

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

1

<p>♠ 2 ♥ 4 ♦ AJ1086 ♣ K109853</p>	<p>♠ Q1064 ♥ AQ85 ♦ 2 ♣ Q762</p> 	<p>♠ J875 ♥ KJ3 ♦ K9754 ♣ A</p>
	<p>♠ AK93 ♥ 109762 ♦ Q3 ♣ J4</p>	

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

¹ zbyt słaby kolor kierowy na wejście nim do licytacji; lepiej więc poczekać z tą kartą do następnego okrążenia

² z tą układową ręką można wziąć udział w licytacji na różne sposoby, żaden z nich nie bije jednak na głowę pozostałych, najlepiej więc rozpocząć od naturalnego pokazania wartości

³ kontra wywoławcza (N jest po pasie), przede wszystkim wskazanie możliwości gry w oba kolory starsze

⁴ karta minimalna, a już samo otwarcie wskazało (w zasadzie) pięć kar

⁵ z dziewięcioma kartami w kolorach starszych skok w pełni uzasadniony

⁶ oczywiście może wychodzić szlemik (np. gdy E ma ♥A zamiast ♥K W), nie da się jednak tego bezpiecznie sprawdzić, np. na *Blackwooda* 4BA partner – z aktualną ręką – odpowie 5♥ (dwie wartości) i już będzie za wysoko; zresztą szlemika karowego strona NS mogłaby najprawdopodobniej opłacać obronę

Na większości stołów dojdzie w tym rozdaniu do umiarkowanej burzliwej licytacji dwustronnej. Tym razem kolory młodsze pokonają w niej kolory starsze: WE na pewno bowiem przeliczują ewentualne 4♥ strony przeciwnej *pięcioma karami* (bezproblemowe jedenaście lew), a obrona tej ostatniej końcówki *pięcioma kierami* będzie już nieopłacalna (bez trzech, z kontrą za 500).

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 8 (WE).



Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

<p>♠ J92 ♥ QJ64 ♦ A9764 ♣ 8</p>	<p>♠ AK108654 ♥ - ♦ 10 ♣ A9532</p>	<p>♠ Q ♥ A108732 ♦ K53 ♣ KJ6</p>
---	--	--

N
W E
S

<p>♠ 73 ♥ K95 ♦ QJ82 ♣ Q1074</p>
--

W	N	E	S
-	-	1 ♥	pas
2 BA ¹	4 ♠ ²	pas	pas
5 ♥	pas	pas	ktr. ³
pas	pas	pas	

¹ w *Naszym Systemie* – inwit do końcówki z fitem kierowym, we *Wspólnym Języku* – co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym

² rzecz jasna, można próbować wskazać z tą ręką dwukolorówkę, przewaga pików nad treflami jest jednak ogromna (a partner spasował po 1 ♥, na NS nie ma więc raczej mowy o szlemiku)

³ partner skoczył na 4 ♠ w założeniach niekorzystnych, na pewno nie była to więc licytacja czysto obronna

ewentualnie:

W	N	E	S
-	-	1 ♥	pas
2 BA ¹	3 ♥ ²	4 ♥	pas
pas	4 ♠ ³	pas	pas
5 ♥	pas	pas	ktr.
pas	pas	pas	

¹ w *Naszym Systemie* – inwit do końcówki z fitem kierowym, we *Wspólnym Języku* – co najmniej inwit do końcówki z fitem kierowym

² dwukolorówka piki i młodszy...

³ ...z przewagą pików

To tylko jeden z wariantów rozwoju wydarzeń w tym układowym rozdaniu, zakładający w pełni zdyscyplinowaną licytację gracza N. Prawdopodobnie wcale nierzadko zawodnik ten sam przepchnie się jednak w 5 ♠, a to będzie już równoznaczne z oddaniem zapisu przeciwnikom. Wprawdzie wydaje się na pierwszy rzut oka, że po ściągnięciu ♠A będzie można wyimpasować obrońcy W ♠W, nieprzewyciężoną przeszkodą w osiągnięciu tego celu jest jednak brak bezpiecznego dojścia do stołu. Może nim stać się tylko ♣D, jeśli jednak rozgrywający wyjdzie z ręki blotką treflową, E wskoczy ♣K i poda swojemu partnerowi treflową przebitkę...

Oczywiście, 5 ♥ okaże się wysoce opłacalną obroną popartyjnej końcówki strony NS, rozgrywający odda bowiem tylko po jednej lewie w każdym z kolorów, czyli wpadnie za 300 (bez dwóch z kontrą przed partią).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

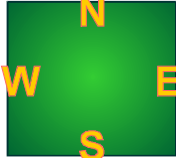
3

♠ A86
♥ 10532
♦ A84
♣ 764

♠ KJ5
♥ KJ7
♦ 953
♣ Q982

♠ Q93
♥ Q86
♦ Q762
♣ AK5

♠ 10742
♥ A94
♦ KJ10
♣ J103



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

Będzie to kontrakt standardowy. Przeciwno 1BA (W) N zaatakuję blotką kier, a jego partner powinien przepuścić tę lewę. W weźmie ją ♥W (♥K) w ręce i zagra w pika, który również powinien zostać przez obrońców przepuszczony. Wówczas rozgrywający zrobi tylko swoje, zdobędzie bowiem cztery lewy treflowe, dwie w jednym kolorze starszym i jedną w drugim. Jeżeli zaś broniący zabiją asem pierwszą rundę któregoś z kolorów starszych, np. S wskoczy ♥A w lewie pierwszej, to przeciwnik – dysponując już dwoma wziętkami w tym kolorze – bezpiecznie wyrobi sobie dwie lewy w drugim kolorze starszym i skompletuje łącznie osiem wziętek. Strona NS ma bowiem do szybkiego oddania jedynie pięć lew: trzy kara i dwa starsze asy.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 7 (WE).

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.

4

<p>♠ K10973 ♥ J74 ♦ AK ♣ Q97</p>	<p>♠ J62 ♥ K9852 ♦ 93 ♣ A103</p> <div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>W E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ Q854 ♥ AQ10 ♦ QJ108 ♣ KJ</p>
--	---	---

<p>♠ A ♥ 63 ♦ 76542 ♣ 86542</p>

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

¹ forsujące

² modelowo 5332, minimum otwarcia (12–14 PC)

³ przy 12–14 PC w składzie zrównoważonym w ręce partnera szlemika nie widać

albo:

W	N	E	S
1 ♠	pas	2 ♣	pas
2 ♠	pas	2 BA ¹	pas
3 BA ²	pas	pas ³ (!?)	pas

¹ forsujące

² modelowo 5332, minimum otwarcia (12–14 PC)

³ szlemika nie widać, końcówka będzie jednak na pewno nadwyżkowa, może więc w turnieju na maksy warto zagrać ją w bez atu?

Oczywiście warunkiem koniecznym wzięcia tu jedenastu lew – tak w piki, jak i w bez atu – jest trafne rozwiązanie koloru pikowego. Trudno tu udzielać jakichś wskazówek, pewną przesłanką może jednak stać się pierwszy wist. Np. przeciwko 4♠ (W) N wyjdzie najprawdopodobniej w karo. Rozgrywający bez trudu odczyta to jako atak z krótkości, zorientuje się więc, że N może posiadać dłuższe od swojego partnera piki. W pierwszej lewie koloru atutowego powinien wówczas zagrać blotkę z ręki E, aby zaasekurować się przed singlowym ♠A u S. To teoria – w praktyce rozgrywający będzie bowiem raczej dążył do uniknięcia impasu kierowego – zabije więc karo w ręce i przystąpi do szybkiego atutowania, tzn. zagra blotkę pik do damy...

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (WE);

BA – 11 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

<p>♠ KQ1083 ♥ 64 ♦ J2 ♣ KQ93</p>	<p>♠ A654 ♥ AJ3 ♦ A54 ♣ 1054</p>	<p>♠ J2 ♥ Q75 ♦ 10963 ♣ A876</p>
--	--	--



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

¹ pary grające *kontra fit* zastosują tu, rzecz jasna, tę konwencję

albo:

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

Znacznie częściej padnie sekwencja pierwsza, druga jest bowiem nieco naciągana. Niemniej staranna rozgrywka kontraktu kierowego łatwo doprowadzi do zrealizowania – czy to licytowanej, czy nielicytowanej – końcówki. Gracz S pobije bowiem ♠K asem, po czym zagra ♥A i ♥W – na impas (aby wyimpasować hipotetyczną ♥D x x x u E, a przy tym nie oddać lewy na singlową ♥D u W). Następnie jednak przerwie autowanie i sprawdzi podział kar. Jeśli kolor ten będzie rozłożony 3–3, rozgrywający ściągnie ♥K, jeżeli natomiast kara podzieli się 4–2, wykorzysta szansę, iż cztery karty tego koloru znajdują się w ręce posiadacza trzech kierów (tu: E, posiadacza ccD x x). Będzie to rozgrywka na tzw. *manewr Guillemarda*. Ponieważ rzeczywiście E ma ♥D x x i cztery kara, nie będzie w stanie przebić/nadbić trzeciej ani czwartej rundy tego koloru, rozgrywający zdobędzie więc dziesięć wziętek (pięć kierów w ręce, trzy kara, przebitka czwartej rundy kar na stole oraz ