

Poziom I.

1. Graj kiera do 10, a potem do damy. Wygrasz, jeśli któraś z figur będzie w impasie.
2. Masz 12 punktów, niezły skład i pięciokartowy kolor starszy. Otwórz 1 pik.
3. Oczywiście należy kontynuować piki, gdyż to jedyna realna szansa wzięcia pięciu lew. W drugiej lewie zagraj 10, żeby ułatwić życie partnerowi. Weźmie on asem i nawróci. Zagranie damy będzie sugerowało, że partner ma jej nie przejmować.
4. 7 kier. Z grubsza potrzeba podziału trefli 3-2, czyli prawie 70%.
5. Masz 7 gotowych lew. Musisz przedrzeć się przez trefle. Przepuść pika dwa razy, żeby przerwać przeciwnikom komunikację, jeśli jeden z nich ma 5(+) pików, a drugi asa trefl. Jest jeden przypadek, w którym przepuszczenie będzie złe - gdy drugi obrońca ma 109876 w pikach i asa trefl, ale to wielokrotnie mniejsza szansa.
6. Ściągnij najpierw lewy w czarnych kolorach. Do wygrania potrzebujesz podziału 3-3 któregoś z kolorów lub obu długości na jednej ręce. Od czasu do czasu nastąpi ten ostatni przypadek i obrońca nie będzie mógł utrzymać obu czwórek.
7. Co prawda wydaje się niemożliwe, żeby miał dziewięć pełnych kierów, ale w drugiej lewie nie zaszkodzi wyrzucić trefla. I tak trzeba go będzie oddać. Kluczem jest jednak rozegranie pików. Ze względu na otwarcie znacznie rośnie szansa na długość u lewego, gdyż ma on dużo więcej wolnych klatek. Graj więc asa i jeśli obaj dołożą blotki, impasuj.
8. Przypadek autentyczny. Możliwości są tylko dwie. Albo w pierwszej lewie spadła dama, albo z prawej nie dołożył. Tak czy siak impas nie może być przegrywający. Przy stole niestety problem okazał się za trudny.
9. Mimo posiadania tylko dziesięciu punktów, ta karta to prawdziwa petarda. Wystarczy spytać o asy i przy trzech licytujemy szlema, przy dwóch szlemika, a przy jednym niestety 5 pik. Jeśli partner ma zero asów, to zmieniamy partnera.
10. Przy podziale 3-2 nie ma problemu. Istotne jest 4-1 i 5-0. Graj małe spod asa i jeśli dołożą blotkę, kładź 10. Nie ma układu, przy którym oddasz dwie lewy. Jeśli zaś dołożą figurę, to możesz puścić lub wziąć i grać małe do 8 (naturalnie gdy drugi nie dołoży, to bijesz asem i grasz do 10). Obie wersje dają 100%.

Poziom II

1. Odrobinę. Ściągnij po dwa topy w czarnych kolorach i trzy kara, zachowując najstarsze w ręce. Jeśli RHO zaczął ze składem 2632, to wygrasz, nawet jeśli ma oba honory kierowe. Możliwe, że wygrywające jest ściągnięcie większej liczby czarnych lew, ale nie można się o tym bezpiecznie przekonać. Oczywiście gdy okaże się, że w którymś z czarnych kolorów miał singla, to możesz zgrać ten kolor trzeci raz.
2. Pościągaj wszystkie boczne lewy, zanim zabierzesz się za kara. Czasem nic się nie wydarzy - wszyscy dołożą, ale nawet wówczas możesz spróbować porozliczać składy, jeśli wierzysz ilościówkom przeciwników. Czasem o kogoś ujawni się długość w kolorze. Generalnie impasuj damę tam, gdzie spodziewasz się, bądź wiesz o długości karowej. W oryginalnym problemie u jednego z przeciwników ujawniało się 55 w starszych i dubel trefl, więc impas u drugiego robił się pewny.
3. Przeciwnicy wylicytowali krótkość karo u partnera. Trzeba to wykorzystać. Zawistuj w asa karo i daj przebitkę. W drugiej lewie graj 10, żeby pokazać dojsie starszym kolorem, tutaj kierami.
4. Możesz nieco zwiększyć swoje szanse, ściągając dwa atuty, a potem grając trefle. Jeśli przebiją drugiego, to i tak praktycznie nie można było wygrać, a od czasu do czasu posiadacz singla trefl będzie miał dubla kier. Oczywiście, gdy trefle będą 3-2 ściągniesz ostatnie atu.
5. 100%. Atuty, trefle, as karo, as kier i kier.
6. Piki są 5-3. Można więc wyrobić w nich lewę. Zagraj damę i wyrzuć trefla. Trefla przebij kierem wyższym od trójki. Zagraj asa kier. Jeśli się podzielią, to jesteś w domu - kierem do stołu, i wyrzucisz kara na piki. Gdy kiery będą 3-0 pozostaje szansa karowa. Czy grać na impas, czy próbować łapać krótkiego króla tyłem to zależy, między innymi od tego, gdzie był renons kier, ale to już inna historia. Najczęściej taki problem nie wystąpi.
7. 100%. Ściągnij atuty, wyrzuć karo na kiera i oddaj karo.

8. Jedyne na co nie możemy sobie pozwolić, to przebicie figury kier. Zagraj małego kiera w drugiej lewie i możesz pokazać karty.
9. Jest to specyficzna sekwencja. Partner nie ma czterech kierów, gdyż zgłosiłby je po 2 trefl. Nie ma sześciu pików ani pięciu kar, gdyż jest to informacja ważniejsza od fragmentu kierowego i nie mówiłby 3 kier. Ma więc dokładnie skład 5341. Skoro daje cue bid treflowy, to ma w tym kolorze singlowy honor, najprawdopodobniej asa lub króla.
10. Jak rozegrać kolor atutowy? To zależy ile lew możemy w nim oddać. A ile możemy? To zależy. Utrzymaj się damą pik i zrób impas trefl. Jeśli nie wyszedł, potrzebujemy nie oddać kiera, czyli król musi być w impasie, a dziesiątka musi być w dublu, wszystko jedno na której ręce. Jeśli impas wyszedł, kiery można zagrać bezpiecznie, czyli asa i małe do DW - pokrywa to najwięcej układów.

Poziom III

1. Zagraj dwa kara. Jeśli otwierający nie miał czterech, to ma trefle. Możesz śmiało ściągnąć wszystko (jeśli kara nie są 5-0) i zagrać kiera w trzykartowej końcówce. Jeśli otwierający ma 4+ lub renons karo, ściągnij piki, wszystkie młodsze lewy oprócz jednej (której zależy od wariantu), utrzymując się w ręce i tam zostawiając sobie najstarszą kartę w młodszych i próbuj rozliczyć składy. Czasem będziesz mieć 100% wpustkę, w innych przypadkach najczęściej będziesz wiedzieć ile lewy ma kierów i czy grać na złapanie figury tyłem.
2. Cztery kiery, as pik przebitka pik, dwa trefle to razem 8 lew. Potrzeba czterech lew karowych. Jak je wziąć? Zagraj małe karo z obu rąk. Potem już będzie prosto.
3. Masz dużo szans. Najpierw karo do asa i trefl. Powiedzmy, że króla zabili asem i zagrali trefla. Teraz król karo i karo. Jeśli się podzielą i utrzyma się lewy, to koniec, jeśli prawy i zagra pika, bij asem i graj kiera do asa - 2-1 to większa szansa, a czasem spadnie singlowy król. Jeśli cztery kara były z prawej i zagrają ostatnie, wyrzuc pika. Zostanie impas kier. Jeśli z lewej i powiedzmy, że je zagrają, przebij i graj kiera do asa. Nawet jeśli drugi król jest pod impasem, to za chwilę nastąpi wpust kierem.
4. Jedyne szansa to przymus, podwójny lub pojedynczy, zależnie od układu. Przebij czwartego trefla, przebij pika i ściągnij pozostałe atuty, wyrzucając karo i dziesiątkę pik, jeśli wcześniej nie pojawi się dama i walet w tym kolorze. Wygrasz, gdy lewy ma KDW pik, bądź tylko prawy kontroluje kara.
5. Prawy ma wszystkie punkty. Ściągnij wszystko atuty poza jednym i zostaw w stole Asa pik, asa karo i AW5 trefl. Teraz pik do stołu i nie będzie mógł utrzymać Kx karo i KDx trefl. Coś trzeba będzie trafić. Patrz na ilościówki.
6. Zagraj damę pik z ręki. Jeśli wezmą, rozdanie się kończy. Jeśli puszcza przebij trefla, kierem do ręki, as pik i kiery. Potrzebujesz z grubsza dwóch podziałów 3-2, co wygląda na największą w tym rozdaniu szansę.
7. Pierwszego pika weź. Puszczenie może spowodować zmianę na kiera i ogólne problemy komunikacyjne. Zagraj dwa trefle. Jeśli zabiją, puść drugiego pika, a w dalszej fazie impasuj karo. Jeśli puszcza trefla dwa razy, graj karo do asa i karo do waleta. Gdy ten ostatni weźmie, wróć do trefli, jeśli będzie taka potrzeba.
8. Graj waletem trefl. Z rozgrywki widać, że przeciwnik ma w treflach trzeciego asa. Kluczowe jest A109, gdyż w innym przypadku wygrać nie może. Jeśli zagrasz blotką, to nie będzie miał wyjścia, tylko zrobi za chwilę impas. Jeśli zagrasz waletem, będzie musiał trafić. Może pomyśleć, że to z DWx. Ciekawy jest też przypadek W9x, gdy rozgrywający ma A108. Teraz zagranie waletem jest techniczną koniecznością.
9. Jeżeli partner ma w pikach same blotki bądź czwartego asa, nasze zagranie nie ma znaczenia. Kluczowy jest as trzeci (wówczas musimy wziąć cztery piki i lewą bokiem) lub piąty. Co zrobić, żeby partner przejął z trzecim asem, a z piątym puścił, wiedząc, że mamy cztery sztuki? Jeśli zagramy K,D,W pomyśli, że to z trzech, tam samo K,D,10. 10 w drugiej lewie też nie jest całkiem czytelna. Graj w drugiej lewie waleta, a w trzeciej 10. Teraz partner nie może się pomylić.
10. Kontrakt jest pewny, o ile kara nie dzielą się 4-0. Graj karo do waleta. Jeśli przeciwnicy wezmą, rozdanie się kończy. Jeśli walet się utrzyma, karo do króla i trefl do ósemki. Drugim treflem

dojdiesz do dobrych kar. To prawda, że jeśli lewy ma czwartą damę karo, to w niektórych układach przegrasz, gdy można było wygrać, zaczynając od króla, ale to raptem parę %.