

## Sztuczka

Aby wygrywać w brydżu, trzeba przede wszystkim robić mniej błędów niż inni. Ale to nie wystarczy. Nasi przeciwnicy muszą błędzić częściej niż inni.

Czy można ich do tego zmusić? Nie, ale można ich mocno zachęcić.

Siedmio-rozdaniowy mecz na silnych przeciwników. W założeniach obie po partii spoglądam na średnio ciekawą kartę:

♠8 6 ♥W 6 ♦K 5 ♣K D 10 7 6 5 4

Niby mam siedmiokart, ale układ „bokiem” - nieciekawym.

Z lewej 1♠, z prawej 4♠. Powiedzmy sobie szczerze – kartę mam nieciekawą. Ale przeciwnicy o tym nie wiedzą. Moje punkty zawarte są w długim kolorze – nie wezmą lewy na ich kontrakt. W atutach nie mam żadnej niemiłej niespodzianki. Cztery pik musi wychodzić. A ile będę leżał na 5♣? Tego nie wie nikt. Przeciwnicy skaczą po partii na 4♠, co z reguły oznacza, że w pikach mają raczej 10 kart. Spodziewam się krótkości pik u partnera. Ponadto, przeciwnicy uważają mnie za „pocziwego staruszka” (są ode mnie młodszy o 20 lat), więc jeśli tylko nie trafię na kontruktad treflowy, mogą mnie nawet nie skontrolować.

Całe mój wywód trwa nieco długo na papierze. A przy stole chodzi mi o to, by przekonać przeciwników, że odzywkę mam oczywistą. Zanim więc jeszcze gaśnie 4♠, już moje 5♣ leży na stole.

Ten z lewej daje się nabrać, jak dziecko i grzecznie pasuje. Natomiast w namysł wpada mój partner. Oho, już wiem, kto w tym rozdaniu ma kartę. „Błagam, nie rób mi tego”. Po dwóch minutach partner się lituje i pasuje. To samo czyni przeciwnik z prawej.

Wist następuje w króla kier, a po widoku dziadka chcę mojego uściskać dwa razy: raz za dziadka, drugi raz za pasa. Przeciwnikowi należy się jeszcze uścisk za pierwszy wist.

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

Najprostsza rozgrywka to zabicie kiera asem i odwrócenie w ten kolor. Wygram, jeśli kiery dzielą się po trzy, lub właściciel dubla kier będzie musiał przebić kiera asem atu.

Ale Gracz dostrzeża również problemy wistujących. Jeśli wezmę kiera i odwrócę, to E na pewno zrzutkami wskaże partnerowi, że ten ma otworzyć pika. Sytuację mocni im skomplikuję, jeśli nie pozwolę im na czytelną zrzutkę.

Kiera sprytnie przepuszczam w stole. E dokłada ósemkę, a ja dodaję z ręki blotkę. Z punktu widzenia gracza W waleta kiera ma na pewno partner. Ma też zapewne pięć pików (na skok na 4♠). Jeśli więc cokolwiek otwierać, to na pewno kara...

Jednak złośliwy młodzieniec w drugiej lewie gra damę pik. Wprowadzam do gry plan B. Biję asem wracam do ręki królem karo i gram waleta kiera. Z lewej mały kiera. Wracam asem karo do stołu i na asa kiera wyrzucę pika, jeśli kiery dzielą się po trzy. Nic z tego. E przebija kiera, ja nadbijam. Gram króla trefl. W bierze asem, gra pika do króla partnera, a ten wychodzi w karo. Przebijam dziesiątką trefl, w W nadbija waletem. Bez dwóch.

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

A gdybym tak kiera zabił asem i powtórzył ten kolor? W bierze królem i gra w pika. Biję asem i gram dziesiątkę kiera. E przebija. Nadbijam, wchodzę do stołu asem karo i gram dziewiątkę kiera. E nie dokłada do koloru, a ja wyrzucam pika. Byłaby swoja gra!

### Post Scriptum

- 1) Jeśli mamy do wyboru grę na błąd przeciwnika lub na realną szansę, to wybór zależy od klasy przeciwnika. Zła ocena klasy przeciwnika i zamiast sporego zysku (na drugim stole grano 4♠ z kontrą) jest spora strata.
- 2) Nic nie zwalnia rozgrywającego od uruchomienia wyobraźni. Jakaż to karta upoważnia do popartyjnego skoku na 4♠? Jeśli nie ma na to punktów i nie ma na to siły, to pozostaje układ. A jaki? No właśnie taki, jak w autentycznym rozdaniu.