



CYKL SZKOLENIOWY „DANUSIA UCZY”

Teoria – 8 lutego | Turniej na podstawie teorii – 14 lutego

WITAM WAS SERDECZNIE NA WYKŁADZIE Z CYKLU SZKOLENIOWEGO „DANUSIA UCZY” 😊.

Moje wykłady mają na celu poprawienie Waszych umiejętności i usystematyzowanie posiadanej już wiedzy. Wykłady będą zamieszczane na stronie PAB w każdy poniedziałek. Następnie w niedzielę o 10:30 na platformie Real Bridge będzie rozgrywany turniej na ułożonych przeze mnie rozdaniach z wykorzystaniem zdobytej na wykładach wiedzy. Jeszcze tego samego dnia otrzymacie na maila analizę rozdań. Dodatkowo po turnieju będziemy spotykać się w meeting roomie i omawiać rozdania, które sprawiły Wam najwięcej problemów (godzina spotkania zostanie podana w mailu wraz z linkiem do turnieju).

Zachęcam Was serdecznie do kierowania pomysłów dotyczących tematów, które chcielibyście przerobić w lutym na mojego maila: **danutakazmucha@gmail.com**.

Trudna sztuka rozgrywki

Rozgrywka to jeden z trudniejszych elementów gry w brydża. Dlaczego? Ponieważ wymaga zebrania wielu informacji i ciągłego analizowania poczynań obrońców. Każdy, kto staje się rozgrywającym w rozdaniu, powinien w momencie ujrzenia dziadka przygotować plan rozgrywki, który może ewoluować wraz z kolejnymi lewami. Co bierzemy pod uwagę w układaniu planu rozgrywki?

Po pierwsze powinniśmy wiedzieć, ile lew potrzebujemy by zrealizować zapowiedziany kontrakt. Musimy policzyć, ile mamy pewnych lew. Na rozdanie możemy też spojrzeć pod kątem lew przegrywających, jeśli ma to nam ułatwić zaplanowanie rozgrywki. Jeśli brakuje nam lew do realizacji kontraktu, to powinniśmy się zastanowić skąd ewentualnie można je wziąć. Oprócz tego należy przeanalizować przebieg licytacji: czy przeciwnicy pasowali czy interweniowali. Jeśli interweniowali, to co z tego wynika? Ważne jest także obserwowanie rzutek obrońców i sygnałów, które próbują sobie wzajemnie przekazać.

Rozgrywka – analiza licytacji

Licytacja przebiega:

N	E	S	W
pas	1♠	pas	4♠
pas	pas	pas	

Co wiemy z licytacji?

N spasował, więc możemy założyć, że ma mniej niż 12 punktów – z 12 punktami z pewnością coś by otworzył. N prawdopodobnie nie ma także karty, z którą otworzyłby precision, multi, podlimitową dwukolorówką 55, blokiem na wysokości 3 itd. 😊.

Gracz S również nic nie licytował, więc możemy przyjąć założenie, że nie powinien mieć na przykład takiej karty: ♠x ♥KDxx ♦Axxx ♣Kxxx, bo dałby wówczas kontrę wywoławczą, a nie pas. Tak samo nie spodziewamy się u niego karty: ♠x ♥KDWxxxx ♦xxx ♣xx, bo zakładamy, że z taką kartą skoczyłby w 3♥.

Jeśli w trakcie rozdania N ujawni 10 punktów, to wiadomo, że jeśli mamy obustronny impas damy w treflach, to tej damy powinniśmy szukać u S – N mając dodatkowo ♣D miałby 12 punktów, z którymi zalicytowałby coś innego niż pas na pierwszej ręce.

Rozgrywka – analiza licytacji

Przebieg licytacji:

E	S	W	N
2♦*	2♥	pas	4♥
pas	pas	pas	

*minimulti, 6-kart starszy 6-10(11) punktów

Z licytacji wiemy, że E ma 6 pików i maksymalnie 11 punktów (jeśli 11, to niespecjalnej urody, bo z ładnymi 11 otworzyłby 1♠😊). Widząc swoje i dziadka karty możemy zatem policzyć, ile W ma kart w pikach. Jeśli mamy razem 6 pików, to W ma singla pik: $13 - 6 (u E) - 6 (NS) = 1 u W$.

Rozgrywka – analiza licytacji

♠42

♥W1053

♦742

♣A1063

N

W

E

S

♠AKW8653

♥A6

♦A8

♣53

Licytacja:

W	N	E	S
2BA*	pas	3♦	4♠
pas	pas	pas	

*55 na młodych, 6-10(11) punktów

Wist: ♦K

Wiemy, że W ma układ 55 na młodych, więc mieszczą mu się maksymalnie 3 karty w kolorach starszych, czyli w kierach i pikach. Mając w karach asa, wiemy, że wist w ♦K nastąpił z ♦KD. Poza pikami mamy 3 pewne lewy – 3 asy. Musimy zatem wziąć 7 lew pikowych by zapewnić sobie realizację kontraktu (nie widać perspektyw na dodatkową lewą w bocznych kolorach). Największe szanse daje ściągnięcie ♠A (zabezpieczamy się przed singlową ♠D u W), dojście do stołu ♣A i impas ♠D u E. Dlaczego tak należy zagrać? Bo wiemy, że W ma mniej kart w kierach i pikach niż E, czyli większa szansa, że E jest posiadaczem ♠D☺.

