



Redaktor prowadzący: Ryszard Kielczewski

swiatbrydza@poczta.onet.pl

KSB Senior



Dzień Dziecka w gimnazjum; pierwszy z lewej u góry Henryk Grządziel – główny szkoleniowiec Stowarzyszenia, to on przygotował Dominika i Tomka do zdobycia medalu mistrzostw Polski młodzików.

Członkami Katowickiego Stowarzyszenia Brydżowego „Senior” są w przeważającej większości osoby w wieku emerytalnym, aktualnie uprawiające brydża sportowego, które swoją bogatą wiedzę brydżową postanowiły przekazać młodzieży szkolnej. Stowarzyszenie prowadzi nieodpłatną naukę brydża na terenie śląskich szkół. W minionym roku szkolnym prowadzono ją w dziewięciu szkołach katowickich i jednej w Chorzowie, a w roku szkolnym 2008/2009 rozpoczęło szkolenie w siedmiu szkołach katowickich oraz dwóch chorzowskich. W połowie października 2008 r. szkoleniem objętych było 70 uczniów w 12 grupach szkoleniowych. Pierwszymi szkoleniowcami młodzieży w KSB Senior byli Henryk Grządziel i Jan Wołodkiewicz. Z czasem do szkolenia udało się namówić dalszych członków KBS: Zbigniewa Tymkowa, Zygmunta Sienickiego, Krystiana Ferde, Stanisława Fangora i Dariusza Ramusa.



Szkoleniowcy SBS prowadzą zajęcia w 95% charytatywnie, nie pobierając wynagrodzenia.

Dla popularyzacji brydża na terenie województwa śląskiego KSB zorganizowało w 2007 r. turniej dla młodzieży szkolnej ze szkół podstawowych, gimnazjalnych i licealnych o Puchar Śląska. Druga edycja turnieju będzie

miała miejsce w listopadzie 2008 r. SSB organizuje też pokazy treningu brydżowego, turnieje na maksy oraz mecze brydżowe.

Dzięki KSB młodzież szkolona w roku 2008 licznie uczestniczyła we wszystkich turniejach młodzieżowych organizowanych na terenie Śląska oraz w skromnej obsadzie w mistrzostwach Polski w Głucholazach i w Szamotułach. W Szamotułach Tomek Potrawa z 5. klasy Szkoły Podstawowej nr 12 w Katowicach i Dominik Kaszowski z Gimnazjum nr 1 w Katowicach odnieśli życiowy sukces, zdobywając wicemistrzostwo Polski w kategorii młodzików.

W czasie w tegorocznych ferii letnich pod opieką prezesa Stowarzyszenia Jana Wołodkiewicza 13 uczniów z katowickich szkół uczestniczyło w dwutygodniowym ogólnopolskim obozie młodzieżowym w Międzyzdrojach.

Jan Wołodkiewicz – prezes KSB Senior

Marek Markowski Tak gra Łódź!

W dniach 3–8 października 2008 roku odbyły się w Łodzi 4. Akademickie Mistrzostwa Świata. Do zawodów przystąpiły 24 drużyny reprezentujące 15 państw. Nasz kraj wystawił dwa zespoły – Polskę A reprezentowali: Jacek Kalita – Krzysztof Kotorowicz, Michał Nowosadzki – Piotr Wiankowski i Piotr Nawrocki – Jan Sikora; w skład Polski B wchodziły natomiast pary: Wojciech Gawel – Piotr Zatorski, Joanna Krawczyk – Artur Wasiak oraz Natalia Sakowska – Piotr Butryn.

Nasze drużyny spisały się znakomicie – Polska A zdobyła srebrny medal i akademickie wicemistrzostwo świata, a Polska B zajęła dobre czwarte miejsce. Całością poczyznań reprezentantów kierował selekcjoner akademickiej reprezentacji Polski Stanisław Gołębiowski.

Para Kalita – Kotorowicz wygrała klasyfikację Butlera z bardzo dobrym wynikiem +0,95 impa na rozdanie. Sam Jacek Kalita został wyróżniony nagrodą specjalną za najlepsze zagranie turnieju. Można więc śmiało powiedzieć, że impreza była bardzo udana dla polskiej ekipy.

