

WIST

Wist, czyli gra w obronie jest najtrudniejszym elementem gry w brydża.

Potrzeba do niego wiele wyobraźni.

Poza tym, wymagając nie mniejszego zrozumienia między partnerami, niż licytacja, jest trudniejszy do skodyfikowania ze względu na znacznie większą ilość możliwych sytuacji i większy element niepewności. Z tego powodu, położenie nacisku na dopracowanie sygnałów wistowych jest niezbędne, jeżeli chce się myśleć o jakichkolwiek sukcesach.

ALFABET SYGNAŁÓW

Przez alfabet sygnałów rozumie się sposób przekazywania informacji przez obrońców poprzez zagrywanie konkretnych kart, bądź kolejność, w jakich karty są zagrywane, przy wychodzeniu i dokładaniu kart.

Oto uzgodnienia, składające się na alfabet sygnałów:

- sposób wychodzenia z sekwensów honorowych;
- sposób wychodzenia "spod honoru (honorów)";
- sposób wychodzenia z blotek, sygnalizacja ich ilości;
- zrzutki jakościowe – zachęcające i zniechęcające;
- zrzutki ilościowe – przekazywanie informacji o ilości posiadanych kart;
- zrzutki pomocnicze – sygnały Lavinthala, marka zastępcza, i in..

Pewne sygnały wynikają z logiki, są niezależne od przyjętych systemów wistowych – np. bicie na trzeciej ręce najniższą kartą z sekwensu.

WIST ODMIENNY

Wist odmienny, najbardziej chyba w tej chwili popularny w Polsce, to sposób wistowania, polegający na tym, że wist w figurę jest zgodny z zasadami wistu naturalnego, a w blotkę – odwrotnego.

Czyli krótko mówiąc: **"z figur naturalnie, z blotek odwrotnie"**.

Przy wiście odmiennym stosuje się zrzutki odwrotne.

I ilustracja:

AKx, AK, KDx,

KD(w sytuacjach, gdy nie może to zmylić partnera), **KDW,**

DW, DWx,

W10x, W10, KW10(x,x), K109x, D109x, 10x, xx, xx \underline{x} , 109x(x,x), xxx \underline{x} (x,x), Hxx, Hxxx, Hxxx \underline{x} (x,x),