

2.6. ROSNĄCA I MALEJĄCA WARTOŚĆ RĘKI

Panta rhei

Wszystko na świecie

jest zmienne, płynne, nietrwale.

Heraklit

Ta filozoficzna prawda obowiązuje także w brydżu, a w szczególności w licytacji. Mówiliśmy już o tym, teraz pogłębimy nieco tę wiedzę.

Podnosimy karty:

♠ K 8 5 4

♥ K 10 4

♦ 6 4

♣ W 8 7 6

Jak na razie, nasza ręka warta jest jakieś 7-8 pkt. Niewielki plus stanowi obecność honorów w kolorach czterokartowych oraz dziesiątka przy królu kier. Ręce z drugorzędnymi wartościami bywają zazwyczaj trudne do wyceny we wczesnej fazie licytacji. Poczekajmy jednak na rozwój wypadków. O, jest właśnie dobra wiadomość. Partner (**W**) otworzył 1♠.

♠ K 8 5 4

♥ K 10 4

♦ 6 4

♣ W 8 7 6

♠K i czwarta karta w tym kolorze nabierają blasku. Różnica między trzema a czterema atutami jest istotna, prawie na pewno przekłada się na punkt. Po znalezieniu fitu korzystniej wygląda też dubleton karowy. ♥K zyskuje na wartości, bowiem wskazanie przez partnera siły zwiększa ponad statystyczną przeciętną prawdopodobieństwo posiadania przezeń asa.

Jej obecną wartość można ocenić na około 10 punktów.

Piki: 3 + 1 (za sfitowany honor) + 1 (za czwarty atut),

Kiery: 3 + "coś" (za dziesiątkę),

Kara: 1 (dubleton),

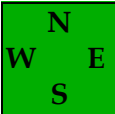
Trefle: mniej niż 1. Wartość niepewna. Ocena waletów jest bardzo trudna bez szczegółowych informacji.

Tak więc mamy solidne podniesienie do 2♠.

W	E	
1 ♠	2 ♠	♠ K 8 5 4
3 ♥	?	♥ K 10 4
		♦ 6 4
		♣ W 8 7 6

Teraz, gdy oba króle osiągną maksimum swych możliwości, z czystym sumieniem powinniśmy licytować odgórną zapewne końcówkę. Wprawdzie ocena dubletona karo i ♣W obniżyła się nieco, jednak przyrost wartości ♥K rekompensuje to z nawiązką.

Obie ręce:

♠ A W 9 6 3		♠ K 8 5 4
♥ A D 7 6		♥ K 10 4
♦ A 9 5		♦ 6 4
♣ 10		♣ W 8 7 6

Przypuśćmy, że otwierający ma inną kartę i licytacja potoczyła się tak:

W	E	
1 ♠	2 ♠	♠ K 8 5 4
3 ♦	?	♥ K 10 4
		♦ 6 4
		♣ W 8 7 6

Po tej sekwencji precyzyjna ocena naszej ręki pozostaje nadal w kręgu hipotez. Nasze uzupełnienie pikowe jest znakomite, natomiast wartość ♥K w wyniku odzywki partnera nie wzrosła ani trochę. Inaczej rzecz się ma z dubletonem karo, który pomimo braku honorów, pozwala na przebicie ewentualnych przegrywających. Dzięki posiadaniu przez nas czterech – a nie tylko trzech – pików, obrona nie będzie w stanie temu zapobiec wistami atutowymi. Ponadto mamy gwarancje, że nasz dubel trafia do długości, a więc będzie co przebijać.

Biorąc to wszystko pod uwagę, powinniśmy zdecydować się na 4♠ choć nie możemy być nawet w przybliżeniu tak pewni co do wyniku, jak po inwicie przez 3♥. Poprzestanie na 3♠ należy uznać za zachowawcze, ale bez wątpliwości nie pozbawione podstaw.

W takich wątpliwych sytuacjach możemy niekiedy wykonać ruch pośredni i ostateczną decyzję oddać w ręce partnera licytując wtrąco-

ne 3♥ – chciałbym a boję się. Niewątpliwie nasza karta zasługuje na coś więcej niż negatywne 3♠.

W	E	
1 ♠	2 ♠	♠ K 8 5 4
3 ♦	3 ♥	♥ K 10 4
4 ♣	?	♦ 6 4
		♣ W 8 7 6

Co się dzieje? – Jesteśmy na poziomie końcówki, a partner nadal wymienia informacje. Jak rozumieć jego 4♣? – Oczywiście, jako cue-bid, zaproszenie do szlemika. Widocznie nasze 3♥ było dla partnera pozytywną informacją – wzmocniło jego kiery. Tak więc 4♣, w świetle dotychczasowej wymiany informacji, to niemal na pewno krótkość. Ale partner nadal nie jest pewien, czy szlemika należy licytować. Przerzuca więc "piłeczkę" na naszą stronę.

