

# WSZYSTKO O WIŚCIE

wybór karty wistu | pozycje sygnalizacyjne | współpraca obrońców



przygotowanie Krzysztof Ziewacz i Adam Krysa  
prowadzenie Adam Krysa

*Wist to najtrudniejszy element gry w brydża. Wymaga od obrońców wielu umiejętności technicznych, ale przede wszystkim wyobraźni i współpracy. Obserwując przez wiele lat grę amatorów nietrudno o wniosek, że najbardziej ekscytująca dla nich jest rozgrywka i licytacja. Obrona natomiast wydaje się nudna i żmudna. Chcemy ten obraz zmienić i udowodnić, że wist może być także interesującym zagadnieniem jeśli włoży się odrobinę wysiłku zwanego intelektualnym. Bądźcie zatem jak Shorlock Holmes. Pokochajcie dedukcję!*

*Wistowanie technicznie nie różni się od rozgrywki, ponieważ korzysta z tego samego arsenału zagrań. Jedyna różnica polega na tym, że rozgrywający widzi wszystkie karty swojej strony i może nimi odpowiednio zarządzać, natomiast wistujący nie widząc kart partnera muszą stosować uzgodnione wcześniej, ale legalne zrzutki i sygnały by przekazać sobie, jeśli nie pełne informacje o stanie posiadania, to przynajmniej sugestie czy intencje. Aby obrońcy mogli nawiązać walkę z rozgrywającym muszą stosować te uzgodnione wcześniej narzędzia, a należą do nich system wistowy (w Polsce dominuje wist odmienny), zrzutki (popularne są u nas zrzutki odwrotne) oraz sygnały i inne sposoby dokładania/zagrywania kart w częstych sytuacjach. Dobra obrona wymaga ponadto współpracy, a ta polega głównie na ułatwianiu gry partnerowi dzięki przewidywaniu i rozumieniu jego problemów.*

## Wist - składowe:

- techniczne umiejętności indywidualne, w tym fortele (manewry tożsame z rozgrywkowymi)
- w obszarze pierwszego wyjścia dosyć ortodoksyjny system wychodzenia i zrzućcia (wist odmienny, zrzutki odwrotne)
- większa swoboda na wiście środkowym przejawiająca się nierzadko w odejściu od żelaznych ustaleń systemowych, w tym koncepcja wistu jakościowo-odwrotnego
- alfabet sygnałów: zrzutka jakościowa, ilościówka, różnego rodzaju lavintahl'e, w tym zrzutka krakowska, potwierdzenie wistu, marka bezpośrednia itp...
- współpraca w obronie (uzgodnione sposoby zagrywania kart i dokładania oraz zagrania specjalne itd...)

## Wyszkolenie techniczne

Przegląd indywidualnych umiejętności brydżowych nie będzie tematem ani naszych wykładów, ani warsztatów. Jednakże rozpoczniemy od pięknego przykładu obrazującego żelazne zasady wistowe, na podstawie których budowane jest zaufanie do partnera. Rozdanie pokazuje też wyszkolenie techniczne gracza E.

| W   | N   | E      | S  |
|-----|-----|--------|----|
| pas | pas | 1♣     | 2♥ |
| pas | 3♥  | pas... |    |

W zawistował w ósemkę trefl, a E na trzeciej ręce podłożył technicznie waleta. Nie mógł nic stracić, bo przecież partner nie wyszedł spod asa, a dzięki temu zagranie zlokalizował u partnera damę, bo S zabił waleta asem.

W/WE mecz

wist ♣ 8

♠ DW76  
♥ DW63  
♦ AW5  
♣ 75



♠ A83  
♥  
♦ KD102  
♣ KW6432

Po zagranie z ręki w pika W przepuścił, gdyż partner musiał mieć w pikach asa. E wziął lewą i zagrał w króla karo.

Rozgrywający oczywiście przepuścił, ale E nie miał problemu. Zagrał małego trefla, dopuszczając partnera damę. Ten podegrał karo i obrońcy ostatecznie zgromadzili pięć lew: trefla, dwa kara i dwa piki. Bez jednej.

Obrońcą na E był Roman Smólski z Wielkiej Brytanii, a rozdanie opisał Ryszard Kielczewski.

# Pierwszy wist

Szczególnie pierwszy wist jest uznawany za najtrudniejszy, gdyż jest oddawany niejako w ciemno. W czasach przed bidding-boxowych ukuto nawet powiedzenie, które ilustruje istotę rzeczy: *wist może być ślepy, ale nie może być głuchy*.

Na wybór pierwszego wyjścia wpływa wiele czynników, a informacje, na których się opieramy, są na ogół skąpe, lub obarczone dużym marginesem błędu. Przede wszystkim trzeba podkreślić, że w *grę* wchodzi dwa aspekty zagadnienia: selekcja koloru wyjścia oraz wybór samej karty wistu. Drugą kwestię rozstrzyga zazwyczaj stosowany przez parę system wistowy. Natomiast na wybór koloru wyjścia wpływają następujące czynniki:

1. wysokość kontraktu (częściówka, końcówka, szlemik, szlem), dla przykładu na szlema nie wistujemy w singla, ani spod figur, a na częściówkę najczęściej w atu
2. rodzaj kontraktu (bezatutowy, kolorowy -> patrz tabela wistu)
3. rodzaj zapisu (na maksy staramy się przede wszystkim nie puścić lewy, podczas gdy na impy próbujemy nawet kosztem nadróbek obalić kontrakt),
4. ocena szans realizacji kontraktu (na bez nadwyżkowy pasywnie, a na nadwyżkowy aktywnie)
5. informacje o układzie i sile rąk przeciwników (znajomość siły gry oponentów, plastic valuation i table presence)
6. informacje wynikające z licytacji partnera (analiza i zaufanie)
7. ocena szans wyrobienia lewy bądź jej utraty w kolorze wyjścia (ryzyko i tzw. skromniejsze wymagania co do zastania kluczowych kart u partnera)

## Wybór karty wistu

TABELA WISTU ODMIENNEGO (wyjścia raczej ortodoksyjne, kolorem **niebieskim** zaznaczono wyjścia na kontrakty w bez atu, patrz też wist Mykietyna)

z sekwensów:

- **AKx**
- **AK** - wist królem, a następnie asem; do asa partner dokłada *Lavinthala*
- **KDx**, **KD**, **KDW**, a na BA **BD10(x)**
- **DWx**, **DW**, **ADWx**, przeciwko BA solidniejszy sekwens **DW10(x)** lub **DW9**
- **W10x**, **W10**, **KW10(x,x)**, **AW10x**, przeciwko BA sekwens **W108(x)** / **W10xx**

- A**10**9x, K**10**9x, D**10**9x, 10**9**x

spod figury:

- **F**x, (**10**x)
- F**x**x, (10**9**x)
- F**x**x**x**, F**x**x**x**(x..)

z blotek:

- **95**
- **952** - blotka środkowa, później blotka niższa
- **9532** - druga od góry, później wyższa (wskazanie parzystości jeśli rozkład jest do rozczytania przez partnera)
- **95432** - druga od góry, później niższa (wskazanie nieparzystości)

zależnie od pozycji, gdy spodziewamy się silniejszej karty bezpośrednio w:

- dziadku to D**10**x, K**W**x. K**10**x
- ręce rozgrywającego to D10**x**, K**W****x**, K10**x**

i wyjątkowo:

- **W**x, **D**x, **K**x - gdy trzeba wyjść w atu
- **K**xx(x), **D**xx(x)... - w kolor partnera, gdy nie mamy nic bokiem, a chcemy się utrzymać (tzw. coup de télescope)

## Generalne przesłanki co do wyboru koloru i karty:

**Wyjścia aktywne** - mające na celu szybkie odebranie swoich lew, są często ryzykowne, bo mogą wiązać się ze stratą lewy. Wist aktywny wybierz, gdy przeciwnicy swoją licytacją wykazali nadwyżkę siły:

- próbowali dolicytować się do szlemika, a skończyli w końcówce
- kiedy widać, że rozgrywającemu stoją impasy oraz dzielą się kolory
- gdy grozi wyrobienie bocznego koloru, na który wylecą przegrywające lewy

**Wyjścia pasywne** - mające na celu przede wszystkim uniknięcie straty lewy. Ten wist jest na ogół najlepszy przy kontraktach ponadlimitowych lub/i przy układach niesprzyjających rozgrywającemu. Takie wyjścia są często stosowane w turnieju na maksy, gdzie jedna lewa może decydować o najwyższym lub najniższym zapisie.

## Wist przeciwko kontraktom bezatutowym

### Z najdłuższego koloru

Wist najbardziej popularny, chociaż często bezzasadnie. Podstawowym warunkiem powodzenia takiego wyjścia jest konieczność posiadania dojścia do wyrobionych blotek - może to być jakieś boczne dojście, ale równie dobrze może to być as w kolorze longera. Im słabszy kolor, tym więcej razy trzeba będzie w niego wychodzić. Przy 5-kartowym kolorze można liczyć na 2-3 karty u partnera, więc jeśli kolor wymaga wyrobienia, trzeba będzie najpierw oddać lewą przeciwnikowi. Jeśli nie masz bocznego dojścia, najlepiej oddać tą lewą od razu, póki partner jeszcze dysponuje dojściem do ciebie tym kolorem. Przykład: mamy AKxx bez dojścia. Wistujemy blotką na szansę co najmniej dubla u partnera i podziału 3:3 w dziadku i ręce rozgrywającego.

### Z koloru 4-kartowego

Jeżeli nie mamy koloru 5-kartowego, to możemy zawistować z czwórki. Jest to również wist aktywny. Przy 3 kartach u partnera możemy liczyć na wyfortowanie czwartej blotki. Warunek bocznego dojścia nadal obowiązuje. Mając kilka czterokartowych kolorów, przy wyborze wistu (oczywiście przy założeniu, że nie ma przesłanek licytacyjnych) powinniśmy się kierować następującymi zasadami:

- lepszy do ataku jest kolor, który zawiera układy sekwensowe, i w którym mniej kart dzieli najniższą figurę od najwyższej blotki: np. mając D1092 i K1085 - wyjdź spod damy
- jeżeli oba kolory są równorzędne to decyduje kwestia dojścia: np. przy D1095 i KW43 lepiej jest znowu wyjść spod damy, bo król stanowi pewniejsze dojście niż dama; mając KW87 i AW86 - wistuj spod króla

### Z trzech blotek

Wist pasywny, dobry najczęściej przy dwóch typach rąk:

- ręka bardzo słaba, bez możliwości wyrobienia koloru - starasz się trafić do koloru partnera
- ręka silna, każdy inny wist grozi stratą lewy, a rozgrywający ma małe szanse na realizację kontraktu

Jeżeli dysponujesz kilkoma możliwościami wyjścia to znowu wybierz kolor, w którym blotki tworzą jakiś tam sekwens. Podobny charakter ma również wist z dubla, ale jest bardziej niebezpieczny - nawet jeżeli trafisz partnerowi w piątkę to przeciwnik często będzie miał w tym kolorze cztery karty. Nie polecany jest natomiast wist z krótkości.

### W kolor partnera

O ile partner zgłaszał kolor i nie istnieją jakieś nadzwyczajne powody (np. odgórnie ściągasz 5 lew ;-)) to wist taki jest najlepszy. Partner po coś zgłaszał ten kolor. Bardziej obliuguje cię do wistu **wejście** partnera **kolorem** lub **kontra** na jakąś sztuczną zapowiedź przeciwnika niż otwarcie.

## Wist po kontrze partnera:

- jeżeli byłeś w licytacji kolorem - wistuj w ten kolor, partner kontrą przekazał ci informację o figurze w nim
- jeżeli obaj licytowaliście kolory - po kontrze wistuj w swój kolor, a bez kontry - w kolor partnera
- jeżeli siedzieliście cicho w czasie licytacji, natomiast dziadek licytował kolor lub kolory - to kontra **żąda wistu w pierwszy z tych kolorów** (kontra Lightnera)
- jeżeli nie zaszedł żaden z powyższych przypadków - to możesz wistować w co ci się podoba, partner i tak ich obłoży ;-)

## SPECJALNE USTALENIA WISTOWE: WISTY MYKIETYNA NA BEZ ATU

Dobrych kilka lat temu Karol Mykietyń opublikował artykuł, w którym opisał system wyjść przeciwko kontraktom bezatutowym, oparty na idei zbliżonej do wistu *Journalist*, który zyskał sporą popularność. Oto jego zasady:

1. Do wistu w asa partner markuje z damą, a demarkuje bez niej.
2. Do wistu w króla partner odblokowuje się jakąkolwiek posiadaną figurą (asem – przejmuje i odwraca, damę bądź waleta – wyrzuca), a bez figury – dokłada ilościówkę).

Konsekwencją powyższych ustaleń jest konieczność wychodzenia z mariasza bez dziesiątki i waleta, o ile nie wychodzimy czwartą najlepszą, **damą**. Reasumując, w **asa** wychodzimy raczej z krótkich z konfiguracji np.: asa z królem krótkiego – sec lub trzeciego, a z dłuższego, tylko wtedy, gdy mamy boczne dojścia lub nie chcemy oddać inicjatywy przeciwnikom, mając nadzieję na skuteczną zmianę ataku. Oczywiście, do asa można zamarkować także z pięcioma blotkami i dojściem w bocznym kolorze.

W króla wychodzimy z kolorów typu: AKDx(x,x), AKW10(x,x), KDWx(x,x), KD10x(x,x); w damę - z KD, KDx, DWx, DW10, DW9, DW9x(x,x); wist w waleta i niższe karty jest standardowy.

## Wist przeciwko kontraktom kolorowym

### W kolor partnera

Wist łączący zalety wistu zarówno pasywnego jak i aktywnego. Główne przesłanki: możliwość szybkiego ściągnięcia swoich lew, gra na skrót atutowy czy na promocję, bezpieczeństwo. O ile masz wysoką figurę w kolorze partnera - możesz nią zawistować, a następnie po obejrzeniu dziadka i ewentualnej zrzutce partnera wybrać najlepszą dalszą kontynuację.

## Wist w atu

Wyjście pasywne, mające na celu przede wszystkim uniemożliwienie rozgrywającemu branie lew przebitkowych. Sytuacje kiedy ten wist może okazać się najlepszy:

- przeciwnicy grają kontrakt podlimitowy (np. po waszym otwarciu 1BA)
- w trakcie licytacji ujawnili krótkość w ręce z krótszymi atutami
- otwierający nie ma podziałów w swoich kluczowych kolorach; np. gdy przeciwnik z prawej otworzył w kolor; przykładowo 1♠, następnie oponenti doszli do końcówki kierowej, a ty masz opozycję w pikach - wist w atu powinien zabezpieczyć twoje potencjalne lewy pikowe
- po trapping pasie partnera i kontrze na ostateczny kontrakt
- gdy sam masz długie i *gęste* atuty
- z silnej karty (bezpieczeństwo)

Wist ten jest niekiedy dość niebezpieczny - może rozwiązać rozgrywającemu kolor atutowy. Raczej unikaj tego wistu, gdy masz krótkość atu. Przeważnie ze stratą lewy łączy się także wist spod figury lub dziesiątki atu. Zdecydowanie nie wistuj w atu, kiedy rozgrywający ma rękę dwukolorową lub w dziadku jest długi kolor i widać, że się one dobrze dzielą - po oddaniu inicjatywy, odbierze wam atuty, a następnie na wyrobione blotki longera wyrzuci przegrywające lewy.

