

# Kill Club

Wersja pierwsza Kill Club Full v.2

1♣ – ? jak interweniować? Aby utrudnić, jak i maksymalnie szybko ocenić swoje szanse?

---

PAS = brak wejścia lub „kontra objaśniająca”

ctr = „BI”, także 5 młodsza starsza czwórka (z negatem)

1♦ = 5+ kierów (transfer) (dalej Drury)

1♥ = 5+ pików (transfer) (dalej Drury)

1♠ = 4+4+ młodsze (relay, to 2♠)

1BA = klasyczne

2♣ = 5+ trefli (brak 4ST) lub 5♦5♠ w sile otwarcia

2♦ = 5+ kar (brak 4ST) lub 5♣5♥ w sile otwarcia

2♥ = 6+ kierów lub 5♣5♠ w sile otwarcia

2♠ = 6+ pików lub 5♦5♥ w sile otwarcia

2BA = destruktywny blok na młodszym lub konstruktywny na starszym\*

3♣/♦ = konstruktywny blok

3♥/♠ = destruktywny blok

\* konwencja brązowa, tam gdzie nie można tylko destruktywny na treflach lub konstruktywny na starszym

... a co z kolorami starszymi 5-5? kontra BI i dalej 2♠ lub cue-bid gdy jest możliwość

---

Odpowiedzi po Alternatywnych wejściach (polisa dopuszcza, gdyż druga wersja jest silna)

2BA = to pytanie > powtórzenie otwarcia słaby, 3BA dobry kolor, młodszy kolor z dwukolorówki dół, starszy góra

Inne odzywko do koloru (filozofia pasuj gdy masz ten kolor lub popraw gdy go nie masz)

---

## Wersja druga Kill Club Mini

---

PAS = brak wejścia

ktr = „BI” solidne lub kontra objaśniająca

1♦ = naturalne kara

1♥ = 5+ kierów

1♠ = 5+ pików

1BA = klasyczne

2♣ = 5+ trefli (brak 4ST) lub 5♦5♠ w sile otwarcia

2♦ = 6+ kar blok lub 5♣5♥ w sile otwarcia

2♥ = 6+ kierów lub 5♣5♠ w sile otwarcia

2♠ = 6+ pików lub 5♦5♥ w sile otwarcia

2BA = młodsze

---