

Kurs brydża

pod redakcją Władysława Izdebskiego



miejętność gry w brydża, wobec ogromnej popularności tej atrakcyjnej formy spędzania wolnego czasu, jest dla każdego liczącym się walorem towarzyskim. Ba, ale początki są dla każdego brydżysty o tyle trudne, że partię tworzą zawsze cztery osoby i nowicjuszem musi zajmować się równocześnie aż trzech graczy.

Nasz samouczek skutecznie pomoże każdemu w opanowaniu podstawowej wiedzy o brydżu. Staranna lektura kilkunastu stron tej broszury wystarczy, aby z powodzeniem uczestniczyć w brydżu towarzyskim. Będzie to również podstawą do przyszłych sukcesów w tej dyscyplinie sportu, w której nie ma ograniczeń ze względu na wiek czy stan zdrowia.

Wprawdzie samouczek przeznaczony jest głównie dla początkujących, ale nawet i ci, którzy zetknęli się już z brydżem, mogą wykorzystać tę lekturę dla usystematyzowania posiadanych wiadomości.

Lekcja 1: Partnerzy

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



rzy grze w brydża partię stanowią *cztery* osoby, z których tworzy się dwie pary. Gracze z tej samej pary zajmują miejsca naprzeciw siebie, po czym stanowią już *spółkę* z pełną wzajemną odpowiedzialnością. Każda decyzja, którą podczas gry poweźmie jeden z graczy, przesądza losy całej pary. Wszelkie premie przyznawane nie poszczególnym osobom lecz *parom*.

Dlatego tak ważną jest w brydżu umiejętność kulturalnego, bezkonfliktowego współdziałania z kimś drugim. Jest to tym bardziej istotne, że z reguły w grze towarzyskiej dobiera się partnerów drogą losowania, a zmiana następuje dopiero po zakończeniu określonego etapu współzawodnictwa. Zwykle stosuje się zasadę, że każdy gra z każdym po kolei. Z czasem więc nasz dotychczasowy przeciwnik staje się partnerem, a osoba, z którą dotąd tworzyliśmy *spółkę*, przenosi się do obozu rywali.

Zapamiętajmy określenie ROBER. Tak nazywany jest zamknięty fragment gry, po którym następuje zmiana partnerów. Do tego, aby skończył się rober, jedna z par musi zdobyć odpowiednią liczbę punktów, co wyjaśnimy bliżej nieco później. Do losowania partnerów wykorzystujemy zakrytą talię kart. Każdy wyciąga jedną kartę, po czym ją ujawnia. Posiadacze dwóch starszych kart tworzą jedną parę, a młodszych - drugą. Osoba, która wylosowała najstarszą kartę ma dodatkowo inne przywileje. Do niej należy wybór miejsca przy stole ("to najszczęśliwsze") i rozdanie kart po raz pierwszy.

Po wyborze miejsca przez posiadacza najstarszej karty jego partner zajmuje pozycję *vis a vis*, a przeciwnicy siadają po bokach - dowolnie, według swojego wyboru.

Nie ma przymusu losowania partnerów. Gra może odbywać się przez cały czas przy zachowaniu stałych par, podobnie jak w brydżu sportowym.

Lekcja 2: Sprzęt

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



o gry w brydża służą karty, których komplet (talia) liczy 52 sztuki. Wprawdzie karty bywają czarne lub czerwone, ale ważniejszy też specjalne znaki wyróżniamy cztery kolory:



Symbole kierów i kar są czerwone. Podane nazwy kolorów są przy brydżu obowiązkowe. Stosowane w innych grach określenia takie jak "wino", "czerwienie", "dzwonki" czy "żołędzie" tu nie mogą mieć miejsca.

W każdym kolorze występują identyczne karty:

as - oznaczany w skrócie **A**

król - oznaczany **K**

dama - oznaczana **D**

walet - oznaczany **W**

W zagranicznych kartach możemy spotkać oznaczenie damy literą Q, a waleta J lub V. Poza tymi figurami dalsze karty w każdym kolorze posiadają numerację od dziesiątki do dwójki. Ustalone starszeństwo kart przedstawia się następująco (od góry): as, król, dama, walet, dziesiątka, dziewiątka itd. aż do dwójki.

Podczas nauki gry w brydża osoby nie grające wcześniej w karty powinny - ze względów towarzyskich - opanować umiejętności manualne takie jak tasowanie talii kart, rozdawanie ich, układanie posiadanych kart w wachlarzyku i wygodne trzymanie go tak, aby były one dobrze widoczne (ale tylko dla nas - nie dla przeciwników!).

Przed każdym rozdaniem karty tasuje i ta czynność należy do osoby siedzącej po lewej stronie rozdającego, a następnie przekłada, czym zajmuje się przeciwnik z prawej strony. W brydżu karty dzieli się *zawsze po jednej*, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a pierwszą kartę otrzymuje osoba po lewej stronie rozdającego. Ostatnia karta przypada rozdającemu i jest to sprawdzian, że dzielenie odbyło się prawidłowo.

Lekcja 3: Liczymy do trzynastu

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



liczba "trzynaście" ma w brydżu szczególne znaczenie. Przede wszystkim ta właśnie liczba wskazuje, ile kart jest w każdym z kolorów. Łatwo to policzyć, skoro na talię składają się cztery kolory, a liczy ona 52 karty. Mamy więc po trzynaście pików, kierów, kar i trefli. Zapamiętajmy to!

Podobnie na czterech grających dzielimy całą talię kart podczas rozdawania. Ile więc kart ma każda osoba na początku każdego rozdania? *Trzynaście!*

Dlaczego tak mocno podkreślamy tę liczbę? W praktyce bowiem nauka liczenia do trzynastu odgrywa ogromną rolę. Na przykład jeśli my po rozdaniu kart mamy w ręku m.in. osiem pików, to pozostali gracze, w tym nasz partner, posiadają ich tylko pięć. Na każdego z nich przypada więc przeciętnie tylko od jednego do dwóch pików. Są to rachunki zupełnie nieskomplikowane, ale stanowią ważny punkt wyjściowy do dalszych poczynań.

Inny przykład wielkiej wagi, jaką ma przyzwyczajenie liczenia do trzynastu. Oto podczas gry ustaliliśmy, że przeszło już jedenaście kierów, my zaś mamy w ręku jeszcze dwie karty w tym kolorze. Jakże cenna jest w tym momencie świadomość, że żaden z innych graczy nie ma już kierów! Stwierdzenie to może mieć decydujące znaczenie dla wyniku gry.

Już od początku więc miejmy tę świadomość, że *trzynaście* stanowi w brydżu wartość wyjątkową.

Lekcja 4: Zapisujemy rozkłady

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



o rozdaniu całej, potasowanej talii kart, tworzą one jakiś rozkład. Każdy z grających ma trzynaście różnych kart. Układy te zapisujemy w sposób bardzo czytelny i skrótowy, dzięki czemu treść literatury brydżowej łatwiej można sobie przyswoić. Warto więc już teraz, nim przystąpimy do nauki gry, poznać sposób zapisywania rozkładów kart.

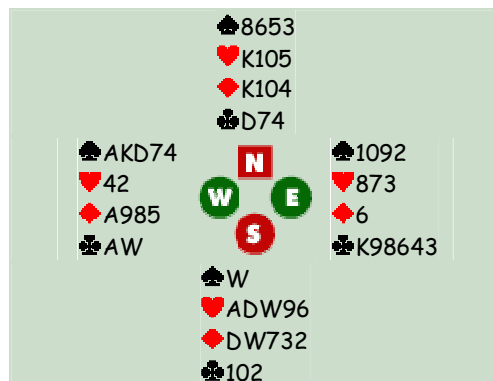
Otóż stół, przy którym odbywa się gra, symbolizuje taki oto kwadracik, zazwyczaj mający w środku cztery litery umieszczone przy środku poszczególnych boków:



Litery te (pierwsze z angielskich nazw stron świata) oznaczają poszczególnych graczy. Wiemy już, że dwaj gracze N oraz S tworzą jedną parę, a W oraz E - drugą. W opisach rozdań używa się określeń: *para NS* lub *para WE*, bądź samych tylko liter.

Karty, które w danym rozkładzie przypadły określönemu graczowi, zapisuje się przy tym boku kwadratu, gdzie umieszczona jest litera oznaczająca pozycję osoby siedzącej przy stoliku. W tak sporządzonym diagramie używamy skrótów nazw poszczególnych kart (np. K to król), a każdy kolor zapisujemy w oddzielnym wierszu, zawsze w tym samym porządku. Najwyżej - piki, a następnie - kiery, kara i trefle. Ustalenia te stosowane są w całej literaturze światowej.

Popatrzmy teraz na zapis autentycznego rozdania, które miało miejsce na ostatniej olimpiadzie w meczu Polska - Wenezuela:



Czy potrafimy odczytać ten diagram? Spróbujmy to zrobić samodzielnie, a następnie porównajmy z poniższym wyjaśnieniem.

Otóż **gracz N** w tym rozdaniu posiada: ósemkę, szóstkę, piątkę i trójkę w pikach; króla, dziesiątkę i piątkę w kierach; króla, dziesiątkę i czwórkę w karach oraz damę, siódmkę i piątkę w treflach.

Karty **gracza E** (w rzeczywistości pozycję tę zajmował reprezentant Polski Henryk Wolny): dziesiątka, dziewiątka i dwójka w pikach; ósemka, siódmka i trójka w kierach; szóstka karo oraz król, dziewiątka, ósemka, szóstka, czwórka i trójka w treflach.

Karty **gracza S**: walet pik; as, dama, walet, dziewiątka i szóstka w kierach; dama, walet, siódmka, trójka i dwójka w karach oraz dziesiątka i dwójka w treflach.

Gracz W (na tej pozycji w tym rozdaniu występował reprezentujący nasz kraj Piotr Gawryś) posiada następujące karty: as, król, dama, siódmka i czwórka w pikach; czwórka i dwójka w kierach; as, dziewiątka, ósemka i piątkę w karach oraz as i walet w treflach.

Oczywiście taki diagram rozdania może być sporządzony dopiero po grze, gdyż wcześniej każdy z graczy widzi tylko swoje

karty. Zdawajmy sobie sprawę z tego faktu wtedy, gdy czytamy sprawozdanie z jakiegoś meczu czy turnieju i ocenianie są tam zagrana poszczególnych zawodników.

Przed chwilą podkreślaliśmy, jak ważne jest w brydżu liczenie do trzynastu. Przypatrzmy się jeszcze raz diagramowi. Ile kart ma każdy z zawodników? Policzymy to, co posiada W. Pięć pików, dwa kiery, cztery kara i dwa trefle. Razem - trzynaście.

Tę samą liczbę kart muszą mieć i pozostali gracze (sprawdźmy to na diagramie).

Wiemy, że w każdym z kolorów jest trzynaście kart. Skontrolujmy i to na przedstawionym wyżej diagramie. Na przykład piki. N ma ich cztery, E trzy, S - jednego a W - pięć. W sumie na pewno trzynaście. Już samodzielnie zsumujmy karty w pozostałych kolorach.

Diagram rozdania możemy sporządzić nie tylko przed grą, lecz również w trakcie jej trwania. Wówczas każdy z graczy będzie miał mniejszą liczbę kart niż trzynaście (odpowiednio do fazy gry), zawsze jednak tę samą co pozostali.

Jak w praktyce wykorzystywać diagramy przy nauce brydża? Najprostszy sposób, to zakreslanie kółek otaczających te symbole kart, które zostały zagrane. Będziemy mieli wówczas na bieżąco obraz tych kart, które jeszcze uczestniczą w grze i takich, jakie już zeszyły.

W pierwszej fazie nauki brydża radzimy postępować inaczej. Mianowicie najpierw dzielimy talię na kolory, a następnie rozkładamy karty - zgodnie z zapisem - na stole tak, jakby przy nim siedzieli grający. Niezbędny jest ku temu odpowiednio obszerny stół. Dzięki rozłożeniu kart obraz rozdania będzie dla nas znacznie czytelniejszy i łatwiej też przyjdzie nam śledzić (zakrywając kolejne karty według sprawozdania z gry) jego przebieg.

Lekcja 5: O co walczymy?

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



elem gry w brydża jest zdobycie jak największej premii, wyrażonej w punktach; przy czym punkty te w praktyce przelicza się na wyniki sportowe lub satysfakcję towarzyską (czasem też finansową), albo jedno i drugie razem.

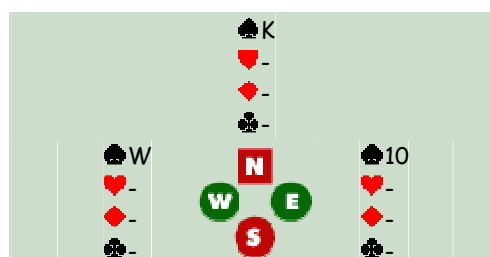
Premię (punkty) przyznaje się w brydżu za *lewę*, jakie w danym rozdaniu zdobędzie każda z par (przypominamy o wspólnocie interesu partnerów). Pozostawmy na razie nieco skomplikowaną sprawę zależności premii od liczby lew, a całą uwagę skupmy na wszystkim co dotyczy właśnie owych lew, gdyż jest to kwestia w brydżu najważniejsza.

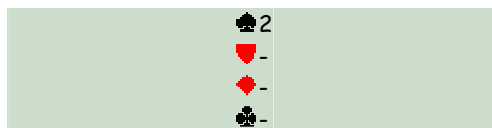
Gra w brydża składa się z dwóch różnych faz:

- 1) *licytacji*
- 2) *rozgrywki*

W obu fazach gry istotną rolę odgrywa pojęcie lewy. Wyjaśnijmy więc je sobie dokładnie. Otóż **LEWĘ STANOWIĄ CZTERY KARTY DOŁOŻONE KOLEJNO** (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) **PRZEZ WSZYSTKICH GRAJĄCYCH, PO JEDNEJ OD KAŻDEGO**. Pokażmy lewy na diagramie i sformułujemy pierwsze, podstawowe prawo dotyczące lew:

Lewa, w której znajdują się karty jednego koloru staje się własnością tego gracza, który dołożył najstarszą spośród czterech kart.



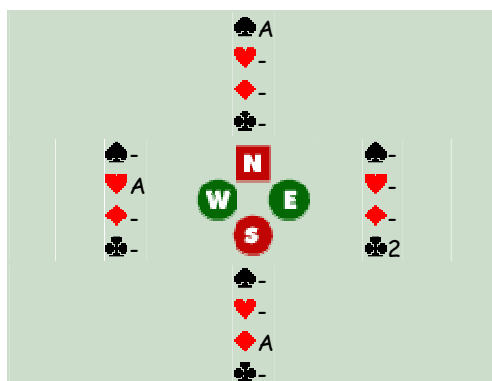


Nie tylko więc figury mogą zdobywać lewy. Może zyskać lewę nawet piątka, jeśli pozostałe karty to dwójka, trójka i czwórka. W przykładzie przedstawionym na diagramie lewa przypadnie graczowi N, gdyż król jest usytuowany wyżej w hierarchii niż walet, dziesiątka i dwójka.

