

**ANALIZA ROZDAŃ
W TURNIEJU IMPY
3F, Góra Kalwaria 2.08.2016 r.**

Od Układającego.

Przedstawione poniżej rozdania ułożone zostały kiedyś tam z myślą o uczestnikach cyklu „Turniejów Lato 07 zgłoś się”, którzy niezrażeni trudnościami w nauce brydża, chcieli się czegoś nowego nauczyć lub też utrwalić swoją wiedzę.

Poziom trudności poniższych rozdań jest dość zróżnicowany. Są rozdania proste, bardziej skomplikowane czy też wręcz trudne. Zdaję sobie sprawę, iż mając na względzie krótki czas nauki w TABU, dla części z Was te rozdania mogą okazać się „czarną magią”. Spokojnie! Nie od razu Kraków zbudowano!

Jeśli jednak dalej będziecie dalej próbować podnosić swoje umiejętności, poniższe opracowanie będzie Wam bardzo pomocne. Jeśli nie dziś to za tydzień, miesiąc, rok.

Problemy jakie opisane zostały w tym opracowaniu występują dość często w normalnym brydżu. Ważne jest żebyście poznali mechanizm działania opisanego zagrania np. „Dlaczego raz trzeba lewę zabić a raz przepuścić”.

Ze swojej strony radziłbym Wam wydrukować sobie to opracowanie i na spokojnie przeanalizować sobie rozdanie po rozdaniu. Z wszystkimi wątpliwościami możecie zwracać się do Krzyśka Ziewacza lub do mnie.

Powodzenia !!!

Jarosław Jurkiewicz

Rozdanie nr 1.

Rozdawał N, obie przed partią.

Rozkład :

♠ AW842 ♥ 97 ♦ AW9 ♣ AW3		Proponowana licytacja :																									
♠ 1073 ♥ A542 ♦ 764 ♣ 1098		<table> <tr> <th>N</th><th>E</th><th>S</th><th>W</th></tr> <tr> <td>1♠</td><td>PAS</td><td>2♥</td><td>PAS</td></tr> <tr> <td>2NT (15+PC)</td><td>PAS</td><td>3♠(mocne)</td><td>PAS</td></tr> <tr> <td>4♠</td><td>PAS</td><td>4NT</td><td>PAS</td></tr> <tr> <td>5♣ (0-3)PAS</td><td></td><td>6♥(6♠)</td><td>PAS</td></tr> <tr> <td>PAS</td><td>PAS</td><td></td><td></td></tr> </table>		N	E	S	W	1♠	PAS	2♥	PAS	2NT (15+PC)	PAS	3♠(mocne)	PAS	4♠	PAS	4NT	PAS	5♣ (0-3)PAS		6♥(6♠)	PAS	PAS	PAS		
N	E	S	W																								
1♠	PAS	2♥	PAS																								
2NT (15+PC)	PAS	3♠(mocne)	PAS																								
4♠	PAS	4NT	PAS																								
5♣ (0-3)PAS		6♥(6♠)	PAS																								
PAS	PAS																										
♠ KD5 ♥ KDW106 ♦ 5 ♣ K642		♠ 95 ♥ 83 ♦ KD10832 ♣ D75																									

Komentarz:

Gracz N w pierwszych dwóch okrążeniach licytacji sprzedał siłę 15+PC z pięcioma pikami w składzie 5332. Ta informacja wystarcza graczowi S do podjęcia próby zalicytowania szlemika. Po odpowiedzi 5♣ wskazującej 0 lub 3 asy licytujemy szlemika 6 pik. Ze względu na bardzo dobre kiery, gracz S może też zdecydować się na zalicytowanie szlemika w kiery.

Z realizacją kontraktu 6♥ nie ma żadnego problemu.

Kontrakt 6♠ po najbardziej prawdopodobnym wiście K♦ należy rozgrywać następująco:

- po wzięciu lewy na A♦ trzeba ściągnąć K i D♠

- następnie należy grać kiery oddając lewą na Asa i zachowując błokę pikową jako stopera koloru karowego.

Przy zastanym układzie tylko **częściowe atutowanie** przyniesie sukces.

Po innym wiście należy ściągnąć przeciwnikom wszystkie atuty a potem grać kiery.

Król trefl będzie dojściem do fort kierowych.

Rozdanie nr 2.

Rozdawał E, NS po partii

Rozkład :

♠ 54 ♥ KDW10 ♦ 64 ♣ D10743		Proponowana licytacja :																					
♠ AKW76 ♥ 863 ♦ AK75 ♣ W		<table> <tr> <th>N</th><th>E</th><th>S</th><th>W</th></tr> <tr> <td>--</td><td>PAS</td><td>PAS</td><td>1♠</td></tr> <tr> <td>PAS</td><td>2♠</td><td>PAS</td><td>3♦(1)</td></tr> <tr> <td>PAS</td><td>4♠(2)</td><td>PAS</td><td>PAS</td></tr> <tr> <td>PAS</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		N	E	S	W	--	PAS	PAS	1♠	PAS	2♠	PAS	3♦(1)	PAS	4♠(2)	PAS	PAS	PAS			
N	E	S	W																				
--	PAS	PAS	1♠																				
PAS	2♠	PAS	3♦(1)																				
PAS	4♠(2)	PAS	PAS																				
PAS																							
♠ 1098 ♥ A42 ♦ W1098 ♣ K92		♠ D32 ♥ 975 ♦ D32 ♣ A865																					

Komentarz:

(1) – Grasz W posiada rękę (16PC, skład 5431, bardzo ładna lokalizacja figur) z którą należy podjąć próbę wylicytowania końcówki. Partner sprzedał rękę w sile 7-9 PC z fitem pikowym. Jeśli jego figury uzupełnią nasze kolory to końcówka będzie bardzo dobrym kontraktem. Aby to sprawdzić gracz W licytuje 3♦. Jest to odzywka naturalna (lub prawie naturalna) wskazująca kolor karowy i mówiąca partnerowi: „Jeśli masz uzupełnienie w karach i ładne punkty to licytuj końcówką, jeśli nie to licytuj 3♠”.

(2) – Gracz E w ramach dotychczasowej licytacji ma idealną wręcz rękę aby inwit do końcówki przyjąć. Obie damy zamykają kolory partnerowi, a As trefl jest zawsze dobrą wartością.

Wist K♥ (najbardziej prawdopodobny)

Obrońcy ściągną zapewne pierwsze 3 lewy i odejdą w jakiś inny kolor. Rozgrywający musi wziąć pozostałe lewy. Z góry mamy tych lew tylko 9 (5 pików, 3kara i 1 trefl). Dziesiątą lewę może dać podział kar po 3 (wtedy 4-te karo będzie fortą) lub możemy próbować przebić karo w stole atutem (w przypadku gdy dzielą się 4-2). Prawidłowa rozgrywka powinna przebiegać następująco:

- obrońcy ściągają 3 lewy kierowe i odchodzą dajmy na to w trefla
- bijemy asem trefl
- ściągamy 2 razy atu (Damę i Asa) – jeden atut zostaje na stole i jeden u obrońców
- gramy 3 razy karo
- jeśli podzieliły się po 3 to ściągamy ostatniego atuta i 4-te karo jest fortą
- jeśli podzieliły się 4-2 to gramy na to, iż ostatni atut u przeciwników będzie znajdował się u obrońcy, który posiada równocześnie 4 kara (nie przebijie on nam wtedy kara)
- przebijamy 4-te karo ostatnim atutem w stole (obrońca dokłada również karo)
- cofamy się do ręki przebitką trefl, ściągamy ostatniego atuta

Opisane zagranie nosi nazwę **manewru Guillemarda**. Polega on na częściowym atutowaniu i próbie przebicia innego koloru pozostałym na stole atutem. Zauważmy, iż przy takim sposobie rozgrywania, podstawowa szansa podziału koloru karowego u obrońców po 3 jest zachowana. Pozostawienie ostatniego atuta u obrońców, przy podziale 3-3 kar jest niegroźne.

Rozdanie nr 3.

Rozdawał S, WE po partii.

