

**WIST ODMIENNY**

# Wist z sekwensów

- **A**Kx, A**K**sec
- **K**Dx, K**D**sec, **K**DW
- **D**Wx, **D**W, A**D**Wx,
- **W**10x, **W**10, A**W**10x, K**W**10(x,x)
- A**10**9x, K**10**9x, D**10**9x, **10**9x

# Wist spod figury

**F**x - wist figurą

**10**x - wist 10

**F****x**x - karta środkowa, \* 10**9**x

**F****x****x****x** - czwarta najlepsza

**F****x****x****x**(x..) - czwarta najlepsza

# Wist z blotek

**xx** - blotka niższa,

**xxx** - blotka środkowa, później blotka niższa ,

**xxx** - druga od góry, później wyższa (wskazanie parzystości),

**xxx** - druga od góry, później niższa (wskazanie nieparzystości),

**Zrzutki odwrotne**

## Zrzutka ilościowa

**Dołożenie w danym kolorze kart w kolejności niższa - wyższa**

**- wskazuje na parzystą liczbę kart w tym kolorze,**

**Dołożenie w kolejności wyższa - niższa**

**- wskazuje nieparzystą liczbę kart w kolorze**

## Zrzutka jakościowa

Dołożenie małej karty, lub dołożenie kart w kolejności młodsza – starsza to zrzutka zachęcająca (marka)

Dołożenie dużej karty lub zrzucanie w kolejności starsza – młodsza to zrzutka zniechęcająca (demarka)

# Wist z czwartej najlepszej

Jest to wist w czwartą kartę od góry np.

Fxx**x** - czwarta najlepsza,

Fxx**xx** - czwarta najlepsza

xxx**x** - czwarta najlepsza

xxx**xx** - czwarta najlepsza



## **Wist z czwartej najlepszej**

Partner wistującego po odjęciu od liczby 11 wartości karty w którą nastąpił wist uzyskuje informację o ilości kart starszych od zagranej na pozostałych rękach

# Przykład:

N

E

K932

A1054

**W** wychodzi 7,

Rozgrywający kładzie ze stołu dwójkę. Co robimy?

Liczymy!  $11-7=4$ .

W stole są dwie karty wyższe od siódemki, my mamy dwie w ręce, wobec tego rozgrywający nie ma w ręce karty wyższej od siódemki (partner ma DW87) – możemy spokojnie dołożyć czwórkę i czekać dalej, aby partner podegrał króla.

# Lavinthal prosty

Sygnał wistowy wskazujący partnerowi posiadanie wartości w jednym z dwóch kolorów oprócz koloru pierwszego wistu i koloru atutowego.

## **Zrzucenie wysokiej blotki**

sygnalizuje posiadanie wartości w wyższym z pozostałych dwu kolorów (nie kolor wistu i nie atu)

## **Zrzucenie niskiej blotki**

sygnalizuje posiadanie wartości w niższym z pozostałych dwu kolorów

Sytuacja, w której broniący może skutecznie,  
tj. w sposób zrozumiały dla partnera  
zastosować sygnał Lavinthala nosi nazwę  
pozycja lawintalowa.

**S** otworzył 4♥ i licytacja wygasła. **W** z ręką:

♠A98; ♥32; ♦9876; ♣9876

zaatakował asem pik. Wyłożył się dziadek:

♠KDW

♥65

♦K543

♣K543.

W co zagrać dalej?

Widok dziadka i nasza ręka nie dają żadnych przesłanek do podjęcia prawidłowej decyzji. A jest to typowa **pozycja lavinthalowa** - kontynuacja pików nie ma sensu i zrzutka partnera powinna być sygnałem Lavinthala, wskazującym w który z kolorów, poza pikami i atu, ma zagrać wychodzący. Tak więc, dołożenie wysokiego pika będzie żądaniem zagrania w karo, a niskiego – w trefle.



E z ręką:

♠ 7632; ♥ A4; ♦ ADW; ♣ DW102

powinien dołożyć siódmkę (Lavinthal na kara–  
wyższy z pozostałych kolorów), a z ręką:

♠ 7632; ♥ A4; ♦ DW102; ♣ ADW

– dwójkę – Lavinthal na trefle.

W	N	E	S
1 ♣	pas	1 ♦	1 ♥
ktr.	2 ♥	pas	3 ♥
ktr	pas	3 ♠	pas
4 ♠	pas...		

S z ręką: ♠32; ♥AK1032; ♦DW1062; ♣3  
zaatakował asem kier.

Oto dziadek:

♠AK98; ♥9; ♦A5; ♣AKW1098

Blotka ze stołu, partner dokłada czwórkę.

Wydaje się, że partner chce zagrania w trefle. Ale z dziadka wygląda, że zagranie w trefle nie ma sensu. Zresztą, sytuacja jest niejasna, partner może mieć cztery atuty E może mieć układ 3433(i) – wtedy po kontrze jedyną sensowną odzywką jest 3 ♠, i jego zrzutka musi wskazywać linię obrony – w tej sytuacji czwórka jest po prostu marką, prosi o zagranie w kiery do skrótowi w dziadku. Była to jedyna linia obrony, prowadząca do wpadki. Całość rozdania:

**N**

♠ D W 5 4  
♥ D W 4  
♦ 9 8 7  
♣ 7 6 5

**W**

♠ A K 9 8  
♥ 9  
♦ A 5  
♣ A K W 10 9 8

**E**

♠ 10 7 6  
♥ 8 7 6 5  
♦ K 4 3  
♣ D 4 2

**S**

♠ 3 2  
♥ A K 10 3 2  
♦ D W 10 6 2  
♣ 3

W chwili obecnej panuje tendencja do następującej interpretacji sygnałów w pozycji lavinthalowej, przy grze w kolor i krótkości w stole:

dołożenie kart skrajnych – wysokiej i niskiej jest sygnałem Lavinthala;

dołożenie karty środkowej – prośbą o kontynuację koloru wistu.

Po licytacji:

W      N      E      S

1♠    pas    4♠    pas...