Drugie prawo dotyczące lew:

Jeżeli w lewie znajdują się karty różnych kolorów, to jej zdobywcą jest ten gracz, który dołożył najwyższą kartę w tym kolorze, w którym lewa została zapoczątkowana.

Pokażmy taki przykład na diagramie:



Jeżeli tę lewę rozpocznie gracz W (używane określenia: wyjdzie, zagra) dwójką trefl, to jemu przypadnie ta lewa, choć pozostali grający mają w innych kolorach asy

Z powyższego stwierdzenia wynika bardzo ważny wniosek praktyczny. Mianowicie - niezwykle ważne jest to, kto zaczyna daną lewę. Sprawę reguluje trzecie prawo dotyczące lew:

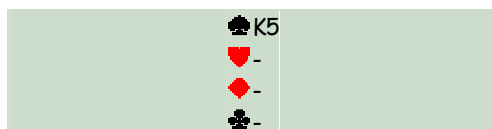
Kolejną lewę rozpoczyna ten gracz, który zdobył poprzednią.

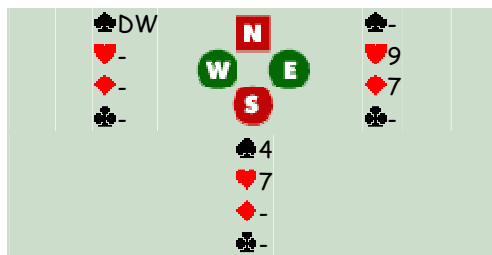
Zasada ta określa nam, kto wychodzi pierwszy w drugiej lewie i następnych, a do trzynastej. A kto rozpoczyna *pierwszą* lewę? Tu wyjaśnienie jest bardziej złożone. Wspomnieliśmy już, że pierwszą fazę gry stanowi licytacja. W wyniku tej licytacji (o zasadach w niej obowiązujących nieco dalej) jeden z graczy będzie rozgrywającym. I właśnie pierwszą lewę rozpoczyna ta osoba, która siedzi z *lewej strony* rozgrywającego. Jeżeli, na przykład, rozgrywał będzie gracz zajmujący pozycję S, to pierwszą lewę rozpocznie (wyjdzie) grający na pozycji W.

Czwarte prawo dotyczące lew:

Do lewy należy dołożyć kartę tego koloru, w którym została ona rozpoczęta, przy czym może to być karta zarówno wyższa jak i niższa od poprzednich (poprzedniej). O ile gracz nie ma żadnej karty w kolorze, w którym rozpoczęto daną lewę, to może dołożyć kartę jakiegokolwiek innego koloru i dowolnej wielkości.

Zobrazujmy działanie tego prawa na diagramie:





Założmy, że lewę rozpoczął gracz W damą pik. Zawodnik N może dołożyć zarówno króla (konsekwencją tej decyzji będzie zdobycie przez niego lewy) jak i piątkę (wtedy lewę zyska gracz W). Gracz E nie ma koloru pikowego i w tej sytuacji dozwolone jest zarówno dołożenie dziewiątki kier jak też - jeśli dokona takiego wyboru - siódemki karo. Z kolei gracz S musi do tej lewy dołożyć czwórkę pik, gdyż w tym kolorze lewa została rozpoczęta. Nie wolno mu dać do tej lewy siódemki kier.

Ponieważ w wielu grach istnieje obowiązek przebijania tzn. dokładania karty starszej niż ta, którą dał przeciwnik, przypominamy jeszcze raz, że w brydżu mamy do czynienia z dowolnością w wyborze (przy zachowaniu koloru wyjścia) zagrywanej karty.

Wprawdzie kolejne lewy zdobywają poszczególni gracze, to jednak każda z nich liczy się na konto pary, staje się własnością obu partnerów. W praktyce więc lewy zgarnia ze stołu jedna osoba z pary, która te lewę zdobyła. Jeśli my będziemy zbierać lewy, to układamy je (oczywiście karty zakrywamy) tak, aby nie pomieszały się, co ułatwi nam dokonanie bilansu po zakończeniu rozdania.

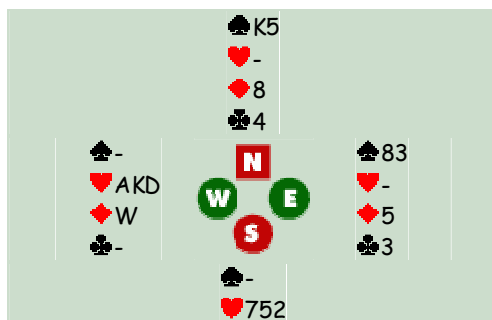
Jeżeli chodzi o rozpoczynanie lewy - tak pierwszej jak i każdej następnej - to w tej mierze gracz ma całkowitą swobodę, może wybrać dowolną kartę spośród tych, które posiada. Tak więc w przypadku pierwszej lewy mamy trzynaście możliwości wyjścia.

I sprawa byłaby prosta, gdybyśmy w tym momencie mogli zakończyć rozważania lew, czyli tego, o co walczy się w brydżu. Niestety mamy jeszcze w tej grze do czynienia z *atutami*, co w jakiejś mierze komplikuje problem, choć samą grę czyni nieporównanie atrakcyjniejszą. Otóż w pierwszej fazie gry, czyli podczas licytacji, każdy z zawodników ma prawo wyboru (robi to, jak wszystko, w imieniu pary) koloru atutowego, czyli takiego, którego karty mają ogromny przywilej. Polega on na tym, że kiedy dołożymy do lewy kartę takiego koloru (przy zachowaniu warunku że nie mamy żadnej karty w kolorze, w którym rozpoczęto tę lewę), czyli atuta, to tej lewy nie zdobędzie już najstarsza karta w kolorze wyjścia, lecz właśnie ten atut. W takim przypadku decyduje *kolor* karty, a nie jej nominalna wartość. Dwójką atu można zabrać przeciwnikowi nawet asa, jeśli nie ma się karty w kolorze tego asa.

A co będzie, jeżeli w jednej lewie spotkają się dwa (lub więcej) atuty? Wówczas mocy nabiera pierwsze prawo dotyczące lew, a mianowicie: lewę zdobywa starszy atut, zgodnie z normalną hierarchią kart.

Uwaga jednak! Zawsze obowiązuje w brydżu (sformułowaliśmy to w czwartym prawie dot. lew) dowolność, jeśli chodzi o wybór karty, którą dokładamy do lewy, jeśli nie posiadamy koloru, w jaki nastąpiło wyjście. Odnosi się to również do atutów. To znaczy, że jeżeli nie mamy karty w kolorze wyjścia, to *nie musimy* dawać auta, a możemy dołożyć kartę któregoś z pozostałych kolorów.

Prześledźmy przykład zastosowania atutów na diagramie:



Założmy, że atutami są w tym przypadku piki, a wychodzi gracz W. Pierwszą lewę rozpoczął on waletem karo. Ponieważ karty w tym kolorze mieli wszyscy gracze, musieli je dać do tej lewy. Jako zdobywca pierwszej lewy, W rozpoczął drugą, Wyszedł asem kier. Teraz N nie ma już do koloru i może dodać bądź któryś ze swoich atutów (tj. króla lub piątkę), bądź czwórkę trefl. Przyjmijmy, że N zdecydował się na dodanie piątki atu. Teraz decyzję poweźmie E. Ma on trzy możliwości: dołożyć ósemkę lub trójkę pik (czyli atu), albo trójkę trefl. Przyjmijmy, że E wybrał ósemkę pik. Ponieważ S ma karty w kolorze wyjścia (kiery), doda którąś z nich (dowolnie, według swojego uznania). Lewa ta przypadnie graczowi E, gdyż dał on starszego atuta. Ósemka pik w tym przypadku była silniejszą kartą od asa kier i od trójki pik. Trzecią lewę rozpocznie gracz E. Lewę tę, jak i następną, zdobędzie gracz N. Dysponuje on zarówno starszym atutem (królem) niż E oraz wyższym treflem (czwórka w porównaniu do trójki). Gracze S oraz W mają tylko kiery i już nie będą uczestniczyli w walce o dwie pozostałe lewy, niezależnie od tego, czy trzecią lewę rozpocznie E treflem czy pikiem.

Założmy teraz, że w przykładzie tym, kolorem atutowym będą kiery. Wówczas, co już łatwo stwierdzimy sami, gracz W zdobędzie wszystkie cztery lewy, niezależnie od kolejności zagrywanych kart.

Nawet ten prosty przykład obrazuje, jak ogromne znaczenie dla losów walki o lewę ma obranie takiego a nie innego koloru atutowego. I właśnie tę sprawę rozstrzyga się w pierwszej fazie gry, czyli podczas licytacji.

W każdym rozdaniu grający otrzymują p trzynaście kart. Tyle też lew jest do zdobycia. Warunkiem jednak, aby rozpoczęła się walka o lewy, jest fakt zadeklarowania przez którąś z par, że zdobędzie ona określoną liczbę tych lew, przy czym nie może być ich mniej niż te, które przypadną drugiej parze.

Łatwo policzyć, że *minimalne* zobowiązanie musi opiewać na *siedem lew*.

Jako pierwszy głos w licytacji zabiera ten gracz, który rozdawał karty. Zajmijmy się najpierw takim przypadkiem, że owa osoba uprawniona do rozpoczęcia licytacji, nie chce podjąć żadnego zobowiązania (przypominamy, że gracz zawsze występuje w imieniu pary!). Wówczas mówi "pas". Jeżeli to samo słowo wypowiedzą i pozostali trzej grający, karty składa się, tasuje i rozdaje ponownie. Kolejność zabierania głosu w licytacji jest taka sama, jak przy dodawaniu kart do lewy - zgodna z ruchem wskazówek zegara. O ile, na przykład, rozdawał karty i pierwszy wypowiedział się w Licytacji gracz S, to po nim anonsuje W, a następnie N oraz E. W literaturze fachowej licytację przedstawia się czytelnie w formie tabelki. Oto, jakby się ona przedstawiała w naszym przypadku (licytację rozpoczyna S pasując, pozostali gracze też pasują):

W	N	E	S
pas	pas	pas	pas

Powiedzieliśmy już, że minimalne zobowiązanie musi opiewać na *siedem lew*. A maksymalne *trzynaście*. I tu pierwsze prawo licytacji:

Gracz może podjąć od razu dowolnie wysokie zobowiązanie.

Uwaga jednak! Obowiązuje przy tym, zgodnie z pojęciem licytacji, drugie prawo:

Każde kolejne zobowiązanie musi być wyższe niż to, które zadeklarował dotychczas przeciwnik lub partner.

W tym miejscu niezbędne jest wyjaśnienie, jak należy rozumieć "wyższe zobowiązanie". Otóż nie oznacza to, że następne zobowiązanie powinno opiewać na większą liczbę lew. Mianowicie w brydżu uszeregowano kolory. I tak najniższą rangę mają trefle, a dalej idąc: kara, kiery oraz piki. Wyższym zatem zobowiązaniem będzie zadeklarowanie zdobycia tej samej liczby lew, ale przy cenniejszym kolorze atutowym. Od wszystkich kolorów, które mogą być atutowymi, jeszcze bardziej honorowana jest gra *bez atu*. Hierarchia zatem przy licytacji przedstawia się następująco (od najbardziej wartościowego w dół):

♥ KIERY
♦ KARA
♣ TREFLE

W nomenklaturze brydżowej zastosowano pewien manewr, aby uniknąć w czasie licytacji kłopotliwego wymieniania liczebników powyżej dziesięciu. Wprowadzono skalę umowną - mówi się przy zobowiązaniu tę liczbę lew, których zdobycie się deklaruje *powyżej sześciu*. Na przykład zapowiedź podczas anonsowania: "jedno pik" oznacza, że zobowiązujemy się (zawsze w imieniu pary!) do wzięcia *siedmiu* lew, przy czym na kolor atutowy wybieramy piki. Inny przykład. Jeśli zalicytujemy "cztery pik" to zadeklarujemy uzyskanie dziesięciu (6 + 4) lew, a atutami będą piki. Najniższym zatem kontraktem (czyli zapowiedzianym zobowiązaniem) w brydżu jest "jedno trefl" - tylko siedem lew i najmniej wartościowy kolor atutowy, a najwyższym "siedem bez atutu" - trzynaście lew, bez koloru atutowego.

Ranga kolorów (a także "bez atutu") odgrywa w licytacji ogromną rolę, czego dowodem takie przykłady:

Przykład I

W	N	E	S
1♣	1♦	1♥	1♠

Przykład II

W	N	E	S
1♠	2♥	3♦	4♣

W przykładzie I każdy kolejny gracz miał kolor wyższej rangi, mógł więc podjąć zobowiązanie bez podwyższania liczby lew, zadeklarowanych do zdobycia. Ba, kiedy gracz S zyskał prawo głosu w drugiej turze licytacji, mógł jeszcze zgłosić zobowiązanie na wysokości "prostego" (czyli siedmiu lew).

Zupełnie inaczej przedstawiała się sytuacja w przykładzie II. Tu następni gracze chcieli uczynić atutowym kolor coraz to niższej rangi. W rezultacie musieli zwiększać liczbę lew, którą zobowiązali się zdobyć i E, aby nadać przywilej treflom, zapowiedział zdobycie aż dziesięciu lew.

Zapewne słyszeliśmy takie określenia, stosowane w brydżu, jak szlem i szlemik. Zapowiedź szlema (np. kierowego) wyraża zamiar zainkasowania wszystkich trzynastu lew (kolor atutowy kiery), natomiast szlemik (np. karowy) to deklaracja zdobycia lew dwunastu (kolor atutowy - karo).

Nim przejdziemy do bardziej skomplikowanych spraw, do których należy m.in. system punktacji, chcemy już tu zapewnić, że im wyższe zobowiązania tym większa - i to znacznie - premia. Mamy tu więc do czynienia ze skutecznym systemem motywacyjnym, aby licytować wysoko.

Wprawdzie w licytacji podejmujemy zobowiązanie w imieniu pary, to jednak nie wolno w jakikolwiek sposób porozumiewać się z partnerem, komentować jego czy swoich zapowiedzi, okazywać radości z posiadania dobrych kart itp. Jedyne poprzez zgłaszanie kolejnych zobowiązań możemy zasygnalizować partnerowi nasze aspiracje do wyższej gry.

Powiedzieliśmy już, że pierwszy zabiera głos w licytacji ten gracz, który rozdawał karty. Po nim przeciwnik z lewej i tak dalej - zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

I tu trzecie prawo dotyczące licytacji:

Po każdej odzywce (podjęciu zobowiązania) możliwość zabrania głosu mają zawsze trzej pozostali gracze.

Licytacja zatem może zatoczyć wiele rund, a każdy z grających może w niej podejmować zobowiązanie, niezależnie od tego, czy wcześniej wyrażał taki zamiar czy też pasował. Ale tu ważna w praktyce zasada. **Licytacja kończy się wtedy, gdy po ostatniej odrywce padną trzy kolejne pasy.** Jeżeli zatem podejmiemy niewłaściwe zobowiązanie, a nasz partner i

przeciwnicy powiedzą "pas", to będziemy musieli podjąć próbę realizacji tego, co zadeklarowaliśmy. Po trzech pasach ten sam gracz nie może skorygować swojej wcześniejszej zapowiedzi. Nabiera ona ostatecznego charakteru, jest werdyktem.

