



## Szanowni młodzi (i nie tylko) Czytelnicy!

Odbyło się pierwsze kryterium kadry juniorów młodszych. Przemysłana koncepcja rozgrywek kadrowych spowodowała, że do walki o zaszczyt reprezentowania barw narodowych przystąpiło 77 par – o 23 więcej niż w minionym roku. I choć zadanie postawiono przed nimi nieblahe – złoty medal (czyżby „mierzmy siły na zamiary”?), to i tym razem może się udać. Mimo iż nie codziennie zdarzają się tak udane roczniki jak ubiegłoroczne.

Bo nie wszystko jeszcze działa tak, jak powinno. Ot, choćby taki drobiazg... w grudniowym numerze opisałem śliczny (moim zdaniem) motyw rozgrywkowy, zadaniem pytanie i szarpnąłem się na prywatną nagrodę. I nie przyszła żadna odpowiedź! Może było za trudne – jednak strach pomyśleć, ile odpowiedzi będzie przychodziło na świeżo uruchomione konkursy z abecadła logiki licytacyjnej. Te pewnie – dla odmiany – za łatwe!

Ciekawą też rzecz udało się odkryć w CEZAR-ze. Otóż, jako trenerzy i instruktorzy brydża deklaruje się tam niespełna setka osób. Tymczasem był okres, gdy szkoleniowców produkowało się (i słusznie, bo był to jedyny sposób na podniesienie brydżowych kwalifikacji) niemal taśmowo i uprawnienia zdobyło co najmniej trzy razy więcej zawodników. Sam zresztą mogę wskazać kilkadziesiąt osób, którym nie chciało się wystać danych. Chyba działają racjonalnie, bo prestiż zawodu brydżowego szkoleniowca stoi daleko za sędzią, działaczem, a nawet niezłym zawodnikiem. Może czas zacząć to zmieniać...

(swiatbrydza@poczta.onet.pl)

Janusz Maliszewski



## Konkurs dla młodych

Prowadzi Janusz Maliszewski

### Zmagania z logiką, zmagania z wyobraźnią

Jak to zrobić? Czy problemy licytacyjne da się przedstawić w czystej formie, bez całej otoczki punktów, przeliczników, systemów, konwencji? Jaka wiedza niezbędna jest adeptowi brydża, by mógł w miarę skutecznie takie problemy rozwiązywać? Trzeba, rzecz jasna, wiedzieć, „gdzie leżą ciasteczka” (= premie za końcówki i szlemiki) i ile lew trzeba na to zbierać, ale czy konieczne będą dodatkowe algorytmy?

Spróbujmy, przyjmując kilka prostych zasad, które leżały u podstaw większości systemów naturalnych. I zapomnijmy jednocześnie, że istnieją jakieś punkty, że „starszy z piątki”, że bez atu „takie czy inne”, że mamy do dyspozycji jakiegokolwiek konwencje. A oto zasady:

1. Żeby otworzyć licytację, trzeba mieć rękę choć nieco lepszą od średniej statystycznej. Mamy do dyspozycji wyjątkowo otwarcia „w kolor”.

2. W dalszej licytacji: kolor, który już był licytowany i bez atu to odzywki, na które partner może spasować (jeśli chce); po nowym kolorze musi zaliczycie chociaż raz; a nowy kolor z przeskokiem i „czwartym kolor” to odzywki, po których para musi zagrać co najmniej końcówkę.

3. Powyższe odzywki mają znaczenie: kolor (nowy, stary, z przeskokiem i bez) to ponadstatystyczne odchylenie od tego, co partner „widzi” w danym momencie licytacji; bez atu to mniej więcej równe odchylenia w kolorach dotąd nielicytowanych, a „czwarty kolor” to (w pierw-

cd. na str. 26 >

# Świat brydża MŁODZIEŻOWY

Redaguje Janusz Maliszewski

atubrydz@wp.pl



## A imię jego – siedemdziesiąt i siedem!

Tyle par przystąpiło do pierwszego kryterium kadry juniorów młodszych. W tych niezwykle atrakcyjnych rozgrywkach wzięli udział nie tylko ci, którzy zwietrzyli szansę na zostanie reprezentantem, ale i ci, którzy doskonale wiedzą, że jeszcze długo się muszą uczyć, by na serio powalczyć z najlepszymi.



