

# Wejścia dwukolorowe i obrona przed nimi

10 kart w jednej odzywce? To brzmi zbyt pięknie

# UWAGA

- Niniejszy wykład oraz zawarte w nim techniki i przykłady przygotowane zostały hobbystycznie przez stosunkowo niedoświadczonego gracza.
- ~~Nie biorę odpowiedzialności~~ Teraz już biorę odpowiedzialność za negatywne skutki w Waszej edukacji brydżowej spowodowane słuchaniem tej prezentacji.
- Nie wierzcie mi na słowo i nie bójcie się mieć swojego zdania, gdyż mogę się zwyczajnie mylić w ocenie karty.
- Staram się robić wszystko w dobrej wierze, by widzieć między wami dobrego, sportowego brydża.

# Wejścia dwukolorowe – powtórka?

$(1 \spadesuit) - 2 \spadesuit = 5 + \heartsuit, 5 + \clubsuit$

$(1 \heartsuit) - 2 \heartsuit = 5 + \spadesuit, 5 + \clubsuit \text{ lub } \diamond$

$(1 \clubsuit) - 2 \clubsuit = 5 + \heartsuit, 5 + \spadesuit \text{ lub } \diamond$

$(1 \heartsuit / 1 \spadesuit) - 2\text{NT} = 5 + \clubsuit, 5 + \diamond$

Co czycha za zasłoną?

W	N	E	S
-	1 ♥	2 ♥	?

♠ AJT8

♥ 5

♦ KJ43

♣ K965


Licytuj: X

## El Pablito z dzidą!

- Wielką różnicą, z którą musimy się mierzyć wchodząc sztuczną odzywką jest czychająca **kontra karna**.
- Tutaj kontra negatywna nie jest potrzebna, bo prawie wszystkie kolory są już zajęte!
- 2♥X nie zbiegnie, więc możemy kontrować karnie mając opozycję tylko w jednym z kolorów (jeśli mamy punkty). Jeśli partner nas nie uzupełni, zdecydujemy się na grę własną później.

# Wejście 2 Stare

Przeciwnik otwiera w kolor młodszy – kiedy powinniśmy wchodzić Michaelsem?


W	N	E	S
-	-	1 	?

 KJ865  
 Q9763  
 5  
 74

Licytuj: 2 

## Zielone dają sporo bezpieczeństwa

- Przed partią możemy być dużo bardziej agresywni. Do naszych głównych celów należą
  - Walka o częściówkę
  - Znalezienie opłacalnej obrony
- Czy partner może spodziewać się tak ubogiej karty? Granice wejść **należy ustalić** z partnerem. Niemniej jest to statystycznie poprawnie wejście.

W	N	E	S
-	-	1 	?


 KJ865  
 Q9763  
 5  
 74

Licytuj: 1 

## Nawet bez kontry możemy zgarnąć -200

- -200 to koszmarny wynik, szczególnie na maksy. Każda częściówka przeciwnika, nawet nardobiona, jest warta mniej.
- Musimy pamiętać, że kontra przeciwnika na wejście dwukolorowe jest karna (w przeciwieństwie do np. otwarcia).
- Możemy zalicytować w bezpieczniejszy sposób nie tracąc możliwości znalezienia fitu kier, jeśli rozdanie jest nasze.




W	N	E	S
-	-	1 	?

	97652
	K8543
	5
	KJ

Licytuj:      PASS

## Zbyt defensywna ręka

- Choć mamy więcej punktów niż w poprzednim przykładzie, ponad połowa z nich jest kompletnie zmarnowana w ataku.
- Partner może przelicytować lub pójść w niepotrzebną opłacalną obronę, myśląc, że nie mamy defensywy.
- Siła wejść dwukolorowych będzie mocno zależała od jakości kolorów, a mniej od ilości punktów.


W	N	E	S
-	-	1 	?




