



Krzysztof Ziewacz

## TABU-n tarnowskiej maści

Stadnina żrebaków brydżowych, czyli Tarnowska Akademia Brydżowych Umiejętności, działa już od roku. Najpierw jednak trzeba było wykreować modę na współzawodnictwo umysłowe, co – jak wiadomo – w czasach popkultury było zaledwie „szansikiem”.

### Łyk historii

Skoro mowa o pracy szkoleniowej w Tarnowie, to trzeba wspomnieć nieżyjących już Józefa Bratusia i Jurka Bojarskiego, którzy wyszkolili obecną czołówkę naszego miasta. Uznanie należy się także nadal się udzielającym Leszkowi Gabrielowi, Jankowi Prewendowskiemu, Andrzejowi Pietrusze oraz Mariuszowi Kicie. Również i ja przyłożyłem się swoim entuzjazmem, gdy w roku 1994 promowałem turnieje amatorskie i pionierskie wówczas turnieje nadzorowane, szkoląc trzy grupy juniorów.

### Myszę, więc wygrywam... w brydża, w szkole, w życiu!

W roku 2006 idea szkolenia ożyła, a założenie rozpropagowania brydża wśród młodzieży szkolnej z perspektywy roku wygląda na zrealizowane. Zaczęłem od strony internetowej [www.tabu.tarnow.pl](http://www.tabu.tarnow.pl) i wirtualnych prezentacji w placówkach oświatowych. Od tego czasu stado się rozrosło i zaczęło tętnić samodzielnym, brydżowym życiem. Tarnowianie mają też możliwość łączyć przyjemne z pożytecznym dzięki opcji szkolenia w języku angielskim, dlatego na przykład może się z nami uczyć Michael Doherty z Irlandii. Chciałbym nadmienić, iż w naszych działaniach wspiera nas TZBS. Pańskie oko TABU-n tuczy, skoro prezes **Witek Stachnik** nie tylko świetnie pełni swoją funkcję, ale jest także prawdziwym mecenasem tarnowskiego brydża, o czym już mogli się przekonać uczestnicy organizowanych przez TZBS turniejów.

### Lider grupy

16-letni **Adam Krysa** ma już w dorobku pierwsze starty w turniejach rangi mistrzowskiej. Ostatnio okazał się najlepszym juniorem mocno obsadzonego tarnowskiego minikongresu brydżowego. Na potwierdzenie dużych już umiejętności i niesamowitej „czutki” Adama rozgrywka, jaką się popisał przy realizowaniu „totalnego bezszansia”.



W poniższym rozdaniu Agnieszka Szczypczyk z Adamem zawędrowali aż do 4♥:

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

W	N	E	S
—	1 BA	ktr.	2 ♥
pas	2 ♠	pas	3 ♥
pas	3 BA	pas	4 ♥
ktr.	pas...		

Pierwszy atak ♣10 Adam zabił asem i zagrał pika spod króla(!) – do damy i blotek. Kontynuację treflową przebił w ręce. Zagrał ♥K, ♥W posłał na impas, po czym doszczętnie odaututował i znów wykonał to wymagające ogromnej brydżowej wyobraźni zagranie małym pikem z dziadka. I ♠A pożarł własnego waleta! Dalej już było całkiem normalnie: znowu odwist treflowy przebiły w ręce, a na deser karo do waleta.



### I drużyna TABU Tarnów Młodzicy i juniorzy



Na wyróżnienie zasługują także **Wojtek Stachnik** i **Maciek Kita**, którzy mają za sobą kilka udanych występów. Warto też wymienić innych obiecujących, takich jak: **Maciek Grabiec** (14 lat), **Bartek Stachnik** (11), **Misiek Krysa** (11), **Daniel Remian** (13), **Agnieszka Baran** (15), **Justyna Długosz** (17) i **Grzesiek Wadas** (17) oraz **Edyta Ratusznik** i **Mariusz Wanat**.

### Mała majówka i turniej familijny

Przejawem szeroko zakrojonej polityki pozyskiwania nowych członków są rozmaite turnieje popularyzujące, jak choćby turniej familijny, w którym mogły wystąpić tylko spokrewnione ze sobą osoby. Wygrana bliźniaków (jednojąjowych) **Witkowskich** w tej sytuacji nie dziwi chyba nikogo!

W poniższym rozdaniu:

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

kontrakt 4♠ rozgrywał bliźniak matematyk, który zna dobrze zasadę ograniczonego wybo-



ru. Przeciwnicy zdjęli trzy kiery. Pozostałe dziesięć lew trzeba było jakoś skompletować! ♠A i od E spłynął walet. **Mirosław Witkowski** w myśl słynnej zasady zaimpasował wówczas czwartą dychę u **W!** To samo zrobił z karami, po tym jak **W** zrzucił dziesiątkę.

## Obóz (Szczawnica)

TABU i CKiS Skawina to obecnie dwa zaprzyjaźnione kluby. Dzięki **Marcinowi Kufłowskiemu** ośmiu TABU-nistów mogło uczestniczyć w pierwszym w życiu obozie brydżowym.



## Poziom i pion

W następny rok działalności wchodzi my z nieco szerszym spektrum zadań. Trzeba nadal promować, aby coraz więcej młodzieży garnęło się do brydża. To jest nasz horyzont docelowy. Z dużego narybku będzie łatwiej wyselekcjonować najlepszych. Pion stanowi już uzdolniona grupa nastolatków przecierających szlak na trudno dostępnych wyżynach młodzieżowego współzawodnictwa w naszym kraju. ♦

[www.pzbs.pl](http://www.pzbs.pl)

Internetowa Szkoła Brydża

- ♦ Technika ♦
- ♦ Licytacja ♦
- ♦ Sprawdziany ♦

Na Twoje pytania odpowiedzą  
Władysław Izdebski,  
Ryszard Kielczewski,  
Wojciech Siwiec



Władysław Izdebski

## Krok po kroku

### Obie przed; rozd. W.

♠ A 8 7 6 3  
♥ 7 6 5  
♦ K 2  
♣ K W 9

Ty  
♠ K 5  
♥ 9 3  
♦ D W 9 5 4 3  
♣ D 10 8

Licytacja nie budziła żadnych emocji. Twój partner otworzył 2♦ (multi; ręka podlimitowa na dowolnym sześciokarcie starszym), a dalej było tak:

W	N	E	S
2♦	pas	2♥	2♠
pas	4♠	pas...	

Partner zawistował ♥A K (rozgrywający dołożył dwójkę i damę) i kontynuuje ♥W.

Pora na kilka pytań.

### Gdzie zamierzasz wziąć jeszcze dwie lewy?

Jedną widać wyraźnie, jest nią atutowy król. Drugą może przynieść treflowa dama, pod warunkiem że rozgrywający ma odpowiednio długie trefle.

### Jak długie?

Wydaje się, że wystarczą trzy, ale nie jest to prawda. Bo jeśli rozdanie wygląda tak:

♠ A 8 7 6 3  
♥ 7 6 5  
♦ K 2  
♣ K W 9

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

N  
W S E

♠ K 5  
♥ 9 3  
♦ D W 10 5 4 3  
♣ D 10 8

♠ D W 10 4 2  
♥ D 2  
♦ A 7 6  
♣ A 7 2

to rozgrywający po przebiciu kiera zagra ♠A, wyeliminuje kara i wpuści E pikiem, wymuszając wist do widel treflowych lub w karo – pod podwójny renons.

### Dlaczego rozgrywający ma zrezygnować z impasu pik? – spytasz.

Ano dlatego, że ♠K W mieć nie może, gdyż ręka:

♠ K x  
♥ A K W 10 x x  
♦ x  
♣ x x x x

byłaby za silna na otwarciu 2♦. Zdecydowanie należałoby z nią otworzyć 1♥.

