

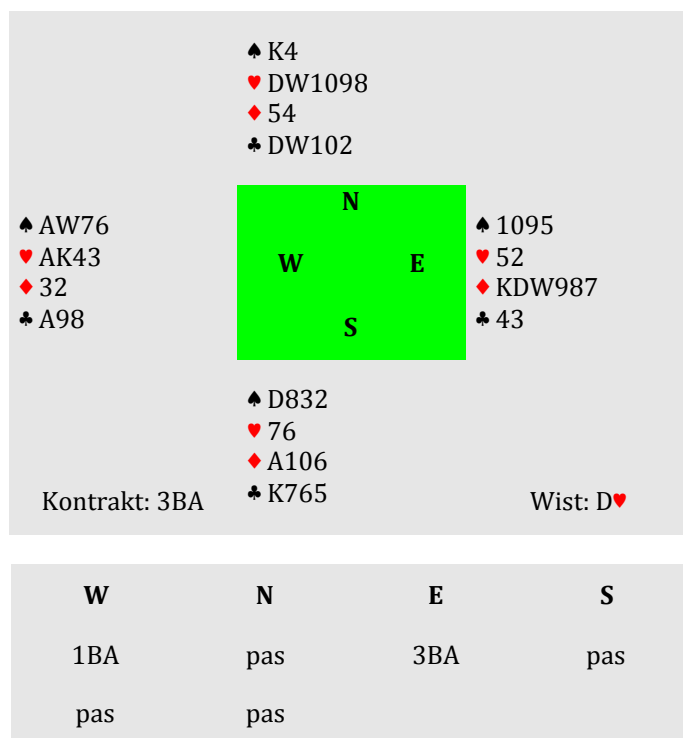
GRZEGORZ MERYNDA „KOMUNIKACJA W OBRONIE”

Brydż to gra partnerska i zachowanie komunikacji pomiędzy dwoma rękami jest równie ważne dla obrońców jak dla rozgrywającego. Istnieje kilka użytecznych manewrów niezbędnych do zachowania odpowiedniej komunikacji lub do przerwania jej przeciwnikowi.

PRZEPUSZCZENIE DLA PRZECIĘCIA KOMUNIKACJI

Przepuszczenie to celowe powstrzymanie się z zabiciem karty przeciwnika i oddanie mu lewy, która mogłaby być wzięta przez naszą stronę. Istnieje kilka powodów, dla których stosuje się przepuszczenie. Jednym z nich może być próba zerwania przeciwnikowi komunikacji między rękami, która doprowadzi do odcięcia gotowych fort dziadka (ręki).

Zacniemy od najprostszego przykładu:



Rozgrywający zabił królem w ręce i zagrał karo do waleta w stole. Przepuszczenie waleta jest zagranem elementarnym. Nie ma chyba gracza, który nie przepuści karo, aby odciąć rozgrywającego od lewy karowych w dziadku.

Zmieńmy nieco poprzedni przykład. Nie każdy wpadnie na to, że przepuszczenie jest tu najwłaściwszym zagranem.

♠ K4
 ♥ DW1098
 ♦ 1054
 ♣ DW10

♠ AW76
 ♥ AK43
 ♦ 32
 ♣ A98

♠ 1095
 ♥ 52
 ♦ ADW987
 ♣ 43

♠ D832
 ♥ 76
 ♦ K6
 ♣ K7652

Kontrakt: 3BA Wist: D♥

W	N	E	S
1BA	pas	3BA	pas
pas	pas		

Rozgrywający zabił królem w ręce i zagrał karo do waleta w stole. Analiza powinna być przeprowadzona dużo wcześniej, teraz nie ma czasu na namysł. Należy w tempie dołożyć 6 karo. Czy będąc na miejscu rozgrywającego ściągnąłbyś teraz asa? Z pewnością nie. Rozgrywający przejdzie do ręki i ponowi impas karo. Niespodziewanie weźmiemy lewą na króla, odcinając rozgrywającego od dziadka.