**N** atakuje (odmiennie) królem karo. **E** wykłada dziadka:

♠KD98; ♥KD932; ♦543; ♣2

**S** z ręką:

♠32; ♥A54; ♦108762; ♣DW9

dokłada szóstkę (demarka – do wyjścia z mariasza, jeżeli nie mamy asa ani waleta, to zniechęcamy). Partner powtarza kara asem. Co należy zrzucić teraz?

Partner wskazał na posiadanie asa króla sec w karach i jeżeli zdołamy dać mu przebitkę przed zaatutowaniem przez rozgrywającego, to kontrakt zostanie obłożony. Trzeba wobec tego, aby partner szybko doszedł do nas kierem, a my odwrócimy w karo, kładąc kontrakt bez jednej. Dokładamy więc do asa karo dziesiątkę – lavinthal, wskazujący na dojście wyższym z dwóch (kiery i trefle kolorów). Dla partnera interpretacja tego sygnału nie powinna stanowić trudności.

## Lavinthal powrotny

Sygnał, wskazujący partnerowi kolor dojścia do dającego sygnał, bądź kolor zagrania w następnej lewie. Najczęściej stosuje się go grając do przebitki.

**Zagranie do przebitki niską kartą** wskazuje dojście, bądź szanse na dojście, niższym z pozostałych, (poza atutami i kolorem przebitki) dwóch kolorów, a **wysoką kartą** – w wyższym.



Po licytacji:

W	N	E	S
1♠	pas	2♣	pas
2BA	pas	4♠	pas...

**N** zaatakował ♣9 (wist odmienny). **E** wyłożył dziadka:

♠K32; ♥A2; ♦D32; ♣KW873

Blotka ze stołu. **S** z kartą:

♠87; ♥D32; ♦A98; ♣A1062

bije asem.

Ewidentne, że partner wyszedł z singletona, i jeżeli po przebitce zagra w karo, to po drugiej przebitce treflowej, kontrakt zostanie położony. **S** powinien zagrać do przebitki dwójką trefl (Lavinthal na karo). Gdyby zamiast asa karo miał asa kier, należałoby zagrać dziesiątką trefl – Lavinthal na kiery.

## Lavinthal powrotny może mieć też zastosowanie przy kontraktach bezatutowych

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

**N** z ręką:

♠K9865; ♥543; ♦A654; ♣32

zaatakował ♠6. Oto dziadek:

♠D432; ♥DW92; ♦W9; ♣DW5

blotka ze stołu, 10♠ od rozgrywającego. S bije asem i odwraca 7♠. Od rozgrywającego walet. Bijemy królem i gramy 8♠, wskazując na dojście karami (9♠ wskazywałaby na dojście kierami, a 5♠ – treflami (przy możliwości manewru tylko dwoma kartami, wskazuje się wyższy kolor – niższy kolor)). Rozgrywający bije damę, wyrzucając z ręki kiera. S widzi wszystkie piki, i ma pełny przegląd sytuacji. Teraz następuje zagranie w kiery ze stołu.

S z kartą:

♠ A7; ♥ A873; ♦ 10987; ♣ 943

powinien wskoczyć asem i zagrać w karo. Bez Lavinthala mógłby równie dobrze zagrać w trefla – nie wiadomo, którą młodszą piątkę ma rozgrywający.

# Lavinthal pomocniczy

Sygnal ten stosujemy przy dokładaniu do koloru atutowego. Kolejność dokładania „wyższa – niższa” wskazuje wartości w kolorze starszym z dwóch pozostałych - wyłączając kolor wistu i kolor atutowy, natomiast kolejność odwrotna „niższa – wyższa” jest wskazaniem koloru młodszego z dwu „lavinthalowanych”.

# POTWIERDZENIE WISTU

Potwierdzenie wistu (marka zastępcza) to ustalenie wistowe, polegające na tym, że przeciwko kontraktom bezatutowym, dołożenie karty w pierwszym kolorze zagranym przez rozgrywającego określa stosunek do koloru pierwszego wistu.

Przy rzutkach odwrotnych, **dołożenie niskiej karty (młodsza – starsza ) zachęca** do kontynuacji obrony przez kolor pierwszego wyjścia. **Zniechęca** **zrzucenie starsza – młodsza**, jak przy demarce.

Sygnal ten daje zarówno wychodzący, jak i jego partner.

1. Po licytacji:

W      N      E      S  
                                 1BA

pas    3BA    pas...

jako **W**, z karty:

♠ AW52; ♥ W96; ♦ W1074; ♣ A4

wychodzimy 2♠

Wykłada się dziadek (**N**):

♠ D9; ♥ K43; ♦ A86; ♣ DW1076

Dama ze stołu bierze lewą.



Partner dokłada 8♠ – ilościówka nieparzysta.  
Rozgrywający gra teraz damę ♣. Partner dokłada  
2♣. Na razie puszczaemy, rozgrywający powtarza  
trefle blotką, od partnera 5♣, z ręki król. Bijemy  
asem i co dalej?

Sposób dokładania kart przez partnera zachęca do kontynuacji pików. W połączeniu ze zrzutką ilościową, wskazującą nieparzystą liczbę kart, i brakiem jakiegokolwiek figury pikowej, jedynym powodem do zachęty może być posiadanie przez niego pięciu kart w tym kolorze. Wobec tego należy ściągnąć asa pik, na którego powinien od rozgrywającego spaść król.

2. Po licytacji:

W	N	E	S
			1BA

pas 3BA pas...

partner zaatakował ♠8. Wykłada się dziadek (N):

♠D; ♥32; ♦KW64; ♣KD8732

Oto twoja ręka (E):

♠1062; ♥DW1032; ♦87; ♣A104

dama ze stołu bierze lewę, dokładamy 6♠  
(ilościówka). Rozgrywający gra teraz ze stołu  
blotkę trefl – dokładamy 10♣.