Dlaczego? Po pierwsze, rozgrywki odbywają się równolegle, na tych samych rozdaniach, w trzech ośrodkach: na południu (w Krakowie), zachodzie (w Szamotułach) i w centrum (w Warszawie). Na dodatek każde kryterium to zaledwie przedłużona sesja (36 rozdań), więc koszty udziału nawet licznych grup nie powalają na kolana. Każdy jedzie tam, gdzie mu najbliższej i wraca tego samego dnia. Po drugie, gra się na wspólny wynik ze wszystkich sektorów i zalicza się dwa z trzech kryteriów, więc i wyjątkowy pech na własnych śmieciach czy w pojedynczym turnieju nie przekreśla szans na dobry

rezultat ogółem.

Po trzecie, w kilka dni po kryterium na stronie internetowej PZBS publikowane są nie tylko rezultaty, ale i punktacje poszczególnych rozdań, a nawet historie gry każdej z par. Można sobie

ściągnąć, przedyskutować i poanalizować, a nawet popodglądać grę potencjalnych konkurentów czy zaprzyjaźnionych osób z innych ośrodków. Po czwarte wreszcie, można stosować zagrywki taktyczne. Taką właśnie zastosowała w ubiegłym roku zdolna warszawska para, która doszła do wniosku, że na zachodzie

kraju będzie im się grało znacznie łatwiej niż w macierzystym ośrodku. Niestety, wyprawa zakończyła się podwójną kląpą, bo nie dość, że nie sprawdzili na mapie, gdzie rzeczony ośrodek się znajduje, to i po (znacznie opóźnionym) dotarciu na miejsce opozycja okazała się mało życzliwa i nie chciała grać zgodnie z oczekiwaniami. Co, oczywiście, nie zamyka pola dla ewentualnych kontynuatorów.

W pierwszym tegorocznym kryterium rozdania nie wydawały się szczególnie trudne. Premiowały zdrowy rozsądek, znajomość podstawowych technik i umiejętność liczenia. W poniższym rozdaniu:

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

	N		
W		E	
	S		

♠ W 4 3  
♥ K 4  
♦ K W 6 4  
♣ K W 7 2

znacznie mniej niż połowa par zagrała wykładane 4♥, choć standardowa licytacja zaczęła się:

1♥ 2BA (inwit bez fitu)...

albo:

1♥ 2♣  
2♥...

I mimo to w większości przypadków kończyło się na firmówce. A przecież ni trudno było w pierwszej licytacji powiedzieć po 2BA – 3♥ lub po 3♥ partnera – zaliczycie wówczas 4♥, bo z obu



ręk czuć dziurę w pikach. Natomiast w drugiej licytacji zaliczycie wówczas 3♦, żeby albo zagrać 3BA z ręki partnera, albo go w ogóle nie grać, jeśli partner też nie ma trzymania w pikach. I wiele par tuż po zakończeniu rozdania samo znajdowało te drogi. Co dobrze rokuje na przyszłość... ♦



Daniel Maciejczuk

## Technika idzie do przodu!

Do napisania poniższego tekstu skłoniła mnie – chciałoby się powiedzieć, kultowa – książka autorów A. Macieszczaka i J. Mikkego *Brydż*, z roku 1977, wyd. II. Problem na stronie 187 przedstawia się następująco:

Rozgrywasz szlemika w kara:

♠ K D 2	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W</td></tr> <tr><td>E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W	E	S	♠ A 4
N						
W						
E						
S						
♥ D 10 9	♥ A K W 5					
♦ A D 10 9 4	♦ 6 5 3					
♣ K 3	♣ A 9 6 4					

Atak: ♠W. Bijesz asem – jak rozgrywasz kara? Impasując dziesiątkę? Patrz 74

Impasując damę? Patrz 185

Asa górą? 348...

Pomyślałem chwilę, zajrzałem pod 74 i czytam:

*Czy ty grasz szlema, czy szlemika?*

Trochę mi się przykro zrobiło, bo wygranie szlemika wydawało mi się całkiem proste. Książka jest dla początkujących, a ja nie potrafię tego wygrać...

Ale nic to, jak nie da się do dziesiątki, to postanowiłem zrezygnować z nadržbki – jeśli dwie figury karowe są w cięciu – i zagrałem karo do damy. Potem zajrzałem do rozwiązania na str. 185 i czytam:

*Masz tylko 75% szans*

Teraz było mi nie do śmiechu. TYLKO 75% szans – zawsze chciałbym grać szlemika o takiej szansie realizacji. Choć teraz już nie 75%, lecz 73%. Przecież nie wygram, jeśli kara były w impasie i dzieliły

się 5-0... Nie było rady, musiałem zagrać asa karo, by zająć pod 348.

I czytam:

*Jasne. Grając szlemika, warto stracić lewą, by zaasekurować się przed singlową figurą lub KWsec za ręką.*

Teraz to mnie panowie M & M zdenerwowali. Zapewne któryś z nich przegrał to rozdanie, grając na podwójny impas, i postanowił, iż nigdy więcej tak nie zagra, bo porażka jest bardzo bolesna. Ale dlaczego inni nie mogą tak zagrać?

W tym miejscu P R O T E S T U J Ę!

Argumentacja, iż najpierw as jest lepszym zagranie, bo zabezpieczamy się przed singlową figurą, jest bez znaczenia – przecież impasując trzykrotnie, nadal wygramy to rozdanie. Zgadzam się jedynie, iż zagranie asa jest lepsze, gdy z tyłu znajdzie się sec KW – prawdopodobieństwo takiego układu wynosi 3,4%.

Policzmy zatem szansę na sukces, rozgrywając tak, jak sobie życzą autorzy, oraz tak, jak w moim mniemaniu będzie lepiej, czyli na impas dziesiątką karo.

U mnie sprawa jest bardzo prosta. Impasując dziesiątkę, wygram w 75%. Nawet jeśli w impasie będzie KW 8 7 2!

Teraz zagramy najpierw asa i policzmy dokładnie szanse. Dla uproszczenia proponuję policzyć układy, przy których przegramy:

- jeśli król z waletem jest za impasem, przegramy zawsze prócz jednego ukła-

du: KWsec – liczymy:

$$25\% \text{ minus szansa KWsec } 3,4\% = 21,6\%;$$

- jeśli kara podzieliły się 5-0 z długością u S – też przegramy = 2%;
- i teraz najciekawsze – gdy kara podzieliły się 3-2 z długością u S i figury będą rozłożone po jednej na każdej ręce – liczymy podział 3-2 z długością u S (34%). Rozpiszę dokładniej ten przypadek:
  - KWx – xx – trzy układy (KW 8 – 7 2, KW 7 – 8 2, KW 2 – 8 7) – szansa 13,2%;
  - xxx – KW – jeden układ (8 7 2 – KW) – szansa 3,4%;
  - Kxx – Wx – trzy układy (K 8 7 – W 2, K 8 2 – W 7, K 7 2 – W 8) – szansa 13,2%;
  - Wxx – Kx – trzy układy (W 8 7 – K 2, W 8 2 – K 7, W 7 2 – K 8) – szansa 13,2%.

Po zagranie asa karo wbrew pozorom nie mamy zgadywanki – jesteśmy zmuszeni zagrać do dziesiątki karo (na wypadek KWxx – x), czyli przegramy we wszystkich układach, gdy N miał Wx, czyli w 13,2% przypadków!

**No to sumujemy wszystkie układy, przy których przyszło nam poleć: 21,6% + 2% + 13,2% = 36,8%. Czyli szansa wygrania kontraktu wynosi (100% – 36,8%) 63,2%!**

I co, jeśli w roku 1977 prawdopodobieństwo wygrania szlemika wynosiło 63,2%, a dziś (cytuję: „tylko”) 75% – to poszła technika rozgrywki do przodu czy nie? ♦



## Zmagania z logiką... – od. ze str. 25

szym czytaniu) sygnał: „mam mniej, niż byś się spodziewał w tym kolorze”.

Oczywiście, nie należy tracić z oczu celu (ustalenie optymalnego kontraktu) ani zapominać, że (być może) nie zawsze da się go osiągnąć. No, i o partnerze – jakie dostanie informacje, taki pewnie będzie ostateczny kontrakt. A przecież on też marzy o rozmaitych premiach!

A teraz konkurs. Odpowiedz i skomentuj:

Pamiętasz? W ubiegłym miesiącu odpowiadałeś z poniższą ręką po otwarciu partnera 1♦? **A co byś odpowiedział po 1♣?**

1.

♠ 7 4
♥ 10 8 6 4
♦ 5 3
♣ A K 8 6 5

### 2. A po 1♥?

I znowu ręka niemal żywcem (są drobne modyfikacje) przeniesiona z poprzednich problemów. **Co teraz licytujesz po**

### otwarcia partnera 1♥?

3.

♠ K 5
♥ A W 7 4
♦ 8
♣ W 9 7 8 5 2

### 4. A co, jeśli partner otworzył 1♠?

### Konkurs

1. **dziadek**

♠ 9 8 4
♥ —
♦ K 10 5 3
♣ D 8 7 6 3 2

N
W
E
S

**Ty**

♠ A K 7 6 2
♥ D W 10 9 8
♦ A 4
♣ 5

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

**Kontrakt: 4♠ (S). Pierwszy wist: ♠D. Ułóż plan swojego postępowania.**

2. **dziadek**

♠ W 8 7
♥ 9 4
♦ 10 9 2
♣ A W 10 6 5

**Ty**

♠ 9 2
♥ A 8 5 2
♦ K 6 4 3
♣ 7 3 2

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

**Kontrakt: 4♠ (S). Pierwszy wist: ♥K. Zaplanuj obronę.** ♦



**Marty Bergen**

## Dla każdego coś miłego

Gdy wasze zasoby są podzielone względnie równo, licytujcie agresywnie. Gdy większość z nich skupia się w jednym ręku, zachowajcie ostrożność.

**1.**

♠ 7 5 2  
♥ 10 7 5  
♦ A 7  
♣ W 10 9 7 5

N		
W	E	
	S	

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

**2.**

♠ A 7 5  
♥ A 10 7  
♦ A 7  
♣ W 10 9 7 5

N		
W	E	
	S	

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

W przykładzie **1.** nasze 26 PC dzieli się 21–5, przez co dziadek dysponuje zaledwie jednym dojściem. Jeśli ♣D nie spadnie, będziemy się musieli zadowolić dwoma lewami treflowymi. Na domiar złego, nawet jeśli ♥K znajduje się u **E**, możemy go zaimpasować tylko raz. Stół

jest praktycznie bezużyteczny, w istocie grymy więc **w pojedynkę** przeciwko dwóm obrońcom. Musimy przegrać.

W drugim przypadku 26 PC dzieli się w stosunku 13–13. Jakaż różnica! Komunikacja nie stanowi już najmniejszego problemu. Odkąd partner włączył się do rozgrywki, stajemy do walki **we dwoje**. Bijemy ♠A, odblokowujemy trefle, odchodzimy ♥D i odprężamy się.

### Karty na stół

Przystępując do wyłożenia swych kart, dziadek powinien na sam koniec zachować kolor wistwu.

W jakim celu? By skłonić rozgrywającego do przyjrzenia się pozostałym kolorom, zanim dołoży do pierwszej lewy. Aż trudno uwierzyć, ile wychodzących kontraktów zostaje przegranych w pierwszej lewie. Napisano na ten temat już całe książki.

Myśli o zostaniu rozgrywającym wprawia większość graczy w takie podniecenie, że gdy tylko karty dziadka dotkną stołu, zrywają się do biegu i pędzą na złamanie karku. Nawet jeśli należą do pięciu najlepszych graczy świata, w takim tempie nie mogą grać skutecznie.

**Przy okazji:** przy wykładaniu swych kart dziadek może pomóc rozgrywającemu na wiele różnych sposobów. Rozdzielajcie barwy – nie umieszczajcie trefli

obok pików. Starsze karty kładźcie bliżej siebie. Rozmieszczajcie karty danego koloru starannie i w odpowiednich odstępach, by partner dokładnie widział, ile ich jest.

### Za krótki jesteście

Figury w krótkich kolorach partnera są z reguły niewiele warte.

Nawet as staje się wątpliwą wartością, gdy partner ma renons. Przy singletonie partnera as się wprawdzie nie marnuje, ale też należy nie pracuje. Owa praca w wypadku długich kolorów partnera polega na wyrabianiu lew. W krótkich – nie ma czego wyrabiać.

Jak wobec tego rozpoznać, że partner ma krótki kolor? Gdy pokazuje go za pomocą:

- kontry wywoławczej
- splintera
- dwukolorowego wejścia bez atu lub dwukolorówki Michaela (informuje wówczas o **dwóch** krótkich kolorach).

Nierzadko o krótkości partnera świadczy logika całej dotychczasowej licytacji.

W	N	E	S
1♥	ktr.	pas	?

