

Jak radzić sobie z wejściami na 1NT?

Krystyna Gasińska

May 11, 2024

Uwaga! Pełen system znajduje się na końcu pliku, ale nie ma sensu uczyć się go na pamięć! Są tam też wejścia na 1NT przeciwnika, w ramach powtórki.

Jak radzić sobie z wejściami na nasze (partnera) 1NT?

Podstawowe ustalenie to: po kontrze przeciwnika gramy normalnie (nadal 2♣ to Stayman, 2♦ to transfer na kiery itd.). Tak samo po wejściu 2♣, wtedy × to Stayman, a reszta bez zmian. Po innych wejściach natomiast: kolory na poziomie 2 są do pasa, kolory na poziomie 3 to **GF**. Kontra, jeśli przeciwnik pokazuje naturalny kolor, jest negatywna.

Ma to oczywiste wady:

1.

1NT – (2♠) – ?

Trzymamy:

♠ J 4 ♥ K 9 7 4 3 2 ♦ Q J 7 5 ♣ 7 2 (7 HCP)

Chcemy walczyć na poziomie 3, wiemy nawet o ficie, ale 3♥ to już **GF**.

2.

1NT – (2♠) – ?

Trzymamy:

♠ 6 4 2 ♥ Q T 4 ♦ A J 7 5 ♣ A 3 2 (11 HCP)

Mamy bilans na końcówkę, ale nie mamy koloru do pokazania. Wrzucamy 3NT bez trzymania czy × z trzema kierami?

3.

1NT – (2♥) – ?

Trzymamy:

♠ A K J 4 3 ♥ 4 3 ♦ T 9 4 3 ♣ 3 2 (8 HCP)

Mamy 8 ładnych punktów, ale nie wiemy, czy odpowiedni dla nas kontrakt to 4♠ – jeśli trafimy na fit, 3NT – jeśli mamy bilans, ale nie fit, czy może jedynie 2♠, jeśli partner ma brzydkie 15HCP bez fitu. Chcielibyśmy pokazać piki i zainwitować, a możemy wybrać tylko między słabym 2♠ i **GF** 3♠.

Rozwiązaniem jest **Lebensohl**:

Po wejściu przeciwnika nie jest nam potrzebne naturalne 2NT. Bardzo rzadko będzie to sam w sobie dobry kontrakt. Dlatego możemy wykorzystać tę odzywkę na coś innego. 2NT to Lebensohl, na który partner odpowiada automatycznie 3♣. Następnie możemy zalicytować jeszcze raz, np. 3♥. Jesteśmy w tej pozycji:

1NT – (2♠) – 2NT – (PASS)

3♣ – (PASS) – 3♥

Zauważmy, że pozwoliło nam to zalicytować 3♥ na dwa sposoby, możemy to zrobić bezpośrednio po 2♠, albo „przechodząc przez Lebensohla” (tak jak powyżej). Dzięki temu możemy odróżnić ręce słabe, które chcą jedynie przepchać się na poziom 3, od rąk silnych, które chcą sforsować do końcówki. Umawiamy się, że przejście przez Lebensohla pokazuje rękę słabą, czyli nasze 3♥ w powyższej licytacji jest do pasa, a bezpośrednie 3♥ to **GF**.

Rozwiązuje to nasz problem z ręką:

♠ J 4 ♥ K 9 7 4 3 2 ♦ Q J 7 5 ♣ 7 2 (7 HCP)

Licytacja może przebiegać następująco:

1NT – (2♠) – 2NT – (PASS)

3♣ – (PASS) – 3♥ – all PASS

Analogicznie, zalicytowanie 3♠ lub 3♦ po 3♣ partnera jest słabe (do pasa). Zauważmy, że jeśli mamy słabą rękę z **treflami**, możemy po prostu spasować na 3♣.

Co w takim razie będzie oznaczało zalicytowanie 3NT „przechodząc przez Lebensohla”? Musi to być oczywiście **GF**, gdyż jesteśmy już na poziomie końcówki. Możemy zatem rozróżnić ręce z trzymaniem i bez trzymania. Umawiamy się, że bezpośrednie 3NT pokazuje **brak trzymania**, natomiast 3NT „przez Lebensohla” oznacza: chcę grać 3NT i mam trzymanie. Jest to

zasada **slow shows** (licytowanie **powoli**, czyli przez Lebensohla **pokazuje** trzymanie).

