

5. RĘCE PRZYKŁADOWE

5.1. WSZYSTKIE SEKWENCJE Z KONTRĄ WYWOŁAWCZĄ

Ta sekcja pokazuje przykłady zastosowania kontry wywoławczej. Ma to na celu pokazanie ci, o czym ty i twój partner powinniście myśleć, kiedy rozwija się licytacja. Może okazać się, że licytujecie konstruktywnie z myślą o końcówce. Może okazać się, że bierzecie udział w walce o zapis częściowy. Być może należy skontrować przeciwników. Skąd to można wiedzieć? I jeżeli to twój partner kontruje, czy należy spasować?

W tych przykładach za każdym razem zajmować będziesz pozycję S. Po pierwsze musisz zastanowić się nad tym, co robi N. Niektóre z przykładów w tej sekcji wymagają właściwej oceny karty. Ale nie wszystkie. Wiele wymaga tego, abyś prawidłowo zinterpretował licytację partnera. Następnie po tym, jak zdecydujesz, co ma on na myśli, poweźmiesz decyzję, co w związku z tym powinieneś zrobić ty.

1. WE po partii			
W	N	E	S
—	—	1 ♣	ctr.
1 ♥	1 ♠	2 ♣	pas
3 ♣	3 ♦	pas	?

Co pokazuje 1♠? Ile punktów? Ile pików?

Co pokazuje 3♦? Ile punktów? Ile kar? Ile pików?

Co powinieneś zalicytować?

♠ K D 7

♥ A K 6 3

♦ D 10 4

♣ 7 6 3

Pasuj. 1♠ zawodnika N pokazało cztery lub pięć pików i około 6 punktów. Jego odzywka 3♦ wskazuje na 1 czy 2 dodatkowe punkty i obiecuje cztery lub więcej kar. Zaprzecza również posiadaniu pięciu pików. Gdyby N miał pięć pików, powtórzyłby je. Po co miałyby zgłaszać kolor młodszy na wysokości trzech, jeśli mógł powtórzyć pięciokartowy kolor pikowy? Na ma cztery piki i cztery lub pięć kar. Jego możliwa ręka to:

♠ W 10 6 3	N S	♠ K D 7
♥ W 4		♥ A K 6 3
♦ A W 9 8 3		♦ D 10 4
♣ 9 8		♣ 7 6 3

2. Obie przed partią

W	N	E	S
—	—	1 ♦	ktr.
1 ♥	1 ♠	2 ♦	pas
pas	2 ♠	3 ♦	?

Co pokazuje 1♠? Ile punktów? Ile pików?

Co pokazuje 2♠? Ile punktów? Ile pików?

Co powinnięś zalicytować?

♠ A D 6
♥ A K 7 3
♦ 7 3
♣ D 9 4 3

Pas. Licytacja jest okropnością. Kiedy partner zalicytował 1♠, obiecał cztery piki i być może tylko pięć punktów. Jego odzywka 2♠ nie obiecuje pięciu pików. Może mieć pięć, ale jest tak samo prawdopodobne, że ma cztery oraz 1 czy 2 punkty więcej. 2♠ to próba przepchnięcia WE oczko wyżej. Jesteś z tego bardzo zadowolony. Masz dwie lewy kierowe, być może kierową przebitkę, jedną lub dwie lewy pikowe i figurę w treflach. N może mieć jedną z tych dwóch rąk:

N₁:	N₂:	N S	♠ A D 6
♠ W 9 5 4 3	♠ K 10 8 2		♥ A K 7 3
♥ 8 4	♥ 8 4		♦ 7 3
♦ W 9 2	♦ 9 6 2		♣ D 9 4 3
♣ K 10 5	♣ K W 7 2		

Pierwsza ręka zawiera pięć pików. Kiedy masz pięciokartowy kolor starszy, a partner kontruje, powinieneś walczyć do wysokości dwóch, o ile nie masz zupełnego zera. Druga ręka jest warta licytacji ze względu na swoją siłę.

3. NS po partii

W	N	E	S
1 ♥	ktr.	4 ♥	?

♠ A 6
♥ 6 3 2
♦ K W 7 6
♣ D 8 7 2

Kontra. To kontra na punkty. N ma zazwyczaj 12 lub więcej mil-tonów, a ty masz ich 10. Macie więcej niż oni. Kontruj z nadzieją na obkładkę. Nie zrobisz na tym kokosów, ale jeśli wpadną, może da im to do myślenia. ZAUWAŻ, że jeżeli na tym poziomie stosowałbyś kontrę-odpowiedź, także byś skontrował.

4. Obie po partii

W	N	E	S
1 ♥	ktr.	pas	1 ♠
pas	2 ♠	pas	?

Co pokazuje 2♠? Ile punktów? Ile pików?

To, co zalicytujesz, zależy od znaczenia odzywki 2♠.

♠ D 10 5 4
 ♥ 8 6 5 2
 ♦ A W 5
 ♣ 3 2

Kontra N, a następnie podniesienie do 2♠ pokazuje tradycyjnie 16-18 punktów przeliczeniowych. Niektórzy mogą wymagać punktu więcej. W imię bezpieczeństwa powinieneś kierować się tą wskazówką. W imię wygrywania, powinieneś być gotowym podnosić do 2♠ z kartą nieco słabszą niż 16 punktów, o ile tylko masz cztery atuty i dobrej jakości punkty.

Zalicytuj 3♣. To porządna ręka. Mógłbyś mieć nieco więcej, ale nie wiele. Powinieneś zgłosić 3♣, aby sprawdzić, czy N ma maksimum. Poniechanie licytacji z tą kartą tylko zachęci N do licytowania wyżej w przyszłości. Jeżeli będziesz licytował to, co masz w karcie, N będzie ci ufał i nie będzie przelicytowywał, chcąc zrekompensować twój zwyczaj niedolicytowania.

5. WE po partii

W	N	E	S
1 ♠	ktr.	3 ♠	?

Co oznacza według ciebie 3♣ gracza E? Co licytujesz?

♠ 6 5
 ♥ 3
 ♦ K 8 7 6 2
 ♣ K D 7 6 2

Obecnie jest standardem ustalenie, że skaczące uzgodnienie koloru oznacza słabą rękę z czterema lub większą liczbą atutów oraz układem. Gracz E, mając kartę z fitem, może rozpocząć od rekontry lub też użyć 2BA Jordana, gdy ma cztery atuty w sile minimum inwitu.

Ręka S woła o kontrę-odpowieź. Jeżeli stosujesz tę konwencję na tej wysokości, kontra oznacza obydwie młodsze kolory i siłę wystarczającą na licytację na wysokości czterech. Jeżeli nie stosujesz tej odzywki, musisz zgadnąć, co zalicytować. Gdybyś miał tylko jeden kolor młodszy, zalicytowałbyś go, gdyby twoja ręka była dostatecznie silna. Na przykład:

♠ 8 7 4
 ♥ 7 4
 ♦ K D 10 8 3
 ♣ K 9 4

Tylko z jednym kolorem powinieneś licytować 4♦.

6. Obie przed partią

W	N	E	S
1 ♣	pas	1 BA	pas
2 ♣	ltr.	pas	?

N najpierw spasował, a następnie skontrował 2♣. Co ma i jakie są jego intencje?

Co licytujesz?

♠ D W 7 6
 ♥ A 5 2
 ♦ D 7 2
 ♣ 9 8 2

Zalicytuj 2♠. Danie właściwej odzywki wymaga prawidłowego zinterpretowania kontr. Kiedy przeciwnik powtarza swój kolor, większość kontr jest karnych. Ta jednak jest wyjątkiem. Kiedy otwierający licytuje i powtarza kolor młodszy po odpowiedzi 1BA, kontra jest wywoławcza. Założenie to opiera się na fakcie, że przeciwnicy mają fit. Kontra partnera jest wywoławcza. Ponieważ spasował na 1♣, widać, że nie ma dobrej ręki. Oto przeciętna karta na tę licytację:

♠ K 8 4 3
 ♥ D W 8 3
 ♦ K 9 8 3
 ♣ 10

N	S
---	---

♠ D W 7 6
 ♥ A 5 2
 ♦ D 7 2
 ♣ 9 8 2