

Łukasz Sławiński

L A M B D A

Naturalny System Słabych Otwarc

Czerwiec 1976

PRZEDMOWA

Lambdę skonstruowałem w 1968 roku i od tego czasu jest ona moim ulubionym systemem. Nasuwa się pytanie – dlaczego?

Otóż spośród wielu systemów, które opracowałem bądź wypróbowałem (nieraz bardzo wyrafinowanych), Lambda okazała się bezkonkurencyjna jeśli chodzi o takie zalety jak – prostota, przejrzystość, naturalność.

Zalety powyższe są bezcenne dla gracza, który oczekuje od brydża maksimum satysfakcji z gry, a jednocześnie nie chce obciążać się konglomeratem skomplikowanych sekwencji, hamujących w dodatku jego indywidualną swobodę,

Zalety powyższe są również przejawem „fair play” wobec przypadkowych turniejowych przeciwników, którzy z braku czasu (bądź wyrobienia teoretycznego) nie są w stanie ustalić odpowiedniej linii postępowania przeciwko zbyt uduchowionemu systemowi.

Prostota Lambdy wywołuje częstokroć wrażenie, że jest to system za mało agresywny, że w niewystarczającym stopniu przeszkadza przeciwnikom.

Jeżeli chodzi o agresywność, to jest to w dużej mierze tylko złudzenie.

Agresywność Lambdy jest tylko nieznacznie mniejsza niż agresywność innych, używanych obecnie systemów bezpasowych. Różnica jest na tyle drobna, że praktycznie nie ma znaczenia w świetle faktu, że każdy bezpasowy system słabych otwarć przewyższa agresywnością systemy „normalne” o kilka długości.

Nieco inaczej natomiast wygląda „przeszkadzanie przeciwnikom”. Każde, nawet najniższe otwarcie utrudnia życie przeciwnikom już przez sam fakt otwarcia i zmuszenia wrogów do licytacji w obronie. Wiadomo bowiem, że licytacja obronna jest znacznie trudniejsza i bardziej ryzykowna niż licytacja po otwarciach własnych a ponadto, z reguły niedopracowana.

Wydaje się więc, że będzie jeszcze lepiej, gdy nie dość że otworzymy licytację to na dodatek nadamy otwarciom dziwne, nietypowe znaczenia.

To już jednak nie jest takie pewne, bo trzeba stwierdzić, że większość zysków po otwarciach nietypowych jest niesłusznie przypisywana samej nietypowości otwarć.

Po pierwsze – w wielu sytuacjach identyczny, o ile nie lepszy, efekt dałoby otwarcie „normalne”.

Po drugie – bardzo często zarabiamy na bezradności przeciwników zaskoczonych na turnieju dziwnym otwarciem do którego nie zdążyli się przygotować.

Ilustracją do obydwu powyższych uwag niech będzie popularne u nas dawniej Agresywne Krycie. Konwencja ta polegała na czysto formalnej zamianie znaczeń wejść obronnych 1♥ i 1♠. Mając naturalne wejście 1♥ licytowało się 1♠ a partner w razie potrzeby „chyttrze” wyjaśniał – „piki i kiery ewentualnie tylko kiery”. Z pikami postępowało się odwrotnie, licytując 1♥. Oczywiście jest jałowość tej „konwencji” – teoretycznie można na niej tylko stracić a nigdy zyskać. Teoretycznie, bo w praktyce zaskoczeni znienacka przeciwnicy nie byli pewni czy się różni kontra od odzywki „2 w kolor wejścia” i dawali się złapać w sposób zgoła śmieszny.

Powyższy przykład uwypukla trzeci aspekt nietypowych odzywek – kwestię „fair play”. Ustalenia, na poparcie których nie można przytoczyć żadnych argumentów natury teoretycznej, nie powinny być stosowane.

Po prostu, nie wypada!

Wróćmy jednak do Lambdy – czy dostatecznie przeszkadza przeciwnikom?

W świetle dotychczasowych uwag widać jasno, że uchylę się od odpowiedzi na to pytanie. Oczywiście przeszkadza, bo jak każdy system bezpasowy otwiera licytację w 80% rozdań. Nic więcej jednak nie mogę powiedzieć, bo nie wiem na czym jeszcze może polegać owo „przeszkadzanie” a co gorsza, widzę, że powszechnie podciąga się pod to pojęcie zyski z zaskoczenia nieprzygotowanych bądź mało zaawansowanych przeciwników.

Czy Lambda jest systemem bezpiecznym?

System bezpasowy z natury swojej nie może być tak bezpieczny jak system „normalny”. Dziesięcioletnia praktyka systemów słabych otwarć wykazała jednak, że nieopłacalne wpadki z kontrą zdarzają się o dziwo stosunkowo rzadko tak, że na razie można grać bezpasowcem bez żadnych obaw.

Na razie – ponieważ w przyszłości stan ten prawdopodobnie się pogorszy i bezpasowcy będą mieli nieco więcej kłopotów.

Obecnie przeciwnicy nie mogą sobie poradzić nawet w dość prostych sytuacjach a stosowane przez nich środki obronne są czasem żenująco naiwne. Wynika to moim zdaniem z panującej u nas niskiej kultury licytacyjnej spowodowanej dominacją Wspólnego Języka i odejściem od zasad naturalnych.

Lambda jest więc praktycznie bezpieczna a spośród systemów bezpasowych chyba najbezpieczniejsza.

Kłapą bezpieczeństwa jest przede wszystkim otwarcie 1♣ (zbiornik rąk, z którymi boimy się otworzyć wyżej) a ponadto przejrzystość i naturalność otwarć umożliwiające szybkie wycofanie się z licytacji.

Z tego względu uważam, że Lambda przetrzyma zarówno podwyższenie się ogólnego poziomu licytacji jak i staranne przygotowanie się co niektórych przeciwników.

Dlaczego Lambda jest prostym systemem naturalnym?

Nie należy tego rozumieć całkiem dosłownie, bo Lambda zawiera sztuczne sekwencje, a nawet i otwarcia. Sztuczność jest jednak ograniczona do minimum a w całym systemie dominują – prostota i naturalność.

Przejawia się to już w pierwszych otwarciach udzielających szybkiej informacji o ogólnym charakterze ręki – jednokolorowa, dwukolorowa, nijaka:

1♣	=	przygotowanie (ręka nijaka)	
1♥	=	♥♣ albo ♦♠	dwukolorówki
1♠	=	♠♣ albo ♦♥	
1BA	=	♦♣ albo ♥♠	
2♣ 2♦ 2♥ 2♠	=	naturalne jednokolorówki	

Oryginalnie, i najprawdopodobniej bezprecedensowe w historii brydża, jest rozwiązanie kłopotliwego problemu rąk dwukolorowych. Alternatywne dwukolorówki pozwalają traktować Lambdę jako system naturalny nowej kategorii.

Dalsza licytacja w Lambdzie to zmodyfikowana metoda naturalna w stylu akolowskim. Dodajmy wreszcie, że można stosować Lambdę w wersji „normalnej” ustalając, że wymienione otwarcie mają siłę 12-16. Możliwość ta omówiona jest w rozdziale 20.

Pozostało na koniec odpowiedzieć na pytanie – czy Lambda jest systemem dobrym?