10♣ – walet od rozgrywającego, od partnera 5♣. Teraz rozgrywający gra 6♣, od partnera 9♣, figura z dziadka. Bijemy asem i ze zrzutek partnera (potwierdzenie zainteresowania pikami) wynika, że ma on piki typu AW98x lub KW98x i należy kontynuować obronę przez ten kolor, grając 10♠; gdyby dołożył trefle starsza – młodsza (demarka pikowa), sugerowałoby to, że wist nastąpił z koloru typu 98xxx i wskazywałby, że szansy obłożenia należy szukać w innym kolorze i powinniśmy grać damę kier, na szansę asa u partnera.

# STOSOWANIE POSZCZEGÓLNYCH SYGNAŁÓW

**Sugestie**

## Zrzutki w kolorze, zagrywanym przez partnera

W kolor zagrywany przez partnera, gdy nie musimy kłaść figury, **dajemy zwykle zrzutkę jakościową** – zachęcającą, bądź zniechęcającą. W sytuacji, gdy lewa zostanie zabita na ręce przed nami i nie mamy karty starszej, **użyteczna może być ilościówka**.

## Zrzutki w kolorze zagrywanych przez rozgrywającego

W kolor, zagrywany przez rozgrywającego **zwykle daje się zrzutki ilościowe**. Ułatwiają one przepuszczenie, dają obraz ręki rozgrywającego, dzięki czemu niejednokrotnie wiadomo, co utrzymać w ręce w końcówce. Kolejność kart dokładanych w **kolorze atutowym** powinna być **sygnałem Lavinthala Pomocniczego**. Przy **grach bezatutowych** użyteczne jest ustalenie **Potwierdzeniem Wistu**.

## Zrzutki i wyjścia w atut

Kolejność dokładanych w kolorze atutowym kart powinna być **sygnałem Lavinthala (L. Pomocniczy)**. Dołożenie w kolejności starsza - młodsza wskazuje na wartości w wyższym z pozostałych kolorów, a młodsza starsza – w niższym. Oczywiście do wyboru są trzy z pozostałych kolorów, ale z dziadka, licytacji i własnej ręki można wyciągnąć wnioski, które pozwolą zinterpretować należycie sygnał partnera.



Podobna zasada może być stosowana przy wyjściach w atu – **wyście małą blotką atu sugeruje wartości w kolorze niższym, wysoką – w wyższym.**

Niejednokrotnie w atu też użyteczna będzie ilościówka – np. gdy wyszliśmy w singletona, a rozgrywający gra dwukrotnie atu i drugim utrzymuje się partner – może mieć wątpliwości, czy mamy jeszcze atuta, aby skorzystać z przebitki.

## Zrzutki nie do koloru

Stosujemy *sygnał krakowski*. Polega on na tym, że zrzutka nie do koloru jest dawana z koloru bezwartościowego, a jej wysokość wskazuje na to, w którym z pozostałych dwóch kolorów (poza kolorem do którego zrzucamy, i kolorem który zrzucamy) mamy wartości – wysoka karta wskazuje wartości w wyższym kolorze, niska w niższym.

Przykładowo: **gdy nie mamy kara**, to zrzućenie wysokiego kiera wskazuje wartości pikowe, niskiego kiera – treflowe; wysokiego pika – kierowe, niskiego pika – treflowe; wysokiego trefla – pikowe, niskiego trefla – kierowe; **gdy zrzucamy do pików** – dołożenie wysokiego kiera to wskazanie wartości karowych, niskiego kiera – treflowych; dołożenia wysokiego kara to wskazanie wartości kierowych, a niskiego kara – treflowych; dołożenie wysokiego trefla – to wskazanie wartości kierowych, a niskiego trefla – karowych.

Można też w takiej sytuacji stosować tzw. **markę bezpośrednią** – rzucenie karty danego koloru świadczy o jego jakości, np. przy rzutkach odwrotnych – rzucenie małej karty zachęca do zagrania w kolor rzutki, a dużej – zniechęca. Ten system rzucania wydaje się szczególnie przydatny w sytuacji, gdy wiadomo, że w ręce zrzucającego pozostały karty już tylko w dwóch kolorach.

**Wiele par stosuje także markę bezpośrednią przy obronie przeciwko kontraktom kolorowym, a rzutkę krakowską przy bez at.**

# WYBÓR KOLORU PIERWSZEGO WISTU

## PIERWSZE WYJŚCIE PRZECIWKO KONTRAKTOM W BEZ ATU

Jeżeli kontrakt przeciwników ma pokrycie bilansowe, do jego obłożenia potrzebne są lewe na wyrobione blotki, czyli fort. Dlatego należy dążyć do wyrobienia fort. Celowi temu służy wyrabianie kolorów długich. **Dlatego z reguły na bez atu wistuje się z długiego, najczęściej najdłuższego koloru.**

## WYJŚCIE Z WŁASNEGO KOLORU

W sytuacji, gdy partner nie licytował żadnego koloru, np. po typowej sekwencji 1BA – 3BA, **z reguły należy wybierać wyjście z własnego koloru**. Jeżeli mamy kolor pięciokartowy lub dłuższy i dwa dojścia w bocznych kolorach, szanse na wzięcie lew na forty są duże.

Z ręką:

♠KDWxx ♥Axx ♦xx ♣xxx

wyjscie w piki jest oczywiste.

♠KDWxx ♥AKx ♦xx ♣xxx

najpierw sprawdzamy raz kiera.

♠xxxxx ♥Kxx ♦Ax ♣xxx

też należy wyjść w piki – zastanie u partnera jednej lewy i trzech pików dobrze rokuje wyrobieniu fort.

Natomiast z kartą:

♠xxxxx ♥xxx ♦Ax ♣xxx

♠xxxxx ♥Ax ♦xxx ♣xxx

wzięcie lew na forty pikowe jest b. mało prawdopodobne

Z kartą

♠Axxxx ♥xxx ♦xxx ♣xx

należy jednak wyjść w piki, As pik pozostanie dojściem do 2. fort

Gdy nie mamy koloru pięciokartowego, należy atakować z koloru czterokartowego.

O ile mamy dwie czwórki, należy wychodzić w kolor „bardziej podwiązany”, taki, w którym mniej kart dzieli figurę od najwyższej blotki, np. mając do wyboru **D10xx** i **D8xx** wychodzimy w kolor, w którym mamy **D10xx** – w takim kolorze musimy mniej wybranych kart zastać u partnera, aby wyjście to było skuteczne.

Gdy mamy do wyboru kolor z asem i kolor z damą, należy wyjść spod damy, gdyż po wyrobieniu tu forty, **As** ma szansę być dojściem.



# WYJŚCIE „NA PARTNERA”

Niejednokrotnie nasza ręka nie zawiera longera, dającego szansę wyrobienia, albo zawiera longera w kolorze przeciwnika, albo jest tak słaba, że nie mamy w ogóle szans na wzięcie żadnej lewy. W takich przypadkach należy starać się trafić w kolor partnera. Niejednokrotnie na podstawie analizy licytacji można wyeliminować kolory, w których partner może mieć longera, a niejednokrotnie trzeba trafiać.

# Przykłady:

Po licytacji:

W	N	E	S
---	---	---	---

1♣	pas	1♥	Pas
----	-----	----	-----

1BA	pas	2BA	Pas
-----	-----	-----	-----

3BA	pas...		
-----	--------	--	--

atakujemy z kartą: ♠864 ♥9876 ♦832 ♣A42

Wydaje się, że mamy wybór pomiędzy karami i pikami, ale partner miał szansę wejść 1♠ a nie wszedł, wobec tego, przy posiadanej przez niego sile (z licytacji widać, że ma on 10-12 PC) można z dużą dozą prawdopodobieństwa założyć, że nie ma on pięciu pików. Natomiast wejście na wysokości dwóch (2♣ lub 2♦) mogłoby być zbyt ryzykowne i należy próbować trafiać w longera partnera w kolorze młodszym – w powyższej sekwencji raczej w karach.

Po licytacji 1BA – 3BA,

z kartą typu: ♠Dxxxx ♥xx ♦xxx ♣xxx

Należy wyjść w kiery, gdyż licytacja wyklucza starsze czwórki w dziadku; rozgrywający nie powinien mieć starszej piątki i cztery kiery u partnera są prawie pewne, a piątka prawdopodobna.

**Przy wiście „na partnera” nie należy bać się wistu z drugiej figury, gdyż w przypadku trafienia w piątkę u partnera może on być bardzo skuteczny.**

# WYJŚCIE PASYWNE

W pewnych sytuacjach należy wistować pasywnie, tzn. tak, aby nie stracić lewy w kolorze wyjścia. Należy wtedy wybierać wist z blotek, z konfiguracji maksymalnie zbliżonej do sekwensu.

Gdy po sekwencji inwitującej widzimy z naszych kart, że kluczowe karty dla rozgrywającego są źle położone, a nasza ręka nie zawiera dobrego koloru do wistu, np. po licytacji:

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

z ręką N: ♠xxx ♥ADx ♦D8xx ♣109

należy wyjść w trefle, bo ten wist wygląda najbezpieczniej; wist w karo może łatwo dać rozgrywającemu lewą, a wist w piki rozwiązać palcówkę (w dziadku będzie czwórka pików)



Gdy kolory rozgrywającego się wyraźnie nie dzielą, a agresywnym wistem moglibyśmy stracić lewą, np. po licytacji:

W	N	E	S
1♠	pas	2♥	pas
3♣	pas	3BA	pas...

z ręką S: ♠xx ♥KWxxx ♦Dxx ♣xxx

każdy wist wygląda źle, ale niewątpliwie najgorszy statystycznie jest w kiery, a najlepiej rokuje w trefle bądź w piki.

# **PIERWSZE WYJŚCIE PRZECIWKO GRZE W KOLOR**

# WYJŚCIE DO PRZEBITKI

To próba zrobienia użytku z posiadanych przez stronę broniącą atutów poprzez wzięcie lewy (lew) przez przebicie lew, które w innym razie wzięłyby rozgrywający. Wyjściu takiemu służy najczęściej wyjście z koloru krótkiego – singletona lub dubletona. Wist z singletona to broń obosieczna – o ile nie trafimy u partnera w asa w kolorze singletona, to możemy wykonać impas, którego rozgrywający własnoręcznie nigdy by nie zrobił,

zdradzić rozgrywającemu niekorzystny dla niego podział koloru wyjścia, bądź stracić tempo do wyrobienia lew w innym kolorze. Dlatego decyzja o wyjściu w singla musi być poparta poparta analizą. Oto **kilka przesłanek**:

1. Brak nadziei na obłożenie kontraktu inną drogą – jeżeli przeciwnicy dochodzą swobodnie do końcówki, widać, że kontrakt jest nadwyżkowy, a nasza karta nie rokuje możliwości wzięcia lew inną drogą, należy wychodzić w singletona.

2. Posiadanie kontroli atutowej – zwiększa szanse na przebitkę, gdyż mamy pewność, że rozgrywający nie zdoła na szybko odebrać nam atutów.

### Przeciwwskazania:

1. Brak „wolnych” blotek atutowych, np. wyjście do przebitki przy posiadaniu DWx w atut jest okropnością, gdyż najprawdopodobniej i tak weźmiemy lewą atutową.

2. Posiadanie singletona w kolorze licytowanym przez przeciwników.

Niejednokrotnie wychodzimy, aby dać przebitkę partnerowi – w taki kolor, w którym spodziewamy się u niego krótkości. Takie wyjście może wynikać z analizy licytacji partnera i przeciwników.