### Czy możesz się przed tą przewidywaną wpustką obronić?

Tak, pod warunkiem że S ma 4 lub 5 trefli. Oto autentyczne rozdanie:

♠ A 8 7 6 3  
♥ 7 6 5  
♦ K 2  
♣ K W 9

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

N  
W S E

♠ K 5  
♥ 9 3  
♦ D W 10 5 4 3  
♣ D 10 8

♠ D W 10 4 2  
♥ D 2  
♦ A 7  
♣ A 7 4 2

### Czy widzisz już rozwiązanie?

Należy przebić ♥W królem pik i bezpiecznie odejść w pika lub karo. Wprawdzie rozgrywający pozbędzie się w trzeciej lewie trefla, ale nadal zostaną mu trzy, więc jednego będzie musiał oddać.

### Zapamiętaj!

Antycypacja uchodzi za najważniejszą zasadę licytacji. Powyższy przykład pokazuje, że równie ważna jest na wiście, a za pewniam was, że także w rozgrywce. ♦

[www.tabu.tarnow.pl](http://www.tabu.tarnow.pl)



Marty Bergen

## Trzy dobre rady

*Życie nie składa się tylko z miltonów*

**Przy popieraniu koloru partnera najważniejsze są punkty przeliczeniowe, a nie honorowe.**

Z chwilą znalezienia fitu krótkości stają się równie wartościowe, co figury. Dlatego nie należy nigdy myśleć ani mówić, że podniesienie obiecuje tyle a tyle PC.

Po otwarciu partnera 1♥ albo 1♠:

- podniesienie pojedyncze = 6–9 (bądź brzydkie 10) punktów przeliczeniowych;
- podniesienie inwitujące = 10–12 punktów przeliczeniowych;
- podniesienie forsujące = 13+ punktów przeliczeniowych.

Punkty przeliczeniowe = PC + punkty za kolory krótkie.

Po otwarciu partnera 1♠ z poniższymi rękami podnosimy do 2♣:

♠ 10 9 6 ♥ — ♦ A 9 8 6 4 ♣ W 7 5 4 2

♠ 8 7 3 ♥ K W 7 3 ♦ W 6 3 ♣ K D 6

z tymi inwitujemy:

♠ A 9 7 3 ♥ K 8 7 5 ♦ K 8 ♣ 6 4 2

♠ 10 8 7 6 ♥ K W 3 ♦ 3 ♣ A 9 8 6 3

a z tymi uzgadniamy kolor forsująco:

♠ D W 9 4 ♥ A 9 6 ♦ A D 8 ♣ 9 4 2

♠ 9 5 4 2 ♥ A 7 ♦ A K W 3 ♣ 9 6 2

**Więcej, więcej, jeszcze więcej**

**Gdy partner uzgadnia nasz kolor starszy, można szczerze dodać sobie punkty za długość atutową.**

Za posiadany łącznie z partnerem dziewięć (i każdy następny) atut dodajemy po 2 pkt.

I wreszcie punkty za same boczne krótkości: renons – 3 singleton – 2 dubleton – 1

W	N	E	S
—	—	pas	1♠
pas	2♠	pas	?

♠ K W 8 7 4 2 ♥ A 6 ♦ A D 9 2 ♣ 8

Licytujemy 4♠. 14 PC + 2 (długość atutowa) + 3 (krótkości) = 19.

♠ A 9 8 7 5 4 3 ♥ K W 3 ♦ 2 ♣ A 7

Ponownie 4♠. 12 PC + 4 (długość) + 3 (krótkości) = 19.

[www.szkolabrydza.pl](http://www.szkolabrydza.pl)

**Honory dla partnera**  
**Figury w długim kolorze (lub kolorach) partnera są na wagę złota.**

Gdy partner pokazał kolor co najmniej pięciokartowy, powinniśmy doliczyć po punkcie za każdą figurę w tym kolorze (ale nie więcej niż dwa punkty).

**Warto wiedzieć:**

- Za singlową figurę dolicza się tylko wtedy, gdy kolor partnera liczy co najmniej sześć kart.
- Jeśli partner pokazał dwa longery, dodatkowe punkty należą się za figury w obu z nich.
- W przypadku sześciokartu u partnera as i król stają się wprost bezcenne. Za każdy taki honor przyznajemy wówczas po dwa punkty.

Ile warte są poniższe ręce po otwarciu partnera 1♥?

♠ 7 5 ♥ K 7 4 ♦ K D 6 3 ♣ A 9 5 2

**14 punktów.** Do 12 PC i punktu za dubletona możemy dopisać punkt za ♥K.

**Wytrop szansę!** – cd. ze str. 32

trzyście miltonów. Zatem Twoją jedyną szansą na wygranie końcówki jest następujący obraz całego rozdania:

**Mecz; obie przed partią, rozdawał E.**

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

**W piątej lewie ściągnij więc ♠A z góry** – z nadzieją, że od W spadnie wówczas singlowy król...

**4. Przebij trzecią lewę.** Oddałeś już dwa trefle, oddasz też na pewno ♥A – aby zrealizować grę, musisz więc ograniczyć swoje przegrywające w kolorze karowym do jednej. Pomoże Ci w tym wnikliwe przeanalizowanie przebiegu licytacji. Wiesz, że Twoi przeciwnicy mają łącznie 21 PC: W – 12–15, a E – 6–9. W ujawnił już ♠A K D, czyli dziewięć miltonów; jeżeli więc gracz ten posiada ponadto ♥A, ♦A musi się znajdować w ręce jego partnera.

♠ K 7 4 2 ♥ W ♦ A 7 5 4 3 ♣ 8 5 3  
**8 punktów.** Nie doliczamy nic za singlowego ♥W, chyba że partner powtórzy swój kolor.

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

W	N	E	S
—	1♦	pas	1♥
pas	2♦	pas	?

Z 10 PC większość graczy zgłosiłaby teraz 2BA albo 3♦, ale nasz S zdał sobie sprawę, że ♦K to bezcenny klejnot. Dodał więc zań dwa punkty, bo jego partner ujawnił sześciokart. Z 12 punktami po otwarciu partnera nie marnował już czasu, tylko z miejsca zapowiedział wykładane 3BA. ♦

I odwrotnie – jeśli ♥A znajduje się w E, ♦A posiada najprawdopodobniej obrońca W. Stąd prosty wniosek – w pierwszej kolejności powinieneś rozpoznać, gdzie znajduje się ♥A, a następnie umiejscowić ♦A w ręce przeciwnej. Oto pełny rozkład kart:

**Mecz; obie przed partią, rozdawał W.**

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

**Po przebicciu trzeciej lewy treflowej dwukrotnie zaatutuj, a potem zagraj w kiery.** Okaze się, że ♥A ma obrońca W. Będzie to jednocześnie znaczyć, że ♦A znajduje się w E, w **pierwszej rundzie tego koloru zagraj więc z ręki blotkę do dziadkowego waleta.**

Obrona nie stała w tym rozdaniu na najwyższym poziomie. W powinien był wyjść blotką karo w drugiej albo trzeciej lewie – musiałbyś wówczas trafić palcówkę karową, nie znając jeszcze lokalizacji ♥A. ♦



Wojciech Siwiec

## Wytrop szansę! – sprawdź swoją rozgrywkę

Spróbuj wytropić szansę na wygraną każdego z poniższych kontraktów, a następnie wciel ją w życie. Licytacja i wist przebiegają według zasad naturalnych. Na koniec sprawdź, czy Twoje zagrania okazały się skuteczne.

### 1. Mecz; obie po partii, rozdawał N.

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

W	N	E	Ty
—	1♦	1♥	1♠
pas	2♣	pas	3BA
pas...			

Kontrakt: 3BA (S). Pierwszy wist: ♥2.

### 2. Mecz; obie przed, rozdawał E.

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

W	N	E	Ty
—	—	1♠	2♥
pas	3♣	pas	3♥
pas	4♥	pas...	

Kontrakt: 4♥ (S). Pierwszy wist: ♠K.

### 3. Mecz; obie przed, rozdawał E.

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

W	N	E	Ty
—	—	pas	1♠
pas	2♠	pas	4♠
pas...			

### Kontrakt: 4♠ (S). Pierwszy wist:

♥W. E zabił pierwszą lewę ♥A, a następnie ściągnął ♣A i kontynuował treflem do króla w ręce swojego partnera. W czwartej lewie W wyszedł ♥7.

### 4. Mecz; obie przed, rozdawał W.

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

W	N	E	Ty
1♦	pas	1♥	1♠
2♣	2♠	3♣	3♠
pas...			

Kontrakt: 3♠ (S). Pierwszy wist: ♠A.

W kolejnych lewach W zagrał ♠K i ♠D.

## Rozwiązania

1. Masz tylko sześć pewnych lew – po dwie w kierach, karach i treflach – musisz więc sobie wyrobić brakujące trzy. Mogą to być albo trzy piki, albo jeden pik i dwa dodatkowe kara. Aby osiągnąć ten cel, należy zagrać z odpowiedniej ręki blotkę pikową – tak aby podegrać asa w tym kolorze (inaczej mówiąc – aby posiadacz ♠A nie pobił nim Twojego honoru). Ponieważ gracz E zabrał głos w licytacji, to w jego ręce znajduje się najprawdopodobniej ♠A. Jeżeli ponadto kara dzieli się 3–2, tzn. całe rozdanie wygląda tak:

### Mecz; obie po partii, rozdawał N.

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

odniesiesz sukces. **Po zabiciu pierwszej lewy dostań się na stół ♦A i wyjdź stamtąd ♠2 (!)**. Jeśli obrońca E wskoczy wówczas ♠A, będziesz już dysponował trzema lewami w tym kolorze, a w sumie – dziewięcioma. Jeżeli zaś gracz ten doda w pierwszej rundzie pików blotkę, **weź tę lewę**

damą albo waletem w ręce, po czym daj już sobie spokój z pikami, tylko zagraj w kara i oddaj w nich lewę przeciwnikom. Przy podziale tego ostatniego koloru 3–2 łatwo już skompletujesz dziewięć wziętek: dwie kierowe, pikową, dwie treflowe oraz cztery karowe.

2. Po tym, jak W zaatakował ♠K, wiesz, że zarówno ♦A, jak i ♣K muszą znajdować się w ręce jego partnera, który otworzył licytację. W związku z tym masz cztery potencjalne przegrzujące: pikową, dwie karowe i treflową. A ponieważ nie posiadasz tylu dość do stołu, aby wyrobić trefle i wykorzystać forty w tym kolorze, Twoją jedyną szansą na sukces jest wzięcie lewy na ♠D i pozbycie się na nią z ręki przegrzującego kara. Abyś osiągnął ten cel, E musi mieć singlowego albo drugiego ♠K. Oto pełny rozkład kart:

### Mecz; obie przed partią, rozdawał E.

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

Po zabiciu pierwszej lewy ♠A ściągnij zatem trzy razy atu, a następnie zagraj z obu rąk blotki treflowe (!). E weźmie wówczas lewę ♣10, odegra ♠D i będzie kontynuował pikiem. **Przebij w ręce, zagraj trefla do dziadkowego asa (od E spadnie król), na dobrą już ♣D wyrzuć z ręki karo, po czym wyjdź w karo – do króla.**

Wbrew pierwszemu wrażeniu szansa na stanie w ręce E drugiego ♠K nie była wcale taka mała. Przecież jego partner ujawnił posiadanie drugiego ♠K, a E – sześciokartowego longera w tym kolorze. Prawemu obrońcy pozostało zatem dużo mniej niż jego partnerowi pustych klatek – na trefle (i karty innych kolorów).

3. Zrealizujesz kontrakt, jeżeli nie oddasz lewy atutowej. Zazwyczaj, posiadając taki kolor, jak w tym rozdaniu piki, wykonujesz impas przeciwko królowi, w tym wypadku nie byłoby to jednak zagranie właściwe. Przecież E ujawnił już posiadanie ♥A D (jego partner zawistował ♥W) oraz ♣A, a ponieważ w licytacji na pierwszej ręce spasował, ♠K mu się już nie mieści. Z tą figurą prawy obrońca posiadałby bowiem

cd. na str. 31 ➤