Kolejny przykład pokazuje, że sukces obrońców przy wykorzystaniu przepuszczenia wymaga czasem współpracy od obu partnerów:

♠ K1098
 ♥ D108
 ♦ 974
 ♣ W53

♠ AD2
 ♥ AK63
 ♦ AD83
 ♣ 64

♠ 743
 ♥ 52
 ♦ 102
 ♣ AD10987

♠ W65
 ♥ W974
 ♦ KW65
 ♣ K2

Kontrakt: 3BA Wist: 10♠

W	N	E	S
1♣	pas	1♦	pas
1BA	pas	3BA	pas
pas	pas		

Pierwszą lewą rozgrywający bije damą i gra trefla do dziesiątki w stole. Po zabiciu królem obrona jest bez szans – wobec tego puszczasz. Teraz rozgrywający wraca asem kier do ręki i gra trefla.

Jeżeli N dołoży blotkę, to rozgrywający może się zorientować, że coś jest nie tak. Przy KWxx trefl u N nie ma szans na realizację kontraktu, wobec czego może zabić asem, aby wygrać przy układzie, jaki jest w rzeczywistości. Natomiast jeżeli N dołoży w drugiej lewie treflowej waleta, to potwierdzi w oczach rozgrywającego rozkład trefli: KWx u N, xx u S. Rozgrywający ponownie zaimpasuje trefla i odetnie się od dziadka.

Niekiedy należy przepuścić, aby uchronić swoje figury od wyimpasowania:

	♠ 109 ♥ 10832 ♦ DW109 ♣ 1065		
♠ KD32 ♥ ADW ♦ AK8 ♣ AW4	N W E S	♠ W43 ♥ 7654 ♦ 632 ♣ D87	
Kontrakt: 3BA	♠ A876 ♥ K9 ♦ 754 ♣ K932	Wist: D♦	

W	N	E	S
2♣	pas	2♦	pas
2BA	pas	3BA	pas
Pas	pas		

Pierwszą lewę rozgrywający pobił królem i zagrał waleta trefl. Z twojej karty wynika, że rozgrywający chce dostać się do stołu, aby zaimpasować twojego drugiego króla kier. Nie możesz do tego dopuścić.

Puszczasz więc waleta treflowego. Rozgrywający przerzuca się więc na piki. Króla pik rutynowo przepuszczasz, damie pik też pozwalasz wziąć lewę, lecz dla waleta nie masz już skrupułów. Ściągasz fortę pik (partner pozbywa się dwóch trefli) i odchodzisz karem. Partner bierze tą lewę i dalej draży kara. Rozgrywający bije królem, gra asa kier i damę kier, wpuszczając cię na króla. Jesteś zmuszony wyjść spod króla trefl i podarować rozgrywającemu ósmą wziętkę. Nic cię to jednak nie obchodzi, zdążyłeś już przecież obłożyć kontrakt.

ODBLOKOWANIE

Odblokowanie to pozbycie się karty, która mogłaby wziąć lewę, w celu umożliwienia wzięcia lewy partnerowi lub uchronienia się przed wpustką.

Oto prosty przykład:

♠ AK6543
 ♥ 432
 ♦ 32
 ♣ 32

♠ 87
 ♥ KD5
 ♦ KDW9
 ♣ AD108

♠ D9
 ♥ A76
 ♦ A1084
 ♣ KW97

♠ W102
 ♥ W1098
 ♦ 765
 ♣ 654

Kontrakt: 3BA Wist: A♠

W	N	E	S
1BA	pas	3BA	Pas...

N zaatakował asem pik. Jeżeli wyrzucisz dwójkę pik, to strona NS będzie mogła wziąć jedynie trzy lewe pikowe, gdyż po zgraniu asa i króla pik, trzecią lewą tego koloru weźmiesz ty, a tak się składa, że nie posiadasz już więcej kart tego koloru. Jeżeli do asa odblokujesz się waletem, a do króla dziesiątką, wówczas twój partner zainkasuje pozostałe lewy pikowe, kładąc kontrakt bez dwóch.