## Wist w singletona

Wist ryzykowny, o ile nie są spełnione pewne warunki (posiadanie kontroli atutowej, i dojście do partnera lub jeden z kluczowych asów; atutowy albo w kolorze wistu), to częściej przyniesie straty niż zysk. Twój singleton świadczy o tym, że rozgrywający nie ma podziału w tym kolorze, co od razu ujawnisz, ułatwiając dalszą rozgrywkę. Warunkiem powodzenia wistu z krótkości jest posiadanie zatrzymania w atutach, lub szansa, że na takie zatrzymanie trafisz u partnera lub, że będzie miał on asa w kolorze twojej krótkości. Szanse takie wzrastają kiedy twój partner zabierał głos w licytacji (kontrował wywoławczo, otworzył lub wszedł silnym bez atu, itd). Jeżeli sam posiadasz silną kartę, to wist z krótkości jest raczej bez perspektyw - do partnera i tak nie dojdiesz. Jeżeli posiadasz zarówno krótkość jak i kilka nadliczbowych atutów w dodatku z trzymaniem, powinieneś rozważyć grę na skrót zamiast przebitki. Wskazówką może być jakość twojej opozycji atutowej, *gęste* atuty w postaci ADWx, KDWx raczej przemawiają za przebitką lub wistem w atu, pusty kolor (Axxx, Kxxx itd) - za grą na skrót atutowy.

## Atak z dubla

Podobne plusy i minusy jak przy wyjściu z singla. Atak trochę bardziej bezpieczny. Wist drugą figurą może być korzystny, jeśli partner ma silną rękę. W innym przypadku taki wist często rozwiąże rozgrywającemu kolor i przyniesie stratę lewy.

## Atak w długi kolor

Wyjście ma na celu przede wszystkim osiągnięcie przewagi atutowej poprzez skrócenie ręki zawierającej dłuższe atuty. Taki wist powinieneś wybrać, gdy masz długi kolor atutowy. Takim wistem możesz również wypromować partnerowi nie biorącego atuta.



## Atak z sekwensu

Wist aktywny i jednocześnie bezpieczny. Na ogół jeden z najlepszych wistów. W odróżnieniu od wistu przeciwko bez atu sekwens może być tylko dwukartowy DWx..., KDx.. itp.

## Wist spod figury

Wyjście bardzo ryzykowne, jeśli partner nie będzie miał figury, to przeważnie stracisz lewą. Wist spod figury jest dawany w ostateczności, kiedy nie masz żadnego lepszego pomysłu, lub kiedy musisz szybko odebrać swoje lewy bo grozi wyrzutka na jakiś longer rozgrywającego. Wybór wistu spod figury:

- decydują układy sekwensowe i wysokość blotek
- lepiej w krótszy kolor niż w dłuższy
- przy trzeciej figurze raczej spod króla lub waleta niż spod damy
- przy czwartej figurze lepiej spod damy niż spod króla, spod waleta nie polecamy!

## Interpretacja wistu

W przypadku wistu odmiennego lub naturalnego (wersja MUD) możesz mieć niekiedy problemy z rozpoznaniem, czy wist nastąpił spod figury, czy z blotek. Pomocne w rozpoznaniu może być tzw. **prawo jedenastu**. Pozwala ono na określenie ile kart starszych od karty wistu znajduje się w zakrytej ręce. Sposób obliczania jest bardzo prosty: od 11 odejmujesz rangę (wysokość) karty wistu, liczbę starszych kart widocznych na stole i w twojej ręce. Jeśli otrzymasz liczbę ujemną to oznacza, że wist nie nastąpił z czwartej najlepszej. W kombajnie - odejmujesz od 10 zamiast od 11. Powyższy sposób jest bardzo przydatny przy kontraktach bezatutowych.

Prawo jedenastu jest pomocne w sytuacjach kiedy musisz podjąć decyzję, co dołożyć na trzecim ręku. Przykłady:

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| W643 | Przeciwnik rozgrywa bez atu, a partner zawistował w 8-kę. Ze stołu została dołożona 3-ka. Co zrobisz? Prawo jedenastu mówi, że u obrońcy i u ciebie są 3 starsze od ósemki karty ( $11-8=3$ ). Jedną widać na stole a sam masz dwie. Wynika z tego, że rozgrywający nie ma w zakrytej ręce starszej karty, więc należy dołożyć blotkę. Oczywiście wist mógł nastąpić nie spod czwartej figury ale na przykład z trzech lub więcej blotek (1087x). Zauważ jednak, że w tym przypadku jest obojętne co zrobisz. |  |
| 8    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| ?    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
| D92  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |



|                  |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| D7               |      | Po otwarciu przez S 1BA znowu grany jest kontrakt bezatutowy. Wist 4-ką, rozgrywający dołożył ze stołu 7-kę. Przypadek wymaga głębszej analizy. Partner najprawdopodobniej zawistował spod 4 lub 5-tej figury. Z prawa jedenastu wynika, że w rozgrywający dysponuje jedną kartą starszą od 4-ki. Wchodzi w grę taka dystrybucja pomiędzy partnerem a rozgrywającym - diagram obok. |
| 4                | K865 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| ?                |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| partner - rozgr. |      | Pierwszy przypadek należy wykluczyć - z sekwensu partner wyszedłby waletem. Podobnie, chociaż już nie na pewno postąpiłby w przypadku drugim i czwartym, bo układy te tworzą sekwensy wewnętrzne. Najbardziej prawdopodobna jest zatem opcja trzecia. Tak czy inaczej należy postawić króla.                                                                                        |
| W1094(x) - Ax(x) |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| A1094(x) - Wx(x) |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| AW94(x) - 10x(x) |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| AW104(x) - 9x(x) |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## Wist w fazie środkowej

może być oddawany w sposób mniej zdyscyplinowany

Tu jeszcze trudniej o jakieś generalne zasady. Funkcjonują co prawda pewne zasady, nawet w postaci powiedzonek: *trzecia ręka bije i płacze, figur na figur, jak mawiał święty Igór*, ale jest od tego tak wiele wyjątków, że nie możesz zwolnić się od każdorazowego przemyślenia konkretnej sytuacji. Poniżej podam tylko kilka najbardziej popularnych manewrów w grze obronnej, resztę proponuję doczytać w fachowej literaturze oraz wypraktykować przy stoliku.

Zadanie jest łatwiejsze niż przy pierwszym wiście - dysponujesz bowiem oprócz licytacji dodatkowymi przesłankami: widzisz karty dziadka, na podstawie wistu masz częściowy obraz karty partnera, na podstawie zagrań przeciwnika wiesz mniej więcej jaką koncepcję rozgrywki przyjął. Jako zasadę powinieneś przyjąć rutynowe wykonanie następujących czynności:

- na podstawie licytacji, widoku dziadka i swojej karty określ ile pkt może mieć partner
- zastanów się czy rozgr. ma korzystne układy (podziały, lokalizacja figur) czy też nie
- na podstawie 2-ch w/w punktów zdecyduj czy lepsza jest obrona pasywna czy aktywna
- jeżeli widać, że wszystko sprzyja rozgrywającemu, wyobraź sobie taką rękę partnera (w ramach wyliczonych pkt), przy której nie wygra kontraktu i na to zagraj; nawet jeśli czasem stracisz lewę(y) - w perspektywie powinno to przynieść efekt
- jeżeli twoja wyobraźnia zawodzi (bo partner ma np. 0 pkt) to pomyśl, czy w jakiś sposób nie mógłbyś zmylić rozgr., sprowokować go do wyboru przegrywającej linii rozgrywki

# Pozycje sygnalizacyjne

## Przegląd zrzutek, sygnałów i wyodrębnionych pozycji

Najczęściej stosuje się trzy rodzaje zrzutek: jakościówkę (markę), ilościówkę i Lavinthala. Niestety nie da się tych zrzutek stosować jednocześnie. Każda służy do czegoś innego i w tym sensie wszystkie się wzajemnie wykluczają. Na szczęście jest na to sposób! Najogólniej mówiąc: zrzucamy to co potrzeba! Nie jest to jednak takie łatwe, gdyż wymaga empatii, czyli wyobrażenia sobie problemów partnera oraz dobrego *przeglądu pola*. Co może pomóc? Należy wyodrębnić pozycje sygnalizacyjne; co i kiedy zrzucamy.

## JAKOŚCIÓWKA sygnał jakościowy odwrotny

**Zrzutka jakościowa, marka**, zachęcająca do kontynuacji wist w kolor, w którym jest dawana. Zachęcamy, gdy jest szansa na kolejną lewą w tym kolorze. UWAGA! Zachęcamy także wówczas, gdy nic nie mamy w karcie. Gdy nie ma szans na wzięcie lewy stosujemy sygnał Lavinthala! (patrz hierarchia sygnałów).

Najwyższa blotka lub kolejność malejąca = zła jakość, DEMARKA

UWAGA! Aby zniechęcić partnera do kontynuacji danego koloru musimy posiadać boczną wartość; **króla** lub **asa**. Ewentualnie renons (rzadko singleton).

Najniższa blotka lub kolejność rosnąca = dobra jakość, MARKA

Do wist w asa na zachętę z reguły wystarcza dama lub dubleton. Do wist z mariasza już wystarczy walet. Natomiast do wist w damę aby zachęcić potrzebujemy króla.

Czasami możemy skłamać dając fałszywą demarkę, aby partnera skłonić do innej obrony. Np. gdy nie nadbijamy dziadka.

## ILOŚCIÓWKA sygnał ilościowy odwrotny

Sygnał wistowy, zrzutka ilościowa, wskazująca parzystą lub nieparzystą ilość kart w danym kolorze. Wist w króla żąda od partnera ilościówki, choć nie zawsze i lepiej się kierować domniemaną potrzebą. Czasami możemy skłamać dając fałszywą ilościówkę, aby partnera skłonić do innej obrony lub zwieść przeciwnika.

### Sygnał Iłościowy odwrotny

- najniższa blotka lub kolejność rosnąca = parzysta ilość kart
- najwyższa blotka lub kolejność malejąca = nieparzysta ilość kart

## Preferencja ilościówek nad jakościowymi, jeśli:

1. rozgrywający jednoznacznie sprzedał układ dwukolorowy (minimum 5-4)
2. kontrakt jest rozgrywany na wysokości pięciu i wyżej
3. 3-cia ręka stosuje ilościówki, gdy z gry wynika, że posiada honory w tym kolorze
4. w pierwszej lewie, gdy trzecia ręka nie podkłada honoru
5. gdy w stole znajduje się longer bez dojścia (najczęściej przy grze w BA) zrzucenie honoru nie jest ilościówką, wskazuje na sekwens lub jest sygnałem specjalnym

## LAVINTHAL

Sygnał wskazujący wartości w kolorach bocznych.