Praktyka i teoria wskazują, że tak. Jest to system wystarczająco dobry, a gdy umiemy grać – to bardzo dobry.

Czytelnicy się zdziwią – jakim cudem prosty i naturalny system może być dobry?

Może być, ponieważ naturalny styl licytacji (nie mylić ze Wspólnym Językiem) jest tylko pozornie mało precyzyjny. Licytacja naturalna bazuje na niewielkiej ilości prostych dyrektyw ogólnych, z których można wyprowadzać dyrektywy bardziej szczegółowe, dotyczące drobnych nawet niuansów licytacyjnych. Złudzenie braku precyzji powstaje przez to, że w opisie systemu naturalnego podawane są tylko dyrektywy ogólne (i to często w wadliwej formie) a dyrektywy szczegółowe musimy sami sobie wyprowadzać podczas gry.

Wynika stąd, że w licytacji naturalnej trzeba więcej myśleć niż w konwencyjnej. Gracz początkujący ma oczywiście kłopoty z myśleniem brydżowym i po serii błędów skłonny jest obarczać winą nie siebie a naturalność używanego systemu.

Nic więc nie szkodzi, że Lambda jest naturalna. Początkującego nauczy bowiem myśleć a dla zaawansowanego myślenie nie jest już problemem.

Można zresztą opracować sobie Lambdę Precision, z relayami i wszelkimi szykanami.

Autor w każdym razie nie zamierza tego robić, bo podobnie jak Anglicy, uważa, że największą przyjemność w grze daje licytacja w myśl dewizy: „Minimum środków – maksimum efektu”.

Łukasz Sławiński
Pańska 57 m 2
00-630 Warszawa
telefon 207-106

SPIS ROZDZIAŁÓW

- 1 Symbole i skróty
- 2 Klasyfikacja otwarć
- 3 Otwarcia po pasie
- 4 Otwarcia powtórne
- 5 Sekwencje bazowe
- 6 Otwarcia pomocnicze
- 7 Otwarcia główne
- 8 Problem trójkolorowy
- 9 Wybór otwarcia
- 10 Typy licytacji
- 11 Ogólne zasady licytacji naturalnej
- 12 Ogólne zasady licytacji dwustronnej
- 13 Odpowiedzi na otwarcia główne
- 14 Zgadywanie po dwukolorówkach
- 15 Odpowiedzi na relaye
- 16 Zasady licytacji czynnej
- 17 Licytacja po otwarciu 1♦
- 18 Licytacja po pasie i wejściu przeciwnika
- 19 Konwencja trzykolorowa
- 20 Lambda jako system klasyczny
- 21 Przykłady

Strony tekstu są numerowane leksykograficznie, w postaci r.s, gdzie

r = numer rozdziału

s = numer strony w rozdziale

1. SYMBOLE I SKRÓTY

K	=	Kolor
X	=	miano odzywki: ♣ ♦ ♥ ♠ BA
M	=	kolor młodszy: ♣ lub ♦
S	=	kolor starszy: ♥ lub ♠
r	=	relay: odzywka o jeden szczebel wyższa od poprzedniej
1D	=	jedno z otwarć dwukolorowych: 1♥ 1♠ 1BA
5422	=	oznaczenie typu układu (kolejność kolorów nieistotna)
<2452>	=	układ ręki (kolejność kolorów: ♠♥♦♣)
+	=	maksimum siły
-	=	minimum siły

2. KLASYFIKACJA OTWARĆ

<u>otwarcia silne</u>	PAS	Siła od 13	Układ dowolny
<u>otwarcia negatywne</u>	1♦	Siła 0-7	Układ dowolny
<u>otwarcia główne</u>	1♣ 1♥ 1♠ 1BA 2♣ 2♦ 2♥ 2♠		
		przeznaczone na ręce o sile 8-12	
<u>otwarcia pomocniczne</u>	2BA i wyższe		
		przeznaczone na ręce z pogranicza strefy zerowej (0-7) i głównej nie stanowią integralnej części systemu	

3. OTWARCIA PO PASIE

Po pasie od 13 najbardziej prawdopodobna siła ręki partnera waha się w granicach 6-10 punktów.

Z tego względu przyjmiemy propozycję Stanisława Rumińskiego i ustalimy następujące strefy siły po pasie:

zerowa	=	0-5
główna	=	6-10
silna	=	od 11

Otwarcia po pasie będą miały identyczne znaczenia jak otwarcia przed pasem z tym, że strefy będą oczywiście zmienione. Mianowicie:

1♦	=	0-5
otwarcia główne	=	6-10

Powstaje problem, co zrobić ze strefą silną, bo przecież spasować po silnym pasie, rzecz jasna nie można.

Przyjmijmy rozwiązanie następujące:

Otwarcie 1♣ po pasie ma dodatkowe znaczenie: siła od 11 układ dowolny

4. OTWARCIA POWTÓRNE

Wykorzystując fakt, że po sekwencji PAS 1♣ pasujący ma do dyspozycji prawie wszystkie odzywki co na pierwszym ręku, wprowadzimy tzw. otwarcie powtórne (pomysł Stanisława Rumińskiego).

PAS 1♣

1♦ = albo siła od 17 z układem dowolnym
albo siła 13-16 z układami otwarcia 1♣

1♥
⋮
2♠ = otwarcia powtórne o sile 13-16

Oznaczają te same układy co otwarcia zwykłe a dalsza licytacja przebiega tak, jak gdyby nastąpiło zwykłe otwarcie główne

- * W powyższej sekwencji 1♦ traktowane jest jako relay po 1♣
- * Strefa 13-16 nazywa się strefą otwarć powtórnych

5. SEKWENCJE BAZOWE

PAS 1♣
1♦

1♥ = Siła od 11, układ dowolny

INNE = Wyjaśnienie normalnego znaczenia otwarcia 1♣ czyli odpowiedzi na relay 1♦

- * Jak widać, w porównaniu z otwarciem 1♣ na pierwszym ręku, zabrakło tutaj odpowiedzi 1♥ na relay 1♦. Została ona zużyta na wskazanie dodatkowego znaczenia otwarcia 1♣.
- * Odzywka 1♥ traktowana jest w powyższej sekwencji jako relay po powtórny otwarciu 1♣, ukrytym w odzywe 1♦.

PAS	1♣
1♦	1♥

1♠ = od 17, dalsza licytacja całkowicie naturalna
 = wyjaśnienie znaczenia powtórnego otwarcia 1♣
 w odpowiedzi na relay 1♥

* Jak widać, w porównaniu z otwarciem 1♣ na pierwszym ręku, zabrakło tutaj aż dwóch odpowiedzi na relay po 1♣, a mianowicie 1♥ oraz 1♠

6. OTWARCIA POMOCNICZE

Nie stanowią integralnej części systemu i jako takie mogą być ustalone dowolnie, według swobodnego uznania graczy. W standardowej wersji systemu obowiązują jednak znaczenia następujące:

3K = cienki blok na longerze 6-7 kartowym w dobrych założeniach może być dany z ręką prawie bezwartościową, taką, że według żartobliwej definicji Rumińskiego „Nie idzie końcówka”
 2BA = też cienki blok ale z układem 55 bądź 65 dalsza licytacja jak we Wspólnym Języku
 3BA = około 8 lew z góry w oparciu o pełny 7- kartowy longer młodszy
 4M = Blok na dość słabym, raczej 8- kartowym, longerze

WYŻSZE = klasyczne bloki

7. OTWARCIA GŁÓWNE

PRZYGOTOWANIE 1♣

Przygotowawczy : Układ zrównoważony (typowy 4333, 4432)
 Singleton-renons wykluczony
 Brak dobrego longera
 Honory rozrzucone

Longerowy : Dowolny longer 7- kartowy
 Maksimum siły
 Ręka jednokolorowa

DWUKOLORÓWKI 1♥1♠1BA symbol 1D

Układ dwukolorowy (typowy 54)

Nieźle longery

Brak bocznych honorów

Układy są przydzielone następująco

1♥ = ♥♣ albo ♦♠

1♠ = ♠♣ albo ♦♥

1BA = ♦♣ albo ♥♠

Układy trójkolorowe 4441, 5440 traktowane są jako układy dwukolorowe.

JEDNOKOLORÓWKI 2♣2♦2♥2♠

Naturalne

Układ jednokolorowy (typowy 6322, 6331)

Nieźły longer

Brak bocznych honorów

8. PROBLEM TRÓJKOLOROWY

W Lambdzie brakuje niestety specjalnego otwarcia trójkolorowego. Mając rękę trójkolorową wybieramy więc dwa longery godne szybkiego zasygnalizowania i dajemy otwarcie dwukolorowe, informujące o obu tych longerach.

Reguła jest więc prosta – trójkolorówkę traktujemy jako dwukolorówkę odkładając zgłoszenie longera trzeciego na później.

Z układem 4441 możemy, formalnie rzecz biorąc, dać każde z trzech otwarć dwukolorowych. Natomiast z układem 5440 mamy do wyboru tylko dwa otwarcia, bo przecież nie warto sygnalizować kombinacji 44 mając do dyspozycji dwie kombinacje 54.

Kryteria wybierania longerów – reprezentantów są omówione w rozdziale następnym.

9. WYBÓR OTWARCIA

Opisane uprzednio znaczenia otwarć nie są ścisłymi receptami ale jedynie zbiorem wskazówek na temat – co, z czym otwierać?

Każde otwarcie sugeruje pewien wyidealizowany obraz ręki będący kombinacją trzech czynników – układu, jakości longerów, położenia honorów.

Idealy zdarzają się jednak dość rzadko.

Jeżeli nasza ręka pasuje prawie dokładnie do jakiegoś otwarcia, a zarazem nie nadaje się do żadnego innego, to mówimy: – trudno! Przymykamy oczy na drobne odstępstwa i otwieramy.

Jeżeli jednak ręka nadaje się jako tako do dwóch lub trzech otwarć, musimy rozstrzygnąć problem wyboru rozpatrując następujące czynniki:

- jakość longerów
- sytuację zapisową (kto po partii?) i względy bezpieczeństwa
- sytuację taktyczną (czy warto licytować agresywnie)
- preferencję kolorów starszych
- przewidywany przebieg dalszej licytacji

Jak to zrobić zobaczymy na zamieszczonych przykładach.

Axx Z uwagi na słabość longera i rozrzucone honory optymalnym
Dxxxx otwarciem jest 1♣.
Kxx Otwarcie 2♥ jest dopuszczalne wyjątkowo (przed partią), gdy
xx uznamy, że aktualna sytuacja taktyczna wymaga agresywności i to
 nawet kosztem wprowadzenia partnera w błąd co do jakości longera.

xx Ręka pasuje prawie idealnie do otwarcia 1♣
Kx Otwarcie 2♦ jest jednak prawie tak samo dobre. Longer jest przecież
D10xxxx wyraźnie lepszy niż w poprzednim przykładzie, a ponadto, z uwagi
Axx krótkość starszych kolorów, końcówka u przeciwników bardziej
 prawdopodobna.
 Jeżeli nie ma więc wyraźnych przeciwwskazań (niekorzystne
 założenia) bądź nie zachodzi konieczność „gry spokojnej”, to warto
 otworzyć 2♦.

Ax
10xxxx
Kxxx

Mimo, że ręka nadaje się do otwarcia 1♠ to jednak słabość longerów oraz obecność honorów w kolorach krótkich przemawiają za otwarciem 1♣.

Dx

Ponadto minimalna siła ręki (9 PC przy strefie 8-12) wysuwa na plan pierwszy kwestię bezpieczeństwa (zwłaszcza po partii). Bezpieczniej będzie więc otworzyć 1♣.

xx
x
AKWxxx
xxxx

Otwarcie dwukolorowe 1BA nie jest zbyt dobre, bo sugeruje mniej więcej równorzędną wartość kolorów młodszych. Ponieważ kara są znacznie lepsze i dłuższe od trefli, lepiej jest ukryć tak słaby longer i otworzyć 2♦.

Unikniemy przez to m.in. ewentualnego wistru treflowego, gdy przeciwnicy dojdą do końcówki.

Dx
AKWxx
Wxxx
xx

Podobnie jak w poprzednim przykładzie stoimy przed problemem – czy otworzyć 1♠ sprzedając kiery i kara czy też 2♥ (tylko kiery). Jednak w tym przypadku dysproporcja między longerami nie jest tak znaczna i dlatego oba otwarcia są w zasadzie równorzędne.

Z ręką tą wolno również otworzyć 1♣, ale ukrycie obu longerów przy maksymalnej sile (12 PC przy strefie 8-12) jest raczej przesadnym asekurancem.

xx
Wxxxxx
xx
AKW

Ręka nieszczęśliwa, bo nie pasuje dobrze do żadnego otwarcia .
2♥ Sugeruje lepszy longer i ukrywa zgrupowanie treflowe.
1♣ ukrywa longer kierowy (bądź co bądź sześciokartowy) i też nie sprzedaje honorów w treflach.

Interesujące jest otwarcie 1♥, sygnalizujące wartości kierowo-treflowe (trefle krótkie ale b. silne).

- xx
KW10x
xxx
AD10x
- Otwarcie 1♣, aczkolwiek najbardziej poprawne, ukrywa jednak dwa dobre longery i sugeruje rozproszenie honorów.
Z ręką tą można sobie pozwolić na otwarcie 1♥, jednak z uwagi na gorszy układ (44 zamiast 54) w zasadzie tylko przed partią.
W dalszej licytacji należy oczywiście sygnalizować piątkę treflową (mniejsze zło).
- x
AWxx
KDxx
xxxx
- Z układami 4441 daje się otwarcie dwukolorowe naciągając układ 44 do układu 54.
W tym wypadku lepiej otworzyć 1♠ niż 1♥, ponieważ ♥♦ są znacznie lepsze niż ♥♣.
Otwarcie 1BA nie jest zalecane, bo sygnalizujące longery młodsze ukryje ważny, starszy longer kierowy.
- AW10x
KWxx
Dxxx
x
- Pomimo że ♠♥ tworzą lepszą konfigurację niż ♠♦ czy też ♥♦ otwarcie 1BA nie jest zalecane. Po pierwsze jest wyższe a więc niebezpieczniejsze, a ponadto partner będzie się spodziewał starszej piątki, co może spowodować przelicytowanie.
Lepiej będzie otworzyć 1♥ bądź 1♠.
- A10xx
KDxx
Dxxxx
- Dopuszczalne są otwarcia 1♥, 1BA.
Lepiej otworzyć 1♥, bo otwarcie 1BA sygnalizując ♦♣ ukryje ważny longer kierowy (preferencja kolorów starszych).
- ADWxx
KWxx
xxxx
–
- Otwarcie 1BA jest lepsze niż 1♥.
Po pierwsze z uwagi na jakość longerów, po drugie – z uwagi preferencję kolorów starszych.
Dodatkową czwórkę karową odlicytujemy, o ile partner tego zażąda, w dalszej licytacji.