Jak przydatne może być odblokowanie pokaże kolejny przykład:

♠ 932
 ♥ DW954
 ♦ 876
 ♣ 32

♠ KDW108
 ♥ A1087
 ♦ 53
 ♣ AW

♠ 765
 ♥ 32
 ♦ AKD2
 ♣ 9876

♠ A4
 ♥ K6
 ♦ W1094
 ♣ KD1054

Kontrakt: 4♠ Wist: 3♠

W	N	E	S
1♠	pas	2♠	pas
3♠	pas	4♠	Pas...

Twój partner oddał wist atutowy, wziąłeś więc asem i kontynuowałeś pikiem. Rozgrywający wziął w ręce i zagrał asa kier. Czy mając damę kier zgrywałby asa? Potrzebne do impasu dojście do stołu przecież ma. A więc damę kier ma partner. Należy więc na asa kier wyrzucić króla, dopuścić partnera damą, a ten połączy atuty po raz trzeci.

Niejednokrotnie należy odblokować się, aby znaleźć dojście do partnera, który ma rękę pełną fort. Oto efektywny przykład takiego odblokowania:

♠ 32
♥ KDW10985
♦ W32
♣ 3

♠ 765
♥ A76
♦ KD1098
♣ 42

♠ AK4
♥ 432
♦ 654
♣ AK65

♠ DW1098
♥ -
♦ A7
♣ DW10987

Kontrakt: 3BA Wist: K♥

W	N	E	S
-	3♥	x	pas
3BA	pas	pas	pas

Twój partner atakuje królem kier. Tylko odblokowanie się asem karo w tej lewie umożliwi waszej stronie obłożenie kontraktu. W przeciwnym razie rozgrywający podegra dwukrotnie kara ze stołu i weźmie 9 lew bez dopuszczenia do ręki gracza N.

Odblokowanie może również służyć do stworzenia dojścia partnerowi, który będzie miał możliwość podegrania jakiegoś koloru.

♠ A1098432
♥ -
♦ D10983
♣ D

♠ D75
♥ AD5
♦ AW4
♣ 9653

♠ K
♥ W108
♦ 7652
♣ AK1087

♠ W6
♥ K976432
♦ K
♣ W42

Kontrakt: 3BA Wist: 10♠

W	N	E	S
1♣	2♠*	3♠**	x
3BA	pas	pas	pas

*dwukolorówka **półtrzymanie

Twoją 10 pik zabił król ze stołu. Przeciwnik zadysponował ze stołu waleta kier, partner dołożył dwójkę, a rozgrywający piątkę. Jest to kluczowy moment rozdania, albowiem musisz zrzucić w tej lewie damę trefl. Dzięki temu odblokowaniu się stworzysz dojście partnerowi, który po dostaniu się na rękę na treflowego waleta nie omieszka podegrać pików.

Nie możesz dopuścić do sytuacji, w której będziesz pomagał rozgrywającemu w jego problemach z komunikacją:

	♠ 987 ♥ W764 ♦ DW985 ♣ 2		
	<div style="background-color: #00ff00; padding: 10px; display: inline-block;"> N W E S </div>		
♠ AKD5 ♥ AD82 ♦ 10763 ♣ A			♠ 1064 ♥ 953 ♦ K2 ♣ KDW109
Kontrakt: 3BA	♠ W32 ♥ K10 ♦ A4 ♣ 876543		Wist: D♦

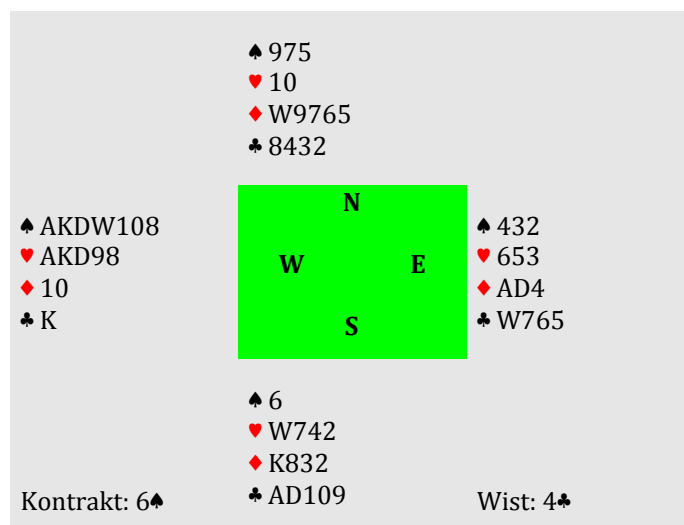
W	N	E	S
1♦	pas	2♣	pas
2♥	pas	3♣	pas
3BA	pas	pas	pas

Partner zawistował damą karo, ze stołu dwójka, wziąłeś na asa i odwróciłeś w karo z nadzieją zniszczenia przeciwnikowi komunikacji do dziadka. Rozgrywający zagrał teraz małego kiera. Musisz być czujny i wskoczyć królem. Gdybyś tego zaniechał, to rozgrywający po ściągnięciu asa trefl i pików wpuściłby cię na singlowego w tym momencie króla i byłbyś zmuszony wyjść w trefla stwarzając przeciwnikowi dojście do fort w dziadku.

ZRYWANIE KOMUNIKACJI ROZGRYWAJĄCEMU

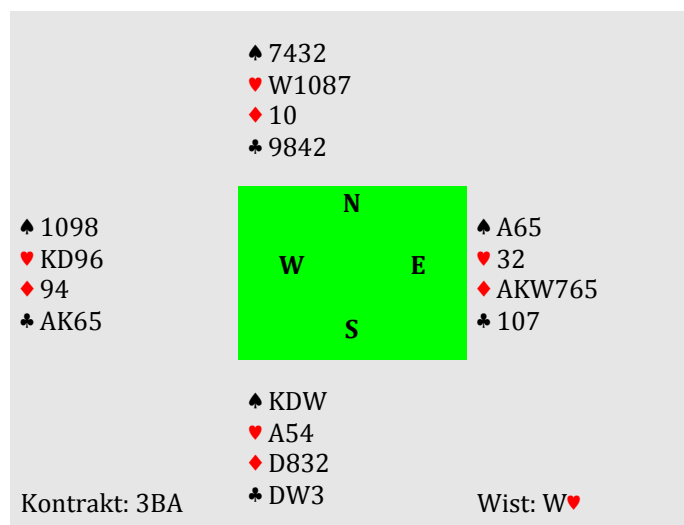
Niejednokrotnie zdarza się, że jedyną możliwością obłożenia kontraktu jest zniszczenie jakiegoś ważnego dla rozgrywającego dojścia, zanim zdąży je efektywnie wykorzystać.

Przykład takiego zagrania:



Wist zabiłeś asem, a od rozgrywającego spadł król. Sadząc po licytacji rozgrywający ma sześć pików i pięć kierów, z kompletem honorów w obu (zaliczył szlemika mając informacje jedynie o słabym ficie pikowym i jednym asie). Rozgrywający wyatutuje i zagra w kiery, przekona się, że odłożył się u ciebie walet, więc po dojściu na asa karo zaimpasuje ci tą figurę. Twoim zadaniem jest zagrać w karo, niszcząc niezbędne dojście i czekać z waletem kier na kładącą lewą.

Kolejny przykład:



W	N	E	S
1♣	pas	2♦	pas
2BA	pas	3BA	Pas...

Waleta kier musisz zabić asem i grać piki, aż rozgrywający pobije asem w tym kolorze. Pozostanie ci jeszcze przepuszczenie kara i kolor ten zostanie odcięty.

MERRIMAC

Manewr Merrimac jest szczególnym przypadkiem zerwania komunikacji rozgrywającemu. Polega na poświęceniu honoru, najczęściej króla, w celu wyrwania rozgrywającemu dojścia do ręki

zawierającej forty. Nazwa manewru została zapożyczona od pewnego statku, bowiem „Merrimac” był nazwą amerykańskiej kanonierki, zatopionej przez własną załogę podczas wojny z Hiszpanią w 1898 r. w wąskim wejściu do portu w Santiago de Chile, aby uniemożliwić wypłynięcie w morze i wzięcie udziału w bitwie hiszpańskiej flocie tam stacjonującej.

Oto przykład tego spektakularnego zagrania:

♠ AK43
♥ W106
♦ K32
♣ 762

♠ DW72
♥ AK87
♦ DW74
♣ 5

♠ 65
♥ 543
♦ A6
♣ ADW1098

♠ 1098
♥ D92
♦ 10985
♣ K43

Kontrakt: 3BA Wist: A♠

Zawistowałeś asem pik, obejrzałeś dziadka i stwierdziłeś, że jeśli będziesz kontynuował pika, to rozgrywający wyrobi sobie trefle i łatwo weźmie swoje. Nie wszystko jest jednak stracone. Masz możliwość pomieszać szyki rozgrywającemu i zniszczyć mu komunikację. Zagraj króla karo, a jeżeli weźmiesz na niego lewę, to kontynuuj karem. As karo będzie musiał wziąć jedną z tych dwóch lew, a przecież partner wciąż zacina trefle. Rozgrywający nigdy nie dostanie się do fort treflowych w dziadku. Bardziej skomplikowany przykład:

♠ DW106
♥ 765
♦ A6
♣ 10873

♠ AK53
♥ DW10
♦ W5
♣ AK64

♠ 87
♥ A432
♦ K109432
♣ W

♠ 942
♥ K98
♦ D87
♣ D952

Kontrakt: 3BA Wist: D♠

W	N	E	S
1♣	pas	1♥	pas
2BA	pas	3♦	pas
3BA	pas	Pas	pas

Damę rozgrywający zabił asem i zagrał waleta karo na impas. Wzięłeś lewą na damę i aby obłóżyć kontrakt musisz natychmiast zagrać króla kier. Po zabiciu rozgrywający straci cztery lewe karowe, a jeżeli przepuści, to powrócisz do pików i partner po dojściu na asa karo ściągnie dwie forty pik.

MANEWR DESCHAPELLES

Manewr Deschapelles'a, zastosowany po raz pierwszy przy grze w wista przez Francuza G. Deschapelles'a, polega na poświęceniu własnej figury dla wyrobienia dojścia partnerowi na figurę w tym kolorze.

Oto przykład:

	♠ W3 ♥ W98543 ♦ D82 ♣ 102		
♠ AD86 ♥ 1072 ♦ 10965 ♣ 96	N W E S	♠ K54 ♥ K6 ♦ AW ♣ AKW875	
	♠ 10972 ♥ AD ♦ K743 ♣ D43		
Kontrakt: 3BA			Wist: 5♥

W	N	E	S
-	pas	1♣	pas
1♠	pas	3♣	pas
3BA	pas	pas	pas

Twój partner atakuje piątką kier, król ze stołu. Bijesz asem i ściągasz damę kier. Musisz dopuścić czymś partnera do fort kierowych. Jeśli partner ma asa pik, to obłózenie jest bezproblemowe, a jeżeli go nie ma, to jedyną szansą jest zastanie u partnera damy karo. Grasz teraz króla karo, a gdyby rozgrywający puścił, to powtarzasz karem. Po dostaniu się na damę trefl, dopuścisz partnera damą karo i odbierze on lewy kierowe.

Sprawdź swoją siłę gry w obronie! Przeciwnicy licytują naturalnie.

TEST 1.

♠		N					
♥		W	E				♠ 73
♦							♥ D106
♣		S					♦ A6543
							♣ 542
							♠ A9854
							♥ 4
							♦ KD97
							♣ 1098
Kontrakt: 6♥				Wist: D♠			

W	N	E	S
2♣	pas	3♦	pas
3♥	pas	4♥	pas
6♥	pas	pas	pas

Wist zabił eś asem, a rozgrywający dorzucił króla. Co dalej?

2.

