

PROBLEM 9

Mecz; obie strony po partii, rozd. S.

S otworzył 1BA (15-17 PC), Twój partner (W) spasował, N zgłosił 2♥ - transfer na piki i przyszła kolej Twojej licytacji.

Co licytujesz z kartą?

E: ♠ A D 6
♥ W 9 7 5
♦ A D 5
♣ 10 3 2

Odp.: Mimo że jesteś posiadaczem 13 punktów honorowych, to każda Twoja akcja - poza pasem - może się skończyć tragicznie. Oprócz pasa nie masz żadnej rozsądnej odzywki, gdyż kontra w tej sekwencji (2♥ - sztuczne) jest karna i służy do wskazania wistu, analogicznie jak kontra na pytanie Staymana 2♣.

Po Twoim pasie S posłusznie zgłosił 2♠, a N podniósł ten kolor do wysokości czterech.

W	N	E	S
—	—	—	1 BA
pas	2♥	pas	2♠
pas	4♠	pas...	

Twój partner zawistował damą trefl.

♠ K W 10 9 7 5
♥ 8 4
♦ W 10 8
♣ K 4

	N	♠ A D 6
W	E	♥ W 9 7 5
	S	♦ A D 5
		♣ 10 3 2

Rozgrywający zadysponował szybko blotkę trefl ze stołu, lecz Ty nie spiesz się z dołożeniem karty pierwszej lewy, masz przecież prawo zrobić plan obrony.

Jakie są Twoje wnioski z wist i licytacji?

Odp.: Sumując punkty ujawnione wistem, dziadka i własne, łatwo stwierdzisz, że **S** jest posiadaczem wszystkich pozostałych figur.

Ile masz lew defensywnych?

Odp.: Tylko trzy: as i dama atu oraz as karo.

Ile lew ma rozgrywający?

Odp.: Cztery pikowe, trzy kierowe, jedną karową i dwie treflowe - razem dziesięć lew.

Czy rzucasz ręcznik na stół poddając grę?

Odp.: W sytuacji, gdy nie widać technicznej możliwości uzyskania brakującej lewy, sięgaj po broń atomową - psychologię!

Niewątpliwie rozgrywający za chwilę zagra pika na impas. Musisz być przygotowany na to zagranie.

Czy już wiesz, jaką niespodziankę masz sprawić rozgrywającemu?

Odp.: Należy pierwszą lewę pikową wziąć asem. W ten sposób przekonasz rozgrywającego, że dama atu jest w impasie.

A potem?

Odp.: Należy zagrać asa oraz piątkę karo. To zagranie powinno zasugerować rozgrywającemu groźbę przebitki - drugi as karo u E.

Jesteś gotowy do dalszej gry, dołóż kartę pierwszej lewy - dwójkę trefl.

S, zgodnie z naszymi przewidywaniami, zagrał w drugiej lewie ósemkę pik z ręki dokładając ze stołu piątkę. Ty sprawnie zabiłeś asem i zagrałeś asa, piątkę karo.

Rozgrywający zadumał się i... zabił królem. Widać doszedł do wniosku, że nie odda lewy atutowej, a tym samym może pozwolić sobie na oddanie dwóch kar.

♠ 3 2	♠ K W 10 9 7 5	♠ A D 6			
♥ 10 6 2	♥ 8 4	♥ W 9 7 5			
♦ 9 3 2	♦ W 10 8	♦ A D 5			
♣ D W 9 8 7	♣ K 4	♣ 10 3 2			
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	
N					
W E					
S					
	♠ 8 4				
	♥ A K D 3				
	♦ K 7 6 4				
	♣ A 6 5				

Autentycznym bohaterem tego rozdania był amerykański champion Mike Passel. Gdy M. Passel - po ponownym impasie pikowym - brał lewy na damę pik i damę karo, rozgrywający ze zdumienia przecierał oczy. A przecież wystarczyło przed powtórny impasem pikowym zagrać trzy razy kiery i pozbyć się ze stołu kara, by unikać tej przykrej niespodzianki.

Zapamiętaj!

- Zagrania psychologiczne muszą być wykonywane z pełną swobodą. (W tym rozdaniu namysł przy dokładaniu asa pik mógłby wzbudzić podejrzenia rozgrywającego.)
- Najlepszym momentem do zrobienia planu obrony jest pierwsza lewa. Później, gdy kolejne lewy ujawnią nowe informacje, plan ten powinien być tylko korygowany. (*wi*)