









# Rozgrywka w kolor #1





Bartek Słupik, 07.2024

# Rozdanie 1

Wist: K

 K98765  
 2  
 A54  
 KJ3





 QJT  
 AQ653  
 762  
 Q4





W	N	E	S
1 	2 	3 	P
4 	P	P	P





- 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

 A  
 K 9 8  
 K Q J 9 8 3  
 T 9 2

 K 9 8 7 6 5  
 2  
 A 5 4  
 K J 3

 Q J T  
 A Q 6 5 3  
 7 6 2  
 Q 4





 4 3 2  
 J T 7 4  
 T  
 A 8 7 6 5





W	N	E	S
1 	2 	3 	P
4 	P	P	P






- 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 ściągnięcie atutów.
- Impasujemy kiera i deklarujemy 10 lew.

# Rozdanie 2

Wist  4

 KQ9876  
 JT4  
 J32  
 K





 JT5  
 KQ32  
 AQ  
 J754

W	N	E	S
-	-	-	1 
1 	X	2 	P
2 	P	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


 3 2  
 A 8 7 6  
 6 4  
 Q T 6 3 2

 K Q 9 8 7 6  
 J T 4  
 J 3 2  
 K

 A 4  
 9 5  
 K T 9 8 7 5  
 A 9 8

 J T 5  
 K Q 3 2  
 A Q  
 J 7 5 4

W	N	E	S
-	-	-	1 
1 	X	2 	P
2 	P	4 	...

- Mamy do oddania 3 asy i króla karo. Impas na pewno nie stoi, gdyż z Kx4 nie wistuje się czwórka!
- 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.

# Rozdanie 3

Wist ♠ 3

♠ AQT72  
♥ A764  
♦ J  
♣ 543





♠ KJ8  
♥ 2  
♦ A8754  
♣ A972





W	N	E	S
1 ♠	P	2 ♣	P
2 ♥	P	4 ♠	...

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





# Cross-Ruff

 9 4 3  
 Q J 8  
 K T 2  
 J T 8 6

 A Q T 7 2  
 A 7 6 4  
 J  
 5 4 3

 K J 8  
 2  
 A 8 7 5 4  
 A 9 7 2

 6 5  
 K T 9 5 3  
 Q 9 6 3  
 K Q

W	N	E	S
1 	P	2 	P
2 	P	4 	...

- 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.

# Rozdanie 4

Wist ♠3

♠ AKT9  
♥ 82  
♦ 32  
♣ AK754

♠ QJ87  
♥ AK53  
♦ AK5  
♣ 32

W	N	E	S
1 ♣	P	1 ♠	P
3 ♠	P	4 ♦	P
5 ♣	P	5NT	P
6 ♦	P	7 ♠	...

- 3♠ jest poprawne mimo tylko 14 punktów – wystarczy ♠Q i król żeby końcówka miała szansę.
- 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


 6 5 4 3  
 Q J T 9 7  
 T 6  
 T 8

 AKT 9  
 8 2  
 3 2  
 AK 7 5 4

 2  
 6 4  
 Q J 9 8 7 4  
 Q J 9 6





 Q J 8 7  
 AK 5 3  
 AK 5  
 3 2

W	N	E	S
1 	P	1 	P
3 	P	4 	P
5 	P	5NT	P
6 	P	7 	...






- 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.

# Rozdanie 5

Wist  AKQ,  3  
 Sdokłada kolejno  J,  9,  2,  8

 AKJ976  
 A  
 AKJ  
 432





 QT8  
 Q543  
 432  
 765

W	N	E	S
1 	2 	P	P
X	P	2 	P
3 	P	4 	...





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






# Krótką figura

 3  
 K 7 6  
 Q 8 5  
 AKQT 9 8

 AKJ 9 7 6  
 A  
 AKJ  
 4 3 2

 QT 8  
 Q 5 4 3  
 4 3 2  
 7 6 5





 5 4 2  
 JT 9 8 2  
 T 9 7 6  
 J

W	N	E	S
1 	2 	P	P
X	P	2 	P
3 	P	4 	...

- 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.

# Rozdanie 6

Wist  AKJ,  5

Sdokłada kolejno  Q,  9,  T,  8

 AKT976

 A

 KT4

 432


 QJ8

 J432

 A32

 765

W	N	E	S
1 	3 	3 	P
4 	...		

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

# Rozdanie 6

♠ A T  
♥ -  
♦ K T 4  
♣ -

♠ -  
♥ -  
♦ K T  
♣ -

♠ Q  
♥ J  
♦ A 3 2  
♣ -

♠ -  
♥ J  
♦ 3  
♣ -



♥ Q ♦ Q<sup>J</sup>

W	N	E	S
1 ♠	3 ♣	3 ♠	P
4 ♠	...		





- Ściągnęliśmy ♥A i przebiliśmy 2 kiery w ręce – bezskutecznie. ♥Q spadła, ale Król nadal jest w grze.
- Czy to koniec nadziei?
- 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

 3  
 Q 6 5  
 7 6 5  
 AKJT 9 8

 AKT 9 7 6  
 A  
 KT 4  
 4 3 2

 5 4 2  
 KT 9 8 7  
 QJ 9 8  
 Q

 QJ 8  
 J 4 3 2  
 A 3 2  
 7 6 5

W	N	E	S
1 	3 	3 	P
4 	...		

- Wykonaliśmy *przymus automatyczny* – ustawia się on niezależnie, kto trzyma figury.
- Zauważmy, że nie trzeba liczyć, kto co powyrzucił. 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.

# Rozdanie 7

Wist ♠ 3.

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

♠ KQJT8

♥ AJ2

♦ 75

♣ AQ2

♠ 976

♥ K43

♦ AJ4

♣ J543

W	N	E	S
1 ♠	2 ♦	2 ♠	P
4 ♠	...		

- 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

 A 3 2  
 Q 6 5  
 K T 8 7 6 3  
 K

 K Q J T 8  
 A J 2  
 9 5  
 A Q 2

 5 4  
 T 9 8 7  
 Q 2  
 9 8 7 6 5

 9 7 6  
 K 4 3  
 A J 4  
 J T 4 3

W	N	E	S
1 	2 	2 	P
4 	...		





- 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 ♥ i ♣. Zatem ♥Q jest druga, lub ♣K singlowy!







# Rozdanie 8

Wist  K.

 AT987  
 32  
 AQ84  
 54

 KQ3  
 AKT854  
 62  
 AJ

W	N	E	S
1 	P	2 	P
2 	P	3 	P
4 	P	5 	P
5 	P	6 	...





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



# Loser On Loser

 J 6 4  
 9 6  
 K J 7  
 K Q 6 3 2

 A T 9 8 7  
 3 2  
 A Q 8 4  
 5 4

 5 2  
 Q J 7  
 T 9 5 3  
 T 9 8 7

 K Q 3  
 A K T 8 5 4  
 6 2  
 A J

W	N	E	S
1 	P	2 	P
2 	P	3 	P
4 	P	5 	P
5 	P	6 	...

- 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 doście. Następnie ♥AK oraz blotkę, na którą wyrzucamy trefla!


# Rozdanie 9

Wist  K.

Do  A N dokłada karo.

 AKJ98

 AK2

 32

 A54


 432

 43

 AKQJT

 832

W	N	E	S
1 	P	2 	P
2NT	P	4 	P
5 	P	5 	P
5 	P	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.

# Rozdanie 9

♠ K J 9	♠ -
♥ -	♥ -
♦ 3 2	♦ A K Q J T
♣ 5 4	♣ 3 2

♠ Q T 7

♠ K J 9	♠ -
♥ -	♥ -
♦ -	♦ A K Q
♣ 5 4	♣ 3 2





♠ Q T 7

W	N	E	S
1 ♠	P	2 ♥	P
2 ♠	P	3 ♠	P
4 ♠	P	5 ♣	P
5 ♦	P	6 ♠	...

- 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

 -  
 QJT9  
 9876  
 KQT97

 AKJ98  
 AK2  
 32  
 A54

 QT765  
 8765  
 54  
 J6

 432  
 43  
 AKQJT  
 832

W	N	E	S
1 	P	2 	P
2 	P	3 	P
4 	P	5 	P
5 	P	6 	...

- 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.

# Rozdanie 10

Wist ♠ Q.

♠ A 4 3  
♥ J  
♦ A Q 9 8  
♣ A K T 9 8





♠ 6 5 2  
♥ 6 4 3 2  
♦ K J T  
♣ Q J 7





W	N	E	S
1 ♣	P	1 ♥	P
2 ♦	P	2 ♠	P
3 ♠	P	4 ♣	P
5 ♣	...		





- 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?

# Rozdanie 10








 xxx  
 xxxx

 A43  
 J  
 AQ98  
 AKT98

 652  
 6432  
 KJT  
 QJ7

 A43  
 J  
 AQ98  
 AKT98





 652  
 6432  
 KJT  
 QJ7

W	N	E	S
1 	P	1 	P
2 	P	2 	P
3 	P	4 	P
5 	...		





- Szansa jest mała, ale lepsze to niż nic. Jeśli N ma 4 karo 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

 QJT  
 T98  
 7654  
 654

 A43  
 J  
 AQ98  
 AKT98

 K987  
 AKQ75  
 32  
 32

 652  
 6432  
 KJT  
 QJ7

W	N	E	S
1 	P	1 	P
2 	P	2 	P
3 	P	4 	P
5 	...		

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