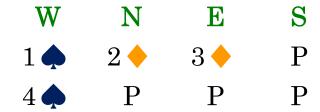
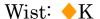
Rozgrywka w kolor #1

Bartek Słupik, 07.2024



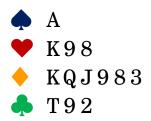


- **♠** K98765
- **9** 2
- ♦ A 5 4
- **♣** KJ3

- QJT
- **♥** AQ653
- **→** 762
- Q4

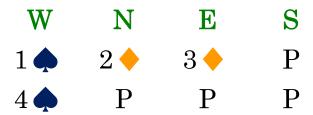
- Z ręką S mamy na przyjęcie inwitu szósty pik to jest lewa.
- Liczymy przegrywające: pik, 2 kara i trefl – jedna za dużo. Jak możemy się jej pozbyć?

Impas i wyrzutka



- ♠ K98765
- **9** 2
- A54
- ♣ KJ3

- QJT
- **♥** AQ653
- **♦** 762
- Q4
- **432**
- ♥ JT74
- **r**
- **A8765**



- Zawsze przed ściągnięciem atutów należy zadać sobie pytanie – czy jest coś, co musimy zrobić wcześniej?
- W tym przypadku grozi nam utrata 4 lew z góry – musimy wyrzucić karo, zanim oddamy lewę na asa pik.
- Szybkie wyrzucenie to najczęstszy powód, by opóźnić ściąganie atutów.
- Impasujemy kiera i deklarujemy 10 lew.



Wist $\diamond 4$



- Granie 2. Drury, jeśli trzecia ręka licytuje, jest niepotymalne – bardzo często będziemy potrzebować naturalnych trefli i rzadko mamy bilans na końcówkę.
- Po otwarciu 1♣ przyjmujemy, że 2♣ jest sztuczne – ale z bólem!

Udawany impas



- ♠ KQ9876
- **♥** JT4
- → J32
- K

- **♦** JT5
- **♥** KQ32
- \rightarrow AQ
- **J754**
- A 4
- **9** 5
- ♦ KT9875
- 🛖 A98



- Mamy do oddania 3 asy i króla karo. Impas na pewno nie stoi, gdyż z Kx4 nie wistuje się czwórką!
- Jedyna szansa sporowokować S do przepuszczenia asem trefl.
- Bijemy karo asem i natychmiast gramy *J! Gwarantuję, że duża część graczy z 3 ligi wpadnie w pułapkę.









 Dawanie 2♦ z tak słabym kolorem jest złe – partner pomyśli, że krótkość karo jest zła, a QJ dobrymi wartościami.

Cross-Ruff



- \triangle AQT72
- **♥** A764
- J
- **543**

- **♠** KJ8
- **9** 2
- ♦ A8754
- **A972**
- 65
- ♥ KT953
- Q963
- ♣ KQ



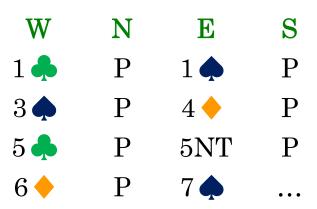
- Do zwrotu mamy 3 kiery i 2 trefle. Celny wist zabrał nam możliwość wzięcia przebitek i ściągnięcia atutów.
- Ale wcale nie musimy ściągać atutów! Wystarczy ściągnąć wszystkie boczne asy, a następnie przebijać wszystko do woli.

Wist •3

	AKT9	
•	82	
\	32	
	AK754	

A TZ TD O





- 3♠ jest poprawne mino tylko 14
 punktów wystarczy ♠Q i król żeby końcówka miała szanse.
- 5♣ pokazuje brak cue ♥ oraz ♣A bo sam cue trefl wynika z kontekstu nie zjechania w 4♠.
- 5NT jest używane jako pytanie o asy tak samo jak 4NT.

Najpierw ściągamy



- \spadesuit AKT9
- **9** 82
- **3**2
- AK754

- ♠ QJ87
- **♥** AK53
- \rightarrow AK5
- **3**2
- 2★ 64♦ QJ9874♣ QJ96

- W N E S $1 \clubsuit P 1 \spadesuit P$ $3 \spadesuit P 4 \spadesuit P$ $5 \clubsuit P 5NT P$ $6 \spadesuit P 7 \spadesuit \dots$
- Choć naturalne jest myślenie o wyrobieniu trefli, istnieje duże zagrożenie – podział atutów 4-1.
- Jeśli na trzeciego trefla N wyrzuci karo, nigdy nie weźmiemy na nasze AK.
- Należy zagrać na obustronne przebitki, uprzednio ściągając czerwone figury.