Po licytacji:

W	N	E	S
	pas	pas	1♦
1BA <sup>1</sup>	2♥ <sup>2</sup>	3♣ <sup>3</sup>	pas
3BA	4♦	4♠	pas

1)BA 16-18 PC z zatrzymaniem karo; 2)Kier „im dłuższy, tym słabszy”; 3)Trefl inwitujące

w co zaatakujesz z ręki S:

♠A5; ♥K4; ♦A10975; ♣D875

Wydaje się, że partner (słaby – bo chciał bronić 3BA) ma sześć kierów i cztery kara. A przeciwnicy chyba nie mają dziewięciu pików (piątka pików nie powinien mieć ani wchodzący 1BA **W**, ani licytujący inwitujące 3 ♣ E) – czyli partner powinien mieć trzy piki i renons trefl. Wychodzimy więc w trefla.



**N**

♠ 8 7 2  
♥ D 10 9 7 5 3  
♦ 6 4 3 2  
♣ -

**W**

♠ D W 10 3  
♥ A 8 6 2  
♦ K W 8  
♣ A W

**E**

♠ K 9 6 4  
♥ W  
♦ D  
♣ K 10 9 6 4 3 2

**S**

♠ A 5  
♥ K 4  
♦ A 10 9 7 5  
♣ D 8 7 5

Zagranie do renonsu u partnera może także wynikać z przesłanek wistowych - przesłanką może być brak wistu w kolor licytowany przez partnera. **Atakiem do przebitki jest także wist z dubletona.** Jest on mniej ryzykowny, gdyż nie musi naprowadzić rozgrywającego na właściwą linię rozgrywki, gdyż podział koloru 4-2 lub 3-2 jest tym, co rozgrywający powinien zakładać, a nie 5-1 bądź 4-1. Poza tym, przy wyborze wistu należy brać pod uwagę te same czynniki, przemawiające za i przeciw wistem do przebitki, co przy ataku z singletona.

Atak z singletona figury, bądź z drugiej figury jest szczególnie niebezpieczny, bo może rozwiązać problem rozegrania koloru w sposób, którego rozgrywający sam nigdy by nie dokonał.

# WYJŚCIE DO SKRÓTU

Nazywamy atak, mający na celu **uzyskanie przewagi atutowej przez broniącego**.

Można go zastosować, jeżeli wistujący posiada długość atutową (co najmniej 4. karty) z większą ilością blotek, niż ich potrzeba do ochrony posiadanych honorów i boczny kolor, który może służyć do skracania przeciwnika, od razu, bądź po wyrobieniu.

Gra do skrótu jest wskazana przy posiadaniu atutów typu Axxx, Kxxx, Dxxx. Ale przy atutach typu DWxx, czy Wxxx gra na skrót może niejednokrotnie ułatwić rozgrywkę – skracanie rozgrywającego da mu lewe na blotki aty, których by nie wziął ze względu na naszą „zacinkę” atutową.

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

S rozgrywa 4 ♥

S rozgrywa 4 ♥.

Jeżeli W wyjdzie dwa razy w trefle do skrótu, to rozgrywający ściągnie asa i króla aty i po przekonaniu się o złym podziale przejdzie dwukrotnie pikami do stołu i przebije jeszcze dwa trefle, po czym odegra kara, biorąc w sumie 10 lew. Natomiast po normalnym ataku damą pik kontrakt zostanie obłożony.

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

S rozgrywa 4 ♥



S rozgrywa 4 ♥.

Jeżeli W wyjdzie w trefle, i potem obrońcy będą konsekwentnie grali do skrót, rozgrywający jest bez szans. Natomiast po ataku w singletona karo, bądź damą pik, kontrakt, z powodu straty tempa, jest bezproblemowy.

# WYJŚCIE Z SEKWENSU

Należy stawiać go bardzo wysoko. Wpływają na to dwa powody: wyrabiamy w ten sposób lewy szybkie; jest to atak bezpieczny, rzadko prowadzący do straty lewy w kolorze wistu.

Przy wyborze sekwensu do wistu, wyżej należy stawiać wist w sekwens wyższy, np. AKD nad DW10; przy sekwensach jednakowych, należy wychodzić z sekwensu w kolorze krótszym, tu są szanse na wzięcie większej ilości lew, np. z kolorami KDW i KDWxx należy wyjść z KDW.

# WYJŚCIE SPOD FIGURY

Gdy licytacja i posiadana karta dyktują wyjście spod figury, statystycznie sprawdzają się następujące reguły:

**Jeżeli decydujemy się wyjść spod figury, to lepiej wyjść z koloru trzykartowego niż czterokartowego, a z czterokartowego lepiej, niż z pięciokartowego.** Jest to uzasadnione tymi samymi przesłankami, co przy wiście z sekwensu.

Jeżeli decydujemy się na wyjście z koloru 3. kartowego, to raczej należy wyjść spod króla, niż spod damy. Gdy nie trafimy w figurę u partnera, to są szanse, że lewa na króla nie przepadnie, natomiast dama najczęściej będzie stracona; Przy wyjściu z koloru 4. kartowego, mając do wyboru wyjście spod króla i spod damy, należy wychodzić raczej spod damy; w tym wypadku, szansa straty lewy wyjściem spod króla jest spora - istnieje możliwość zastania u któregoś z przeciwników dubletona w kolorze wyjścia.

Wyjście spod waleta jest bardzo **niebezpieczne**.

Pierwszy atak spod asa jest także bardzo **niebezpieczny**, ale przez to, że rozgrywający się go nie spodziewa, może niejednokrotnie być bardzo skuteczny.

Szczególną sytuacją, w której można się pokusić o wyjście spod asa, jest wist w sytuacji, gdy w dziadku wyłoży się bardzo silna ręka zrównowazona, a ręka rozgrywającego jest słaba.

# WYJŚCIE W ATU

Przebitki są dodatkowym źródłem lew dla obrońców, ale i dla rozgrywającego. Obrońcy, grając w atu, mogą utrudnić rozgrywającemu branie lew na przebitki. Dlatego przeciwko kontraktom w kolor, wyjście w atu zawsze powinno być brane pod uwagę. Szczególnie wskazany wist atutowy jest w następujących sytuacjach:

1. Gdy przeciwnicy grają częściówkę z kontrą i przewaga siły jest po naszej stronie – w takiej sytuacji, jeżeli uda się połączyć atuty rozgrywającego i sprowadzić grę do bez atutu, to zaprocentuje nasza przewaga siły – nasze honory będą bez przeszkód brały lewe, a główne źródło lew przeciwnika – przebitki – straci na znaczeniu.

