

Zajęcia brydżowe UW

1. OTWARCIE 1♣/♦

Znaczenie otwarcia: 12-21 PC, 3+♣/♦. Jak wspominaliśmy od początku, mało kiedy chcemy zagrać kontrakt w kolorze młodszym. Te odzwycyki bardziej mówią o naszej sile i mają pokazać chęć do gry i brak długiego koloru starszego niż realnie mówić o chęci do grania w któryś z tych kolorów. Mówimy je z obrzydzeniem i tylko wtedy kiedy nie możemy powiedzieć ani 1♥/♠ ani 1NT. Jeśli mamy dwa równe kolory młodszego to mówimy odzwycyk 1♦. Jedyny wyjątek to kiedy mamy po 3 karty w kolorach młodszego - wtedy mówimy 1♣. W związku z tym, że 1♣/♦ to odzwycyki średnio naturalne (najczęściej mówione z 4-kartu młodszego), to staramy się na nie nie pasować. W pierwszej kolejności jako odpowiadający chcemy sprzedać swój starszy kolor, bo możliwe, że partner będzie miał do niego 4 karty, czyli znajdziemy fit.

1♣	?
pass	0-5(6) PC, nic ciekawego do powiedzenia
1♦	6+ PC, 5+♦, F
1♥/♠	6+ PC, 4+♥/♠, F
1NT	7-11 PC, układ zrównoważony bez starszych czwórek, NF
2♣	6-10 PC, 5+♣, NF
2♦/♥/♠	15+ PC, 5+♦/♥/♠, F
2NT	12-15 PC, układ zrównoważony bez starszych czwórek, F
3♣	10-12 PC, 5+♣, inwit do 3NT
3NT	kończące, wybór kontraktu, NF

Dalsza licytacja podlega zasadom takim jak dalsza licytacji otwierającego po otwarciu 1♥/♠. Najczęściej spotykaną sekwencją będzie niewątpliwie

1♣/♦ 1♥/♠

ponieważ jest to najszersza odzywka, nieograniczona punktowo, a wymaga tylko 4 kart w kolorze starszym. Z rękami słabymi (12-14 PC) odpowiadamy albo 2♥/♠ (jeśli mamy 4 karty w kolorze partnera) albo 1NT (jeśli mamy układ zrównoważony) albo 2♣/♦ (jeśli mamy układ niezrównoważony i przynajmniej pięciokartowy kolor młodszego). Dodatkowa sekwencja

1♦ 1♥/♠
2♣

oznacza 5 kar i 4 trefle u otwierającego (ponieważ gdybyśmy mieli 5 trefli i 4 kara to otworzylibyśmy 1 trefl, a gdybyśmy mieli tylko 4 kara i 4 trefla to powiedzielibyśmy 1NT). Naszym priorytetem powinna być jednak próba znalezienia koloru starszego do gry. Do tego służy nam magiczna konwencja zwana 'Magistrem'. Występuje ona w następujących sekwencjach:

1♣/♦ 1♥/♠
1NT 2♣

W tej sekwencji gracz otwierający ograniczył się przez odzwycyk 1NT do 12-14 PC w składzie zrównoważonym i NIE ma czterech kart w kolorze partnera (gdyby miał to powinien pokazać fit). Odzywka 2♣ jest 'Magistrem' - pytaniem o trzy karty w kolorze partnera. Zobaczmy na schemat odpowiedzi

1♣/♦ 1♥/♠
1NT 2♣
?

2♦	2♥/♠, 12-13 PC (słabe bez fitu)
2♥	3♥/♠, 12-13 PC (słabe z fitem)
2♠	3♥/♠, 13-14 PC (silne z fitem)
2NT	2♥/♠, 13-14 PC (silne bez fitu)

Po naszej odpowiedzi partner zazwyczaj decyduje już w jakim kontrakcie kończymy (powtórzenie swojego koloru na poziomie 3 to poszukiwanie szlemika).

1♣/♦ 1♥
1♠ 2♣

'Magister' występuje jeszcze w tej sekwencji, ale tutaj otwierający może mieć więcej niż 12-14 PC. Wtedy wszystkie klasyczne odpowiedzi na 'Magistra' są takie same, a z silniejszymi rękami otwierający odzywa się naturalnie na poziomie 3.

Omówmy jeszcze jedną klasyczną sekwencję:

1♣ 1NT
?

pass	12-13 PC, skład zrównoważony - NAJCZĘSTSZA ODZYWKA W TEJ SEKWENCJI
2♣	12-14 PC, 5+♣, NF
2NT	14 PC, inwit do 3NT

1♦ 1NT
?

pass	12-13 PC, skład zrównoważony - NAJCZĘSTSZA ODZYWKA W TEJ SEKWENCJI
2♣	12-14 PC, 5+♦, 4+♣, NF
2♦	12-14 PC, 5+♦, NF
2NT	14 PC, inwit do 3NT

Pozostałe odzwycyki są silniejsze i forsujące.

2. OTWARCIA NA POZIOMIE 3

2.1. **Otwarcia 3 w kolor.** Znaczenie otwarcia: Niezależnie czy kolor jest starszy czy młodszego, otwarcie to oznacza 6-10 PC i 7+ kart w danym kolorze. Jest to jeszcze bardziej blokujące otwarcie niż słabe otwarcia na poziomie dwóch i wymaga nieco dłuższego koloru. Licytacja partnera jest zazwyczaj prosta, albo pasuje albo podnosi kolor partnera (albo dalej blokując albo z intencją gry końcowej). Największym plusem takiego otwarcia jest to, że kompletnie zaburzamy obraz rozdania, niestety także dla naszego partnera i nie zostawiamy mu zbyt dużo miejsca na

licytację. Statystycznie jednak częściej wyjdziemy na tym dobrze.

2.2. **Otwarcie 3NT**. Znaczenie otwarcia: GAMBLING! Tzn. 7+ bardzo dobrych kart w ♣/♦ (AKQ przynajmniej) i NIC WIĘCEJ. Prosta sprawa, liczymy, że partner cokolwiek dołoży, przeciwnik nie trafi wist, a my zdążymy wygrać 3NT zanim przeciwnik zabierze za dużo lew, bo mamy już gotowe 7 kart do wzięcia w naszym kolorze. Partner albo zostawia 3NT albo jeśli uważa, że nie mamy szans, to mówi 4♣, a my albo zostawiamy jeśli to nasz kolor, albo poprawiamy na 4♦ (partner może analogicznie powiedzieć 5♣).

3. OTWARCIA NA POZIOMIE 4 I WYŻSZYM

Nie stosujemy.