

GRAJ Z NAMI

Jeśli do tej pory nie trzymałeś jeszcze kart w rękę, a chciałbyś mieć sukcesy w brydżu towarzyskim, ba, może i zdobywać laury w tej dyscyplinie sportu, to właśnie DLA CIEBIE przeznaczona jest pierwsza część BRYDŻA DLA WSZYSTKICH. Stanowi bowiem ona zwięzły, ale w zupełności wystarczający samouczek do tego, aby z powodzeniem uczestniczyć w brydżu towarzyskim a nawet wystartować w turnieju.

Oczywiście korzystanie z naszego samouczka wymaga pewnej dozy wytrwałości i systematyczności. Ale w ten sposób ominiesz trudności brydżowego startu jakie wynikają z faktu, że partię tworzą zawsze cztery osoby i w praktyce trudno znaleźć aż trzech graczy, którzy chcieliby poświęcać swój czas na naukę jednego początkującego.

Z pełnym jednak przekonaniem możemy zapewnić, że i do brydża odnosi się przysłowie: nie święci garnki lepią. Jeśli tylko potrafisz liczyć do trzynastu, to w nauce gry w brydża nie obawiaj się większych trudności. Bo tak naprawdę najważniejszą umiejętnością brydżysty jest dodawanie w granicach trzynastu. Poczytajmy bowiem...

1. Bierzemy karty do ręki

Do gry w brydża służy talia złożona z 52 kart. Odróżniamy wśród nich cztery kolory, określone specjalnymi symbolami:

TREFL (♣)
KARO (♦)
KIER (♥)
PIK (♠)

Symbole trefli i pików są czarne, a kar i kierów — czerwone. Zapamiętaj te nazwy kolorów, gdyż są one w brydżu obowiązujące. Podkreślamy to, gdyż nie używa się w brydżu innych określeń kolorów kart np. żółdzie, wino, dzwonki, czerwienie, które to nazwy — być może — słyszałeś przy innych grach.

A teraz podziel talię na kolory. Ile jest w talii kart każdego z kolorów? Ano właśnie TRZYNAŚCIE. Zapamiętaj więc, że w talii, a więc i w czasie każdej brydżowej rozgrywki jest równo po

- trzynaście trefli,
- trzynaście kar,
- trzynaście kierów i
- trzynaście pików.

Łatwo zauważysz, że w każdym kolorze są podobne karty, które wymienimy według starszeństwa, począwszy od najważniejszego.

I tak w każdym z kolorów jest

as	—	oznaczany w skrócie	A
król	—	„ „	K
dama	—	„ „	D
walet	—	„ „	W
dziesiątka	—	„ „	10
dziewiątka	—	„ „	9
ósemka	—	„ „	8
siódemka	—	„ „	7
szóstka	—	„ „	6
piątka	—	„ „	5
czwórka	—	„ „	4
trójka	—	„ „	3
dwójka	—	„ „	2

As jest zatem cenniejszy od króla, król od damy, ta od waleta a walet od dziesiątki i tak dalej aż do dwójki.

Ponieważ w każdym kolorze znajdują się takie same karty, w talii są cztery asy, cztery damy, cztery walety itd.

Jeśli nie grywałeś w karty, to oprócz teoretycznego poznania talii służącej do gry w brydża, celowe jest nabycie również pewnej umiejętności praktycznej. A mianowicie t a s o w a n i a talii kart, a następnie rozdawania jej na cztery części. W brydżu rozdaje się karty po jednej, począwszy od osoby siedzącej po lewej stronie rozdającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zapamiętaj, że w brydżu nie wolno rozdawać po kilka

kart równocześnie. O ile karty podzieliłeś prawidłowo, to ostatnia przypadnie tobie.

Zarówno tasowanie jak i rozdawanie warto jest potrenować, gdyż nieporadność w tej mierze będzie ci poczytana zazwyczaj za brak umiejętności gry. A te przecież, dzięki starannej lekturze *Brydża Dla Wszystkich*, będziesz prawdopodobnie miał większe niż inni grający z tobą.

A teraz skup się, by na postawione pytanie odpowiedzieć natychmiast, gdyż będzie to sprawdzian, czy dobrze przyswoiłeś sobie dotychczasową wiedzę o brydżu. Pytanie to brzmi: po rozdaniu całej talii, ile kart ma każda z czterech części, przypadająca na poszczególnego gracza?

Nasze uznanie, jeśli odpowiedź była szybka i brzmiała:

trzy naście.

Swój trening w tasowaniu i rozdawaniu uzupełnij jeszcze jednym ćwiczeniem manualnym. Mianowicie te trzynaście kart, które przypada ci po rozdaniu postaraj się sprawnie ułożyć kolorami i to tak od razu, aby w poszczególnych kolorach karty były uszeregowane według starszeństwa. Tak ułożone trzynaście kart, lekko rozchylonych byś mógł je odróżnić bez trudu, musisz trzymać w jednym ręku, między kciukiem a pozostałymi palcami. Potrafisz to zrobić? Jeśli nie, to w przerwach poznawania tajemnic brydża trenuj czynności manualne, użyteczne przy tej grze.

I zwracaj przy tym uwagę na jedno. Ponieważ w czasie gry nikt nie może znać twoich kart, układanie ich kolorami oraz według starszeństwa, nie może spowodować ujawnienia tych kart innym grającym. Musisz więc robić to w taki sposób, abyś tylko sam widział swoje karty. Między ułożonymi kolorami nie rób przerw (dla lepszego wglądu korzystnie jest układać na przemian kolory czarne i czerwone), gdyż wówczas zdradzisz innym grającą liczbę kart posiadanych w poszczególnych kolorach.

2. Partner i przeciwnicy

W brydża grają zawsze cztery osoby, które tworzą dwie pary. Partnerzy z każdej pary siadają przy stole naprzeciw siebie, czyli po bokach mają przeciwników.

I tu uwaga! Przez cały czas gry partnerzy tworzący parę stanowią spółkę z pełną wzajemną odpowiedzialnością. Każda więc decyzja powzięta przez ciebie jak i przez twojego partnera dotyczy waszej pary. W ogóle punkty przyznawane są nie poszczególnym graczom a parom. Dlatego tak bardzo zależy wszystkim brydżystom, by ich partnerzy grali jak najlepiej!

Można wręcz sformułować tezę, że w brydżu przede wszystkim chodzi o to, aby zrobić partnerowi przyjemność.

O ile w brydżu sportowym występują z reguły stałe pary, to w grze towarzyskiej skład par jest dowolny i zależy od przyjętych w danym gronie ustaleń. Istnieją dwa najczęściej występujące warianty. Albo przez cały czas gry mamy stałego partnera, np. dwa małżeństwa grają przeciwko sobie, albo też, stosuje się zasadę, iż „każdy gra z każdym”.

Najczęściej w praktyce stosowana jest ta druga zasada. Po każdym zamkniętym fragmencie gry (fachowe określenie takiego fragmentu — ROBER) losuje się partnera. Do losowania partnerów wykorzystuje się zakrytą talię kart. Pierwszego robra grają ci, którzy wyciągną dwie najstarsze karty (jedna para) i dwie najmłodsze (druga para).

Jako pierwszy miejsce przy stole wybiera ten gracz, który w losowaniu miał kartę najwyższą. Przy wyborze miejsca może on poradzić się partnera. Przeciwnicy siadają po bokach według własnego uznania, kto na którym miejscu. Najwyższa karta w losowaniu upoważnia również jej posiadacza, by pierwszy rozdał karty, oczywiście po ich przetasowaniu.

Zwykle w brydża grywa się dwoma taliami, na przemian, by nie tracić czasu na dokładne tasowanie, a robi się to wtedy, gdy trwa rozdawanie drugiej, przygotowanej wcześniej, talii. Postępuje się następująco: karty tasuje ten grający, który siedzi po lewej stronie osoby mającej rozdawać. Do rozdawania więc bierzesz karty z lewej strony, przekładasz na prawą, aby drugi z przeciwników mógł talię przełożyć. Dopiero po przełożeniu przystępujesz do rozdawania.

Uwaga! Jeśli w trakcie rozdawania nastąpi jakiś błąd i karty zostaną pomyłone, to ta sama osoba rozdaje karty ponownie. Za pomyłkę w rozdawaniu nie ma żadnych punktów karnych.

3. Diagramy brydżowe

W poznawaniu brydża zrobimy teraz przerwę, aby przedstawić ci niezwykle użyteczny, uproszczony zapis rozkładów kart w tej grze. Jeśli jesteś czytelnikiem *Życia Gospodarczego*, *Perspektyw*, *Magazynu Rodzinnego* czy też stołecznego *Expressu Wieczornego*, to zapewne spotkałeś tam kąciki poświęcone brydżowi. W każdym z nich bywa zamieszczany taki oto kwadracik z czterema literami.



Kwadrat ten jest otoczony znakami obrazującymi kolory kart oraz symbolami poszczególnych kart. Jest to powszechnie stosowany w literaturze diagram brydżowy,

którego znajomość będzie ci niezbędna w dalszej nauce i w porozumiewaniu się z innymi graczami.

A więc o wszystkim po kolei. Taki narysowany kwadrat symbolizuje brydżowy stół. Literki, które są w nim umieszczone, a mianowicie N, E, S oraz W pochodzą z angielskich stron świata i oznaczają poszczególnych graczy. Wiemy już, że N i S są partnerami i tworzą parę współników. Ich przeciwnikami jest para W oraz E. Literki, oznaczające zawodników jednej pary piszemy razem. To znaczy piszemy: para NS lub para WE.

Przy opisie rozdań można nawet zrezygnować ze słowa „para” i po prostu podawać — NS i WE. Analogicznie, gdyby na pozycji N siedział nasz międzynarodowy arcymistrz Andrzej Wilkosz, to przedstawiając jego zagrania pisuje się zarówno „Wilkosz zaatakował...” jak i „N zaatakował...”.

Karty posiadane przez poszczególnych graczy zapisuje się — z użyciem skrótów — po tej stronie stolika (kwadratu), przy której znajduje się literka symbolizująca danego gracza. I tak, na przykład, gdyby Wilkoszowi, siedzącemu na pozycji N, w końcówce rozdania pozostały jedynie cztery karty w kolorze pikowym, a mianowicie as, dama, dziesiątka i dwójka, to w diagramie zanotowalibyśmy tak:

♠ A D 10 2
♥ —
♦ —
♣ —



Oczywiście kreska przy symbolu koloru oznacza, że gracz nie ma żadnej karty w tym kolorze. Na powyższym więc diagramie już na pierwszy rzut oka widzimy, że Wilkosz (N) nie ma ani jednego kiera, kara czy też trefla.

Skoro znasz już zasadę tworzenia diagramu brydżowego, to popatrz na zapis rozkładu autentycznego rozdania z największego w Europie turnieju o puchar Cino del Duca (Paryż 1983):

♠ D 5 2											
♥ 8 7											
♦ A K 9 5 3											
♣ 10 9 4											
♠ K 10 9 8 7 4	<table border="1" style="width: 50px; height: 50px; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ A W 6
	N										
W		E									
	S										
♥ 10 5 2		♥ A D W 9 6									
♦ —		♦ D W 10 4									
♣ A W 5 3		♣ 6									
♠ 3											
♥ K 4 3											
♦ 8 7 6 2											
♣ K D 8 7 2											

Spróbujmy wspólnie odczytywać ten diagram, począwszy od gracza siedzącego na pozycji N. Otóż w pikach ma on damę, piątkę i dwójkę; w kierach — ósemkę i siódemkę; w karach — asa, króla, dziewiątkę, piątkę i trójkę a w treflach — dziesiątkę, dziewiątkę oraz czwórkę.

Z pewnością już wiesz, jak dalej odczytywać diagram brydżowy. Rób więc to samodzielnie, a jedynie sprawdź z dalszym opisem, czy nie popełniłeś jakiegoś błędu. I tak gracz na pozycji E ma następujące karty: asa, waleta i szóstkę pik; asa, damę, waleta, dziewiątkę i szóstkę kier; damę, waleta, dziesiątkę i czwórkę karo; szóstkę trefl.

Karty gracza S są takie: trójka pik; król, czwórka i trójka kier; ósemka, siódemka, szóstka i dwójka karo; król, dama, ósemka, siódemka i dwójka trefl.

Z kolei gracz W ma: króla, dziesiątkę, dziewiątkę, ósemkę, siódemkę i czwórkę pik; dziesiątkę, piątkę i dwójkę kier; nie ma ani jednego kara; a w treflach posiada asa, waleta, piątkę i trójkę.

Popatrz teraz na nasz treningowy diagram i powiedz, ile każdy z graczy ma kart? Zawsze trzynaście. Na przykład N ma trzy piki, dwa kiery, pięć kar oraz trzy trefle. Razem — trzynaście!

Zechciej też policzyć karty poszczególnych kolorów, znajdujące się u wszystkich graczy. Czy pamiętasz, że zawsze suma kart w każdym kolorze również musi wynosić trzynaście? Sprawdź. Oto, na przykład, kiery. N ma ich dwa, E — pięć, S — trzy a E również trzy. Ile więc jest kierów? $2 + 5 + 3 + 3 = 13$.

Banalne rachunki, prawda? Ale wierz nam, iż są one w brydżu bardzo użyteczne i gdy potrafisz takie obliczenia wykonywać bez trudu, niejako automatycznie, to sukcesy w brydżu masz zapewnione.

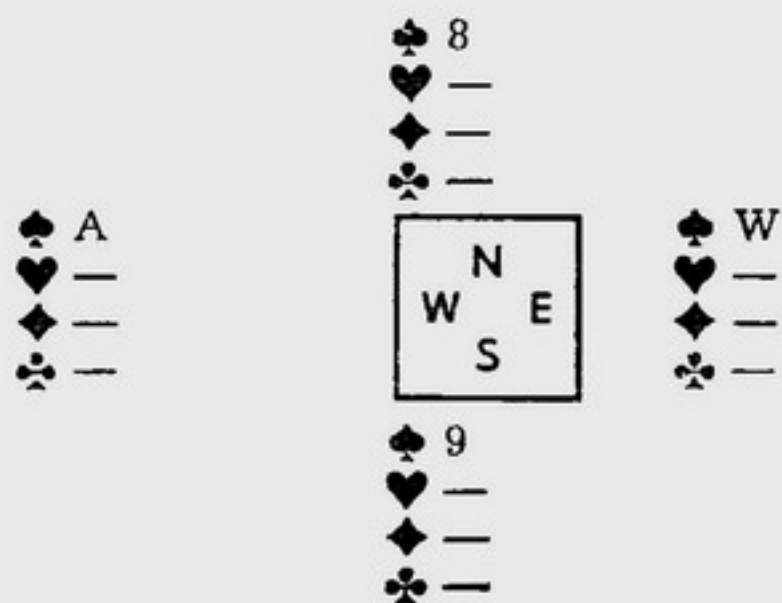
Przy diagramach podaje się również, kto rozdawał karty, gdyż od tego gracza zaczyna się licytacja. Przedstawiane są również założenia taktyczne, ale o tym dowiesz się za jakiś czas.

Jeśli masz wątpliwości, jak przy nauce brydża korzystać z takich diagramów, to proponujemy ci następujący prosty sposób. Podziel talię na kolory, a następnie z każdego koloru wybierz — zgodnie z zapisem diagramu — karty dla poszczególnych graczy. Rozłóż te karty w czterech miejscach na obszernym stole tak, aby były widoczne. Otrzymasz obraz całego rozdania. Dopiero wtedy poświęć uwagę tekstowi, który towarzyszy diagramowi.

4. Lewy

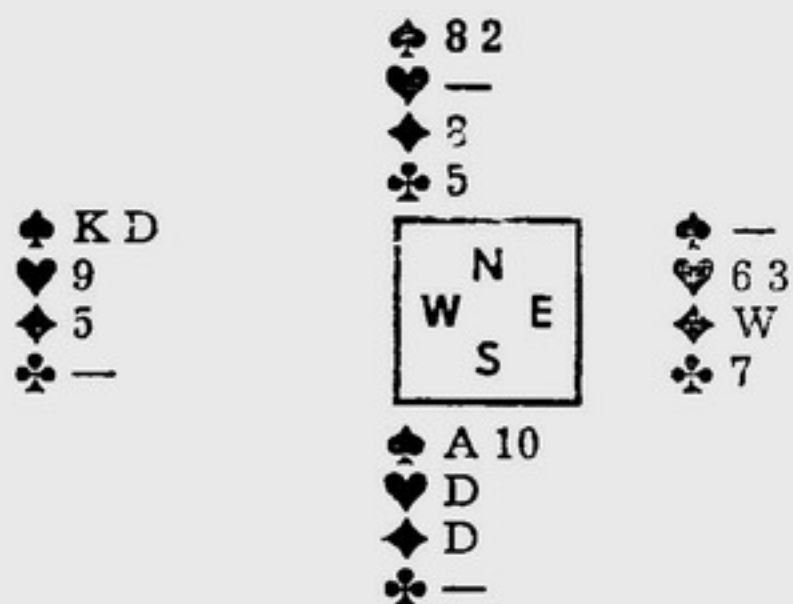
Najprościej można powiedzieć, że gra w brydża polega na tym, aby w każdym rozdaniu wziąć jak najwięcej lew. Dobrze — powiesz — ale co to takiego ta lewa?

Otóż **LEWA SKŁADA SIĘ Z CZTERECH KART, DOŁOŻONYCH KOLEJNO** (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) **PRZEZ WSZYSTKICH GRACZY, PO JEDNEJ OD KAŻDEGO**. Jeżeli zatem pierwszą kartę w lewie zagrał (czyli oddzielił od składu i wyłożył na stół tak, aby była widoczna dla wszystkich) gracz **W**, to po nim dodaje (tj. też odkrytą wyklada na stół) kartę **N**, następnie robi to **E** a w końcu **S**. Ten gracz, który w danej lewie dołożył najstarszą kartę staje się zdobywcą tej lewy. On więc zbiera te cztery karty ze stołu i w jednej kupce kładzie przy sobie. Ponieważ już wiesz, jak wygląda diagram brydżowy, to czym jest lewa zademonstrujemy na przykładzie. Aby był on prosty, założmy, że każdy z graczy ma tylko jedną kartę w kolorze pikowym, czyli:



W lewie znajdują się as, ósemka, walet i dziewiątka — posiadaczem zatem tej lewy zostanie gracz siedzący na pozycji **W**.

Zapamiętaj: w brydżu obowiązuje dokładnie w lewie karty w tym kolorze, którego była pierwsza zagrana karta. Natomiast wielkość dokładanej karty jest dowolna. To znaczy, że można dołożyć zarówno kartę wyższą jak i niższą od tych (od tej) które już się w lewie znajdują. Jeżeli zaś nie masz żadnej karty w kolorze, w którym została lewa zaczęta, to możesz dołożyć kartę jaką tylko chcesz. Popatrz na diagram:

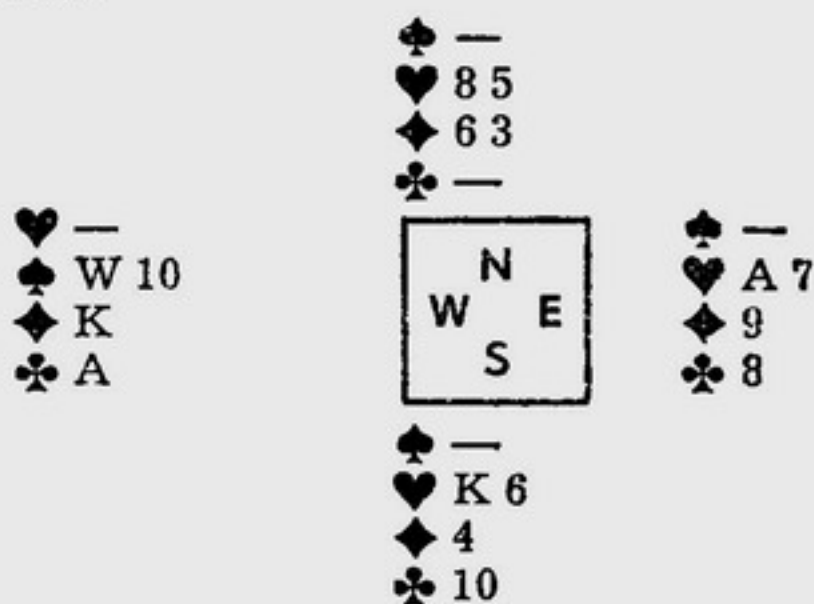


Jeżeli w tym fragmencie gry lewę zapoczątkował gracz **W** kładąc na stole króla pik, to od **N** może być dołożona zarówno dwójka w tym kolorze jak i ósemka. **E** nie ma żadnej karty w kolorze pikowym, może zatem dołożyć kartę dowolną — tak kiera, jak karo czy też trefla. Pozostał jeszcze **S**, który ma w pikach asa i dziesiątkę. Ponieważ nie ma w brydżu obowiązku przebijania, gracz **S** może dodać do tej lewy albo asa albo dziesiątkę. O ile doda asa, to **S** stanie się zdobywcą lewy. Jeśli zaś dołoży dziesiątkę, to lewę tę weźmie **W**, gdyż jego król, którym lewę zapoczątkował, będzie najstarszy.

O zasadach, które obowiązują przy rozpoczynaniu poszczególnych lew dowiesz się za chwilę, przy omawianiu rozgrywki. Teraz na jeszcze jedną sprawę chcemy ci zwrócić uwagę. Wiesz już, że w każdej parze grający są współnikami. Każda więc lewa, wzięta przez jednego gracza, liczy się na konto pary, stanowi własność obu partnerów. Zwyczajowo więc lewy zbiera ze stołu jeden z członków pary i układa je przy sobie, nie mieszając ich jednak. Dzięki temu łatwo jest potem policzyć, ile lew wzięła każda z par.

5. Atuty

Powiedzieliśmy, że właścicielem lewy zostaje ten grający, który dołożył najstarszą kartę. Zasada ta jest święta, gdy wszystkie karty w lewie są tego samego koloru. A co jeżeli kolory są różne? Jeśli któryś z grających nie ma karty w tym kolorze, w którym została rozpoczęta lewa? Czy już nie może zdobyć tej lewy? Otóż może, jeżeli kolor kart, którymi dysponuje będzie uprzywilejowany, czyli — mówiąc dokładniej — **atutowy**. Rzecz mianowicie w tym, że w brydżu można obierać kolor atutowy. Karty tego koloru mają właściwość, że dołożone do lewy (wówczas, gdy gracz nie ma koloru wyjścia) są z założenia najstarsze. Tak więc dwójka w kolorze atutowym jest starsza (bierze lewę) niż nawet as w każdym z kolorów pozostałych. Oczywiście, gdy w jednej lewie spotkają się co najmniej dwa atuty — lewa będzie należała do właściciela starszego, zgodnie z normalną hierarchią kart. Popatrz jak to wygląda na przykładzie (o tym, jak dochodzi do wyboru koloru atutowego — już za chwilę). Założmy, że kolorem atutowym są kiery.



Lewę rozpoczyna osoba siedząca na pozycji **W**. Jeżeli wyłoży na stół króla karo (w brydżu czynność tę określamy słowami „wyjdzie” lub „zagra” (królem karo), to ponieważ wszyscy mają karty w tym kolorze, będą zobowiązani je dodać i lewę weźmie **W**, gdyż nikt nie ma asa karo. A co będzie jeśli **W** zagra asem trefl? Tego koloru nie ma **N**. Wystarczy zatem, że dołoży piątkę kier — czyli atuta — i stanie się zdobywcą lewy, gdyż zarówno **E** jak i **S** dołożą w dalszej kolejności do tej lewy ósemkę i dziesiątkę. Bardziej skomplikowana będzie sprawa, jeżeli **W** wyjdzie w pika, obojętnie — waleta czy dziesiątkę. Wówczas każdy z pozostałych graczy może dołożyć zarówno kartę innego koloru jak i atu. Oczywiście szansę na zdobycie lewy daje tylko dołożenie atuta. Rozpatrzmy więc dwa warianty. Oto pierwszy. Do zagranego przez **W** waleta pik **N** dokłada piątkę kier (atu!), **E** dodaje siódmką kier, a **S** — króla kier. Kto zdobywa lewę? **S** gdyż on miał w lewie najstarsze atu. A oto drugi wariant. Do zagranego przez **W** waleta pik **N** dokłada również piątkę kier, ale **E** tym razem dodaje asa kier i tym samym on musi zdobyć lewę, gdyż as atutowy jest bezwzględnie najbardziej liczącą się kartą. **N** może więc do tej lewy dołożyć każdą ze swoich kart — kiera, karo czy trefla — lewy bowiem i tak już nie jest w stanie zdobyć.

Jak z tego przykładu widać korzystnie jest mieć w brydżu dużo atutów i to najstarszych. Ba, ale takie życzenie wyraża każda z rywalizujących par. Którędy zatem prowadzi droga do wyboru koloru atutowego?

6. Kto podejmuje zobowiązanie?

Gra w brydża składa się z dwóch faz. W pierwszej, zwanej licytacją, każda z par może podjąć jakieś zobowiązanie, które polega na deklaracji wzięcia pewnej — ale zawsze większej niż przeciwnicy — liczby lew. Właśnie za udaną realizację tych zobowiązań otrzymuje się punkty premiowe i to w tym większej ilości, im ambitniejsze jest zobowiązanie. Oczywiście za niedotrzymanie słowa trzeba płacić — para, która nie wykona zobowiązania nie otrzymuje żadnych punktów, natomiast premiovani są przeciwnicy za skuteczną obronę.

Pierwszy głos zabiera w licytacji ten gracz, który rozdawał karty. Po nim prawo do zgłoszenia jakiegoś zobowiązania ma przeciwnik, siedzący po lewej stronie, następnie partner rozdającego a potem drugi z przeciwników. Tak więc zapowiedzi zgłaszane są kolejno, dookoła, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podjęcie jakiegokolwiek zobowiązania nie jest konieczne. Można nie deklarować niczego, co wyraża się słowem — PAS.

Powiedzieliśmy już, że podejmując zobowiązanie trzeba zadeklarować wzięcie więk-

szej ilości lew, niż przeciwnicy. Ponieważ w każdym rozdaniu jest lew trzynaście, zatem minimalna liczba lew w zobowiązaniu, tak by ten warunek był spełniony, musi wynosić siedem (przeciwnikom pozostanie wtedy sześć).

Powtórzmy: minimalne zobowiązanie, jakie można podjąć, to wzięcie siedmiu lew.

A ile lew można zadeklarować maksymalnie? Oczywiście, że trzynaście, gdyż tyle właśnie lew można zdobyć w jednym rozdaniu.

Podejmujący zobowiązanie ma prawo wyboru koloru atutowego, czyli właśnie takiego uprzywilejowanego, którego karty uzyskują prawo absolutnego pierwszeństwa w stosunku do kart pozostałych trzech kolorów. Uwaga! W danym rozdaniu może być tylko jeden kolor atutowy!

Od razu można podjąć dowolnie wysokie zobowiązanie i wybrać sobie każdy z kolorów na atu. Ponieważ podejmowanie zobowiązań ma charakter licytacji (i tak też się nazywa w języku brydżowym), każda kolejna deklaracja, niezależnie od tego czy poprzednia była zgłoszona przez partnera czy przeciwnika, musi być warta więcej. „Cofać” się nie wolno. Tak więc, aby przelicytować podjęte już zobowiązanie i ustalić kolor atutowy taki, który odpowiada nam a nie przeciwnikom, konieczna jest deklaracja wzięcia większej liczby lew, lub wzięcia takiej samej ilości, lecz w kolorze wyżej usytuowanym w hierarchii kolorów.

Hierarchia kolorów w brydżu ustalona jest następująco: najniżej usytuowane są trefle, nad nimi znajdują się karo, potem kier a najwyżej piki. Wyżej aniżeli wszystkie kolory ceniona jest gra „bez atu”, czyli oparta o normalne zasady starszeństwa kart.

Zapamiętaj zatem kolejność kolorów według starszeństwa w licytacji:

BEZ ATU
PIK (♠)
KIER (♥)
KARO (♦)
TREFL (♣)

Przykład. Jeden z graczy zadeklarował, że weźmie co najmniej osiem lew i wybrał sobie na atu kolor pikowy. Każdy z następnych graczy, jeśli chce przelicytować to zobowiązanie, musi zadeklarować wzięcie co najmniej ośmiu lew przy grze bez atu, bądź dziewięciu (a więc choćby o jedną więcej) lew, wybierając sobie na atu któryś z pozostałych kolorów. A to właśnie dlatego, że piki są najstarsze w hierarchii kolorów.

Podczas licytacji używamy umownych skrótów. Mianowicie podjęcie zobowiązania wyrażamy następująco: liczba lew, których deklarujemy wzięcie (jednak nie licząc pierwszych sześciu!) oraz nazwa koloru, który wybieramy sobie na atu. Jeżeli wolimy grę

według starszeństwa kart, do liczby zamierzonych lew dodajemy słowa „bez atu”. Na przykład gdy chcemy, aby kolorem atutowym były piki i deklarujemy wzięcie ośmiu lew, to mówimy po prostu: „dwa pik”.

Zapamiętaj: mówiąc „jedno” i jakiś kolor lub bez atu deklarujesz zdobycie co najmniej siedmiu lew. Powiedzenie

DWA — i nazwa koloru lub bez atu — oznacza zobowiązanie do wzięcia **ośmiu lew**. I tak kolejno mówiąc:

TRZY — i nazwę koloru lub bez atu — deklarujemy zdobycie min. **dziewięciu lew**.

CZTERY — i nazwę koloru lub bez atu — **lew dziesięciu**,

PIĘĆ — i nazwę koloru lub bez atu — **lew jedenastu**,

SZEŚĆ — i nazwę koloru lub bez atu — **lew dwanaście**,

SIEDEM — i kolor lub bezatu — zapowiadamy, że zdobędziemy **wszystkie lewy**, czyli przeciwnicy nie wezmą ani jednej.

Zamiast sześć możemy mówić **SZLEMIK**, a siedem zastępuje słowo **SZLEM**.

Pytanie sprawdzające — jakie jest możliwe najniższe zobowiązanie w licytacji, a jakie najwyższe? Odpowiedź — minimalne zobowiązanie to „jeden trefl” (tylko siedem lew i najniższy kolor atu), a maksymalne to „siedem bez atu” czyli „szlem bez atu” (wszystkie lewy, najbardziej cenne bo bez atu).

7. Dodatkowe zasady licytacji

W licytacji brydżowej oprócz deklarowania zobowiązań bądź odzywek „pas” używa się jeszcze dwóch słów: kontra i rekontra.

KONTRA oznacza mniej więcej tyle co stwierdzenie: „Jestem pewny — przeciwnicy — że nie wypełnicie swojego zobowiązania, więc podwajam punktację, aby zdobyć więcej punktów”. Oczywiście kontrę można zgłosić jedynie na zapowiedź przeciwników — nigdy partnera (wszak interes jest wspólny...).

REKONTRA natomiast wyraża w skrócie coś takiego: „Mimo waszej kontry jestem tak pewien, że zrealizujemy nasze zobowiązanie, że wszystkie punkty będziemy liczyć nie podwójnie, jak wy chcecie, a aż po czwórnienie”. Rekontrę może dać dowolny gracz pary, której zobowiązanie zostało skontrolowane.

Kontra i rekontra odnosi się wyłącznie do ostatniej deklaracji. Jeżeli zatem zobowiązanie zostanie zmienione — to automatycznie kontra i ewentualna rekontra zostają anulowane.

Przykład: para NS zapowiedziała szlemika w piki. Przeciwnicy skontrolowali, więc N zdecydował się na zmianę zobowiązania (oczywiście na wyższe) i powiedział „szle-

mik bez atu”. Jeśli ta zapowiedź nie zostanie skontrolowana — wszystkie punkty liczy się tak, jakby żadnej kontry nie było.

Ponieważ dwóch graczy w danej parze tworzy spółkę z pełną wzajemną odpowiedzialnością, każde zobowiązanie (a także kontra i rekontra) podejmowane jest w imieniu pary. Uwaga jednak! Mimo to nie wolno podczas licytacji z partnerem niczego uzgadniać, udzielać mu jakichkolwiek wyjaśnień czy dodatkowych informacji.

I teraz sprawa istotna — kiedy następuje koniec licytacji? Otóż licytacja kończy się wówczas, kiedy po dowolnej deklaracji lub kontrze czy też rekontrze, nastąpią trzy kolejne pasy. Z zasady tej wynikają następujące konsekwencje:

● każdy gracz może wielokrotnie zabierać głos w licytacji — gdy przyjdzie na niego kolej — bez względu na to, czy uprzednio pasował czy też dawał jakąś odzywkę;

● po każdej odzywce pozostali gracze mają jeszcze prawo głosu, ale jeśli oni spasują, to ten sam licytujący nie może już się „poprawić” i zmienić kontraktu, który zapowiedział;

● każda odzywka może być ostatecznym kontraktem i stanie się to wtedy, gdy pozostali spasują.

A oto przykład, jak może przebiegać licytacja w rozdaniu (rozdawał S):

♠ 9 8 6 2											
♥ A W 10 7 6											
♦ K 9 3											
♣ 7											
♠ W 7 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;"> </td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ A K 3
	N										
W		E									
	S										
♥ K 8 2		♥ D 5 3									
♦ A 4 2		♦ W 10 8 7									
♣ K W 9 8		♣ 10 5 3									
	♠ D 10 5										
	♥ 9 4										
	♦ D 6 5										
	♣ A D 6 4 2										

S	W	N	E
pas	1 ♣	pas	1 BA
pas	pas	pas	

S słusznie uznał, że ma zbyt słabą kartę, aby podjąć jakieś zobowiązanie, więc powiedział „pas”. W też nie ma zbyt mocnej karty, ale istnieją podstawy do podjęcia niewielkiego zobowiązania. Ponieważ ma cztery trefle, zadeklarował chęć wzięcia siedmiu lew, gdy trefle będą kolorem atutowym. Tę chęć wyraził słowami: „jedno trefl”. Pas S uświadomił N, że jego partner nie ma mocnej karty, skoro nie chciał podjąć żadnego zobowiązania, więc chociaż ma niezłe kiery też powiedział „pas”. E poza treflami ma w każdym kolorze jakieś wartości. Postanowił więc podwyższyć zobowiązanie partnera w ten sposób, że nie zwiększając liczby zadeklarowanych lew zmienił kolor treflowy na

bez atu. Bez atu, jak wiadomo, stoi w hierarchii znacznie wyżej. Po tej zapowiedzi nastąpiły trzy kolejne pasy, co powoduje koniec licytacji.

W praktyce tak nieskomplikowane licytacje bywają rzadko. Zazwyczaj układy są bardzo zróżnicowane i — jak wykazują doświadczenia brydża sportowego, gdzie ten sam rozkład licytują różne pary — wynik licytacji trudno przewidzieć.

A oto inne przykłady licytacji. Dla uproszczenia podajemy tylko karty pary będącej w ataku, przeciwnicy przez cały czas licytacji pasują.

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

Licytacja:

W	E
1 ♥	2 ♠
3 ♦	3 ♠
4 ♦	4 ♥
4 ♠	pas

W, który rozdawał i w związku z tym rozpoczął licytację, zadeklarował chęć wzięcia siedmiu lew, o ile atutami będą kiery. W mając długie i niezłe piki a ponadto liczące się walory treflowe postanowił podwyższyć zobowiązanie partnera i to od razu na wyższym szczeblu. Mógł wszak powiedzieć „jedno pik” a powiedział z miejsca „dwa pik”, czyli zobowiązał się do wzięcia ośmiu lew, o ile atutami będą piki. Dla W kolor pikowy nie byłby zbyt odpowiedni, gdyż ma tylko dwie karty w tym kolorze. Ma natomiast aż pięć kar. Może posiadać je też partner? Postanowił więc zapowiedzieć wyższe zobowiązanie, wzięcia dziewięciu lew, a na atu zaproponował kara. Ten kolor zupełnie nie odpowiadał E, który nie podwyższając już zobowiązania (nadal deklaracja dotyczy tylko dziewięciu lew), zmienił je o tyle, że na kolor atutowy wybrał piki. Ponieważ W ma jednak bardzo dobre kara postanowił zwiększyć liczbę zadeklarowanych lew, ponownie proponując na atu kolor karowy. Teraz E zdecydował się, że z dwóch kolorów, jakie ma jego partner, lepsze są kiery, gdyż ma ich dwa, podczas gdy posiada tylko jedno karo. Nie podwyższając zatem zobowiązania, zmienił na korzystniejszy kolor atu. Powiedział więc „cztery kier”. W tej sytuacji W uznał, że mogą również kolorem atutowym być piki, gdyż z zapowiedzi E wynikało, że ma ich dużo. W rezultacie, nadal nie podwyższając zobowiązania i ograniczając je do dziewięciu lew, zmienił kolor atu na piki. I takież zobowiązanie zostało przez wszystkich zaakceptowane. E bowiem nie miał już podstaw do tego, aby dalej podwyższać zobowiązanie.

Przypominamy raz jeszcze każde zobowiązanie, indywidualnie podejmowane przez gracza, zapowiadane jest w imieniu pary. Obowiązuje zasada wspólnej odpowiedzialności.

Kiedy licytacja zostaje zakończona, następuje drugi etap gry w brydża. Para, która podjęła najwyższe zobowiązanie, starać się będzie o jego realizację, natomiast przeciwnicy starać się będą temu zapobiec. Walka, rzecz jasna, toczy się o lewy.

8. Zaczynam rozgrywać

Realizację podjętego zobowiązania bierze na siebie tylko jeden gracz z pary, która to zobowiązanie zadeklarowała. Wybór tego gracza nie jest dowolny. Mianowicie ta osoba musi realizować kontrakt, która pierwsza z danej pary zgłosiła kolor, jaki ostatecznie został wybrany na atu. Jeżeli ma być realizowane zobowiązanie (mówimy w brydżu — kontrakt) bez atu — to również zadanie to należeć będzie do gracza, który zaliczył pierwszy „bez atu” na dowolnej wysokości.

Zapamiętaj: zawsze rozgrywa, czyli realizuje kontrakt ten gracz, który pierwszy zgłosił w licytacji kolor atutowy (lub „bez atu”) — nawet jeśli w dalszej licytacji zobowiązanie w tym kolorze kilkakrotnie podwyższał jego partner.

Przykład:

	N	E	S
W			
pas	1 ♠	pas	2 ♣
pas	2 ♦	pas	2 ♠
pas	2 BA	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

W imieniu pary NS kontrakt cztery pik realizować będzie gracz N, chociaż piki dwukrotnie licytował S i on też zapowiedział ostateczny kontrakt. Liczy się bowiem to, który gracz pierwszy zgłosił kolor realizowanego kontraktu.

Po zakończeniu licytacji zatem należy — będąc obrońcą — upewnić się, który z przeciwników będzie kontrakt realizował, czyli kto jest rozgrywającym. Ustalenie to jest niezbędne, gdyż pierwszą lewę zaczyna gracz, siedzący po lewej stronie rozgrywającego. Początek gry należy więc do obrońców.

Obrońca zagrywa (wistuje) dowolną kartą. Robi to w ten sposób, że oddziela jedną ze swoich kart i odkrytą kładzie na stole. Kiedy to uczyni, partner rozgrywającego wyklada wszystkie swoje karty na stół, odkryte, ułożone kolorami i według starszeństwa. Kolor atutowy kładzie się z prawej strony.

Zapewne pamiętasz, że karty dokładają grający kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Druga więc karta do pierwszej

lewy, rozpoczętej przez obrońcę, musi być dołożona spośród leżących na stole. Dyspozycję, która to ma być karta, wydaje rozgrywający. Ten gracz, który wyłożył swoje karty na stół nie bierze udziału w tej fazie gry. Nie wolno mu również komentować zagrań partnera i przeciwników, doradzać rozgrywającemu, którą kartę ma dołożyć itp.

Po dołożeniu przez rozgrywającego karty ze stołu, dodaje kartę drugi obrońca a na końcu rozgrywający.

Drugą lewę i każdą następną zaczyna ten gracz, który wziął poprzednią. Uwaga! Chociaż rozgrywający dysponuje zarówno kartami, które trzyma w ręku jak i tymi, które leżą odkryte na stole, to i jego obowiązuje zagranie stąd, gdzie została wzięta ostatnia lewa. Znaczy to, że jeżeli poprzednią lewę wzięła karta z jego ręki, to następne zagranie musi nastąpić również z kart trzymanyh w ręce, a nie leżących na stole.

Po zakończeniu rozgrywki liczymy ile lew wzięła każda z par (suma musi wynosić zawsze trzynaście...). Ustalamy w ten sposób, czy zapowiedziany kontrakt został zrealizowany. Lewy, które rozgrywający wziął ponad zadeklarowane zobowiązanie nazywamy nadróbkami a lewy, których zabrakło do realizacji kontraktu — wpadkami.

I jeszcze przypomnienie: jeżeli w trakcie licytacji zobowiązania podejmują obie pary, to próbę realizacji (rozgrywkę) podejmuje w końcu ta para, która zgłosiła cenniejsze (wyższe) zobowiązanie, ostatnie w licytacji.

9. Prowadzę zapis

Nawet wśród graczy z pewnym stażem spotyka się osoby, które siadając do gry zapowiadają „ale na zapisie to ja się nie znam”. Jest to efekt przekonania, że zapis brydżowy to coś trudnego i skomplikowanego. Tymczasem jest to sprawa naprawdę prosta i po w miarę uważnej lekturze tego tekstu zapewne nie będziesz miał trudności z prowadzeniem zapisu brydżowego.

Zacznijmy od ogólnego wstępu. Zapis w brydżu przechodził różne ewolucje. Obecnie cały świat gra zapisem contract nazywanym również międzynarodowym. Tylko jeszcze u nas utrzymuje się tzw. zapis polski oraz jego odmiana — plebiscytowy. Dlatego, na wszelki wypadek, podajemy w specjalnej tabeli*) także i te zapisy, choć radzimy gorąco używanie jedynie zapisu międzynarodowego, który również stosowany jest w brydżu sportowym.

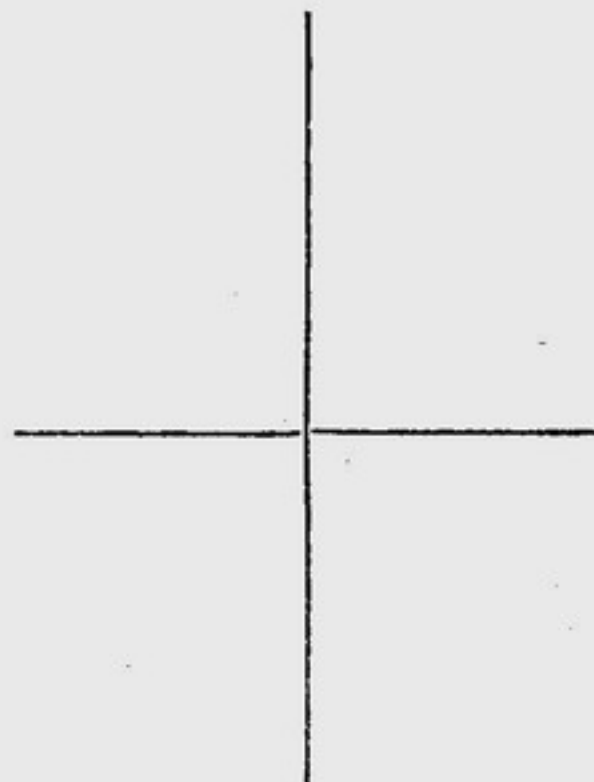
Niezależnie jednak od zapisu, zasady gry są te same. Różna może być tylko kalkulacja. Znaczenie odzywek jest bowiem zawsze to samo, identyczne reguły obowiązują podczas

rozgrywki i obrony, czyli wist. Omówimy tu najczęściej używany zapis międzynarodowy i związaną z tym zapisem kalkulację. Chodzi na przykład o to, że za zadeklarowanie wysokiego kontraktu przewidziane są specjalne premie. Jeżeli jednak tego kontraktu nie zrealizujesz, to nie tylko tobie nie zapisze się żadnej premii, ale jeszcze otrzymają punkty przeciwnicy.

Zapis prowadzi jeden z graczy na kartce papieru (są też bloczki ze specjalnymi drukami) podzielonej wg poniższego wzoru:

My

Oni



Linia pionowa oddziela dwie strony zapisu, przeznaczone na premie dla obu par.

Uwaga! W brydżu są tylko punkty dodatnie — dlatego możemy mówić o premiach. Linia pozioma, zwana pospolicie „kreską” rozgranicza premie, które otrzymujemy za realizację zapowiedzianych kontraktów (zapisujemy je zawsze pod kreską) i... te pozostałe, które możemy otrzymać z wielu innych powodów (zapisujemy je nad kreską).

Zajmijmy się najpierw tym, co pisze się pod kreską, czyli premiami za lewy w zapowiedzianym i zrealizowanym kontrakcie.

Uwaga! Liczą się tylko — tak jak w licytacji — lewy powyżej początkowych sześciu.

Premie za takie lewy są następujące:

— w kolorze młodszym (trefle lub kara) — po 20 pkt.

— w kolorze starszym (piki lub kiery) — po 30 pkt.

— w bez atu — 40 pkt. za pierwszą lewę i po 30 pkt. za każdą następną.

Przykłady. Zadeklarowaliśmy kontrakt 1♠ i wzięliśmy siedem lew. Piszemy po stronie My — 30 pod kreską, liczy się bowiem tylko jedna lewa, gdyż tyle wzięliśmy ponad sześć.

Przeciwnicy zadeklarowali kontrakt 2♥. Wzięli lew dziewięć. Za lewy zapowiedziane kontraktem pisze się im pod kreską 2 × 30 czyli 60 pkt. za nadóbkę — zapisujemy nad kreską.

*) Patrz str. 65 (okładka).

Zapamiętaj: tak jak przy podejmowaniu zobowiązań podajemy liczbę lew ponad sześć (np. „dwa piki” oznacza w licytacji deklarację wzięcia ośmiu lew) tak i przy zapisie premię za lewy zaczynamy liczyć począwszy od lewy siódmej.

Kolejny przykład. Zapowiedzieliśmy kontrakt sześć pik, ale wzięliśmy jedenaście lew, czyli do zrealizowania kontraktu zabrakło nam jednej lewy. Nam nic się nie zapisuje, premię natomiast otrzymują przeciwnicy. Jaką? O tym za chwilę.

Zapis pod kreską ma istotne znaczenie dla przebiegu gry. Otóż za uzyskanie pod kreską 100 pkt. zalicza się parze dograną, a za następne 100 pkt. — robra. Tak więc, aby skończyć robra należy zdobyć dwie (pierwszą nazywamy „partią”) dograne. Obojętne jest, czy zapiszemy je za jeden kontrakt, np. za zrealizowane 3 BA (100), za 4 ♠ (120), za 5 ♦ (100) czy też za 7 BA (220), lub też za kilka kolejnych, niższych gier. A więc dograną zaliczymy również, gdy zagramy najpierw 2 BA a potem 3 ♦, bowiem suma punktów za te dwie gry da nam 130 pkt. (za 2 BA — 70 i za 3 ♦ — 60).

Uwaga! Nawet zapis ponad 200 daje nam tylko jedną dograną! Drugą musimy osiągnąć następnym rozdaniem lub też kilkoma rozdaniem.

Zrobienie dogranej (partii) zaznacza się przez podkreślenie obu zapisów pod kreską, tak że walkę o dograną obie strony zaczynają od zera. To znaczy, że jeżeli mieliśmy pod kreską 60 a przeciwnicy zrobili partię, to my musimy — dla zdobycia dogranej — zyskać całe 100 pkt., gdyż tamten zapis nie zostanie uwzględniony.

Dlatego warto zapamiętać, że jeżeli nie mamy zapisu częściowego pod kreską, to dograną możemy uzyskać dzięki następującym kontraktom.

- 3 BA
- 4 ♥ lub 4 ♠
- 5 ♣ lub 5 ♦

Jeżeli zatem mamy dostatecznie silną kartę, aby zrealizować któryś z tych kontraktów, a nie mamy zapisu częściowego, należy podjąć zobowiązanie na tej wysokości. Zatrzymanie się z dobrą kartą na wysokości na przykład 2 ♠ spowoduje, że mimo wzięcia dziesięciu lew zapiszemy jedynie pod kreską 60 i drugie tyle za kreską, ale dogranej nie zrobimy.

Z drugiej jednak strony, jeżeli zgłosimy 4 ♠, a nie weźmiemy dziesięciu lew, nie tylko przeciwnicy zapiszą premię za naszą wpadkę, ale stracimy też zapis częściowy, który mogliśmy uzyskać grając 2 ♠. A zapis ten jest o tyle ważny, że ułatwia zdobycie dogranej w następnym rozdaniu, kiedy to już nie musimy wysoko licytować.

Wspomnieliśmy już, że jeżeli rozgrywający nie zrealizuje kontraktu, przeciwnicy piszą sobie premię za wpadki. Za każdą brakującą lewą premia dla przeciwników wynosi 50 pkt., jeżeli licytujący walczyli o pierwszą dograną (partię) i 100 pkt. — gdy starali się ukończyć robra (byli już po partii). Premie za wpadki przeciwników zapisujemy — nad kreską. W przypadku kontry wpadki kosztują: pierwsza — 100 i następne po 200 — przed partią oraz odpowiednio 200 i 300 — po partii.

Nad kreską zapisujemy też premie za nadróbki, szlemiki, koronki (tj. cztery lub pięć honorów na jednej ręce). Wielkość tych premii wynosi:

- za wygranie zalicytowanego szlemika
 - 500 — przed partią
 - 700 — po partii
- za wygranie zalicytowanego szlema
 - 1000 — przed partią
 - 1500 — po partii
- za 4 honory w jednym ręku — 100
- za 5 honorów w jednym ręku — 150
- za ukończenie robra
 - 500 — jeśli przeciwnicy mają partię
 - 700 — jeśli przeciwnicy nie mają partii.

Ponadto kara za nieudaną kontrę (nie podwojona w przypadku rekontry) — wynosi 50.

Po zakończeniu robra, czyli wówczas kiedy jedna ze stron osiągnie dwie dograne, następuje rozliczenie. Polega ono na zsumowaniu wszystkich zapisów po obu stronach oddzielnie, niezależnie od tego czy są pod, czy nad kreską. Różnica tych sum (saldo) podzielona przez 100 (z zaokrągleniem do całości) stanowi liczbę punktów wygranych przez jedną parę, a przegranych przez drugą.

Proponujemy teraz sprawdzian, czy przyswoiliśmy sobie wiedzę o brydżowym zapisie. Weź kartkę papieru, narysuj krzyż, zaznacz My i Oni. Teraz, korzystając z tabeli zapisów, zanotuj premie za poniższe gry. (Numerację przy zapisach wprowadzamy, tylko w naszym przykładzie, dla ułatwienia późniejszej kontroli). Wszystko przygotowane? No to zapisuj:

— Graliśmy trzy bez atutu i do realizacji kontraktu zabrakło nam jednej lewy¹).

— Przeciwnicy zaliczyli dwa kier i wzięli dziewięć lew²).

— My zapowiedzieliśmy kontrakt sześć pik, ale wzięliśmy tylko jedenaście lew. Mieliśmy natomiast na jednym ręku pięć honorów (koronę) w kolorze atutowym³).

— Przeciwnicy zaliczyli trzy karo i wzięli jedenaście lew⁴).

— My zaliczyliśmy dwa bez atutu i kontrakt został zrealizowany bez nadróbek⁵).

— Przeciwnicy zaliczyli trzy bez atutu, które my skontrolowaliśmy. Zdobyli tylko siedem lew, czyli wpadli bez dwóch⁶).

— Przeciwnicy zaliczyli trzy kier i wzięli dziewięć lew⁷).

— My zaliczyliśmy sześć karo i kontrakt ten zrealizowaliśmy bez nadrobek⁸⁾.

— Zaliczyliśmy cztery kier, ale do wykonania zobowiązania zabrakło nam dwóch lew (wzięliśmy osiem)⁹⁾.

— Przeciwnicy zaliczyli jedno bez atu i wpadli bez jednej, ale z kontrą¹⁰⁾.

— Przeciwnicy zaliczyli dwa bez atu i zainkasowali osiem, a rozgrywający miał na rękę cztery asy¹¹⁾.

Zaliczyliśmy trzy bez atu i kontrakt ten został dokładnie zrealizowany¹²⁾.

Porównajmy teraz nasze zapisy. Roberten powinien być zanotowany w następujący sposób:

MY	ONI
	150 ¹¹⁾
500 ¹²⁾	200 ⁹⁾
200 ¹⁰⁾	40 ⁴⁾
500 ⁸⁾	50 ³⁾
500 ⁶⁾	30 ²⁾
150 ³⁾	50 ¹⁾
<hr/>	
	60 ²⁾
	60 ⁴⁾ dograna
<hr/>	
70 ⁵⁾	90 ⁷⁾
dograna 120 ⁸⁾	
<hr/>	
rober 100 ¹²⁾	70 ¹¹⁾
<hr/>	
2140	800
<hr/>	
+ 13 pkt.	

Jeżeli przy pierwszej próbie zrobiłeś mniej niż trzy błędy, zapisując tak skomplikowanego robra, to wynik jest bardzo dobry. Po niewielkim treningu zostaniesz mistrzem w zapisie brydżowym. Jeżeli błędów było więcej, to radzimy powtórkę tego rozdziałiku, ale... po odpoczynku.

Znajomość zapisu jest bardzo potrzebna nie tylko po to, żeby orientować się, co trzeba grać aby uzyskać dograną i skończyć robra. W niektórych sytuacjach, kiedy toczy się licytacja dwustronna, możesz — dzięki znajomości zapisu — przekalkulować, co przyniesie większy zapis — własna gra, czy gra przeciwników z naszą kontrą.

Szczególnie gdy przeciwnicy mają już partię i grają na robra, a my jeszcze partii nie mamy — kontra na ich kontrakt może być bardzo opłacalna.

10. Kontrakt optymalny

Kontrakt, który w danym rozdaniu przynosi najwięcej korzyści (najwyższy zapis), nazywamy **kontraktem optymalnym**. Licytujemy go na podstawie

- sytuacji zapisowej,
- siły partnerów.

Przed rozpoczęciem licytacji, jeżeli nie widzisz zapisu, zapytaj gracza, który ten zapis

prowadzi, o to, jaki jest aktualny stan „pod kreską”. Sytuacja bowiem zapisowa pod kreską wskazuje, ile lew trzeba zadeklarować, aby osiągnąć dograną.

Jeżeli pod kreską nie masz żadnego zapisu, aby zrobić dograną, musisz grać kontrakt, który da co najmniej 100 pkt., a więc 3 BA, 4♥ lub 4♠, względnie 5♣ bądź 5♦. Jeżeli natomiast pod kreską masz częściowy zapis, na przykład 40 pkt., wówczas do zrobienia dogranej wystarczy już kontrakt, który daje 60 pkt., a więc 2♥ lub 2♠, a także 2 BA, względnie 3♣ lub 3♦. W sumie bowiem za te dwa kontrakty osiąga się 100 pkt., dające dograną.

Kontraktem optymalnym będzie zatem przede wszystkim taki, który — mając szansę realizacji — zapewnia dograną. Po prostu, jeżeli mamy np. zapis częściowy, wynoszący 60 pkt., to do osiągnięcia dogranej wystarczy nam zaliczyć 1 BA i nie ma potrzeby grania kontraktu wyższego. Trudniejsza jest w tej sytuacji kalkulacja, co lepiej się opłaci, jeżeli po naszym 1 BA przeciwnicy zaliczą jakiś kolor na wysokości dwóch.

Alternatywa jest wówczas następująca:

- licytować dalej, aby zdobyć dograną,
- kontrować przeciwników.

Sygnalizujemy tu tylko ten problem, gdyż jest on w praktyce nader skomplikowany nawet dla graczy zaawansowanych. Bez wglębiania się w niuanse tego problemu, radzimy w podobnych sytuacjach zawsze rozważyć, czy na ewentualną kontrę na kontrakt przeciwników zapis nie będzie większy...

Przy ustalaniu kontraktu optymalnego kieruj się również względami bezpieczeństwa. Jeżeli zrobienie dogranej nie jest możliwe, gdyż karta jest słaba, staraj się grać kontrakt jak najbezpieczniejszy. Na przykład oceniasz, że jeśli atutem będą piki, to weźmiesz z partnerem dziewięć lew. Kiedy jednak nie masz zapisu częściowego, poprzestań na zapowiedzeniu 2♠. Właśnie z uwagi na bezpieczeństwo. Dogranej i tak w tym rozdaniu nie osiągniesz, a grając niższy kontrakt, niż na to zezwala siła rąk, asekurujesz się przed złymi rozkładami.

Jeżeli i ty i partner macie bardzo silną kartę, to istnieje możliwość wzięcia dwunastu lub trzynastu lew. Wówczas optymalnym kontraktem będzie szlemik względnie szlem i to niezależnie od stanu zapisu pod kreską. Są to bowiem tzw. gry premiowe, dzięki którym osiąga się nie tylko dograną ale też dodatkowo od 500 (szlemik przed partią) do 1500 punktów (szlem po partii).

Zorientowanie się, jaki kontrakt będzie dla nas optymalny w danym rozdaniu, może być kłopotliwe. Nie przejmuj się jednak, jeżeli początkowo nie potrafisz znajdować optymalnych kontraktów. Trudności w tej mierze nie omijają najlepszych. Na przykład na mistrzostwach Europy Lozanna 1979 w meczu ze Szwecją nasza reprezentacyjna para poprzestała na kontrakcie 3 BA w takim rozdaniu:

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

w którym wygranie szlemika treflowego nie nastęca najmniejszych trudności, a można wziąć nawet wszystkie lewy.

11. Czy jestem silny?

Dla ułatwienia początkującym graczom ustalenia, jaką siłę ma posiadana przez nich karta, wprowadzona została prosta skala punktowa. Dzięki niej, bez kłopotów, możesz w przybliżeniu (ważny jest też i układ kolorów...) obliczyć siłę ręki.

Punkty za honory obliczamy wg skali zaproponowanej przez Milтона Worka w sposób następujący:

as	— 4 pkt.
król	— 3 pkt.
dama	— 2 pkt.
walet	— 1 pkt.

W literaturze brydżowej dla odróżnienia tych punktów dodaje się przy nich literki PC. Piszemy zatem np., że ktoś miał w kartach 13 PC.

Do tego, aby liczyć tyleż punktów za figury musimy mieć (nie dotyczy to asa) przy nich jakieś blotki. Bez nich bowiem te figury tracą nieco na wartości. W obliczeniach przyjmujemy, po prostu, że singlowy król, druga dama lub drugi walet są o jeden punkt mniej warte.

Zapamiętaj tę skalę i potrenuj możliwie szybkie obliczanie siły swojej ręki. Jest to w licytacji — o czym za chwilę — bardzo użyteczne.

A oto przykłady obliczania siły ręki w PC:

♠ A K 7	— 7 PC
♥ K D 10	— 5 PC
♦ 6 5 3 2	— 0 PC
♣ W 3 2	— 1 PC

razem: 13 PC

♠ A W 8	— 5 PC
♥ D W 8 5	— 3 PC
♦ K W 3	— 4 PC
♣ A K D	— 9 PC

razem: 21 PC

Zauważ, że w jednym kolorze jest razem 10 PC, a w całej talii, we wszystkich kartach 40 PC. Średni zatem, na jednego gracza przypada w rozdaniu 10 PC.

Przeprowadź też inne obliczenie. Na 40 PC, które mamy w talii przypada też 13 lew, jakie można wziąć w jednym rozdaniu. Stąd wniosek, że mniej więcej każde posiadane

przez nas 3 PC przyniesie nam jedną lewę. Oczywiście, tylko wówczas, kiedy rozkłady są zrównoważone i nie zdarzy się np., że as zostanie przebity atutową blotką przeciwnika.

12. Podstawy licytacji

W większości przypadków o sile karty decyduje liczba i rodzaj honorów. Wówczas siłę tę możemy wyrazić w punktach, o których mówiliśmy przed chwilą. Oczywiście zdarzają się ręce bardzo układowe i wtedy możliwa jest realizacja bardzo wysokiego kontraktu przy niewielkiej sile karty. Gdybyś na przykład (co w praktyce nie jest realne) otrzymał trzynaście pików, to mając jedynie 10 PC miałbyś gwarantowanego szlema.

Tak więc w normalnej grze wskazówką „co licytować” jest przede wszystkim siła karty. Proponujemy zatem uproszczoną systematykę siły posiadanych kart, według następującego schematu:

0 — 6 PC	— ręka bezwartościowa
7 — 9 PC	— słabe poparcie
10 — 11 PC	— mocne poparcie
12 — 15 PC	— słabe otwarcie
16 — 18 PC	— silne otwarcie
19 — 22 PC	— bardzo silne otwarcie
od 23 PC	— otwarcia najsilniejsze

Po rozdaniu kart, kiedy je ułożysz w rękę kolorami i według starszeństwa, przelicz możliwie szybko, ile masz punktów. Według podanej tu skali kwalifikuj posiadaną rękę. Przede wszystkim, jeżeli ty rozpoczynasz licytację to sprawdź czy masz otwarcie, na które potrzeba minimum 12 PC. Jeżeli ich nie masz, mówisz — pas.

A oto podstawowe zasady licytacji naturalnej:

● **Rozpoczęciem licytacji odzywką „jeden w kolor”** sygnalizujemy partnerowi co najmniej 12 PC i cztery karty w kolorze zgłoszonym. W ten sposób czynimy partnerowi propozycję ustalenia, jaki mamy wspólnie (tzn. na obu rękach) najdłuższy kolor, aby wybrać go na atu.

● **Przy dwóch różnych co do długości longerach otwieramy licytację zgłaszając kolor dłuższy.** Przy równej natomiast długości rozpoczynamy od koloru starszego. Na przykład mając cztery piki i cztery kiery otwieramy 1 ♠, niezależnie od siły koloru.

● **Przy składach zrównoważonych** (np. cztery piki i po trzy karty w pozostałych kolorach) mając siłę 16—18 PC otwieramy 1 BA, a z większą siłą mówimy od razu — 2 BA.

● **Przy składach niezrównoważonych „jedno w kolor”** otwieramy również z siłą do 18 PC, a z większą i kolorem pięciokartowym licytujemy od razu na wysokości dwóch. Np. 2 ♠ zalicytujemy otwierając licytację z ręką:

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

● Po otwarciu partnera NA WYSOKOŚCI JEDNEGO — z siłą do 6 PC (ręka bezwartościowa) pasujemy. Z siłą 7—9 PC, jeśli przeciwnik pasował, a nie mamy longera w kolorze wyższym od otwarcia aby zgłosić jedno w swój kolor, licytujemy 1 BA. Będzie to oznaczało, że mamy słabe poparcie.

Z siłą od 10 PC możemy odpowiedzieć od razu na szczęblu dwóch, np. po otwarciu partnera 1♠ możemy odpowiedzieć 2♦ z kartą:

- ♠ 7 5
- ♥ A 8 7
- ♦ A D W 8 7
- ♣ W 10 8

Jeżeli mamy samodzielne otwarcie (powyżej 13 PC), to po otwarciu partnera sygnalizujemy siłę naszej karty przez licytację o jeden szczebl wyższą, niż jest to możliwe. Na przykład po otwarciu partnera 1♠ licytujemy od razu 3♦ z kartą:

- ♠ D 8
- ♥ A W 6
- ♦ A K W 10 8
- ♣ 10 3 2

Przeskok odpowiadającego wskazuje na dużą siłę karty i dlatego otwierający licytację, mając nawet minimalną odzywkę nie może spasać.

● Jeżeli partner ma bardzo silne otwarcie, co wskazał licytując od razu „dwa w kolor” — nie możemy pasować. Z ręką bezwartościową licytujemy negatywnie 2 BA.

● Uzgodnić kolor partnera należy tylko wówczas, kiedy łączna ilość kart w tym kolorze wynosi co najmniej osiem, np.

Otwierający	Odpowiadający
1♥ (min. 4 kiery)	1♠ (min. 4 piki)
2♠ (4 piki i 5 kierów)	

Gdyby otwierający miał cztery kiery i cztery piki utworzyłby 1♠ w myśl zasady, że przy dwóch równych longerach równej długości otwiera się kolorem wyższym. Ponieważ otwarcie nastąpiło niższym kolorem, a w pikach otwierający miał cztery karty, zatem longer kierowy musiał być dłuższy od pikowego.

● Przy grze w kolorze uzgodnionym (łącznie min. 8 atutów) do zrobienia dogranej, a więc do wzięcia:

— 10 lew przy grze w kierach lub pikach potrzeba łącznie, przeciętnie 25 PC,

— 11 lew przy grze w treflach lub karach potrzeba łącznie, przeciętnie 28 PC.

Przy grze bez atutu, by wziąć 9 lew trzeba mieć, oprócz zatrzymania we wszystkich kolorach przeciętnie 26 PC.

Bez specjalnie korzystnych rozkładów do wygrania szlemika trzeba mieć łącznie co najmniej 32 PC.

Z zestawienia tego m.in. wynika, że zalicytowanie gry dzięki której osiągniemy dograną będzie miało realną szansę realizacji, kiedy np. słabe otwarcie trafi u partnera również na słabe otwarcie. Nawet gdy obaj mieli dolną granicę swoich odzywek.

Przekazywanie informacji o sile i układzie posiadanych kart jest w brydżu bodaj najtrudniejsze. Błędy popełniają tu nawet arcy mistrzowie i pierwsze ewentualne niepowodzenia nie powinny zrażać nowych adeptów tej gry. Aby ułatwić początkującym graczom zabieranie głosu w licytacji podamy jeszcze kilka powszechnie stosowanych reguł.

— Z siłą 13—18 PC otwieramy licytację na wysokości jednego, zgłaszamy kolor co najmniej czterokartowy, a jeśli mamy skład zrównoważony i min. 16 PC licytujemy po prostu 1 bez atutu.

— Z siłą od 19 PC otwieramy licytację od razu na wysokości dwóch, obowiązuje tu posiadanie koloru pięciokartowego lub dłuższego, jeśli otwieramy „dwa w kolor”, skład zrównoważony z dużą siłą sygnalizujemy odzywką 2 bez atutu.

— Po otwarciu naszego partnera na wysokości jednego licytujemy dwa w tym kolorze, jeżeli są to kiery lub piki, a my mamy słabe lub mocne poparcie i cztery karty w kolorze otwarcia, natomiast mając również cztery karty w kolorze otwarcia i siłę od 13 PC, licytujemy z przeskokiem czyli np. po otwarciu 1♥ mówimy od razu 3♥.

— Jeżeli nie mamy czterech kart w kolorze partnera, a siłę słabego poparcia — odpowiadamy 1 BA, natomiast z siłą od 13 PC mówimy od razu 2 BA w odpowiedzi na otwarcie partnera.

— Jeśli partner otworzył 1 BA, to mając 7—8 PC i układ zrównoważony — licytujemy 2 BA, z siłą 9—12 PC deklarujemy od razu 3 BA.

— Po otwarciu partnera 1 BA, jeżeli mamy pięciokartowy kolor kierowy lub pikowy i siłę ponad 7 PC — licytujemy ten kolor, posiadając ponad 13 PC i zapowiadamy od razu kontrakt w ten kolor na wysokości trzech, np. jeżeli partner otworzył licytację odzywką „1 BA”, a my mamy rękę:

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

to licytujemy 3♠.

— Jeżeli partner otworzył licytację od razu na wysokości dwóch bądź zalicytował z

przeskokiem, to nie wolno nam pasować.

— Nie wolno nam też pasować, jeśli partner zaliczył kolor, który przed nim zaliczyli przeciwnicy (np. przeciwnik 1♥, a partner 2♥).

Zapamiętajmy podstawową zasadę licytacji: każde następne zabranie głosu w licytacji musi być zgłoszeniem wartości dotychczas nie zasygnalizowanych.

Przykład. Mamy kartę:

♠ D 10 9
♥ W 7 5 4
♦ A D 7
♣ 8 6 5

a partner otworzył licytację odzywką 1♥. Odpowiadamy oczywiście — 2♥. Kiedy partner zapowie teraz 3♥ — pasujemy. Nie mamy bowiem żadnej nadwyżki ponad słabe poparcie, a że je mamy, to już partner wie. Gdyby zatem on miał odpowiednio silne otwarcie, to po prostu zapowiedziałby sam 4♥.

Natomiast, jeżeli mamy np. kartę:

♠ D 10 9
♥ D W 8 7
♦ A D 7 6
♣ 6 5

i partner najpierw otworzył licytację odzywką 1♥, a po naszych 2♥ powiedział 3♥ — to oczywiście deklarujemy końcówkę odzywką 4♥.

Powtórzmy raz jeszcze zasady licytacji z mocną kartą, gdyż jak wynika z praktyki, najłatwiej tu o nieporozumienie między partnerami, a ewentualne straty punktów są największe. Jeżeli posiadamy nadwyżki siły karty (np. po otwarciu partnera sami mamy mocną odzywkę), to sygnalizujemy je licytacją skaczącą np. partner 1♥ — my 3♥, albo partner 1♥ — my 2♠ itp. Licytujemy zatem o jeden szczebel wyżej, niż to potrzebne jest do normalnego wejścia do licytacji.

W brydżu towarzyskim przyjęło się, że po otwarciu od razu na wysokości dwóch np. 2♥, a także, jeżeli w trakcie licytacji jeden z partnerów dał odzywkę skaczącą — nie wolno jest pasować wcześniej, niż zostanie zaliczona gra końcowa. Mówi się wówczas, że jesteśmy na pozycji sforsowanej, czyli mimo braku nadwyżek i w ogóle silnej karty, musimy po to coś zaliczyć, aby partner miał jeszcze głos i mógł zadeklarować kontrakt na tej wysokości, aby osiągnąć dograną.

W tej licytacji jak na przykład:

partner	my
1♠	1 BA
2♥	?

powrót na kolor partnera nie oznacza nadwyżek. Ze słabą kartą należy zatem zaliczyć 2♠. Wiadomo nam bowiem, że kolor pierwszy, zgłoszony w licytacji jest dłuższy. Jeżeli zatem nie mamy zdecydowanego poparcia w drugim kolorze zgłoszonym przez partnera, to zawsze wracamy — oczywiście na jak najniższej wysokości — na kolor pierwszy. Ponieważ taki powrót oznacza słabą kartę i byle jakie poparcie — jeżeli mamy tę kartę lepszą, należy dać inną odzywkę, aby nie zasugerować partnerowi, iż mamy jedynie wejście minimalne.

A oto przykład prostej licytacji (przeciwnicy pasują), w rozdaniu:

♠ K 8 6			♠ A W 9 7 5
♥ A W 10 9 5			♥ D 6
♦ D W 3	W	E	♦ K 10 8 2
♣ A 8			♣ 10 5
	1♥		1♠
	1 BA		2♠
	3♠		4♠
	pas		

Jak należy interpretować te odzywki?

- 1♥ — mam otwarcie o sile 12—18 PC i co najmniej cztery kiery.
- 1♠ — mam rękę o sile 7—12 PC i minimum cztery piki.
- 1 BA — poza kierami nie mam innego koloru, natomiast w każdym kolorze mam jakieś figury, jeżeli nie masz partnerze nadwyżki, tylko słabe poparcie — to pasuj.
- 2♠ — mam pięć pików i mocne poparcie, gdyż inaczej już bym pasował.
- 3♠ — i ja również nie mam minimum siły, w twoich pikach mam przecież trzecią figurę i szansę na lewy przebitkowe w treflach.
- 4♠ — deklaruje końcówkę, która w mojej ocenie ma duże szanse realizacji, gdyż mam boczną czwórkę, a zatem możliwość przebitki, jeśli masz w tym kolorze krótkość. Natomiast przy trzech karach u ciebie istnieje możliwość wyrobienia forty. Liczy się też na korzyść druga dama, a więc figura w kolorze partnera.

A teraz sprawdźmy, czy orientujemy się w zasadach naturalnej licytacji brydżowej. Przedstawimy dziesięć rąk z tym samym pytaniem — co należy zaliczyć, jeżeli partner otworzył jedno♥, a przeciwnik pasował; co mówimy z kartą?

1. ♠ K D W 8
♥ W 10
♦ K W 5
♣ 6 4 3 2

2. ♠ W 8 6 4 3
♥ W 6
♦ D 4 3 2
♣ 6 5

3. ♠ A K D 8 4
♥ A 2
♦ K W 5
♣ K D 8

4. ♠ D 7 6
♥ D W 8 6
♦ K D 5 4
♣ 8 6

5. ♠ D 10 9
♥ K W 5
♦ D W 8
♣ W 10 8 4

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

7. ♠ K D 6
♥ K W 5
♦ A K W 4
♣ W 10 9

8. ♠ K D
♥ K 8
♦ A D 7 6
♣ A K 10 8 7

9. ♠ K D 5
♥ K D 8 7
♦ A W 10 9
♣ 3 2

10. ♠ 8 5
♥ 6 4
♦ D W 10 9 8 7 6 4
♣ 5

Podajemy prawidłowe odpowiedzi w naszym teście: 1. — 1♠. 2. — pas. 3. — 2♠. 4. — 2♥. 5. — 1BA. 6. — 2♦. 7. — 2BA. 8. — 3♣. 9. — 3♥. 10. — pas.

Brawo dla tych z Państwa, którzy nie chybili ani razu. Chociaż i jeden czy dwa błędy też są dobrym wynikiem. Ale jeśli komuś zdarzyło się mieć więcej niż cztery błędy — radzimy wrócić do początku rozdziału. Powtórka się przyda!

W licytacji najważniejsze jest, aby obaj partnerzy przez poszczególne odzywki rozumieli TO SAMO. W historii brydża powstało wiele najróżniejszych konwencji licytacyjnych. Stosowanie jednak nawet znakomitej konwencji jest możliwe tylko pod tym warunkiem, że zna ją partner.

Dlatego, kiedy rozpoczynamy grę w nowej partii z nieznanymi graczami, warto jest zapytać, jak oni rozumieją odzywki od razu na wysokości dwóch, trzech, itp.

Wspomnieliśmy już, że w brydżu istnieje wiele systemów licytacyjnych i konwencji. Zapoznamy Państwa z najprostszą konwencją tzw. czterotreflówką, dzięki której możemy uzyskać od partnera niezwykle cenne informacje — mianowicie — ile ma asów. Jest to wiadomość bardzo ważna, jeżeli zamierzamy licytować szlemika lub szlema.

Konwencja ta polega na tym, że zalicytowanie 4♣ wówczas, kiedy para ma mocną kartę, nie oznacza wcale tego koloru, a jest po prostu pytaniem o ilość asów. Odpowiedzi są proste.

4♦ — 0 asów
4♥ — 1 as
4♠ — 2 asy
4BA — 3 asy
5♣ — 4 asy

Jeżeli w trakcie licytacji przekroczyliśmy już wysokość 4♣, to pytanie o asy zastępujemy odzywką 4BA. Odpowiadamy także kolejnymi szczeblami tj. 5♣ — 0 asów, 5♦ — 1 as itd.

Przykład. W licytacji:

W	E
1♥	3♥
4♣	

jest oczywiście pytaniem o liczbę asów u E.

13. Zaczynam rozgrywać

Po zakończeniu licytacji rozpoczyna się druga faza gry — rozgrywka. **Realizacji podlega najwyższe zobowiązanie. W parze, która je podjęła, rozgrywa ten gracz, który pierwszy zgłosił w czasie licytacji kolor będący atutowym.**

Oto przykład:

N	N	S	W
1♣	1♥	1♠	pas
4♠	pas	pas	pas

Wprawdzie ostateczny kontrakt zapowiedział gracz N, ale rozgrywać będzie S gdyż on pierwszy zalicytował kolor pikowy, będący atutowym.

Jak bierze się lewy? Są trzy sposoby ich zdobywania:

- a) na honory;
- b) na blotki longerów;
- c) na przebitki.

14. Lewy na honory

Głównym źródłem lew są najstarsze karty, czyli honory. W przeciętnym rozdaniu wszyscy czterej gracze łącznie biorą na nie 10—11 lew.

Resztę lew biorą blotki jako forty i przebitki. Jak z tego wynika, w braniu lew decydującą rolę spełniają honory.

Wiesz już, że lewę bierze ten z graczy, który dołożył najstarszą kartę w zagranym kolorze. Oczywiście więc, że as musi wziąć lewę. Gdy as zostanie zgrany, najstarszą kartą będzie król i on z kolei bierze lewę. Po nim bierze lewę dama. Mając zatem w jakimś kolorze A K D weźmiemy w nim trzy lewy na honory. Czy jednak tylko posiadanie trzech najwyższych kart w kolorze może dać w nim trzy pierwsze lewy?

Nie! w Brydżu bowiem nie ma obowiązku zagrywania czy dodawania w pierwszej lewie asa, a w drugiej króla. Lewę weźmiemy zawsze jeżeli dodamy do niej kartę, której przeciwnik nie będzie mógł zabić wyższą. Jak to jest możliwe — ilustrujemy na przykładzie:



Jeżeli z pozycji S zagramy blotkę i na blotkę przeciwnika położymy waleta, weźmiemy lewę ponieważ E nie ma starszej karty w tym kolorze. Gdy S po dojściu do ręki, znów zagra blotkę, król już nie weźmie lewy. Taki sposób rozgrywki nazywamy **impasem**. Polega on na próbie zastąpienia starszej karty — bezpośrednio niższą. Jeżeli brakująca figura jest u gracza siedzącego przed układem impasowym, tzw. widłami, lewy nie oddamy. Taki udany impas zastąpi nam figurę, w tym wypadku króla i da tę samą ilość lew co A K D. Gdy zachodzi potrzeba, impasować możemy każdą brakującą nam kartę, np.



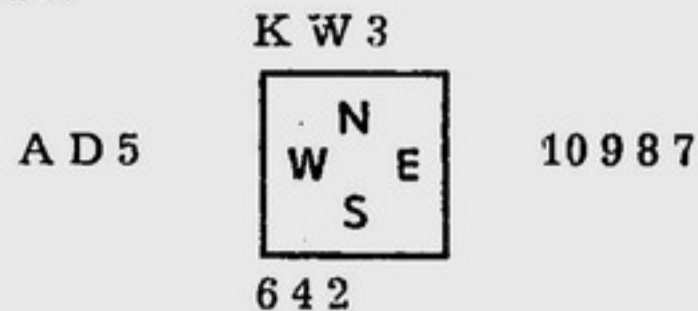
W tym przykładzie możemy próbować nie oddać żadnej lewy zagrywając dwukrotnie blotkę od S i kładąc za pierwszym razem dziesiątkę, a za drugim razem damę. Jest to tzw. podwójny impas, gdyż impasujemy dwie brakujące nam figury. Zastając obie przed widłami, nawet A D 10 może zastąpić A K D. Oczywiście, że przy podwójnych impasach za pierwszym razem trzeba robić niższy.

A oto przykłady różnego rodzaju impasów:

Przykład 1

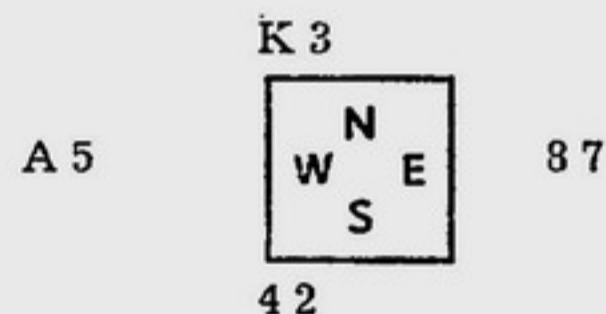


Przykład 2



W obu przykładach tylko przy zagrywaniu blotką od S wyimpasujemy damę u W. Pamiętajmy, że istotnym warunkiem zrobienia impasu jest zagranie z drugiej ręki do widci.

Wziąć lewę na króla z blotkami możemy wówczas, gdy zagramy do niego z przeciwnej ręki, np.



Po zagranie blotką od S dostaniemy lewę na króla. Zapamiętajmy: nim przystąpimy do rozgrywania jakiegoś koloru, zastanówmy się, z której ręki należy to zrobić, aby wykorzystać układy impasowe.

Sekwensy. Na przykładach impasów widzieliśmy, że król lub dama może nie wziąć lewy. Pewność, że figura weźmie lewę, w kolejności jej starszeństwa, mamy tylko wtedy, gdy znajduje się w sekwensie, który tworzą co najmniej trzy kolejne karty.

Jest to zupełnie logiczne. Przecież każda karta w sekwensie ma praktycznie biorąc tę samą wartość co najstarsza, np. w sekwensie D W 10 — dziesiątka ma wartość równą damie, bo przeciwnicy mają od niej tylko dwie starsze karty — asa i króla. Inaczej mówiąc, są to po prostu jakby trzy damy w jednym kolorze. Dwie z nich spędzą asa i króla, gwarantując w ten sposób trzeciej wzięcie lewy. Na możliwość wzięcia lewy na sekwens nie ma wpływu to, czy jest on pełny, tzn. znajduje się w jednym ręku, czy też złożony, tzn. karty tworzące go są rozłożone u obu partnerów, np.

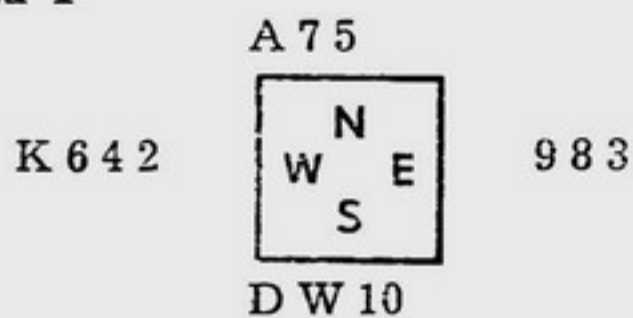


Trzy lewy wezmą WE na pełny sekwens pikowy, jak i na złożony kierowy.

Najbardziej opłaca się wyrabiać sekwensy od króla i damy. Niższe natomiast głównie

wtedy, gdy mamy na drugim ręku starszą figurę. Wówczas tworzy się z tą figurą układ impasowy, np.

Przykład 1



Przykład 2



Przykład 3



We wszystkich trzech przykładach zagrywając na impas od S, dzięki korzystnemu położeniu brakującej figury, weźmiemy lewy tak samo jakby to były w przykładzie pierwszym — A K D, w drugim — K D W, a w trzecim — D W 10.

Sekwens od waleta lub dziesiątki może dać lewę nawet wtedy, gdy karta na drugim ręku jest o dwa szczeble wyższa, np.

Przykład 1

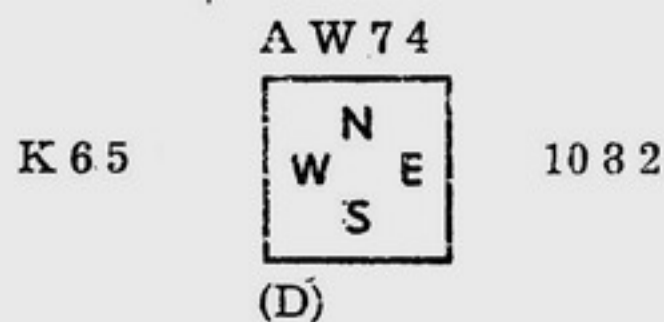


Przykład 2



Zagrywając dwukrotnie od S na impas, weźmiemy w pierwszym przypadku dwie lewy. W drugim, pomimo niekorzystnego położenia asa, weźmiemy lewę w tym kolorze.

Musimy tu jeszcze zwrócić uwagę, że im więcej starszych kart zejdzie w jednej lewie, tym niższa weźmie następną. O tym muszą pamiętać zawsze wistujący, gdy rozgrywający zagra figurą do układu impasowego, np



S zagrał damę. Co ma robić W skoro widzi, że jego król w żadnym wypadku nie weźmie lewy. Widzimy, że jeżeli nie zabije damy królem, to rozgrywający, dodając blotkę od N i impasując powtórnie waletem, weźmie trzy lewy: na damę, waleta, asa. Natomiast, jeśli W przebije damę królem, to S musi nadbić asem. Wówczas w tej jednej lewie zejdą się trzy najstarsze honory. Wobec tego drugą lewę weźmie już walet a trzecią — dziesiątka. Jeżeli ta dziesiątka jest u E, to weźmie on na nią lewę. W kładąc na damę bezwartościowego w tej sytuacji króla, stworzył możliwość wzięcia lewy partnerowi, o ile posiada on dziesiątkę w tym kolorze.

Bicie figury ma na celu wypromowanie partnerowi lub sobie karty niższej od zagranej. Natomiast, jeśli widzimy, że przez położenie figury wyrabiamy przeciwnikowi bezpośrednio niższą kartę, kłaść jej najczęściej nie należy. Zatem, jeżeli zagrano z pojedynczego honoru, to powinniśmy go bić, bo jest szansa, że wypromujemy tym lewę partnerowi.

Słuszność takiego postępowania ilustrują przykłady:

Przykład 1



Przykład 2



Po zagraniu waletem, należy w pierwszym przypadku przebić królem, bo nie wiemy komu promujemy dziesiątkę. Natomiast w drugim — widząc, że zabicie waleta promuje dziesiątkę przeciwnikowi, należy go przepuścić, a kłaść króla dopiero na dziesiątkę. Gdybyśmy zabili waleta, wypromowana przeciwnikowi dziesiątka weźmie lewę. Natomiast po jego przepuszczeniu a zabicie dopiero dziesiątki, wypromujemy dziewiątkę partnerowi i przeciwnik weźmie tylko jedną lewę w tym kolorze.

Zasady, którymi kierujemy się przy przebijaniu honorów, dyktują nam sposób rozegrania układu:

A 6 5 3 W E D 4 2

w którym możemy dostać lewę na damę tylko wówczas, gdy po zgraniu asa (może być singleton król) wyjdziemy blotką do damy.

15. Lewy na blotki

Lewę na blotkę możemy wziąć tylko wówczas, gdy przeciwnicy nie mają już kart w tym kolorze i nie posiadają atutów. Ponieważ trzy pierwsze lewy w każdym kolorze biorą honory, blotka stać się może fortą dopiero w czwartej lewie.

Wyrabianie (fortowanie) blotek polega na trzykrotnym zagranie w dany kolor. W ten sposób honory zostaną zgrane, a czwarta i dalsze blotki w tym kolorze przeważnie już będą fortami. Wyrobić bowiem możemy tyle blotek ile więcej mamy na jednym ręku kart w danym kolorze od któregokolwiek z przeciwników, np.

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

Jako **S** rozgrywamy kontrakt bezatutowy. Rozpatrzmy możliwości wyrobienia fort w poszczególnych longerach.

Piki — w tym kolorze wyfortujemy dwie blotki, bo o tyle pików więcej mamy na jednym ręku niż przeciwnik **W**.

Kiery — ten longer da nam o jedną kartę więcej niż przeciwnik **E**.

Kara — nie możemy wyfortować czwartej blotki u **N** z tego prostego powodu, że **W** ma również cztery karty w tym kolorze.

Gdyby kiery i kara rozłożyły się u przeciwników po trzy, można by w każdym z tych kolorów wyrobić jeszcze lewę więcej. Natomiast gdyby piki rozłożyły się 5:0, nie wyrobilibyśmy sobie w nich ani jednej fort. Z tego widać, że **możliwość wyfortowania longera jest ściśle uzależniona od podziału brakujących kart tego koloru u przeciwników.**

W większości rozgrywek będziemy mieli do wyboru fortowanie blotek w dwóch, a czasem w trzech kolorach. **Najważniejszym więc zagadnieniem jest przystąpienie od razu do wyrabiania fort w tym kolorze, który daje największe szanse, że cel ten osiągniemy.**

Im longer będzie dłuższy, tym więcej będziemy mogli w nim wyrobić fort. To oczywiście. Jednak zasadniczy wpływ na szanse wyrobienia ma nie długość longera, a łączna ilość kart jaką wraz z partnerem posiadamy w tym kolorze. Na przykład posiadamy pięciokartowego longera. Jeżeli partner ma w nim tylko dwie karty, wówczas po zgraniu trzech lew w tym kolorze, czwarta karta będzie fortą tylko wówczas, gdy brakujące sześć podzielią się po trzy.

Zgodnie z rachunkiem prawdopodobieństwa, taki szczęśliwy podział zastaniemy przeciętnie co trzeci raz, a więc są zbyt małe szanse aby liczyć, że wyfortuje się czwarta karta longera.

16. Kolor uzgodniony

Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa, gdy łącznie z partnerem posiadamy osiem kart w jakimś kolorze. Wtedy bowiem zastaniemy przeciętnie nie raz, lecz dwa razy na trzy, brakujące nam pięć kart rozłożone 3:2. Mając już taki kolor możemy przyjmować, że weźmiemy w nim lewy na blotki począwszy od czwartej karty. Przy tym obojętne jest czy nasza ósemka kart jest podzielona 4:4, 5:3 czy też 6:2. Nie ma to bowiem żadnego wpływu na rozłożenie pozostałych kart tego koloru u przeciwników. **Kolor, w którym posiadamy łącznie z partnerem już osiem kart, nazywamy kolorem uzgodnionym.**

Im więcej kart w kolorze posiadamy łącznie z partnerem, tym więcej możemy wyrobić sobie blotek. Na przykład, przy dziewięciu kartach prawie w 40% przypadków brakujące nam cztery będą rozłożone 2:2 i już trzecia karta będzie fortą. Tymi kryteriami musimy się kierować przy wyborze longera, w którym chcemy wyfortować sobie blotki.

W rozgrywce naczelnym dążeniem powinno być wyrobienie lew sobie, a nie przeciwnikowi. Dlatego w pierwszym rzędzie powinniśmy rozgrywać te kolory, w których masz możliwość wyrobienia fort.

Przykład

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

W tym rozdaniu przez zagranie asa oraz króla kier, karo czy trefl, wyrabiasz przeciwnikowi dwie fort bez żadnej dla siebie korzyści. Jeżeli natomiast rozegrasz piki, od-

dasz przeciwnikowi lewą, lecz równocześnie uzyskasz dwie na wyrobione blotki.

17. Lewy na przebitki

Przy grze kolorowej (atutowej), poza lewami na honory i wyrobione blotki longerów, możemy je brać jeszcze na przebitki. Wynika to z zasady, że karta w kolorze atutowym jest starsza od jakiegokolwiek karty w innym, tzw. bocznym kolorze.

Przebitką nazywamy dołożenie atutu do lewy zagranej w innym kolorze. Pamiętajmy jednak, że jest obowiązek dodawania do koloru, a więc dołożyć atutu i wziąć lewą przebitkową możemy jedynie wtedy, gdy nie mamy już karty w zagranym kolorze. Oczywiście, jeżeli więcej niż jeden gracz dołoży do lewy atutu, bierze ją ten, który dołoży najstarszą, czyli robi nadbitkę. Podkreślamy, że w brydżu nie ma przymusu dokładania atutu do lewy. Podkreślamy to, ponieważ w wielu innych grach istnieje taka zasada. W brydżu, nie mając do koloru, możemy dołożyć atutu lub jakąkolwiek inną kartę.

Posiadanie renonsu, a więc możliwość natychmiastowej przebitki, jest dość rzadkim przypadkiem. Natomiast prawie zawsze możemy go sobie wyrobić, o ile dziadek ma w bocznym kolorze singletona lub dubletona. Wówczas zagrywając raz, względnie dwa razy w ten kolor, wyrabiamy sobie renons.

Przykład

<p>♠ K D W 4 ♥ 10 9 3 ♦ D 10 ♣ K D W 4</p>	<p>♠ 5 2 ♥ K 7 5 ♦ A 8 6 2 ♣ A 8 6 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ 10 9 6 3 ♥ 8 2 ♦ W 9 5 4 ♣ 10 9 7</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ A 8 7 ♥ A D W 6 4 ♦ K 7 3 ♣ 3 2</p>											

S rozgrywa 4♥. Aby je wygrać musi wziąć 10 lew. Na honory i forty atutowe dostanie tylko dziewięć: jedną w pikach, pięć w kierach, dwie w karach i jedną w treflach. Dziesiątą lewą może wziąć jedynie wtedy, gdy przebiję trzeciego pika atutem. Ale jak to zrobić, jeżeli pierwsze wyjście było królem trefl?

Po zabiciu asem, rozgrywający powinien zagrać pika, zabić asem i powtórzyć blotką pik. Następnie, gdy dojdzie do ręki, powinien zagrać trzeciego pika. Ponieważ nie będzie już w dziadku tego koloru, więc dołoży atutu, biorąc brakującą lewą.

Musisz sobie zdać jednak sprawę, że nie każda przebitka przynosi dodatkową lewą. Prosimy zwrócić uwagę, że rozgrywający mógł zamiast renonsu w pikach wyrobić sobie w ręku renons w treflach. Wówczas

wziąłby nie jedną, ale dwie lewy przebitkowe. Pomimo to nie wziąłby ani jednej lewy więcej, aniżeli grając bez przebitki. Dlaczego?

Otóż w ręku, w którym jest więcej atutów biorą one lewy jako forty, o czym pisaliśmy w poprzednim rozdziale. Zatem przebijanie nimi to tylko zmiana sposobu wzięcia na nie lew, w dodatku często szkodliwa.

Drobrowolne przebijanie w ręku, która posiada więcej atutu, opłaca się tylko wówczas, gdy możemy zagrać na dwustronne przebitki. Ten sposób ma na celu wzięcie lew oddzielnie na wszystkie atuty na obu rękach, np.

<p>♠ 9 ♥ K W 9 4 ♦ W 8 3 2 ♣ K D W 9</p>	<p>♠ D W 2 ♥ A 7 5 3 2 ♦ A K 5 4 ♣ 10</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ 8 7 6 4 ♥ D 8 6 ♦ D 10 6 ♣ 7 5 4</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ A K 10 5 3 ♥ 10 ♦ 9 7 ♣ A 8 6 3 2</p>											

S gra szlemika pikowego. W zaatakował królem trefl. Rozgrywający, po odebraniu atutów, wziąłby tylko 9 lew. Jeżeli jednak będzie przebijal na jednym ręku kiery, a na drugim trefle — weźmie 12 lew.

Zwracamy uwagę na to, że zanim zacznie się grać na dwustronne przebitki należy wpierw odebrać lewy w trzecim bocznym kolorze, w tym przypadku — karowym. Gdybyśmy tego nie zrobili, w ostatnich kartach zostałyby przeciwnikom same atuty i nie wzięlibyśmy już lew karowych.

18. Przed pierwszym wyjściem

Licytacja się skończyła. Rozgrywać ma przeciwnik po naszej prawej stronie. Musisz zatem rozpocząć pierwszą lewą, czyli zawistować. I tu wylania się problem: w co? Cel jest wiadomy — wziąć jak największą ilość lew — i co najważniejsze — nie dopuścić, aby przeciwnicy zrealizowali zapowiedziany kontrakt. Zadanie wistujących przede wszystkim polega na tym, aby ROZGRYWAJĄCY WZIAŁ O JEDNĄ LEWĘ MNIEJ NIŻ ZAPOWIEDZIAŁ, CZYLI ŻEBY NIE ZREALIZOWAŁ SWOJEGO KONTRAKTU.

Dlatego zawsze, ilekroć masz na ręku tyle lew, że wzięcie ich obala kontrakt przeciwników — to nie oglądając się na nic bierz te lewy! Tak szczęśliwie bywa jednak rzadko w praktyce i wówczas musisz dokonać wyboru karty, w którą wyjdiesz.

Do powzięcia decyzji, którą kartą zaatakować, służą nam następujące informacje:

— lokalizacja honorów i skład własnej ręki,

- licytacja partnera,
- licytacja przeciwników.

Przypomnijmy (za Culbertsonem) kolejność — ustawioną według jakości — wistów przeciwko grze bez atutu oraz kontraktem kolorowym.

I tak przeciwko bez atutu, mając

- Pełny kolor — gramy z góry,
- A K W 5 4 3 2 lub lepszy — wychodzimy w asa,
- A K D 10 5, A K D 3 2, A K D 3 — wychodzimy królem,
- A D W 10 5 4, A D W 6 4 3 2 — wychodzimy damą,
- K D W 5 (lub więcej) — gramy królem,
- A K 7 5 4 3 — gramy w piątkę, jako czwartą najlepszą kartę w kolorze, natomiast jeżeli mamy boczne dojscie, atakujemy figurą,
- K D 6 5 4 3 2 lub D W 6 5 4 3 2 — gramy starszą figurą,
- D W 10 3 2 (lub więcej blotek) — gramy damą,
- A K 4 3 2, A D 3 2, A W 4 3 2, K D 4 3 2 — gramy w trójkę, jako czwartą najlepszą kartę w kolorze,
- D W 10 5, K D 10 5, D W 9 5 — wistujemy najstarszą figurą,
- dowolny kolor pięć lub sześciokartowy — w czwartą kartę najlepszą tego koloru np. D 9 7 6 5 — wychodzimy szóstką,
- trzy blotki — gramy w najstarszą lub środkową,
- inne możliwości — unikamy wyjścia z konfiguracji D W 5, K D 6 lub A K 5 o ile wykluczona jest długość w tym kolorze u partnera, nie wychodzimy też z dubletonów w rodzaju: as (król lub dama) i blotka.

Uwaga! Blotki podaliśmy tylko przykładowo, gdyż chodzi o ich ilość, a nie określoną wielkość, z tym, że istotne jest, aby wistować czwartą najlepszą kartą w kolorze.

Natomiast przeciwko kontraktom kolorowym, mając

- A K D, A K W lub A K 3 2 wistujemy w króla lub asa — zależnie od ustaleń,
- blotki atutu, atakujemy nimi o ile rozgrywający licytował dwa kolory, a jego partner poparł go tylko w atutowym,
- singletona asa lub dubla A K — w figurę, z tym że z A K sec chodzimy inaczej niż ustalona kolejność z A K i blotki. Wist ten dajemy tylko wtedy, gdy partner ma pewne dojscie,
- K D W (także z blotkami) — gramy królem,
- A i blotka bądź singleton król w kolorze partnera — wistujemy asem, a następnie blotką, w drugim przypadku — królem,
- singletona — gramy w niego, pod warunkiem posiadania bądź zatrzymania w atutu, bądź przynajmniej trzech blotek atutu, a także

wówczas, gdy możemy liczyć na górne honory u partnera,

- D W 10 (także z blotkami) — w damę,
- dowolny sekwens — górną kartą,
- A K 3 2 — gramy króla lub asa (stosownie do uzgodnienia),
- K D 10 (również z blotkami) — gramy królem,
- singletona przy trzech blotkach atutu — wychodzimy w tegoż singletona, podobnie postępujemy z dubletonem,
- A 5 i zatrzymanie w atutu — gramy asa, a potem blotkę,
- trzy blotki, trzeciego asa lub króla w atutu — gramy najmniejsze atutu,
- kolor podtrzymany przez partnera — wistujemy w ten kolor,
- W 10, W 10 5, D W — atakujemy w starszą figurę,
- trzy lub cztery blotki — gramy w blotkę najstarszą (z czterech), bądź środkową (z trzech).

Przedstawione tu walory poszczególnych wistów mają jedynie charakter orientacyjny. W brydżu nie ma — i być nie może — ścisłych reguł, obowiązujących we wszystkich sytuacjach. **Jedno wszakże należy mieć na uwadze przed pierwszym wyjściem; jeżeli mamy na rękę wystarczającą liczbę lew do obłożenia kontraktu, TO BIERZEMY TE LEWY! Pamiętajmy bowiem, że jedynym i zasadniczym obowiązkiem obrońców jest położenie kontraktu przeciwników BEZ JEDNEJ!**

Z punktu widzenia taktyki pierwszy wist powinien spełniać dwie zasady — być agresywnym, atakującym w najsłabszy punkt przeciwnika, a zarazem musi być bezpieczny, czyli taki, który nie spowoduje utraty lewy, jaką możemy wziąć na posiadane przez nas lub naszego partnera honory. Zasada „bezpieczeństwa wistu” jest szczególnie ważna wówczas, kiedy gramy w turnieju par na zapis maksymalny. Natomiast przy grze meczowej (a także robrowej) warto zaryzykować wypuszczenie ewentualnej nadrobki, aby mieć szanse obalenia kontraktu.

Jeżeli do ciebie należy pierwszy wist, to przede wszystkim przeanalizuj licytację przeciwników. **Uwaga! Jeżeli nie jesteś pewny, że licytacja ma charakter naturalny, dokładnie wypytaj o znaczenie poszczególnych odzywek.** Ustalisz w ten sposób orientacyjnie, jak wyglądają składy poszczególnych rąk i jaka — ewentualnie — jest lokalizacja honorów. Przed każdym wistem rozważ też, ile lew musisz wziąć, aby przeciwnicy przegrali zapowiedziany kontrakt. Ile — analizując dalej — masz sara lew pewnych, co ci jest potrzebne w karcie partnera, aby zyskać dodatkowe lewy. Na przykład, jeżeli przeciwnicy zapowiedzieli kontrakt 3 BA, po nieskomplikowanej licytacji 1 BA — 3 BA, a ty masz rękę o sile 13 PC, to możesz być prawie pewny, że partner ma w swoich kartach maksimum jedną damę lub waleta. Atakować zatem musisz tak, aby chronić własne honory.

Podobnie też z liczbą blotek w kolorze atutowym. Jeżeli przeciwnicy otwierają z piątek i kolor atutowy został podniesiony w naturalnej licytacji, to na ich osi znajduje się co najmniej osiem atutów. Jeśli zatem masz cztery blotki atutu, to partner ma powyżej singletona.

I jeszcze jedna, chyba niezbędna, uwaga ogólna. Mianowicie nie sugeruj się opowieściami czy też publikacjami o niezwykłych, a nietypowych wistach arcymistrzów. W codziennej praktyce, jeżeli będziesz omijał **po d a w o w e** kanony wistu, znacznie więcej będziesz miał strat aniżeli korzyści. Nie sil się zatem na oryginalność, nie staraj się zagrać tak, aby zadziwić świat. Solidność podczas obrony jak najbardziej obowiązuje.

Zabranie przez partnera głosu w licytacji także daje nam pewne informacje, które musisz uwzględnić przy rozważaniach nad pierwszym atakiem. Przede wszystkim możesz wówczas domniemać, że honory w ręku partnera są zgrupowane w kolorze wejścia. Z dalszej licytacji, po wejściu partnera, możesz się dowiedzieć, czy przeciwnicy mają zatrzymanie w kolorze wejścia czy też nie. Będzie o tym świadczyło zatrzymanie się w 3 BA bądź zalicytowanie wyższego kontraktu kolorowego. Zwłaszcza zapowiedź 5♣ bądź 5♦ przez przeciwników będzie dowodziła, że mają oni (bądź któryś z nich) krótkość w kolorze partnera i nie mają dostatecznie silnych zatrzymań, by grać bez atutu. Ale nawet, jeżeli przeciwnicy zatrzymują się w 3 BA, a nasz partner licytował jakiś kolor, to najczęściej właśnie ten kolor należy atakować.

Przyjmijmy ogólną zasadę. Z pierwszym wistem **NIE SPIESZ SIĘ!** Analizuj informacje, jakie otrzymałeś podczas licytacji od przeciwników i partnera. Wyjaśnij znaczenie odzywek. Niechaj ci nie wystarcza, że usłyszałeś nazwę jakiegoś systemu. Niechaj przeciwnicy dokładnie sprecyzują zarówno treść odzywek jak i tzw. wykluczenia, czyli układy przewidziane w systemie do innych odzywek bądź otwarć. Dopiero tak uzbrojony w wiedzę o kartach przeciwnika, konfrontuj uzyskane informacje z charakterem ręki, którą masz.

Oto jeszcze kilka wskazówek, które ułatwią rozwiązanie dylematu, w co zaatakować.

Jeżeli partner zalicytował jakiś kolor — należy wyjść w ten kolor najstarszą kartą, a jeśli weźmie ona lewę — kontynuować grę w ten sam kolor.

O ile partner nie zabierał głosu w licytacji, to przy pierwszym wyjściu musisz kierować się tym, co sam masz w kartach oraz informacjami uzyskanymi w kolejnych zapowiedziach przeciwników. I tak przeciwko grze w kolor wychodź — jeżeli tylko masz — w singletona lub dubletona, licząc że partner ma w tym kolorze odpowiednią ilość najstarszych kart i da ci przebitkę.

Przeciwko grze bez atutu wychodź w najdłuższy kolor, aby — ewentualnie wyrobić, forty.

Przykład

<p>♠ D W 10 8 5 ♥ A 3 ♦ 6 4 2 ♣ A 8 6</p>	<p>♠ K 7 2 ♥ K W 9 8 ♦ 7 5 ♣ K 9 5 2</p>	<p>♠ 9 4 ♥ 7 6 5 2 ♦ D W 10 9 ♣ 7 4 3</p>									
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>				N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										
<p>♠ A 6 3 ♥ D 10 4 ♦ A K 8 3 ♣ D W 10</p>											

Po licytacji przeciwników:

S	N
1 BA	3 BA

wistujesz siedząc na pozycji W. Najlepszy wist to oczywiście dama pik, a po dojściu któryś z asów — kontynuujesz wist pikowy. Tak broniąc się wyrobisz sobie dziesiątkę i blotki pikowe, a zgrywając je obalisz kontrakt przeciwników.

Unikaj wyjścia w singletona atutu oraz wyjść w blotki z koloru, w którym masz pojedynczą figurę — waleta, damę czy króla.

Bezpieczne jest — wyjście z sekwensu — wychodzisz w najstarszą figurę — w ten sposób nie stracisz lewy.

Jeśli przeciwnicy licytowali wszystkie kolory, to wychodzisz w jeden z kolorów zgłoszonych przez przeciwnika z lewej strony, o ile w tym kolorze masz tylko blotki.

Tyle na temat pierwszego wistu.

Jeżeli weźmiesz lewę w dowolnej fazie rozgrywki, to przede wszystkim sprawdź — czy nie masz w ręku pewnych lew, których wzięcie spowoduje — uwzględniając lewy, które już z partnerem zainkasowałeś — przegranie kontraktu. Jeżeli tak — to natychmiast ściągaj owe kładące przeciwników lewy.

W innych przypadkach przede wszystkim staraj się wyjść w ten kolor, w który wistował twój partner. Jako zasadę możesz też przyjąć, że jeżeli rozgrywający gra w jakiś kolor — to ty powinieneś w inny!

Przy braku wskazówek od partnera — np. gdy lewy bierzesz tylko ty — popatrz co leży na stole. Wychodź w ten kolor, w którym na stole znajduje się najwięcej figur, o ile stolik leży za tobą; jeśli po tobie — kartę będzie dodawał rozgrywający, a „stolik” dopiero na końcu, to wychodź w ten kolor, w którym na stoliku leżą same blotki. Zmusisz w ten sposób rozgrywającego do bicia wysokimi figurami, gdyż inaczej lewę będzie mógł wziąć nasz partner na jakąś niską kartę.

ROZGRYWKA

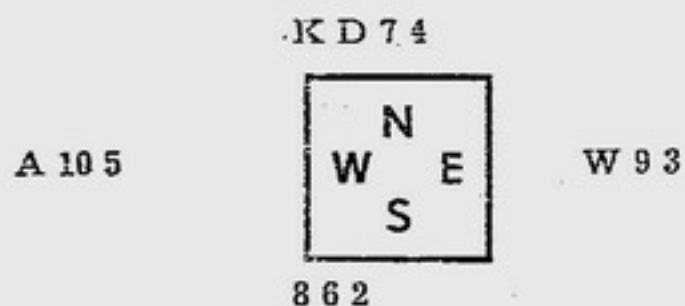
Licytacja się skończyła; przeciwnik z lewej kładzie na stół kartę pierwszego wistu, twój partner wyklada dziadka a Ty przystępujesz do rozgrywki. Czy wiesz jaki grasz kontrakt, w jaki kolor i na jakiej wysokości? Jeśli nie, masz prawo zapytać o to któregoś z pozostałych graczy i to w dowolnym momencie gry; jeśli jednak chcesz poprosić o powtórzenie całej licytacji, musisz to zrobić przed dołożeniem z dziadka pierwszej karty. Moment dołożenia ze stołu karty do pierwszej lewy jest ważny jeszcze z innego powodu. Zanim zagrasz z dziadka pierwszą kartę, powinieneś podziękować partnerowi za wyłożoną rękę (nawet jeśli nie tak wyobrażałeś ją sobie w świetle licytacji); a następnie — **ułożyć plan gry**. Planowanie rozgrywki to nic innego jak policzenie lew już gotowych do wzięcia i zastanowienie się, w jaki sposób wyrobić pozostałe. Aby jednak taką kalkulację przeprowadzić, musisz wiedzieć ilu lew możesz oczekiwać w każdym z kolorów i w jaki sposób te kolory rozgrywać, aby mieć jak największą szansę na uzyskanie lew dodatkowych.

ROZGRYWKA POJEDYNCZEGO KOLORU

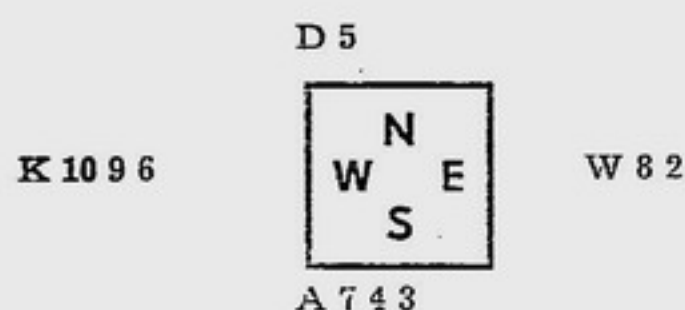
Wszystkich interesujących pod względem rozgrywkowym kombinacji danego koloru, rozłożonego na dwóch rękach, jest około tysiąca. Rozważymy tylko niektóre z nich, ale zaprezentowane poniżej techniki rozgrywki mają znaczenie uniwersalne i stanowią klucz do poprawnego analizowania i rozgrywania wszystkich pozostałych układów.

1. Podgrywanie honorów

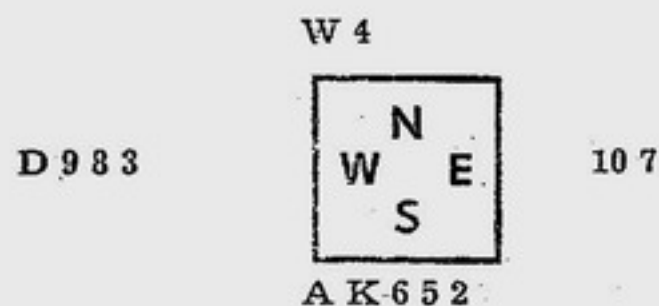
Podgrywanie honorów, a więc wychodzenie w blotkę z ręki do honoru lub grupy honorów w stole (i vice versa) stanowi skuteczną metodę wyrabiania dodatkowych lew. Zagrywanie w honor lub spod honoru nie daje nam możliwości wykorzystania dobrego położenia brakujących figur i zagrań tych należy w miarę możliwości unikać, preferując wyjścia do honorów.



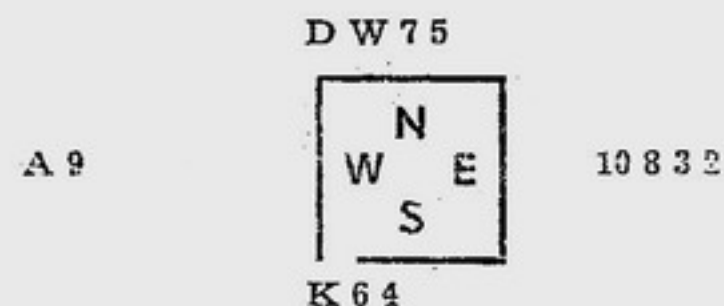
Wychodząc dwukrotnie z ręki, rozgrywający (S) weźmie w tym kolorze trzy lewy, dzięki korzystnemu położeniu asa i podziałowi brakujących kart po trzy.



Tylko zagranie spod asa do damy w stole pozwoli wziąć dodatkową lewę. Motyw ten jest już mniej widoczny przy takim rozkładzie:

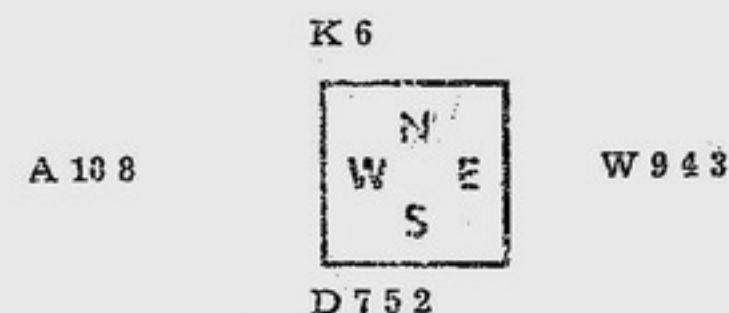


Walet w stole stwarza dodatkową szansę. Zamiast grać „as, król i malutkie”, wychodzimy w pierwszej lewie blotką do waleta i bierzemy cztery lewy nie tylko przy podziale brakujących kart po trzy, ale także wówczas, gdy W ma D x lub D x x x.



Popularnym błędem jest tu zagranie blotki do figury w stole i „nawrócenie” blotką do króla. Owszem, nawrócić trzeba, ale bocznym kolorem do ręki, aby powtórzyć zagranie małym do stołu.

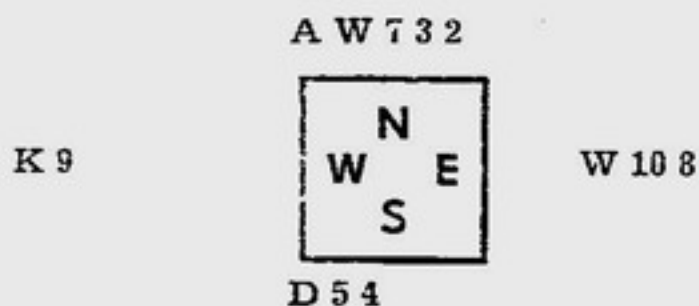
Przy dwóch rozdzielonych honorach, wychodzić należy zazwyczaj do tej ręki, w której honor jest krótszy.



Po zrobieniu pierwszego wyjścia ze stołu, nie możemy liczyć na więcej niż jedną lewę. Gdy jednak pierwsze wyjście nastąpi z ręki, W musi przepuścić i po wzięciu lewy na króla zagramy potem dwa razy „dołem”, co wypromuje nam damę.

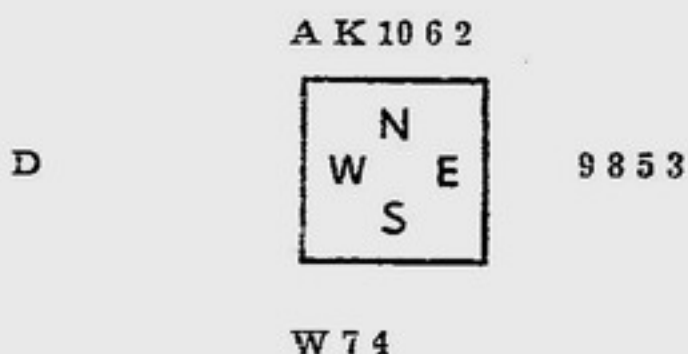
2. Impasowanie

Zrobienie impasu jest tylko środkiem do celu, a nie celem samym w sobie i dlatego przy układzie jak niżej:



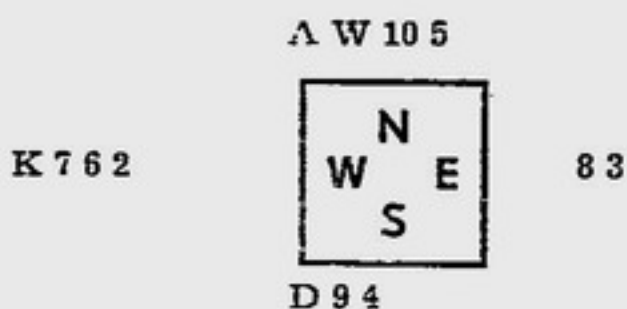
wyjście na impas powinniśmy zrobić blotką, a nie damą. Dzięki temu nie oddamy w tym kolorze żadnej lewy, co nie byłoby możliwe po zagranie damą, na którą W położyłby oczywiście króla.

Nawet przy tak bezpiecznie wyglądającym rozkładzie:



wyjście w waleta spowoduje stratę lewy.

Przy rozkładzie:



pierwsze wyjście możemy zrobić damą, bo posiadamy wystarczającą ilość kart w sekwensie. Technicznie lepsze jest jednak wyjście w pierwszej lewie dziewiątką, co da nam możliwość ponowienia impasu i utrzymania się w ręku, jeśli W nie podłoży króla. Sprawdź, że po zrobieniu pierwszego wyjścia damą, będziemy musieli w trzeciej lewie wracać bocznym kolorem do ręki, jeśli W nie podłoży swojego czwartego króla.

„Głęboki” impas jest zazwyczaj właściwą rozgrywką, gdy gramy z samych blotek do układu typu A D 10. Zauważmy jednak, że głęboki impas dziewiątką jest najlepszym zagranem również w układzie:



Istotnie, impas damą możemy zawsze zrobić w drugiej lewie, a nie szkodzi sprawdzić najpierw, czy W nie ma W 10 x lub W 10 x x.

Głęboki impas jest najlepszy i przy takim rozkładzie:

A W 9 5

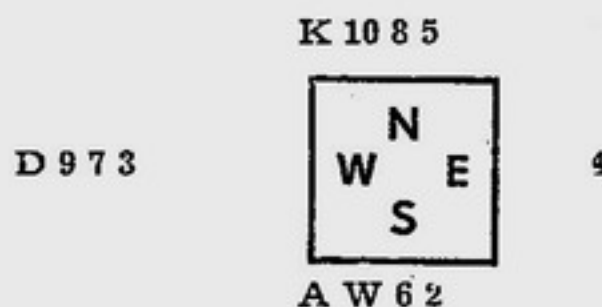


4 3 2

Jeżeli na zagraną z ręki blotkę W położy małe, impasujemy dziewiątką i bierzemy trzy lewy, gdy W ma D 10 x lub K 10 x. Jeśli na pozycji W siedzi dobry gracz, mając taki właśnie układ położy w pierwszej lewie figurę, aby zasugerować nam posiadanie K D x.

3. Impas dwustronny

Gdy brakuje nam niskiego honoru (damy lub waleta), zdarza się często, że rozkład kart umożliwi nam impasowanie u dowolnego z obrońców. Ważną rolę odgrywa wówczas wyciąganie właściwych wniosków z licytacji oraz z zagran i zrzutek. Gdy jednak to źródło informacji zawiedzie, powinniśmy dokładnie się zastanowić, czy zaimpasowanie w pewną konkretną stronę nie jest z pewnych względów lepsze.



Zaimpasowanie damy u E może być dobrym pociągnięciem, ale jeśli będzie ona czwarta z dziewiątką — i tak oddamy lewę. Nie grozi nam to jednak, gdy damy będziemy szukali u W, ale po zgraniu asa musimy wyjść w waleta, a nie w małe!

K 7 5



A W 10 4 2

Tutaj też powinniśmy impasować damę u tego z przeciwników, u którego będziemy mogli wyimpasować ją „do końca”, a więc u E!

A W



K 10 5 3 2

W tym układzie gramy blotkę do waleta i bierzemy wszystkie lewy nie tylko gdy trafimy trzecią

dame, ale także wówczas, gdy W ma D x. Przy D x u E nie mamy możliwości obronienia się przed oddaniem lewy.

W tych sytuacjach, gdy impas jest rzeczywiście dwustronny, dobry efekt może przynieść wyjście w honor z zakrytej ręki do „słabego” koloru w stole:

K 10 5 3



A W 9 8

Na zagranego waleta W może odruchowo postawić damę i będzie po kłopotcie. Jeśli jednak dołoży on blotkę, bijemy królem w stole i impasujemy damę u E.

4. Kiedy nie grać na impas?

Pomimo tego, że „impas jest duszą gry”, musimy nauczyć się rozpoznawać sytuacje, w których impasowanie jest nieskuteczne lub wręcz szkodliwe.

D W 7 2



A 6 4

Jeśli rozgrywający potrzebuje w tym kolorze trzech lew (a nie np. dwóch szybkich lew), powinien zgrać asa i wychodzić potem do figur w stole, aby zabezpieczyć się przed K x lub K x x x u W.

W 7



A D 6 5 4 2

W tak rozłożonym kolorze nie można wziąć nigdy sześciu lew. Należy więc zabezpieczyć się przed podziałem 4-1 z singlowym królem, poprzez zgranie w pierwszej lewie asa. Przy podziale 3-2 weźmiemy zawsze 5 lew, niezależnie od rozgrywki.

Motyw singlowego króla występuje również w takim układzie.

7 3 2



A D 3 5 4

Zrobienie impasu w pierwszej lewie nic nie daje. Należy więc zgrać najpierw asa (może singlowy król za ręką) i po dojściu do stołu wyjść w blotkę do damy.

W 6



A D 5 4 2

Tutaj też powinniśmy zapomnieć o impasowaniu i w pierwszej lewie wyjść w blotkę do waleta. Przy każdym podziale 3-3 weźmiemy cztery lewy, ale w ten sposób wykorzystujemy szansę, że W ma drugiego króla.

5. Rozgrywki „procentowe”

„Siłę” określonego sposobu rozgrywki wygodnie jest wyrażać w procentach. Zwykły impas jest np. rozgrywką na 50% (impasowana figura może być albo pod impasem, albo poza impasem), zaś zagranie na podział 3-3 daje szansę 36-procentową. Rozgrywkami procentowymi będziemy nazywali takie sposoby gry, przy których szansa powodzenia jest największa.

Przy takim np. układzie:

A W 7 4



K 8 6 5 2

zagranie na największą szansę jest zgranie króla i wyjście w blotkę do asa. Jest to jednak sposób rozgrywki tylko nieznacznie lepszy od impasu; przy ośmiu kartach podobnie rozłożonych, impas jest zdecydowanie lepszy od zagrania górą.

A W 9 6 4

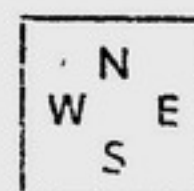


10 7 5 2

Mamy tu do wyboru trzy sposoby rozgrywki: a) zgranie asa, b) impas i potem górą, c) dwa razy na impas. Największą szansę wzięcia czterech lew daje dwukrotne zagranie na impas.

W układzie poniższym różnica procentowa między zagranie z góry i grą na impas jest niewielka:

A K 10 4



D 6 2

Po zagranie asa i blotki do damy wychodzimy z ręki i W dodaje małe. Zagranie z góry jest nieco lepsze, ale gdy S ma niewielkie nawet przesłanki do podejrzenia W o długość w tym kolorze — powinien impasować.

D 10 7 3



A 9 5 4 2

Standardowym zagranem jest tu „as i małe do damy”, ale już przy ośmiu kartach rozłożonych w ten sposób:

D 10 8 6



A 9 5 2

powinniśmy zagrać na tzw. impas culbertsonowski, a więc wyjść ze stołu w damę i jeśli zostanie ona zabita przez W królem — zaimpasować następnie waleta.

A W 5 2



10 7 6 3

Przy drugiej figurze u jednego z przeciwników możemy zawsze wziąć tu trzy lewy. Grając na drugą figurę u E wychodzimy w pierwszej lewie blotką ze stołu; grając na K x lub D x u W — zagrywamy blotkę z ręki. Wybieramy zwykle ten drugi sposób, aby bez żadnego zgadywania wykorzystać szansę K D x u W.

W 2



A 9 7 5 4 3

Na wzięcie w tym układzie pięciu lew mamy tylko jedną szansę, a mianowicie zastanie u W drugiego honoru z dziesiątką. Wychodzimy w blotkę z ręki i jeśli W zabije — wyimpasujemy potem figurę u E, jeśli zaś W położy dziesiątkę — bijemy waletem w stole i po dojściu zgrywamy asa i dobrą dziewiątkę.

Zagranem „na jedyną szansę” możemy się również popisać w układzie:

A 10 7 2



D 8 6 4 3

K 9 5

W

Jedyna realna szansa na wzięcie wszystkich lew to singlowy walet u E. Po wyjściu w damę z ręki obrońcy będą bezradni.

6. Rozgrywki bezpieczne

Niebanalne rozgrywki „stuprocentowe”, a więc zabezpieczające przed dowolnym układem u przeciwników, nie są zbyt częste. Polegają one zwykle na zachowaniu możliwości impasu w dowolną stronę po ujawnieniu się u jednego z przeciwników renonsu. Tak np. w układzie:

A K W 8 2



D 9 5

prawidłowa rozgrywka to zagranie w pierwszej lewie figury ze stołu, aby nie oddać lewy na piątą dziesiątkę.

Podobny motyw występuje w układzie:

A K 10 6 2



D 9 5 4

gdzie powinniśmy zgrać najpierw jeden z pary honorów w stole, aby zachować możliwość impasu w obie strony.

Większość bezpiecznych rozgrywek ma jednak na celu zabezpieczenie się przed pewnym konkretnym układem, jak np.:

K 7 4 2



A D 9 8 5

W 10 6 3

Grając najpierw króla, zabezpieczamy się przed podziałem 4-0 z renonsem u W; przy renonsie u E nie możemy nic zrobić.

A 7 5



K 10 6 4 2

Gramy blotkę do asa (oba przeciwnicy dokładają małe) i blotkę ze stołu, na którą E kładzie małe. Jedną lewą i tak musimy oddać, a więc kładziemy dziesiątkę, na wypadek gdyby E miał D W x x.

K W 5 2



A 9 6 3

Układ ten ilustruje, jak może zmieniać się technika rozgrywki w zależności od potrzebnej ilości lew. Trzy lewy są tu stuprocentowe: zgrywamy najpierw króla, a potem gramy blotkę do waleta. „Bezpieczna” rozgrywka na cztery lewy to wyjście w blotkę z ręki, oczywiście z zamiarem impasowania damy. Nie zgrywamy jednak w pierwszej lewie asa, aby ubezpieczyć się przed singlową damą u W.

Rozgrywka na trzy lewy w podanym wyżej układzie to najbardziej typowy przykład rozgrywki bezpiecznej: rozgrywający rezygnuje z wzięcia maksymalnej ilości lew, aby zwiększyć szansę wzięcia określonej, mniejszej ilości lew. Oto kolejne przykłady:

K W 7 4



A 5 2

Bezpieczne zagranie na trzy lewy to: król, as i małe do waleta. Rozgrywka taka jest obroną przed drugą damą u E.

K D 7 5 2



6 4 3

Jeśli potrzebujemy w tym kolorze trzech lew, gramy w pierwszej lewie blotki z obu rąk (aby zabezpieczyć się przed singlowym asem u E), a dopiero potem — do mariaża w stole.

A D W 5 2



9 5 3

Najpewniejszym sposobem wzięcia czterech lew jest tu zgranie asa w pierwszej lewie.

Podobną obronę przed singlowym królem możemy zastosować w układzie poniższym:

A D 8 7 4 3



9 5 2

Jeśli jednak musimy wziąć w tym kolorze sześć lew, nie pozostaje nam nic innego niż natychmiastowy impas.

Rozgrywki na oddanie dwóch lew są nieco trudniejsze, bo wyglądają mniej naturalnie.

A 10 6 4 2



W 5 3

Zagranie asa i blotki do waleta gwarantuje wzięcie trzech lew przy podziale nie gorszym niż 4-1.

W układzie:

10 5



A D 8 6 4 3 2

aby wziąć na pewno pięć lew, gramy w pierwszym ruchu blotkę do dziesiątki.

Przy singlu na jednej z rąk, właściwe zagranie nie zawsze jest łatwo dostrzec.

5



K W 10 7 4 3 2

Po wyjściu ze stołu i dołożeniu blotki przez E, jeśli potrzebujemy pięciu lew — powinniśmy kłaść króla. Szansa na singlowego asa u W jest równa szansie na singlową damę i dlatego musimy zagrać na taki układ, któremu mamy możliwość przeciwdziałać a więc na singla damę.

Zasadę tę powinniśmy również zastosować przy rozkładzie:

7



A D 10 9 5 3

Przy podziale 3-3 wybór właściwego impasu jest kwestią trafienia, ale przy drugiej figurze za ręką urządzi nas tylko walet i dlatego powinniśmy zaimpasować damą.

5



A W 10 7 4 2

Jeśli potrzebujemy w tym kolorze pięciu lew, nie mamy wielkiego wyboru i powinniśmy zaimpasować waletem, licząc na K D x u E. Jeśli jednak wystarczą nam cztery lewy, najlepszym zagranie jest as i blotka, aby wykorzystać szansę drugiej figury u dowolnego z przeciwników.

7. Tabela prawdopodobieństwa rozkładu

Znajomość szansy na określony podział między przeciwników brakujących w kolorze kart może oddać nieocenione usługi przy planowaniu rozgrywki. Czyste, matematyczne szanse zastania konkretnych podziałów są następujące:

Łącznie na dwóch rękach	Rozkład u przeciwników	Szansa w %
6 kart	4-3	62
	5-2	30,5
	6-1	7
	7-0	0,5
7 kart	4-2	48
	5-3	36
	5-1	15
	6-0	1
8 kart	3-2	68
	4-1	28
	5-0	4
9 kart	3-1	50
	2-2	40
	4-0	10
10 kart	2-1	78
	3-0	22
11 kart	1-1	52
	2-0	48

Jak łatwo zauważyć, jeśli obrońcy posiadają w sumie nieparzystą ilość kart, to szansa na „równy” podział jest zawsze największa i w każdym wypadku przekracza 50%. Przy parzystej ilości brakujących kart jest odwrotnie: równe podziały 3-3 i 2-2 są mniej niż 50-procentowe i są rzadsze niż podziały 4-2 i 3-1.

Jeszcze raz podkreślamy, że podane wyżej liczby stosują się tylko do sytuacji, w których z przebiegu licytacji i dotychczasowej rozgrywki nie możemy wyciągnąć żadnych wniosków co do rozłożenia u przeciwników brakujących nam kart.

KOMUNIKACJA

Dotychczasowe nasze rozważania prowadziliśmy przyjmując sztuczne założenie, że rozgrywający nie ma żadnych kłopotów z przechodzeniem z ręki do ręki i że wyrobione lewy można zawsze wziąć, zgrywając je po prostu w odpowiednim dla rozgrywającego momencie. W prawdziwej grze sytuacja nie przedstawia się tak prosto. Przepisy brydżowej rozgrywki jednoznacznie stwierdzają, że wyjście do kolejnej lewy musi być wykonane przez tę rękę, która wzięła lewę poprzednią. Jest to bardzo poważna restrykcja, bo niewiele jest rozdań, w których obecność na obu rękach wielu wysokich kart sprawia, że problemy komunikacyjne rozwiązują się niejako same. O wiele częstsze

są rozdzania, w których problemy komunikacyjne stwarzają duże kłopoty i wymagają zarówno głębokiego przemyślenia podczas planowania gry jak i staranności i uwagi w czasie prowadzenia rozgrywki.

1. Odblokowanie

Odblokowanie, a więc dołożenie lub zagranie wyższej niż jest to konieczne karty, jest najskuteczniejszym sposobem tworzenia niezbędnych dojsć. Celem odblokowania jest uniknięcie zablokowania, a więc sytuacji, gdy obecność wysokiej karty w jednej z rąk całkowicie zrywa względnie uniemożliwia efektywne dojscie do drugiej ręki.

K D 9 6 4



A 10 2

Jeśli rozgrywający chce rozegrać taki kolor bez używania bocznych dojsć, powinien wyjść dziesiątką do damy, a następnie zagrać blotkę do asa. Jeśli E nie dołoży do drugiej lewy, rozgrywający wyimpasuje teraz waleta u W. Zauważmy, że gdyby rozgrywający wyszedł w pierwszej lewie dwójką, to potrzebowałby teraz bocznego dojscia do stołu, bo na zagrana w trzeciej lewie dziesiątkę W, mający w tym momencie W x, położyłby blotkę.

W 10 3



A K 9 8 4

Przy tym rozkładzie, komunikacja bocznym kolorem będzie zazwyczaj potrzebna, ale aby zmaksymalizować swe szanse na „gładkie” rozegranie koloru, rozgrywający powinien zagrać z ręki asa i (jeśli W dołoży) odblokować się w stole dziesiątką. Po dojsciu do dziadka i wyjściu na impas waletem nie ma groźby zablokowania w stole, co mogłoby nastąpić, gdyby rozgrywający pozostawił tam W 10.

Odblokowanie może być ważne także wówczas, gdy posiadany przez nas kolor jest „pełny”, a więc nie wymaga impasowania czy podgrywania.

K 6 2



A D 9 8 7 3

Jeśli jest to nasz kolor atutowy i w początkowej fazie gry musimy zrobić przebitkę w rękę — powinniśmy przebić siódmką. Zachowanie trójki stwarza szansę na dwukrotne dojscie do stołu, co będzie możliwe przy podziale koloru 2-2.

A D 10 7



K W 9 8 2

Aby zachować możliwość manewrowania dościami w późniejszej fazie gry, najlepsze jest tutaj wyjście ósemką do asa. Zagranie to zapewnia nam dowolną komunikację między stołem a ręką w następnych trzech lewach.

Przy rozkładzie koloru 4-4 dużą uwagę powinniśmy zwracać na wysokość blotek na obu rękach.

A D W 4



K 5 3 2

Jeśli potrzebujemy dwóch dość do ręki tym kolorem, to musimy założyć podział 3-2 i po zgraniu ze stołu asa i damy — przejąć waleta królem, a następnie dość zapewni pozostawiona w ręku piątka. Gdybyśmy jednak potrzebowali czterech dość do stołu, to grać powinniśmy według schematu: dwójka do waleta, piątka do damy, król do asa i trójka do czwórki.

Właściwe gospodarowanie blotkami może być istotne również przy takim układzie:

K D 5 3



10 8 6 2

Pierwsze wyjście do mariaża należy zrobić szóstką, a gdy figura ze stołu weźmie lewę — wrócić do ręki i wyjść ósemką. Jeśli W weźmie w tej lewie asem i E dołoży do koloru, w stole pozostanie K 5, a w ręku 10 2. Da to rozgrywającemu możliwość wzięcia obu następnych lew w stole, względnie jednej w stole i ostatniej — w ręku.

Okazja do odblokowania może nadarzyć się już w pierwszej lewie. Oto kilka przykładów:

D W 5



A 7 4

Po wzięciu W w blotkę, jeśli rozgrywający potrzebuje stuprocentowego dościa do stołu w późniejszej fazie gry, powinien dołożyć ze stołu małe i wziąć pierwszą lewę asem.

Podobną strategię można zastosować w układzie:

W 10 6



K 4

W wistuje w blotkę i E bije asem. Przy grze bezatutowej S może zrzucić króla, aby wyrobić sobie ekstra doście do stołu, jeśli przeciwnicy zechcą kontynuować wisty w ten kolor.

Odblokowanie się w rękę w pierwszej lewie bywa często jedyną metodą umożliwiającą wykorzystanie powstałego w stole układu impasowego.

A 10 2



W 6

W wistuje w blotkę i E kładzie króla. S powinien się odblokować, aby zaimpasować potem dziesiątką.

2. Przejęcie

Przejęcie to zabicie wysokiej karty kartą wyższą, aby wykonać następne wyjście z korzystniejszej ręki. Przy układzie:

A W 10 6 2



K D

i braku bocznych dość do stołu, przejęcie w drugiej lewie figury z ręki jest oczywiste, podobnie jak przy rozkładzie:

A W 10 9 7 3



D

jeśli gramy tu w bez atu i posiadamy do stołu tylko jedno doście bocznym kolorem.

Przejęcie bywa jednak często jedyną szansą także w sytuacjach, gdy wyrabiany przez nas kolor jest znacznie słabszy, np.:

K 10 9 8 3 2



D

Przy grze w bez atu i dwóch tylko bocznych dościach do stołu, należy zagrać z ręki damę

przejąć królem. Jeśli tego manewru nie wykonamy, dama najprawdopodobniej utrzyma się i będziemy mieli poważne kłopoty z wyrobieniem koloru.

K 9 8 5 3



A D

Tutaj także przejęcie w drugiej lewie jest właściwym zagranem, jeśli do stołu nie ma dwóch bocznych dojsć. Cztery lewy weźmiemy w tym kolorze nie tylko przy podziale 3-3, ale także gdy któryś z obrońców ma W x lub 10 x.

3. Gra na zablokowanie

Pamiętając o tworzeniu komunikacji między stołem a ręką, rozgrywający powinien dążyć także do psucia łączności między rękami obrońców. Zagrania te są szczególnie ważne przy grze w bez atuu.

A 5



10 9 4 3

Po pierwszym wiście W w blotkę, rozgrywający powinien położyć od razu asa. Jeśli E ma drugą figurę, W będzie potrzebował bocznego dojsćia, aby obciągnąć swoje forty. Zauważmy, że odblokowanie się przez E figurą nie tu obrońcom nie pomoże.

Odblokowanie może być jednak skuteczne w takim układzie:

A 8 5



W 6 2

Tutaj także rozgrywający powinien bezzwłocznie zabić asem, jeśli spodziewa się, że w pierwszej kolejności będzie musiał oddać boczną lewą graczoowi W. Zagranie to będzie nietrafne, jeśli okaże się, że W zawistował spod całego mariaża, ale szansa na wist spod piątej figury jest większa.

W następnych dwóch przykładach rozgrywający stara się zablokować obrońcom komunikację w kolorze licytowanym przez przeciwnika z prawej (E).

7



K 10 6 3

Po wiście W w dwójkę E bije asem i odwraca w piątkę. Zabicie królem popsuje obrońcom komunikację, bo W zawistował najprawdopodobniej spod trzeciego honoru (E mając A D W x x położyłby w pierwszej lewie waleta).

W 6



K 5 2

Po wiście W w dziesiątkę rozgrywający musi być czujny i pobić ją w stole waletem, zwłaszcza jeśli sytuacja wskazuje na to, że E ma boczne dojsćie. Jeśli E zabije asem i odwróci w blotkę, S powinien wskoczyć królem, licząc na D 10 9 u W. Niefrasobliwe dołożenie blotki ze stołu w pierwszej lewie sprawi, że E dziesiątkę partnera przepuści i rozgrywający nie zdoła zerwać komunikacji między obrońcami.

Zauważmy jeszcze, że zrywanie komunikacji przez zablokowanie jest równie skuteczną bronią na wiście.

A W



K 10 7 5 3

8 6 4 2

D 9

Jeśli S zagra z ręki blotkę, a z przebiegu gry wynika, że przy dwóch dojsćiach do stołu wygra grę bez problemu — W powinien „włożyć” króla, licząc na drugą damę u rozgrywającego.

4. Wyrwanie dojsć i gra na unik

Dołożenie nienaturalnej wysokiej karty jest często najlepszym sposobem na rozcięcie obrońcom komunikacji w groźnym dla rozgrywającego kolorze. Założmy, że w obu poniższych przykładach rozgrywający wie, że długość w kolorze pierwszego wistu jest u E.

K 10 4



6 3

A W 9 7 5

D 8 2

Na zagraną przez W szóstkę rozgrywający powinien położyć ze stołu króla. E musi go pobić (bo inaczej obrońcy stracą lewą), ale nie może w ten kolor odwrócić, bo S puści do dziesiątki w stole.

K 4



8 5 3

A W 10 9 6

D 7 2

Tutaj także dołożenie ze stołu króla jest jedyną szansą na odcięcie E od fort. E musi zabić asem, ale rozgrywający w drugiej lewie przepuszcza i forty wyrobione przez E będą bezużyteczne, jeśli nie będzie miał on dojścia bocznym kolorem.

W trakcie rozgrywki często się zdarza, że dopuszczenie do ręki konkretnego przeciwnika (tzw. niebezpieczny przeciwnik) wiąże się z poważnym ryzykiem, np. odegraniem wyrobionych fort, podgraniem słabo chronionego honoru, daniem partnerowi przebitki. Aby tego uniknąć, rozgrywający może czasami zastosować tzw. zagranie na unik, polegające na oddaniu zgubnej lewy temu z przeciwników, który nie może swym następnym wyjściem uczynić żadnej szkody, np.



Jeśli niebezpiecznym przeciwnikiem jest W, rozgrywający po zrobieniu impasu damą powinien przejść bocznym kolorem do stołu i jeszcze raz zagrać do ręki. Jeśli E dołoży króla, rozgrywający puszcza, jeśli nie — bije asem i znów ma pewność, że W nie dojdzie do ręki.



Jeśli niebezpiecznym przeciwnikiem jest tutaj F, rozgrywający musi „podgrywać” ten kolor i bić honorami w stole tak długo, dopóki od W nie zostanie dołożona dama. Zauważmy, że przy podanym wyżej układzie S może także, jeśli zachodzi taka konieczność, skutecznie pozbawić dojścia W. Kolejne wyjścia trzeba wykonywać z ręki i w momencie gdy W dołoży trójkę — przepuścić. Gdyby W zechciał „bronić się” za pomocą dwukrotnego podłożenia honoru — WE nie wezmą w tym kolorze żadnej lewy.

PLANOWANIE GRY W BEZ ATU

Kontrakty bezatutowe, w których rozgrywający ma z góry niezbędną do zrealizowania gry ilość lew — są rzadkie. Równie rzadko kontrakt bywa z góry obkładany. Gra w bez atu to najczęściej walka pomiędzy wistującymi a rozgrywającym o wyrobienie i zainkasowanie lew na blotki. Aby wyjść z tej walki zwycięsko, rozgrywający powinien po pierwszym wyjściu ułożyć plan gry. Jego najważniejszymi elementami są: a) policzenie pewnych lew, b) ocenienie ilości lew brakujących i znalezienie sposobów ich wyrobienia, c) analiza związanych z tym niebezpieczeństw, d) wybór najlepszej metody uzyskania brakujących lew.

1. Liczenie lew

♠ 7 5 4
♥ K W 8 6
♦ A D W
♣ D 7 4



♠ A D
♥ D 7
♦ 9 7 5 4 3
♣ A K W 6

S rozgrywa 3 BA po ataku pikowym. Pewnych lew jest siedem: cztery w treflach, dwie w pikach i jedna w karach. Wyrabianie brakujących lew w najdłuższym kolorze, tzn. w karach, byłoby tu błędem. Jeśli po wzięciu pierwszej lewy w ręku zagramy na impas karo i trafimy na K 10 x x u E, a na pięć pików z asem kier u W — przegramy, bo po wzięciu na króla karo E odejdzie w pika i obrona będzie miała do wzięcia pięć lew, a rozgrywający — tylko osiem. Zagranie zabezpieczającym wygranie kontraktu jest tu wyjście w drugiej lewie w kiery. Dwie lewy kierowe mamy wtedy pewne, a tylu właśnie nam potrzeba do wygrania kontraktu.

♠ D 10 9 7
♥ K 9 4
♦ 6 4 3 2
♣ K 6

♠ K W 6
♥ W 10
♦ K 10 8
♣ 10 8 5 4 2



♠ A 8 2
♥ D 8 5 2
♦ D W
♣ D 9 7 3

♠ 5 4 3
♥ A 7 6 3
♦ A 9 7 5
♣ A W

S rozgrywa tutaj 1 BA po wiście w trefla. Z góry ma tylko pięć lew: 2 treflowe, 2 kierowe i karową. W karach można wyrobić dodatkową lewę przy ich podziale 3-2, ale wiąże się to z wyrobieniem dwóch lew karowych przeciwnikom. Wezmą więc oni co najmniej trzy lewy treflowe, dwie pikowe i dwie karowe i położą kontrakt. Kolor kierowy też może dać co najwyżej jedną lewę, a więc jedyną realną szansą jest gra przez piki. Po wzięciu lewy w ręku S powinien zagrać w pika i położyć dziewiątkę, a gdy E weźmie królem pik i powtórzy trefla — przejść do ręki asem kier i ponowić impas waleta pik. Przy korzystnym rozkładzie pików rozgrywający weźmie siedem lew.

2. Przepuszczenie w celu zerwania komunikacji

Przy grze w bez atu przepuszczenie jest najskuteczniejszym sposobem izolowania groźnej ręki. Celem przepuszczenia jest pozbawienie jednego z wistujących kart w kolorze ataku i w ten sposób uniemożliwienie mu ponownego wistu w ten kolor po dopuszczeniu go do ręki.

♠ K 7 5
♥ 8 4
♦ A K W 10 6
♣ A 9 4



♠ A 6 4 3
♥ A 7 3
♦ 9 5
♣ K 8 7 5

S rozgrywa 3BA po wiście w króla kier. Rozgrywający powinien króla kier przepuścić, do następnego kiera także dolożyć blotki z obu rąk i zabić asem dopiero za trzecim razem. W zawistował najprawdopodobniej z długich kierów; jeśli miał ich pięć lub więcej, E nie ma już tego koloru i nawet jeśli impas damy karo nie wyjdzie, rozgrywający weźmie dziewięć lew. Jeśli kiery są rozłożone po cztery, obrońcy są od początku bezradni, bo mogą wziąć co najwyżej trzy lewy kierowe i damę karo.

Przepuszczenie może być niezbędne nawet wtedy, gdy rozgrywający ma w kolorze pierwszego ataku dwa pewne zatrzymania.

♠ D W 9 7 2
♥ A 7 4
♦ A W
♣ K 10 3



♠ 10 8
♥ K 6 2
♦ K 7 4 3
♣ A 8 7 5

♠ A 6 3
♥ D 10 8 5 3
♦ 10 6 5
♣ D 6

♠ K 5 4
♥ W 9
♦ D 9 8 2
♣ W 9 4 2

Przeciwno kontraktowi 3BA W zaatakował piątkę kier i na dolożoną ze stołu blotkę E położył waleta. Jeśli rozgrywający pobije go królem i zacznie grać w piki, E weźmie pierwszego pika i powtórzy kiera, wyrabiając partnerowi trzy forty, do których będzie dojscie asem pik. Przepuszczając pierwszego kiera rozgrywający uniknie tych kłopotów: odwrót kierowy pobije w rękę, zagra w pika i będzie wszystko jedno, który z obrońców zabije. Jeśli pierwszą lewą pikową weźmie W — pozbawi się dojscia do kierów, a jeśli królem pik zabije E — nie będzie mógł odwrócić w kiera i rozgrywający bez kłopotu wygra swoje.

Powstrzymanie się od odruchowego zabicia figury jest kluczem do sukcesu także w tym rozdaniu:

♠ K W 9 2
♥ A 6
♦ A 10 9 4
♣ K W 9



♠ D 8
♥ K W 9 6
♦ D W 5 2
♣ 7 5 4

Po otwarciu S 1♠, W rozgrywa 3BA i N wistuje trójką trefli; S podkłada damę. Rozgrywający powinien w tej lewie dolożyć z ręki dziewiątkę. Fowieważ impas karo na pewno wychodzi, W może

liczyć na cztery lewy karowe, dwie kierowe i dwie pikowe (po oddaniu na asa). Dziewiątą lewą będzie lewa treflowa, ale z jej wyrobieniem i wzięciem należy poczekać. Jeśli N zawistował z A 10 x x x, pobicie królem w pierwszej lewie spowoduje wpadkę, bo S po dojsciu na asa pik podegra waleta trefli i obrońcy wezmą pięć lew. Jeśli rozkład trefli jest 4-3, nic nam nie grozi, bo oddamy co najwyżej trzy trefle i asa pik.

3. Kiedy bić od razu?

Przepuszczenie jest z reguły niedobre, jeśli wiąże się ze stratą zatrzymania, które wistem w ten kolor wyrobili nam przeciwnicy, np.

W 7



A 10 2

Po wiście W w blotkę i podłożeniu przez E honoru, S powinien zabić asem, co da mu w tym kolorze drugie zatrzymanie.

10 5



K 9 6 4

Po wiście w blotkę, rozgrywający powinien polożyć ze stołu piątkę i pobić królem figurę dolożoną przez E. Jeśli kolor dzieli się 5-2, S uzyska w ten sposób drugie zatrzymanie, bo dziewiątka w rękę nie będzie mogła być podegrana.

Bić za pierwszym razem należy też wtedy, gdy grozi zmiana ataku na inny, groźniejszy.

♠ A 6
♥ 8 6 4 2
♦ A W 10 7 4
♣ 5 3



♠ 8 5 4
♥ A 9 3
♦ D 9 6
♣ A K D 7

S gra 3BA po wiście w kiera. Jeśli wist nie nastąpił z singletona (a jest to prawie niemożliwe), kontrakt jest pewny. Należy od razu zabić asem kier i zaimpasować króla karo. Jeśli impas się nie uda i E ma jeszcze kiera — przeciwnicy wezmą jeszcze co najwyżej trzy lewy. Przepuszczenie w pierwszej lewie grozi zmianą ataku na pikowy, co spowoduje wpadkę, jeśli król karo jest poza impasem.

♠ A D 6
♥ K 10 7
♦ D W 5 3 2
♣ D 6



♠ 9 7 4
♥ A D 5
♦ K 10 6
♣ K 7 4 2

S gra 3 BA i W zaatakował waletem pik. Natychmiastowe zabicie asem jest tu konieczne z dwóch powodów: a) w pikach będziemy mieli jeszcze jedno zatrzymanie, bo jeśli W ma dziesiątkę, a E — króla, żaden z obrońców nie będzie mógł wyjść w ten kolor bez straty lewy, b) jeśli położymy damę pik i E zabije ją królem, groźnym dla nas odwrotem będzie nie tylko pik, ale także trefl, jeśli W ma na przykład A W 10 x. Po zabiciu asem pik gry nie możemy przegrać, bo po rozegraniu kar, dziewiątą lewą albo dadzą nam przeciwnicy w pikach, albo sami wyrobimy ją sobie w treflach.

4. Który kolor wyrabiać?

Wybranie właściwej koncepcji gry często sprawia kłopoty niedoświadczonym graczom. Decydując się na grę przez określony kolor, względnie planując kolejność atakowania poszczególnych kolorów — musimy brać pod uwagę następujące elementy: a) ilość zatrzymań w poszczególnych kolorach i z drugiej strony — ilość temp (wyjść) potrzebnych do wyrobienia „naszych” kolorów, b) niedopuszczenie do ręki niebezpiecznego przeciwnika, c) maksymalizację szans wygrania kontraktu.

♠ A K 10 3
♥ W 5 4 3
♦ D 3
♣ A 10 6



♠ D 7 6
♥ D 8 2
♦ 10 9 8 2
♣ K W 2

S rozgrywa 1 BA po ataku siódmką kiera; E bije asem i odwraca w kiera, S dokłada blotkę, W — dziesiątkę i walet w stole bierze lewą. Z góry jest sześć lew, a szanse na siódmą daje podział pików po trzy względnie trafienie damy trefl. Zdecydowanie najlepsze jest jednak zagranie przez kara. W trzeciej lewie S powinien wyjść ze stołu w damę karo. Jeśli lewą tę weźmie W i obciągnie dwa kiery, rozgrywający powinien na ostatniego kiera zrzucić z ręki pika, odwrót pikowy zabić w stole i wyjść ponownie w karo. Następnego pika weźmie damą w rękę i po raz trzeci zagra w karo, wyrabiając sobie w tym kolorze siódmą lewą, do której jest dojście królem trefl.

Był to przykład rozgrywki, podczas której wyrabialiśmy najstarszy kolor, a więc taki, w którym przeciwnicy mieli do wzięcia górne lewy. Zasady tej nie można jednak stosować bezkrytycznie, o czym świadczy rozdanie następujące:

♠ 7 5
♥ W 10 8 6 5
♦ K 6
♣ A W 5 2



♠ A D 3
♥ 9 4
♦ D 5 3 2
♣ K D 7 4

Grając 1 BA po ataku pikowym, S powinien w pierwszej kolejności wyrobić sobie lewą karową. Gra przez kiery nie przyniesie tu żadnej korzyści, bo zanim zdołamy zrobić użytek z wyrobionych w tym kolorze fort, przeciwnicy odbiorą swoje lewy w kiérach, karach i wyrobionych pikach.

O tym, który przeciwnik jest bardziej niebezpieczny, a więc ma w swojej ręce długi, „wyrabialny” kolor — możemy się często zorientować już w pierwszej lewie. Informacji tej nie wolno nam lekceważyć przy układaniu planu rozgrywki.

1) ♠ 5 4 2
♥ K 6
♦ K D 9 7
♣ A W 9 3



♠ K D 10
♥ A W 5
♦ W 10 4
♣ D 10 4 2

2) ♠ 5 4 2
♥ K 6
♦ K D 9 7
♣ D 10 4 2



♠ K D 10
♥ A W 5
♦ W 10 4
♣ A W 9 3

W obu przykładach S rozgrywa 3 BA po wzięciu w pika, do którego E dokłada blotkę. Oba rozkłady różnią się „tylko” położeniem koloru treflowego, ale ten właśnie kolor stanowi klucz do ułożenia właściwego planu. W przykładzie 1) rozgrywkę powinniśmy rozpocząć od kar. Po oddaniu lewy na asa karo nastąpi oczywiście odwrót w pika, ale w tym momencie impas trefl jest już bezpieczny. Jeśli E ma króla trefl i trzy piki, obrońcy wezmą tylko dwie lewy pikowe, asa karo i trefla. Jeśli E miał jednak dubla pik, W nie będzie miał dojścia do wyrobionych fort. Przy rozkładzie 2) musimy jednak zacząć od impasu trefl. Jeśli impas nie wyjdzie, pozostaje szansa, że W nie ma asa karo. Zasada ogólna jest więc taka: w pierwszej kolejności wyrwywaj dojścia niebezpiecznemu przeciwnikowi.

Znalezienie właściwej kolejności zagrań jest szczególnie ważne w sytuacjach, gdy staramy się zagrać na tzw. największą szansę. Jeśli cały problem sprowadza się do wyboru, który z dwóch kolorów daje największe szanse uzyskania brakują-

nych lew, nie jest to zbyt trudne i wystarczy tu zazwyczaj znajomość tabeli prawdopodobieństwa rozkładów. Jeśli jednak staramy się szanse w poszczególnych kolorach połączyć, a więc zagrać tak, aby z żadnej z nich nie rezygnować — konieczne jest staranne zaplanowanie kolejności zagrań i pamiętanie o zachowaniu komunikacji między rękami.

♠ 7 4 3
♥ A 5 4 2
♦ K 6
♣ A D W 4



♠ A D
♥ K D 7
♦ D W 9 5
♣ 10 6 5 2

S rozgrywa 3 BA po wiście waletem pik; E dokłada dwójkę. Podstawowe szanse wygrania to: a) impas trefl, b) podział kierów po trzy, c) wzięcie trzech lew karowych. Rozgrywkę należy rozpocząć od wyjścia w karo do króla. Jeśli asa ma W, to kontrakt jest już wygrany, bo jeśli wskoczy on na blotkę — weźmiemy trzy lewy karowe, a jeśli puści — przrzucimy się na wyrabianie trefli. Jeśli jednak as karo jest u E, nie tracimy żadnej z szans. Załóżmy, że E bije asem karo i odwraca w pika. Z pierwszego wist u W widać, że W wyszedł z pięciu pików, a więc u E pozostała jeszcze blotka. Impas trefl powinniśmy pozostawić na koniec, a teraz musimy sprawdzić, czy dziewiątej lewy nie da się wziąć w kierach. Błędem byłoby jednak zgranie mariaża kier i utrzymanie się trzecim kierem w stole, bo jeśli szansa kierowa zawiedzie, nie będziemy mieli powrotu do ręki, aby zagrać na impas trefl. Kier należy zatem zagrać w kolejności as, król i dama. Jeśli blotka kier w stole nie będzie fortą, wykorzystamy teraz ostatnią szansę — impas trefl.

