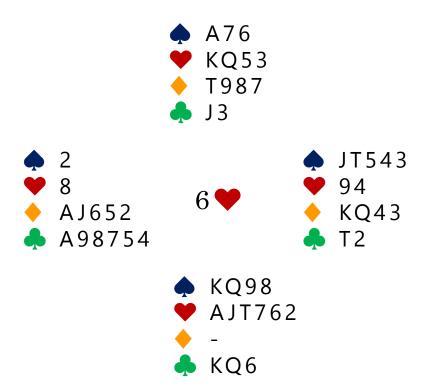
## Rozdanie 1 – Przeciwnik zablokował

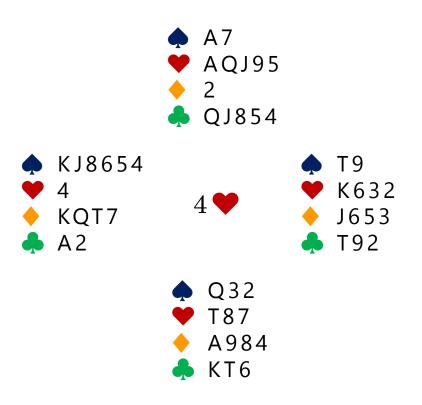




Blok dużo napsuł – nie dało się sprawdzić asów. Ale gdy partner dowiedział się o renonsie, karta urosła – aż do poziomu cue-bidu szlemowego!

Jako W należy się zastanowić nad 7♦!

## Rozdanie 2 – Inwit i końcówka

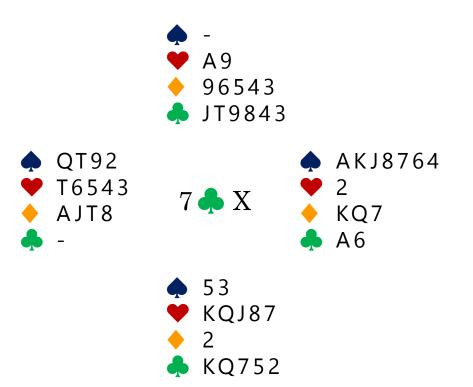




Karta S ma 9 punktów – ale wysokie wejście partnera i podwójny fit zachęcają do inwitu. Jeśli ktoś dołożył końcówkę – też super!

W rozgrywce zaraz po wiście ♠T rozgrywający powinien się za to mocno zastanowić. Dlaczego? Będzie w sobotę!

## Rozdanie 3 – Opłacalna obrona

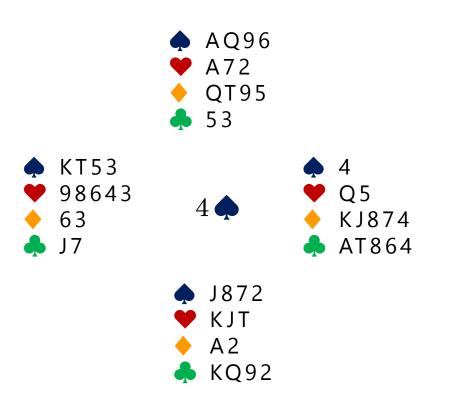




Wejście 2♠ jest dobre ze względu na solidne kolory i oczywiście założenia!

Po pokazaniu przez przeciwnika renonsu trefl należy pójść w opłacalną obronę – stawiamy 300 względem 1480!

## Rozdanie 4 – Wszedłeś? PAŁA!





Wejście 2NT z tak ubogą kartą to proszenie się o kłopoty. A mamy lepszą alternatywę!

W rozgrywce oddajemy 2 kara i trefla, ale tylko jeśli poprawnie rozegramy piki! Walet w koło!