Uwaga! Mając to ustalenie trzeba przytomnie licytować:

1NT – (2♠) – 3NT

Oznacza brak trzymania i obie osoby w parze muszą o tym pamiętać!

Rozwiązuje to nasz drugi problem. Trzymając:

♠642 ♥QT4 ♦AJ75 ♣A32 (11 HCP)

Po wejściu przeciwnika 2♠ możemy po prostu bezpośrednio zalicytować 3NT. Partner, jeśli również nie ma trzymania, postara się znaleźć lepszy kontrakt.

A co jeżeli mamy możliwość pokazania koloru na 3 sposoby? Np. po licytacji:

1NT – (2♥) – ?

Mając piki, możemy je teraz pokazać licytując 2♠, 3♠, lub 3♣ przez Lebensohla. Nie ma oczywiście sensu, żeby 3♠ przez Lebensohla było słabe. Mamy już 2♠, które jest słabe. Logiczne jest zatem, żeby 3♠ przez Lebensohla było **inwitem**.

Super! Rozwiązuje to nasz trzeci problem. Trzymając:

♠AKJ43 ♥43 ♦T943 ♣32 (8 HCP)

Po otwarciu naszego partnera 1NT i wejściu przeciwnika 2♥, mamy możliwość inwitu:

1NT – (2♥) – 2NT – (PASS)

3♣ – (PASS) – 3♠

Partner może teraz spasować na 3♠ lub przyjąć inwit w 3NT lub 4♠, w zależności od fitu.

Lebensohl działa również, jeśli wejście przeciwnika nie jest naturalne, np. 2♦ = multi. Ustalenia są dokładnie takie same: kolory na poziomie 2 do pasa, na poziomie 3 **GF**, a przez Lebensohla? Wtedy zależy czego nam brakuje, na przykład:

1NT – (2♦^A) – 2NT – (PASS)

3♣ – (PASS) – 3♦

jest **słabe**, bo nie mieliśmy możliwości pokazania kar na poziomie 2, ale już:

1NT – (2♦^A) – 2NT – (PASS)

3♣ – (PASS) – 3♥

jest inwitem z kierami, bo rękę słabą z kierami mogliśmy sprzedać przez bezpośrednie 2♥.

Nie zmienia się również ustalenie: 3NT przez Lebensohla pokazuje trzymanie, bezpośrednie: jego brak.

Niezależnie, czy gramy Lebensohlem, czy przedstawionym za chwilę Transfer Lebensohlem, Texas, czyli transfery 4♦ i 4♥ pozostają niezmiennie w każdej sekwencji.

Kontra na naturalnie licytowany kolor przeciwnika, jest zawsze **negatywna**. Tzn. wejście 2♣ = ♥♠ nie jest naturalne (bo nie pokazuje trefli), ale 2♠ = 5♠ + 4♣ uznajemy tu za naturalne, bo pokazuje piki.

Czy rozwiązało to wszystkie możliwe problemy? Nie, ale większość. Powyższy system będzie dla wielu wystarczający i nie namawiam do czytania dalej. Jeśli nie graliliście do tej pory Lebensohlem, to wprowadzenie go do systemu jest i tak dużym usprawnieniem. Jeśli jednak od dawna nim gracie, można zastanowić się nad wprowadzeniem konwencji przedstawionej poniżej, która, choć może wydawać się skomplikowana, jest bardzo logiczna. Polecam jednak zobaczyć sekcje o **pałowaniu** sztucznych wejść 2♣, 2♦ i 2NT (pod koniec).

A zatem, jakie mamy teraz problemy? Jeden rzuca się w oczy: znaleźliśmy możliwość inwitu, jeśli nasz kolor jest wyższy niż kolor wejścia przeciwnika, czyli np. możemy inwitować z pikami, jeśli przeciwnik wszedł 2♥. Jeśli jednak nasz kolor jest niższy, nie mamy takiej możliwości.

4.

1NT – (2♠) – ?

Trzymamy:

♠43 ♥AKJ43 ♦T943 ♣32 (8 HCP)

Analogicznie jak w problemie 3. nie mamy możliwości inwitu. Tym razem Lebensohl go nie rozwiązuje, bo mamy pecha i nasz kolor jest niższy niż kolor wejścia przeciwnika.

5.

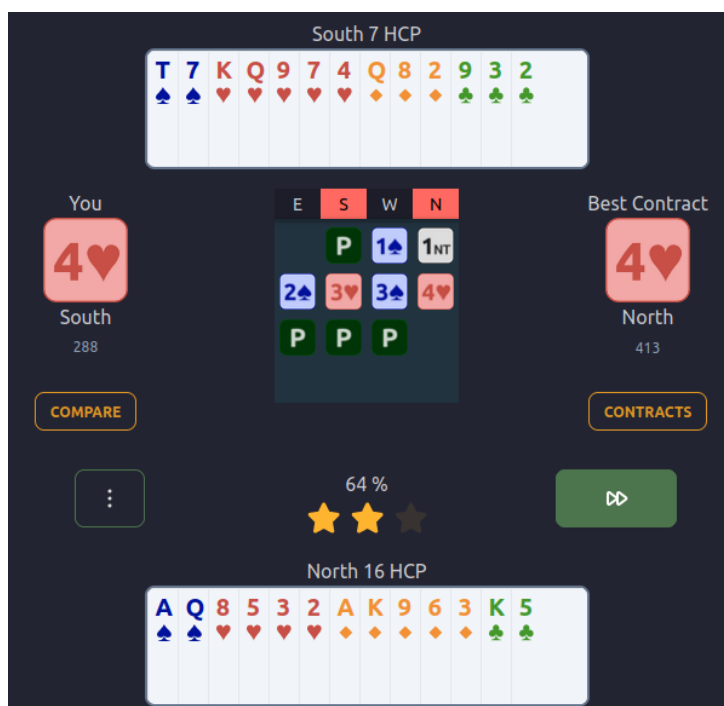
1NT – (2♥) – ?

Trzymamy:

♠ 5 4 3 ♥ A 3 ♦ K J T 7 5 4 ♣ 3 2 (8 HCP)

Mamy ładne źródło lew, 3NT może być dobrym kontraktem, ale to zależy jak rozłożone są punkty naszego partnera. Kara możemy pokazać tylko słabe lub **GF**.

6. Drugi problem, odrobinę bardziej subtelny, czyli dlaczego straciliśmy gwiazdkę!?



Partner (na S) nie miał możliwości inwitu, więc zdecydował się na **GF**, ale trafił w 16HCP i 4-kartowy fit. 4♥ to dobry kontrakt. Czemu straciliśmy gwiazdkę? Gramy ze złej ręki. Tutaj warto zatrzymać się na chwilę, i odpowiedzieć dobie na pytanie, czemu właściwie zależy nam na grze z dobrej ręki. Głównym powodem grania transferami po 1NT nie jest granie z dobrej ręki, tylko to, żeby osoba znająca bilans rozdania, miała możliwość decydowania o jego wysokości. Granie z silniejszej ręki zwykle nie jest *aż tak* ważne. Sytuacja zmienia się, gdy mamy do czynienia z wejściem na 1NT. Dlaczego? Bo przeciwnicy dokładnie wiedzą w co zawistować. Wist nie tylko zostanie zagrany *przez* silną rękę w dziadku, ale zostanie zagrany dokładnie w kolor drugiego przeciwnika, wskazany wejściem. Dlatego przydałoby się, jeśli zdecydujemy się na grę w kolor, żeby został on zajęty z ręki „przed” wchodzącym przeciwnikiem.

Odpowiedzią na powyższe problemy jest **Rubensohl** (aka Transfer Lebensohl).

Sam Lebensohl (2NT) zostaje bez zmian. Wciąż słabą rękę możemy pokazać licytując najpierw 2NT. Zagramy tu co prawda ze złej ręki – ale nie można mieć wszystkiego.

Co się zatem zmienia? Zamiast licytować kolory na na poziomie 3 naturalnie, licytujemy je transferowo. A zatem:

1NT – (2♠) – 3♦^A – ...

