

## Zajęcia brydżowe UWr

---

### 1. KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA KOLORÓW. GRA PRZEBITKOWA. EKSPASY.

---

1.1. **Kolejność rozgrywania kolorów.** Zazwyczaj gdy przystępujemy do rozgrywki, nadochodzi nas problem który kolor powinniśmy zacząć zagrywać jako pierwszy. Często naturalnym wydaje się wzięcie największej możliwie liczby lew od razu, a potem dopiero przejmowanie się co dzieje się dalej. Niestety najczęściej będzie to błędne myślenie. Plan rozgrywki brydżowej należy stworzyć już na samym początku rozdania, przed dołożeniem jakiegokolwiek karty do pierwszego wist! Tak jak i wcześniej, należy zdecydowanie rozróżnić podejście do kontraktów kolorowych i bezatutowych.

1.1.1. *Kontrakty bezatutowe.* Krótko przypomnijmy to o czym już mówiliśmy - przy kontraktach bezatutowych najpierw liczymy lewy, które są biorące, a potem wyszukujemy szanse na dodatkowe lewy. Musimy jednak być uważnymi i pilnować kolorów, które są silne u przeciwników, w przeciwnym wypadku przeciwnicy zdążą nam odebrać w nich wystarczająco dużo lew zanim my to zrobimy!

#### Przykład 1.

N: ♠ AQxx ♥ xx ♦ AK ♣ AKxxx

S: ♠ xx ♥ AQxx ♦ xx ♣ QJxxx

Po wiście karowym widzimy, że mamy pewne 2 lewy karowe, 5 lew treflowych i po jednej lewie w pikach i kierach. Możemy spróbować wyimpasować króla kier lub króla pik - ale nie zdążymy wyimpasować obu naraz, jeśli pierwszy impas się nie uda (dlaczego?). Podobnie pociągnięcie w tym rozdaniu z góry 5 trefli, 2 kar, kiera i pika nie ma sensu - sami zabieramy sobie szanse na dodatkowe lewy. Zazwyczaj najlepiej przy rozgrywaniu kontraktów bezatutowych sprawdzi się schemat:

(1) Sprawdź czy przeciwnicy mają już jakiś kolor wyrobiony (tzn. mogą brać w nim lewy, a Ty nie możesz już nic z tym zrobić). Jeśli tak i jeśli zebranie lew w tym kolorze sprawi, że nie zdążysz odebrać wszystkich swoich lew, bierz wszystkie lewy z góry które możesz.

#### Przykład 2.

N: ♠ AQxx ♥ Kxx ♦ x ♣ AKxxx

S: ♠ xx ♥ AQxx ♦ xx ♣ QJxxx

W podanym przykładzie przeciwnicy nieopatrznie zawistowali w kiery. Widać, że jeśli tylko znowu dojdą do głosu biorąc jakąś lewę, to ściągną nam przynajmniej 5 lew karowych (dlaczego?). Bierzemy zatem 5 lew treflowych, 3 lewy kierowe (jeśli był podział 3-3 to 4 lewy kierowe) i asa pik.

(2) Jeśli nie ma jeszcze wyrobionego koloru u przeciwników to zagrywaj po kolei na swoje szanse (impasy, dobre podziały kart w kolorach) używając swojego dobrego koloru (np. trefli

w przykładzie 1 i 2) do komunikacji - czyli zmiany ręki, która będzie zaczynała ruch).

#### Przykład 3.

N: ♠ AQJ10 ♥ Kx ♦ AKx ♣ AKxxx

S: ♠ xxx ♥ Axxx ♦ x ♣ QJxxx

Widać, że w tym rozdaniu jedyne dodatkowe lewy możemy zdobyć poprzez impasowanie króla pik. Co jednak jeśli przy królu pik jest więcej kart i uparty przeciwnik nie będzie chciał go dołożyć? Wtedy musimy zadbać o to, żeby przechodzić do ręki S i grać z niej blotki do impasowania króla pik. Najłatwiej o taką komunikację w kolorze treflowym, gdzie mamy pełną kontrolę. Jeśli odebralibyśmy trefle na początku to wykonamy impas najwyższej raz - przechodząc asem kier. Zostawiając trefle możemy wykonać impas aż trzykrotnie - w ten sposób może nam się udać zgromadzić w rozdaniu nawet 12 lew!

