

Leszek Nowak, Adrian Bakalarz

PORADNIK NAUCZYCIELA BRYDŹA

© *str. 5-90 Zdzisława Różycka-Nowak*

© *str. 93-199 Adrian Bakalarz*

Warszawa 2023

Redakcja: Marek Wójcicki

Projekt okładki: Agencja Reklamowa Kaktus Sp. z o.o. Przemyśl

Druk: Sowa Sp. z o.o. Piaseczno

ISBN 978-83-944316-5-5

SPIS TREŚCI

Część 1.

Leszek Nowak

Metodyka nauczania brydża dzieci.	5
Wstęp	6
1. Rozszerzony spis tematów treningów (lekcji)	6
2. Literatura, z której korzystałem	10
3. Zasady, formy, środki i metody treningowe	12
4. Techniki, przybory, urządzenia pomocnicze	12
5. Uniwersalny mikrocykl szkoleniowy – brydż sportowy	13
6. Gry okołobrydżowe	14
7. Konspekty zajęć treningowych od L_1 do L_16	17

Część 2.

Adrian Bakalarz

Metodyka nauczania brydża młodzieży (kl. 7-8, szkoła średnia)	93
Kurs „Brydżowe ABC dla młodzieży licealnej” - wstęp	95
Konspekty zajęć treningowych od lekcji I do lekcji XV	97
Materiały do lekcji I i II - Elementarz brydża;	101
Materiały do lekcji III i IV – Rozgrywka;	109
Materiały do lekcji V i VI - Problemy rozgrywkowe;	114
Materiały do lekcji VII - Zapis brydżowy;	127
Materiały do lekcji VIII - System naturalny (przejściowy);	132
Materiały do lekcji IX - Zasady licytacji;	136
Materiały do lekcji X - Test otwarcie;	138
Materiały do lekcji XI - Bilans połączonych rąk;	141
- Dalsza licytacja po otwarciach;	142
- Podstawy licytacji naturalnej.	144
Materiały do lekcji XII - Test odpowiedzi.	149
Materiały do lekcji XIII - Test z wejść, Licytacja, Nasz system,	154
Otwarcia 1♣, 1BA, 2BA.	
Materiały do lekcji XIV - Multi 2♦, dwukolorówki 2♥/♠,	176
Acol 2♣;	
Materiały do lekcji XV - Wist, wist odmienny, zasady gry w obronie.	190

Część 1.

Leszek Nowak

Metodyka nauczania brydża dzieci.

Wstęp.

Opisany poniżej program nauczania brydża od zera jest dostosowany do możliwości poznawczych dzieci, nawet od siódmego roku życia, dobrze nadaje się także dla nieco starszych dzieci, umownie można to określić jako dzieci ze szkoły podstawowej.

Rozszerzony spis tematów treningów (lekcji):

Makrocykl I „Od początku do mini brydża”

L_1 Nazwy, starszeństwo kart, podział na blotki i figury.

1. Nazwy poszczególnych kart;
2. Starszeństwo (kolejność) kart;
3. Podział na blotki i figury;
4. Tasowanie i rozdawanie kart
5. Wojna brydżowa indywidualnie.

L_2 Nazwy i rangi kolorów.

1. Nazwy i rangi czterech kolorów w talii kart;
2. Korzyści z gry z kolorem atutowym;
3. Wojna brydżowa z kolorem atutowym.

L_3 Co to jest lewa.

1. Brydż to gra parami;
2. Oznaczenia brydżowe;
3. Pojęcie lewy;
4. Wist parami bez koloru atutowego.

L_4 Jak brać lewy.

1. Branie lewy;
2. Komunikacja;
3. Wist parami z kolorem atutowym.

L_5 Branie lew na figury.

1. Zwyczaje przy brydżowym stoliku;
2. Branie lew na wysokie figury;
3. Wist parami bez koloru atutowego – z wyłożonym dziadkiem

L_6 Branie lew na karty pośrednie.

1. Symbole i oznaczenia brydżowe;
2. Branie lew na karty pośrednie;
3. Komunikacja – ważny element brania lew;
4. Wist parami – z wyłożonym dziadkiem;
5. Odkładanie kart przed sobą aby po zakończeniu rozdania zachować swoją rękę w stanie pierwotnym.

L_7 Lewy na blotki długich kolorów, kolor uzgodniony.

1. Branie lew na blotki długich kolorów;
2. Podział koloru wśród 4-ch rąk graczy, kolor uzgodniony;
3. Wist parami – z wyłożonym dziadkiem – z kolorem atutowym.

L_8 Lewy na przebitki, sygnalizacja wistujących.

1. Branie lew na przebitki;
2. Sekwens, wartość kart w sekwensie;
3. Wisty z sekwensu, dokładanie kart z sekwensu;
4. Informowanie się obrońców o posiadanych wartościach;
5. Wist parami z kolorem atutowym.

L_9 Impasy, kontrola komunikacji między rękami.

1. Branie lew z wykorzystaniem impasu;
2. Zachowanie komunikacji między rękami;
3. Ćwiczenie gry w wista z kolorem atutowym lub bez – parami – z wyłożonym dziadkiem.

L_10 Impasy przy grze z kolorem atutowym.

1. Branie lew z wykorzystaniem dwustronnych przebitek;
2. Branie lew z wykorzystaniem impasu przebitkowego;
3. Ćwiczysz grę w wista z kolorem atutowym lub bez – parami – z wyłożonym dziadkiem.

L_11 Podstawy licytacji – ocena siły ręki.

1. Ocena siły ręki;
2. Podstawowa forma MINIBRYDŻA – bez koloru atutowego – parami.

L_12 Licytacja – nowy język

1. Licytacja w brydżu;
2. Minibrydż – parami bez koloru atutowego.

L_13 Drabina licytacyjna w brydżu

1. Lewy obowiązkowe, które powinieneś wziąć decydując się na udział w licytacji;
2. Poziom pierwszy drabiny licytacji;
3. Minibrydż – parami z kolorem atutowym.

L_14 Przebieg licytacji

1. Poziomy licytacyjne;
2. W jaki sposób przebiega licytacja;
3. Minibrydż z deklaracją ilości lew, które zamierza wziąć rozgrywający.

L_15 Podstawy zapisu brydżowego

1. Kontrakt;
2. Dograna;
3. Strefa szlemowa;
4. Minibrydż z deklaracją ilości lew, które zamierza wziąć rozgrywający.

L_16 Cele licytacji

1. Wybór koloru atutowego;
2. Określenie wysokości kontraktu;
3. Minibrydż z zapisem brydżowym.

1. Wstęp

Opracowanie skierowane jest do nauczycieli brydża z intencją ułatwienia im prowadzenia zajęć. Z założenia grupy uczniów nie znają gier karcianych. W przypadku innych parametrów grupy, można łączyć treningi czy zmieniać czas trwania poszczególnych elementów.

Przygotowane są szczegółowe treści treningów (lekcji) wraz z rozdaniem potrzebnymi do ilustracji poruszanych tematów i gier kontrolnych.

Opracowania tematów kolejnych treningów są zgodnie z zatwierdzonym przez MSiT wieloletnim programem szkolenia w brydżu sportowym.

2. Literatura, z której korzystałem

Przy opracowaniu tych materiałów korzystano z następującej lektury:

- Jude Goodwin, Don Ellison – Brydż dla dzieci i innych rozumnych ludzi;
- Sven Novrup, Hugh Kelsey – Pierwsze kroki w brydżu;
- Paul Bowyer – A guide to minibridge;
- Krzysztof Jassem – Brydż dla samouków tom 1 i 2;
- PZBS – BBO – program Brydż dla każdego;
- Barbara Seagram – Beginning bridge;
- Michael Penick – Beginning bridge quizzes;
- Andrzej Macieszczak, Janusz Mikke – Brydż;
- Frank Stewart, Randal Baron – The bridge book volume 1 – for beginning players;
- Władysław Izdebski – Kurs brydża;
- Krzysztof Jassem – Brydż od początku;
- Władysław Izdebski – Szkoła brydża od podstawówki do liceum;
- Frank Stewart, Randall Baron – The Bridge Book volume 2 – for intermediate players;
- Frank Stewart, Randall Baron – The Bridge Book volume 3 – for advanced players;
- David Bird, Marc Smith – Brydżowe techniki:
 1. Impasy;
 2. Planowanie rozgrywki kontraktów bezatutowych;
 3. Planowanie rozgrywki kontraktów kolorowych;
 4. Bezpieczna rozgrywka;
 5. Lewy atutowe;
 6. Komunikacja;
 7. Planowanie gry w obronie;
 8. Sygnalizacja;
 9. Eliminacje i wpustki;
 10. Podstawy przymusów;
 11. Czytanie rąk;
 12. Zagrania psychologiczne;

- Marek Wójcicki, Krzysztof Jassem – Materiały szkoleniowe PZBS 2015;
- Nico Gardener, Victor Mollo – Card play technique;
- Krzysztof Martens – Szkoła wist;
- Marek Wójcicki – Licytacja dwustronna;
- Władysław Izdebski, Roman Krzemień – Wist od A do Z;
- Zbigniew Szurig – Techniki rozumowania logicznego w brydżu;
- Janusz Mikke – Bez impasu;
- Władysław Izdebski – Nowoczesna licytacja naturalna;
- Krzysztof Jassem – System licytacyjny Wspólny Język;
- Ryszard Kielczewski – Techniki wistowania.

3. Zasady, formy, środki i metody treningowe w brydżu

Rozgrzewka...

Ćwiczenia rozwiązywanie problemów,

Quizy licytacyjne,

Ćwiczenia w grupach i indywidualne.

Zawody kontrolne i starty klasyfikacyjne

Ćwiczenia izometryczne, tenis stołowy, badminton

Utrzymanie koncentracji

Długość treningu – najpierw dużo gry a mało teorii i ćwiczeń. Z czasem zmieniają się proporcje.

Analiza rozegranych rozdań – bardzo ważną formą treningu brydżowego

4. Techniki, przybory, urządzenia pomocnicze w treningu brydżowym

- talia kart dla każdego uczestnika,

- tablica.

- talie kart,

- pudełka rozdaniowe,

- pudełka np. na buty (ewentualnie) do łatwego trzymania i układania kart,

przygotowane rozdania do rozgrzewki, ćwiczeń, gier kontrolnych

- tablica lub/i projektor.

kaseta licytacyjna

pudełko na buty lub inne z przykrywką do trzymania kart

OBWODY STACYJNE – różne kombinacje

Przygotowuje cztery rozdania z dowolnego aspektu brydża. Grupę dzieli na 4 grupy. Każda grupa wspólnie rozwiązuje problem przy stole. Po przedstawieniu toku rozumowania trenerowi następuje zmiana – każda z grup przechodzi o stół o numerze wyższym. Jeden uczestnik ćwiczeń z każdej grupy pozostaje przy rozdaniu, które już zostało omówione i kolejne przychodzące grupy rozwiązują problem a pozostawiony tam gracz omawia z nimi prawidłowe rozwiązanie problemu.

5. Uniwersalny mikrocykl szkoleniowy – brydż sportowy

Można go zmieniać, przestawiać, usuwać niektóre elementy lub wprowadzać inne, ale generalnie powinno być tak, że dla początkujących krótka część teoretyczna dłuższe ćwiczenia i dużo gry.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 – 10 minut

Celem rozgrzewki jest przygotowanie uczniów do zajęć.

Zwykle tematem rozgrzewki są zagadnienia z poprzedniego treningu. Przedmiotem rozgrzewki winny być proste zadania wymagające podjęcia szybkiej decyzji, przypomnienia sobie wytrenowanych pojęć itd.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Celem wprowadzenia jest przedstawienie tematu zajęć.

Należy wskazać, co zyskamy, gdy nauczymy się nowej techniki, jak jest zasadniczy cel zajęć.

III. Właściwy wykład teoretyczny (w zależności od celu zajęć) – 10 – 25 minut

Materiały pomocnicze: rzutnik, komputer, tablica, inne urządzenia multimedialne.

W trakcie wykładu przedstawiamy istotę problemu. Stopień skomplikowania wykładu, przekazywane treści czy rozdania oczywiście dopasowujemy do etapu szkolenia i siły grupy.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 10 – 25 minut

W zależności od tematu zajęć wybieramy jedną z wielu technik prowadzenia ćwiczeń: obwody stacyjne, testy, analiza rozdań i licytacji z całą grupą, licytację przy tablicy i inne sposoby (dostosowane do aktualnych potrzeb).

V. Gry kontrolne – 20 – 50 minut

Prawie zawsze jednym ze sposobów ćwiczenia jest gra praktyczna, zwykle na układane karty. W jej trakcie ćwiczymy nowo nabyte umiejętności i dodatkowo wprowadzamy już wytrenowane elementy.

VI. Podsumowanie zajęć – 5 – 10 minut

Czas na pytania i odpowiedzi. Krótka analiza popełnianych błędów.

6. Gry okołobrydżowe

Wojna brydżowa indywidualnie

Pierwszy odkrywa swoją jedną dowolną kartę gracz, który był rozdającym, potem kolejni odkrywają ze swojego zestawu dowolną kartę. Składkę kart bierze ten z graczy, kto odkrył najstarszą kartę dowolnego koloru i odkłada ją przed sobą grzbietami do góry.

Właściciel wziętej składki kart pierwszy odkrywa swoją dowolną, następną kartę. Po wyczerpaniu się zapasu wszystkich kart – gracze liczą swoją ilość wziętych kart – zapisujesz każdemu grającemu wynik. Po podsumowaniu 4 gier, gdzie karty rozdają kolejni uczestnicy – wskazujesz zwycięzcę.

Wojna brydżowa z kolorem atutowym

Podczas gry możemy wybrać sobie jeden z kolorów, który będzie kolorem uprzywilejowanym, w brydżu nazywa się on kolorem atutowym. Składkę kart bierze ten, kto odkrył najstarszą kartę. Jeśli została odkryta karta uprzywilejowanego (wybranego) koloru – ona bierze lewę. Jeśli odkryte są dwie lub więcej kart koloru atutowego, to składkę bierze najstarsza karta koloru uprzywilejowanego.

Wist parami bez koloru atutowego

1. Brydż to gra parami. W wista też będziesz grał z partnerem. Jesteście w dwójkę, ty i twój partner i gracie przeciwko komuś innemu z jego partnerem. Ty i twój partner tworzycie zespół, zwany w brydżu parą. Wraz z partnerem bierzecie wspólnie lewy dla waszej pary. Możecie je odkładać dowolnie ale liczą się wspólnie dla waszego zespołu. Twój partner siedzi zawsze na wprost ciebie przy stole. Przeciwnicy siedzą również na wprost siebie.

2. W brydżu zwyczajowo oznacza się poszczególnych graczy pierwszymi literami angielskich nazw stron świata: **N** (North), **S** (South), **E** (East), **W** (West). Gracze N i S stanowią jedną drużynę a W i E drużynę przeciwników.

Pokaż pudełko rozdaniowe z oznaczeniami brydżowymi.

3. Gra w brydża polega, między innymi, na braniu lew. Lewę (wziętkę, sztych, bitkę) tworzą 4 karty – dodane po jednej od każdego z

graczy. Lewa powstaje w ten sposób, że jeden z graczy zagrywa – czyli kładzie na stół – wybraną przez siebie kartę, a następnie pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dokładają kolejno swoje karty.

Wszyscy gracze **muszą dokładać karty w tym samym kolorze**, co pierwsza karta lewy, zwana kartą wyjścia (wistu). Ten z graczy, który zagrał najsilniejszą kartę bierze lewę i uzyskuje prawo do wyjścia pierwszy (wistu) do następnego zagrania. Właścicielami wziętej lewy są obaj gracze pary (NS lub WE).

Każdy z drużyn (NS i WE) odkłada swoje wzięte lewy (4 karty w każdej) przed sobą układając je w stos naprzemiennie pionowo i poziomo.

Mini brydż

To gra parami dla czterech graczy, oparta na zasadach gry w WISTA. Jest to gra na branie lew bez atu lub z dowolnie wybranym kolorem.

Po rozdaniu kart przeprowadzasz licytację punktów honorowych zaczynając od rozdającego. Stroną rozgrywającą jest linia (NS lub WE), która posiada w sumie więcej punktów honorowych. Rozgrywającym jest gracz pary, który posiada więcej punktów. Jego partner staje się dziadkiem i wyklada swoje karty. Wistuje gracz po lewej stronie rozgrywającego. Rozgrywający stara się wziąć najwięcej lew jak to możliwe.

Trening (lekcja) L_1

Nazwy kart, starszeństwo, podział na blotki i figury.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 10 minut

Poznajemy się. Chcę, aby ten trening, ta zabawa, była dla wszystkich przyjemnością, ale też zdobywaniem nowych doświadczeń i informacji o tej wspaniałej grze i fascynującym sporcie. Spróbujemy różnych zabaw i gier, które przybliżą wam samą rywalizację sportową.

Naukowcy utrzymują, że brydż nie tylko doskonale gimnastykuje szare komórki, przeciwdziałając wielu dolegliwościom, uczy logicznego myślenia, pomaga opanować emocje, ale ma też wyjątkowe znaczenie przy kształtowaniu postaw społecznych i relacji międzyludzkich. Gra łącząca pokolenia, wymaga współdziałania z partnerem.

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Nazwy kart, starszeństwo, podział na blotki i figury.

1. Nazwy poszczególnych kart;
2. Starszeństwo (kolejność) kart;
3. Podział na blotki i figury;
4. Tasowanie i rozdawanie kart;
5. Rozdania lub inne ćwiczenia do wykonania podczas zajęć – może *wojna brydżowa* indywidualnie.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talia kart dla każdego uczestnika,
- tablica.

1. Narysuj na tablicy i pokaż wybraną ze swojej talii najstarszą kartę tj. dowolnego Asa –potem kolejne karty według starszeństwa (kolor nie ma znaczenia) aż do dwójki. Nazwij je, również po angielsku.

2. **As** (A) ma najstarszą rangę, **Król** (K) jest kolejną kartą, **Dama** (D) jest pod względem rangi trzecią kartą, **Walet** (W) to czwarta karta. Po nim pozostałe karty wg kolejności: **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2** .

3. **A, K, D i W** nazywamy figurami a pozostałe karty to blotki. Z blotek **dziesiątka** (10) jest z nich pierwsza (najstarsza) a **dwójka** (2) ostatnia (najmłodsza).

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 15 minut

- Uporządkuj karty w swojej talii według ich starszeństwa – najpierw 4 asy potem króle i tak dalej aż do dwójki. Nazwij poszczególne karty.
- Policz ile jest kart w talii, ile jest figur, ile jest blotek.

V. Gry kontrolne – 40 minut

4. Tasowanie to mieszanie kart przed ich rozdaniem, można to robić na kilka sposobów np. połóż wszystkie karty obrazkami do dołu i pomieszaj je rękami. Wystarczy robić to dłuższą chwilę, potem zebrać.

Przy jednym stole znajduje się czterech uczestników zajęć. Każdy stół posiada dwie talie kart.

Najstarsza karta wyciągnięta z jednej z talii wskazuje rozdającego, który drugą talię składa w jeden stos i, po przełożeniu przez gracza z jego prawej strony, rozdaje każdemu z graczy po jednej karcie. Zaczyna od gracza po swojej lewej stronie i dalej rozdaje kolejno wg ruchu wskazówek zegara aż do wyczerpania zapasu kart. Gracz naprzeciw rozdającego tasuje talię, która służyła do wcześniejszego losowania.

5. Gracze nie oglądając swoich kart układają je na stole przed sobą grzbietami do góry. Pierwszy odkrywa swoją jedną dowolną kartę gracz, który był rozdającym, potem kolejni odkrywają ze swojego zestawu dowolną kartę. Składkę kart bierze ten z graczy, kto odkrył najstarszą kartę dowolnego koloru i odkłada ją przed sobą grzbietami do góry.

Właściciel wziętej składki kart pierwszy odkrywa swoją dowolną, następną kartę. Po wyczerpaniu się zapasu wszystkich kart – gracze liczą swoją ilość wziętych kart – zapisujesz każdemu grającemu wynik. Po podsumowaniu 4 gier, gdzie karty rozdają kolejni uczestnicy - wskazujesz zwycięzcę.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

- Ile kart liczy talia?
- Ile jest asów w talii kart?
- Ile jest figur?

Trening (lekcja) L_2

Nazwy i rangi kolorów.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 minut

- nazwij wybrane losowo karty,
- policz w pamięci ile jest kart w talii, ile jest figur, a ile jest blotek.

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Nazwy i rangi kolorów.

1. Nazwy i rangi czterech kolorów w talii kart;
2. Korzyści z gry z kolorem atutowym;
3. Wojna brydżowa z kolorem atutowym.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talia kart dla każdego uczestnika,
- tablica.

1. Narysuj na tablicy i zademonstruj ze swoich kart kolejne kolory występujące w talii w kolejności trefl (♣), karo (♦), kier (♥) i pik (♠). Nazwij je, również po angielsku.

Trefl (♣) to kolor o najniższej randze, karo (♦) to kolor o randze drugiej w kolejności, kier (♥) to kolor o randze trzeciej w kolejności, pik (♠) jest kolorem o najwyższej randze.

Trefl (♣) i karo (♦) to kolory młodsze, kier (♥) i pik (♠) to kolory starsze.

2. Podczas gry możemy wybrać sobie jeden z kolorów, który będzie kolorem uprzywilejowanym, w brydżu nazywa się on kolorem atutowym. Składkę kart bierze ten, kto odkrył najstarszą kartę. Jeśli została odkryta karta uprzywilejowanego (wybranego) koloru – ona bierze lewę. Jeśli odkryte są dwie lub więcej kart koloru atutowego, to składkę bierze najstarsza karta koloru uprzywilejowanego.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 10 minut

- Uporządkuj karty w talii wg kolorów i starszeństwa kart.
- Ułóż stosy poszczególnych kolorów w kolejności ich rangi.
- Tak ułożoną talię potasuj i po przełożeniu rozdaj na 4 stosy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara zaczynając od gracza ze swej lewej strony.
 - Policz ile kart jest w każdym stosie. Każdy z czterech stosów jest przydzielona jednemu graczowi i nazywa się ręką.

V. Gry kontrolne – 50 minut

1. Kolor atutowy wyznaczamy kolejno trefl (♣), karo (♦), kier (♥), pik (♠).

Gracz, który wziął poprzedniej składki kart pierwszy odkrywa swoją następną kartę.

Po wyczerpaniu się zapasu kart, liczymy swoją ilość wziętych kart, zapisując każdemu grającemu jego wynik. Po podsumowaniu czterech gier, gdzie atutami są kolony wg ich rangi, możemy nagrodzić zwycięzcę.

2. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

- Jakie rozróżniamy kolory w talii kart?
- Jaka jest ich ranga?
- Ile jest kart w każdym z kolorów?

Trening (lekcja) L_3

Co to jest lewa?

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 10 minut

- nazwij wybrane losowo karty wraz z określeniem koloru,
- określ ilość kart w jednej ręce brydżowej,
- podaj przykładowe rozkłady kolorów w jednej ręce brydżowej.

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Co to jest lewa?

1. Brydż to gra parami;
2. Oznaczenia brydżowe;
3. Pojęcie lewy;
4. Wist parami bez koloru atutowego.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- pudełka np. na buty (ewentualnie) do łatwego trzymania i układania kart,
- przygotowane rozdania do ćwiczeń,
- tablica.

1. Brydż to gra parami. W wista też będziesz grał z partnerem. Jesteście w dwójkę, ty i twój partner i gracie przeciwko komuś innemu z jego partnerem. Ty i twój partner tworzycie zespół, zwany w brydżu parą. Wraz z partnerem bierzecie wspólnie lewy dla waszej pary. Możecie je odkładać dowolnie ale liczą się wspólnie dla waszego zespołu. Twój partner siedzi zawsze na wprost ciebie przy stole. Przeciwnicy siedzą również na wprost siebie.

2. W brydżu zwyczajowo oznacza się poszczególnych graczy pierwszymi literami angielskich nazw stron świata: **N** (North), **S** (South), **E**

(East), **W** (West). Gracze N i S stanowią jedną drużynę a W i E drużynę przeciwników.

Pokaż pudełko rozdaniowe z oznaczeniami brydżowymi.

3. Gra w brydża polega, między innymi, na braniu lew. Lewę (wziętkę, sztych, bitkę) tworzą 4 karty – dodane po jednej od każdego z graczy. Lewa powstaje w ten sposób, że jeden z graczy zagrywa – czyli kładzie na stół – wybraną przez siebie kartę, a następnie pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dokładają kolejno swoje karty.

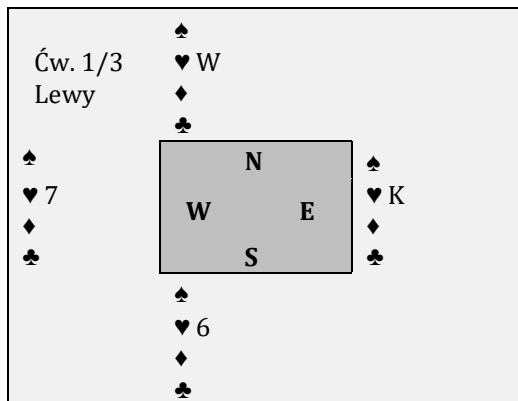
Wszyscy gracze **muszą dokładać karty w tym samym kolorze**, co pierwsza karta lewy, zwana kartą wyjścia (wistu). Ten z graczy, który zagrał najsilniejszą kartę bierze lewę i uzyskuje prawo do wyjścia pierwszy (wistu) do następnego zagrania. Właścicielami wziętej lewy są obaj gracze pary (NS lub WE).

Każdy z drużyn (NS i WE) odkłada swoje wzięte lewy (4 karty w każdej) przed sobą układając je w stos naprzemiennie pionowo i poziomo.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 15 minut

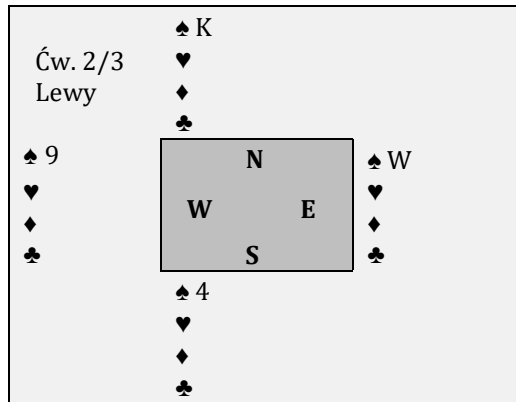
1) policz jaka jest suma wziętych lew przez wszystkich graczy w jednym rozdaniu,

2) ustal kto bierze lewę:

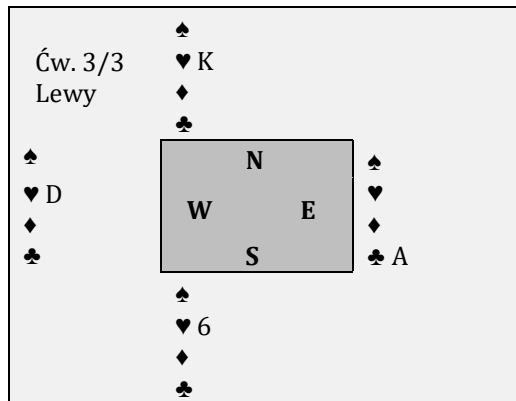


Bez atu, wist W. Kto bierze lewę?

1/3 Gracz W zagrał siódmką kier, gracz N (z lewej strony wychodzącego) położył waleta kier, E zagrał króla, a S szóstkę kier. Lewę bierze E (bo król jest najwyższą kartą w kolorze kierowym).



Bez aty, wist E. Kto bierze lewę?
2/3 N (♠ K)



Bez aty, wist W. Kto bierze lewę?
3/3 N (♥ K)

V. Gry kontrolne – 40 minut

4. W Wista grano jeszcze przed wynalezieniem brydża i był jego początkiem.

Gra się w **2 pary** (4 osoby), ale jeśli nie jesteście w czwórkę możecie grać w dwójkę, trójkę, a nawet w piątkę – wtedy możemy grać tylko indywidualnie.

Potasowane i przełożone karty rozdajesz wszystkim graczom po jednej.

Po rozdaniu każdy podnosi swoje trzynaście kart i trzymając w ręce układa je, kolorami na przemian czarne – czerwone (najlepiej). Jeśli nie możesz utrzymać kart w swojej ręce – to pudełko z przykrywką (np. po butach) może być pomocą do trzymania i układania kart.

Gracz, który rozdawał, kładzie swoją dowolną odkrytą kartę na stół (wistuje). Pozostali trzymają swoje karty w tajemnicy do momentu kiedy przychodzi ich kolej na zagranie.

Jeśli wszyscy gracze dołożyli po jednej karcie to gracz o najwyższej, zabiera wszystkie pozostałe karty – bierze tą lewę.

Zwycięska para odkłada swoją lewę przed sobą, ułożoną w stos, grzbietami do góry.