3♦ to transfer na kiery (z piątki). Ponieważ będziemy mieli jeszcze możliwość odezwania się, siła odzywki 3♦ to **inwit**+. Możemy mieć siłę jedynie inwitu, lub silną rękę na **GF**. Widać już, że rozwiązuje to problem z przykładów 4 i 5. Mamy możliwość inwitu, nawet jeśli nasz kolor jest młodszy, niż kolor wejścia. Rozwiązuje to też problem z przykładu 6: teraz, jeśli finalnie znajdziemy się w kontrakcie 3♥ lub 4♥, będziemy grać z dobrej ręki.

Jak odpowiadamy na transfer? Po pierwsze odpowiadamy sobie na pytanie **czy przyjmujemy inwit**. Nasz partner może mieć siłę „jedynie” inwitu, więc jeśli nie jesteśmy dość silni, by go przyjąć, nie możemy odpowiedzieć 3NT, nawet jeśli nie mamy fitu. Zatem **przyjęcie transferu oznacza nieprzyjęcie inwitu**. Nie mówi nic o ficie. Jeśli partner ma silniejszą rękę, będzie miał jeszcze możliwość zalicytowania.

Na przykład licytacja:

1NT – (2♠) – 3♦ – (PASS)

3♥ – all PASS

oznacza, że: licytując 3♦ mieliśmy siłę jedynie na inwit (ponieważ spasowaliśmy na 3♥), a nasz partner nie przyjął inwitu. Nie wiemy czy mamy fit.

Natomiast:

1NT – (2♠) – 3♦ – (PASS)

3♥ – (PASS) – 3NT – (PASS)

4♥ – all PASS

oznacza, że nasz partner nie miał na przyjęcie inwitu, ale my, licytując 3♦, mieliśmy tak na prawdę silniejszą rękę. Daliśmy partnerowi możliwość wyboru kontraktu (3NT), a partner z fitem dla naszych kierów zdecydował się na 4♥.

Jak zatem przyjąć inwit? Jeśli chcemy przyjąć inwit, możemy teraz zastanowić się nad kontraktem. Zwykle, (w przypadku transferu na kiery), będzie to 3NT – jeśli nie mamy fitu, lub 4♥, jeśli go mamy.

1NT – (2♠) – 3♦ – (PASS)
4♥ – all PASS

Licytacja oznacza: mamy 5 kierów i siłę co najmniej inwitu. Partner ma fit dla naszych kierów i przyjmuje inwit. Możliwe, że mieliśmy więcej niż inwit, ale nie chcemy licytować dalej (np 10HCP).

Po wejściu 2♠ mamy zatem:

- 2NT Lebensohl (forsuje 3♣)
- 3♣ = transfer na karo, inwit+
- 3♦ = transfer na kiery, inwit+
- 3NT = **GF bez trzymania**

No dobrze, a co z treflami? Pozostają, jak zwykle, zaniedbane. W przypadku słabej reki z treflami możemy osiągnąć kontrakt 3♣ przez Lebensohla (licytujemy 2NT i pasujemy na 3♣ partnera), ale nie mamy (i nie będziemy mieć) możliwości inwitu. **GF** na treflach możemy pokazać licytując **kolor przeciwnika przez Lebensohla**, czyli np.:

1NT – (2♠) – 2NT – (PASS)
3♣ – (PASS) – 3♠ – ...

Uwaga! Po wejściu 2♥, transfer na piki to 3♦! Transfer na kiery nie ma sensu, a dzięki temu, partner, przyjmując inwit ale nie mając fitu ani trzymania, może zalicytować 3♥:

1NT – (2♥) – 2NT – (PASS)
3♣ – (PASS) – 3♦ – (PASS)
3♥ – ...

Jeśli partner nie przyjmuje inwitu, zalicytuje 3♠:

1NT – (2♥) – 2NT – (PASS)
3♣ – (PASS) – 3♦ – (PASS)
3♠ – ...

Co z wejściami na poziomie 3? Nie mamy już Lebensohla, mamy jedynie możliwość inwitu lub **GF** (no cóż, zostaliśmy brutalnie zablokowani). A zatem:

1NT – (3♣) – ?

- 3♦ = transfer na kiery, inwit+
- 3♥ = transfer na piki, inwit+

- 3NT = do gry

1NT – (3♦) – ?

- 3♥ = transfer na piki, inwit+
- 3♠ = transfer na kiery, **GF**
- 3NT = do gry

!

3♠ będące transferem na kiery jest z oczywistego powodu już **GF**.

PRZYKŁADY

1NT – (2♠) – ?

1. ♠95 ♥KT984 ♦KJ64 ♣43 (7 HCP)

Wystarczająco, żeby zawalczyć do 3♥. Licytujemy 2NT, a następnie, po odpowiedzi 3♣ partnera, 3♥ (do pasa).

2. ♠9 ♥KJT763 ♦542 ♣653 (4 HCP)

Jedynie 4HCP. Czy chcemy walczyć na poziomie 3? Oczywiście! Mamy pewny fit i singla w kolorze przeciwnika. Licytujemy 2NT, a następnie, po odpowiedzi 3♣ partnera, 3♥ (do pasa).

3. ♠93 ♥KQT76 ♦K42 ♣653 (8 HCP)

Chcemy zainwitować. Licytujemy 3♦.

4. ♠A93 ♥KQT76 ♦K42 ♣53 (12 HCP)

Chcemy grać końcówkę. Zaczynamy od 3♦.

5. ♠3 ♥AKJT76 ♦Q42 ♣753 (10 HCP)

Chcemy grać 4♥. Licytujemy 4♦ (Texas).

6. ♠AK ♥JT7 ♦K642 ♣7653 (11 HCP)

Chcemy grać 3NT. Licytujemy je przez Lebensohla – mamy trzymanie! Najpierw 2NT, a po odpowiedzi 3♣ partnera, 3NT.

7. ♠83 ♥QT7 ♦KQ42 ♣A653 (11 HCP)

Mamy bilans na końcówkę, ale boimy się o trzymanie. Nie mamy koloru do pokazania transferem. Licytujemy bezpośrednie 3NT.

8. ♠3 ♥JT75 ♦QT92 ♣A652 (7 HCP)

Właśnie dlatego ✕ jest negatywna a nie karna. Chcemy się przepchać na poziom 3, ale nie mamy własnego koloru. Licytujemy: ✕.

9. ♠AQ32 ♥5 ♦QT92 ♣T652 (8 HCP)

Tu z kolei przydałaby się kontra karna, albo naturalny inwit do 3NT. Zrzekliśmy się jednak ich, na korzyść konwencji, które przynoszą więcej zysków. Licytujemy: PASS.

1NT – (2♠) – 3♦ – (PASS)
?

1. ♠KJ7 ♥Q4 ♦AQ54 ♣QJ52 (15 HCP)

Mamy minimum otwarcia, nie chcemy przyjąć inwitu. Nie mamy fitu, ale nie przyjmując inwitu musimy odpowiedzieć 3♥. Jeśli partner ma więcej, niż tylko inwit, nie spsuje na 3♥.

2. ♠K74 ♥Q4 ♦AQT ♣KQJ2 (17 HCP)

Chcemy przyjąć inwit. Nie mamy fitu. Licytujemy 3NT.

3. ♠K87 ♥AQ7 ♦74 ♣AK532 (16 HCP)

Chcemy przyjąć inwit i mamy fit. Licytujemy 4♥ i cieszymy się, że gramy z naszej ręki.

4. ♠43 ♥K4 ♦AQJ5 ♣AK52 (17 HCP)

Chcemy przyjąć inwit. Nie mamy fitu, ale nie mamy też żadnego trzymania. Możemy zalicytować 3♠. Będzie to przyjęcie inwitu i informacja dla partnera, że boimy się o trzymanie.

5. ♠43 ♥AQ53 ♦AQJ5 ♣A52 (17 HCP)

Mamy piękne 17HCP i 4 kartowy fit. Jesteśmy za silni na zwykłe 4♥. Możemy pokazać bardzo silne przyjęcie (inwitu i kierów) licytując 4♣ (cue bid).

1NT – (2♥) – 3♦ – (PASS)
3♥ – (PASS) – ?

1. ♠94 ♥KQ653 ♦K873 ♣52 (8 HCP)

Partner odrzucił inwit. Pasujemy.

1NT – (2♥) – 3♣ – (PASS)
3♦ – (PASS) – ?

1. ♠A4 ♥43 ♦KQJ763 ♣752 (10 HCP)

Mamy na **GF**, więc nie chcemy spasować, mimo że partner odrzucił „inwit”. Nie mamy trzymania, i możemy to pokazać licytując 3♥.

1NT – (2♠) – 3♦ – (PASS)
3♠ – (PASS) – ?

1. ♠63 ♥AJ763 ♦KQJ7 ♣75 (11 HCP)

Partner pokazał przyjęcie „inwitu”, ale brak fitu i obawę o trzymanie. My też nie mamy trzymania. Szukamy innego kontraktu licytując naturalne 4♦. Możliwe, że partner zalicytuje 4♥ i zagramy na 7-karcie (co jest zwykle lepsze niż granie 5♣♦!).

WIELKIE PAŁOWANIE

Na sztuczne wejścia, tj. 2♣ = ♥♠, 2NT = ♣♦ i 2♦ = multi, kontra jest **karna** i pokazuje 8+HCP. Taka kontra oznacza, że jesteśmy *sforsowani do 2NT*, czyli przeciwnicy nie mogą grać **bez kontry** na poziomie 2.

Przykłady: 1NT – (2♣^A) – ?

1. ♠A63 ♥K63 ♦732 ♣KJ73 (11 HCP)

Mamy 11HCP. Owszem, możemy grać 3NT, ale może bardziej opłaca się spałować przeciwników? W końcu mają maksymalnie 14HCP na linii i mogą nie mieć fitu! Licytujemy ✕.

2. ♠3 ♥KJ53 ♦732 ♣KQ873 (9 HCP)

Możliwe, że przeciwnicy znajdą fit pikowy, a nasz partner nie będzie mógł ich spałować. Ale jeśli zalicytują kiery, mamy idealną rękę na kontrę. Licytujemy ✕.

1NT – (2♣^A) – ✕ – (2♥)
?

1. ♠AJ3 ♥KJ63 ♦73 ♣AQ73 (15 HCP)

Pała!

2. ♠AJ32 ♥J63 ♦K3 ♣AQ73 (15 HCP)

Nie możemy spałować kierów. Ale jeśli nasz partner to zrobi, z radością spasujemy na kontrę. Mamy pewność, że nasz partner nie spasuje na 2♥ – jego pierwotna kontra nie pozwala nam dać przeciwnikom grać 2♥.

1NT – (2♣^A) – ✕ – (2♥)
PASS – (PASS) – ?

1. ♠3 ♥KJ53 ♦732 ♣KQ873 (9 HCP)

Pała! Uwaga, na taki kontrakt **wistujemy w atul**!

2. ♠AJ32 ♥63 ♦K32 ♣9873 (8 HCP)

Nasz partner nie mógł spałować kierów i my też nie mamy na kontrę. Teraz chcielibyśmy dać kontrę negatywną, ale kontra jest karna... Ale **nie możemy spasować**! Licytujemy 2NT w poszukiwaniu własnego koloru.

1NT – (2♣^A) – × – (2♠)

× – (PASS) – ?

1. ♠J32 ♥KJ63 ♦73 ♣AQ73 (11 HCP)

Nasz partner spałował piki. Możemy spokojnie spasować. Uwaga, na taki kontrakt **wistujemy w atul**!

2. ♠3 ♥KJ53 ♦732 ♣KQ873 (9 HCP)

Nasz partner spałował piki, ale mógł to zrobić nawet z trzecim KJ... Nie możemy spasować. Licytujemy 3♣

Przy pałowaniu przeciwnika ważne są **założenia**. W korzystnych jesteśmy bardziej skłonni do pałowania, wystarczy, że obłożymy bez 2 i już zarobimy więcej niż za własną końcówkę! Jeśli jesteśmy w niekorzystnych, to musimy obłożyć przeciwników bez 4, żeby się opłacało (jeśli idzie nam końcówka).

SYSTEM

Wejścia na 1NT przeciwnika:

(1NT) – ?

- $\times = 5\clubsuit + 4\heartsuit$
- $2\clubsuit = 54\spadesuit$
- $2\diamondsuit = 6+ \heartsuit\spadesuit$
- $2\heartsuit = 5\heartsuit + 4\clubsuit\diamondsuit$
- $2\spadesuit = 5\spadesuit + 4\clubsuit\diamondsuit$
- $2NT = 55\clubsuit\diamondsuit$

(1NT) – \times – (P) – ?

- $2\clubsuit = \text{PASS/correct}$
- $2\diamondsuit = \text{show major}$
- $2\heartsuit/2\spadesuit = \text{own suit}$

(1NT) – $2\clubsuit$ – (P) – ?

- $2\diamondsuit = \text{show better major}$
- $2\heartsuit, 2\spadesuit = \text{preference}$

(1NT) – $2\diamondsuit$ – (P) – ?

- $2\heartsuit = \text{PASS/correct}$
- $2\spadesuit = \text{INV with } \heartsuit$

Przeciwnik wchodzi na nasze 1NT:

1NT – ($2\clubsuit$) – ?

$2\clubsuit = \clubsuit$

- $\times = \text{Stayman}$

SYSTEM ON

1NT – (2♣^A) – ?

2♣ = 5/4 ♥♠

- ♠ = 8+
- 2♦, 2♥, 2♠, 3♣ = to play
- 2NT = minors

1NT – (2♦) – ?

2♦ = ♦

- ♠ = negative
- 2♥, 2♠ = to play
- 2NT = Lebensohl
- 3♣ = 5+♥, INV⁺
- 3♦ = 1-♦, INV⁺
- 3♥ = 5+♠, INV⁺
- 3♠ = 5+♣, GF
- 3NT = no ♦ stopper
- 4♦, 4♥ = Texas

1NT – (2♦^A) – ?

2♦ = 6+ ♥♠

- ♠ = 8+
- 2♥, 2♠ = to play
- 2NT = Lebensohl
- 3♣ = 5+♦, INV⁺
- 3♦ = 5+♥, INV⁺
- 3♥ = 5+♠, INV⁺
- 3♠ = 5/5 ♣♦
- 3NT = to play

- $4\spadesuit, 4\heartsuit = \text{Texas}$

1NT – (2♥) – ?

- $\times = \text{negative}$
- $2\spadesuit = \text{to play}$
- 2NT = Lebensohl
- $3\clubsuit = 5+\spadesuit, \text{INV}^+$
- $3\spadesuit = 5+\heartsuit, \text{INV}^+$
- $3\heartsuit = 1-\heartsuit, \text{GF}$
- $3\heartsuit = 55\clubsuit\spadesuit, \text{GF}$
- 3NT = no ♥ stopper
- $4\heartsuit = \text{Texas}$

1NT – (2♠) – ?

- $\times = \text{negative}$
- 2NT = Lebensohl
- $3\clubsuit = 5+\spadesuit, \text{INV}^+$
- $3\spadesuit = 5+\heartsuit, \text{INV}^+$
- $3\heartsuit = 55\clubsuit\spadesuit, \text{GF}$
- $3\spadesuit = 1-\spadesuit, \text{GF}$
- 3NT = no ♠ stopper
- $4\spadesuit = \text{Texas}$

1NT – (2NT^A) – ?

2NT = $\clubsuit\spadesuit$

- $\times = 10+$
- $3\clubsuit = \text{Stayman}$
- $3\spadesuit = 5+\heartsuit, \text{INV}^+$
- $3\heartsuit = 5+\spadesuit, \text{INV}^+$

1NT – (3♣) – ?

- ♠ = negative
- 3♦ = 5+♥, INV⁺
- 3♥ = 5+♠, INV⁺
- 3♠ = 5+♦, GF
- 3NT = to play

1NT – (3♦) – ?

- ♠ = negative
- 3♥ = 5+♠, INV⁺
- 3♠ = 5+♥, GF
- 3NT = to play

1NT – (♠^A) – ?

♠ artificial

SYSTEM ON

1NT – (♠) – ?

♠ = penalty

- PASS = forces ♠♠
- ♠♠ = forces 2♣
- 2♣ = forces ♣+1

1NT – (♠) – P^A – (P)

♠♠ – (P) – ?

- PASS = penalty
- 2♣ = 4♣ + 4♣ or 4333 or any other edge case
- 2♦ = 4♦ + 4♥♠
- 2♥ = 4♥ + 4♠

Behind the scenes:

