

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