

PIERWSZY KROK W CHMURY

07.02.2004

By wykonać tytułowy pierwszy krok wystarczy znać hierarchię starszeństwa kart do gry. W prawdzie są różne hierarchie w zależności od tego w jaką grę gramy, ale najczęstsza to as, król, dama, walet, 10-ka, 9-ka i tak aż do karcianego parweniusza 2-ki. Oznacza to, że as bije króla, król damę itd. A wszyscy biją dwójkę, chyba że... 2-ka jest atutem. Bo przy grze w brydża, podobnie jak w tysiąca, zechcyka, wista, kierki i innych obiera się kolor atutowy



(częsta nazwa trumfowy, stąd atuty to trumfy, kozerny – stąd kozery). Obieranie atutów nazywa się licytacją. Ta ostatnia niekoniecznie musi się zakończyć obraniem atutów. Można grać także i w bez atu. Wtedy żaden kolor – choćby nawet czerwony nie jest uprzywilejowany, jak bywało w czasach błędów i wypaczeń nie tylko karcianych.

W trakcie licytacji można posługiwać się zaledwie piętnastoma słowami. Są to nazwy kolorów: pik (♠), kier (♥), karo (♦) i trefl (♣), miano bez atu (BA), siedem liczebników od 1 do 7, oraz słowa pas, kontra (ktr) i rekontra (rktr). Inne sposoby porozumiewania się są zabronione. Przed wojną za ich stosowanie zsyłano do Berezy Kartuskiej położonej o dziwo nie na Kaszubach, a na terenie dzisiejszej Białorusi, w dzisiejszych czasach natomiast w kuluarach rządowych rozważa się zsyłanie łamiących dobre obyczaje w licytacji i nie tylko do Iraku. W krajowym ekwipunku w tym butach, maskach p-gaz i kamizelkach kuloodpornych o wadze transportera opancerzonego.

W licytacji uwzględnia się rangę kolorów i bez atu. Hierarchia tychże jest następująca: bez atu – piki – kier – kara – trefle. Oznacza to, że kolor rangi wyższej można zalicytować na tym samym poziomie wyrażonym liczebnikiem od 1 do 7, natomiast dla przelicytowania koloru wyższej rangi potrzeba wspiąć się przynajmniej o jeden szczebel wyżej. Przykłady:

LEWĄ MARSZ !

Wbrew tytułowi nie chodzi o wiersz Majakowskiego. Lewa to bowiem podstawowa jednostka obliczeniowa brydżowego “urobku”. Liczba lew jest podstawą do obliczenia ostatecznego wyniku rozdania. Lewa nie ma nic wspólnego z pochodnymi (podobnymi) w języku polskim określeniami – lewizna, lewica, lewitacja, lewactwo, lewarek itp. W grach karcianych w Polsce używa się również określeń “wziętka”, “sztych”. W języku angielskim nazywa się trick, co w innym znaczeniu oznacza sztuczkę w rozumieniu prestidigitatorskim. Lewa to pewna liczba kart zagrana w jednej rundzie przez wszystkich uczestniczących graczy, po jednej karcie od każdego. Ponieważ w grze w brydża uczestniczy 4-ch graczy, lewa brydżowa składa się z czterech kart. Zdobywcą – właścicielem lewy staje się ten gracz, który dołożył najstarszą kartę w danej rundzie. W brydża gra się parami więc właścicielem lewy staje się “strona” (oznaczana jako WE lub NS), czyli para graczy, z których jeden dołożył najstarszą kartę. Kolejną lewę inicjuje ręka (gracz), który w poprzedniej lewie dołożył najstarszą kartę. Najstarszą kartą może być karta atutowa, czyli



KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

karta koloru, który został wybrany jako uprzywilejowany. Atutem jednak można “przebić” najstarsze nawet karty innych kolorów wyłącznie wtedy, kiedy nie posiadamy kart w zagrywanym kolorze, obowiązuje bowiem bezwzględna zasada dokładania do koloru. Przykład:



Kolorem atutowym są kiery. Na wyjściu jest gracz W. Jeśli zagra w pika, to ręka N dokładając damę (to się nazywa impas) weźmie lew w tym kolorze i potem może wziąć wszystkie pozostałe jeśli zacznie od zgrania asa kier – atutowego. Jeśli W wyjdzie w atuta to ochroni swoją lewą na króla pik, bo lewą w tym kolorze będzie zmuszony inicjować gracz N, a to pozwala na wzięcie lewy królem pik. I wreszcie jeśli W wyjdzie w karo, to jego partner E przebijie asa karo 2-ką kier (atutową) stając się właścicielem lewy. Kolejne jego zagranie w trefla spowoduje przebicie asa od S 3-ką kier. Ręka N może nadbić asem ale ponownie król pik będzie lewą i słabiutka strona WE weźmie w tej czterokartowej końcówce połowę tych lew, które weźmie naszpikowana wysokimi kartami strona NS. Czyż nie są to wręcz magiczne sztuczki (triki – tricks) ? Dlatego brydż jest taki emocjonujący i warto się nauczyć tej pięknej gry.

METODY OCENY SIŁY RĘKI

Grający w dowolne gry za pomocą kart wiedzą, że karta może być silna i słaba, ładna i brzydka, dobra i zła. Te pozytywne znaczenia odnoszą się do takich rąk (ręka to przydział kart dla jednego gracza), które mają dużo wysokich kart, choć bywają gry, kiedy dobrze jest mieć jak najniższe karty np. w kierki na “nie brać lew” lub w skata, kiedy gra się “ramsze”, “nulowery” lub “rewolucję”



W większości gier wystarcza ocena “na oko” ze względu na mniejszą liczbę kart używanych do gry, lub mniejsze potrzeby szczegółowej oceny posiadanej karty. W brydżu ocena “na oko” jest niewystarczająca. Od początku istnienia tej skomplikowanej partnerskiej gry (bo jednostkę stanowi para graczy, a nie pojedyncza osoba, jak w większości innych gier) pojawiła się potrzeba znalezienia w miarę skutecznej metody oceny posiadanych rąk, ponieważ w grze partnerskiej niemożliwa jest ocena “na oko” obu połączonych rąk, a właśnie wartość dwóch rąk partnerskich stanowi o tym jak wysoko można licytować. Poszukiwanie metod poszło w dwóch kierunkach – metod punktowych i metod lewowych.

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

Powstały różne skale punktowe – Bambergera – as=7, król=5, dama =3 i walet =1; Miliona Worka (choć pierwotnym autorem tej skali był Bryant Mc Campbell, a Work był tym, który to rozpropagował) gdzie as= 4, król = 3, dama = 2 i walet = 1 pkt.; punkty polskie as = 7, król = 4 i dama =3 punkty. Metody lewowe to metoda lew honorowych (LH), ujemnych (LU), wygrywających, przegrywających.

Zainteresowanych odsyłam do publikacji Marka Walczaka w [www. bridgebase.pl](http://www.bridgebase.pl) oraz do Encyklopedii Brydża str. 611, gdzie można zapoznać się z innymi jeszcze metodami punktowymi.

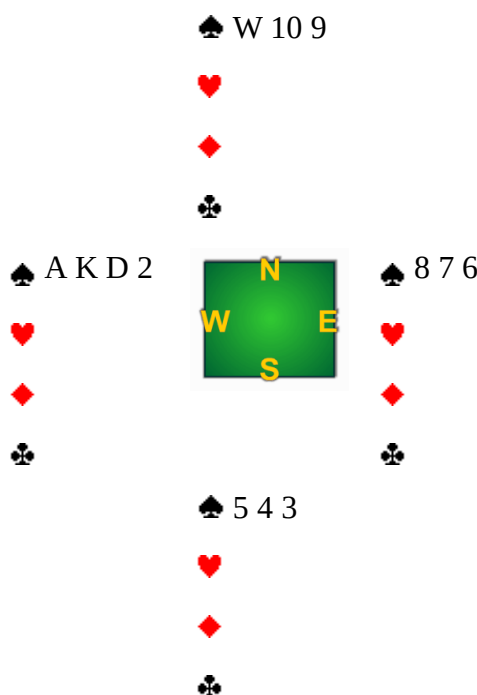
Najlepiej próbę czasu przetrwała skala Miliona. C. Worka i w oparciu o nią będziemy prowadzić naukę bilansowania rąk, podpierając się również innymi dodatkowymi metodami oceny ręki.

