

Dwukolorówki po otwarciu przeciwnika 1♣ i 1♦

Ops1	My	Ops2	Partner	
1♣	2♦*	pas	?	*- starsze kolory 5+/5+ mini-maxi

Co znaczy mini-maxi ? Albo w sile 7-11 PC(w niekorzystnych 9-11) lub 16+PC.

Po otwarciu 1♣				
Ops1	My	Ops2	Partner	
1♣	2♦*	pas	?	

pas- mam 6+♦ i słabą rękę z misfitami w starszych (np singiel-singiel)

2♥/♠ -wybór gry NF (pamiętajcie, że czasem uzgodnienie może paść z dubla bo są takie karty)

2BA- dobra ręka, pytanie o skład i siłę, obiecuje minimum duble w starszych kolorach (mieści się też inwit z fitem do starszego koloru)

3♣- 6+♣ GF

3♦- 6+♦ GF

3♥/3♠- taktyczne 4+♥/♠ NF (nie inwit !)

3BA- do gry

4♥/4♠- do gry może być w oparciu o siłę jak i również o układ blokujące/taktyczne(nie występuje pas forsujący po tych zapowiedziach)

Kolejne Dalsze schematy rozwinięte:

Ops1	My	Ops2	Partner
1♣	2♦*	pas	2♥/♠ (wybór gry NF)
pas	?		

Pas- ręka z przedziału 7-11PC

2BA- ręka w sile 18+PC dokładnie 5♥/5♠

3♣- ręka w sile 18+PC dłuższe kiery

3♦- ręka w sile 18+PC dłuższe piki

3♥- 16-18PC 5+♥/5♠ lub 16-18PC 6♥/5+♠ (po 2♠)

3♠(po 2♠)- 16-18PC 5♥/5+♠

4♣/4♦- splintery, bardzo silna ręka, sam mam na końcówkę.

4BA- blackwood na kierach/pikach

5♣/♦- Blackwood wyłączeniowy

Ops1	My	Ops2	Partner
1♣	2♦*	pas	2BA* (pytanie)
pas	?		

3♣- słaba ręka w sile 7-9PC 5-5 (dalej od Partnera 3♥/♠- inwit, z ładnymi kartami i górą można przyjąć)

3♦- słaba ręka w sile 10-11PC skład 5-5(dalej od Partnera 3♥/♠ szlemikowe)

3♥- słaba ręka w sile 7-9 PC 6♥/5♠

3♠- słaba ręka w sile 7-9PC 6♠/5♥

3BA- silna ręka 16+PC minimum skład 5-5

4♣- słaba ręka w sile 10-11 PC minimum skład 6♥/5♠ renons trefl

4♦-słaba ręka w sile 10-11PC minimum skład 6♠/5♥ renons trefl

4♥- słaba ręka w sile 10-11PC minimum skład 6♥/5♠ renons karo

4♠- słaba ręka w sile 10-11 PC minimum skład 6♠/5♥ renons karo

Licytacja dwustronna po otwarciu przeciwnika 1♣

Ops1	My	Ops2	Partner
1♣	2♦*	pas	3♥/♠ (taktyczne 4+♥ lub 4+♠)
X (siła)	?		

Jak tutaj taktycznie regować? Jeśli jesteśmy w korzystnych założeniach możemy przewencyjnie taki blok taktyczny przedłużyć odzywką 4♥ lub 4♠ i to nie oznacza, że mamy silną kartę. Jak zatem możemy sprzedać silną kartę? Jest na to kilka odzywek- XX, 4♣/4♦ (krótkość, silna ręka). Wybór pozostawiam Wam bo każde rozdanie jest inne i musimy umieć sobie wyobrazić co będzie najlepsze. Taka sama analogia występuje po odzywce 2♥/2♠ Partnera i X przeciwnika.

Ops1	My	Ops2	Partner
1♣	2♦*	X(punkty)	?

Pas- mogę grać w ♦ (analogicznie jak po otwarciu multi i X przeciwnika)
XX- wybierz lepszy/dłuższy kolor- równe fity(potem odejście z 2♥/2♠ w 3♣ do gry !)
2♥/2♠- do koloru(może być z dubla jeśli mamy np. Singiel-dubel) NF słaba ręka
3♥/3♠- taktyczne NF 4+♥ lub 4+♠

Inwit z fitem w starszym kolorze możemy sprzedać dając w pierwszym okrażeniu XX i potem po 2♥/2♠ dać 3♥/3♠

WAŻNE:

Występuje jeszcze jedno odstępstwo: kiedy nasz Partner jest po pasie i pada otwarcie 1♣, na 3 rękę w składzie 5-5 stare w założeniach korzystnych możemy wejść 2♦ zupełnie destruktywnie i przeszkadzać przeciwnikom jak się da! To nie jest żaden blef, a taktyczna odzywka mająca na celu utrudnienie życia przeciwnikom.

