefli 4-1 z singlem u N.

Gramy teraz Waleta kier. Gracz S nie może zabić Waleta Królem, bo za chwilę wyrobimy lewę na 10-tkę. Po dołożeniu błotki z ręki, lewę bierze N na Damę. Nie ma on już trefli i odwraca dowolnie np. w kiera. Z ręki błotka, w stole bijemy Asem i ściągamy resztę lew bokiem. Powstaje końcówka (diagram poniżej) w której, zagranie Damy karo (ze stołu 6-tka kier) stawia gracza S w przymusie.



Rozdanie NR14

**E**                    ♠ D1075432  
**nikt**                ♥ -  
                          ♦ 106532  
                          ♣ 5

♠ 98                    ♠ AK6  
 ♥ KW10975        ♥ D86  
 ♦ W8                 ♦ K974  
 ♣ 1062              ♣ D83

                         ♠ W  
                          ♥ A432  
                          ♦ AD  
                          ♣ AKW974

Rozdanie to zostało rozegrane w trakcie rozgrywek wyłaniających reprezentację Polski na Mistrzostwa Europy 2008.

Zamiast proponowanej licytacji przedstawię autentyczne licytacje jakie odbyły się przy stołach.

Wnioski proszę wyciągnąć już samemu.

Pokój otwarty:

| N        | E      | S     | W          |
|----------|--------|-------|------------|
| Zawiślak | Kalita | Pazur | Kotorowicz |
| -        | 1T     | ktr   | 2K*        |
| 4P       | pas    | pas   | pas        |

\* - 6 kierów, blokujące lub GF

Wynik: 11 lew i 450 pary NS

Pokój zamknięty:

| N         | E        | S           | W          |
|-----------|----------|-------------|------------|
| Tuszyński | Kwiecień | Lutostański | Jagniewski |
| -         | 1T       | ktr         | 2C*        |
| 2P        | 3C       | 6T          | pas        |
| pas       | ktr      | pas         | pas        |
| 6K        | ktr      | pas         | pas        |
| pas       |          |             |            |

\* - blokujące

Wynik: 9 lew i 500 pary WE

Razem 14 impów.



Rozdanie NR15

S ♠ KD84  
NS ♥ 108

♦ K53  
♣ D842

♠ -

♥ A95

♦ DW1094

♣ KW1093



♠ W103

♥ D7

♦ A8762

♣ A76

♠ A97652

♥ KW6432

♦ -

♣ 5

Rozdanie to zostało rozegrane w trakcie rozgrywek wyłaniających reprezentację Polski na Mistrzostwa Europy 2008.

Zamiast proponowanej licytacji przedstawię autentyczne licytacje jaki odbyły się przy stołach. Wnioski proszę wyciągnąć już samemu.

Pokój otwarty:

| N     | E       | S        | W      |
|-------|---------|----------|--------|
| Pazur | Martens | Zawiślak | Jassem |
| -     | -       | 2T*      | 2C**   |
| pas   | 3C**    | ktr      | rktr   |
| pas   | 3NT     | pas      | pas    |
| pas   |         |          |        |

\* - 6-10 PC – kolory starsze

\*\* - ???

Wist 4 kier. Wynik: 9 lew i 600 pary WE.

Pokój zamknięty:

| N          | E        | S         | W          |
|------------|----------|-----------|------------|
| Skrzypczak | Kwiecień | Gierulski | Jagniewski |
| -          | -        | 1P        | 2NT*       |
| 3T**       | 5K       | 5P        | pas        |
| pas        | 6T       | 6P        | pas        |
| pas        | 7K       | ktr       | pas        |
| pas        | pas      |           |            |

\* - blokujące

Wist 4 kier. Wynik: 13 lew i 1630 pary NS.

Rozdanie NR16 – ROZDANIE LOSOWE

W  
EW

♠ KW1082  
♥ A102  
♦ 73  
♣ D93


♠ AD5  
♥ KW943  
♦ 2  
♣ A754



♠ 973  
♥ 8  
♦ ADW854  
♣ W86

♠ 64  
♥ D765  
♦ K1096  
♣ K102

## Rozdanie NR17


|  |  |   |  |   |   |   |   |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |
|--|--|---|--|---|---|---|---|-----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|-----|-----|--|--|
| <p>N<br/>nikt</p> <p>♠ W86<br/>♥ 876<br/>♦ W109<br/>♣ W642</p> | <p>♠ A952<br/>♥ KW<br/>♦ 872<br/>♣ AK75</p>  <p>♠ K1043<br/>♥ AD32<br/>♦ 6543<br/>♣ D</p> | <p>♠ D7<br/>♥ 10954<br/>♦ AKD<br/>♣ 10983</p> | <p>Proponowana licytacja:</p> <table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>1NT</td> <td>pas</td> <td>2T</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>2P</td> <td>pas</td> <td>4P</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | N | E | S | W | 1NT | pas | 2T | pas | 2P | pas | 4P | pas | pas | pas |  |  |
| N  | E  | S   | W  |   |   |   |   |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |
| 1NT  | pas  | 2T  | pas  |   |   |   |   |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |
| 2P   | pas  | 4P  | pas  |   |   |   |   |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |
| pas  | pas  |   |  |   |   |   |   |     |     |    |     |    |     |    |     |     |     |  |  |

### Kontrakt 4P, rozgrywa N.

Kontrakt 4 pik będzie grany chyba na wszystkich stołach po wiście AKD karo.


Na początek pytanie, czy E ma ściągnąć kara trzy razy, wyrabiając czwarte w stole? Oczywiście, że tak. Partner ma co najwyżej 3 PC a do Asa karo dołożył już Waleta (przynajmniej powinien). Na pewno nie ma już np. Króla kier.

Tak więc kara zostają zagrane trzy razy i następuje odwist np. w kiera. Teraz do głosu dochodzi rozgrywający. Wydaje się, że szansa na wygranie końcówki to jedynie dubel DW w atutach. Nawet podział 4-1 z singlową figurą nic nie daje z powodu braku numerków pikowych. Większość rozgrywających zapewne zagra teraz AK pik z nadzieją na powyższy układ. Nie jest to jednak dobre zagranie (przecież jest to turniej na układane karty ☺ i na pewno nie na tym polega problem w rozdaniu). Ci, którzy nie zagrają na DW sec, słyszeli zapewne o „manewrze diabelskim”. Rozdanie jest tak ułożone, że można lewy atutowej nie oddać. Należy tylko doprowadzić do takiej końcówki:

|                                  |  |  |
|----------------------------------|--|--|
| <p>♠ W86<br/>♥<br/>♦<br/>♣ W</p> | <p>♠ A95<br/>♥<br/>♦<br/>♣ 5</p>  <p>♠ K104<br/>♥ A<br/>♦<br/>♣</p> | <p>♠ D7<br/>♥ 10<br/>♦ 10<br/>♣ 10</p> |
|----------------------------------|--|--|

Rozgrywający N gra teraz trefla i przebija go 4-ką pik. Następnie ze stołu zagrany zostaje As kier. Gracz W, któremu zostały już tylko same atuty, może przebić kiera blotką (wtedy N nadbije 9-tką) lub Waletem (wtedy N nadbije Asem). W obu przypadkach obrońcy nie wezmą już lewy pikowej.