 AQ732  
 KT932  
 6  
 92

Licytuj: 2 

## Czerwone wejście na poziomie 2

- Po partii czerwoną linię odnajdujemy zadając sobie pytanie “czy mam na popartyjne wejście na poziomie 2?”
- Załóżmy że dochodzi do nas licytacja (1♦) – pas – (2♦). Ta ręka nadaje się na wejście 2♠ - ledwo, ale jednak.
- Jeśli partner dokłada 3 dobre figury idzie nam końcówka – musimy mu pomóc ocenić, które są dobre
- Niegranie końcówek to takie samo stawianie jak z kontra bez dwóch!

W	N	E	S
-	-	1 	?

 QJ732  
 KT8532  
 7  
 8









Licytuj:      2 

## Prawie zawsze lewa więcej

- Jedenasta karta w naszych kolorach powoduje, że ryzyko postawienia wysokiego numerka znacznie spada.
- Statystycznie wzrasta też prawdopodobieństwo zastania fitu u partnera.
- “Six-Five come alive”

# A co po treflu?

Przeciwnik otwiera 1 , strefa lub WJ

2 	Naturalne
2 	5+  , 5+ 
2 	Blok lub dwukolorówka – trzeba ustalić!
2 	
2NT	5+  , 5+ 





Dlaczego tak?

Jeśli mamy karo, nadal mamy możliwość wejścia 1  .

Jeśli mamy trefle, nie mamy odzywki!

Na trefla “better minor” gramy 2  = stare.

W	N	E	S
-	-	1 	?

 AQ732  
 KJ932  
 3  
 K2

Licytuj:      2 

## Polisz stajl, trudny stajl

- W Polsce bardzo popularne jest podejście mini-maxi – wchodzimy Michaelsem tylko z blokami lub silnymi rękami niemal przesadzającymi końcówkę.
- Ma to zalety, ale ma też dużo wad – na przykład z tą ręką musielibyśmy wejść 1♠ i kontynuować licytację w kolejnym okrażeniu.
- Czasami licytacja może wejść na zbyt wysoki poziom, żeby bezpiecznie zalicytować jeszcze raz ze średnimi rękami.

# Podsumowanie licytacji (1m) - 2


- Obydwa z naszych kolorów mogą zostać zalicytowane na poziomie 2 – jeśli nas skontruują, **gramy nisko**.
- Mamy kolory starsze, co sprawia, że **walka o częściówkę** jest bardziej atrakcyjna.
- Jeśli znajdziemy duży fit, często możemy wygrać podlimitową końcówkę w kolor starszy lub znaleźć **opłacalną obronę**
- **Przed partią** na wejście potrzebujemy nawet tylko 6 punktów, jeśli są dobrze rozmieszczone. Praktycznie każda ręka 6-5 jest wystarczająca.
- **Po partii** potrzebujemy przynajmniej około 9 dobrze położonych punktów. Wysokie blotki zdecydowanie podnoszą bezpieczeństwo.
- Wejście jest zawsze 5-5+. Nie ma wyjątków.

# Reagowanie na 2 stare

Partner mógł wejść z niczym. Jak znaleźć odpowiedni poziom gry?

W	N	E	S
1 	2 	P	?

	83
	83
	AJ753
	Q532

Licytuj:      2 

## Kiery są zwykle lepsze

- Ważną rzeczą jest, że rozgrywającym zostaje gracz odpowiadający na wejście – ważne jest ukrycie przed obroną długości fitu. Nawet jeśli byłaby odzywka “wybierz kolor”, licytowałibyśmy 2♥.
- Statystycznie partner ma lepsze kiery. Wyobraźmy sobie ręce:  
AKJxx J8xxx – wejdziemy 1♠.  
J8xxx AKJxx – wejdziemy 2♦.











W	N	E	S
1 	2 	P	?