Licytację uatrakcyjniają jeszcze dwie dozwolone zapowiedzi: kontra oraz rekontra. Oczywiście oba te stwierdzenia przedłużają licytację. Żeby się ona skończyła, również po kontrze i rekontrze muszą zabrzmieć trzy pasy - w ten sposób każdy z grających ma zapewnioną możliwość ustosunkowania się do kontry (niezależnie od tego, czy dał ją partner czy któryś z przeciwników).

Kontra (i ewentualnie rekontra) odnosi się wyłącznie do ostatniej odzywki, do końcowego zobowiązania. Jeżeli po kontrze gracz zmieni swoje zobowiązanie - na przykład zamiast trzech bez atutu zadeklaruje cztery trefle - to tego dotychczasowa kontra nie obejmuje. Przeciwnik jeśli chce może kontrę zgłosić ponownie. Oczywiście kontrować możemy tylko zobowiązanie przeciwnika.

Konsekwencją kontry jest znaczne zwiększenie premii zarówno dla gracza realizującego zobowiązanie, jeśli potrafi tego dokonać, jak dla przeciwników, o ile zdołają nie dopuścić do zdobycia zadeklarowanej liczby lew. Rekontrę może zapowiedzieć jeden z graczy tej pary, która podjęła skontrowane zobowiązanie. W rezultacie rekontry wszystkie premie zostają jeszcze wielokrotnie, co walce o lewy nadaje jeszcze większego znaczenia.

Rozważania te zilustrujemy przykładami.

Przykład I

W	N	E	S
1♣	1♣	1BA	2♣
2BA	3♣	3BA	pas
pas	ktr	4♣	pas
pas	pas		

Początkowo wszyscy gracze brali udział w licytacji, aż do wysokości 3 bez atutu, które zapowiedział N. Potem nastąpiły dwa kolejne pasy i gdyby gracz W również powiedział "pas", to na tym licytacja by się zakończyła i ostatecznym kontraktem byłoby 3 bez atutu. Skoro jednak W dał kontrę, to licytację należało kontynuować. Skorzystał z tej okazji N i podwyższył wprowadzając swoje zobowiązanie do dziesięciu lew, ale równocześnie obrął korzystny dla siebie kolor atutowy - trefle. Ta zapowiedź nie została skontrowana i wszystkie premie będą liczone normalnie. Zauważmy, że po ostatniej odzywce (cztery trefle) trzy kolejne pasy kończą licytację.

Przykład II

W	N	E	S
1♦	1♥	1BA	3♥
4BA	pas	6BA	pas
pas	ktr	rktr	pas
pas	pas		

Chociaż W spasował w drugim okrażeniu licytacji, to nie utracił żadnych praw, mógł więc skontrować szlemika bez atutu przeciwników. Tym samym przedłużył licytację, którą zakończyłby jego "pas". Teraz N uznał, że ma podstawy do walki o wyższą premię i dał temu wyraz słowem "rekontra". Trzy kolejne pasy po tej zapowiedzi zakończyły licytację.

Przedstawimy teraz autentyczne rozdanie z turnieju międzynarodowego i licytację, która miała miejsce w rzeczywistości. Karty dzieli gracz W.

♠AKD87
♥7
♦D1052
♣972

W	N	E	S
pas	1♣	pas	2♣

♠W86542	N	♠10
♥543	W	♥KD W106
♦W94	E	♦76
♣K	S	♣W10643
	♠3	
	♥A982	
	♦AK83	
	♣AD85	

pas	♦	pas	2♥
pas	2♠	pas	3♦
pas	3♣	pas	4♦
pas	5♦	pas	6♦
pas	pas	pas	

Lekcja 6: Jak toczy się gra?

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



racz, który w losowaniu miał najwyższą kartę wybiera miejsce i rozdaje karty. On też pierwszy zabiera głos w licytacji. Jest to również początek tej fazy gry, w jakiej obie pary mogą podejmować zobowiązania, deklarować liczbę lew, które zdobędą w tym rozdaniu. Licytacja kończy się wówczas, gdy po ostatnim zobowiązaniu lub zapowiedzi "kontra" czy "rekontra" padną trzy kolejne pasy. Zrozumiałe, że to ostatnie zobowiązanie musi być najwyższe, jakie podjęto w tej licytacji.

Druga faza gry to próba realizacji zapowiedzianego kontraktu (tak określa się podjęte zobowiązanie). W tym momencie jeden z graczy przestaje uczestniczyć w walce o lewy. Kontrakt bowiem stara się zrealizować (prościej mówimy - *rozgrywa*) tylko jeden grający z tej pary, która zadeklarowała najwyższe zobowiązanie. Jest to ta osoba, która jako pierwsza (z tej pary) zgłosiła w licytacji ten kolor, który ostatecznie będzie atutowym. Ta sama zasada dotyczy gry bez atutu.

Prześledźmy taką przykładową licytację:

W	N	E	S
1♥	1♠	2♥	pas
3♣	pas	3♥	pas
3BA	pas	4♥	pas
pas	pas		

Rozgrywać będzie gracz W, gdyż on zgłosił pierwszy propozycję wyboru kierów na atuty. Nie ma znaczenia fakt, iż kiery licytował on tylko raz, a jego partner aż trzykrotnie, łącznie z ostatecznym kontraktem.

Kiedy kontrakt został już ustalony i wiadomo, kto będzie go rozgrywał, rozpoczyna się bitwa o lewy. Pierwszą lewę rozpoczyna (wychodzi, wistuje, atakuje) ten gracz, który siedzi z lewej strony rozgrywającego. Gracz ten oddziela od swoich kart jedną i kładzie ją na stole. Inauguruje tym samym pierwszą lewę. Teraz partner rozgrywającego wyklada wszystkie swoje karty na stół i przestaje uczestniczyć w grze. Karty wyklada się na stół w ten sposób, aby były widoczne dla wszystkich. Od pierwszej lewy kartami na stole (używa się tu określenia *dziadek* lub po prostu *stół*) dysponuje tylko i wyłącznie rozgrywający. Zasada jednak, że kolejna lewa rozpoczyna się od tego gracza, który zdobył poprzednią, obowiązuje nadal. To znaczy jeśli dla rozgrywającego lewę zyskała jakaś karta z dziadka, to stamtąd musi być zaczęta następna. O ile zaś rozgrywający zainkasował lewę jakąś kartą z własnej ręki, to z niej również powinien rozpocząć kolejną lewę.

Prosimy na tę kwestię zwrócić baczniejszą uwagę, gdyż w praktyce ogromną rolę odgrywa *komunikacja* między ręką rozgrywającego a stolikiem, aby wszystkie możliwości zdobycia lew zostały wykorzystane i to w odpowiednim momencie.

Po zakończeniu rozgrywki dokonujemy bilansu zdobytych i straconych lew, których suma zawsze wynosi... trzynaście. Odpowiednio do wyniku zapisywana jest premia. Lewy, których rozgrywający wziął więcej, niż deklarował, nazywamy *nadróbkami*, natomiast te lewy, których zabrakło do realizacji kontraktu - *wpadkami*. System premiowania czyli zapis

brydżowy przedstawimy na końcu tego samouczka.

Karty do kolejnego rozdania dzieli ta osoba, która siedzi po lewej stronie gracza rozdającego w poprzednim rozdaniu, niezależnie od tego czy było ono rozstrzygnięte, czy nie (miały miejsce cztery pasy). W ten sposób w każdym rozdaniu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zmienia się osoba dzieląca karty.

Gwoli uniknięcia strat czasu w brydża gra się zazwyczaj dwiema taliami kart. Podczas gdy jedna jest rozdawana, druga w tym czasie tasuje się. Czynność tę wykonuje osoba zajmująca miejsce vis a vis rozdającego. Potasowaną talię pozostawia się po lewej stronie osoby, która będzie dzieliła karty (zawsze po przełożeniu ich przez przeciwnika z prawej strony) w następnej kolejności.

I jeszcze istotna uwaga porządkowa. Karty dziadka powinny być ułożone kolorami i według starszeństwa. Atuty kładzie się po prawej stronie - patrząc od strony wykładającego.

Odrębny fragment gry, po którym zazwyczaj zmieniają się partnerzy, nazywany jest *robrem*. Składa się on z dwóch części określanych jako *dograne*. W praktyce częściej używa się takich słów jak *partia* (pierwsza dograna) i "rober" (druga dograna).

Zarówno pierwszą jak i drugą dograną (tzn. partię i robra) osiąga się, jeśli zadeklaruje się w licytacji i zrealizuje w rozgrywce takie kontrakty, jak (co najmniej):

- trzy bez atutu, (3BA)
- cztery kiery lub cztery piki (4♥, 4♠)
- pięć trefli lub pięć kar (5♣, 5♦)

Przedstawione tu zobowiązania można wypełniać na raty - na przykład poprzez deklarację i wygranie "1 bez atutu" w pierwszym rozdaniu, a następnie "2 bez atutu" w drugim lub dalszym, ale wtedy pod warunkiem, że w tym czasie przeciwnicy nie osiągną dogranej. Nim poznamy szczegóły zapisu brydżowego (podajemy go na końcu tej części naszej książeczki), możemy podczas gry pytać osobę prowadzącą zapis, jaki kontrakt wystarcza do zakończenia partii czy robra. Chodzi o to, abyśmy niepotrzebnie nie licytowali wysoko. Chyba, że mamy aspiracje do szlemika albo szlema, za które otrzymuje się specjalne, wysokie premie.

Po zakończeniu robra sumuje się punkty zdobyte przez poszczególne pary i saldo - dodatnie lub ujemne - wpisuje się na konto każdego z graczy w pełnej wysokości. To znaczy, że gdy para NS wygrała robra np. z 10 pkt. to gracze N i S wpisuje się po + 10 pkt., natomiast grającym W oraz E po - 10 pkt. Sytuacja punktowa poszczególnych graczy zmienia się po każdym robrze, zawsze jednak suma punktów dodatnich (czasem jest tylko jedna osoba wygrana) musi być równa sumie punktów ujemnych (bywa, że tylko jest jeden przegrany).

Lekcja 7: Siła i układ

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego

Wiemy już, że lewę zdobywa najstarsza w niej karta, albo... atut. Z pierwszej części tego stwierdzenia, wynika, że warto mieć w swoich kartach dużo asów, króli i innych figur, z drugiej zaś, iż wcale nie są potrzebne takie walory, jeśli zastąpimy je odpowiednią liczbą błotek atutowych.

Od początku historii brydża teoretycy wysilają się, aby stworzyć taki system licytacyjny, w którym optymalnie zostałyby połączone dwie liczące się wartości - siła kart oraz ich układ. Chodzi o to, że partnerowi przekazujemy informacje wyłącznie za pomocą odzywek określających deklarowaną liczbę lew i kolor atutowy. Nasze zobowiązanie może mieć uzasadnienie zarówno w sile karty jak i jej układzie. Popatrzmy na takie dwa przykłady.

Przykład I

Przykład II

♠AKDW109 ♥AKD ♦AKD ♣2

Jeśli partner nasz ma same blotki, to z obiema przedstawionymi tu rękami zdobędziemy dwanaście lew grając w piki, zrealizujemy szlemika. A jaka kolosalna różnica w sile posiadanych kart!

W licytacji naturalnej, jaka dominuje w brydżu towarzyskim, prawo do podejmowania zobowiązań zależy przede wszystkim od siły posiadanej karty. Przyjęta powszechnie została skala punktowa, według której wyceniamy wartość naszej ręki (karty jednego gracza określa się skrótowo jako *ręka*).

W skali tej uwzględnia się tylko figury i to w sposób następujący:

As - 4 pkt.
Król - 3 pkt.
Dama - 2 pkt.
Walet - 1 pkt.

W literaturze brydżowej tak liczone punkty wyróżnia się przez dodanie literek PC, aby wiadomo było o co chodzi, gdyż istnieją jeszcze inne sposoby oceny siły karty.

Warunkiem, aby nasza figura (nie dotyczy to asa) miała odpowiednią wartość, jest towarzystwo odpowiedniej liczby blotek w tym samym kolorze.

Prosimy zapamiętać tę skalę, gdyż jest ona w praktyce bardzo użyteczna i przy jej stosowaniu będziemy unikać nieporozumień z partnerem co do wysokości zobowiązania. Potrenujemy zatem.

Ćwiczenie. Ile punktów ma każdy z graczy w następującym rozdaniu:

	♠W54	
	♥K983	
	♦AW2	
	♣D74	
♠AD	N	♠K10872
♥1042	W	♥A6
♦KD93	E	♦876
♣KW92	S	♣1083
	♠963	
	♥DW75	
	♦1054	
	♣A65	

Odpowiedź. Gracz W dysponuje 15 PC (sześć w pikach, nic w kierach, pięć w karach i cztery w treflach). N ma 11 PC, natomiast E oraz S tylko po siedem.

Dokonajmy teraz łatwych rachunków. W każdym kolorze jest łącznie 10 PC, a w całej talii mamy 40 PC. Skoro do zdobycia w każdym rozdaniu jest trzynaście lew, a łączna siła karty wynosi 40 PC, to przeciętnie na zdobycie jednej lewy potrzeba około 3 PC. Jesliby siła kart rozkładała się równo, to w każdym rozdaniu powinniśmy otrzymywać kartę o sile 10 PC.

Lekcja 8: Co licytować?

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



Nim powźmiemy jakąkolwiek decyzję w sprawie naszego udziału w licytacji, najpierw dokładnie policzymy punkty (PC), jakie przydzielił nam los w postaci różnych figur. Kiedy wiemy, jak silną mamy kartę, przypasujemy ją do następującego podstawowego schematu:

- 0-6 PC** - ręka bezwartościowa
- 7-9 PC** - słabe poparcie dla partnera
- 10-11 PC** - mocne poparcie dla partnera
- 12- 15 PC** - słaba odzywka samodzielna
- 16 - 18 PC** - mocna odzywka samodzielna
- 19-22 PC** - bardzo silna odzywka samodzielna
- od 23 PC** - podstawa do licytacji forsującej partnera, karta niezwykle silna

Jeżeli od nas zaczyna się licytacja, to przede wszystkim sprawdzamy, czy siła naszej karty kwalifikuje się do odzywki samodzielnej, której dolną granicę stanowi 12 PC. W razie braku takiej siły karty mówimy "pas". O ile mamy w kartach więcej niż 12 PC, to przy wyborze odzywki uwzględnijmy, że:

- "jedno pik" lub inny kolor zgłaszamy z siłą 12-18 PC, pod warunkiem że w tej maści mamy co najmniej cztery karty, ta zapowiedź to propozycja dla partnera, aby ustalić jaki kolor mamy najdłuższy na obu rękach łącznie, po to aby ostatecznie wybrać go na atę przy ustalaniu kolorowego kontraktu

- z układem kolorów mniej więcej równym (np. cztery kiery i po trzy karty w pozostałych maściach) i siłą 16 - 18 PC najkorzystniejsze otwarcie licytacji to "jedno bez atę", a gdy mamy większą siłę przy podobnym układzie sygnalizujemy to partnerowi mówiąc od razu "dwa bez atę";

- przy równej długości kolorów zgłaszamy najpierw kolor starszy, na przykład mając po cztery kiery i trefle (siła w granicach 12 - 18 PC) zapowiadamy "jedno kier", co pozwoli nam, jeśli partner zaproponuje piki, zalicytować swojego drugiego koloru;

- przy różnej długości dwóch kolorów, zapowiadamy najpierw ten, w którym mamy więcej kart;

- jeżeli mamy więcej niż 19 PC i dobry kolor minimum pięciokartowy, to rozpoczynamy licytację od razu na wysokości dwóch zapowiadając np. "dwa kier" czy "dwa karo".