Wist ♣ AKQ, ♥ 3 Sdokłada kolejno ♣J, ♦9, ♥2, ♥8

- **♠** AKJ976
- \mathbf{Y} A
- AKJ
- **432**

- **♦** QT8
- **Q** 5 4 3
- 432
- **765**



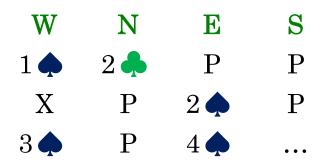
- Mimo potężnej ręki to trochę za mało na acola.
- Należy wznowić kontrą.
 3 pokazywałoby więcej układu.
- E ma bardzo maksymalną rękę, dlatego dokłada końcówkę.
- Czy istnieje lepsza szansa niż beznadziejny impas karo?

Krótka figura



- ♠ AKJ976
- \mathbf{A}
- AKJ
- **432**

- **Q**T8
- **Q** 5 4 3
- 432
- **765**
- **542**
- **♥** JT982
- → T976
- **,** J



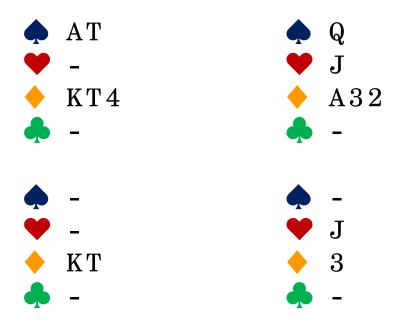
- Impas karo to słaba szansa. Ale jest coś więcej – wyjście w kiera daje nam dodatkową okazję.
- Mamy 3 dojścia do dziadka pikami, co pozwoli nam przebić 2 kiery w ręce.
- Jeśli ♥K jest trzeci, wyrzucimy karo na damę kier.
- Krótka figura jest bardzo prawdopodobna, gdy N pokazał 6 trefli.

Wist ♣ AKJ, ♥ 5 Sdokłada kolejno ♣Q, ♦9, ♥T, ♥8

- **♠** AKT976
- **Y** A
- **♦** KT4
- **432**

- QJ8
- **Y** J432
- ♦ A32
- **765**

- Rozdanie bardzo podobne do poprzedniego – ale tym razem mamy tylko waleta!
- Czy spadające trzecie ♥KQ załatwia sprawę?





- Ściągnęliśmy ♥A i przebiliśmy 2 kiery w ręce – bezskutecznie. ♥Q spadła, ale Król nadal jest w grze.
- Czy to koniec nadzieji?
- Ściągamy piki i przechodzimy na stół asem karo. Zauważmy, że są 3 zagrażające nam karty: ♥K i ◆QJ.
- Jeśli ma je ten sam przeciwnik, musi jedną odrzucić!

Przymusik



- ♠ AKT976
- lack
- KT4
- **432**

- **QJ8**
- **♥** J432
- ♦ A32
- **765**
- **542**
- ♥ KT987
- ♦ QJ98
- **.** 6



- Wykonaliśmy przymus automatyczny

 ustawia się on niezależnie, kto
 trzyma figury.
- Zauważmy, że nie trzeba liczyć, kto co powyrzucał. Wystarczy patrzeć, czy ♥J się wyrobił, a jeśli nie – zagrać karo do Króla i liczyć, że spadnie dama.
- Przymusy powstają najczęściej, gdy kolory się nie dzielą – szczególnie często po blokach przeciwnika.

Wist ♠ 3. Gdy ściągamy atuty, N bije asem i gra ♠2.

- ♠ KQJT8
- V AJ2
- **75**
- AQ2

- 976
- **♥** K43
- AJ4
- **J** 543

- Punktów mamy aż nadto, szans też sporo.
- · Ale wygląda na to, że nic nie stoi!
- Czy ten dziwny wist daje nam jakieś wskazówki co do optymalnej linii rozgrywki?

Ręka ma 13 kart

- ♠ A32♥ Q65♦ KT8763
- K
- ♠ KQJT8
- **AJ2**
- **95**
- AQ2

- 976
- **♥** K43
- AJ4
- **JT43**
- 54
- **♥** T987
- Q2
- **98765**



- Zawsze, jeśli brakuje nam KQ w jakimś kolorze, musimy zastanowić się, dlaczego nie padł wist w Króla.
- Konkluzja N nie ma damy karo!
- Musi zatem mieć pozostałe 12 punktów. Co więcej, jego kolor karowy to KT8..., takie wejście z piątki byłoby bardzo nieodpowiedzialne.
- 6 kar + 3 piki = 9, zostają 4 karty w
 v i ♣. Zatem vQ jest druga, lub ♣K singlowy!

Wist \clubsuit K.

- ♠ AT987
- **9** 32
- \rightarrow AQ84
- **5**4

- **♠** KQ3
- **♥** AKT854
- **6** 2
- AJ

W N \mathbf{E} S P P 2 2 🌲 P 3 P P 5 P 4 5 🔷 P 6

- Wygląda na łatwe wyrobienie kierów... czy napewno?
- Zwróćmy uwagę, że brakuje nam waleta pik!