 KT3  
 K6  
 A986  
 9653

Licytuj:      3 

## Inwit Plus

- Nie granie mini-maxi powoduje, że musimy złapać bilans. Nie potrzebujemy wiele do końcówki – wystarczy przykładowo  
AQxxx QTxxx xx x  
 i trochę szczęścia.
- 3 = INV+ na   
 3 = INV+ na 
- Te inwity warto przyjmować jakąś sztuczną odzywką, jeśli tylko mamy “na dokład i nieco więcej”.

W	N	E	S
1 	2 	P	?





 K4  
 K976  
 7643  
 T86

Licytuj: 3 

## Mixed Raise

- Z dłuższym fitem musimy licytować agresywniej, żeby zostawić przeciwnikowi mniej przestrzeni.
- Dziewięciokartowy fit do ręki 5-5 gra świetnie – zdążymy ściągnąć atuty, wyrobić przebitką drugi kolor i w tym czasie nie zostaniemy skróceni przez przeciwnika
- Mixed Raise to odzywka pokazująca 4-kartowy fit i dwie przydatne wartości, takie jak figury w kolorze partnera i boczne Asy.

W	N	E	S
1 	2 	P	?

 K9  
 JT6  
 KJ43  
 QJ62

Licytuj:      2 

## Przestańmy liczyć punkty

- W tej karcie lewę weźmie Król pik. Reszta figur jest bezużyteczna. Należy ocenić kartę pod kątem wejścia partnera.
- Jeśli idzie nam końcówka, partner zalicytuje jeszcze raz!

# Reagowanie na 2 stare

2  , 2  Do gry

2NT Naturalne – raczej małe zastosowanie

3  , 3  Co najmniej inwit na  / 

3  , 3  Mixed Raise – czterokartowy fit + 2 dobre wartości

4  , 4  Blok

Dziewięciokartowy fit + ręka 5-5 = dużo lew! Podnosimy agresywnie.

# Wejścia 2 i 2

Jak to jest z tym nieznanym kolorem?

W	N	E	S
-	-	1 ♥	?





 AJ653  
 5  
 T3  
 QT752

Licytuj: 1 

## Przypomnienie: po co wchodzimy?

- Jeśli ta karta miałaby 2 kolory starsze, bez namysłu weszlibyśmy 2♦. Ale tutaj jest inaczej – w trefle walczymy o poziom wyżej, co czyni wejście mniej atrakcyjnym.
- Ponadto, partner z kartą w składzie np. 2-4-3-4 może nie wiedzieć, że akurat mamy 9-kart treflowy, a nie 8-kart karowy. Podejście często złą decyzję o walce.
- Nadal jesteśmy jednak stosunkowo bezpieczni względem ewentualnej kontry.

W	N	E	S
-	-	1 ♥	?

 AJ653  
 5  
 T3  
 KJ952

Licytuj:      2 ♥

## Minimum zielonego wejścia

- Ta karta wyznacza minimum, które należy mieć na wejście 2♥.
- Progiem jest około 9 punktów w naszych kolorach.
- Po partii to nie jest nawet blisko wejścia. Czy perspektywa grania 3♣X bez bilansu i z tak słabymi pikami jest zachęcająca?

W	N	E	S
-	-	1 ♠	?

♠ 2  
 ♥ AQ764  
 ♦ 72  
 ♣ KJ642

Licytuj:      2 ♥

Niby poziom 2, ale tak  
na prawdę 3

- Wejście 2♠ jest wejściem na poziomie 3. Musimy trzymać parametry, bo przy misfocie **stawiamy o 300 więcej**, niż w przypadku 2♥.
- Z granicznymi rękami zawsze możemy wejść kolorem – dużo osób o tym zapomina. Michaels to nie tylko decyzja między pasem a licytowaniem!



W	N	E	S
-	-	1 	?

 5  
 AQT86  
 93  
 KQ982

Licytuj:      2 

## Dobre blotki ograniczają straty

- Te kolory wyglądają dużo lepiej niż w poprzednim przykładzie. Dzięki wysokim blotkom jesteśmy w stanie **przetrwąć złe podziały** i szybciej wyrobić kolor.
- Przedstawiona karta to minimum czerwonego wejścia 2♠.

