

Wstęp

Pierwszym krokiem do ustalenia najlepszej rozgrywki czy obrony jest zgromadzenie informacji zaczerpniętych z licytacji, pierwszego wistu oraz dalszych działań graczy. Utworzony na tej bazie obraz rozdania często pozwoli znaleźć zaskakujące proste rozwiązanie problemu.

Pamiętaj o tym zawsze

1. Pierwsza lewa to najważniejszy moment na namysł.
2. Policz swoje pewne lewy.
3. Policz lewy przegrywające.
4. Wyciągnij wnioski z licytacji – z odzywek, które były, a także z tych, które być mogły (wnioskowanie negatywne).
5. Wyciągnij wnioski z pierwszego wistu.
6. Licz punkty, lewy własne i przeciwnika, aż do wyliczenia zakrytych rąk.

Licząc i analizując, powinieneś wciągnąć się w procesy myślowe typu:

– Ciekawe, dlaczego **E** nie zawistował asem pik? Nie ma zapewne asa z królem.

– **E** spasował na otwarcie partnera. Ma mniej niż 7 PC.

– Dlaczego oni nie zalicytowali pików? Mają przecież 20 PC i 10 pików. Z pewnością punkty muszą być podzielone równo i żaden z nich nie ma układowej ręki.

Myśląc w ten sposób, możemy często dojść do zdumiewających wniosków. Czasami będziesz mógł powiedzieć, gdzie znajduje się brakujący as, król i dama, nim zadysponujesz kartę pierwszej lewy.

Kiedy rozgrywasz kontrakt kolorowy, powinieneś uzmysłwić sobie następujące fakty:

– obrońca, który zawistował blotką, na pewno nie posiada sekwensu typu A-K, K-D-W, D-W-10, itp.

- Niezwykle rzadko obrońca wistuje spod asa na gry kolorowe, prawie nigdy na pierwszym wiście.
- Gracz otwierający ma zwykle 12 lub więcej PC.
- Licytujący bez atu ma prawdopodobnie rękę zrównoważoną, dosyć ściśle zlimitowaną co do siły.

Zasady te są proste, ale ważne byś nie zapominał o nich w trakcie rozgrywki i wistu.

Przećwiczmy to na konkretnym rozdaniu.

Mecz; obie po,	♠ A D 9 4									
rozd. S.	♥ D 2									
	♦ W 2									
	♣ D W 10 7 5									
♠ 6 5	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S	
		N								
W			E							
		S								
♥ A K 9 3										
♦ D 10 8 5										
♣ 6 4 3										

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

¹ 15-17 PC; ² stayman; ³ cztery piki, brak czterech kierów

Zagrałeś ♥A (wist odmienny, zrzutki odwrotne), partner dołożył siódmkę, a rozgrywający ósemkę. Zastanów się nad dalszą obroną.

Rozwiązanie

Wnioski

1. Jeśli policzymy miltony, to dla partnera pozostaje góra 4 PC. Może to być as w kolorze młodszym lub ♠K (ewentualnie ♠K W x – ale tym przypadkiem nie musimy się zajmować).

2. Nawet wyęzając wzrok, nie sposób dojrzeć kładącą lewą na figurę, może nią być tylko lewa przebitkowa. W drugiej lewej zagraj w trefla!

Oto całe rozdanie:

♠ 6 5	♠ A D 9 4	♠ K 7 3									
♥ A K 9 3	♥ D 2	♥ 10 7 6 5 4									
♦ D 10 8 5	♦ W 2	♦ 7 6 4 3									
♣ 6 4 3	♣ D W 10 7 5	♣ 9									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">W</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table>		N		W		E		S		
	N										
W		E									
	S										
	♠ W 10 8 2										
	♥ W 8										
	♦ A K 9										
	♣ A K 8 2										

Gdy partner weźmie lewą na króla pik, skomunikuje się z tobą kierami, a Ty pošlesz trefla do przebitki.

Rozwiązanie problemu stało się niezwykle proste, gdy tylko policzyliśmy potencjalne miliony partnera.