5. Przepuszczenie na obu rękach w celu zachowania komunikacji

Jest to manewr bardzo często stosowany przy grach bezatutowych, a jego celem może być nie tylko zachowanie komunikacji do wyrobionych fort, ale także utrzymanie kontroli w wyrabianym kolorze w wypadku jego złego podziału.

A 7 4 3 2



K 8 5

Zagranie w blotkę i dołożenie blotki z drugiej ręki prowadzi do oddania lewy, która i tak musiała być oddana, lecz zabezpiecza jednocześnie przed wyrobieniem fort przeciwnikom, jeśli kolor ten dzieli się 5-0 lub 4-1, i daje czas na zmianę planu rozgrywki.

Typowe układy, w których właściwe jest „komunikacyjne przepuszczenie” to:

A 7 5 4 3 2



9 8 6

Jeśli do stołu nie ma bocznego dojścia, to kolor ten powinniśmy zagrać dwa razy „dołem”. Gdy nie możemy sobie na to pozwolić i potrzebujemy pięciu lew — bijemy w drugiej lewie asem, licząc na podział 2-2, ale musimy pamiętać o odblokowaniu się dziewiątką i ósemką.

A D 7 6 4 3



9 5

Przy braku do stołu bocznego dojścia, w pierwszej lewie musimy zagrać blotki z obu rąk, a dopiero potem zrobić impas damą, licząc na drugiego lub trzeciego króla u W.

Przepuszczenie bywa dobre nie tylko wtedy, gdy w stole jest as:

K 8 7 5 3 2



6 4

Przy jednym bocznym dojściu do stołu, kolor taki wyrobimy tylko wtedy, gdy as jest u W i w pierwszej lewie zagramy blotki z obu rąk.

A oto przykład rozdania, w którym przepuszczenie na obu rękach okazało się jedyną drogą prowadzącą do wygrania kontraktu:

♠ A D 5 4 3

♥ 7 4

♦ 10 6 4 2

♣ K 5

♠ W 8 7 2

♥ W 10

♦ 8 7 5

♣ W 9 8 6



♠ 10 9 6

♥ D 9 8 5 2

♦ W 9 3

♣ 10 2

♠ K

♥ A K 6 3

♦ A K D

♣ A D 7 4 3

S grał tutaj 6 BA i dostał wist w kiera. Zakładając, że trefle nie dzielą się gorzej niż 4-2, możemy łatwo doliczyć się dwunastu lew: czterech w treflach, trzech w karach, trzech w pikach i dwóch w kierach. Do stołu jest tylko jedno dojście — królem trefl, ale zobaczmy co się stanie, jeśli to dojście zostanie wykorzystane zbyt szybko. Jak

łatwo zauważyć, jeśli S zgra króla pik, przejdzie do stołu królem trefl, odegra dwa piki, zrzucając z ręki kiery, i odda teraz lewą na czwartego waleta trefl — przegra, bo W obciągnie w tym momencie dobrego pika. Przed takim układem można się jednak obronić: — lewą treflową musimy oddać zanim wyrobimy któremuś z przeciwników for-
tę w pikach. Po zabiciu asem kier i zgraniu króla pik, należy w trzeciej lewie wyjść w blotkę trefl i dolożyć ze stołu piątkę!

PLANOWANIE GRY W KOLOR

Między grą w kolor a grą bezatutową jest duża różnica. Uprzywilejowanie koloru atutowego sprawia, że górne lewy w bocznych kolorach nie są pewne tak długo, dopóki mogą zostać przebite atutami. Inny w związku z tym jest schemat planowania gier atutowych: rozgrywający w pierwszej kolejności powinien obliczyć ilość lew przegrywających; w kolorze wyjścia, w kolorze atutowym i w kolorach bocznych, a jeśli jest ich więcej niż pozwala na to wysokość granego kontraktu — zastanowić się nad sposobami ich redukcji. Dopiero później należy obliczyć ilość lew do wzięcia i zaplanować sposoby wyrobienia lew brakujących.

1. Obliczanie lew przegrywających

♠ K W 7 4

♥ D 7

♦ 8 5 4

♣ D 7 4 3



♠ D 10 5 3 2

♥ A K 6

♦ A 7 6

♣ K 5

S rozgrywa 4♠ po ataku w karo. Lew przegrywających jest cztery: dwie w karach, jedna w pikach i jedna w treflach. Widać ponadto, że po dopuszczeniu przeciwników do ręki gra będzie przegrana, bo ich cztery lewy są lewami szybkimi, a więc nie wymagającymi wyrabiania. Oczywiście zagranie jest w tej sytuacji natychmiastowe wyrzucenie ze stołu przegrywającego kara na trzeciego kiera z ręki. Dopiero potem rozgrywający może się zabrać za atutowanie.

Oprócz liczenia lew do oddania, nie mniej ważne jest liczenie lew do wzięcia. Jeśli w bocznych kolorach jest ich dosyć do wygrania kontraktu, powinniśmy zabrać przeciwnikom atuty, aby nie spotkała nas przykra niespodzianka w postaci przebitki.

♠ K D 10 5 3

♥ K 6

♦ D W 9 3

♣ 10 5



♠ A W 7 4

♥ A 5 3

♦ A 7 2

♣ D 7 4

W rozgrywa 5♠ po ataku w karo. Szybkie policzenie lew przegrywających wskazuje, że do odda-

nia mamy nie więcej niż trzy lewy: dwie w treflach i jedną w karach. Ile mamy lewy wygrywających? Pięć w pikach, dwie w kierach i co najmniej dwie w karach, a więc razem dziewięć. Rozgrywający powinien się jednak oprzeć pokusie puszczenia pierwszego wistu do ręki. Trzy lewy w karach będą wówczas wyrobione, ale istnieje niebezpieczeństwo, że zostaną one przebite, jeśli N zawistował z singletona. Należy zauważyć, że dziesiątą lewą weźmiemy zawsze, nawet gdy N ma K 10 x x karo, przebijając po prostu czwarte karo. Należy zatem zabić w pierwszej lewie asem karo i obciągnąć przeciwnikom atuty. Jeśli dzielą się one 4-0, przebitki karo nie zrobimy, ale podgrywając kara dwukrotnie ze stołu mamy duże szanse na wyrobienie dziesiątej lewy.

Łączenie atutów jest szczególnie ważne wtedy, gdy nasz kolor atutowy jest słaby, a mamy wystarczającą ilość lew w kolorach bocznych.

♠ 8 7 4

♥ A 8 5 2

♦ K 6 4

♣ D 7 4



♠ 10 9 6 5 3

♥ 6

♦ A 5

♣ A K W 3 2

S gra 4♠ po ataku kierowym. Wszystkie atuty obrońców są wyższe od atutów rozgrywającego, ale ich dwukrotne połączenie sprawi, że (przy podziale 3-2) obrońcy wezmą na nie tylko trzy lewy. S bierze pierwszą lewą w stole i gra w pika. Obrońcy biorą i jeszcze raz grają kiera; S przebija i łączy powtórnie. Po kolejnym skrócie kierowym S zgrywa swoje lewy w treflach i w karach. Obrońca posiadający dobrego atuta może przebić, ale rozgrywający weźmie resztę lew, bo w ręku pozostało mu ostatnie atuty i same forty.

2. Kiedy nie atutować?

Natychmiastowe pełne odatutowanie jest często niewłaściwe, nawet jeśli siła koloru atutowego całkowicie na to pozwala. Atuty mogą stanowić linię komunikacyjną, zapewniającą rozgrywającemu wygodne przechodzenie z ręki do ręki. Przystąpienie do atutowania może też wiązać się ze stratą tempa, które niezbędne jest do wyrobienia zrzutki. Najczęstszą przyczyną nieatutowania jest jednak gra na przebitki. Przebijanie bocznych kart przegrywających atutami w tzw. krótszej ręce stanowi podstawowe źródło dodatkowych lew i jest często głównym motywem wyboru gry kolorowej, a nie bezatutowej.

♠ 7 4 3 2

♥ 8 5 3

♦ K 6

♣ A 5 4 2



♠ A

♥ K W 10

♦ A D 10 7 5 4 2

♣ K 7

W rozgrywa 6♦ po ataku w pika. Wygranie kontraktu zależy od położenia damy kier, ale kiery musimy podgrywać dwa razy. Gdybyśmy zechcieli przeprowadzić najpierw atutowanie, to przy normalnym podziale atutu (3-1) nie będziemy mieli z tym kłopotów, ale wówczas zabrakłoby nam do stołu jednego z koniecznych dojsć. Po zabiciu asem pik należy zatem w drugiej lewie przejść do stołu królem karo i zagrać w kiera do waleta. Po dowolnym odwróceniu utrzymujemy się w ręku, odbieramy atutu przeciwnikom i po przejściu do stołu asem trefl podgrywamy kiera ponownie. Jeśli do pierwszej lewy karowej N nie dołoży — impasujemy waleta karo, atutujemy i ratuje nas tylko singlowa lub druga dama kier u S.

♠ A K W 10
♥ D 8 2
♦ D 10 4
♣ K 6 2



♠ 7 4 3
♥ K W 10 9 4 3
♦ W 6
♣ A 5

S rozgrywa kontrakt 4♥ po wiście damą trefl. Mamy cztery lewy przegrywające: jedną w pikach, jedną w kierach i dwie w treflach. Jeśli dama pik jest w impasie, wygramy bez trudu, ale pewniejszym sposobem redukcji lew przegrywających jest wyrobienie trzeciego kara w stole i wyrzucenie pika z ręki. Nie wolno nam jednak ani razu zagrać w atutu, bo grozi to podegraniem pików przez W — pierwszy raz, gdy dojdzie na asa kier i po raz drugi — po dojściu figurą karo. W karo należy zagrać już w drugiej lewie, aby uniemożliwić obrońcom wyrobienie lewy na damę pik. Jeśli jednak po wzięciu lewy karowej obrona nie podegra pików w stole — możemy już przystąpić do atutowania.

♠ D 9
♥ K 6 4 2
♦ A 5
♣ W 7 5 4 3



♠ A W 10 8 7
♥ A 5 3
♦ K 6 4 2
♣ D

S rozgrywa 4♠ po ataku w kiera. Do oddania są dwa trefle i pik. Do wzięcia: cztery piki, dwa kiery i dwa kara. Najpewniejszym sposobem uzyskania dwóch brakujących lew jest przebicie w stole dwóch kar, widać więc, że atutować nie wolno ani razu. Zobaczmy jednak co się stanie, jeśli S weźmie pierwszą lewę asem kier w ręku. Po zgraniu asa, króla karo i przebicciu kara — znajdzie

się w stole i nie będzie miał szybkiego powrotu u ręki, aby przebić następne karo. Przeciwnicy dojdą więc i zagrają w atutu; jeśli król pik nie będzie wyjątkowo szczęśliwie położony (drugi lub singlowy u E), zabraknie dziesiątej lewy. Pierwszego kiera trzeba więc pobić królem w stole, aby mieć później dojście do kolejnej przebitki karowej. Nadbicie czwartego kara niczym oczywiście nie grozi, bo w tym momencie rozgrywającemu pozostaną w ręku same najwyższe atuty.

3. Dwustronne przebitki

Celem rozgrywki na dwustronne przebitki jest oddzielne branie lew na atuty w obu rękach. Ponieważ rozgrywający przebijają jeden kolor w stole a drugi w ręku, powinien zgrać wcześniej górne lewy w bocznych kolorach, aby uniemożliwić obrońcom wykonanie w tych kolorach zrzutek i zrobienie dobrego użytku z pozostałych im w końcówce atutów.

♠ D 10 7 6
♥ 5
♦ A 8 4
♣ 9 7 5 4 2



♠ A K W 9 8
♥ A 10 7 4 3
♦ K 5 2
♣ —

S gra 6♠ po ataku damą kier, którą E poprawia królem. Sposób, w jaki rozegrana została pierwsza lewa powinien ostrzec rozgrywającego, że próba wyrobienia piątego kiera ma niewielkie szanse powodzenia. Ponieważ jednak w ręku i na stole są same najwyższe atuty, właściwym i niemal pewnym sposobem rozgrywki są tu obustronne przebitki. Należy tylko zgrać dwa górne kara, a gdy to się powiedzie — przebić cztery kiery w stole, wracając do ręki przebitkami treflowymi. S weźmie w ten sposób dziewięć lew na piki, asa kier i dwie lewy karowe.

Planując obustronne przebitki należy pamiętać również o tym, aby rozpocząć przebijanie w tym ręku, w którym zamierzamy wykorzystać do tego celu wszystkie atuty, np.

♠ A 7 5 3 2
♥ K 10 8 6
♦ W 10 5
♣ 7



♠ 8
♥ A D W 9
♦ 8 6 4 3
♣ A 10 8 5

S gra 4♥ po ataku w trefla. Jeśli rozgrywający przebije w drugiej lewie trefla w stole, nie zdąży

przebić w ręku czterech pików, bo po sekwencji: as trefl, przebitka trefl, as pik, przebitka pik, przebitka trefl, przebitka pik, przebitka trefl, przebitka pik, sytuacja będzie wyglądała następująco:



Rozgrywający będzie w ręku i po oddaniu kara, przeciwnicy z pewnością połączą atuty. Jeśli jednak rozgrywający zagra w drugiej lewie pika do asa i pika przebije — w powyższej końcówce znajdzie się w stole i przebijając pika z łatwością wygra grę.

4. Gra na odwróconą rękę

Jest ogólną zasadą, że rozgrywający powinien unikać przebitki w ręce zawierającej długość atutową. W większości przypadków nie przynosi to żadnej korzyści: atuty te będą brały lewy jako forty, a niepotrzebne skracanie się w ręku może doprowadzić do tego, że rozgrywający straci kontrolę atutową — będzie miał mniej atutów niż któryś z obrońców i nie będzie w stanie ich ściągnąć, aby zrobić użytek z bocznych fort. Czasami jednak takie pozornie samobójcze skracanie się w ręku jest jedyną sensowną linią gry.



S gra tutaj 2♠ po ataku trójką kier. Szybkie policzenie lew — do oddania i do wzięcia — wskazuje, że grając stereotypowo, tzn. na połączenie atutów, rozgrywający nie będzie miał wielkich szans na zrealizowanie kontraktu. Jedyną nadzieją jest tu takie zaplanowanie rozgrywki, aby oprócz trzech lew bocznych wziąć pięć lew atutowych. Będzie to możliwe, jeśli uda się przebić w ręku trzy kiery. Podział kierów po 4 jest w świetle pierwszego wistu wielce prawdopodobny, a grać należy tak: as kier, przebicie kiera, trefl do stołu, przebicie kiera, as i król pik, trefl do stołu i kier. Dzięki wcześniejszemu zgraniu górnych pików wygramy nie tylko przy podziale kierów 4-4, ale

także wtedy, gdy przy trzech kierach będzie dubeł pik.

Typowa gra na odwróconą rękę zawiera w sobie ponadto element ściągnięcia atutów. Wykonanie przebitki w ręce dłuższej przynosi dodatkowe lewy, a do odatutowania służą honory w ręce krótszej:



S gra 7♥ po ataku w pika. Lew z góry jest dwanaście, a trzynastą możemy wziąć tylko dzięki rozgrywce na odwróconą rękę, tzn. przebijając w ręku trzy piki. Grać więc należy tak: as pik, przebicie pika asem kier, blotka kier do stołu, przebicie pika królem kier, blotka kier do stołu i przebicie ostatniego pika dziesiątką kier. Aby ściągnąć teraz ostatnie atuty (zakładamy, że dzielą się 3-2, bo inaczej nie ma szans), przechodzimy asem karo do stołu, zgrywamy kiera i bierzemy resztę lew na trefle.

5. Wyrabianie koloru przebitkami

Wyrabianie długich kolorów jest przy grze kolorowej równie skuteczne jak przy grze w bez atutów. Jest jednak łatwiejsze, bo można do tego celu używać atutów, przebijając nimi wysokie karty przeciwników.



S gra 7♠ po ataku w kiery. Kolor treflowy w stole może zostać wyrobiony przebitkami, o ile dzieli się 3-3 lub 4-2. Zauważmy jednak, że podział trefli 4-2 nic nie daje, bo umożliwia zrobienie tylko dwóch zrzutek z ręki, podczas gdy potrzebne są trzy. Aby przekonać się, czy trefle dzielą się po trzy i nie stracić szansy wygrania przy ich gorszym podziale, rozgrywkę należy rozpocząć od zagrania asa trefl i przebicia trefla w ręku. Po dojściu do stołu pikiem przebijamy trefla jeszcze raz i jeśli obaj obrońcy dołożą — ściągamy atut utrzymując się w stole i na dobre trefle wyrzucamy z ręki przegrywające kara i kiery.

Gdy okaże się jednak, że trefle dzielią się 4-2 lub gorzej — przechodzimy do stołu pikiem, robimy impas damą karo, na trzecie karo zrzucamy kiera i przebijamy kiera w stole.

♠ A W 10 9

♥ D 5

♦ A W 7 4

♣ A K W



♠ —

♥ A K W 7 4 2

♦ 10 6 3

♣ 9 7 4 2

Po licytacji, w której E zgłaszał piki, S rozgrywa 6♥ i W wistuje królem karo. Rozgrywający bije asem, ściąga dwa razy atu i obaj obrońcy dokładają. S gra kiera po raz trzeci i jedyną kartą, którą może wyrzucić ze stołu jest ... walet trefl. Zakładając, że W wyszedł z mariaża karo i że nie ma mariaża pik — kontrakt jest w tym momencie stuprocentowy. S gra blotkę karo z ręki; W nie może wskoczyć królem, bo dałby brakującą lewą. Rozgrywający bierze więc na waleta karo, na asa pik zrzuca ostatnie karo z ręki i gra w pika. Jeśli E dołoży blotkę, S zrzuca z ręki trefla i do dojścia do stołu ponownie gra pika na ekspas, wyrabiając sobie w tym kolorze brakującą lewą, do której ma dojście figurą trefl.

Wybór pomiędzy grą na przebitki w stole a grą na wyrobienie długiego koloru nie zawsze jest łatwy. Kluczową rolę odgrywa tu kwestia dojść. Jeśli ręka z długimi atutami zawiera dużo dojść, korzystna jest zazwyczaj gra na przebitki. Jeśli jest odwrotnie, powinniśmy raczej grać na wyrobienie koloru.

♠ A D 5

♥ K 10 4

♦ 7

♣ 10 7 5 4 3 2



♠ 7 6 2

♥ A D W 5 3

♦ A 6 3

♣ W 8

♠ K 8 4 3

♥ 9 8 2

♦ K W 9 8

♣ K 6

♠ W 10 9

♥ 7 6

♦ D 10 5 4 2

♣ A D 9

S rozgrywa 4♥ po ataku w pika; dama ze stołu bierze lewą. Jeśli rozgrywający zechce przebić w stole dwa kara i zagra: asa karo, przebitka karo, powrót do ręki kierem i przebitka karo królem kier — znajdzie się w stole, a po oddaniu pika i dwóch trefli wyjście E w trefla wypromuje obrońcom lewą atutową. Zagranie na wyrobienie trefli doprowadzi tu jednak do sukcesu. W drugiej lewie S powinien zagrać w trefla i po dojściu — znowu oddać lewą treflową. Obrońcy nie będą w stanie wytrącić ze stołu dojść, niezbędnych rozgrywającemu do wyrobienia i wykorzystania fort treflowych.

BLOTKA — karta niższa od dziesiątki.
BRONIĄCY — przeciwnik otwierającego. Po jego lewej ręce siedzi I broniący, a po prawej II broniący.

CZEŚCIÓWKA lub zapis częściowy — zapis pod kreską nie dający dogranej.

DEMARKA — sygnał jakościowy zniechęcający partnera do grania w kolor zdemarkowany.

DOGRANA — kontrakt kończący partię lub robra.

DOJŚCIE — karta w ręku partnera, która może wziąć lewą, a przez to umożliwić zagranie z jego ręki.

DUBLETON — kolor dwukartowy.

DZIADEK albo stół — ręka partnera rozgrywającego, którą po pierwszym wyjściu wyklada odkrytą na stół.

FIT — tyle kart w kolorze partnera, aby łącznie było co najmniej osiem kart w tym kolorze.

FIGURA — as, król, dama lub walet.

FORTA — karta będąca w danej chwili najstarszą w kolorze, np. gdy zostanie zgrany as oraz król — dama staje się fortą. Niska blotka staje się fortą, gdy już nikt nie posiada kart w tym kolorze.

FORSING — odzywka zmuszająca partnera do podtrzymania obiegu licytacji. Rozróżniamy forsing na jedno okrażenie i forsing do dogranej.

GRA PREMIOWA — zalicytowany szlemik lub szlem.

HONOR — as, król, dama, walet i dziesiątka. Honory starsze — as, król i dama; młodsze — walet i dziesiątka.

IŁOŚCIÓWKA — zagranie broniącego sygnalizujące parzystą, względnie nieparzystą ilość kart w danym kolorze.

INWIT — odzywka proponująca partnerowi zalicytowanie dogranej lub gry premiowej.

KOLOR

— starszy: kiery i piki, młodszy: trefle i kara;

— wyższy: wyższej rangi od omawianego;

— niższy: niższej rangi od omawianego;

— bliższy: kolor bliższy ostatniej odzywce, np. po odzywce 1♥, bliższym kolorem będą piki niż trefle;

— boczny: nieatutowy;

— długi, czyli longer: co najmniej cztery w danym kolorze;

— krótki: mniej niż cztery karty w danym kolorze. Zazwyczaj jest to kolor trzykartowy;

— nowy: kolor dotąd nie licytowany;

— uzgodniony: kolor, w którym partnerzy mają łącznie co najmniej osiem kart.

KONTRAKT — odzywka określająca kolor (lub bez atu), w którym odbędzie się gra oraz zobowiązująca do wzięcia określonej ilości lew, o ile po niej nastąpią trzy pasy.