

**ANALIZA ROZDAŃ
Z TURNIEJU NA UKŁADANE KARTY
ROZEGRANYM W DNIU 16.06.2007
W TARNOWIE**

OD UKŁADAJĄCEGO

Pomysł zorganizowania turnieju na układane karty chodził mi po głowie już od dawna. Będąc jeszcze początkującym juniorem (a więc ładnych parę lat temu) brałem udział w podobnej imprezie zorganizowanej przez nieżyjącego już niestety J. Bratusia. Były to rozgrywki wylaniające kadrę juniorów okręgu. Po turnieju każdy dostał na papierze opis rozegranych rozdań wraz z ich analizą. Pamiętam, że lektura tego opisu otworzyła mi wtedy oczy na wiele zagrań. Mam to opracowanie do dzisiaj a niektóre z rozdań umieściłem nawet w naszym turnieju.

Przedstawione poniżej rozdania zawierają różne motywy techniczne związane z licytacją, rozgrywką i obroną. Kilka rozdań zostało powielonych z publikacji brydżowych, w części wykorzystano rozkłady i motywy tam występujące odpowiednio je modyfikując, pozostałe zaś zostały ułożone na potrzeby niniejszego turnieju.

Poziom trudności w prezentowanych rozdaniach oraz dobór motywów nich występujących, został dostosowany do poziomu przeciętnego tarnowskiego brydżysty, a więc brydżysty średniej klasy. Aby rozwiązać większość problemów wystarczy znać ogólne zasady licytacji, kilka popularnych konwencji oraz posiadać podstawowe umiejętności dotyczące rozgrywki i obrony. Dla części par będą to zagadnienia banalne. Niestety, jak pokazuje życie, część naszych par nadal ma trudności z rozliczeniem składu czy też bezpieczną rozgrywką koloru. To dla nich przede wszystkim ułożono i opisano te rozdania.


Większość rozdań to rozdania łatwe ale znajdują się też rozdania trudniejsze i kilka bardzo trudnych. Staralem się tak ułożyć rozkłady, aby obie strony w rozdaniu „miały coś do zrobienia”. Oczywiście nie zawsze było to możliwe.

Aby wprowadzić do turnieju pewien element niepewności, dwa rozdania zostały rozdane losowo przez komputer. W związku z tym, w niniejszym opracowaniu brakuje rozdań NR 11 i 19.

Na koniec prosiłbym o wyrażenie swoich opinii o turnieju (na stronie TZBS: www.tzbs.okay.pl lub na mój adres internetowy: jurk_j@is.net.pl). Pomoże nam to stwierdzić czy warto w przyszłości organizować tego typu imprezy, czy prezentowane rozdania były za łatwe lub za trudne itp.

Jarosław Jurkiewicz

Rozdanie NR 1 - (NS - parada, WE - zerwanie komunikacji)

<p>N nikt</p> <p>♠ 5 ♥ AKD95 ♦ D94 ♣ 10643</p>	<p>♠ DW ♥ 843 ♦ AW86 ♣ AK87</p> 	<p>♠ K632 ♥ 102 ♦ 10752 ♣ D95</p> <p>♠ A109874 ♥ W76 ♦ K3 ♣ W2</p>
--	---	--

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
1NT	pas	2C*	ktr**
2P***	pas	4P	pas
pas	pas		


* - transfer na piki (jeśli powyższa sekwencja oznacza inwit do szlemika, to S powinien dać duży teksas, 4kier)

** - jedyna szansa W na wskazanie wistu

*** - N może odpasować, zostawiając decyzję w rękach partnera, ale tylko 3 kiery i DW pik przemawiają za 2 pik

Pierwsze rozdanie turnieju i możliwość wykazania się dla obu stron.

Po wiście we wskazane kontrą kiery, W bierze trzy pierwsze lewy i odwraca w trefla. Rozgrywający zabija trefla Asem i impasuje piki. Po dwukrotnym zagranium okazuje się, że atuty dzielą się 4-1. Rozgrywający jednak nie jest jeszcze całkowicie bez szans. Aby nie oddać lewy na króla atu musi doprowadzić do jego wyparadowania. W tym celu należy skrócić atuty w stole. Gra więc króla trefl i trefla przebijają. Powstaje końcówka:

<p>N nikt</p> <p>♠ ♥ ♦ AW86 ♣ 7</p> <p>♠ ♥ 9 ♦ D94 ♣ 10</p>		<p>♠ K6 ♥ ♦ 1075 ♣</p> <p>♠ A109 ♥ ♦ K3 ♣</p>
---	---	---

Rozgrywający jest w stole i potrzebuje jeszcze dwóch dojsć do ręki aby przebić trefla i ustawić paradę. Może to wykonać grając 3-kę karo i impasując Damę karo u W.

Jednak czujny obrońca dostrzeże taką możliwość i na zagraną ze stołu 3 karo wstawi Damę!!! Teraz braknie jednego dojsćia do ręki.

Zagranie to jest stosunkowo łatwe widząc stolik, trudniej (choć przy odrobinie analizy nie tak znowu dużo trudniej) by było gdyby rozgrywającym był S.

Rozdanie NR 2 - (NS - rozgrywka, WE - mylące zrzutki obrońców)

E	♠ W94	
NS	♥ 975	
	♦ W64	
	♣ KD107	
♠ 732		♠ D10
♥ KD10		♥ A643
♦ K108		♦ D97532
♣ W954		♣ 2
	♠ AK865	
	♥ W82	
	♦ A	
	♣ A863	



Proponowana licytacja:

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

* - karta graniczna, w turnieju na średnią trzeba jednak spróbować inwitu poprzez 3 trefl
 ** - niby mamy minimum, ale potężny fit treflowy sugeruje przyjęcie inwitu

Po wiście – najprawdopodobniej w kiera – i ściągnięciu trzech lew w tym kolorze, E odwróci w karo. Rozgrywający bierze i stwierdza, że ten napięty kontrakt wygra, gdy nie odda lewy w czarnych kolorach. Patrząc na rozkład, wydaje się, że gry nie można przegrać. Spada druga dama pik, a trefle, mimo podziału 4-1, są do wyimpasowania. A jednak obrońcy mają sporą szansę (przy dobrym rozgrywającym nawet pewność) obłożenia kontraktu.


Do zagranej Asa pik E powinien bez wahania położyć Dame!!! Nic to nie kosztuje, gdyż rozgrywający w następnym ruchu zagrałby króla pik. S widząc spadającą Dame, musi zagrać na podział atutów 4-1 i zaimpasować w drugim ruchu 10-tkę pik u W.

Jeśli E zaśpi lub S zagra atuty z góry, pozostaje druga szansa. Tym razem wykazać się musi gracz W. S asekurując się przed podziałem 4-1 trefli, zagra w pierwszej kolejności Króla trefl. W tym momencie W musi dołożyć 9-tkę. Zrzutka ta stawia rozgrywającego przed problemem, którą figurę zagrać w drugiej kolejności (teraz ewentualnego czwartego waleta może wyimpasować u obu obrońców). Po ściągnięciu Króla i dołożeniu 9-tki możliwe są takie rozkłady koloru treflowego:

	D107		D107
W54	-	-	W54
	A86		A86

Jeżeli trafi, czy zagrać Dame, czy Asa, to wygra.

Rozdanie NR 3 - (NS - niebezpieczny przeciwnik)

S	♠ AW5	
EW	♥ A4	
	♦ 753	
	♣ K9753	
♠ 96		♠ 87
♥ KDW1032		♥ 9875
♦ A98		♦ DW102
♣ 62		♣ DW10
	♠ KD10432	
	♥ 6	
	♦ K64	
	♣ A84	

Proponowana licytacja:

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

* - odzywka przesadzająca końcówkę z fitem pik (można ewentualnie zalicytować 3T oczywiście forsujące lub zapowiedzieć 4 pik)

** - ręka mimo tylko 12 PC zachęcająca


*** - minimum forsingu

Do końcówki w piki zapewne dojdą wszyscy, z wygraniem zaś gry może już być kłopot. Po wiście najprawdopodobniej Królem kier rozgrywający stwierdza, że posiada tylko 9 lew (6 pikowych, 1 kierowa i 2 treflowe). Dodatkowe lewy można wyrobić tylko w treflach (As karo jest na pewno u W). Należy tak zaplanować rozgrywkę, aby nie dopuścić gracza E (który podegrałby Króla karo). W tym celu **przepuszczamy** pierwszego kiera. Dowolny odwist bijemy, na Asa kier wyrzucamy trefla z ręki, ściągamy raz atuta i gramy Asa trefl i trefla (zabezpieczenie przed podziałem trefli 1-4 z singlem u W). Jeśli się podzieliły ściągamy drugi raz atu i wyrabiamy trefla przebitką. Dojście do fort w stole stanowi trzeci pik. Bierzemy 6 lew pikowych, 1 kierową, 4 treflowe. Razem 11 lew !!!

Aby tak rozegrać, należy rozgrywkę zaplanować jeszcze przed dołożeniem pierwszej karty ze stołu. Nie można łać Asem i dopiero wtedy zaczynać myśleć.

Rozdanie to już kilkakrotnie udawało mi się przemycić do rozgrywanych u nas turniejów (np. w czasie pauzy na 1 stoliku) i muszę stwierdzić, iż widziałem tylko jedną osobę, która wykonała powyższy manewr. Kto to taki? Mogę zdradzić w prywatnej rozmowie.