Obowiązuje zasada dokładania kart do zagranego koloru. W przypadku braku karty koloru wist dokładamy dowolną kartę innego koloru.

Po zakończeniu czterech gier możemy ocenić, która para wzięła najwięcej lew.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

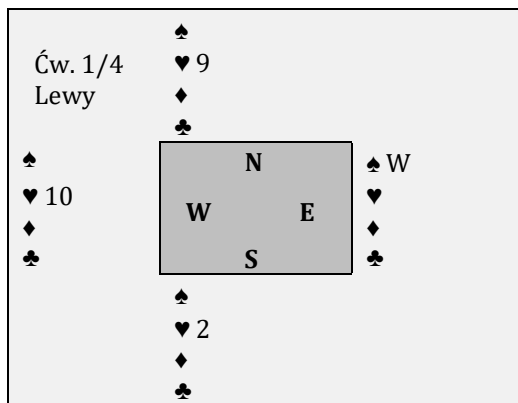
- jak powstaje lewa?
- ile jest lew w talii kart?
- jeśli jesteś na pozycji N to kim jest twój partner?
- jeśli twoim partnerem jest E to kim jesteś ty?
- jeśli S zawistował to kto dokłada następną kartę?

Trening (lekcja) L_4

Jak brać lewy.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 minut



Bez atutu, wist S. Kto bierze lewę?

1/4 W (♥10)

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Jak brać lewy.

1. Branie lewy;
2. Komunikacja;
3. Wist parami z kolorem atutowym.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do ćwiczeń,
- tablica.

1. W brydżu opłaca się brać jak najwięcej lew. Każde rozdanie brydżowe składa się z 13 lew. Dokładanie do koloru jest obowiązkowe w każdej lewie, jeśli to tylko możliwe.

Gracz, który weźmie lewę, uzyskuje prawo do rozpoczęcia następnej lewy.

Jeśli gracz nie może dołożyć do koloru, wolno mu zagrać dowolną z pozostałych kart.

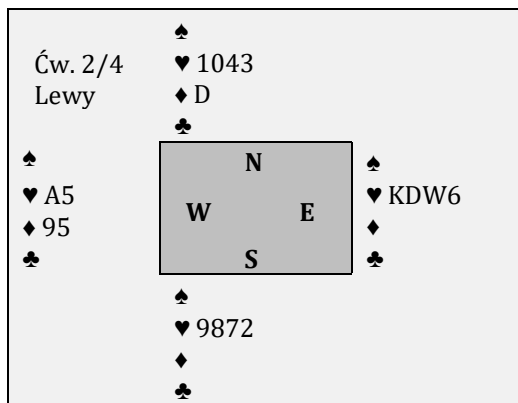
Jeśli nie da się wziąć lewy najlepiej zrzucić niską kartę, wysokie karty dobrze jest zachować na lewy, które mamy szansę zdobyć.

!!! Ten kto wziął poprzednią lewę pierwszy wychodzi do następnej – ta reguła powoduje, że trzeba zwrócić uwagę, w której ręce chcemy brać lewy aby móc wykorzystać niższe rangą karty na obu rękach partnerów. Dobrze jest stosować zasadę rozgrywania koloru zaczynając od figury w krótszym jego fragmencie.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 15 minut

W brydżu każdy gracz, po rozdaniu kart, posiada ich 13. Na początku będziesz ćwiczyć branie lew pracując również na niepełnej tali kart, widząc wszystkie ręce. Zakładamy, że wcześniejsze lewy zostały już zagrane.

Ustal ile lew weźmie strona WE:

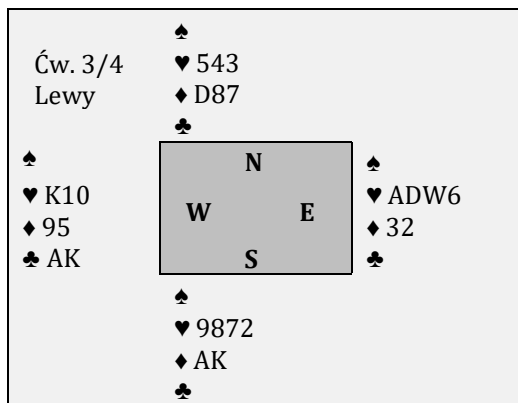


Bez atu, wist W.

Ile lew weźmie strona WE?

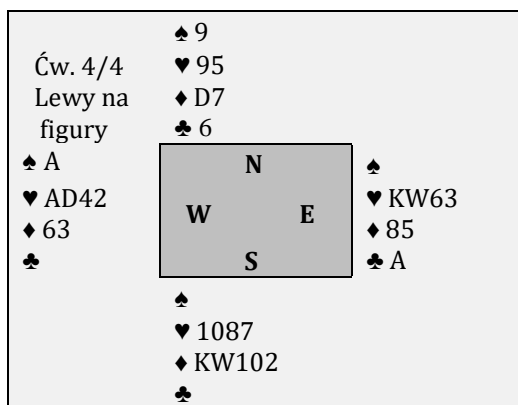
2/4 Ile weźmiesz lew zaczynając od W? Weźmiesz 4 lewy w kierach. Najpierw powinieneś zagrać asa i dołożyć z ręki E ♥6 by zachować komunikację. Teraz grasz ♥5 i przejmujesz ją w ręce E waletem. Możesz odegrać lewy na K i D. Jeśli najpierw zagrzasz ♥5 i weźmiesz lewę na

waleta to będziesz wychodzić z ręki E, zagrasz ♥6 i ręka W utrzyma się asem. Nie będzie można wziąć 2 lew na K i D bo wychodzimy z ręki W.



Bez atu, wist W. Strona WE bierze 6 lew

3/4 Jak weźmiesz 6 lew zaczynając z ręki W? – najpierw ♣A i ♣K – dokładając z ręki E ♦2 i 3. Potem ♥K – a z ręki E ♥6, potem ♥10 przejęta w ręce E ♥W aby zachować komunikację i można było wziąć lewy na ♥A i ♥D.



Bez atu. Wist W. Strona WE bierze 6 lew.

4/4 Możemy oddać tylko jedną lewę. Aby to się udało trzeba najpierw zagrać asa pik dokładając z ręki E ♦5. Potem zagrać asa kier, do-

kładając z E ♥3, ♥D dokładając ♥6 i zagrać ♥2 do ♥W. Teraz zgrywamy ♥K, dokładając z ręki W ♥4 i ♣A, dokładając z ręki W ♦3. Pozostaje nam do oddania jedna lewa karowa.

V. Gry kontrolne – 45 minut.

Pierwszy gracz, który zagrywa kartę nazywa się wistującym (po lewej stronie rozdającego). W wście karty atutowe pochodzą z konkretnego koloru.

Ustal, że w pierwszej grze kolorem atutowym są trefle, w następnej kara itd.

Atuty są więcej warte niż inne karty w pozostałych kolorach, ale kartę atutową możesz zagrać tylko wtedy, gdy w kolorze wistu nie masz już żadnych kart. Zdobywasz wtedy lewę na atuta. Nie masz obowiązku dokładania karty koloru atutowego jeśli nie masz kart w kolorze wistu.

Wyższe karty atutowe przebijają niższe karty atutowe. Możemy grać w dowolna ilość osób (indywidualnie), ale najlepiej w **4 osoby – parami**.

Licz ilość lew wziętych przez pary. Prowadź ranking.

VI. Podsumowanie zajęć. Czas na pytania i odpowiedzi – 5 minut.

Grając z kolorem atutowym posiadasz przewagę nad rozdaniem poprzez fakt, że nie oddasz lew w krótkich kolorach, w których nie masz figur.

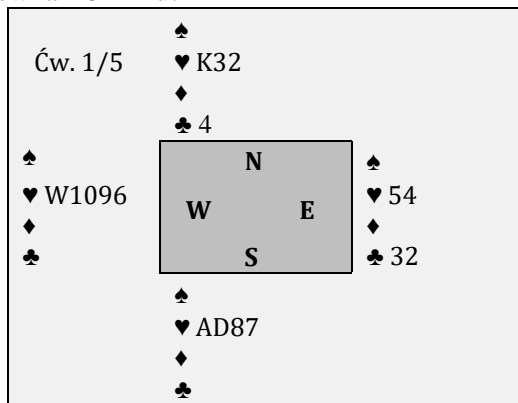
Jakie znaczenie dla ilości wziętych lew ma kolor atutowy?

Trening (lekcja) L_5

Branie lew na figury.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 minut



Bez atu, wist S. NS bierze 4 lewy.

1/5 Mamy wziąć wszystkie lewy zaczynając z ręki S. Grając kierami będziesz musiał oddać jedną lewę na waleta. Kluczową wartością jest ♣4, która jest w tym momencie najstarszą kartą w kolorze i bierze lewę – najpierw gramy ♥7 do ♥K w ręce N. teraz ♣4 – z ręki S ♥8, potem ♥2 przejęta w ręce S ♥D i ostatnia, czwarta lewa to ♥A.

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Branie lew na figury.

1. Zwyczaję przy brydżowym stoliku;
2. Branie lew na wysokie figury;
3. Wist parami bez koloru atutowego – z wyłożonym dziadkiem.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 10 minut

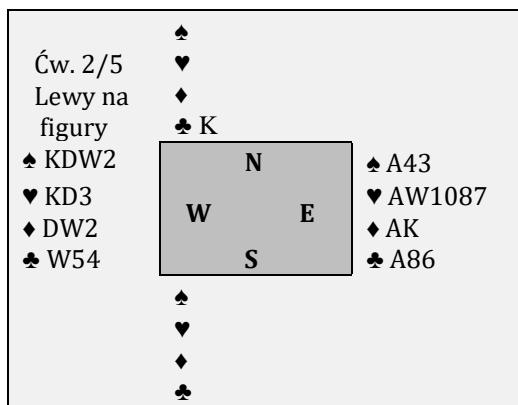
Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

1. Do gry w brydża potrzebujemy dokładnie czterech graczy. Każdy z graczy dostaje 13 kart (ręka brydżowa). Karty są rozdawane po kolei przez wszystkich graczy. Aby wiedzieć, kto zaczyna, ciągniemy wszyscy jedną kartę z zakrytej talii, najwyższa wyznacza rozdającego. Następny jest gracz, który siedzi po lewej stronie rozdającego. Zanim rozdasz karty podaj je do przełożenia graczowi ze swojej prawej strony. Zaczynij rozdawanie od gracza po swojej lewej stronie, kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozdawaj po jednej karcie. Ostatnia karta przypadnie Tobie. Gdy jeden z graczy rozdaje, w tym samym czasie gracz siedzący naprzeciwko (partner) tasuje drugą talię, którą właśnie przed chwilą graliśmy, następnie odkłada ją ze swojej prawej strony. Po ukończeniu rozdania rozegrane karty „idą w tas”, a do rozdawania jest już przygotowana przetasowana uprzednio druga talia kart.

2. Branie lew na najwyższe figury nie zawsze polega na natychmiastowym zagrywaniu ich ze swojej ręki. Czasem dobrze jest wyjść w małą kartę – wziąć lewę w dziadku a później zagrywać swoimi figurami. Ten kto bierze lewę – zaczyna następną –zagrywaj najpierw tam gdzie jest mniej kart w kolorze.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 15 minut

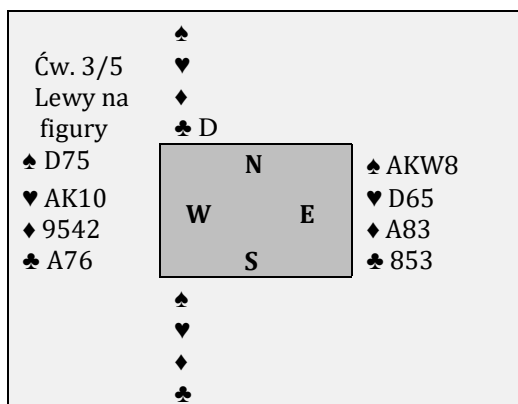


Bez atu, gra W. N wistuje ♣K. Ile lew weźmie strona WE?

2/5 Strona WE weźmie wszystkie 13 lew. Pierwszą lewę bierzemy ♣A. Policz pozostałe lewy:
 ♠ – 4 lewy, ♥ – 5 lew, ♦ – 3 i ♣ – 1 lewa.

Ważna jest kolejność brania lew: najpierw bierzemy lewy kierowe zaczynając od krótszego fragmentu koloru tj. ♥K i ♥D dokładając z ręki E ♥7 i 8; potem ♥3 przejęta w E ♥10 i wreszcie ♥A i W wyrzucając z ręki W ♣4 i 5. Istotnym elementem ściągnięcia lew jest teraz odblokowanie lewy karowej poprzez ściągnięcie z ręki E ♦A i ♦K, umożliwiając wzięcie lewy na ♦D.

Po odblokowaniu kar zgrywamy do ♠A (krótszy fragment koloru) i gramy ♠3 do ♠W biorąc pozostałe lewy pikowe. Wreszcie bierzemy ♦D.



Bez atu, gra W. N wistuje ♣D. Strona WE bierze 9 lew.

3/5 pierwszą lewę bierzesz ♣A. Weźmiesz jeszcze 4 lewy pikowe (na D, A, K, W) zaczynając od krótszego fragmentu koloru. Następnie 3 lewy kierowe i lewę na asa w karach – razem 9.

V. Gry kontrolne – 45 minut

3. Gramy w wista z dziadkiem. Po pierwszym wyjściu gracza siedzącego za rozdającym, który teraz nazywa się rozgrywającym, partner rozgrywającego wykłada wszystkie swoje karty, ułożone kolorami, przed sobą na stole. Od tej chwili rozgrywający dysponuje nie tylko swoimi kartami ale również kartami partnera leżącymi na stole. Karty wyłożone przez partnera rozgrywającego nazywają się „dziadkiem” lub „stołem”.

Gramy w wista z wyłożonym dziadkiem – najpierw bez koloru atutowego, potem kolejno z wybranym kolorem atutowym.

Podczas gier kontrolnych interweniuujemy przy stolikach pilnując przestrzegania wcześniejszych ustaleń i zasad gry, przekazujemy dodatkowe informacje o sposobie rozgrywki i obronie.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

- jak może podzielić się jeden kolor wśród czterech graczy?
- jakie mogą być układy poszczególnych kolorów w jednej ręce?

Trening (lekcja) L_6

Branie lew na karty pośrednie.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 10 minut

Najpierw pokaż tylko karty linii WE. Po rozwiązaniu problemu dołączamy ręce NS, obrazując wcześniej przeprowadzone rozwiązanie.

	♠ 75		
Ćw. 1/6	♥ W762		
Lewy na	♦ DW105		
figury	♣ W104		
♠ A963		N	♠ KD8
♥ K104		W	♥ AD
♦ A		E	♦ 8643
♣ AK976		S	♣ D853
Atu trefle	♠ W1042		
Gra W	♥ 9853		
N wistuje ♦D	♦ K972		
WE biorą 13 lew	♣ 2		

1/6 Rozgrywającym jest gracz W, więc pierwszy wistuje N – wychodzi ♦D – najstarszą kartą z sekwensu. Grając w grę z kolorem atutowym zwykle obowiązkiem rozgrywającego jest pozbawienie przeciwników kart w tym kolorze. W przykładzie trzeba zagrać trefle 3 razy aby pozbawić obrońców atutów (N ma ♣W104). Następnie gramy ♥A i D - odblokowując lewę na ♥K, dochodzimy do W ♦A, ściągamy ♥K i gramy piki zaczynając od krótszego fragmentu koloru. Ostatniego pika (♠9) przebijamy na stole ♣8, bierzemy 2 ostatnie lewy na blotki atutowe w ręce W.

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Branie lew na karty pośrednie.

1. Symbole i oznaczenia brydżowe;
2. Branie lew na karty pośrednie;
3. Komunikacja – ważny element brania lew;

4. Wist parami – z wyłożonym dziadkiem;
5. Odkładanie kart przed sobą, aby po zakończeniu rozdania zachować swoją rękę w stanie pierwotnym.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 10 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

1. Zamiast pisać pik, kier, karo, trefl używamy symboli: ♠, ♥, ♦, ♣.

Brydżowy stolik oznaczamy kwadratem, a poszczególnych graczy angielskimi pierwszymi literami stron świata: N (North), E (East), S (South), W (West).

2. Jeśli nie mamy możliwości wzięcia naszych lew z „góry” to musimy popracować nad wypromowaniem lew na niższe karty. Aby brać lewy na karty pośrednie trzeba oddać na chwilę inicjatywę przeciwnikom.

3. Ważnym elementem brania lew jest zachowanie możliwości komunikowania się ze swoimi rękami (N i S lub W i E).

Ułóż poniższe rozdanie i wytłumacz sposób rozgrywki.

Ćw. 2/6	♠		
Lewy na karty	♥ 98543		
pośrednie	♦		
	♣		
♠ 97		N	♠ A
♥ D106		W	♥ KW72
♦		E	♦
♣		S	♣
Bez atu.	♠ KDW6		
Gra W	♥ A		
N wistuje ♥9	♦		
WE biorą 4 lewy	♣		

2/6 Oddajesz tylko lewę na ♥A. Po pierwszym wyjściu kierowym (N), gracz S bierze ♥A i musi zagrać ♠K – bierzesz ♠A i zgrywasz lewy kierowe zaczynając od zagrania ♥7 do ♥D.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 15 minut

Ćw. 3/6	♠		
Lewy na karty	♥ 108		
pośrednie	♦		
♠ 853	♣ DW10		
♥ W		N	♠ A
♦		W	♥ KD2
♣ K		E	♦
		S	♣ 4
Bez atu.	♠ W106		
Gra W	♥ A		
N wistuje ♣D	♦		
WE biorą 4 lewy	♣ 7		

3/6 Aby wziąć 4 lewy trzeba zauważyć, że mamy w kierach K, D i ♠A oraz ♣K = 4 lewy. Po zabiciu wistu treflowego ♣K, zgrywamy najpierw ♥ W dokładając z ręki E ♥2.

Lewę weźmie S i musi zagrać pika, dochodzimy więc do ręki E ♠A aby zagrać ♥ K i ♥ D.

Ćw. 4/6	♠ K		
Lewy na karty	♥		
pośrednie	♦		
♠ 6	♣		
♥ AKW64		N	♠ AW5
♦ 653		W	♥ D87
♣ KW86		E	♦ KDW10
		S	♣ AD5
Atu kiery.	♠		
Gra W	♥		
N wistuje ♣K	♦		
WE biorą 12 lew	♣		

4/6 Po wyjściu N ♠K posiadasz kontrolę nad kolorem pikowym bo w swojej ręce masz tylko jedną kartę. Kolejne wyjście w pika (po wzięciu lewy przez przeciwników ♦A) możesz przebić atutem.

Odbierasz przeciwnikom atuty – grając ♥D potem ♥K i A (najbardziej prawdopodobny ich podział to 3 – 2).

Następnie oddajesz lewę na ♦A grając ♦3 do ♦10 w dziadku. Grasz karami do momentu kiedy przeciwnicy wezmą swoją jedyną lewę karową.

V. Gry kontrolne – 45 minut

4. Gramy w wista z wyłożonym dziadkiem – najpierw bez koloru atutowego, potem kolejno z wybranym kolorem atutowym. Rozdania powinny być wcześniej przygotowane aby umożliwić porównanie ilości wziętych lew na kilku stołach.

5. Karty kolejnych lew odkładamy przed sobą, aby po zakończeniu rozdania zachować swoją rękę w stanie pierwotnym. Lewy, które wzięła nasza para – odkładamy pionowo. Lewy przeciwników odkładamy poziomo. Po zakończeniu rozgrywki następuje wymiana rozdań między stolikami.

Podczas gier kontrolnych interweniujemy przy stolikach pilnując przestrzegania wcześniejszych ustaleń i zasad gry, przekazujemy dodatkowe informacje o sposobie rozgrywki i obronie.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi – 5 minut

- Wiesz, że nie zawsze możesz wziąć wszystkie lewy (13), zwykle trzeba oddać, przynajmniej na chwilę, inicjatywę przeciwnikom,
- Karty kolejnych lew odkładamy przed sobą, aby po zakończeniu rozdania zachować swoją rękę w stanie takim samym jak przed rozpoczęciem gry rozdania.

Trening (lekcja) L_7

Lewy na blotki długich kolorów, kolor uzgodniony.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 minut

Najpierw pokaż tylko karty linii WE. Po rozwiązaniu problemu dołącz ręce NS obrazując wcześniej przeprowadzone rozwiązanie.

	♠ KDW3	
Ćw. 1/7	♥ W1062	
Lewy na karty	♦ 5	
pośrednie	♣ 976	
♠ 2		♠ A84
♥ A98		♥ K4
♦ AK643		♦ DW1082
♣ W1085		♣ D42
Atu karo.	♠ 109765	
Gra W	♥ D75	
N wistuje ♠K	♦ A97	
WE biorą 11 lew	♣ AK3	

1/7 Masz z góry 8 lew: 5 lew karowych, A pik, A, K kier = 8. 2 piki przebijesz w ręce W.

Aby wziąć 11 lew trzeba wypracować jeszcze 1 w kolorze treflowym, oddając dwie lewy na A i K trefl.

Wist królem pik bijesz A pik i ściągasz 2 razy atu odbierając je przeciwnikom. Oddajesz 2 lewy treflowe gracze S, przebijając w ręce W jego wisty pikowe. Wziąłeś 11 lew, przeciwnicy wzięli 2 lewy.

II. Wprowadzenie, tematy zajęć – 5 minut

Lewy na blotki długich kolorów, kolor uzgodniony.

1. Branie lew na blotki długich kolorów;
2. Podział koloru wśród czterech rąk graczy, kolor uzgodniony;
3. Wist parami – z wyłożonym dziadkiem – z kolorem atutowym.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,

- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

1. Jeśli nie możliwości wzięcia naszych lew na asy, króle czy damy to trzeba próbować brać lewy na blotki naszych długich kolorów. Ten kto wzięł poprzednią lewę wychodzi do następnej – ta reguła powoduje, że powinniśmy zwrócić uwagę, w której ręce chcemy brać lewy aby wykorzystać wypracowane niskie karty długich kolorów.

2. Przyjmujesz, że jeśli masz na obu rękach w jednym kolorze 8 lub więcej kart to możesz wybrać ten kolor jako atutowy.

Ułóż na stole jeden kolor. Przydzielasz linii WE 8 kart. Najbardziej prawdopodobne podziały tego koloru na linii WE to 5 – 3 (47%), 4 – 4 (33%), 6 – 2 (17%).

Pokazujesz jakie mogą być podziały pozostałych 5 kart wśród graczy linii NS: 3 – 2 (68%), 4 – 1 (28%), 5 – 0 (4%).

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 25 minut

Przygotowane, poniższe 3 ćwiczenia należy ułożyć na oddzielnych stołach.

Uczestnicy dzielą się na 3 grupy. Każda z grup podchodzi do jednego ze stołów i próbuje rozwiązać problem ułożony tam problem. Po wspólnym rozwiązaniu i wyjaśnieniu trenerowi sposobu rozwiązania – grupa przechodzi do kolejnego ćwiczenia (obwody stacyjne). Po przejściu wszystkich rozdań, na zakończenie, trener omawia każde z ćwiczeń przedstawiając prawidłowe rozwiązania.

Ćw. 2/7	♠ 98		
Lewy na blotki	♥ DW104		
longerów	♦		
	♣		
♠ 765		N	♠ AK432
♥ AK8		W	♥ 5
♦		E	♦
♣		S	♣
Bez atu.	♠ DW10		
Gra W.	♥ 932		
N wistuje ♥D.	♦		
WE biorą 5 lew.	♣		

2/7 Po wzięciu lewy wistu ♥K, powinieneś oddać lewę w pikach aby mieć możliwość, po dojściu asem kier, wziąć kolejne 4 lewy pikowe. Uwypuklasz, że 2 ostatnie lewy pikowe bierzemy na ♠2 i ♠3.

Ćw. 3/7	♠ W8	
Lewy na blotki	♥ 4	
longerów	♦	
♠ 9432	♣ KDW65	♠ AK
♥ D108		♥ W9765
♦		♦
♣ A		♣ 2
Bez atu.	♠ 765	
Gra W	♥ AK32	
N wistuje ♣K.	♦	
WE biorą 6 lew.	♣ 4	

3/7 Aby wziąć 6 lew, powinniśmy po wzięciu ♣A, zacząć od oddania 2 lew kierowych, grając najpierw ♥D potem ♥10 i wreszcie ♥8 – jeśli trzeba przejętą ♥9. Wtedy weźmiemy 3 lewy kierowe i 2 lewy pikowe i 1 treflową, niezależnie od poczynań obrony.

Ćw. 4/7	♠ D	
Lewy na blotki	♥	
longerów	♦	
♠ A52	♣	♠ K96
♥ K976		♥ A3
♦ KDW		♦ 76
♣ K32		♣ ADW754
Bez atu.	♠	
Gra W	♥	
N wistuje ♠D.	♦	
WE biorą 12 lew.	♣	

4/7 Zabij wist pikowy ♠A, ściągnij 6 lew treflowych wyrzucając z ręki W 2 kier i 1 pika.

Zagraj ♦6 do ♦W – oddaj lewę na ♦A. Weźmiesz 6 lew treflowych, 2 lewy karowe, 2 lewy kierowe i 2 lewy pikowe = 12.

V. Gry kontrolne – 35 minut

3. Grasz w wista, parami, z dziadkiem z wykorzystaniem przygotowanych rozdań nawiązujących do tematu treningu.

Podczas gier kontrolnych interweniujemy przy stolikach pilnując przestrzegania wcześniejszych ustaleń i zasad gry, przekazujemy dodatkowe informacje o sposobie rozgrywki i obronie.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi – 5 minut

- Jakie mogą być podziały koloru rozłożonego u nas 4 – 4 (razem ośmiokartowego) na drugiej linii?
- Jakie mogą być podziały koloru rozłożonego u nas 5 – 4 (razem dziewięciokartowego) na drugiej linii?

Trening (lekcja) L_8

Lewy na przebitki, sygnalizacja wistujących.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut.

I. Rozgrzewka – 10 minut

Pokazujesz na monitorze czy ekranie, rysujesz na tablicy lub układasz na stołach poniższe rozdanie do wspólnego rozwiązania.

Ćw. 1/8	♠		
	♥ D		
	♦		
	♣		
♠ AK3		N	♠ W72
♥ K86		W	♥ A43
♦ AW76		E	♦ 85
♣ W65		S	♣ KD983
Bez atu.	♠		
Gra W.	♥		
N wistuje ♥D	♦		
WE biorą 9 lew.	♣		

1/8 Masz do wzięcia z góry: 2 lewy pikowe + 2 lewy kierowe + 1 lewą karową = 5. Aby wziąć 9 lew musisz wypracować 4 lewy treflowe. Zwykle podział koloru treflowego na linii NS będzie 3 – 2 więc mamy w nich do oddania tylko ♣A. Trefle trzeba zagrać rozpoczynając od ♣W (figurą z krótszego fragmentu koloru), potem kolejno ♣5 do ♣D w dziadku i ♣8, jeśli obrońcy nie przebili jeszcze trefla ♣A.

Należy zwrócić uwagę, że lewą wistu trzeba wziąć w ręce W ♥K.

Jeśli zabijemy pierwszą lewą ♥A w dziadku to obrońcy mogą przepuścić trefle 2 razy co spowoduje, że nie będziemy mogli, z braku dojszcia, wziąć dwóch lew na wyrobione blotki koloru treflowego.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Lewy na przebitki, sygnalizacja wistujących.

1. Branie lew na przebitki;
2. Sekwens, wartość kart w sekwensie;
3. Wisty z sekwensu, dokładanie kart z sekwensu;
4. Informowanie się obrońców o posiadanych wartościach;
5. Wist parami z kolorem atutowym.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 25 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

1. Lewy przebitkowe – powstają wówczas, gdy gracz nie posiada już karty w danym kolorze. Jeśli tak się dzieje, przysługuje mu prawo zagrania karty atutowej, która zdobywa lewę.

	♠ K53	
Ćw. 2/8	♥	
Przebitki	♦	
	♣	
♠ A	N	♠
♥ 8	W E	♥ 7
♦	S	♦ 5
♣ 3		♣ 2
Atu kiery.	♠ 8	
Zagrywa W.	♥	
WE biorą 3 lewy	♦ A	
	♣ A	

2/8 W tym rozdaniu pokazane są zalety gry gdzie ustalony jest kolor atutowy.

Gracze NS posiadają wysokie karty w treflach i karach, a strona WE ma tylko 2 atuty.

Mimo to bierze wszystkie lewy. Na ♠ A pozbywamy się na stole ♣ 2. Przebijamy ♣ 3 z ręki W ♥ 7 na stole, teraz ♦ 5 przebijamy ♥ 8 w ręce.

2. Sekwens to 3 kolejne karty w jednym kolorze u jednego z graczy. Pierwsza karta sekwensu jest figurą. ♠ KDW2, ♥ DW107, ♦ W1094.