(3) Po wykorzystaniu wszystkich szans, odbierz swoje pozostałe należne lewy.

1.1.2. *Kontrakty kolorowe.* Do kontraktów kolorowych podchodzimy zazwyczaj od drugiej strony - liczymy ile lew przeciwnik będzie nam w stanie odebrać. Podejście takie jest często wymuszone tym, że nie wiemy czy czasem naszego (drugiego) dobrego koloru nie przebiją nam przeciwnik atutem. Z drugiej strony dużo mniej obawiamy się silnych kolorów przeciwników. Spójrzmy ponownie na ten sam przykład.

#### Przykład 4.

N: ♠ AQxx ♥ Kxx ♦ x ♣ AKxxx

S: ♠ xx ♥ AQxx ♦ xx ♣ QJxxx

kontrakt treflowy

Przy kontrakcie bezatutowym i wiście karowym praktycznie zawsze oddamy przynajmniej 5 lew. Grając w trefle oddajemy tylko jedną lewę karową i może jedną lewę pikową jeśli impas nie zadziała - czyli zdobywamy przynajmniej 11 lew. Ale chwila, przecież lew z góry bierzemy tylko 9 (5 treflowych, 3 kierowe, 1 pikowa). W jaki sposób weźmiemy 2 kolejne lewy? Bardzo prosto, dokonamy po prostu przebitek. Jeśli przebijemy 2 piki z ręki N, wtedy trefle wezmą 7 zamiast 5 lew! Na grę w kontrakty kolorowe też zazwyczaj mamy ogólną receptę na grę. Zaczijmy od prostej recepty:

(1) Ściągnij przeciwnikom wszystkie atuty (żeby nie mieli możliwości przebijania Twojego drugiego dobrego koloru).

(2) Graj tak jak kontrakt bezatutowy pamiętając, że Twoje atuty mogą liczyć się jako zatrzymania w kolorach przeciwnika. Nie wygląda to chyba źle. W dużej części rozdań taka prosta recepta zadziała, ponieważ mamy na tyle więcej lew atutowych niż przeciwnicy, że zostanie nam jeszcze kart na wszystkie potrzebne przebitki w rozdaniu. Czasem jednak gra przebitkowa jest dużo ważniejsza niż pozbycie się możliwości przebijania lew przez przeciwników. Wtedy musimy bardzo uważać, żeby przeciwnik nie zaczął sam grać w kolor atutowy - wtedy może zabraknąć nam lew do klasycznych przebitek.

1.2. **Gra przebitkowa.** Żeby stwierdzić czy w danym rozdaniu chcemy grać na przebitki, czy grać podobnie jak w rozdaniu bezatutowym, musimy sprawdzić dwie rzeczy:

(1) nasza siła rąk - im mniej mamy punktów w stosunku do kontraktu który gramy, tym bardziej chcemy grać przez przebitki. Nierzadko zdarzają się rozdania, gdzie mamy 21 pkt na obu rękach, a możemy spokojnie grać 4♥/♠, ponieważ mamy dobry układ rąk i silne atuty. (2) układ rąk - dobry układ rąk do gry na przebitki to układ jak najmniej symetryczny. Im bardziej nasz rozkład różni się od rozkładu partnera, tym łatwiej będzie nam zacząć przebijać lewy (bo raz w jednej ręce skończy się jeden kolor, a raz w drugiej ręce skończy się inny).

#### Przykład 5.

N: ♠ Axxxxx ♥ x ♦ x ♣ AK1098

S: ♠ x♥ Axxxx ♦ x ♣ QJ765

kontrakt treflowy

Powyższe rozdanie to klasyczne rozdanie na grę przebitkową. Mamy wszystkie najwyższe lewy treflowe, więc nie ryzyka nadbitki (tzn. przeciwnik też nie ma kart w danym kolorze i przebije wyższą kartą atutową niż my). Jeśli zagramy klasycznie i ściągniemy 5 trefli i 2 asy to w sumie dostajemy tylko 7 lew. Jeśli natomiast zagramy po prostu 2x asa i na zmianę będziemy przebijać piki i kiery to uda nam się tych lew zdobyć 12. Jest to tak zwana gra na podwójne przebitki (ponieważ przebijamy w obu rękach). W takich rozdaniach to atuty stanowią podstawę zdobywania naszych lew (zauważcie, że tutaj trefle wzięły aż 10 lew!). Wystarczy jednak, żeby przeciwnicy zaczęli rozgrywkę od trefla, żeby nasza zdobycz ograniczyła się do 10 lew (8 treflowych i dwa asy). Zazwyczaj jednak przebitek będziemy mogli dokonywać tylko w jednej ręce - idealnie jeśli w tej ręce gdzie mamy krótsze atuty (ponieważ dłuższe atuty i tak zazwyczaj wszystkie wezmą).