- zagranie wysokiej blotki sygnalizuje posiadanie wartości w wyższym z pozostałych 2 kolorów (nie kolor wist i nie atu)
- zagranie niskiej blotki sygnalizuje posiadanie wartości w niższym z 2-ch pozostałych kolorów

Należy ustalić w parze rozgraniczenie – w jakich sytuacjach zrzutka to sygnał Lavinthala, a kiedy inny typ sygnału, np.:

1. Partner licytował kolor 6+, a Ty wistujesz kartą, którą możesz się utrzymać. Mając: KD9642 partner ma duży arsenał zrzutek. Karty skrajne lawintalują posiadanie bocznego honoru. Sugestię można przekazać zrzucając figurę w wypadku braku możliwości przekazania informacji blotkami: KDW432 (sugestia zmiany w najwyższy rankingiem kolor) lub KDW987 - w najniższy kolor. Środkowa blotka zachęca w kolor wist lub niczego nie sugeruje.
2. Twój wist wyrobił forty w stole (dziadek: KDWx) w kolorze licytowanym lub popieranym przez partnera. Palącą kwestią jest przekazanie, w którym kolorze bocznym partner posiada asa lub króla.
3. Jeżeli partner wistuje w niemal oczywistego singla i lewę weźmie dziadek lub rozgrywający partnera interesuje dojście by podać przebitkę.
4. Jeżeli rozkład koloru rozgrywanego przez rozgrywającego lub wistujących ujawnił się (ujawni się za chwilę) w sposób naturalny. Dla przykładu: wistujący licytowali 1♠-3♠ i w stole pojawia się trzykartowy fragment to wiadomo, że w zakrytej ręce rozgrywającego jest co najwyżej singleton. Zarówno zrzutka jakościowa i ilościowa tracą sens. Potrzebna jest informacja o szybkiej lewie bokiem. Skrajne lawintalują, środkowa bez sygnału lub prosi o kontynuację.
5. W kolorze ataku jest w dziadku singleton i kontynuacja tego koloru jest nielogiczna. Skrajne blotki lawintalują, środkowa prosi o kontynuację koloru wist lub bez sugestii.
6. Na stole jest długi kolor bez Asa + boczne pewne dojście (albo dwa)
7. Zrzutki w kolorze atutowym – lavinthal pomocniczy (strona 12)

## LAVINTHAL POMOCNICZY

Sygnal ten stosujemy przy dokładaniu do koloru atutowego.

Przy posiadaniu dwóch atutów kolejność dokładania **wyższa** – **niższa** wskazuje wartości w jakimś kolorze z dwóch najstarszych rankingiem (oprócz koloru atutowego), natomiast kolejność odwrotna **niższa** – **wyższa** jest wskazaniem któregoś z dwóch najmłodszych. Musimy wnioskować w kontekście licytacji, widoku dziadka itp... Dwie szkoły: skrajne blotki lawinthalują, a środkowa nie ma sugestii /najniższa bez sygnału.

Mając trzy atuty możemy sprzedać więcej informacji (zabawmy się w Martensa). Mamy bowiem **3!** ( $1 \times 2 \times 3 = 6$ ) kombinacji i jesteśmy w stanie pokazać nasz stan posiadania na sześć sposobów. Oto nasze możliwości (przykładowo: piki są atutami):

1. 3-6-9 = **trefle**-kara-kiery
2. 3-9-6 = **trefle**-kiery-kara
3. 6-3-9 = **kara**-trefle-kiery
4. 6-9-3 = **kara**-kiery-trefle
5. 9-6-3 = **kiery**-kara-trefle
6. 9-3-6 = **kiery**-trefle-kara

## LAVINTHAL POWROTNY

Sygnal wistowy (będący wyjściem), wskazujący partnerowi kolor dojścia do dającego sygnał, bądź kolor zagrania w następnej lewie. Partner wyszedł singla, a my zabiliśmy asem A**9742**. Wychodząc małą lub dużą blotką wskazujemy kolejne dojście.

## POTWIERDZENIE WISTU (marka zastępcza)

Sygnal stosowany na kontrakty bezatutowe. Polega na potwierdzeniu lub zdemarkowaniu pierwszego wistu przez obu obrońców i jest dawany do pierwszego koloru granego przez przeciwnika. W każdym z tych czterech diagramów obaj obrońcy muszą się odnieść do pierwszego wistu w **♠5** informując partnera o posiadaniu bądź braku kluczowej figury (na seledynowo). Pierwsza lewa zaznaczona na czerwono.



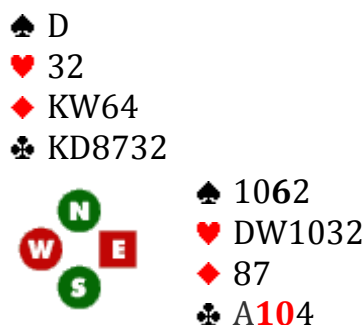
W 1-szym i 2-gim diagramie W potwierdzi swój pierwszy wist prosząc partnera (E) o wist w kolor pierwszego wyjścia, gdy ten jako pierwszy dojdzie do *pilki*. Natomiast E potwierdzi zasadność kontynuowania wistu tylko 1-szym wariantem.



W problemie 3-cim z kolei obaj obrońcy powinni zdemarkować wist z powodu braku kluczowych figur i ewentualnie rozejrzeć się za lewami w innych kolorach.

Po licytacji:  
S-N 1BA-3BA

partner zaatakował ♠8.



♠D ze stołu bierze lewę, dokładamy szóstkę (ilościówka). Rozgrywający gra teraz ze stołu blotkę trefl – dokładamy dziesiątkę (demarka pikowa) – walet od rozgrywającego, od partnera ♣5. Teraz rozgrywający gra ♣6, a partner uzupełnia echo ♣9, figura z dziadka. Bijemy asem i ze zrzutek partnera 5-9 (potwierdzenie zainteresowania pikami) wynika jasno, że ma on piki typu AW98x lub KW98x i należy kontynuować obronę przez ten kolor, grając dziesiątkę; gdyby dołożył trefle starsza-młodsza czyli 9-5 (demarka), sugerowałoby to, że wist nastąpił z koloru typu 98xxx i wskazywałby, że szansy obłożenia należy szukać w innym kolorze i powinniśmy grać ♥D, na szansę asa u partnera.

## Hierarchia sygnałów

Często wiadomo co zrzucamy w pierwszej lewie, gdyż z reguły wygląd dziadka i wyodrębnione pozycje nam to podpowiadają. Gdy już zrzucimy odpowiednią kartę, która poinformuje partnera o naszej sytuacji, to za pomocą pozostałych kart możemy przekazać więcej informacji: jakość -> lavinthal, ilość -> lavinthal, lavinthal -> ilość i bez sugestii -> ilość. Przykład: wistujemy w ♣A, potem ♣K i ♣D. Partner dokłada kolejno 4-3-2. W co grasz w czwartej lewie?



Zrzutka 4-ki, a potem mniejszej karty oznaczała brak ♣D. Zrzucenie po 4-ce 3-jki a do damy 2-jki było sygnałem oznaczającym **lepsze piki** od kar. Sekwencja 4-2-3 oznaczałaby preferencję kar nad pikami albo sygnał neutralny. Zagranie w czwartej lewie pika prowadziło do 9 lew i doskonałego zapisu.

# Współpraca obrońców

Polega na ułatwianiu gry partnerowi dzięki rozumieniu jego sytuacji i pomaganiu w rozwiązywaniu jego problemów.

Sposoby wychodzenia z blotek, gdy odgrywamy w kolor rozpoczęty przez partnera (stan początkowy, *od urodzenia*)

- mała = parzysta ilość, duża = nieparzysta ilość

Ogólnie przyjęte sposoby wychodzenia i dokładania blotek

- mała = odwróć w ten sam kolor (*dobry woźnica nawraca*)
- duża = powrót do wcześniej zagrywanego koloru lub zawistuj w kolor oczywistego odwrotu

Zrzucenie figury

Oznacza posiadanie kolejnej lub jest sygnałem specjalnym oznaczającym: *partnerze! zrób coś wyjątkowego!* Gdy do wistu partnera asem zrzucimy **DWx** oznaczać to będzie posiadanie waleta, a więc możliwe dojście. I analogicznie, wyrzucenie waleta z konfiguracji **W10x** obiecuje 10-tkę, a dołożenie króla damę.

Wyjście figurą

Mamy ... i wychodzimy zagrywając w kolejności:

KDW => K-W-D

KDW10 => K-W-10-D lub K-10-W-D - by partner wiedział kiedy przejąć (Axxxx).

ADx => **D**-A-x, gdyż gdybyśmy zawistowali A-D partner mógłby przejąć damę królem usiłując dać nam przebitkę.

Siedząc za dziadkiem, w którym są figury, zagrywając królem pokazujemy, co mamy i sugerujemy partnerowi ponowne wyjście w ten kolor, gdy dojdzie do głosu:

Dxx (dziadek), a my mając: **AK(W)x** - gramy króla pokazując ponadto asa lub/i asa z waletem, po czym odchodzimy bokiem. Widząc blotki w stole też tak zagramy.

AWx (dziadek), a my mając: **KD10** - gramy K informując o D z 10-tką (-> rozdz. nr 1).

Gdy partner wistuje w nasz kolor, a my chcemy zmiany w inny kolor:

Partner przeciwko kontraktowi 1BA wistuje ♠D, pojawia się dziadek: ♠xxx, ♥Kx, a my mamy ♠AKW92 ♥ADx to zrzucamy ♠9 przekazując informację o zmianie ataku

lub bocznym dojściu. Dwa aspekty: dama może być singlowa, a wtedy wskażemy boczne dojście, a jeśli co gorsza nie jest, to musimy odwieść partnera od kontynuacji.

Odegranie asa atu lub bocznego zanim zawistujemy w singla prosi, żeby partner nie przepuszczał. Partner mający jedno dojście częściej przepuści z powodów komunikacyjnych dlatego, że dwa razy częściej wyjdziemy z dubla niż singla.