Po otwarciu 1♦

Ops1	My	Ops2	Partner
1♦	2♦*	pas	?

2♥/♠ -wybór gry NF (pamiętajcie, że czasem uzgodnienie może paść z dubla bo są takie karty)
2BA- dobra ręka, pytanie o skład i siłę, obiecuje minimum duble w starszych kolorach (mieści się też inwit z fitem do starszego koloru)
3♣- 6+♣ GF
3♦- inwit z oboma fitami w starszych kolorach
3♥/3♠- taktyczne 4+♥/♠ NF (nie inwit !)
3BA- do gry
4♥/4♠- do gry może być w oparciu o siłę jak i również o układ blokujące/taktyczne(nie występuje pas forsujący po tych zapowiedziach)

Dalszy Schemat rozwinięty:

Ops1	My	Ops2	Partner
1♦	2♦*	pas	2♥/♠ (wybór gry NF)
pas	?		

Pas- ręka z przedziału 7-11PC
2BA- ręka w sile 18+PC dokładnie 5♥/5♠

3♣- ręka w sile 18+PC dłuższe kiery
 3♦- ręka w sile 18+PC dłuższe piki
 3♥- 16-18PC 5+♥/5♠ lub 16-18PC 6♥/5+♠ (po 2♠)
 3♠(po 2♠)- 16-18PC 5♥/5+♠
 4♣/4♦- splintery, bardzo silna ręka, sam mam na końcówkę.
 4BA- blackwood na kierach/pikach
 5♣/5♦- blackwood wyłączeniowy

Ops1	My	Ops2	Partner
1♦	2♦*	pas	2BA* (pytanie)

3♣- słaba ręka w sile 7-9PC 5-5 (dalej od Partnera 3♥/♠- inwit, z ładnymi kartami i górą można przyjąć)
 3♦- słaba ręka w sile 10-11PC skład 5-5(dalej od Partnera 3♥/♠- szlemikowe)
 3♥- słaba ręka w sile 7-9 PC 6♥/5♠
 3♠- słaba ręka w sile 7-9PC 6♠/5♥
 3BA- silna ręka 16+PC minimum skład 5-5
 4♣- słaba ręka w sile 10-11 PC minimum skład 6♥/5♠ renons trefl
 4♦-słaba ręka w sile 10-11PC minimum skład 6♠/5♥ renons trefl
 4♥- słaba ręka w sile 10-11PC minimum skład 6♥/5♠ renons karo
 4♠- słaba ręka w sile 10-11 PC minimum skład 6♠/5♥ renons karo

Dwustronna licytacja po otwarciu 1♦ przeciwnika

Ops1	My	Ops2	Partner
1♦	2♦*	X(punkty)	?

XX- wybierz lepszy/dłuższy kolor- równe fity(potem odejście z 2♥/ 2♠ w 3♣ do gry !)
 2♥/2♠- do koloru(może być z dubla jeśli mamy np. Singiel-dubel) NF słaba ręka
 3♥/3♠- taktyczne NF 4+♥ lub 4+♠

Inwit z fitem w starszym kolorze możemy sprzedać dając w pierwszym okrażeniu XX i potem po 2♥/2♠ dać 3♥/3♠

Ops1	My	Ops2	Partner
1♦	2♦*	3♦	?

X- sztuczne ! Inwit z oboma fitami w starszych kolorach
 3♥/3♠- do gry (do słabej wersji)
 3BA- do gry
 4♥/4♠- do gry(może być w oparciu o siłę jak i również taktyczne blokujące !)

Ops1	My	Ops2	Partner
1♦	2♦*	2♥/2♠ (GF)	?

X- mam figurę typu AKD nie bój się wistować(nie dajemy X na zasadzie bo mam fit xxx !)
 3♥/3♠- taktyczne przedłużenie bloku NF
 4♥/4♠- blokujące układowe

Sytuacje zarówno po otwarciu przeciwnika 1♣ jak i 1♦ są bardzo podobne zarówno w licytacji jednostronnej jak i dwustronnej.