Wartość kart w sekwensie jest taka sama. Np. w pikach zagranie króla, damy, czy waleta będzie miało taki sam skutek – oddamy tylko jedną lewę na asa pik.

3. Podczas gry, obrońcy mogą legalnie informować się o swoich wartościach.

Umawiamy się, że mając sekwens wychodzisz najstarszą kartą, np. ♠K D W 4 – wychodzisz ♠K.

Jeśli wistuje twój partner bloką a ty masz sekwens – dokładasz najniższą kartę. Np. partner wistuje ♠7 a ty masz ♠KDW4 – dokładasz ♠W.

4. Nie mając sekwensów, też możemy legalnie informować się o swoich wartościach.

Mała karta - mam coś (A, K lub D w kolorze zagranym) lub duża karta - nie mam A, K lub D w tym kolorze. Np.:

	♠ KDW5										
Ćw. 3/8	♥										
Lewy na karty	♦										
pośrednie	♣										
♠	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 974
		N									
W			E								
		S									
♥	♥										
♦	♦										
♣	♣										
Bez atu.	♠ A62										
Gra W.	♥										
N wistuje ♠K	♦										
	♣										

3/8 W gra w bez atu. Twój partner (N) wistuje ♠K, rozgrywający dokłada z dziadka (E) ♠4 – dokładasz ♠2 – informując swojego partnera o posiadaniu asa pik.

	♠ KDW5										
Ćw. 4/8	♥										
	♦										
	♣										
♠	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 974
		N									
W			E								
		S									
♥	♥										
♦	♦										
♣	♣										
Bez atu.	♠ 862										
Gra W.	♥										
N wistuje ♠K	♦										
	♣										

4/8 W gra w bez atu. Twój partner (N) wistuje ♠K, rozgrywający dokłada z dziadka (E) ♠4 –dokładasz ♠8 – informując swojego partnera, że nie masz asa pik.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 15 minut

Układasz poniższe rozdania i staramy się, aby studenci znaleźli odpowiedni sposób rozgrywki.

	♠ 84		
Ćw. 5/8	♥		
Przebitki	♦ 5		
	♣		
♠ K		N	♠
♥ 3		W	♥ 5
♦ 9		E	♦ 8
♣		S	♣ 4
Atu kiery.	♠ 7		
Gra W.	♥		
W wychodzi i bierze 3 lewy.	♦ AK		
	♣		

5/8 Grając w bez atu W mógłby wziąć tylko 2 lewy - ♠K i ♥5. Ale nawet grając w kiery W nie miałby szans wzięcia 3 lew jeśli na wiście byłby N lub S. Wychodzisz ♠K i wyrzucasz na niego ♦8 z dziadka. Przebijasz ♦9 atutem (♥5) i następnie ♣4 przebijasz w W ♥3.

	♠ 84		
Ćw. 6/8	♥ 10		
Przebitki	♦ 5		
	♣		
♠ K		N	♠
♥ A3		W	♥ 52
♦ 9		E	♦ 8
♣		S	♣ 4
Atu kiery.	♠		
Zagrywa W.	♥ D		
WE biorą 4 lewy.	♦ AK		
	♣ 6		

6/8 W tym rozdaniu ręce N i S posiadają dodatkowo po 1 atucie, W chcąc doprowadzić do sytuacji dwustronnych przebitok musi ściągnąć najpierw ♥A. Z wyjątkiem kilku ważnych sytuacji rozgrywający powinien jak najszybciej pozbawić obrońców atutów.

Potem na króla pik wyrzucamy z dziadka ♦8 i wykonujemy dwie przebitki.

V. Gry kontrolne – 30 minut

5. Gry w wista parami z wyłożonym dziadkiem, wykorzystujemy przygotowane rozdania.

Kontrolujesz dokładanie dokładane przez graczy karty przypominając o ustaleniach wistowych.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi – 5 minut

- Jakie znaczenie mają gry z wybranym kolorem atutowym?
- Jaki kolor uznajemy za kolor uzgodniony?

Trening (lekcja) L_9

Impasy, kontrola komunikacji między rękami.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 10 minut

Pokazujesz na monitorze czy ekranie, rysujesz na tablicy lub układasz na stole poniższe rozdanie do wspólnego rozwiązania.

Ćw. 1/9	♠ AKD		
	♥		
	♦		
	♣		
♠ 62		N	♠ W53
♥ 543		W	♥ AK2
♦ 62		E	♦ AK543
♣ AKDW109		S	♣ 43
Atu trefle.	♠		
Gra W. N wistuje ♠A,K,D.	♥		
WE biorą 11 lew.	♦		
	♣		

1/9 Obrońca N wistuje ♠A, ♠K i ♠D, którą przebijamy atutem. Z góry bierzemy: 6 lew treflowych + 2 lewy karowe + 2 lewy kierowe = 10. Ściągamy trzy razy trefle pozbawiając ich obrońców (podział 3 – 2). Szukamy sposobu na pozbycie się przegrywającego kiera. Szansą na jedenastą lewę jest wypracowanie jej na piątą blotkę karo (przy podziale kar u obrońców 4 – 2) wykorzystując komunikację z ręką E przy pomocy ♥A i ♥K. Grasz asa, króla karo, następnie blotkę karo, którą przebijasz w swojej ręce ♣W. Przechodzisz do ręki E królem kier i znów przebijasz blotkę karo atutem. Dochodzisz do ręki E asem kier i realizujesz jedenastą lewę na ♦5.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Impasy, kontrola komunikacji między rękami.

1. Branie lew z wykorzystaniem impasu;
2. Zachowanie komunikacji między rękami;
3. Ćwiczysz grę w wista z kolorem atutowym lub bez – parami – z wyłożonym dziadkiem.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń.

1. Impas to założenie, że brakująca figura jest tak położona, że możesz wziąć lewę na kartę bezpośrednio niższą.

2. Wykonując kilkakrotnie impas trzeba zwrócić uwagę na zachowanie komunikacji między rękami.

Ćw. 2/9 Impas	♠ ♥ K10 ♦ ♣	♠ ♥ AD ♦ ♣			
♠ ♥ 52 ♦ ♣	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	
N					
W E					
S					
Bez atu. Zagrywa W. Kiedy weźmie 2 lewy?	♠ ♥ W9 ♦ ♣				

2/9 Aby wziąć 2 lewy W musi wykonać zagranie określane jako **impas**, polega on na wykorzystaniu położenia brakujących kart. Zakładasz, że brakująca figura jest tak położona, że możesz wziąć lewę na kartę bezpośrednio niższą. Impas daje Ci 50% szans na wzięcie dodatkowej lewy. W ma nadzieję, że ♥K posiada gracz N, gra więc ♥2, N dokłada ♥10, E kładzie z dziadka ♥D. Impas udaje się a ♥A jest drugą lewą.

Ćw. 3/9	♠ A4		
Ekspas	♥		
	♦		
	♣		
♠ 97		N	♠ K6
♥		W E	♥
♦		S	♦
♣			♣
Bez atu.	♠ 102		
Gra W.	♥		
W bierze 1 le-	♦		
wę.	♣		

3/9 Aby wziąć 1 lewę trzeba wychodzić z pozycji W, jeśli ♠A ma gracz N to weźmiemy lewę na ♠K. **Ekspas** daje Ci znów 50% szans na wzięcie dodatkowej lewy.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 25 minut

Układasz poniższe rozdania na oddzielnych stołach. Dzielisz uczestników na 3 grupy.

Każda grupa podchodzi do jednego ze stołów i próbuje rozwiązać ułożony tam problem, podając trenerowi sposób rozumowania. Potem przechodzi do następnego ćwiczenia.

Ćw. 4/9	♠ AD6		
2 x impas.	♥		
	♦ 2		
	♣		
♠ 532		N	♠ KW4
♥		W E	♥
♦ A		S	♦ 3
♣			♣
Bez atu.	♠ 1087		
Zagrywa W.	♥		
WE biorą 3 lewy.	♦ K		
	♣		

4/9 Musisz liczyć na to, że N ma zarówno ♠A jak i ♠D, na co masz 25% szans.

Trzeba zaimpasować obie te karty (najpierw ♠D) wykorzystując ♦A jako dojscie do ręki W do kolejnego impasu.

Ćw. 5/9	♠			
2 x ekspas.	♥			
	♦ A86			
	♣ 2			
♠		N W E S		♠
♥				♥
♦ 532				♦ KD4
♣ A				♣ 3
Atu kiery.	♠			
Zagrywa W.	♥			
WE biorą 3 lewy.	♦ W107			
	♣ K			

5/9 Oprócz ♣A musisz jeszcze wziąć lewy na ♦K i ♦D, zakładasz, że ♦A ma N.

Istnieje konieczność zachowania ♣A jako **dojscia**, które musi być wykorzystane we właściwym momencie. W gra ♠2 a N dokłada ♦6 (jeśli dołoży ♦A to nie ma już problemów), lewą bierze ♦D, zagranie teraz ♣3 do ♣A powoduje, że W znów może zagrać ♦3 do ♦K w dziadku.

Ćw. 6/9	♠ DW42			
	♥			
	♦			
	♣			
♠ 973		N W E S		♠ AK10
♥				♥
♦ D				♦ 7
♣				♣
Bez atu.	♠ 9			
Zagrywa W.	♥			
WE biorą 4 lewy.	♦ W52			
	♣			

6/9 Musisz wziąć 3 lewy na ♠A, K i 10 + lewą na ♦D. Grasz ♠3 i jeśli N położy ♠2 to dokładasz z ręki E ♠10. Jeśli N dołoży ♠W to przejmujesz go ♠K – dochodzisz do ręki W ♦D i wykonujesz kolejny impas grając ♠7.

V. Gry kontrolne – 30 minut

3. Grasz w wista z wyłożonym dziadkiem, wykorzystujesz przygotowane rozdania.

Kontrolujesz przebieg gry i dokładane karty – przypominając o ustaleniach.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

- Jaki procent szans na wzięcie lewy daje prosty impas?
- Znaczenie komunikacji między rękami partnerów.

Trening (lekcja) L_10

Impasy przy grze z kolorem atutowym.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 10 minut

Pokazujesz na monitorze czy ekranie, rysujesz na tablicy lub układasz na stole poniższe rozdania do wspólnego rozwiązania.

	♠ ?	
Ćw. 1/10	♥	
Impas.	♦	
	♣	
♠ K953	N	♠ AW42
♥	W	♥
♦	E	♦
♣	S	♣
Jak rozegrasz	♠ ?	
jako W kolor pikowy aby wziąć 4 lewy?	♥	
	♦	
	♣	

1/10 Powinieneś rozpocząć od zagrania ♠3 do ♠W w dziadku. Jeśli kolor pikowy dzieli się 3–2 z damą u N, weźmiesz wymagane 4 lewy. Ściągnięcie ♠K przed wykonaniem impasu nic nie daje, bo nawet jak złapiemy singlową damę to ♠10876 nadal będzie trzymać kolor. Singlowa ♠D może znajdować się u N. w takim przypadku wyjście w pierwszej lewie błotką bez ściągania króla umożliwi wyimpasowanie ♠10 u gracza S.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Impasy przy grze z kolorem atutowym.

1. Branie lew z wykorzystaniem dwustronnych przebitek;
2. Branie lew z wykorzystaniem impasu przebitkowego;
3. Ćwiczysz grę w wista z kolorem atutowym lub bez – parami – z wyłożonym dziadkiem.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

Ćw. 2/10	♠ 84		
Dwustronne	♥		
przebitki	♦ 5		
♠ K	♣		
♥ 3		N	♠
♦ 9		W E	♥ 5
♣		S	♦ 8
			♣ 4
Atu kiery.	♠ 7		
Grasz jako W.	♥		
WE biorą 3 lewy.	♦ AK		
	♣		

2/10 Grając w bez atu W może wziąć tylko 2 lewy (♠K i ♥5) ale nawet grając w kiery nie miałby szans wziąć trzech lew gdyby na wiście był gracz N lub S. Jednak pierwszy gra W, więc na ♠ K wyrzuca z dziadka ♦8. W 2-giej lewie przebija ♦9 v ♥5 w dziadku, kończy przebijając ♣4 ♥3 w ręce.

Manewr, dzięki któremu S wziął 2 ostatnie lewy, przebijając najpierw w jednej ręce, a potem w drugiej nosi nazwę **dwustronne przebitki**.

Ćw. 3/10	♠ 62		
Impas prze-	♥		
bitkowy.	♦ KDW7		
	♣		
♠ 4		N	♠ ADW109
♥ 8		W	♥ 5
♦ 8532		E	♦
♣		S	♣
	♠ K873		
Atu kiery.	♥		
Grasz jako W.	♦ A4		
WE biorą 6 lew.	♣		

3/10 Trzeba zdecydować się na **impas przebitkowy**, bezpośredni impas ♠K u N przyniesie tylko wtedy sukces gdy N ma nie więcej niż 3 piki, gdy ♠K ma S to wygramy bez względu na to ile pików ma S. W gra ♣4 do ♠A w dziadku i następnie ♠D, wyrzucając z ręki ♦2 jeśli S odmówi położenia ♠K. Zagranie w 3-ciej lewie ♠W stawia go przed tym samym problemem.

Gdy tylko S położy ♠K, W przebija go ♥8, następnie przebija karo w dziadku i ściąga pozostałe lewy pikowe.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 25 minut

Układasz poniższe rozdania na oddzielnych stołach. Dzielisz uczestników na 3 grupy.

Każda grupa podchodzi do jednego ze stołów i próbuje rozwiązać ułożony tam problem, podając trenerowi sposób rozumowania. Potem przechodzi do następnego ćwiczenia.

Ćw. 4/10	♠ A53		
Impas prze-	♥		
bitkowy.	♦		
	♣		
♠ 109		N	♠
♥ 8		W	♥ 7
♦		E	♦ 5
♣		S	♣ 2
	♠ 8		
Atu kiery.	♥		
Grasz jako W.	♦ A		
WE biorą 3 lewy.	♣ A		

4/10 Pokazane są zalety gry, gdzie ustalony jest kolor atutowy. Gracze NS posiadają wysokie karty, a strona WE ma tylko 2 atuty.

Przy wyrabianiu lewy w długim kolorze często możliwe jest wykonanie impasu przebitkowego.

W gra z ręki ♠10 i N ma 2 możliwości:

- jeśli położy ♠A zostanie on przeбитy w dziadku ♥7, W wraca do ręki przebijając trefla lub karo i bierze trzecią lewę na ♠9,
- jeśli do ♠10 N dołoży ♠3, W wyrzuca ze stołu karo lub trefla, następny pik zostanie przeбитy ♥7 a trzecia lewa to ♥8.

	♠ 82										
Ćw. 5/10	♥ W7										
Przebitka.	♦ A3										
	♣										
♠ DW104	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 73
	N										
W		E									
	S										
♥ 83		♥ 4									
♦		♦ 642									
♣		♣									
Atu piki.	♠ 96										
Zagrywa W.	♥ A10										
WE biorą 5 lew.	♦ K7										
	♣										

5/10 Jeśli W natychmiast ściągnie atuty będzie musiał oddać 2 lewy kierowe. W musi zagrać kiera przed ściągnięciem atutów, których z obrońców weźmie lewę i zagra w at, rozgrywający weźmie lewę w swojej ręce W i może teraz przebić przegrywającego kiera ostatnim atutem.

	♠ 76										
Ćw. 6/10	♥ 9										
	♦ 5										
	♣ K										
♠ 83	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ DW
	N										
W		E									
	S										
♥ AD10		♥ 85									
♦		♦									
♣		♣ 2									
Atu piki.	♠ 104										
Zagrywa W.	♥ KW2										
WE biorą 5 lew.	♦										
	♣										

6/10 Aby wziąć 5 lew W musi wykonać dwie czynności. Ściągnąć przeciwnikom atuty i dwukrotnie zaimpasować kiery. Najczęściej należy rozpoczynać rozgrywkę od ściągnięcia atutów ale w tym rozdaniu potrzebujemy dwóch dojść do stołu.

Z ręki W grasz ♠3 do ♠W w dziadku, skąd grasz ♥5 impasując w ręce W ♥10. Gdy weźmie ona lewę, powtarzasz operację, grając ♠8 do ♠D w dziadku i następnie wykonujesz kolejny impas grając ♥8 do ♥D. Ostatnią lewę bierze ♥A.

V. Gry kontrolne – 30 minut

3. Gramy w wista z wyłożonym dziadkiem, wykorzystujemy przygotowane przez trenera rozdania. Kontrolujemy przebieg gry i dokładane karty – przypominając o ustaleniach.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

- Jakie dodatkowe możliwości brania lew daje gra z kolorem atutowym?

Trening (lekcja) L_11

Podstawy licytacji – ocena siły ręki.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 10 minut

Pokaż na monitorze czy ekranie, narysuj na tablicy lub ułóż na stole poniższe rozdanie do wspólnego rozwiązywania.

	♠ D6		
Ćw. 1/11	♥ 85		
Parada	♦		
	♣ 9		
♠ AK		N	♠
♥ 6		W E	♥ KDW
♦ AW		S	♦
♣			♣ 53
Atu karo.	♠		
Grasz jako W.	♥ 7		
WE biorą 5 lew.	♦ D5		
	♣ K10		

1/11 W nie może sam ściągnąć atutów, bo nie ma w dziadku karty koloru atutowego by zaimpasować ♦D u S, jednak istnieje inny sposób aby ją wyimpasować, trzeba wykorzystać lewy kierowe.

W gra ♥6 do ♥W w dziadku i kontynuuje ♥K, jeśli S przebije ♦5 lub D, W nadbija, ściąga pozostałego atuta i bierze 2 ostatnie lewy na górne piki. Jeśli S odmówi przebicia i wyrzuci trefla, W pozbędzie się ♠K. Następne zagranie ♥D stawia S przed podobnym problemem, gdy wyrzuci trefla, W dokłada ♠A.

Manewr polegający na wyimpasowaniu figury atutowej, mimo że w stole nie ma atutów, nosi nazwę PARADY.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Podstawy licytacji – ocena siły ręki.

1. Ocena siły ręki;
2. Podstawowa forma MINIBRYDŻA – bez koloru atutowego – parami.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica.

1. Najwięcej warte są najstarsze figury – asy i króle. Aby ocenić się swojej ręki posłużymy się, najbardziej popularną skalą punktów za wartości honorowe Milтона Worka.

każdy **AS 4** punkty honorowe

każdy **KRÓL 3** punkty honorowe

każda **DAMA 2** punkty honorowe

każdy **WALET 1** punkt honorowy

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 25 minut

- Ile jest figur w jednym kolorze? Ile jest figur w całej talii kart?
- Ile punktów honorowych zawiera każdy kolor? Ile zawiera cała talia?
- Ile punktów honorowych można doliczyć się w poniższych rozdaniach:

A/11. (13)

♠ KD2
♥ AW3
♦ D105
♣ W106

B/11. (19)

♠ AK1043
♥ KDW8
♦ A7
♣ D10

C/11. (18)

♠ A95
♥ KD5
♦ KW10
♣ AW104

D/11. (13)

♠ K43
♥ KW8
♦ A7
♣ D10953

V. Gry kontrolne – 30 minut

2. Gramy 2 rozdania w MINIBRYDŻA. To gra parami dla czterech graczy, oparta na zasadach gry w WISTA. Jest to gra na branie lew bez atu lub z dowolnie wybranym kolorem.

Po rozdaniu kart przeprowadzasz licytację punktów honorowych zaczynając od rozdającego. Stroną rozgrywającą jest linia (NS lub WE), która posiada w sumie więcej punktów honorowych. Rozgrywającym jest gracz pary, który posiada więcej punktów. Jego partner staje się dziadkiem i wyklada swoje karty. Wistuje gracz po lewej stronie rozgrywającego. Rozgrywający stara się wziąć najwięcej lew jak to możliwe.

Gramy przygotowane rozdania porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach.

	♠ DW62										
Rozd. 2/11	♥ 865										
Dealer E	♦ 103										
	♣ DW103										
♠ AK3	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 984
		N									
W			E								
		S									
♥ D42	♥ AK3										
♦ 942	♦ AKDW										
♣ A642	♣ 985										
E, bez atu.	♠ 1075										
W=13; N=6;	♥ W1097										
E=17; S=4;	♦ 8765										
(10 lew)	♣ K7										

Strona WE posiada większość punktów (30). E ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (17) i staje się rozgrywającym. W wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem. S wistuje waletem kier (najstarsza z sekwensu).

Ćw_3/11

Dealer S

	♠ 72										
Rozd. 3/11	♥ 10864										
Dealer S	♦ KW9										
	♣ AD108										
♠ KDW106	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 984
		N									
W			E								
		S									
♥ A53	♥ KD2										
♦ 7532	♦ 864										
♣ 4	♣ 6532										
S, bez atu.	♠ A53										
W=10; N=10;	♥ W97										
E=5; S=15;	♦ AD10										
(8 lew)	♣ KW97										

Strona NS posiada większość punktów (25). S ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (15) i staje się rozgrywającym. N wykląda swoje karty na stole stając się dziadkiem. W wistuje królem pik (najstarsza z sekwensu).

VI. Podsumowanie zajęć. Czas na pytania i odpowiedzi – 5 minut

- Każdy kolor ma 10 punktów honorowych Miliona-Worka,
- W całej talii jest 40 punktów.

Trening (lekcja) L_12

Licytacja – nowy język.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 minut

Ile punktów honorowych posiadają uczestnicy (W, N, E, S) poniższego rozdania?

Ćw. 1/12	♠ W2		
	♥ 10864		
	♦ KW9		
	♣ AD108		
♠ KD1076		N	♠ 984
♥ A53		W	♥ KD2
♦ 7532		E	♦ 864
♣ 4		S	♣ 6532
	♠ A53		
	♥ W97		
	♦ AD10		
	♣ KW97		

1/12 W = 9, N = 11, E = 5, S = 15.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Licytacja – nowy język

1. Licytacja w brydżu;
2. Minibrydż – parami, bez koloru atutowego.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 15 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

1. Licytacja w brydżu przypomina licytację podczas aukcji (np. obrazów, koni itp.). Jeśli wygrasz licytację, ale nie weźmiesz tylu lew ile obiecałeś – przegrywasz.

Licytacja jest jak nowy język, w którym możesz, w sposób dozwolony opisać partnerowi swoją rękę. Możecie ustalić ile chcecie wziąć lew i jaki powinien być kolor atutowy (czasem możemy stwierdzić, że nie powinno być koloru atutowego).

Gra w brydża składa się z 4-ch elementów:

- a. Rozdawanie, tasowanie – te elementy znasz już z ćwiczeń.
- b. Licytacja.
- c. Rozgrywka – trochę już znasz z wista, minibrydża i ćwiczeń.
- d. Zapis.

Licytacja zaczyna się po rozdaniu wszystkich kart. Każdy z czterech graczy ma ich wtedy 13.

W talii mamy 13 lew, bo każdy z graczy musi dołożyć jedną kartę do każdej lewy.

W licytacji próbujesz obrać jakiś kolor na atutowy, obiecujesz też wzięcie określonej ilości lew wraz z partnerem. Przeciwnicy również starają się obrać jakiś kolor jako atu.

Ta para, która zadeklaruje wzięcie największej ilości lew – wygrywa licytację.

Przy równej wysokości licytacji decyduje ranga koloru. Rozgrywa para, która wygrała licytację.

Licytując oświadczasz, że zamierzasz wziąć określoną liczbę lew jeśli twój kolor (lub bez atu - BA) będzie atutem.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 5 minut

Przypomnij jakie są rangi kolorów.

Ile jest lew w talii kart.

Ile punktów honorowych zawiera jeden kolor.

V. Gry kontrolne – 55 minut

2. Stroną rozgrywającą jest linia (NS lub WE), która posiada w sumie więcej punktów honorowych. Przy równej ilości punktów na obu liniach rozgrywa strona rozpoczynająca licytację.

Rozgrywającym staje się gracz pary, który posiada więcej punktów.

Jego partner staje się dziadkiem i wykłada swoje karty. Gra odbywa się bez koloru atutowego.

Rozgrywający stara się wziąć najwięcej lew jak to możliwe. Wistuje gracz po lewej stronie rozgrywającego.

Gramy przygotowane rozdania porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach.

	♠ DW109										
Ćw. 2/12	♥ KW5										
Dealer N	♦ 42										
	♣ 8543										
♠ A43	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 87
		N									
W			E								
		S									
♥ 10864	♥ 973										
♦ AK5	♦ DW1097										
♣ AKD	♣ W97										
W, bez atu.	♠ K652										
W=20; N=7;	♥ AD2										
E=4; S=9.	♦ 863										
(9 lew)	♣ 1062										

2/12 Strona WE posiada większość punktów (24). W ma najwięcej punktów na linii WE (20) i staje się rozgrywającym. E wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozgrywający gra kontrakt bez koloru atutowego i deklaruje ile weźmie lew (9).

N wistuje ♠ D (najstarsza z sekwensu). Trzeba od razu zabić pierwszą lewę ♠ A, ściągnąć poprawnie lewy karowe zaczynając od ♦ A i ♦ K, potem wziąć 3 lewy treflowe.

	♠ 8654										
Ćw. 3/12	♥ AKDW										
Dealer E	♦ 96										
	♣ 1053										
♠ KDW10	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 97
		N									
W			E								
		S									
♥ 103	♥ 87652										
♦ 7542	♦ W3										
♣ AD7	♣ K986										
S, bez atu.	♠ A32										
W=12; N=10;	♥ 94										
E=4; S=14.	♦ AKD108										
(10 lew)	♣ W42										

3/12 Strona NS posiada większość punktów (24). S ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (14) i staje się rozgrywającym. N wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający gra kontrakt bez koloru atutowego i deklaruje ile weźmie lew (10).

W wistuje ♠ K (najstarsza z sekwensu). Z góry masz 8 lew: 1 w pikach, 4 w kierach, 3 w karach, ale możesz wziąć 10 lew jeśli zagrasz kara z góry i jeden z obrońców dołoży ♠ W.

	♠ 87654	
Ćw. 4/12	♥ W10863	
Dealer S	♦ 3	
	♣ W10	
♠ D2		♠ AK3
♥ AK4		♥ D5
♦ 10964		♦ 8752
♣ 8752		♣ AK43
E, bez atu.	♠ W109	
W=9; N=2;	♥ 972	
E=16; S=13.	♦ AKDW	
(8 lew)	♣ D96	

4/12 Strona WE posiada większość punktów (25). E ma najwięcej punktów na linii (16) i staje się rozgrywającym. S wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem Rozgrywający gra kontrakt bez koloru atutowego i deklaruje ile weźmie lew (8). S wistuje ♦ A, K, D, W i gra ♠ W (najstarsza z sekwensu). Lewy: 3 pikowe, 3 kierowe, 2 treflowe = 8. Rozgrywający powinien zadeklarować wzięcie 9 lew. Przy najczęstszym podziale koloru karowego i treflowego u obrońców 3-2, odda tylko 3 lewy karowe i 1 treflową, weźmie więc 9.

	♠ AKD7	
Ćw. 5/12	♥ A53	
Dealer W	♦ A65	
	♣ 862	
♠ W109		♠ 542
♥ W10876		♥ KD
♦ 2		♦ KDW109
♣ KD109		♣ W53
N, bez atu.	♠ 863	
W=7; N=17;	♥ 942	
E=12; S=4.	♦ 8743	
(7 lew)	♣ A74	

5/12 Strona NS posiada większość punktów (21). N ma najwięcej punktów na linii (17) i staje się rozgrywającym. S wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozgrywający gra kontrakt bez koloru atutowego i deklaruje ile weźmie lew (7). E wistuje ♦ K (najstarsza z sekvensu). Nie ma 7 lew z góry po wiście karowym sugerującym długość w tym kolorze. Uda się zrealizować deklarację w przypadku gdy kolor pikowy u obrońców podzieli się 3-3. Wtedy ♠7 będzie siódmą lewą.

VI. Podsumowanie zajęć, czas na pytania i odpowiedzi. – 5 minut

- Kto wygrywa licytację w brydżu?
- Kto wykonuje pierwsze wyjście (wist)?

Trening (lekcja) L_13

Drabina licytacji w brydżu

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka – 5 minut

Demonstrujesz rozdanie – studenci starają się znaleźć rozwiązanie.

Ćw. 1/13	♠ ♥K1093 ♦ ♣		
♠ ♥874 ♦A ♣		N W E S	♠ ♥ADW ♦9 ♣
Atu piki. W zagrywa. WE biorą 4 lewy.	♠ ♥652 ♦K ♣		

1/13 W powinien wykonać impas kierowy by zapewnić sobie (jeśli wychodzi) 3 lewy kierowe i jedną na asa karo. Aby to wykonać musi zostawić sobie dojście do swojej ręki. Gra więc ♥4 z pozycji W i dokłada ♥W z pozycji E biorąc na niego lewę. Teraz powinien przejść do swojej ręki (W) ♦A i wykonać kolejny impas ♥D. Czwartą lewę bierze ♥A.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Drabina licytacyjna w brydżu

1. Lewy obowiązkowe, które powinieneś wziąć decydując się na udział w licytacji;
2. Poziom pierwszy drabiny licytacji;
3. Minibrydż.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 10 minut

Przybory pomocnicze:

- talie kart,
- pudełka rozdaniowe,
- przygotowane rozdania do rozgrzewki i ćwiczeń,
- tablica lub/i projektor.