## Rozdanie NR18

|           |   |        |
|-----------|---|--------|
| E         | ♠ AK83  |        |
| NS        | ♥ K864  |        |
|           | ♦ 985   |        |
|           | ♣ W4  |        |
| ♠ D4      |   | ♠ 765  |
| ♥ DW10732 |  | ♥ A95  |
| ♦ W       |   | ♦ AK6  |
| ♣ K632    |   | ♣ A875 |
|           | ♠ W1092   |        |
|           | ♥   |        |
|           | ♦ D107432   |        |
|           | ♣ D109  |        |


Proponowana licytacja:

| N   | E   | S   | W   |
|-----|-----|-----|-----|
| -   | 1NT | pas | 2K* |
| pas | 2C  | pas | 4C* |
| pas | pas | pas |     |

\* - jeśli ta sekwencja jest w parze omówiona jako inwit do szlemika, to W powinien dać duży teksas 4K

### Kontrakt 4C, rozgrywa E, wist najczęściej Walet pik.

Po ściągnięciu dwóch pików, N zagra założmy w karo (dla losów rozdania odwist jest obojętny). Rozgrywający zabije Asem, przebije np. pika i zagra Damę kier na impas. Gdy S nie dołoży do koloru pojawi się problem. Do oddania są jeszcze dwie lewy: treflowa i Król kier. Czy jest sposób, aby oddać tylko jedną z nich? Okazuje się, że przy sprzyjających układach można tego dokonać! Po utrzymaniu się Damą kier, rozgrywający gra blotkę atu do 9-tki w ręku. Ściąga teraz Króla karo wyrzucając trefla i karo przebija. Teraz Król trefl i trefl do Asa w ręku. Powstaje taka końcówka:

|       |   |      |
|-------|---|------|
|       | ♠ 8   |      |
|       | ♥ K8  |      |
|       | ♦   |      |
|       | ♣   |      |
| ♠     |   | ♠    |
| ♥ W10 |  | ♥ A  |
| ♦ 6   |   | ♦    |
| ♣ 6   |   | ♣ 87 |
|       | ♠ 10  |      |
|       | ♥   |      |
|       | ♦ 8   |      |
|       | ♣ D   |      |

W tym momencie rozgrywający E jest w ręku i gra blotkę trefl. S dokłada Damę, W 6-tkę i gracz N jest bez wyjścia. Jeśli tę lewę przebije to będzie to ostatnia lewa obrony. N dokłada więc pika. S bierze lewę i gra którąś z pozostałych kart. Ze stołu 10-tka kier i .... okazuje się, że Król kier lewy nie weźmie. Jeśli N tą lewę przebije Królem to rozgrywający nadbije, jeśli dołoży 8-kę kier to rozgrywający dołoży trefla.

### UWAGA!

Rozdania 17 i 18 grane będą na jednym stoliku. Obie pary będą miały szansę na wykazanie się znajomością manewru diabelskiego, bowiem w rozdaniu 17 jest to przykład wręcz książkowy, natomiast w rozdaniu 18-tym zachodzi jego specyficzna odmiana.

## Rozdanie NR19

|            |           |          |
|------------|-----------|----------|
| S          | ♠ AD5     |          |
| EW         | ♥ 4       |          |
|            | ♦ AK4     |          |
|            | ♣ AKW1043 |          |
| ♠ 4        |           | ♠ W10976 |
| ♥ 10       |           | ♥ W732   |
| ♦ W1097653 |           | ♦ D8     |
| ♣ 9876     |           | ♣ D5     |
|            |           |          |
|            | ♠ K832    |          |
|            | ♥ AKD9865 |          |
|            | ♦ 2       |          |
|            | ♣ 2       |          |

Proponowana licytacja:

| N       | E   | S    | W   |
|---------|-----|------|-----|
| -       | -   | 1C   | pas |
| 2T      | pas | 4C   | pas |
| 4NT     | pas | 5NT* | pas |
| 7C/NT** | pas | pas  | pas |

\* - 2 wartości z 5-ciu, Dama atu + boczny król  
 \*\* - N może teraz zapowiedzieć zarówno szlema w kiery jak i w bez atu (ten ostatni jest lepszy bo jeśli nie dzielą się kiery to pozostają jeszcze trefle)

### Kontrakt 7C, rozgrywa S.

|        |      |      |
|--------|------|------|
| S      | ♠ A  |      |
| EW     | ♥    |      |
|        | ♦ K  |      |
|        | ♣ W  |      |
| ♠      |      | ♠ W  |
| ♥      |      | ♥ W7 |
| ♦ 1097 |      | ♦    |
| ♣      |      | ♣    |
|        |      |      |
|        | ♠ 8  |      |
|        | ♥ D9 |      |
|        | ♦    |      |
|        | ♣    |      |

Wist nastąpi zapewne w Waleta karo. Jeśli kiery się dzielą 3-2, to mamy nadmiar lew. Grę trzeba oprzeć na założeniu podziału kierów 4-1. Jeśli 4 kiery są u gracza W, to przegraliśmy. Jeśli u gracza E, to przy singlu Walecie lub 10-tce u W, mamy szansę na nieoddanie lewy atutowej. Teraz tylko trzeba dokładnie policzyć tempa. Okazuje się, że do wygrania szlema konieczne jest natychmiastowe przebicie kara w rękę. Jeśli tego zaniechamy zabraknie nam dojść do stołu (proszę samemu sprawdzić). Wracamy zatem do rozgrywki. Waleta karo bierzemy Asem i przebijamy karo. Następnie AK kier i spodziewany rozkład 4-1. Teraz tylko należy odpowiednią ilość razy skrócić się w rękę i doprowadzić do końcówki jak na diagramie obok. Po zagranie As pik, Walet atutowy lewy nie weźmie.

