



MATERIAŁY SZKOLENIOWE

**Sekcja Brydżowa AZS US
Uniwersytet Szczeciński**



Opracował: Jacek Batóg

Szczecin, kwiecień 2026

Spis treści

1. Wstęp	3
2. Otwarcia	4
2. Licytacja po otwarciu 1♣	5
3. Licytacja po otwarciu 1♦	11
4. Licytacja po otwarciach 1♥/♠	13
5. Licytacja po otwarciu 1NT	16
6. Licytacja z młodszymi kolorami po 1NT partnera	18
7. Licytacja po otwarciu 2♣	24
8. Licytacja po otwarciu 2♦ (MULTI)	25
9. Licytacja po otwarciach 2♥/♠	26
10. Licytacja po otwarciach 2NT/3NT	27
11. Licytacja dwustronna – podstawy	28
12. Licytacja dwustronna – rozwiązania zaawansowane	37
13. Blackwood i inne konwencje gier premiowych	40
14. Cue-bidy	43
15. Rodzaje i znaczenie kontr	46
16. Bezpieczna rozgrywka pojedynczego koloru	53
17. Gra obronna	57
18. Techniki (manewry) rozgrywkowe	68
19. Wisty i sygnały	76
20. Obrona po otwarciu MULTI	80
21. Sekcja Brydżowa AZS Uniwersytetu Szczecińskiego	82

1. Wstęp

Od ponad 16-tu lat na Uniwersytecie Szczecińskim prowadzone są regularnie zajęcia sekcji brydżowej. Udział w wykładach i turniejach organizowanych na Wydziale Ekonomii, Finansów i Zarządzania US biorą zarówno studenci i pracownicy Uczelni, jak i osoby spoza środowiska akademickiego. Spotkania prowadzone są w dwóch grupach: dla zawodników początkujących i średniozaawansowanych. Okres pandemii sprawił, że część wiedzy brydżowej zaczęła być przekazywana w formie elektronicznej. Efektem tych prac są prezentowane poniżej materiały dotyczące licytacji, rozgrywki oraz aspektów obronnych. Mam nadzieję, że lektura treści w nich zawartych pozwoli podnieść umiejętności brydżowe Czytelników oraz sprawi, że będą oni uzyskiwali lepsze wyniki i mieli większą satysfakcję z gry.

Wczoraj



Dzisiaj



OTWARCIA

1♣ – a) skład zrównoważony, 12-14 PC, tzw. trefl przygotowawczy, możliwy układ 4-4-4-1 z singlem karo

– b) 6+ trefli, 15-17 PC (dopuszczalny skład: 5-4-3-1 lub 5-4-4-0)

– c) 18+ PC, skład dowolny, tzw. silny trefl

1♦ – 5+ kar, 12-17 PC, możliwe 4 kara przy układzie 4-4-4-1 z singlem trefl oraz 4 kara i 5 trefli, w sile 12-14 PC

1♥ – 5+ kierów, 12-17 PC

1♠ – 5+ pików, 12-17 PC

1NT – skład zrównoważony, 15-17 PC

2♣ – a) 6+ trefli, 11-14 PC

– b) 5+ trefli i 4 kiery/piki, 11-14(15) PC

2♦ – 6+ kierów/pików, 6-11 PC, tzw. Multi

2♥ – 5+ kierów i 5+ w innym kolorze, 6-11 PC

2♠ – 5+ pików i 5+ w młodszym kolorze, 6-11 PC

2NT – 5+ trefli i 5+ kar, 6-11 PC

3NT – pełny kolor młodszy 7-8 kartowy, bez bocznego stopera

2. Licytacja po otwarciu 1♣

Otwarcie 1♣ oznacza:

- skład zrównoważony, 12-14 PC, tzw. trefl przygotowawczy,
- 6+ trefli, 15-17 PC (dopuszczalny skład: 5-4-3-1 lub 5-4-4-0),
- 18+ PC, skład dowolny, tzw. silny trefl;

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 1♣:

1♣ – ?

- 1♦:
 - negat, 0-6 PC, skład dowolny,
 - karta niezrównoważona na kolorze młodszym lub kolorach młodszym, 7-11 PC, z reguły z krótkością w jednym starszym kolorze, ręka niewygodna do zalicytowania 1NT,
 - 16+ PC bez starszej czwórki i młodszej piątki (w sile 16-17 po rebidzie otwierającego ♥/♠ licytujemy 3NT, a z ręką silniejszą 2NT, które jest próbą uzgodnienia młodszego koloru i zagrania szlemika),
- 1♥/♠ – 4+ kiery/piki, 7+ PC, forsing na co najmniej jedno okrażenie,
- 1NT – 7-10(11) PC, brak starszej czwórki,
- 2♣/♦ – 5+ trefli/kar, 12+ PC, możliwa starsza czwórka (ewentualnie 6+ trefli/kar w sile około 9-10 PC – wówczas powtarzamy młodszy kolor),
- 2♥/♠ – 6+ kierów/pików, bardzo solidny kolor, 14+ PC, forsing do końcówki (raczej nie powinna to być ręka, z którą wiemy na pewno, że zagramy co najmniej szlemika, wówczas lepiej licytować 1♥/♠, a potem Magistra, aby dać się precyzyjnie sprzedać otwierającemu),
- 2NT – 11(12)-12(13) PC, brak starszej czwórki i 5+ w miarę solidnych trefli/kar,
- 3♣/♦ – 6(7) trefli/kar, kolor z dwiema starszymi figurami, 9-10 PC,
- 3NT – 13(14)-15 PC, brak starszej czwórki i 5+ w miarę solidnych trefli/kar (z siłą 16+ licytujemy 1♦, a następnie 2NT lub 3NT);

b) rebidy otwierającego 1♣ po odpowiedzi 1♦:

1♣ – 1♦
?

- 1♥/♠ – 3+ kiery/piki, 12-19(20) PC (z ładnymi 6 kierami/pikami i 8/8,5 lewami możemy zalicytować 2♥/♠, to samo dotyczy ręki dwukolorowej, przy której nawet z małą liczbą punktów odpowiadającego chcemy inwitować końcówkę),
- 1NT – 18-20 PC, możliwa starsza czwórka i młodsza piątka (dalsza licytacja przebiega jak po otwarciu 1NT),
- 2♣ – 15+ PC, 6+ trefli (w sile 15-17 PC z 5+ treflami i starszą czwórką licytujemy 1♥/♠),
- 2♦ – bezwzględny forsing do końcówki, dowolna ręka,

- 2NT – 21(22)-23(24) PC, możliwa starsza czwórka i młodsza piątka (dalsza licytacja przebiega jak po otwarciu 1NT),
- 3♣/♦ – 6(7) trefli/kar, 18+ PC, solidny kolor,
- 3♥/♠ – samouzgodnienie koloru, 18+ PC, 9 lew,
- 3NT – 24(25)+ PC, możliwa starsza czwórka i młodsza piątka (dalsza licytacja przebiega jak po otwarciu 1NT).

W sekwencji:

1♣ – 1♦
1♥/♠ – ?

- z 0-4 PC i 3+ kartami w kolorze licytowanym przez partnera pasujemy,
- z 5-6 PC oraz 4+ kartami w kolorze licytowanym przez partnera licytujemy 2♥/♠,
- z 5-6 PC oraz brakiem 4 kart w kolorze licytowanym przez partnera licytujemy w zależności od posiadanej karty 1♠/NT/2♣/♦,
- inne – zobacz przykłady 2.5-2.7.

W sekwencji:

1♣ – 1♥/♠/NT
?

- 2♣ – 15+ PC, 6+ trefli, w sile 15-17 PC ręka niewygodna na otwarciu 1NT,
- 2♦ – tzw. ODWROTKA, 18+ PC, 3+ karty w licytowanym kolorze przez odpowiadającego, którego odpowiedzi oznaczają:
 - 2♥ – 4 kiery/piki, 7-11 PC,
 - 2♠ – 4 kiery/piki, 12+ PC,
 - 2NT – 5 kierów/pików, 7-11 PC,
 - 3♣ – 5 kierów/pików, 12+ PC,
 - itd.

UWAGA: odwrotki nie zadajemy mając 5 pików po licytacji 1♥, jak również z czwórką pik, trzema kierami i młodszą piątką;

- 2♥/♠ – jeżeli jest to podniesienie koloru partnera, to oznacza 12-14 PC oraz cztery kiery/piki,
- 3♥/♠ – jeżeli jest to podniesienie koloru partnera, to oznacza inwit oraz 15-17 PC oraz cztery kiery/piki,
- 2NT – 18+ PC, maksymalnie dwie karty w kolorze licytowanym przez odpowiadającego (po 1♥ posiadając 4+ piki licytujemy 1♠),
- 3♦ – 18+ PC, 6(5)+ kar.

W sekwencji:

1♣ – 1♠/NT
?

- 2♥ – oznacza 18+ PC i 5+ kierów oraz po 1♠ maksymalnie 2 piki, ponieważ z 3+ pikami licytujemy odwrotkę.

W sekwencji:

1♣ – 1NT
?

➤ 2♠ – oznacza 18+ PC i 5+ pików.

Przykład 2.1

1♣ – 1♥
1♠ – 1NT
?

- 2♣ – 15-17 PC, 4 piki, 5+ trefli, forsujące na jedno okrążenie,
- 2♦ – 18+ PC, 4 piki, 5+ kar,
- 2♠ – 5+ pików, 18+ PC,
- 3♣/3♦ – 5 pików i licytowana piątka, 18+ PC.

Przykład 2.2

1♣ – 1♥
1♠/1NT – ? lub 1♣ – 1♠
1NT – ?

- 2♣ – sztuczna odzywka (tzw. Magister), oznacza pytanie o skład i siłę ręki otwierającego,
- 2♦ – nieforsujące z piątką karo (7-11 PC).

Uwaga: Magister nie forsuje do końcówki.

Odpowiedzi na Magistra w pierwszej sekwencji:

- 2♦ – brak 3 kierów, minimum siły (12-13 PC),
- 2♥ – 3 kiery, minimum siły (12-13 PC),
- 2♠ – 3 kiery, maksimum siły (14PC),
- 2NT – brak 3 kierów, maksimum siły (14 PC).

Uwaga:

- dalsza licytacja 2♥ po 2♦ oraz 3♣ po dowolnej odpowiedzi (wskazuje cztery kiery i 6+ trefli) nie forsują, 2NT oznacza inwit do 3NT, a 3♥ po 2♥ inwit do 4♥,
- zalicytowanie 3♣ zamiast Magistra obiecuje układ 5+ kierów i 5+ trefli i forsuje do końcówki.

Odpowiedzi na Magistra w drugiej sekwencji:

- 2♦ – brak 3 pików, 12-13 PC,
- 2♥ – 3 piki, 14 PC,
- 2♠ – 3 piki, 12-13 PC,
- 2NT – brak 3 pików, 14 PC.

Konwencja „Podwójny Magister” (ang. Double Chackback)

1♣ – 1♥
1♠/1NT – ?

- 2♣ – Podwójny Magister, otwierający licytuje automatyczne 2♦:
 - PAS – 4 kiery i 5+ kar, nieforsujące,
 - 2♥ – inwit, 5 kierów i 4+ w młodszym (dalsze pytanie 2NT),
 - 2♠ – inwit, 5 kierów i 4 piki,
 - 2NT – inwit, 5 kierów, skład 5-3-3-2,
 - 3♣/♦ – inwit, 4 kiery i 5+ trefli/kar,
 - 3♥ – 6+ kierów, inwit punktowy,
- 2♦ – sztuczny forsing do końcówki (dalsza licytacja jest naturalna),
- 2♥ – nieforsujące 5(6) kierów,
- 2NT – inwit do 3NT,
- 3♣/♦ – forsing do końcówki, 5+-5+ (kiery i trefle/kara),
- 3♥ – 6+ kierów, inwit układowy, czyli karta 6-4-2-1 lub 6-4-3-0.

1♣ – 1♠
1NT – ?

- 2♣ – Podwójny Magister, otwierający licytuje automatyczne 2♦:
 - PAS – 4 piki i 5+ kar, nieforsujące,
 - 2♥ – inwit, 5 pików i 4 kiery,
 - 2♠ – inwit, 5 pików i 4+ w młodszym (dalsze pytanie 2NT),
 - 2NT – inwit, 5 pików, skład 5-3-3-2,
 - 3♣/♦ – inwit, 4 piki i 5+ trefli/kar,
 - 3♥ – inwit, 5 pików i 5 kierów,
 - 3♠ – 6+ pików, inwit punktowy,
- 2♦ – sztuczny forsing do końcówki (dalsza licytacja jest naturalna),
- 2♠ – nieforsujące 5(6) pików,
- 2NT – inwit do 3NT,
- 3♣/♦ – forsing do końcówki, 5+-5+ (piki i trefle/kara),
- 3♥ – forsing do końcówki, 5 pików i 5 kierów,
- 3♠ – 6+ pików, inwit układowy, czyli karta 6-4-2-1 lub 6-4-3-0.

1♣ – 1♥
1♠ – 2♣

- 2♥ – 15-17 PC, trzy kiery i skład: 4-3-1-5,
- 2♠ – 5+ pików, 18+ PC,
- 2NT – 18+ PC, cztery piki, bez piątki, możliwe trzy kiery,
- 3♣ – 15-17 PC, cztery piki i pięć trefli, bez trzech kierów,

- 3♦ – 18+ PC, cztery piki i pięć kar, bez trzech kierów.

1♣ – 1♥
1NT – 2♦
?

- 2♥ – 12-14 PC, 3 kiery, możliwe 5 trefli,
- 2NT – 12-14 PC, skład 3-2-4-4,
- 3♣ – 12-14 PC, skład 3-2-3-5.

1♣ – 1♠
1NT – 2♦
?

- 2♥ – 12-14 PC, 4 kiery i możliwe 3 piki,
- 2♠ – 12-14 PC, 3 piki, 2-3 kiery, możliwe 5 trefli,
- 2NT – 12-14 PC, skład 2-3-4-4,
- 3♣ – 12-14 PC, skład 2-3-3-5.

1♣ – 1♥
1♠ – 2♦
?

- 2♥ – 12-14 PC, 3 kiery,
- 2♠ – 18+ PC, 5+ silnych pików, możliwe 3 kiery,
- 2NT – 12-14 PC, bez 3 kierów,
- 3♣ – 18+ PC, 4 piki, 5+ trefli, bez 3 kierów,
- 3♦ – 18+ PC, 4 piki, 5+ kar, bez 3 kierów.

1♦ – 1♥
1♠ – 2♣ (inwit lub transfer na kara)/2♦ (GF)

Przykład 2.3

1♣ – 1♥
?

- 2♣ – 15+ PC, wyklucza 4 piki w sile 15-17 PC (teraz 2♦ jest sztucznym pytaniem o układ).

Przykład 2.4

Z poniższymi rękami powinniśmy otworzyć 1♣:

♠xx ♥AKDxxx ♦ADWx ♣x
♠AKW10x ♥ADWx ♦Dxx ♣x

Przykład 2.5

1♣ – 1♦
1♠ – ?

- 3♣/♦ – 9-11 PC, 6+ słabych trefli/kar, z dobrym kolorem licytujemy od razu 3♣.

Przykład 2.6

1♣ – 1♦
1♥ – ?

- 2♠ – 9-11 PC, 5-4 w kolorach młodszych.

Przykład 2.7

1♣ – 1♦
2NT – ?

- 3♠ – 5-4 w kolorach młodszych.

Przykład 2.8

1♣ – 1♥
?

- 3♠/4♣/♦ – Splinter, 4+ kiery, 18+ PC.

Przykład 2.9

1♣ – 1♦
1NT – ?

- 5BA – wybierz szlemika w młodszy kolor.

Przykład 2.10

1♣ – 1♥
3♥ – ?

- 4 kiery, 5+ trefli, 15-17 PC.

3. Licytacja po otwarciu 1♦

Otwarcie 1♦ oznacza:

- 5+ kar, 12-17 PC,
- 4 kara przy układzie 4-4-4-1 z singlem, tzw. ORBIS, 12-17 PC,
- 4 kara i 5(6) trefli, 12-14 PC (z większą siłą otwieramy 1T);

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 1♦:

1♦ – ?

- PAS – 0-6 PC (z fitem karo i siłą 4-6 PC oraz krótkością możemy rozważyć blok 3♦),
- 1♥/♠ – cztery+ kiery/piki, 7+ PC, forsuje na co najmniej jedno okrążenie,
- 2♦ – trzy+ kara, 10+ PC, brak starszej czwórki, forsuje do poziomu 3♦,
- 1NT – 7-11 PC, brak starszej czwórki oraz fitu w kolorze otwarcia,
- 2♣ – 5+ trefli, 12+ PC, możliwe starsze czwórki, forsuje do końcówki (z forsinu zwalania powtórzenie trefli oznaczające 6+ trefli i siłę do 10(11) PC),
- 2NT – 12-13 PC, brak starszej czwórki lub 5+ w miarę solidnych trefli,
- 3♥/♠/4♣ – Splinter, czyli krótkość w licytowanym kolorze, ok. 14-15 PC, brak starszej czwórki lub 5+ w miarę solidnych trefli,
- 3NT – 14-15 PC, brak starszej czwórki lub 5+ w miarę solidnych trefli.

c) rebidy otwierającego po odpowiedzi 1♥:

1♦ – 1♥
?

- 1♠ – 4 piki, 5+ kar, 12-17 PC (z ładnymi 6 karami w sile 15-17 PC możemy zalicytować 2♠), w sile 15-17 PC możliwe 4 kiery,
- 1NT – 12-14 PC, brak starszej czwórki, maksymalnie 3 trefle,
- 2♣ – 4+ trefle, 12-17 PC lub 4 kara i 5 trefli w sile 12-14 PC,
- 2♦ – 6+ kar, 12-14 PC, brak starszej czwórki, raczej maksymalnie 3 trefle,
- 2♥ – 4 kiery, 5+ kar, 12-14 PC, nie wyklucza czwórki pik,
- 2♠ – cztery piki, 5+ kar, 15-17 PC, tzw. rewers (identyczne znaczenie ma odzywka 2♥ po odpowiedzi 1♠ oraz 2♥/♠ po odpowiedzi 1NT),
- 2NT – inwit do końcówki, 6 kar, 15(16)-17 PC,
- 3♣ – 5+ trefli, 5+ kar, 15-17 PC,
- 3♦ – inwit do końcówki, 6+ kar,
- 3♥ – cztery kiery, 5+ kar, 15-17 PC.