1. Podczas licytacji ta para, która zadeklaruje wzięcie największej ilości lew – wygrywa.

Przy równej wysokości licytacji decyduje ranga koloru.

Zapytaj studentów: który kolor ma najniższą rangę?

Rozgrywającym jest gracz pary, która wygrała licytację, który pierwszy zalicytował wygrywające miano.

Licytując oświadczasz, że zamierzasz wziąć określoną liczbę lew jeśli twój kolor (lub BA) będzie atutem.

Podobnie jak graliśmy w wista, w **licytacji** wzięcie pierwszych 6 lew jest **OBOWIĄZKOWE**.

Kiedy mielibyśmy licytować po jednej lewie – to trwało by to bardzo długo (ile jest lew w talii kart?)

2. Licytując na **poziomie 1** deklarujesz wzięcie:

LEWY OBOWIĄZKOWE (6 lew) + 1 LEWĘ DODATKOWĄ = 7 LEW

Jeśli licytujesz 1♠ to deklarujesz wzięcie 6 lew obowiązkowych + 1 lewę dodatkową gdy atutami będą piki.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 10 minut

- Narysuj na tablicy drabinę licytacyjną - 1♣, 1♦ itd.
- Pokaż kasetę licytacyjną z demonstracją drabiny licytacyjnej.

V. Gry kontrolne – 55 minut

3. Gramy przygotowane 4 rozdania w minibrzydża, parami z kolorem atutowym, porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach.

Ćw. 2/13	♠ 654		
Dealer N	♥ 107532		
	♦ AKD2		
	♣ 7		
♠ KDW82		N	♠ A7
♥ 98		W	♥ 4
♦ 953		E	♦ 10864
♣ W98		S	♣ D106542
S, atu kiery.	♠ 1093		
W=7; N=9;	♥ AKDW6		
E=6; S=18.	♦ W7		
(10 lew)	♣ AK3		

2/13 Strona NS posiada większość punktów (27). S ma najwięcej punktów na linii NS (18) i staje się rozgrywającym. N wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozgrywający wybiera kolor atutowy (♥) i deklaruje ile weźmie lew (10). W wistuje ♠ K (najstarsza z sekwensu). Rozgrywający ma do oddania tylko 3 lewy, więc weźmie pozostałe 10.

Uwaga – obrońca E powinien przejąć ♠ K swoim ♠ A i zagrać ♠ 7 aby umożliwić partnerowi wzięcie lew na ♠ D i W. W przypadku dołożenia przez E ♠ 7 w pierwszej lewie kolor zostanie zablokowany i obrońcy wezmą tylko 2 lewy.

	♠ D106		
Ćw. 3/13	♥ 865		
Dealer E	♦ 103		
	♣ A9875		
♠ AK3		N	♠ 984
♥ DW2		W	♥ AK3
♦ 9842		E	♦ AKDW65
♣ K64		S	♣ 3
E, atu kara.	♠ W752		
W=13; N=6;	♥ 10974		
E=17; S=4.	♦ 7		
(11 lew)	♣ DW102		

3/13 Strona WE posiada większość punktów (30). E ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (17) i staje się rozgrywającym. N wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozgrywający wybiera kolor atutowy (♦). S wistuje ♣ D (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 4/13 Dealer S	♠ KDW97 ♥ K94 ♦ KW9 ♣ 73										
♠ A ♥ W753 ♦ A75 ♣ KD642	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 843 ♥ 1062 ♦ D63 ♣ W1098
	N										
W		E									
	S										
N, atu piki. W=14; N=13; E=3; S=10. (9 lew)	♠ 10652 ♥ AD8 ♦ 10842 ♣ A5										

4/13 Strona NS posiada większość punktów (23). N ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (13) i staje się rozgrywającym. S wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozgrywający wybiera kolor atutowy (♠). E wistuje ♣ W (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 5/13 Dealer W	♠ DW10 ♥ 83 ♦ 97 ♣ AKD654										
♠ A4 ♥ AKD1052 ♦ A65 ♣ W7	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K5 ♥ W976 ♦ K832 ♣ 1098
	N										
W		E									
	S										
E, atu kiery. W=18; N=12; E=7; S=3. (10 lew)	♠ 987632 ♥ 4 ♦ DW104 ♣ 32										

5/13 Strona WE posiada większość punktów (25). E ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (18) i staje się rozgrywającym. W wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozdający wybiera kolor atutowy (♥). N wistuje ♠ D (najstarsza z sekwensu).

VI. Podsumowanie zajęć – 5 minut

Czas na pytania i odpowiedzi.

W licytacji deklarujesz ile lew dodatkowych chcesz wziąć ponad obowiązkowych 6.

Jeśli zalicytujesz:

- 4♠ - to do wzięcia jakiej ilości lew się zobowiązujesz?
- 3♥ - to do wzięcia jakiej ilości lew się zobowiązujesz?

Trening (lekcja) L_14

Przebieg licytacji.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut.

I. Rozgrzewka – 5 minut

Demonstrujesz rozdanie – studenci starają się znaleźć rozwiązanie.

Ćw. 1/14	♠ KD	
	♥ 54	
	♦	
	♣ 3	
♠ 74		♠ 106
♥ 76		♥ KW8
♦		♦
♣ D		♣
Atu piki.	♠ 95	
Zagrywa S.	♥ AD10	
NS biorą 5 lew.	♦	
	♣	

1/14 Aby wziąć 5 lew S musi dwukrotnie zaimpasować kiery. Trzeba do tego wykorzystać dojścia pikowe do stołu. Gramy więc ♠5 z pozycji S – W dokłada ♠4 – na pozycji N bijemy ♠D, a E dokłada ♠6. Teraz gramy ♥4 i jeśli E dołoży ♥8 to bierzemy lewę na ♥10. Powracamy na stół ♠K i wykonujemy kolejny impas kierowy dokładając z S kartę wyższą niż dołoży E.

II. Wprowadzenie – 5 minut

Przebieg licytacji w brydżu

1. Poziomy licytacyjny;
2. W jaki sposób przebiega licytacja;
3. Minibrydż z deklaracją ilości lew, które zamierza wziąć rozgrywający.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 10 minut

Materiały pomocnicze: tablica (rzutnik), kasetka licytacyjna, pudełko rozdaniowe z kartami.

Demonstracja 7 poziomów licytacji poszczególnych odzywek za pomocą kaset licytacyjnych.

POZIOM 7 – 13 lew | 7♣ | 7♦ | 7♥ | 7♠ | 7BA |

.....

POZIOM 1 – 7 lew | 1♣ | 1♦ | 1♥ | 1♠ | 1BA |

Rozdający zaczyna licytację. Następnie wolno licytować graczowi po jego lewej stronie. Potem następny gracz i tak dalej zawsze w lewą stronę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Nie musisz licytować – możesz powiedzieć po prostu pas. Licytujesz w górę drabiny, każda kolejna odzywka musi być wyższa od poprzedniej. Po trzech pasach licytacja jest zakończona

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 5 minut

Ile lew zobowiązujesz się wziąć jeśli zalicytujesz:

4♠ (10), 2♥ (8), 5♦ (11), 6♥ (12), 1BA (7), 7♦ (13), 2BA (8), 3♣ (9).

Jaka jest najniższa możliwa odzywka?

Jaka jest najwyższa możliwa odzywka?

Ile jest wszystkich możliwych odzywek?

V. Gry kontrolne

Gramy przygotowane 4 rozdania w minibrydża, parami z kolorem atutowym lub bez niego, porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach. Rozgrywający deklaruje, który kolor będzie atutowym (lub bez niego) i ile lew zobowiązuje się wziąć. Wykonuje to poprzez wyjęcie odpowiedniego kartonika z kasety licytacyjnej.

Gramy przygotowane rozdania porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach.

Ćw. 2/14	♠ KDW875	
Dealer N	♥ AKD	
	♦ 1086	
	♣ 2	
♠ A43		♠ 4
♥ 10864		♥ 109853
♦ AK5		♦ W2
♣ AKD		♣ AKD
N, atu piki.	♠ A1096	
W=7; N=15;	♥ 7642	
E=10; S=8.	♦ A53	
(10 lew)	♣ 83	

2/14 Strona NS posiada większość punktów (23). N ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii NS (15), staje się rozgrywającym. S wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozdający wybiera kolor atutowy (♠). E wistuje ♣A (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 3/14	♠ 9632	
Dealer E	♥ 54	
	♦ AD98	
	♣ 1093	
♠ W1087		♠ AKD
♥ AD10876		♥ KW
♦ -		♦ W653
♣ W54		♣ 8762
E, atu kiery.	♠ 54	
W=8; N=6;	♥ 932	
E=14; S=12.	♦ K10742	
(10 lew)	♣ AKD	

3/14 Strona WE posiada większość punktów (22). E ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii WE (14) i staje się rozgrywającym. W wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozdający wybiera kolor atutowy (♥). S wistuje ♣ A (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 4/14	♠ KW2	
Dealer S	♥ W953	
	♦ A6	
	♣ D1092	
♠ 9865		♠ 103
♥ AD		♥ K874
♦ W1098		♦ 7542
♣ AW4		♣ K73
S, bez atu.	♠ AD74	
W=12; N=11;	♥ 1063	
E=6; S=11.	♦ KD3	
(7 lew)	♣ 865	

4/14 Strona NS posiada większość punktów (22). N i S posiadają po 11 punktów w tym rozdaniu, S był rozdającym więc staje się rozgrywającym. N wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem. Rozdający wybiera grę bez koloru atutowego. W wistuje waletem karo (najstarsza z sekweny).

Ćw. 5/14	♠ KDW9	
Dealer W	♥ W752	
	♦ 63	
	♣ W109	
♠ 63		♠ 85
♥ KD9		♥ A84
♦ AW975		♦ KD104
♣ AK4		♣ 7632
W, atu kara.	♠ A10742	
W=17; N=8;	♥ 1063	
E=9; S=6.	♦ 82	
(10 lew)	♣ D85	

5/14 Strona WE posiada większość punktów (26). W ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (17) i staje się rozgrywającym. N wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozdający wybiera kolor atutowy (♦). W wistuje królem pik (najstarsza z sekweny).

VI. Podsumowanie zajęć – 5 minut

Czas na pytania i odpowiedzi.

W licytacji deklarujesz ile lew dodatkowych chcesz wziąć ponad obowiązkowych 6.

Jeśli zalicytujesz na poziomie 4, to do wzięcia jakiej ilości lew się zobowiązujesz?

Trening (lekcja) L_15

Podstawy zapisu brydżowego, dwa stopnie – przed partią, po partii, premie.

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka: 5 minut

Ćwiczenie 1.

Ile lew zobowiązujesz się wziąć, jeśli zalicytujesz:

2♣	3BA
6♦	4♥
1BA	7♠
6BA	3♥
1♠	3BA

Ćwiczenie 2.

Wskaż prawidłową licytację, wyjaśnij, co jest nie tak w licytacji nieprawidłowej:

W	N	E	S
1♣	1♦	2♥	2♦
3♥	pas	pas	pas

W	N	E	S
1♣	1♥	2♦	2♥
3♦	pas	pas	pas

II. Wprowadzenie: 5 minut.

Podstawy zapisu brydżowego

1. Kontrakt;
2. Dograna;
3. Strefa szlemowa;
4. Minibrydż z deklaracją ilości lew, które zamierza wziąć rozgrywający.

III. Właściwy wykład teoretyczny – 10 minut

Materiały pomocnicze: tablica/ rzutnik, kasyety licytacyjne, pudełka z rozdaniem (założenia!).

Zajęcia dotyczą zapisu kontraktów bez kontry i rekontry. Zapis tych kontraktów wprowadzamy w późniejszym terminie.

1. Studenci wyciągają z bidding-boxa wszystkie odzywki na poziomie jeden i porównujemy liczbę punktów możliwych do zdobycia (na odwrocie);
2. Studenci wyciągają z bidding-boxa wszystkie odzywki tego samego koloru i porównujemy liczbę punktów możliwych do zdobycia (na odwrocie) Powtarzamy ćwiczenie ze wszystkimi mianami – pokazujemy zależność premii od założeń;
3. Podsumowanie (np. w formie tabeli) – ile warte są lewy w poszczególnych kolorach, za co i jakie premie.

Studenci wyciągają z bidding-boxa pasa – wprowadzamy zapis za wpadki.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności – 5 minut.

Które kontrakty to końcówki i jaką otrzymamy ze nie premię?

Które kontrakty to szlemiki i jaką otrzymamy ze nie premię?

Które kontrakty to szlemy i jaką otrzymamy ze nie premię?

V. Gry kontrolne – 60 minut

Gramy 4 przygotowane rozdania w minibrydża parami.

Rozgrywający deklaruje, który kolor będzie atutowym (lub bez niego) i ile lew zobowiązuje się wziąć. Wykonuje to poprzez wyjęcie odpowiedniego kartonika z kasety licytacyjnej.

Gramy przygotowane rozdania porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach.

Ćw. 1/15	♠ A65	
Dealer N	♥ KD2	
	♦ DW5	
	♣ W1098	
♠ KDW		♠ 10983
♥ 10973		♥ 86
♦ 84		♦ 10973
♣ AKD6		♣ 754
N, bez atu.	♠ 742	
W=15; N=13;	♥ AW54	
E=0; S=12.	♦ AK62	
(9 lew)	♣ 32	

1/15 Strona NS posiada większość punktów (27). N ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii NS (13), staje się rozgrywającym. S wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera grę bez koloru atutowego i deklaruje liczbę lew, które weźmie. E wistuje ♠10 (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 2/15	♠ W1098765	
Dealer E	♥ KDW107	
	♦ -	
	♣ 5	
♠ 43		♠ AKD2
♥ 73		♥ A652
♦ 6542		♦ AKD
♣ KDW103		♣ A2
E, bez atu.	♠ -	
W=6; N=7;	♥ 84	
E=26; S=1.	♦ 863	
(12 lew)	♣ 1062	

2/15 Strona WE posiada większość punktów (32). E ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii WE (26) i staje się rozgrywającym. W wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera grę bez koloru atutowego (nie ma razem 8 kart w żadnym z kolorów) i deklaruje liczbę lew, które weźmie. S wistuje ♦W (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 3/15 Dealer S	♠ 542 ♥ D94 ♦ KD43 ♣ 1076										
♠ AKD10 ♥ 652 ♦ 862 ♣ W83	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 98763 ♥ 3 ♦ W1097 ♣ KD9
	N										
W		E									
	S										
S, atu kiery. W=10; N=7; E=6; S=17. (10 lew)	♠ W ♥ AKW1087 ♦ A5 ♣ A542										

3/15 Strona NS posiada większość punktów (24). S ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii NS (17), staje się rozgrywającym. N wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera kolor atutowy (♥) i deklaruje liczbę lew, które weźmie. W wistuje ♠A (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 4/15 Dealer W	♠ KDW104 ♥ A ♦ 10632 ♣ 865										
♠ A65 ♥ W962 ♦ A54 ♣ A42	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 973 ♥ 108 ♦ KDW9 ♣ KDW10
	N										
W		E									
	S										
W, bez atu. W=13; N=10; E=12; S=5. (9 lew)	♠ 82 ♥ KD7543 ♦ 87 ♣ 973										

4/15 Strona WE posiada większość punktów (25). W ma najwięcej punktów w tym rozdaniu (13) i staje się rozgrywającym. E wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera grę bez koloru atutowego (nie ma razem 8 kart w żadnym z kolorów) i deklaruje liczbę lew, które weźmie. N wistuje królem pik (najstarsza z sekwensu).

VI. Podsumowanie – 5 minut

Jakie wygrane kontrakty pikowe z kontrą na wysokości 1-3 dadzą dograną i ile wyniosą za nie zapisy (bez nadrobek)?

Trening (lekcja) L_16

Cele licytacji

Czas trwania – dwie godziny lekcyjne (1 jednostka treningowa) – 90 minut

I. Rozgrzewka: 5 minut

Uzupełnij kontrolkę:

Założenia	Kontrakt	Rozgrywał	Liczba lew	Wynik	
				NS	WE
Obie przed	4♥	N	=		
Obie przed	2♠	S	-3		
NS przed	3BA	W	+2		
WE przed	1BA	W	=		
WE przed	1♠	N	+1		
Obie przed	6BA	E	=		
NS przed	7BA	W	=		
Obie po	3♣	W	-2		

II. Wprowadzenie: 5 minut

Cele licytacji

1. Wybór koloru atutowego;
2. Określenie wysokości kontraktu;
3. Minibrydż z zapisem brydżowym.

III. Właściwy wykład teoretyczny: 20 minut

1. Wprowadzenie pojęcia fitu – kiedy opłaca się zagrać z atutami, a kiedy bez atutu;
2. Wprowadzenie pojęcia bilansu;
3. Punkty za honory i punkty za układ;
4. Wprowadzenie pojęcia kontraktu optymalnego;
5. Kiedy warto zalicytować kontrakt premiowy, a kiedy grać częściówkę?
 - STREFA CZĘŚCIÓWKI - poniżej 25 punktów
 - STREFA KOŃCÓWKI – od 25 do 30 punktów
 - STREFA SZLEMOWA
 - szlemik – 30 punktów
 - szlem – 35 punktów

Zwrócenie uwagi studentów, na to , że powyższe oszacowanie jest bardzo niedokładne i zależy od wielu czynników, o których będzie jeszcze mowa.

IV. Ćwiczenia, sprawdzenie nabytych umiejętności: 10 minut

Studenci rozkładają ręce przygotowanych rozdań:

Ćw. 1/16 ♠ KW6 ♥ D973 ♦ 84 ♣ AD76	♠ AD5 ♥ K102 ♦ DW5 ♣ W1098	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 10983 ♥ W6 ♦ K1073 ♣ K54
N						
W E						
S						
	♠ 742 ♥ A854 ♦ A962 ♣ 32					

Ćw. 2/16	♠ K653		
Dealer N	♥ K2		
	♦ D1075		
	♣ W82		
♠ DW8		N	♠ A109
♥ D1093		W	♥ A86
♦ 84		E	♦ W93
♣ KD96		S	♣ A754
	♠ 742		
	♥ W754		
	♦ AK62		
	♣ 103		

Następnie

1. Wskazują sfitowane kolory
2. Liczą punkty na poszczególnych rękach oraz sumują ręce partnerów
3. Wskazują, która strona powinna rozgrywać i jaki jest kontrakt optymalny

Przykładowa tabelka, którą mogą wypełnić studenci

	W	E	N	S
Liczba punktów				
Łączna liczba punktów				
Sfitowane kolory				
Rozgrywający i kontrakt				

V. Gry kontrolne: 35 minut

Gramy 4 przygotowane rozdania w minibrydża parami z zapisem brydżowym.

Rozgrywający deklaruje, który kolor będzie atutowym (lub bez niego) i ile lew zobowiązuje się wziąć. Wykonuje to poprzez wyjęcie odpowiedniego kartonika z kasy licytacyjnej.

Po rozegraniu rozdania gracze określają, jaki uzyskano zapis.
 Gramy przygotowane rozdania porównując ilość wziętych lew na poszczególnych stołach.

Ćw. 3/16	♠ A65		
Dealer N	♥ KD2		
	♦ DW5		
	♣ W1098		
♠ KDW		N	♠ 10983
♥ 10973		W E	♥ 86
♦ 84		S	♦ 10973
♣ AKD6			♣ 754
N, bez atu.	♠ 742		
W=15; N=13;	♥ AW54		
E=0; S=12.	♦ AK62		
(9 lew)	♣ 32		

3/16 Strona NS posiada większość punktów (25). N ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii NS (13), staje się rozgrywającym. S wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera grę bez koloru atutowego i deklaruje liczbę lew, które weźmie. E wistuje ♠10 (najstarsza z sekwensu).

Ćw. 4/16	♠ W10965		
Dealer E	♥ KDW107		
	♦ 102		
	♣ 4		
♠ K3		N	♠ AD42
♥ 93		W E	♥ A652
♦ K654		S	♦ AD3
♣ KDW103			♣ A2
E, bez atu.	♠ 87		
W=12; N=7;	♥ 84		
E=20; S=1.	♦ W987		
(12 lew)	♣ 98765		

4/16 Strona WE posiada większość punktów (32). E ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii WE (20) i staje się rozgrywającym. W wykłada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera grę bez koloru atutowego (nie ma razem 8 kart w żadnym z kolorów) i deklaruje liczbę lew, które weźmie. S wistuje ♣9 (najstarsza z sekwensu).

	♠ 542		
Ćw. 5/16	♥ D94		
Dealer S	♦ KD43		
	♣ 1076		
♠ AKD10		N	♠ 98763
♥ 1065		W	♥ 3
♦ 862		E	♦ W1097
♣ AW3		S	♣ K98
S, atu kiery.	♠ W		
W=14; N=7;	♥ AKW872		
E=4; S=15.	♦ A5		
(10 lew)	♣ D542		

5/16 Strona NS posiada większość punktów (22). S ma najwięcej punktów w tym rozdaniu na linii NS (15), staje się rozgrywającym. N wyklada swoje karty na stole stając się dziadkiem.

Rozgrywający wybiera kolor atutowy (♥) i deklaruje liczbę lew, które weźmie. W wistuje ♠A (najstarsza z sekwensu).

VI. Podsumowanie: 5 minut

Jaki kontrakt powinniśmy grać przy posiadaniu na linii 27 PC oraz po 8 kartach w kierach i w treflach?

Część 2.

Adrian Bakalarz

Metodyka nauczania brydża młodzieży.

KURS „BRYDZOWE ABC dla młodzieży licealnej”

Ideą wprowadzenia nauki brydża w liceach jest rozwijanie współpracy uczniów, dodatkowego treningu intelektualnego w zakresie logiki, zapamiętywania, koncentracji oraz możliwości budowania i rozwijania umiejętności pracy w grupie.

Kurs dla początkujących „Brydżowe ABC” jest napisany w formie gotowych, uproszczonych konspektów do 15 lekcji po 90-120 minut każda. Zawiera on podstawowe wiadomości i zagadnienia, jakie powinien opanować uczeń, materiały dla uczestników oraz konspekty zajęć dla prowadzących wraz z przygotowanymi zajęciami. Kurs jest przygotowany tak, aby młodzież rozpoczynając naukę brydża we wrześniu, do końca roku kalendarzowego była w stanie rozegrać swój pierwszy turniej, a do ferii rozbudowali bazę systemu i zapoznali się z zasadami wistu odmiennego.

W nauczaniu brydża dużą wagę powinno się przywiązywać do układanych rozdań. Były one wielokrotnie zmieniane, aby uczniowie od początku nabierali prawidłowych nawyków w rozgrywce i wiście.

Forma nauki - gra w „wojnę” z narzuconym rozgrywającym i mianem rozgrywki pozwala utrwalić świeżo nabyte wiadomości zarówno w grze, jak i w omówieniu. Daje każdemu szansę gry jako rozgrywający, obrońca, dziadek oraz porównania swoich umiejętności z innymi.

Rozpoczynanie nauki gry w brydża od rozgrywki i elementów wistu, a dopiero później licytacji jest również wynikiem kilkuletnich doświadczeń. Brydż nie jest grą łatwą i jednoczesne wprowadzenie wszystkich elementów powoduje zamęt informacyjny. Nauka licytacji, kiedy uczniowie mają już pewne podstawowe umiejętności rozgrywania pozwala łatwiej skupić się na wybranym zagadnieniu i jednocześnie rozwijać techniki rozgrywki.

W świetle wszędobylskiego postępu cywilizacji nauka gry w brydża nie odbyłaby się bez warsztatów internetowych. Dlatego też w konspektach będzie poruszona dodatkowa praca indywidualna na platformie Bridge Base Online przez wszystkich uczestników oraz do każdego zajęć będzie zaproponowane nie długie zajęcie domowe.

Nauka najlepiej przebiega w grupie 8, 12, 16 osobowej. Ze względu na ograniczony czas (1,5 – 2 h) można rozegrać około 4 rozdań. Jeżeli grupa jest liczniejsza najlepiej przygotować 2 identyczne komplety po 4

rozdania. W przypadku, gdy któryś z tematów sprawia większe trudności, niektóre rozdania można powtórzyć.

Do omówienia po grze wybieramy te rozdania, w których wyniki były najbardziej zróżnicowane.

Na zajęciach należy zwracać uwagę na to, aby atmosfera była swobodna, a gra sprawiała wszystkim przyjemność. Czas podziału między wykładem a rozgrywanymi rozdaniem powinien mieścić się w okolicy 30% - 70%. Jeśli widzimy, że młodzież ma dość, zawsze lepiej przełożyć coś na kolejne zajęcia i szybciej usiąść do stolika. Dla młodzieży bardzo ważnym aspektem jest rywalizacja, dlatego już od pierwszych zajęć można wprowadzać ranking zdobywanych lew, a pod koniec kursu nagradzać najlepszych w klasyfikacji długofalowej. W miarę możliwości posiadanego czasu przed rozpoczęciem wprowadzania licytacji dobrym pomysłem jest zrobienie w dodatkowym dniu turnieju na lewki.

Kompletny kurs brydżowy ABC jest uzupełniony o najlepsze materiały, jakie miałem możliwość zauważyć w swojej karierze brydżowej. Dziękuję bardzo za zgodę na udostępnienie części swoich przemyśleń Tomaszowi Kopce, Agacie Kowal, Marcinowi Kufłowskiemu, a w szczególności Katarzynie Michałek, której konspekty były podstawą do opracowania ostatecznej wersji podręcznika.

Materiały dodatkowe do poszczególnych lekcji, z których większość jest w formie gotowej do druku na standardowych urządzeniach, dostępne są na stronie internetowej PZBS pod adresem:

<https://www.pzbs.pl/dla-instruktorow/poradnik-nauczyciela-brydza>

Można też wejść na nie korzystając z poniższego kodu QR:



Lekcja I

1. Pojęcia ogólne i definicje
 - Kolory i ich starszeństwo;
 - Kolejność (starszeństwo) kart;
 - Honory i blotki;
 - Partnerstwo („most”) w parach;
 - Tasowanie i rozdawanie kart;
 - Układanie i trzymanie kart w ręku.
2. Pojęcie LEWY
 - LEWA składa się z 4 kart dokładanych kolejno przez graczy;
 - Obowiązuje dokładanie kart do zagranego koloru;
 - Lewy stanowią wspólną własność obu graczy tworzących parę;
3. Rozgrywka – gra w „wojnę” parami
 - Zapoznanie z pudełkami rozdaniowymi i symbolami N E S W (bez założeń);
 - Określenie stałego kierunku N (np. w stronę tablicy);
 - Przedstawienie zadania – kto weźmie szybciej więcej lew.
4. Gra praktyczna
 - Każdy z uczniów dostaje własną talię kart;
 - Nauka układania kart zgodnie z trzema zasadami (kolorami, od najniższej do najwyższej, czarne-czerwone);
 - Prosimy każdego z uczniów o rozdanie kart na 4 kupki i ułożenie 4 rąk zgodnie z poznanymi zasadami;
 - Narzucone przez prowadzącego zajęcia miano rozgrywki – bez atu;
 - Uczniowie sami tasują i rozdają karty, starając się w czasie rozgrywki wziąć jak najwięcej lew;
 - Na pierwszych zajęciach gramy jak w wojnę, każdy zbiera lewy dla siebie, nie układamy jeszcze dziadka.
5. Zadanie domowe: Każdy w domu przetasuje kilkakrotnie talie kart i ułoży 13 kart na ręce. Trening do momentu uzyskania płynności. Najlepiej codziennie po kilka minut.

6. Dodatkowy załącznik: Rozdajemy każdemu elementarz brydża. Na następne zajęcia każdy przynosi teczkę na materiały brydżowe.