## Obrońcy powinni naprzemiennie trzymać stopery i kolory

Partnerzy muszą sobie przekazać, które kolor(y) trzymać, aby rozgrywający nie ustawił ich w sytuacji przymusowej ściskając ich na dokładnie tych samych kolorach. Informację co trzymamy prześlemy za pomocą lavinthala. Przykład:

S gra 3BA po Staymanie i odp. 2♦.

|         |         |                                                                                     |        |
|---------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| E<br>EW | ♠ D84   |  | ♠ A965 |
|         | ♥ AD73  |                                                                                     | ♥ W42  |
|         | ♦ D1083 |                                                                                     | ♦ 65   |
|         | ♣ 63    |                                                                                     | ♣ D854 |

W wistuje ♣W i rozgrywający bierze lewą asem. Następnie rozpoczyna ściąganie kar. Dla E jest jasne, że jeśli rozgrywający ma ♥K, to wygra zawsze. Jeśli króla ma partner, to trzeba go nakłonić do odrzucenia się od niego i kurczowego trzymania wszystkich trefli. Przecież ♥W jest wtedy zatrzymaniem. Należy bezwzględnie zasygnalizować posiadanie ♥W, a nie ♠A!

Partnerowi możemy pomagać na wiele sposobów. W poniższym trzeba wskoczyć na 2-ą rękę.

3BA z ręki S.

|         |         |                                                                                     |          |
|---------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| E<br>EW | ♠ D5    |  | ♠ K976   |
|         | ♥ D93   |                                                                                     | ♥ 82     |
|         | ♦ 10954 |                                                                                     | ♦ K3     |
|         | ♣ W765  |                                                                                     | ♣ 109432 |

## Ochrona dojścia partnera

Na kontrakt 3BA W zawistował ♥W. Rozgrywający pobił damę na stole i zagrał karo. Jeśli nie wskoczysz królem, to partner będzie musiał rozstać się ze swoim dojściem do kierów lub przepuszczając podarować rozgrywającemu 8 lewą. W pikach łatwo zdobędzie dziewiątą.



Wskoczyć na II ręce powinienś poza tym gdy: podejrzewasz rozgrywającego o singletona lub gdy konieczne jest zyskanie tempa.

## Wistowy dekalog

1. Jedną z najsilniejszych broni jest umiejętność powstrzymywania się od ściągnięcia górnych lew w pierwszej fazie gry i wstrzymywania się z biciem figurami (przepuszczanie).
2. Obrońcy nie mogą spodziewać się lepszych wyników (nawet stosując sztukę przepuszczania) póki nie nabiorą wprawy w czytaniu kart i rozliczaniu rąk partnera i rozgrywającego.
3. Sygnały partnera nie są ścisłymi nakazami, są raczej sugestiami.
4. Mając nawet 13 blotek (plaża) trzeba pracować i partnerowi pomagać odpowiednio informując o ilościowym układzie ręki, aby mógł on w miarę szybko poznać rozkład zakrytych rąk!
5. O ile nie mamy własnej koncepcji obrony, kontynuujemy wist w kolor, w który zaatakował nasz partner.
6. Jeżeli rozgrywający gra w jakiś kolor, to my atakujemy - gdy tylko będziemy mieli okazję - w jakiś inny.
7. Gdy weźmiemy lewę w środkowej fazie gry, a nie mamy żadnych wskazówek od partnera co do dalszego ataku, ważną przesłanką jest to, co widzimy w dziadku. Mianowicie jeśli karty dziadka leżą po lewej stronie - atakujemy z blotek w ten kolor, w którym leżą na stole figury, może zastaniemy u partnera układ impasowy. O ile karty dziadka leżą z naszej prawej strony, to wistujemy w ten kolor, w którym na stole leżą same blotki. Zmusimy w ten sposób rozgrywającego do bicia wysokimi figurami, gdyż inaczej lewę będzie mógł zdobyć nasz partner na stosunkowo niską kartę.
8. Wistując zachowajmy czujności, abyśmy nie przegapili okazji do obalenia kontraktu przeciwników. Jeżeli w dowolnej fazie gry dojdziemy do ręki to sprawdźmy, czy lewy, które w danym momencie możemy zdobyć (np. mamy wyfortowane blotki w jakimś kolorze) łącznie z lewami, które już wcześniej zainkasowaliśmy wraz z partnerem, nie wystarczą do tego, aby kontrakt rywali został przegrany. W takiej sytuacji, nawet jeśli gra toczy się z kontrą, nie szukajmy możliwości większej wpadki, lecz natychmiast bierzmy te lewy, które mogą należeć do nas, byleby tylko przeciwnicy byli **BEZ 1-dnej!**

9. Dobra gra w obronie polega nie tylko na prawidłowym rozwiązywaniu własnych problemów. To WSPÓŁPRACA - musisz pomagać partnerowi w rozwiązywaniu jego problemów.
10. Pamiętaj, że zwłaszcza na wiście nie ma nieważnych zagrań czy zrzutek. Skoncentruj się maksymalnie, aby dać partnerowi jak najlepszą informację.

# HARMONOGRAM

## relaks-nauka-rozrywka

śniadania 8:30-10:00 obiady 13:00 kolacje 17:00

31.01.2024 środa

**16:00 REGUŁY** wist i zrzutki

18:00 MAKSY\*26 *Pajęczek*

1.02.2024 czwartek

**11:30 SYGNAŁY** *wykład*

14:15 WARSZTATY\*8

18:00 IMPY\*26 *Pajęczek*

2.02.2024 piątek

**11:30 POZYCJE SYGN.**

14:15 WARSZTATY\*8

18:00 MAKSY\*26 *Pajęczek*

3.02.2024 sobota

**14:15 OBWODY STACYJNE\*16**

18:00 IMPY\*22 *szkol.*

4.02.2024 niedziela

10:00 MAKSY\*22 *szkol.*