W sekwencji:

1 ♦ – 1 ♥/♠
1NT – ?

- 2♣ (Magister lub Podwójny Magister).

W sekwencji:

1 ♦ – 1 ♥
1♠ – ?

- 2♣ – oznacza tzw. **czwarty kolor**, który praktycznie forsuje do końcówki i z reguły jest pytaniem o zatrzymanie w kolorze treflowym.

Odpowiedzi na czwarty kolor:

- 2♦ – brak 3 kierów i stopera trefl, minimum siły,
- 2♥ – 3 kiery, minimum siły,
- 2♠ – brak 3 kierów i stopera trefl oraz 3-4 trefli, maksimum siły, skład 4-2-5-2,
- 2NT – brak 3 kierów, stoper trefl,
- 3♣ – brak 3 kierów, 3-4 trefle bez stopera, maksimum siły,
- 3♦ – 6+ kar, brak 3 kierów i stopera trefl, maksimum siły,
- 3♥ – 3 kiery, maksimum siły.

4. Licytacja po otwarciach 1♥/♠

Otwarcie 1♥/♠ oznacza:

- 5+ kierów/pików, 12-17 PC (posiadając 5+ pików i 5+ kierów otwieramy 1♠, aczkolwiek najnowsze trendy licytacyjne dopuszczają otwarcie 1♥, decyzja zależy od jakości i długości kolorów oraz posiadanej w nich siły).

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 1♥:

1♥ – ?

- PAS – 0-6 PC (z fitem i siłą 4-6 PC oraz krótkością możemy rozważyć blok 3♥), wyjątkiem jest posiadanie długich pików 6+ i krótkości kier przy sile 4(5)-6 PC zlokalizowanej w pikach, z którymi możemy rozważyć zalicytowanie 1♠,
- 1♠ – 4+ piki, 7+ PC, forsuje na co najmniej jedno okrążenie,
- 1NT – brak czterech pików oraz fitu w kolorze otwarcia (7-11 PC),
- 2♣ (alert) – naturalne 5+ trefli lub odzywka semi-naturalna (nie obiecuje trefli, jeżeli odpowiadający posiada fit kierowy), 12+ PC, forsuje do końcówki (wyjątkiem jest powtórzenie trefli oznaczające 6+ trefli w sile do 10(11) PC z maksymalnie singlem kier), zalicytowanie 2♣ nie wyklucza posiadania czterech pików, ale wyklucza 5+ kar/pików (posiadając 5+ pików powinno się licytować 1♠, a następnie użyć konwencji Magister,
- 2♦ – 5+ kar, 12+ PC, forsuje do końcówki (wyjątkiem jest powtórzenie kar oznaczające 6+ kar i siłę do 10(11) PC z maksymalnie singlem kier), zalicytowanie 2♦ nie wyklucza posiadania czterech pików (posiadając 5+ pików powinno się licytować 1♠, a następnie użyć konwencji Magister,
- 2♥ – 3+ kiery, 7(6)-9(10) PC,
- 2NT – 3+ kiery, 10-11 PC, inwit do 4♥, (nie przyjmując inwitu otwierający licytuje 3♥, a przy warunkowym przyjęciu inwitu wskazuje przez 3♣/♦ wartości w licytowanym kolorze),
- 3♣/♦ – 3+ kiery z figurą oraz 6 trefli/kar z dwiema starszymi figurami, 10-11 PC, inwit do 4♥,
- 3NT – 13(14)-15 PC, brak starszej czwórki, fitu kier oraz 5+ w miarę solidnych trefli/kar,
- 3♠/4♣/♦ – Splinter, 3+ solidne kiery, około 14-15 PC (z większą siłą bez czterech pików i pięciu kar licytujemy semi-naturalne 2♣).

b) rebidy otwierającego po odpowiedzi 1♠:

1♥ – 1♠
?

- 1NT – 12-14 PC, brak czterech pików i 6+ kierów oraz młodszej czwórki,

- 2♣/♦ – 4+ trefle/kara, 12-17 PC (z 5+ treflami/karami i siłą 15-17 PC licytujemy 3♣/♦), identycznie licytujemy po odpowiedzi 1NT,
- 2♥ – 6+ kierów, 12-14 PC, brak czwórki pik, identycznie licytujemy po odpowiedzi 1NT,
- 2♠ – cztery piki, 12-14 PC, możliwa młodsza czwórka,
- 2NT – inwit do końcówki bezatutowej, 15-17 PC, brak czterech pików i 6+ kierów oraz młodszej piątki,
- 3♥ – 6+ kierów, 15-17 PC, raczej wyklucza czwórkę pik, identycznie licytujemy po odpowiedzi 1NT,
- 3♠ – cztery piki, 15-17 PC,
- 4♣/♦ – Splinter, 5+ kierów, 4 piki, krótkość w licytowanym kolorze, 16-17 PC, identyczna licytacja po odpowiedzi 1NT, oznacza tzw. autosplintera i obiecuje 16(17) PC oraz bardzo dobrą szóstkę kier, czyli kartę, z którą przy górze odpowiedzi 1NT możemy mieć szansę na szlemika.

W sekwencji:

1♥ – 2♣/♦
?

- 2♦ (po odpowiedzi 2♣) – 4+ kara i 12-17 PC,
- 2♥ – 12-14 PC (nie obiecuje 6+ kierów), możliwe cztery piki oraz młodsza czwórka,
- 2♠ – 4 piki, 15-17 PC, tzw. rewers,
- 2NT – 15-17 PC, brak 4 pików i młodszej piątki,
- 3♣/♦ – fit treflowy/karowy co najmniej czterokartowy, 15-17 PC,
- 3♥ – 6+ kierów, 15-17 PC, raczej wyklucza czwórkę pik,
- 3♠/4♣/♦ – Splinter, oznacza 4+ trefle/kara i krótkość w licytowanym kolorze, 15-17 PC.

W sekwencji:

1♥ – 1♠
2♠ – 2NT
?

- 3♣/♦ – 3-4 trefle/kara,
- 3NT – skład 4-5-2-2.

W sekwencji:

1♥ – 1♠
2♣/♦ – ?

- 3♥ – inwit pokazujący 10-11 PC z fitem kier, posiadając 4 piki i fit kier sprawdzamy odzywką 1♠ czy otwierający też nie posiada czwórki pik, ponieważ kontrakt 4♠ na dwóch czwórkach w porównaniu do kontraktu 4♥ na układzie kierów 5-3 ma często większą szansę realizacji ze względu na możliwość wyrzucenia dwóch kart na czwartego i piątego kiera.

W sekwencji:

1♥ – 1NT
2♥ – ?

- 2NT – maksimum 1-2 kiery, nie forsuje, 10-11 PC.

Konwencja DRURY (stosowana po wejściu partnera 1♥/♠ lub otwarciu 1♥/♠ na trzeciej ręce):

1♣/♦/♥ (LHO) – 1♥/♠ – PAS (RHO) – 2♣ (DRURY - alert)
PAS – ?

Odpowiedzi (wariant po wejściu/otwarciu na trzeciej ręce 1♥):

- 2♦ – wejście poniżej otwarcia, 8-11 PC,
- 2♥ – 12-14 PC (nie obiecuje 6+ kierów),
- 2♠ – 4 piki, 14(15)-16 PC,
- 2NT – 15-16 PC, brak 4 pików,
- 3♥ – 15-16 PC (raczej 6+ kierów).

Uwaga:

- powtórzenie trefli przez zadającego DRURY oznacza 6+ trefli i chęć grania 3♣,
- w powyższej sekwencji 2♦ zamiast 2♣ nie jest licytacją forsującą i oznacza 5+ kar oraz krótkość kier, nie forsuje.

Uwaga: licytacja po otwarciu 1♠ przebiega analogicznie jak po otwarciu 1♥.

5. Licytacja po otwarciu 1NT

Otwarcie 1NT:

- skład zrównoważony, 15-17 PC (możliwa młodsza pięćka, a nawet starsza pięćka typu Wxxxx).

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 1NT:

1NT – ?

- PAS – 0-7 PC, brak starszej pięćki oraz młodszej szóstki (posiadając 4 kiery i 4 piki możemy z siłą 4-7 PC zadać Staymana i po ewentualnych 2♦ partnera licytujemy 2♥, a partner posiadając 3 kiery pasuje, a mając dwa kiery i trzy piki licytuje 2♠),
- 2♣ – Stayman (pytanie o starsze czwórki), odpowiedź 2♦ oznacza brak starszej czwórki,
- 2♦ – transfer na kiery, odpowiedzi:
 - 2♥ - słabe przyjęcie,
 - 2NT - trzykartowy fit kier z dwiema starszymi figurami i siłą 16-17 PC - partner otwierającego z brakiem bilansu na końcówkę licytuje 3♦, które jest powtórным transferem na kiery do pasa,
 - 3♥ - silne przyjęcie obiecujące czterokartowy fit z dwiema starszymi figurami i siłą 16-17 PC, można jeszcze włączyć odzywki 2♠/3♣/♦ oznaczające bardzo dobry fit, 16-17 PC oraz licytowany kolor z wartościami - po odzywkach 2♠/3♣ można zastosować powtórny transfer),
- 2♥ – transfer na piki, odpowiedzi:
 - 2♠ - słabe przyjęcie,
 - 2NT - trzykartowy fit kier z dwiema starszymi figurami i siłą 16-17 PC,
 - 3♠ - silne przyjęcie obiecujące czterokartowy fit z dwiema starszymi figurami i siłą 16-17 PC, można jeszcze włączyć odzywki 3♣/♦/♥ oznaczające bardzo dobry fit, 16-17 PC oraz licytowany kolor z wartościami - po odzywkach 3♣/♦ można zastosować powtórny transfer),
- 2♠ – transfer na trefle lub inwit do 3NT lub inwit na kolorach młodszych minimum 5-5 (otwierający sprzedaje dół otwarcia przez 2NT, a posiadając 16-17 PC licytuje 3♣), odzywka 3♦ po odpowiedzi 3♣ oznacza inwit na kolorach młodszych,
- 2NT – transfer na kara lub słaba ręka z młodszymi kolorami minimum 5-5 (otwierający licytuje lepszy młodszy kolor),
- 3♣/♦ – oznacza 6-7 trefli/kar z dwiema starszymi figurami oraz inwit do 3NT,
- 3♥/♠ – **konwencja 5-4-3-1**, która oznacza układ 5-4 w kolorach młodszych i krótkość w licytowanym kolorze oraz bilans co najmniej na końcówkę.

Transfer Smolenia:

jeżeli po otwarciu 1NT zadany jest Stayman, na którego pada odpowiedź 2♦, to odzywki 3♥/♠ sprzedają 5-4 w kolorach starszych w sile inwitu do szlemika, z czwórką w licytowanym kolorze.

W sekwencji:

1NT – 2♣
2♦ – ?

- 2♠ – dalsze pytanie o skład, otwierający sprzedaje starsze trójki lub młodszy kolor 5-cio kartowy.

W sekwencji:

1NT – ?

- 4♣ – pytanie o asy,
- 4♦/♥ – duży transfer na kiery/piki.
- 4NT – inwit do 6NT, 15-16 PC, brak starszej czwórki i z reguły silnej młodszej piątki, otwierający pasuje z dołem otwarcia, a z górą przyjmuje inwit, ewentualnie odpowiadając liczbą asów lub wskazując silną młodszą czwórkę, aby w pierwszym przypadku nie zagrać szlemika bez dwóch asów, a w drugim zagrać szlemika w kolor młodszy.

6. Licytacja z młodszymi kolorami po 1NT partnera

a) 1NT – 2♠ (inwit bez starszej czwórki, transfer na trefle lub młode kolory 5+-5+ w sile inwitu):

- po rebidzie 2NT:
 - ✓ PAS (2♠ oznaczało inwit),
 - ✓ 3♣ (2♠ oznaczało transfer na trefle),
 - ✓ 3♦ (2♠ oznaczało trefle i kara 5+-5+ w sile inwitu);
- po rebidzie 3♣:
 - ✓ PAS (2♠ oznaczało transfer na trefle),
 - ✓ 3NT (2♠ oznaczało inwit),
 - ✓ 3♦ (2♠ oznaczało trefle i kara 5+-5+ w sile inwitu);

b) 1NT – 2NT (transfer na kara lub słaba karta na kolorach młodych 5+-5+):

- po rebidzie 3♣:
 - ✓ PAS (2NT oznaczało słabą kartę na młodych 5+-5+),
 - ✓ 3♦ (2NT oznaczało transfer na kara),
 - ✓ 3NT (samodzielne kara 6+, zachęta szlemikowa);
- po rebidzie 3♦:
 - ✓ PAS (2NT oznaczało transfer na kara lub słabą kartę na młodych 5+-5+),
 - ✓ 3NT (samodzielne kara 6+, zachęta szlemikowa);

c) 1NT – 3♣/♦ (samodzielny kolor 6+ z dwiema starszymi figurami, inwit do 3NT),

d) 1NT – 3♥/♠, konwencja 5-4-3-1, krótkość w zalicytowanym kolorze, 5-4 w kolorach młodszych, 11(12)+ PC (kolejne odzywki 4♥/♠ uzgadniają trefle/kara i są pytaniem o wartości – przyjmujemy, że w kolorze krótkości ich nie ma)

Przykład 6.1. Inwit (1)

N	S
1NT	2♠ (alert)
2NT (alert) ręka minimalna	PAS

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

Przykład 6.2. Inwit (2)

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

N	S
1NT	2♠ (alert)
3♣ (alert) ręka maksymalna	3NT

Przykład 6.3. Transfer na trefle (1)

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

N	S
1NT	2♠ (alert)
2NT (alert) ręka minimalna	3♣

Przykład 6.4. Transfer na trefle (2)

♠ A 7 6 3
♥ K W 6
♦ K D 8 7
♣ K W

N
S

♠ 10 9
♥ D 9 2
♦ 10 9
♣ D W 10 9 8 4

N	S
1NT	2♠ (alert)
3♣ (alert) ręka maksymalna	PAS

Przykład 6.5. Kolory młode w sile inwitu (1)

♠ A K
♥ A 10 6
♦ K 8 7 2
♣ D W 3

N
S

♠ 10 9
♥ 9
♦ A W 10 9 6
♣ K 10 9 8 4

N	S
1NT	2♠ (alert)
3♣ (alert) ręka maksymalna	3♦ (alert) inwit na 5-5 w młodszych
5♦	

Przykład 6.6. Kolory młode w sile inwitu (2)

♠ A K 5
 ♥ A D 6
 ♦ 8 7 4 2
 ♣ D 6 3

N
S

♠ 10 9
 ♥ 9
 ♦ A W 10 9 6
 ♣ K 10 9 8 4

N	S
1NT	2♠ (alert)
2NT (alert) ręka minimalna	3♦ (alert) inwit na 5-5 w młodszych
PAS lub 3NT	

Przykład 6.7. Kolor młody w sile inwitu do szlemika

♠ A K 5
 ♥ A D 6
 ♦ D 7 4 2
 ♣ D 6 3

N
S

♠ 10 9 6
 ♥ K 9
 ♦ A K W 10 9 6
 ♣ K 10

N	S
1NT	2NT (alert)
3♦ (alert) lepsze kara niż trefle	3NT (alert) samodzielne kara 6+, zachęta szlemikowa
4♥ (cue-bid kier, brak cue-bidu trefl)	4NT (Blackwood)
5NT (2 wartości, dama atu, jeden boczny król)	6♦

Przykład 6.8. Inwit do 3NT na kolorze młodszym

♠ A K 5
♥ A 7 2
♦ K 7 4 2
♣ D 6 3

N
S

♠ 10 9 6
♥ 10 8
♦ A D W 10 9 6
♣ W 10

N	S
1NT	3♦ (alert)
3NT	

Przykład 6.9. Konwencja 5-4-3-1 (1)

♠ A K 5
♥ A W 2
♦ 7 4 2
♣ D W 3

N
S

♠ 6
♥ 10 8 5
♦ K D 9 6
♣ A K 10 8 7

N	S
1NT	3♠ (alert)
3NT	

Przykład 6.10. Konwencja 5-4-3-1 (2)

♠ 9 8 5
♥ A K
♦ A W 10 4 2
♣ D W 3

N
S

♠ 6
♥ 10 8 5
♦ K D 9 6
♣ A K 10 8 7

N	S
1NT	3♠ (alert)
4♥ uzgodnienie trefli i pytanie o wartości	5♣ 2 wartości
6♦	

7. Licytacja po otwarciu 2♣

Otwarcie 2♣:

- 6+ trefli, 11-14(15) PC,
- 5+ trefli i 4 kiery/piki, 11-14(15) PC.

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 2♣:

2♣ – ?

➤ 2♦ – pytanie o skład, odpowiedzi:

- 2♥/♠ – cztery kiery/piki,
 - 2NT – 6+ trefli, brak starszej czwórki, 14 PC,
 - 3♣ – 6+ trefli, brak starszej czwórki 11-13 PC (po tej odpowiedzi zalicytowanie 3♦ oznacza pytanie o krótkość, to samo znaczenie ma 3♦ po odpowiedzi 2NT, a zalicytowanie 3♥/♠ inwituje do końcówki pokazując 6+ kart lub silną piątkę w licytowanym kolorze),
 - 3♦ – sześć trefli, cztery kara, 14 PC,
- 2♥/♠ – 6(5)+ kierów/pików, do pasa (otwierający może zalicytować ponownie trefle, ewentualnie piki posiadając cztery karty w tym kolorze, wyłącznie przy renonsie/singlu kier i górze otwarcia oraz solidnych treflach),
- 2NT – 10 PC, brak starszej czwórki, zatrzymania w obu starszych kolorach oraz przynajmniej lekki fit trefl, inwit do 3NT. Uwaga: w innym wariantcie ta odzywka może oznaczać słabą rękę z fitem trefl lub rękę dwukolorową forsującą do końcówki, otwierający licytuje obowiązkowo 3♣, a odpowiadający ze słabą ręką pasuje, a z silną dwukolorówką licytuje jak po pytaniu 2NT w Wilkoszu - do ustalenia w parze),
- 3♣ – oznacza fit treflowy i rękę w sile inwitu, z którą przy górze siły otwierającego istnieje szansa na 3NT, otwierający przyjmując zaproszenie i nie posiadając zatrzymań w obu starszych kolorach licytuje kolor starszy, w którym posiada zatrzymanie,
- 3♥/♠ – samodzielny kolor 6+, forsing do końcówki, otwierający z interesującą ręką licytuje cue-bid, a w przeciwnym wypadku licytuje 3NT lub 4♥/♠.

W sekwencji:

2♣ – 2♦

2♥ – ?

- 2♠ – dalsze pytanie o skład, otwierający sprzedaje posiadaną starszą trójkę lub licytuje 3NT. Uwaga: zalicytowanie 2NT zamiast 2♠ nie forsuje,
- po rebidzie otwierającego 2♠ funkcję pytania spełnia odzywka 2NT.

8. Licytacja po otwarciu 2♦ (MULTI)

Otwarcie 2♦ (MULTI):

➤ 6(7) kierów/pików, 6-10(11) PC.

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 2♦:

2♦ – ?

- 2♥/♠ – licytacja do koloru partnera, nie forsuje,
- 2NT – pytanie o siłę i kolor otwarcia, odpowiedzi:
 - 3♣ – 6+ kierów/pików, góra otwarcia, pytanie o kolor otwarcia to 3♦, odpowiada się transferami:
 - ✓ 3♥ – 6+ pików,
 - ✓ 3♠ – 6+ kierów,
 - 3♦ – 6+ kierów, dół otwarcia,
 - 3♥ – 6+ pików, dół otwarcia,
- 3♦ – inwit z fitami w obu starszych kolorach (dalsza licytacja: 3♥/♠ do pasa, 4♦/♥ przyjęcie inwitu i wskazanie koloru transferem),
- 3♥ – blok z fitami w obu starszych kolorach,
- 4♣ – pokaż swój kolor transferem,
- 4♦ – zalicytuj swój kolor.

W sekwencji:

2♦ – X (LHO) – ?

- PAS – 6+ kar, do pasa,
- XX – pokaż swój kolor, nie forsuje,
- 2♥/♠ – własny silny kolor 6+, krótkość w drugim starszym, nie forsuje.

9. Licytacja po otwarciach 2♥/♠

Otwarcie 2♥:

- 5+ kierów i 5+ w innym kolorze, 6-10(11) PC.

Otwarcie 2♠:

- 5+ pików i 5+ w kolorze młodszym, 6-10(11) PC;

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 2♥:

2♥ – ?

- 2♠ – licytacja do koloru partnera, nie forsuje,
- 2NT – pytanie o drugi kolor, odpowiedzi:

- 3♣ – 5+ kierów i 5+ trefli,
- 3♦ – 5+ kierów i 5+ kar,
- 3♥ – 5+ kierów i 5+ pików;

Uwaga: zalicytowanie 3♥ po odpowiedziach 3♣/♦ oznacza inwit,

- 3♣/♦ – własny kolor, nie forsuje,
- 3♥ – licytacja blokująca;

b) licytacja odpowiadającego po otwarciu 2♠:

2♠ – ?

- 2NT – pytanie o drugi kolor, odpowiedzi:

- 3♣ – 5+ pików i 5+ trefli,
- 3♦ – 5+ pików i 5+ kar;

Uwaga: zalicytowanie 3♠ po odpowiedziach 3♣/♦ oznacza inwit,

- 3♣/♦ – własny kolor, nie forsuje,
- 3♠ – licytacja blokująca.

10. Licytacja po otwarciach 2NT/3NT

Otwarcie 2NT:

➤ 5+ trefli i 5+ kar, 6-10(11) PC;

a) licytacja odpowiadającego po otwarciu 2NT:

2NT – ?

- 3♣/♦ – wybór kontraktu, nie forsuje,
- 3♥ – pytanie o krótkość, forsuje do końcówki, odpowiedzi:
 - 3♠ – krótkość pik,
 - 3NT – krótkość kier.

Otwarcie 3NT:

➤ 7(8) trefli lub kar typu AKDWxxx, bez bocznego A lub K;

b) licytacja odpowiadającego po otwarciu 3NT:

3NT – ?

- 4♣ – licytacja do koloru partnera,
- 4♦ – pytanie o krótkość, forsuje do końcówki, odpowiedzi:
 - 4♥/♠ – krótkość kier/pik,
 - 4NT – skład 7-2-2-2,
 - 5♣/♦ – wskazanie koloru otwarcia i krótkości w drugim kolorze młodszym.

11. Licytacja dwustronna – podstawy

a) licytacja po X wywoławczej (objaśniającej) przeciwnika:

Przykład 11.1

1♣ – X (LHO) – ?

- PAS – negat, 0-7 PC, minimum 3 trefle,
- 1♦ – negat, 0-7 PC, maksimum 2 trefle lub średnie warianty odzywki 1♦ stosowane w sytuacji bez kontry,
- 1♥/♠ – 4+ kiery/piki, 7+ PC,
- XX – próba skontrowania przeciwników w korzystnych założeniach,
- 2♣/♦ – 5+ trefli/kar, nie forsuje,
- inne odzywki mają znaczenie jak bez X lub według specjalnych ustaleń w parze, na przykład 2♥/♠ – 6+ kierów/pików, siła 7-9(10) PC.

Przykład 11.2

1♥ – X (LHO) – ?

- XX – 10+ PC z fitem lub 12+ PC bez fitu (próba skontrowania przeciwników),
- 1♠ – 4+ piki, 7+ PC, zasadniczo bez 3 kierów przy sile poniżej GF,
- 2♣/♦ – 5+ trefli/kar, maksimum 2 kiery typu xx, nie forsuje (z silniejszą ręką na kolorze młodszym najpierw licytujemy XX),
- inne odzywki jak bez X;

b) licytacja po wejściu przeciwnika kolorem:

Przykład 11.3

1♣ – 1♥ (LHO) – ?

- X – 4 piki, 7+ PC,
- 1♠ – 5+ pików, 7+ PC,
- 2♣/♦ – 5+ trefli/kar, nie forsuje.

Przykład 11.4

1♣ – 1♠ (LHO) – ?

- X – 4 kiery, 7+ PC lub zrównoważona silna ręka,
- 2♣/♦/♥ – 5+ trefli/kar/kierów, nie forsuje.

Przykład 11.5

1♥ – 1♠ (LHO) – ?

- 3♣/♦ (do ustalenia z partnerem: solidny kolor + fit kier w sile inwitu lub GF na licytowanym kolorze).

Przykład 11.6

1♣ – 2♣/♦ (LHO) – ?

- X – nie jest karna, próba uzgodnienia koloru starszego lub GF, 7+ PC,
- 2♦/♥/♠ – 5+ kar/kierów/pików, nie forsuje (z silniejszą ręką najpierw licytujemy X, a następnie kolor lub alternatywnie licytujemy swój kolor minimum 5 kartowy z przeskokiem, jeżeli nie jest to konwencyjny inwit w postaci 3♦ po wejściu 2♣).

Przykład 11.7

1♣ – 2♦ (LHO) – ?

- 3♣ (w zależności od ustaleń GF z treflami lub nie forsujące na treflach, w tym drugim przypadku silniejszą rękę z treflami sprzedajemy licytując najpierw X).

Przykład 11.8

1♣ – PAS (LHO) – 1♦ – 1♥ (RHO)
?

- X – cztery piki, 18+ PC,
- 1♠ – 5+ pików, 18+ PC,
- 1BA – 18+ PC ze stoperem kier,
- 2♣ – jak bez wejścia obrońcy, 5+ trefli, 15+ PC (w sile 15-16 skład 5-4-3-1 lub 6+ trefli),
- 2♦ – 18+ PC, 5+ kar,
- 2♥ – 5+ pików i 5+ w kolorze młodszym, 18+ PC.

Kontra negatywna – nie jest kontrą karną i wskazuje z reguły pozostałe kolory poza kolorem partnera i kolorem wejścia obrońcy. Najczęściej stosowana jest w przypadku wejścia obrońcy do poziomu 3♠.

Przykład 11.9

1♥/♠ – 2♣/♦ (LHO) – ?

- X – negatywna, wzorcowo druga starsza czwórka, 7+ PC, maksymalnie dubel typu xx w kolorze otwarcia, może też oznaczać rękę w sile co najmniej inwitu bez fitu w kolorze otwarcia, inwit z fitem możemy sprzedać przez 2BA.

Przykład 11.10

1♦ – 2♣ (LHO) – ?

- X (negatywna, wzorcowo minimum jedna starsza czwórka, 7+ PC, może też oznaczać rękę w sile co najmniej inwitu).

Przykład 11.11

1 ♥ – 2 ♦ (LHO) – X – PAS (RHO)
?

- PAS – ukarzenie kontry negatywnej z bardzo dobrym pięciokartem karowym, najlepiej w korzystnych założeniach ONI po MY przed,
- 2 ♥ – 5+ kierów, bez czterech pików, dół otwarcia,
- 2/3/4 ♠ – licytacja z bilansu,
- 2BA – lekka nadwyżka 14-15 PC ze stoperem karo,
- 3 ♣ – 4+ trefle, nie forsuje,
- 3 ♦ – silna ręka, bez czterech pików, wzorcowo pytanie o stopera karo,
- 3 ♥ – 6+ kierów, inwit,
- 3BA – 16-17 PC ze stoperem karo,
- 4 ♣ – 5+ trefli, GF,
- 4 ♦ – Splinter, zachęta szlemikowa.

Kontra fit – obiecuje trzykartowy fit w kolorze partnera.

Przykład 11.12

1 ♣ – PAS (LHO) – 1 ♥ – 1 ♠ (RHO)
?

- X – kontra fit, trzy kiery, 12+ PC, brak kontry wskazuje maksimum dwa kiery i partner nie ma podstaw do licytacji Magistra z piątką kierów.

Pytanie o zatrzymanie – zalicytowanie koloru wejścia obrońcy (może też oznaczać GF na dowolnej ręce);

c) licytacja po bezatutowym wejściu przeciwnika:

Przykład 11.13

1 ♣ – 1BA (LHO) – ?

- X – kontra karna,
- 2 ♣/♦/♥/♠ – 5+ w kolorze, nie forsuje,
- 3 ♣/♦/♥/♠ – 5+ w kolorze, inwit.

Uwaga: można ewentualnie wykorzystać schemat licytacji stosowany w obronie po otwarciu 1BA przeciwnika, na przykład: X – kontra karna, 2 ♣ – kolory starsze, 2 ♦ – 6+ kierów/pików, 2 ♥/♠ – 5+ kierów/pików i 4+ w młodszym.

Uwaga: można też wykorzystać inny schemat licytacji, na przykład: X – kontra karna, 2 ♣ – kolory starsze, 2 ♦/2 ♥/♠ – 5+ kar/kierów/pików, nie forsuje;

d) licytacja po wejściu przeciwnika blokiem:

Przykład 11.14

1♣ – 2♦ (Multi lub Wilkosz) (LHO) – ?

- X – przygotowanie do kontry karnej, nieforsujące kara pokazujemy licytując 3♦,
- 2♥/♠ – 5+ kierów/pików, nie forsuje,
- 3♥/♠ – 5+ kierów/pików, inwit.

Przykład 11.15

1♣ – 2♥ (naturalny blok) (LHO) – ?

- X – negatywna, 4+ piki (może być ręka w sile GF na w miarę dowolnej ręce),
- 2♠ – 5+ pików, nie forsuje,
- 3♣/♦ – 6(5)+ trefli/kar, nie forsuje,
- 3♠ – 5+ pików, inwit.

Uwaga: po wejściu 2♠ schemat licytacji jest podobny.

Przykład 11.16

1♣ – 2BA (blok na młodych) (LHO) – ?

- X – przygotowanie kontry karnej lub GF,
- 3♣/♦ – pytanie o stopera (lub lepsze kiery/piki),
- 3♥/♠ – 5+ kierów/pików, nie forsuje.

Uwaga: pojawia się w tym przypadku problem licytacyjny z ręką w sile inwit.

Przykład 11.17

1♣ – 3♣/♦ (LHO) – ?

- X – wywoławcza, obiecuje co najmniej jedną starszą czwórkę,
- 3♥/♠ – 5+ kierów/pików, nie forsuje,
- 4♣/♦ (kolor wejścia) – kolory starsze;

e) licytacja po konwencyjnym wejściu przeciwnika:

Przykład 11.18

1♣ – 2♣/♦ (kolory starsze) (LHO) – ?

- X – pokazuje wartości w kontrowanym kolorze, wystarczająca ręka to KD10xx w kolorze wejścia, możliwy też GF,
- 2♥/♠ – pytanie o zatrzymanie,
- 2♦/3♣ (po 2♦) – 5+ kar/trefli, nie forsuje,
- 3♦ (po 2♣) – 5+ kar, inwit.

f) licytacja po wejściu przeciwnika po naszym otwarciu 1NT:

Przykład 11.19

1BA – PAS (LHO) – 2♣ – X (RHO)
?

- PAS – brak starszej czwórki, bez stopera trefl (XX zadającego Staymana oznacza półtrzymanie trefl i inwit do 3NT),
- XX – bardzo ładne trefle 5+, propozycja zagrania kontraktu 2♣XX,
- 2♦ – brak starszej czwórki, ładnych 4 lub 5 kar, nic nie mówi o zatrzymaniu trefl (3♣ odpowiadającego jest pytaniem o stopera trefl),
- 2♥/♠ – 4 kiery/piki,
- 2BA – brak starszej czwórki, stoper trefl.

Przykład 11.20

1BA – PAS (LHO) – 2♠ – X (RHO)
?

- PAS – 15-16 PC, bez stopera pik,
- XX – silna czwórka pikowa,
- 2BA – 15-16 PC, ze stoperem pik,
- 3♣ – 16-17 PC.

Przykład 11.21

1BA – X (siłowa) (LHO) – ?

- PAS – gramy 1BA,
- 2♣ – transfer na kara,
- 2♦ – transfer na kiery,
- itd.

Przykład 11.22

1BA – 2♣ (naturalne) (LHO) – ?

- X – Stayman,
- 2♦ – transfer na kiery,
- 2♥ – transfer na piki,
- 2♠ – pytanie o siłę otwarcia ze stoperem trefl, bez starszej czwórki,
- 2BA – transfer na kara (słabe lub silne), bez starszej czwórki,
- 3♦ – inwit 5+ kar, bez stopera trefl, bez starszej czwórki,
- 3♣ – pytanie o stopera trefl, bez starszej czwórki.

Przykład 11.23

1BA – 2♣ (monokolor) (LHO) – X – 2♦ (do koloru) (RHO)
PAS – PAS/2♥/2♠/3♣ (LHO) – X (karna)

Uwaga: z 4 kierami po 2♠ lub dowolną starszą czwórką po 2♦ licytujemy 3♥/♠, co oznacza GF. Kartę do pasa na 5+ sprzedajemy bezpośrednio na poziomie 2, a w sile inwitu na poziomie 3.

Przykład 11.24

1BA – 2♣ (kiery i piki) (LHO) – ?

- X – wskazanie wist w trefle (wystarczy KW10x) lub inwit do 3BA lub przygotowanie kontry karnej (w przypadku inwitu licytujemy następnie 2BA lub pytamy o stopera w kolorze przeciwnika. Natomiast w przypadku silnej zachęty szlemikowej na treflach lub karach licytujemy następnie 3♣/♦),
- 2♦ – sign-off,
- 2♥/♠ – pytanie o stopera,
- 2BA – Lebensohl na trefle,
- 3♣/♦ – ręka inwitująca 5+ trefli/kar (w przypadku przyjęcia inwitu przez otwierającego następuje wymiana informacji o zatrzymaniach w starszych kolorach),
- 3♥/♠ – konwencja 5-4-3-1 (silna zachęta szlemikowa, z krótkością w ♥/♠).

Przykład 11.25

1BA – 2♦ (naturalne) (LHO) – ?

- X – negatywna (co najmniej jedna starsza czwórka, nie musi oznaczać nadwyżek, wystarczy 5-6 PC przy dwóch starszych czwórkach),
- 2♥/♠ – sign-off,
- 3♣/♥/♠ – inwit,
- 2BA – Lebensohl na trefle lub przygotowanie GF na starszym kolorze (w tym drugim przypadku po 3♣ otwierającego licytujemy 3♥/♠),
- 3♦ – pytanie o stopera karo.

Przykład 11.26

1BA – 2♦ (nieznana dwukolorówka lub MULTI) (LHO) – ?

- X – wskazanie wist karowego (wystarczy KW10x) lub inwit do 3BA lub przygotowanie kontry karnej (w przypadku inwitu w drugim okrążeniu licytujemy 2BA),
- 2♥/♠ – sign-off,
- 2BA – Lebensohl na trefle/kara lub przygotowanie GF na starszym (w tym drugim przypadku po 3♣ otwierającego licytujemy 3♥/♠),
- 3♣ – 5+, inwit,
- 3♦ – 5+, inwit, gdy 2♦ to nieznana dwukolorówka lub Multi, a pytanie o stopera karo, gdy kara są naturalne,
- 3♥/♠ – 5+, inwit,
- 4♦/♥ – transfery na kiery/piki.

Przykład 11.27

1BA – 2♥ (naturalne, możliwe 4+ trefle/kara) (LHO) – ?

- 2♠ – sign-off,
- 2BA – Lebensohl na kolor młodszy lub GF na pikach (ten drugi wariant sprzedajemy dając po 3♣ odzywkę 3♠),
- 3♠ – 5+, inwit,
- 3♣/♦ – 5+, inwit.

Przykład 11.28

1BA – 2♠ (naturalne, możliwe 4+ trefle/kara) (LHO) – ?

- X – negatywna (po ewentualnych 3♣/♦ otwierającego zalicytowanie 3♥ to naturalny GF),
- 2BA – Lebensohl,
- 3♣/♦ – 5+, inwit,
- 3♥ – 5+, inwit.

Przykład 11.29

1BA – 2BA (kolory młodsze) (LHO) – ?

- X – wieloznaczna, w pierwszym czytaniu X karna (zalicytowanie w następnym okrążeniu 3♥/♠ jest inwitujące z 5+, a zalicytowanie koloru zgłoszonego przez jednego z przeciwników oznacza oba kolory starsze, 5-4 lub 4-4 przy czym 4♣ to lepsze kiery, a 4♦ lepsze piki),
- 3♣/♦ – pytanie o zatrzymanie,
- 3♥/♠ – naturalne, sign-off,
- 4♣ – kolory starsze, min. 5-5,
- 4♦/♥ – transfery na kier/piki.

Przykład 11.30

1BA – 3♣ (naturalne) (LHO) – ?

- X – negatywna (co najmniej jedna starsza czwórka, lub karta szlemikowa na jednym dobrym starszym kolorze): otwierający licytuje 3♥ z 4 kierami oznaczające pasuj lub koryguj, 3♠ z czterema pikami i 2-3 kierami, 4♣ otwierającego oznacza fity w obu starszych i zachętę szlemikową),
- 3♦/♥/♠ – naturalne, nieforsujące,
- 4♣ – oba kolory starsze 5+-5+ (zalicytowanie przez odpowiadającego 5♣ po odzywkach 4♥/♠ otwierającego oznacza zainteresowanie szlemikiem, przyjęcie inwitu to 5♦, a 5♥/♠ to licytacja negatywna do koloru),
- 4♦ – kara i kolor starszy 5+-5+ (otwierający chcąc zagrać w kolor starszy licytuje 4♥ co oznacza pasuj lub koryguj, zalicytowanie przez odpowiadającego 5♣ po odzywce 4♥ oznacza zainteresowanie szlemikiem, przyjęcie inwitu to 5♦, a 5♥ to licytacja negatywna do koloru),
- 4♥/♠ – licytacja naturalna (**WYJĄTEK!!!**).

Uwaga: po bloku 4♣ – X jest negatywna, a 4♦/♥/♠ to licytacja naturalna (**WYJĄTEK**). Ponieważ 5♦ jest do gry, to kartę szlemikową sprzedajemy dając X, a potem licytując 5♦.

Przykład 11.31

1BA – 3♦ (naturalne) (LHO) – ?

- X – negatywna (co najmniej jedna starsza czwórka lub karta szlemikowa na jednym dobrym starszym kolorze): 4♣ otwierającego oznacza fity w obu kolorach starszych i 17 PC),
- 3♥/♠ – naturalne, nieforsujące,
- 4♣ – trefle i kolor starszy 5+-5+ (otwierający chcąc zagrać końcówkę w starszy licytuje 4♥ co oznacza pasuj lub koryguj),
- 4♦ – oba kolory starsze 5+-5+,
- 4♥/♠ – naturalne (**WYJĄTEK!!!**).

g) kontra do długości:

Przykład 11.32

2♣ – 2♥/♠ (LHO) – ?

- X – tzw. kontra do koloru partnera (czterech silnych kart w kolorze wejścia) jako propozycja ukarnienia przeciwnika, często oznacza 4+ w drugim kolorze starszym. Z siłą GF i obawą, że partner spasuje na kontrę, gdy my mamy rękę szlemikową opartą na ficie trefl lub na silnych i długich karach lepiej zalicytować kolor przeciwnika, a następnie 4♣/♦,
- 2♠ (po 2♥) – 5(6)+ pików, nie forsuje,
- 3♦/3♣ – nie forsuje.

Uwaga: pojawia się problem licytacyjny z ręką w sile inwitu. Jeżeli licytujemy schematem, że odzywki $3\clubsuit/3\diamond$ mają charakter inwitu, to wówczas ręce do pasa z treflami lub karami zgłaszamy przez Lebenshola 2NT.

Przykład 11.33

$2\diamond$ (Multi) – $2\heartsuit/\spadesuit$ (LHO) – ?

➤ X – kontra do koloru partnera.

h) licytacja wznowiająca (na pozycji re-open – której PAS kończy licytację):

Przykład 11.34

$1\heartsuit/\spadesuit$ (LHO) – PAS – PAS (RHO) – ?

➤ 1NT – siła 12-14 PC, wskazane zatrzymanie w kolorze przeciwnika, można przyjąć ustalenie, że wyklucza drugą starszą czwórkę, z którą dajemy X.

Przykład 11.35

1BA (LHO) – PAS – PAS (RHO) – ?

➤ X – można stosować schemat wejść obronnych jak na drugim ręku, przy zrównoważonym składzie kontrujemy raczej od 14-15 PC.

12. Licytacja dwustronna – rozwiązania zaawansowane

Przykład 12.1

1♣ – PAS (LHO) – 1♥ – 1♠ (RHO)
?

- 2♦ – odwrotka do kierów.

Przykład 12.2

1♣ – 2♣ (LHO) – ?

- X – kontra wywoławcza z co najmniej jednym kolorem starszym,
- 3♣ – pytanie o stopera,
- 4♣ – kolory starsze, GF,
- 4♦ – kara i kiery/piki (Leaping Michaels, zob. też przykład 12.11).

Przykład 12.3

1♣ – 2♦ (Multi lub Wilkosz) LHO – ?

- X – punkty lub kara (na naturalne 2♦ kontra wywoławcza na minimum jeden starszy kolor),
- 2♥/♠/3♣/3♦ – nie forsuje (GF z kolorem sprzedajemy X, a potem licytujemy swój kolor),
- 2NT – Lebenshol na trefle (6+ trefli, słaba ręka),
- 3♣ – inwitujące,
- 3♦ – pytanie o stopera, jeśli 2♦ jest naturalne,
- 3♥/♠ – naturalny inwit,
- 4♣ – trefle i kiery/piki (Leaping Michaels, zob. też przykład 12.11),
- 4♦ – kara i kiery/piki (Leaping Michaels, zob. też przykład 12.11).

Przykład 12.4

1♣/♦ – 2♥/♠ (LHO) – ?

- X – kontra wywoławcza z czwórką w drugim starszym kolorze,
- 2NT – Lebensohl na trefle (po 1♦) lub kara lub kiery (po 2♠), otwierający licytuje automat 3♣, a odpowiadający pasuje z treflami lub licytuje kara/kiery,
Uwaga: jeżeli po 3♣ odpowiadający zalicytuje kolor przeciwnika, to jest to GF na drugim kolorze starszym,
- 3♣/♦/♥ (po 2♠)/3♠ (po 2♥) – 5+ trefli/kar/kierów/pików, inwit,
- 4♣/4♦ (po 1♣) – 5+ trefli/kar i 5+ w drugim kolorze starszym (Leaping Michaels, zob. też przykład 12.11).

Przykład 12.5

1NT – X (16+ PC) (LHO) – ?
lub
1NT – PAS (LHO) – PAS – X (RHO)
PAS – PAS (LHO) – ?
lub
1♣/♦/♥/♠ (LHO) – 1NT – X (RHO) – ?

- PAS – do gry,
- XX – transfer na trefle,
- 2♣/♦/♥ – transfery odpowiednio na kara/kiery/piki.

Przykład 12.6

1NT – 2♣ (kolory starsze) (LHO) – ?

- X – wartości w treflach w sile poniżej inwitu lub inwit do 3NT lub przygotowanie kontry karnej (w przypadku inwitu licytujemy następnie 2NT lub pytamy o stopera w kolorze przeciwnika, natomiast w przypadku silnej zachęty szlemikowej na treflach lub karach licytujemy następnie 3♣/♦),
- 2♦ – do gry,
- 2♥/♠ – pytanie o stopera w licytowanym kolorze,
- 2NT – Lebensohl na trefle (ręka bardzo słaba),
- 3♣/♦ – 5+ trefli/kar, inwit (w przypadku przyjęcia inwitu przez otwierającego następuje wymiana informacji o zatrzymaniach w starszych kolorach),
- 3♥/♠ – konwencja 5-4-3-1 (silna zachęta szlemikowa).

Przykład 12.7

1NT – 2♥ (LHO) – ?

- X – kontra negatywna, z reguły z czterema pikami,
- 2♠ – 5+ pików do gry,
- 2NT – Lebensohl na kolor młodszy lub GF na pikach (ten drugi wariant sprzedajemy licytując po 3♣ odzywkę 3♠),
- 3♣/♦ – inwit 5+ trefli/kar,
- 3♥ – pytanie o stopera kier,
- 3♠ – 5+ pików, inwit.

Przykład 12.8

1NT – 2♠ (LHO) – ?

- X – kontra negatywna (po ewentualnych 3♣/♦ otwierającego 3♥ to GF na kierach),
- 2NT – Lebensohl na trefle/kara/kiery,
- 3♣/♦/3♥ – 5+ trefli/kar/kierów, inwit,
- 3♠ – pytanie o stopera pik.

Przykład 12.9

2♦ (Multi) – 3♣ (LHO) – ?

- X – kontra karna,
- 3♦ – inwit z fitami w obu kolorach starszych,
- 3♥ – pasuj lub koryguj,
- 3♠ – własny kolor, nie forsuje,
- 4♣/♦ – jak bez interwencji (pokaż kolor transferem/zalicytuj swój kolor),
- 4♥/♠ – do gry.

Przykład 12.10

2♦ (Multi) – 3♦ (LHO) – ?

- X – kontra karna,
- 3♥ – pasuj lub koryguj,
- 3♠ – własny kolor, nie forsuje,
- 4♣/♦ – jak bez interwencji (pokaż kolor transferem/zalicytuj swój kolor),
- 4♥/♠ – do gry.

Przykład 12.11 (Leaping Michaels)

Konwencję **Leaping Michaels** stosujemy w z reguły po otwarciach przeciwnika 4♥/♠.

Przykład 12.10

2♥ (LHO) – 4♣/♦ (trefle/kara i piki),
lub

2♠ (LHO) – 4♣/♦ (trefle/kara i kiery).

13. Blackwood i inne konwencje gier premiowych

a) klasyczny Blackwood:

pytaniem o liczbę wartości jest z reguły odzywka 4NT nazywana **Blackwoodem** (należy jednak pamiętać, że od tej reguły istnieją wyjątki, na przykład w licytacji 1NT – 4NT, ta druga odzywka nie jest pytaniem o wartości, tylko zachętą do 6NT, przyjmując ją możemy odpowiedzieć liczbą „czystych” asów, aby nie zagrać szlemika bez dwóch asów). Stosowana jest ona wówczas, gdy chcemy sprawdzić zasadność zaliczowania gry premiowej.

Sugerowane odpowiedzi na 5 wartości w tzw. systemie 1-0-2 przy uzgodnionym kolorze atutowym oraz założeniu, że 5 wartości to 4 asy oraz król w kolorze atutowym:

- 5♣ (1 lub 4 wartości – nic nie mówi o D atu),
- 5♦ (0 lub 3 wartości – nic nie mówi o D atu),
- 5♥ (2 lub 5 wartości bez D atu),
- 5♠ (2 lub 5 wartości z D atu),
- 5NT (2 lub 5 wartości z D atu oraz 1 boczny król), itd.

W przypadku interwencji przeciwnika po naszym pytaniu 4NT wykorzystujemy dodatkowe szczeble odpowiedzi. Na przykład, jeśli po naszym 4NT przeciwnik zaliczytuje 5♦, to PAS oznacza 1 lub 4 wartości, kontra to 0 lub 3 wartości, a 5♥ mówi o 2 lub 5 wartościach bez D atu, itd.

Po odpowiedzi 5♣ lub 5♦ następna odzywka, która nie jest dana w kolor uzgodniony jest pytaniem o D atu, którą sprzedajemy – jeśli ją posiadamy – razem z bocznymi królami.

Przykład 13.1

- 1♣ – 1♥
- 3♥ – 4NT
- 5♦ (0 lub 3 wartości) – 5♠ (pytanie o D atu i boczne króle):
 - 5NT (brak D atu),
 - 6♣ (D atu i brak bocznych króli),
 - 6♦ (D atu i jeden boczny król), itd.

b) Blackwood wyłączeniowy:

konwencja Blackwood wyłączeniowy ma zastosowanie w sytuacji, w której został uzgodniony kolor atutowy i jeden z zawodników posiada renons. Jego zadaniem jest sprawdzenie liczby wartości posiadanych przez drugiego gracza z pominięciem wartości występujących w kolorze wskazanego renonsu.

Przykład 13.2

1 ♣ – 1 ♥
3 ♥ – 5 ♦

kolorem uzgodnionym są kiery, a 5 ♦ oznacza renons karo i jest pytaniem o wartości posiadane przez otwierającego z pominięciem tego koloru. Na przykład odpowiedź 5 ♥ zalicytowana w konwencji 1-0-2 oznacza 1 lub 4 wartości, itd.

c) konwencja atutowa 5NT:

czasami jesteśmy zainteresowani wyłącznie informacją czy w kolorze atutowym posiadamy wszystkie starsze figury. Ma to miejsce w przypadku dążenia do zagrania szlema. Zadajemy wówczas pytanie 5NT z pominięciem Blackwooda. Może to mieć miejsce na przykład po otwarciu partnera 1 ♠, gdy posiadamy następującą kartę:

♠ KWxx
♥ A
♦ AKD10xxxx
♣ -

Alternatywą dla odzywki 5NT jest w tym przypadku Blackwood wyłączeniowy 5 ♣. Trzeba jednak liczyć się z tym, że przeciwnik może dać kontrę, co pozwoli pójść w opłacalną obronę 7 ♣. W grze na maksy warto zapytać o wszystkie wartości, łącznie z A ♣, ponieważ powinniśmy sprawdzić czy nie należy grać 7NT.

d) inwit atutowy 5 ♥/♠:

odmianą konwencji atutowej 5NT, ale stosowaną w przypadku, gdy sprawdzamy wyłącznie zasadność zagrania szlemika jest inwit atutowy 5 ♥/♠. Stosujemy go tylko w kolorze starszym. Oznacza on pytanie o jakość koloru atutowego w ręce partnera.

Przykład 13.3

1 ♥ – 5 ♥

odzywka odpowiadającego pyta o jakość kierów, ponieważ może on posiadać kartę bez przegrywających w bocznych kolorach oraz kiery typu Wxxx. Otwierający licytuje 6 ♥, gdy w kierach posiada co najmniej dwie starsze figury.

e) konwencja 5NT – wybierz szlemika:

konwencja tego typu stosowana jest w przypadku podjętej decyzji o zalicytowaniu szlemika, a jedynym problemem jest określenie koloru atutowego (mamy w tym przypadku najczęściej wybór między kolorami młodszymi), w określonych sytuacjach możemy się zdecydować na wybór szlemika bezatutowego.

Przykład 13.4

1♣ – 1NT
4NT (inwit) – 5NT (może zagramy 6 w kolor młodszy?)

f) inwit szlemowy na poziomie 6:

po uzgodnieniu koloru atutowego i sekwencji pytań o wartości, zalicytowanie bocznego koloru na poziomie 6 jest pytaniem o zatrzymanie II stopnia (jest nim posiadanie D w tym kolorze lub maksimum 2 blotek). Pytanie to zadaje się z reguły z kolorem typu AKxx(x), który przy posiadaniu przez partnera zatrzymania II stopnia gwarantuje brak oddania lewy w tym kolorze.

Przykład 13.5

1♠ – 2♣ (forsujące, nie obiecuje trefli)
2NT – 3♠ (silne uzgodnienie pików)
4♣ – 4NT (Blackwood)
5NT – 6♦ (inwit szlemowy)

przykładowa karta odpowiadającego:

♠ A10xx
♥ Ax
♦ AKxxx
♣ KDx

możemy, wówczas uniknąć zagrania 7♠ z kartą otwierającego typu:

♠ KDWxx
♥ Kx
♦ xxx
♣ AWx

14. Cue-bidy

Cue-bid jest odzywką, którą stosujemy, aby wyrazić zainteresowanie grą premiową oraz sprawdzić czy we wszystkich kolorach posiadamy zatrzymanie co najmniej drugiej klasy (K lub singiel).

Cue-bid to odzywka na poziomie czterech lub wyższym (wyjątkiem jest odzywka 3♠, gdy mamy uzgodnione kiery, np. w licytacji 1♥ – 3♠, ta duga odzywka jest cue-bidem i najczęściej również Splinterem), jeśli został uzgodniony kolor atutowy (w nielicznych przypadkach cue-bid uzgadnia kolor ostatnio zalicytowany, który nie był wcześniej uzgodniony bezpośrednio:

Przykład 14.1

1♠ – 2♦
2♥ – 4♣ (uzgadnia kiery i jest cue-bidem)

W zasadzie cue-bid licytowany w nieuzgodniony kolor partnera (zwłaszcza pięciokartowy) powinien wskazywać figurę, a nie singla lub renons. Jak od każdej zasady są wyjątki, ale trudno je sklasyfikować. Z reguły mogą one występować przy dużej nadwyżce siły lub nie zrównoważonych układach. Ich wskazanie może jednak czasami prowadzić do nieporozumień i niepoprawnego kontraktu, jeżeli partner w kolorze takiego cue-bidu nie posiada A i K.

Cue-bidy zalicytowane na poziomie 5 z pominięciem Blackwooda oznaczają zawsze zatrzymanie pierwszej klasy (A lub renons).

a) kiedy licytujemy cue-bid?

Wskazanie cue-bidu przez licytującego jest często obowiązkowe, jeżeli partner zalicytował cue-bid poniżej końcówki (tzw. **cue-bid ekonomiczny**) – wymaga to uzgodnienia z partnerem.

Przykład 14.2

1♣ – 1♥
2♥ – 4♣
? (jeżeli posiadamy cue-bid karowy to mamy obowiązek go wskazać, bez względu na posiadaną liczbę punktów)

Jeżeli partner dając cue-bid pominął określony kolor, to licytując cue-bid w następnym kolorze musimy posiadać również cue-bid w kolorze pominiętym przez partnera.

Przykład 14.3

1♣ – 1♠

3♠ – 4♦ (cue-bid w karach i brak cue-bidu trefl)

4♥ (wskazujemy nie tylko cue-bid kier, ale również posiadanie cue-bidu trefl)

b) kiedy cue-bid wskazuje zainteresowanie grą premiową i czy można nie dać ekonomicznego cue-bidu?

Przykład 14.4

1♠ – 2♣

lub

2♥ – 3♠

1♠ – 2♣

2♠ – 3♠

W obu przypadkach odzywka 3♠ dana po forsujących do końcówki 2♣ zalicytowanych w pierwszym okrążeniu, zaprasza do szlemika i wymiany informacji (cue-bidów).