		♠					
		♥					
		♦					
		♣					
♠		N		♠			♠ A765
♥		W	E	♥			♥ K75
♦				♦			♦ AK4
♣		S		♣			♣ 432
							♠ 43
							♥ 9832
							♦ D965
							♣ K85
Kontrakt: 4♠				Wist: W♦			

W	N	E	S
-	-	1♣	pas
1♠	pas	2♠	pas
4♠	pas	pas	pas

Waleta karo rozgrywający zabił asem. Zagrał asa, króla pik (partner dołożył dwójkę i waleta), wyeliminował kara, trzecią rundę przebijając w rękę i zagrał szóstkę kier, partner położył damę, rozgrywający króla. Czy już wiesz co się dzieje w rozdaniu?

3.

♠ 52
♥ D85
♦ 9765
♣ 10942

♠ 63
♥ 93
♦ ADW83
♣ K863

♠
♥
♦
♣

♠
♥
♦
♣

Kontrakt: 3BA Wist: 8♥

W	N	E	S
1♠	pas	2♦	pas
2BA	pas	3BA	pas
pas	pas		

Twój wist partner zabił asem i kontynuował królem. Kolej na ciebie.

4.

♠
♥
♦
♣

♠ W6
♥ 864
♦ 652
♣ ADW53

♠
♥
♦
♣

♠ AD543
♥ DW
♦ A1093
♣ 76

Kontrakt: 5♦ Wist: 8♠

W	N	E	S
-	-	-	1♠
x	3♠	4♣	pas
4♦	pas	5♦	Pas...

Wist zabiłeś asem, W dołożył dziesiątkę. Gdzie szukasz lewy wpadkowej?

5.

♠ 108
♥ D72
♦ D1052
♣ 8643

♠ A65 ♥ W95 ♦ AK43 ♣ K105	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W E </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> S </div>	♠ K432 ♥ A10 ♦ 976 ♣ AW92
------------------------------------	---	------------------------------------

♠ DW97
♥ K8643
♦ W8
♣ D7

Kontrakt: 3BA Wist: 7♥

W	N	E	S
1♣	pas	1♠	pas
1BA	pas	3BA	Pas...

Zawistowałeś siódmką kier, ze stołu dziesiątka, od partnera król, a rozgrywający dorzucił piątkę. Partner kontynuuje ósemką kier...

6.

♠
♥
♦
♣

♠ ♥ ♦ ♣	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> N </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> W E </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> S </div>	♠ A83 ♥ 532 ♦ KD1098 ♣ 43
------------------	---	------------------------------------

♠ W942
♥ 76
♦ AW6
♣ W976

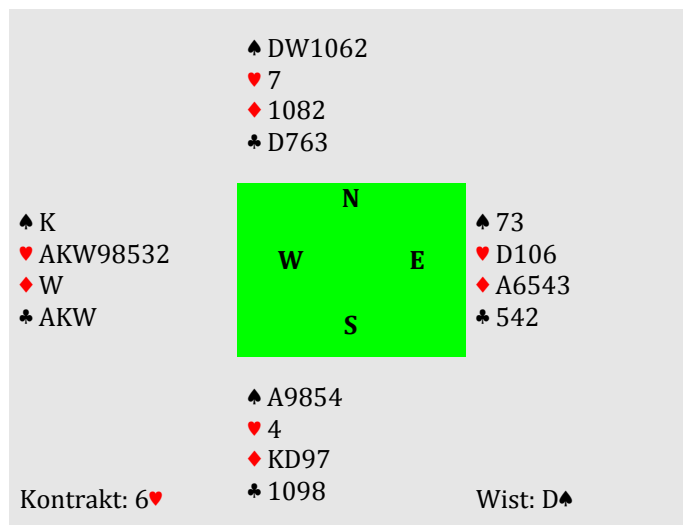
Kontrakt: 3BA Wist: 10♥

W	N	E	S
1BA	pas	3BA	pas
pas	pas		

Dziesiątkę kier rozgrywający zabił waletem i zagrał trójkę karo, partner dołożył czwórkę, ze stołu król, czas na ciebie.

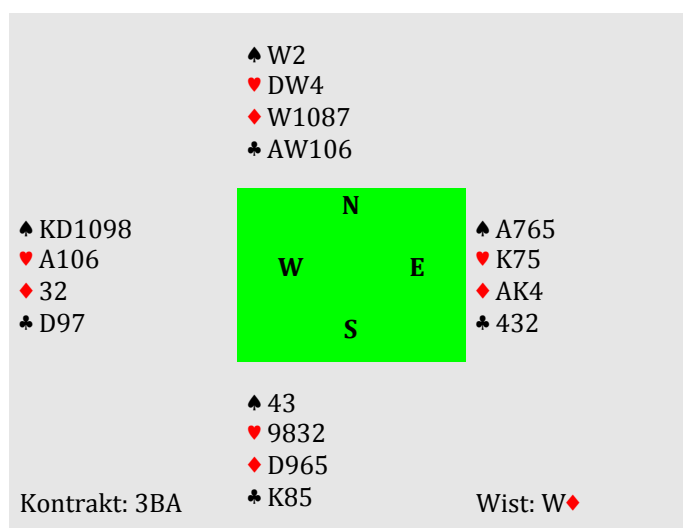
ROZWIĄZANIA TESTU

1.



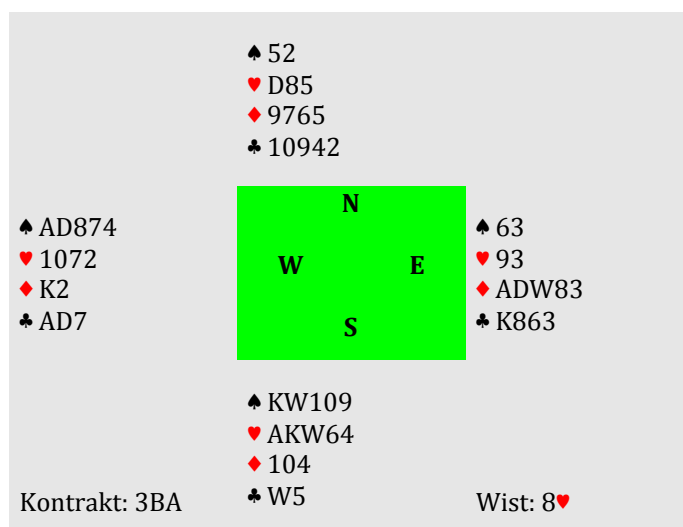
Rozgrywający ma 7-8 kierów i AK lub AKx w treflach. Jeśli ma dubla karo, to musi leżeć. Jeśli ma singla karo, to będzie mógł wyrobić sobie fortę karową i wyrzucić trefla z ręki. Atakując dojdzie kierowe zniweczysz ten plan. Grasz więc czwórkę kier.

2.



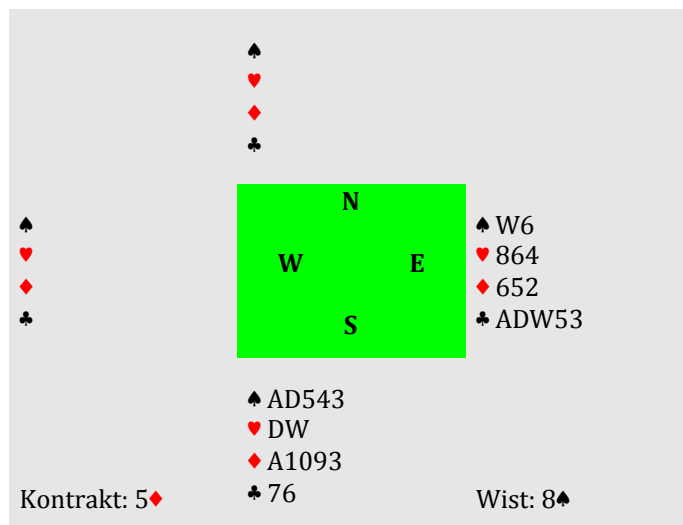
Partner podkładając damę szuka się do odblokowania licząc, że ty masz dziesiątkę. Myśli, że to rozgrywający ma króla trefla, na którego zaraz będzie musiał podarować lewę. Dorzuc do króla kier dziesiątkę, będzie to jednoznaczna informacja, że dziesiątka jest u rozgrywającego. Gdybyś miał sekwens 109 dorzuciłbyś dziesiątkę.