Nietrudno zauważyć, że suma punktów w skali Worka wynosi 40. Jeśli jedna strona otrzymałaby wszystkie najwyższe karty – czyli 40 PC (point counts – tak oznacza się w piśmiennictwie brydżowym punkty wynikające z oceny karty), to – statystycznie (bo można ułożyć ręce, gdzie mimo posiadania wszystkich kart do 10-ki włącznie, nie można wziąć wszystkich lew ze względu na brak komunikacji pomiędzy rękami) – ta strona weźmie 13 i tylko 13 lew grając w bez atutu. Kolejny prosty rachunek prowadzi do spostrzeżenia, że na jedną lewę potrzeba statystycznie około 3 punkty w skali M.C.Worka, ponieważ 40:13 » 3. Skala Worka jest jednak tylko metodą pozwalającą na wstępne dokonanie bilansu siły połączonych rąk. Jeśli jedna ręka otrzyma 13 kart w dowolnym kolorze, to partner nie musi posiadać żadnej figury aby wygrać 13 lew w ten kolor. W jednym kolorze jest 10 punktów Worka i te 10 PC gwarantuje wzięcie 13 lew. Wyliczona więc nieco wyżej wartość jednej lewy w tym przypadku spada do 10/13 punktu. Widać więc, że sama skala Worka nie wystarczy do prawidłowej oceny posiadanego potencjału. Wynika to z faktu, że źródłem lew są nie tylko honory (A,K,D,W) lecz także przebitki i fortys.

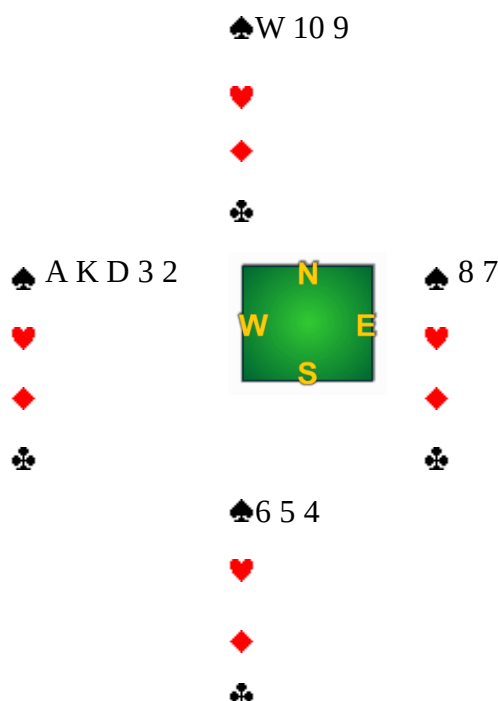
O przebitkach wspomniano w poprzednim odcinku “Lewą marsz”. Fortys natomiast to są niskie karty, pozostałe po zgraniu kart wysokich w danym kolorze.

Przykłady:

1.



2.



Po zgraniu AKD w pierwszym przykładzie małeńka dwójeczka staje się lewą tak samo wartościową jak poprzednie wzięte na wysokie karty. W drugim przypadku po zgraniu AKD lewami stają się 3-ka i 2-ka. To są właśnie fortę.

Nietrudno zauważyć, że fortę można wyrobić dopiero w kolorze czterokartowym lub dłuższym. W obu przedstawionych przykładach wyrobienie fortę jest możliwe przy równym (3-3) podziale pozostałych kart w rękach przeciwnych. Im większa liczba posiadanych łącznie na obu rękach kart w danym kolorze, tym większe prawdopodobieństwo wyrobienia fortę. W podanych przykładach strona WE posiadała łącznie 7 kart w kolorze.

Prawdopodobieństwo równego podziału pozostałych kart u przeciwników wynosi 36%, a więc trochę więcej niż 1/3 przypadków. Jeśli zwiększymy liczbę posiadanych przez WE kart na obu rękach tylko o jedną kartę - do 8 sztuk - prawdopodobieństwo równego podziału (tym razem 3-2) wzrośnie do 68%, a więc prawie dwukrotnie. Ten fakt powoduje, że przy poszukiwaniu uzgodnionego koloru należy wybierać taki, w którym posiadamy co najmniej 8 kart.

PODZIAŁ RĄK ZE WZGLĘDU NA SIŁĘ

Jak wspomniano w jednym z wcześniejszych odcinków w licytacji dysponujemy możliwością użycia zaledwie 15 słów. Przy otwarciu licytacji mamy 35 odzywek (7 szczebli x 5 mian). Jest to mikroskopijna liczba i nie sposób w tych szufladkach zmieścić możliwe układy jakie mogą nam przyjść. A liczba określająca ilość tych przypadków jest astronomiczna i narazie jej nie podam, by nie straszyć przyszłych adeptów brydża. Proszę jednak wierzyć, że za pomocą tych 15 słów można przekazać niewiarygodną liczbę informacji niezbędnych do wylicytowania najlepszego kontraktu.

By ułatwić namierzanie posiadanej przez partnera siły wyrażonej w skali Worka dokonano umownego podziału rąk ze względu na posiadaną siłę. W prawie wszystkich systemach (system licytacyjny to zbiór umownych odzywek i mechanizmów dalszej licytacji)

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

wyróżniono 7 grup, czasami różniących się od siebie minimalnie (np. 8-10 zamiast 7-9, czy 6-9 PC):

- 0 – 6 PC - ręka negatywna, słaba, z która licytujemy tylko jeśli partner nas sforsuje
- 7 – 9 PC – słabe podniesienie (otwarcia partnera)
- 10 – 12 PC – podniesienie inwitujące
- 13 - 15 PC – słabe otwarcie
- 16 - 18 PC - średnie otwarcie
- 19 – 21 PC – silne otwarcie
- 22 + bardzo silne otwarcie, często forsujące do dogranej

Przyjęcie takich parametrów oznacza, że otworzyć licytację można dopiero od 13 punktów (czasami 12, a nawet 11 PC w zależności od pozycji licytacyjnej i tzw. “urody karty – będzie o tym mowa). Ze słabszymi rękami musimy czekać na otwarcie partnera (czasami także przeciwnika – limit punktów potrzebnych do otwarcia, to tak jak otwarcie puli w pokerze - gdzie zazwyczaj trzeba posiadać parę króli).

W trakcie licytacji przynajmniej jeden z partnerów powinien określić siłę swojej ręki poprzez zasygnalizowanie do którego z wymienionych przedziałów jego ręka należy. W dalszej licytacji możliwe jest – jeśli jest przestrzeń licytacyjna i potrzeba – określenie bardziej szczegółowe – czy mamy górę, czy dół przedziału. Wnikliwi zapytają – no dobrze – skoro większość przedziałów zawiera się w dwóch punktach to np. przy 10-12 PC 10, to dół, a 12 to góra. Do czego zaliczyć 11 ?

A tego dowiedzie się po przeczytaniu tematu “uroda karty”, co będzie traktowało o odchyleniach dodatnich i ujemnych posiadanej ręki.

URODA KARTY

03.03.2004

W poprzednich odcinkach omówione były niektóre metody oceny siły ręki ze szczególnym uwzględnieniem panoszącej się niepodzielnie skali Milтона Worka. Wyraźnie podkreślono też, że skala ta pozwala na wstępny bilans połączonych rąk. Podano również podział rąk ze względu na siłę, gdzie oprócz dwóch skrajnych przedziałów wszystkie pozostałe mają jednak rozpiętość dwupunktową, co oznacza różnicę 2/3 lewy w każdym z tych przedziałów i potrzebę dalszego sprawdzenia – partnerze czy masz “górkę”, czy “dół” w ramach wskazanego przedziału. Jednak nie tylko uszczegółowienie liczby posiadanych punktów (do czego przykładowo zaliczyć środkową wartość np. czy 8 PC to “górkę”, czy dół przedziału 7-9 ?) pozwala na precyzyjne ustalenie wysokości kontraktu. Często decyduje o tym tzw. “uroda ręki” (lub uroda karty posiadanej przez jednego/obu graczy). Elementami “urody są:



1. skupienie honorów – as i król w jednym kolorze to pewne dwie lewy (w BA), rozłożone w dwóch kolorach, to już tylko statystyczne 1,5 lewy
2. ulokowanie honorów w długich kolorach, a nie w krótkich np.

(a)

♠ A 9 7 5 3
♥ 8 6

(b)

♠ 9 8 7 5 3
♥ A 8

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

♦ 7

♣ K W 8 6 4

♦ K

♣ W 8 6 4 2

Ręka (a) jest lepsza mimo takiej samej liczby punktów M. Worka niż ręka (b), ponieważ obecność honorów w długich kolorach ułatwia wyrobienie lew w tym kolorze na forty lub przebitki.

3. kondensacja wysokich blotek np.

(a)

♠ A 10 9 8 7

♥ 3 2

♦ 4

♣ K 10 9 8 5

(b)

♠ A 6 5 4 2

♥ 10 9

♦ 10

♣ K 7 5 4 2

Ręka (a) oferuje znacznie łatwiejsze wyrobienie lew na forty niż ręka (b), a także wykorzystanie wysokich blotek jako atutów lepiej wygląda w przypadku ręki (a)

4. ranga kolorów np.

(a)

♠ A 9 7 6 4

♥ K W 9 7 6

♦ 3 2

♣ 4

(b)

♠ 3 2

♥ 4

♦ A 9 7 6 4

♣ K W 9 7 6

Ręka (a) jest lepsza, bo zawiera kolory starsze, które przeciwnik może przelicytować wyłącznie podwyższając szczebel licytacji. Kolorami starszymi natomiast można przelicytować młodsze kolory przeciwnika na tym samym szczeblu. Ponadto osiągnięcie gry kończącej w kolorze starszym (♠/♥) następuje o szczebel niżej (na poziomie 4-ch), niż w kolorze młodszy (♣/♦)

5. Dopasowanie honorów

Figury w kolorach partnera wzmacniają łączny potencjał połączonych rąk w przeciwieństwie do honorów w innych kolorach.

W1 ♠ A 9 7 6

♥ K 3

♦ 9 7 4

♣ 9 8 5 4



E

♠ K W 3 2

♥ D W 10 6 2

♦ K D 4

♣ 7

W2 ♠ 9 7 6 5

♥ 4 3

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

♦ 9 7 4
♣ A D W 9

W powyższym przykładzie grając kontrakt pikowy, więcej lew weźmiemy z kartą W1 (figury w kolorach partnera (E), niż z kartą W2, która ma wszystkie figury poza kolorami E.

6. Wysokość honorów

As to nieco więcej niż 4 PC, a walet nieco mniej niż 1 PC (vide Marek Walczak o licytacji w www.bridgebase.pl). Krótko mówiąc – im wyższe honory tym ładniejsza ręka np.

(a)

♠ A 8 7
♥ K 9 6
♦ A 8 7 5
♣ D 7 6

(b)

♠ K W 7
♥ D W 6
♦ D W 7 5
♣ D W 8

Ręka (a) zawiera ładniejsze honory niż ręka (b)

7. sfitowanie kolorów

Posiadanie fitu (uzupełnienia) w kolorze partnera jest wartością pozytywną, krótkość natomiast negatywną np.

(a)

♠ 7 6 4
♥ 7
♦ A K W 6 3
♣ A 7 6 4

(b)

♠ 7
♥ 7 6 4
♦ A K W 6 3
♣ A 7 6 4

Jeżeli po naszym otwarciu 1♦ partner odpowie 1♥, to w przypadku (b) jest to dobra dla nas wiadomość, bo odpowiedź partnera “zatyka” nam dziurę w kierach, ponadto w kolorze kierowym pojawia się źródło lew na fortę lub przebitki. W przypadku (a) nasz singleton odbiera nadzieję na fortę kierowe, a dziura w pikach niepokoi.

8. ubezpieczenie figur blotkami

Jedynie as nie potrzebuje blotek do towarzystwa żeby wziął lewę (choć przy grach kolorowych nawet ta najwyższa figura wymaga “opieki” w postaci blotek. Nadto singlowy as często powoduje blokadę koloru partnera. Król potrzebuje dla ubezpieczenia jednej blotki, dama dwóch, a walet aż trzech, by miał szansę wzięcia lewy jeśli nie napotka wsparcia w ręce partnera. Wynika z tego, że brak stosownej liczby blotek powinien skłonić nas do

KĄCIK DLA TYCH CO PIERWSZY RAZ

dewaluacji wartości niedostatecznie ubezpieczonego koloru.

9. położenie figur

Figury położone za kolorem przeciwnika mają znacznie większą szansę wzięcia lew niż figury położone pod ręką przeciwnika.

Zainteresowanym gorąco polecam jedną z najlepszych książek o brydżu poruszającą omawianą tematykę "Complete book of hand evaluation" Mike'a Lawrence'a, wydaną również w języku polskim pt. "Plastyczna ocena karty".