Loser On Loser

- ♣ J64♥ 96♦ KJ7♣ KQ632
- ♠ AT987
- **>** 32
- AQ84
- **5**4

- **♠** KQ3
- **♥** AKT854
- **6** 2
- AJ
- ♠ 52♥ QJ7♦ T953♣ T987

- W N \mathbf{E} S P P P 3 2 P P 5 4 P P 6 5
- Pamiętajmy, że jedną lewę możemy oddać. Nie ma znaczenia, czy oddamy ją na ♥Q, czy na przebitkę, ważne, żeby N nie ściągnął drugiego trefla.
- Gramy ♠A, ♠K zostawiając Q na dojście. Następnie ♥AK oraz blotkę, na którą wyrzucamy trefla!

Wist ♣ K.
Do ♠A N dokłada karo.

- AKJ98
- V AK2
- **32**
- A 54

- **432**
- **4** 3
- ♦ AKQJT
- **832**

W	N	${f E}$	S
1 🌲	P	$2 \spadesuit$	P
2NT	P	$4 \spadesuit$	P
$5 \clubsuit$	P	$5 \spadesuit$	P
5	Р	5 🌲	• • •

- 2NT = 18-20 BAL
- Czy mamy na coś więcej niż 4♠ to sprawa dyskusyjna – zależy, czy partner nas zrozumie z tą nieschematyczną ręką.
- Mamy tylko 8 atutów mizernej jakości i mogą być problemy w innych kolorach.





QT7





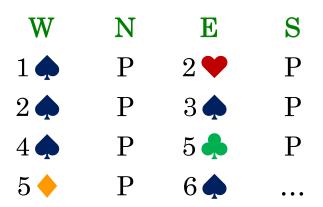
- Nie wyrobimy kar kiera musimy przebić. Atutów nie ruszamy, jeszcze się przydadzą. Przebijamy kiera, impasujemy pika raz, ale to nie wystarcza. Musimy wykonać drugi impas, ale czym?
- Karami! S musi przebić, żeby uniemożliwić nam wyrzucenie trefli.
- W czterokartowej końcówce oddajemy trefla, żeby zapewnić sobie 2 lewy na piki.

Parada



- AKJ98
- V AK2
- **32**
- ♣ A54

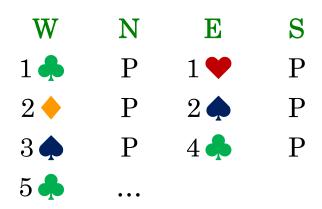
- **432**
- **4** 3
- ♦ AKQJT
- **832**
- ♠ QT765
- **9** 8765
- **•** 54
- **4** J6



- Jeśli atuty się nie dzielą po dobrej stronie, możemy wyimpasować je używając wyrobionego bocznego koloru.
- Ważne, żeby mieć w ręce tyle samo atutów, co przeciwnik. Inaczej wpuścimy samych siebie w końcówce.
- Atuty należy zredukować, przebijając w ręce karty, które normalnie wyrzucilibyśmy podczas ściągania.

Wist \spadesuit Q.

- ♠ A43♥ J♦ AQ98♠ AKT98
- ♠ 652
 ♥ 6432
 ♦ KJT
 ♠ QJ7



- 2♠ = Slowdown dowolna ręka 7-8PC
- 3♠ = pokazanie składu, 18+PC
- E zauważył brak trzymania i zaproponował grę w trefle.
- 4♣ forsuje zatem pokazuje bardzo ładną kartę jak na pokazany wcześniej przedział.
- Czy uda nam się znaleźć 11 lewę?



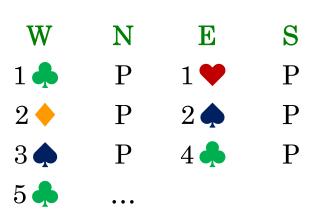
- A43
- **y** J
- ♦ AQ98
- **AKT98**

- **♦** 652
- **4** 6432
- ♦ KJT
- ♣ QJ7









- Szansa jest mała, ale lepse to niż nic. Jeśli N ma 4 kara i 3 trefle, zdołamy wyrzucić pika na karo, a następnie przebić pika z ręki. Ale nadal jest problem, jaki?
- Nie możemy oddać lewy N, jeśli ten dalej ma atuta, bo go zwyczajnie ściągnie! Rozwiązanie – zachowujemy tempo, przepuszczając wist. Przebijamy pika natychmiast po wyrzuceniu ze stołu.

Bicie w przelocie

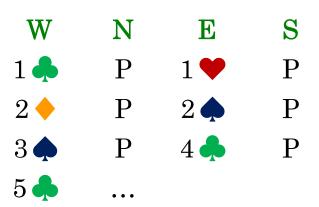
652

6432

KJT

🐥 QJ7

- ♣ QJT♥ T98♦ 7654♣ 654
- **♠** A43
- **y** J
- AQ98
- **AKT98**
 - ♠ K987
 - **♥** AKQ75
 - **3** 2
 - **3**2



- W niektórych źródłach zagranie to nazywane jest manewrem Guillemarda.
- Ale wcale nie jest takie trudne! Przychodzi też dosyć często, porównywalnie do jakiegoś trudniejszego przymusu.