♠ A 9 7 6 5 ♥ K W 4 ♦ 8 7 2 ♣ 9 3

Proponuję ograniczyć się do 1♠. Gdyby nasze figury kierowe znajdowały się gdzie indziej, skoczylibyśmy na 2♠. ♦

## Wytrop szansę! – cd. ze str. 28

w ręce rozgrywającego – cóż, po prostu wygra on wówczas swój kontrakt z nadrobką. To ryzyko było jednak niewątpliwie warte podjęcia.

**4.** Najpierw spojrz na pełny rozkład kart:

**Mecz; obie przed, rozdawał S.**

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

N		
W	E	
	S	

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

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

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

Ze zrzutek partnera wiesz, że przebiją on trzecią rundę trefli, jeśli jednak od razu wyjdiesz ♣7, partner przebijie tę lewę i... najprawdopodobniej wyjdzie w licytowane przez Ciebie kiery, wypuszczając kontrakt (na forty treflowe dziadka **S** pozbędzie się bowiem z ręki obu przegrywających kar). Winnym wypuszczenia gry będziesz jednak Ty! **W trzeciej lewie powinniśmy bowiem ściągnąć ♦A, a dopiero w następnej wyjść w trefla – do przebitki.**

**Zapamiętaj!**

**Na wszelkie możliwe sposoby pomagaj partnerowi! Chroń go przed popelnieniem błędu!** ♦

## Ze stron PIKIERA

### Murphologia w brydżu

#### Twierdzenie Goedla:

*Dla każdego problemu i każdej odpowiedzi na ten problem – istnieje taka autentyczna ręka partnera, że ta odpowiedź doprowadzi do złego kontraktu.*

#### Twierdzenie Łysenki:

*Dla każdego problemu istnieją ustalenia licytacyjne prowadzące do kontraktu optymalnego przy każdej ręce partnera.*

#### Prawo Kopernika:

*Złe ustalenia licytacyjne wypierają dobre.*

#### Prawo Cynkensteina:

*Im gorsze ustalenia – tym lepszy rezultat.*



Wojciech Siwiec

## Wytrop szansę! – sprawdź swoją rozgrywkę

Spróbuj wytropić szansę na wygranę 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.**

**dziadek**  
 ♠ K 7 5 4 2  
 ♥ A 4 3  
 ♦ W 10 8  
 ♣ W 3

**Ty**  
 ♠ D 10 3  
 ♥ W 8 7 6 5  
 ♦ A 6  
 ♣ 10 9 4

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

**Kontrakt: 3 BA (S). Zaatakowałeś (W) ♥6.** Partner wstawił na trzeciej ręce ♥10, a rozgrywający wziął lewę ♥K. Następnie S zagrał blokkę karo do waleta w dziadku, po czym kontynuował stamtąd ♦10 – wziąłeś lewę ♦A. **W co zagraz w czwartej lewie?**

**2.**

**dziadek**  
 ♠ W 8 3  
 ♥ 7 5  
 ♦ K D W 4  
 ♣ K W 9 2

**Ty**  
 ♠ A K D 9 7  
 ♥ A D 4  
 ♦ 5 2  
 ♣ 8 6 3

Ty	N	E	S
—	—	—	1♦
1♠	2♦	pas	pas
ktr.	3♦	pas...	

**Kontrakt: 3♦ (S). Zawistowałeś ♠A,** a potem ♠K, Twój partner dodał ♠10 i ♠2. **W co zagraz w trzeciej lewie?**

**3.**

**dziadek**  
 ♠ 8 4  
 ♥ A D 7 3  
 ♦ K D 10  
 ♣ A K D 9

**Ty**  
 ♠ A K D W 9 3  
 ♥ K 10 6 5  
 ♦ 8 3 2  
 ♣ —

Ty	N	E	S
—	1♣	pas	1♦
1♠	2♥	pas	3♦
3♠	5♦	pas...	

