

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ AJ5 ♥ QJ10 ♦ A1054 ♣ 852</p>	<p>♠ 9 ♥ 87643 ♦ K3 ♣ Q9763</p>		<p>♠ 107642 ♥ K952 ♦ Q7 ♣ AJ</p>
<p>♠ KQ83 ♥ A ♦ J9862 ♣ K104</p>			

W	N	E	S
–	pas <sup>1</sup>	pas	1 ♦
pas <sup>2</sup>	1 ♥ <sup>3</sup>	1 ♠	pas
2 ♦ <sup>4</sup>	pas	2 ♠ <sup>5</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> zbyt słabe longery na dwukolorowe otwarcie

2 ♦ (*Wilkosz*) bądź 2 ♥ (kiery i inny), nawet w założeniach przedpartyjnych

<sup>2</sup> longerem ręki W są kara – kolor przeciwnika, stąd konieczność wykonania *trapping-pasa*



<sup>3</sup> z układem 5–5 warto podtrzymać licytację nawet we *Wspólnym Języku*, mimo obecności w ręce N zaledwie pięciu miltonów

<sup>4</sup> wskazanie maksymalnej ręki, a więc *trapping-pasa*, oraz co najmniej tolerancji pikowej

<sup>5</sup> negatywne, E z kolei ma rękę minimalną

Turniej rozpocznie się – przynajmniej dla niektórych par – od niezbyt interesującej i umiarkowanie zaciętej batalii częściówkowej. Górą powinna wyjść z niej posiadająca tak przewagę siły (22 PC : 18 PC), jak i starszy kolor uzgodniony strona WE. Kontrakt 2 ♠ jest jednak najwyższą grą do zrealizowania przez nią możliwą. Rozgrywający ma bowiem do oddania pięć lew: kierową, karową, treflową i dwie atutowe, przynajmniej po optymalnej obronie ze strony przeciwników. Jeżeli bowiem przeciwko 2 ♠ (E) gracz S ściągnie singlowego ♥A i w drugiej lewie wyjdzie w karo, to rozgrywający przepuści tę lewę do króla w ręce N i dostanie następnie kierową przebitkę. Po jej dokonaniu S będzie kontynuował treflem. Rozgrywający zabije ♣D asem w ręce, ściągnie ♦D i zagra pika do waleta w dziadku. A następnie na ♦A pozbędzie się z ręki przegrywającego trefla i odda jeszcze tylko jedną lewę atutową. W sumie zrobi więc nadróbkę.

Jak widać, aby ograniczyć przeciwnika do ośmiu wziętek, obrońcy muszą wcześniej otworzyć trefle. Nawet bez kierowej przebitki strona NS zawsze bowiem dostanie dwie wziętki atutowe.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

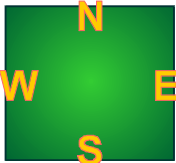
**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

## Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠ 1043		
♥ 98		
♦ K982		
♣ AKJ10		
♠ 652		♠ KQJ8
♥ AQ3		♥ K1076
♦ QJ		♦ 10643
♣ 87432		♣ 5
		♠ A97
		♥ J542
		♦ A75
		♣ Q96



W	N	E	S
–	–	pas	pas <sup>1</sup>
pas	1 ♣ <sup>2</sup>	ktr. <sup>3</sup>	rktr. <sup>4</sup>
pas	1 BA <sup>5</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> puste 11 PC w składzie superzrównoważonym to stanowczo za mało na pierwszo- czy drugoręczne otwarcie

<sup>2</sup> tylko 14 punktów pikowych (suma PC + liczby posiadanych pików) to – według tzw. zasady pikowej – o jeden za mało na czwartoręczne otwarcie; nie będzie więc też błędem spasować

<sup>3</sup> kontra wywoławcza

<sup>4</sup> maksimum pasa, a więc 10–11 PC

<sup>5</sup> taktyczne: N na chude kolory starsze, licytuje więc 1BA (*do pasa*), zanim przeciwnicy uzgodnią któryś z nich (albo przynajmniej pokażą sobie optymalny wist)

Ponadto takie działanie nie pozwoli stronie NS na przelicytowanie karty – S wskazał już 10–11 PC, więc teraz na 1BA partnera powinien spasować. Przeciwko tej grze E wyjdzie ♠K. Rozgrywający ma gotowe siedem lew: cztery treflowe, dwie karowe i pikową, o nadróbce nie ma jednak mowy. Z wyższych kontraktów, chociaż nie zapisowo, na NS wychodzą jeszcze tylko 2♣.

**Minimaks teoretyczny:** 1 BA (NS), 7 lew albo 2♣ (NS), 8 lew; **90 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

3

<p>♠ A84 ♥ 85 ♦ AKQ5 ♣ K652</p>	<p>♠ 10 ♥ KQJ962 ♦ 742 ♣ A109</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q73 ♥ A73 ♦ J10983 ♣ Q3</p>
<p>♠ KJ9652 ♥ 104 ♦ 6 ♣ J874</p>		

W	N	E	S
–	–	–	2 ♠ <sup>1</sup>
2 BA <sup>2</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> 15–17 PC, skład zrównoważony

W	N	E	S
–	–	–	2 ♦ <sup>1</sup>
2 BA <sup>2</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> jak wyżej, choć przydałoby się też zatrzymanie w kierach, który to kolor może przecież posiadać otwierający, alternatywą jest więc PAS i zabranie głosu dopiero w następnym okrażeniu, może to jednak spowodować trudne do przewyciężenia kłopoty ze złapaniem strefy

Niestety, bilansowy kontrakt 3BA (WE mają 25 PC i pełnego pięciokartowego longera roboczego w karach) zostanie łatwo obłożony – N zawistuje bowiem ♥K i będzie czekał z ♣A i kierowymi fortami. Rozgrywający ściągnie zatem pięć lew karowych i dwa asy i wpadnie bez dwóch.

Optymalnym kontraktem strony WE jest częściówka karowa, i to z bardziej naturalnej ręki E, kiedy to będzie można wziąć aż dziesięć lew. A to dzięki trzeciemu ♣A u N – E zagra bowiem najpierw blotkę trefl do damy, a potem trefla wkoło. Następnie zaś przebiję trzecią rundę tego koloru, co wyfortuje ♣K na stole (na którego zostanie wyrzucony z ręki pik). Gra karowa ustawiona z ręki W będzie natomiast mogła zostać ograniczona do dziewięciu wziętek – choć wyłącznie po ataku ♠10. Aby obronić się przed pikową przebitką rozgrywający będzie wówczas musiał trzykrotnie zaatutować, potem więc nie będzie już dysponował stosowną komunikacją, aby przeprowadzić wszystkie niezbędne do zdobycia dziesiątej lewy manewry w kolorze treflowym.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♦ (E!), 10 lew; **130 dla WE.**

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

## Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ 8 ♥ K106 ♦ QJ9 ♣ KJ9654</p>	<p>♠ 10754 ♥ J853 ♦ K106 ♣ 102</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ KJ6 ♥ AQ92 ♦ A743 ♣ 73</p>
--	---	---

♠ AQ932  
♥ 74  
♦ 852  
♣ AQ8

Nasz System:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣	1 ♠
3 ♣ <sup>1</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> 6 ♣, 9–11 PC

Wspólny Język:

W	N	E	S
2 ♣ <sup>1</sup>	pas	2 ♦ <sup>2</sup>	pas <sup>3</sup>
3 ♣ <sup>4</sup>	pas	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> tu otwarcie 2 ♣ ma charakter półblokujący i jest najczęściej limitowane jako 10–14 PC, można je więc zastosować

<sup>2</sup> pytanie

<sup>3</sup> wejście 2 ♠ – po partii – byłoby krokiem wielce niebezpiecznym

<sup>4</sup> 6 ♣, brak starszej czwórki, ręka z singletonem (według jednej ze stosowanych w tej sekwencji konwencji)

Na większości stołów czerwcowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* ostatecznym kontraktem staną się 3BA (E). Rozkłady są dla strony WE wielce przychylne, rozgrywający powinien więc skompletować co najmniej dziesięć lew: pięć treflowych (podgrywając ♣A D w ręce S), trzy kierowe oraz dwie karowe (po impasie króla tego koloru u N). A gdy S odda naturalny w końcu wist w pika – łupem rozgrywającego powinno paść wziętek jedenaście (przybędzie bowiem dodatkowa lewa w pikach).