3.



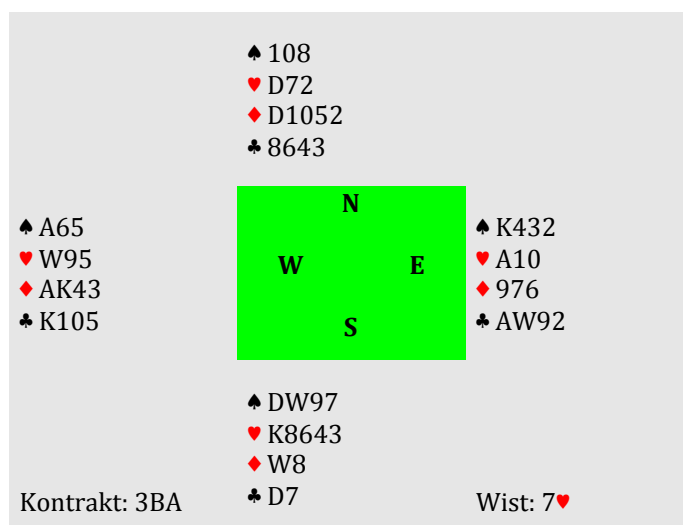
Musisz koniecznie odblokować się. Partner zabił asem, a kontynuował królem. Taka nienaturalna kolejność żąda od ciebie nienaturalnego zagrania.

4.



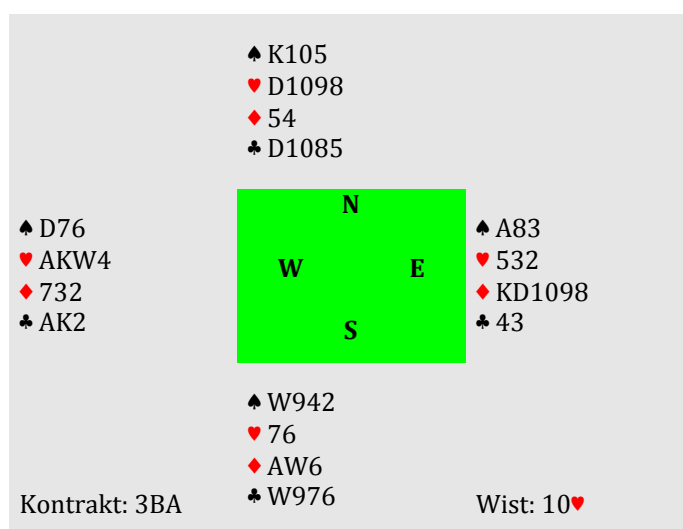
Rozgrywający w pikach ma K10. Jeśli ma pięć kar to przegra, lecz jeśli ma ich sześć, to zagra króla, przekona się o złym rozkładzie i dochodząc dwukrotnie treflami do dziadka podegra atuty. Należy niezwłocznie zniszczyć dojsie grając w trefla. Teraz nie może już wygrać (chyba, że zagłądał nam w karty).

5.



Gdybyś się odblokował przeciwnik dostałby 9 wziętkę na waleta kier. Partner zagrywając ósemką kier przekazał ci informację, że nie posiada więcej figur w tym kolorze. Gdyby zagrał małym kierem, miałbyś obowiązek odblokować się.

6.



Twoim zadaniem jest odciąć rozgrywającego od fort karowych w dziadku. W tym celu musisz przepuścić króla karo. Gdy zabijesz drugą rundę kar, koniecznie musisz odciąć stół grając waleta lub dziewiątkę pik, podgrywając damę rozgrywającego. Gdybyś zagrał małym pikiem, przeciwnik przepuściłby dziesiątkę partnera, a ten nie mógłby wytrącić asa pikowego z dziadka.