Rozkład :

♠ DW982 ♥ 109 ♦ W10 ♣ AW107		Proponowana licytacja :			
		N	E	S	W
		--	--	PAS	1NT
		PAS	3NT	PAS	PAS
		PAS			
♠ 1054	♠ N ♥ W E ♦ S ♣	♠ K76			
♥ KDW5		♥ A43			
♦ AD43		♦ K75			
♣ K2		♣ D643			
		♠ A3			
		♥ 8762			
		♦ 9862			
		♣ 985			

Komentarz:

Wist : D♠ (oczywisty)

Rozgrywający powinien założyć że wist nastąpił z długości i dlatego nie należy przebijać damy królem. Drugi obrońca (S) ma pewność że partner zawistował z długiego koloru typu : DW10xx lub DW9xx. Analiza licytacji i widok dziadka pozwala szybko dojść do wniosku , że jedyną szansą obłożenia kontraktu jest wzięcie lew na błotki wyrobionego koloru partnera. Aby więc nie blokować koloru należy przejąć damę partnera asem i odwrócić w piki. Rozgrywający, który ma nadal szansę zrealizowania kontraktu, powinien zgrać trzy górne kara i zastając ich zły podział próbować „ukraść” dziesiątą lewę grając 2♣ z ręki do damy w dziadku. W tym miejscu N musi wykazać się czujnością i wskoczyć asem a następnie odebrać piki.

Bez jednej !

Rozdanie nr 4.

Rozdawał W, obie po partii

Rozkład :

♠	K109		♠	W873
♥	DW1094		♥	863
♦	W82		♦	K1097
♣	82		♣	K5
♠	AD54			
♥	AK7			
♦	A643			
♣	64			

Proponowana licytacja :

N	E	S	W
--	--	--	PAS
PAS	PAS	1NT	PAS
3NT	PAS	PAS	PAS

Komentarz:

Po wiście D♥ (oczywistym) obrońca E powinien przeanalizować sytuację jeszcze przed dołożeniem pierwszej karty. Rozgrywający posiada w dziadku długi kolor roboczy, jednak z tylko jednym dojściem (A♣). Jeżeli posiada on 3 trefle w ręku, to kontraktu prawdopodobnie nie da się obłożyć. Szansą na obłożenie jest dubel trefl u S. Po wzięciu na K♥ S gra trefla na impas. E po wcześniejszym przeanalizowaniu powinien dołożyć 5♣. Dobrze by było wykonać to zagranie w tempie, bez chwili zastanowienia. Rozgrywający przejdzie teraz do ręki i ponowi impas treflowy. E bije dopiero teraz K♣ i odchodzi w kiera - trefle w stole są „martwe”.

Rozdanie nr 5.

Rozdawał N, NS po partii.

Rozkład :

♠ AK7											
♥ KW107											
♦ KW10653											
♣ -											
♠ 104	<table><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		♠ D985
	N										
W		E									
	S										
♥ 5432		♥ 6									
♦ 2		♦ AD9874									
♣ AKW865		♣ 93									
	♠ W632										
	♥ AD98										
	♦ -										
	♣ D10742										

Proponowana licytacja :

N	E	S	W
1♦	PAS	1♥	2♣
4♥	PAS	PAS	PAS

Komentarz:

Wist : A♣ (najbardziej prawdopodobny)

Prawidłowa rozgrywka tego kontraktu powinna przebiegać na założeniu, iż weźmiemy 2 lewy pikowe i 8 lew kierowych. Posiadamy najwyższe atuty i możemy grę wygrać grając na obustronne przebitki. Aby wziąć 10 lew musimy rozpocząć od ściągnięcia Asa i króla pik. Jeśli tego nie zrobimy dostatecznie wcześnie, obrońca W pozbędzie się swoich pików i później przebiję nam zagrane go asa pik. Grając w ten sposób wygramy przy dowolnym podziale atutów (jeśli tylko As i Król pik wezmą lewy).

Zauważmy, że gracz W mógł obłożyć ten kontrakt wistując w blotkę kier. Zagranie takie jest jednak bardzo trudne do wykonania posiadając AKW865 trefl.

Rozdanie nr 6

Rozdawał E , EW po partii.

Rozkład :

	♠ 654	
	♥ AW96	
	♦ W1098	
	♣ 54	
♠ A4	NE WS	♠ K2
♥ 10853		♥ K42
♦ K87		♦ A643
♣ AD82		♣ KW76
	♠ DW10987	
	♥ D7	
	♦ 52	
	♣ 1093	

Proponowana licytacja :

N	E	S	W
--	1♣	PAS(1)	1♥
PAS	1NT	PAS	3NT
PAS	PAS	PAS	

Komentarz:

(1) gracz S, mając na uwadze korzystne założenia, może wejść blokiem 2pik

Wist: D pik (oczywisty)

Rozgrywający przed dołożeniem pierwszej karty z dziadka powinien przeprowadzić analizę rozdania. Z góry mamy 8 lew (2 pikowe, 2 karowe i 4 treflowe). Cały problem w rozdaniu to znalezienie sposobu na wzięcie lewy 9-tej. Mamy na to dwie szanse. Pierwsza to podział koloru karowego u obrońców 3-3 (wtedy po oddaniu lewy karowej czwarte karo będzie fortą). Druga szansa to dobre położenie Asa kier tzn. musi się on znajdować u gracza N (wtedy po zagranii blotki ze stołu do króla w ręku mamy 9-tą lewę).

