

# Granie w karty wytłumaczone w 2 strony

## 1 Punktacja

Cała taktyka gry w brydża jest w zasadzie pochodną punktacji za kontrakty. Za wylicytowanie i ugranie kontraktów otrzymuje się punkty za lewy oraz premie:







NS					NT
1	70	70	80	80	90
2	90	90	110	110	120
3	110	110	140	140	400
4	130	130	420	420	430
5	400	400	450	450	460
6	920	920	980	980	990
7	1440	1440	1520	1520	1530

Tabela 1: Punktacja

Zwróćmy uwagę na następujące rzeczy:

- Kontrakty na wysokości 6 i 7 przychodzą rzadko - dlatego najczęściej zysku jest z grania w strefie żółtej, tzw. końcówek
- Nie opłaca się grać w  i , bo żeby dostać premię, trzeba ugrać kontrakt na wysokości 5! Dlatego często nawet mając fit w treflach lub karach, będziemy chcieć grać 3NT.

Z tych powodów wszystkie systemy licytacji w brydżu mają na celu przede wszystkim sprawdzenie, czy jesteśmy wystarczająco silni na końcówkę, oraz priorytetyzują grę w kolory starsze i NT.

Na razie pominiemy też szukanie w licytacji szlemików i szlemów - zysk z tego jest niewspółmiernie mały do zysku z prawidłowego znajdowania końcówek.

## 2 Bilans i fit

Statystyka mówi, że jedną z najlepszych metod oceny siły kart jest skala punktowa, gdzie za Asa dajemy 4, Króla 3, Damę 2 i Waleta 1 punkt.

Wówczas można dowieść, że jeśli na obu rękach w parze jest w sumie **co najmniej 25** punktów, opłacalna jest próba zagrania **kończówki**. Dlatego w licytacji będziemy się skupiać na sprawdzeniu tego warunku wystarczającego.

### 2.1 W kolor czy NT?

Generalnie granie w kolor jest lepsze, gdyż granie w NT niesie ze sobą dużo zagrożeń. Nawet mimo to, że w ♥ lub ♠ trzeba wziąć 10 lew na końcówkę, a w NT 9, **wolimy grać w kolor** jeśli mamy fit, czyli co najmniej 8 kart w tym kolorze.

### 2.2 Otwarcie

Połowa z 25 to 12, więc otwieramy, jeśli mamy na ręce **co najmniej 12 punktów**, lub rękę, która nadrabia brakujące punkty układem.

### 2.3 Strefy

Jako odpowiadający możemy wpaść w cztery strefy:

- Nic (0-6 PC) - żeby tu szła końcówka, partner musi mieć  $\geq 19$  punktów, na co szansa jest mała - **pasujemy**
- Poparcie (7-10 PC) - tu wystarczy 15-18 punktów u partnera, trzeba **podtrzymać licytację!**
- Inwit (11-12 PC) - Do końcówki brakuje nam minimalnej nadwyżki u partnera, chcemy żeby dołożył mając 13-14. Licytujemy **wyżej**, ale jeszcze nie końcówkę
- Forsing (13+ PC) - Wiemy, że mamy co najmniej 25 - **sami wrzucamy końcówkę**

## 3 Podstawy systemu

### 3.1 Otwarcie kolorem starszym

1♥ i 1♠ otwieramy z piątki w sile 12+ PC. Odpowiedzi w poniższej tabeli:

1♥ — ?	Z fitem	Bez fitu
Poparcie	2♥	1NT
Inwit	3♥	2NT
Forsing	4♥	3NT

#### 3.1.1 Przykłady licytacji

Partner otwiera 1♥. \* - wyjaśnione niżej.

Karta	Licytuj
♠ A 8 7 5 ♥ K 6 4 ♦ K J T 4 3 ♣ 2	3♥
♠ A Q 7 5 ♥ K 6 4 ♦ K J T 4 3 ♣ 2	4♥
♠ A K 3 ♥ 6 2 ♦ Q J 6 5 4 ♣ K J 2	3NT
♠ 9 8 ♥ J 3 ♦ Q 8 7 ♣ A Q J 4 2	1NT
♠ Q 7 6 4 ♥ 2 ♦ A J 6 5 ♣ 8 7 4 2	1♠*

Otworzyliśmy 1♠, partner odpowiedział 2NT.

Karta	Licytuj
♠ K J T 9 8 ♥ K 6 4 ♦ K Q T 4 ♣ 2	PASS
♠ K J T 9 8 ♥ K Q 4 ♦ K Q T 4 ♣ 2	3NT
♠ A K J 9 8 3 ♥ K 4 ♦ K T 9 4 ♣ 2	4♠

Otworzyliśmy 1♥, partner odpowiedział 2♥.

Karta	Licytuj
♠ K 6 5 ♥ A J 9 6 3 ♦ K Q T 4 ♣ 2	PASS
♠ K 6 5 ♥ A Q 9 6 3 ♦ A Q J 4 ♣ 2	3♥
♠ K 6 5 ♥ A Q J 6 3 ♦ A K J 4 ♣ 2	4♥

## 3.2 Otwarcie kolorem młodszym

Nie chcemy grać w kolor młodszy, dlatego zawsze staramy się znaleźć fit w starszym.

- 1♣ będziemy otwierać z 5+♣, lub ręką równą, która nie ma pięciokartu w sile 12-14 lub 18-20 (15-17 otworzymy 1NT)
- 1♦ będziemy otwierać z 5+♦, lub mając rękę w składzie 4441.