W	N	E	S
-	-	1 ♥	?

 J8652  
 Q3  
 9  
 AQJ82

Licytuj:      2 ♥

## Dramatyczny wybór

- Popartyjne wejście 2♥ to naciągnięcie, ale czy 1♠ nie prowadzi do większych strat?
- Wchodząc Michaelsem dajemy partnerowi szansę na wist w inny kolor niż piki – takie wejście to **mniejsze zło**.

# Podsumowanie wejść 2♥ i 2♠

- Te wejścia (szczególnie 2♠) forsują nas o **poziom wyżej**, dlatego musimy licytować bardziej zachowawczo.
- Partner nie wie, jaki mamy drugi kolor, dlatego walka o częściówkę jest trudniejsza i mniej atrakcyjna. Walczymy też wyżej.
- Do wejść mocno liczą się **wysokie blotki** w naszych kolorach. Kolor typu KQT9x jest lepszy niż AQ543.
- **Przed partią** powinniśmy mieć ok 9PC w kolorach na 2♥ i ładne 10 na 2♠
- **Po partii** znów musimy zadać pytanie – czy mamy na wejście na poziomie 2.5 (2♥) lub wejście na poziomie 3 (2♠)

# Reagowanie na wejścia 2♥ i 2♠

Jak ustalić dobry kolor?

W	N	E	S
1 ♥	2 ♥	P	?

 87  
 A7642  
 KJ43  
 75

Licytuj:     2 

## Zakładamy pesymistycznie

- Oczywiście jest szansa, że mamy 9-kart karowy, ale próba zbadania tego często wyrzuci nas za wysoko. Z misfitami chcemy zostać jak najniżej!
- Punkty w czerwonych kolorach wcale nie są tak zmarnowane, jak się wydaje. W grze na poziomie 2 często będziemy oddawać lewą przeciwnikowi, a figury obronią nas przed skrótem.

W	N	E	S
1 ♥	2 ♥	P	?

♠ J7  
 ♥ KQ6  
 ♦ 874  
 ♣ Q9752

Licytuj:      3 ♣

## Fity w obu młodych

- Nie jesteśmy zainteresowani końcówką, chcemy po prostu zagrać w kolor młodszy partnera. Jeśli ma kara – poprawi na 3♦. A może jednak ma trefle?
- Nigdy **nie domyślamy się**, jaki kolor ma partner. Odzywka 3♦ w tej pozycji jeszcze się przyda!

W	N	E	S
1 ♠	2 ♠	P	?



♠ KJ98  
 ♥ 65  
 ♦ A764  
 ♣ K95

Licytuj:      2NT

## Łapiemy bilans

- Silniejsza ręka wymaga sprawdzenia, czy mamy bilans na końcówkę. Partner trochę przyblokował licytację i nie ma już dużo miejsca. Dlatego używamy 2NT jako pytanie w sile co najmniej inwitu.
- Jeśli partner zjedzie na kolor młodszy, należy spasować. Możemy usłyszeć jednak też wyższą odzywkę:
  - 3♥ = dobra ręka z ♣
  - 3♠ = dobra ręka z ♦

W	N	E	S
1 ♥	2 ♥	P	?

 K974  
 J765  
 K6  
 642

Licytuj:      3 

## Znowu ten semi-blok

- Ta karta nie do końca wie, czy chce konstruktywnie podnosić, czy blokować przeciwnika. Ale nie musimy się zastanawiać – poziom 3 jest bezpieczny przy dziewięciokarcie.
- Przeciwnikowi z silną ręką 18-20 będzie bardzo ciężko podjąć dobrą decyzję, jeśli będzie zmuszony sforsować partnera na poziom 4.
- Mixed Raise to niezmiernie ważna część wielu sekwencji w systemie, bo sprawia przeciwnikowi duży problem!