Co teraz?

Podstawowym zadaniem jest stwierdzenie, ile warta jest nasza ręka. Odpowiedź brzmi – DUŻO.

Piki nadal oceniamy bardzo wysoko.

Wartość ♥K osiąga praktycznie maksimum.

Dubleton karowy pozostaje w cenie.

Tylko ♣W utracił zupełnie wartość, jednak wobec pozostałych przyrostów utrata jednego punktu jest do zaniebdania. W ramach dotychczasowej licytacji, nasza karta jest maksymalna, a więc zaproszenie do szlemika powinniśmy przyjąć.

Obie ręce:

♠ A D 10 6 3	<div style="border: 2px solid green; padding: 10px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; width: 100%; text-align: center;"> <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> </div>		N		W		E		S		♠ K 8 5 4
		N									
W			E								
		S									
♥ A D 6		♥ K 10 4									
♦ A K 9 5	♦ 6 4										
♣ 5	♣ W 8 7 6										

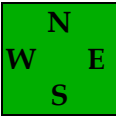
Przydzielmy otwierającemu jeszcze inną kartę, licytacja biegnie:

W	E	
1 ♠	2 ♠	♠ K 8 5 4
3 ♣	?	♥ K 10 4
		♦ 6 4
		♣ W 8 7 6

Wreszcie pełnej mocy nabrał walet trefl. Także długość treflowa wzmacnia nasz bilans – pojawia się lewa na fortę trefl. Natomiast maleje wartość czwartego pika, gdyż może się zdarzyć, że wykonanie przebitki w stole nie będzie wręcz możliwe, wszystko zależy od rozkładu ilościowego kolorów czerwonych otwierającego. Z tych samych powodów wartość dubletona karo trudna jest do określenia. Proszę zauważyć, że jeśli partner ma trzy kara, to wartość naszego dubletona karo nabiera mocy, ale zdecydowanie traci na wartości ♥K, który trafia wtedy do singla. Oczywiście najlepiej byłoby, gdyby otwierający miał singla karo, ale statystycznie jest to przypadek najmniej prawdopodobny. Nie robi też żadnych nadziei ♥10. Zdecydowanie chcielibyśmy ją przenieść do trefli.

Tak więc nasza ręka, w świetle dotychczasowej licytacji, nie należy do minimalnych, ale nie daje też wystarczających podstaw, by przesądzić z nią końcówkę. Dajmy jeszcze szansę partnerowi, licytując wyczekujące 3♥.

Obie ręce:

♠ A D 10 7 3		♠ K 8 5 4
♥ 3		♥ K 10 4
♦ D W 8		♦ 6 4
♣ A D 7 3		♣ W 8 7 6

Proszę zauważyć, że gdyby otwierający zamiast ♦DWx miał ♦Kxx, końcówka byłaby niezłym kontraktem. Ale wtedy W wyżej oceniłby swoją kartę i po naszej akceptacji(!) warunkowej 3♥, być może zgłosiłby 4♠. Stąd wypływa kolejny wniosek, iż w kolorach krótkich figury niskie warte są mniej. Zobacz jeszcze, jak zasadniczo podniosłoby się połączone rąk przeniesienie ♥10 do trefli.

Znacznie większe przewartościowania siły rąk występują przy rękach nie zrównoważonych.

Przypuśćmy, że otrzymaliśmy taką kartę:

♠ D 10 7 6
♥ —
♦ A 9 8 7
♣ A 9 8 6 5

Partner mile nas zaskoczył otwierając 1♠. Nasz renons to potęga, przy naszych czterech atutach wart jest on na pewno 2 lewy, a więc około 6-7 punktów. Wszystkie nasze figury na pewno wezmą udział w grze.

A jak ocenimy naszą kartę, gdy partner otworzył 1♥?

♠ D 10 7 6
♥ —
♦ A 9 8 7
♣ A 9 8 6 5

– Sytuacja zmienia się diametralnie. Renons ma teraz wartość ujemną, ponieważ trafia do koloru partnera. Dama pik ma wartość nieokreśloną.

Przykład ten jest wymowną ilustracją aksjomatu:

W trakcie licytacji wartości układowe podlegają daleko idącym przewartościowaniom.