Ćwiczenie. Od nas zaczyna się licytacja. Jaką zapowiedź wybierzemy z poszczególnymi rękami:

- a) ♠86432 ♥976532 ♦AK ♣-
- b) ♠W10875 ♥AKD64 ♦A5 ♣9
- c) ♠DW108 ♥K75 ♦AKDW ♣52
- d) ♠AK5 ♥DW6 ♦K64 ♣A10986
- e) ♠AKW1098 ♥AK87 ♦AK5 ♣4
- f) ♠AK5 ♥ADW8 ♦AW104 ♣DW9
- g) ♠AW1087 ♥K65 ♦K53 ♣D7

Odpowiedzi.

Oto najlepsze odzywki w podanych przykładach:

a) *Pas.* Mamy wprawdzie interesujący układ, ale tylko 7 PC czyli stanowczo za małą siłą, aby podejmować jakiegokolwiek zobowiązanie.

b) *1 pik.* Przy dwóch równych kolorach, jako pierwszy zgłaszamy starszy. Nawet jeśli - tak jak w tym przypadku - w drugim kolorze mamy zdecydowanie więcej figur.

c) *1 pik.* Wprawdzie posiadamy aż 16 PC, ale luka w treflach powinna nas zniechęcić do otwarcia "1 bez atę". Podobnie jak w poprzednim przykładzie wybieramy piki, a nie karo, jako kolor starszy.

d) *1 bez atu*. Mamy 17 PC, czyli odpowiednią siłę do otwarcia "1 bez atu". Przy pięciu treflach za zgłoszeniem bez atu przemawia to, że we wszystkich kolorach są figury.

e) *2 pik*. Piękny kolor i ogólna duża siła karty wymaga zasygnalizowania tego partnerowi - wszak przy niewielkim nawet jego poparciu mamy szansę na szlemika. To właśnie zasygnalizujemy rozpoczynając licytację od razu na wysokości dwóch. Uwaga! Po takim otwarciu partner nie może pasować - z bezwartościową kartą musi zgłosić negatywne "2 bez atu". Chodzi o to, abyśmy mogli jeszcze raz zabrać głos w licytacji i podjąć odpowiednio wysokie zobowiązanie.

f) *2 bez atu*. Mamy potężną kartę - aż 22 PC i zrównoważony układ kolorów. O tym wszystkim powiemy partnerowi takim otwarciem.

g) *1 pik*. Siła 13 PC i pięć kart w tym kolorze to typowe otwarcie licytacji.

Przenieśmy się teraz na drugą stronę stołu, aby rozważyć, co należy licytować po różnych otwarciach partnera. Zakładamy dla uproszczenia, że przeciwnik, który nas rozdziela - pasuje. Oto jak powinniśmy odnieść się do partnera:

- Po każdym otwarciu partnera na wysokości jednego z ręką bezwartościową (siła do 6 PC) - pasujemy

- O ile otwarcie nastąpiło od razu na wysokości dwóch (np. 2 pik), to nawet przy braku jakiegokolwiek figury odpowiadamy 2 bez atu. Nie wolno nam pasować!

- Z siłą 7-9 PC zgłaszamy swój najdłuższy (minimum czterokartowy) kolor, o ile jest to możliwe na wysokości jednego (np. 1 pik po otwarciu 1 karo). W pozostałych przypadkach licytujemy 1 bez atu.

- Z siłą od 10 PC możemy zaproponować własny kolor na nowej wysokości (np. 2 karo po otwarciu 1 pik).

- Jeżeli mamy samodzielne otwarcie (więcej niż 13 PC), sygnalizujemy siłę naszej karty poprzez licytację ze skokiem (np. 3 trefl po otwarciu 1 pik). Uwaga: wyższych skoków nie stosuje się, aby nie tracić możliwości dalszej wymiany informacji. O ile posiadamy 13 PC i rękę z układem zrównoważonym, to po otwarciu "1 w kolor" odpowiadamy 2 bez atu.

- Ze słabym poparciem (7-9 PC) i czterema kartami w kolorze otwarcia, podnosimy o jeden zobowiązanie w tym kolorze (np. 2 pik po otwarciu 1 pik).

- Po otwarciu partnera 1 bez atu odpowiadamy 2 bez atu z siłą 7-8 PC i układem zrównoważonym, a z siłą 9-12 PC deklarujemy od razu 3 bez atu. Z pięcioma kierami lub pikami i siłą w granicach 5-7 PC zgłaszamy ten kolor licytując 2 kier lub 2 pik. Z większą siłą i kolorem minimum pięciokartowym zgłaszamy ten kolor z przeskokiem.

Zapowiedź *kontra* służy głównie po to, aby zwiększyć zyski z wpadek przeciwnika i dajemy ją przede wszystkim wtedy, gdy uważamy, iż rywale nie zdołają wypełnić swego zobowiązania. Praktycznie niezwykle rzadko zdarzyć się może takie właśnie zastosowanie kontry na samym początku licytacji (zobowiązanie jest wówczas minimalne) lub po bezpośrednim uzgodnieniu koloru (np. 1 pik - 2 pik) przez drugą parę. Dlatego w takich przypadkach kontra traci swój charakter karny, a spełnia rolę wywołania koloru u partnera. Stosujemy więc kontrę wtedy, gdy mamy dość silną kartę (minimum 13 PC), a nie posiadamy zdecydowanego koloru, aby go zaproponować.

Oto przykłady sytuacji, w których ma zastosowanie *kontra wywoławcza*:

1) przeciwnik otworzył 1 pik, a my mamy kartę:

♣64 ♥W1097 ♦AK6 ♠AK104

i licytujemy bezpośrednio po nim. Najlepszą zapowiedzią jest kontra.

2) zajmujemy pozycję E z ręką:

♣K864 ♥5 ♦AK65 ♠KDW10

i nim licytacja doszła do nas padły następujące zapowiedzi:

W	N	E	S
1♥	pas	2♥	?

W tym momencie optymalną odzywką będzie *kontra*, wzywająca partnera, aby wskazał swój najdłuższy kolor - my bowiem nie wiemy, jaki kolor atutowy będzie dla nas korzystny, a siłę karty mamy dużą (aż 16 PC) i w każdym kolorze, który wybierze partner zapewniamy dobre poparcie.

Uwaga - teraz bardzo ważna sprawa! Po wywoławczej (tzn. na wysokości jednego lub po bezpośrednim uzgodnieniu koloru przez przeciwników) kontrze partnera **nie wolno nam pasować**. Nawet z ręką bezwartościową, gdy mamy trzynaście błotek, zgłaszamy swój najdłuższy kolor. Jedyny wyjątek, w którym pas jest dopuszczalny po kontrze wywoławczej, to ręka z pięcioma wysokimi kartami w kolorze przeciwnika, gwarantującymi wpadkę nawet na tej wysokości, a zarazem brak zdecydowanego poparcia w jakiś inny kolor, którym niewątpliwie dysponuje partner. Ponieważ na taki zbieg okoliczności szanse są minimalne, **jako zasadę przyjmijmy, że po kontrze wywoławczej partnera nie pasujemy**.

Przypomnijmy tu przy okazji, że także **nie wolno nam spasować** wtedy, gdy:

- po naszej odzywce partner zalicytował nowy kolor
- partner poparł nasz kolor z przeskokiem
- partner otworzył licytację od razu na wysokości dwóch

Jeżeli w dotychczasowej licytacji partner licytował dwa kolory, to z reguły deklarujemy zobowiązanie w kolorze pierwszym, gdyż zazwyczaj jest on dłuższy. Tylko w przypadku dobrego poparcia (liczy się długość: cztery błotki są lepsze niż as z błotką) w tym drugim kolorze, możemy podwyższyć w nim zobowiązanie, lub spasować, jeśli mamy ogólnie słabą kartę. Taki powrót na pierwszy kolor partnera nazywany jest fachowo *negatywnym* i wcale nie znamionuje siły. Oto przykład. Po licytacji:

W	N	E	S
1♣	pas	1BA	pas
2♥	pas	?	

jeśli nasza ręka (jako N) wygląda następująco:

♠432 ♥D109 ♦KD64 ♣W109

to chociaż mamy lepsze kiery niż piki, to ze względu na równą długość obu tych kolorów (w każdym po trzy karty) powinniśmy wrócić na pierwszą maść zaproponowaną przez partnera, czyli zalicytować 2 pik. Pików na obu rękach razem mamy w takim przypadku najczęściej więcej niż kierów (partner ma na przykład pięć pików i cztery kiery).

Po licytacji przeciwnika możemy zabrać głos w licytacji nie tylko zapowiedzią *kontra*, lecz również zgłosić własne zobowiązanie, o ile mamy kolor co najmniej pięciokartowy i siłę powyżej 10 PC. Przykład: zajmujemy pozycję W i mamy:

♠KD1097 ♥65 ♦AD6 ♣1086

Początek licytacji:

W	N	E	S
1♥	?		

Z podaną ręką najlepszą zapowiedzią jest 1 pik. Zauważmy, że siła wejścia po otwarciu przeciwnika może być niższa niż

lub dama). O ile zabierając głos w licytacji musimy podjąć zobowiązanie od razu na wysokości dwóch (np. przeciwnik otworzył 1 pik, a my mamy trefle), to wówczas powinniśmy dysponować dobrym kolorem (minimum 5-6 kart ze starszymi figurami) i jakimiś jeszcze wartościami, gwarantującymi zdobycie lew. Chodzi o to, abyśmy nie narazili się na kosztowną wpadkę z kontra. Szczególnie wówczas, gdy wiadomo, że przeciwnik ma silną kartę (np. rozpoczął licytację odzywką 1 bez atu) nasz udział w licytacji musi być odpowiednio uzasadniony tak jakością i długością koloru, jak i ogólną siłą karty.

Lekcja 9: Interpretacja odzywek

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



formalnego punktu widzenia każda zapowiedź w licytacji inna niż *pas*, *kontra* i *rekontra* wyraża ściśle określone zobowiązanie do zdobycia jakiejś liczby lew. Z drugiej jednak strony przy większości odzywek mamy do czynienia z dużą rozpiętością siły i układu. Popatrzmy na przykładowe ręce, z którymi prawidłowe (!) jest otwarcie 1 pik:

- a) ♠K8754 ♥KW4 ♦A62 ♣D5
 b) ♠AK10975 ♥AK63 ♦K64 ♣-

Już na pierwszy rzut oka widoczna jest kolosalna różnica między wartością obu tych kart, dlatego w trakcie licytacji powinniśmy interpretować poszczególne zapowiedzi, aby podjąć stosowne zobowiązanie. Prześledźmy zatem licytację w konkretnym rozdaniu i spróbujmy wyjaśnić poszczególne odzywki.

Ćwiczenie. Jak w podanej licytacji zinterpretujemy licytację pary WE i jak wyobrażamy sobie karty każdego z graczy?

W	N	E	S
pas	1♥	pas	1♠
pas	2♣	pas	♦
pas	2♣	pas	♣
pas	pas	pas	

Odpowiedź. Znaczenie poszczególnych odzywek:

- 1 **kier** - mam otwarcie o sile 12-18 PC i co najmniej cztery kiery
- 1 **pik** - posiadam minimum cztery piki, a siła mojej karty wynosi od 7 do 12 PC
- 2 **trefl** - moim drugim kolorem są trefle, mam mniej niż 16 PC, gdyż wtedy zaliczywałbym ze skokiem 3 trefle
- 2 **karo** - ja też mam drugi kolor, ale są to kara, jestem jednak za słaby - choć mamy wszystkie kolory - aby zaproponować grę bez atu, ponadto interesuje mnie, czy nie masz uzupełnienia w pikach
- 2 **pik** - oprócz kierów i trefli mam również trzy piki, wszak gdybym miał ich cztery, to zgłosiłbym od razu piki, a nie licytował trefle
- 4 **pik** - deklaruje od razu ten kontrakt, gdyż moja ręka zawiera istotne nadwyżki, których dotąd nie ujawniłem, należą do nich: piąty pik i figury zlokalizowane w twoich kolorach

A oto przykładowe ręce licytującej pary WE:

W: ♠K74 ♥AW1076 ♦6 ♣AW105
 E: ♠AW1092 ♥D5 ♦W952 ♣K9

We wszystkich sytuacjach, w których nie musimy licytować a możemy pasować, każda odzywka jest wskazaniem dodatkowych wartości, których do tej pory nie zasygnalizowaliśmy. Na przykład w sekwencji:

W	N	E	S
1♥	pas	1♠	pas
2♥	pas	?	

jeśli - jako N - nie spasujemy, to nasza odzywka będzie świadczyła, że mamy coś więcej od tego, czym powinniśmy dysponować przy pierwszym zabraniu głosu w licytacji.

Zebrane dotychczas wiadomości o licytacji sprawdzimy w kolejnym quizie.

Ćwiczenie. Nasz partner rozpoczął licytację odzywką *1 karo*. Przeciwnik z prawej strony spasował i mamy zabrać głos w licytacji. Na jaką odzywkę zdecydujemy się z każdą z podanych tu rąk?

- a) ♠KDW5 ♥W1087 ♦76 ♣DW7
- b) ♠W75432 ♥53 ♦76 ♣K32
- c) ♠KD5 ♥AKD108 ♦K65 ♣86
- d) ♠DW106 ♥94 ♦KD97 ♣DW7
- e) ♠DW6 ♥D108 ♦K7 ♣W1032
- f) ♠K32 ♥W65 ♦AW1097 ♣97
- g) ♠W109 ♥KW7 ♦AKW6 ♣AD7
- h) ♠D83 ♥D5 ♦AKW ♣ADW97
- i) ♠75 ♥KD7 ♦AD32 ♣AW109
- j) ♠82 ♥73 ♦76 ♣DW108754

Odpowiedzi. Oto, co powinniśmy zalicytować, wraz z uzasadnieniem.

a) *1 kier.* Mamy po cztery karty w obu kolorach starszych. Chociaż piki są silniejsze, to jednak należy zgłosić kiery, aby ich nie pominąć w licytacji. Wszak partner, jeśli dysponuje czterema pikami, to powie nam o tym w swej kolejnej odzywce i nic nam nie przeszkodzi powiedzieć mu wtedy, że my piki mamy również. Błędem byłby wybór odzywki 1 bez atu, gdyż zawsze próbujemy najpierw uzgodnić z partnerem, czy nie mamy co najmniej ośmiu kart w kolorze starszym.

b) *Pas.* Wprawdzie mamy aż sześć pików, ale siła karty (tylko 4 PC) jest zbyt mała, aby zabrać głos w licytacji. Pamiętajmy, że po ewentualnej naszej odpowiedzi 1 pik partner nie może spasować nawet z minimalną odzywką, będzie więc licytował dalej.

c) *2 kier.* Nasza karta to prawdziwa potęga. 17 PC i piękne kiery. Istnieje duże prawdopodobieństwo wysokiej gry i należy to zasygnalizować już pierwszą odzywką.

d) *1 pik.* Oczywiście możemy poprzeć kara, których mamy cztery z mariażem, ale zawsze pierwszeństwo dajemy kolorom starszym. W tym też przypadku należy wpiery sprawdzić, czy partner nie ma czterech pików. Jeśli ma ich akurat tyle, to zasygnalizuje nam to mówiąc 2 pik (a jak jest silny, to nawet 3 pik). Wtedy lepiej grać w piki, niż w kara.

e) *1 bez atu.* 10 PC w zrównoważonym układzie, w każdym kolorze "coś", to idealna karta dla gry w bez atu i taką też trzeba zaproponować. Będzie to dla partnera zarazem informacją, że w żadnym kolorze starszym nie mamy czterech kart, skoro nie zgłosiliśmy kierów ani pików.

f) *2 karo.* Dobre poparcie w kolorze partnera, ale niewiele w innych kolorach. W sumie 9 PC to za mało na forsującą licytację z przeskokiem mimo tak dobrych kar. Uwaga! Po tej odzywce partner może spasować i zrobi to ze słabym otwarciem, co będzie optymalną decyzją, jeśli ma on np. taką kartę:

♠75 ♥AD6 ♦K832 ♣D108

g) *2 bez atu.* I znów nasza karta to potęga - w sumie 19 PC. Mamy do wyboru dwie odzywki: poparcie z przeskokiem kar (3 karo) albo zalicytowanie 2 bez atu. Za tą drugą decyzją przemawia to, że układ naszej ręki jest zdecydowanie zrównoważony. Jest jeszcze inny istotny argument za zgłoszeniem bez atu. W ten sposób umożliwiamy partnerowi bezproblemowe zgłoszenie drugiego koloru, jeśli są nim trefle.

h) *3 trefl.* Mamy wprawdzie w karach trzy figury, ale jest to na bezpośrednie poparcie za mała liczba kart - powinno być ich cztery. Nasze trefle zaś spełniają wszelkie warunki, aby kolor ten zgłosić z przeskokiem. Jest ich pięć z trzema figurami. Oczywiście licytację z przeskokiem uzasadnia ogólna siła naszej karty - 19 PC.

i) **3 karo**. Dobrze poparcie w kolorze partnera, w sumie 16 PC. Luka w pikach powinna nas zniechęcić do proponowania gry bez atu. Nasza karta odzywką trzy karo zostanie dobrze scharakteryzowana.

j) **Pas**. Siedem trefli to dużo, ale brak figur w kartach powinien nas skutecznie zniechęcić do zgłaszania koloru wprawdzie długiego, ale niestety słabego. Na odpowiedź 2 trefl należy mieć minimum 10 PC.

Właściwa interpretacja zapowiedzi partnera wcale nie jest taka łatwa w praktyce. Niejednokrotnie błędzą nawet mistrzowie, dysponujący szeregiem wymyślnych konwencji i ustaleń. Dlatego starajmy się licytować możliwie jak najbardziej zrozumiale dla partnera, aby nie musiał on rozwiązywać zagadek. Pamiętajmy, że w licytacji najważniejsze jest to, aby każdą odzywkę obaj partnerzy rozumieli tak samo.

Lekcja 10: Dokonujemy bilansu

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



odczas licytacji powinniśmy dokonać możliwie dokładnego bilansu obu połączonych rąk. Z teorii bowiem i z praktyki wiadomo ile - mniej więcej, przy przeciętnych układach - potrzeba punktów do zrealizowania kontraktu kończącego partię lub robra.

I tak grając bez atu potrzeba do zdobycia dziewięciu lew 26 PC, przy czym niezbędne są zatrzymania we wszystkich kolorach

Do wygrania szlemika konieczne jest posiadanie ona obu rękach co najmniej 32 PC.

Jeżeli mamy uzgodniony kolor atutowy, w którym razem z partnerem posiadamy nie mniej niż osiem kart, to do skończenia partii lub robra, czyli do zdobycia dziesięciu lew przy grze w kiery lub w piki, potrzeba około 25 PC. O ile zaś kolorem atutowym będą trefle lub kara, to musimy wziąć jedenaście lew, na co potrzeba przeciętnie 28 PC.

Należy podkreślić, że w praktyce mogą zdarzyć się - w zależności od układu - odchylenia od wartości przeciętnych, o których mówi bilans statystyczny. W zdecydowanej jednak większości przypadków, jeśli nasze zobowiązania będą zgodne z bilansem rąk, zrealizowanie tego, co zadeklarowaliśmy okaże się możliwe. Dlatego też przestrzegajmy dokładnie limitów otwarć i wejść, aby nasz partner nie został wprowadzony w błąd co od łącznej siły naszych rąk. Niejednokrotnie to on będzie decydował o ostatecznym kontrakcie, w naszym więc interesie leży, aby zobowiązanie było realne, oparte o prawdziwe dane.

Lekcja 11: Elementy rozgrywki I

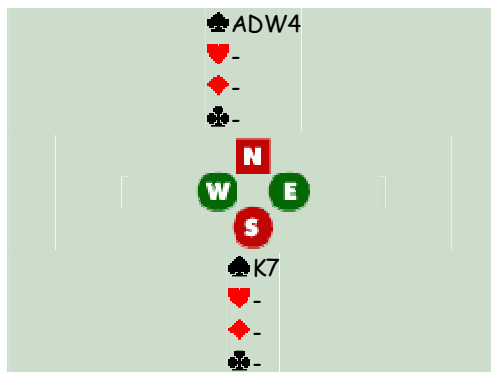
Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



o zakończeniu licytacji rozpoczyna się druga i decydująca faza gry - rozgrywka. Jak wiemy realizacja kontraktu należy do tego gracza, który jako pierwszy zgłosił kolor atutowy (bądź zaproponował grę bez atu, jeśli taka ma miejsce). Rozważmy zatem, jak należy walczyć o lewy. Wprawdzie podczas rozgrywki mamy do czynienia z czterema kolorami, to na początek zajmijmy się sposobami, jakie można stosować dla zdobycia lew w jednym kolorze. Nasze uwagi będą dzięki temu o wiele bardziej przejrzyste i dostępne.

Pamiętajmy, że lewę zdobywa najstarsza w niej karta (zakładamy, że gramy tylko w jednym kolorze). Nie oznacza to jednak, że pierwszą lewę zdobędzie as, drugą król, trzecią dama itd. Nie potrzeba bowiem, aby lewę zdobywała karta w ogóle najstarsza, lecz najbardziej wartościowa w danej, konkretnej lewie.. Dlatego nie należy lekceważyć znaczenia błotek.

Zacznijmy od przykładów najprostszych. Jak powinniśmy rozgrywać kolor pikowy w takim rozdaniu:



Otóż w tym i wszystkich podobnych przypadkach najpierw zgrywamy honor w tym ręku, w którym mamy mniej kart danego koloru. W podanym przykładzie na początek wychodzimy królem pik z ręki i dokładamy czwórkę ze stołu. W następnej lewie wychodzimy siódmką z ręki i zdobywamy trzy lewy na figury na stole. Taki sposób rozgrywki uwalnia nas od kłopotów komunikacyjnych, w praktyce nie zawsze mamy inne dojścia do stołu. Jeśli więc najpierw ściągniemy asa, a potem króla pik, to możemy mieć trudności z zainkasowaniem lew na pozostałe figury, gdyż będą one na stole, a my - po lewie na króla - będziemy musieli wychodzić z ręki (nazywa się to *zablokowaniem koloru*).

Ćwiczenie. Jak należy wziąć wszystkie możliwe lewy, jeśli kolor jest podzielony następująco (we wszystkich przykładach dziadek zajmuje pozycję N):

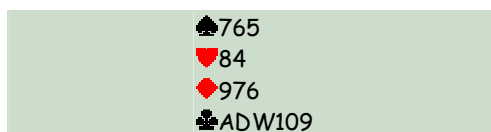
My	Dziadek
a) ♠ADW	♠K1032
b) ♥AD	♥KW105
c) ♦AW9	♦KD
d) ♦AD7	♦KW
e) ♠AW	♠KD

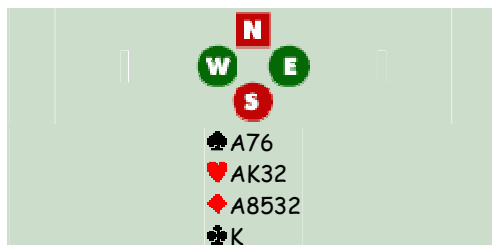
Odpowiedzi. Oto prawidłowy sposób postępowania w podanych przykładach:

- a) W pierwszych dwóch lewach ściągamy asa i damę z ręki, a następnie waleta przejmujemy królem na stole i zgrywamy dziesiątkę.
- b) Ściągamy asa, po czym damę przejmujemy królem i w stole bierzemy kolejne lewy na waleta i dziesiątkę.
- c) Wychodzimy z ręki dziewiątką i bierzemy w stole damę. Króla przejmujemy asem w ręku i mamy jeszcze lewę na waleta.
- d) Zagrywamy siódmką z ręki i lewę zyskujemy waletem w stole. Teraz króla przejmujemy asem i ostatnią lewę bierzemy asem. Równoważnie możemy pierwszą lewę wziąć królem, a następnie waleta przejąć w ręku dowolną kartą i ściągnąć pozostałą.
- e) Tu sposób rozgrywki jest dowolny - zawsze zdobędziemy dwie lewy. Zauważmy, jak wiele tracimy wskutek braku błotek przy naszych figurach. Mimo, że mamy figur aż cztery, zdobędą one tylko dwie lewy.

Lewy zdobywane na górne honory możemy już na początku rozgrywki traktować jako pewne. Dlatego zawsze po wykryciu kart dziadka, nim dołożymy z niego pierwszą kartę, dokładnie policzmy te lewy, które mamy gwarantowane (oczywiście nie zdradzamy tego przeciwnikom!). Jeśli jest ich tyle, ile wynosi nasze zobowiązanie, inkasujemy je starannie.

Ćwiczenie. Jak z pozycji S rozegramy kontrakt 3 bez atutu po ataku damą pik, jeśli mamy do dyspozycji takie karty:

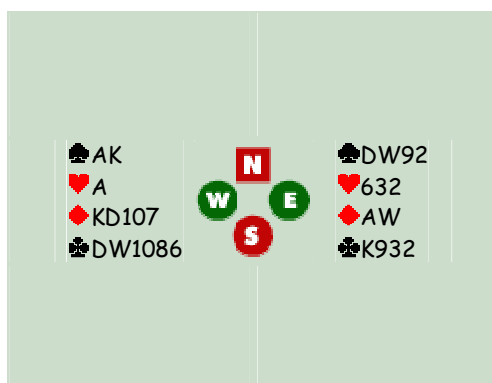




Odpowiedź. Przed przystąpieniem do rozgrywki liczymy pewne lewy: po jednej w pikach i karach (na asy), dwie kierowe (as i król) oraz pięć treflowych. Plan rozgrywki: damę pik bijmy asem, króla trefl przejmujemy w stole asem i zgrywamy wszystkie trefle pozbywając się z ręki blotek karowych. Wychodzimy ze stołu blotką karo do asa w rękę, po czym zgrywamy jeszcze asa i króla kier. Uniknięcie pułapki w tym rozdaniu polega na tym, aby króla trefl przejąć asem na stole, gdyż innej drogi nie znajdziemy do dobrych trefli, jeśli królem weźmiemy lewę w rękę.

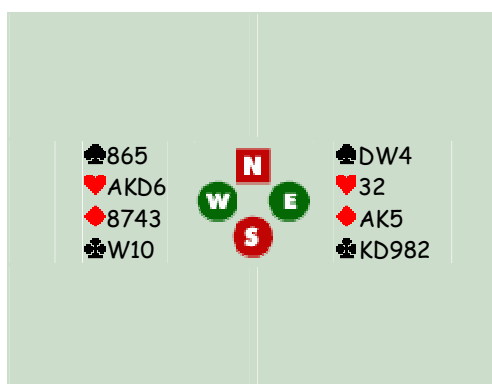
Jeśli to ćwiczenie nie sprawiło nam kłopotów, to czy poradzimy sobie w następnym, bardziej skomplikowanym?

Ćwiczenie. Jak z pozycji **W** rozegramy **3 bez atutu**, po ataku królem kier, mając karty:



Odpowiedź. Błędem będzie po lewie na asa kier zagranie w trefle, gdyż oddamy wtedy wszystkie kiery. Policzmy bowiem pewne lewy: cztery pikowe, kierowa oraz cztery karowe. Razem dziewięć, czyli akurat tyle, ile potrzeba do zrealizowania 3 bez atutu. Z trefli musimy zrezygnować. Skoro to już wiemy, czy potrafimy zainkasować dziewięć lew w pozostałych kolorach? Sprawdźmy jeszcze raz swój plan... Oto właściwa kolejność poczynań: po lewie na asa kier, zgrywamy asa i króla pik, następnie wychodzimy blotką karo i lewę zdobywamy asem karo na stole. Stamtąd zgrywamy damę i waleta pik, które muszą zdobyć lewy (z ręki wyrzucamy niepotrzebne trefle). Z kolei wychodzimy waletem karo, którego przejmujemy w rękę damą, po czym bierzemy jeszcze lewy na króla dziesiątkę karo. Pułapki czyhające w tym rozdaniu: nie należy grać w karo przed odegraniem z ręki asa i króla pik (nazywa się to odblokowanie koloru), nie należy brać pierwszej ani drugiej lewy karowej waletem na stole. Sprawdź, co się stanie, jeśli wpadniesz w którąś z pułapek!

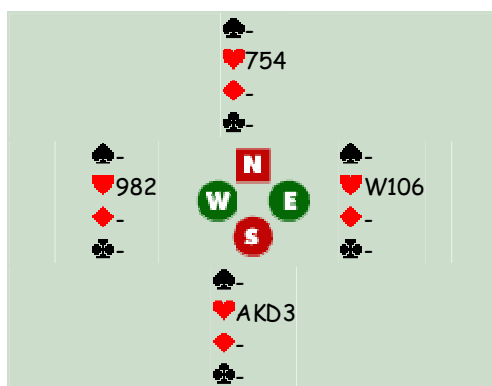
Jeżeli okaże się, że nie mamy wystarczającej liczby lew gwarantowanych, to w pierwszej kolejności popatrzymy, czy w którymś z kolorów nie będziemy mieli pewnych lew, jeżeli jedną oddamy przeciwnikom. Oto przykład:



Jak należy rozgrywać 3 bez aty z pozycji W po ataku dwójką karo? Zaczynamy zawsze od policzenia lew pewnych. Jest ich tylko pięć: trzy kierowe oraz dwie karowe. Jeśli jednak oddamy przeciwnikom lewę na asa trefl, to w tym kolorze zdobędziemy jeszcze cztery lewy, czyli akurat tyle, ile nam brakuje. Bierzemy zatem pierwszą lewę królem karo i gramy ze stołu dwójkę trefl do dziesiątki w ręku. Uwaga jednak, jeśli my zdobędziemy tę lewę (przeciwnik nie musi wszak bić od razu asem), to w następnej wychodzimy waletem trefl i dysponujemy ze stołu damę! Chodzi o to, że tej lewy również obrońca brać nie musi i jeżeli nie przejmujemy waleta damą, to grozi nam utrata możliwości kontynuowania gry w trefle, a tym samym oddanie inicjatywy rywalom.

Czasem zdarza się i tak, że wyrobienie pewnych lew wymaga oddania przeciwnikom aż dwóch lew (np. wtedy, gdy mamy w kolorze taką konfigurację: D6 w ręku i W10987 na stole). Pamiętajmy, że i w takim przypadku zgrrywamy najpierw figurę z tej strony, gdzie mamy mniej kart.

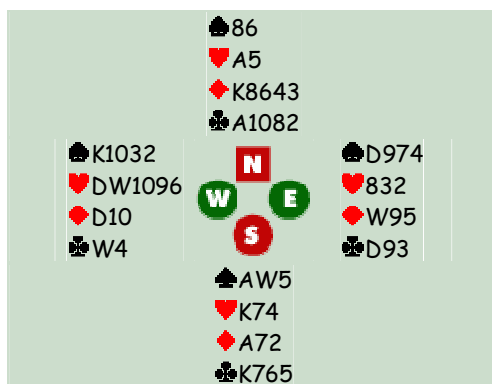
Taki komfort, że mamy komplet gwarantowanych lew dla zrealizowania naszego kontraktu, zdarza się w praktyce jednak rzadko. Musimy wówczas szukać innych sposobów zdobycia lew. Jednym z nich jest wyfortowanie sobie błotek, czyli doprowadzenie do takiej sytuacji, że przeciwnicy nie będą już mieli do koloru (mówimy o grze bez aty), a ponieważ to my wychodzimy, lewy zdobywać będą błotki. Najprostszy przykład takiej sytuacji:



Jeśli gramy z pozycji S i ściągniemy asa, króla i damę, to czwartą lewę zdobędzie nam trójka, gdyż przeciwnicy nie będą już mieli do koloru. Manewr więc wyrabiania sobie błotek jest łatwy do realizacji w praktyce.

Wątpliwości natomiast mogą powstać wówczas, gdy błotki możemy wyrobić sobie w dwóch kolorach. Który z nich wybrać? Pierwsza zasada: zawsze dłuższy, czyli ten, w którym będziemy mieli więcej wyfortowanych błotek.

Ćwiczenie. Jak z pozycji S zaplanujemy rozgrywkę 3 bez aty po ataku damą kier w rozdaniu:

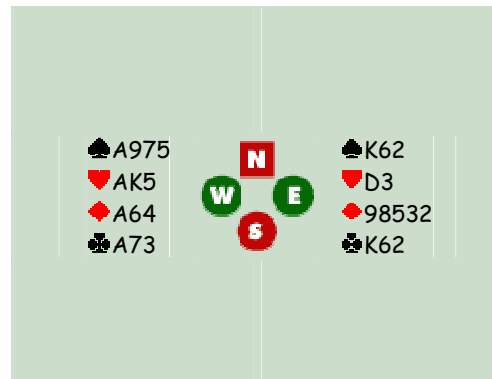


Odpowiedź. Najpierw policzmy, ile lew mamy pewnych. W pikach jedną, w kierach dwie i tyleż w karach oraz w treflach. Razem tylko siedem. Czy możemy wyfortować sobie błotki? Tak. Zarówno w karach jak i w treflach po trzykrotnym zagranie w ten kolor, błotki będą już dobre. W treflach wszakże tylko jedna, natomiast w karach dwie. Dlatego po lewie na asa kier powinniśmy zagrać błotkę karo ze stołu do asa w ręku. Stąd wychodzimy dwójką karo do króla na stole i tam

treflach, jedną pikową i aż cztery (as, król i dwie wyfortowane blotki) karowe.

W praktyce umiejętność wykorzystywania wyfortowanych blotek odgrywa ogromną rolę, gdyż jest to często najlepszy sposób zdobycia sporej liczby dodatkowych lew. Warto więc ten sposób rozgrywki jeszcze raz przećwiczyć.

Ćwiczenie. Jak z pozycji W zaplanujemy rozgrywkę 3 bez atutu po ataku waletem kier, jeśli mamy takie karty w ręku i dziadku:



Odpowiedź. Jak zawsze zaczynamy od zsumowania lew pewnych na górne honory: po dwie w pikach i treflach, trzy kierowe i karowa, to razem aż osiem. Brakuje zatem tylko jednej. Gdzie jej szukać? Poweźmijmy samodzielnie decyzję w tej sprawie... Otóż możliwość wyfortowania blotki istnieje w dwóch kolorach: pikach i karach (tu powinny być dobre nawet dwie blotki). Po lewie na króla kier należy zagrać w kara - najprościej asa i blotkę. Wpadka nam nie grozi, gdyż nadal we wszystkich kolorach mamy po dwa zatrzymania. Po dowolnym zatem wiście obrońców znów gramy z karo i po chwili odzyskamy inicjatywę, aby wykorzystać pozostałe dwa kara na stole. Kontrakt zrealizujemy nawet z nadróbką (co ma już mniejsze znaczenie).

Lekcja 12: Elementy rozgrywki II

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



dybyśmy skorzystali z rachunku prawdopodobieństwa, to szansa na wyfortowanie blotek karowych jest blisko dwa razy większa niż doprowadzenie do tego, aby dobra była blotka pikowa... W rozstrzygnięciu problemu, w którym kolorze istnieją największe szanse na wyrobienie blotek bardzo użyteczna jest tabela prawdopodobieństwa rozkładu. Przypatrzmy się jej dokładnie i od czasu do czasu wracajmy do niej, gdyż naprawdę wiele można z tej tabeli skorzystać przy programowaniu rozgrywki (także w kolorze atutowym).

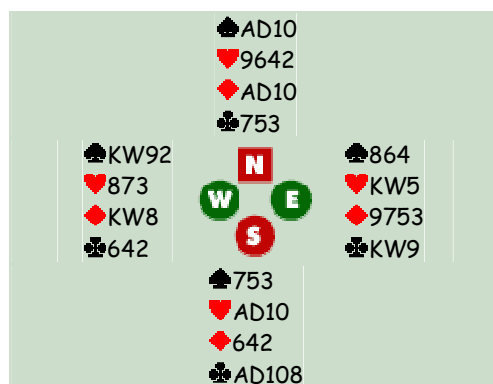
TABELA PRAWDOPODOBIENSTWA ROZKŁADU

Liczba kart na dwóch rękach	Możliwy rozkład u przeciwników	% szans na taki rozkład
6	4 - 3	62
	5 - 2	30.5
	6 - 1	7
	7 - 0	0.5
7	4 - 2	48
	3 - 3	36
	5 - 1	15
	6 - 0	1
8	3 - 2	68
	4 - 1	28

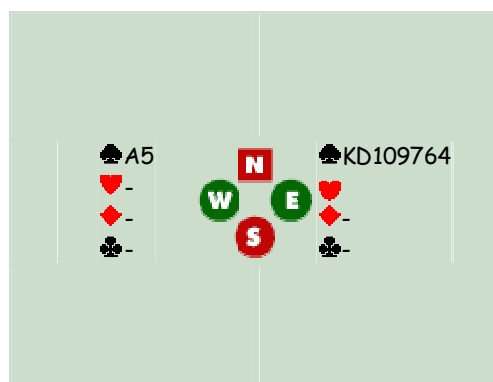
	5 - 0	4
9	3 - 1 2 - 2 4 - 0	50 40 10
10	2 - 1 3 - 0	78 22
11	1 - 1 2 - 0	52 48

Sprawdźmy teraz, czy słusznie napisaliśmy nieco wcześniej, że w ostatnim problemie szansa na wyrobienie błotek karowych jest blisko dwa razy większa niż błotki pik. W karach mamy osiem kart i błotki wyfortujemy wtedy, gdy kolor ten u obrońców dzieli się 3 - 2 (lub odwrotnie). Spójrzmy w tabelę - prawdopodobieństwo takiego podziału wynosi 68%. Popatrzmy teraz na tabelę tam, gdzie na obu rękach jest kart siedem (tyle ich było w pikach). Błotka pik okaże się dobra, jeżeli kolor ten u wistujących dzieli się 3 - 3. A jaka jest na to szansa? Tylko 36%.

Doświadczeni brydżyści powiadają często: impas duszą gry. Istotnie jest to jeden ze sposobów zdobywania lew, z którego często korzysta się w praktyce. Zastosowanie i skuteczność impasu najlepiej objaśnimy na takim przykładzie:



W każdym kolorze brakuje nam króla i waleta, a mimo to po dowolnym wiście gracza W zrealizujemy z pozycji S szlema bez atutu, zdobędziemy wszystkie lewy dzięki impasom w każdym z kolorów. Załóżmy, że W zaatakował błotką trefli. Kładziemy ze stołu trójkę i patrzymy, jak zachowa się E. Jeśli da on w tej lewie dziewiątkę, to my bierzemy ją dziesiątką. Na waleta położymy damę, a na króla - asa. Niezależnie zatem od tego, na co zdecyduje się obrońca - zawsze ta lewy przypadnie nam. Po zdobyciu pierwszej lewy treflowej, wychodzimy z ręki błotką karo i znów kładziemy kartę ze stołu taką, aby wzięła lewę, czyli starszą niż W. Podobne manewry wykonujemy kolejno w pozostałych kolorach i w ten sposób - a tego rodzaju zagranie nazywa się *impasem*, zainkasujemy komplet lew przy najlepszej obronie przeciwników. Impasować możemy nie tylko figury, ale także - w pewnych okolicznościach i wysokie błotki. Zauważmy jednak, że powodzenie tego manewru, który określamy jako impas, zależy od położenia brakującej figury (figur) u przeciwników. W podanym wyżej przykładzie, gdyby obrońcy W oraz E zamienili się kartami, to nie wygralibyśmy nawet prostego bez atutu. Impasując zatem mamy 50% szans powodzenia, jeśli obaj obrońcy mają w danym kolorze tę samą liczbę kart. Im więcej bowiem kart ma ten wistujący, u którego będziemy impasowali brakującą figurę, tym większe jest prawdopodobieństwo sukcesu. Na przykład przy takim podziale koloru:



jeśli najpierw zagramy asa i okaże się, że wszystkie karty w tym kolorze zgromadziły się u gracza N, czyli miał on czwartego waleta, a S nie doda do koloru, to w następnej lewie wychodzimy piątką i mamy już gwarancję, że waleta wyimpasujemy.

Układy impasowe mogą występować w różnych konfiguracjach figur. Sprawdźmy, czy potrafimy ten manewr zastosować w praktyce.

Ćwiczenie. Zakładamy, że nie mamy problemów komunikacyjnych i każdą lewę możemy zaczynać tak z ręki jak i ze stołu. Przy tym założeniu określimy optymalny sposób postępowania, jeżeli mamy w ręku i dziadku następujące karty:

	My	Dziadek
a)	♠DW10	♠A54
b)	♥KW4	♥A98
c)	♦642	♦ADW
d)	♦W107	♦AK5
e)	♠976	♠AKW
f)	♥876	♥AD109
g)	♦876	♦KW2
h)	♣876	♣AWS
i)	♠AKW108	♠632
j)	♥AW732	♥K84

Odpowiedzi. Oto jak powinniśmy rozgrywać każdy z tych układów:

a) Wychodzimy z ręki damą i jeśli N nie położy króla, dokładamy ze stołu blotkę. O ile dama zdobędzie lewę tak samo postępujemy z waletem.

b) W pierwszej lewie zgrywamy asa ze stołu, po czym wychodzimy stamtąd blotką i jeśli S nie położy damy - kładziemy waleta.

c) Wychodzimy z ręki blotką i impasujemy króla waletem, jeśli zdobędzie on lewę wracamy innym kolorem do ręki i powtarzamy impas damą.

d) Ściągamy asa ze stołu, wracamy do ręki innym kolorem i wychodzimy waletem, impasując damę (tzn. gdy N doda blotkę, my również dysponujemy blotką ze stołu).

e) Ściągamy asa na stole, innym kolorem wracamy do ręki i impasujemy damę waletem.

f) Wychodzimy z ręki blotką i jeżeli N nie doda figury, kładziemy ze stołu dziewiątkę. Jeżeli ta zdobędzie lewę, wracamy do ręki innym kolorem i ponownie impasujemy króla oraz waleta - na blotkę od N dajemy ze stołu dziesiątkę. O ile dziesiątkę S zabije waletem, to po przejściu inicjatywy znów wychodzimy z ręki blotką i impasujemy króla.

g) Wychodzimy z ręki blotką i kładziemy ze stołu waleta. Gdy ten zdobędzie lewę, wracamy do ręki innym kolorem i znów gramy blotkę, a ze stołu (o ile N nie da asa) dysponujemy króla. Jeżeli as z damą jest u N - tak postępując zdobędziemy dwie lewy.

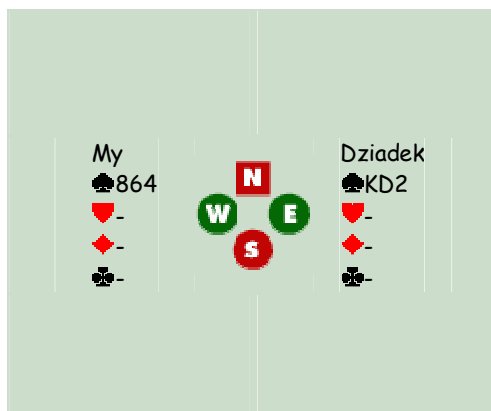
h) Gramy z ręki blotkę i jeżeli N da również małą kartę - kładziemy waleta w nadziei, że N ma całego mariasza, dzięki czemu zdobędziemy w tym kolorze dwie lewy. O ile N w pierwszej lewie położy damę lub króla, bijemy asem, wracamy innym kolorem do ręki i znów gramy blotkę, aby na blotkę od N dać waleta.

i) Zgrywamy asa, innym kolorem przechodzimy na stół i gramy stamtąd blotkę, impasując damę.

j) Ściągamy ze stołu króla, po czym gramy stamtąd blotkę i impasujemy damę.

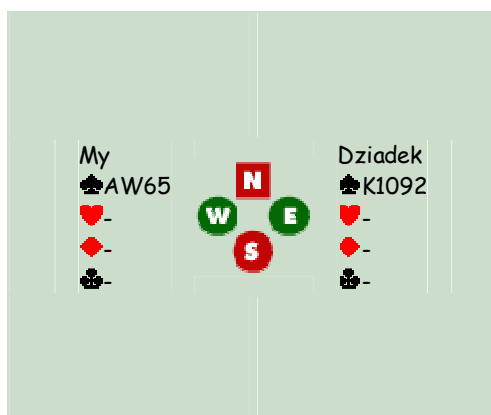
Zagranie figury w pierwszej lewie, co uczyniliśmy w przykładzie d), e), i) oraz j) ma na celu złapanie damy, jeżeli jest ona za impasem, ale bez ochrony blotek i spadnie na naszego króla lub asa.

Wróćmy jeszcze na chwilę do przykładu g). Otóż taki sposób postępowania stosujemy również wtedy, gdy nie mamy układu impasowego, lecz zgrupowanie figur na jednej stronie. Na przykład w takiej sytuacji:



zawsze wychodzimy blotką z ręki i kładziemy ze stołu figurę, a gdy ta zdobędzie lewę wracamy do ręki innym kolorem i ponownie wychodzimy blotką do pozostałego w dziadku króla. Chodzi o to, aby na asa przeciwników spadła nasza blotka a nie figura. Będzie to możliwe, jeżeli asa ma N a my wychodzić będziemy z ręki.

Popatrzmy teraz na taki rozkład koloru:



przy takiej lokalizacji starszych figur oraz waleta i dziesiątki, damę możemy impasować zarówno u gracza N jak i S. Powiadamy wtedy, że mamy impas *dwustronny*. To, w którą stronę będziemy impasowali nie tylko zależy od naszej intuicji. W niektórych przypadkach możemy lokalizować damę u tego gracza, który zabierał głos w licytacji i powinien mieć ileś tam figur, określoną liczbę punktów. Czasem wskazówką bywa fakt, że z rozkładu kart w innych kolorach orientujemy się, który z obrońców ma więcej kart w tej maści, w jakiej impasować zamierzamy damę. Przede wszystkim jednak o wyborze kierunku impasu powinno decydować to, którego z obrońców możemy dopuścić do ręki, gdyż żaden z jego ataków nie będzie dla nas groźny, podczas gdy wist z przeciwnej strony stwarza realne niebezpieczeństwo przegrania kontraktu.

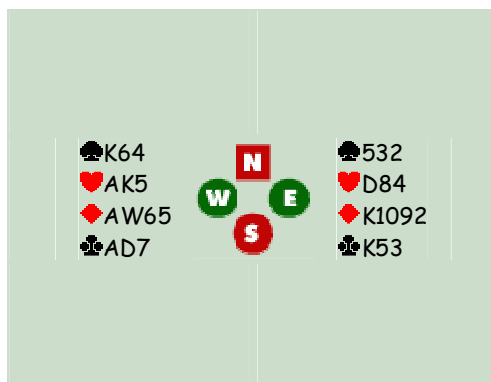
Lekcja 13: Elementy rozgrywki III

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



prawdźmy, czy potrafimy prawidłowo określić kierunek impasu dwustronnego.

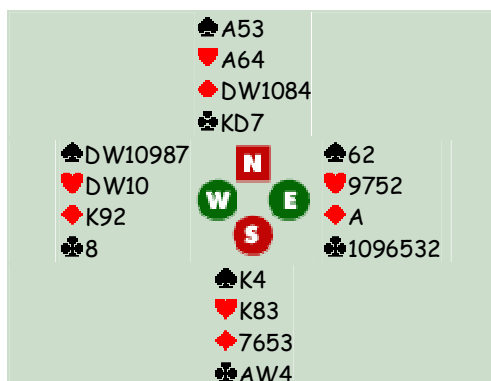
Ćwiczenie. Jak z pozycji W zaprogramujemy rozgrywkę 3 bez atutu, po ataku waletem kier, mając karty:



Odpowiedź. Mamy pewne osiem lew. Dziewiątą zdobędziemy nawet po nieudanym impasie damy w karach. Czy oznacza to, że możemy impasować tę figurę w dowolną stronę? Nie! Kierunek impasu przesądza położenie króla pik. Gdy dopuścimy do ręki gracza N nasz król pikowy stanowi pewne zatrzymanie w tym kolorze. Natomiast gdy inicjatywę przejmie S, to niewątpliwie podegra on króla pik i jeśli asa ma N - kontrakt przegramy. Dla uniknięcia tego ryzyka konieczny jest impas damy karo do siebie. Konkretnie - po lewie na króla kier wychodzimy z ręki piątką karo i bijemy ją w stole królem. Stamtąd wychodzimy dziesiątką karo i jeżeli S doda blotkę, my również z ręki kładziemy małą kartę (szóstkę). Taki kierunek impasu zagwarantuje nam, że S nie będzie mógł podegrać pików, czyli zrealizujemy kontrakt nawet przy najlepszej obronie.

W dotychczasowych przykładach rozgrywki z reguły braliśmy pierwszą lewę i potem dokonywaliśmy takich czy innych manewrów. Jak wiemy w brydżu nie ma obowiązku dokładania do lewy starszej karty niż przeciwnik i można świadomie zrezygnować ze zdobycia lewy, jakby na później odłożyć wykorzystanie posiadanej figury. Kiedy należy coś takiego zastosować w praktyce? Manewr określany jako przepuszczenie najczęściej ma sens wtedy, gdy obrońcy trafili nas wistem w czuły punkt, najstabsze miejsce. Przepuszczenie może wówczas spowodować, że któremuś z obrońców zabraknie kart w tym niebezpiecznym dla nas kolorze i po dojsciu do ręki nie będzie on mógł kontynuować ataku w tej maści. Znaczenie tego manewru, jakim jest przepuszczenie, docenimy przy rozwiązywaniu kolejnego ćwiczenia.

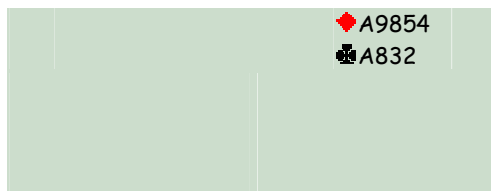
Ćwiczenie. Jak zaprogramujemy rozgrywkę - z pozycji S - 3 bez atutu, po ataku damą pik, w rozdaniu o takim układzie:



Odpowiedź. Mamy zagwarantowane tylko siedem lew - po dwie w pikach i kierach oraz trzy w treflach. Brakujące da nam kolor karowy, wcześniej jednak musimy oddać w nim dwie lewy obrońcom. Nie oznacza to jednak, że wistujący zdołają wyrobić sobie wcześniej piki. Aby temu zapobiec trzeba w pierwszej lewie *przepuścić*. To znaczy zarówno ze stołu jak i z ręki dołożyć blotki. W oczywiste powtórzy atak pikowy. Teraz musimy już zabić królem i oczywiście gramy w karo. Lewę tę weźmie E asem, ale - jak widzimy - nie ma już pika. Po każdym zaś innym ataku przejmujemy inicjatywę, oddamy obrońcom drugą lewę karową, ale as pikowy będzie jeszcze stał na warcie. Tylko dzięki przepuszczeniu w pierwszej lewie, wygraliśmy zapowiedziany kontrakt, i to z nadrobką.

Do tej pory zajmowaliśmy się zdobywaniem lew na figury i wyfortowane blotki. Źródłem lew mogą być również przebitki, jeśli wybraliśmy sobie kolor atutowy.

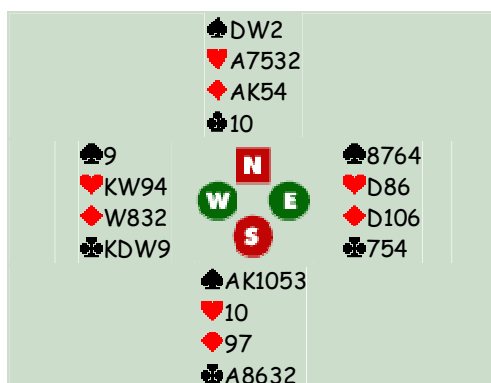
W rozważaniach o licytacji podkreślaliśmy, że na kolor atutowy wybieramy tylko taką maść, w której mamy co najmniej



Rozgrywamy 4 pik z ręki W po ataku królem karo. Optymalna rozgrywka: bierzemy pierwszą lewą asem i gramy piątkę kier do asa w ręku. Przebijamy dwójkę kier na stole i wracamy do ręki figurą atu. Znow przebijamy kiera pikiem na stole. Przebijamy karo pikiem w ręku i odbieramy atuty. Czy przebitka kara w ręku dała nam jakąś dodatkową lewę? Żadnej, gdyż i tak figura atutowa zdobyłaby lewę. Dlatego z powodzeniem mogliśmy, zamiast przebić karo, cofnąć się do ręki królem trefl i efekt byłby taki sam.

Innym rodzajem rozgrywki kontraktu kolorowego jest gra na obustronne przebitki. Nie odbieramy wówczas atutów obrońcom, a wszystkie posiadane - wykorzystujemy do zdobywania lew.

Ćwiczenie. Po ataku królem trefl gramy z pozycji S kontrakt pikowy. Ile lew możemy zdobyć i w jaki sposób należy rozgrywać, aby wynik był jak najkorzystniejszy. Oto rozkład kart:



Odpowiedź: Po tym wiście można wygrać szlemika pikowego. Optymalna rozgrywka: króla trefl bijemy asem w ręku i blotkę trefl przebijamy na stole. Ściągamy asa kier i przebijamy kiera w ręku. Wychodzimy dziewiątką karo do króla na stole, zgrywamy asa karo. Ze stołu blotka kier, którą przebijamy piątką atu. W tym momencie pozostały nam już najstarsze atuty. Wykorzystujemy je, przebijając trefle na stole a kiery w ręku.

Zauważmy, że w początkowej fazie rozgrywki na obustronne przebitki należy odebrać lewy w trzecim bocznym kolorze - w tym przypadku w karach. Gdybyśmy tego nie zrobili, obrońcy mogą pozbyć się kart w tym kolorze i w końcu wykorzystają swoje atuty.

Lekcja 14: Wistujemy

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego



daniem wielu brydżystów obrona jest najtrudniejszym elementem gry. Każde bowiem pociągnięcie może przynieść zarówno ogromne zyski jak i kolosalne straty. Formalnie wszystko wydaje się dość proste - o lewy walczymy na tej samej zasadzie, jak podczas rozgrywki. Źródłem naszych lew tak samo mogą być figury, wyrobione blotki longerów jak i przebitki. O ile jednak rozgrywający ma do swej dyspozycji 26 kart, to obrońca tylko połowę tego i musi bardzo liczyć się z tym, aby jego partner prawidłowo zrozumiał intencje, podegrał właściwy kolor. Ot choćby zagranie do przebitki na drugim ręku jest dla rozgrywającego wprost oczywiste. Natomiast kiedy jeden z wistujących zagra w jakiś kolor, to rzadko ten drugi będzie miał pewność, że po odwrocie w tę maść nastąpi przebitka.

Zapamiętajmy najważniejszą zasadę taktyki wistu: **JEDYNYM I ZASADNICZYM CELEM OBRONY JEST TO, ABY**

ROZGRYWAJĄCY ZDOBYŁ O JEDNĄ LEWĘ MNIEJ NIŻ ZAPOWIEDZIAŁ, ŻEBY NIE ZREALIZOWAŁ SWOJEGO KONTRAKTU. W stwierdzeniu tym podkreślić szczególnie należy, że mniej istotna jest wielkość wpadki - najważniejsze zawsze jest to, aby rozgrywającego położyć chociaż *bez jednej*.

Oczywiście w praktyce rzadko będziemy mieli takie szczęście, że posiadane figury pozwolą na obłożenie kontraktu przeciwników. Jeśli jednak tak się zdarzy -- natychmiast należy zainkasować wszystkie lewy niezbędne do wpadki.

Problemy obrony zaczynają się przed pierwszym wistem. Wybór karty pierwszego ataku często bywa zadaniem skomplikowanym. Unikajmy zatem pośpiechu. Postarajmy się - na podstawie informacji z licytacji - wyobrazić sobie karty przeciwników i partnera. Jeśli jednak on milczał, to jedynym źródłem danych do analizy są odzywki przeciwników i ostateczny kontrakt, który zapowiedzieli. Na przykład gdy anonsowali oni prosto: 1 bez atu - 3 bez atu, a my mamy w ręku figury o łącznej wartości 13 PC, to możemy mieć pewność, że na żadne walory u partnera nie możemy liczyć - musi on mieć kartę bezwartościową.

Ponieważ liczba sytuacji, które zaistnieją przed pierwszym wyjściem (mamy na myśli przebieg licytacji oraz posiadane karty) jest niezliczona, możemy podać tylko ogólne wskazówki, które warto uwzględnić. I tak

- jeśli partner licytował jakiś kolor, to domniemyamy iż w nim ma on zgrupowanie figur i wychodzimy w ten kolor (przy konfiguracji: figura i blotka lub blotki, pierwszy atak oddajemy figurą),
- gdy przeciwnicy licytowali trzy kolory, to atakujemy w czwarty,
- o ile przeciwnicy licytowali wszystkie kolory, to wychodzimy w jeden z tych, które zgłaszał "dziadek", a rozgrywający nie poparł
- przeciwko grze bez atu atakujemy w swój najdłuższy kolor, a gdy mamy dwa kolory równej długości - w ten, który jest mocniejszy,
- przeciwko grze w kolor - jeśli tylko mamy wychodzimy w singletona lub dubletona, licząc na ewentualną przebitkę w tym kolorze. Uwaga jednak - taki atak ma sens tylko wówczas, kiedy mamy trzy blotki atutowe lub starszą figurę z blotką (blotkami) w atu.

Przedstawiamy teraz tabelę wistów (opracowaną przez Culbertsona), która będzie bardzo użyteczna przy wyborze karty pierwszego wistu.

Przeciwko bez atu, mając

- pełny kolor - gramy z góry,
- AKW5432 lub lepszy kolor - wychodzimy w asa,
- AKD105, AKD32, AKD3 - wychodzimy królem,
- ADW1054, ADW6432 - wychodzimy damą,
- KDW5 (lub więcej) - gramy królem,
- AK7543 - gramy w piątkę, jako czwartą najlepszą kartę w kolorze, o ile jednak mamy boczne dojście, atakujemy figurą,
- KD65432 lub DW65432 - gramy starszą figurą,
- DW1032 (lub więcej blotek) - atakujemy damą,
- AK432, AD432, AW432, KD432 - wistujemy w każdym przypadku trójką, jako czwartą najlepszą kartą w kolorze,
- DW105, KD105, DW95 - wistujemy najstarszą kartą,
- dowolny kolor pięcio- lub sześciokartowy - atakujemy w czwartą kartę od góry tego koloru np. przy D7654 wychodzimy piątką,
- trzy blotki - gramy w najstarszą lub środkową,
- inne możliwości - unikamy wyjścia z konfiguracji DW3, KD5 lub AK5 o ile wykluczona jest długość w tym kolorze u partnera, nie wychodzimy też z dubletonów w rodzaju: figura (as, król lub dama) i blotka.