Rozdanie NR 4 - (NS - przepuszczenie, WE - rozgrywka)

<p>W</p> <p>obie</p> <p>♠ AKDW5</p> <p>♥ D2</p> <p>♦ K10743</p> <p>♣ K</p>	<p>♠ 1086</p> <p>♥ K10865</p> <p>♦ W2</p> <p>♣ 872</p>		<p>♠ 732</p> <p>♥ W943</p> <p>♦ D65</p> <p>♣ 1053</p>	<p>♠ 94</p> <p>♥ A7</p> <p>♦ A98</p> <p>♣ ADW964</p>	<p>lub</p>	<p>Proponowana licytacja:</p> <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>1P</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>2T*</td> <td>2K</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>2P</td> <td>3T</td> <td>3K</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>3P</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <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>1T**</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>1K</td> <td>2T</td> <td>2P</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>3T</td> <td>3K</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>3P</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	N	E	S	W	-	-	-	1P	pas	pas	2T*	2K	pas	2P	3T	3K	pas	3P	pas	pas	pas				N	E	S	W	-	-	-	1T**	pas	1K	2T	2P	pas	pas	3T	3K	pas	3P	pas	pas	pas			
N	E	S	W																																																			
-	-	-	1P																																																			
pas	pas	2T*	2K																																																			
pas	2P	3T	3K																																																			
pas	3P	pas	pas																																																			
pas																																																						
N	E	S	W																																																			
-	-	-	1T**																																																			
pas	1K	2T	2P																																																			
pas	pas	3T	3K																																																			
pas	3P	pas	pas																																																			
pas																																																						

* - część par wznowi zapewne kontrą w poszukiwaniu trapping pasa. Odzywka ta ma tę wadę, że gubi bardzo dobry kolor treflowy, który będziemy musieli sprzedać w drugim okrażeniu

** - niektórzy gracze otworzą z tą kartą silnym treflem, choć ręka ta jest zdecydowanie na to za słaba

W rozdaniu oczywiście możliwe są również inne licytacje, w trakcie których W pokaże rękę dwukolorową, jednak końcowym kontraktem powinna być częściówka pikowa lub karowa. Po raczej oczywistym wiście treflowym S powinien po wzięciu asem kontynuować trefle. Rozgrywający przebiję, ściągnie ileś tam razy atuty i będzie musiał wyrobić kara. Zagra blotkę karo do Damy w stole. Gracz S musi bezwzględnie tą lewą **przepuścić** (zwłaszcza po dołożeniu przez partnera 2 karo jako ilościówki). Musi to wykonać bez chwili wahania. Takie zagranie spowoduje umiejscowienie Asa karo u N i w konsekwencji zaimpasowanie waleta u S. Rozkład kar z punktu widzenia rozgrywającego może wyglądać tak:


	A2	
K10743		D65
	W98	

Przepuszczenie **nigdy** nie spowoduje straty lewy, natomiast zabicie damy nie pozostawi wyboru rozgrywającemu. W następnym okrażeniu tego koloru, z powodu braku dojścia do stołu, będzie zmuszony zagrać Króla karo do którego spadnie Walet. Po takiej obronie rozgrywający przegra nawet 2pik.

Jeśli w rozdaniu rozgrywającym zostanie S, to będzie grał częściówkę treflową. Singlowy Król trefl jest jak najbardziej do trafienia. E w trakcie rozgrywki pokaże fit pikowy i damę karo. Z królem trefl poparłby partnera w piki. W trefle można wziąć 10 lew.

Skuteczność tego zagrania jest prawie stuprocentowa. Piszę „prawie”, bo uczestniczyłem w rozdaniu, w którym rozgrywający zagrał w drugiej lewie króla i złowił waleta. Kto to taki? Mogę zdradzić w rozmowie prywatnej.

Rozdanie NR 5 - (NS – licytacja, liczenie do 12)

N	♠ AK753	
NS	♥ AD6	
	♦ K2	
	♣ 765	
♠ -		♠ W10964
♥ 85432		♥ 1097
♦ 8654		♦ 107
♣ 10932		♣ A84
	♠ D82	
	♥ KW	
	♦ ADW93	
	♣ KDW	

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
1P	pas	2K	pas
2NT*	pas	3P**	pas
4K	pas	4NT	pas
5T***	pas	6NT	pas
pas	pas		

* - nadwyżkowe (15+PC)

** - silne uzgodnienie

*** - 3 wartości z 5

Rozdanie na sprawdzenie warsztatu licytacyjnego.

W trakcie licytacji gracz S dowiedział się od partnera o:

- nadwyżkowej ręce najczęściej ze składem 5332 - (2NT)
- braku asa trefl, królu karo - (4K)
- 3 wartościach z pięciu (AK pik i A kier) - (5T)

Te wiadomości wystarczą do kreślenia optymalnego kontraktu, wystarczy policzyć lewy: 3 pikowe, 2 kierowe, 5 karowych, 2 treflowe. Razem pewne 12 lew.

Dużym błędem byłoby zalicytowanie kontraktu 6 pik. Wymaga on podziału atutów 3-2 i taka licytacja została ukarana podziałem 5-0. Jeśli już tak się stanie, to gracz E nie powinien tego kontraktu kontrować. Grozi obudzenie przeciwników i korekta na 6NT.

Do określenia ilości lew nie były potrzebne jakieś wymyślne konwencje, wystarczyły podstawowe umiejętności licytacyjne (znajomość pojęcia rewesu, cue-bidy, pytanie o asy).

Rozdanie NR 6 - (WE – licytacja, liczenie do 13)

E
EW

♠ 932
♥ W1087
♦ 98
♣ KW102

♠ AD1087
♥ A4
♦ A1076
♣ 76

♠ 64
♥ D932
♦ 543
♣ D953



♠ KW5
♥ K65
♦ KDW2
♣ A84

Proponowana licytacja:

W	N	E	S
-	pas	1NT	pas
2C	pas	2P	pas
3K*	pas	3P**	pas
3NT***	pas	4T	pas
4K	pas	4NT	pas
5T(3z5)	pas	5K(o króle)	pas
5C(brak)	pas	5NT(o D atu)	pas
6K(jest)	pas	6C*****	pas
6P	pas	7K !!!	pas
pas	pas		

* - naturalne 4+ i forsujące do końcówki (od dłuższego czasu jest to ustalenie standardowe)

** - pełny fit pikowy, zachęcające

*** - układ 5242 (zaliczowanie koloru byłoby z krótkości)

Rozdanie na sprawdzenie warsztatu licytacyjnego.

Do wysokości 6 karo S dowiedział się od partnera o:

- układzie 5242 (3NT)
- sile co najmniej inwitującej szlemika (cuebid 4karo)
- 3 asach (5T)
- braku króla (5C)
- damie atu (6K)


Te wiadomości dają wyliczone 12 lew w bez atu (5 pików, 2 kiery, 4 kara i 1 trefl) oraz 13 lew w kara (do powyższych dochodzi przebitka karo).

Gracz W może posiadać jeszcze Damę kier i stąd też odzywka 6C***** jako pytanie o nieujawnione wartości. W przypadku jej posiadania odgórne byłoby 13 lew w bez atu. Po negatywnym 6P wybór kontraktu: 7K.

Ponieważ rozdanie 5 i 6 będzie rozgrywane na jednym stole, para WE (nauczona poprzednim rozdaniem) zapewne wyczuje jakiś podstęp i nie zagra kontraktu kolorowego. Dominować będą zapewne szlemiki lub ... szlemy bezatutowe. W rozdaniu tym o wszystkich potrzebnych kartach można się dowiedzieć (choć tutaj jest to trochę trudniejsze rozdanie niż poprzednie) stosując kolejne pytania o asy, króle, damę atu. Jeśli ktoś zdecyduje się na golnięcie szlema w bez atu na ogólną siłę karty, będzie to ukarane.

Rozdanie NR 7 - (NS – przebitka, promocja, WE - przegrywająca na przegrywającą)

Proponowana licytacja:

<p>S</p> <p>obie</p> <p>♠ 963 ♥ 93 ♦ 986 ♣ KDW98</p> <p>♠ AW ♥ KDW106 ♦ AW43 ♣ 102</p> <p>♠ D8754 ♥ A82 ♦ 5 ♣ A743</p>		<p>♠ K102 ♥ 754 ♦ KD1072 ♣ 65</p>	<table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>pas*</td> <td>1C</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>2C</td> <td>pas</td> <td>3K**</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>4C</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">lub</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>1P*</td> <td>2C</td> </tr> <tr> <td>2P</td> <td>3C</td> <td>pas</td> <td>4C</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td></td> </tr> </table>	N	E	S	W	-	-	pas*	1C	pas	2C	pas	3K**	pas	4C	pas	pas	pas				lub				N	E	S	W	-	-	1P*	2C	2P	3C	pas	4C	pas	pas	pas	
N	E	S	W																																								
-	-	pas*	1C																																								
pas	2C	pas	3K**																																								
pas	4C	pas	pas																																								
pas																																											
lub																																											
N	E	S	W																																								
-	-	1P*	2C																																								
2P	3C	pas	4C																																								
pas	pas	pas																																									

* - część graczy podążając za współczesnymi trendami otworzy 1P

** - odzywka dyskusyjna ale w turnieju na średnią dopuszczalna

Jest to rozdanie w którym zarówno obrońcy jak i rozgrywający mają okazję się wykazać.


Po wiście – najprawdopodobniej Królem trefl – gracz S powinien przejąć go Asem i zagrać blotkę karo. Mając Asa atu i komunikację treflem może doprowadzić do przebitki. Rozgrywający po takim początku musi po pierwsze dostrzec, że odwrót w karo to singiel (oczywiste), po drugie spróbować nie dopuścić do przebitki. Jak widać nawet trafny impas pik nie rozwiązuje sprawy z powodu kłopotów komunikacyjnych. Rozdanie powinniśmy rozegrać tak, aby nie można dopuścić „do piłki” gracza N. W tym celu należy zagrać Asa pik, Waleta pik przejmując go Królem i 10-tkę pik wyrzucając trefla. Wykorzystujemy tu szansę posiadania Damy pik przez gracza S (jeśli ma ją N to gry nie da się wygrać). S na zagrana 10-ktę wstawi oczywiście posiadaną Damę. Po takim zagranie groźba przebitki zniknie z powodu braku komunikacji między obrońcami.

Czy w takim przypadku S musi się poddać? Skądże, dalej szansa obłożenia kontraktu jest olbrzymia. Wystarczy u partnera zastać drugą 9-tkę atu. S po utrzymaniu się Damą pik gra w czwartego pika a po dojściu Asem kier w piątego. I tak ósemka kier bierze wpadkową lewą.

Przy milczeniu przeciwników, manewr przegrywająca na przegrywającą w tym rozdaniu nie jest łatwy do dostrzeżenia. Jeśli S otworzy licytację odzywką 1P, to wtedy rozgrywający będzie miał łatwiej, bo po wiście królem trefl ma rozliczone figury.

Rozdanie NR 8 - (NS – licytacja, obrona, WE – licytacja, rozgrywka, zagranie okrążające)

Proponowana licytacja:

<p>W nikt</p> <p>♠ KW105 ♥ D62 ♦ 8 ♣ KD1073</p>		<p>♠ A7 ♥ K94 ♦ KD7653 ♣ 82</p>	<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>2T</td><td>2K</td><td>ktr</td><td>3K</td></tr> <tr><td>3P</td><td>pas/4K*</td><td>pas</td><td>pas</td></tr> </table> <p>lub</p> <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>1K</td><td>1P</td><td>2K</td></tr> <tr><td>2P</td><td>3K</td><td>3P</td><td>pas</td></tr> <tr><td>pas</td><td>pas/4K*</td><td></td><td></td></tr> </table>	N	E	S	W	-	-	-	pas	2T	2K	ktr	3K	3P	pas/4K*	pas	pas	N	E	S	W	-	-	-	pas	1T	1K	1P	2K	2P	3K	3P	pas	pas	pas/4K*		
N	E	S	W																																				
-	-	-	pas																																				
2T	2K	ktr	3K																																				
3P	pas/4K*	pas	pas																																				
N	E	S	W																																				
-	-	-	pas																																				
1T	1K	1P	2K																																				
2P	3K	3P	pas																																				
pas	pas/4K*																																						
<p>♠ 63 ♥ AW8 ♦ 10942 ♣ A654</p>	<p>♠ D9842 ♥ 10753 ♦ AW ♣ W9</p>																																						

* - gracz E może spasować lub powiedzieć chodzące 4 karo – rozpatrzmy oba przypadki

Jest to rozdanie dające możliwość walki o zapis częściowy do dużej wysokości przez obie strony. Wszak 140 z jednego pokoju i 130 z drugiego pokoju daje ładnych parę impów.

Kontrakt 3pik, rozgrywa S.

Po wiście najprawdopodobniej w karo rozgrywający bije figurę Asem i gra blotkę pik do Waleta w stole. E powinien teraz przeprowadzić analizę. Aby położyć kontrakt musimy wziąć lewą treflową, pikową i 3 lewy kierowe. Partner musi więc posiadać oba brakujące asy i co najmniej Waleta kier z ósemką. Kiery należy ściągnąć szybko, bo inaczej wylecą na trefle i to partner musi w nie zagrać podgrywając damę waletem. Nie można jednak teraz szybko zabić pika i zagrać w trefla do asa partnera, gdyż ten z szybkością światła odwróci w trefla do przebitki. Czy możemy temu zaradzić? Owszem, pozbadźmy się atuta. Najlepiej jest zagrać Asa pik i pika lub dołożyć małego pika a kontynuację zabić Asem. Dopiero teraz W po wzięciu na asa trefl, nie będzie miał innego wyjścia jak tylko podegrać kiery.

Z pozycji W podegranie kierów Waletem jest elementarne. Każde inne zagranie świadczyć będzie o ... nieobecności przy stole. 3 pik – 8 lew

Kontrakt 4 karo, rozgrywa E

Po najgroźniejszym wiście w Waleta trefl rozgrywający powinien go przepuścić. Jest to zagranie całkowicie bezpieczne, gdyż nawet gdyby S wziął w drugiej lewie przebitkę, to i tak na Asa trefl będziemy mogli później wyrzucić przegrywającą blotkę pik. Kontynuację bijemy asem i gramy karo do figury w ręku. S bierze asem i odchodzi w pika. E bije podłożonego króla, ściąga przeciwnikowi ostatnie atu i odchodzi w pika. N gra trefla E przebija, S nie dokłada. Pozostaje do rozwiązania kolor kierowy. Po tych paru lewach skład przeciwników jest jasny: N posiada 4315 a S 5422 (wszystko to można bezproblemowo policzyć). Teraz figury: S pokazał już AW karo, W trefl i figurę pik, N musi posiadać wszystkie pozostałe w tym też Damę kier. Jedynym sposobem na nieoddanie lewy kierowej jest zagranie w pierwszym ruchu Waleta i po podłożeniu Damy zaimpasowanie 10-tki u S. 4 karo – 10 lew

Rozdanie, w którym para WE, obojętne czy będzie bronić czy rozgrywać, musi wykonać taki sam manewr związany z rozegraniem kierów.

Rozdanie NR 9 - (NS – obrona Renaty Wajdowicz)

N	♠ DW75	
EW	♥ 84	
	♦ 83	
	♣ DW876	
♠ K109		♠ A86432
♥ W3		♥ 972
♦ AD765		♦ KW
♣ K32		♣ A10
	♠ -	
	♥ AKD1065	
	♦ 10942	
	♣ 954	

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
pas	1P	2C*	3K**
pas	3P	pas	4P
pas	pas	pas	
lub			
N	E	S	W
pas	1P	pas	2K
pas	2P	pas	4P
pas	pas	pas	

* - z posiadaną ręką można spasować, powiedzieć 2 lub 3 kier – zależy od stylu gry
 ** - alternatywą jest 3 kier jako forsing z fitem, ale 3 karo wydaje się lepsze bo pokazuje ładny kolor

Jest to rozdanie, które pojawiło się podczas rozgrywek kadry kobiecej w 2006 roku. Grane było na 8 stołach i tylko na jednym zostało prawidłowo rozwiązane. Tym chlubnym wyjątkiem była nasza reprezentantka Renata Wajdowicz (zajmowała ona pozycję N).

S wistowała w Asa, Króla kier i po dołożeniu ilościówki zagrała kiera po raz trzeci. Tak też zapewne było na większości stolików zarówno na rozgrywkach kadry jak i na dzisiejszym turnieju. Rozgrywająca kładła ze stołu 9 pik a obrończyni N automatycznie nadbijała. I na tym rozdanie się kończyło, gdyż pozostała figura atutowa była łatwa do wyimpasowania. Jedyną osobą, która potrafiła obłożyć ten kontrakt była właśnie Renata. **Otóż do zagranego trzeci raz kiera (przebitego 9-tką pik) dołożyła karo !!!** To zagranie definitywnie kładzie grę. Proszę zauważyć, że w grze pozostały jeszcze następujące atuty:

	DW75	
K10		A86432
	-	

Teraz rozgrywająca nie była w stanie nie oddać dwóch lew atutowych. Po zagranie Króla (od N 5-tka, od E 2-ka) i 10-tki (od N Walet, od E As) pozostaną takie atuty:

	D7	
-		8643
	-	

Przy takim układzie możliwe jest jeszcze wygranie poprzez paradę, ale wyrzucając karo Renata skutecznie zlikwidowała i tę możliwość (brak jednego dojścia do stołu). Brawo !!!

Rozdanie NR 10 - (NS – kolejność zagrań, bezpieczna rozgrywka koloru)

**E
obie**

♠ 9653
♥ 108
♦ D1082
♣ AK2

♠ A42
♥ A764
♦ KW73
♣ W9



♠ DW
♥ KDW5
♦ A965
♣ 1084

♠ K1087
♥ 932
♦ 4
♣ D7653

Proponowana licytacja:

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

* - otwarcie 1T lub 1K zależnie od systemu

Rozdanie z kategorii łatwych i przegranie tej gry nie powinno się przytrafić nikomu.

Po wzięciu najprawdopodobniej As, Król i Dama trefl rozgrywający przebija i ściąga 3 razy atuty. Teraz może sobie pozwolić na oddanie tylko 1 lewy. Dużym błędem jest rozpoczynanie dalszej rozgrywki od koloru karowego. W tej chwili rozgrywający nie wie czy grać na wzięcie 4 lew karowych czy też na pewne 3. Wcześniej należy sprawdzić czy w piki oddajemy lewę. A więc Dama pik na impas. Udał się, więc teraz należy tak rozegrać kara aby oddać w nich tylko 1 lewę. Król karo i karo do 9-tki w ręku (oczywiście wtedy gdy obrońca E dołoży blotkę, jeśli nie dołoży to bijemy asem i gramy do waleta). Taki sposób rozgrywki zapewnia nam wzięcie 3 lew niezależnie od tego który obrońca ma 4 kara.

Rozdanie NR 11 - (losowe)

Rozdanie NR 12 - (NS – licytacja, rozliczenie rąk, przymus prosty)

W	♠ 104	
NS	♥ K6	
	♦ AK10973	
	♣ AW5	
♠ AK753		♠ DW92
♥ 987		♥ DW32
♦ 542		♦ 8
♣ 76		♣ D1032
	♠ 86	
	♥ A1054	
	♦ DW6	
	♣ K984	

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	-	-	pas
1K	pas	1C	1P*
3K	3P	5K**	pas
pas	pas		

* - w tych założeniach na wejście do licytacji zdecyduje się pewnie większość graczy
 ** - można dać kontrę, która po odpasowaniu przez W przyniesie +300 lub gołnąć końcówkę

Wbrew pozorom wejście 1P znacznie ułatwiło licytację parze NS. Gdyby W spasował, po początkowej sekwencji 1K-1C-3K-? gracz S byłby w kłopotcie. Odzywka: 3P to trzeci kolor a więc wskazanie zatrzymania, 3NT bez zatrzymania pik nie wchodzi w grę, 3C do wydłużenie kierów, każda inna przekracza 3NT, które może być ostatnim idącym kontraktem. Słowem wszystko źle. Pewnie skończyłoby się na 3NT bez jednej.

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

Również kontrakt 5K nie jest łatwy do wygrania.


Po wiście najprawdopodobniej Dama pik i ściągnięciu 2 pików nastąpi odejście karowe. Rozgrywający musi trafnie rozwiązać kolor treflowy. W tym celu po trzykrotnym ściągnięciu atutów gramy Króla kier i kiera do Asa w stole. Tutaj uwaga! Gracz E dokłada w drugiej lewie Waleta kier. Jest to zagranie mechaniczne, które wykona 99,9% brydżystów, choć w tym rozdaniu, jak się za chwilę okaże, będzie kosztowne. Rozgrywający utrzymawszy się Asem kier w stole przebija kiera w rękę. Ma to na celu sprawdzenie szansy trzeciego DWx jak również poznanie układu rozdania.

W tym miejscu rozgrywający wie, że gracz W posiada: 5 pików (mając sześć pików AKxxxx otworzyłyby na pierwszym rękę blokiem), 3 kiery (trzy razy dołożył a jego partner podkładając Waleta zdradził posiadanie Damy), 3 kara (trzy razy dołożył) i dokładnie 2 trefle.

Teraz wystarczy ściągnąć wszystkie kara, by gracz E znalazł się w prostym przymusie treflowo kierowym. Wygrywamy kontrakt 5 karo niezależnie od położenia Damy trefl.

W	♠ -	
NS	♥ -	
	♦ 3	
	♣ AW5	
♠ 53		♠ -
♥ -		♥ D
♦ -		♦ -
♣ 76		♣ D103
	♠ -	
	♥ 10	
	♦ -	
	♣ K98	

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

N	♠ AD103		
obie	♥ 743		
	♦ D53		
	♣ KW7		
♠ 72		♠ 6	
♥ KW102		♥ 965	
♦ 109		♦ W872	
♣ 109652		♣ AD843	
	♠ KW9854		
	♥ AD8		
	♦ AK64		
	♣ -		

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
1T	pas	1P	pas
2P	pas	4T*	pas
4P**	pas	6P***	pas
pas	pas		

* - splinter w poszukiwaniu szlema


** - oczywiste 4 pik

*** - po 4P szlema możemy sobie wybić z głowy

Ciekawe rozdanie, w którym zarówno obrońcy jak i rozgrywający mogą powalczyć. Mimo, iż przy zastanym rozkładzie szlemik jest do

wygrania, na wielu stołach losy kontraktu będą się rozstrzygać pewnie w ostatnich lewach. Rozpatrzmy co się stanie w rozdaniu po różnych wistach.