1. W meczu, obie strony przed partią, otrzymaliśmy kartę:

♠ —
♥ A W 10 5 4
♦ K W 5 4
♣ A 7 6 5

Otworzyliśmy 1♥ partner licytuje:

- a) 1♠ – jest źle, nasza karta straciła nagle na wartości;
- b) 1BA – nie jest źle, partner nie ma pików. Wprawdzie nie ma też fitu kier, ale za to posiada co najmniej 8 kart w kolorach młodszych, więc sfitujemy jeden z naszych kolorów bocznych;
- c) 2♣ – jest dobrze. Jeśli partner ma nawet 4 piki, to trefli ma wtedy co najmniej pięć. Trudno na razie określić, ile warte są nasze kara;
- d) 2♦ – wymarzona sytuacja, nasze kara nabrały maksimum siły, a asy zawsze są dobre.

2. W meczu, NS po partii, z kartą (W):

♠ —
♥ A W 10 5 4
♦ K W 5 4
♣ A 7 6 5

otworzyliśmy 1♥, ale do licytacji włączyli się przeciwnicy:

W	N	E	S
1♥ ?	1♠	2♥	pas

Gdy przeciwnik wszedł 1♠, siła Twojej karty potencjalnie wzrosła; N ma wartości pikowe, więc zwiększa się szansa, iż potencjalne wartości partnera są w Twoich kolorach. 2♥ partnera nie zmieniło Twego poglądu. A pas S?

Siły honorowe są w miarę wyrównane, dlaczego więc S nie uzgadnia pików? – Jeśli ma dubla pik, to nasz partner ma 5-6 pików, a w nich statystycznie jakąś figurę. Jeśli S ma trzy piki i mimo tego pasuje, to znak, że posiada też opozycję w naszym kolorze i nie chce prowokować partnera do wyższej licytacji. Tak czy inaczej, zawsze źle dla naszej strony. W tej sytuacji, pas z Twoją kartą nie wygląda źle. Gdy N ma sześć dobrych pików, zapewne je powtórzy, wtedy partner może zareagować. Z czterema kierami nie odpuści, może nawet zgłosi swój boczny kolor. Wtedy wszystko jeszcze przed Tobą.

W	N	E	S
1♥ ?	1♠	2♥	2♠

Teraz zdecydowanie powinienes licytować. Twój renons pik nabrał wartości. Powinienes włączyć do współpracy partnera odzywką 3♦ (ten kolor wymaga uzupełnienia, także lepiej steruje wist, gdy przeciwnicy utrzymają się przy grze). Nie wiadomo czy licytujesz po to, by wygrać 4♥, czy może po to, by opłacalnie bronić końcówki pikowej.

W	N	E	S
1♥ ?	1♠	2♥	3♠

Przeciwnicy silnie sfitowali piki. Twoja karta nie gwarantuje wygrania końcówki, ale renons pik nabrał mocy, a układ woła o licytację. Bilans statystyczny, pozwala mieć nadzieję na zastanie u partnera korzystnych walorów, które sprawią nasz kontrakt opłacalnym. Odzywką, która obstawia najwięcej koni jest 3BA. Nie powinno być

w tej sekwencji naturalne (porozmawiaj o tym z partnerem). Jeśli tak, to partner nie powinien mieć kłopotów, by zrozumieć je jako wskazanie układu 0-5-4-4.

Całe rozdanie może wyglądać np. tak:

♠ —	♠ A D 10 7 6	♠ W 9 2									
♥ A W 10 5 4	♥ K 9 8 3	♥ D 6 2									
♦ K W 4 3	♦ 8	♦ A D 9 7 6									
♣ A 7 6 5	♣ K D 4	♣ 9 2									
	<div style="border: 1px solid black; background-color: #008000; color: white; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <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> </div>		N		W		E		S		
	N										
W		E									
	S										
	♠ K 8 5 4 3										
	♥ 7										
	♦ 10 5 2										
	♣ W 10 8 3										

W	N	E	S
1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♠
3 BA*	4 ♠	5 ♦	pas
pas	ktr.	pas...	

* - koniecznie porozmawiaj o tej odzywce z partnerem. Być może jest on zdania, że 3BA w tej sekwencji wszystko powinno być naturalne. Najważniejsze, by wasze myśli chodziły po tych samych ścieżkach.

4♠ byłoby bezproblemowe w rozgrywce. Ale 5♦ okaże się aż nadto udaną akcją, gdy zostanie wygrane. S oddał groźny wist w pika (po każdym innym gra byłaby bezproblemowa). Ale i teraz rozgrywający poradzi sobie z rozgrywką. Przebija pika w stole. Gra ♦K, i małe kiera spod asa do damy w ręku. Jeśli N wskoczy królem i da przebić kiera partnerowi, z dalszą rozgrywką nie będzie problemów. Jeśli natomiast przepuści królem, rozgrywający weźmie damę, przebije drugiego pika, odaturuje i odda kiera. Obroncy wezmą tylko kiera i pika.