

Psychologia

Często można odnieść sukces wczuwając się w sytuację Przeciwnika i zagrywając tak, by wysnuł z tego z tego fałszywe a dogodne nam wnioski. Najczęściej polega to na zagraniu niezgodnym z najprostszymi naturalnymi odruchami:

Wstrzymanie się od pobicia

xxx Rozgrywa Słońce; Wieczór jest Dziadkiem.
Jeśli Wieczór wyjdzie Królem (co oznacza że raczej ma także Damę), to wbrew naturalnemu odruchowi („Brać lewą”) Słońce może Króla „przepuścić”, tzn nie pobić Asem lecz dorzucić blotkę. Wieczór może stąd wysnuć wniosek, że Asa ma Eos i ponownie wyjść w ten kolor, a wówczas Słońce weźmie 2 lewy.



AWx

KD10 Słońce gra z ręki blotkę i z Dziadka dokłada Damę.
Jeśli Eos ją pobije, to Słońce grając po raz drugi z ręki blotkę, zapewne „wstawi” z Dziadka 10 (w nadziei że Walet jest u Wieczora). Zatem Eos nic nie straci, jeśli wstrzyma się z biciem Damy, a być może zyska, bo niewykluczone za drugim zagranie do Dziadka Słońce wstawi Króla.



xxx

Naklonienie do pobicia

Wxxx Słońce gra z Dziadka nie blotkę, lecz Waleta.
Eos bije go odruchowo Damą, co okazuje się fatalne – Słońce przechodzi innym kolorem do Dziadka i gra blotkę do 9. Gdyby Eos nie pobiła Damą, Słońce zagrałby z ręki Asa bądź Króla, bowiem szansa na taki podział jest znacznie mniejsza niż na D10–x czy D–10x.



AK9xxx

Bleffowe ruszenie koloru

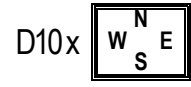
xxx Mając taki kolor zazwyczaj nie gra się go w ogóle, bo przecież niesposób wziąć w nim jakąkolwiek lewą. Jeśli jednak Słońce zagra z Dziadka blotkę do Damy, to Przeciwnicy mogą dojść do wniosku że Słońce ma w nim poważne wartości – i w efekcie porzuciwszy myśl o granie w ten kolor, grać na razie w inne.



Dx

Zrzucenie wyższej karty (zwłaszcza już ujawnionej)

AWx Słońce zagrało z ręki blotkę do Waleta w Dziadku.
Jeśli zagra teraz Asa, to Wieczór powinien do niego dodać Damę – przecież i tak wiadomo że ją ma, i że lewy na nią nie weźmie.
Słońce może wówczas przypuścić, że Wieczór ma tylko Dx i aby wziąć 4 lewy, zagra blotkę do 9 – i Wieczór weźmie lewą na 10.



D10x K9xx

Sklanianie do przepuszczenia

Wxx Jeśli Słońce chce wziąć tutaj lewą szybko (aby Przeciwnicy nie doszli do głosu i nie zagrali tam gdzie będzie to dla Słońca szkodliwe) – powinno wyjść z Dziadka Waletem. Eos może przypuścić, że Słońce ma K10x i doda blotkę (aby Wieczór wziął lewą na Damę). Tymczasem Słońce „wstawi” Króla i przeczuci się na dogodny dla siebie kolor.



Kxx

Tego rodzaju sytuacji jest w brydżu zatrzęsienie, a efekty bywają nieraz wręcz piorunujące. Oczywiście dobry gracz nie zawsze da się nabrać, ale...