10. TYPY LICYTACJI

Strategiczny cel licytacji w danym rozdaniu determinowany jest ogólną oceną siły i układu pozwalającą na oszacowanie możliwości własnych i możliwości przeciwników.

Z punktu widzenia strategii możemy wyróżnić następujące rodzaje licytacji:

Licytacja zerowa

Przewaga przeciwników jest tak przytłaczająca, że nie ma o co walczyć. Nie należy więc myśleć o iluzorycznym zysku ani o drobnych oszczędnościach ale jak najszybciej wyłączyć się z licytacji, aby nie skończyła się jakimś nieszczęściem.

Licytacja blokująca

Przewaga przeciwników jest wyraźna. Tym razem dysponujemy jednak dobrym układem i dużą ilością lew wygrywających.

Należy więc licytować możliwie wysoko tak, aby ryzykując opłacalną najprawdopodobniej wpadkę utrudnić przeciwnikom porozumienie.

Licytacja wygasająca

Przeciwnicy mają najprawdopodobniej pewną przewagę w sile karty. Nie jest to jednak przewaga tak duża, abyśmy musieli rezygnować z walki o częściowy zapis. Być może zresztą przewaga jest równowagą i wówczas, przy sprzyjającej karcie, idzie nam nawet końcówka?

Należy więc ostrożnie walczyć o częściowy zapis a przy maksimum siły i fitach można sobie pozwolić na prowokowanie końcówki.

Licytacja czynna

Mamy wyraźną przewagę nad przeciwnikami – częściowy zapis pewny a końcówka dość prawdopodobna. Należy więc licytować czynnie kładąc nacisk na precyzyjną wymianę informacji.

11. OGÓLNE ZASADY LICYTACJI NATURALNEJ

Licytacja w Lambdzie jest ogólnie rzecz biorąc licytacją naturalną w stylu acolowskim, zwłaszcza w sekwencjach nieopisanych oraz w licytacji dwustronnej.

Niezbędne jest więc przytoczenie najważniejszych zasad naturalnych

Zasada pokrycia bilansowego

To co jest zalicytowane idzie mniej więcej z bilansu.

Zasada fitów

Fit wzmacnia kartę a misfit osłabia

Zasada wysokości

Zawyżanie licytacji jest sugestią pozytywną (ręka silniejsza) a zaniżanie – negatywną.

Zasada nowego koloru

Zgłoszenie nowego koloru jest sugestią pozytywną (ręka silniejsza) a zaniżanie – negatywna

Zasada bezatutowa

Zalicytowanie BA sugeruje układ zrównoważony (w zakresie dotychczasowych informacji), rozproszenie honorów oraz zatrzymania w kolorach nielicytowanych.

Zasada kolorowa

Zalicytowanie koloru sugeruje długość oraz skupienia honorów w tym kolorze.

12. OGÓLNE ZASADY LICYTACJI DWUSTRONNEJ

Jeżeli po naszym otwarciu w dalszej licytacji przeszkadzają przeciwnicy, to obowiązują następujące ustalenia:

Wejście bez przeskoku

Naturalne i nieforsujące: mniej więcej z bilansu

Wejście z przeskokiem

Inwit z dobrym układem bądź blok: nieforsujące

Kontra

Zawsze mnie lub bardziej paropozycyjna:

„Jeżeli na swoją licytację masz w miarę przeciętną, chociaż nawet słabą rękę, to kontra jest najlepszym interesem. Jeżeli jednak masz zbyt mało lew defensywnych, nietypowy układ bądź wyjątkowo słabe otwarcie, to raczej licytuj.”

Demaskowanie bluffu

Najpierw kontrujemy a później zgłaszamy kolor skontrowany na wysokości wynikającej z bilansu.

Rekontra

Na kontrakty poniżej dogranej (do 4, oprócz 3BA) jest konwencyjna, forsująca i dwuznaczna:

ratunkowa : „Mam misfit w kolorze skontrowanym, nie mam zdecydowanego wejścia i mogę być bardzo słaby. Partnerze – ratuj!”

silna : „Jestem dość silny ale nie mam jak cię sforsować. Po twojej odzywce dam sekwencję silną, abyś wiedział, że nie była to rekontra SOS”

Wariant ratunkowy jest wariantem podstawowym i uruchamia licytację wygasającą bądź zerową.

Wariant silny uruchamia licytację czynną.

Rekontra SOS jest w Systemach Słabych Otwarcie niezbędna. Wprawdzie w niektórych sekwencjach można by z niej zrezygnować ale nie jest to zalecane z uwagi na możliwość kosztownych pomyłek, wynikających z wzajemnego niezrozumienia.

Kolor przeciwnika

Jest to jedyna (oprócz rekontry) możliwość bezwzględnego sforsowania w licytacji dwustronnej.

Oznacza silną rękę i wywołuje licytację czynną.

Na szczęblu trzech z przeskokiem jest natomiast wywiadem bezatutowym z dobrym longerem bocznym.

13. ODPOWIEDZI NA OTWARCIA GŁÓWNE

Rozdział niniejszy opisuje odpowiedzi po trzech rodzajach otwarć głównych:

otwarcia przed pasem	o sile 8-12
otwarcia po pasie	o sile 6-10
otwarcia powtórne	o sile 13-16

Odpowiedzi po każdym z trzech rodzajów otwarć są identyczne. Sytuacja taktyczna jest jednak nieco zróżnicowana.

Po otwarciach po pasie i otwarciach powtórnych wiadomo, że łączna siła obu rąk partnerów wynosi co najmniej 19-20 punktów. Wyklucza to licytację zerową, licytację czysto blokującą a w licytacji wygasającej zapewnia stan równowagi.

Natomiast po otwarciach przed pasem partner może mieć nawet zero punktów, co oznacza, że możliwy jest każdy typ licytacji.

W dalszym opisie skoncentrujemy się na otwarciach przed pasem o sile 8-12. Drobne odstępstwa natury taktycznej po pozostałych rodzajach otwarć pozostawiamy domyślności Czytelników.

Zakładamy również, że pierwszy przeciwnik spasował. Należy jednak zaznaczyć, że podane zasady obowiązują w ogólnym zarysie także po wejściu przeciwnika kontrą lub odzywką.

Najważniejsze zmiany po wejściu przeciwnika będą w tekście zaznaczone. Wskazówki dotyczące sytuacji nieopisanych zostały podane w rozdziałach dotyczących zasad ogólnych.

Odpowiedź PAS

Jest to typowa odpowiedź dla licytacji zerowej, będąca ostrzeżeniem przed dalszą licytacją.

Może być również przejawem licytacji wygasającej i jest wówczas propozycją gry w kolor otwarcia. Sugeruje długość bądź fit w kolorze otwarcia, zwłaszcza po kontrze przeciwnika.

Odpowiedź RELAY

Relay jest konwencyjnym wywołaniem licytacji czynnej oznaczającym rękę pozytywną.

Może być stosowany także z ręką słabszą (typowa dla licytacji wygasającej) ale wyłącznie po otwarciu 1D, jako wywołanie longera otwierającego.

Relay możliwy jest wyłącznie po pasie pierwszego przeciwnika.

Gdy przeciwnik wkroczy do licytacji to licytację czynną można wywołać jedynie kontrą bądź kolorem przeciwnika a relay ma wówczas znaczenie naturalne (patrz OGÓLNE ZASADY LICYTACJI DWUSTRONNEJ).

Dalsza licytacja po relayu opisana jest w rozdziałach ODPOWIEDZI NA RELAYE oraz ZASADY LICYTACJI CZYNNEJ.

Odpowiedzi KOLOR BEZ PRZESKOKU

Rzecz jasna chodzi o odpowiedzi nie będące relayem. Są to odpowiedzi naturalne, o znaczeniu „do pasa”, będące przejawem licytacji wygasającej.

Idealnym życzeniem jest, aby miały jako takie pokrycie bilansowe.

Odpowiedzi po otwarciach 1D są dość oryginalne i zostały omówione szczegółowo w rozdziale Zgadywanie po dwukolorówkach.

Odpowiedzi KOLOR Z PRZESKOKIEM

Są mniej więcej podobne do odpowiedzi poprzednich z tym, że oznaczają lepszy układ i mają charakter blokujący. Mogą jednak podpadać pod licytację wygasającą.

Odpowiedź 1BA

Po 1♣ Jest licytacją mniej więcej z bilansu

Po 1♥ Jest propozycją kontraktu, sugerującą, że partner odgadł longery otwierającego.

Odpowiedz 2BA po 1♣

Blok na układzie 55

Odpowiedź 2BA po 1D

Żąda, aby otwierający zgłosił niższy z posiadanych longerów i w dalszej licytacji nie przejawiał aktywności. Otwierający może uchylić się od wypełnienia powyższych wymogów tylko z wyjątkowo ładną kartą,

Odpowiedź 2BA oznacza, że na pewno uzgodnimy jeden z kolorów otwierającego i jest stosowana w dwóch wypadkach:

- z kartą słabą jako blok
- z kartą silną, taką, że do decyzji o kontrakcie ostatecznym wystarczy wyłącznie informacja o longerach

Odpowiedź 2BA zachowuje znaczenie nawet po kontrze przeciwnika

Odpowiedź 2BA po 2♣, 2♦, 2♥

Jest inwitem do 3BA

14. ZGADYWANIE PO DWUKOLORÓWKACH

W rozdziale niniejszym zajmiemy się odpowiedziami nieforsującymi po otwarciach dwukolorowych 1♥ 1♠ 1BA

Wszystkie te odpowiedzi mają charakter naturalny i opierają się na założeniu, że partner odgadł, które longery ma otwierający.

Reguła zgadywania

Zakładamy, że partner ma longery w tych kolorach w których suma naszych kart jest mniejsza.

Np. jeżeli po otwarciu 1♠ mamy układ <2445> to przyjmujemy, że partner ma ♠♣ bo: ♠ + ♣ = 5 < ♥ + ♦ = 8.

Z układem <4333> zakładamy, że partner ma ♥♦ ponieważ:

$$♥ + ♦ = 6 < ♠ + ♣ = 7$$

Ten sposób postępowania daje nam około 80% szans sukcesu (tj. zgadnięcia).

Powyższa reguła powinna być w razie potrzeby wyjaśnienia przeciwnikom. Nie przestrzeganie jej jest dopuszczalne tylko na własne ryzyko a ponadto grozi trudnym do obrony posądzeniem o oszustwo.

Reguła jedenastu

„Jeżeli w dwóch kolorach mamy łącznie z partnerem najwyżej 11 kart, to i my mamy kolor do uzgodnienia i przeciwnicy mają takowy”

Regułę tę można stosować przy podziale kart 7-8. Zakładamy bowiem wówczas, że otwierający ma podział 4-9, co oznacza, że podział na rękach połączonych wynosi 11-15.

Reguła zgadywania plus rozważania w stylu reguły jedenastu pozwalają nam często trafnie ocenić możliwości własne i przeciwników.

Zasada ogólna

Jeżeli odpowiadający trafił w longer otwierającego, to posiada w nim fit i najprawdopodobniej misfit w longerze drugim.

Jeżeli nie trafił, to zgłasza longer własny. Im wyższa odzywka, tym fit bądź longer jest lepszy.

Odpowiedz 2M

Jeżeli nie trafia, to oznacza longer 6-kartowy bądź niezły pięciokartowy bez fitu w kolorze starszym.

Jeżeli trafia, to oznacza bądź niezły fit, bądź słabszy fit z piątką w drugim kolorze starszym (nie tym który ma otwierający).

W wypadku drugim otwierający za słabą ręką może spasować. Jednak, gdy ma starszą trójkę (w hipotetycznym kolorze partnera) bądź dobrą starszą piątkę, powinien raczej licytację podtrzymać w sposób naturalny.

Zalecana jest jednak ostrożność.

Odpowiedz 2S

Jeżeli nie trafia, to oznacza szóstkę bądź ładną piątkę. Jeżeli nie trafia, to oznacza fit oraz misfit w skojarzonym longerze młodszym.

Odpowiedz 3K

Jeżeli nie trafia, to oznacza niezły i długi longer i ma charakter inwitu (rzecz jasna może być blokiem).

Jeżeli trafia, oznacza bardzo dobry fit z misfitem w kolorze skojarzonym (zwł. starszym) i ma charakter blok-inwit.

Odpowiedzi wyższe

Nie mają sprecyzowanego znaczenia. Bazują jednak na zgadnięciu.

Wyjaśnianie przeciwnikom

Dzięki regule zgadywania obaj partnerzy licytują tak, jakby znali swój układ (zaoszczędzenie przestrzeni licytacyjnej) a zarazem nie mogą tego wyjaśniać przeciwnikom, bo równałoby się zdradzeniu karty własnej.

Należy więc wyjaśniać przeciwnikom, że partner odgadł, co posiadam oraz podawać zawsze dwa możliwe znaczenia danej odzywki.

15. ODPOWIEDZI NA RELAYE

1♣ r

Wszystkie odpowiedzi oprócz 2BA są naturalne

1S	=	4 5-
1BA	=	4333, 4432 na ogół bez starszego longera *
2M	=	5 6
2S	=	5+ 6
2BA	=	7+ zły longer 3♣ jest pytaniem o longer
3K	=	7+ dobry longer

- * W niektórych sytuacjach (patrz SEKWENCJE BAZOWE) nie dysponujemy odpowiedzią 1♥ a nieraz nawet i odpowiedzią 1♠. Licytujemy wówczas z konieczności 1BA zamiast brakującej odpowiedzi.
- ** Po odpowiedziach 2M 2S możemy stosować kolejny relay z identycznym schematem odpowiedzi jak po otwarciu 2K. Nie jest to jednak obowiązujące w standardowej wersji systemu i przed grą powinno być uzgodnione z partnerem.