**Kontrakt: 5♦ (S). Zawistowałeś**

**(W) ♠A,** partner dołożył ♠2, a rozgrywający ♠5. **W co zagraz w lewie drugiej?**

**4.**

**dziadek**  
 ♠ K 4 3  
 ♥ 4 2  
 ♦ K W 10  
 ♣ D 9 8 5 3

**Ty**  
 ♠ 9  
 ♥ D 9 8 6 5 3  
 ♦ A 6 5  
 ♣ A K 7

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

<sup>1</sup> inwit

**Kontrakt: 4♠ (S). Zawistowałeś (W) ♠A,** a potem ♣K, Twój partner dodał ♠10 i ♠2. **W co zagraz w czwartej lewie?**

### Rozwiązania

**1.** Partner wstawił na trzeciej ręce ♥10, wiesz zatem, że rozgrywający ma w tym kolorze nie tylko króla, ale również damę oraz dziewiątkę. Na swoją licytację (rebid 2BA po dokonaniu przez gracza N negatywnego wyboru koloru odzywką 2♦) S powinien mieć 16–18 PC, najprawdopodobniej z pięcioma karami i czterema treflami. Ponieważ wydedukowałeś, że rozgrywający posiada trzy kiery, znasz już dokładny układ jego ręki: 1–3–5–4. Jeśli singlowy pik e-S-a jest asem, nic mu nie zrobisz – przy każdym innym singletonie obłożysz jednak kontrakt, **wychodząc w czwartej lewie ♠D!** Obejrzyj całe rozdanie:

**Mecz; obie przed, rozdawał S.**

**dziadek**  
 ♠ K 7 5 4 2  
 ♥ A 4 3  
 ♦ W 10 8  
 ♣ W 3

**Ty**  
 ♠ D 10 3  
 ♥ W 8 7 6 5  
 ♦ A 6  
 ♣ 10 9 4

**N**  
 ♠ A 9 8 6  
 ♥ 10 2  
 ♦ 5 3 2  
 ♣ D 8 7 6

**E**  
 ♠ W  
 ♥ K D 9  
 ♦ K D 9 7 4  
 ♣ A K 5 2

Po Twoim znakomitym zagranie ♠D – leżący w dziadku ♠K zostanie skutecznie podegrany, zdobędziecie więc w tym kolorze cztery wziętki i obłożycie kontrakt bez jednej.

Oczywiście rozgrywający zupełnie niepotrzebnie odsłonił się, gdyby bowiem zabił pierwszą lewę ♥A na stole (i zagrał stamtąd w kara), zadanie obrońców byłoby nieco trudniejsze.

**2.** Partner wskazał posiadanie dwóch pików, obłożycie zatem szybko kontrakt przeciwników, jeśli przebijie on trzeciego pika i wyjdzie w kiera. Ponieważ E na pewno nie przebijie Twojej ♠D, **w trzeciej lewie wyjdź ♠9 (!)**. Całe rozdanie:

**Mecz; obie przed, rozdawał S.**

**dziadek**  
 ♠ W 8 3  
 ♥ 7 5  
 ♦ K D W 4  
 ♣ K W 9 2

**Ty**  
 ♠ A K D 9 7  
 ♥ A D 4  
 ♦ 5 2  
 ♣ 8 6 3

**N**  
 ♠ 10 2  
 ♥ 10 9 8 6 2  
 ♦ 6 3  
 ♣ 10 7 5 4

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

Partner nie tylko przebijie Twoją dziewiątkę pik, ale też przyjmie ją za sygnał *La-vin-thala*. odwróci więc w kiery i szybko zdejmiecie pięć lew. Gdybyście się z tym spóźnili, rozgrywający zrealizowałby kontrakt, zrzucając dwa kiery z ręki na honory treflowe dziadka.

**3.** Dziadek jest bardzo silny, jest zatem oczywiste, że jedynym sposobem położenia końcówki karowej jest wzięcie przez obrońców dwóch pików oraz przebitki treflowej. Musisz zatem dopuścić partnera, aby tę przebitkę Ci podał, a jedyną szansą na sukces tego przedsięwzięcia jest zastanie w jego ręce ♠10. **W drugiej lewie wyjdź zatem ♠3!** Oto pełny rozkład kart:

**Mecz; obie przed, rozdawał N.**

**dziadek**  
 ♠ 8 4  
 ♥ A D 7 3  
 ♦ K D 10  
 ♣ A K D 9

**Ty**  
 ♠ A K D W 9 3  
 ♥ K 10 6 5  
 ♦ 8 3 2  
 ♣ —

**N**  
 ♠ 10 7 2  
 ♥ W 9 4  
 ♦ 5  
 ♣ W 8 7 6 5 2

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

Kiedy partner niespodziewanie utrzyma się ♠10, bez trudu zorientuje się, dlaczego wykonałeś tak desperacki manewr. A gdy ♠10 znajduje się cd. na str. 26 >