Kilka rozdań w wykonaniu naszych reprezentantów:

Precyzja

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

Na zdecydowanej większości stołów grano 3NT po podobnej, banalnej licytacji. Wydaje się, że strona NS powinna bez trudu ściągnąć 5 czerwonych lew. Ale na wielu stołach kontrakt został wypuszczony. Nowosadzki zawistował w ♦D, Wiankowski dołożył zachęcającą ♦2. Michał zagrał następnie w małe karo, Piotr doszedł na waleta, po czym bardzo przytomnie ściągnął ♥A i dopiero teraz kontynuował karem, obkładając grę.



Świetny szlem

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

Kotorowicz	Kalita
1 ♠	2 ♥
4 ♦	4 BA
5 ♣ ²	5 ♦ ³
5 ♥ ⁴	5 ♠ ⁵
6 ♣ ⁶	7 ♥

¹ silny splinter; ² 0–3 wartości; ³ pytanie o damę at; ⁴ nie mam; ⁵ pytanie o ♠K; ⁶ mam

Rozgrywka tego szlema nie była brana pod uwagę przy uhonorowaniu Kality za najładniejsze zagranie turnieju.

Zaufanie

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

	N	E	S	W
		Kalita		Kotorowicz
I BA		ktr.	pas	pas
rkr.		pas	2 ♦	pas
pas		ktr.	pas...	

Znakomita kontra Jacka na słabe bez aty i świetny pas Krzysztofa na kontry na 2♦, choć wydawało się, że można podjąć inną decyzję z jego dynamiczną kartą. Obie strony były przed partią, na WE nie wychodziła żadna końcówka, a przeciwnicy postawił 500.





Władysław Izdebski

Krok po kroku

Mecz; obie strony po partii, rozd. **E**.
Przeciwnik z prawej otworzył 1♦ (może być z czwórki). Twoja karta:

S:	♠ KW 6 5 4 2
	♥ A
	♦ 10 4 2
	♣ K 6 3

Wchodzisz do licytacji?

Oczywiście, przecież wejście może być słabsze od otwarcia. Nawet będąc na otwarciu, należy z tą kartą otworzyć 1♠, mamy przecież 13 pkt. (11 PC + 2 pkt. za długość pikową).

Po Twoim 1♠ **W** spasował a Twój partner zaliczył 3♦.

W	N	E	S
—	—	1♦	1♠
pas	3♦	pas	?

Co znaczy skok na 3♦?

W klasycznych wzorach licytacji taki skok w kolor przeciwnika z pozycji drugiego obrońcy jest inwitem do końcówki z fitem 4+ -kartowym.

E spasował.

Czy przyjmujesz zaproszenie do końcówki?

Tak, partner inwituje do statystycznej siły wejścia, tj. 10 pkt. Ty masz ich aż 14 (11 PC + 1 pkt za nadwyżkę w długości atutów + 2 pkt. za singeltona). Uzgodnienie koloru wzmacnia siłę połączonych rąk (wchodząc do licytacji, miałeś 13 pkt., a teraz masz ich 14).

W	N	E	S
—	—	1♦	1♠
pas	3♦	pas	4♠
pas...			

W zawistował ♦3 (wist naturalny) i partner wyłożył karty dziadka.

♠ A 10 8 3	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>W</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	W	S
N		E			
W		S			
♥ 9 2					
♦ K 7 6					
♣ A W 5 4					
♠ KW 9 6 5 4					
♥ A					
♦ 10 4 2					
♣ K 6 3					

Dodałeś ze stołu blotkę, a **E** wziął lewą damę.

Jaki jest rozkład kar?

Wist najniższym karem to singelton lub trzecia figura (przypominam – **WE** wistują naturalnie). Ponieważ **E** wziął lewą damę, prawdopodobnie wist nastąpił spod trzeciego waleta.

Jaką blotkę dokładasz z ręki?

Chcąc sprowokować obrońcę do zagrania ♦A, powinieneś dolożyć ♦4; może **E** uwierzy, że **W** zawistował z dubla, czyli w taki rozkład kar:

3 2	K 7 6	A D 9 5
	W 10 8 4	

Jednak **E**, po namyśle, zmienił atak na ♥K.

Liczymy lewy: niemal pewne 6 w pikach, ♥A + ♠AK = 9.

Którego z obrońców możesz podejrzewać o trzecią ♠D?

Ponieważ **E** otworzył z czterech kar, więc nie ma pięciokartu, a tym samym nie może mieć renonsu w pikach.