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (E!), 10 lew; **630 dla WE.**

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (NS);

**BA – 10 (E!).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

## Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ Q1064 ♥ Q109 ♦ KJ95 ♣ J4</p>	<p>♠ J8 ♥ A5 ♦ A1074 ♣ AK932</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ AK5 ♥ K864 ♦ 8632 ♣ Q10</p>
	<p>♠ 9732 ♥ J732 ♦ Q ♣ 8765</p>	

W	N	E	S
–	1 ♣ <sup>1</sup>	pas	1 ♦
pas	2 ♣ <sup>1</sup>	pas	pas
ktr.	pas	2 ♦/2 ♥	3 ♣
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> we *Wspólnym Języku* rebid ten wskazuje dodatkowo siłę 15<sup>+</sup> PC

albo:

W	N	E	S
–	1 BA <sup>1</sup>	pas	2 ♣ <sup>2</sup>
pas	2 ♦ <sup>3</sup>	pas	2 ♥ <sup>4</sup>
pas	3 ♣ <sup>5</sup>	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> otwarcie alternatywne, niezłe opisujące rękę N

<sup>2</sup> *Stayman*, tu: wersja ratunkowa (jeżeli system na to pozwala)

<sup>3</sup> brak starszych czwórek

<sup>4</sup> cztery kiery, ręka nieodpowiednia do gry w bez atu

<sup>5</sup> N nie ma ani trzech kierów (wtedy spasowałby na 2♥ partnera), ani trzech pików (zgłosiłby wówczas 2♠), nie pozostaje mu zatem nic innego, jak zapowiedzieć 3♣

W ten czy inny sposób strona NS powinna znaleźć się w częściówce treflowej i zrealizować co najmniej dziewięć lew. A jeżeli obrońcy spóźnią się z łączeniem atutów, rozgrywający zdoła przebić na stole trzy kara i skompletuje dziesięć wziętek. Gdyby zaś gracze NS utrzymali się w kontrakcie 1BA, rozgrywający zrobiliby tylko swoje. Przeciwnicy mają natomiast do wzięcia osiem lew w kara, teoretycznie rzecz biorąc, mogliby więc opłacalnie przelicytować 3♣ strony NS *trzema karami* (tylko bez jednej, z kontrą za 100).

**Minimaks teoretyczny:** 3 ♦ (WE) z kontrą, 8 lew; 100 dla NS.

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

♠ Q92  
♥ 104  
♦ KJ10986  
♣ 53

♠ J86  
♥ 7652  
♦ Q3  
♣ KQJ9

♠ A5  
♥ KJ983  
♦ A7  
♣ A642

♠ K10743  
♥ AQ  
♦ 542  
♣ 1087

W N  
E S

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

WE posiadają 25 PC i dziewięć kierów, nie powinien więc nikogo zdziwić fakt, że wiele par tej strony znajdzie się w końcówce. Niestety, układ kart jest taki, że trzeba będzie oddać dwie lewy atutowe, a ponadto pika i karo, kontrakt 4♥ (WE) zostanie więc obłożony bez jednej. I standardowym wpisem w protokół będzie 100 dla NS.

Teoretycznym minimaksem rozdania jest kontrakt 3♠ (NS) z kontrą, bez jednej, 100 dla WE. Jest to opłacalna obrona 3♥ strony WE. Grający w piki, odda dwie tylko lewy treflowe, karo oraz dwa piki. Nawet gdyby rozgrywający wyłapał ♠W, broniący zawsze zdołają ustawić go w dziadku – w momencie, gdy będą się tam znajdowały już tylko same kara. I któryś z graczy WE trzecią rundę kar przebiję.

**Minimaks teoretyczny:** 3 ♠ (NS) z kontrą, 8 lew; **100 dla WE.**

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ QJ107 ♥ J85 ♦ A ♣ J8542</p>	<p>♠ A ♥ Q932 ♦ 963 ♣ AK976</p>	<p>♠ 62 ♥ K10764 ♦ QJ105 ♣ Q10</p>
	<p>♠ K98543 ♥ A ♦ K8742 ♣ 3</p>	

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> piki i kolor młodszy

<sup>4</sup> wywołanie koloru młodszego

<sup>5</sup> piki i kara

W	N	E	S
–	–	–	2 ♠ <sup>1</sup>
pas	2 BA <sup>2</sup>	pas	3 ♦ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> dwukolorówka piki i młodszy

W	N	E	S
–	–	–	2 ♦ <sup>1</sup>
pas	2 ♥ <sup>2</sup>	pas	2 ♠ <sup>3</sup>
pas	2 BA <sup>4</sup>	pas	3 ♦ <sup>5</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> dwukolorówka Wilkosza; wprawdzie ręka S zawiera niebrzydkie 10 PC (asa i dwa króle), jej longery są jednak za słabe na otwarcie 1♠ (niektórzy gracze S na pewno jednak na takie rozpoczęcie licytacji się zdecydują)

<sup>2</sup> pytanie (zazwyczaj, tzn. u większości par, taka zapowiedź przyrzeka też lepszą kartę aniżeli alternatywne 3♣ – do koloru partnera)

<sup>3</sup> piki i kara

Obie powyższe sekwencje prezentują wariant optymistyczny, tzn. zakładają, że gracz N oceni rozkład jako misfitowy i będzie się starał wyhamować jak najniżej. Zdaje sobie wszakże sprawę z tego, że w rozdaniu tym niejedna para NS kartę przelicytuje, a już na pewno wówczas, gdy S zdecyduje się na pierwszoręczne otwarcie 1♠. Tymczasem – ponieważ także rozkłady są dla strony NS niezbyt przychylne – może ona zrealizować co najwyżej takie kontrakty, jak: 1BA, 2♠ i 4♦. Ten ostatni będzie jednak wymagał bardzo starannej rozgrywki – na obustronne przebitki (bez ściągania zbyt wcześnie ♠K), sądzą więc, że większość grających w ten kolor zdoła skompletować jedynie dziewięć wziętek.

**Minimaks teoretyczny:** 4♦ (NS), 8 lew; 130 dla NS.

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

8

<p>♠ 1092 ♥ KJ ♦ K9543 ♣ Q72</p>	<p>♠ 754 ♥ Q102 ♦ Q82 ♣ K1064</p>	<p>♠ AKQ6 ♥ 8743 ♦ J1076 ♣ 9</p>
--	---	--

N
W      E
S

<p>♠ J83 ♥ A965 ♦ A ♣ AJ853</p>
---

W	N	E	S
pas	pas	1 ♦ <sup>1</sup>	2 ♣
3 ♣ <sup>2</sup>	ktr.	3 ♦	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> trzecia ręka! atrakcyjną alternatywą jest otwarcie 1♠ – z tak solidnej czwórki

<sup>2</sup> maksymalna ręka z dobrym fitem karowym

albo:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♦ <sup>1</sup>	2 ♣
3 ♣ <sup>2</sup>	ktr.	3 ♦	4 ♣ <sup>3</sup> (!)
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> trzecia ręka! atrakcyjną alternatywą jest otwarcie 1♠ – z tak solidnej czwórki

<sup>2</sup> maksymalna ręka z dobrym fitem karowym

<sup>3</sup> jeżeli kontra partnera na 3♣ wskazuje prawdziwy fit (a nie tylko wist, np. z ♣K x)

albo:

W	N	E	S
pas	pas	1 ♦ <sup>1</sup>	2 ♣
3 ♣ <sup>2</sup>	ktr.	3 ♦	ktr. <sup>3</sup>
pas	4 ♣	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> trzecia ręka! atrakcyjną alternatywą jest otwarcie 1♠ – z tak solidnej czwórki

<sup>2</sup> maksymalna ręka z dobrym fitem karowym

<sup>3</sup> kontra wywoławcza nadwyżkowa (gdy kontra partnera na 3♣ była jedynie *kontra wistową*, tzn. mogła być np. dana z ♣K x)

WE łatwo by swoje 3♦ zrealizowali, oddając dwie lewy atutowe, kiera i trefla, jeśli jednak zostaną one przelicytowane przez przeciwników *czterema treflami*, gry tej na dobrą sprawę nie będzie miał kto skontrolować. Grający w trefle odda na pewno trzy piki i kiera, jeśli więc wyimpasuje obrońcy W ♣D, wpadnie tylko bez jednej. A to stanie się łatwe, jeżeli tylko S zorientuje się, iż otwarcie padło z czterech kar, będzie to bowiem znaczyło, iż E ma układ trójkolorowy z krótkością treflową.

**Minimaks teoretyczny:** 3♥ (NS) z kontrą, 8 lew albo 4♣ (NS) z kontrą, 9 lew; **100 dla WE.**

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE S A

12 czerwca 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

Nasz System:

9

<p>♠ 85 ♥ Q84 ♦ K93 ♣ QJ1073</p>	<p>♠ K10974 ♥ 10 ♦ J7654 ♣ 85</p>	<p>♠ QJ3 ♥ J976532 ♦ - ♣ K94</p>
--	---	--

<p>♠ A62 ♥ AK ♦ AQ1082 ♣ A62</p>		<p>♠ QJ3 ♥ J976532 ♦ - ♣ K94</p>
--	--	--

W	N	E	S
–	pas <sup>1</sup>	pas <sup>2</sup>	1 ♦
pas	1 ♠	pas	2 BA <sup>3</sup>
pas	3 ♦ <sup>4</sup>	pas	3 ♠ <sup>5</sup>
pas	4 ♠	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> karta zbyt słaba na pierwszorzeczne otwarcie zaporowe

<sup>2</sup> także ta ręka nie nadaje się ani na otwarcie 3♥, ani na 2♦ *multi* (w założeniach niekorzystnych)

<sup>3</sup> forsing do dogranej, skład niekoniecznie zrównoważony (jednokolorowa ręka na karach)

<sup>4</sup> fit karowy

<sup>5</sup> trzy piki

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	pas	pas	1 ♣
pas	1 ♦	pas	2 BA
pas	3 ♥ <sup>1</sup>	pas	3 ♠
pas	4 ♦ <sup>2</sup>	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> transfer na piki

<sup>2</sup> naturalne

Standardową grą powinna być w tym rozdaniu końcówka pikowa strony **NS**. Nie powinno temu przeszkodzić nawet otwarcie gracza **E** – 2♦ *multi*, 2♥ czy 3♥ ani jego ewentualne wejście do licytacji w drugim okrażeniu 2♥. Zresztą niewielu zawodników **E** na taki krok się zdecyduje – założenia są bowiem dla tej strony niekorzystne, a longer kierowy ręki **E** – bardzo słaby (jedynym jej atutem jest ofensywny układ 7330).

Grający w piki oddadzą lewy atutową oraz karową, zapiszą sobie więc 450 punktów.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 11 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

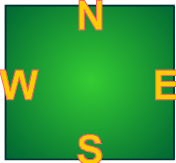
Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ Q984 ♥ 7 ♦ KJ52 ♣ KJ105</p>	<p>♠ A72 ♥ KJ93 ♦ A4 ♣ AQ84</p> 	<p>♠ K653 ♥ 8652 ♦ Q98 ♣ 62</p>
	<p>♠ J10 ♥ AQ104 ♦ 10763 ♣ 973</p>	

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♦ <sup>1</sup>	ktr.	pas	1 ♥
pas	3 ♥	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> na trzeciej ręce otwarcie jak najbardziej dopuszczalne, nawet po partii

Także ta końcówka powinna być kontraktem standardowym. Najgroźniejszy dla rozgrywającego będzie wist atutowy, weźmie on jednak pierwszą lewą w ręce (nie jest to jednak absolutnie konieczne) i wyjdzie stamtąd ♠W. Jeśli obrońcy będą chcieli połączyć drugi raz atuty, lewą tę musi wziąć E – na ♠K. Wtedy jednak zatrzymanie wszystkich trzech kolorów bocznych znajdą się w ręce jego partnera – gracza W, wcześniej czy później rozgrywający wycisnie więc z niego dziesiątą wziętkę. Możliwe są różne warianty obrony, postępując rozważnie, rozgrywający zawsze zdoła skompletować lewy pikową, karową i dwie treflowe oraz albo sześć atutowych, albo tylko pięć atutów, ale za to dodatkową wziętkę w karach bądź w treflach (albo nawet na ♠7!). Jeśli bowiem jego partner przebije trzecią rundę trefli i zagra po raz trzeci w kiery – w ostatniej z tych lew W znajdzie się w okrutnym przymusie na trzy kolory.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♥ (NS), 10 lew; 620 dla NS.

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

- ♣ – 9 (NS);
- ♦ – 7 (NS);
- ♥ – 10 (NS);
- ♠ – 7 (WE);
- BA – 9 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.


11

♠ 1043  
 ♥ 6  
 ♦ 85  
 ♣ KJ108543

♠ QJ5  
 ♥ AK754  
 ♦ AQ96  
 ♣ 7

♠ K986  
 ♥ QJ10  
 ♦ KJ104  
 ♣ A9

♠ A72  
 ♥ 9832  
 ♦ 732  
 ♣ Q62



W	N	E	S
–	–	–	pas
1 ♥	3 ♣ <sup>1</sup>	4 ♣ <sup>1</sup>	pas
4 ♦ <sup>2</sup>	pas	4 ♠ <sup>3</sup>	pas
4 BA <sup>4</sup>	pas	5 ♣ <sup>5</sup>	pas
5 ♦ <sup>6</sup>	pas	6 ♣ <sup>7</sup>	pas
6 ♥	pas	pas	pas

<sup>1</sup> cue-bid, nie musi być krótkościowy,

uzgodnienie kierów

<sup>2</sup> cue-bid

<sup>3</sup> cue-bid – jako że zgłoszony powyżej szczebla dogranej, przyrzeka nadwyżkę

<sup>4</sup> *Blackwood*

<sup>5</sup> tu: jedna wartość (według drabinki nowoczesnej)

<sup>6</sup> pytanie o damę atu

<sup>7</sup> jest dama atu! a ponadto dwa boczne króle

Z dojściem do tego wykładanego szlemika nie powinno być żadnych problemów – zarówno po, jak i bez interwencji gracza N. Do optymalnego kontraktu wiedzie wiele dróg, powyżej przedstawiłem przykładowo jedynie jedną z nich. Także rozgrywka nie przysporzy graczowi W żadnych problemów – po pierwszym zagranu w atu pokaże on przeciwnikom karty...

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 12 (WE);

♥ – 12 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 10 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

♠ AQ10  
♥ 1085  
♦ AJ94  
♣ 1086

♠ J94  
♥ K764  
♦ 72  
♣ J753



♠ 7632  
♥ J3  
♦ Q1083  
♣ 942

♠ K85  
♥ AQ92  
♦ K65  
♣ AKQ

W	N	E	S
pas	pas <sup>1</sup>	pas	1 ♣
pas	2 BA <sup>2</sup>	pas	3 BA <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> ręka za słaba na pierwszoręczne otwarcie...

<sup>2</sup> ... nadaje się jednak jak najbardziej na

bilansowe 2BA

<sup>3</sup> S wie, że wraz z partnerem mają 32 PC, ale najprawdopodobniej żadnego koloru uzgodnionego – chyba że N posiada pięciokart młodszy; jeśli para jest dobrze przygotowana na taką ewentualność, S może zgłosić inwitowe 4BA – a partner przyjąć ten inwit jedynie (z już ujawnionymi) 11 PC oraz pięciokartowym longerem w treflach bądź w karach

Jeśli jednak gracz N otworzy licytację na pierwszej ręce (1♣ albo 1♦ – w zależności od stosowanego systemu), jego stronie bardzo trudno będzie zatrzymać się przed szlemikiem. Tymczasem do wzięcia jest tylko jedenaście lew – rozgrywający zaimpasuje podwójnie kiery, skompletuje więc trzy lewy w tym kolorze, po trzy w pikach i treflach oraz dwie karowe. Widać z tego, że szanse realizacji kontraktu 6BA oscylują wokół 50% – dwanaście lew weźmie się przy ♥K W ... u E (25%) oraz przy podzielonych honorach kierowych (50%), gdy uda się ponadto impas damy karowej (25% + 50% x 50% = 50%).

**Minimaks teoretyczny: 5 BA (NS), 11 lew; 660 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 11 (NS);

♠ – 11 (N!);

**BA – 11 (NS).**



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ 10875 ♥ K54 ♦ K ♣ 109642</p>	<p>♠ A63 ♥ QJ87632 ♦ 42 ♣ 3</p>	<p>♠ KQJ2 ♥ A10 ♦ AQ765 ♣ QJ</p>
---	---	--

W	N	E	S

<p>♠ 94 ♥ 9 ♦ J10983 ♣ AK875</p>
--

W	N	E	S
–	2 ♥ <sup>1</sup>	ktr.	pas
2 ♠	pas	3 ♠	pas
4 ♠ <sup>2</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> słabe dwa, słabe kiery nie pozwalają na otwarcie 3♥

<sup>2</sup> dwa króle – mimo że jeden z nich jest kierowy – to karta upoważniająca do przyjęcia inwitu partnera

albo:

W	N	E	S
–	2 ♥ <sup>1</sup>	ktr.	pas
2 ♠	pas	2 BA <sup>2</sup>	pas
3 ♥ <sup>3</sup>	pas	3 ♠	pas
4 ♠	pas	pas	pas

<sup>1</sup> słabe dwa, słabe kiery nie pozwalają na otwarcie 3♥

<sup>2</sup> 19–22 PC w składzie zrównoważonym (partner mógł zalicytować 2♠ z tylko trzema kartami w tym kolorze)

<sup>3</sup> forsing do końcówki, pytanie o cztery piki






W	N	E	S
–	2 ♦ <sup>1</sup>	ktr. <sup>2</sup>	pas
2 ♠	pas	3 ♠	pas
4 ♠ <sup>3</sup>	pas	pas	pas

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> albo normalna kontra wywoławcza do hipotetycznych pików otwierającego, albo silna karta w składzie nieokreślonym

<sup>3</sup> dwa króle upoważniają do przyjęcia inwitu partnera

albo:

W	N	E	S
–	2  <sup>1</sup>	ktr. <sup>2</sup>	pas
2 	pas	2 BA <sup>3</sup>	pas
3  <sup>4</sup>	pas	3  <sup>5</sup>	pas
4 	pas	pas	pas


<sup>1</sup> *multi*



<sup>2</sup> albo normalna *kontra wywoławcza* do hipotetycznych pików otwierającego, albo silna karta w składzie nieokreślonym

<sup>3</sup> 19–22 PC w składzie zrównoważonym

<sup>4</sup> *Stayman* (brak koloru przeciwnika)


<sup>5</sup> cztery piki


Niestety, prawie wszystkie racjonalne drogi doprowadzą stronę **WE** do kontraktu 4. A ten może zostać położony na przebitce kierowej – wystarczy, że **N** wyjdzie w ten kolor, albo nawet zawistuje w singla trefl, a jego partner odwróci w kiera.


Bardzo trudno jest tu wskazać drogę do wykładanych 3BA. Rozgrywający łatwo wzięłyby wówczas dziewięć lew: trzy pikowe, dwie kierowe, trzy karowe oraz treflową. Nawet po natchnionym ataku 3 (!?) **S** zrobiłby swoje (tj. wzięłyby, grając w bez atu, dziewięć lew), o ile w drugiej lewie zagrałby w trefle, a nie w piki – aby w pierwszej kolejności wytrącić jedno z dojsć obrońcy **S** (jeśliby bowiem w drugiej lewie został zagrany ze stołu pik – **N** położyłby grę, gdyby wskoczył A i kontynuował karem).


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

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

 – 9 (**WE**);

 – 8 (**WE**);

 – 7 (**NS**);

 – 9 (**WE**);

**BA – 9 (WE).**



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ 10982 ♥ 987 ♦ KQ ♣ A1032</p>	<p>♠ AK ♥ 64 ♦ J8642 ♣ KQ84</p>	<p>♠ QJ76 ♥ QJ105 ♦ A1093 ♣ 6</p>
---	---	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 543 ♥ AK32 ♦ 75 ♣ J975</p>
---

albo:

W	N	E	S
–	–	pas	pas
pas	1 ♦	ktr. <sup>1</sup> (!?)	1 ♥
1 ♠	2 ♣	pas	pas
2 ♠	pas	pas	3 ♣
pas	pas	3 ♠	pas
pas	pas		

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

albo:

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

<sup>1</sup> wywoławcza

Możliwe są też, rzecz jasna, inne scenariusze rozwoju wydarzeń w tym interesującym rozdaniu. Na ogół jednak stronie **WE** trudno będzie znaleźć się w licytacji. Przeciwnicy utrzymają się wówczas w kontrakcie 1BA albo 2♣ i bez trudu go zrealizują. Tymczasem strona **WE**, grając w uzgodnione piki, może wziąć aż dziewięć lew, ma bowiem do oddania jedynie ♠A K i ♥A K. Jedyna nadzieja w tym, że po czwartoręcznym otwarciu e-N-a 1♦ – E zdecyduje się na wywoławczą kontrę. Wprawdzie gracz ten ma singla w treflach, taka kontra wskazuje jednak przede wszystkim kolory starsze. Zwłaszcza że E jest po pasie...

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

## Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ 9 ♥ J95 ♦ Q109843 ♣ 1084</p>	<p>♠ AK87 ♥ 8764 ♦ A2 ♣ A93</p>	<p>♠ QJ654 ♥ K3 ♦ K75 ♣ KQ5</p>
---	---	---

<p>♠ 1032 ♥ AQ102 ♦ J6 ♣ J762</p>
---

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

**N** ma trzy asy i króla, jest to jednak tylko 15 PC, nie przyjmie więc zaproszenia partnera (też nieco wątpliwego). A to pozwoli stronie **NS** uratować zapis, rozgrywający będzie bowiem musiał oddać kiera, karo i dwa trefle. Po optymalnym dla obrony ataku błotką karo rozgrywka musi być jednak staranna. W pierwszej lewie **N** powinien zabić asem wstawioną przez **W** na trzeciej ręce ♦8, a następnie wyjść stamtąd błotką trefl. **E** wskoczy wówczas ♣D, po czym – założmy – dopuści ♦D partnera, a ten wyjdzie ♠9. Rozgrywający zabije w ręce ♠A, zaimpasuje kiery damą, ściągnie ♥A, a następnie zgra ♣A i odejdzie treflem. **E** weźmie wówczas lewę ♣K i zagra ♠D. **N** zabije ją w ręce ♠K, po czym odejdzie kierem, wpuszczając obrońcę **W** na waleta w tym kolorze. **W** będzie wówczas musiał wyjść w karo – pod podwójny renons, rozgrywający dokona więc przebitki w ręce, a z dziadka pozbędzie się ostatniego pika.

Także po pierwszym wiście błotką pik rozgrywający kontrakt 3♥ zrobi swoje, nawet jeśli nie wstawi ze stołu ♠10. Jeśli bowiem obrońca **E** będzie konsekwentnie wyrabiał sobie lewę pikową, cel swój wprawdzie osiągnie, ale w tym samym czasie rozgrywającemu wyrobi się lewa czwartego okrażenia na ♠8. Wyrzuci więc na nią z dziadka karo i nie odda lewy w tym ostatnim kolorze.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

## Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

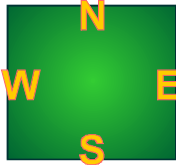
16

♠ Q97543  
 ♥ QJ2  
 ♦ 42  
 ♣ A9

♠ A6  
 ♥ 109863  
 ♦ K85  
 ♣ QJ7

♠ K  
 ♥ K5  
 ♦ J976  
 ♣ K86532

♠ J1082  
 ♥ A74  
 ♦ AQ103  
 ♣ 104



W	N	E	S
pas	2 ♠ <sup>1</sup>	pas	3 ♠ <sup>2</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> słabe dwa

<sup>2</sup> zapowiedź taktyczna – otwierający musi na nią spasać bez względu na to, co ma w karcie

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

<sup>1</sup> multi

<sup>2</sup> do koloru partnera

<sup>3</sup> piki

Prawie wszystkie pary NS staną w tym rozdaniu w częściówce pikowej. Rozgrywający powinien wykonać podwójny impas w karach – odda wówczas lewę na ♦K, ale też wyrobi sobie dodatkową wziętkę w tym kolorze, na którą pozbędzie się z ręki trefla albo kiera. A ponieważ ♥K leży pod impasem, rozgrywający skompletuje lew dziewięć.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 9 (NS);

BA – 7 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ J10 ♥ 93 ♦ AQ653 ♣ K542</p>	<p>♠ Q976 ♥ K84 ♦ KJ4 ♣ J86</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: green;">N</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: green;">W      E</p> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold; color: green;">S</p>	<p>♠ AK4 ♥ A652 ♦ 72 ♣ AQ93</p>
<p>♠ 8532 ♥ QJ107 ♦ 1098 ♣ 107</p>		

albo:

W	N	E	S
–	pas	1 ♣	pas
1 ♦ <sup>1</sup>	pas	1 BA	pas
3 BA	pas	pas	pas

W	N	E	S
–	pas	1 BA <sup>1</sup>	pas
3 BA	pas	pas	pas

<sup>1</sup> piękne 17 PC, można więc otworzyć też 1 ♣

albo:

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

<sup>1</sup> W nie chce zajmować bez atutów bez zatrzymań w obu kolorach starszych

Tak czy owak, 3BA (WE) będą tu grą standardową. Przeciwko temu kontraktowi, ustawionemu na ogół z ręki E, S zaatakują ♥D. Powiedzmy, że rozgrywający zabije asem trzecią rundę kierów i wykona impas damą karo. N zabije ją ♦K i wyjdzie w trefla. Jeżeli teraz rozgrywający zaimpasuje ♠D, zrobi swoje. Jeżeli natomiast będzie kontynuował grę przez kara, to aby mieć szansę na obłożenia gry, N będzie musiał wyrzucić do ♦A waleta. Oczywiście przeciwnik nadal będzie mógł zrobić grę, impasując damę pik (rozgrywka właściwa), jeśli jednak przyjdzie mu do głowy zagrać po raz trzeci w kara – do ręki dostanie się obrońca S i ściągnie fortę kierową.

**Minimaks teoretyczny:** 6 ♣ (WE), 12 lew; **920 dla WE.**

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

♠ A  
♥ A765  
♦ J62  
♣ A9543

♠ KQJ87  
♥ KQ4  
♦ A8  
♣ Q86

♠ 9653  
♥ 2  
♦ Q10743  
♣ KJ7

♠ 1042  
♥ J10983  
♦ K95  
♣ 102

W N E S

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♠ <sup>1</sup>	ktr.	3 ♠ <sup>2</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> dobre piki i 17 PC, nie ma więc żadnej potrzeby otwierać 1BA

<sup>2</sup> blokujące

Wprawdzie 3♠ mogą zostać obłożone, choć wyłącznie po ataku treflowym i zmontowaniu przez obrońców w tym kolorze przebitki, i tak będą jednak opłacalną obroną kontraktu 3♥, który jest w stanie zrealizować gracz S. A w praktyce także gracz N, 3♥ z jego ręki kładzie bowiem jedynie niemożliwy do oddania wist ♦D (!?). Następnie – po dostaniu się do ręki treflem E ściągnie dobrą ♦10, na którą jego partner zrzuci trefla. Potem więc W – niezależnie od poczynąń rozgrywającego – będzie musiał dostać dwie lewy atutowe.

Tymczasem 3♥ (S) będą mogły zostać zrealizowane zawsze. Rozgrywający zabije ♠K i odda przeciwnikom trefla. A potem wyrobi sobie przebitką trefle i wyrzuci na nie z ręki dwa kara. Odda zatem jedynie dwa kiery, trefla i karo.

**Minimaks teoretyczny:** 3♠ (WE) z kontrą, 8 lew albo 3BA (W!) z kontrą, 8 lew; **100 dla NS.**

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

♣ – 7 (W!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (S!);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (W!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ K952 ♥ J107 ♦ A ♣ QJ942</p>	<p>♠ Q63 ♥ 32 ♦ KJ96532 ♣ 7</p>	<p>♠ A7 ♥ AQ64 ♦ Q1087 ♣ A108</p>
--	---	---

<p>♠ J1084 ♥ K985 ♦ 4 ♣ K653</p>
--

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	pas
1 ♣ <sup>1</sup>	3 ♦	3 BA	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> otwarcie graniczne

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
1 ♣ <sup>1</sup>	3 ♦	pas <sup>2</sup>	pas
ktr.	pas	pas	pas

<sup>1</sup> zapowiedź ryzykowna z dwóch powodów: po pierwsze – partner nie musi wznowić licytacji (E jest bardzo silny), po drugie – przeciwnicy mogą wpaść mniej niż bez czterech, czyli dla strony otwierającej nieopłacalnie (WE są po partii, a NS przed)

Wspólny Język:

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♣	pas	2 ♦ <sup>1</sup>	pas
2 ♠	pas	3 BA	pas
pas	pas		

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
2 ♣	3 ♦	3 BA <sup>1</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> pytanie

<sup>1</sup> w tych okolicznościach *trapping-pas* byłby zapowiedzią jeszcze bardziej ryzykowną niż w sekwencji według *Naszego Systemu*

Rzeczywiście 3 ♦ (N) z kontrą mogłyby zostać obłożone tylko bez trzech, za 500 (broniący wzięliby dwa piki, kiera, trefla i trzy lewy atutowe), natomiast na popartyjne 3BA WE łatwo wezmą dziesięć lew: cztery treflowe, karową, trzy kierowe i dwie pikowe.

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

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

- ♣ – 11 (WE);
- ♦ – 7 (WE);
- ♥ – 10 (WE);
- ♠ – 9 (WE);
- BA – 10 (WE).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠ 84 ♥ AK ♦ QJ10863 ♣ Q87</p>	<p>♠ 97532 ♥ Q875 ♦ A74 ♣ 10</p>	<p>♠ AQ10 ♥ 96432 ♦ 92 ♣ K32</p>
--	--	--

	♠	N	
W		E	
	♠	S	

<p>♠ KJ6 ♥ J10 ♦ K5 ♣ AJ9654</p>
--

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

Wprawdzie WE dysponują lekką przewagą siły (21 PC : 14 PC), to jednak wyższą grę mogą w tym rozdaniu wygrać ich przeciwnicy. Już 2♦ (WE) powinny bowiem zostać położone – jeśli tylko broniący zrobią dwie przebitki treflowe (N wyjdzie w singla trefl, a po dokonaniu przebitki zagra w pika). Wychodzą natomiast 2BA z dobrej ręki E [2BA (W) położy wist pikowy].

Jak już wspomniałem, strona NS może natomiast wziąć aż dziewięć lew, grając w piki, a to przede wszystkim za sprawą korzystnej dla niej konfiguracji kolorów czarnych. Co więcej, 4♠ (NS) kładzie tylko i wyłącznie wist kierowy – W ściągnie wówczas ♥K A, potem zaś gdy E dostanie się do ręki ♠A (bijąc nim pierwszą rundę tego koloru), zagra w kiery po raz trzeci. Dzięki temu broniący dostaną dodatkową lewą atutową...

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

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

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



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

## Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠ 53 ♥ K1083 ♦ AK52 ♣ K97</p>	<p>♠ AJ96 ♥ AQJ76 ♦ 4 ♣ Q86</p>	<p>♠ 874 ♥ 2 ♦ Q73 ♣ AJ5432</p>
--	---	---

<p>♠ KQ102 ♥ 954 ♦ J10986 ♣ 10</p>
--

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

Przeciwko 3♠ (S) W ściągnie ♦A, a następnie obrońcy – optymalnie dla swojej strony – zagrają dwa razy w trefle, impasując znajdującą się w dziadku damę. Rozgrywający przebiję w ręce, zaimpasuje kiery damę, przebiję w ręce jeszcze jednego trefla, ściągnie ♠K D, po czym powtórzy impas kierowy. Walet kier zostanie jednak przez obrońcę E przeбитy, potem więc rozgrywający będzie musiał oddać jeszcze jednego kiera. Weźmie zatm lew dziewięć, czyli zrobi równo swoje.

W widne karty można wziąć lew dziesięć, konieczne jest jednak wykonanie impasów przeciwko wszystkim wysokim kierom gracza W – nie tylko królowi, ale też dziesiątce i ósemce...

Minimaks teoretyczny: 5 ♣ (WE) z kontrą, 9 lew; **300 dla NS.**

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 6 (NS, WE!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 10 (NS);

BA – 4 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠ J4  
 ♥ 10764  
 ♦ 75  
 ♣ Q9532

♠ KQ987  
 ♥ J  
 ♦ A83  
 ♣ A876

♠ 65  
 ♥ 9852  
 ♦ Q1062  
 ♣ J104

♠ A1032  
 ♥ AKQ3  
 ♦ KJ94  
 ♣ K

W N  
 E S

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	pas	1 ♦
1 ♠	pas	pas	ktr.
pas	2 ♥ <sup>1</sup>	pas	pas <sup>2</sup>
pas			

<sup>1</sup> alternatywnie N może zgłosić 2♣ (parter wywołuje przede wszystkim kolory starsze), wówczas to S zaliczytuje 2♥

<sup>2</sup> N nie dał w pierwszym okrażeniu *kontry sputnik*, a w drugim powiedział tylko 2♥, S może sobie więc darować inwit do końcówki

Mimo że na pierwszy rzut oka NS mają tylko trzy przegrywające: pikową, karową i treflową, problemy komunikacyjne oraz podział atutów 4–1 sprawiają, że górnym pułapem możliwości tej strony przy grze w kiery jest dziewięć lew. Po optymalnym dla obrony ataku w atu – rozgrywający wyjdzie w trefle, a potem dostanie się do ręki ♥10 i zagra stamtąd w kara – do waleta. Ostatecznie N przebiję w ręce dwa kara, na jego dziewięć lew złoży się zatem sześć kierów, pik, trefl i karo.

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

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

♣ – 6 (NS, WE!);

♦ – 7 (E!);

♥ – 9 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ A652 ♥ KJ874 ♦ 10 ♣ J43</p>	<p>♠ Q109 ♥ A2 ♦ 8754 ♣ K972</p>	<p>♠ KJ743 ♥ 5 ♦ AQJ9 ♣ Q85</p>
--	--	---

<p>♠ 8 ♥ Q10963 ♦ K632 ♣ A106</p>
---

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	pas	1 ♠	pas
2 ♣ <sup>1</sup>	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> Drury

albo:

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	pas	1 ♠	pas
3 ♥ <sup>1</sup>	pas	4 ♠	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> kiery i czterokartowy fit pikowy

Większość par **WE** bez wątpienia znajdzie się w tym rozdaniu w końcówce pikowej. Jeżeli obrońcy szybko zdejmą dwa trefle (i kiera), to rozgrywający – aby wziąć dziesięć lew – będzie musiał trafić ♠D. A to raczej mu się nie uda. Jeśli zaś broniący trefli nie odbiorą, sytuacja rozgrywającego zdecydowanie poprawi się. Gracz **E** zaakspasuje wówczas obrońcy **S** króla karo, po czym na dobre kara pozbędzie się ze stołu dwóch trefli. A potem zagra kiera do waleta, odda obrońcom lewą treflową i przebije na stole kartę tego ostatniego koloru. Weźmie więc co najmniej dziesięć lew, a gdy w końcówce spadnie nań natchnienie, aby zaimpasować obrońcy **N** damę pik, zdobędzie nawet bezcenną jedenastą wziętkę.

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

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 6 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 10 (**WE**);

BA – 8 (**WE**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

♠ KQ1082	♠ 93	♠ 75
♥ AQJ9	♥ K42	♥ 10873
♦ 2	♦ 84	♦ Q10975
♣ KJ9	♣ A86532	♣ 104

N
W      E
S

♠ AJ64
♥ 65
♦ AKJ63
♣ Q7

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

albo:

W	N	E	S
1 ♠	pas	pas	2 ♦
ktr.	pas	2 ♥	pas
pas	3 ♣	pas	pas
pas			

Kolejny interesujący pojedynek w strefie zapisu częściowego. Jeśli gracz N pozwoli przeciwnikom rozgrywać niewysoki kontrakt 2♥, gra ta powinna zostać zrealizowana. Wprawdzie na pierwszy rzut oka rozgrywający ma do oddania tylko po jednej lewie w każdym z kolorów, kłopoty z komunikacją oraz trudności z wyrobieniem pików sprawiają, że będzie on musiał oddać obrońcom jeszcze jedna lewę.

A kiedy gracz N przelicytuje 2♥ przeciwników *trzema treflami*, staną się one najprawdopodobniej kontraktem ostatecznym. A ten – po naturalnym ataku pikowym – zostanie położony bez jednej. Grę tę będzie jednak trudno skontrolować, więc wpadka za 50 okaże się wysoce opłacalną obroną zapisu 110, jaki zdobyliby gracze WE, realizując 2♥.

**Minimaks teoretyczny:** 3 ♣ (NS) z kontra, 8 lew; **100 dla WE.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (S!);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.


25

♠ 953  
♥ Q  
♦ K9654  
♣ Q1098

♠ 1072  
♥ KJ1065  
♦ J3  
♣ 763

♠ KQ86  
♥ 9842  
♦ Q82  
♣ KJ

♠ AJ4  
♥ A73  
♦ A107  
♣ A542



W	N	E	S
–	pas	pas	1 BA
pas	pas	pas	

Jeśli **W** wyjdzie przeciwko 1BA (**S**) ♥**W**, to ten mało elegancki kontrakt zostanie zrealizowany z nadróbką. Rozgrywający zdobędzie bowiem pierwszą lewą singlową ♥**D** na stole, po czym wyrobi sobie kara. Natomiast po pasywnym wiście w pika albo w trefla bądź spektakularnym ataku ♥**K** (!) rozgrywający zostanie ograniczony do zadeklarowanych siedmiu wziętek.

Gracze **NS** znaleźliby się w znacznie lepszej sytuacji, gdyby udało się im uzgodnić któryś z kolorów młodszych, zarówno w trefle, jak i w kara są bowiem w stanie wziąć aż dziesięć lew. Nie jest to jednak w zasadzie możliwe – **S** musi przecież otworzyć 1BA, a jego partner jest zbyt słaby, aby poszukiwać innego kontraktu. Natomiast *transfer* na kara 2BA wymagałby od gracza **N** posiadania co najmniej sześciu kart w tym kolorze. Z drugiej strony **N** ma siedem miltonów, a jego singleton to dama, nie obawia się zatem zbytnio kontraktu 1BA.

**Minimaks teoretyczny:** 4 ♣ (**NS**), 10 lew albo 4 ♦ (**NS**), 10 lew; **130 dla NS**.

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

♣ – 10 (**NS**);

♦ – 10 (**NS**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 7 (**NS**).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ 82 ♥ AKQJ9 ♦ J65 ♣ 1043</p>		<p>♠ 9743 ♥ 1043 ♦ AQ103 ♣ Q9</p>
--	--	---

<p>♠ KQ106 ♥ 52 ♦ K82 ♣ K762</p>	<p>♠ AJ5 ♥ 876 ♦ 974 ♣ AJ85</p>
--	---

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

WE wygraliby swoje 2♥ z nadróbką, raczej jednak nie przepchną się już w 3♥ – są bowiem wyraźnie słabsi, nie posiadają też dziewięciu atutów, a żadna z ich rąk nie zwiera singletona.

Oba kontrakty strony NS, do jakich może dojść po ożywieniu licytacji przez N – 2♠ (S) i 3♣ (S), powinny zostać obłożone. obrońcy ściągną bowiem dwa kiery i trzy kara (jeżeli W zagra dwa razy w kiery, to potem będzie musiał kontynuować ♦W!), a następnie – w przypadku kontraktu 2♠ zagrają trzeci raz w kiery, aby skrócić stół. W ten sposób gracz E zdobędzie kładącą grę lewą na blotkę atu. Tak 2♠, jak i 3♣ nie zostaną jednak skontrowane, wpadka bez jednej, za 100, okaże się więc opłacalną obroną wykładanych 3♥, za zrealizowanie których gracze WE zapisaliby sobie 140 punktów.

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

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

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

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠ J754	♠ K	♠ AQ82
♥ K64	♥ 109873	♥ J52
♦ 82	♦ AK64	♦ Q10753
♣ J873	♣ KQ4	♣ A

	♠ 10963	
	♥ AQ	
	♦ J9	
	♣ 109652	

	N	
W		E
	S	

W	N	E	S
–	–	–	pas
pas	1 ♥	pas <sup>1</sup>	1 ♠
pas	2 ♦	pas	2 ♥
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> oczywiście, para grająca wejściem 1BA

o znaczeniu: *cztery piki (czwórka w drugim starszym kolorze) – piątka młodsza*, może je tu z powodzeniem zastosować

Gracz S „zajmie” piki, przez co skradnie przeciwnikom ich najlepszy kolor do gry, w który mogliby oni wziąć aż dziewięć lew. Tymczasem wistując przeciwko 2♥ (N), gracz E ściągnie najprawdopodobniej singlowego ♣A, a w drugiej lewie wyjdzie w kiera. Rozgrywający zaimpasuje na stole damę, więc W weźmie ♥K, po czym – aby położyć grę – będzie musiał zagrać w karo. Gdy N doda z ręki blotkę, E weźmie lewę na ♦D i będzie kontynuował tym kolorem. Rozgrywający utrzyma się wówczas ♦W w dziadku i ściągnie ♥A, potem będzie jednak musiał wyjść stamtąd w pika bądź w trefla. Obrońcy dostaną zatem jeszcze lewę na ♠A oraz dwie przebitki – W przebije karo, a jego partner trefla (i tak biorącym ♥W). W ten sposób kontrakt zostanie położony bez jednej (broniący wezmą trzy lewy atutowe, pika, karo oraz trefla).

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

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

♣ – 8 (N!);

♦ – 8 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).



# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ 8754 ♥ J5 ♦ KJ105 ♣ 952</p>	<p>♠ K1062 ♥ K984 ♦ 632 ♣ 104</p>	<p>♠ AQ93 ♥ 62 ♦ Q4 ♣ A8763</p>
--	---	---

<p>♠ J ♥ AQ1073 ♦ A987 ♣ KQJ</p>
--

W	N	E	S
pas	pas	1 ♣ <sup>1</sup>	1 ♥
pas	2 ♥	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> także we *Wspólnym Języku*, kolor treflowy

jest bowiem zbyt słaby na otwarcie 2♣

I tę dograną w kiery powinna osiągnąć zdecydowana większość uczestniczących w czerwcowych *Korespondencyjnych Mistrzostwach Polski 2006* duetów NS. Powiedzmy, że przeciwko 4♥ (S) broniący W wyjdzie w pika, a jego partner weźmie tę lewę ♠D i odwróci ♦D. Rozgrywający będzie musiał honor ten przepuścić, a dopiero drugą rundę kar zabić asem, dwa razy zaatutować i zagrać w trefle. E dostanie trzecią lewę obrony na ♣A, ponieważ jednak nie będzie już miał trefla, nie zdoła rozgrywającemu w żaden sposób zaszkodzić. S pobije bowiem dowolną kontynuację ze strony E, po czym na treflowy honor pozbędzie się ostatniego kara dziadka.

Teoretycznym minimaksem rozdania, bardzo trudnym albo wręcz niemożliwym do osiągnięcia w praktyce, są 4♠ (WE) z kontrą. Kontrakt ten może zostać obłożony tylko bez trzech, za 500, a więc opłacalnie w stosunku do popartyjnej końcówki przeciwników (wartej 620 punktów).

**Minimaks teoretyczny:** 4♠ (WE) z kontrą, 7 lew ; 500 dla NS.

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

♣ – 7 (N!);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ J762 ♥ AJ7 ♦ J984 ♣ 104</p>	<p>♠ AK105 ♥ K10965 ♦ K1065 ♣ -</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q84 ♥ 843 ♦ AQ72 ♣ 875</p>
	<p>♠ 93 ♥ Q2 ♦ 3 ♣ AKQJ9632</p>	

W	N	E	S
-	1 ♥	pas	2 ♣ <sup>1</sup>
pas	2 ♦	pas	4 ♣ <sup>1</sup>
pas	4 ♠ <sup>2</sup>	pas	5 ♣ <sup>3</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> samodzielny kolor treflowy, co najwyżej

z jedną przegrywającą

<sup>2</sup> cue-bid

<sup>3</sup> S nie ma nic więcej poza (pełnymi) treflami

albo:

W	N	E	S
-	1 ♥	pas	3 ♣ <sup>1</sup>
pas	3 BA	pas	5 ♣ <sup>2</sup>
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> forsing do końcówki na bardzo dobrym

kolorze treflowym

<sup>2</sup> pełne trefle, ale nic poza tym

Wbrew pozorom jest to rozdanie dosyć trudne – należy w nim bowiem unikać nie tylko szlemika (ze względu na brak dwóch asów), ale i kontraktu 3BA (brak dojścia do trefli ręki S). Dużo łatwiej byłoby, gdyby licytację rozpoczynał S, otworzyłby on bowiem konwencyjnymi 3BA (pełny co najmniej siedmiokart w którymś z kolorów młodszych, co najwyżej dama bokiem), na co jego partner – właśnie ze względu na renons w treflach – odpowiedziałby końcówką w ten kolor.

**Minimaks teoretyczny:** 5 ♣ (NS), 11 lew; **600 dla NS.**

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ 95  
 ♥ AQ763  
 ♦ A85  
 ♣ A98

♠ KQJ82  
 ♥ K4  
 ♦ J103  
 ♣ 1054

♠ 63  
 ♥ 985  
 ♦ Q942  
 ♣ KJ62

♠ A1074  
 ♥ J102  
 ♦ K76  
 ♣ Q73

W	N	E	S
–	–	pas	pas
1 ♠ <sup>1</sup>	2 ♥	pas	2 BA
pas	3 BA	pas	pas
pas			

<sup>1</sup> trzecia ręka! więc otwarcie odrobinę słabsze od standardowego

Obie ręce NS są zupełnie zrównoważone – mimo posiadania uzgodnienia koloru kierowego gracze ci powinni więc zapowiedzieć końcówkę w bez atu. Rzeczywiście, zarówno w kiery, jak i w bez atu jest do wzięcia taka sama liczba lew – dziewięć: pięć kierowych, pikowa, oraz po dwie w karach i treflach. Oczywiście pod warunkiem że rozgrywający nie założy, iż ♣K znajduje się w ręce otwierającego, i nie zagra na końcową wpustkę pikiem (zgrywając uprzednio pięć kierów oraz ♦A K).

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (NS), 10 lew; **430 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 8 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

<p>♠ 965 ♥ Q976 ♦ 753 ♣ AQ6</p>	<p>♠ KQ1082 ♥ 1053 ♦ AK2 ♣ 98</p>	<p>♠ J43 ♥ AK8 ♦ Q96 ♣ KJ74</p>
---	---	---

<p>♠ A7 ♥ J42 ♦ J1084 ♣ 10532</p>
---

W	N	E	S
-	-	-	pas
pas	1 ♠	ktr.	pas
2 ♥	pas	pas	pas

Kolejne rozdanie niezbyt wyszukane – przedstawiona wyżej licytacja to sekwencja standardowa, która zostanie powtórzona na wielu stołach. Szablonowy będzie też wist i rozgrywka: obrońcy zdejmą trzy piki i dwa kara, a pozostałe osiem lew będzie już należało do rozgrywającego.

A jednak nawet tu może się zdarzyć coś interesującego. Powiedzmy, że przeciwko 2♥ (W) N zawistuje ♦A, a następnie wyjdzie ♠K. Jego partner dołoży ♠7 (może też przejąć ♠K asem i wyjść ♠7), więc N będzie kontynuował blotką pik. S weźmie lewę ♠A i zagra w karo, więc jego partner utrzyma się ♦K, ściągnie ♠D i będzie kontynuował pikiem, a jego partner przebije go ♥W. Rozgrywający nadbije w ręce ♥D, po czym – aby zrealizować grę – będzie musiał zaimpasować obrońcy N dziesiątkę atu...

**Minimaks teoretyczny:** 2♥ (WE), 8 lew; **110 dla WE.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 6 (WE).

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

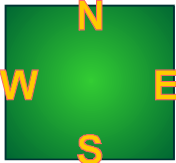
Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ K32 ♥ J10832 ♦ AK43 ♣ 2</p>	<p>♠ J107 ♥ A6 ♦ 98 ♣ AKQ876</p> 	<p>♠ 9864 ♥ Q975 ♦ 7 ♣ 10954</p>
	<p>♠ AQ5 ♥ K4 ♦ QJ10652 ♣ J3</p>	

W	N	E	S
1 ♥	2 ♣	3 ♥ <sup>1</sup>	3 BA
pas	pas	pas	

<sup>1</sup> blokujące, być może w aktualnych założeniach ręka E jest na tę zapowiedź nieco zbyt słaba

I znów gra jak najbardziej standardowa. Po wiście w uzgodnione kiery rozgrywający zaimpasuje piki i weźmie dziesięć lew (sześć treflowych oraz po dwie w pikach i kierach). Po każdym innym ataku S wyrobiłyby sobie kara i zdobyłyby jedną wziętkę więcej.

**Minimaks teoretyczny:** 4 BA (NS), 10 lew; **430 dla NS.**

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (S!);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

**BA – 10 (NS).**

# Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 6

**PROKOM**  
SOFTWARE SA

12 czerwca 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

♠ K98765  
 ♥ Q6  
 ♦ 1094  
 ♣ 92

♠ 4  
 ♥ K9752  
 ♦ K85  
 ♣ AQ43

♠ J10  
 ♥ J8  
 ♦ AQJ76  
 ♣ KJ85

♠ AQ32  
 ♥ A1043  
 ♦ 32  
 ♣ 1076

N  
 W      E  
 S

W	N	E	S
–	pas <sup>1</sup>	1 ♦	pas
1 ♥	pas	2 ♣	pas
3 ♠ <sup>2</sup>	pas	5 ♣ <sup>3</sup>	pas
pas	pas		

<sup>1</sup> od biedy można dać otwarcie 2♠ bądź 2♦

*multi*

<sup>2</sup> *splinter*

<sup>3</sup> wyłączenie pikowe, ale karta minimalna honorowo

albo:

W	N	E	S
–	2 ♠ <sup>1</sup>	3 ♦ <sup>2</sup>	4 ♠
5 ♦	pas	pas	pas

<sup>1</sup> *slabe dwa*

<sup>2</sup> chciałoby się mieć trochę więcej...

W	N	E	S
–	2 ♦ <sup>1</sup>	3 ♦ <sup>2</sup>	4 ♦ <sup>3</sup>
ktr.	4 ♠	pas	pas
5 ♦	pas	pas	pas

<sup>1</sup> *multi*

<sup>2</sup> chciałoby się mieć trochę więcej...

<sup>3</sup> wywołanie koloru partnera

albo:

W	N	E	S
–	2 ♠ <sup>1</sup>	pas (!?)	4 ♠
pas	pas	4 BA <sup>2</sup>	pas
5 ♣	pas	pas	pas

<sup>1</sup> *slabe dwa*

<sup>2</sup> kolory młodsze

W	N	E	S
–	2 ♦ <sup>1</sup>	pas (!?)	4 ♦ <sup>2</sup>
pas	4 ♠	4 BA <sup>3</sup>	pas
5 ♣	pas	pas	pas

<sup>1</sup> *multi*

<sup>2</sup> wywołanie koloru partnera

<sup>3</sup> kolory młodsze

W ten czy nieco inny sposób większość par **WE** powinno wylicytować końcówkę w któryś z kolorów młodszych. Zarówno 5♣, jak i 5♦ łatwo wychodzą, kolory te dzielą się bowiem 3–2, a ♥A leży przed królem. Rozgrywka nie nastreczy więc żadnych problemów.

**Minimaks teoretyczny:** 5♣ (WE), 11 lew albo 5♦ (WE), 11 lew; **400 dla WE.**

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

♣ – 11 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 6 (WE).