

## ARTYŚCI I RZEMIEŚLNICY

Kazimierz Banek, Świat Brydża 5 (142) maj 2002, str. 22–23

Od lat intryguje mnie pewien problem. Chodzi mianowicie o to, gdzie leży kres ludzkich możliwości, na przykład w brydżu. A możliwości te – jak wiemy – są indywidualne i bardzo zróżnicowane, czyli inne dla każdego delikwenta. Powiedzmy, że jest turniej na maksy i przydarza się rozdanie:

Turniej par; obie przed, rozd. N.

	N			
	♠	A10963		
	♥	92		
	♦	754		
	♣	AW4		
	S			
	♠	DW8		
	♥	DW6		
	♦	AKD102		
	♣	D7		
W	N	E	S	
–	–	1♥	1BA	
pas	3BA	pas...		

Rozgrywasz więc *firmówkę* (dlaczego nie 4 pik?), a wist dostajesz ♥7. Ze stołu (dla zmyły) dajesz 9, a E króla. Jeśli kara nie dzieli się wrednie, to 8 lew jest pewnych i pozostaje tylko kwestia, czy E może **nie mieć** któregoś króla (pik lub trefl), a jeśli tak – to którego. Jeśli to trafisz, kontrakt masz wygrany. Tymczasem E robi rzecz zaskakującą: nie ściąga ♥A i nie odchodzi kierem, żeby mieć je wyrobione, lecz zagrywa ♦6. Masz go już zatem *na widelcu*, bo to jest tak samo jakby powiedział ci otwarcie, że nie ma ♠K (a więc musi mieć ♣K). Spokojnie impasujesz więc piki, zgrywasz je do spodu (z ręki wyrzucasz ♣D i ♥W), po czym grasz karami doprowadzając do typowej końcówki:

	N			
	♠	–		
	♥	–		
	♦			
	♣	AW4	E	
			♠	–
			♥	A
			♦	
			♣	Kx
	S			
	♠			
	♥	D		
	♦	2		
	♣	D		

Teraz grasz  $\heartsuit 2$  i E może schować karty do pudełka. Zupełnie banalny przymus ustawia się sam i bierzesz 12 lew. Tylko dlatego, że E nie ściągnął w drugiej lewie  $\heartsuit A$ . Zysk z rozdania jest bardzo prawdopodobny, aczkolwiek bez twojej zasługi, a jego wysokość zależy głównie od rangi turnieju (czyli kto w nim grał). Poza tym wiesz już, że trafiłeś na frajera, bo gdyby był choć trochę sprytny, to powinien w drugiej lewie zdjąć jeszcze  $\heartsuit A$  i odejść dużym kierem – niby dając partnerowi sygnał, że ma  $\spadesuit K$ . Wówczas pewnie dałbym się nabrać i wykonał impas treflowy (oczywiście nieskutecznie).

To było proste jak parasol. Ale wyobraź sobie inne rozdanie:

Turniej par; obie przed, rozd. N.

N	
$\spadesuit$	A105
$\heartsuit$	93
$\diamondsuit$	AKW83
$\clubsuit$	D108
S	
$\spadesuit$	D98762
$\heartsuit$	A74
$\diamondsuit$	72
$\clubsuit$	K3

Po banalnej licytacji (wrogowie milczą) dochodzisz do  $4\spadesuit$  i dostajesz wist  $\clubsuit 2$ . Oddać trzeba trefla, kiera i co najmniej jednego pika. A gra się na maksy. Przez chwilę patrzysz na to wszystko i masz niezły mętlik w głowie. No bo zapewne lubisz schematy – jak jest przymus (obojętnie jaki, bo takie techniki masz opanowane), to ustawiasz przymus, jak widać wpustkę, to robisz wpustkę, a jak jest możliwa eliminacja, to na nią grasz. Możesz też wykonać na przykład manewr Mortona Forka albo *przegrywająca na przegrywająca*. Albo cokolwiek innego. Arsenal masz przecież bogaty. Ale w tym wypadku? Co robić: przebić kiera w stole? impasować  $\diamondsuit D$ ?, grać kara z góry i wyrobić je przebitką w ręce, a potem tak rozegrać piki, żeby  $\spadesuit A$  był dojściem do fort karowych? A może odejść treflem do D? No i przede wszystkim, jak są rozłożone piki (2–2?, 3–1? i gdzie leżą figury?). Czyli – inaczej mówiąc – stajesz przed problemem natury ogólnej: chodzi o to, co ty po prostu umiesz w tego brydża. Co tu wymyślisz i jakie szanse wybierzesz. Bo tu już żadnego konkretnego schematu rozgrywkowego nie widać. Jest to więc sprawdzian tego, co ty **wartasz sam**, a nie – **czego się nauczyłeś**. Możesz sobie tylko podywagować, co by tu zrobił Balicki, albo jakiś Helgemo. Ale odwlekać decyzji nie możesz, bo jest turniej, i wreszcie musisz coś zagrać.

Oczywiście, jest to problem stary jak świat, nie tylko w brydżu, bo stają przed nim także szachiści, pisarze, malarze i w ogóle wszyscy twórcy. Ot, po prostu jest jakiś problem i chciałoby się rozwiązać go jak najlepiej. Tylko że nie wiadomo jak. A jeśli tego nie wiesz, to tak, jakbyś właśnie stanął przed jakąś niewidzialną ścianą. Ta ściana to kres twoich możliwości. Dalej już nie pójdziesz. A przecież wiesz, że są tacy, co jednak pójdą, co tę ścianę przekroczą. To są właśnie artyści (geniusze?) – niestety nieliczni. A inni? To rzemieślnicy. Którzy między sobą różnią się głównie tym, że są bardziej lub mniej cwani i bardziej lub mniej wyszkoleni. Nauczyli się pewnych odruchów brydżowych – jak bokser zadawania ciosów i stosowania uników – czyli typowych zachowań z dziedziny licytacji,

wist i rozgrywki, a nawet z obszaru psychologii a więc różnych podstępów i pułapek (bluffów). Ale tylko **się nauczyli**, bo sami tego nie wymyślili. A kto wymyślił? jakiś tam Ch. Goren, jakiś P. Forquet, a także G. Belladonna, J. Besse, T. Reese, B. Wolff, G. Chagas, P. Chemla, Zia M. i jeszcze kilkunastu innych. I to jest właśnie ów problem, o którym wspominałem na wstępie: jak daleko jest ta moja ściana?

Powróćmy jednak do ostatniego rozdania: zdawałem sobie sprawę, że solidny *rzemieślnik* zagra zapewne ♥A i kiera (aby zrobić przebitkę w stole) a potem będzie coś kombinował z pikami, *farciarz* zagra pika i położy 10, a potem (najpewniej po odwrócenie kierowym i utrzymaniu się A) zaimpasuje (skutecznie – bo jest *farciarz*) ♦D, ściagnie ♠A (podzieli się po dwa) i na kara wyrzuci dwa kiery, biorąc 11 lew. Ale jak zagra *artysta*? Czy w tego rodzaju rozdaniu istnieje jakaś reguła, którą zna tylko **on** i według której by zagrał, a to będzie piękne?

Ponieważ nic nie wymyśliłem (czyli moja ściana nie jest daleko), a *farciarzem* nie jestem (u mnie ♦D będzie czwarta za impasem, a ♠W singlowy za asem), zagrałem prostodusznie, jak *rzemieślnik*. Na ♣2 położyłem na stole 10 (może W poszedł spod waleta?), nadbitą waletem i moim królem. Potem ♥A i kier. Utrzymał się W, zdjął A trefl i odszedł... kierem. To musiało być podejrzane: wyglądało na to, że nie chce grać w pika, bo coś w nich ma (!) i dlatego skraca mi atuty w stole. Kiera przebiłem pikiem, zgrałem ♣D (wyrzucając karo), potem ♦A i karo przebite w ręce atutem. No i po prostu zgrałem ♠D, na którą W położył króla (miał KWx) a ja asa. Oddałem więc jeszcze na ♠W i wziąłem 10 lew, czyli mniej niż *farciarz* (♦D była wprawdzie trzecia za impasem, ale jemu zapewne nie zdejną ♣A).

I w dalszym ciągu nie wiem, jak by tu zagrał Slavenburg albo Garozzo, czyli *artysta*.

A poza tym, to piszę o tym wszystkim tylko dlatego, żeby zasygnalizować, iż w brydża gra się nie tylko w Warszawie, Londynie, Nowym Jorku, Wenecji, Deauville czy Juan-Les-Pins, ale także w Tarnowie, Bochni a nawet Dąbrowie Tarnowskiej i Lipnicy Murowanej (!). Bo to jest taka sama sytuacja, jak z wojnami i wielkimi bitwami: kiedy w latach 1618–1648 oczy całego świata (czyli Europy) skierowane były na krwawą wojnę trzydziestoletnią, dla ludów mieszkających w dolnym biegu kanadyjskiej Rzeki św. Wawrzyńca równie ważna była wojna Irokezów (czyli Ligi Pięciu Narodów) z Huronami (choć brało w niej udział nie więcej jak 1500 wojowników, czyli wszyscy), a dla wyspiarzy bezkresnej Oceanii – bitwa morska flotyli z Wysp Towarzystwa (26 czółen) z flotyllą z Wysp Tuamotu (22 czółna) stoczona koło atolu Pukapuka.