Zagrałeś więc ♠A, ale wszyscy dolożyli do koloru. Profilaktycznie przebiłeś kiera i zagrałeś ♠K; **W** dodał damę, a **E** pozbył się kiera.

Gdzie upatrujesz dziesiątej lewy?

Narzuca się impas treflowy, a gdy on zawiedzie, ratuje nas jeszcze podział trefli 3–3.

Czy podział trefli 3–3 jest możliwy?

Nie! **E** ujawnił singla pik i tylko 4 kara, więc układ jego ręki to dokładnie 1–4–4–4.

Czy przy źle położonej ♠D widzisz szanse wygranej?

Popatrz na całe rozdanie:

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

Zagraj karo, dokładając ze stołu blotkę! Gdy lewą weźmie **W** i zagra w trefla, weźmiesz królem i wpuścisz **E** karem, wymuszając wist spod ♠D lub pod podwójny renons – każde z tych zagrań da Ci dziesiątą lewą.

Zapamiętaj!

Niezwykle ważne wnioski wynikają z licytacji i pierwszego wistu. Nie śpiesz się z impasem – traktuj go jako zło konieczne. Zebrane po drodze informacje mogą bowiem otworzyć nową furtkę do wygranej. ♦

www.szkolabrydza.pl

Wytrop szansę! – cd. ze str. 36

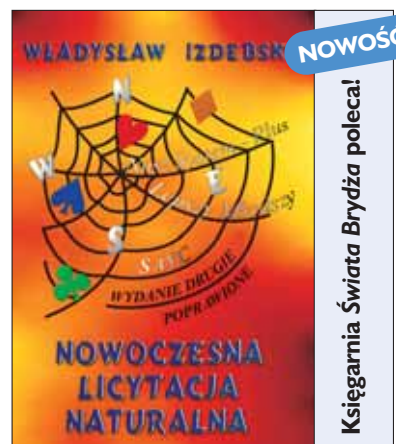
i zagra w kiery – **dojdiesz ♥A i odegrasz dwie forty treflowe**. Kontrakt zostanie wówczas położony bez dwóch.

Jeżeli zaś gracz **S** poprzestanie na dwukrotnym zaatutowaniu i zagra w kiery, **pobijesz asem (pierwszą albo drugą rundę tego koloru) i również będziesz kontynuował ♠A**. Przeciwnik przebiję w ręce i znów nie będzie mógł zagrać kolejny raz w atu, gdyż doprowadziłoby to do wpadki bez dwóch. A kiedy zacznie zgrywać swoje lewy w kolorach czerwonych, **przebijesz trzecią rundę kar albo kierów** i będziesz musiał zadowolić się wpadką bez jednej.

Zauważ, iż zabicie ♠A pierwszej albo drugiej rundy tego koloru końcówkę by wpuściło. Rozgrywający przebiłby bowiem następnie w ręce Twojego ♠A i zagrałby w kiery. Kiedy jednak wówczas pobili byś pierwszą albo drugą rundę tego koloru asem, nie byłbyś już w stanie w żaden sposób przeciwnikowi zaszkodzić. Twoje zagranie w trefla zostałyby bowiem przebite na stole ♠6, po czym **S** przeszedłby do ręki karem i ściągnąłby ♠10 9, odbierając Ci oba pozostałe jeszcze w Twojej ręce atuty.

I na koniec uwaga licytacyjna, a właściwie systemowa – gdyby przeciwnicy stosowali transfery, ustawiliby końcówkę w kiery z silnej ręki **N**, a wówczas byłaby ona nieobkładalna.

3. Z bilansu rozdania wynika, że Twój partner nie ma w karcie żadnego wysokiego honoru, jedyną szansą na położenie kontraktu przeciwników jest zatem zdobycie przez was dwóch wziętek atutowych. A to – wbrew pierwszemu wrażeniu – nie jest wcale trudne. Najpierw **w trzeciej** ▶





Marty Bergen

Trzy dobre rady...

Po kolei? Nie, dziękuję!

Jeśli po otwarciu partnera 1♣ mamy kara i kolor starszy, odpowiadamy starszym.

W brydżu kara nie grają pierwszych skrzypiec. Nie pomożemy za bardzo otwierającemu, informując go ich posiadaniu.

W	N	E	S
—	1♣	pas	?