(Elementarz brydża znajduje się w książce po lekcji II)

Lekcja II

1. Powtórzenie pojęcia lewy, starszeństwa kart i kolorów.
2. Pojęcie UKŁADU – sposobu w jaki ułożyły się karty (przykłady).
3. Pojęcie RĘKI – 13 kart w dowolnym układzie.
4. Pojęcie SEKWENSU – co najmniej 3 kolejne karty w jednym kolorze
 - Wyjście najwyższą kartą z sekwensu;
 - Dokładanie do lewy najniższej karty z sekwensu.
5. Rozegranie i wyrabianie koloru np.:

Ax	KDWxx
KD	AW10xx
Dx	AKWxx
AKDxx	W10xx
6. Gra praktyczna – gra w „wojnę” bez atu
 - Pojęcie „brydż porównawczy” (sportowy);
 - Przedstawienie uproszczonych założeń taktycznych „DEALER”, czyli rozdający jest rozgrywającym, jego partner dziadkiem, przeciwnik z lewej strony rozgrywającego zaczyna grę w pierwszej lewie czyli wistuje i wtedy wyłożony zostaje dziadek;
 - Rozegranie rozdań z wymianą pudełek pomiędzy stołami;
 - Ułożenie rozdań w taki sposób, aby ręce były zbalansowane. Dodatkowy zabieg umysłowy. Każdy z zawodników posiada po jednym asie, królu, damie i walecie.
 - Porównanie wyników osobno dla par NS i EW.
7. Ranking
 - Od pierwszych zajęć prowadzimy ranking graczy, w którym sumujemy liczbę zdobytych lew, tabelkę uzupełniamy co zajęcia do etapu wprowadzenia gry z licytacją. Najlepszych na koniec nagradzamy
 - Na tablicy rysujemy tabelę rankingu, do której uczniowie po rozegraniu każdego rozdania wpisują liczbę wziętych lew.
8. Demonstracja portalu BridgeBaseOnline www.bridgebase.com.

9. Zadanie domowe: Założenie konta na portalu bridgebase.com. Zapoznanie się z możliwościami portalu.
10. Dodatkowy załącznik: Sprawdzamy czy wszyscy zaopatrzeni są w załącznik z pierwszych zajęć (elementarz brydża). Posiadamy dodatkowe kopie dla tych, którzy przyszli pierwszy raz.

Materiały do lekcji I i II:

ELEMENTARZ BRYDŻA

Brydż to najbardziej pasjonująca gra na świecie. Łatwo się go nauczyć, ale żeby grać dobrze, potrzeba trochę czasu; to świetna zabawa i wielkie wyzwanie! W przeciwieństwie do innych gier i sportów każde rozdanie trwa od początku do końca od 5 do 10 minut. Akcja, napięcie, strategie i emocje, chwilowe poczucie zwycięstwa (lub porażki) to wspaniałe przeżycie. Świadomość dobrze rozegranego rozdania może utrzymywać się przez wiele lat!

W brydża grają cztery osoby siedzące przy kwadratowym stoliku, po jednej osobie przy każdym z jego brzegów. Gra toczy się między dwiema parami, ty i twój partner (naprzeciwko siebie) przeciwko dwójce graczy po lewej i prawej stronie (to twoi przeciwnicy).

Do gry potrzeba zwykłej talii 52 kart (bez dzokerów). Talia zawiera cztery grupy kart, po 13 kart każda. Te grupy są zwane kolorami. Kolory mają swoje symbole i są uszeregowane w następującym porządku:

- ♠ Piki
- ♥ Kiery
- ♦ Kara
- ♣ Trefle

Każdy kolor składa się z 13 kart, najwyższą kartą jest as, a najniższą dwójka:

A K D W 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Gdy wszyscy zajęli już miejsca przy stoliku, każdy gracz losuje kartę i ten z najwyższą kartą będzie rozdawał (staje się dealerem). Przeciwnik siedzący po prawej stronie dealera tasuje karty. Następnie drugiemu z przeciwników (siedzącemu po lewej ręce) rozdający podaje karty do przełożenia. Kart są rozdawane zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza siedzącego po lewej stronie rozdającego. Rozdaje się wszystkie karty, czyli każdy z graczy otrzymuje 13 kart.

Im wyższe karty otrzymałeś, tym lepiej. Najstarszą kartą jest as pik, a najmłodszą dwójka trefl. Ale podczas rozgrywki dwójka może okazać się bardziej cenna.

Układanie kart: Każdy z graczy podnosi swoje karty i porządkuje je według kolorów i rangi, **nie pozwalając ich zobaczyć pozostałym graczom**. Oto typowo ułożona ręka:

♠ AW42 ♥ D973 ♦ K2 ♣ 1065

W pismach brydżowych zobaczysz powyższą rękę opisaną pionowo według starszeństwa kolorów:

♠ AW42

♥ D973

♦ K2

♣ 1065

Teraz możesz przystąpić do gry. Gdy karty są już rozdane i poukładane, mamy dwie części rozdania: „licytację” i „rozgrywkę”.

Głównym celem gry w brydża **jest branie "lew"**. Licytacja służy określeniu liczby lew, którą każda ze stron ma wziąć w czasie rozgrywki.

Najpierw wyjaśnijmy, czym jest lewa.

Lewa składa się z czterech kart, z których każda została zagrana przez jednego z graczy.

Działa to tak: gracz zagrywa kartę kładąc ją odkrytą na stole. Zadowolnik po jego lewej stronie robi to samo, ale **musi dołożyć kartę w kolorze wyjścia**. Następnie partner wychodzącego dokłada do koloru, podobnie jak czwarty gracz. Jeśli nie masz karty w zagrany kolorze, musisz dołożyć kartę innego koloru.

Najwyższa zagrana karta **w kolorze wyjścia** wygrywa lewę. Cztery karty są zbierane przez zdobywcę lewy w małą kupkę i układane przed nim, licem w dół. **Lewy są liczone każdej z par**, więc jeśli wziąłeś lewę a później wziął lewę twój partner, jego lewa jest również układana po twojej stronie stolika, dla łatwego policzenia lew po rozdaniu.

Licytacja

W licytacji nie zgrywa się kart. Jest ona w pełni słowna. Ustalasz liczbę lew, którą twoja strona weźmie w czasie rozgrywki. Najwyższa odzywka staje się kontraktem. Rozpoczynając od rozdającego, każdy dostaje szansę zalicytowania kontraktu.

Odzywka składa się z liczby i koloru. Możesz zalicytować każdą liczbę od 1 do 7. To pokazuje liczbę lew, którą masz zamiar wziąć plus 6. Jeśli więc licytujesz „jedno”, to twoja para musi próbować wziąć 7 lew (1 + 6). Jeśli licytujesz „cztery”, musisz wziąć 10 lew.

Rozdający (dealer) otwiera licytację, po czym każdy gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara ma szansę zgłosić odzywkę lub spasować. Licytując określa się też nazwę koloru. Licytujesz kolor, który byłby dla ciebie najlepszym „**atu**”.

Atuty to swego rodzaju „dzikie karty”; jeśli nie możesz dodać do koloru (nie masz karty w kolorze zagrany w danej lewie), możesz zdobyć lewę dokładając atuta.

Licytując wybierasz zazwyczaj kolor w którym masz dużo kart, ponieważ chciałbyś posiadać dużo atutów. Przykładowo, jeśli masz pięć pików, możesz zalicytować „jedno pik” (deklarując wzięcie siedmiu lew z pikami jako atu).

Jeśli chcesz, żeby żaden z kolorów nie był atu, możesz zgłosić "**bez atu**" na odpowiedniej wysokości. Licytujesz bez atu zamiast koloru, kiedy posiadasz dużo wysokich kart, ale brakuje ci długiego koloru. Bez atu jest notowane wyżej niż wszystkie kolory.

Bez atu	BA	pierwsza za 40 pkt, następne po 30
Piki	♠	po 30 pkt
Kiery	♥	po 30 pkt
Kara	♦	po 20 pkt
Trefle	♣	po 20 pkt

Lekcja III

1. Wyrabianie najdłuższego koloru przy grze bez atu.
2. Plan rozgrywki
 - Liczenie lew pewnych;
 - Liczenie lew warunkowych.
3. Planowanie komunikacji z dziadkiem.
4. Gra praktyczna bez atu (ułożone wcześniej rozdania).

Ćw. 1/III Rozgrywa N ♠ 87654 ♥ DW102 ♦ 3 ♣ D72	♠ AK2 ♥ AK876 ♦ 1074 ♣ AK	♠ W109 ♥ 95 ♦ A62 ♣ W10965							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>W</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>			N		W		E	
	N								
W		E							
	S								
Bez atu	♠ D3 ♥ 43 ♦ KDW985 ♣ 843								

Ćw. 2/III Rozgrywa E ♠ 72 ♥ KDW986 ♦ 974 ♣ K4	♠ 864 ♥ A2 ♦ 10632 ♣ 6532	♠ AK53 ♥ 105 ♦ KDW5 ♣ AD7							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>W</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>			N		W		E	
	N								
W		E							
	S								
Bez atu	♠ DW109 ♥ 743 ♦ A8 ♣ W1098								

<p>Ćw. 3/III</p> <p>Rozgrywa</p> <p>S</p> <p>♠ 10865</p> <p>♥ A32</p> <p>♦ KDW10</p> <p>♣ 72</p>	<p>♠ K4</p> <p>♥ 864</p> <p>♦ 32</p> <p>♣ W109853</p>	<p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p>	<p>♠ 9732</p> <p>♥ 975</p> <p>♦ 9754</p> <p>♣ 64</p>
<p>Bez atu</p>	<p>♠ ADW</p> <p>♥ KDW10</p> <p>♦ A86</p> <p>♣ AKD</p>		

<p>Ćw. 4/III</p> <p>Rozgrywa</p> <p>W</p> <p>♠ AK2</p> <p>♥ A932</p> <p>♦ AKD</p> <p>♣ DW2</p>	<p>♠ 10943</p> <p>♥ KDW10</p> <p>♦ 63</p> <p>♣ 753</p>	<p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p>	<p>♠ D7</p> <p>♥ 864</p> <p>♦ W107542</p> <p>♣ AK</p>
<p>Bez atu</p>	<p>♠ W865</p> <p>♥ 75</p> <p>♦ 87</p> <p>♣ 109864</p>		

5. Omówienie rozdań (w pierwszej kolejności tego, w którym wyniki są najbardziej zróżnicowane)
6. Pokazanie możliwości portalu www.bridgebase.com.
7. Indywidualne treningi rozgrywkowe. Wprowadzenie do indywidualnego treningu, przez rozwiązywanie codziennie po jednym problemie rozgrywkowym z dostępnych na serwerze BridgeBaseOnline (BBO) w zakładce *Practice* w podzakładce *Bridge Master* z najniższego poziomu trudności. Na razie wybieramy i ćwiczymy tylko kontrakty w bez atu.
8. Zadanie domowe: Rozwiązywanie codziennie po jednym problemie z rozgrywki na portalu BBO z kontraktów bezatutowych.
9. Załącznik: Rozdajemy załącznik o rozgrywce.

(Załącznik o rozgrywce znajduje się w książce po lekcji IV)

Lekcja IV

1. Definicja atutów
 - Longer – kolor co najmniej 5-kartowy;
 - Gra w kolor;
 - Przebitka;
 - Nadbitka;
 - **Nie ma obowiązku dokładania atu jeżeli nie mamy do koloru!**
 - Atutowanie;
 - Wyrabianie bocznego koloru.
2. Rozwiązywanie problemów rozgrywkowych z BBO, od teraz skupiamy się na rozgrywce kontraktów atutowych.
3. Gra praktyczna – atu PIKI.

Ćw. 1/IV	♠ KDW76		
Rozgrywa	♥ 876		
N	♦ A74		
	♣ AD		
♠ 10		N	♠ 9854
♥ A1092		W	♥ KDW5
♦ KD10963		E	♦ W2
♣ 43		S	♣ 965
Atu piki	♠ A32		
	♥ 43		
	♦ 85		
	♣ KW10872		

Ćw. 2/IV	♠ 864		
Rozgrywa	♥ DW102		
E	♦ AK63		
	♣ 53		
♠ AD3		N	♠ KW1075
♥ 53		W	♥ A64
♦ 94		E	♦ 852
♣ KD10942		S	♣ AW
Atu piki	♠ 92		
	♥ K987		
	♦ DW107		
	♣ 876		

Ćw. 3/IV Rozgrywa S ♠ D3 ♥ KDW93 ♦ 1074 ♣ 532	♠ 9642 ♥ 4 ♦ DW2 ♣ AKD109	♠ W10 ♥ A1072 ♦ A86 ♣ 8764
	Atu piki ♠ AK875 ♥ 865 ♦ K953 ♣ W	

Ćw. 4/IV Rozgrywa W ♠ KD972 ♥ 532 ♦ D2 ♣ 982	♠ 43 ♥ DW104 ♦ 63 ♣ KW753	♠ A865 ♥ 86 ♦ AK9754 ♣ A
	Atu piki ♠ W10 ♥ AK97 ♦ W108 ♣ D1064	

- Omówienie rozdań ze szczególnym zwróceniem uwagi na wist z sekwensu, ewentualnie na wykorzystanie przez rozgrywającego błędu wistowego.
- Zadanie domowe: Rozwiązywanie codziennie po jednym problemie z rozgrywki na BBO na poziomie początkującym z kontraktów atutowych.
- Załącznik: Sprawdzamy czy wszyscy mają dwa załączniki ABC i załącznik o rozgrywce.

Materialy do lekcji III i IV:

ROZGRYWKA

W brydżu podstawowym zadaniem jest branie lew. Są 3 sposoby ich zdobywania:

1. Na figury.
2. Na błotki longerów (oraz bocznych kolorów).
3. Na przebitki.

Duża część kontraktów jest przegrywana już w pierwszej lewie. Plan rozgrywki powinien być zrobiony przed dodaniem karty z dziadka - późniejszym namysłem często wskażesz przeciwnikowi, gdzie leży problem.

Plan rozgrywki sprowadza się do:

- Policzenia lew pewnych, przy czym za lewy pewne uznajemy te karty, które wezmą lewy bez względu na rozkład. Jeśli jest ich za mało, do zastanowienia się, w jaki sposób zdobyć brakujące.
- Policzenia lew przegrywających i zastanowienia się w jaki sposób można ich liczbę zmniejszyć (o ile jest taka potrzeba).
- Określenie, który przeciwnik jest niebezpieczny.
- Wybór największych szans i opracowanie kolejności ich wykorzystania.
- Przeanalizowanie spraw komunikacyjnych z dziadkiem.

Podstawowe techniki

Branie lew na figury

♠ KD3	N	♠ 864
♥ K75	W E	♥ ADW10
♦ KD42		♦ A65
♣ AD2	S	♣ K93

Gramy w bez atu po wiście waletem karo.

Liczymy lewy pewne: 1 pikowa, 4 kierowe, po 3 w treflach i karach - razem 11, ale możemy wziąć 12 jeżeli kara dzieli się 3-3 - dwójka karo jako trzynasta karta też weźmie lewę. Warunkiem wzięcia 12 lew jest odanie najpierw ASA pik.

Wyrobianie lew na blotki

♠ KD3	N	♠ 864
♥ K75	W E	♥ A6
♦ 1042		♦ KDW865
♣ A52	S	♣ K9

Gramy w bez atu po wiście waletem trefl.

Liczmy lewy pewne: 1 pikowa, 2 kierowe, 2 treflowe i 5 karowych - razem 10 pod warunkiem wyrobienia blotek karowych, czyli oddania lewy na Asa karo.

Branie lew na przebitki

Drugim podstawowym sposobem rozgrywki, pozwalającym brać dodatkowe lewy, jest gra na przebitki. Należy zauważyć, że przebitki przynoszą dodatkową lewę, jeśli:

- Są dokonywane w ręce zawierającej **krótsze atuty**. (Wyjątek stanowi technika gry na tzw. „odwróconą rękę”).

♠ KD32	N	♠ 864
♥ K75	W E	♥ ADW106
♦ 2		♦ A65
♣ ADW108	S	♣ K9

Grając w kiery możemy tutaj dwa razy przebić kara od krótszych atutów.

- Są dokonywane atutami, które w normalny sposób nie wzięłyby lewy

♠ 3	N	♠ A9864
♥ K752	W E	♥ A843
♦ A8742		♦ 5
♣ AD3	S	♣ K98

Grając w kiery rozgrywamy na tzw. *obustronne przebitki*. Ściągamy trzy trefle, asa pik i asa karo, a następnie przebijamy w jednej ręce kara a w drugiej piki.

Lekcja V

1. Powtórzenie: plan gry, komunikacja, wist z sekwensu, atutowanie.
2. Rozgrywanie układów impasowych
 - Przy braku KRÓLA
 - ADxx W10x
 - ADWx xxx
 - Przy braku DAMY:
 - AKxx W109x
 - AKWx xxx
 - opłacalność impasu damy przy 8 kartach w kolorze
 - nieopłacalność impasu damy przy 9 kartach w kolorze
 - inne układy rozgrywkowe
 - Przy braku ASA i DAMY:
 - KW10x xxx
 - KWxx 109x
 - Przy braku ASA i WALETA:
 - KDxx xxx
3. Rozdajemy załącznik z skróconych problemów rozgrywkowych, pokazanie pierwszych kilku.
4. Gra praktyczna - atu KIERY.

	♠ W102	
Ćw. 1/V	♥ AK8765	
Rozgrywa	♦ 1074	
N	♣ 2	
♠ 965		♠ K87
♥ D		♥ W4
♦ W9832		♦ AKD6
♣ AK96		♣ DW105
Atu kiery	♠ AD43	
	♥ 10932	
	♦ 5	
	♣ 8743	

Ćw. 2/V	♠ AK86		
Rozgrywa	♥ 32		
E	♦ 63		
♠ 942	♣ W10532		
♥ K1096		N	♠ 53
♦ AD972		W	♥ ADW85
♣ 9		E	♦ W105
		S	♣ 764
Atu kiery	♠ DW107		
	♥ 74		
	♦ K84		
	♣ AKD8		

Ćw. 3/V	♠ 64		
Rozgrywa	♥ 10964		
S	♦ 2		
♠ DW95	♣ AD10953		
♥ 73		N	♠ AK73
♦ AK96		W	♥ K5
♣ 872		E	♦ DW1054
		S	♣ 64
Atu kiery	♠ 1082		
	♥ ADW82		
	♦ 873		
	♣ KW		

Ćw. 4/V	♠ AK3		
Rozgrywa	♥ K93		
W	♦ KDW10		
♠ 952	♣ 753		
♥ W108752		N	♠ 7
♦ 83		W	♥ AD64
♣ AK		E	♦ 42
		S	♣ DW10862
Atu kiery	♠ DW10864		
	♥ -		
	♦ A9765		
	♣ 75		

5. Omówienia rozdań.
6. Zadanie domowe: Rozwiązywanie w tygodniu po kilka problemów rozgrywkowych z rozdanych materiałów oraz dalsze rozwiązywanie problemów z Bridge Mastera na platformie BBO.
7. Załącznik: Rozdajemy załącznik z uproszczonych problemów rozgrywkowych.

Materialy do lekcji V i VI:

PROBLEMY ROZGRYWKOWE

Ćw. 1/V	♠ -	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>W</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ 8
			N									
W		E										
	S											
♠ A53	♥ 7		♥ -									
♥ -	♦ 5		♦ A									
♦ -	♣ 2		♣ A									
♣ -												
Atu kiery.	♠ 109											
Gra S	♥ 8											
S bierze 3 lewy.	♦ -											
	♣ -											

Ćw. 2/V	♠ -	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>W</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ -
			N									
W		E										
	S											
♠ 84	♥ 52		♥ 9									
♥ 10	♦ 8		♦ AK									
♦ 5	♣ 4		♣ 6									
♣ -												
Atu kiery.	♠ K											
Gra S	♥ A3											
S bierze 4 lewy.	♦ 9											
	♣ -											

Ćw. 3/V	♠ - ♥ 5 ♦ 8 ♣ 4											
♠ 84 ♥ - ♦ 5 ♣ -		<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ - ♥ - ♦ AK ♣ A
	N											
W		E										
	S											
Atu kiery.	♠ K											
Gra S	♥ 3											
S bierze 3 lewy.	♦ 9 ♣ -											

Ćw. 4/V	♠ ADW109 ♥ 5 ♦ - ♣ -											
♠ 62 ♥ - ♦ KDW7 ♣ -		<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K873 ♥ - ♦ A4 ♣ -
	N											
W		E										
	S											
Atu kiery.	♠ 4											
Gra S	♥ 8											
S bierze 6 lew.	♦ 8532 ♣ -											

Ćw. 5/V	♠ DW ♥ 85 ♦ - ♣ 2											
♠ 76 ♥ 9 ♦ 5 ♣ K		<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 104 ♥ KW2 ♦ - ♣ -
	N											
W		E										
	S											
Atu piki.	♠ 83											
Gra S	♥ AD10											
S bierze 5 lew.	♦ - ♣ -											

Ćw. 6/V	♠ - ♥ ♦ 74 ♣ K4		♠ - ♥ W ♦ W ♣ 62									
		<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		
	N											
W		E										
	S											
Atu trefle.	♠ -											
Gra S	♥ 86											
S bierze 4 lewy.	♦ - ♣ A3											

Ćw. 7/V	♠ - ♥ KDW ♦ - ♣ 53		♠ - ♥ 7 ♦ D5 ♣ K10									
		<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		
	N											
W		E										
	S											
Atu kara.	♠ AK											
Gra S	♥ 6											
S bierze 5 lew.	♦ AW ♣ -											

Ćw. 8/V	♠ 4 ♥ D8 ♦ 75 ♣ -		♠ D ♥ - ♦ 109 ♣ KD									
		<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		
	N											
W		E										
	S											
Atu kiery.	♠ -											
Gra S	♥ W10											
S bierze 5 lew.	♦ K ♣ 84											

Ćw. 9/V	♠ A ♥ 74 ♦ AD4 ♣ -											
♠ D ♥ 86 ♦ W103 ♣ -		<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ W ♥ K53 ♦ - ♣ KD
	N											
W		E										
	S											
Atu piki.	♠ 3											
Gra S	♥ ADW											
S bierze 6 lew.	♦ K ♣ 8											

Ćw. 10/V	♠ 832 ♥ - ♦ 105 ♣ -											
♠ 74 ♥ 72 ♦ A ♣ -		<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ KW9 ♥ 85 ♦ - ♣ -
	N											
W		E										
	S											
Atu piki.	♠ AD10											
Gra S	♥ AK											
S bierze 5 lew.	♦ - ♣ -											

Ćw. 11/V	♠ 73 ♥ 4 ♦ 642 ♣ -											
♠ 82 ♥ W7 ♦ A3 ♣ -		<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ 96 ♥ A10 ♦ K7 ♣ -
	N											
W		E										
	S											
Atu piki.	♠ DW104											
Gra S	♥ 83											
S bierze 5 lew.	♦ - ♣ -											

Ćw. 12/V	♠ 86	♠ W4									
	♥ -		♥ -								
	♦ AKW	♦ D									
	♣ -	♣ 83									
	♠ -										
	♥ D										
	♦ 1043										
	♣ A										
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										
Atu kara.	♠ D10										
Gra S	♥ -										
S bierze 5 lew.	♦ 952										
	♣ -										

Ćw. 13/V	♠ -	♠ W7									
	♥ AK		♥ -								
	♦ 863	♦ DW104									
	♣ 10	♣ -									
	♠ D3										
	♥ 106										
	♦ -										
	♣ D7										
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										
Atu piki.	♠ AK										
Gra S	♥ DW95										
S bierze 6 lew.	♦ -										
	♣ -										

Ćw. 14/V	♠ -	♠ -									
	♥ KW		♥ 42								
	♦ 7	♦ 6									
	♣ 85	♣ 73									
	♠ -										
	♥ D7										
	♦ K										
	♣ K4										
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>			N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										
Atu trefle.	♠ -										
Gra S	♥ 8										
S bierze 4 lewy.	♦ 4										
	♣ W109										

Ćw. 15/V	♠ - ♥ AKW ♦ 962 ♣ 7										
♠ - ♥ 8754 ♦ 87 ♣ D	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ - ♥ 10 ♦ K543 ♣ 108
	N										
W		E									
	S										
Bez atu. Gra S S bierze 7 lew.	♠ - ♥ D102 ♦ ADW10 ♣ -										

Ćw. 16/V	♠ 5 ♥ A854 ♦ 9 ♣ -										
♠ 1094 ♥ K2 ♦ 10 ♣ -	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 2 ♥ D7 ♦ DW3 ♣ -
	N										
W		E									
	S										
Bez atu. Gra S S bierze 5 lew.	♠ A ♥ 93 ♦ K74 ♣ -										

Lekcja VI

1. Przypominamy i dopytujemy młodzież, czy wykonują indywidualne ćwiczenia rozgrywkowe
2. Powtórzenie rozgrywki układów impasowych
3. Zakładamy challenge grupowe na BBO. Praca w grupach czteroosobowych. Wybieramy tryb „just declare” bez licytacji. Jako piątego do każdej grupy dokładamy nauczyciela prowadzącego, aby mógł mieć cotygodniowy podgląd umiejętności i wyników grupy.
4. Sposoby zdobywania lew w grze kolorowej na podstawie wcześniejszych materiałów o rozgrywce
 - Na honory
 - Na wyrobione blotki longerów
 - Na przebitki
5. Gra praktyczna – atu piki (za wzięcie każdej lewy ponad 10 – dodatkowy punkt do rankingu)

	♠ ADW872	
Ćw. 1/VI	♥ K8	
Rozgrywa	♦ A4	
N	♣ 872	
♠ K5		♠ 63
♥ AW106		♥ D952
♦ 109763		♦ KDW2
♣ 109		♣ D65
	♠ 1094	
Atu piki	♥ 743	
	♦ 85	
	♣ AKW43	

	♠ 64										
Ćw. 2/VI	♥ KD2										
Rozgrywa	♦ K10632										
E	♣ K32										
♠ KDW1095	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ A83
		N									
W			E								
		S									
♥ 98		♥ A10543									
♦ A84	♦ 5										
♣ 105	♣ AD74										
Atu piki	♠ 72										
	♥ W76										
	♦ DW97										
	♣ W986										

	♠ 765										
Ćw. 3/VI	♥ 64										
Rozgrywa	♦ 86532										
S	♣ AD3										
♠ A4	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 32
		N									
W			E								
		S									
♥ W1082		♥ D75									
♦ AK94	♦ DW10										
♣ W105	♣ 97642										
Atu piki	♠ KDW1098										
	♥ AK93										
	♦ 7										
	♣ K8										

	♠ 43										
Ćw. 4/VI	♥ DW102										
Rozgrywa	♦ 87632										
W	♣ 53										
♠ AD72	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ W10865
		N									
W			E								
		S									
♥ 43		♥ K86									
♦ A9	♦ 1054										
♣ KD1072	♣ AW										
Atu piki	♠ K9										
	♥ A975										
	♦ KDW										
	♣ 9864										

6. Omówienie rozdań
7. Zadanie domowe: Zagranie jednego challenge'u grupowego w tygodniu, przypomnienie o dodaniu nicka nauczyciela.
8. Załącznik: Przypominamy o rozdanych od początku kursu trzech załącznikach: Samouczek, rozgrywka, problemy rozgrywkowe

Lekcja VII

1. Obliczanie siły karty:

Za honory:

A = 4 punkty

K = 3 punkty

D = 2 punkty

W = 1 punkt

Dodatkowe punkty za wydłużenia w kolorach lub krótkości w zależności od wyboru metody do nauczania

2. Ćwiczenia na zestawach do licytowania. Pokazujemy bidding boxy.
3. Sposoby zdobywania lew w grze bez atu
 - Na honory
 - Na wyrobione blotki longera
4. Ocena i wybór szans. Prawdopodobieństwo podziałów i liczeniu szans. Impas kontra podział 3-3. Łączenie szans.
5. Przepuszczenie w grze bez atu
6. Gra praktyczna – bez atu

Rozgrywa N (przepuszczenie)

Ćw. 1/VII Rozgrywa N	♠ K92		
	♥ A32		
	♦ W92		
	♣ A432		
♠ 10765		N	♠ DW8
♥ 965			♥ KDW108
♦ K65		W	♦ 43
♣ W98			♣ D107
		S	
	♠ A43		
	♥ 74		
	♦ AD1087		
	♣ K65		
Bez atu			

Rozgrywa S (rozgrywka pojedynczego koloru)

Ćw. 2/VII Rozgrywa S ♠ 9854 ♥ DW106 ♦ W1098 ♣ 5	♠ W762 ♥ K8 ♦ 7642 ♣ K87		
		N W E S	♠ D103 ♥ A952 ♦ D3 ♣ W962
	Bez atu	♠ AK ♥ 743 ♦ AK5 ♣ AD1043	

7. Omówienie rozdań
8. Zadanie domowe: Skończenie wszystkich problemów z rozdanych materiałów z rozgrywki. Zwiększenie rozdań w challenge'ach z 8 do 12. Zagranie jednego challenge'a w tygodniu.
9. Załącznik: Rozdanie załącznika o zapisie do obejrzenia w domu, jako przygotowanie do właściwego celu następnych zajęć.