#### Przykład 6.

N: ♠ Axx ♥ xx ♦ Axx ♣ AKQJx

S: ♠ Kxxx ♥ AKxx ♦ x ♣ xxx

kontrakt treflowy

Przykładowo w powyższym układzie jeśli zagramy asa karo z góry i przebijemy karo, a następnie przejdziemy do ręki N asem pik i znowu przebijemy karo, to nasze atuty wezmą aż 7 lew zamiast 5. Gdybyśmy próbowali przebijać kiery zamiast kar, to przebijamy od strony gdzie atuty i tak wezmą lewy, więc nie dostaniemy dodatkowych lew. Najczęściej jednak będziemy w sytuacji, gdzie jedyne przebitki będą możliwe w ręce gdzie mamy dłuższy kolor atutowy. Jakie są wtedy powody przebijania?

(1) Kontrolowanie koloru przeciwników

#### Przykład 7.

N: ♠ AQxx ♥ Kxx ♦ x ♣ AKxxx

S: ♠ xx♥ AQxx ♦ xx ♣ QJxxx

kontrakt treflowy

Jak pamiętamy z tego przykładu, bez atutów nie bylibyśmy w stanie powstrzymać przeciwników przed ściąganiem dużej liczby kar. (2) Wyrobienie bocznego koloru

#### Przykład 8.

N: ♠ xx ♥ xxx ♦ x ♣ AKxxxxx

S: ♠ Ax ♥ Ax ♦ AKxxxx ♣ QJx

kontrakt treflowy

Po ściągnięciu trefli od przeciwników możemy zagrać AK karo, a następnie przebić dwa kara - jeśli kara dzielą się 3-3 lub 4-2, to uda nam się zdobyć w nich przynajmniej dwie dodatkowe lewy na które możemy wyrzucić przegrywające kiery lub piki (ponieważ w obu tych kolorach weźmiemy najwyżej jedną lewę).

(3) Komunikacja między rękami - czasami jedynym sposobem na przejście między rękami do dokonania lub innej sztuczki jest właśnie przejście przebitką. (4) Skrócenie kart w kolorze przeciwnika - magiczny powód o którym może kiedyś zdążymy sobie opowiedzieć.

1.3. **Ekspas.** Kolejne słówko do naszego słownika. Rymuje się z impas, więc ewidentnie mają coś ze sobą wspólnego. Jak dobrze pamiętacie impas polegał na próbie zlokalizowania środkowej figury z koloru, np. mieliśmy w kolorze AQJ i chcieliśmy, żeby król nie mógł w tym kolorze wziąć lewy. Ekspas to bardzo podobne narzędzie, ale polega na próbie zlokalizowania wyższych figur niż my posiadamy, zazwyczaj asa. Zobaczmy na poniższy układ kart

#### Przykład 9.

N: ♠ KQx

S: ♠ xxx

Załóżmy, że chcemy w takim kolorze wziąć 2 lewy. Jeśli zagramy po prostu króla pik, to przeciwnik przejmie asem, nasza dama weźmie jedną lewę, ale nasze blotki nie wezmą nic. A co jeśli zagramy blotkę z ręki S i spróbujemy wziąć królem? Jeśli król weźmie w pierwszej lewie to przechodzimy do ręki S i powtarzamy manewr. Jeśli asa miał gracz W, to nie będzie mógł zabić naszej figury i uda nam się zdobyć w danym kolorze 2 lewy!

#### Przykład 10.

N: ♠ QJx

S: ♠ xxx

Spróbujmy wziąć chociaż jedną lewę w takim kolorze. Postępując podobnie jak powyżej, uda nam się ją wziąć jeśli W ma króla lub asa - tylko w wypadku gdy gracz E posiada obie te figury to nie uda nam się wziąć żadnej lewy.