

1 Założenia

Lebensohlem gramy, kiedy przeciwnik wchodzi kolorem na nasze 1NT.

- Kolory na poziomie 2 są słabe i do pasa
- Kolory na poziomie 3 są 5+ i **GF**
- Duże transfery grają normalnie jeśli są z przeskokiem
- **×** jest karna
- 2NT to *Lebensohl* - wymusza automat 3♣ u partnera, poprawienie na inny kolor jest do pasa
- Kolor przeciwnika to **Stayman** bez trzymania, 3NT jest do gry **bez trzymania**
- Lebensohl, a potem kolor przeciwnika to **Stayman** z trzymaniem, 3NT jest do gry **z trzymaniem**
- Lebensohl, a potem kolor, który mógł być zalicytowany na poziomie 2 to inwit z co najmniej ładną piątką.

2 Kiedy gramy Lebensohlem?

To jest wersja Basic, więc maksymalnie upraszczamy radzenie sobie ze wszystkim. Zastrzegam, że jest to lekko nieoptymalne i wymaga późniejszej zmiany jeśli poczujecie się komfortowo

- Po wejściu 2♣ **naturalnym** - **×** to Stayman, reszta systemowo.
- Po wejściu 2♣ **sztucznym** - zawsze, niezależnie co to. **×** jest karna punktowa, nie ma koloru przeciwnika (2♣ zwykle oznacza 5/4 ♥♠, więc po co nam stayman skoro nie chcemy grać w ♥♠?).
- Po wejściu 2♦ - zawsze, niezależnie co to. **×** jest karna punktowa, 3♦ **jest zawsze** kolorem przeciwnika, nawet jeśli 2♦ było multi - na multi ze słabymi karami pasujemy. To sztuczne 3♦ na multi **alertujemy!!!**
- Po wejściu 2♥♠ - zawsze, niezależnie co to. **×** jest karna punktowa.

Na wejścia na wysokości 3 - **×** **jest negatywna!!!**, kolory są **GF**

3 Przykłady licytacji

| W | N | E | S |
|-----|----|----|------|
| 1NT | 2♥ | 3♠ | PASS |
| 4♠ | | | |

Ręka 1: 3♠ - GF z 5♠. 4♠ - do gry, również czasem z dublem pik bez trzymania

| W | N | E | S |
|-----|------|-----|------|
| 1NT | 2♠ | 2NT | PASS |
| 3♣ | PASS | 3♦ | |

Ręka 2: Słaba ręka z karami - zwykle 6+, w zielonych można z 5

| W | N | E | S |
|-----|------|-----|------|
| 1NT | 2♥ | 2NT | PASS |
| 3♣ | PASS | 3♥ | |

Ręka 3: 4 piki GF z trzymaniem (slow shows)

| W | N | E | S |
|-----|----|----|------|
| 1NT | 2♠ | 3♠ | PASS |
| 3NT | | | |

Ręka 4: 4 kiery GF bez trzymania. Z ręką W bez trzymania należy powiedzieć 4 w dłuższy młody

| W | N | E | S |
|-----|------|-----|------|
| 1NT | 2♦* | 2NT | PASS |
| 3♣ | PASS | 3♦* | PASS |
| 3♥ | PASS | 4♥ | |

Ręka 5: 3♦ Stayman z trzymaniem przeciw 2♦ multi

| W | N | E | S |
|-----|------|-----|------|
| 1NT | 2♥ | 2NT | PASS |
| 3♣ | PASS | 3♠ | PASS |
| 4♠ | | | |

Ręka 6: Inwit z pikami - do pasa i GF z pikami można było zalicytować inaczej

| W | N | E | S |
|-----|------|-----|------|
| 1NT | 2♥ | 3♣ | PASS |
| 3♥ | PASS | 3NT | |

Ręka 7: GF na treflach, 3♥ pytanie o trzymanie

| W | N | E | S |
|-----|------|-----|------|
| 1NT | 2♥ | × | PASS |
| 2♠ | PASS | 3NT | |

Ręka 8: × karną można wynieść z ofensywną ręką

| W | N | E | S |
|------|------|-----|----|
| 1NT | 2♥* | 2NT | 3♣ |
| PASS | PASS | 3♦ | |

Ręka 9: Kiedy drugi przeciwnik podnosi, systemowo

| W | N | E | S |
|------|------|-----|------|
| 1NT | 2♥* | 2NT | 3♥ |
| PASS | PASS | × | PASS |
| 3NT | | | |

Ręka 10: Kiedy drugi przeciwnik podnosi, X = negatywna