♠ 7 ♥ K964 ♦ K964 ♣ W742

Odpowiadamy 1♥. Lepiej pokazać kieru, póki da się to zrobić bez trudu. Po odpowiedzi 1♦ możemy zgubić fit kierowy, jeśli W zainteresuje pikami.

♠ A1084 ♥ D7 ♦ A7653 ♣ 96

1♠. Owszem, mamy więcej kar niż pików. I co z tego? Nie interesuje nas granie 5♦. 10 PC zamiast 6 PC też niczego nie zmienia.

Ważny wyjątek: jeśli mamy kara dłuższe od pików oraz siłę forsingu do dogranej, odpowiadamy 1♦ (Red.: licytujemy standardem zachodnim, a nie WJ).

lewie koniecznie kontynuuj ♦D, aby skrócić stół (ze zrzutek partnera wynika, iż zarówno on, jak i rozgrywający mieli po trzy kara). A potem – gdy przeciwnik zagra w at, **przepuść dwa razy asem (!)**. Całe rozdanie prezentuje się następująco:

Mecz; obie przed partią, rozdawał S.

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

I znów – jeśli rozgrywający będzie kontynuował atutowanie, **zabijesz ♥A, zagrasz w karo – tym razem do skrótu ręki S, i położysz go bez dwóch**. Aby wybronić się bez jednej przeciwnik musi zostawić w spokoju kiery i zacząć zgrywać swoje lewy w kolorach czarnych; dokonasz wówczas przebitki ♥6, ale oprócz niej weźmiesz jeszcze tylko asa atu.

4. Partner uzgodnił piki, a potem dołożył ♠10 i ♠3, musiał więc posiadać w tym kolorze cztery karty. Jego sekwencja zrzutkowa to również wezwanie do kontynuowania

Masz więcej – licytuj więcej!

Z dobrą ręką należy odpowiadać naturalnie, rozpoczynając od najdłuższego koloru. Słaba lub przeciętna ręka nie pozwala na taki luksus.

W	N	E	S
—	1♦	pas	?

♠ AK72 ♥ 64 ♦ 76 ♣ AK963

Odpowiadamy 2♣. Jakkolwiek kolor starszy ma pierwszeństwo, powinniśmy z jego pokazaniem wstrzymać się do następnego okrażenia. Chcemy poinformować partnera o dokładnie czterech pikach. Gdybyśmy odpowiedzieli 1♠, a potem licytowali trefle, partner miałby pełne prawo założyć u nas pięć pików i, co za tym idzie, poprzeć nas z trójki.

♠ 9743 ♥ 64 ♦ 76 ♣ ADW109

1♠. Owszem, trefle mamy śliczne, ale z zaledwie 7 PC 2♣ w ogóle nie wchodzi w rachubę.

♠ D743 ♥ D6 ♦ W3 ♣ AD642

przez Ciebie ataku pikowego, mimo że w trzeciej lewie zagranie to trafia pod podwójny renons. Skoro jednak gracz E tego się od Ciebie domaga, to po pierwsze – na pewno nie posiada króla w żadnym z kolorów młodszych, a po drugie – w jego ręce znajdują się najprawdopodobniej cztery atuty. Partner ma nadzieję na to, że – podobnie jak w przykładzie poprzednim – skrócisz najpierw jedną, a potem drugą rękę przeciwnika, skutkiem czego jemu (tzn. partnerowi) wypromuje się dodatkowa wziętka na blotkę atu. Oto pełny rozkład kart:

Mecz; obie przed partią, rozdawał N.

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

W trzeciej lewie kontynuuj zatem dowolnym pikiem (!). Rozgrywający przebiję w którejś ze swoich rąk (wszystko jedno, w której), redukując się w niej do trzech kierów, po czym nie zostanie mu nic innego, jak zagrać w atu.

Ponownie 1♠. 11 PC upoważnia nas, co prawda, do odpowiedzi na poziomie dwóch, ale z tak przeciętną ręką musimy zachować się praktycznie, tj. od razu pokazać najważniejszy kolor.

Stayman – owszem, Jacoby – nie!

Z układem 5–4 w kolorach starszych w sile forsingu do dogranej (9+ PC) – po otwarciu partnera 1BA nie należy dawać transferu. W zamian odpowiadamy 2♣.

Powyższa zasada obowiązuje niezależnie od tego, czy dłuższym kolorem są piki, czy kiery.