### Kontrakt 7NT, rozgrywa N.


|        |          |       |
|--------|----------|-------|
| S      | ♠        |       |
| EW     | ♥        |       |
|        | ♦        |       |
|        | ♣ AKW104 |       |
| ♠      |          | ♠ W10 |
| ♥ W    |          | ♥ W   |
| ♦ W    |          | ♦     |
| ♣ 9876 |          | ♣ D5  |
|        |          |       |
|        | ♠ 8      |       |
|        | ♥ 986    |       |
|        | ♦        |       |
|        | ♣ 2      |       |

Wist nastąpi zapewne Waletem pik. Z góry jest 10 lew. Dodatkowe trzy może dać podział kierów 3-2 lub kolor treflowy. Rozgrywający po wzięciu Asem pik gra kiera do stołu. W drugim okrażeniu kierów okazuje się ich zły podział. Teraz zostają już tylko trefle. Jak je rozegrać? Może jakiś przymus albo coś podobnego. Na razie należy zgrać wszystkie inne figury nie ruszając trefli. I co się okazuje? Gracz W posiadał w kolorach starszych tylko po singeltonie, czyli gracz E posiada 5 pików i 4 kiery. Po zgraniu jeszcze AK karo okazuje się, że E posiadał także co najmniej 2 kara. Z tego wszystkiego wynika, że trefle dzielą się co najmniej 4-2, z co najmniej czwórką u gracza W. Po ściągnięciu wszystkich bocznych figur powstaje końcówka jak na diagramie obok. Gdzie zatem szukać Damy trefl? Otóż okazuje się, że nie jest to żadna palcówka. Jeśli Damę trefl ma W to jest ona co najmniej czwarta i impas nic nie da. My potrzebujemy wziąć

wszystkie lewy do końca. Dlatego też należy zagrać na realną szansę (choć procentowo dużo mniejszą), że to gracz E posiada Damę. Zamykamy oczy i trefle gramy górą!!!

Może się też zdarzyć, iż w trakcie odgrywania lew w kolorach starszych gracz W wyrzuci błotkę trefl. Wtedy impas Damy trefl staje się bardzo kuszący, bo daje nam możliwość wzięcia wszystkich lew. Zastanówmy się jednak chwilę. Który obrońca odrzuci się od trefla z konfiguracji Dxxx mając wygodną zrzutkę karową?

## Rozdanie NR20

|  |  |                                    |   |   |   |   |   |   |   |   |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
|--|--|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|--|
| <b>W</b><br><b>obie</b><br><br>♠ K742<br>♥ KD3<br>♦ AKW4<br>♣ 73 | ♠ D10<br>♥ 9872<br>♦ 109875<br>♣ 82<br><br><br>♠ W985<br>♥ A1064<br>♦ D3<br>♣ AW6 | ♠ A63<br>♥ W5<br>♦ 62<br>♣ KD10954 | Proponowana licytacja:<br><br><table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>1NT</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>3NT</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | N | E | S | W | - | - | - | 1NT | pas | 3NT | pas | pas | pas |  |  |  |
| N  | E  | S                                  | W   |   |   |   |   |   |   |   |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| -  | -  | -                                  | 1NT   |   |   |   |   |   |   |   |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| pas  | 3NT  | pas                                | pas   |   |   |   |   |   |   |   |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| pas  |  |                                    |   |   |   |   |   |   |   |   |     |     |     |     |     |     |  |  |  |

### Kontrakt 3NT, rozgrywa W.

Gracz N najprawdopodobniej odda wist karowy lub kierowy (choć jego ręka jest bezdojściowa i powinien raczej wistować na partnera – po wiście pikowym kontrakt teoretycznie też idzie, ale w praktyce zostanie on przegrany). Załóżmy więc wist karowy. Rozgrywający bije dołożoną Damę Asem i gra trefla do stołu. Pytanie jak rozegrać trefle? Prawidłowe zagranie to 10-tka trefl. Do wygrania kontraktu potrzeba 4 lew treflowych a położenie 10-tki zapewnia nam komunikację do wyrobienia koloru.

Założmy jednak, że rozgrywający dokłada ze stołu figurę trefl. Teraz gracz S musi do tej lewy dołożyć blotkę. W zagra zapewne teraz kiera do ręki i ponownie trefla. Nagle z 4 lew treflowych zrobiła się jedna.

Wróćmy do rozdania. Co ma zrobić S gdy rozgrywający dołoży w pierwszym ruchu 10-tkę trefl? Po zabiciu Waletem, nie ma już jak obłożyć kontraktu. Teoretycznie jest on więc bez szans. Można jednak spróbować powalczyć. Jeśli gracz S dołoży w tempie do 10-tki trefl blotkę, to rozgrywający może nie trafić rozkładu koloru treflowego! A nuż cofnie się do ręki i zagra trefla do 9-tki zabezpieczając się przed podziałem 4-1 z czwórką u gracz N. I znowu zamiast 4 lew treflowych tylko jedna.

Uwaga! Motyw z dokładaniem 10-tki dla zachowania komunikacji występował już w rozdaniu nr 6. Tam dokonać tego musiał obrońca, tutaj rozgrywający. Uważny zawodnik mógł więc wykorzystać opisany wcześniej sposób rozegrania koloru w niniejszym rozdaniu.

## Rozdanie NR21

N ♠ AKW1075

NS

♥ 3

♦ 6432

♣ 72

♠ 984

♥ AD42

♦ AK108

♣ 103



♠ D3

♥ W1076

♦ D97

♣ AKD9

♠ 62

♥ K985

♦ W5

♣ W8654

Proponowana licytacja:

| N   | E    | S   | W     |
|-----|------|-----|-------|
| 2P  | ktr  | pas | 2NT*  |
| pas | 3T** | pas | 3P*** |
| pas | 4C   | pas | pas   |
| pas |      |     |       |

\* - Lebensohl

\*\* - automat

\*\*\* - 4 kiery bez trzymania pik

| N   | E   | S   | W   |
|-----|-----|-----|-----|
| 2K* | ktr | 2C  | ktr |
| 2P  | pas | pas | 4C  |
| pas | pas | pas |     |

\*multi

### Kontrakt 4C, rozgrywa W.

Kontrakt 4 kier osiągną w tym rozdaniu prawdopodobnie wszyscy. Czy to z tej, czy innej ręki wist nastąpi w piki. Gracz N po zagranie AK pik i odczytaniu ilościówki od partnera, zagra w pika po raz trzeci. Większość rozgrywających przebijie zapewne pika Waletem kier. Losy rozdania leżą teraz w rękach gracza S. Jeśli nadbije on Waleta atu Królem, to jest to koniec rozdania. Ta lewa jest ostatnią lewą obrony. Aby obłożyć kontrakt musi tą lewą puścić wyrzucając (*uwaga!*) karo. Teraz w grze pozostały następujące atuty:

|      |      |      |
|------|------|------|
|      | 3    |      |
| AD42 |      | 1076 |
|      | K985 |      |

Niezależnie od rozegrania kierów S musi wziąć jeszcze 2 lewy.