1) Po wście w trefla (najprawdopodobniej 10-tką lub 9-tką odpowiednio w wście naturalnym i odmiennym) rozgrywający powinien przeanalizować rozdanie i stwierdzić, że kontrakt zależny jest od położenia ... 8 trefl. Należy wstawić Waleta i podłożoną Damę zabić atutem. Przechodzimy do stołu pikiem i gramy Króla trefl (niemożliwe jest aby W po tej licytacji oddał wist spod Asa trefl), który zostaje pobity Asem i atutem. Ściągamy przeciwnikom ostatniego atuta i zgrywamy 3 kara utrzymując się w stole (diagram poniżej).

N	♠ D10		
obie	♥ 743		
	♦		
	♣ 7		
♠		♠	
♥ KW102		♥ 965	
♦		♦ W	
♣ 96		♣ 84	
	♠ W9		
	♥ AD8		
	♦ 7		
	♣ -		

Jeśli kara były po trzy, już wygraliśmy. Jeśli ostatnie karo ma W również. Jeśli nie, to gramy ze stołu 7 trefl. Teraz gracz E musi wstawić na 7-kę swoją 8-kę trefl. Jak tego nie uczyni rozgrywający wyrzuci kiera W będzie na wpustce. Po wstawieniu 8-ki trefl rozgrywający przebija trefla, przebija karo (w tym momencie istnieje alternatywny sposób rozgrywki poprzez ściągnięcie pika, ale to jest gra w otwarte karty) i gra ze stołu kiera. Znowu E musi czuwać i wstawić 9 kier, inaczej znowu nastąpi wpust.

Żeby tak całkiem nie wyłączać z rozdania gracza W to i on ma coś do zrobienia. Nie może on mianowicie pozbyć się 2 kier i zostawić sobie w tym kolorze KW10. Wyrzucenie tej karty wcześniej zniweczy cały wysiłek partnera, gdyż nastąpi samowpust, niezależnie co podłoży E.

2) Po wście inną blotką trefl rozgrywający powinien położyć 7 trefl licząc, iż E nie rozczyta wistu i wstawi Damę. Jeśli nie, to rozgrywka podobna jak w punkcie pierwszym.

3) Po wście w pika lub karo należy zagrać ze stołu trefla. Teraz gracz E nie może położyć na zagraną blotkę Damy. Jeśli to zrobi zdradzi położenie Asa i rozgrywający łatwo wyrobi trefla. Położenie blotki nie jest zagranie specjalnie trudnym, gdyż zastanówmy się, który rozgrywający zagra blotkę spod KW7 do singlowej 10-tki w rękę? I to bez żadnych dodatkowych przesłanek. Następnie gra będzie przebiegać jak punkcie 1.

Rozdanie NR 14 - (WE – licytacja, planowanie rozgrywki)

E
nikt

♠ KD54
♥ AW76
♦ KD53
♣ 7

♠ W109
♥ K1083
♦ A76
♣ W83



♠ 3
♥ D9
♦ W109842
♣ D964

♠ A8762
♥ 542
♦ -
♣ AK1052

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	1P	pas	4T*
Pas	4K**	pas	4NT***
pas	5P	pas	6P
pas	pas	pas	


* - splinter

** - co prawda krótkość treflowa nie za bardzo nas ucieszyła (lepszy byłby np. dubel), ale cuebid 4 karo chyba trzeba dać

*** - w zasadzie lepszą odzywką jest 4kier, po którym E powie 4 pik i licytacja ma szansę się na tym zakończyć, ale powiedzmy że W jest optymistą.

Po wiście najprawdopodobniej Walet karo rozgrywający, przed dołożeniem pierwszej karty z dziadka, musi zrobić analizę rozdania. Rozdanie jest tak ułożone, że w drugiej lewie będzie już na to za późno. Po dogłębnej analizie, należy położyć ze stołu figurę a na wstawionego Asa karo wyrzucić kiera. Tylko w ten sposób unikniemy skrótu atutów w rękę. Jeśli byśmy przebili Asa to (proszę sprawdzić) nie starczy nam dojść do ręki aby wyrobić i odegrać trefle. Proszę zauważyć że jedną lewę musimy oddać zawsze, więc dlaczego nie miałyby to być pierwsza lewa, która pozwoli uniknąć skrótu w rękę.

Szlemik w tym rozdaniu nie jest szczególnie polecanym kontraktem i pary, które zatrzymały się w końcówce, pewnie będą miały średnią z rozdania. Ci, którzy zapędzili się aż do szóstki, muszą się ją jeszcze wygrać.

S	♠ KD54	
NS	♥ -	
	♦ AK87	
	♣ A8642	
♠ 983		♠ AW1062
♥ D105		♥ 8732
♦ DW109		♦ 52
♣ KW10		♣ D3
	♠ 7	
	♥ AKW964	
	♦ 643	
	♣ 975	

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	-	2C*	pas
pas**	pas***		

* - lub 2K w zależności od systemu – otwarcie w ramach niekorzystnych założeń poprawne
 ** - mimo posiadania aż 16PC raczej pas, jeśli już chcemy grać końcówkę to tylko 4 kier,
 *** - oczywisty pas, partner posiada przecież niewiele kierów i nie zabrał głosu w licytacji.

Otwarcie blokiem 2C (2K) w niekorzystnych założeniach raczej normalne. Kolor solidny, trzy figury podparte 9-tką, singiel pik to wszystko przemawia za otwarciem licytacji. Gracz N nie powinien ulec magii punktów tylko się zastanowić, co w rozdaniu można wygrać przy statystycznej ręce partnera. Jeśli się ma odpowiednie narzędzia, można zapytać o siłę otwarcia i wtedy podjąć bardziej racjonalną decyzję. Taki mechanizm jest popularny po otwarciu 2 karo multi i pary grające tą konwencją będą w uprzywilejowanej pozycji. Po otwarciu 2 kier niestety takiego mechanizmu nie ma (przynajmniej bez szczegółowych ustaleń). Według mnie jednak statystycznie żadna końcówka nie będzie na tyle dobra, aby ją zapowiedzieć. Najlepsze powinno być zatrzymanie się w kontrakcie 2 kier.

Kontrakt 4 kier – blok w niekorzystnych założeniach powinien opierać się przede wszystkim na solidnym kolorze np. KDWxxx, ADWxxx. W związku z tym w kolorach bocznych raczej nie należy się spodziewać znaczących figur (zauważmy, że z ręką: x AKW9xx Dxx xxx duża część zawodników otworzy 1 kier). Najczęściej oddamy w kierach 1-2 lewy. Do oddania jest także As pik oraz trefl i karo. To już 4-5 lew. Częściej przegramy końcówkę niż wygramy (choć znajdują się też ręce, z którymi 4 kier będzie z góry).

Kontrakt 3NT – powiedzenie 3NT z kartą N to brydżowy koszmar. Rozgrywający ma w ręku 4-5 lew, a gdzie pozostałe? Nawet jeśli dziadek będzie miał 6 lew (np. AKDWxx kier), to na pewno nie będzie do nich dojścia. Jeśli znajdzie się dojście, to na pewno kolor kierowy będzie dopiero do wyrobienia. Liczenie na to, że partner może mieć figury poza kolorem bloku i uda nam się wyrobić lewy w ręku, to przejaw myślenia życzeniowego. Przecież partner nie otworzył w niekorzystnych założeniach z kartą: x Wxxxxx Dxx K Dx.

Istnieje jeszcze dodatkowy motyw w rozdaniu. Jeśli N spasuje na otwarcie 2 kier na pozycji wygasającej znajdzie się gracz E. Ma on solidny kolor pikowy i parę punktów. Czy ma wznowić odzywką 2pik? Absolutnie nie !!! Przecież partner nie ma za wiele kierów, a mimo to spasował. Oczywiście W ma trochę punktów i zapewne fit pikowy, ale z posiadaną kartą zawsze podniesie nasze 2 pik do co najmniej 3 pików (wszak E nie jest po pasie i jego ręka może zawierać ładną kartę). A wtedy N z radością sobie ulży, wykładając czerwony kartonik.

Rozdanie jest tak ułożone, iż para NS może jeszcze zatrzymać się w kontrakcie 3 kier. Końcówka kierowa powinna być bez jednej (co wg M. Granovettera „w dzisiejszych czasach jest jeszcze dobrym brydżem”). Natomiast wylicytowanie koszmarnych 3NT powinno być ukarane przegraną bez trzech.

Rozdanie NR 16 - (NS - obrona , WE - ocena karty, misfit)

<p>W EW</p> <p>♠ A9753 ♥ 9 ♦ KD653 ♣ 32</p>	<p>♠ K106 ♥ 82 ♦ W942 ♣ K1097</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>♠ W842 ♥ DW1076 ♦ A7 ♣ W8</p>	<p>♠ Q ♥ AK543 ♦ 108 ♣ AD654</p>	<p>Proponowana licytacja:</p> <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>2K*</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">lub</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>2P**</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>?</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	N	E	S	W	-	-	-	2K*	pas	?			lub				N	E	S	W	-	-	-	2P**	pas	?		
N	E	S	W																												
-	-	-	2K*																												
pas	?																														
lub																															
N	E	S	W																												
-	-	-	2P**																												
pas	?																														

* - Wilkosz


** - piki i młodszy

W założeniach niekorzystnych otwarcie dwukolorowe z ręką W jest jak najbardziej poprawne. Co ma powiedzieć E jeśli dojdzie do niego odzywka 2 karo? Najczęściej partner będzie miał piki i kara. Czy strona WE może wtedy wygrać jakąś końcówkę? Zdecydowanie nie!!! Zobaczmy rozkład. W ma bardzo solidne otwarcie, As karo stoi, król trefl stoi, kolory nie dzielą się jakoś specjalnie źle, jednak mimo to każda końcówka jest bez szans. A co jeśli partner ma np. kiery i piki? Niestety, nie ma jak tego po Wilkoszu sprawdzić. Jeśli zapytamy o skład przez 2NT, to najczęściej usłyszymy 3 pik (piki i kara) i co wtedy? Wylądujemy w jakimś beznadziejnym kontrakcie. Pewnie w 3 bez atu, które mimo korzystnego położenia figur strona NS łatwo obłoży. Co ma w takim razie powiedzieć E? Może najlepszy będzie pas na 2 karo. Po takim pasie ciężką sytuację będzie miał S. Kusi wejście do licytacji odzywką 2kier lub kontra, choć pasy partnera i przeciwnika na 2 karo powinny go zastanowić. Para WE zapisze wtedy zasłużone (za dobrą ocenę karty) kilka stówek za dowolny kontrakt z kontra. Gracz E może jeszcze po 2karo powiedzieć 2kier, a po spodziewanym 2 pik spasować lub zagrać w kolor młodszy (choć w praktyce to jest nic innego jak podniesienie kontraktu 2 karo na 3 karo).