Niestety nie da się sprawdzić obu szans, gdyż przeciwnicy zdążą sobie wyrobić kolor pikowy. Musimy wybrać jedną z nich. Zastanówmy się czy te szanse są równe. Na tym etapie nauczania gry w brydża o wyborze rozgrywki musi zdecydować intuicja. A więc kto wygrał 3NT tego intuicja nie zawiodła.

Dla dociekliwych:

- dobre położenie Asa kier to 50% szans.
- podział koloru 3-3 to 36% szans.

Rozdanie nr 7.

Rozdawał S , obie po partii.

Rozkład :

	♠ 65	
	♥ 865	
	♦ AW1092	
	♣ A92	
♠ KD1087	NE WS	♠ 942
♥ D109		♥ W743
♦ K87		♦ D5
♣ W10		♣ D853
	♠ AW3	
	♥ AK2	
	♦ 643	
	♣ K764	

Proponowana licytacja :

N	E	S	W
--	--	1NT	PAS
3NT	PAS	PAS	PAS

Komentarz:

Wist : K pik (oczywisty)

Po wście Królem rozgrywający powinien założyć, iż jest to wist z konfiguracji KD10 i lewę przepuścić dokładając blotkę. Takie zagranie (nazywa się to zagranie z Bath) uniemożliwi graczowi W kontynuowanie koloru bez straty w nim lewy.

Po wzięciu lewy obrońca W powinien zastanowić się kto posiada w rozdaniu Waleta pik. Jeśli jest to partner to należy piki kontynuować, jeśli rozgrywający, to należy zmienić atak i poczekać, aż partner podegra piki. Część par poznała już zapewne pojęcie „marka” i „demarka”. Taka właśnie demarka (czyli innymi słowy zniechęcenie partnera do kontynuowania wistu) ma okazję być tutaj zastosowana. Gracz E powinien do pierwszej lewy dołożyć 9-tkę pik. Według powszechnego ustalenia oznacza

to właśnie demarkę. A co by było gdyby posiadał waleta? Powinien wtedy dołożyć najmniejszego pika (lub w przypadku waleta z tylko jedną blotką dołożyć właśnie waleta). Generalnie obowiązuje zasada: „Małe - chodź, duże - nie chodź”.

Wracając do rozdania, gracz W po dołożeniu przez partnera 9-ty pika wie, że waleta ma rozgrywający i musi zmienić atak. Dość bezpiecznie wygląda wist waletem trefl. Teraz rozgrywający powinien zabić tą lewą w rękę i zacząć wyrabiać swoje lewy. Z góry mamy tylko 6 lew (1 pikowa, 2 kierowe, 1 karowa, 2 treflowe). Brakujące 3 lewy możemy wziąć tylko w kolorze karowym. Prawidłowe rozegranie takiego koloru to blotka z ręki do 9-ty w stole. Lewą weźmie oczywiście prawy obrońca na Damę i podegra pika. Tego pika należy przepuścić (w celu zerwania komunikacji między obrońcami), następnego zabić asem i ponownie zagrać karo. Jeśli nie pojawi się król to należy postawić ze stołu 10-tkę. W ten sposób wygramy gdy choć jedna figura karo jest u gracza W.

Rozdanie nr 8.

Rozdawał W, obie przed partią.