Rozgrywka – analiza licytacji

♠ KW84
 ♥ A10965
 ♦ 10
 ♣ W64
 N
 W E
 S
 ♠ AD4
 ♥ KW32
 ♦ AD
 ♣ 9532

Licytacja:

W	N	E	S
1BA*	2♣**	pas	4♥
pas	pas	pas	

*15-17

**kolory starsze

Wist: ♣A, ♣K, ♣D (E dokłada za każdym razem trefle) i ♠10

Robimy przegląd sytuacji: mamy 4 lewy pikowe, 1 karową i musimy wziąć 5 atutowych, żeby zrealizować końcówkę. Czyli nie możemy sobie pozwolić na oddanie lewy na ♥D. Liczymy, ile mamy punktów na linii: 9 w dziadku i 16 w ręce = 25. Zostaje 15, które należy przyporządkować otwierającemu 1BA (bez ♥D W miałby 13 punktów, czyli nie otworzyłby 1BA). Bijemy pika asem i gramy ♥K i ♥W, którego puszcza wkoło, jeśli od W nie pojawi się za drugim razem ♥D.

Manewry rozgrywkowe – eliminacja i wpustka

Eliminacja to sposób rozgrywki, polegający na odebraniu („wyeliminowaniu”) obrońcy kart, którymi może odejść bez straty lewy, a następnie **wpuszczenie** go do ręki. Pozbawiony kart bezpiecznego odejścia obrońca musi wyjść w kartę, której zagranie spowoduje stratę lewy.

Przykład 1: S otworzył 1♥ i NS doszli do 4♥. WE pasowali.

♠A93		
♥D1097		
♦D65		
♣AK2		
	N	
W		E
	S	
♠K4		
♥AKW32		
♦W87		
♣754		

Wist nastąpił w ♣D. Liczymy pewne lewy – 2 pikowe, 5 kierowych, 2 treflowe = 9. Brakuje nam jednej lewy, którą możemy zdobyć w karach. Jednak rozgrywając samemu kara mała szansa, że weźmiemy lewę w tym kolorze. Pomóc nam w tym może eliminacja. Wist treflowy bijemy asem. Ściągamy 2 razy atu (podzieliły się 2-2). Następnie gramy ♠K, pika do ♠A i trzeciego pika przebijamy. Ściągamy teraz ♣K i gramy trefla. Obojętnie, który obrońca weźmie, to musi nam albo rozegrać kolor karowy albo wyjść pod podwójny renons (wtedy zrzucimy z którejś ręki przegrywające karo, a w drugiej przebijemy).

Manewry rozgrywkowe – eliminacja i wpustka

Przykład 2: S rozgrywa 2♥, przeciwnicy cały czas pasowali.

♠ W82

♥ KD94

♦ 974

♣ A52

N

W

E

S

♠ D65

♥ A10732

♦ K65

♣ K8

Wist: ♣W

Liczymy nasze lewy – 5 kierowych, 2 treflowe = 7. W karach możemy zdobyć dodatkową lewę, jeśli ♦A jest przed ♦K. Dodatkową lewę mogą nam także dostarczyć piki. Nasze szanse wzięcia 8 lew można zwiększyć do 100% grając na eliminację. Bierzymy pierwszą lewę ♣K. Gramy kiera do króla (obaj obrońcy dołożyli) i kiera do asa. Założmy, że się podzieliły 2-2. Teraz trefl do asa, trefla przebijamy. Dochodzimy ♥9 do stołu i gramy blotkę karo do króla. Nawet jeśli ♦A jest u W, to kontrakt jest pewny. Obrońcy wezmą 3 lewy karowe i będą musieli dać nam lewę pikową lub wyjść pod podwójny renons.

Manewry rozgrywkowe – eliminacja i wpustka

Przykład 3: 6♠ z ręki N po wiście ♦D

♠KD1087

♥A54

♦76

♣643

N

W E

S

♠AW9654

♥6

♦AK5

♣AD10

Liczymy lewy – 6 pikowych, 1 kierowa, 2 karowe + 1 przebitka kara w ręce od krótszych atutów i 1 treflowa = 11 lew. Dodatkowej lewy będziemy poszukiwać w treflach. Kontrakt jest 100%, jeśli dokonamy wcześniej eliminacji. Bijemy pierwszą lewą asem. Gramy pika do króla (podzieliły się 1-1), ♥A, kiera przebijamy, ♦K, karo przebijamy, przebijamy kiera, dochodzimy pikiem do ręki i gramy stamtąd trefla do ♣10. Jeśli W weźmie waletem, to musi wyjść do naszych wideł treflowych lub pod podwójny renons. Jeśli W weźmie królem, to trefle są dobre. Jeśli utrzymamy się ♣10, to cofamy się pikiem do ręki i gramy trefla do damy z zamiarem wzięcia 13 lew, jeśli ♣KW jest u E. Zauważcie, że gdybyśmy nie wyeliminowali kierów i kar, tylko zegrali od razu trefla do 10, to przegralibyśmy kontrakt, gdyby okazało się, że W ma ♣KWx.



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ!