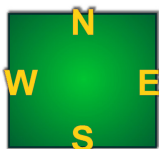


Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

♠ AQ1062	♠ J94	♠ 83
♥ KJ5	♥ Q73	♥ A86
♦ J109	♦ 8643	♦ AKQ75
♣ 86	♣ K42	♣ Q105

	♠ K75	
	♥ 10942	
	♦ 2	
	♣ AJ973	



W	N	E	S
–	pas	1 BA	pas
2 ♥ ¹	pas	2 ♠	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ transfer na piki

Kontrakt 3BA (WE) ma pełne pokrycie bilansowe – składa się na nie 26 PC oraz solidny longer roboczy w karach. Niestety, po naturalnym ataku błotką treflową zostanie on położony, obrońcy zdejmą bowiem pięć lew w tym kolorze. Na WE wychodzi natomiast końcówka pikowa – z teoretycznego punktu widzenia nie jest ona wszakże kontraktem lepszym (bardziej wskazanym do zalicytowania) niż 3BA. Wymaga bowiem podziału atutów 3–3 oraz tego, aby oba brakujące honory pikowe nie znajdowały się w ręce N. Ponadto – aby zrealizować 4♠ po pierwszym wiście w singla karo, trzeba koniecznie wykonać pierwszy impas w kolorze atutowym damą (a nie waletem).

Minimaks teoretyczny: 4♠ (WE), 10 lew; 420 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

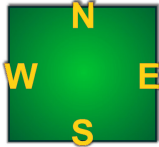
Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

♠ 9876
 ♥ QJ108
 ♦ 108
 ♣ AJ2

♠ 54
 ♥ AK975
 ♦ QJ6
 ♣ 643

♠ AKQJ
 ♥ 2
 ♦ A72
 ♣ Q10985

♠ 1032
 ♥ 643
 ♦ K9543
 ♣ K7



Nasz System:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	pas	1 ♠	pas
1 BA ¹	pas	2 BA	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ ręka graniczna, można też zdecydować się na zgłoszenie z nią *PRO* (patrz niżej)

albo:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	pas	1 ♠	pas
2 ♣ ¹	pas	3 ♦ ²	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ *PRO*

² dokończenie opisu ręki E: 4–1–3–5, 15⁺ PC (jedna z możliwych wersji tej konwencji)

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	pas	1 ♠	pas
1 BA ¹	pas	2 BA	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ jak poprzednio

albo:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	pas	1 ♠	pas
1 BA ¹	pas	2 ♣ ²	pas
3 ♥ ³	pas	3 BA	pas
pas	pas		

¹ uwaga jak poprzednio

² naturalne, 15⁺ PC, forsing na jedno okrażenie

³ nadwyżka, pięć kierów

albo:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	pas	1 ♠	pas
2 ♣ ¹	pas	3 ♦ ²	pas
3 BA	pas	pas	pas

^{1,2} jak w sekwencji według *Naszego Systemu*

I w tym wypadku jest bilans na 3BA (26 PC), choć treflowy longer roboczy ma dużo niższą jakość niż kara w rozdaniu poprzednim. Kontrakt 3BA (W) położy jednak (tylko i wyłącznie) pierwszy wist karowy, a 3BA (E) zostanie przegrane po ataku blotką karową i pierwszym wyjściu w kiery. Gdy jednak po wiście w karo rozgrywający (E) weźmie pierwszą lewą damą na stole i wyjdzie stamtąd w trefla – obrońca N będzie musiał wskoczyć ♣A i kontynuować karem. Tylko taka obrona doprowadzi do położenia gry.

Minimaks teoretyczny: 4 ♣ (WE), 10 lew; **130 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 10 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (WE).

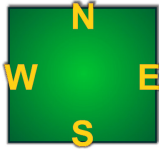
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

	♠ J106	
	♥ KQ9	
	♦ KQ96	
	♣ A86	
♠ Q75		♠ K32
♥ J87		♥ A1054
♦ A1085		♦ 7432
♣ J109		♣ Q4
	♠ A984	
	♥ 632	
	♦ J	
	♣ K7532	

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 BA	pas	pas ¹
pas			

¹ ręka zbyt słaba na zadanie *Staymana*

Na większości stołów licytację rozpocznie i zarazem zakończy otwarcie 1BA gracz N. Po naturalnym ataku białką kier dorobek rozgrywającego powinien zostać ograniczony do siedmiu lew (kierowej, trzech pikowych, karowej oraz dwóch treflowych; broniący są w stanie nie dopuścić do tego, aby przeciwnik zdobył drugą wziętkę karową). Lepszym kontraktem są 2♠ (NS), jego zapowiedzenie będzie jednak bardzo trudne.

Minimaks teoretyczny: 2♠ (NS), 8 lew; 110 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS)

♥ – 7 (NS);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

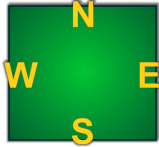
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ QJ92 ♥ 8765 ♦ A84 ♣ 98</p>	<p>♠ A ♥ Q104 ♦ K63 ♣ QJ6432</p> 	<p>♠ 103 ♥ KJ9 ♦ QJ972 ♣ K107</p>
<p>♠ K87654 ♥ A32 ♦ 105 ♣ A5</p>		

Nasz System:

W	N	E	S
pas	1 ♣	pas	1 ♠
pas	2 ♣	pas	2 ♦ ¹
pas	2 ♥ ²	pas	2 ♠
pas	pas	pas	

¹ pytanie: alternatywą jest inwitujący skok na 3♠, piki e-S-a są jednak na taką sekwencję stanowczo za słabe

² minimum, brak trzech pików

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	2 ♣	pas	2 ♠ ¹
pas	3 ♣ ²	pas	pas
pas			

¹ naturalne, nieforsujące (7–11 PC) na co najmniej dobrej piątce

² wyraźny misfit pikowy, sześć trefli, minimum

Obie częściówki w kolory czarne (2♠ i 3♣) powinny zostać łatwo zrealizowane. Teoretycznym minimaksem rozdania jest jednak kontrakt 2BA (NS), lew osiem, a bez pierwszego wistę karowego gracz N zrealizuje nawet 3BA [3BA (S) położy natomiast zarówno atak karowy, jak i pierwsze wyjście w kiery].

Minimaks teoretyczny: 2 BA (NS), 8 lew; **120 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 9 (NS);
- ♦ – 6 (NS, WE);
- ♥ – 7 (NS);
- ♠ – 8 (NS);
- BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ AK42 ♥ K62 ♦ 1096 ♣ QJ6</p>	<p>♠ 963 ♥ Q7 ♦ AQ52 ♣ K1083</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">W E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">S</p> </div>	<p>♠ 87 ♥ J853 ♦ K84 ♣ A754</p>
<p>♠ QJ105 ♥ A1094 ♦ J73 ♣ 92</p>		

W	N	E	S
–	pas ¹	pas	pas
1 ♣	pas	1 ♥	pas
1 ♠	pas	1 BA	pas
pas	pas		

¹ tylko 11 PC (z drugą damą) w składzie zrównoważonym, a więc karta zbyt słaba na pierwszorzęczne otwarcie; mimo to wielu graczy N zdecyduje się na rozpoczęcie licytacji, podobnie zresztą otwierano na ostatnich *Drużynowych Mistrzostwach Europy w Malmo*

Tak potoczy się licytacja na ogromnej większości stołów. Kontrakt 1BA (WE) powinien zakończyć się wpadką bez jednej, teoretycznie rzecz biorąc – do zrealizowania takiej gry jest bowiem upoważniona strona NS. Gracz E weźmie najprawdopodobniej dwa piki, kiera, karo oraz dwa trefle. Wpadka bez jednej, za 50, będzie jednak w turnieju na maksy wysoce opłacalną obroną wykładanego kontraktu 1BA przeciwników (za 90).

Minimaks teoretyczny: 1 BA (NS), 7 lew; **90 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

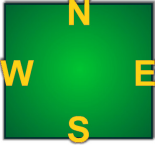
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

	♠ 95	
	♥ AKQ9543	
	♦ K	
	♣ Q83	
♠ QJ10873		♠ 2
♥ 7		♥ 1062
♦ A1096		♦ Q87432
♣ 104		♣ J76
	♠ AK64	
	♥ J8	
	♦ J5	
	♣ AK952	

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♣
2 ♠	3 ♥ ¹	pas	3 ♠ ²
pas	5 ♥ ³	pas	6 ♥ ⁴
pas	pas	pas	

¹ forsing

² kolor przeciwnika; ręka zbyt silna na zgłoszenie z nią 3BA

³ samodzielny kolor kierowy, inwit szlemikowy

⁴ przyjęcie ze względu na znakomite kontrole

To tylko jedna z dróg wiodących do znakomitego, wykładanego szlemika w kiery (na NS wychodzi też 6♣). Po delikatnej zachęcie ze strony partnera (3♠) N powinien inwitująco wyjść z licytacją powyżej szczebla dogranej, a S – ze swoimi znakomitymi kontrolami – zaproszenie to przyjąć.

Jeżeli gracz E nie zagra na pierwszym wście w karo, szlemik zostanie wygrany z nadróbką.

Minimaks teoretyczny: 6 ♥ (NS), 12 lew; **980 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 12 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 12 (NS);

♠ – 5 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ A2 ♥ 1095 ♦ QJ1085 ♣ KJ10</p>	<p>♠ K10753 ♥ J84 ♦ 73 ♣ 863</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ QJ94 ♥ 7 ♦ K9642 ♣ Q75</p>
<p>♠ 86 ♥ AKQ632 ♦ A ♣ A942</p>		

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♥
pas	1 BA ¹	pas	3 ♥ ²
pas	4 ♥ ³	pas	pas
pas			

¹ półforsujące

² ten inwitujący skok lepiej opisze rękę S niż pokazanie rachitycznych trefli (2♣ – nieforsujące; 3♣ – forsing do dogranej)

³ starszy honor w pikach oraz trzykartowy fit kierowy przy bocznym dubletonie w pełni upoważniają do dołożenia końcówki

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣ ¹
1 ♦	pas	3 ♦ ²	3 ♥ ³
pas	4 ♥	pas	pas
pas			

¹ ręka zbyt silna na otwarcie 1♥, które we *Wspólnym Języku* mogłoby obieć z pasami

² blokujące

³ silny trefl na kierach

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣ ¹
1 ♦	pas	3 ♦ ²	3 ♥ ³
pas	4 ♥	5 ♦ ⁴ (!)	ktr.
pas	pas	pas	

^{1, 2, 3} jak poprzednio

⁴ nawet w popartyjnych założeniach niejeden gracz **E** zdecyduje się na tę obronę

Matematyka tego rozdania jest prosta – na **NS** wychodzą 4♥ i tylko 4♥ (do oddania ♠A i dwie lewy treflowe), podczas gdy **WE** mają do wzięcia 9 lew w uzgodnione kara (do oddania po jednej lewie w każdym z kolorów), strona ta jest zatem w stanie opłacać obronę popartyjną końcówkę przeciwników. Jak z powyższych przykładów widać, łatwiej będzie znaleźć tę obronę przeciwko grającym *Wspólnym Językiem*, kiedy to gracz **W** będzie mógł zmieścić się w licytacji 1♦ – po otwarciu **S** 1♣. Natomiast po naszym systemowym otwarciu 1♥ zawodnicy **WE** najprawdopodobniej w ogóle nie znajdą się w licytacji i **NS** spokojnie wylicytują i zrealizują końcówkę kierową.

Minimaks teoretyczny: 5♦ (**WE**) z kontrą, 9 lew; **500 dla NS**.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (**NS**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 10 (**NS**);

♠ – 7 (**NS**);

BA – 8 (**NS**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ 10 ♥ 932 ♦ K9862 ♣ 8754</p>	<p>♠ AJ ♥ Q108654 ♦ 10754 ♣ J</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ Q98763 ♥ AJ7 ♦ == ♣ K1062</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ K542 ♥ K ♦ AQJ3 ♣ AQ93</p>					

W	N	E	S
pas	2 ♥ ¹	2 ♠ ²	4 ♥
pas	pas	pas	

¹ słabe dwa

² tylko 10 PC i dosyć słabe piki, ale z drugiej strony atrakcyjny układ 6–4 z bocznym renonsem

³ singlowy ♥K często będzie wystarczającym uzupełnieniem sześciokartowego (z założenia solidnego) koloru partnera, a układy impasowe w kolorach młodszych po wejściu do licytacji E nabrały dodatkowej wartości albo:

W	N	E	S
pas	2 ♥ ¹	2 ♠ ²	ktr. ³ (!)
pas	pas	pas	

^{1,2} jako poprzednio

³ kontra karna

Alternatywą (preferowaną!) dla zgłoszenia końcówki w kiery jest karne skontrowanie wejścia 2♠. Kontrakt ten powinien zostać obłożony bez trzech, za 500, a to zapewni stronie NS zapis zbliżony do maksymalnego.

W	N	E	S
pas	2 ♦ ¹	2 ♠	ktr./4 ♥
pas	pas	pas	

¹ multi

Podobnie będzie się miała rzecz po otwarciu e-N-a 2♦ multi. Jeżeli gracz E zdecyduje się wówczas na wejście 2♠, powinien zostać skontrowany i obłożony za "górala". Dopiero na drugim miejscu stawiamy zapowiedzenie (i zrealizowanie) przez gracza S końcówki kierowej.

Minimaks teoretyczny: 4♥ (NS), 10 lew; **420 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (N!);

♦ – 10 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (N!);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ A8542 ♥ 743 ♦ 1093 ♣ AJ</p>	<p>♠ K963 ♥ K82 ♦ K8 ♣ K1042</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div>	<p>♠ QJ10 ♥ 1095 ♦ Q762 ♣ 873</p>
<p>♠ 7 ♥ AQJ6 ♦ AJ54 ♣ Q965</p>		

W	N	E	S
–	1 ♣	pas	1 ♥
pas	1 ♠	pas	2 ♣ ¹
pas	2 ♥ ²	pas	3 BA
pas	pas	pas	

¹ PRO

² minimum otwarcia, trzy kiery

Piki obrońców są zablokowane, w najgorszym dla siebie wypadku rozgrywający odda więc tylko dwie lewy w tym kolorze oraz ♣A. Teoretycznie rzecz biorąc, jeszcze lepszy zapis przyniosłaby stronie NS końcówka kierowa – na siedmiu atutach (kiery w rękach obrońców dzielą się bowiem 3–3). Rozgrywający mógłby wziąć wówczas aż jedenaście lew.

Mimo popartyjnych założeń niektórzy gracze W zdecydują się na wejście do licytacji 1♠. Mogą (powinni) zostać jednak za to surowo ukarani:

W	N	E	S
–	1 ♣	pas	1 ♥
1 ♠	pas	pas	ktr. ¹
pas	pas (!)	pas	

¹ kontra wywoławcza, nadwyżka

Mimo że E wyłoży w dziadku trzyhonorowy fit, 1♠ (W) z kontrą powinien zostać obłożony aż bez trzech, za 800. Obrońcy są bowiem w stanie wziąć wówczas trefla, trzy kiery, trzy kara, lewę na króla atu oraz nadbitkę czwartej rundy kar dziewiątką pik (przez N).

W tych założeniach N powinien bez wahania ukarcić *wywoławczą kontrę* partnera na 1♠. Ma przecież skład zrównoważony, wolno mu też żywić nadzieję na zdobycie dwóch lew atutowych. Ponadto na NS może nie być bilansu na końcówkę (przy 9–11 PC w ręce S), a wówczas już obłożenie kontraktu przeciwników bez jednej (za 200) czy bez dwóch (za 500) zapewni stronie NS znakomity zapis i takąż notę turniejową.

Minimaks teoretyczny: 5♥ (NS), 11 lew; **450 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

<p>♠ 10543 ♥ A104 ♦ AQ ♣ KJ98</p>	<p>♠ == ♥ Q98 ♦ J97652 ♣ AQ62</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N W E S</p> </div>	<p>♠ AJ9876 ♥ K762 ♦ 104 ♣ 5</p>
	<p>♠ KQ2 ♥ J53 ♦ K83 ♣ 10743</p>	

W	N	E	S
–	–	pas ¹	pas
1 ♣	1 ♦	1 ♠	pas
2 ♠	pas	4 ♠ ²	pas
pas	pas		

¹ boczna czwórka kierowa jest przeciwwskazaniem dla pierwszoręcznego otwarcia 2♠ (2♦ *multi*)

² świadom obecności na swojej linii dziesięciu atutów E zapowiada końcówkę; przyjęty też zostanie jego ewentualny inwit 3♥

Do oddania jest trefl i kier, przy normalnym podziale atutów (2–1) końcówka pikowa została by więc łatwo zrealizowana. W tym rozdaniu trzeci mariasz pik leży za asem, 4♠ (WE) będą więc na ogół przegrywane. W widne karty i w tym wypadku istnieje jednak rozgrywka wygrywająca: wystarczy wyeliminować kara (impasując po drodze króla) i trefle (oddać obrońcom lewą w tym kolorze, a potem przebić w ręce trzy trefle), zgrać ♥A K i odejść kierem, wymuszoną ze strony obrońców kontynuację karową przebić w dziadku (wyrzucając z ręki trzynastego kiera), a następnie zgrać pika dołem – na wpustkę atutową. W trzykartowej końcówce S weźmie lewą honorem pikowym, ale w chwilę później będzie musiał zawistować spod drugiego, pozostałego mu jeszcze honoru.

Muszę przyznać, że nawet w zakryte karty zwycięska rozgrywka jest działaniem dosyć racjonalnym – nawet bowiem jeżeli któryś z obrońców (zasadniczo S) dokona wcześniej nadbitki (przebitki), najczęściej zostanie ona zrobiona od dubletona atu i oba pozostałe piki obrońców spadną potem na asa.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (WE), 10 lew; 620 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 7 (WE);
- ♦ – 7 (NS);
- ♥ – 8 (WE);
- ♠ – 10 (WE);
- BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ A10762 ♥ 852 ♦ KQ7 ♣ 107</p>	<p>♠ J94 ♥ KQ64 ♦ 93 ♣ Q964</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ Q853 ♥ J93 ♦ J10542 ♣ 3</p>
<p>♠ K ♥ A107 ♦ A86 ♣ AKJ852</p>		

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
1 ♠	ktr. ¹	pas	2 ♠ ²
pas	3 ♣	pas	3 ♠ ³
pas	4 ♣ ⁴	pas	4 ♥/5 ♣ ⁵
pas	pas	pas	

¹ kontra sputnik

² forsing do dogranej

³ wywiad bezatutowy

⁴ brak zatrzymania w pikach

Po powyższej sekwencji na wielu stołach zostanie ustawiona bardzo dobra końcówka kierowa – na siedmiu atutach. Oczywiście, zalicytowanie przez S 4♥ będzie tylko propozycją – partner powinien przyjąć ją jedynie wówczas, gdy jego czwórka kierowa jest dobrej jakości. Tak właśnie jest w tym wypadku. Zarówno w kiery, jak i w trefle weźmie się jedenaście lew.

Niektórzy gracze S zaryzykują zapowiedzenie 3BA z singlowym ♠K. Ryzyko okaże się warte podjęcia – ♠W 9 x w ręce N wraz z ♠K u S (i ♠10 w ręce W!) stworzą bowiem pewnego stopera pikowego (oczywiście pod warunkiem że po wiście ♠A i kontynuacji tym kolorem rozgrywający zadysponuje ze stołu dziewiątkę, a nie waleta...). Dzięki temu także w bez atu NS będą w stanie wziąć jedenaście lew i dościsnąć teoretycznego minimaksa rozdania.

Minimaks teoretyczny: 5 BA (NS), 11 lew; **460 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (NS);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 11 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 11 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ A54 ♥ QJ3 ♦ J5 ♣ J10854</p>		<p>♠ 106 ♥ K2 ♦ AK108743 ♣ Q9</p>	<p>♠ KQ ♥ 10974 ♦ 962 ♣ A632</p>
		<p>♠ J98732 ♥ A865 ♦ Q ♣ K7</p>	

W	N	E	S
pas	1 ♦	pas	1 ♠
pas	2 ♦	pas	2 ♥ ¹
pas	2 ♠ ² /3 ♦	pas	pas
pas			

¹ naturalne, *trzeci kolor*; ostatnio coraz częściej bywają jednak stosowane w tej sekwencji jako relay

² *negatywny wybór koloru*, może być tylko dubleton w pikach (partner na pewno ma pięć kart w tym kolorze)

W protokole dominować będą częściówki karowe i pikowe, zdarzą się też bezatutowe. W kara weźmie się lew dziesięć, w piki – dziewięć, ta ostatnia gra przyniesie więc wyższy zapis. Osiągnięcie wykładanej końcówki w bez atu będzie bardzo trudne, kontrakt ten jest bowiem podlimitowy, a wygrywa się go (z nadróbką!) bezproblemowo dzięki znakomitemu longerowi roboczemu w karach. Jedną z możliwych dróg doń wiodących to (nieco naciągany, to fakt) rebid 3♦ gracza N, po którym jego partner zapowie właśnie 3BA.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (NS), 10 lew; **630 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 6 (WE);
- ♦ – 10 (NS);
- ♥ – 6 (NS, WE!);
- ♠ – 9 (NS);
- BA – 10 (NS).**

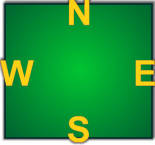
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ AKJ8 ♥ AQJ102 ♦ AJ6 ♣ 2</p>		<p>♠ Q1094 ♥ 64 ♦ KQ43 ♣ AJ6</p>
<p>♠ == ♥ K985 ♦ 75 ♣ KQ108543</p>		

W	N	E	S
–	pas	1 ♣	pas
1 ♥	pas	1 ♠	pas
2 ♣ ¹	pas	2 ♦ ²	pas
3 ♠ ³	pas	4 ♣ ⁴	pas
4 ♦ ⁵	pas	4 ♠ ⁶	pas
4 BA ⁷	pas	5 ♦ ⁸	pas
5 ♥ ⁹	pas	6 ♣ ¹⁰	pas
6 ♠ ¹¹	pas	pas	pas

¹ *PRO*

² minimum otwarcia, brak trzech kierów

³ szlemikowe uzgodnienie pików

^{4,5} cue-bidy

⁶ brak cue-bidu kierowego

⁷ *Blackwood*

⁸ tu: jedna wartość

⁹ pytanie o damę atu

¹⁰ ♠D plus boczny król

¹¹ W wie o braku ♥K, rezygnuje więc z wielkiego szlema

Ze względu na brak ♥K oraz tylko jedno zatrzymanie w treflach właściwym kontraktem strony **WE** jest szlemik w piki. Mimo podziału atutów 5–0 można wziąć w piki aż trzynaście lew, wychodzi bowiem impas ♥K. Rozgrywający może sobie pozwolić na dwukrotne nawet ściągnięcie pików, później zaś odegra dwie lewy kierowe (impasując króla), cztery karowe, ♣A i weźmie pozostałe cztery lewy na obustronne przebitki.

Na **WE** wychodzi też wielki szlem w kara (można przebić w ręce **W** trefla lub ustawić obrońcę **S** w treflowo-kierowym przymusie) oraz w bez atu (na treflowo-kierowym przymusie przeciwko **S**); daje się też na tej linii wygrać szlemika kierowego.

Minimaks teoretyczny: 7 BA (**WE**), 13 lew; **2220 dla WE**.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 13 (**E!**);

♥ – 12 (**WE**);

♠ – 13 (**WE**);

BA – 13 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ 982 ♥ Q752 ♦ A987 ♣ K10</p>	<p>♠ AQ6 ♥ A104 ♦ Q2 ♣ J9762</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 107 ♥ KJ9863 ♦ J63 ♣ A5</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ KJ543 ♥ == ♦ K1054 ♣ Q843</p>					

W	N	E	S
–	–	2 ♥ ¹	pas
3 ♥	pas	pas	3 ♠
pas	pas/4 ♠	pas	(pas)
(pas)			

¹ słabe dwa

W	N	E	S
–	–	2 ♦ ¹	pas
3 ♥ ²	pas	pas	3 ♠
pas	pas/4 ♠	pas	(pas)
(pas)			

¹ fity w obu kolorach starszych, w zasadzie blokujące

S nie może sobie pozwolić na bezpośrednie wejście do licytacji po otwarciu **E** (zbyt mała siła, słabe piki), ma jednak jak najbardziej odpowiednią kartę na ożywienie jej na pozycji *re-open* 3♠ (po silnym uzgodnieniu kierów przez przeciwników). Po takiej zapowiedzi partnera większość graczy **N** – z fitem pikowym i pełną odzywką w ręki – dołoży końcówkę. Prawdę mówiąc, akcja ta (podniesienie 3♠ do 4♠) jest jednak nieco wątpliwa – karta **S** może być bowiem słabsza od tej, którą gracz ten aktualnie posiada (przypominam: pozycja *re-open*!).

Końcówka pikowa zostanie łatwo zrealizowana, rozgrywający odda tylko dwa trefle oraz lewę na ♦A.

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (NS), 10 lew; 420 dla NS.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 10 (NS);
- ♦ – 7 (NS);
- ♥ – 8 (WE);
- ♠ – 10 (NS);
- BA – 6 (NS).**

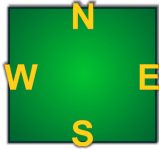
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

	♠ QJ7432 ♥ A62 ♦ Q6 ♣ 92	
♠ 1095 ♥ KQJ3 ♦ J10 ♣ J1085		♠ AK86 ♥ 8754 ♦ 83 ♣ K76
	♠ == ♥ 109 ♦ AK97542 ♣ AQ43	

W	N	E	S
–	–	–	1 ♦
pas	1 ♠	pas	2 ♣
pas	2 ♠	pas	3 ♦
pas	3 BA	pas	pas
pas			

Zapowiedź 3♦ e-S-a, oprócz wskazania układu 6♦-4♣, ma też charakter lekkiego inwitu, z zupełnym minimum otwarciem gracz ten spasowałby bowiem na negatywne 2♠ partnera (które przyrzekają co najmniej sześć kart w tym kolorze). N powinien więc docenić swoje wartości: ♦D – która najprawdopodobniej zamyka partnerowy sześciokart, oraz ♥A – zatrzymanie w tym kolorze i zarazem szybką lewę, i zapowiedzieć kontrakt firmowy. W rzeczywistości S ma siedem kar i dziewięć lew na bez atutu jest absolutnie z góry, a dzięki udającemu się impasowi ♣K można nawet zdobyć na 3BA nadrobkę.

Minimaks teoretyczny: 4 BA (NS), 10 lew; **630 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 10 (NS).

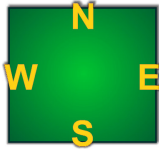
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ 52 ♥ A65 ♦ AK109875 ♣ 7</p>		<p>♠ J7 ♥ KJ42 ♦ Q4 ♣ AJ862</p>
<p>♠ AK643 ♥ Q93 ♦ J6 ♣ 1054</p>	<p>♠ Q1098 ♥ 1087 ♦ 32 ♣ KQ93</p>	

W	N	E	S
pas	1 ♦	pas ¹	1 ♠
pas	2 ♦	pas	pas
pas			

¹ ręka za słaba (zbyt niebezpieczna!) na popartyjną interwencję

Mimo przewagi siły (22PC : 18 PC) strona **WE** raczej nie wejdzie (przynajmniej nie powinna wchodzić!) do licytacji, przede wszystkim ze względu na niekorzystne założenia (ma ona do wygrania co najwyżej skromny kontrakt 2♣). 2♦ (NS) zostaną łatwo wygrane, taki sam los spotkałby też kontrakt 2BA (NS). Co ciekawe, wyraźnie słabsi honorowo **NS** są o włos od wygrania 3BA! (np. z ręki **N** po naturalnym wiście błotką treflową albo z ręki **S** po ataku małym pikiem!).

Minimaks teoretyczny: 2 BA (NS), 8 lew; **120 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 8 (WE);
- ♦ – 8 (NS);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 6 (NS, WE!);
- BA – 9 (NS).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.,

<p>♠ KJ1065 ♥ K3 ♦ 102 ♣ AQJ10</p>	<p>♠ AQ82 ♥ 982 ♦ J97 ♣ K43</p> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-bottom: 5px;">N</div> <div style="margin-bottom: 5px;">W</div> <div style="margin-bottom: 5px;">E</div> <div style="margin-bottom: 5px;">S</div> </div>	<p>♠ 943 ♥ 54 ♦ AKQ8 ♣ 9865</p>
	<p>♠ 7 ♥ AQJ1076 ♦ 6543 ♣ 72</p>	

W	N	E	S
–	pas	pas	3♥ ¹ (!)
3♠	pas	4♠	pas
pas	pas		

Na trzeciej ręce przed partią polecam takie właśnie otwarcie (a nie *stabe* 2♥ czy 2♦ *multi*) – jest ono względnie bezpieczne, a stronie przeciwnej będzie po nim dużo trudniej zbilansować swoje ręce aniżeli po otwarciu szczebel niższym. W tym na przykład wypadku takie 3♥ automatycznie wypychają parę WE w niemożliwe do wygrania 4♠ (do oddania dwa piki, kier oraz trefl). Inna sprawa, że także po otwarciu S 2♥ albo 2♦ – przeciwnicy często osiągną dograną (i wpadną bez jednej), np. po sekwencji:

W	N	E	S
–	pas	pas	2♥ ¹
2♠	3♥	3♠	pas
4♠ (!?)	pas	pas	pas

¹ *stabe dwa*

albo:

W	N	E	S
–	pas	pas	2♦ ¹
2♠	3♥	3♠	pas
4♠ (!?)	pas	pas	pas

¹ *multi*

Minimaks teoretyczny: 3♠ (WE), 9 lew; 140 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 8 (WE);
- ♦ – 8 (WE);
- ♥ – 8 (NS);
- ♠ – 9 (WE);
- BA – 6 (WE).

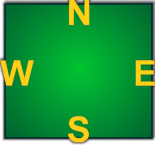
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

<p>♠ AQ86 ♥ K63 ♦ AK86 ♣ 104</p>	<p>♠ 974 ♥ J8754 ♦ Q1043 ♣ K</p> 	<p>♠ 103 ♥ Q102 ♦ J9 ♣ Q98652</p>
<p>♠ KJ52 ♥ A9 ♦ 752 ♣ AJ73</p>		

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♣
ktr.	1 ♥	pas	1 ♠
pas	pas	2 ♣	pas
pas	pas		

Wprawdzie rozdanie należy do pary **WE**, ale żadna ze stron nie jest w stanie wygrać w nim zbyt wysokiego kontraktu. 2♣ (**WE**) powinny jednak zostać zrealizowane z nadróbką – rozgrywający ma bowiem do oddania tylko dwie lewy atutowe oraz kierową. A po ataku ♥A i kontynuacji tym kolorem S przebije jeszcze trzecią rundę kierów, co będzie czwartą lewą obrony. Bez tej przebitki strona **WE** weźmie natomiast w trefle aż dziesięć lew.

Minimaks teoretyczny: 3 ♣ (**WE**), 9 lew; **110 dla WE**.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (**WE**);

♦ – 7 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 7 (**WE**);

BA – 7 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

<p>♠ J76 ♥ K4 ♦ AJ853 ♣ J96</p>	<p>N W E S</p>	<p>♠ 98 ♥ J876 ♦ K974 ♣ 1032</p>
<p>♠ AKQ102 ♥ AQ ♦ 102 ♣ 8754</p>		<p>♠ 543 ♥ 109532 ♦ Q6 ♣ AKQ</p>

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 ♠ ¹	pas	2 ♣ ²
pas	2 ♦ ³	pas	2 ♠ ⁴
pas	4 ♠ ⁵	pas	pas
pas			

¹ honory zgrupowane jedynie w dwóch kolorach (a pozostałe dwa kolory puste) plus znakomite piki – stąd otwarcie 1♠, a nie 1BA

² *Drury*

³ według rozwinięcia konwencji *Drury* proponowanego przez Mike'a Lawrence'a (m.in. na łamach ostatnich numerów *Świata Brydża*): prośba, aby odpowiadający opisał swą rękę

⁴ góra z trzykartowym fitem, skład zrównoważony

⁵ N nie ma żadnych podstaw, aby ponad 4♠ przedłożyć końcówkę bezatutową (mimo zrównoważonego charakteru obu rąk NS)

albo po prostu:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 ♠ ¹	pas	2 ♣ ²
pas	4 ♠ ³	pas	pas
pas			

^{1,2} uwagi jak poprzednio

³ aby nie udzielać obrońcom żadnych dodatkowych informacji

Końcówka pikowa powinna być w tym rozdaniu kontraktem standardowym. Obrońcy mają do zdjęcia tylko dwa kara, rozgrywający skompletuje więc jedenaście lew (ze względu na korzystny rozkład pików, podział trefli 3–3 oraz udający się impas ♥K).

W przypadku kontraktu 3BA (znajdą się też na pewno zwolennicy takiej gry!) obrońcy będą mogli ściągnąć pięć kar. Gdy jednak tego nie uczynią, rozgrywający dostanie szansę, aby i w tym wypadku wziąć jedenaście lew – takich samych co przy grze w piki...

Minimaks teoretyczny: 5 ♠ (NS), 11 lew; **450 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

<p>♠ J1094 ♥ KJ976 ♦ K87 ♣ 9</p>	<p>♠ AQ6 ♥ AQ ♦ 10642 ♣ QJ73</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ K8753 ♥ 5 ♦ A95 ♣ A854</p>
	<p>♠ 2 ♥ 108432 ♦ QJ3 ♣ K1062</p>	

W	N	E	S
pas	1 BA	2 ♣ ¹	pas
2 ♦ ²	pas	2 ♠ ³	pas
3 ♠	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

¹ karta dwukolorowa: 4⁺♣-5⁺♥/♠ (tak stanowi jedna z popularnych konwencji obronnych po otwarciu licytacji przez przeciwników silnym bez atu)

² pytanie o starszy kolor w ręce partnera

³ inwit

Oczywiście, nie wszystkie pary **WE** po otwarciu gracza **N** silnym bez atu dojdą do tej podlimitowej (przynajmniej jeśli chodzi o siłę honorową) końcówki. Obie ręce są jednak układowe, a na linii znajduje się dziewięć atutów – skoro więc tylko gracze **WE** to wytropiają, powinni osiągnąć dograną. Z jej wygraniem nie powinno być problemów, tym bardziej że zdecydowana większość brakujących miltonów została zlokalizowana w ręce **N**. Nawet po wistach atutowych rozgrywający powinien wyrobić sobie dwie lewy na honory kierowe (króla i waleta) i skompletować dziesięć wziętek (cztery piki w ręce **E**, pikowa przebitka u **W**, ♣A, dwa kiery oraz dwa kara). Po innej obronie **E** zagra na przebiecie w dziadku trzech trefli, a w międzyczasie wyrobi sobie wziętkę na ♥K – spędzi nią jeden z atutów e-**N**-a i ostatecznie odda tylko kiera, pika oraz karo (albo dwa piki i jednego kiera).

Minimaks teoretyczny: 4 ♠ (**WE**), 10 lew; **620 dla WE**.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 8 (**NS**);
- ♦ – 7 (**NS**);
- ♥ – 7 (**N!**);
- ♠ – 10 (**WE**);
- BA – 7 (**N!**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

<p>♠ KQJ9 ♥ QJ103 ♦ 42 ♣ 642</p>	<p>♠ == ♥ 985 ♦ AJ1063 ♣ A10987</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">N</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">W E</p> <p style="color: yellow; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">S</p> </div>	<p>♠ 10643 ♥ AK642 ♦ 7 ♣ K53</p>
	<p>♠ A8752 ♥ 7 ♦ KQ985 ♣ QJ</p>	

W	N	E	S
–	2 BA ¹	3 ♣ ²	4 ♥ ³
ktr.	4 ♠ ⁴	pas	5 ♦ ⁵
5 ♥ ⁶	ktr.	pas	pas
pas			

¹ dwukolorówka 5⁺–5⁺ na młodszych; przeciwwskazaniem dla tego otwarcia jest obecność w ręce N dwóch asów oraz trzech kierów (może więc ona okazać się stosownym dziadkiem przy grze partnera w kiery), karta jest jednak za słaba na otwarcie 1♦ (nie dla każdego!), a spasować byłoby przecież żal...

² kolory starsze z przewagą kierów (3♦ mówiłyby o takiejże karcie z przewagą pików)

³ *splinter* – z bardzo dobrym fitem w którymś z kolorów partnera

⁴ cue-bid

⁵ czas na negat!

⁶ ze znakomitymi fitami w obu kolorach partnera W zapowiada atakująco-obronne (po prawdzie bardziej obronne niż atakujące) 5♥

To tylko jeden z przykładów sekwencji, jakie w tym układowym rozdaniu paść mogą, a zarazem racjonalna droga wiodąca do osiągnięcia jego teoretycznego minimaksa. Końcówka karowa jest na NS absolutnie wykładana – rozgrywający ma do oddania jedynie kiera oraz lewą na zaimpasowego ♣K. Strona przeciwna może jednak obronić tę grę *pięcioma kierami* (choć wyłącznie z ręki W!): superopłacalnie – gdy NS wezmą tylko swoje lewy honorowe (karową, dwie treflowe i pikową – bez dwóch, z kontrą za 300) bądź tylko opłacalnie – kiedy obrońcy zmontują ponadto przebitkę pikową (w tym celu gracz N będzie jednak musiał oddać pierwszy wist blotką karo, spod asa; dojdzie wówczas do wpadki bez trzech, z kontrą za 500). Proszę zwrócić uwagę na fakt, że gdyby kontrakt kierowy został ustawiony z bardziej naturalnej ręki E – broniący byłiby w stanie ograniczyć rozgrywającego do lew siedmiu (jeśli S zaatakowałby w pika, a potem zostałyby

dopuszczony karem i posłałby do przebitki kolejną blotkę pikową); 5♥ (E) z kontrą mogłoby zatem zostać obłożone aż bez czterech, za 800.

Minimaks teoretyczny: 5♥ (W!) z kontrą, 8 lew; **500 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (W!);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

<p>♠ 8753 ♥ A432 ♦ 96 ♣ KQ5</p>	<p>♠ 94 ♥ Q1075 ♦ KQJ10 ♣ 1064</p> <table border="1" style="background-color: #008000; color: #FFD700; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ AKQJ1062 ♥ KJ ♦ A7 ♣ 83</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ == ♥ 986 ♦ 85432 ♣ AJ972</p>					

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	1 ♠	pas
2 BA ¹	pas	3 BA ²	pas
4 ♠ ³	pas	5 ♦ ⁴	pas
5 ♥ ⁵	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

¹ inwit do dogranej z czterokartowym fitem pikowym

² pytanie o singletona

³ brak singletona

⁴ cue-bid, brak cue-bidu trelowego

⁵ cue-bid, przyrzekający też zatrzymanie w pominiętych przez partnera treflach (♥A oraz mاریasz treflowy w pełni upoważniają gracza W do takiej licytacji)

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	1 ♣	pas
1 ♥	pas	2 ♠ ¹	pas
3 ♠ ²	pas	4 ♦ ³	pas
4 ♥ ⁴	pas	4 BA ⁵	pas
5 ♦ ⁶	pas	6 ♠	pas
pas	pas		

¹ silny trefl na pikach

² zachęcające uzgodnienie pików

³ cue-bid, brak cue-bidu treflowego

⁴ cue-bid, przyrzekający też zatrzymanie w pominiętych przez partnera treflach

⁵ *Blackwood* kontrolny

⁶ tu: jedna wartość

Szlemik pikowy jest tu kontraktem ze wszech miar godnym polecenia – bez wistowego karowego rozgrywający spróbuje najpierw wziąć dwie lewy treflowe, a potem zaimpasuje ewentualnie ♥D; po karowym zostanie natomiast skazany na wyłącznie ten drugi manewr. Np. w autentycznym rozdaniu – jeśli S wyjdzie przeciwko 6♠ (E) w karo, rozgrywający zabije w ręce asem, zgra ♠A K, wejdzie na stół ♠8, udanie zaimpasuje kiery waletem, ściągnie ♥K, wróci do dziadka ♠7 i na ♥A pozbędzie się z ręki przegrywającego kara (odda więc tylko lewę na ♣A).

Oczywiście, przeciwnicy (strona NS) nie muszą w korzystnych założeniach milczeć. Jeżeli gracz S – po otwarciu E 1♠ albo 1♣ – wkroczy do licytacji 2BA (dwukolorówka na młodszych; wejście nieco wątpliwe, ale jak najbardziej dopuszczalne), wyraźnie utrudni stronie WE dalszą licytację. A ponadto – po ewentualnym zapowiedzeniu przez przeciwników szlemika pikowego NS będą mogli przelicytować ten kontrakt obronnymi *siedmioma karami* czy nawet *siedmioma treflami* – z kontrą bez sześciu, za 1400. Zysk punktowy nie będzie wówczas duży, ale w turnieju na maksy i takimi się nie gardzi...

Minimaks teoretyczny: 7 ♣ (NS) z kontrą, 7 lew albo 7 ♦ (NS) z kontrą, 7 lew; **1400 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (E!);

♠ – 12 (WE);

BA – 10 (WE).


Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

<p>♠ AKJ875 ♥ 83 ♦ 1098 ♣ A2</p>	<p>♠ 102 ♥ Q1042 ♦ AQ4 ♣ Q1094</p> 	<p>♠ Q943 ♥ J7 ♦ J62 ♣ K653</p>
	<p>♠ 6 ♥ AK965 ♦ K753 ♣ J87</p>	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♥
1 ♠	2 ♠ ¹	3 ♠ ²	pas
pas	pas		

¹ co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym

² w zasadzie blokujące, z silniejszą ręką E najpierw skontrolowały, a dopiero w następnym okrążeniu zgłosiłyby 3♠

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♥
1 ♠	2 BA ¹	3 ♠ ²	pas
pas	pas		

¹ nieforsująca karta na treflach/karach lub inwit do dogranej z fitem kierowym

² jak poprzednio

W ten właśnie sposób WE opłacalnie obronią wykładane 3♥ przeciwników (którzy oddaliby tylko pika, dwa trefle oraz przebitkę w tym ostatnim kolorze). 3♠ zostaną natomiast obłożone bez jednej, za 100, rozgrywający odda bowiem dwa kiery i trzy kara. Aby prześcignąć teoretycznego minimaksa rozdania, gracze NS musieliby kontrakt 3♠ przeciwników skontrolować, to jednak nie będzie łatwe.

Oczywiście, bez przebitki treflowej NS bez trudu zrealizują końcówkę w kiery.

Minimaks teoretyczny: 3♥ (NS), 9 lew; **140 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 9 (NS);
- ♦ – 8 (NS);
- ♥ – 9 (NS);
- ♠ – 8 (WE);
- BA – 5 (NS).


Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

<p>♠ AK1032 ♥ AQ82 ♦ K ♣ A54</p>	<p>♠ Q84 ♥ J6 ♦ J874 ♣ Q932</p> 	<p>♠ J95 ♥ 943 ♦ 932 ♣ J1076</p>
	<p>♠ 76 ♥ K1075 ♦ AQ1065 ♣ K8</p>	

Nasz System:

W	N	E	S
1 ♠	pas	pas	2 ♦ ¹
ktr.	3 ♦ ² (?)	pas	pas
ktr. (?)	pas	3 ♠	pas
pas	pas		

¹ gdyby S zgłosił na pozycji *re-open* kontrę, znalazłby się w kłopotliwej sytuacji po odpowiedzi partnera 2♣ (musiałby na nią spasować, jako że ewentualna zapowiedź 2♦ wskazałaby *kontrę objaśniającą* na karach)

² zapowiedź wątpliwa (bardzo marna karta!), z fitem w kolorze partnera można jednak podjąć walkę o przepchnięcie przeciwników jak najwyżej

Ostatecznie strona WE utrzyma się w kontrakcie 2♠ albo 3♠. Ten pierwszy zostałby łatwo wygrany, zrealizowanie drugiego będzie natomiast wymagać od rozgrywającego pewnej ekwilibrystyki. Po przebiciu drugiej rundy kar W będzie bowiem musiał wyjść z ręki blotką atu (bez ściągania asa bądź króla), a gdy znajdzie się ♠W w dziadku (w jednej z następnych lew), kontynuować stamtąd ♣W. W toku dalszej gry rozgrywający odegra figurę atutową z ręki, wejdzie na stół ♣10, zaimpasuje kiery damą, ściągnie ♥A i odda przeciwnikom lewę w tym kolorze. A następnie przebijie kiera w dziadku. W tym wariantcie (jednym z kilku możliwych) na dziewięć wziętek gracza W złożą się: cztery piki w ręce, dwa trefle, dwa kiery, oraz kierowa przebitka w dziadku. Na krętej drodze do ewentualnego sukcesu będzie jednak bardzo łatwo zablądzić...

Minimaks teoretyczny: 3 ♠ (WE), 9 lew; 140 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 8 (WE);
- ♦ – 8 (NS);
- ♥ – 7 (WE);
- ♠ – 9 (WE);
- BA – 6 (NS, WE!).

Rozdanie 25: rozdawał N, po partii WE.

<p>♠ J7542 ♥ 5 ♦ J84 ♣ K876</p>		<p>♠ AQ10963 ♥ 643 ♦ A1075 ♣ ==</p>	<p>♠ == ♥ AKQ9 ♦ Q963 ♣ Q10942</p>
<p>♠ K8 ♥ J10872 ♦ K2 ♣ AJ53</p>			

W	N	E	S
–	pas	1 ♠	pas
2 ♣	pas	2 ♦	pas
3 BA ¹	pas	pas	pas

¹ z renonsem pikowym **W** zgłasza czym prędzej 3BA, aby nie dać partnerowi możliwości zniesienia na 4♠ (do czego miałby on prawo w przypadku, gdyby 3BA poprzedzone zostało np. zalicytowaniem forsujących 2BA)

Trudna sprawa! Kontrakt 3BA, w którym znajdzie się zdecydowana większość par **WE**, może zostać zrealizowany chyba jedynie w widne karty. Pocięchą dla rozgrywających niech stanie się wszakże fakt, że i obrońcom nie będzie się wistowało w tym rozdaniu łatwo.

Po neutralnym (nie dającym przeciwnikowi żadnej nienależnej mu lewy) wiście karowym **W** – aby wygrać 3BA – będzie musiał zagrać na drugiego ♠K (wychodząc ze stołu błotką pik albo asem, a następnie błotką pik, a także wziąć cztery lewy kierowe (co będzie równoznaczne z koniecznością wyimpasowania obrońcy **S** waleta z dziesiątką kier albo – jeśli przeciwnicy trochę pomogą – ustawienia tego zawodnika w treflowo-kierowym przymusie).

Możliwe są różne warianty przebiegu tak rozgrywki, jak i wist, ich pełna analiza zajęłaby jednak zbyt dużo miejsca. A ponadto nie doprowadziłaby ona do logicznego wydedukowania rozwiązania, które mógłbym z czystym sumieniem polecić jako optymalne.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (**WE**), 9 lew; **600 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

- ♣ – 6 (**NS, WE!**);
- ♦ – 10 (**WE**);
- ♥ – 8 (**WE**);
- ♠ – 9 (**WE**);
- BA – 9 (WE).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

♠ J
 ♥ 7643
 ♦ 72
 ♣ J97632

♠ A32
 ♥ AQ982
 ♦ KJ
 ♣ A105

♠ K76
 ♥ 10
 ♦ A108654
 ♣ KQ4

♠ Q109854
 ♥ KJ5
 ♦ Q93
 ♣ 8

W	N	E	S
–	–	1 ♦	pas
1 ♥	pas	2 ♦ ¹	pas
2 BA ²	pas	3 ♦ ³	pas
4 ♦ ⁴	pas	4 ♠ ⁵	pas
4 BA ⁶	pas	5 ♦ ⁷	pas
5 ♥ ⁸	pas	5 ♠ ⁹	pas
6 BA ¹⁰	pas	pas	pas

- ¹ ten rebid na pewno wskazuje 6+♦
- ² pytanie, przede wszystkim o singletona
- ³ singiel kierowy
- ⁴ szlemikowe uzgodnienie kar
- ⁵ cue-bid (singleton kierowy został już pokazany)
- ⁶ *Blackwood*
- ⁷ jedna wartość
- ⁸ pytanie o damę atu
- ⁹ brak ♦D
- ¹⁰ W musi więc porzucić marzenia o ewentualnym wielkim szlemie (np. przy ręce E: ♠K x x ♥x ♦A D x x x ♣K D 4, grając w kara, byłaby możliwość wyrobienia przebitką forty kierowej jako trzynastej lewy)

Szlemik bezatutowy jest tu bardzo dobrym kontraktem. Jeżeli nie uda się nie oddać lewy karowej (należy ściągnąć ♦K, a potem puścić ♦W wkoło, co przyniesie sześć wziętek karowym przy singlowej ♦D w ręce dowolnego z obrońców oraz ♦D x i ♦D x x u N), rozgrywającemu pozostanie w zanadru impas kierowy. Kontrakt 6BA (WE) zostanie zatem zrealizowany w blisko 70% przypadków.

W autentycznym rozdaniu, rozgrywając kara na nieco mniejszą szansę (impas waletem w pierwszej rundzie tego koloru), będzie nawet można wziąć lew trzynaście.

Minimaks teoretyczny: 7 BA (WE), 13 lew; 2220 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (WE);

♦ – 13 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 13 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

<p>♠ 76 ♥ A109643 ♦ AK8 ♣ J2</p>	<p>♠ KJ102 ♥ J2 ♦ Q109 ♣ Q975</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">W E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div>	<p>♠ 84 ♥ Q85 ♦ J74 ♣ A8643</p>
<p>♠ AQ953 ♥ K7 ♦ 6532 ♣ K10</p>		

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
2 ♥	2 ♠	3 ♥	pas
pas	3 ♠ ¹	pas	pas
pas			

¹ gracz N jest świadom faktu obecności na swojej linii dziewięciu atutów, zgodnie z *prawem lew łącznych* przepycha się więc w 3♠

I 3♠ (NS) powinny zostać zrealizowane, w szczególności po naturalnym ataku ♦A, zdradzającym konfigurację honorów w tym kolorze. Rozgrywający uzyska zrzutkę na trefla bądź na trzynaste karo, odda więc tylko jednego kiera. Oczywiście, jeśli po dostaniu się do ręki ♣A E wyjdzie w małego kiera – S będzie musiał dołożyć z ręki blotkę.

A 3♥ (WE) zostałyby obłożone tylko bez jednej, rozgrywający oddałby bowiem dwa piki oraz po jednej wziętce w każdym z pozostałych kolorów. Ze względu na brak stosownej komunikacji do stołu gracz W nie zdołałby wyrobić i wykorzystać forty treflowej, nie uniknąłby zatem oddania lewy karowej.

Minimaks teoretyczny: 3 ♠ (NS), 9 lew; **140 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS).

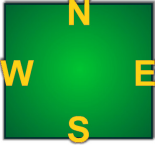
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

<p>♠ AQ654 ♥ Q ♦ K1097 ♣ 875</p>		<p>♠ 932 ♥ AK64 ♦ QJ6 ♣ A43</p> <p>♠ K8 ♥ J732 ♦ 852 ♣ KQJ10</p> <p>♠ J107 ♥ 10985 ♦ A43 ♣ 962</p>
--	---	--

W	N	E	S
pas	1 ♣	pas	1 ♦
1 ♠	pas	1 BA	pas
2 ♦	pas	2 ♠	pas
pas	pas		

Na większości stołów zostanie zapowiedziany właśnie kontrakt 2♠ (W). Po trzykrotnym zaatutowaniu rozgrywający dwa razy dostanie się do stołu treflami (N musi dwukrotnie przepuścić ♣A) i zagra stamtąd w kara. Jeżeli wstawi z ręki ♦9, a potem ♦10, zdobędzie tylko osiem wziętek, jeśli zaś w którejś z tych lew zdecyduje się na zagranie ♦K, weźmie bezcenną nadrobkę. Oczywiście, e-N-owi nie wolno samemu wyjść w kara, musi on też dwukrotnie przepuścić trefle.

Minimaks teoretyczny: 3 ♠ (WE), 9 lew; 140 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 8 (WE).

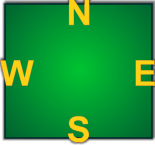
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

<p>♠ J732 ♥ 1092 ♦ 1094 ♣ 1042</p>		<p>♠ A8 ♥ J3 ♦ KQJ87 ♣ KQ65</p>
<p>♠ 10964 ♥ K87 ♦ A65 ♣ A73</p>	<p>♠ KQ5 ♥ AQ654 ♦ 32 ♣ J98</p>	

W	N	E	S
–	pas ¹	1 ♦	1 ♥
pas	2 ♣ ²	pas	2 ♥ ³
pas	pas	pas	

¹ 11 PC (nawet dwa asy i król) w składzie absolutnie zrównoważonym to zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

² *Drury*

³ z tą ręką i partnerem będącym po pasie nie ma co szukać jakiegokolwiek końcówki

Rozgrywający łatwo weźmie dziewięć lew, odda tylko karo, pika oraz dwa trefle, 140 dla NS powinno więc być w tym rozdaniu zapisem standardowym. W znacznie gorszej sytuacji znajdują się pary WE, jeśli gracze E zdecydują się na "arcymistrzowskie" otwarcie 1BA. Kontrakt ten zostanie bowiem odpasowany, po czym broniący ściągną pięć kierów, a następnie otworzą piki. Ostatecznie rozgrywający odda zatem pięć kierów, dwa asy w kolorach młodszych oraz dwa piki, czyli wpadnie aż bez trzech, za 300.

Minimaks teoretyczny: 3 ♥ (NS), 9 lew albo 3 ♠ (NS), 9 lew; **140 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (N!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

<p>♠ 107543 ♥ K72 ♦ KQ8 ♣ K6</p>	<p>♠ 982 ♥ QJ84 ♦ J42 ♣ 1053</p>	<p>♠ 6 ♥ 63 ♦ A107 ♣ AQ98742</p>
	<p>♠ AKQJ ♥ A1095 ♦ 9653 ♣ J</p>	

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	1 ♣ ¹	ktr.
rktr. ²	1 ♥	3 ♣ ³	pas
pas ⁴	pas		

¹ tak ładne dziesięć miltonów jak najbardziej do pierwszoręcznego otwarcia upoważniają

² 10⁺ PC, próba skontrowania przeciwników (lub pierwszy krok w kierunku zbilansowania rozdania)

³ taka zapowiedź (nie dopuszczająca do tego, aby partner skontrował jakąkolwiek zapowiedź przeciwników) świadczy o minimalnym (lub wręcz podlimitowym) otwarciu i siedmiokartowym longerze treflowym (przeskok!)

⁴ brak asów – aby wygrać podlimitowe 3BA, z pozycji W bardzo trudno jest też dostrzec możliwość zrealizowania jedenastolewowej końcówki treflowej

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	2 ♣	ktr.
rktr. ¹	2 ♥	3 ♣ ²	pas
pas ³	pas		

¹ 11⁺ PC

² słaba ręka na długich treflach

³ wniosek jak poprzednio

Końcówka treflowa jest tu wspaniałym kontraktem, szczególnie po wskazaniu siły przez przeciwnika S, jej naukowe osiągnięcie wydaje się jednak bardzo trudne, praktycznie niemożliwe. Wystarczy przecież, iż E będzie miał jednego pika więcej (a karo albo kiera mniej), a do oddania będą trzy lewy z góry. W, nie posiadając ani jednego asa, powinien też zrezygnować z ewentualnego kontraktu 3BA (wie przecież, że jego partner ma słabą rękę na długich treflach)...

Minimaks teoretyczny: 5 ♣ (WE), 11 lew; 140 dla WE.

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 11 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

<p>♠ 654 ♥ K75 ♦ K875 ♣ J106</p>	<p>♠ 93 ♥ 10962 ♦ Q6 ♣ Q7542</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ Q102 ♥ Q83 ♦ 1092 ♣ AK93</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ AKJ87 ♥ AJ4 ♦ AJ43 ♣ 8</p>					

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
pas	pas	pas	

albo:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♠
pas	pas	1 BA ¹	ktr.
pas	pas	pas	

¹ naturalne, na tej pozycji 11–14 (15) PC

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♦	pas	1 ♠
pas	pas	pas	

albo też:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♣
pas	1 ♦	pas	1 ♠
pas	pas	1 BA	ktr.
pas	pas	pas	

Na zdecydowanej większości stołów strona **NS** będzie rozgrywać częściówki pikowe. W zawistuje ♣W i w drugiej lewie powtórzy treflem. Rozgrywający powinien przebić drugiego trefla i wyjść z ręki blotką karo (!). To najprostszą i – przy aktualnym rozkładzie kart – najpewniejszą drogą do wzięcia dziewięciu lew. Gdy obrońca W wskoczy ♦K, S dojdzie potem do stołu ♦D i zaimpasuje damę pik; weźmie więc pięć pików, trzy kara oraz ♥A. A jeżeli ♦D zwycięży w pierwszej rundzie tego koloru, rozgrywający będzie kontynuował karem do asa w

ręce, i przebiję w dziadku blotkę karową. Następnie S zaimpasuje damę atu albo też – będąc na stole $\diamond D$, a potem przebitką tego koloru – przebiję w ręce jeszcze dwa trefle (sześć lew pikowych, dwa kara oraz $\heartsuit A$).

O czasu do czasu gracz E zdecyduje się na dosyć niefrasobliwe (ale w turnieju na maksy trudne do jednoznacznego potępienia) ożywienie licytacji odzywką 1BA. Otwierający skontruje tę zapowiedź, a jego partner powinien na kontrę spasować. Przeciwno 1BA (E) z kontrą S zawistuje $\spadesuit A$, a następnie – po zdemarkowaniu przez N pików dziewiątką – powinien wyjść w blotkę karo. Jeżeli rozgrywający wskoczy w dziadku $\diamond K$, będzie mógł wziąć jeszcze tylko cztery trefle (impasując e-N-owi damę), następnie S pobije bowiem asem pierwszą rundę kierów, dopuści partnera $\diamond D$, a ten podegra piki. A kiedy w pierwszej lewie karowej rozgrywający dołoży ze stołu blotkę, N weźmie lewę $\diamond D$ i zagra w piki; obrońcy wezmą wówczas pięć pików, dwa kara oraz $\heartsuit A$. W obu wypadkach dojdzie do wpadki bez dwóch, za 300; zapewni ona stronie NS wynik zbliżony do maksymalnego.

Minimaks teoretyczny: 3 \spadesuit (NS), 9 lew; **140 dla NS.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

\clubsuit – 7 (NS);

\diamond – 8 (NS);

\heartsuit – 8 (NS);

\spadesuit – 9 (NS);

BA – 7 (NS).

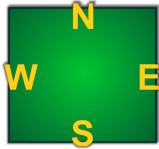
Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

<p>♠ A54 ♥ 3 ♦ 10876 ♣ KJ843</p>	<p>♠ K96 ♥ Q109842 ♦ 2 ♣ 1062</p> 	<p>♠ Q832 ♥ 7 ♦ AK9543 ♣ AQ</p> <p>♠ J107 ♥ AKJ65 ♦ QJ ♣ 975</p>
--	---	--

W	N	E	S
pas	2 ♥ ¹	3 ♦	4 ♥
5 ♣ ²	pas	6 ♦ ³ (!)	6 ♥ ⁴ (!)
ktr.	pas	pas	pas

¹ słabe dwa

² po pasie: trefle plus fit karowy, inwit szlemikowy (ręka silniejsza niż ta, z którą padłoby bezpośrednio 5♦)

³ poza fitem karowym partner musi posiadać niezłe trefle oraz ♠A

⁴ po otwarciu partnera *słabymi* 2♥ szlemik przeciwników na pewno wychodzi, a obrona – w korzystnych założeniach – jest opłacalna

W	N	E	S
pas	2 ♦ ¹	3 ♦	3 ♥ ²
4 ♣ ³	pas	4 ♥ ⁴	ktr.
4 ♠ ⁵	pas	4 BA ⁶	pas
5 ♦ ⁷	pas	6 ♦	pas
pas	pas		

¹ multi

² do koloru partnera

³ po partii: trefle z fitem karowym

^{4,5} cue-bidy

⁶ Blackwood

⁷ tu: jedna wartość

W tym wypadku NS w obronę raczej nie pójda, S nie będzie bowiem pewien, jaki jest longer partnera, podczas gdy N nie będzie świadom obecności w ręce S aż tak znakomitego fitu kierowego.

Szlemik karowy zostanie łatwo zrealizowany: **WE** mają do wzięcia sześć kar, pięć trefli oraz ♠A. Ale i jego obrona *sześcioma kierami* okaże się w pełni opłacalna: **NS** oddadzą dwa piki, karo oraz trzy trefle, wpadną więc tylko bez pięciu, z kontrą za 1100.

Minimaks teoretyczny: 6 ♥ (NS) z kontrą; 7 lew; **1100 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 12 (WE);

♦ – 12 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 11 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2004

Turniej nr. VII

PROKOM
SOFTWARE SA

12 lipca 2004

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

<p>♠ J10 ♥ K3 ♦ AKQ743 ♣ Q42</p>	<p>♠ KQ742 ♥ J975 ♦ J5 ♣ 63</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ A865 ♥ AQ1042 ♦ 108 ♣ 97</p>
<p>♠ 93 ♥ 86 ♦ 962 ♣ AKJ1085</p>		

W	N	E	S
–	pas	pas	3 ♣ ¹
3 BA ²	pas	pas	pas

¹ na trzeciej ręce otwarcie jak najbardziej wskazane

² zgłoszenie 3♦ nie oddałoby w pełni potencjału wygrywającego tej karty albo:

W	N	E	S
–	pas	pas	3 ♣ ¹
3 ♦ ²	pas	3 ♥	pas
3 BA	pas	pas	

¹ uwaga jak wyżej

² rozwiązanie dla mniej odważnych

albo:

W	N	E	S
–	pas	pas	pas
1 BA	pas	2 ♦ ¹	pas
2 ♥	pas	2 ♠	pas
3 BA	pas	pas	pas

¹ transfer na kiery

W ten czy inny sposób na znakomitej większości stołów dojdzie do kontraktu firmowego z ręki W. Po zdjęciu przez obronę dwóch trefli rozgrywający łatwo weźmie pozostałe jedenaście lew. Natomiast po ataku ♠K – W najprawdopodobniej zdobędzie tylko dziesięć wziętek (sześć kar, trzy kiery oraz ♠A), zagra bowiem kiery z góry. W widne karty impas waleta kierowego w trzeciej rundzie tego koloru doprowadziłyby jednak rozgrywającego do wzięcia lew dwunastu.

Minimaks teoretyczny: 5 BA (WE), 11 lew; **460 dla WE.**

Maksymalne liczby lew możliwe do wzięcia przy grze w poszczególne miana:

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 11 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 11 (WE).