Oto typowy przykład licytacji w której wistuje się w atutu z dowolnej konfiguracji tego koloru:

W	N	E	S
1♠	ktr	rktr	pas
pas	1BA	ktr	2♣
ktr	pas		

Przewaga siły jest po naszej stronie, atuty u przeciwników są podzielone prawdopodobnie 4–3, i **N** może mieć krótkość pik. Należy na pewno łączyć atuty przy każdej sposobności.



2. Gdy rozgrywający wskazał układ dwukolorowy, a szczególnie, gdy odpowiadający wybrał kolor krótszy.

W	N	E	S
1♠	pas	1BA	pas
2♥	pas	3♥	pas
4♥	pas		

W	N	E	S
1♠	pas	1BA	pas
2♣	pas		

W obu powyższych sekwencjach aż się prosi o wyjście w atu, szczególnie, jeżeli wychodzący ma opozycję pikową.

3. Gdy dziadek wykazał preferencję dla gry w kolor, np. po licytacji:

W	N	E	S
1♠	pas	2♠	pas
3BA	pas	4♠	pas

W dziadku można spodziewać się 3–4 atutów i singletona lub dubletona w kolorze bocznym – w takim układzie wist atutowy może być skuteczny.

4. Gdy partner otworzył 1BA – wtedy licytacja przeciwników najczęściej oparta jest na układzie, a nie na honorach i łączenie atutów ograniczy możliwości brania lew.

# PIERWSZE WYJŚCIE NA SZLEMIKA

W przypadku, gdy posiadamy dość oczywisty wist – asa z królem, bądź miasza z waletem, najczęściej nie ma problemu. Problem zaczyna się gdy trzeba „trafić” wist.

Gdy ręce przeciwników są zrównoważone, bez longerów, wskazane jest wybranie wistu bezpiecznego, aby nie „nawinąć się” z lewą.

Warunki takie spełnia wist w kolor, w którym posiadamy sekwens, bądź konfigurację do niego zbliżoną.

Niejednokrotnie skutecznym będzie wist w atu. Wist w atu z czterech blotek, a najczęściej i z trzech, jest najczęściej bezpieczny – u partnera trafia najczęściej w singletona lub dubletona i wyimpasowanie mu figury jest mało prawdopodobne.

Należy jednak pamiętać, że atak z singletona atu grozi wyimpasowaniem partnerowi np. czwartego waleta, bądź trzeciej damy, czego rozgrywający własnymi siłami mógłby nie dokonać.

**Wybór pierwszego wistu przeciwko szlemowi**  
musi być podporządkowany przede wszystkim  
bezpieczeństwu. Oczywiście, jeżeli mamy asa to  
należy spróbować wziąć lewą. Ale jeżeli nie  
mamy asa, to należy wistować pasywnie i czekać  
– niech rozgrywający bierze lewy o własnych  
siłach, a jeżeli będzie musiał coś oddać w  
międzyczasie, to i tak odda.

# Wyjścia atakujące:

	na szlemika w kolor	na szlemika w BA
w singletona	<b>dobry</b>	<b>bardzo zły</b>
w sekwens z trzech honorów	<b>dobry</b>	<b>dobry</b>
w kolor partnera	<b>dobry</b>	<b>dobry</b>
w sekwens z dwóch honorów	niezły	<b>zły</b>
w blotkę spod króla lub damy	niezły	<b>zły</b>
w asa	niezły	<b>bardzo zły</b>
z dubletona	<b>niedobry</b>	<b>niedobry</b>
spod króla w kolor dziadka	niezły	niezły

# Wyjścia bezpieczne:

	na szlemika w kolor	na szlemika w BA
w sekwens z trzech honorów	dobry	dobry
w atu z xxx, 10xx	dobry	
w atu z Wx, 10x, xx	<b>zły</b>	
w atu z singletona	<b>bardzo zły</b>	
w kolor partnera	dobry	dobry
w kolor 6. kartowy z damą lub słabszy	dobry	dobry
w kolor 5. kartowy z waletem lub słabszy	dobry	dobry
w kolor 6. kartowy z 10 lub słabszy	niezły	niezły
w kolor 3. kartowy z 10 lub słabszy	<b>wątpliwy</b>	<b>wątpliwy</b>
w dubletona	niezły	niezły



1. Maksy, WE po.

W	N	E	S
			4♠

pas...

♠8632 ♥AW105 ♦D4 ♣1083

W co wistujesz?

2.Maksy, NS po.

W	N	E	S
			1♥
pas	2♥	ktr.	4♥
pas	pas	ktr.	pas
4♠	pas	pas	5♥
pas	pas	ktr.	pas...

♠D762 ♥4 ♦D98752 ♣52

W co wistujesz?

3.Mecz, obie przed.

W	N	E	S
			1♠
pas	2♠	pas	4♠
pas...			

♠D5 ♥W62 ♦AD53 ♣KW105

W co wistujesz?

#### 4. Mecz, obie przed.

W	N	E	S
			2♥ <sup>1</sup>
pas	2BA	pas	3♦ <sup>2</sup>
pas	4♥	pas	

1) słabe dwa

2) dobry kolor – 2 z 3 najstarszych honorów

♠ W64; ♥ K105; ♦ K32; ♣ A632

W co wistujesz?

5. Mecz, obie przed.

W	N	E	S
	1♣	pas	1♥
1BA	2♥	ktr <sup>1</sup>	pas
2BA	3♥	ktr	pas

1) wywoławcza

♠ 1072; ♥ AW; ♦ AKW8; ♣ KW64

W co wistujesz?

## 6.Mecz, WE po partii.

W	N	E	S
	pas	pas	1♦
ktr	2BA <sup>1</sup>	pas	3♠
pas	4♣	pas	4BA
pas	5♥	pas	6♦
pas			

1) góra pasa z fitem karowym 4+

♠ DW104; ♥ D1053; ♦ 10; ♣ KD93

W co wistujesz?