W	N	E	S
1 ♠	2 ♠	P	?

♠ A832  
 ♥ QJ7  
 ♦ A974  
 ♣ 64

Licytuj:      3 ♦

## Inwit z fitem – niemożliwe karo

- W tej sekwencji brakuje nam odzywki, która pokaże silniejszą kartę z fitem. Dlatego używamy w tym celu 3♦, które ma znikomy sens jako naturalny kolor.
- Ta odzywka pojawia się bardzo często – na przykład po otwarciu dwukolorówką też jest sztucznym inwitem z fitem w kolorze otwarcia.
- Zauważmy, że w tej sekwencji odpada też Mixed Raise. Dlatego musimy licytować go przez 3♦.

# Reagowanie na 2♥ , 2♠

2♠ , 3♥ Do gry

2NT Co najmniej inwit bez fitu w kolorze starszym

3♣ Pasuj / popraw

3♦ Co najmniej inwit z fitem

W sekwencji (1♥) – 2♥ mamy też mixed raise 3♠.



# Dwukolorowe 2NT

Najbardziej kontrowersyjna odzywka

# Kiedy obowiązuje?

- Zawsze, jeśli jest na pozycji bezpośredniej z **przeskokiem**.
- W licytacji (1M) – pas – (2M) – ?
- Na pozycji wznawiającej, gdy przeciwnik znalazł fit.
- 2NT jest **naturalne** (16-18) po bloku przeciwnika, zarówno na bezpośredniej, jak i na wznowieniu.
- 2NT jest **naturalne** (18-20), gdy zbiega do nas otwarcie na poziomie 1!!!
- Wejście 3NT nigdy nie jest dwukolorowe
- Wejście 4NT zawsze jest dwukolorowe

W	N	E	S
-	-	1 	?

 92  
 7  
 AQ574  
 KJ432

Licytuj:      PASS

## Stawkę i reguły gry już znamy

- Spodziewam się, że przed zajęciami wszyscy weszlibyście 2NT z tą kartą. Wykorzystanie nowej konwencji kusi za bardzo.
- Są owszem przypadki, kiedy musimy znaleźć opłacalną obronę, jednak z tymi rozdzielonymi figurami i niskimi blotkami, ryzyko postawienia czterocyfrowego (!) numerka jest zbyt duże.


W	N	E	S
-	-	1 ♠	?

♠	9
♥	4
♦	Q87643
♣	KT532


Licytuj:      2NT

## Zero defensywy, szukamy poświęcenia

- Wejście 2NT młode bardzo rzadko kończy się konstruktywną licytacją, gdyż to przeciwnik ma kolory starsze. Dlatego w korzystnych możemy wchodzić bardzo agresywnie, szczególnie z 6-5.
- Szósta karta w kolorze znacznie zwiększa prawdopodobieństwo fitu.
- Danie przeciwnikowi wygrać 4♠ bez walki, kiedy można zagrać 5♦X-2, to takie samo stawianie, jak przegrywanie z kontra.

W	N	E	S
-	-	1 	?

 9  
 KJ874  
 87  
 A7642

Licytuj:      1 

## Młode nie mają sensu

- Po otwarciu 1 karo sprawa jest trochę inna. 2NT pokazuje 2 najmłodsze kolory.
- W tym przypadku jednak obrona treflowa może nie być dobrym celem. Nadal nie wiemy, czy mamy fit, a przeciwnik tylko ostrzy czerwoną dzidę.

# Reagowanie na dwukolorowe 2NT

3 ♣ , 3 ♦    Do gry

Cue        **GF**, nic o składzie

Czwarty    Naturalne, **NF**




4 ♣ , 4 ♦    Mixed raise / inwit do końcówki w młody

Z kartą szlemikową zaczynamy od koloru przeciwnika, a potem 4 ♣ lub 4 ♦ .  
Partner powinien zapewnić nam na to miejsce.



Weszliśmy michaelsem.  
I co teraz?