Odpowiedzi:

1♣ — 1♦	słaba ręka 0-6 PC, PASS nie, bo partner może nie mieć trefli!
1♥, 1♠	z co najmniej <b>czwórki</b> , siła co najmniej poparcie (7+)
2♣, 2♦, 2♥, 2♠	z co najmniej piątki, siła <b>GF</b> (13+)
1♦ — 2♦	7-9 z 4+♦
1NT, 2NT, 3NT	z bilansu punktowego, jak po otwarciu 1♥ i 1♠.

Tabela 2: Odpowiedzi na otwarcia 1♣ i 1♦

### 3.2.1 Przykłady licytacji

Partner otwiera 1♣.

Karta	Licytuj
♠KQ98 ♥6543 ♦AJ8 ♣32	1♥
♠J8743 ♥KQ43 ♦A87 ♣2	2♠
♠KJ8 ♥K46 ♦AQ94 ♣2	3NT
♠T98 ♥K46 ♦AQ94 ♣2	1NT

Otwarliśmy 1♣. Partner odpowiada 1♠. Tutaj podniesienie koloru z fitem z bilansu, 1NT = 12-14, 2NT = 18-20.

Karta	Licytuj
♠A54 ♥7654 ♦KQJ8 ♣K2	1NT
♠A543 ♥765 ♦KQJ8 ♣K2	2♠
♠AK43 ♥7 ♦KQ8 ♣A9874	3♠
♠AKJ3 ♥765 ♦AQJ8 ♣K2	4♠
♠Q86 ♥AK8 ♦KQJ3 ♣A74	2NT

### 3.3 Otwarcie 1NT

1NT = 15-17 PC, skład zbalansowany, czyli co najmniej 2 w każdym kolorze.

#### 3.3.1 Z czym otwierać 1NT?

Karta	Licytuj
♠ AKQ8 ♥ 54 ♦ KQJ4 ♣ 432	1NT
♠ AK8 ♥ Q4 ♦ AQJ87 ♣ 42	1NT
♠ 98 ♥ AQJ52 ♦ A94 ♣ KJ5	1NT

Jak widać, 1NT otwieramy z pięciokartami w składzie 5332. Dlaczego? Bo jeśli z ręką nr 3 otworzylibyśmy 1♥, a partner powie 1♠, to nie mamy odzywki (na rebid 1NT jesteśmy za silni). Lepiej jest ukryć czasami pięciokart, a w przyszłości poznać narzędzia do ujawnienia go później.

Mówiąc 1NT, otwierający bardzo szczegółowo określa swoją siłę. Dlatego to odpowiadający będzie ciągnął licytację.

#### 3.3.2 Szukanie fitu 4-4 w kolorze starszym

Odpowiedź 2♣ (tzw. Stayman) to pytanie o starszą czwórkę. Siła co najmniej na inwit (tutaj 8+, bo partner ma 15-17!). Na 2♣ licytujemy posiadaną starszą czwórkę, a jak nie mamy, to 2♦. Dalej licytacja jest naturalna z bilansu.

Otwieramy 1NT, partner odpowiada 2♣.

Karta	Licytuj
♠ KQ98 ♥ A54 ♦ K8 ♣ A832	2♠
♠ KQ9 ♥ A54 ♦ K8 ♣ A8432	2♦
♠ KQ98 ♥ A654 ♦ K8 ♣ A84	2♥

Partner otwiera 1NT, a na staymana 2♣ odpowiada 2♥.

Karta	Licytuj
♠ KQ9 ♥ 8743 ♦ A5 ♣ J876	2♣, potem 4♥
♠ KQ9 ♥ 8743 ♦ K5 ♣ J876	2♣, potem 3♥
♠ KQ9 ♥ 8743 ♦ 85 ♣ J876	PASS
♠ KQ97 ♥ K46 ♦ Q943 ♣ 52	2♣, potem 3NT
♠ KQ97 ♥ Q46 ♦ Q943 ♣ 52	2♣, potem 2NT

### 3.3.3 Transfery

Odpowiedzi 2♦ i 2♥ oznaczają odpowiednio 5+♥ i 5+♠. Dlaczego?

- Chcemy podtrzymać licytację, by odpowiadający mógł się odezwać jeszcze raz
- Lepiej, żeby rozgrywała ręką silniejszą, bo:
- Figury są ukryte i przeciwnicy ich nie widzą
- Wist jest w kierunku silnej ręki i czasami da nam to dodatkową lewę, np jak mamy AQ w kolorze wistu.
- Z kartą typu ♠J9854 ♥7 ♦652 ♣9754 lepiej grać 2♠ na 7 atutach niż 1NT.

Otwierający musi zaakceptować transfer licytując kolor o 1 wyżej. Zauważmy, że jeśli mamy 6+ kart w kolorze, na który transferujemy, to mamy fit, bo partner ma co najmniej dwie. Jeśli mamy dokładnie 5, należy zaproponować grę w NT, którą otwierający może poprawić na kolorową jeśli ma fit.

W poniższych przykładach partner otwiera 1NT, a następnie akceptuje transfer na piki przez 2♠.

Karta	Licytuj
♠65432 ♥432 ♦432 ♣32	2♥, potem PASS
♠KJ9752 ♥43 ♦AQ3 ♣98	2♥, potem 4♠
♠KJ975 ♥432 ♦AQ3 ♣98	2♥, potem 3NT
♠KJ9752 ♥43 ♦A83 ♣98	2♥, potem 3♠
♠KJ975 ♥432 ♦AJ3 ♣98	2♥, potem 2NT

### 3.3.4 Ani Stayman, ani transfer

Licytujemy NT z bilansu. Poniżej partner otwiera 1NT.

Karta	Licytuj
♠KQ9 ♥654 ♦AJ84 ♣432	3NT
♠KQ9 ♥654 ♦A984 ♣432	2NT
♠KQ9 ♥654 ♦Q984 ♣432	PASS
♠KQ9 ♥AJ6 ♦AK98 ♣J83	6NT