7.Mecz. Obie po partii.

W	N	E	S
	1♦ <sup>1</sup>	pas	4♥

pas

1) 11-15 PC, naturalne lub przygotowawcze (Precision)

♠ K5; ♥ K72; ♦ D987; ♣ A762

W co wistujesz?

8.Mecz. Obie po.

W	N	E	S
		3♠	4♥
pas	4BA	pas	5♠
pas	6♥	pas	

♠ A1065; ♥ 642; ♦ 107643; ♣ 5

W co wistujesz?



9.Mecz. WE po partii.

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

♠ D752; ♥ AK9; ♦ 8752; ♣ 82

W co wistujesz?

10. Mecz. Obie po.

W      N      E      S

3♥

pas   4♥   ktr   pas

♠ 764; ♥ D5; ♦ 765; ♣ K10876

W co wistujesz?

# PIERWSZY WIST PRZECIWKO KONTRAKTOM KOLOROWYM

W zasadzie należy unikać **pierwszego wistu** w **kolor boczny** z pustego asa (tzn. bez króla). W asa należy wychodzić wtedy, gdy towarzyszy mu król.

Bardzo atrakcyjnym **pierwszym wistem** jest **singleton** w kolorze bocznym.

Warto też wistować w **kolor boczny** z sekwens honorowego -  
- najstarszą kartą z co najmniej dwóch **sąsiadujących** honorów.

Z koloru zawierającego **sekwens wewnętrzny** wistujemy kartą bezpośrednio poniżej luki. Np. z konfiguracji K-W-10 należy wyjść waletem.

Z **dubletona** wychodzimy starszą kartą.

Z koloru nie zawierającego sekwensu **sąsiadujących** honorów, wistujemy najmłodszą z trzech kart bądź czwartą najlepszą z dłuższych konfiguracji.

Jeśli **licytacja** wskazuje, że **rozgrywający** może grać na **obustronne przebitki** lub ma do **przebitcia przegrywające**, warto rozważyć wist **atutowy**.

Ogólnie rzecz biorąc lepiej wistować w kolor **nielicytowany** niż w kolor **zgłoszony** przez przeciwników. Żaden **pierwszy wist** nie może się jednak równać z wyjściem w **kolor partnera**.

# PIERWSZY WIST PRZECIWKO KONTRAKTOM BEZATUTOWYM

Zasadniczo przeciwko **bez atu** należy wistować w swój **najsilniejszy i najdłuższy kolor**.

Za niezwykle pożądaną uchodzi wist z sekwensu co najmniej trzech **sąsiadujących** honorów. Wychodzimy najstarszą kartą z sekwensu.

Z co najmniej 4-kartowego **sekwensu wewnętrznego** wychodzimy kartą bezpośrednio poniżej luki. Np. z konfiguracji K-W-10-9 należy zaatakować waletem.

Ze wszystkich innych kolorów co najmniej 4-kartowych - wistujemy **czwartą najlepszą**.

Z **dubletona** lub trzech blotek - wistujemy najstarszą.

Z koloru 3-kartowego z dwoma **sąsiadującymi** honorami - wistujemy najstarszą.

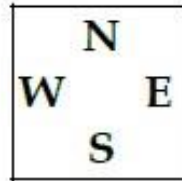
Ze wszystkich pozostałych kolorów 3-kartowych - najmłodsza.

Ogólnie rzecz biorąc, lepiej wistować w kolor **nielicytowany** niż w kolor **zgłoszony** przez przeciwników. Żaden **pierwszy wist** nie może się jednak równać z wyjściem w **kolor partnera**.

Przeciwko **kontraktom 6BA i 7BA** należy szukać wistu jak najbezpieczniejszego. Bezpieczny **pierwszy wist** to taki, który nie grozi oddaniem przeciwnikowi nienależnej mu lewy.

♠ A D  
 ♥ W 7 4 2  
 ♦ D 5  
 ♣ A K D 10 8

♠ 7 6 5 4  
 ♥ 9 8 7 6  
 ♦ A 2  
 ♣ 7 6 5



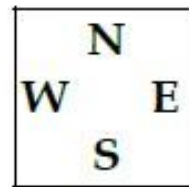
♠ K W 10 2  
 ♥ A 3  
 ♦ K 10 8 7 6  
 ♣ 3 2

♠ 9 8 3  
 ♥ K D 10  
 ♦ W 9 4 3  
 ♣ W 9 4

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

♠ AKW2  
 ♥ K7  
 ♦ D754  
 ♣ D65

♠ 109874  
 ♥ 432  
 ♦ W6  
 ♣ A43



♠ D5  
 ♥ ADW10  
 ♦ 109832  
 ♣ 92

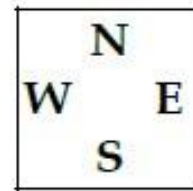
♠ 63  
 ♥ 9865  
 ♦ AK  
 ♣ KW1087

W	N	E	N	S
—	1♦	pas	1♥	2BA
pas	1♠	pas		
pas	3BA	pas...		



