

## Zajęcia brydżowe UWr

---

### 1. LICYTACJA SZLEMIKOWA

O ile pamiętacie, kontrakty na poziomie 6 nazywamy szlemikami, a kontrakty na poziomie 7 nazywamy szlemami. Oba te rodzaje kontraktów jest niezwykle ciężko ugrywać, ponieważ wymagają wzięcia 12 lub 13 lew, czyli praktycznie nie dopuszczamy przeciwników do głosu. Z zasady szlemiki wymagają od nas średnio 32-33 punktów na obu rękach, a szlemy 35-36 pkt na obu rękach. Jak możecie się domyślić, takie rozdania zdarzają się dość rzadko, ale jeśli się zdarzą to takich okazji nie można przegapić, ponieważ pozwalają zarobić bardzo dużo punktów. Do prowadzenia licytacji szlemikowej (czyli także licytacji szlemowej) używa się dwóch bardzo ważnych narzędzi o których dzisiaj porozmawiamy.

---

1.1. **Cue-bidy.** Poza warunkiem punktowym musimy umieć sprawdzić czy czasem nie mamy przegrywających lew z góry. Przykładowo, weźmy ręce

#### Przykład 1.

N: ♠ AKQxx ♥ Qx ♦ QJxx ♣ AK  
S: ♠ Jxxx ♥ Jx ♦ AKxx ♣ QJx

Mamy aż 33 punkty, ale mimo to nie jesteśmy w stanie zagrać nawet żadnego szlemika, ponieważ nie kontrolujemy kierów. A w jaki sposób możemy kontrolować kiery?

1.1.1. *Cue-bidy krótkościowe.* Jeśli gramy w kontrakt kolorowy, to mając 0 lub 1 kartę w danym kolorze gwarantujemy, że nie oddamy w tym kolorze dwóch lew (ponieważ przebijemy jeśli będzie potrzeba). Jeśli mamy singla (jedną kartę) to mówimy o cue-bidzie krótkościowym drugiej klasy, jeśli mamy renons (zero kart) to mówimy o cue-bidzie krótkościowym pierwszej klasy.

1.1.2. *Cue-bidy jakościowe.* Dużo prostszą metodą kontrolowania koloru jest jednak posiadanie w nim solidnych figur. Na pewno pilnujemy chociaż trochę koloru mając w nim po prostu asa. Jeśli mamy asa w kolorze to mówimy o cue-bidzie jakościowym pierwszej klasy. Często jednak wystarczy, że mamy króla, żeby przeciwnicy nie mogli nam szybko zabrać dwóch lew. Stąd posiadanie króla w kolorze nazywane jest cue-bidem jakościowym drugiej klasy.

1.1.3. *Jak sprzedawać informację o kontroli w danym kolorze?* No dobrze, ale jak możemy legalnie poinformować naszego partnera o kontrolowaniu koloru? Obecnie nie będziemy rozróżniać między cue-bidami pierwszej a drugiej klasy, wystarczy nam

przekazać partnerowi, że mamy jakiegokolwiek zatrzymanie w kolorze. Cue-bidy to w większości po prostu odzywki, które mówimy po ustaleniu koloru i ustaleniu z partnerem, że grymy końcówkę mówione od poziomu 3♠ do poziomu 4♥.

#### Przykład 2.

1♥                      3♥  
?

pass                      | 12-14 PC, bez nadwyżek

4♥                         | 15-17 PC, punkty na zagraniu końcówki

Poprzednio w powyższej sekwencji (otwarcie kier i inwit do gry końcowej) znaliśmy takie dwie odpowiedzi. Teraz mamy dodatkowo do dyspozycji cue-bidy.

#### Przykład 3.

1♥                      3♥  
?

3♠                         | cue-bid ♠, zaproszenie do gry szlemikowej

4♣                         | cue-bid ♣, zaproszenie do gry szlemikowej

4♦                         | cue-bid ♦, zaproszenie do gry szlemikowej

Następne cue-bidy sprzedajemy po kolei i wymieniamy się nimi z partnerem dopóki nie mamy pewności, że kontrolujemy wszystkie kolory (poza atutowym, który zakładamy że i tak kontrolujemy). Powrót na kolor atutowy oznacza BRAK kontroli najbliższego koloru lub bardzo słabą rękę z tego co do tej pory proponowaliśmy. Odzywka cue-bidem jeśli partner pominął jakiś kolor oznacza również, że mamy zatrzymanie w kolorze pominiętym przez partnera (jeśli partner nie ma cue-bidu i my nie mamy cue-bidu w danym kolorze to nie ma sensu licytować wyżej niż końcówka)!

Dodatkowo cue-bid krótkościowy możemy sprzedać przez odzywkę splinter, czyli podwójny przeskok nowym kolorem po otwarciu na poziomie 1 kolorem starszym. Brzmi to skomplikowanie, więc zobaczymy na przykładzie:

#### Przykład 4.

1♥                      ?

3♠                         | 1-♠, 3+♥, 10-12 PC

4♣                         | 1-♣, 3+♥, 10-12 PC

4♦                         | 1-♦, 3+♥, 10-12 PC

1.2. **Pytanie o asy.** No dobrze, dowiedzieliśmy się już, że razem z partnerem kontrolujemy wszystkie kolory, czyli w żadnym nie oddamy dwóch lew z góry. Ale co dalej? Jak się dowiedzieć czy czasem nie mamy przez przypadek za słabych kontroli w tych kolorach, np. obaj mamy tylko kontrole drugiej klasy? Do tego służy nam proste sprawdzenie przez pytanie o asy. Odzywką pytającą o asy jest zazwyczaj 4NT. Odpowiedzi są bardzo proste:

<b>4NT</b>	?
------------	---

5♣	1 lub 4 asy
5♦	0 lub 3 asy
5♥	2 lub 5 asów i brak damy atutowej
5♠	2 lub 5 asów i dam atutowa

Taki sposób odpowiedzi nazywa się czasem Rudym Blackwoodem - Blackwood to nazwa pytania o asy, a Rudy, bo Rudy 102 (aby łatwiej zapamiętać kolejność odpowiedzi). Chwila, ale asów jest tylko 4? Przy kontraktach atutowych jako piątego asa traktujemy króla atutowego, który jest dla nas równie ważny co pozostałe asy. Dlaczego łączymy odzywka 1 i 4, 0 i 3 oraz 2 i 5 razem? Ponieważ ciężko pomylić czy partner ma 0 czy 3 asy, więc równie dobrze te odzywki mogą być sprzedawane w jednej. Teraz w zależności od odpowiedzi partnera liczymy ile mamy asów w obu rękach i jeśli mamy ich wystarczająco to możemy zalicytować szlemika. Jeśli natomiast nie wiemy czy chcemy grać szlemika czy szlema to mamy jedną pomocną jeszcze konwencję.

1.2.1. *Pytanie o króle*. Podobnie jak poprzednio, **5NT** zadanie po pytaniu o asy to zazwyczaj pytanie o króle. Schemat odpowiedzi jest następujący:

<b>5NT</b>	?
------------	---

6♣	1 lub 4 króle
6♦	0 lub 3 króle
6♥	2 króle

Pamiętajmy tylko, że jeśli gramy kontrakt kolorowy to maksymalnie zostały nam 3 króle, ponieważ króla atutowego już potraktowaliśmy jako asa, więc nie liczymy go drugi raz!