Rozkład :

♠ AW952 ♥ 1085 ♦ K94 ♣ 52		Proponowana licytacja :			
		N	E	S	W
		--	--	--	1NT
		PAS	2♣(1)	PAS	2♦(2)
		PAS	3NT	PAS	PAS
		PAS			
♠ KD4 ♥ KW4 ♦ A108 ♣ K874	♠ N ♥ W E ♦ S ♣	♠ 76 ♥ AD76 ♦ W73 ♣ AW103			
♠ 1083 ♥ 932 ♦ D652 ♣ D96					

Komentarz:

(1) – pytanie o starsze czwórki

(2) – brak starszych czwórek

Wist: 5 pik (wist 4-tą najlepszą, dający największe szanse obłożenia kontraktu)

Po dołożeniu ze stołu blotki i 10-ty od gracza S lewą bierze gracz W na Damę pik. Teraz liczenie lew. Z góry jest 8 lew (1 pikowa, 4 kierowe, 1 karowa i 2 treflowe). Gdzie szukać 9-tej? Wygląda, że w treflach. Nawet gdy oddamy w tym kolorze lewą na Damę to i tak 9-tą lewą da nam ostatni trefl. Zauważmy, iż możemy impasować Damę u obu przeciwników. Czy to jest obojętne? Nie! Musimy impasować Damę trefl u gracza S. Nawet gdy oddamy tę lewą, to przy pilce utrzyma się gracz N. Z jego pozycji nie grozi nam podegranie pików. Gdybyśmy lewą oddali graczowi S to podegrałby on naszego K pika i obrońcy wzięliby 5 lew (1 treflową i 4 pikowe). W tym przypadku niebezpiecznym przeciwnikiem jest gracz S i należy tak rozegrać kolor treflowy żeby nie wziął on lewy.

Rozdanie nr 9.

Rozdawał N, po partii EW

Rozkład :

♠ DW10965 ♥ 87 ♦ KW54 ♣ D		Proponowana licytacja :																			
♠ K ♥ KW10542 ♦ AD97 ♣ K3		<table><tr><th>N</th><th>E</th><th>S</th><th>W</th></tr><tr><td>2♠(1)</td><td>KTR(2)</td><td>5♠(3)</td><td>6♥(4)</td></tr><tr><td>PAS</td><td>PAS</td><td>6♠(5)</td><td>KTR</td></tr><tr><td>PAS</td><td>PAS</td><td>PAS</td><td></td></tr></table>				N	E	S	W	2♠(1)	KTR(2)	5♠(3)	6♥(4)	PAS	PAS	6♠(5)	KTR	PAS	PAS	PAS	
N	E	S	W																		
2♠(1)	KTR(2)	5♠(3)	6♥(4)																		
PAS	PAS	6♠(5)	KTR																		
PAS	PAS	PAS																			
<table><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		♠ A2 ♥ AD93 ♦ 10632 ♣ A72										
	N																				
W		E																			
	S																				
♠ 8743 ♥ 6 ♦ 8 ♣ W1098654																					

Komentarz:

- (1) – otwarcie blokiem 2pik jak najbardziej prawidłowe, solidny kolor, korzystne założenia, dobry układ
- (2) – kontra na otwarcie blokujące jest kontrą wywoławczą i powinna być dawana od ładnych 13PC oraz odpowiednim układem gwarantującym fity w nie licytowanych kolorach (przede wszystkim w kolorach starszych)
- (3) – po otwarciu blokiem przez partnera gracz S powinien zorientować się, że przeciwnicy mogą w tym rozdaniu wygrać bardzo wysoką grę. Aby utrudnić licytację powinien skoczyć pikami jak najwyżej. Ewentualna wpadka z kontrą będzie zawsze opłacalna w stosunku do szlemika (lub nawet końcówki) przeciwników. Rozsądną wysokością wydaje się 5 pik.
- (4) – gracz W bez wahania powinien zapowiedzieć szlemika
- (5) – jeśli już przeciwnicy zapowiedzieli szlemika w który to musimy podjąć decyzję aby zalicytować 6 pik w obronie (po dobrej obronie bez 5 czyli -1100), będzie to opłacalne w stosunku do popartyjnego szlemika za 1430.

Kontrakt 6 kier

Wist najbardziej prawdopodobny to D pik.

Kontrakt jest stuprocentowy. Aby wygrać tego szlemika rozgrywający nie może oddać dwóch lew karowych. Damę pik bijemy królem, ściągamy dwa razy atuty, gramy trzy razy trefle przebijając ostatnie w rękę, przechodzimy do stołu atutem, ściągamy Asa pik i powstaje końcówka jak niżej:

♠ -	♠ -
♥ W10	♥ 9
♦ AD9	♦ 10632
♣ -	♣ -

Teraz gramy blotkę karo ze stołu do 9-tki (lub Damy) w stole. Lewę weźmie gracz N, ale będzie musiał wychodzić albo w karo spod Króla albo w pika pod podwójny renons (wtedy pika zabijemy 9-tką atu a z ręki wyrzucimy Damę karo).