Materialy do lekcji VII:

ZAPIS BRYDŻOWY - Punktacja w systemie międzynarodowym

Wzięcie lewy w kol młodszym (kara i trefle)	20
Wzięcie lewy w kolorze starszym (kiery i piki)	30
Wzięcie lewy w grze bez atu	pierwsza 40, druga i każda następna 30
Premia za nieudaną kontrę przeciwników	50
Premia za szlemika (wylicytowanie i wzięcie 12 lew)	500 przed partią, 750 po partii
Premia za szlema (wylicytowanie i wzięcie 13 lew)	1000 przed partią, 1500 po partii
Ugranie pierwszej partii (zdobyć 100 punktów pod kreską)	300
Ugranie robra (wygranie 2 partii)	500
Skontrowanie przeciwników	Podwojenie zapisu za ugrane lewy, modyfikacja zapisu za wpadki
Wpadki bez kontry przed partią (bez względu na kolor atutowy)	po 50 za każdą lewę wpadkową
Wpadki bez kontry po partii	po 100 za każdą lewę wpadkową
Wpadka z kontrą przed partią (bez względu na kolor atutowy)	100 za pierwszą, po 200 za drugą i trzecią, po 300 za każdą następną
Wpadka z kontrą po partii (bez względu na kolor atutowy)	200 za pierwszą, 300 za każdą następną
Rekontra	Podwojenie zapisu (z kontrą) za ugrane lewy, podwojenie zapisu (z kontrą) za wpadki i za nieudaną kontrę
Nadróbki	tak jak za lewy w danym kolorze

Wzięcie lewy w kol młodszym (kara i trefle)	20
Wzięcie lewy w kolorze starszym (kiery i piki)	30
Wzięcie lewy w grze bez atu	pierwsza 40, druga i każda następna 30
Premia za nieudaną kontrę przeciwników	50
Premia za szlemika (wylicytowanie i wzięcie 12 lew)	500 przed partią, 750 po partii
Premia za szlema (wylicytowanie i wzięcie 13 lew)	1000 przed partią, 1500 po partii
Ugranie pierwszej partii (zdobyć 100 punktów pod kreską)	300
Ugranie robra (wygranie 2 partii)	500
Skontrowanie przeciwników	Podwojenie zapisu za ugrane lewy, modyfikacja zapisu za wpadki
Wpadki bez kontry przed partią (bez względu na kolor atutowy)	po 50 za każdą lewę wpadkową
Wpadki bez kontry po partii	po 100 za każdą lewę wpadkową
Wpadka z kontrą przed partią (bez względu na kolor atutowy)	100 za pierwszą, po 200 za drugą i trzecią, po 300 za każdą następną
Wpadka z kontrą po partii (bez względu na kolor atutowy)	200 za pierwszą, 300 za każdą następną
Rekontra	Podwojenie zapisu (z kontrą) za ugrane lewy, podwojenie zapisu (z kontrą) za wpadki i za nieudaną kontrę
Nadróbki	tak jak za lewy w danym kolorze

W systemie sportowym – 50 za wygranie wylicytowanej częściówki.

Lekcja VIII

1. Powtórzenie – obliczanie siły karty.
2. Określenie typu układu ręki (zrównoważony, kolor 5+ kartowy, dwukolorowy).
3. Wybór odzywki otwierającej licytację.
4. Kolor uzgodniony – 8+ kart w połączonych rękach.
5. Kontrakt – zobowiązanie do wzięcia określonej liczby lew, zadeklarowane odzywką.
6. Zapis jako funkcja ilości wziętych lew i **wylicytowanego** kontraktu
 - Pierwsza dograna – partia;
 - Druga dograna – rober
 (zwracamy uwagę, że gra jest premiowana, jeśli została wylicytowana);
 - Wartość punktowa gry w poszczególny kolor i bez atu;
 - Wpadki;
 - Nadróbki.
7. Gra praktyczna – BEZ ATU (premia za wzięcie 9 lew).

	♠ 72		
Ćw. 1/VIII	♥ A98		
Rozgrywa	♦ AD864		
N	♣ KD10		
♠ A95		N	♠ D863
♥ 7643		W	♥ DW102
♦ K93		E	♦ 72
♣ 964		S	♣ AW5
	♠ KW104		
Bez atu	♥ K5		
	♦ W105		
	♣ 8732		

Ćw. 2/VIII Rozgrywa S ♠ KDW5 ♥ A1064 ♦ 763 ♣ 98	♠ 872 ♥ 987 ♦ 1094 ♣ A1072	♠ 10963 ♥ W52 ♦ K2 ♣ DW65
	Bez atu	

Ćw. 3/VIII Rozgrywa E ♠ K54 ♥ AKW96 ♦ 74 ♣ AD5	♠ A872 ♥ 852 ♦ KDW2 ♣ 74	♠ 63 ♥ D10 ♦ A103 ♣ W109632
	Bez atu	

Ćw. 4/VIII Rozgrywa W ♠ A54 ♥ AK ♦ 763 ♣ ADW32	♠ W1076 ♥ D83 ♦ W54 ♣ 874	♠ D3 ♥ 9752 ♦ KD102 ♣ 1095
	Bez atu	

8. Omówienie licytacji i rozgrywki.
9. Zadanie domowe: Poświęcenie codziennie 5 minut na naukę otwarć z otrzymanych materiałów.
10. Załącznik: Rozdanie kartek z licytacją naturalną. Otwarcia, wejścia, kontry.

Materialy do lekcji VIII:

SYSTEM naturalny (przejściowy)

Otwarcia:

- 1♣:** 1) naturalne 5⁺ ♣ bez bocznej piątki; siła 12⁺ PC;
2) słabe bez atu; siła 12-14 PC;
3) silne bez atu; siła 18-20 PC.

Uwaga: otwarcie 1♣ wyklucza posiadanie innego longera 5⁺ niż treflowy; np. z ręką 6 trefli i 5 kierów otwieramy 1♥.

1♦: naturalne 5⁺ ♦ - siła 12⁺PC, wyjątkowo na czwórce w układzie 4441 z singletonem trefl, kier lub pik.

1♥: naturalne 5⁺ ♥ - siła 12⁺PC;

1♠: naturalne 5⁺ - siła 12⁺PC;

1BA: układ zrównoważony - siła 15-17 PC; (dopuszcza układ 5332 z kolorem młodszym)

2♣ - słabe, 6♣ - 6-11 PC;

2♦ - słabe, 6♦ - 6-11 PC;

2♥ - słabe, 6♥ - 6-11 PC;

2♠ - słabe, 6♠ - 6-11 PC;

2BA - silne - siła 21-23, układ zrównoważony;

3♣/♦/♥/♠ - 7 kartowy kolor 6-11 PC, blokujące;

3BA - silne - siła 24⁺ układ zrównoważony

4♣/♦/♥/♠ - 8 kartowy kolor 6-11 PC, blokujące

↓

Wejście do licytacji (po tym, jak przeciwnik otworzył licytację):

Wejście kolorem (na najniższej wysokości): **7-15 PC kolor 5+ kart**

Uwaga: im mniej punktów – tym lepszy kolor.

Wejście BEZ ATU na najniższej wysokości: układ zrównoważony
1BA - siła 15-18 PC; (dopuszcza układ 5332 z kolorem młodszym);

Wejście BEZ ATU z przeskokiem, np. 2BA po otwarciu 1♠)
2BA - siła 19 -22 PC; układ zrównoważony;

Kontra wywoławcza 12-14 PC (bez 5 kart w kolorze - słabe BA):
po 1♣/♦ przeciwnika – obiecuje **3-3 karty w kolorach starszych (♥/♠)**
po 1♥/♠ przeciwnika – obiecuje **3 karty w drugim starszym**
po kontrze wywoławczej **partnera:**

- z czwórką starszą licytujemy tak, jakby partner otworzył **1♣**
- z 5+ starszymi licytujemy z bilansu

Lekcja IX

1. Powtórzenie: określanie typu układu ręki.
2. Pojęcie prawidłowej licytacji – kolejność odzywek.
3. Zasady licytacji:
 - Cel licytacji – ustalenie kontraktu przez parę, która zadeklarowała najwyższą odzywkę;
 - Licytację rozpoczyna gracz, który rozdawał karty (dealer);
 - Po nim licytują następni zgodnie z kierunkiem zegarowym;
 - Licytacja kończy się, gdy po jakiejś zapowiedzi (odzywce, kontrze lub rekontrze) następują 3 pasy lub w pierwszym okrażeniu następują 4 pasy;
 - Każdy gracz może kilkakrotnie zabrać głos w licytacji, bez względu na to, czy uprzednio pasował czy dał odzywkę;
 - Po każdej odzywce pozostali gracze mają jeszcze prawo głosu;
 - Każda odzywka może być ostatecznym kontraktem;
 - Partnerzy mogą się nawzajem przelicytowywać, również wtedy gdy przeciwnicy stale pasują;
 - Gracza, który zalicytował pierwszą odzywkę nazywamy otwierającym, a jego pierwszą odzywkę otwarciem.
4. Rozgrywka – po zakończeniu licytacji **ROZGRYWAJĄCYM JEST TEN Z PARTNERÓW, KTÓRY W TRAKCIE LICYTACJI PIERWSZY ZGŁOSIŁ MIANO OSTATECZNEGO KONTRAKTU** (w parze, która licytację wygrała).
5. Omówienie.
6. Gra praktyczna (pokaz na tablicy). Uczniowie tasują i rozdają karty. Licytację rozpoczyna **dealer**, otwiera gracz, który ma co najmniej 12 punktów określając układ ręki, po nim następni szukają koloru uzgodnionego lub bez atu. Głośno nazywają kolory i mówią ile mają punktów. Starają się ustalić kontrakt i wygrać go. (Te zajęcia nie są punktowane do rankingu, gdyż nie ma wymiany pudełek).
7. Zadanie domowe: Powtórzenie raz jeszcze otwarć. 10 minut dziennie.
8. Załącznik: Rozdajemy materiały z zasad licytacji i bilansu.

Materiały do lekcji IX:

ZASADY LICYTACJI

- Cel licytacji – ustalenie kontraktu przez parę, która zadeklarowała najwyższą odzywkę;
- Licytację rozpoczyna gracz, który rozdawał karty (dealer);
- Po nim licytują następnie zgodnie z kierunkiem zegarowym;
- Licytacja kończy się, gdy po jakiejś zapowiedzi (odzywce, kontrze lub rekontrze) następują 3 pasy lub w pierwszym okrążeniu następują 4 pasy;
- Każdy gracz może kilkakrotnie zabrać głos w licytacji, bez względu na to, czy uprzednio pasował czy dał odzywkę;
- Po każdej odzywce pozostali gracze mają jeszcze prawo głosu;
- Każda odzywka może być ostatecznym kontraktem;
- Partnerzy mogą się nawzajem przelicytowywać, również wtedy gdy przeciwnicy stale pasują;
- Gracza, który zalicytował pierwszą odzywkę nazywamy otwierającym, a jego pierwszą odzywkę otwarciem.

BILANS połączonych rąk

- A – za każdą kartę w uzgodnionym kolorze powyżej 8 – 1 punkt;
B – za każdą kartę powyżej trzech w drugim kolorze 4+ kartowym – 1 punkt;
C – za uzgodnienie koloru – 5 punktów;
D – punkty za honory (swoje i zadeklarowane przez partnera);

$$\frac{A + B + C + D}{3} = X$$

X – ilość lew, jaką powinniśmy wziąć przy **minimalnej** sile i układzie partnera.

Partner mając nadwyżki może dokonać ponownego bilansu i licytować wyżej.

Lekcja X

1. Powtórzenie wiadomości o licytacji.
2. Kolor uzgodniony (łącznie co najmniej 8 kart w jednym kolorze na obu rękach).
3. Klasyfikacja rąk pod względem siły:
 - 0-6 punktów - ręka bardzo słaba;
 - 7-9 punktów - słabe poparcie partnera lub słabe wejście;
 - 10-11 punktów - średnie poparcie partnera lub średnie wejście;
 - 12-14 punktów - słaba samodzielna odzywka, silne poparcie lub dobre wejście;
 - 15-17 punktów - średnie samodzielna odzywka;
 - 18-20 punktów - silne samodzielna odzywka;
 - 21-23 punktów - bardzo silne samodzielne otwarcie;
 - od 24 punktów - otwarcie forsujące do końcówki.
- 4. Różnica pomiędzy otwarciem licytacji a wejściem do licytacji.**
5. Otwarcie licytacji z longerem 5+ (1♣, 1♦, 1♥, 1♠).
6. Otwarcie licytacji z układem zrównoważonym (1♣, 1BA, 2BA).
7. Rozwiązujemy razem otwarcia i wejścia każdy gracz podnosi do góry karteczkę z bidding boxa, jaką wybiera na otwarcie lub wejście.
8. Gra praktyczna (jak na zajęciach IX).
9. Zadanie domowe: Rozwiązać test z otwarć.
10. Załącznik: Rozdanie testu z otwarć.

Materiały do lekcji X:

TEST OTWARĆ

Napisz, jakie należy dać otwarcie z poszczególnymi kartami?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
♠ KW5	♠ 76	♠ AD2	♠ DW42	♠ D6	♠ KW3	♠ AKD1097	♠ 87	♠ D6	♠ D6
♥ AD3	♥ AKW987	♥ D432	♥ DW42	♥ W8652	♥ KW4	♥ KD3	♥ W83	♥ D43	♥ A432
♦ KW876	♦ K43	♦ 5	♦ AK4	♦ AK654	♦ AKW2	♦ A6	♦ K76542	♦ AKW3	♦ AKW2
♣ D8	♣ A8	♣ KD432	♣ 32	♣ A	♣ AD3	♣ A8	♣ AD	♣ 9832	♣ D43

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
♠ AKW95	♠ A5432	♠ AD32	♠ AD3	♠ K43	♠ AK8765	♠ AKW93	♠ ADW2	♠ W6543	♠ K6
♥ K4	♥ AK876	♥ AD32	♥ 42	♥ 76	♥ 98	♥ K42	♥ 2	♥ K2	♥ ADW
♦ 76	♦ 9	♦ AK65	♦ KW52	♦ AKD43	♦ D62	♦ 76	♦ DW43	♦ AKD92	♦ D10982
♣ A872	♣ W2	♣ 3	♣ KW43	♣ 987	♣ 32	♣ A82	♣ W432	♣ W	♣ ADW

Lekcja XI

1. Otwarcie 1♥/♠; co dalej?
2. Uzgodnienie koloru starszego.
3. Zasady licytacji z bilansu.

BILANS

- A – za każdą kartę w uzgodnionym kolorze powyżej 8 – 1 punkt;
 B – za każdą kartę powyżej trzech w drugim kolorze 4+ kartowym – 1 punkt;
 C – za uzgodnienie koloru – 5 punktów;
 D – punkty za honory (swoje i zadeklarowane przez partnera);

$$\frac{A + B + C + D}{3} = X$$

X – ilość lew, jaką powinniśmy wziąć przy minimalnej sile i układzie partnera;

Partner mając nadwyżki może dokonać ponownego bilansu i licytować wyżej.

4. Gra praktyczna (od tego momentu wyniki wpisywane są do protokołów przenoszonych wraz z pudełkami).

Ćw. 1/XI Rozgrywa N ♠ K85 ♥ A1064 ♦ 763 ♣ 1094	♠ ADW72 ♥ KD7 ♦ DW ♣ 872	♠ 3 ♥ W852 ♦ 842 ♣ KDW65									
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ 10964 ♥ 93 ♦ AK1095 ♣ A3	
	N										
W		E									
	S										
Atu piki (Rozdawał E)											

Materialy do lekcji XI:

Zrób bilans połączonych rąk i zaproponuj kontrakt:

♠ A10972	1	♠ K542	2	♠ D109	2	♠ A54
♥ K109		♥ A76		♥ 76		♥ A109
♦ A6		♦ DW732		♦ KW		♦ 9876
♣ D93		♣ 6		♣ AKD985		♣ W76

1)..... 2).....

♠ 32	3	♠ 87	4	♠ K32	4	♠ D9
♥ A5		♥ K43		♥ DW109		♥ K872
♦ K4		♦ A987		♦ K1098		♦ A32
♣ AK109876		♣ D432		♣ AK		♣ 5432

3)..... 4).....

♠ A3	5	♠ K8	6	♠ AK2	6	♠ D987
♥ A52		♥ K43		♥ DW109		♥ K3
♦ K4		♦ A987		♦ K1098		♦ AW3
♣ AK10986		♣ D432		♣ A2		♣ D543

5)..... 6).....

Partner otwiera 1♠, zaproponuj dalszą licytację.

Twoja ręka	Bilans	Co licytujesz?
♠ AW8 ♥ A65 ♦ 542 ♣ 10972	Partner: Ja: Razem:	
♠ D2 ♥ AW2 ♦ AW1062 ♣ D109	Partner: Ja: Razem:	
♠ AD42 ♥ 4 ♦ 10962 ♣ D1092	Partner: Ja: Razem:	
♠ 98752 ♥ AK4 ♦ AK962 ♣ -	Partner: Ja: Razem:	

Partner otwiera 1BA, zaproponuj dalszą licytację.

Twoja ręka	Bilans	Co licytujesz?
♠ AW8765 ♥ 5 ♦ A4 ♣ 10972	Partner: Ja: Razem:	
♠ AD42 ♥ AK43 ♦ 2 ♣ A1092	Partner: Ja: Razem:	
♠ 32 ♥ A42 ♦ 962 ♣ AK1092	Partner: Ja: Razem:	
♠ A87 ♥ W1098752 ♦ D32 ♣ -	Partner: Ja: Razem:	

PODSTAWY LICYTACJI NATURALNEJ

ODPOWIEDZI PO OTWARCIACH

A) 1 TREFL

1♣ - 1♦ 0-6 PC negat lub ręka w sile 7-10 PC bez starszej czwórki nie nadająca się do odpowiedzi 1BA (np. z singletonem);

1♣ - 1♥ 7⁺ PC, 4⁺♥;

1♣ - 1♠ 7⁺ PC, 4⁺♠;

1♣ - 1BA 7-10 PC, skład zrównoważony, może być młodsza piątka, bez 4⁺♥ i bez 4⁺♠;

1♣ - 2♣ 12⁺ PC, 6⁺♣ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♣ - 2♦ 12⁺ PC, 6⁺♦ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♣ - 2♥ 12⁺ PC, 6⁺♥ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♣ - 2♠ 12⁺ PC, 6⁺♠ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♣ - 2BA 11-12 PC, skład zrównoważony, może być młodsza piątka, bez 4⁺♥ i bez 4⁺♠;

1♣ - 3♣/♦ 10-11 PC, niezły kolor 6+, zachęcające do 3BA;

1♣ - 3BA 13-18 PC, skład zrównoważony, może być młodsza piątka, bez 4⁺♥ i bez 4⁺♠.

B) 1 KARO

1♦ - 1♥ 7⁺ PC, 4⁺♥;

1♦ - 1♠ 7⁺ PC, 4⁺♠;

1♦ - 1BA 7-10 PC, skład zrównoważony, bez 4⁺♥ i bez 4⁺♠, może być młodsza 5;

1♦ - 2♣ 12⁺ PC, 6⁺♣ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♦ - 2♦ 7-9 PC, 3⁺♦;

1♦ - 2♥ 12⁺ PC, 6⁺♥ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♦ - 2♠ 12⁺ PC, 6⁺♠ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♦ - 2BA 11-12 PC, skład zrównoważony, bez 4⁺♥ i bez 4⁺♠, może być młodsza piątka;

1♦ - 3♣ 10-11 PC, niezły kolor 6+, zachęcające do 3BA;

1♦ - 3♦ - 10-11 PC, 4+♦, inwit;

1♦ - 3BA 13-18 PC, skład zrównoważony, bez 4⁺♥ i bez 4⁺♠, może być młodsza 5.

C) 1 KIER

1♥ - 1♠ 7⁺ PC, 4⁺♠

1♥ - 1BA 7-11 PC, skład zrównoważony, bez 4⁺♠, może być młodsza piątka, brak 3⁺♥.

1♥ - 2♣ 12⁺ PC, 6⁺♣ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♥ - 2♦ 12⁺ PC, 6⁺♦ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♥ - 2♥ 7-9 PC, 3⁺♥;

1♥ - 2♠ 12⁺ PC, 6⁺♠ (jeśli piątka to bardzo ładna);

1♥ - 2BA 10-12 PC, skład zrównoważony bez 4⁺♠, może być młodsza 5, brak 3⁺♥.

1♥ - 3♣/♦ 10-11 PC, niezły kolor 6+ bez fitu w kolorze otwarcia, zachęcające do 3BA;

1♥ - 3♥ 11-12 PC, 3⁺♥ INWIT

1♥ - 3BA 13-18 PC, skład zrównoważony bez 4⁺♠, może być młodsza 5, brak 3⁺♥.

D) 1 PIK

1♠ - 1BA 7-11 PC, skład zrównoważony, może być 5⁺ w innym kolorze, brak 3⁺♠.

1♠ - 2♣ 12⁺ PC, 6⁺♣ (jeśli piątka to bardzo ładna)

1♠ - 2♦ 12⁺ PC, 6⁺♦ (jeśli piątka to bardzo ładna)

1♠ - 2♥ 12⁺ PC, 6⁺♥ (jeśli piątka to bardzo ładna)

1♠ - 2♠ 7-9 PC, 3⁺♠

1♠ - 2BA 10-12 PC, skład zrównoważony, może być młodszą 5, brak 3⁺♠.

1♠ - 3♣ 10-11 PC, niezły kolor 6+ bez fitu pik, zachęcające do 3BA;

1♠ - 3♦ 10-11 PC, niezły kolor 6+ bez fitu, zachęcające do 3BA;

1♠ - 3♥ 10-11 PC, niezły kolor 6+, zachęcające do końcówki;

1♠ - 3♠ 11-12 PC, 3⁺♠ INWIT

1♠ - 3BA 13-18 PC, skład zrównoważony, może być młodszą 5, brak 3⁺♠.

E) 1 BEZ ATU

1BA - 2♣ Pytanie o starszą czwórkę, musisz sam mieć 4⁺♥ albo 4⁺♠.

1BA - 2♦ Transfer na kiery

1BA - 2♥ Transfer na piki

1BA - 2♠ Transfer na trefle

1BA - 2BA 8-9 PC INWIT do 3BA

1BA - 3♣ Transfer na kara

KILKA PODSTAWOWYCH POJĘĆ Z ZAKRESU LICYTACJI

INWIT – Zachęcenie partnera do zalicytowania końcówki. Jeśli ma cokolwiek więcej niż obiecał, albo górny limit tego co obiecał dokłada odpowiednią końcówkę

KOŃCÓWKA – kontrakt, którego wygranie robi partię lub robra - 3BA, 4♠, 4♥, 5♦, 5♣.

FIT - Co najmniej 3 kartowe poparcie w pięciokartowym kolorze partner. Jeśli partner powiedział, że ma 4 karty fit są także 4 karty. Razem musimy mieć 8 kart w kolorze.

Więc można powiedzieć, że fit to uzupełnienie do 8 atutów.

FORSING DO KOŃCÓWKI (FG) - Odzywka, po której licytacja nie może się skończyć, przed osiągnięciem końcówki.

FORSING NA JEDNO OKRĄŻENIE (F1) - Partnerze, na tą konkretną moją odzywkę nie możesz spasować a później się zobaczy co dalej.

Lekcja XII

1. Powtórzenie zasad bilansowania rąk.
2. Licytacja układów:
 - 5♥ i 4♠ lub 5♠ i 4♥;
 - 5♠ i 5♥ (otwieramy w kolor starszy).
3. Brak fitu (uzupełnienia) w starszych kolorach
 - Odpowiedź 1 BA;
 - Odpowiedź własnym kolorem.
4. Gra praktyczna.

Ćw. 1/XII	♠ D1072		
Rozgrywa	♥ 75		
N	♦ A98		
♠ 865	♣ A872		
♥ D64		N	♠ K3
♦ 7643		W E	♥ W102
♣ W109		S	♦ DW102
			♣ KD65
Atu piki (Rozdawał S)	♠ AW94		
	♥ AK983		
	♦ K5		
	♣ 43		

Ćw. 2/XII	♠ 2		
Rozgrywa	♥ KW109		
E	♦ 8653		
♠ DW75	♣ A1082		
♥ 764		N	♠ AK1063
♦ AK7		W E	♥ AD852
♣ 974		S	♦ 2
			♣ 65
Atu piki (Rozdawał E)	♠ 984		
	♥ 3		
	♦ DW1094		
	♣ KDW3		

Ćw. 3/XII Rozgrywa S ♠ D85 ♥ 64 ♦ 109876 ♣ AW4	♠ AW762 ♥ K72 ♦ K5 ♣ D82	♠ K93 ♥ 1098 ♦ A42 ♣ 9763									
	♠ 104 ♥ ADW53 ♦ DW3 ♣ K105										
Atu kiery (Rozdawał N)	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>			N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										

Ćw. 4/XII Rozgrywa W ♠ AW ♥ KD10973 ♦ A9 ♣ 864	♠ D1072 ♥ W2 ♦ D72 ♣ AW102	♠ K853 ♥ 85 ♦ W843 ♣ KD5									
	♠ 964 ♥ A64 ♦ K1065 ♣ 973										
Atu kiery (Rozdawał W)	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>			N		W		E		S	
	N										
W		E									
	S										

5. Omówienie licytacji i rozgrywki.
6. Zadanie domowe: Rozwiązywanie problemów z Bridge Mastera z drugiego poziomu trudności.
7. Załącznik: Rozwiązujemy test z odpowiedzi do otwarć.

Materiały do lekcji XII:

TEST ODPOWIEDZI

1. Napisz, co należy zalicytować z danymi kartami, gdy partner otworzy licytację odzywką 1♥:

1a	1b	1c	1d	1e
♠ AKW95 ♥ K4 ♦ 763 ♣ A87	♠ A43 ♥ KW2 ♦ A6 ♣ 65432	♠ D7632 ♥ K2 ♦ K94 ♣ D82	♠ AD3 ♥ 42 ♦ K652 ♣ K643	♠ K43 ♥ 76 ♦ AD43 ♣ 9876

1f	1g	1h	1i	1j
♠ D2 ♥ 9872 ♦ D6 ♣ DW1053	♠ KW32 ♥ 7654 ♦ 7 ♣ D982	♠ AD32 ♥ AW32 ♦ 43 ♣ 543	♠ D76 ♥ 3 ♦ D108765 ♣ A82	♠ W9843 ♥ 7 ♦ ADW43 ♣ K8

2. Napisz, co należy zalicytować z danymi kartami, gdy partner otworzy licytację odzywką 1♦:

2a	2b	2c	2d	2e
♠ K9 ♥ AKW9 ♦ 763 ♣ A872	♠ A43 ♥ KW ♦ 9652 ♣ AD32	♠ 542 ♥ K2 ♦ AK94 ♣ A982	♠ ADW3 ♥ K42 ♦ K2 ♣ 7532	♠ K43 ♥ K76 ♦ AD43 ♣ A87

2f	2g	2h	2i	2j
♠ A43 ♥ A872 ♦ D6 ♣ D432	♠ AKW983 ♥ AK ♦ 76 ♣ A82	♠ AD2 ♥ 32 ♦ W3 ♣ DW8432	♠ AKW32 ♥ W32 ♦ 32 ♣ 876	♠ AW432 ♥ AK1092 ♦ 43 ♣ 6

3. Napisz, co należy zalicytować z danymi kartami, gdy partner otworzy licytację odzywką 1♣:

3a	3b	3c	3d	3e
♠ AW ♥ K43 ♦ D532 ♣ A872	♠ 98543 ♥ KW32 ♦ AD ♣ AD	♠ AKW2 ♥ 6543 ♦ 1094 ♣ 82	♠ A3 ♥ AD2 ♦ DW52 ♣ W432	♠ A32 ♥ K76 ♦ DW102 ♣ W76

3f	3g	3h	3i	3j
♠ 5432 ♥ A2 ♦ KW3 ♣ KW32	♠ K9 ♥ K32 ♦ 9872 ♣ 7652	♠ 3 ♥ AKW982 ♦ AW32 ♣ 32	♠ D32 ♥ 32 ♦ AKW652 ♣ 82	♠ 32 ♥ KD1092 ♦ ADW43 ♣ 6

Lekcja XIII

1. Otwarcie 1♣:
 - 12-21 naturalne na treflach;
 - 12-14 układ zrównoważony (tzw. „słabe bez atu”, „trefl przygotowany”);
 - 18-20 PC, układ zrównoważony..
2. Próba uzgodnienia starszych czwórek;
3. Mając obie starsze czwórki zgłaszamy najpierw niższą.
4. Przypominamy różnice między otwarciem a wejściem do licytacji.
5. Otwarcia 1BA (15-17 pkt.), 2BA (21-23pkt.), Stayman i transfery.
6. Powtarzamy odpowiedzi po otwarciu 1♣ według systemu.
7. Gra praktyczna

Ćw. 1/XIII Rozd. N	♠ AD32 ♥ 98 ♦ 653 ♣ AD82										
♠ KW5 ♥ K1073 ♦ 987 ♣ KW10	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">W</td> <td></td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ 106 ♥ A52 ♦ AD42 ♣ 9653
	N										
W		E									
	S										
	♠ 9874 ♥ DW64 ♦ KW10 ♣ 73										

♠ 32
 ♥ K986
 ♦ KD53
 ♣ 982

Ćw. 2/XIII
Rozgrywa
E

♠ A1095
 ♥ DW743
 ♦ 98
 ♣ 107

	N	
W		E
	S	

♠ DW64
 ♥ 2
 ♦ A42
 ♣ ADW65

♠ K87
 ♥ A105
 ♦ W1076
 ♣ K43

♠ 752
 ♥ D976
 ♦ K53
 ♣ DW2

Ćw. 3/XIII
Rozd. S

♠ K94
 ♥ A854
 ♦ DW7
 ♣ A103

	N	
W		E
	S	

♠ DW10863
 ♥ 2
 ♦ A102
 ♣ K65

♠ A
 ♥ KW103
 ♦ 9864
 ♣ 9874

♠ 8642
 ♥ 964
 ♦ D3
 ♣ D872

Ćw. 4/XIII
Rozd. W

♠ 109
 ♥ KDW10
 ♦ A65
 ♣ KW104

	N	
W		E
	S	

♠ AKW3
 ♥ A52
 ♦ KW102
 ♣ 65

♠ D95
 ♥ 873
 ♦ 9874
 ♣ A93

Ćw. 5/XIII Rozd. N	♠ W1032	
	♥ 1064	
	♦ A53	
	♣ W82	
♠ 94	N W E S	♠ AK865
♥ AD93		♥ 8752
♦ 876		♦ KD
♣ A1094		♣ K5
	♠ D7	
	♥ KW	
	♦ W10942	
	♣ D763	

Ćw. 6/XIII Rozd. E	♠ KD2	
	♥ 9764	
	♦ 3	
	♣ AKW82	
♠ W1094	N W E S	♠ 763
♥ 10		♥ AW2
♦ A10864		♦ KDW2
♣ 1094		♣ 765
	♠ A85	
	♥ KD853	
	♦ 975	
	♣ D3	

8. Omówienie rozdań.
9. Załącznik: Test z wejść, materiały z licytacją po otwarciu 1BA i 2BA.
10. Zadanie domowe: Rozwiązujemy test z wejść.

Materiały do lekcji XIII:

TEST Z WEJŚĆ

1. Napisz, co należy zalicytować z danymi kartami, gdy przeciwnik otworzy licytację odzywką 1♣:

4a	4b	4c	4d	4e
♠ AKW9 ♥ K4 ♦ 763 ♣ A872	♠ AKW943 ♥ KW2 ♦ A ♣ A32	♠ 7 ♥ K2 ♦ AK954 ♣ AW982	♠ ADW93 ♥ D32 ♦ 52 ♣ 943	♠ K43 ♥ 76 ♦ AD43 ♣ A876

4f	4g	4h	4i	4j
♠ A543 ♥ W872 ♦ AD6 ♣ D4	♠ AD ♥ K42 ♦ DW976 ♣ D42	♠ 98 ♥ AK543 ♦ DW987 ♣ 3	♠ 76 ♥ W94 ♦ AKW9 ♣ A832	♠ 32 ♥ KD92 ♦ 3 ♣ ADW432

1. Napisz, co należy zalicytować z danymi kartami, gdy przeciwnik otworzy licytację odzywką 1♣:

5a	5b	5c	5d	5e
♠ AKW ♥ K43 ♦ 763 ♣ A872	♠ 543 ♥ KW32 ♦ AD6 ♣ AD3	♠ 76 ♥ K2 ♦ AK94 ♣ AW982	♠ AD3 ♥ D2 ♦ KW52 ♣ KW43	♠ AKD32 ♥ 76 ♦ ADW ♣ K76

5f	5g	5h	5i	5j
♠ 543 ♥ AK ♦ KW32 ♣ KW32	♠ 9 ♥ AD32 ♦ A987 ♣ W765	♠ 3 ♥ AKW9872 ♦ W32 ♣ 32	♠ DW ♥ K ♦ D765432 ♣ D82	♠ 32 ♥ KD982 ♦ 3 ♣ ADW32

LICYTACJA

Nim poweźmiemy jakąkolwiek decyzję w sprawie naszego udziału w licytacji, najpierw dokładnie policzymy punkty (PC – punkty Milтона, od nazwiska twórcy tej skali), jakie przydzielił nam los w postaci różnych figur.

As - 4 PC

Dama - 2 PC

Król - 3 PC

Walet - 1 PC.

Kiedy wiemy, jak silną mamy kartę, przypasujmy ją do następującego podstawowego schematu:

0-6 PC ręka bardzo słaba

7-9 PC słabe poparcie dla partnera lub słabe wejście do licytacji

10-11 PC średnie poparcie i wejście

12- 15 PC słaba odzywka samodzielna , silne poparcie (gramy dograną) lub dobre wejście

16 - 18 PC mocna odzywka samodzielna lub mocne wejście

19-21 PC bardzo silna odzywka samodzielna

od 22 PC podstawa do licytacji forsującej partnera, karta niezwykle silna

Jeżeli od nas zaczyna się licytacja, to przede wszystkim sprawdzamy, czy siła naszej karty kwalifikuje się do odzywki samodzielnej, której dolną granicę stanowi 12 PC. W razie braku takiej siły karty mówimy „pas”. O ile mamy w kartach więcej niż 12 PC, to przy wyborze odzywki uwzględnijmy, że:

- „jedno pik” (1♠) lub inny kolor zgłaszamy z siłą 12-21PC, pod warunkiem że w tej maści mamy co najmniej **PIĘĆ** kart, ta zapowiedź to propozycja dla partnera, aby ustalić jaki kolor mamy najdłuższy na obu rękach łącznie, po to aby ostatecznie wybrać go na atu przy ustalaniu kolorowego kontraktu;

- z układem kolorów mniej więcej równym (np. cztery kiery i po trzy karty w pozostałych maściach) i siłą 12-14 PC otwieramy **1♣** (tzw. „trefl przygotowawczy”); z siłą 15 - 17 PC najkorzystniejsze otwarcie licytacji to **"jedno bez atu"**, a gdy mamy większą siłę przy podobnym

układzie sygnalizujemy to partnerowi mówiąc od razu „dwa bez atu”, czasem 1♣ lub 2♣ – o tym dalej;

- przy różnej długości dwóch kolorów, zapowiadamy najpierw ten, w którym mamy więcej kart;

- przy równej długości kolorów zgłaszamy najpierw kolor starszy,

Każda zapowiedź w licytacji inna niż *pas*, *kontra* i *rekontra* wyraża ściśle określone zobowiązanie do zdobycia jakiejś liczby lew. Z drugiej jednak strony przy większości odzywek mamy do czynienia z dużą rozpiętością siły i układu. Popatrzmy na przykładowe ręce, z którymi prawidłowe (!) jest otwarcie 1 pik:

a) ♠ K8754 ♥ KW4 ♦ A62 ♣ D5

b) ♠ AK10975 ♥ AK63 ♦ K64 ♣ -

Już na pierwszy rzut oka widoczna jest kolosalna różnica między wartością obu tych kart, dlatego w trakcie licytacji powinniśmy interpretować poszczególne zapowiedzi, aby podjąć stosowne zobowiązanie.

Prześledźmy zatem licytację w konkretnym rozdaniu i spróbujmy wyjaśnić poszczególne odzywki.

Ćwiczenie. Jak w podanej licytacji zinterpretujemy licytację pary WE i jak wyobrażamy sobie karty każdego z graczy?

W	N	E	S
pas	1♥	pas	1♠
pas	2♣	pas	2♦
pas	2♠	pas	4♠

Odpowiedź. Znaczenie poszczególnych odzywek:

Pas - nie mam 12 punktów;

1 kier - mam otwarcie o sile 12-21 PC i co najmniej pięć kierów;

1 pik - posiadam minimum cztery piki, a siła mojej karty wynosi od 7 PC;

2 trefl - moim drugim kolorem są trefle, mam mniej niż 16 PC, gdyż wtedy zaliczytowałbym ze skokiem 3 trefl;

2 karo - ja też mam drugi kolor, ale są to kara, jestem jednak za słaby - choć mamy wszystkie kolory - aby zaproponować grę bez atu, ponadto interesuje mnie, czy nie masz uzupełnienia w pikach;

2 pik - oprócz kierów i trefli mam również trzy piki, wszak gdybym miał ich cztery, to uzgodniłbym od razu piki, a nie licytował trefle;

4 pik - deklaruję od razu ten kontrakt, gdyż moja ręka zawiera istotne nadwyżki, których dotąd nie ujawniłem, należą do nich: piąty pik i figury zlokalizowane w twoich kolorach.

We wszystkich sytuacjach, w których **nie musimy licytować a możemy pasować** (bo partner będzie miał jeszcze głos), **każda odzywka jest wskazaniem dodatkowych wartości**, których do tej pory nie zasygnalizowaliśmy.

BILANS

Podczas licytacji powinniśmy dokonać możliwie dokładnego bilansu obu połączonych rąk. Z teorii bowiem i z praktyki wiadomo ile - mniej więcej, przy przeciętnych układach - potrzeba punktów do zrealizowania kontraktu kończącego partię lub robra.

I tak grając w **bez atu** **potrzeba do zdobycia dziewięciu lew 26 PC**, przy czym niezbędne są zatrzymania we wszystkich kolorach

Do wygrania szlemika konieczne jest posiadanie na obu rękach co najmniej 32 PC.

Jeżeli mamy uzgodniony kolor atutowy, w którym razem z partnerem posiadamy nie mniej niż osiem kart, to do skończenia partii lub robra, czyli do zdobycia **dziesięciu lew przy grze w kiery lub w piki, potrzeba około 24 PC**. O ile zaś kolorem atutowym będą trefle lub kara, to musimy wziąć jedenaście lew, na co potrzeba przeciętnie 27 PC.

Należy podkreślić, że w praktyce mogą zdarzyć się - w zależności od układu - odchylenia od wartości przeciętnych, o których mówi bilans statystyczny. W zdecydowanej jednak większości przypadków, jeśli nasze zobowiązania będą zgodne z bilansem rąk, zrealizowanie tego, co zadeklarowaliśmy okaże się możliwe. Dlatego też przestrzegajmy dokładnie limitów otwarć i wejść, aby nasz partner nie został wprowadzony w błąd co do łącznej siły naszych rąk. Niejednokrotnie to on będzie decydował o ostatecznym kontrakcie, w naszym więc interesie leży, aby zobowiązanie było realne, oparte o prawdziwe dane.

NASZ SYSTEM 12-21 PC

Otwarcia:

- 1♣** 1) naturalne 4⁺ bez bocznej piątki siła 12-21 PC
2) **słabe bez atu** **siła 12-14 PC**
3) **silne bez atu** **siła 18-20 PC**
Uwaga: otwarcie 1♣ wyklucza posiadanie innego longera 5⁺ niż treflowy; np. z ręką 6 trefli i 5 kierów otwieramy 1♥;
- 1♦** naturalne 5⁺ - siła 12-21 PC, wyjątkowo na czwórcę w układzie 4441 z singletonem trefli;
- 1♥** naturalne 5⁺ - siła 12-21 PC;
- 1♠** naturalne 5⁺ - siła 12-21 PC;
- 1BA** układ zrównoważony - siła 15-17 PC; (dopuszczalny układ 5332 z kolorem młodszym);
- 2♣** forsing do dogranej – tzw. ACOL (od nazwy angielskiego systemu licytacyjnego, w którym po raz pierwszy takie otwarcie zastosowano);
- 2♦** MULTI (ang. Multicoloured 2♦)
- 1) słabe dwa na jednym sześciokartowym kolorze starszym – siła 6-10 PC;
- 2) układ zrównoważony - siła 24+ PC
- 2♥** dwukolorówka 5+♥, 5+ inny - siła 6-10 PC;
- 2♠** dwukolorówka 5+♠, 5+ młodsi - siła 6-10 PC;
- 2BA** 21-23 PC, układ zrównoważony;
- 3♣/♦/♥/♠** 6/7 kartowy kolor 6-10 PC, blokujące;
- 3BA** na pełnym (z AKD) kolorze młodszym 7⁺, bez bocznych wartości.

OTWARCIE 1BA

Dla początkujących

OTWARCIE 1BA układ zrównoważony siła 15-17 PC
(dopuszcza układ 5332 z młodszym kolorem)

1 BA - ?

- 2♣ - siła 7⁺ PC - pytanie o starsze czwórki;
- 2♦ - transfer siła nieokreślona 5⁺ kierów;
- 2♥ - transfer siła nieokreślona 5⁺ pików;
- 2♠ - 1) inwit (8-9 PC) bez starszych czwórek;
2) transfer na trefle - kolor 6⁺;
- 2BA - transfer na kara - ręka jednokolorowa;
- 3BA - z bilansu.

1BA - **2♣** Stayman – pytanie o starsze czwórki.
?

Uwaga:

- 1) pytanie zadajemy gdy mamy co najmniej jedną starszą czwórkę;
- 2) może być z siłą 0-6 PC, ale w starszych kolorach minimum układ 4-3 i 4+♦ żeby spasować na każdą odpowiedź.

- 2♦ - brak czterech kierów i czterech pików;
- 2♥ - 4 kiery;
- 2♠ - 4 piki, brak 4 kierów;
- 2BA - obie starsze czwórki.

Dalsza licytacja z bilansu z wyjątkiem:

1BA - 2♣

2♥ - ?

- 2♠ - 4 piki; **nie forsuje** - otwierający pasuje z trzema pikami lub mówi 2 BA;

1BA - 2♣

2♦ - ?

- 2♥ - słabe, co najmniej 4-4 w starszych, próba zagrania częściówki ewentualnie na 7 atutach;
- 2BA – inwit;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 5+♣/♦.

1BA - 2♣

2♥ - ?

- 2BA - inwit;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 5+♣/♦;
- 3♥ - inwit;
- 3 BA - do gry.

1BA - 2♣

2♠ - ?

- 2BA – inwit;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 5+♣/♦;
- 3♠ - inwit;
- 3BA - do gry;
- z 4 kierami i 3 pikami i słabą kartą - pas

Transfery 2♦ i 2♥

1BA - 2♦/♥ (5⁺ kierów/pików)

?

Tylko z maksimum siły i dobrym fitem w kolorze wskazanym przez partnera po transferze możemy zalicytować inną odzywkę niż automatyczne 2♥/♠

- 2♥/♠ - automatyczne;
- 2BA - maksimum siły i trzykartowy fit;
- 3♥/♠ - maksimum siły i fit czterokartowy.

1BA - 2♦

2♥ - ?

- 2♠ - 5+♥ i 4♠, forsujące;

- 2BA - inwit, układ zwykle 5332;

- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 4+♣/♦;

- 3♥ - inwit, 6+♥;

- 3BA - propozycja gry (**mamy bilans na końcówkę – decyduj czy 3BA, czy 4 w starszy**);

- 4BA - o asy.

1BA - 2♦

2BA - ?

- 3♣ - naturalne, 4+♣, forsujące do dogranej;

- 3♦ - powtórny transfer;

- 3BA - do gry.

1BA - 2♦

3♥ - ?

- 4♥ - bez nadwyżek;

- 4BA - o asy.

TRANSFERY 2♠ I 2BA

Uwaga: transfer na trefle lub kara dajemy tylko wtedy gdy mamy bardzo słabą rękę z kolorem 6⁺ z siłą 0-7 PC lub szlemikową (siła 13⁺ PC w układzie niezrównoważonym lub siła 15⁺ PC w układzie zrównoważonym); z 5⁺ ♣/♦ w układzie zrównoważonym z siłą 10-15 mówimy 3BA, z 8-9 PC inwit, a do 7 PC PAS.

1BA - 2♠

- 1) transfer na trefle
- 2) inwit do końcówki

1BA - 2 BA

transfer na kara

Uwaga: Odpowiadamy jak na inwit

1BA - 2♠

?

- 3♣ - maksimum siły;

- 2 BA - minimum siły.

1BA - 2♠

2BA - ?

- 3♣ - słaba ręka z treflami - pasuj;
- 3♦/3♥/3♠ 6⁺ trefli - wskazanie singletona; przesądza końcówkę, otwierający ustosunkowuje się do krótkości;
- 3 BA - longer treflowy, brak krótkości. Lekki inwit do szlemika **(bez aspiracji odpowiadający zgłosiłby 3 BA w pierwszym okrażeniu).**

1BA - 2♠/BA

3♣ - ?

- PAS - słaba ręka; podobnie 3♦ po odpowiedzi 2BA;
- 3♦ (po odp. 3♣)/♥/♠ 6⁺ trefli (kar) ,wskazanie krótkości;
- 3 BA - j.w
- 4♣/♦ - uzgodnienie, zaproszenie do szlemika 6⁺ trefli/kar bez krótkości.

1BA - 2BA – transfer na kara. Dalej analogicznie jak po 2♠:

- 3♣ - maksimum siły;
- 2 BA - minimum siły.

1BA - 2BA

3♣?

- 3♦ - słaba ręka/pasuj;
- 3♥/3♠ 6⁺kara - wskazanie singletona; przesądza końcówkę, otwierający ustosunkowuje się do krótkości;
- 3 BA - longer treflowy, brak krótkości. Lekki inwit do szlemika **(bez aspiracji odpowiadający zgłosiłby 3 BA w pierwszym okrażeniu).**

OTWARCIE 1BA - wersja zaawansowana

OTWARCIE 1BA układ zrównoważony siła 15-17 PC
(dopuszcza układ 5332 z młodszym kolorem)

1 BA - ?

- 2♣ - siła 7⁺ PC - pytanie o starsze czwórki;
- 2♦ - transfer siła nieokreślona 5⁺ kierów;
- 2♥ - transfer siła nieokreślona 5⁺ pików;
- 2♠ - 1) inwit bez starszych czwórek;
2) transfer na trefle - kolor 6⁺;
- 2BA - transfer na kara - ręka jednokolorowa;
- 3♣/♦/♥/♠ - konwencja 5431 – krótkość licytowana;
- 3BA - z bilansu
- 4♣/♦ - transfer, 6+♥/♠;
- 4♥/♠ - do gry;
- 4BA - inwit do szlemika, układ zrównoważony bez starszej czwórki, pozytywnie odpowiadamy młodszą czwórką.

1BA - **2♣** Stayman – pytanie o starsze czwórki.

?

Uwaga: pytanie zadajemy gdy mamy co najmniej jedną starszą czwórkę.

- 2♦ - brak czterech kierów i czterech pików;
- 2♥ - 4 kiery ;
- 2♠ - 4 piki, brak 4 kierów;
- 2BA - obie starsze czwórki.

Dalsza licytacja z bilansu z wyjątkiem:

1BA - **2♣** Stayman – pytanie o starsze czwórki.

?

Uwaga: pytanie zadajemy gdy mamy co najmniej jedną starszą czwórkę.

- 2♦ - brak czterech kierów i czterech pików;
- 2♥ - 4 kiery, mogą być 4 piki;
- 2♠ - 4 piki, brak 4 kierów.

Dalsza licytacja z bilansu z wyjątkiem:

1BA - 2♣

2♦ - ?

- 2♥ - słabe, co najmniej 4-4 w starszych, próba zagrania częściówki ewentualnie na 7 atutach;
- 2♠ - forsujące do dogranej, pytanie;
- 2BA – inwit;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 5+♣/♦
- 3♥/♠ - konwencja 5431 – krótkość w kolorze licytowanym, druga starsza czwórka, zwykle 5+ w młodszym, forsujące do dogranej.

1BA - 2♣

2♦ - 2♠ (pytanie, forsujące do końcówki)

?

- 2BA – 4333 z nieznaną czwórką;
- 3♣/♦ - piątka licytowana;
- 3♥/♠ - trójka licytowana, 4-4 w młodszym.

1BA - 2♣

2♥ - ?

- 2♠ - forsujące do dogranej, naturalne;
- 2BA - inwit;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 5+♣/♦;
- 3♥ - inwit;
- 3♠ - splinter;
- 3 BA - do gry;
- 4♣/♦ - splinter.

1BA - 2♣

2♠ - ?

- 2BA – inwit;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 5+♣/♦, nie wyklucza 4 pików;
- 3♥ - szlemikowe uzgodnienie pików;
- 3♠ - inwit;
- 3BA - do gry;
- 4♣/♦/♥ - splinter.

1BA - 2♣
2♠ - 3♣/♦
4♣/♦ - uzgodnienie;

1BA - 2♣
2♠ - 3♣
3♦ - 3♠ - uzgodnienie.

Transfery 2♦ i 2♥

Tylko z maksimum siły i dobrym fitem w kolorze wskazanym przez partnera możemy zalicytować inną odzywkę niż automatyczne 2♥/♠.

1BA - 2♦/♥ (5⁺ kierów/pików)
?

- 2♥/♠ - automatyczne;
- 2BA - maksimum siły i trzykartowy fit;
- 3♣/♦ - góra, fit i kolor licytowany 5+;
- 3♥/♠ - maksimum siły i fit czterokartowy.

1BA - 2♦

2♥ - ?

- 2♠ - 5+♥ i 4♠, forsujące;
- 2BA - inwit, układ zwykle 5332;
- 3♣/3♦ - forsujące do dogranej, 4+♣/♦;
- 3♥ - inwit, 6+♥;
- 3♠ - splinter, 6+♥;
- 3BA - propozycja gry (**mamy bilans – decyduj**);
- 4♣/♦ - splinter, 6+♥;
- 4♥ - lekki inwit szlemikowy, w przeciwnym razie od razu duży transfer 4♣);
- 4BA - o asy.

1BA - 2♦

2BA - ?

- 3♣ - naturalne, 4+♣, forsujące do dogranej;
- 3♦ - powtórny transfer
- 3♠, 4♣/♦ - splinter, krótkość i aspiracje szlemikowe;
- 3BA - do gry.

1BA - 2♦

3♥ - ?

- 3♠, 4♣/♦ - splinter, krótkość i aspiracje szlemikowe;
- 4♥ - bez nadwyżek;
- 4BA - o asy.

TRANSFERY 2♠ I 2BA

Uwaga: transfer na trefle lub kara dajemy tylko wtedy gdy mamy bardzo słabą rękę z kolorem 6⁺ z siłą 0-7 PC lub szlemikową (siłą 13⁺ PC w układzie niezrównoważonym lub siłą 15⁺ PC w układzie zrównoważonym); z 5⁺ ♣/♦ w układzie zrównoważonym z siłą 10-15 mówimy 3BA, a z 7-9 PC PAS.

1BA - 2♠

- 1) transfer na trefle
- 2) inwit do końcówki

1BA - 2BA

transfer na kara

Uwaga: Odpowiadamy jak na inwit

1BA - 2♠

?

- 3♣ - maksimum siły;
- 2BA - minimum siły.

1BA - 2♠

2BA - ?

- 3♣ - słaba ręka/pasuj;
- 3♦/3♥/3♠ 6⁺ trefli - wskazanie singletona; przesądza końcówkę, otwierający ustosunkowuje się do krótkości;
- 3BA - longer treflowy, brak krótkości. Lekki inwit do szlemika (bez aspiracji odpowiadający zgłosiłby 3BA w pierwszym okrążeniu).

1BA - 2♠/BA

3♣ - ?

- PAS - słaba ręka; podobnie 3♦ po odpowiedzi 2BA;
- 3♦ (po odp. 3♣)/♥/♠ 6⁺ trefli (kar), wskazanie krótkości;
- 3BA - j.w
- 4♣/♦ - uzgodnienie, zaproszenie do szlemika 6⁺ trefli/kar bez krótkości.

1BA – 2BA – transfer na kara. Dalej analogicznie jak po 2♠:

- 3♣ - maksimum siły;
- 2 BA - minimum siły.

1BA – 2BA

3♣ - ?

- 3♦ - słaba ręka/pasuj;
- 3♥/3♠ 6⁺kara - wskazanie singletona; przesądza końcówkę, otwierający ustosunkowuje się do krótkości;
- 3 BA - longer treflowy, brak krótkości. Lekki inwit do szlemika (**bez aspiracji odpowiadający zgłosiłby 3 BA w pierwszym okrążeniu**).

OTWARCIE 1♣

- | | |
|--|---------------|
| 1) naturalne 4 ⁺ bez bocznej piątki | siła 12-21 PC |
| 2) słabe bez atu | siła 12-14 PC |
| 3) silne bez atu | siła 18-20 PC |

Najważniejszym zadaniem po otwarciu 1♣ **jest uzgodnienie starszego koloru:**

1. Mając obie starsze czwórki zgłaszamy najpierw **bliższą**;
2. Odpowiedź 1♠ sugeruje **brak 4♥**, dopiero zalicytowanie w następnym okrażeniu kierów mówi o składzie 5+♠ i 4+♥.

1♣ ?

- **1♦** a) negat - siła 0-6 PC, układ dowolny,
b) siła 7-10 PC bez starszej czwórki (ręka nie nadająca się do odpowiedzi 1BA, np. z singletonem);
- **1♥/♠** - 4⁺ kiery/piki - siła 7⁺ PC;
- **1BA** - siła 7-9 PC - bez starszych czwórek;
- **2BA** - siła 10-11 PC - bez starszych czwórek;
- **3BA** - siła 12-15 PC - bez starszych czwórek;
- **2♣*** - 5⁺ trefli - siła 12⁺ PC, **forsuje do dogranej**.

Uwaga: nie jest to naturalne uzgodnienie koloru partnera, który może mieć układ zrównoważony.

*układ 5332 z 5 treflami traktujemy jako zrównoważony i mówimy przeważnie BA na odpowiedniej wysokości

- **2♦/♥/♠** - kolor 5⁺, siła 12⁺ PC, **forsuje do dogranej**, tj. nie można pasować przed zalicytowaniem dogranej, czyli 3BA, 4♥/♠, 5♦/♣;
- **3♣/♦** - kolor 6⁺ -, siła 9-11 PC (zachęcające do 3BA).

1♣ - 1♦

?

- **1♥** 4 kiery siła 12-14PC
- **1♠** 4 piki

Uwaga! W skrajnym przypadku 1♥/♠ może być z 3 kart, kiedy nie mamy starszej czwórki – nie możemy zalicytować 1BA, które po negacie mówi się z siłą 18-20 PC;

- **1BA** układ zrównoważony, siła 18-20 PC
(dalsza licytacja tak jak po otwarciu 1 BA);
- **2♣** 5⁺ trefli bez starszej czwórki siła 12-18 PC;
- **2♦** rewery 5⁺ trefli i 4 kara siła 17⁺ PC;
- **2♥** rewery 5⁺ trefli i 4 kiery siła 17⁺ PC;
- **2♠** rewery 5⁺ trefli i 4 piki siła 17⁺ PC;
- **3♣** 6⁺ trefli bez starszej czwórki siła 19⁺ PC;

1♣ - 1♥

?

- **1♠** = 4 piki, zwykle 12-14 PC, może być z 5♣ w sile 12-16 PC;
- **1BA** = 12-14 PC, układ zrównoważony bez starszej czwórki;
- **2♣** = 12-15 PC, 5+♣ bez starszej czwórki;
- **2♦/♠** = rewery, 16+PC, 5+♣ i czwórka licytowana;
- **2♥** = 4 kiery, 12-14 PC;
- **2BA** = 18-20 PC, układ zrównoważony, forsuje do końcówki;
- **3♣** = 17+PC, 6+ dobrych trefli, forsuje do końcówki;
- **3♥** = nadwyżkowe, 15-16 PC, 4♥ i 5+♣ lub 4441 z 4 kierami.

OTWARCIE 2BA

21-23 PC na składzie zrównoważonym
(dopuszczalna dowolna piątka)

2BA - ?

- 3♣ - pytanie o starsze czwórki;
- 3♦ - transfer na kiery;
- 3♥ - transfer na piki;
- 3♠ - 5-4 na młodszych, intencje szlemikowe;
- 3BA - 5 pików i 4 kiery;
- 4♣ - naturalne, intencje szlemikowe;
- 4♦ - naturalne, intencje szlemikowe;
- 4♥ - do gry;
- 4♠ - do gry;
- 4BA - inwit (pozytywnie odpowiadamy młodszą czwórką).

2BA - 3♣ (pytanie, tzw. Stayman odwrotny, Stayman-Puppett)
?

- 3♦ - mam starszą czwórkę;
- 3♥ - 5 kierów;
- 3♠ - 5 pików;
- 3BA - bez starszych czwórek;

2BA - 3♣

3♦ - ?

- 3♥ - 4 piki;
- 3♠ - 4 kiery;
- 3BA – do gry;
- 4♣ - dwie starsze czwórki, aspiracje szlemikowe;
- 4♦ - dwie starsze czwórki.

2BA - 3♦

?

- 3♥ - z fitem (3-4 kiery);
- 3♠ - 4 piki bez fitu kier;
- 3BA – do gry

Lekcja XIV

1. Otwarcie 2♣ (ACOL)
2. Otwarcia 2♦,♥,♠ (multi i dwukolorówki)
3. Gra praktyczna

STAYMAN

Ćw. 1/XIV Rozd. E	♠ A32 ♥ AKD4 ♦ W863 ♣ W10	<table border="1" style="text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 76 ♥ 862 ♦ KD102 ♣ K765
			N									
W		E										
	S											
♠ D1094 ♥ 103 ♦ A94 ♣ A984	♠ KW85 ♥ W975 ♦ 75 ♣ D32	Rozgrywa N										

Ćw. 2/XIV Rozd. S	♠ 86542 ♥ D10 ♦ 32 ♣ AD102	<table border="1" style="text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ KW3 ♥ A862 ♦ D1054 ♣ 65
			N									
W		E										
	S											
♠ AD10 ♥ K93 ♦ AW96 ♣ K93	♠ 97 ♥ W754 ♦ K87 ♣ W874	Rozgrywa W										

Ćw. 3/XIV Rozd. W	♠ K2 ♥ 64 ♦ K84 ♣ D108432	♠ D763 ♥ K872 ♦ 1032 ♣ 65
	♠ W985 ♥ 1095 ♦ AD76 ♣ K9	
Rozgrywa S	♠ A104 ♥ ADW3 ♦ W95 ♣ AW7	

Ćw. 4/XIV Rozd. N	♠ AW2 ♥ W64 ♦ W863 ♣ K82	♠ D63 ♥ AK52 ♦ AK42 ♣ 105
	♠ 84 ♥ D1097 ♦ 109 ♣ ADW76	
Rozgrywa E	♠ K10975 ♥ 83 ♦ D75 ♣ 943	

TRANSFERY

Ćw. 5/XIV Rozd. W	♠ A42 ♥ K764 ♦ KD3 ♣ K82	♠ 76 ♥ W1092 ♦ A42 ♣ A765
	♠ 109 ♥ A85 ♦ W9876 ♣ DW10	
Rozgrywa N	♠ KDW853 ♥ D3 ♦ 105 ♣ 943	

<p>Ćw. 6/XIV Rozd. N</p>	<p>♠ 9842 ♥ 64 ♦ DW3 ♣ AD82</p>	
<p>♠ 5 ♥ KW10987 ♦ K1064 ♣ 104</p>	<p>N W E S</p>	<p>♠ A763 ♥ AD2 ♦ A972 ♣ K5</p>
<p>Rozgrywa E</p>	<p>♠ KDW10 ♥ 53 ♦ 85 ♣ W9763</p>	

<p>Ćw. 7/XIV Rozd. E</p>	<p>♠ 32 ♥ DW10643 ♦ 53 ♣ 982</p>	
<p>♠ A1096 ♥ A9 ♦ W984 ♣ 1043</p>	<p>N W E S</p>	<p>♠ KD7 ♥ K2 ♦ D1062 ♣ W765</p>
<p>Rozgrywa S</p>	<p>♠ W854 ♥ 875 ♦ AK7 ♣ AKD</p>	

<p>Ćw. 8/XIV Rozd. S</p>	<p>♠ 42 ♥ KDW4 ♦ W10643 ♣ 82</p>	
<p>♠ KD95 ♥ A10 ♦ A98 ♣ A1043</p>	<p>N W E S</p>	<p>♠ W10763 ♥ 52 ♦ 2 ♣ KDW65</p>
<p>Rozgrywa W</p>	<p>♠ A8 ♥ 98763 ♦ KD75 ♣ 97</p>	

OTWARCIE 2♣

Ćw. 9/XIV
Rozd. W

♠ A ♥ AKD532 ♦ AK64 ♣ 109	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 7632 ♥ 1092 ♦ D2 ♣ 7654
N					
W E					
S					

Ćw. 10/XIV
Rozd. E

♠ DW98764 ♥ 102 ♦ 64 ♣ 94	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ AK3 ♥ A2 ♦ AKW2 ♣ AK65
N					
W E					
S					

Ćw. 11/XIV
Rozd. N

♠ ADW ♥ 4 ♦ A3 ♣ AKDW872	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ 985 ♥ KW3 ♦ 10875 ♣ 965
N					
W E					
S					

Ćw. 12/XIV Rozd. S	♠ W102									
	♥ W1064									
	♦ W3									
	♣ 10872									
	<table border="1"><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		W		E		S	
	N									
W		E								
	S									
	♠ AK83									
	♥ AD3									
	♦ AK75									
	♣ AW									

4. Omówienie rozdań
5. Załączniki: Materiały z multi i dwukolorówek.
6. Zadanie domowe: Rozwiązać pojedynki licytacyjne z multi i dwukolorówek.

Materialy do lekcji XIV:

MULTI 2♦

OTWARCIE 2♦ - 6-10 PC, 6 kart w kolorze starszym.

Odpowiedzi:

- 2♥ - słabe, do koloru partnera, lub **SILNE Z KOLOREM KIEROWYM!**
- 2♠ - słabe do pików, **INWITUJĄCE DO KIERÓW** lub **SILNE Z KOLOREM PIKOWYM!**

Wyjaśnienia wymagają warianty silne. Sprawa jest prosta! Z rękami forsującymi do dogranej na kolorze starszym licytujemy PO PROSTU swój kolor. **ŻADNE 2BA!!** Wiem, jaki to stres. A jak partner spasuje?! Jednak na to jest promil szans. A nawet gdyby, to zawsze jest szansa, że przeciwnicy się „obudzą”. Nie przejmowałbym się tym!

2♦ - 2♥

2♠ - ?

- 2BA – forsujące do dogranej na kierach, szlemikowe, opiszę rękę!
- 3♣/♦ - forsujące do dogranej, 5-5, kiery i kolor licytowany;
- 3♥ - sekwencja mocno inwitująca na 6+♥, na pewno krótkość pik;
- 3♠ - końcówka przesądzona. Jak masz cień nadwyżki, to zalicytuj cue-bid. Oczywiście fit pikowy. Ale z fitami w obu starszych można przejść przez 2BA;
- 3BA – pasuj lub przenieś na 4♥.

Z powyższego wynika, że w częściówce można się zatrzymać tylko po 3♥.

UWAGA! WAŻNE! Wcześniej napisałem, że odpowiedź 2♠ jest albo do pasa, albo inwitująca jeśli partner ma kiery. Nic się nie zmienia, tylko **MUSIMY ZAPAMIĘTAĆ**, że przyjęcie inwitu nie może się odbyć poprzez zalicytowanie 4♥! Przyjmijmy, że **JEDYNĄ** odzywką przyjmującą ewentualny inwit, (jeśli 2♠ zalicytowane zostało z tą intencją) jest **2BA**. Zostawiamy partnerowi możliwość sprzedania swojej – silnej – ręki na pikach. Po 2BA zalicytowanie młodszego jest **naturalne i unaturalnia piki a powtórzenie pików jest inwitujące**.

- **2BA- silne (z ręką co najmniej inwitującą), Otwierający licytuje:**
 - 3♣ - dół otwarcia, po którym odpowiadający może zapytać – przez 3♦ o kolor otwierającego. Otwierający licytuje swój kolor w sposób nienaturalny! 3♥ to PIKI, a 3♠ to KIERY! Jest szansa wyhamować w częściówce, nie pytając o kolor otwierającego (3♦ forsuje do dogranej):

2♦ - 2BA
3♣ - 3♥ - „pass or correct” - pasuj z kierami lub popraw na 3♠ z pikami.
- 3♣/♦ - NATURALNE 6+, ZDECYDOWANY FORSING DO DOGRANEJ;
- 3♥ - blokujące, wybierz starszy;
- 3♠ - BLOK DO PIKÓW, FORSING DO DOGRANEJ DO KIERÓW;
- 3BA – WERDYKT;
- 4♣ - żądanie zalicytowania swojego koloru teksasem;
- 4♦ - zalicytuj swój kolor;
- 4♥/♠ - WERDYKT.

2♦ MULTI – TEST LICYTACYJNY

1	♠ A8 ♥ 654 ♦ A10987 ♣ D32		♠ 1075 ♥ AK9832 ♦ 632 ♣ 5	2♦
2	♠ AD9752 ♥ K ♦ 653 ♣ 765	2♦	♠ K3 ♥ A1093 ♦ W42 ♣ AW98	
3	♠ DW74 ♥ D1053 ♦ 5 ♣ 10832		♠ AK6532 ♥ 76 ♦ 832 ♣ 76	2♦
4	♠ 73 ♥ ADW1098 ♦ D32 ♣ 32	2♦	♠ AD65 ♥ K72 ♦ KW3 ♣ K76	
5	♠ AD32 ♥ K86 ♦ AK ♣ A654		♠ K86 ♥ AD10932 ♦ 654 ♣ 3	2♦
6	♠ AW10986 ♥ 65 ♦ W106 ♣ 105	2♦	♠ D32 ♥ DW93 ♦ 87532 ♣ 3	

PORADNIK NAUCZYCIELA BRYDŻA

7	♠ AKD985 ♥ K3 ♦ AK643 ♣ -		♠ W7 ♥ ADW987 ♦ W85 ♣ 52	2♦
8	♠ AK9862 ♥ 654 ♦ W2 ♣ 106	2♦	♠ - ♥ AKD987 ♦ AK974 ♣ K2	
9	♠ AD64 ♥ D95 ♦ A65 ♣ AD6		♠ W109832 ♥ AK6 ♦ 87 ♣ 98	2♦
10	♠ KW10972 ♥ D8 ♦ D3 ♣ 983	2♦	♠ 7 ♥ 5 ♦ W10987654 ♣ AK3	
11	♠ 43 ♥ ADW1093 ♦ KD52 ♣ A		♠ A98765 ♥ K75 ♦ 43 ♣ 987	2♦
12	♠ AKW973 ♥ W5 ♦ 543 ♣ 53	2♦	♠ 86542 ♥ AD3 ♦ AK ♣ A62	
13	♠ W ♥ 9 ♦ AKD9853 ♣ AKW9		♠ AD9862 ♥ D3 ♦ W762 ♣ 3	2♦

PORADNIK NAUCZYCIELA BRYDŻA

14	♠ AKD652 ♥ 982 ♦ 32 ♣ 53	2♦	♠ W ♥ AK1043 ♦ W4 ♣ ADW92	
15	♠ KD2 ♥ AD4 ♦ K76532 ♣ A		♠ AW10973 ♥ 975 ♦ A8 ♣ 74	2♦
16	♠ AKW732 ♥ 532 ♦ 732 ♣ 5	2♦	♠ D65 ♥ AKD6 ♦ AKD ♣ 763	
17	♠ K8 ♥ AD985 ♦ K74 ♣ KW7		♠ A96542 ♥ 104 ♦ D6 ♣ A64	2♦
18	♠ KD5 ♥ W106532 ♦ K102 ♣ 4	2♦	♠ 2 ♥ AD87 ♦ A97 ♣ K9753	

OTWARCIA 2♥/ 2♠ - 6-10 PC, DWUKOLORÓWKI

OTWARCIE 2♥

Siła 6-10 PC, otwarcie dwukolorowe w układzie 5 KIERÓW + 5 KART w dowolnym kolorze - ♣/♦/♠;

OTWARCIE 2♠

Siła 6-10 PC, PIKI i MŁODSZY, otwarcie dwukolorowe w układzie 5 PIKÓW + 5 KART w kolorze młodszym - ♣ lub ♦.

2♥ - ?

- pas - wybór kontraktu;
- 2♠ – „do długości” – pasuj z pikami lub licytuj kolor młodszy jeśli go masz tzw. „pasuj lub popraw”, bez fitu kier, poszukiwanie lepszego koloru, ręka bez szans na końcówkę, do ok. 14PC;
- 2BA - pytanie o kolor drugiego longera – silne, 15+ PC, nie musi być fitu kier;
- 3♣ - naturalne 6+ nie forsuje , bez fitu kier i pik
- 3♦ - INWIT z fitem KIER : ♠ x ♥ Kxxx ♦ Kxxxx ♣ AKx
- 3♥ - BLOK z fitem KIER – do 8 PC : ♠ x ♥ KDxx ♦ Kxxxx ♣ xxx
- 3♠ - INWIT na 7+ PIKACH;
- 3BA - do GRY;
- 4♣ - blokujące, do koloru;
- 4♥ - do GRY, bilans;
- 4♠ - 7+ PIKÓW, werdykt.

2♠ - ?

- pas - wybór kontraktu;
- 2BA - pytanie o kolor drugiego longera – silne, 15+ PC, nie musi być fitu pik;
- 3♣ - do długości – pasuj z treflami lub licytuj kara tzw. „pasuj lub popraw”, z fitami w obu kolorach młodszych;
- 3♦ - inwit albo lepiej na 7+ KIERACH;
- 3♥ - INWIT z fitem PIK;
- 3♠ - BLOK z fitem PIK – do 8 PC;
- 3BA - do GRY;
- 4♣ - blokujące, do koloru;
- 4♥ - 7 + KIERÓW własny kolor, werdykt;
- 4BA - wywołuje kolor MŁODSZY.

Dalsza licytacja w wybranych sekwencjach:

2♥ - 2BA (pytanie)

?

- 3♣/♦ - boczny kolor licytowany;

- 3♥ - boczny kolor pikowy.

2♥ - 2BA

3♥ - ?

- 3♠ - forsuje, silnie uzgadnia piki;

- 4♣/♦ - uzgadnia kiery, z wartości, A lub K.

Inwit: 2♥ - 3♦ bądź 2♠ - 3♥ - przyjmujemy z górą – 9-10 PC i punktami w kolorach longerów, np. z rękami:

♠ x ♥ Kxxxx ♦ ADxxx ♣ xx

♠ Kxxxx ♥ AWxxx ♦ Dx ♣ x

♠ x ♥ KWxxxx ♦ KDxxx ♣ x

DWUKOLORÓWKI – TEST LICYTACYJNY

1	<p>♠ AK84 ♥ 65 ♦ AK2 ♣ KDW9</p>		<p>♠ D10752 ♥ AK983 ♦ 63 ♣ 5</p>	2♥
2	<p>♠ D9752 ♥ AK653 ♦ 65 ♣ 5</p>	2♥	<p>♠ AK86 ♥ DW ♦ DW2 ♣ AKD9</p>	
3	<p>♠ A2 ♥ A432 ♦ K2 ♣ W10983</p>		<p>♠ KW653 ♥ 98 ♦ A9843 ♣ 7</p>	2♠
4	<p>♠ AW1073 ♥ 9 ♦ DW632 ♣ 32</p>	2♠	<p>♠ D ♥ K872 ♦ K984 ♣ K764</p>	
5	<p>♠ AD ♥ K862 ♦ AW32 ♣ KW5</p>		<p>♠ K8632 ♥ AD1093 ♦ 6 ♣ 32</p>	2♥
6	<p>♠ 8 ♥ A6543 ♦ DW1062 ♣ 105</p>	2♥	<p>♠ D432 ♥ D ♦ 8753 ♣ AK32</p>	

PORADNIK NAUCZYCIELA BRYDŻA

7	♠ AK985 ♥ W42 ♦ D10643 ♣ -		♠ DW732 ♥ D3 ♦ W ♣ K10952	2♠
8	♠ K10982 ♥ 65 ♦ 2 ♣ KW1065	2♠	♠ A6543 ♥ 32 ♦ W109876 ♣ -	
9	♠ AK64 ♥ W ♦ AD65 ♣ AD63		♠ W10 ♥ AK632 ♦ 3 ♣ W10982	2♥
10	♠ 3 ♥ AD832 ♦ K9832 ♣ 93	2♥	♠ A98 ♥ K74 ♦ A7 ♣ D8754	
11	♠ 43 ♥ 54 ♦ KD752 ♣ A543		♠ A9876 ♥ W ♦ 43 ♣ KW987	2♠
12	♠ DW973 ♥ 5 ♦ A5432 ♣ 53	2♠	♠ 84 ♥ AK432 ♦ 9 ♣ AD1092	
13	♠ W3 ♥ KDW98 ♦ AD98 ♣ AK		♠ D2 ♥ A7652 ♦ K7652 ♣ 3	2♥

PORADNIK NAUCZYCIELA BRYDŻA

14	♠ - ♥ KW932 ♦ D10932 ♣ W32	2♥	♠ KDW109872 ♥ A7 ♦ A ♣ 98	
15	♠ D2 ♥ AW8 ♦ KW65 ♣ AD43		♠ AW1097 ♥ 97 ♦ A8752 ♣ 7	2♠
16	♠ AK532 ♥ 32 ♦ D8732 ♣ 5	2♠	♠ D6 ♥ AK54 ♦ AK64 ♣ A63	
17	♠ DW3 ♥ 9 ♦ AKD9853 ♣ AK		♠ 6 ♥ KW763 ♦ W2 ♣ DW983	2♥
18	♠ 652 ♥ AK982 ♦ D8732 ♣ -	2♥	♠ AKW9 ♥ DW43 ♦ AW ♣ 874	
19	♠ K2 ♥ A43 ♦ 32 ♣ AKDW54		♠ AW1097 ♥ 75 ♦ D8654 ♣ 7	2♠
20	♠ A10932 ♥ K3 ♦ D10532 ♣ 5	2♠	♠ 6 ♥ ADW8762 ♦ W ♣ AW109	

OTWARCIE 2♣ - ACOL, SZTUCZNY FORSING DO DOGRANEJ

- 1) 22+PC na dowolnym kolorze 5+;
- 2) 8,5 lub więcej lew wygrywających;
- 3) 24+PC w układzie zrównoważonym.

Po otwarciu 2♣ nie można wyhamować przed końcówką.

2♣ - ?

- 2♦ - negat, brak 3 kontroli (A=2 kontrole, K=1);
- 2♥/♠ - pozytywne, kolor 5+ i 3+ kontrole;
- 2BA – pozytywne, 3+ kontroli bez koloru pięciokartowego, nie wyklucza starszej czwórki;
- 3♣/♦ - pozytywne, kolor 6+ i 3+ kontrole.

2♣ - 2♦, co dalej?

?

- 2♥/♠ - 5+♥/♠, układ niezrównoważony;
- 2BA – 24+PC, układ zrównoważony;
- 3♣/♦ - 5+♣/♦, układ niezrównoważony;
- 3♥/♠ - ręce dwukolorowe, co najmniej 5-5, kolor licytowany z młodszym;

2♣ - 2♦

2♥ - ?

- 2♠ - 5+♠;
- 2BA - pytanie, brak fitu kier;
- 3♣/♦ – kolor 6+;

2♣ - 2♦

2♥ - 2BA (pytanie, po 2♠ analogicznie)

?

- 3♣/♦ - 4+♣/♦;
- 3♥ - 4♠;
- 3♠ - 6♥-4♠;
- 3BA - 5♥44 w młodszym.

2♣ - 2♦

2BA - 3♣ (pytanie, puppet Stayman)

?

- 3♥/♠ - licytowana piątka w układzie 5322;
- 3BA – brak starszych czwórek i piątek;
- 3♦ - mam starszą czwórkę, co najmniej jedną.

2♣ - 2♦

2BA - 3♣

3♦ - ?

- 3♥ = 4 piki;

- 3♠ = 4 kiery.

Lekcja XV

- 1. Lekcja XV jest wyjątkowa, najprawdopodobniej nie zdążymy na niej pograć. Z racji ostatnich zajęć podsumowujemy ranking i rozdajemy nagrody**
- 2. Resztę zajęć poświęcamy na zrozumienie wistu odmiennego, zamiast rozgrywania rozdań rozwiązujemy przykłady, wszyscy uczniowie mają własną talię kart.**
3. Wprowadzamy zasady wistu odmiennego jak na materiałach w załączniku, rozpisujemy na tablicy na przykładach, a uczniowie uzupełniają tabelkę. Następnie sprawdzamy razem wszystkie warianty. Uczniowie na trzy cztery podnoszą do góry zaznaczone karty. Poprawiamy błędne odpowiedzi.
4. Następnie rozwiązujemy proste przykłady wistowe w rozdanych wcześniej materiałach. Każdy z zawodników posiada talię kart i na trzy cztery podnosi do góry kartę, jaką wybrał.
5. Załącznik: Wszystko o wiście oraz przykładowe rozdania do wspólnej dyskusji.
6. Na koniec zajęć rozdajemy pełną książeczkę z NASZYM SYSTEMEM, która będzie materiałem dla kolejnych zajęć w grupie zaawansowanej.
7. Zadanie domowe: Nauka nowego systemu.

MATERIAŁY DO LEKCJI XV

Zasady wistu odmiennego

Wist odmienny – kiedyś mówiło się „z figur naturalnie, z błotek odwrotnie” jest najpopularniejszy w Polsce.

Jak wistujemy?

- z sekwensu zawsze wistujemy kartą najstarszą, (wyjątek AK lub tzw. „sekowe” figury)
- z błotek wistujemy kartą drugą od góry,
- z drugiego honoru wistujemy honorem,
- spod trzeciego honoru wistujemy środkową kartą (nawet gdy również jest ona honorem),
- spod czwartej lub dłuższej figury wistujemy czwartą najstarszą kartą (czwarta najlepsza),
- spod czwartej lub dłuższej dziesiątki postępujemy tak, jak przy wiście z błotek, czyli wychodzimy drugą kartą od góry.

Standardowy wist odmienny:

AK	KD	DW	W10	10x	ADW
AKx	KDx	DWx	W10x	109	AD987
AKWx	KDxx	DW109	W1098	109x	9x
AKW10x	KDWx	KD10x	KW109	98x	xx
ADWx	KW10x	KD109x	KW1098	AD10	xxx
AWxx	Kxx	Dxx	Wxx	10xx	xxxx
KWxxx	Kxxx	Dxxx	Wxxx	10xxx	xxxxx
Kxxxxx	Kxxxx	D109x	Wxxxx	10xxxx	xxxxxx

Wyjście	Przeciwno grze w kolor	Przeciwno grze w bez atu
W asa	AK(x...), Ax	Tak samo
W króla	AK, KD(x...), Kx	Tak samo
W damę	KD, DW(x...), Dx, ADW(x)	Tak samo
W waleta	W10(x...), Wx, KW10(x...)	Tak samo
W 10-tkę	10x, 109, H109(x...)	Tak samo
W 9-tkę	109x(x),	Tak samo
W wysoką blotkę	Xxx(x...), Wxxx(x)	Xxx(x...)
W niską blotkę	Hxx(x...), xx	Hxx(x...), Wxxx(x...), xx

ZASADY GRY W OBRONIE I WSPÓŁPRACY WISTUJĄCYCH

- 1. Z SEKWENSU – NAJWYŻSZĄ NA WIŚCIE!** Wychodząc z sekwensu z reguły wistujemy **najwyższą** kartą – wtedy partner wie, że masz przynajmniej kartę bezpośrednio niższą od karty wistu, np. wistując królem – obiecujesz też damę, a często również waleta.
- 2. Z SEKWENSU – NAJNIŻSZĄ, GDY DOKŁADASZ!** Dokładając do karty zagrywanej przez partnera lub przeciwnika z sekwensu – zawsze dokładamy **najniższą** kartę w tym sekwensie. Jednym słowem – mając damę i króla, dokładaj damę! Wtedy partner weźmie pod uwagę, że możesz mieć też króla. Jeśli dołożysz króla – wykluczysz posiadanie damy.
- 3. POMAGAJ PARTNEROWI ZRZUCAJĄC KARTY!** Jeśli partner wistuje w figurę (czyli zapewne z sekwensu):
 - dokładając niską kartę (blotkę) → zachęcamy go do kontynuacji tego koloru (**tw. marka**),
 - dokładając wysoką kartę (blotkę) → zniechęcamy go do koloru wistu, informujemy, że niespecjalnie mu pomożemy i zalecamy zmianę koloru wistu (**tw. demarka**).

4. **NISKĄ SPOD FIGUR, WYSOKĄ Z BLOTEK.** Jak mamy w kolorze figurę, wówczas wistujemy najniższą kartą, a jak same blotki – najwyższą albo (lepiej) drugą od góry,

5. **NIE WISTUJ SPOD ASA!** Na gry kolorowe nie wistujemy w kolory, w których mamy puste asy (czyli nie mamy sekwensu). Chyba, że to kolor licytowany wcześniej przez partnera. Inaczej często się zdarzy, że na naszego asa już nie weźmiemy lewy lub wyrobimy lewy przeciwnikom, a na pewno nie będziemy nim mogli pobić innej figury przeciwnika.

WIST ODMIENNY - PRZYKŁADY				
Przeciwnicy rozgrywają kontrakt 4♥, partner pasował. Wistujesz! W co? Napisz obok numeru rozdania.				
1	2	3	4	5
♠ KW10 ♥ D9 ♦ W10965 ♣ AW6	♠ 65 ♥ D942 ♦ A65 ♣ AW87	♠ KD106 ♥ 765 ♦ W65 ♣ K96	♠ K106 ♥ W765 ♦ W ♣ K9876	♠ K1098 ♥ 76 ♦ W654 ♣ A96

Przeciwnicy rozgrywają kontrakt 4♠, partner licytował trefle. Wistujesz! W co? Napisz obok numeru rozdania.				
1	2	3	4	5
♠ 6543 ♥ D96 ♦ W965 ♣ A6	♠ A65 ♥ D942 ♦ 5 ♣ 98764	♠ K4 ♥ K7653 ♦ W6 ♣ K962	♠ K6 ♥ W7654 ♦ W98 ♣ 985	♠ 432 ♥ A654 ♦ W652 ♣ 96

Przeciwnicy rozgrywają kontrakt 3BA, partner pasował. Wistujesz! W co? Napisz obok numeru rozdania.				
1	2	3	4	5
♠ KW109 ♥ D9 ♦ W965 ♣ A65	♠ 65 ♥ ADW94 ♦ W65 ♣ A87	♠ K106 ♥ 765 ♦ KW654 ♣ 96	♠ 63 ♥ AW765 ♦ KW ♣ 7654	♠ 65 ♥ KD765 ♦ W6 ♣ K962

Przeciwnicy rozgrywają kontrakt 3BA, partner licytował kara Wistujesz! W co? Napisz obok numeru rozdania.				
1	2	3	4	5
♠ W1098 ♥ 98 ♦ AW96 ♣ 765	♠ 654 ♥ AW94 ♦ W65 ♣ 876	♠ K106 ♥ 7652 ♦ KW ♣ 9654	♠ 632 ♥ A765 ♦ 87 ♣ 7654	♠ 6 ♥ KD765 ♦ 1098 ♣ 9632

Zasady wist u przeciwko grze kolorowej

1. Jeżeli partner zalicytował jakiś kolor, to wist w ten kolor jest najczęściej bardzo dobrym wistem. Nie wistuje się raczej w kolor licytowany przez przeciwników.
2. Z koloru zawierającego AKx, AKxx itp. – gramy A! Jeżeli mamy Axx, Axxx, lub Kxx, Kxxx staramy się nie wistować w ten kolor. Czyli lubimy wisty z sekwensu 😊
3. Atrakcyjnym wistem jest wist z singletona, jeżeli mamy w kolorze atutowym niskie blotki do przebijania, gdy partner powtórnie zawistuje w kolor naszego singletona.
4. Z sekwensu dwóch lub więcej kart gramy najwyższą kartą np. KDxx – królem, DW10 – damą, DWxx – damą, W10xxx – waletem.
5. Mając pojedynczą figurę z blotkami, gramy czwartą najlepszą (najwyższą, licząc od góry), choć z reguły lepiej unikać wistów z takich konfiguracji 😊
6. Z dubletona wistujemy kartą niższą, chyba, że jest to honor z blotką (Ax, Kx, Dx, Wx, 10x) – wtedy wistujemy honorem.
7. Jeżeli z licytacji wynika, że rozgrywający będzie przebijać jakiś kolor atutami z „dziadka” powinniśmy rozważyć wist w atuta.
8. Nie wistujemy z koloru KWxx, ADx, jeżeli mamy inną możliwość!!! Są to tak zwane widły, boimy się ich jak ognia i sobie odpuszczamy 😊

Zasady wistu przeciwko grze w BEZ ATU

1. Jeżeli partner zalicytował jakiś kolor, to wist w ten kolor jest najczęściej bardzo dobrym wistem. Nie wistuje się raczej w kolor licytowany przez przeciwników.
2. Wistuje się w swój najdłuższy, czyli najsilniejszy kolor. Długi kolor daje szansę, aby wyrobić w nim lewy na niskie blotki.
3. Z sekwensu trzech kolejnych kart (dotyczy figur!) wistuje się najwyższą z nich.
4. Jeżeli sekwens zawiera lukę np. AKWxx, lub KD10xx to wistujemy najwyższą kartą.
5. Z sekwensu wewnętrznego (np. KW10xx) wistujemy kartą wyższą tego sekwensu (w tym przykładzie – waletem, z kolei z AD-Wxx wistujemy damą)
6. Bez trzykartowego sekwensu gramy czwartą kartą od góry!
7. Z czterech i więcej blotek gramy drugą od góry xxxx
8. Mając trzecią figurę (A, K, lub D) gramy kartą środkową, (Kxx, Dxx) z wyjątkiem specjalnych okoliczności, o których póki co nie musicie wiedzieć 😊.