Trochę inaczej się ma licytacja po otwarciu 2pik (piki i młodszy). E może nawet odpasować te 2 pik (statystyka) bądź też zapytać o drugi kolor poprzez 2NT i po 3 karo spasować. Kontrakty 3 karo zawsze się wygra, nawet po dość oczywistym ataku atutowym. Wygra się również kontrakt 2pik - choć tutaj gracz N może w trakcie rozgrywki zmylić rozgrywającego, (który kolor należy przebić w rękę, kiera czy trefla) dokładając, po wykonaniu impasu, do Asa trefl króla.

Zarówno rozdanie 15 jak i 16 są rozdaniem na statystykę. Tutaj dla odmiany para WE otrzymuje szansę się wykazać dobrą oceną karty. Ma łatwiej, bo w rozdaniu poprzednim zapisała pewnie smakowite bez trzech po partii, wiedząc, jak się gra przy misfitach. Teraz, jeśli nauka pójdzie w las, takie samo bez trzech może zapisać para NS.

Rozdanie NR 17 - (NS - rozgrywka wywiadowcza)

<p>N nikt</p> <p>♠ 8732 ♥ 109532 ♦ A ♣ D76</p>	<p>♠ AD10 ♥ AD ♦ KW7 ♣ AW954</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>♠ KW4 ♥ KW6 ♦ D105 ♣ K1083</p>	<p>♠ 965 ♥ 874 ♦ 986432 ♣ 2</p>	<p>Proponowana licytacja:</p> <table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>pas</td> <td>3NT</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>6NT</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </table> <p>lub</p> <table border="0"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> <td>S</td> <td>W</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>pas</td> <td>3NT</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4T*</td> <td>pas</td> <td>4C</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4NT</td> <td>pas</td> <td>5K**</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>6NT</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </table>	N	E	S	W	1T	pas	3NT	pas	6NT	pas	pas	pas	N	E	S	W	1T	pas	3NT	pas	4T*	pas	4C	pas	4NT	pas	5K**	pas	6NT	pas	pas	pas
N	E	S	W																																
1T	pas	3NT	pas																																
6NT	pas	pas	pas																																
N	E	S	W																																
1T	pas	3NT	pas																																
4T*	pas	4C	pas																																
4NT	pas	5K**	pas																																
6NT	pas	pas	pas																																

* - po 3NT partnera (12-15PC w równym bez starszych 4) można statystycznie powiedzieć 6NT lub próbować szukać wybranych wartości do szlema. Po 4T następuje cuebid 4C, który wyklucza zatrzymanie karo i w zasadzie można pominąć pytanie o asy goląc 6NT. Nie należy w powyższej sekwencji (bezpośrednio po 3NT) licytować 4NT jako pytania o asy, gdyż jest to tylko **inwit** do szlemika.

** - 1 wartość z 5 (4 asy + król atu) na uzgodnionych treflach

Po dowolnym wiście (najprawdopodobniej blotka kier) rozgrywający aby wziąć 12 lew musi wyrobić lewy karowe i treflowe. Lewy karowe należy wyrabiać natychmiast. Po zagranii kara obrońca kładzie Asa i powiedzmy gra dalej kiera. Teraz do trafienia zostają trefle. Należy przeprowadzić rozgrywkę wywiadowczą ściągając lewy w kolorach starszych (wszyscy dokładają) i karach (W nie dokłada do drugiego kara). Na podstawie tych wiadomości można odtworzyć rękę E: 6 kar oraz co najmniej 3 kiery i 3 piki. Pozostaje więc miejsce na co najwyżej 1 trefla. Gramy więc Króla trefl i trefla na **pewny** impas.

Rozdanie dedykowane zwolennikom szukania Damy za waletem oraz teoretykom grającym zawsze na podział 2-2.

E	♠ W543	
NS	♥ 532	
	♦ 102	
	♣ D762	
♠ KD9		♠ A1086
♥ 6		♥ D9874
♦ K9765		♦ D4
♣ K1043		♣ A8
		♠ 72
		♥ AKW10
		♦ AW83
		♣ W95



Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	1C	pas*	1NT**
pas	pas	pas	

* - gracza S ma oczywistego pasa, zabranie głosu z tą kartą poprzez kontrę jest bardzo dużym błędem, już lepsze byłoby wejście 1NT (choć i to nie trzyma parametrów)

** - jeśli WE grają półforsującym bezatu to odzywka oczywista, jeśli nie to i tak należy odzywkę 1NT poważnie rozważyć zamiast alternatywnych 2 karo.

Rozdanie to jest swego rodzaju pułapką na gracza S. Po otwarciu 1 kier jego karta nie nadaje się do interwencji. Niestety znając „tarnowski rynek brydzowy” część par zastosuje obligatoryjną „kontrę od 13 PC z dowolnym składem”. Takie wejście czy to kontrą (obrzydliwość) czy też 1 bez atu, skończy się dużą wypłatą przy dowolnym kontrakcie. Oczywiście para WE musi się jeszcze zachować i skontrolować. Gracz W po kontrze na 1 kier powinien dać rekontrę wskazującą siłę od 10 PC bez fitu. Nie należy się obawiać, iż zagrany zostanie kontrakt 1kier z rekontrą, gdyż po pierwsze przy przewadze siły będzie on łatwo wygrany, po drugie kontrakt ten ma zerowe szanse na utrzymanie się. Po rekontrze pójdzie już łatwo. Dowolny kontrakt na linii NS można w prosty sposób obłożyć i to najczęściej bez paru.


Jeśli S spasuje, to teraz decyzję musi podjąć W. W przypadku gdy WE grają półforsującym bez atu, to odzywka ta jest oczywista (kontrakt 1NT zapewne się utrzyma). Jeśli nie grają, to i tak należy odzywkę 1NT poważnie rozważyć, zamiast alternatywnych 2 karo. Jak już W zdecyduje się na 2karo (np. gdy para gra, iż jest to odzywka 10+PC), to ostatecznym kontraktem powinno być 2NT po sekwencji: 1C-2K-2C-2NT-pas. Gracz E nie może po 2 karo zgłosić 2pik gdyż jest to rewers wskazujący nadwyżkę. Teoretycznie kontrakt 2NT wychodzi, ale rozgrywający raczej nie trafi rozgrywki. Po dosyć naturalnym wiście pikowym zacznie wyrabiać kara, które się nie dzielą. W pewnym momencie obrońca S znajdzie się w sytuacji, gdzie będzie zmuszony otworzyć trefle. Aby obłożyć 2NT musi to zrobić 9-tką podgrywając 10-tkę w rękę rozgrywającego. Możliwe są również inne scenariusze obrony i rozgrywki.

Oczywiście WE mogą zblądzić w licytacji i jednak dopaść 3 bez atu. Teraz gracz S będzie miał okazję się wykazać i dać kontrę wistową na kiery. Da to duży wynik. Kontra taka nie jest przejawem hazardu, po wiście kierowym S ma już cztery lewy, więc grozi co najwyżej swoje.

Jest to rozdanie, w którym zła licytacja powinna się skończyć dużym zapisem dla przeciwników. Szansę na postawienie mają obie strony. Tylko trzeba jeszcze umieć wziąć.

Rozdanie NR 19 - (losowe)

Rozdanie NR 20 - (WE - rozgrywka)

W	♠ DW1097	
obie	♥ K654	
	♦ 765	
	♣ 3	
♠ A653		♠ K4
♥ 102		♥ D983
♦ ADW2		♦ 43
♣ KD4		♣ A10952
	♠ 82	
	♥ AW7	
	♦ K1098	
	♣ W876	

Proponowana licytacja:

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

Wist Damą pik rozgrywający musi zabić od razu w ręku, zachowując dojście do stołu. Następnie gra Króla trefl i Damę trefl. Teraz dowiaduje się, że aby kolor wyrobić trzeba oddać w nim lewę. Co teraz? Mamy 4 lewy treflowe, 2 pikowe i 1 karową. Razem 7 lew. Dodatkowe dwie lewy może dać tylko kolor karowy (kierów, nawet gdy Walet jest w impasie, nie zdążymy wyrobić). Aby to uczynić musimy dwukrotnie zaimpasować Króla karo. Jedno dojście mamy pikiem a drugie? Wszak trzeba jeszcze w między czasie wyrobić trefle. Drugie dojście stworzymy sobie przejmując Damę trefl Asem. Impasujemy Króla karo i wyrabiamy trefle grając blotkę z ręki do 1095 w stole. Po dojściu na Króla pik, ściągamy forty i ponownie impasujemy karo.

Rozdanie to pochodzi z przedostatniego „Świata Brydża”. To czasopismo dostaje każdy i tylko kwestia, co się z nim robi. Czasami warto by było jednak do niego zaglądnąć. Kto czytał i zapamiętał, ten ma!

Rozdanie NR 21 - (WE - manewr Deschapellesa)

N
NS

♠ AW4
♥ DW5
♦ 763
♣ A854

♠ 982
♥ 10982
♦ K54
♣ K63

♠ 63
♥ AK43
♦ ADW109
♣ W9



♠ KD1075
♥ 76
♦ 82
♣ D1072

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
1T	1P*	ktr	pas**
1NT	pas	3K***	pas
3NT	pas	pas	pas

* - w tych założeniach pewnie większość graczy wśliznie się do licytacji

** - można podnieść do 2 pik

*** - można powiedzieć kolor przeciwnika, można od razu 3NT

Na większości stołów licytacja wygaśnie na 3NT z ręki N. Możliwe są również inne kontrakty np. 2P z kontrą (tylko bez jednej), 4 kier (obkłada tylko wist treflowy), 5 karo – bez szans.