Uwaga! W przedstawionych tu konfiguracjach koloru blotki podane są przypadkowo - ważna jest nie ich wielkość, a określona liczba. Istotne natomiast jest to, aby atakować czwartą od góry (czwartą najlepszą) kartą w danym kolorze.

Przeciwko grze w kolor, mając

- AKD, AKW lub AK32 atakujemy w asa lub króla - zależnie od zwyczajów w danym gronie grających,
- blotki atu, wistujemy w którąś z nich o ile rozgrywający licytował dwa kolory, a jego partner poparł go tylko w atutowym,
- singletona asa lub dubletona AK atakujemy figurą, z tym, że z konfiguracji AK wistujemy inaczej, niż ustaliliśmy wyjście z AK32. Uwaga! Wist ten dajemy tylko wtedy, gdy partner ma pewne dojście,
- KDW (także w blotkami) - gramy królem,
- As i blotka bądź singleton król w kolorze partnera - wistujemy asem a następnie blotką, w drugim przypadku - królem,
- Singletona - gramy w niego, pod warunkiem posiadania przynajmniej trzech blotek atu lub zatrzymania w kolorze atutowym (np. A5), a także wówczas, gdy możemy liczyć na górne honory u partnera,
- DW10 (także z blotkami) - w damę,
- dowolny sekwens czyli co najmniej trzy kolejne karty - atakujemy w najstarszą kartę, np. z konfiguracji W1098 w waleta,
- KD10 (także z blotkami) - gramy królem,
- asa z blotką w bocznym kolorze i zatrzymanie w atu - gramy w asa, a następnie w blotkę,
- trzy blotki, trzeciego asa lub trzeciego króla atu - gramy najmniejsze atu,
- kolor, który zalicytowaliśmy i został poparty przez partnera - atakujemy w ten kolor,
- W10, DW, W105 - wistujemy w starszą figurę,
- trzy lub cztery blotki w dowolnym kolorze bocznym - gramy w blotkę najstarszą (z czterech) lub środkową (z trzech).

Na koniec kilka użytecznych porad w zakresie dalszej kontynuacji obrony:

- o ile nie mamy własnej koncepcji obrony, kontynuujemy wist w kolor, w który zaatakował nasz partner,

- jeśli rozgrywający gra w jakiś kolor, to my atakujemy - gdy tylko będziemy mieli okazję - w jakiś inny,

- kiedy weźmiemy lewę w środkowej fazie gry, a nie mamy żadnych wskazówek od partnera co do dalszego ataku, ważną przesłanką jest to, co widzimy w dziadku. Mianowicie jeśli karty dziadka leżą po lewej stronie - atakujemy z blotek w ten kolor, w którym leżą na stole figury, może zastaniemy u partnera układ impasowy. O ile karty dziadka leżą z naszej prawej strony, to wistujemy w ten kolor, w którym na stole leżą same blotki. Zmusimy w ten sposób rozgrywającego do bicia wysokimi figurami, gdyż inaczej lewę będzie mógł zdobyć nasz partner na stosunkowo niską kartę.

Podczas obrony bądźmy czujni, abyśmy nie przegapili okazji do obalenia kontraktu przeciwników. Jeżeli w dowolnej fazie gry dojdziemy do ręki to sprawdźmy, czy lewy, które w danym momencie możemy zdobyć (np. mamy wyfortowane blotki w jakimś kolorze) łącznie z lewami, które już wcześniej zainkasowaliśmy wraz z partnerem, nie wystarczą do tego, aby kontrakt rywala został przegrany. W takiej sytuacji, nawet jeśli gra toczy się z kontraktem, nie szukajmy możliwości większej wpadki, lecz natychmiast bierzmy te lewy, które mogą należeć do nas, byleby tylko przeciwnicy byli **BEZ JEDNEJ**.

Lekcja 15: Zapis brydżowy

Kurs brydża pod redakcją Władysława Izdebskiego

Nawet wśród graczy z pewnym stażem spotyka się osoby, które siadając do gry zapowiadają "ale na zapisie to ja się nie znam". Jest to efekt przekonania, że zapis brydżowy to coś trudnego i skomplikowanego. Tymczasem jest to sprawa naprawdę prosta i po w miarę uważnej lekturze tego tekstu zapewne nie będziesz miał trudności z prowadzeniem zapisu brydżowego.

Zacznijmy od ogólnego wstępu. Zapis w brydżu przechodził różne ewolucje. Obecnie cały świat gra zapisem contract, nazywanym również międzynarodowym. Tylko jeszcze u nas utrzymuje się tzw. zapis polski oraz jego odmiana - plebiscytowy.

Niezależnie jednak od zapisu, zasady gry są te same. Różna może być tylko kalkulacja. Znaczenie odzywek jest bowiem zawsze to samo, identyczne reguły obowiązują podczas rozgrywki i obrony, czyli wistu. Omówimy tu najczęściej używany zapis międzynarodowy i związaną z tym zapisem kalkulację. Chodzi na przykład o to, że za zadeklarowanie wysokiego kontraktu przewidziane są specjalne premie. Jeżeli jednak tego kontraktu nie zrealizujesz, to nie tylko, że tobie nie zapisze się żadnej premii, ale jeszcze otrzymają punkty przeciwnicy.

Zapis prowadzi jeden z graczy na kartce papieru (są też bloczki ze specjalnymi drukami) podzielonej wg poniższego wzoru:

MyOni

Linia pionowa oddziela dwie strony zapisu, przeznaczone na premie dla obu par.

Uwaga! W brydżu są tylko punkty dodatnie - dlatego możemy mówić o premiach. Linia pozioma, zwana pospolicie "kreską" rozgranicza premie, które otrzymujemy za realizację zapowiedzianych kontraktów (zapisujemy je zawsze pod kreską) i te pozostałe, które możemy otrzymać z wielu innych powodów (zapisujemy je nad kreską).

Zajmijmy się najpierw tym, co pisze się pod kreską, czyli premiami za lewy w zapowiedzianym i zrealizowanym kontrakcie.

Uwaga! Liczą się tylko - tak jak w licytacji - lewy powyżej początkowych sześciu.

Premie za takie lewy są następujące:

- w kolorze młodszym (trefle lub kara) - po 20 pkt.
- w kolorze starszym (piki lub kiery) - po 30 pkt.
- bez atu - 40 pkt. za pierwszą lewę i po 30 pkt. za każdą następną.

Przykłady. Zadeklarowaliśmy kontrakt 1♠ i wzięliśmy siedem lew. Piszemy po stronie My 30 pod kreską, liczy się bowiem tylko jedna lewa, gdyż tyle wzięliśmy ponad sześć.

Przeciwnicy zadeklarowali kontrakt 2♥. Wzięli lew dziewięć. Za lewy zapowiedziane kontraktem pisze się im pod kreską 2 x 30 czyli 60 pkt., za nadróbkę - zapisujemy nad kreską.

Zapamiętaj: tak jak przy podejmowaniu zobowiązań podajemy liczbę lew ponad sześć (np. "dwa piki" oznacza w licytacji deklarację wzięcia ośmiu lew), tak i przy zapisie premię za lewy zaczynamy liczyć począwszy od lewy siódmej.

Przykład. Zapowiedzieliśmy kontrakt sześć pik, ale wzięliśmy jedenaście lew, czyli do zrealizowania kontraktu zabrakło nam jednej lewy. Nam nic się nie zapisuje, premię natomiast otrzymują przeciwnicy. Jaka? O tym za chwilę.

Zapis pod kreską ma istotnie znaczenie dla przebiegu gry.

Otóż za uzyskanie pod kreską 100 pkt. zalicza się parze dograną, a za następne 100 pkt. - robra. Tak więc, aby skończyć robra, należy zdobyć dwie dograne (pierwszą nazywamy "partią"). Obojętne jest, czy zapiszemy je za jeden kontrakt, np. za zrealizowane 3 BA (100), za 4♣ (120), za 5♦ (100) czy też za 7 BA (220), lub też za kilka kolejnych, niższych gier. A więc dograną zaliczymy również, gdy zagramy najpierw 2 BA, a potem 3 DD, bowiem suma punktów za te dwie gry da nam 130 pkt. (za 2 BA - 70 i 3♦ - 60).

Uwaga! Nawet zapis ponad 200 daje nam tylko jedną dograną! Drugą musimy osiągnąć następnym rozdaniem lub też kilkoma rozdaniem.

Zrobienie dogranej (partii) zaznacza się przez podkreślenie obu zapisów pod kreską, tak że walkę o dograną obie strony zaczynają od zera. To znaczy, że jeżeli mieliśmy pod kreską 60, a przeciwnicy zrobili partię, to my musimy - dla zdobycia dogranej - zyskać całe 100 pkt., gdyż tamten zapis nie zostanie uwzględniony.

Dlatego warto zapamiętać, że jeżeli nie mamy zapisu częściowego pod kreską, to dograną możemy uzyskać dzięki następującym kontraktom:

- 3 BA
- 4♥ lub 4♠
- 5♣ lub 5♦

należy podjąć zobowiązanie na tej wysokości. Zatrzymanie się z dobrą kartą na wysokości na przykład 2♣ spowoduje, że mimo wzięcia dziesięciu lew zapiszemy jedynie pod kreską 60 i drugie tyle nad kreską, ale dogranej nie zrobimy.

Z drugiej jednak strony, jeżeli zgłosimy 4♣, a nie weźmiemy dziesięciu lew, nie tylko przeciwnicy zapiszą premię za naszą wpadkę, ale stracimy też zapis częściowy, który mogliśmy uzyskać grając 2♣. Zapis ten jest o tyle ważny, że ułatwia zdobycie dogranej w następnym rozdaniu, kiedy to już nie musimy wysoko licytować.

Wspomnieliśmy już, że jeżeli rozgrywający nie zrealizuje kontraktu, przeciwnicy piszą sobie premię za wpadki. Za każdą brakującą lewę premia dla przeciwników wynosi 50 pkt., jeżeli licytujący walczyli o pierwszą dograną (partię) i 100 pkt. - gdy starali się ukończyć robra (byli już po partii). Premie za wpadki przeciwników zapisujemy nad kreską. W przypadku kontry wpadki kosztują: pierwsza 100, druga i trzecia po 200, a następne po 300 pkt. przed partią, Po partii - pierwsza 200, a następne po 300 pkt.

Nad kreską zapisujemy też premie za nadróbki, szlemiki, koronki (t.j. cztery lub pięć honorów na jednej ręce). Wielkość tych premii wynosi:

- za wygraną zaliczowanego szlemika 500 - przed partią, 750 - po partii
- za wygraną zaliczowanego szlema 1000 - przed partią, 1500 - po partii
- za 4 honory w jednym ręku - 100
- za 5 honorów w jednym ręku - 150
- za ukończenie robra 500 - jeśli przeciwnicy mają partię, 700 - jeśli przeciwnicy nie mają partii.
- Ponadto kara za nieudaną kontrę wynosi 50, a w razie rekontry - 100 pkt.

Po zakończeniu robra, czyli wówczas kiedy jedna ze stron osiągnie dwie dograne, następuje rozliczenie. Polega ono na zsumowaniu wszystkich zapisów po obu stronach oddzielnie, niezależnie od tego, czy są pod, czy nad kreską. Różnica tych sum (saldo) podzielona przez 100 (z zaokrągleniem do całości) stanowi liczbę punktów wygranych przez jedną parę, a przegranych przez drugą.

Proponujemy teraz sprawdzian, czy przyswoiliście sobie wiedzę o brydżowym zapisie. Weź kartkę papieru, narysuj krzyż, zaznacz My i Oni. Teraz, korzystając z tabeli zapisów zanotuj premie za poniższe gry (numerację przy zapisach wprowadzamy tylko w naszym przykładzie, dla ułatwienia późniejszej kontroli). Wszystko przygotowane? No to zanotuj:

- Graliśmy trzy bez atu i do realizacji kontraktu zabrakło nam jednej lewy (1)
- Przeciwnicy zaliczyli dwa kier i wzięli dziewięć lew (2)
- My zapowiedzieliśmy kontrakt sześć pik, ale wzięliśmy tylko jedenaście lew. Mieliśmy natomiast na jednym ręku pięć honorów (koronę) w kolorze atutowym (3)
- Przeciwnicy zaliczyli trzy karo i wzięli jedenaście lew (4)
- My zaliczyliśmy dwa bez atu i kontrakt został zrealizowany bez nadróbek (5)
- Przeciwnicy zaliczyli trzy bez atu, które my skontrolowaliśmy. Zdobyli tylko siedem lew, czyli wpadli bez dwóch (6)
- Przeciwnicy zaliczyli trzy kier i wzięli dziewięć lew (7)
- My zaliczyliśmy sześć karo i kontrakt ten zrealizowaliśmy bez nadróbek (8)
- Zaliczyliśmy cztery kier, ale do wykonania zobowiązania zabrakło nam dwóch lew (wzięliśmy osiem) (9)
- Przeciwnicy zaliczyli jedno bez atu i wpadli bez jednej, ale z kontrą (10)
- Przeciwnicy zaliczyli dwa bez atu i zainkasowali osiem lew, a rozgrywający miał na ręku cztery asy (11)
- Zaliczyliśmy trzy bez atu i kontrakt ten został dokładnie zrealizowany (12)

Porównajmy teraz nasze zapisy. Rober ten powinien być zanotowany w następujący sposób:

My	Oni
	150 (11)
500 (12)	200 (9)
200 (10)	40 (4)
500 (8)	50 (8)
500 (6)	30 (2)
150 (3)	50 (1)
	60 (2)
	60 (4)
	dograna
70 (5)	
120 (8)	90 (7)
dograna	
100 (12)	70 (11)
rober	
2140	800
-800	
+13 pkt.	

Jeżeli przy pierwszej próbie zrobisz mniej niż trzy błędy, zapisując tak skomplikowanego robra, to wynik jest bardzo dobry. Po niewielkim treningu zostaniesz mistrzem w zapisie brydżowym. Jeżeli błędów było więcej, to radzimy powtórkę tego rozdziału, ale... po odpoczynku.

Znajomość zapisu jest bardzo potrzebna nie tylko po to, żeby orientować się, co trzeba grać, aby uzyskać dograną i skończyć robra. W niektórych sytuacjach, kiedy toczy się licytacja dwustronna, możesz - dzięki znajomości zapisu - przekalkulować, co przyniesie *większy zapis* - własna gra, czy gra przeciwników z naszą kontra.

Szczególnie, gdy przeciwnicy mają już partię i grają na robra, a my jeszcze partii nie mamy, kontra na ich kontrakt może być bardzo opłacalna.

Z drugiej strony, może opłacać się przelicytować przeciwników i grać wyżej, nawet wpadając z kontra, jeżeli w ten sposób uniemożliwiamy przeciwnikom skończenie partii czy robra.