

Rzecz o lewach

Przyjemnie jest wprawdzie odkrywać wszystko samemu, stopniowo i bez pośpiechu, ale i nie zawadzi wspomóc się odrobiną wiedzy o grze umiejętniej. Po co? Nie tyle po to by grać lepiej, lecz by gra sprawiała większą przyjemność.

Lewy Honorowe

Jeśli dwie karty są tego samego „koloru” (karcianego), to wyższa bije niższą – zatem największą siłę bicia mają karty najwyższe – A K D W 10. Zwane są one Honorami, a lewy przez nie brane Lewami Honorowymi (w skrócie LH).

Jak rozgrywać, aby wziąć jak najwięcej lew na honory?

Rozważmy prosty przykład:

Siedzimy na pozycji Słońce rozgrywając rękami NS.

Na wyjściu jest ręka Nocy (tzn Noc ma teraz zacząć lewę).

(ikсами oznaczyliśmy niskie karty, tzw blotki, które innych raczej nie pobiją)

♠ Kxx Jeśli zagramy Króla, to zawsze jeden z Przeciwników pobije go Asem.

♦ xxx Gramy więc z ręki Nocy blotkę ♦ (blotka = niska karta, jeden z ixów), Eos „dodaje” blotkę ♦, z ręki Słońca „kładziemy” Damę – i bierzemy na nią lewę, bo Wieczór nie ma czym jej pobić (Król ♦ jest u Eos).

Teraz zagrywamy ze swojej ręki blotkę ♠ i – po dodaniu przez Wieczora

♠ xxx ra blotki ♠ – z ręki Nocy zagrywamy Króla; i znowu bierzemy lewę, po-
♦ ADx nieważ Eos nie ma czym pobić Króla (As ♠ jest u Wieczora).

Graliśmy tak, aby tylko jeden z Przeciwników miał możliwość pobicia naszego honoru – nie wychodziliśmy więc honorem (bo wtedy zawsze któryś by go pobił), lecz graliśmy z drugiej ręki blotką – jak mówią brydżyci: graliśmy „do honoru”.

GRAJ DO – to najprostsza i najważniejsza dyrektywa dobrej rozgrywki.

Oczywiście nie daje ona pewności wzięcia lewy, ale szansę zwiększa kolosalnie.

Grając DO bierzemy średnio pół lewy w Pikach oraz 1 i pół w Karach – razem dwie lewy; natomiast wychodząc honorami (Królem od Nocy i Damą od Słońca) wzięlibyśmy zawsze tylko jedną lewę (na Asa ♦). Doszła więc cała lewa (statystyczna).

A oto kilka przykładów:

Noc	♥KDx	♣DWx	Te kolory należy rozegrać przy pomocy dwóch kolejnych zagrań DO – za każdym razem wychodząc z ręki Słońca.
Słońce	♥xxx	♣xxx	

Noc	♥Dxx	♣Kxx	Te również przy pomocy dwóch kolejnych zagrań DO – ale pierwszy raz z ręki S, a drugi z ręki N (lub odwrotnie).
Słońce	♥Wxx	♣Wxx	

Noc	♠Axx	♦Kxx	A to są przypadki szczególne – należy zagrać z ręki S, ale DO BLOTKI u N (chyba że W zagra Króla lub Damę).
Słońce	♠DW10	♦W109	

Graj DO to oczywiście tylko jedno z zaleceń najogólniejszych. Bardziej skonkretyzowanych zaleceń i manewrów jest w brydżu zatrzęsienie. Nie warto o nich gdzieś czytać – najprzyjemniej stopniowo odkrywać je samemu.