Na 3NT wist nastąpi Królem pik. Po demarce W (9-tka) rozgrywający przepuści. Ten manewr znają chyba wszyscy. Teraz E musi przeprowadzić analizę rozdania. Kontrakt wygląda na zdecydowanie bilansowy. Rozgrywający posiada 12-14 PC, w stole pokazało się 15 PC. Razem 27-29 PC. Partnerowi zostaje 40 PC – (7 PC nasze punkty) – (27-29 PC przeciwnicy) = 4-6 PC. Jakie to muszą być figury, żebyśmy mieli szansę okładki? Musi to być Król karo. Jeśli rozgrywający ma tę kartę to ma zawsze minimum 9 lew. Pozostaje jeszcze 1-3 PC. Nie mogą to być figury kierowe (rozgrywający ma wtedy Asa i Króla trefl), bo wtedy nie ma szans na okładkę. Jedynie król trefl i król karo dają nam szansę obłożenia kontraktu. Teraz co dalej? W pierwszej chwili wydaje się, że tylko K8x u partnera dają możliwość wzięcia 5 lew w obronie. Gramy małego trefla i jeśli rozgrywający zabije, czekamy z trzema lewami treflowymi. Jeśli puści, to partner przetrzuci się na pika (rozgrywający musi znowu przepuścić) a my znowu na trefla. Niestety, na tym pewnie zakończy się analiza obrońców. A wystarczy pomyśleć jeszcze przez chwilę i dojdziemy do wniosku, że 8-ka trefl wcale nie jest potrzebna do obłożenia kontraktu. Wystarczy w drugiej lewie wyjść w Damę trefl. Proszę przeanalizować układ. Ten odwist kładzie grę przy dowolnych blotkach treflowych u partnera. Takie zagranie jest jedną z odmian manewru Deschapellesa, dokładnie opisanego w literaturze brydżowej.

Żeby tak całkiem nie wyłączyć z rozdania gracza N, to w przypadku gdy obrońcy nie zagrają optymalnie w drugiej lewie Damy trefl (wtedy nie ma szans) tylko blotkę, rozgrywający musi zabić podłożonego króla. Przepuszczenie skończy się przegraną. E po utrzymaniu się królem zmieni atak na piki.

Ciekawie broni się kontraktu 4 kier. Teoretycznie obkłada go tylko wist treflowy (i to w zależności kto rozgrywa, blotką bądź figurą), ale w rzeczywistości nastąpi wist pikowy. Rozgrywający po zabiciu Asem zaimpasuje kara. Teraz gracz W nie może zabić tej lewy. Nie jest o trudne, zwłaszcza gdy E dołoży 2-kę jako ilościówkę. Gra jest teoretycznie dalej do wygrania, ale praktycznie tylko w widne karty.

Jeśli przy grze utrzyma się para WE (najczęściej w kontrakcie 2pik z kontrą) to po trafieniu wszystkich palcówek polegnie tylko bez jednej. W trakcie obrony gracz N będzie miał możliwość zastosowania manewru opisanego w rozdaniu NR 4 (należy przepuścić Króla trefl).

E	♠ 872	
EW	♥ A7632	
	♦ 854	
	♣ K7	
♠ K105		♠ AW3
♥ KD10		♥ 854
♦ W107		♦ KD9
♣ ADW10		♣ 9542
	♠ D964	
	♥ W9	
	♦ A632	
	♣ 863	

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	pas	pas	1NT
pas	3NT	pas	pas
pas			

Na wszystkich stołach grane będzie zapewne 3NT po wiście 3-ką kier i podłożeniu Waleta.


Rozgrywający powinien tę lewę zabić Królem, gdyż położenie Damy zdradziło by całkowity rozkład tego koloru. Po dołożeniu Króla, gracz N nie jest pewny czy jego partner posiadał DW kier czy tylko Waleta. Po wzięciu lewy W powinien zaplanować rozgrywkę.

Wist kierowy nastąpił najprawdopodobniej z długości (4 lub 5 kart). Kluczowymi kartami dla rozdania są Król trefl i As karo. Jeśli Król trefl jest w impasie to mamy kontrakt pewny. Jeśli nie jest w impasie (czyli posiada go wistujący), to szansą rozgrywającego jest aby As karo był u gracza S. Należy wtedy oddać w pierwszej kolejności lewę na Króla trefl a dopiero później wyrobić lewy karowe. Gracz S nie będzie już wtedy miał kiera na odejście. Jak tego dokonać? Otóż należy przejść do stołu Asem pik i zagrać trefla na impas. Przed oddaniem lew pikowych chroni nas Król i 10-tka w ręku a Walet na stole.

Teraz swoje pięć minut ma wistujący. Jeśli weźmie Królem trefl, gra kończy się automatycznie. Rozgrywający weźmie 9 lub 10 lew. Musi więc tą lewę przepuścić i to bez wahania. Chwila zastanowienia i rozgrywający momentalnie zorientuje się, o co chodzi. Nie jest to zagrane bynajmniej oczywiste. Z punktu widzenia wistującego rozkład koloru (po zabiciu Waleta kier Królem) kierowego u obrońców może być taki A7632 – DW9. W takim przypadku trzeba ściągnąć swoje lewy. Tutaj w uprzywilejowanej pozycji będą pary grające „marką zastępczą”. Do zagranych w drugiej lewie pika gracz S dorzuci odpowiedniej wysokości blotkę, czym zasygnalizuje wistującemu, czy posiada Damę kier, czy nie. Pary nie grające tym wynalazkiem skazane będą na zgadywanie.

E	♠ 87	
EW	♥ 76	
	♦	
	♣ K	
♠ K10		♠ W3
♥		♥
♦		♦
♣ ADW		♣ 954
	♠ D96	
	♥	
	♦	
	♣ 86	

Załóżmy więc, że wistujący przepuszcza zagrane trefla. Teraz rozgrywający ma trudne zadanie. Zagra zapewne karo, aby dojść do stołu i ponownie zaimpasować trefla. Gracz S zabije Asem i odwróci w kiera. N wyrobi sobie ten kolor grając w kiery po raz trzeci. Co teraz ma uczynić rozgrywający? (Układ jak na diagramie obok). Posiada już 8 lew z góry (po 2 lewy w każdym kolorze). Gdzieś trzeba wziąć dziewiątą. Może zawierzyć, że Król trefl jest w impasie lub też wykonać impas Damy pik. Losy kontraktu leżą w jego rękach.

<p>S obie</p> <p>♠ K986 ♥ K6 ♦ A643 ♣ 752</p> <p>♠ D53 ♥ 4 ♦ 95 ♣ AKW10963</p>		<p>♠ W10 ♥ DW1093 ♦ K1072 ♣ 84</p> <p>♠ A742 ♥ A8752 ♦ DW8 ♣ D</p>	<p>Proponowana licytacja:</p> <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>3T</td> </tr> <tr> <td>ktr*</td> <td>pas</td> <td>3P</td> <td>pas</td> </tr> <tr> <td>4P**</td> <td>pas</td> <td>pas</td> <td>pas</td> </tr> </table> <p>* - negatywna obiecuje 4 piki ** - alternatywą jest pas ale agresywny gracz zapowie końcówkę ze względu na lokalizację figur i wyłączenie treflowe</p>	N	E	S	W	-	-	1C	3T	ktr*	pas	3P	pas	4P**	pas	pas	pas
N	E	S	W																
-	-	1C	3T																
ktr*	pas	3P	pas																
4P**	pas	pas	pas																

Rozdanie promujące pary, które zastosują kontrę negatywną. Są niestety u nas jeszcze pary, które mają uraz do takiej kontry i one będą w tym rozdaniu w trudnej sytuacji. Co ma bowiem powiedzieć N w tej sekwencji? Część par zdecyduje się być może na 3 kier, które już nie wychodzi. Część być może da kontrę w znaczeniu karnym lub co najmniej propozycyjnym. Część zapewne posapie i spasuje.


Rozdanie jest tak ułożone, aby unaocznili potrzebę stosowania kontry negatywnej. Ilość lew możliwych do wzięcia na kontrakt:

- 3 trefl – odgórne 9 lew
- 3 kier – teoretycznie 8 lew ale w praktyce zapewne 7 lub nawet mniej
- 3 pik – odgórne 9 lew (bez stosowania jakiś wymyślnych technik)
- 4 pik – 10 lew ale rozgrywka wymaga dokładności i precyzji

Rozgrywka 4 pik

Po wiście A trefl i Król trefl grę wygrywa się przy zachowaniu odpowiedniej kolejności zagrań. Przebijamy trefla, ściągamy Asa, Króla atu i przebijamy ostatniego trefla. Oddajemy lewę na Króla karo, grając Damę karo (lub przechodzimy do stołu Królem kier i gramy blotkę karo spod Asa). Po dowolnym odwrocie oddajemy lewę na Damę pik po czym samoczynnie ustawia się przymus karowo-kierowy na graczu E. E może utrudnić rozgrywkę, nie biorąc królem karo za pierwszym razem, ale dalsza uważna gra rozgrywającego pozwoli mu zawsze wziąć 10 lew.

Po wiście A trefl i blotka kier sytuacja rozgrywającego jest znacznie trudniejsza. Po przebicciu tylko jednego trefla, ściągnięciu Asa i Króla pik musi on zagrać blotkę karo spod Asa do Damy i Waleta. Generalnie odwrót w drugiej lewie blotką kier utrudnia grę.

<p>W nikt</p> <p>♠ 842 ♥ DW106 ♦ K96 ♣ D105</p> <p>♠ AKW73 ♥ 7 ♦ W43 ♣ K943</p> <p>♠ 65 ♥ A982 ♦ A1082 ♣ 872</p>		<p>♠ D109 ♥ K543 ♦ D75 ♣ AW6</p>	<p>Proponowana licytacja:</p> <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>1P</td> </tr> <tr> <td>pas</td> <td>2T*</td> <td>pas</td> <td>2P</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	-	-	-	1P	pas	2T*	pas	2P	pas	4P**	pas	pas	pas			
N	E	S	W																				
-	-	-	1P																				
pas	2T*	pas	2P																				
pas	4P**	pas	pas																				
pas																							

* - przejściowe, seminaturalne (lub też inna odzywka zależna od stosowanego systemu)

** - można zainwitować lub zagrać końcówkę (3NT albo 4P) – kwestia oceny karty

W rozdaniu można zatrzymać się w częściówce (tylko 24 PC) lub zagrać jedną z cienkich końcówek:

3NT z ręki E - losy kontraktu zależą od obrońców. Po wiście kierowym 10 lew, po wiście karowym (wistujący ma w końcu lepsze kara niż kiery) konieczna jest zmiana ataku na kiery. Obrona raczej trudna do wykonania aczkolwiek nie niemożliwa. Wist nastąpi 2 karo i nawet jeśli do zdjęcia są 4 kara, to do obłożenia potrzebna jest jeszcze lewa w innym kolorze.

4 pik z ręki W – wist nastąpi zapewne Damą kier. Rozumowanie rozgrywającego potoczy się pewnie tak: „3NT byłoby łatwiejszą do realizacji końcówką a partner ze swoją ręką nawet nie próbował jej zagrać. Trzeba chyba zmienić partnera. Gdzie tu, do cholery, szukać lew? Bez czterech lew treflowych nie ma co marzyć o wygraniu kontraktu. Łącznie z pięcioma pikowymi daje to dopiero 9 lew. Dziesiątą może przynieść krótki As kier lub szczęśliwy układ w kolorze karowym. Ściągamy więc piki, impasujemy trefla przebijamy kiera itd.”. Wszystko to prawda ale... istnieje sposób na wygranie tego kontraktu bez konieczności szukania dziesiątej lewy w kolorach czerwonych. Trzeba tylko wziąć 10 lew w kolorach czarnych. Jak tego dokonać? Należy zagrać na odwróconą rękę. Jeśli przebijemy w ręce W 3 kiery to łącznie w weźmiemy 3 przebitki i 3 atuty w stole oraz 4 trefle (trefle musimy tak rozegrać, aby wziąć w nich 4 lewy). Daje to łącznie 10 lew. Takie rozegranie wymagać będzie podziału atutów 3-2 (przy podziale 4-1 raczej nie wygramy po skrócie kierami) i odpowiedniej komunikacji ze stołem. Wszystko to w rozdaniu zachodzi.

Czy wobec tego para NS w tym rozdaniu jest całkowicie bezbronna i skazana na łaskę przeciwników. Otóż nie!!! Kontrakt można położyć, wistując w pika lub trefla (!). Oczywiście wisty te są raczej nierealne do oddania posiadając DW106 kier. W trakcie rozgrywki gracz N może jednak jeszcze sporo namieszać. Rozgrywający, aby wziąć 4 lewy treflowe, zaimpasuje Damę i ściągnie Asa trefl. W tym momencie N musi wyrzucić zdradzoną już Damę trefl pozostawiając sobie 10-tkę. Rozgrywający zostanie postawiony przed dylematem czy trefle dzielą się po trzy (wtedy należy grać z góry), czy też dzielą się 4-2 wtedy należy grać na impas 10-tki.

Możliwe (z punktu widzenia rozgrywającego) rozkłady trefli to:

	D105				D5
K943		AW6	lub	K943	AW6
	872			10872	

Po wyrzuceniu w drugiej lewie Damy trefl czysta palcówka.

Rozdanie NR 25 - (NS – blokowanie, przepuszczenie, odblokowanie)
(WE - licytacja, rozliczenie rąk, wpustka)

N
EW

♠ D
♥ KD109863
♦ W75
♣ 75

♠ AK72
♥ AW4
♦ AD43
♣ 64

♠ 53
♥ 52
♦ 862
♣ ADW1092



♠ W109864
♥ 7
♦ K109
♣ K83

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
3C*	pas	pas	3NT**
pas	pas	pas	

* - większość graczy otworzy blokiem 3 kier, choć wg dzisiejszych standardów jest to ręka zdecydowanie za silna na taki blok w korzystnych założeniach (możliwe jest też 4 kier, a wtedy z kontrą tylko bez dwóch)

** - W znalazł się w trudnej sytuacji. W grę wchodzi w zasadzie odzywki : kontra lub 3NT. Kontra ma tę zaletę, że uaktywnia piki i w

przypadku zastanie czwórki u partnera pozwala w nie zagrać. 3NT jest licytacją bardziej praktyczną i może być dobre nawet przy 4 pikach u partnera.


W rozdaniu tym większość gracz utrzyma się w kontrakcie 3NT z ręki W. Wist nastąpi zapewne w Króla kier, a rozgrywający kiera przepuści (w tych założeniach może on się obawiać, iż blok mógłby być z kolorem 6-kartowym). N po dołożeniu przez S 7-kier może stwierdzić ze stuprocentową pewnością, iż rozgrywający ma jeszcze AW kier (partner mając waleta kier, dołożyłby go do Króla). Musi zmienić atak na pikowy lub karowy. Dla losów rozdania jest to obojętne, założmy więc, że będzie to odwist pikowy (partner musi mieć co najmniej 5-6 pików). Rozgrywający bije Asem i gra trefla do Damy w stole (bez co najmniej 3 lew treflowych kontraktu się nie wygra). Teraz S musi tą lewę bez namysłu przepuścić. Wykona to nawet początkujący brydżysta, więc W tak do końca nie może liczyć na to, iż Król jest w impasie. Trzeba poszukać innego źródła lew na wypadek takiego zagrania. Szansę na trzy lewy daje kolor karowy, gramy więc blotkę do Damy, impasując Króla karo. Następne zagranie to As karo i tutaj decydują się losy kontraktu. Gracz S musi odblokować się Królem (co nie jest w tej fazie rozgrywki łatwym zagranie). Jeśli tego zaniecha to zobaczymy co się stanie. W gra asa karo i karo notując podział koloru 3-3 i wyrabiając lewę na czwarte karo. S odchodzi w pika. Teraz rozgrywający (cały czas mający jeszcze w zanadrzu szansę wygrania kontraktu przez trefle w przypadku udanego impasu) ściąga ostatnie karo i Asa kier. I co się okazuje? Otwierający posiadał układ 1732 (można to wyliczyć w prosty sposób). Trochę wyobraźni i tak oto przedstawia się końcówka rozdania:

N
EW

♠ -
♥ D109
♦ -
♣ X

♠ 72
♥ W
♦ -
♣ 6

♠ -
♥ -
♦ -
♣ AW109



♠ 109
♥ -
♦ -
♣ XX


Czy widać już, że wygramy zawsze, niezależnie od tego, gdzie jest Król trefl? Wystarczy zgrać w pika i czekać na 2 lewy treflowe.

A co by się stało, jakby S się odblokował wcześniej królem karo? Do piłki doszedłby N i wychodząc wcześniej w trefla, zlikwidowałby możliwość wpustki.

Analiza wykazuje co prawda, iż kontrakt wygra się zawsze, ale to tylko w widne karty.

Ciekawie broni się też kontraktu 5 trefl. Tutaj też jeśli obrońca nie przepuści pierwszego trefla, musi później się odblokować Królem karo.

Rozdanie NR 26 - (NS, WE - podwójne fity)

E	♠ 2	♠ D109653
obie	♥ A9843	♥ 6
	♦ K97	♦ A
	♣ W652	♣ AD1073
♠ W87		
♥ D2		
♦ 6542		
♣ K984		
	♠ AK4	
	♥ KW1075	
	♦ DW1083	
	♣ -	

Rozdanie rozegrane na naszym podwórku podczas turnieju na średnią. Na linii NS wychodzi **szlemik w kiery**, na linii EW tylko 3 pik. A co się działo w tym rozdaniu w rzeczywistości? Zdecydowanie przeważały zapisy 790 dla pary EW za wypuszczone **4 pik z kontrą**. Na jednym ze stołów licytowano:

N	E	S	W
-	1P	2C	2P
3C(?)*	4P	ktr	pas
pas(?)*	pas		

* - licytacja z ręką N tylko 3 kier i nie wyniesienie kontry jest zastanawiające

Na stole, gdzie okupowałem linię EW, miała miejsce następująca licytacja:

N	E	S	W
-	1P	2P	pas
2NT(!)	3T	4T(!)	4P
5C(?)	5P	ktr	pas
pas	pas		

Należy tutaj zwrócić uwagę na trzy bardzo dobre odzywki pary NS. Najpierw 2P sprzedające dwukolorową ręką, później pełne wyobraźni 2NT gracza N (sprawdzające przydatność króla karowego przy grze własnej) a na końcu rewelacyjną odzywkę 4T wskazującą ofensywną rękę z krótkością trefl. W toku dalszej licytacji obie strony dowiedziały się o podwójnych fitach i licytowały wyżej (4P gracza W, po uprzednim pasie, mogło być tylko zalicytowane z fitem treflowym, stąd też gracz E skłonny był licytować piki do wysokości sześciu). Jedyny zgrzyt to 5C gracza N po 4P przeciwnika, mógł on bardziej docenić swoją rękę. W wyniku takiej licytacji para NS zapisała sobie +500 za bez dwóch (2 piki, As kier i przebitka trefl). Był to jedyny tak wysoki zapis dla strony NS dający +12 impów. W pełni zasłużone punkty zdobyte przede wszystkim pełną wyobraźnią licytacją, bez żadnych wymyślnych konwencji (4T nie było jakąś tam uzgodnioną sekwencją tylko odzywką wymyśloną na potrzebę chwili i co ważniejsze była ona jasna dla obu graczy w parze).

Rozdanie to ilustruje, jak można uniknąć licytacyjnego zgadywania na dużych wysokościach, dzięki odpowiedniej licytacji na niższych szczeblach. Znalezienie podwójnych fitów znacznie ułatwiło obu parom późniejsze podejmowanie decyzji.

A teraz najlepsze! Łączny współczynnik pary NS wynosił 3,0 (W -2,5, E -0,5). Kto to taki? Oczywiście, zdradzę w rozmowie prywatnej. Mam też listę par, które na rozegranym kiedyś turnieju skontrowały i wypuściły 4p. Jeśli ktoś jest ciekawy, jak im teraz poszło, to służę informacją.

Rozdanie NR 27 - (NS - rozgrywka bez impasu)

S
nikt

♠ 10752
♥ AW2
♦ 108642
♣ 2

♠ K94
♥ 7
♦ K73
♣ KDW1053



♠ W863
♥ D543
♦ W95
♣ 87

♠ AD
♥ K10986
♦ AD
♣ A964

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	-	1T	2T
pas	pas	2C	pas
3C	pas	4C	pas
pas	pas		

lub

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

* - odzywka dyskusyjna

Rozdanie w którym dojście do końcówki kierowej będzie łatwiejsze dla par stosujących WJ. W pełnej strefie gracz N musi w którymś momencie licytacji zaakcentować swoje walory. Może to uczynić poprzez bezpośrednie 2 kier lub po wznowieniu licytacji przez partnera. Końcówkę zagra chyba jednak zdecydowana większość par.


Po dość naturalnym wiście w Króla trefl do akcji przystępuje rozgrywający. Powinien on przed wszystkim **policzyć swoje lewy** i oprzeć grę na przebiciu trefli w stole. A więc As trefl i trefl przebity 2-ką kier. Powrót do ręki Asem karo i kolejny trefl przebity w stole konieczne Asem. Jest to asekuracja przed dublem u gracza E, który po przebiciu trefla Waletem kier, nadbił by lewą Damą i połączył atu. Bijemy więc Asem kier, dochodzimy do ręki Asem pik i przebijamy w stole ostatniego trefla Waletem kier. Daje to prawie 100% pewności zrealizowania kontraktu.

Jeśli jednak rozgrywający zbłądzi i będzie próbował dojść do ręki nieudanym impasem pik lub karo, to obrońca musi w następnej lewie połączyć atu. To samo musi uczynić gracz E gdy trzeciego trefla S przebije Waletem kier.

Ciekawa sytuacja nastąpi po pierwszym wiście blotką kier. Aby wygrać, S musi zagrać Asa i Damę pik lub karo. Wcale nie jest to zagranie łatwe i po takim wiście gra zostanie najprawdopodobniej przegrana.

Rozdanie jest podchwytliwe. Rozgrywający nie może sobie pozwolić na żaden z trzech impasów.

Rozdanie NR 28 - (WE - Merrimac)

<p>W NS</p> <p>♠ DW109 ♥ 765 ♦ A6 ♣ 10873</p>	<p>♠ 87 ♥ A432 ♦ KW9432 ♣ W</p> 	<p>♠ 643 ♥ K98 ♦ D87 ♣ D952</p> <p>♠ AK52 ♥ DW10 ♦ 105 ♣ AK64</p>
---	---	---

Proponowana licytacja:

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

Po wiście najprawdopodobniej Damą pik rozgrywający bierze asem i gra 10 karo na impas. Dla gracza E cały rozkład powinien być już jasny. Partner posiada w karach Asa a rozgrywający ma jeszcze tylko 1 karo. Jedynym dojściem do kar jest więc As kier. Trzeba go więc szybko wybić. Obowiązkiem E jest zagranie Króla kier. Jeśli rozgrywający zabije pozbawi się lew karowych, musi więc króla przepuścić. Teraz powrót do wyrabiania pików. Udało się kontrakt obłożyć.

Jeśli E zagrał zamiast króla kier blotkę, to nie zadał sobie trudu policzenia do 9-ciu. Rozgrywający po zagranie K kier może wziąć maksymalnie 8 lew (2 pikowe, 3 kierowe, 0 karowych i 3 treflowe).

Rozdanie NR 29 - (NS - licytacja, WE - myląca zrzutka obrońcy)

N
obie

♠ W9842
♥ AK5
♦ K4
♣ 752

♠ K63
♥ W62
♦ AW76
♣ AD4



♠ A75
♥ 8
♦ D853
♣ KW1086

♠ D10
♥ D109743
♦ 1092
♣ 93

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
1NT	pas	3C*	pas**
4K	pas	5K***	pas
pas	pas		

* - konwencja 5431 – krótkość kier i co najmniej 5-4 na młodszych

** - lub kontra wistowa

*** - S posiada tylko 10 PC i jest to trochę mało by próbować szlemika (gdyby jednak, to jest on do wygrania)

Rozdanie, w którym na początek do znalezienia jest dziura w kierach, później kolor i wysokość kontraktu. Pary grające konwencją 5431 wychwycają to automatycznie. Pary nie stosujące tego wynalazku muszą trochę pokombinować w zależności od wzajemnych uzgodnień. Może w ten sposób: 1NT-2T-2K-3T-3K-3P-4T-4K-5K.

Rozdanie jest tak ułożone, żeby:

- grający 3NT wpadli bez dwóch
- grający 5 trefl (i 6 karo) musieli trafić rozkład koloru karowego (o tym poniżej)
- grający 5 karo mieli kontrakt z góry przy jakimś rozsądnym rozegraniu atutów.

Rozgrywka koloru karowego:

Grający 5 trefl (lub 6 karo) nie może pozwolić sobie na oddanie lewy karowej. W pierwszym ruchu S zagra zapewne blotkę do Waleta, grając na szansę drugiego Króla pod impasem. W tym momencie gracz E musi dołożyć 9-tkę lub 10-tkę karo. Stworzy to rozgrywającemu wizję, iż kolor karowy dzieli się u obrońców w następujący sposób: K42-109. Przy takim układzie w drugiej lewie należy zagrać Damę karo. Jest to klasyczna zrzutka myląca opisana w tysiącu i jednej książkach brydżowych. Gracz, który zaniecha takiej zrzutki, widać ich nie czytał.

Rozdanie NR 30 - (NS – licytacja, przepuszczenie, rozliczenie rąk, rozegranie koloru, przymus, WE – komunikacja, zerwanie przymusu)

E
nikt

♠ D54
♥ AKD
♦ D63
♣ A942

♠ K10
♥ 1098732
♦ A
♣ W1073



♠ W3
♥ 654
♦ KW542
♣ K85

♠ A98762
♥ W
♦ 10987
♣ D6

Proponowana licytacja:

N	E	S	W
-	2P*	pas	pas**
ktr	pas	3K***	pas
3NT	pas	pas	pas

* - w tych założeniach pewnie większość graczy otworzy blokiem

** - W powinien podnieść do 3 pik, postawi to N w trudnej sytuacji

*** - 3 karo obiecuje punkty (lebensohl)

Rozdanie bardzo trudne z licznymi motywami zarówno w obronie jak i w rozgrywce. Wymaga ono od graczy odejścia od rutynowych zagrań i bardzo głębokiej analizy. Jest to rozdanie dla „arcymistrzów galaktycznych” a pokazano je, by unaocznic jak wiele motywów w turniejowej młócce jest niedostrzeganych.

Licytacja w tym rozdaniu może potoczyć się przeróżnie. Kontraktami ostatecznymi mogą być: 3 pik (7-8 lew), 3 karo (po wiście królem pik 9 lew) czy też najczęściej 3NT (grany zapewne z ręki N).

Ten ostatni kontrakt jest do wygrania **zawsze**, ale obrona może uczynić to zadanie bardzo trudnym. Po wiście w blotkę pik (4-ta najlepsza) i dołożeniu ze stołu blotki, gracz W musi trochę pomyśleć nad rozdaniem. Rozgrywający ma zatrzymanie w pikach i może to być albo Axx albo Dxx. Co się stanie jak dołożymy króla? W pierwszym przypadku N przepuści i zabije drugiego pika. W drugim przypadku weźmiemy lewę i odwrócimy w pika. Parter pobije Asem i wyrobi sobie piki. W obu przypadkach, jeśli partner nie ma szybkiego dojścia, nie będziemy w stanie odegrać fort pikowych. **A co się stanie jak dołożymy w pierwszej lewie 10-tkę?** Z wist 4-tą najlepszą wiemy, że N posiada tylko jedną kartę większą od 7 pik. Jeśli rozgrywający zabije naszą 10-tkę Damą to później parter przejmie naszego króla Asem i ściągnie 5 lew.

Czy nasze zagranie obkłada kontrakt? Nie!!!. Teraz rozgrywający musi przeanalizować sytuację i znaleźć sposób na wygranie gry. W zasadzie jest tylko jedna szansa. W musi mieć dokładnie K10 w pikach. **Wtedy po przepuszczeniu 10-tki pik dalej komunikacja między obrońcami jest rozcięta** (oczywiście kosztem lewy pikowej).

Ale to nie koniec rozdania, dalej rozgrywający i obrońcy mogą powalczyć o wynik.

Rozpatrzmy przypadek, gdy obrońca bije pierwszego pika Królem i odwraca pikiem.

Daje to lewę pikową rozgrywającemu. Głównym kolorem roboczym są kara. Po oddaniu na Asa i zagranie w ten kolor po raz drugi widać, że dzielą się one 4-1. Mamy teraz 8 lew (1 pik, 3 kiery, 2 kara i 2 trefle). Dodatkową lewę można wziąć tylko w kolorze treflowym. Jak rozegrać ten kolor, żeby nie dopuścić gracza E i wziąć w nim 3 lewy? Jeśli ściągniemy dwa kiery, skład E można już dokładnie określić. Jest to 6142 (6 pików na blok, kiery dołożył tylko raz, kara ma 4 sztuki pozostaje mu więc tylko dwa trefle). Wystarczy zagrać więc blotkę trefl do 8-ki w stole, następnie ściągnąć Króla i zaimpasować Waleta. Wygramy gdy E posiada drugą Damę, Waleta lub 10-tkę z blotką. Gramy przecież teraz już w widne karty, więc taki sposób rozegrania koloru jest oczywisty. W tym momencie gracz E może

zasugerować rozgrywającemu, iż posiada w rozdaniu DW trefl dokładając w pierwszym ruchu Damę. Rozgrywający może wtedy zagrać Króla i Asa trefl z góry, co spowoduje iż grę przegra. Jeśli ktoś wykona takie zagranie, to będzie to gracz wysokiej klasy.

Rozpatrzmy przypadek gdy obrońca położy 10-tkę pik w pierwszej lewie, a rozgrywający przepuści.

Jeśli tak się stanie to znaczy, że mamy do czynienia z graczami dobrymi (o ile nie bardzo dobrymi). Dalsza gra tak jak wyżej, a więc oddanie lewy na Asa karo i po zagranie w karo drugi raz, zanotowanie podziału 4-1. Ściągnięcie dwóch kierów i poznanie rozkładu. Rozgrywający ma teraz w odróżnieniu od przykładu wyżej tylko 7 lew (0 pikowych, 3 kierowe, 2 karowe i 2 treflowe). Aby wygrać grę trzeba rozegrać trefle w sposób podany wyżej a następnie będzie można ustawić przymus karowo-pikowy na graczu E. I znowu obrońca na pozycji E może podkładając Damę trefl zniweczyć plany rozgrywającego. Tym razem podłożenie Damy definitywnie kładzie kontrakt (nie będzie możliwości zredukowania lewy). Czy w związku z tym kontrakt jednak można obłóżyć? Nie! Rozgrywający, aby zabezpieczyć się przed takim zagranie, musi rozegrać trefle przed zagranie drugiego kara!!! Wtedy wygra. Cóż, analiza chyba trochę wykraczająca poza zdolności normalnych ludzi (zwłaszcza na turnieju).

Rozdanie jest tak skonstruowane, aby na każde błyskotliwe zagranie obrońcy, rozgrywający był w stanie odpowiedzieć równie błyskotliwą rozgrywką. Okazji do takich zagrań jest po kilka dla każdej strony. Są to oczywiście szalenie trudne zagadnienia, gdyż wymagają od obu stron odejścia od rutynowych zagrań i przyzwyczajęń. O ile położenie w pierwszej lewie 10-tki z K10 pik jest jeszcze wykonalne dla dobrego gracza, to nie zabicie jej Damą przez rozgrywającego będzie ponad siły większości graczy. A to dopiero początek rozdania.