Uwaga: otwierający może z bardzo nieciekawą kartą zrezygnować z wymiany cue-bidów, na przykład posiadając w pierwszym przypadku poniższą rękę – niesie to jednak ryzyko niezagrania gry premiowej, gdy partner jest bardzo silny (może on jednak dalej prowadzić licytację w celu sprawdzenia czy rzeczywiście nie mamy pominiętych cue-bidów, na przykład licytując po naszych 4♠ odzywkę 5♣, która jest cue-bidem I klasy i pyta o cue-bidy w czerwonych kolorach, rezygnujemy jednak wówczas z pytania o wartości 4NT, które jednak może być zastąpione pytaniem o wartości 5NT):

♠ Wxxxx

♥ KWxx

♦ KW

♣ Kx

Cue-bid ekonomiczny jest jednak obowiązkowy, gdy mamy szansę wskazać słabą rękę przed przekroczeniem poziomu końcówki:

Przykład 14.5

1♠ – 2♣

2♥ – 3♠

4♦ – 4♥ (4♦ wskazuje cue-bid karo i brak zatrzymania w treflach, 4♥ wskazuje na posiadanie cue-bidów kier oraz trefl)

4♠ (informuje partnera, że co prawda zalicytowaliśmy cue-bid karo, ale nie jesteśmy zainteresowani grą premiową)

Przykład 14.6 (Wykorzystanie X przeciwnika na nasz cue-bid)

4T (cue-bid) – X (LHO) – ?

- PAS – brak stopera I i II klasy,
- kolejny cue-bid – stoper II klasy (K lub singiel) w treflach,
- XX – cue-bid I klasy (as lub renons) w treflach.

15. Rodzaje i znaczenie kontr

a) kontra wywoławcza:

kontra wywoławcza licytowana jest przez pierwszego broniącego z siłą 12-15(6) PC i wskazuje na możliwość zagrania w pozostałe kolory niż kolor otwierającego (wyjątkiem jest w tym przypadku otwarcie 1♣ mające charakter przygotowawczy, przy którym kontrujący dopuszcza również uzgodnienie trefli).

Kontry wywoławcze na otwarcia na poziomie 2 i 3 powinny być licytowane z siłą 14-15 PC, zwłaszcza w przypadku ręki zrównoważonej.

W przypadku otwarć 1♣ lub 1♦ systemu WJ, kontrujący wywoławczo powinien posiadać minimum trzykartowe kolory starsze. Kontra tego typu na otwarcie 1♥ obiecuje co najmniej 3 piki, a na otwarcie 1♠ zapewnia minimum 3 kiery.

Partner kontrującego po pasie drugiego przeciwnika stosuje licytację z bilansu.

Przykład 15.1

1♦ (LHO) – X – PAS (RHO) – ?

- 1♥ – 3 + kiery, 0-8 PC,
- 1♠ – 4+ piki, 0-8 PC,
- 1NT – 7-10 PC, z reguły gwarantuje trzymanie karo, brak starszej czwórki,
- 2♣ – 4+ trefle, brak starszej czwórki, 0-8PC, przy czterech treflach z reguły bez stopera karo,
- 2♦ – forsing do końcówki,
- 2♥/♠ – 4+ kiery/piki, 9-11 PC,
- 2NT – 11-12 PC, stoper karo i brak starszej czwórki,
- 3♣/♥/♠ – 5+ trefli/kierów/pików, (10)11-12PC,
- 3♦ – pytanie o zatrzymanie karo, bilans na 3NT, bez starszej czwórki,
- 3NT – 12+ PC, stoper karo, brak starszej czwórki, bez aspiracji szlemikowych,
- 4♦ – kolory starsze 5+-5+, raczej równe,
- 4♥/♠ – 6+ kierów/pików, bez aspiracji szlemikowych;

dalsza licytacja kontrującego po odpowiedzi 1♥:

1♦ (LHO) – X – PAS (RHO) – 1♥
PAS (LHO) – ?

- PAS – standardowa kontra wywoławcza,
- 1♠ – 5+♠, 16-19 PC,
- 1NT – 19-21 PC, z zatrzymaniem karo,
- 2♣ – 5+ trefli, 16-19 PC,
- 2♦ – forsing do końcówki,

- 2♥ – 4+ kiery, 15(6)-18PC,
- 2♠ – 5+ pików, 20-22 PC,
- 2NT – 22-24 PC, ze stoperem karo,
- 3♣ – 5+ trefli, 20-23 PC,
- 3♦ – pytanie o zatrzymanie karo.

Po otwarciu przeciwnika 1♣ i kontrze partnera oraz pasie drugiego przeciwnika możemy stosować **negat Herberta** polegający na zalicytowaniu 1♦ (0-6 PC).

Niektóre pary stosują w poniższej sekwencji kontry karne (pierwsza kontra jest wywoławcza, a druga ma charakter karny i oznacza dobre 4+ piki i siłę 8+ PC):

1♥ (LHO) – X – 1♠ (RHO) – X

b) kontra objaśniająca:

klasyczna **kontra objaśniająca** oznacza siłę 16+ PC i kartę z jednym longerem (poza kolorem otwarcia), oprócz wariantu 16-17 PC z kolorem młodszym, z którą zgłaszamy 1NT. W pierwszym okrążeniu licytacji nie możemy jej odróżnić od kontry wywoławczej, dopiero druga odzywka kontrującego wskazuje ten charakter kontry.

Przykładowa ręka, z którą kontrujemy objaśniająco:

♠ AKDxx ♥ KWx ♦ xx ♣ AWx

c) kontra negatywna:

standardowa **kontra negatywna** licytowana jest po otwarciu partnera na wysokości jednego i wejściu przeciwnika do określonej wysokości (najczęściej do poziomu 3♠). Oznacza ona posiadanie pozostałych dwóch kolorów poza licytowanymi przez partnera oraz przeciwnika i z reguły wyklucza fit w kolorze partnera:

1♥ – 2♣ (LHO) – X (piki i kara, możliwe tylko cztery piki bez kar)

d) kontra fit:

kontra fit informuje o posiadaniu trzykartowego fitu w kolorze partnera.

Przykład 15.2

1♣ – PAS (LHO) – 1♥ – 1♠ (RHO)
?

- X – kontra fit, 3 kiery, 12-14 PC;

e) kontra karna:

kontra karna ma jednoznaczne znaczenie – przeciwnicy grają zapowiedziany kontrakt z kontrą. Może ona jednak mieć zróżnicowany stopień karność w zależności od szczegółowej sekwencji, a partner z kartą niezrównoważoną oraz krótkością w kontrowanym kolorze przeciwnika może z tej kontry „zejść”;

f) kontra siłowa (wtórna):

kontra siłowa (wtórna) przekazuje informację o posiadaniu większej liczby punktów niż wynika to z pierwszej kontry, zwłaszcza gdy pierwsza kontra miała charakter systemowy.

Przykład 15.3

1♦ (LHO) – X – 1♥ (RHO) – PAS
2♥ (LHO) – ?

➤ X – kontra siłowa, 16+ PC, skład zrównoważony, silna sugestia 4 pików);

g) kontra na 1 lewę:

możliwe są różne warianty **kontry na 1 lewę**, którą dajemy w przypadku zalicytowania przez przeciwnika szlemika, w celu sprawdzenia czy należy go skontrować czy udać się w obronę. Jednym z nich jest następujący:

- kontra pierwszego broniącego (zajmującego pozycję za przeciwnikiem, który zalicytował szlemika) oznacza posiadanie 1 lewy defensywnej (partner z 1 lewą defensywną pasuje, a bez tej lewy licytuje własny kontrakt w obronie),
- PAS pierwszego broniącego oznacza brak lub posiadanie 2 lewy defensywnych: drugi broniący posiadając 2 lewy defensywne pasuje, a jeśli nie posiada lewy defensywnej licytuje kontrę, po której pierwszy broniący mając 2 lewy defensywne pasuje, a nie posiadając żadnej lewy defensywnej udaje się w obronę,
- jeśli drugi broniący posiada 1 lewę defensywną, to po pasie pierwszego broniącego powinien (raczej) pójść w obronę, ponieważ trudno założyć, że przeciwnik zaliczytuje szlemika w ataku, gdy ma do oddania 3 lewy;

h) kontra na pozycji wygasającej (kontra re-open):

kontrę na pozycji wygasającej (tzw. **kontrę re-open**) licytujemy w przypadku, gdy znajdujemy się na ostatniej pozycji i nasz PAS zakończy licytację, a przeciwnik stanie się rozgrywającym. Na przykład w sytuacji:

1♠ (LHO) – PAS – PAS (RHO) – X

Minimalna siła takiej kontry to 9(10) PC. Wskazaniem do jej zaliczowania może być posiadanie przez partnera karty z siłą 12-15 PC, z którą nie może dać kontry wywoławczej (na przykład posiadając tylko dubla kier) lub pozycja tzw. *trapping pasa* pierwszego broniącego, oznaczająca posiadanie silnej karty z kolorem pikowym 5+. W tym drugim przypadku najczęściej kontra re-open zostanie ukariona (pierwszy broniący spasuje). Wykrycie trapping pasa jest czasami obarczone niepewnością, ale posiadanie krótkości w kolorze otwierającego, silnie sugeruje taką pozycję. Partner z reguły musi posiadać kilkanaście punktów, gdy partner otwierającego licytację pasuje. Wnioskowanie to jest mniej uzasadnione, gdy otwarcia mogą obejmować siłę do 20(21) PC.

Przykład 15.4 (dalsza licytacja po kontrze wznawiającej)

1 ♠ (LHO) – PAS – PAS (RHO) – X
PAS (LHO) – ?

- 1BA – 7-11 PC z zatrzymaniem pik,
- 2♣/♦/♥ – 4+ trefle/kara/kiery, siła poniżej 12 PC,
- 2BA – 12-14 PC z zatrzymaniem pik,
- 3♣/♦ – 4+ trefle/kara, 12-15 PC, sugeruje maksymalnie dubla kier i brak zatrzymania pik,
- 3BA – 15+ PC z zatrzymaniem pik, ale karta która ze względu na małą liczbę lew defensywnych w pikach oraz założenia rozdania preferuje grę własną.

Po otwarciu przeciwnika 1NT i dwóch pasach kontra może mieć charakter wznawiający, ale niektóre pary nadają jej identyczne znaczenie jak to, które ma w przypadku kontry pierwszego broniącego;

i) kontra „bi”:

kontra „bi” licytowana jest najczęściej na otwarciu 1 w kolor (może być również licytowana po otwarciu 1NT, ale w tym przypadku kontry mają też wiele innych znaczeń) i oznacza według *Encyklopedii Brydża* (red. Bogumił Seifert, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996):

- dowolny układ z siłą 16+ PC (jest wówczas równoważna z kontrą objaśniającą),
- rękę dwukolorową zawierającą starszą czwórkę i inny kolor minimum czterokartowy w kolorach, których nie licytował przeciwnik, jak również odpowiednią siłę/liczbę lew wygrywających:

Przykład 15.5

1♦ (LHO) – PAS – 1♥ (RHO) – PAS
1NT (LHO) – ?

- X – cztery piki i minimum cztery trefle.

Kontra tego typu może być zalicytowana przez obu broniących;

j) kontra „Sputnik”:

kontra „Sputnik” licytowana jest w sytuacji, gdy został zgłoszony jeden kolor starszy, a chcemy zasygnalizować też możliwość gry w drugi kolor starszy:

1 ♦ – 1 ♠ (LHO) – X (cztery kiery)
lub
1 ♣ – 2 ♥ (LHO) – X (cztery piki)

k) kontra Lightnera:

kontrę Lightnera w klasycznym przypadku licytujemy na grę premiovą (szlemika lub szlema). Nakazuje ona oddanie przez partnera wistu w pierwszy kolor zalicytowany przez potencjalnego dziadka lub nietypowego wistu, najczęściej w kolorze posiadanej długości, sugerując tych przypadkach renons w tym kolorze. Kontrujący szlemika poza renonsem z reguły posiada dodatkową lewą defensywną. Kontra tego typu może być również dana przy posiadaniu wysokich wartości w pierwszym kolorze dziadka (typu ADx) oraz obawie, że wist w inny kolor pozwoli na zrealizowanie zapowiedzianej gry;

l) kontra propozycyjna (do wyboru, atakująco-obronna):

kontra propozycyjna informuje o defensywnym charakterze posiadanej ręki i chęci kontrowania przeciwników. Partner posiadając odpowiednie wartości (lewy w kolorze/kolorach przeciwników) pasuje, a jeśli ich nie posiada to kontynuuje licytację;

m) kontra do długości:

kontra do długości ma zastosowanie z reguły przy otwarciach partnera na wysokości dwóch (Precision, Multi, Wilkosz, inne otwarcia dwukolorowe z przynajmniej jednym kolorem nieznanym) oraz licytacji przeciwnika innej niż PAS. Partner posiadając kontrowany kolor pasuje, a w przeciwnym wypadku sprzedaje swój kolor/kolory. Przykładowe sekwencje:

2 ♦ (Multi/Wilkosz/inne dwukolorowe) – 2 ♠ (LHO) – X
lub
2 ♣ (Precision) – 2 ♥ (LHO) – X (partner z silną czwórką kier może spasować)

Kontry do długości nie powinniśmy licytować mając bilans na grę własną, gdy przewidujemy że wynik skontrowania przeciwników może być gorszy, niż w przypadku realizacji własnego kontraktu;

n) kontra „stop”:

kontra „stop” dawana jest na grę przeciwników na poziomie 5, gdy przewidujemy, że mogą oni wygrać szlemika, za realizację którego zapis może być wyższy niż za zrealizowanie skontrowanego kontraktu. Warto jednak pamiętać, że przeciwnik ma możliwość zrekontrowania;

o) kontra „wistowa”:

kontra wistowa obejmuje szerokie spektrum kontr, które zachęcają partnera do oddania wistu w kontrowany kolor. Może to być kontra dana na Splintera, na transfery lub cue-bid przeciwnika, a także na inną sztuczną odzywkę (na przykład odpowiedź na pytanie o wartości).

Przykład 15.6

1NT – 2♣ (kolory starsze) (LHO) – ?

- X – kontra wistowa, wskazuje posiadanie wartości treflowych, nie musi oznaczać dużej siły, a nawet karty inwitującej, wystarczy kolor treflowy typu KW10xx.

Specyficzną odmianą kontry wistowej jest kontra dana w sekwencji:

1NT – PAS – 3NT – X (kontra wskazuje wist pikowy).

p) kontra odpowiedź:

kontra odpowiedź jest poprzedzona kontrą partnera i informuje o posiadaniu starszej czwórki lub/i nielicytowanych kolorów.

Przykład 15.7

1♥ – X – 2♥ – ?

- X – 4 piki (posiadając dwukolorówkę młodszą licytujemy 2NT, a kolor młodszemu 5+ licytujemy na odpowiednim poziomie).

Przykład 15.8

1♠ – x – 2♠ – ?

- X – 4 kiery (posiadając dwukolorówkę młodszą licytujemy 2NT, a kolor młodszemu 5+ licytujemy na odpowiednim poziomie).

Przykład 15.9

$$1 \spadesuit - X - 2/3 \spadesuit - ?$$

➤ X – modelowy układ kontry tego typu to 4-4-1-4;

q) kontra inwitująca:

kontra inwitująca licytowana jest w licytacji dwustronnej zamiast podniesienia uzgodnionego koloru, które jest nieforsujące (bilansowe) i przekazuje informację o możliwości zagrania końcówki. Partner może przyjąć inwit, nie przyjąć inwitu licytując kolor uzgodniony poniżej końcówki, przyjąć inwit warunkowo licytując kolor boczny lub spasować ukarniając ten rodzaj kontry;

r) antykontra:

antykontra to ustalenie partnerów mówiące o tym, że w przypadku zalicytowania przez przeciwników danego koloru (może to też dotyczyć cue-bidów lub pytania o zatrzymanie w naszym kolorze), zalicytowanie X oznacza brak wartości w tym kolorze, a PAS wskazuje ich posiadanie.

16. Bezpieczna rozgrywka pojedynczego koloru (opracowano na podstawie Kosmulski M. (1990), *Rozgrywka pojedynczego koloru*, PZBS, Warszawa)

Przyjęte założenia:

- brak ograniczeń komunikacyjnych,
- brak tzw. niebezpiecznego przeciwnika,
- możliwość oddania tempa przeciwnikom,
- brak uwzględniania innych możliwości rozgrywkowych,
- posiadamy karty na linii WE.

Stosowane oznaczenia i terminy:

- P(N) – prawdopodobieństwo wzięcia co najmniej N lew dla ustalonego sposobu rozegrania koloru;

a) **K**

Kxxxxx – 10xx na 3 lewy do 10, $P(3) = 1,00$

b) **D i W**

Dxx – W1096x do D na wypadek 5-0 z piątką u N

Dxxx – W9xx na 1 pewną lewę do 9

Dxxxx(x) – W9x do 9, $P(2) = 0,98$

D10xx – Wxxxx do D, $P(3) = 1,00$

DW98 – xx do 9, a następnie do 8

DW98 – xxxx do W, a następnie do 8, $P(2) = 0,77$

DW9x- xxx do D, a potem do 9, chyba że D wzięła, to do W

DW987 – xxx do W, a następnie do 9

c) **K i W**

Kxx – Wx do W, a następnie do K, $P(1) = 0,74$

Kxxxx – W10x do W, a następnie do 10, $P(2) = 0,75$

Kxxxx – W10xx do K

Kxxxx – W109x impas D

K9x – W10xx do 9

K98xx – Wxx do 9, jak S wskoczył A, to na 3 lewy do W, $P(3) = 0,98$

K10x – Wxxxxxx gramy W na impas D

K10xx – Wxxxx do 10

KW9 – Dxxx do W, a jak weźmie to do K

KW9x – Dxx do W, a jak weźmie to do K

d) **K i D**

Kxx – Dxxx blotki z obu rąk, a następnie do K lub D

Kxx – D9xx do K, a następnie blotki z obu rąk, na 2 lewy do 9, a następnie do D

Kxx – D10xx do K, a następnie do 10, na 2 lewy do D, a następnie do K i do 10

Kxxx – D9x	do 9, $P(2) = 0,68$
K9 – D10x	do K, a następnie do 10
K9 – D10xx	do 9
K9 – DWxx(x)	do 9
Kx – DW8xx	do K, a następnie do W, na 3 lewy do K, a następnie do 8, $P(3) = 1,00$
K9x – D10	do D, a następnie do 9
K9xx – D10	do 10
K9xx – D10x	do D, a następnie do 9
K10x – Dxxx	na 2 lewy do K, a następnie do 10, $P(2) = 0,77$
K10xx – D9	do 9
K10xx – D9x	do D, a następnie do 10
KD9 – 10xx(x)	do D, a następnie do K
KD98 – xx	do 8, a jak została pobita 10 lub W to do K
KD109 – xx	do 9, a następnie do 10

e) **K i D i W**

Kx – DWxx	do K, a jak wziął to blotki z obu rąk
K9x – DWxx	do D, a następnie K
Kx – DW9xx	na 3 lewy do K, a następnie do 9, $P(3) = 0,93$
Kxx(x) – DWxx	do D, a następnie do W (jeśli przy DW jest 9 gramy tak samo)
Kxx – DW107x	gramy K
KDxxxx – W9	na 4 lewy do 9, $P(4) = 0,98$

f) **A i W**

A – W10xxxx	A, a następnie x
Axx – W109xx	na 3 lewy A, a następnie do W, $P(3) = 0,98$ – zabezpieczamy się przed układem z singlową figurą u N
Axxx – W10xxx	gramy A, zabezpieczając się przed singlową figurą u N
A987 – Wxx	gramy W, a następnie do 9
A987x – Wxx	gramy 9 impasując 10 u N
A9xxxx – Wxx	gramy do W, $P(4) = 1,00$
A10xxx – Wxxxx	gramy do W lub 10
AW9xxx – 10x	gramy x do 9, a następnie 10 na impas

g) **A i D**

Ax – D1098	impas 10-ką, a następnie gramy A
Ax – D109xx	gramy A, a następnie x do D
Ax – D1098x	gramy D
Axx – D1098	impas 10-ką, a następnie 9 na impas K i W (tzw. Culbertson)
Axxx – D1098xxx	gramy A, na pewne 5 lew impasujemy 10-ką, a nie D zabezpieczając się przed singlowym K u S
A9xx – D10x	gramy do 10, jeżeli S zabije ją W, to następnie gramy do 9
A98x – D10x	impasujemy K z W grając D, a następnie 10
ADxx – xxx	aby zwiększyć szanse wzięcia 2 lew gramy blotki z obu rąk, następnie A, a potem do D, $P(2) = 0,77$

h) **A i K**

Ax – K109xxx

gramy A, a następnie do 10, jeżeli S dołożył W lub D w pierwszej lewie to gramy K, ponieważ czwarta figura u W i tak weźmie lewę

A8x – K10xxx

gramy A, a następnie do 10, jeżeli S dołożył W lub D w pierwszej lewie to gramy K, na 3 pewne lewy gramy do 8 zabezpieczając się przed układem DW9xx u S

A9 – K10xx(x)

gramy do 9, a następnie A i K

A10xxx – K8x

na pewne 3 lewy gramy do 8

A109xx – Kx

gramy K i A

i) **A i D i W**

Axx – DWxx

gramy A, a następnie dwukrotnie do D i W

Axx – DW9xx

gramy D i jeśli S wstawi K to następnie impasujemy 10 grając do 9 (błąd obrony – S dokłada K z układu Kx lub Kxx – jeśli tego nie robi, to musimy zgadnąć który wariant posiada, aby zagrać W przy Kxx lub x przy Kx) (błąd obrony – N bije K zagrana D posiadając układ K10xx) – N bije K zagrana D posiadając układ K10xx)

AWxxxx – D9x

gramy x do W

j) **A i K i W**

Ax – KW9xx

gramy A, a następnie do W, ale jeżeli do asa S dołożył 10 to gramy do K (błąd obrony – niedołożenie 10 z układu 10xx)

Axx – KWxx

gramy A, a następnie impasujemy D, aby zwiększyć szansę na 3 lewy gramy K i A, a następnie do W zabezpieczając się przed drugą D u S

Axx – KW10

jeżeli w ręce mamy KW10 (warunek konieczny) to gramy W i jeśli S nie wstawi D, to bijemy go A i impasujemy D u N – powodzenie tego zagrania zwiększa jego wykonanie we wcześniejszej fazie rozgrywki

A9 – KWxx

gramy do 9, a następnie A i K

A9 – KWxxx

gramy A, a następnie do W

A9 – KWxxxxx

gramy A, a następnie K, na pewnych 6 lew gramy do 9

A9x – KWxxxx

gramy K, a następnie A, zabezpieczając się przed podziałem 4-0

A9x – KWxxxxx

gramy A

A9xx – KWx

gramy do K, a następnie do W, $P(3) = 0,84$

A9xx – KWxx

na 3 pewne lewy gramy do K, a następnie do 9 (jeżeli w pierwszej lewie N dołożył 10 gramy do A)

A987 – KWxxx

na 4 pewne lewy gramy do K, zabezpieczając się przed D10xx u S

A109 – KWxx

gramy A i 10 na impas D

AWxx – K9xx

na pewne 3 lewy gramy A, a następnie do 9

AWxxx – K9xx

na pewne 4 lewy gramy A

k) **A i K i D**

Ax – KD9x

gramy z góry, ale jeżeli do asa S dołożył W lub 10 to graj do 9 (błąd obrony – niedołożenie W lub 10 z układu W10x)

Axxx – KD9x

gramy A na wypadek renonsu albo singlowych W lub 10 u S

Axxx – KD10x

gramy K , a następnie A na wypadek czwartego lub piątego W u N

A9 – KD10xx

gramy A, a następnie K, na pewne 4 lewy gramy A i impasujemy W

17. Gra obronna

Zasady stosowane w grze obronnej:

- wyciąganie wniosków z licytacji przed pierwszym wistem i w trakcie gry,
- liczenie potencjalnych punktów partnera i rozgrywającego,
- ustalanie rozkładu kart u partnera i rozgrywającego,
- wyciąganie wniosków z zagrań rozgrywającego,
- liczenie lew rozgrywającego:
- aby nie stracić lewy, gdy jej nie ściągniemy,
- aby zagrać na jedyną szansę obłożenia kontraktu.

Pierwszy wist:

- w kolor partnera lub kolor wskazany przez niego kontrą,
- w kolor nielicytowany przez przeciwników,
- z sekwensu,
- w atuta, gdy posiadamy dobry kolor za rozgrywającym, a grany jest kontrakt kolorowy w inny kolor, aby chronić swoje lewy – na przykład mając ♥KW109x po licytacji:

1 ♥ – 2 ♣

2 ♠ – 3 ♠

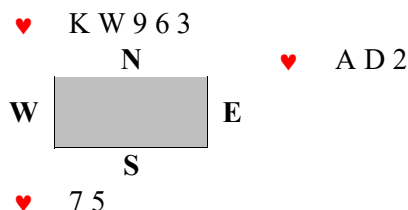
4 ♠

- w drugi kolor dziadka, jeśli nie jest to kolor pięciokartowy, zwłaszcza jak mamy w nim kartę typu xx(x),
- z blotek (na grę bazatutową w najdłuższy kolor, na grę w kolor z krótkości),
- unikanie nieuzasadnionego wistu w kolor przeciwnika oraz wistu spod A na grę kolorową,
- przy wyborze czy z Dxx czy z Kxx raczej spod króla,
- przy braku możliwości wyrobienia własnego koloru, w potencjalną długość partnera,
- przy posiadaniu praktycznie wszystkich punktów obrony typu KWx Dxxx KWx xxx, gdy przeciwnicy wskazali nadwyżkową kartę i grają 3NT – z samych blotek, zwłaszcza przy grze na maksy,
- w meczu, gdy kontrakt jest nadwyżkowy preferujemy wist agresywny, na przykład z Kx królem na grę w kolor. Partner może mieć A w tym kolorze i weźmiemy przebitkę lub A atu i D w kolorze wistu i też dokonamy przebitki.

Przykłady manewrów w grze obronnej:

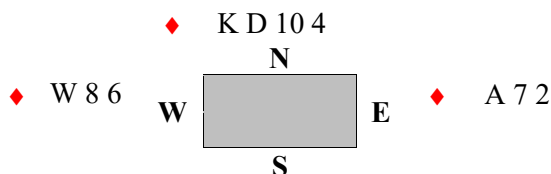
- a) przepuszczenie:

Przykład 17.1



jeżeli grany jest kontrakt bezatutowy, a ręka N posiada boczne dojście, to przepuszczenie ♥5 zagranej do ♥9, odcina stół od lew;

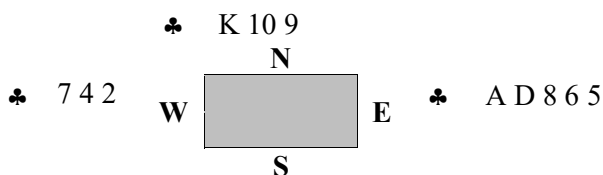
Przykład 17.2



jeżeli zagrana błotkę do ♦D przepuścimy (bez nadmiernego wahania) to przeciwnik będzie miał problem decyzyjny czy po zagranii kolejnej błotki z ręki S czy postawić ♦K czy ♦10;

b) zachowanie komunikacji:

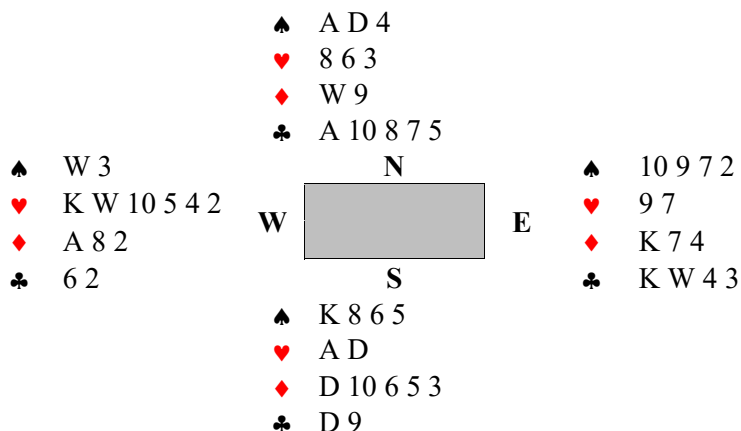
Przykład 17.3



po wiście ♣4 na kontrakt bezatutowy, gdy nie posiadamy bocznego dojścia, a partner może wziąć inna lewę, dokładając zachęcającą ♣5, zapewniamy komunikację z partnerem, który po dojściu do lewy zagra ♣2 i weźmiemy cztery lewy;

c) ochrona dojścia partnera:

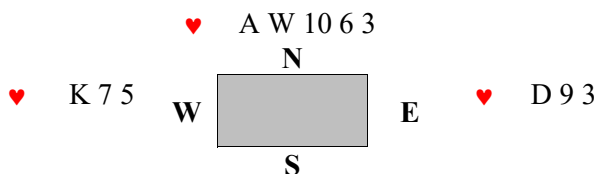
Przykład 17.4



kontrakt 3NT, rozgrywa S. Wist ♥W. Rozgrywający gra do ♠D i ♦W ze stołu. Wzięcie lewy ♦K i zagranie kiera, chroni dojście partnera do wyrobionych kierów w postaci ♦A i kładzie kontrakt;

d) zerwanie komunikacji:

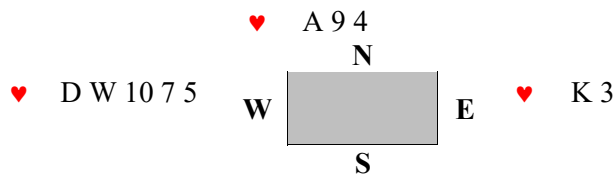
Przykład 17.5



wstawiając ♥K stawiamy rozgrywającego, który nie ma bocznego dojścia do kierów, przed pytaniem czy nie mamy układu ♥KDx, przy którym trzeba ♥K przepuścić;

e) odblokowanie:

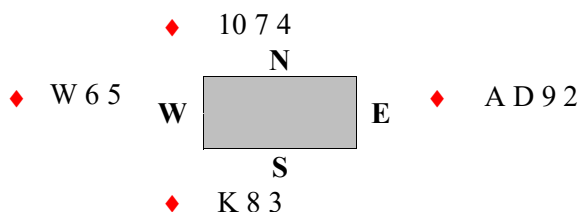
Przykład 17.6



kontrakt bez atu. Wist ♥D. Bez względu na to jaką kartę dołoży N, E musi odblokować kolor dokładając ♥K;

f) zagrania mylące:

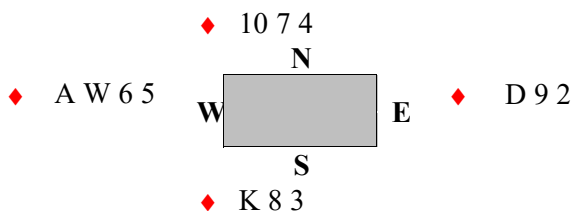
Przykład 17.7



wist ♦D zmusza S do przepuszczenia pierwszej lewy, teraz kontynuujemy ♦2 stwarzając wrażenie, że wist nastąpił z ♦D W x (x). Jeżeli S ponownie przepuści to w karach nie weźmie żadnej lewy;

Podobny skutek możemy osiągnąć przy poniższym układzie grając ♦D:

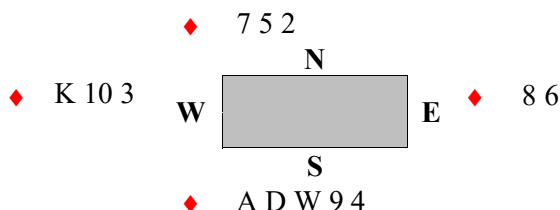
Przykład 17.8



S zapewne przepuści pierwszą lewę, zakładając że E posiada ♦DW9(x) i kolor jest „zamrożony” – po zagranie blotki ♦ wyrobi się ♦K, a po zagranie ♦W mamy dobrą ♦10;

g) unikanie automatycznego nadbijania:

Przykład 17.9

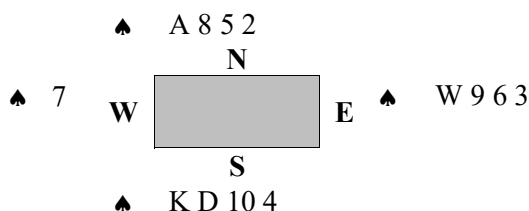


kontrakt karowy. E zagrywa boczny kolor, którego nie posiadają zarówno S jak i W. Rozgrywający (S) przebija ♦D. Jeżeli nadbijemy ♦K, to weźmiemy tylko jedną lewę

atutową, a jak wyrzucimy boczną kartę, to mamy pewne dwie lewy w kolorze atutowym na $\spadesuit K$ i $\spadesuit 10$;

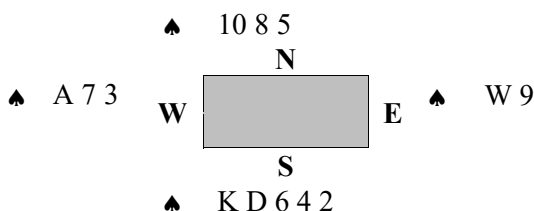
h) dokładanie mylących kart, ilościówek lub sygnałów jakościowych (powinniśmy mieć pewność, że nasze zagranie nie zmyli partnera):

Przykład 17.10



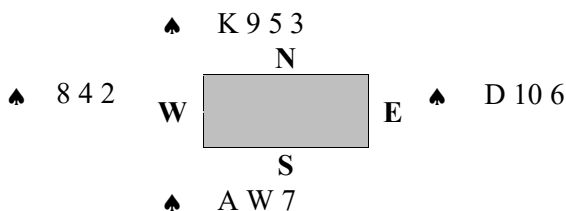
do zagranej $\spadesuit K$ dokładamy $\spadesuit 9$. Rozgrywający może założyć, że czwartego $\spadesuit W$ posiada W i zagra $\spadesuit D$ chcąc impasować $\spadesuit W$ u gracza W;

Przykład 17.11



dokładamy $\spadesuit W$ do zagranej $\spadesuit 2$. Może S zaimpasuje $\spadesuit 9$ u gracza W?

Przykład 17.12



po udanym impasie $\spadesuit D$, do zagranej $\spadesuit A$ dołoż $\spadesuit D$. Może to skłoni S do impasu $\spadesuit 10$ u W?

i) obecność przy stole (źródło: Kelsey H., *Zabójcza obrona w brydżu*, Wydawnictwo PZBS, Władysław Izdebski, Warszawa 2008):

Przykład 17.13

W	N	E	S
-	1NT ¹		2♥
PAS	2♠	PAS	4♥
PAS	PAS	PAS	

¹ słabe bez atu

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

wistujemy ♦A. Analiza licytacji wskazuje, że S posiada 5+5+ w starszych kolorach. Obojętnie czy ma dwa kara i singla trefl czy odwrotnie (pomijamy renons trefl, ponieważ nie zmienia to sposobu postępowania) musimy zagrać ♣K. Jeżeli partner (E) nawet nie ma ♣A, to i tak trefla nie weźmiemy, ponieważ zostanie wyrzucony na ♦K. A jak partner ma ♣A, to weźmiemy trzy lewy w młodszych kolorach i lewą atutową – bez 1.

Przykład 17.14

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

W	N	E	S
-	-	-	1♥
1♠	2♣	PAS	3♥
PAS	4♥	PAS	PAS
PAS			

wist ♠K, rozgrywający dodaje z dziadka ♠2, a partner (E) dokłada ♠8. Dołożenie ♠8 informuje, przy stosowaniu zrzutek odwrotnych) o singlu pik u partnera (jest to raczej wykluczone, ponieważ rozgrywający posiadając trzy blotki pik, nie przepuściłby ♠K – grozi mu przebitka) lub posiadaniu przez niego trzech blotek (przy dublu partner dołożyłby ♠6 lub ♠7 jako markę). Pojawia się pytanie dlaczego rozgrywający (S) przepuścił pika mając singla. Istnieje tylko jedno wytłumaczenie – posiada on singlowego ♣A i liczy na powtórne zagranie w pika, co umożliwi mu pozbycie się ♣A i dokonanie wyrzutek kar na trefle posiadane przez dziadka. Odwróć w atuta lub trefla – bez 2.

Przykład 17.15 (źródło: Kiełczewski R., Szulc M., *Brydż dla każdego, Podstawowe wiadomości o licytacji, rozgrywce i obronie*, Wydawnictwo Jagiellonia SA, Kraków 1998):

W	N	E	S
-	-	-	1♥
PAS	2♥	PAS	2♠ ¹
PAS	4♥	PAS	PAS
PAS			

¹ rewers, 5+ kierów i 4 piki, 15-17 PC

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

wist ♠3. Nie nadbijaj tylko dołóż ♠2 pokazując wartość w treflach. Partner (W) dojdzie ♥A i zagra ♣4 (jest to zagranie lepsze niż ♣K i ♣4, ponieważ rozgrywający

może mieć singla trefla), a następnie da ci przebitkę pik. Zakończysz obronę ściągnięciem kładącej lewy na ♣K.

Przykład 17.16 (źródło: Izdebski W., Matula G., *Brydżowe kroki (problemy dla każdego brydżysty)*, PZBS, Warszawa 1992 – problem 12):

W	N	E	S
-	1♣	2♥	4♠
PAS	PAS	PAS	

wistujesz ♥6. Partner bije ♥A i gra ♥2, a rozgrywający (S) dokłada ♥K. Bijesz i ... mam nadzieję, że myślisz nad tym jak położyć ten kontrakt i nie odwracasz automatycznie w trefla, do wskazanej przez partnera wartości w tym kolorze (♥2 jednoznacznie o tym informuje, jest to odmiana sygnału Lavinthala). Ile lew ma rozgrywający? Jeśli ma 7 pików i dubla kier to zawsze przegra jak zagrasz trefla. Jeśli jednak ma 7 pików i 3 kiery, to jeżeli posiada singla trefla (jak ma 2 trefle to zawsze przegra – weźmiecie jeszcze trefla i ♦A) będzie miał po zagranie trefla w trzeciej lewie wystarczającą liczbę dojsć do stołu (dokładnie trzy), aby wyrobić piątego trefla i dojsć do niego ♥D. Dlatego trzeba zaatakować komunikację grając pika – w powyższym układzie bez 1.

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

Przykład 17.17 (źródło: Izdebski W., Matula G., *Brydżowe kroki (problemy dla każdego brydżysty)*, PZBS, Warszawa 1992 – problem 13):

W	N	E	S
-	-	-	1NT
PAS	2♣	PAS	2♠
PAS	3NT	PAS	PAS
PAS			

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

partner wistuje ♠D. Rozgrywający (S) bije ♠A i gra ♦W (partner dokłada ♦5). Bijesz czy puszczasz? Ponieważ w dziadku jest 6 kar, to puszczanie może pozwolić na realizację kontraktu. Przy założeniu, koniecznym, aby obłożyć kontrakt, że partner posiada ♦A musisz zabić, bo inaczej przeciwnik zagra blotkę na drugiego ♦A i bez kłopotu kontrakt zrealizuje. Co teraz? Jak policzysz punkty, to wiesz, że partner ma 7-9 PC. Skoro pokazał ♠DW oraz musi mieć ♦A (na co wskazuje rozegranie tego koloru przez przeciwnika – mając ♦A, nie zagrałby ♦W, tylko ♦A i potem ♦W przejmując go ♦K) to nie ma figury trefl. Jak zagrasz trefla to rozgrywający zabije i zagra karo, biorąc 4 kara, 2 piki, 2 trefle i 1 kiera. Zauważ, że rozgrywający ma tylko 2 kara i jedyne dojście do wyrobionych za chwilę kar w postaci ♥A. Trzeba zaatakować komunikację stosując **manewr Merrimac** – graj ♥K. Przeciwnik go przepuszcza. Nie gramy machinalnie kiera jeszcze raz (partner raczej nie ma ♥D). Zresztą powinien nas o tym poinformować dokładając ♥10 jako demarkę. Tylko gramy pika, najlepiej ♠9. Teraz weźmiemy 2 piki, 2 kara i kiera, co pozwoli obłożyć kontrakt.

Przykład 17.18 (źródło: Izdebski W., Matula G., *Brydżowe kroki (problemy dla każdego brydżysty)*, PZBS, Warszawa 1992 – problem 57):

W	N	E	S
1♦	PAS	PAS	2♥ ¹
PAS	4♥	PAS	...

¹ blok

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

kusi wist w singla pik, ale z licytacji wynika, że partner ma 1-2 PC. Wistujesz więc ♣A, a partner dokłada ♣8, co wskazuje w rzutkach odwrotnych singla lub trzy trefle. Kontynuujesz ♣K i widzisz od partnera ♣2. Wiesz, że rozgrywający ma dubla trefl. Trzecią lewą masz na ♥A, więc naturalnym wydaje się wist w karo. Policz jednak lewy i punkty rozgrywającego: 5 kierów, 3 piki jeśli nie posiada trzeciej lub czwartej dziesiątki i z pewnością ♦A, bez którego wznawianie blokiem na wygasającej pozycji z 6-7 PC nie jest zbyt poprawne. Razem 9 lew. Gdzie może zdobyć 10 lewę. Jeśli nie ma jej w pikach to, może ustawić przymus treflowo-kierowy doprowadzając do końcówki, w której w dziadku ma ♦9 i ♣W, a w ręku ♦AD. Nie jesteś w stanie utrzymać ♣D oraz ♦K10. Jak temu zapobiec? Trzeba zlikwidować kartę przymusu grając ♣D, a po dojściu ♥A grając ♣10, którą partner przebiję. Wymaga to przyjęcia założenia, że partner ma dubla kier, ale jeśli S posiada 7 kierów, to i tak wygra.

Przykład 17.19 (źródło: Izdebski W., Matula G., *Brydżowe kroki (problemy dla każdego brydżysty)*, PZBS, Warszawa 1992 – problem 69):

W	N	E	S
		PAS	PAS
1 ♦	X	PAS	1 ♥
PAS	4 ♥	PAS	PAS

wist ♠3, ze stołu ♠D i zabiłeś ♠K. Ile lew ma rozgrywający? Jedna pikowa, sześć kierowych i dwie karowe – razem 9. Gdzie może zdobyć 10-tą? Jeśli posiada ♣A, wówczas kontraktu przegrać nie może. Więc zakładamy, że ma jedną figurą trefl i jest to raczej ♣K. ponieważ partner mając ♣AK zawistowałby zapewne w trefle. Narzuca się wist treflowy, ale partner zabije ♣D i zagra ♠9. Rozgrywający zabije wówczas ♠A i zagra ♣W. W ten sposób sami wyrobimy 10 lewę rozgrywającemu na ♣K, którą sam co prawda jest w stanie wyrobić grając do ♣W (dojdzie do ręki ♥D) i następnie ♣W, tylko nie wykona wówczas impasu karo lub alternatywnie wykona impas karo, ale już nie wyrobi ♣K. Musimy też przyjąć, że ♣10 posiada nasz partner (W). Tak więc trzeba zagrać w atu – bez 1.

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

Przykład 17.20 (aspekt psychologiczny w grze obronnej):

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

kontrakt 3♠ rozgrywa S. Wist ♣4, ze stołu ♣8 i E bije ♣W, a rozgrywający ♣A. S zagrywa ♠5, i na ♠9 kładzie ♠10, którą E zabija ♠A. Teraz ♦A i ♦5. Rozgrywający nie chcąc ryzykować przebitki karo (przegra kontrakt oddając 5 lew) i mając „pewny” impas ♠D oraz wyrzutkę kara na czwartego trefla (weźmie wówczas 10 lew), bije ♦K i impasuje ♠D. E bierze lewę i ściąga ♦D, a następnie gra kiera – bez 1.

Wybrane pozycje traktujące o grze w obronie:

Mike Lawrence, *How to Read your Opponents Cards*.

Mike Lawrence, *Pierwszy wist*.

Krzysztof Martens, *Koń pociągowy. Szkoła wistu*.

Ryszard Kielczewski, *Techniki wistowania*.

Krzysztof Martens, *Uniwersytet obrony. Pies przewodnik*, cz. I i II.

Krzysztof Martens, *Uniwersytet obrony. Sowa, lis i pająk*.

Władysław Izdebski, Roman Krzemień, *Wszystko o wiście*.

Mike Lawrence, *Dynamiczna obrona*, cz. I i II.

Edwin B. Kantar, *Sprawdź swój wist. 100 problemów wistowych*.

18. Techniki (manewry) rozgrywkowe

Zasady stosowane w rozgrywce:

- nie popełniaj błędu pierwszej lewy,
- wyciągaj wnioski z licytacji (rozkład punktów i kolorów),
- policz lewy przegrywające i wygrywające,
- zaplanuj rozgrywkę,
- obserwuj zrzutki broniących,
- wyciągaj wnioski z zagrań obrońców,
- koryguj plan rozgrywki w miarę uzyskiwania kolejnych informacji,
- jeśli zawiodą inne zagrania stosuj manewry psychologiczne.

a) manewr Merrimac:

Przykład 18.1

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

grając ♠K z ręki N odcinamy W od lew (po ewentualnym przepuszczeniu ♠K gramy ponownie pika, a następnie przepuszczamy raz kiera);

b) manewr Deschapellesa (źródło: *Encyklopedia Brydża A-P*, red. Seifert B., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1996):

Przykład 18.2

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

kontrakt 3NT, rozgrywa S. Wist ♥5. Bierzymy dwie lewy kierowe i mamy dwa warianty obrony, oba przy założeniu, że partner posiada ♥W. Zakładając, że kontraktu nie da się wygrać bez trefli, zagrywamy ♦K. Jeżeli zostanie przepuszczony, to partner ma ♦D i kontynuujemy karo, a po dojściu ♣D, zagramy karo. Jeżeli ♦K zostanie zabity i przeciwnik zagra ♣AKx, to jeśli partner zachęcił w karach ♦2, to gramy ♦3, a jak zniechęcił ♦8, to liczymy, że ma ♠A i gramy pika.

Manewr Worka – Widelec Milтона: zagranie rozgrywającego polegające na zagranii błotki (najczęściej) spod jednego honoru do drugiego honoru w tym samym kolorze (np. z Dx do Kxx) dające możliwość nieoddania lewy w tym kolorze, jeśli obrońca nie wskoczy asem lub wzięcia dwóch lew w tym kolorze jeśli wskoczy.

Przykład 18.3 (źródło: Wikipedia):

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

kontrakt 6♣, rozgrywa S. Zagranie ♠8 do ♠K 4 umożliwia:

- wyrzucenie dwóch kar na ♠D oraz na ♥K, w przypadku gdy E wskoczy ♠A,
- wyrzucenie ♠4 na ♥K, w przypadku gdy E nie wskoczy ♠A.

Przykład 18.4 (Manewr Belladonny, źródło: Wikipedia):

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

kontrakt 4♠, rozgrywa S, wist ♠2. Przejście do stołu i zagranie ♥6 do ♥W 8 2 zapewnia:

- lewą kierową, gdy E wskoczy ♥A,
- przebitkę kierową, gdy lewą weźmie W na ♥D.

Manewr z Bath – polega na przepuszczeniu zagranej przez obrońcę honoru, aby skłonić go do ponownego zagrania w ten kolor lub uniemożliwić obrońcom wyrobienie koloru poprzez zyskanie tempa.

Przykład 18.5 (źródło: Wikipedia):

		♠ x		
		♥ A K x x		
		♦ D W 10 x		
		♣ A D x		
		N		
♠ K D 10 x x	W		E	♠ x x x x
♥ x x x x				♥ x
♦ x				♦ A x x x
♣ x x x x				♣ x x x x
		S		
		♠ A W x		
		♥ D W x x		
		♦ K x x		
		♣ K W x		

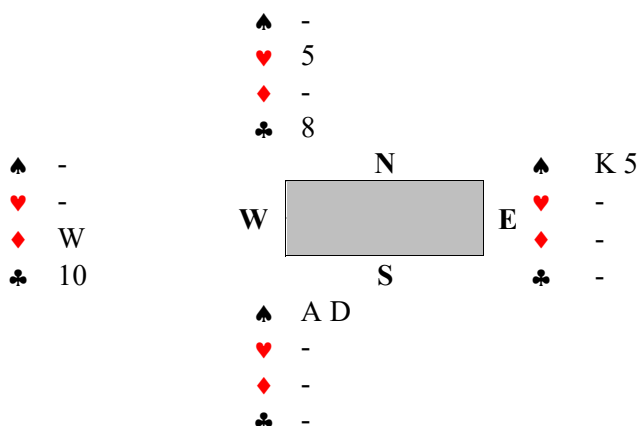
kontrakt 3NT, rozgrywa S, wist ♠K. Przepuszczenie w pierwszej lewie gwarantuje wygranie kontraktu.

Parada – manewr rozgrywkowy polegający na wyimpasowaniu honoru atutowego, przy braku kart w kolorze impasu, przez podegranie kolorem bocznym.

Przykład 18.6 (źródło: Wikipedia):

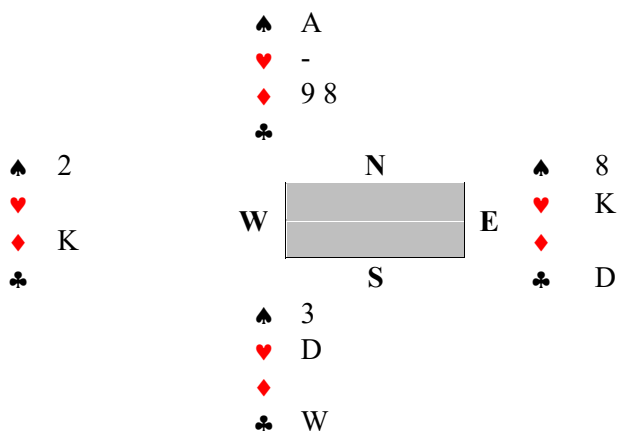
		♠ 10 9		
		♥ A 5 4 3		
		♦ D 3 2		
		♣ K 8 7 5		
		N		
♠ 2	W		E	♠ K 5 4 3
♥ W 9 8 7				♥ D 10 6
♦ W 10 6 5				♦ 9 8 7
♣ A 10 9 6				♣ D W 4
		S		
		♠ A D W 8 7 6		
		♥ K 2		
		♦ A K 4		
		♣ 3 2		

pozycja końcowa:



kontrakt 6♠, rozgrywa S, wist ♣A i ♣6. Rozgrywający po zabiciu w stole, impasuje dwukrotnie piki. Przeprowadzenie parady wymaga skrócenia się w ręce, aby liczba atutów u rozgrywającego była identyczna jak u prawego obrońcy. Przebijamy trefla i zgrywamy karty w bocznych kolorach, doprowadzając do pozycji końcowej (diagram powyżej), w której po zagranie ♣8 ze stołu bierzemy dwie ostatnie lewy paradując ♠K.

Przykład 18.7 (Manewr en passant, w przelocie, złodziejski):



atuty – kiery. Po zgraniu ♠A zagrywamy ♦8 i lewa na ♥D jest pewna.

Manewr diabelski – manewr rozgrywkowy, powodujący, że rozgrywający może uniknąć oddania lewy atutowej (może mieć charakter sytuacyjny, jak w poniższym przykładzie, a jego odmianą jest zagranie fortu i liczenie na jej pobicie przez przeciwnika, który ma dłuższy fragment atutowy np. Dxx).

Przykład 18.8 (źródło: Wikipedia):

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

kontrakt 6♥, rozgrywa S, wist ♠A i następnie ♠K. Oddaliśmy pika, więc musimy uniknąć oddania lewy atutowej. Jest to możliwe przy ♥DW sec lub atutach 3-2 u przeciwników z podzielonymi figurami. W tym drugim przypadku, który jest bardziej prawdopodobny, eliminujemy piki i przebijamy karo oraz zgrywamy 3 trefle (warunek konieczny to trefle 3-3 u obrońców) utrzymując się w ręce. Teraz w poniższej pozycji zagrywamy karo i musimy wziąć resztę lew:

		♠ -		
		♥ K 10		
		♦ -		
		♣ 9		
♠ -		N		♠ -
♥ D 6 5	W		E	♥ W 8
♦ -				♦ D
♣ -		S		♣ -
		♠ -		
		♥ A 9		
		♦ 10		
		♣ -		

Manewr „bez nazwy” – polega na zerwaniu komunikacji obrońców w sytuacji, w której oddanie lewy w bocznym kolorze grozi przebitką:

Przykład 18.9

Kontrakt 4♥, rozgrywa S, wist ♦9, przejęty ♦K i E zagrywa ♣4. Aby uniknąć oddania przebitki trefl trzeba zerwać komunikację obrońców karami. W tym celu gramy trzy razy piki i na trzeciego wyrzucamy ♦6 (wykonując przy okazji manewr „przegrywająca na przegrywającą”). Manewr ten może mieć kilka innych celów poza

uniknięciem przebitki, na przykład niedopuszczenie niewygodnego przeciwnika do ręki.

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

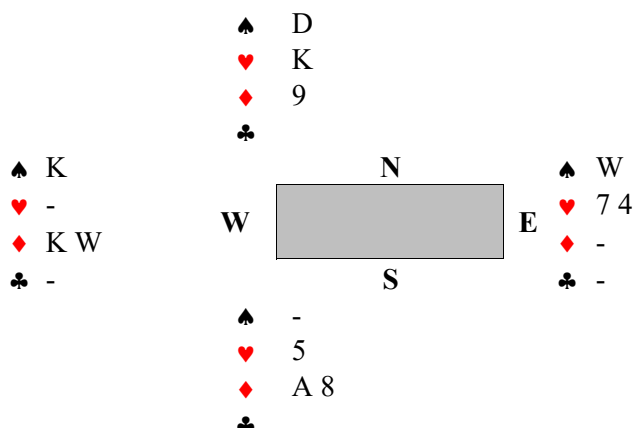
Manewr krokodyla – manewr obrońcy polegające na przejęciu pewnej lewy partnera w celu uniknięcia jego wpuszczenia.

Kontrakt 6♣ (pierwszy diagram poniżej), rozgrywa S, wist ♠A. W musi mieć 5 pików, co zresztą wynikało z licytacji, oraz 5 kar, a E singlową figurę w karach – najlepiej ♦K, aby nie mógł kontynuować kar po wzięciu lewy karowej. Trzeba ją oddać w celu zredukowania liczby lew, ponieważ to zrywa komunikację do przymusu. W tym rozdaniu singlową figurą była ♦D, więc W po zagranie blotki karo przez S, mógł (musiał) wskoczyć ♦K i „połknąć” ♦D partnera, a następnie kontynuować kara zrywając przymus – komunikację karami. Jeżeli tego nie wykona, to zajdzie pozycja końcowa (drugi diagram poniżej), w której zagranie ♥5 ustawia gracza W w przymusie pikowo-karowym:

Przykład 18.10 (mecze USA-Francja podczas Mistrzostw Świata):

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

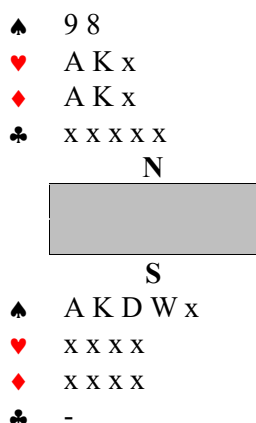
pozycja końcowa:



Manewr krokodyla może również dotyczyć sytuacji, w której wpuszczony zawodnik musi zagrać w podwójny renons.

Rozgrywka na odwróconą rękę – technika rozgrywki polegająca na przebijaniu lew w ręce, w której jest więcej atutów.

Przykład 18.11



kontrakt 4♠, rozgrywa S, wist ♣A. Posiadamy 9 lew, pod warunkiem podziału pików u przeciwników nie gorszego niż 4-2. Wygranie kontraktu zapewnia jedna dodatkowa lewa w kolorach czerwonych, przy podziale koloru, na który się zdecydujemy 3-3 oraz podział atutów u przeciwników 3-3 (przy mniej sprzyjającym podziale po powtórny skrócie treflowym, który nastąpi jak oddamy lewę w czerwonym kolorze, stracimy kontrolę nad atutami i możliwość powrotu do wyrobionej lewy w ręce S). Większe prawdopodobieństwo sukcesu daje gra na odwróconą rękę, polegająca na przebicciu wszystkich trefli atutami. Weźmiemy wówczas 5 atutów z ręki S, 4 lewy na honory w ręce N oraz dziesiątą lewę z układu ♠8 i ♠9.

Rozgrywka wywiadowcza – przed podjęciem kluczowej decyzji staramy się uzyskać więcej informacji o aktualnym rozkładzie punktów i liczbie kart w poszczególnych kolorach u obrońców.

Przykład 18.12

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

kontrakt 6NT, rozgrywa S, wist ♠7. Oddajemy karo, pobite przez W, który ponownie zagrywa w pika. Po ściągnięciu pików okazuje się, że dzieliły się 3-3. Teraz zagrane zostały trefle i do trzeciego trefla E dołożył karo lub kiera. Zgraliśmy teraz dwa kara i obaj przeciwnicy dołożyli do koloru. Tak więc W miał 3 piki, 6 trefli i co najmniej 3 kara. Pozostaje mu więc miejsce na maksymalnie singla kier. Ma więc jeden z poniższych układów:

3 – 1 – 3 – 6 lub 3 – 0 – 4 – 6

gramy ♥A i jeżeli ♥D nie spadnie, to impasujemy ją u zawodnika E.

19. Wisty i sygnały

a) wist ilościowy odmienny:

wist odmienny oznacza, że z figur wistujemy w sposób zgodny z regułami wistu naturalnego, a w blotki według zasad wistu odwrotnego.

Ogólne zasady wistu odmiennego są następujące:

- z sekwensu z reguły wistujemy kartą najstarszą (np. **KDW**, **AKD6**, **DW4**), chyba że posiadamy tylko dwie figury stanowiące sekwens w postaci AK – wówczas wistujemy K (z dwukartowego układu KD wistujemy jednak K), gdy chcemy uzyskać informację o liczbie kart w kolorze wistu u partnera, wówczas z karty typu AKD6 zagrywamy K,
- z wewnętrznego sekwensu wistujemy najwyższą kartą (np. **KW105**, **D1093**),
- z samych blotek, gdy jest ich więcej niż trzy, wistujemy kartą drugą od góry, a następnie dokładamy kartę wyższą np. **8654** (posiadając 10742 na grę kolorową wistujemy 7, a następnie dokładamy 10, jeśli nie jest ona kartą grającą, a na bez atu wistujemy czwartą najlepszą, czyli 2), przy pięciu blotkach wistujemy drugą od góry, a następnie dokładamy najniższą informując o nieparzystej liczbie kart,
- z dwóch blotek wistujemy niższą (np. **74**),
- z trzech blotek wistujemy środkową, a następnie dokładamy lub wistujemy niższą pokazując w ten sposób nieparzystą liczbę kart (np. **973**),
- z drugiego honoru wistujemy honorem (np. **Dx**, **10x**),
- spod trzeciego honoru wistujemy środkową kartą np. **1083**, a następnie dokładamy 3 pokazując nieparzystą liczbę kart, w tym jedną wyższą od 8 (wyjątkiem jest **W10x**, gdy wistujemy W traktując 10 jako figurę; nie jest też polecany wist 10 z konfiguracji **F10x**, zwłaszcza na kontrakt bezatutowy),
- spod czwartej lub dłuższej figury wistujemy czwartą najlepszą (np. **D753**, **K8754**);

✓ sytuacje szczególne do uzgodnienia w parze:

- **10 9 x**,
- **10 9 8** lub **10 9 7** (odstępstwo od wistu odmiennego, polecane zwłaszcza w grze bez atu);

b) zrzutka ilościowa odwrotna:

zrzutkę ilościową odwrotną stosujemy w przypadku, gdy dokładamy kartę do wistu partnera (poza przypadkami, w których stosujemy sygnał jakościowy) oraz gdy lewą zaczyna przeciwnik. **Dołożenie kart w kolejności mała-duża oznacza parzystą liczbę kart, a duża-mała nieparzystą.**

Uwaga: jeżeli mamy pewność, że nieprawidłowe sygnały ilościowe pozwolą zmylić rozgrywającego i nie zmylą partnera, to możemy wskazywać inną liczbę kart niż faktyczna.

Występują sytuacje, gdy po wiście partnera lewa zostanie zabita na ręce przed nami i nie mamy karty starszej, aby nadbić. Na przykład partner wistuje 5, w stole pojawia się W104, zagrany zostaje W, a my posiadamy 73. Dajemy wówczas w zależności od umowy z partnerem lub/i danego rozkładu kart ilościówkę dokładając 3 lub stosujemy sygnał Lavinthala zagrywając w zależności od posiadanych wartości 3 lub 7. Jeżeli partner wistuje 5, a w stole z karty A84 zagrany jest A, to stosujemy zrzutkę jakościową – mała zachęca, a duża pokazuje brak wysokich wartości w kolorze wistu. W sytuacji, w której widać, że kontynuacja koloru wistu jest bezzasadna (np. wist x na bez atu, a w stole pojawia się DW10x i przeciwnik bierze lewą 10, a my nie mamy czym nadbić), to wówczas stosujemy sygnał Lavinthala;

c) marka (zachęta) i demarka (zniechęta):

Ogólne zasady zrzutek jakościowych typu **marka-demarka**:

- przy grze kolorowej wist w A prosi o wskazanie wartości w tym kolorze (najczęściej D, ponieważ wist z A często obiecuje posiadanie K) lub dubla umożliwiającego dokonanie przebitki – **dłożenie niskiej karty jest marką** i wskazuje K/D lub dubla w kolorze wistu,
- przy grze kolorowej wist w K (jeżeli nie jest to wist z drugiego króla oraz wist w kolor partnera mający na celu oglądnięcie stołu) oznacza posiadanie A lub D i prosi o wskazanie liczby kart w kolorze wistu – stosujemy zrzutki ilościowe odwrotne, czasami możemy też wskazać W, jeśli przyjmiemy, że wist nastąpił z układu KD(x),
- przy grze bez atu wist w A lub K prosi o wskazanie wartości w tym kolorze (K lub D): dłożenie niskiej karty jest marką i wskazuje K lub D w kolorze wistu, czasami możemy też wskazać W, jeśli przyjmiemy, że wist nastąpił z układu KD(x);

d) konwencja Lavinthal (naturalny):

konwencję **Lavinthala** stosujemy, gdy nie dokładamy karty do koloru lub w innych specyficznych i jednoznacznych przypadkach.

Lavinthal prosty stosowany jest w celu wskazania partnerowi, że chcemy, aby zagrał w określony kolor. Nie posiadając karty w zagrywanym kolorze dołożoną małą kartą w innym kolorze sugerujemy zagranie w młodszy kolor, a dużą w starszy z pozostałych kolorów, z wyłączeniem koloru atutowego. Dołożenie karty środkowej, chociaż czasami trudno jest to rozczytać, oznacza brak preferencji;

✓ przypadki szczególne:

- jeżeli partner wistuje przy grze w kolor, a w dziadku w kolorze wistu znajduje się singiel, to niska karta wskazuje niższy z dwóch pozostałych kolorów poza kolorem atutowym, a wysoka wyższy,

- jeżeli partner wistuje przy grze w kolor w pierwszej lewie K, a w drugiej A, co oznacza, że ma AK sec, to w drugiej lewie stosujemy Lavinthala, ponieważ w pierwszej lewie dokładamy ilościówkę/markę,
- jeżeli partner wistuje A przy kontrakcie bezatutowym, ale widać, że wist jest nietrafiony, na przykład w dziadku widzimy KDWx, to z nielicznymi wyjątkami stosujemy sygnał Lavinthala.

Lavinthal powrotny to zrzutka stosowana, gdy posyłamy partnerowi kartę do przebitki. Zagrywając niską kartą wskazujemy odwrót w niższy z dwóch pozostałych kolorów poza kolorem.

✓ przypadek szczególny:

jeżeli partner wistuje w kolor, w którym posiadamy starsze figury z mało czytelnymi blotkami, na przykład AK98 i zakładamy, że partner przebija kolejną rundę tego koloru, to zamiast blotką możemy kolejnością dokładanych figur wskazać partnerowi kolor, w którym mamy wartości (np. zabicie A i następnie zagranie K sugeruje wartości w kolorze starszym z pozostałych poza atutowym).

Lavinthal pomocniczy (suit preference) to kolejność dokładania atutów przez obrońców (również wyjście atutowe niską lub wysoką kartą) sugeruje określony kolor, przy czym sekwencja niska-wysoka karta wskazuje partnerowi kolor młodszy, a odwrotna starszy z pozostałych poza atutowym.

Uwaga: ponieważ mamy w tym przypadku trzy kolory poza atutowym, to nie zawsze jesteśmy w stanie prawidłowo odczytać sygnał partnera.

Zrzutka krakowska stosowana jest przy grze w bez atu i polega na wskazaniu młodszego koloru z dwóch pozostałych przy zrzuceniu niskiej karty nie do koloru, a wyższego w przeciwnym wypadku – jest to sygnał podobny do Lavinthala prostego;

e) potwierdzenie wistu:

potwierdzenie wistu (tzw. marka zastępcza) wykorzystuje się przy grze bezatutowej. Polega ono na dołożeniu odpowiedniej karty w pierwszym kolorze zagrany przez rozgrywającego – niska karta zachęca do kontynuacji kolor pierwszego wyjścia, a wysoka zniechęca. Sygnał ten mogą dawać zarówno wistujący, jak i drugi obrońca;

f) marka bezpośrednia:

w grze kolorowej zamiast Lavinthala stosować można **markę bezpośrednią** polegająca na wskazaniu wartości (czasami, ale rzadko krótkości) w danym kolorze poprzez dołożenie nie do koloru niskiej karty w danym kolorze. Przy wykorzystywaniu marki bezpośredniej zrzucenie wysokiej karty w danym kolorze silnie sugeruje wartości w starszym z dwóch pozostałych kolorów poza atutowym.

Uwaga: sygnał ten raczej nie powinien być stosowany przy kontraktach bezatutowych, ponieważ z reguły tracimy wówczas lewę;

g) inne zasady:

- musimy mieć naprawdę ważny powód (najlepiej renons ☺), aby nie zawistować w kolor wskazany (lub zalicytowany) przez partnera,
- dołożenie figury do wistu partnera nie jest sygnałem jakościowym, lecz informuje tylko o posiadaniu sekwensu (np. dodanie D do wistu partnera A wskazuje singlową D lub DW(xx),
- **prawo 11-stu:** przy założeniu wistu z 4 najlepszej, po odjęciu od liczby 11 wartości karty, w którą zawistował partner oraz liczby kart wyższych od karty wistu w dziadku i w swojej ręce, drugi obrońca otrzymuje informację o liczbie kart wyższych od karty wistu u rozgrywającego (np. partner wistuje ♣5, w stole w treflach widzimy ♣W73, a w ręku mamy ♣D106. Dokonujemy obliczenia: $11 - 5 = 6 - 2 = 4 - 3 = 1$ i wiemy, że rozgrywający posiada w treflach jedną kartę wyższą od ♣5, partner posiada trefle typu ♣K985, a rozgrywający ♣A42;
Uwaga: jeżeli uzyskamy liczbę ujemną, to zapewne partner nie zawistował z 4 najlepszej,
- posiadając D10xx i D8xx i nie mając innych przesłanek wychodzimy w pierwszy kolor, ponieważ dowolna figura u partnera daje większe szanse na wzięcie większej liczby lew,
- po licytacji przeciwników 1NT–3NT, kontra partnera wistującego nakazuje wist pikowy,
- przy wiście D na gry kolorowe sugerującym posiadanie DWx(x), jeżeli partner przejmuje D asem i gra króla, to pierwszy wistujący dokłada początkową ilościówkę, natomiast przejęcie D królem i zgranie asa świadczy o dublu AK.

20. Obrona po otwarciu MULTI

2♦ (LHO) – ?

- X – 13-15 PC lub 19+ PC, ręka zrównoważona (przy tym pierwszym wariantcie wymagane 4 kiery),
- 2♥/♠ – 5+ kierów/pików,
- 2NT – 16-18 PC (dalsza licytacja jak po otwarciu 1NT, przy czym 3♠ oznacza oba kolory młodsze minimum 5-4),
- 3♣/♦ – 5+ trefli/kar,
- 3/4/♥/♠ – 6+ kierów/pików, ręka konstruktywna, 16+ PC (licytacja na poziomie końcówki gwarantuje 9 lew),
- 3NT – do gry,
- 4♣/♦ – Leaping Michaels: 5+ trefli/kar i 5+ kierów/pików (pytanie o starszy kolor 4♦, a 4♥/♠ własny bardzo dobry kolor).

2♦ (LHO) – PAS – 2♥/♠ (RHO) – PAS
PAS lub 2♠ – ?

- X – wywoławcza na drugi kolor starszy (zalicytowanie po tej kontrze 2NT oznacza konwencję Lebenshol).

2♦ (LHO) – X – 2♥/♠ (RHO) – ?

- X – wskazuje drugi starszy kolor (czterokartowy),
- 2♠ – 5+ pików (po 2♥), nie forsuje,
- 2NT – konwencja Lebenshol lub GF na jednym młodszych kolorze,
- 3♣ – Stayman, GF,
- 3♦/♥ – transfery na kier/piki, inwit,
- 3♠ – kolory młodsze, GF,
- 3NT – do gry, obiecuje stopery w obu starszych kolorach,
- 4♣/♦ – kolory młodsze, inwit,
- 4♥/♠ – do gry.

2♦ (LHO) – X – PAS lub XX wskazująca kara (RHO) – ?

- 2♥/♠ – 5+ kierów/pików, nie forsuje,
- pozostałe odzywki j.w.

2♦ (LHO) – X – 3♥ (RHO, blok z fitami w starszych) – ?

- X – 4-4 w nielicytowanych kolorach,
- nowy kolor – naturalny, forsuje na 1 okrażenie.

2♦ (LHO) – X – 2♥/♠ (RHO) – PAS
2♠ lub PAS – ?

- X – 18+ PC, skład zrównoważony,
- nowy kolor – naturalny, 18+ PC.

2♦ (LHO) – X – 2♥/♠ (RHO) – 2NT (Lebenshol lub GF kolor młodszy)
PAS – ?

- 3♣ – 13-15 PC, ręka zrównoważona,
- 3♦/♥/♠ – naturalne, 18+ PC, forsuje,
- 3NT – 18-23 PC, do gry.

2♦ (LHO) – X – 2♥/♠ (RHO) – 2NT (Lebenshol lub GF kolor młodszy)
PAS(LHO) – 3♣ – PAS (RHO) – ?

- 3♦ – naturalne, do gry, nie forsuje,
- 3♥ – trefle, 18+ PC, GF,
- 3♠ – kara, 18+ PC, GF,
- 3NT – 12+ PC, ręka zrównoważona, stoper w kolorze nielicytowanym przez RHO.

2♦ (LHO) – PAS – 2♥/♠ (RHO) – ?

- X – wywoławcza, wskazuje drugi starszy kolor (czterokartowy),
- 2NT – 15-18 PC, ręka zrównoważona,
- 3♥/♠ – naturalne, nie forsuje,
- 4♣/♦ – Leaping Michaels: 5+ trefli/kar i 5+ kierów/pików (pytanie o starszy kolor 4♦, a 4♥/♠ własny bardzo dobry kolor).

2♦ (LHO) – PAS – 3♥ (RHO, blok z fitami w starszych) – ?

- X – wywoławcza z 4-4 na kolorach młodszych lub GF na kolorze młodszym,
- 3♠ – naturalne, silny kolor 6+, nie forsuje,
- 4♣/♦ – naturalne, nie forsuje,
- 4♥ – silna karta dwukolorowa, możliwy też kolor pikowy,

2♦ (LHO) – PAS – 4♥/♠ (RHO) – ?

- X – wywoławcza.

2♦ (LHO) – PAS – 2♥ (RHO) – X
2♠PAS(LHO) – ?

- X – karna.

21.Sekcja Brydżowa AZS Uniwersytet Szczeciński

1. Miejsce spotkań: Stary Budynek, Wydział Ekonomii, Finansów i Zarządzania Uniwersytetu Szczecińskiego, ul. Mickiewicza 64.
2. Termin spotkań: środy, godz. 17.00.
3. Poziomy szkolenia: grupa początkująca (sala 02) i grupa zaawansowana (005).
4. Strona internetowa: brydz.usz.edu.pl.