Dalsza licytacja odpowiadającego

Jeśli otwierający zgłosi starszą czwórkę, podnosimy do dogranej.

Po rebidzie 2♦ skaczemy kolorem pięciokartowym, forsując do końcówki. Z dubletonem w naszym kolorze otwierający zgłosi 3BA. Z fitem trzykartowym podniesie najczęściej do końcówki w kolor, choć z wartościami skoncentrowanymi w kolorach młodszych może zdecydować się na 3BA.

Uwaga 1: Alternatywnie z tym samym układem można zastosować konwencję *Smolenia*, polegającą na skoku kolorem cztero-, a nie pięciokartowym po 2♦ otwierającego (wymaga to alterowania). Ustalenie takie gwarantuje, że kontrakt będzie rozgrywany z ręki otwierającego.

Uwaga 2: Z faktu, że z wszystkimi forsującymi do końcówki rękami w układzie 5–4 dajemy *staymana*, można wyciągnąć istotny wniosek: 3♥ odpowiadającego poprzedzone *transferem* na piki musi wskazywać **pięć** kierów. ♦

Partner – szczęśliwy posiadacz ♥A x x x – przepuści pierwsze dwie rundy tego koloru, a zabije dopiero trzecią. I zagra po raz czwarty w piki, po raz drugi skracając przeciwnika – tym razem w drugiej z jego rąk. Wypromuje to graczowi E drugą lewą atutową – na blotkę, i gra zostanie położona bez jednej. Gdyby to partner, a nie Ty miał pięć pików, doszłoby nawet do wpadki bez dwóch. Oczywiście, i w tym wypadku rozgrywający mógłby poprzestać na dwukrotnym zagranu w kiery, a potem zacząłby ciągnąć swoje dobre trefle i kara. Partner dokonałby wówczas przebitki małym kierem i wpadka wyniosłaby tylko bez jednej nawet wówczas, gdyby to on, a nie Ty, był posiadaczem pięciu (lub nawet większej liczby) pików. ♦



Wojciech Siwiec

Wytrop szansę! – sprawdź swoją grę w obronie

Spróbuj wytropić szansę na obłożenie każdego z poniższych kontraktów, a następnie wciel ją w życie. Licytacja i wist przebiegają według zasad naturalnych (mecz, obie strony przed partią). Następnie sprawdź, czy Twoje zagrania okazały się skuteczne.

1.

dziadek
 ♠ A D
 ♥ D 9 3
 ♦ D W 10 8
 ♣ A K D W

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

W **N** **Ty** **S**
 — 2 BA¹ pas 3 ♥²
 pas 3 ♠³ pas 4 ♥⁴
 pas...

¹ 21–22 PC, skład zrównoważony; ² naturalne, 5+♥, forsing; ³ fit kierowy, *cuebid*; ⁴ karta minimalna

Kontrakt: 4♥ (S). Twój partner (W) zawistował ♠10. Rozgrywający zabił na stole ♠A i zagrał stamtąd blobkę atu. Dodał też ♥2 – S wziął lewę ♥W w ręce, a partner dodał ♥7. Przeciwnik kontynuował blobkę atu, W zrzucił ♦9, a Ty pobiłeś dziadkową ♥D królem. **Zaplanuj swoją dalszą grę w obronie.**

2.

dziadek
 ♠ K W 6
 ♥ K D W 10
 ♦ K W 7
 ♣ K 5 4

Ty
 ♠ A 5 4 2
 ♥ A 8
 ♦ 4 2
 ♣ A 9 8 7 2

W **N** **E** **S**
 — 1 BA¹ pas 4 ♠²
 pas...

¹ 15–17 PC; ² naturalne, do gry

Kontrakt: 4♠ (S). Twój partner (W) zawistował ♣D, wziął na nią lewę

i kontynuował ♣W. Drugą rundę trefli rozgrywający przebił w ręce blobkę atu. Następnie S zagrał pika do dziadkowego króla, chwilę przedtem W zrzucił ♥2. **Zaplanuj swoją dalszą grę w obronie.**

3.

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

Ty
 ♠ 10 2
 ♥ A 6 5 3
 ♦ A K D 10 9
 ♣ 6 4

W **N** **E** **S**
 — — — 1 BA¹
 2 ♦² ktr.³ pas 2 ♥
 pas 4 ♥ pas...

