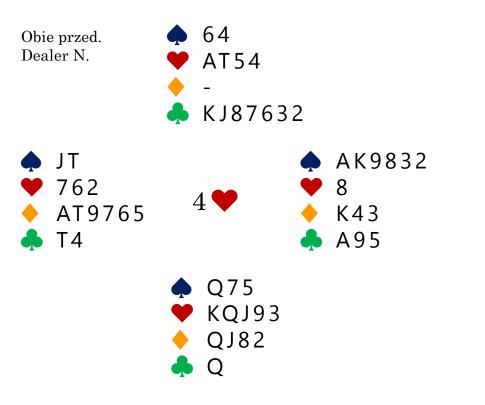
Rozdanie 1 – Pas po zwycięstwo!

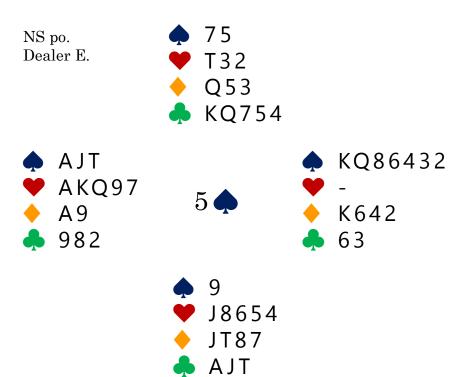


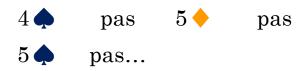


Otwarcia blokiem z boczną starszą czwórką są bardzo groźne. Na 9-karcie końcówka jest bardzo prosta, nawet kompletne bez bilansu.

Rozdanie jest ciekawe pod względem obrony – należy zaatakować dojście do stołu, czyli skrócić tam atuty, licząc, że partner ma 3! Niestety tutaj nic nie da się zrobić.

Rozdanie 2 – Słuchaj przeciwnika

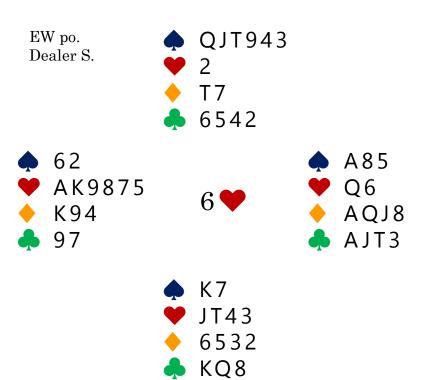




Po bloku na poziomie 4 nigdy nie zgłaszamy koloru naturalnie! To NIGDY nie jest dobre.

5 karo jest cue-bidem. Zatem – As trefl i blotka trefl na wiście.

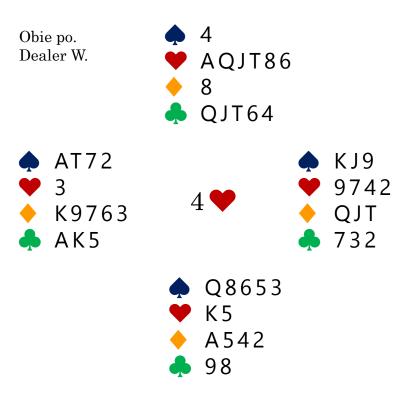
Rozdanie 3 – Multi, ten sztuczny syf



pas	$2 \blacklozenge$	pas	2NT
pas	3 🔷	pas	3 💙
pas	3NT	pas	4 🛖
pas	4 🔷	pas	4 🖤
pas	6 Y	pas	

Blok na drugiej w niekorzystnych i jeszcze pokazane maksimum... Po 44 należy samemu zawędrować do szlemika – partner pokazał, że istnieje ręka, do której jest dobry. To właśnie ta ręka!

Rozdanie 4 – Pewnie i wysoko





Tak solidne kolory dają ogromne możliwości w grze własnej, a małe w obronie. Należy spróbować zagrać 4 kier, może chodzi, a jeśli nie, to jest duża szansa, że to przeciwnik powinien wziąć duży zapis.