1D r

Wszystkie odpowiedzi oprócz 2BA są naturalne

1BA	=	nie używane w standardowej wersji systemu (zarezerwowane dla konwencji trzykolorowej)
2BA	=	dowolny układ 55 dalsza licytacja konwencyjna
2K	=	piątka
3K	=	szóstka +
4K	=	Siódemka +

- * Jeżeli otworzyliśmy z układem 44, to po przejściu zalicytujemy 2M sprzedając młodszą czwórkę jako piątkę
- * Po otwarciu 1BA nie dysponujemy odpowiedzią 2♣ na relay i dlatego odpowiedź 2♦ oznacza wówczas ♦♣ bez sprecyzowania, który kolor jest dłuższy.

1D	r
2BA	

3♣	=	relay	
3BA	=	do pasa	
3♦		=	
3♥			do pasa jeśli trafia w longer
3♠			w przeciwnym razie forsing na dobrej szóstce
4♣			

1D	r
2BA	3♣

3X	=	naturalne wskazanie longera oraz siły 3BA odpowiada treflom odzywka niższa oznacza minimum
4K	=	naturalne na szóstce (a więc układ 65) Maksimum siły

Ponieważ odpowiedzi na przejście po otwarciach 2K są całkowicie sztuczne (drabinkowe), nie wypisujemy konkretnych odzywek a podajemy po prostu znaczenia kolejnych szczebli.

2M	r
----	---

5-		6+ naturalne pokazanie najniższego fitu	
5+			
6-			słaby longer
6-			dobry longer
fit			
fit			
fit			

2S r

5-
5+

misfit		-		6	Misfit (fit) dotyczy tutaj drugiego starszego koloru
fit					
misfit		+			
fit					

16. ZASADY LICYTACJI CZYNNEJ

Licytacja czynna, będąca poszukiwaniem końcówki, a nieraz i gry premiowej, może być wywołane trojako:

- przez relay
- przez kolor przeciwnika
- przez rekontrę po której nastąpi sekwencja silna

Licytacja czynna przebiega według zasad naturalnych, a w razie wkroczenia przeciwnika dochodzą zasady licytacji dwustronnej.

Dodatkowo w licytacji czynnej obowiązują następujące zasady:

Zasada prowadzenia

Licytację czynną prowadzi gracz, który ją zainicjował i on ma przewagę inicjatywy.

Zasady forsowania

Nowy kolor zawsze forsuje
Stary kolor to zniechęcenie bądź inwit
Bez atu nigdy nie forsuje
Dwa forsingi forsują do dogranej

Stary kolor

Po otwarciu 1D za kolor „stary” uważa się kolor każdego z longerów otwierającego.

Strefa szlemowa

Nie stanowi integralnej części systemu.

W wersji standardowej obowiązuje licytacja naturalna, z pokazywaniem fitów a la cue-bidy oraz Blackwood (0-3, 1-4, 2) ale tylko po bezpośrednim zalicytowaniu koloru bądź – zalicytowany z przeskokiem.

17. LICYTACJA PO OTWARCIU 1♦

Otwarcie negatywne 1 nie jest zaliczane do otwarć głównych ze względu na odmienną strefę siły (0-7 przed pasem, 0-5 po pasie) oraz brak jakichś zdecydowanych informacji o układzie. Jedyne co możemy wykluczyć. To układy, z którymi partner dałby otwarcie pomocnicze – 2BA bądź wyższe.

Po otwarciu 1♦ końcówka zdarza się znacznie rzadziej niż po pozostałych a zarazem istnieje groźba dużej wpadki z kontrą. Z tego względu silnie preferowana jest licytacja zerowa i wygasająca a licytacja czynna schodzi na plan dalszy.

Zasady licytacji po otwarciu 1♦ są nieco odmienne niż po otwarciach pozostałych aczkolwiek ogólny styl licytacji jest zachowany.

Ręce odpowiadającego można podzielić na trzy strefy siły:

do	około 12	strefa zerowa
ca	13-19	strefa wygasająca
od	około 20	strefa czynna

Podział ten jest, rzecz jasna, tylko orientacyjny, o dużo zależy od układu ręki.

W opisie będziemy podawać limity dla otwarcia 1♦ o sile 0-7. Poprawki dla wariantu 0-5 pozostawimy czytelnikowi.

Odpowiedzi:

- PAS = jak po otwarciach głównych
przejaw licytacji zerowej lub wygasającej
sugeruje fit lub longer w karach
- 1S = quasi-naturalne (może być z trójki) nieforsujące (licytacja
wygasająca) siła nawet do 21, o ile układ zrównoważony (dolny
limit według uznania)

- 2M = jak uprzednio z tym, że na co najmniej piątce siła do około 17-18
- 1BA = konwencyjne wywołanie licytacji czynnej
siła od około 20 w zależności od składu
- 2BA = blok z układem dwukolorowym
- 2S = blok albo inwit na longerze 6- kartowym z fitem i maksimum
partner powinien licytować
- 3M = mniej więcej jak 2S

WYŻSZE = albo czysto blokujące albo z bilansu (końcówka)

Licytacja po odpowiedziach 1S, 2M

Otwierający z maksimum i bez wyraźnych przeciwwskazań powinien licytację podtrzymać licząc się z tym, że partner może być jednak dość silny i będą możliwości dogranej.

Z misfitem i możliwością własnego wejścia też powinien licytować. Pas grozi bowiem staniem w niewłaściwej częściówce (co będzie istotne gdy partner ma sporo) a przy maksimum może nawet spowodować utratę dogranej.

Tak więc licytację należy ostrożnie podtrzymywać o ile widać, że są jeszcze możliwości dogranej bądź pas będzie złym posunięciem. Jednak przy pierwszej nadarzającej się okazji, gdy zorientujemy się, że osiągnięty aktualnie kontrakt jest przyzwoity a końcówka mało prawdopodobna, należy spasować.

Uwagi powyższe dotyczą zarówno otwierającego jak i odpowiadającego. Ten ostatni jest jednak w lepszej sytuacji, bo łatwiej mu ocenić możliwości połączonych rąk.

Licytacja po odpowiedzi 1BA

- | | | | | |
|-----|---|---------------------------------------|-----------------------------|--|
| 2♣ | = | negat o sile 0-4 | | |
| | | w dalszej licytacji | jest forsingiem do dogranej | |
| | | odzywki inne | są nieforsujące, | |
| | | a skoki – inwitujące | | |
| 2♦ | = | czwórka kier | texas | |
| 2♥ | = | czwórka pik | | |
| 2♠ | = | bez starszej czwórki z młodszą piątką | siła 5-7 | |
| 2BA | = | zrównoważony bez starszej czwórki | | |
| 3K | = | znośny longer 6- kartowy | | |

Po odzywkach o sile 5-7 licytacja jest sforsowana do dogranej.

Licytacja po kontrze i obrona przed wpadką

Po kontrze pierwszego przeciwnika lub drugiego (po dwóch pasach) na plan pierwszy wysuwa się licytacja zerowa – osiągnięcie w miarę w miarę przyzwoitego kontraktu na najniższym szczeblu i zabezpieczenie się przed zbyt dużą wpadką.

Zalicytowanie koloru ma więc zawsze charakter ratunkowy i oznacza misfit bądź brak fitu w kolorze odzywki poprzedniej. Rekontra oznacza to samo ale przy braku zdecydowanego koloru. Rzecz jasna znalezienie dobrze uzgodnionego koloru nie zawsze jest możliwe ani bezpieczne.

