

# Twoja stara otwiera multi i stawia 800

Bartek Slupik

## 1 Podstawowe odzywki

- $\times = (13)14-16$  BAL, wyklucza starszą piątkę. Młody singiel OK. !!
- $2\heartsuit = \heartsuit$
- $2\spadesuit = \spadesuit$
- $2NT = 17-19$  BAL, może zawierać starszą piątkę. !
- $3\clubsuit = \clubsuit$ , ale nie 5332/5422
- $3\diamondsuit = \diamondsuit$ , jw.
- $3\heartsuit, 3\spadesuit =$  solidny kolor ale trochę za mało na objaśniaka
- $3NT =$  młode !!
- $4\clubsuit = \clubsuit + \heartsuit \spadesuit$
- $4\diamondsuit = \diamondsuit + \heartsuit \spadesuit$

## 2 Wejście kontrą na bezpośredniej

(2♦) – × – (××/PASS) – ?

- PASS = chcę bronić, kontry są karne
- 2♥, 2♠ = do gry z piątki
- 2NT = lebensohl, zawiera:

SIGN-OFF z ♣ (PASS)

GF bez starszych czwórek (3♦)

!!

INV z ♥ lub ♠ (3♥, 3♠)

- 3♣ = zwykły Stayman
- 3♦ = transfer na ♥, GF+ przyjęcia
- 3♥ = transfer na ♠, GF+ przyjęcia
- 3♠ = transfer na NT, brak trzymań w obydwu starych
- 4♦, 4♥ = transfer

!!

(2♦) – × – (2♥/2♠) – ?

- × = co najmniej inwit (9+), F do 2NT. Wyklucza 5♥♠ i krótkość ♥♠.
- 2NT = lebensohl, zawiera:

SIGN-OFF na ♣ lub ♦

INV na ♥ lub ♠

- 3♣ = zwykły Stayman
- 3♦ = transfer na ♥ GF
- 3♥ = transfer na ♠ GF
- 3♠ = GF ze splinterem w kolorze licytowanym przez przeciwnika
- 4♦, 4♥ = transfer

!!

### 3 Przeciwnik przedłuża blok

(2♦) – × – (2♥/2♠) – ×  
(P) – ?

- PASS = do gry
- 2♠ = 4♠, **F1**
- 2NT = NAT, minimum
- 3♣ = NAT, minimum
- 3♦ = NAT, minimum
- 3♥ (po pikach) = NAT, minimum
- 3♥, 3♠ (KP) = maximum, brak trzymania, brak 4 pików
- 3NT = maximum, trzymanie, brak 4 pików

(2♦) – × – (2♥) – ×  
(2♠) – ?

- PASS = **F1** , wznowienie 3♠ partnera = GF z singlem ♠
- × = karna
- 2NT = “bardzo nie chcę bronić”, **GF**
- 3♣ = NAT, **GF**
- 3♦ = NAT, **GF**
- 3♥ = NAT, **GF**
- 3♠ = maximum, brak trzymania
- 3NT = maximum, trzymanie, brak 4 pików

(2♦) – × – (2♠) – ×  
(3♥) – ?

- PASS = 14-16 bez 4 pików lub objaśniak **F1**
- × = 14-16, 4♠, defensywne
- 3♠ = 14-16, 4♠, ofensywne
- 3NT = 14-16, stopper

$(2\spadesuit) - \times - (2\clubsuit) - \times$   
 $(3\heartsuit) - P - (P) - ?$

- $\times$  = karna
- $3\clubsuit$  = GF, brak trzymania  $\heartsuit$
- 3NT = młode 4+/4+, nie chcemy pałować
- $4\heartsuit$  = **GF**, splinter  $\heartsuit$

$(2\spadesuit) - \times - (3\heartsuit) - ?$

- PASS = gównio lub takeout z krótkością  $\clubsuit$
- $\times$  = **GF**
- $3\clubsuit$  = **GF**

## 4 Wejście na czwartej ręce

(2♦) – P – (2♥) – ?

- PASS = gównio lub takeout z krótkością pik
- ✕ = 14-16 BAL. Na wszystkie wyższe odzywki ✕ są wywoławcze.
- 2♠ = może być z ładnej czwórki jeśli ma krótkość kier
- 2NT = 17-19 BAL

(2♦) – P – (2♠) – ?

- PASS = gównio lub takeout z krótkością kier
- ✕ = takeout z krótkością pik
- 2NT = 16-19 BAL

!  
!

## Druga ręka licytuje w drugim kółku

(2♦) – P – (2♥) – P  
(P/2♠) – ?

- PASS = gównio lub takeout z krótkością kier
- ✕ = Takeout, może mieć silną siłę. Nie jest to wznówka.
- 2NT = młode, po 2♠ może być dowolna z kierami