*Uwaga!* – jeśli S wyrzuci do trzeciej lewy pikowej trefla, to gra jest do wygrania na wpustce!

Czy zatem rozgrywający nic nie może przy takiej obronie zrobić? Otóż nie!!! **Gra jest do wygrania zawsze.** Po zagranie przez obrońców po raz trzeci pika należy rozdanie dokładnie przemyśleć. Gracz N otworzył licytację blokiem i pokazał do tej pory AKW pik. Z kartą bogatszą jeszcze o Króla kier otworzyłyby 1P. Stąd wniosek, że Króla kier ma S. Teraz tylko odrobina wyobraźni i okazuje się, że pika należy przebić w stole nie Waletem a błotką kier. Jeśli S naszą błotkę nadbije np. 8-ką, to pozostaną mu już tylko takie atuty: K95. A taki układ jesteśmy w stanie wyimpasować bez straty lewy.

Jeśli S dołoży karo do trzeciego pika, to zaimpasujemy kiery 3 razy i będziemy grać kolory młodsze. S może wziąć tylko 1 lewę.

## Rozdanie NR22

|           |          |          |
|-----------|----------|----------|
| <b>E</b>  | ♠ A102   |          |
| <b>EW</b> | ♥ AK42   |          |
|           | ♦ A542   |          |
|           | ♣ W10    |          |
| ♠ 943     |          | ♠ 6      |
| ♥ W985    |          | ♥ D763   |
| ♦ 3       |          | ♦ KDW109 |
| ♣ D9763   |          | ♣ AK8    |
|           | ♠ KDW875 |          |
|           | ♥ 10     |          |
|           | ♦ 876    |          |
|           | ♣ 542    |          |

Proponowana licytacja:

|     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|
| W   | N   | E   | S   |
| -   | -   | 1K  | 2P  |
| pas | 4P* | pas | pas |
| pas |     |     |     |

\* - N może zdecydować się na 3NT, ale wtedy górą bez jednej.

### Kontrakt 4P, rozgrywa S.

Wist raczej oczywisty 3 karo. Na większości stołów gra będzie przebiegać następująco:

- karo zabite Asem
- AK kier, wyrzucenie kara z ręki
- W trefl ze stołu (dziesiątą lewą daje przebicie trefla w stole)
- E bierze królem trefl, ściąga karo (W wyrzuca kiera) i gra karo po raz trzeci
- S bije karo Waletem pik (W wyrzuca ostatniego kiera) i gra trefla
- E bierze i gra kolejne karo
- S bije Damą i przebija w końcu trefla

Powstaje taka sytuacja:

|           |        |      |
|-----------|--------|------|
| <b>E</b>  | ♠ A10  |      |
| <b>EW</b> | ♥ 42   |      |
|           | ♦      |      |
|           | ♣      |      |
| ♠ 943     |        | ♠ 6  |
| ♥         |        | ♥ D7 |
| ♦         |        | ♦ D  |
| ♣ D       |        | ♣    |
|           | ♠ D875 |      |
|           | ♥      |      |
|           | ♦      |      |
|           | ♣      |      |

Rozgrywający gra ze stołu. Jak widać posiada on trzy najwyższe atuty, ale nie może ich ściągnąć. Zawsze wypromuje się 9-tka pik.

Czy zatem gry nie dało się wygrać?

Otóż końcówka pikowa jest zawsze do wygrania a rozwiązanie tego problemu jest tak banalne, że aż nie do wymyślenia.

Jeśli ktoś chce się jeszcze raz zmierzyć z problemem, to rozwiązanie podaję dopiero na samym końcu opisu.

Jeżeli gracz N zamiast 4 pik zapowie 3NT, to chyba nie znajdzie się nikt kto zwiastuje w Króla karo zamiast w Asa trefl. Kara możemy wyrobić jeśli zajdzie taka potrzeba po obejrzeniu dziadka. W tym przypadku gracz W zamarkuje trefla i obrońcy ściągną 5 lew.

Rozwiązanie problemu.

W rozdaniu wystarczy w czwartej lewie (po wyrzuceniu kara na kiera) przebić kiera w rękę. Kończówka rozdania będzie wtedy jak wyżej, ale S będzie miał jednego atuta mniej a N jednego kiera mniej.

Świetne rozdanie, które pochodzi z książki A.Cichonia.



## Rozdanie NR23

|             |          |           |
|-------------|----------|-----------|
| <b>S</b>    | ♠ W10    |           |
| <b>obie</b> | ♥ KDW3   |           |
|             | ♦ 832    |           |
|             | ♣ 8752   |           |
| ♠ K98763    |          | ♠ D4      |
| ♥ 42        |          | ♥ 97      |
| ♦ AKD       |          | ♦ W109754 |
| ♣ KD        |          | ♣ A106    |
|             | ♠ A52    |           |
|             | ♥ A10865 |           |
|             | ♦ 6      |           |
|             | ♣ W943   |           |

Proponowana licytacja:

| N   | E        | S   | W   |
|-----|----------|-----|-----|
| -   | -        | pas | 1P  |
| pas | 1NT      | pas | 2T* |
| pas | 2P       | pas | 3P  |
| pas | 4P/pas** | pas | pas |

\* - ręka niezbyt ładna ale coś trzeba powiedzieć:

- 2T jeśli gra się półforsującym bez atu
- 2K z AKD wtedy licytacja może pójdzie tak: *1P-1NT-2K-3K-3P-4P*
- 3P choć kolor pikowy cieniutki
- 3NT dla leniwych i zasłużone - 200

\*\* - punktów mało ale ładne, można dopchnąć

### Kontrakt 4P, rozgrywa W.

Pierwsza trudność to dojście w licytacji do kontraktu 4 pik. Jeśli już tak się stanie to wist nastąpi zapewne w Króla kier. Ze stołu blotka i szansę na dobre zagrania dostaje gracz S. Powinien on przejąć Króla kier Asem i zagrać blotkę karo. Mając Asa atu oraz bardzo prawdopodobną komunikację kierową z partnerem, może doprowadzić do przebitki. Teraz rozgrywający zostanie postawiony przed trudnym zadaniem. Odwrót karowy bez ściągnięcia drugiego kiera to stuprocentowy singelton. Czy może on zapobiec przebitce? Cóż, można spróbować. Należy zagrać Króla trefl, Damę trefl przejąc Asem i zagrać 10-tkę. Jeżeli gracz S dołoży do tej lewy Waleta, należy wyrzucić z ręki kiera. W ten sposób komunikacja między obrońcami zostanie zerwana (oczywiście As pikowy musi być u gracza S, inaczej przebitka i tak nastąpi). Szansa na Waleta trefl u gracza S to 50%, a więc dlaczego nie spróbować? Gramy jednak dalej. Po wzięciu lewy na Waleta trefl obrońca gra kiera, którego rozgrywający przebija w rękę. Pozostaje jeszcze kwestia rozegrania pików. W zasadzie po założeniu Asa atu u gracza S wielkiego wyboru nie ma. Żeby grę wygrać piki muszą dzielić się 3-2 i musi spadać W10 pik. Tak też jest w rozdaniu.