Wystarczy więc, gdy osiągniemy kontrakt na siedmiu atutach podzielonych 4-3 bądź 5-2.

Po kontrze nie stosuje się silnej odpowiedzi 1BA. Z ręką silną należy bądź wypasować (a później zalicytować) bądź sforsować partnera rekontrą, która w pierwszej chwili będzie rozumiana jako SOS.

Zwolniona odpowiedź 1BA oznacza cienki blok z ręką dwukolorową.

Licytacja po wejściach przeciwników

Obowiązują ogólne zasady licytacji dwustronnej z jedynym, bardzo ważnym wyjątkiem: jeżeli jeden z graczy nie licytował to kontra drugiego ma charakter wywoławczy i oznacza chęć walki o częściowy zapis.

Uwaga powyższa nie dotyczy sekwencji 1♦ x xx oraz 1♦ x pas.

W sekwencji pierwsze xx może być silna i stąd późniejsza kontra rekontrującego ma charakter propozycyjny. W sekwencji drugiej z kolei pas może być silny (wciągający).

18. LICYTACJA PO PASIE I WEJŚCIU PRZECIWNIKA

Jeżeli bezpośrednio po silnym pasie pierwszy przeciwnik wkroczy do licytacji, to dalsza licytacja przebiega według zasad licytacji naturalnej i licytacji dwustronnej.

Jednak gdy wejściem była odzywka 1K to obowiązują pewne ustalenia porządkujące:

Kolor bez przeskoku lub 1BA

Naturalne o sile 6-10, niej więcej z bilansu

Kontra

Propozycja na czwórce od około 6 punktów

Należy unikać kontry z ręką silną (od 11) i niezbyt dobrą czwórką

Kolor z przeskokiem

Pozytywne, forsujące, od około 11

Układowe na przyzwoitym longerze

Pas

Dwuznaczny i forsujący

Albo zwykły – słaby albo silny od 11

Bez możliwości wejścia kolorem przeciwnika

Kolor przeciwnika

Jak w licytacji dwustronnej ale z układem silnie niezrównoważonym

19. KONWENCJA TRÓJKOLOROWA

Układy trójkolorowe są w Lambdzie częstokroć przyczyną dość poważnych kłopotów. Nie zawsze bowiem możemy w licytacji naturalnej poinformować partnera o dodatkowym, trzecim longerze w sposób dostatecznie wyraźny.

W czysto naturalnej Lambdzie istnieją dość duże możliwości wyboru otwarcia dwukolorowego z układem trójkolorowym. Oznacza to istnienie sporych rezerw przestrzeni licytacyjnej. Obecnie spróbujemy tę swobodę wyboru znacznie ograniczyć. Uzyskamy w ten sposób większą precyzję licytowania trójkolorówek, ale stracimy niestety możliwość sterowania informacją o jakości longerów.

Zauważmy, że dotychczas nie została wykorzystana odzywka 1BA w następującej sekwencji:

1♥ 1♠
1BA ...

Przeznaczmy ją wobec tego na sygnalizowanie niektórych układów trójkolorowych. Mogą to być, rzecz jasna, tylko te trójkolorówki, z którymi dopuszczalne jest otwarcie 1♥.

Zastrzeżenie powyższe jest niezbędne z uwagi na konieczność zachowania „naturalności” otwarcia 1♥ (♥♣ lub ♠♦) oraz możliwość ingerencji przeciwników.

Przeciwnicy mogą bowiem wkroczyć do licytacji, uniemożliwiając tym samym zastosowanie powyższej sekwencji i zmuszając nas do licytacji czysto naturalnej, w trakcie której otwierający będzie miał tylko dwie możliwości – wskazać ♥♣ albo ♠♦.

Możliwe są dwie wersje konwencji trójkolorowej różniące się znaczeniem odzywki 1BA:

Trójkolorówka nr 1

1BA oznacza wszystkie układy 4441

Trójkolorówka nr 2

1BA oznacza dodatkowo te układy 5440, z którymi wolno było otworzyć 1♥ zarówno jak i 1♠:

<4405>

<4450>

<5044>

<0544>

W obu przypadkach 2♣ po 1BA jest konwencyjnym pytaniem o kolor krótkości (singletona–renonsu) na które odpowiada się następująco:

1♥	1♠
1BA	2♣

2♦ = krótkość ♥
2♥ = krótkość ♠
2♠ = krótkość ♦
2BA = krótkość ♣

Kolejna odzywka o jeden szczebel wyższa (relay) jest dalszym pytaniem, na które odpowiada się poniższą „drabinką szczeblową”:

4441	–
4441	+
5440	–
5440	+

Rzecz jasna w trójkolorówce nr 1 istnieją tylko dwie najniższe odpowiedzi. W dalszej licytacji można stosować konwencję Wywołanie Końcowe ustalając, że Wywołaniem Końcowym jest zalicytowanie koloru krótkości.

Konwencja trójkolorówka nie jest integralną częścią systemu i dlatego przed grą należy z partnerem uzgodnić: czy stosujemy konwencję trójkolorową i w jakiej wersji.

Na zakończenie podaję następujące zalecenie praktyczne, niezależne od konwencji trójkolorowej.

Zalecenie trójkolorowe

Ponieważ informacja o kolorach starszych jest najważniejsza, opłaca się (i to bez względu na jakość longerów) otwierać zawsze 1BA z trójkolorówką zawierającą kombinację 54 w kolorach starszych.

Jeżeli przy tym będziemy stosować trójkolorówkę nr 2, to do licytacji naturalnej po otwarciach 1♥, 1♠ pozostaną tylko następujące układy 5440:

1♥	=	<4054>	<0445>
1♠	=	<4054>	<0454>

Jak widać są to układy tylko z jednym longerem starszym.

20. LAMBDA JAKO SYSTEM KLASYCZNY

Mimo że Lambda jest opisywana tutaj jako system słabych otwarć, to nic nie szkodzi na przeszkodzie aby stosować ją w wersji klasycznej. Najbardziej wartościowy fragment Lambdy to przecież nie silny pas i otwarcie 1, ale zestaw otwarć strefy głównej: 1♣ 1♥ 1♠ 1BA 2♣ 2♦ 2♥ 2♠.

Osobom czującym treść przed słabymi otwarciami bądź uważającym, że system „bezpasowy” nie prowadzi do sukcesu można polecić Lambdę z otwarciami normalnymi:

PAS	=	0-11
1♦	=	od 17
INNE	=	otwarcie z Lambdy o sile 12-16
WYŻSZE	=	według uznania

Lambda taka jest znacznie prostsza niż w wersji bezpasowej, bo znika problem powtórnych otwarć i sekwencji bazowych.

Dla stosowania jej niezbędny jest jakiś sposób licytacji po silnym otwarciu 1♦. Na przykład taki:

1BA	=	4333 albo 4432	Oznaczmy te odzywki symbolem Z
2K	=	na co najmniej piątce	
2BA	=	4441	
3K	=	na dobrej szóstce	

A oto licytacja po silnym otwarciu 1♦:

1♦	1♥	=	0-5 układ dowolny
	1♠	=	Od 9 układ dowolny forsing do końcówki
	Z	=	6-8 dalsza licytacja naturalna forsuje tylko nowy kolor

1♦ 1♥

1♠	=	forsujące, silne od około 22
1BA	=	naturalne nieforsujące, do około 21
2K	=	naturalne, inwit z siłą 22-24
2BA	=	naturalne, inwit z siłą 22-24
3K	=	inwit z dobrym longerem

1♦ 1♥
1♠

Z = dalsza licytacja naturalna forsuje tylko nowy kolor

1♦ 1♠

Z = dalsza licytacja naturalna,
sforsowana do końcówki

* Po trójkolorowej odzywce 2BA pytaniem o singletona jest relay 3♣.