Przy takiej rozgrywce wygramy niezależnie od położenia K i W karo.

Rozdanie nr 10.

Rozdawał E , po partii obie.

Rozkład :

♠ W10 ♥ DW1093 ♦ K1072 ♣ 84		Proponowana licytacja :			
		N	E	S	W
		--	1♥	3♣(1)	ktr(2)
		PAS	3♠	PAS	PAS(3)
♠ K986 ♥ K6 ♦ A643 ♣ 752	♠ N ♥ W E ♦ S	♠ A742 ♥ A8752 ♦ DW8 ♣ D	PAS	PAS	
♠ D53 ♥ 4 ♦ 95 ♣ AKW10963					

Komentarz:

(1) – gracz ostrożny zalicytuje 2 trefl

(2) – gracz W został postawiony przed trudną decyzją. Jeśli para nie stosuje kontry negatywnej to nie ma dobrej odzywki. Jeśli rozdanie trafi na parę mającą w swoim systemie taką kontrę, to jest to wręcz idealna karta do jej zastosowania. Taka kontra oznacza przede wszystkim 4+ piki, dlatego też gracz E może bezpiecznie zalicytować 3 pik.

(3) – z bilansu rozdania wynika, że należy pasować

Wist : A♣ (najbardziej prawdopodobny)

Rozgrywka kontraktu 3 pik raczej bezproblemowa.

Jest to rozdanie z Turnieju Na Układane Karty jaki został rozegrany 16.06.2007 w Tarnowie. Protokół tego rozdania zawiera przeróżne kontrakty i zapisy, będzie więc możliwość porównania się z „dorosłym” brydżem.

Rozdanie nr 11.

Rozdawał S , obie przed partią.

Rozkład :

♠ DW3 ♥ D103 ♦ D764 ♣ D103		Proponowana licytacja :			
		N	E	S	W
		--	--	1♠	PAS
		2♠	PAS	4♠	PAS
		PAS	PAS		
♠ 954 ♥ W965 ♦ 3 ♣ W9652	♠ N ♥ W E ♦ S	♠ 76 ♥ A42 ♦ A952 ♣ K874			
♠ AK1082 ♥ K87 ♦ KW108 ♣ A					

Komentarz:

Wist: 3 karo.

Największe szanse położenia kontraktu daje wist w singla karo i taki wist powinien oddać gracz W. Po wzięciu lewy na Asa gracz E powinien przeanalizować rozdanie. Z jakiej konfiguracji wistuje partner? Przy wiście naturalnym 3 karo jest wistem w singla lub spod co najmniej trzeciej figury. Ta druga możliwość jest raczej mniej prawdopodobna. Trzeba założyć, iż jest to singiel karo. Jeśli tak, to widać szansę położenia końcówki pikowej. Partner przebiję karo atutem, dojdziemy asem kier i znowu damy przebić karo. Zanim rozgrywający dojdzie do głosu już będzie bez jednej. Tyle tylko, że jak W przebiję pierwsze karo to skąd on będzie wiedział, że mamy na dojście Asa kier a nie Asa trefl? Jest na to sposób! Wychodząc w drugiej lewie do przebitki gracz E powinien wyjść 9-tką karo. Takie zagranie (lavinthal powrotny) wysoką błotką oznacza, iż posiadamy dojście w kolorze starszym w tym przypadku w kierach. Jeśli mielibyśmy asa trefl to wyszli byśmy 2 karo. Generalnie wysoka błotka to starszy z dwóch pozostałych, niska błotka to młodszy z dwóch pozostałych (koloru atutowego tutaj nie uwzględniamy).

Rozdanie nr 12.

Rozdawał W , NS po partii.

Rozkład :

♠ D105		
♥ D10843		
♦ A3		
♣ W93		
♠ W	N	
♥ AK5	W	E
♦ KD976		S
♣ K865		
♠ A987		
♥ 96		
♦ 854		
♣ D1074h		

♠ K6432
♥ W72
♦ W102
♣ A2

Proponowana licytacja :

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

Komentarz:

(1) – mamy 9 PC i fit karo, ale ta karta nie upoważnia nas do zaliczowania niczego innego niż 2 karo

(2) – odzywka 2NT wskazuje siłę 16-17 PC (więcej mieć nie możemy bo w poprzednim okrążeniu zaliczywalibyśmy 3 trefl zamiast 2 trefl) i zatrzymanie kierowe. Jest to inwit do końcówki.