¹ 15–17 PC; ² naturalne, 5+♦; ³ kontra wywoławcza

Kontrakt: 4♥ (S). Zawistowałeś (W) ♦A, a potem wyszedłeś ♦K. E dołożył ♦2 i ♦4, a z ręki S spadły ♦5 i ♦7. **W co zagrasz w trzeciej lewie? Jak będziesz bronił się dalej?**

4.

dziadek
 ♠ 8 4
 ♥ D W 9 7
 ♦ A D
 ♣ A D W 4 2

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

W **N** **E** **S**
 — 1 ♣ pas 1 ♥
 1 ♠ 3 ♥ 3 ♠ 4 ♥
 pas...

Kontrakt: 4♥ (S). Zawistowałeś (W) ♠A, a następnie wyszedłeś ♠K. Twój partner dodał ♠10 i ♠3, a rozgrywający – ♠2 i ♠6. **W co zagrasz w trzeciej lewie? Jak będziesz bronił się dalej?**

Rozwiązania

1. Partnerowa zrzutka ♦9 to tzw. *marka bezpośrednia*, wskazująca starszy honor w kolorze karowym, tu: asa. Jeżeli zatem rozgrywający posiada w ręce co najmniej dwa kara, kładzie go z góry bez jednej. Możesz jednak położyć przeciwnika także w wypadku, gdy ma on w karach singletona – pod warunkiem że zmusicie go do zrobienia w ręce dwóch przebitok; wyrobi Ci się wówczas blobkę kier (trzecia lewa atutowa obrony). Nie osiągniesz jednak tego celu, je-

śli po ♥K wyjdiesz blobką karo. Partner zabił bowiem wówczas tę lewę ♦A i powtórzy karem, a przeciwnik przebije Twojego króla. Na stole pozostaną wszakże (dobre) ♦W 10, nie zdołasz więc już po raz drugi skrócić ręki S. **Jedyna droga do położenia gry to wyjście w czwartej lewie w ♦K (!).** Obejrzyj całe rozdanie:

Mecz; obie przed partią, rozdawał N.

dziadek
 ♠ A D
 ♥ D 9 3
 ♦ D W 10 8
 ♣ A K D W

Ty
 ♠ 10 9 8 2
 ♥ 7
 ♦ A 9 6 5 4
 ♣ 10 4 2

W **N** **E** **S**
 — — — 1 BA¹
 2 ♥² ktr.³ pas 2 ♥
 pas 4 ♥ pas...

dziadek
 ♠ 6 5 4 3
 ♥ A K 6 2
 ♦ K 7 3
 ♣ 9 8

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

Gdy ♦K utrzyma się, kontynuuj blobką karową. Rozgrywający będzie musiał przebić w ręce, pozostaną mu więc tam – podobnie jak Tobie – tylko dwa atuty. Kiedy zatem zagra raz jeszcze w kiery, zabijesz asem i powtórzysz karem, po raz drugi go skracając; w ten sposób wypromujesz sobie kładącą kontrakt wziętkę na blobkę atu. A jeżeli S zostawi atuty w spokoju i zacznie zgrywać swoje lewy w kolorach bocznych, **przebijesz trzecią rundę trefli małym kierem**, i w tym wypadku położysz więc grę bez jednej.

2. Gra do skrótu może okazać się skuteczna nawet wówczas, gdy rozgrywający (dziadek) ma w kolorze atutowym aż sześć kart. W tym wypadku – aby manewr ten się powiódł, **musisz jednak przepuścić (tzn. nie bić jej asem) pierwszą i drugą rundę atutów.** Oto pełny rozkład kart:

Mecz; obie przed partią, rozdawał N.

dziadek
 ♠ K W 6
 ♥ K D W 10
 ♦ K W 7
 ♣ K 5 4

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

W **N** **E** **S**
 — — — 1 ♥
 1 ♠ 3 ♥ 3 ♠ 4 ♥
 pas...

dziadek
 ♠ A 5 4 2
 ♥ A 8
 ♦ 4 2
 ♣ A 9 8 7 2

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

Jeśli rozgrywający (niezbyt roztropnie) zagra po raz trzeci w piki – **pobij asem i kontynuuj ♣A.** Po dokonaniu przebitki w ręce przeciwnikowi pozostanie tam już tylko jeden atut (podobnie jak Tobie), kiedy więc ściągnie go cd. na str. 34 ➤

www.pzbs.pl

Internetowa Szkoła Brydża

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