Odpowiedzi:

3♦ = ♥
3♥ = ♠
3♠ = ♦
3BA = ♣

21. PRZYKŁADY

Ax KDxx
xx ADWxx
xx AKDW
ADWxxxx -

1♣ 1♦
3♣ 3♥
3♠ 4♦
4♥ 5♥
pas

1♣ = otwarcie główne o sile 8-12
1♦ = relay
3♣ = 10-12 na dobrej siódemce trefl
3♥ = naturalny forsing
3♠ = cue bid, brak dobrego fitu kier
4♦ = naturalny forsing
4♥ = negatywne
5♥ = inwit na wartości w kierach

	Dxxx	N	E	S	W			
	Ax	1♣	x	2♦	pas			
	Xxx	pas	2♥	x	pas			
	K109x	pas	pas					
Wxxxx	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W E	S	Kx			
N								
W E								
S								
Xxx	KW10xx							
Xx	KWx							
Wxx	ADx							
	A10							
	Dxx							
	ADxxx							
	Xxx							

- 2♦ = w zasadzie odzywka ta ma charakter blokujący w tym wypadku ma jednak pokrycie bilansowe i jest przygotowaniem pułapki
- 2♥ = efekt zastosowanej pułapki
- x po 2♥ = propozycja: partner może znieść z długością karową i małą ilością lew defensywnych

xx	AKxxx	PAS	1♣
AKxx	10xxx	1♥	1♠
AW	Kx	2♣	2♠
Axxxx	Kx	3BA	5♥
		6♥	pas

- 1♥ = powtórne otwarcie o sile 13-16
- 1♠ = relay
- 2♣ = 5 trefli i 4 kiery
- 2♠ = naturalny forsing
- 3BA = naturalne: maksimum i trzymanie karo
- 5♥ = inwit
- 6♥ = wszystkie honory grające

Kxxx	Axxx	PAS	1♣
Dxx	AKWx	1♦	1♥
KDx	x	1BA	2♥
Kxx	DWxx	2♠	3♣
		3BA	4♠
		pas	

- PAS = od 13
 1♣ = albo zwykły 1♣ (6-10) albo od 11
 1♦ = albo 1♣ powtórny (13-16) albo od 17
 1♥ = od 11
 1BA = 13-16 z układem zrównoważonym
 1♠ oznaczałoby siłę od 17

Dalsza licytacja naturalna

x	AWxxx	1♠	1BA
Kxxxx	–	2BA	3♣
AKWxxx	Dxxx	4♦	5♣
D	AKWx	6♦	7♦

- 1♠ = 8-12 ♠♣ albo ♥♦
 1BA = relay
 2BA = układ 55
 3♣ = relay
 4♦ = 6♦ i 5♥ maksimum siły
 5♣ = nie jest to longer, bo partner mógł dać forsing treflowy już po 2BA (przez 4♣) jest więc to wskazanie zgrupowania honorów o charakterze inwitu
 6♦ = ładne honory, bardzo dobre kara i „grająca” dama trefl
 7♦ = po treflach partner się ożywił a obie figury karowe mieć musi

xx	Wx	2♣	3♣
xx	KDx	3♦	3♥
Kxx	ADxxx	4♣	
AKDxxx	Wxx		

- 3♣ = blok bądź inwit na lewy szybkie
3♦ = cue bid
3♥ = cue bid: oznacza brak zatrzymania pik
bo nie zostało zgłoszone 3BA
4♣ = brak nawet półtrzymania w pikach (3♠ oznaczałoby półtrzymanie)

Axx	xxx	PAS	1♣
Axx	KDWx	2♣	2♦
Ax	Kxx	2♠	3♥
KW10xx	ADx	4♥	4BA
		5♣	6♦
		7♥	

- 2♣ = powtórne otwarcie 13-16
2♦ = relay
2♠ = 5332+ czyli 15-16
3♥ = naturalny forsing
4♥ = fit
4BA = blackwood, bo było bezpośrednie uzgodnienie
5♣ = 0 albo 3 asy
6♦ = rozpaczliwe poszukiwanie dubletona karo honory partnera
dokładnie znane, bo 2♣ na piątce mogło być tylko z dobrym
longerem

AKx	xxx
10x	KDWxxx
AWxx	K109x
Axxx	–

PAS	1♠
1BA	3♥
5♥	6♥

1♠ = otwarcie po pasie o sile 6-10
 1BA = relay
 3♥ = 6♥ 4♦ i maksimum (8-10)
 5♥ = inwit
 6♥ = ładne 9 punktów i dobre kiery

Ax	Kxxx
W10x	AKx
xx	AKW10xx
AKxxxx	x

2♣	2♦
3♥	4♦
4♠	4BA
5♣	6♦

2♣ = otwarcie przed pasem o sile 8-12
 2♦ = relay
 3♥ = szóstka i maksimum, fit kierowy bez fitu w karach
 4♦ = naturalny forsing
 4♠ = cue bid, charakter pozytywny
 4BA = dalsze „nęcenie”
 5♣ = przydatne wartości teflowe

xx	KWxx	1♠	2♣
DWxx	x	2♦	pas
AKW10x	xxx		
Wx	AK10xx		

- 2♣ = zgaduje, że masz ♦♥ ale mam ładne trefle
2♦ = misfitu ♣ nie mam ale mam bardzo ładne kara i 12 punktów

Konwencja trójkolorowa nr 1

AWxx	K10xx	PAS	1♥
Dx	x	1♠	1BA
Axxx	Kxxxx	2♣	2♦
Axx	Wxxx	2♠	pas

- PAS = od 13
1♥ = otwarcie główne po pasie o sile 6-10
1♠ = relay
1BA = 4441
2♣ = relay
2♦ = singleton
2♠ = do pasa, licytacja wygasająca

Konwencja trójkolorowa nr 2 z Wywołaniem Końcowym

KWxx	Axxx
Axxx	Kx
–	AKx
W10xxx	AKDx

trójkolorówka	1♥	1♠	relay
krótkość ♦	1BA	2♣	relay
<4405> –	2♠	2BA	relay
1 wartość	3♥	3♠	pyt. o pięć wrt. uzg ♣
K albo AD	4♣	4♥	pytanie o piki
	5♣	7♣	

xx			Kxxx	W	N	E	S
Dxx	W	E	xx	1♦	x	1♥	x
Wxxx			xx	pas	pas	xx	pas
xxxx			KWxxx	2♣			

- 1♥ = zajęcie koloru w celu przygotowania licytacji jasne jest, że 1♥ bez kontry będzie dobrym interesem
- 2♣ = skoro partner daje rekontrę, to oczywiście nie ma kierów ponieważ kara mu też nie odpowiadają musi mieć piki i trefle trefle są dłuższe, bo z pięcioma pikami zgłosiłby 1♠ po pierwszej kontrze