Cofnijmy się teraz do pierwszego wistu. Załóżmy, że obrońcy ściągnęli pierwsze dwie lewy kierowe i dopiero teraz zagrani w karo. Teraz singelton karo nie jest już taki oczywisty, a As pik może być u dowolnego obrońcy. Rozgrywający zagra zapewne pika do Damy w stole (N dokłada 10-tkę). Jeżeli teraz gracz S zabije tę lewę Asem, to rozgrywający skazany jest na wygranie gry. Dowolny odwrót zabije w rękę i ściągnie Króla pik. Dołożenie 10-tki pik przez gracza N i konieczność podziału koloru 3-2 wymusza takie zagranie.

A co się stanie jak obrońca sprawnie przepuści Damę pik? Wtedy jedyną szansą z punktu widzenia rozgrywającego jest A10 u gracza N. Aby wygrać przy takim rozkładzie zagra on blotkę pik wkoło. I tak niebiorący Walet weźmie kładącą lewę. Przepuszczenie Damy pik niczym nie grozi. Jeśli partner ma króla to i tak obrońcy wezmą 2 lewy.

Oczywiście puszczenie Damy pik można zastosować i przy pierwszej opisanej rozgrywce, ale tam rozgrywający z definicji założył Asa pik u gracza S i ciężko go będzie zmylić.

Podobne rozdanie znalazło się rok temu w I Turnieju na Układane Karty (tam był trochę inny układ i kolory, ale motyw ten sam). **Aż trudno uwierzyć, ale nikt z obrońców po wiście w Króla nie przejął go Asem i nie odwrócił w singla!!!** Wszyscy rozgrywający brali po 10 lub 11 lew i żaden nie musiał się wykazać zagraniami przegrywającą na przegrywającą.

## Rozdanie NR24

|   |   |                                    |   |   |   |   |   |   |   |   |     |    |     |    |    |     |    |      |     |     |     |  |  |
|---|---|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|----|-----|----|----|-----|----|------|-----|-----|-----|--|--|
| <b>W</b><br><b>nikt</b><br><br>♠ AK1053<br>♥ 982<br>♦ 74<br>♣ 865 | ♠ 74<br>♥ K6<br>♦ AW6<br>♣ AK10974<br><br><br><br>♠ 86<br>♥ A1054<br>♦ K985<br>♣ DW3 | ♠ DW92<br>♥ DW73<br>♦ D1032<br>♣ 2 | Proponowana licytacja:<br><br><table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>pas</td> <td>1C</td> <td>1P</td> </tr> <tr> <td>3T*</td> <td>3P</td> <td>5T**</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | N | E | S | W | - | - | - | pas | 1T | pas | 1C | 1P | 3T* | 3P | 5T** | pas | pas | pas |  |  |
| N   | E   | S                                  | W   |   |   |   |   |   |   |   |     |    |     |    |    |     |    |      |     |     |     |  |  |
| -   | -   | -                                  | pas   |   |   |   |   |   |   |   |     |    |     |    |    |     |    |      |     |     |     |  |  |
| 1T  | pas   | 1C                                 | 1P  |   |   |   |   |   |   |   |     |    |     |    |    |     |    |      |     |     |     |  |  |
| 3T*   | 3P  | 5T**                               | pas   |   |   |   |   |   |   |   |     |    |     |    |    |     |    |      |     |     |     |  |  |
| pas   | pas   |                                    |   |   |   |   |   |   |   |   |     |    |     |    |    |     |    |      |     |     |     |  |  |

\* - modelowo 15-17 PC na kolorze 6+


\*\* - alternatywą jest kontra

### Kontrakt 5T, rozgrywa N.

Jest to rozdanie podobne do tego jakie było rozgrywane było rok temu w trakcie I Turnieju na Układane Karty. W rozdaniu na początek musimy znaleźć sposób na omińnięcie kontraktu 3NT i zagranie końcówki w kolor młodszy. Gracz N jest postawiony przed problemem co otworzyć. Jeśli zdecyduje się na 1NT, to najprawdopodobniej skończy się na 3NT. Wtedy po wiście pikowym bez jednej (w TUK I motyw ściągnięcia 5 lew pikowych na kontrakt 3NT był za trudny dla sporej ilości par – najczęściej kolor był blokowany)

Rozegramy więc kontrakt 5 trefl po wiście zapewne Dama pik.

Po wzięciu dwóch lew pikowych obrońca odwróci zapewne w trefla. Odwrót w kiera bądź karo może rozwiązać kolor przeciwnikowi (*jeśli jednak odwrót nastąpi w karo, należy go zabić Asem w ręku – jest mało prawdopodobne żeby wist był spod Damy - co prawda po przepuszczeniu do Króla też wygramy ale tylko dlatego, że E posiada DW kier*). Do wygrania kontraktu konieczne jest trafne rozegrania koloru karowgo. Dodatkową szansą jest DWx w kierach u dowolnego obrońcy. Zagranego trefla bijemy więc w stole i ściągamy jeszcze dwa razy atuty. Teraz wykorzystujemy szansę DWx w kierach grając Króla, Asa i kiera przebijając go w ręku. Figury kierowe nie spadły, ale gracz E zapewne podłożył na zagranego drugi raz kiera figurę. Jest to bardzo mocna przesłanka to tego, że miał on od początku cztery kiery DW32. Rozliczny teraz ręce przeciwników. W posiadał 5 pików (raczej tylko 5 gdyż nie otworzył blokiem), 3 kiery, 3 trefle czyli ma też co najwyżej 2 kara. Teraz gry już nie można przegrać. Ściągamy trefle i doprowadzamy do końcówki:


|   |   |                    |
|---|---|--------------------|
| <b>W</b><br><b>nikt</b><br><br>♠ 105<br>♥ 74<br>♦ 74<br>♣ | ♠<br>♥<br>♦ AW6<br>♣ 10<br><br><br><br>♠<br>♥ 10<br>♦ K98<br>♣ | ♠ D<br>♦ D103<br>♣ |
|---|---|--------------------|

Po zagranie 10-tki trefl gracz E jest bezradny. Damy kier nie może wyrzucić, pozbywa się więc 3 karo. Wygrywany zatem niezależnie od położenia Damy karo.