♠ 2  
 ♥ W  
 ♦ KDW9852  
 ♣ A654

♠ AKW9  
 ♥ D7654  
 ♦ 1076  
 ♣ 8



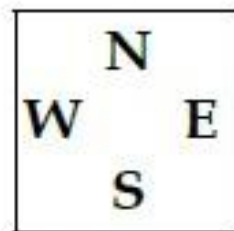
♠ 103  
 ♥ 9832  
 ♦ A43  
 ♣ 10972

♠ D87654  
 ♥ AK10  
 ♦ -  
 ♣ KDW3

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

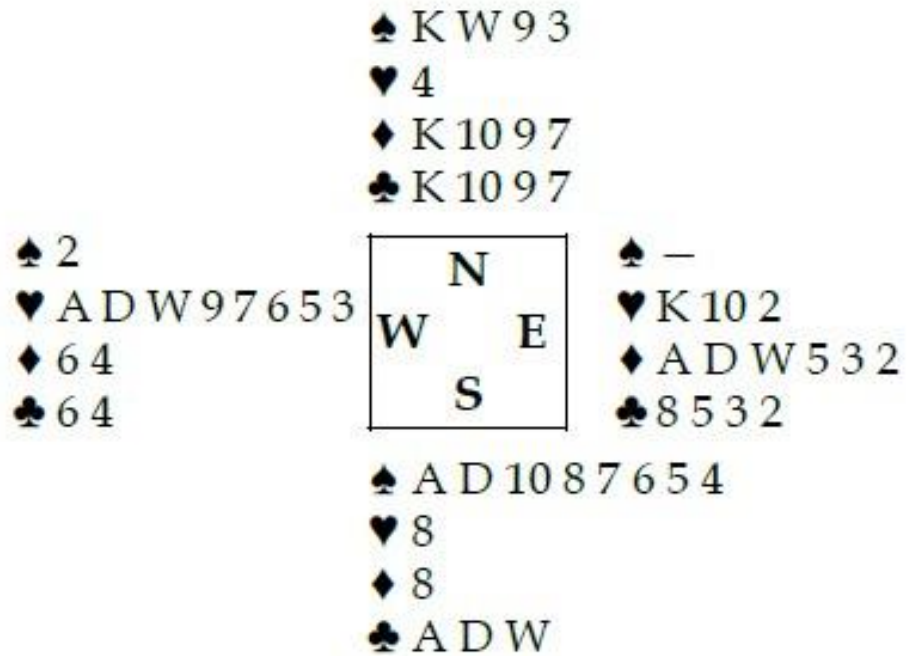
♠ A D 8 7  
♥ K D 8  
♦ W 10 9 8  
♣ D W

♠ 3 2  
♥ 4  
♦ 6 5 4 3 2  
♣ 9 8 7 6 4



♠ 9  
♥ A 10 6 5 3 2  
♦ A 7  
♣ K 5 3 2

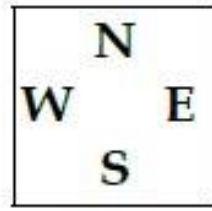
♠ K W 10 6 5 4  
♥ W 9 7  
♦ K D  
♣ A 10



W	N	E	S
—	—	—	1 ♠
4 ♥	4 ♠	5 ♥	6 ♠
pas...			

♠ D 5 4  
 ♥ 8 5 4 3  
 ♦ D 7 6  
 ♣ K D W

♠ A 9 8 6 3  
 ♥ W 7  
 ♦ A 8 2  
 ♣ 7 6 4



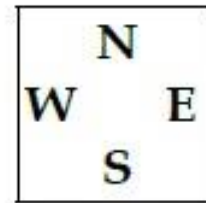
♠ W 10 2  
 ♥ 9  
 ♦ K W 10 3  
 ♣ 10 9 8 5 2

♠ K 7  
 ♥ A K D 10 6 2  
 ♦ 9 5 4  
 ♣ A 3

W	N	E	S
pas	pas	pas	1 ♥
1 ♠	2 ♥	2 ♠	4 ♥
pas...			

♠ 8764  
 ♥ DW32  
 ♦ 762  
 ♣ K3

♠ 3  
 ♥ 54  
 ♦ W109854  
 ♣ W654



♠ AW1092  
 ♥ A6  
 ♦ AD  
 ♣ D1098

♠ KD5  
 ♥ K10987  
 ♦ K3  
 ♣ A72

W		N		E		S
—		pas		1 ♠		2 ♥
pas		pas		3 ♣		pas
pas		3 ♥		pas...		

♠ K D 9  
 ♥ A 5  
 ♦ A 7  
 ♣ 8 7 6 4 3 2

♠ 3 2  
 ♥ D 9 3 2  
 ♦ W 9 5 4 3 2  
 ♣ 5

	N	
W		E
	S	

♠ A 4  
 ♥ 10 8 7 6 4  
 ♦ K 8 6  
 ♣ A 10 9

♠ W 10 8 7 6 5  
 ♥ K W  
 ♦ D 10  
 ♣ K D W

W	N		E	S
—	1 ♣		pas	1 ♠
pas	2 ♠		pas	4 ♠
pas...				

♠ W 10 9 8 7 5  
 ♥ 5  
 ♦ D W 4  
 ♣ D W 5

♠ 6  
 ♥ W 9 7 3  
 ♦ 10 7 3  
 ♣ 7 6 4 3 2

	N	
W		E
	S	

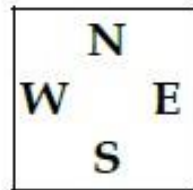
♠ A 4 3 2  
 ♥ 2  
 ♦ A 9 6 2  
 ♣ K 10 9 8

♠ K D  
 ♥ A K D 10 8 6 4  
 ♦ K 8 5  
 ♣ A

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	4 ♥
pas...			

♠ DW73  
 ♥ D95  
 ♦ KD10  
 ♣ K54

♠ 54  
 ♥ 2  
 ♦ 97653  
 ♣ D8763



♠ A82  
 ♥ A108763  
 ♦ 82  
 ♣ W2

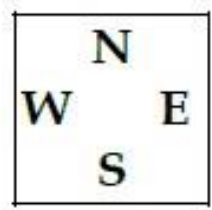
♠ K1096  
 ♥ KW4  
 ♦ AW4  
 ♣ A109

W	N	E	S
—	—	—	1 BA
pas...	2 ♣ 4 ♠		2 ♠



♠ D 6 4  
 ♥ 10 5 4  
 ♦ D 7 5 4 3  
 ♣ A 10 6

♠ A W 10 8 7  
 ♥ 6 3 2  
 ♦ 8  
 ♣ K 9 7 5



♠ 9 5 3 2  
 ♥ K D  
 ♦ A 9 6 2  
 ♣ 8 3

♠ K  
 ♥ A W 9 8 7  
 ♦ K W 10  
 ♣ D W 4 2

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