(3) – przyjęcie inwitu oczywiste

Wist: najprawdopodobniej 4 kier (jak najbardziej poprawny choć dający lewą)

Rozgrywający powinien wstawić w pierwszej lewie Waleta kier ze stołu, wykorzystując szansę iż wist jest spod Damy. Po wzięciu lewy należy zagrać na wyrobienie koloru karowego. W gra więc Waleta karo. N bierze lewą i czas na odtworzenie ręki rozgrywającego. Z licytacji wynika iż posiada on 5 kar i 4 trefle. W kierach sytuacja też jest jasna. Rozgrywający od początku posiadał 3 kiery AK5 (jeśli partner miałby którąś z figur to pobili by nią Waleta kier). Sumując wszystko dostajemy obraz ręki rozgrywającego. Jest to 1354. Szansę na obłożenie 3nt należy upatrywać w kolorze pikowym. Jeśli partner ma Asa pik to należy podegrać widniejącego w dziadku Króla. Zagrywamy Damę pik na wypadek gdyby singleton u rozgrywającego okazał się Waletem. Bej jednej!!!

Rozdanie nr 13, 14 i 15 Losowe

Rozdanie nr 16.

Rozdawał E, po partii EW

Rozkład :

♠ 652		
♥ 87		
♦ K632		
♣ K543		
♠ A9743	N	
♥ W1054	W	E
♦ W5		S
♣ 86		
♠ 108		
♥ A6		
♦ AD987		
♣ DW109		

♠ KDW
♥ KD932
♦ 104
♣ A72

Proponowana licytacja :

N	E	S	W
--	1♥	2♦	2♥/3♥
PAS	PAS	3♣	PAS/3♥
PAS	3♥	PAS	PAS
4♣	PAS...		

Komentarz:

Kolejne rozdanie walki. Na linii NS wychodzi 3 trefl i 3 karo, choć jeśli obrońcy zblądzą na wiście będzie można 4 trefl zrealizować, wyrzuci się bowiem na 5-te karo przegrywającego kiera i kiera przebijie (atu 3:2). Na WE do wygrania jest 3 kier i 3 pik. Ten sam problem obronny na tej linii, tyle, że tutaj wist treflowy jest oczywisty. Potem wystarczy odebrać trefla i dwa kara. Ile razy obrońcy powinni zagrać w dany kolor zarówno na WE jak NS wyniknie z ilościówek. Na czuja będzie to wymagało odrobiny fartu! Rozdanie stronie NS (w fazie licytacji) może pokomplikować W jeśli zapowie 3 kier w pierwszym okrążeniu licytacji! Teraz N musi się okazać nie lada walczykiem by zapowiedzieć 4 karo. Założenia jednak sprzyjają i odważni uszczkną kilka punktów.

Rozdanie nr 17. Losowe

Rozdanie nr 18.

Rozdawał E, NS po partii.

Rozkład :

		Proponowana licytacja :												
		N	E	S	W									
		--	1♣	1♠	3♣(1)									
		3♠	PAS	PAS	KTR/4♣									
		PAS	5♣	PAS...										
♠ 7	<table><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		♠ 432			
	N													
W		E												
	S													
♥ AK5	♥ DW62													
♦ D104	♦ A8													
♣ KD8652	♣ AW103													
		♠ KD1098												
		♥ 74												
		♦ KW6												
		♣ 974												

(1) odzywka 3♣ jest forsująca (2 trefl byłoby zapowiedzią nie forsującą, a kontra wskazywała by kiery)

Komentarz:

Po takiej licytacji parze WE będzie łatwiej osiągnąć końcówkę treflową. Będzie to dobry zapis gdyż na linii NS opłacalnie się gra piki (na piki bierze się 9 lew)!!! Jeśli gracz S nie zdecyduje się na wejście do licytacji to para WE będzie musiała wykazać się umiejętnościami licytacyjnymi aby znaleźć dziurę w pikach i nie zagrać beznadziejnych 3NT. Takie jak to obrotowe rozdania, szczególnie trudne są w turnieju na impy, kiedy tzw. komin (tu skontrowanie 3 pik karnie; -730 zamiast +400 czy nawet +200), redukuje szanse na dobre miejsce.

19. Losowe

20. Losowe