Jest to najprostszy rodzaj przymusu i ustawienie go wcale nie jest trudne. Ci, co zaimpasują Damę karo nie zadali sobie trudu rozliczenia składu rąk u obrońców.

Rozdanie to jest również pułapką dla tych co z ręką N otworzą 1NT. Dalej pójdzie zapewne 1NT-2T-2K-3NT i wszystko w rękach wistujących.

## Rozdanie NR25

|         |   |        |
|---------|---|--------|
| N       | ♠ ADW1094   |        |
| EW      | ♥ W72   |        |
|         | ♦ 3   |        |
|         | ♣ AD7   |        |
| ♠ 3     |   | ♠ K72  |
| ♥ A1063 |  | ♥ D984 |
| ♦ 10964 |   | ♦ KDW  |
| ♣ W965  |   | ♣ 1083 |
|         | ♠ 865   |        |
|         | ♥ K5  |        |
|         | ♦ A8752   |        |
|         | ♣ K42   |        |

Proponowana licytacja:

| N  | E   | S    | W   |
|----|-----|------|-----|
| 1P | pas | 1NT* | pas |
| 2P | pas | 3P   | pas |
| 4P | pas | pas  | pas |

\* - półforsujące

### Kontrakt 4P, rozgrywa N.

W taki lub inny sposób wszyscy znajdą się w końcówce pikowej. Wist nastąpi najprawdopodobniej w Króla karo. Teraz czas przemyśleć rozdanie.

Kontrakt jest wielce szansowny. Wygraną daje podział pików po dwa, Król pik w impasie, dobre położenie Asa lub Damy kier i jeszcze pewnie da się wyszukać parę innych układów. Rozdanie jest jednak tak perfidnie ułożone, że żaden z tych przypadków nie zachodzi.

Rozgrywający weźmie pierwszą lewę w stole, przejdzie do ręki treflem i zagra kiera do króla. Gracz W po wzięciu na Asa powinien zagrać w atut. Teraz nastąpi nieudany impas Króla pik i połączenie pików. Rozgrywający utrzyma się w stole i zagra kiera do Waleta. Lewę weźmie E i znowu połączy atut. Bez jednej.


Istnieje jednak sposób na wygranie tego kontraktu niezależnie od położenia kluczowych figur. Wist karowy należy zabić i zagrać ... 5-tkę kier spod króla!!! Proszę teraz, oglądając całe rozdanie, przeszkodzić rozgrywającemu w realizacji kontraktu.

Jeśli lewę kierową weźmie gracz W (obojętne czy ma Damę czy Asa kier) to rozgrywający dostanie lewę kierową.

Jeśli lewę weźmie gracz E na Damę to nie jest w stanie połączyć skutecznie atutów i dziesiątą lewę da przebitka kiera w stole.

Zagranie opisane powyżej nosi nazwę Belladonna coup. Sam Belladonna jednak twierdził, że nie pamięta aby kiedykolwiek grał podobne rozdanie. Możliwe jest, że motyw ten został wymyślony przez Paula Lukacsa, jednego z najlepszych "konstruktorów" problemowych rozdań w brydżu.

## Rozdanie NR26


|  |  |                                    |   |   |   |   |   |   |    |    |    |     |    |    |     |     |    |     |     |     |  |  |  |
|--|--|------------------------------------|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-----|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-----|--|--|--|
| <b>E</b><br><b>obie</b><br><br>♠ DW9832<br>♥ 82<br>♦ DW<br>♣ A93 | ♠ 1076<br>♥ W7<br>♦ 7542<br>♣ W1062<br><br><br><br>♠ K5<br>♥ AKD1054<br>♦ 98<br>♣ D84 | ♠ A4<br>♥ 963<br>♦ AK1063<br>♣ K75 | Proponowana licytacja:<br><br><table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>1K</td> <td>1C</td> <td>1P</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>2K</td> <td>2C</td> <td>3P*</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>4P</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | N | E | S | W | - | 1K | 1C | 1P | pas | 2K | 2C | 3P* | pas | 4P | pas | pas | pas |  |  |  |
| N  | E  | S                                  | W   |   |   |   |   |   |    |    |    |     |    |    |     |     |    |     |     |     |  |  |  |
| -  | 1K   | 1C                                 | 1P  |   |   |   |   |   |    |    |    |     |    |    |     |     |    |     |     |     |  |  |  |
| pas  | 2K   | 2C                                 | 3P*   |   |   |   |   |   |    |    |    |     |    |    |     |     |    |     |     |     |  |  |  |
| pas  | 4P   | pas                                | pas   |   |   |   |   |   |    |    |    |     |    |    |     |     |    |     |     |     |  |  |  |
| pas  |  |                                    |   |   |   |   |   |   |    |    |    |     |    |    |     |     |    |     |     |     |  |  |  |

\* - inwit

### Kontrakt 4P, rozgrywa W.

Na kontrakt 4 pik wist nastąpi zapewne Waletem w licytowane kiery. Gracz S ściągnie kiery dwa razy i zagra w nie po raz trzeci. Co teraz? S wszedł do licytacji dwukrotnie w popartyjnych założeniach a N cały czas pasował. Bardzo prawdopodobne jest, że oprócz sześciu kierów S posiada jeszcze Króla pik i jakieś figury w kolorach młodszych (bez króla pik mógłby wejść blokiem). Należy więc założyć, iż oddamy w rozdaniu jeszcze lewę na Króla atu. Co więc dołożyć do trzeciej lewy kierowej? Trzeba przebić kiera figurą pik. Wydaje się, że dalej należy grać As pik i pik do figury w rękę. Przy tak podzielonych pikach zagranie takie prowadzi do promocji 10 pik. S weźmie lewę Królem i zagra czwarty raz w pika. Czy zatem kontraktu nie da się wygrać?

Przed takim problemem stanął kilkanaście lat temu **Marek Cyrkiel** z Rzeszowa. Rozgrywał on bowiem to rozdanie w jakimś meczu pucharowym (wtedy jeszcze istniało coś takiego jak Puchar Polski) i bez problemu kontrakt zrealizował. Przebił trzeciego kiera figurą, przeszedł do stołu Asem karo i zagrał blotkę pik spod Asa!!! Sytuacja przedstawiała się tak:

|                         |  |                          |
|-------------------------|--|--------------------------|
| ♠ Q9832<br>♥ D<br>♦ A93 | ♠ 1076<br>♥ W75<br>♣ W106<br><br><br><br>♠ K5<br>♥ 1054<br>♦ 9<br>♣ D84 | ♠ A4<br>♥ K1063<br>♣ K75 |
|-------------------------|--|--------------------------|


Po zagranie 4-ki pik obrońcy są bezradni.  
 Jeśli S wskoczy królem i zagra czwarty raz w kiera to As pik stoi na straży do promocji.  
 Jeśli S przepuści to rozgrywający położy Dame, ściągnie Asa pik i odda tylko 10-tkę.

Zauważmy, że takie zagranie wygrywa niezależnie od położenia 10-tki pik, podczas gdy As pik i pik wygrywa tylko przy 10-tce u S lub drugiej u N.

### Ciekawostka!

Rozdanie to zostało opisane w „Brydżu” w 1991 roku przez Andrzeja Knapa. Wtedy jeszcze Polaka, teraz już od dawna etatowego reprezentanta Hiszpanii.

## Rozdanie NR27

|   |  |                                   |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
|---|--|-----------------------------------|--|---|---|---|---|---|---|----|----|-----|----|-----|-----|-----|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|-----|----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|--|--|--|
| <b>S</b><br><b>nikt</b><br><br>♠ ADW1032<br>♥ 5<br>♦ 6543<br>♣ 76 | ♠ 7<br>♥ W982<br>♦ W10<br>♣ D109832<br><br><br><br>♠ 9864<br>♥ KD1064<br>♦ AD9<br>♣ W | ♠ K5<br>♥ A73<br>♦ K872<br>♣ AK54 | Proponowana licytacja:<br><br><table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>1C</td> <td>2P</td> </tr> <tr> <td>4C*</td> <td>4P</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table><br><br><table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>1C</td> <td>2P</td> </tr> <tr> <td>4C*</td> <td>4P</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>5C**</td> <td>ktr</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | N | E | S | W | - | - | 1C | 2P | 4C* | 4P | pas | pas | pas |  |  |  | N | E | S | W | - | - | 1C | 2P | 4C* | 4P | pas | pas | 5C** | ktr | pas | pas | pas |  |  |  |
| N   | E  | S                                 | W  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| -   | -  | 1C                                | 2P   |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| 4C*   | 4P   | pas                               | pas  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| pas   |  |                                   |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| N   | E  | S                                 | W  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| -   | -  | 1C                                | 2P   |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| 4C*   | 4P   | pas                               | pas  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| 5C**  | ktr  | pas                               | pas  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |
| pas   |  |                                   |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |     |  |  |  |   |   |   |   |   |   |    |    |     |    |     |     |      |     |     |     |     |  |  |  |

\* - blokujące

\*\* - pójście w obronę wygląda na dobry ruch

### Kontrakt 4P, rozgrywa W.

Szansę na obłożenie końcówki daje tylko wist kierowy i taki najprawdopodobniej padnie na większości stołów. Teraz rozgrywający musi przeprowadzić analizę rozdania. Do wzięcia jest 9 lew (6 pikowych, 1 kierowa, 2 treflowe). Szanse na wyrobienie dodatkowej lewy daje tylko kolor karowy. Z licytacji wynika, że As karo jest źle położony. Należy więc wyrabiać kara grając blotki z obu rąk. Istnieje jednak jeszcze dodatkowe niebezpieczeństwo, które nie tak łatwo zauważyć. Jest to mianowicie podział pików 4-1, co jest mocno prawdopodobne po takiej licytacji. Jeśli ściągniemy na początku atuty, to po skrócie kierami nie zdążymy wyrobić już lewy karowej. Kara należy więc wyrabiać przed ściągnięciem atutów. Prawidłowa rozgrywka to wzięcie pierwszej lewy Asem kier i zagranie blotki karo ze stołu. Jeśli obrońcy będą konsekwentnie grać w kiery, to my będziemy konsekwentnie wyrabiać kara. Atuty w stole zapewnią nam kontrolę atutową w rozdaniu. Jeśli obrońcy nie będą skracać nas kierami (np. zagrają w trefle) należy oczywiście ściągnąć atuty i dalej wyrabiać kara.

### Kontrakt 5Cx, rozgrywa S.

Kontrakt ten, choć teoretycznie nie chodzi, bardzo łatwo jest wypuścić! Już pierwszy wist karowy pozwala wziąć 11 lew. Po wiście kierowym tylko natychmiastowe zabicie Asem i ściągnięcie lewy pikowej pozwala obłożyć kontrakt. Generalnie obrońcy muszą ściągnąć lewę pikową przed oddaniem inicjatywy przeciwnikowi.

W rozdaniu może się zdarzyć, że para WE zalicytuje 3NT, na które jest odgórne 9 lew. Czy w związku z tym para NS nie może nic zrobić? Otóż może ona przelicytować ten kontrakt 4 kierami, które też jest odgórne (10 lew po każdym wiście).

Jest to lekko przerobione i dostosowane do naszego turnieju rozdanie autorstwa H.Kelseya.

Rozdanie NR28 – ROZDANIE LOSOWE

W  
NS

♠ 954  
♥ 985  
♦ 754  
♣ D1082

♠ K3  
♥ A7642  
♦ KW6  
♣ W54



♠ D1087  
♥ W  
♦ A932  
♣ A976

♠ AW62  
♥ KD103  
♦ D108  
♣ K3

## Rozdanie NR29

N  
obie

♠ AKW74  
♥ AD3  
♦ 43  
♣ 1054

♠ D93  
♥ 10982  
♦ -  
♣ AKDW87



♠ 10865  
♥ KW4  
♦ AK852  
♣ 3

♠ 2  
♥ 765  
♦ DW10976  
♣ 962

Proponowana licytacja:

| N   | E    | S   | W    |
|-----|------|-----|------|
| 1P  | pas* | pas | 3T** |
| pas | 3K   | pas | 3C   |
| pas | 3P   | pas | 3NT  |
| pas | pas  | pas |      |

\* - wielu zawodników zapewne wejdzie do licytacji 2 karo  
\*\* - konstruktywne

### Kontrakt 3NT, Rozgrywa W.

W taki lub inny sposób w rozdaniu osiągnięte zostanie zapewne 3 NT.