Jak duże znaczenie ma kolor pudełka?




W	N	E	S
-	-	1 	2 
P	3 	P	?

 AT732  
 AQ874  
 874  
 -

Licytuj:      4 

## Dwie przydatne wartości

- To ustalenie jest niezmiernie ważne. Dzięki temu wchodzący może dobrze oszacować szanse na końcówkę.
- Choć mamy tylko 10 punktów, wystarczy że partner dołoży nam 2 dobre króle i końcówka jest poprawna.

W	N	E	S
-	-	1 	2 
P	3 	P	?

 7  
 AK743  
 KT984  
 54

Licytuj:      3 

## Partner też widzi założenia

- Mimo, że ta ręka jest piękna i chciałoby się przyjąć inwit, partner wziął już nasz przedział siłowy pod uwagę.
- Mamy totalne minimum popartyjnego wejścia 2 $\spadesuit$ .
- Partner może nie dokładać 4-kartowego fitu. Z kartą typu  $\spadesuit$ xxxx  $\heartsuit$ Qxxx  $\diamondsuit$ Ax  $\clubsuit$ xxx powinien dorzucić 4 $\heartsuit$  od razu.

W	N	E	S
-	-	1 ♥	2 ♥
P	2NT	P	?

 AQJ76  
 Q2  
 KQT94  
 5

Licytuj:      3 

## Kiery to piki, a piki to karo

- Nazywanie 2NT “pytaniem o kolor” to niedomówienie. Partner ma rękę co najmniej inwitującą, więc mając nadwyżki musimy sforsować do końcówki.
- Przy okazji możemy ujawnić, który kolor młodszy mamy. W tym przypadku mamy maksimum z karami, więc licytujemy 3♠.

# Przeciwnik wszedł Michaelsem

Co zrobić, jeśli kontra wygląda słabo?

1♥ – ( 2♥ ) i 1♠ – ( 2♠ )

Cue, 2NT      Niższa GF, wyższa inwit (z fitem)

3♣ , 3♦      GF naturalny (nowy kolor na poziomie 3)

3M      Do gry

1m – ( 2♦ ) i 1x – ( 2NT )

Cue      Niższy = “nasz” niższy kolor, wyższy = “nasz” wyższy.  
W kolorze partnera INV+, w nielicytowanym GF.

2NT      Nie istnieje

3 w nasz      Do gry

3 w ostatni      Naturalne, nieforsujące!!

W	N	E	S
-	1 ♥	2 ♥	?





 T875  
 AJ4  
 KQ86  
 54

Licytuj:      2NT

## Kolory starsze – jak zawsze

- Zasada “niższa GF wyższa inwit” działa też po wejściu dwukolorówką. Trzeba tylko uświadomić sobie, co jest kolorem przeciwnika.
- W tej sekwencji 3♣ i 3♦ są naturalnymi GFami z 6-kartowym kolorem. Ale zawsze najpierw myślimy o kontrze.

W	N	E	S
-	1 ♥	2N	?

 AJT863  
 K6  
 KQ87  
 5

Licytuj:      3 

## Przeciwnik zajął 2NT

- Jeśli przeciwnik wchodzi michaelsem na starych lub na młodych, obowiązuje zasada “**lower for lower**”.
- Niższy z kolorów przeciwnika wskazuje na niższy z naszych, a wyższy na wyższy. W kolorze otwarcia co najmniej inwit, w drugim GF.
- W tym przypadku:
  - 3♣ = **INV+** z kierami
  - 3♦ = **GF** z pikami
  - 3♥ = do gry
  - 3♠ = naturalne, **NF**





# Zagadka

1  – ( 2  ) – ??

2  GF z 


2  INV+ z 


2NT nie istnieje

3  Słabe, długie 

1  – ( 2  ) – ??

2NT GF z 

3  GF naturalny

3  GF naturalny

3  Inwit z 



# Dziękuję

Pora na zadanka i granie.