Gracz N powinien zawistować w Asa pik. Wist w blotkę, przy posiadaniu jeszcze AD kier jest dużym błędem i natychmiast wypuszcza grę. Teraz, przed dołożeniem karty ze stołu, rozgrywający musi przemyśleć rozdanie. Lew do wzięcia jest minimum 9 (6 trefli, 2 kara i pik) ale są spore kłopoty komunikacyjne. Obrońcy wyrobią sobie piki zanim rozgrywający dojdzie do stołu. Jest jednak sposób żeby spróbować zrealizować kontrakt. Do Asa pik należy mianowicie dołożyć Damę. Teraz jeśli obrońca wyrobi sobie kolor, to rozgrywający utrzyma się pikiem w stole i odegra lewy karowe (Damę pik można też wyrzucić w drugiej lewie).

Czy zatem takie zagranie pozwala wygrać kontrakt? Otóż nie! Teraz sporą pracę będzie musiał jednak wykonać gracz N. Musi on sobie wyobrazić całe rozdanie i podjąć odpowiednie kroki. Znalezienie obkładającego ciągu wistów jest bardzo trudne, ale nie niemożliwe do wymyślenia.

Po dołożeniu Damy pik do Asa, gracz N może ściągnąć jeszcze tylko jedną figurę pik i zagrać trefla. Po ściągnięciu 5 trefli przez rozgrywającego powstanie końcówka:

N  
obie

♠ W74  
♥ AD3  
♦  
♣

♠ 9  
♥ 10982  
♦ -  
♣ 7



♠ 108  
♥ KW  
♦ AK  
♣

♠  
♥ 765  
♦ DW10  
♣

Teraz ściągnięcie ostatniego trefla, od N 4-ka pik, stawia stół w przymusie. Nie można wyrzucić ani pika ani kiera, bo to wyrabia lewy obrońcy. Nie można wyrzucić też figury karo, bo to 9 lewa rozgrywającego.


Bardzo trudne rozdanie głównie dla gracza N. Jeśli któryś z N-ów tak zagra, stawiam piwo.

### Kontrakt 3NT, rozgrywa E.

Po wzięciu w 2 pik należy dołożyć ze stołu blotkę, a Damę pik położyć do zagranej w drugiej lewie figury. Jeśli Dama pik została by dołożona w pierwszym ruchu, obrońca mógłby ją przepuścić wyrabiając sobie forty. Dalej gra toczy się jak wyżej.

Jest to lekko przerobione i dostosowane do naszego turnieju rozdanie autorstwa H.Kelseya.

## Rozdanie NR30


|   |                                    |   |                                     |                                   |  |   |   |   |   |   |    |    |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
|---|------------------------------------|---|-------------------------------------|-----------------------------------|--|---|---|---|---|---|----|----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|--|
| <b>E</b><br><b>nikt</b><br><br>♠ A64<br>♥ 6<br>♦ DW10984<br>♣ 963 | ♠ 83<br>♥ W107432<br>♦ 753<br>♣ W4 |  | ♠ W107<br>♥ KD95<br>♦ AK<br>♣ AK105 | ♠ KD952<br>♥ A8<br>♦ 62<br>♣ D872 | Proponowana licytacja:<br><br><table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>1T</td> <td>1P</td> <td>2K*</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>2P**</td> <td>pas</td> <td>2NT</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>3NT</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> | N | E | S | W | - | 1T | 1P | 2K* | pas | 2P** | pas | 2NT | pas | 3NT | pas | pas | pas |  |  |  |
| N   | E                                  | S   | W                                   |                                   |  |   |   |   |   |   |    |    |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| -   | 1T                                 | 1P  | 2K*                                 |                                   |  |   |   |   |   |   |    |    |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| pas   | 2P**                               | pas   | 2NT                                 |                                   |  |   |   |   |   |   |    |    |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| pas   | 3NT                                | pas   | pas                                 |                                   |  |   |   |   |   |   |    |    |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |  |  |  |
| pas   |                                    |   |                                     |                                   |  |   |   |   |   |   |    |    |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |  |  |  |

\* - nieforsujące  
 \*\* - forsing do końcówki

Na koniec coś bardzo trudnego. Jest to minimalnie zmienione rozdanie, w którym uczestniczyli ponoć Geza Ottlik (W) i Larry Cohen (S).

### Kontrakt 3NT, rozgrywa W.

Licytacja i kontrakt będzie zapewne powtórzona na wielu stołach. Wist nastąpi 3 pik, rozgrywający położy ze stołu Waleta a S Dame. Gracz W powinien dołożyć teraz blotkę pik. Jego jedynym dojściem do blokujących się kar jest właśnie As pik i nie można się go przedwcześnie pozbyć. Teraz gracz S, po wzięciu pierwszej lewy musi wyjść w Króla pik. Zagranie to, dające rozgrywającemu dodatkową lewę pikową, odcina go jednak od fort karowych. Chcąc nie chcąc, lewę na Asa pik rozgrywający musi wziąć. I co teraz? Jediną szansą jest dubel DW w treflach lub ... szansa dodatkowa, którą jest druga figura trefl u gracza N. Będąc w ręku rozgrywający gra 3 trefl i po dołożeniu przez N 4-ki kładzie z ręki 10-tkę. Jeśli gracz S weźmie tę lewę Damą to 9-tka trefl stanie się dojściem do odblokowanych w międzyczasie kar. Czy można się przed tym obronić? Oczywiście! Wystarczy przepuścić 10-trefl (lub podłożyć Waleta w pierwszym ruchu i później przepuścić 10-tkę). Rozgrywający ściąga teraz asy i króle w kolorach młodszych. Sytuacja wygląda w tym momencie tak:

|   |                           |   |                           |
|---|---------------------------|---|---------------------------|
| <b>E</b><br><b>nikt</b><br><br>♠ 6<br>♥ 6<br>♦ DW109<br>♣ | ♠<br>♥ W10743<br>♦ 7<br>♣ |  | ♠ W<br>♥ KD95<br>♦<br>♣ 5 |
|---|---------------------------|---|---------------------------|

Rozgrywający wziął do tej pory 6 lew (1 pika, 3 trefle i 2 kara) i gra ze stołu (z ręki E). Czy istnieje jakaś szansa na realizację kontraktu? Grający to rozdanie Ottlik znalazł rozwiązanie. Zagrał on mianowicie 9-tkę kier !!! Lewę wziął N i odwrócił w kiery. Po dołożeniu blotki od E, lewę wziął S, ściągnął trefla. Była to czwarta i ostatnia lewa obrońców. Resztę lew wziął rozgrywający (na KD kier i W pik).

Rozdanie to zostało opisane w kilku książkach i czasopismach, czy to wszystko jednak jest prawdą?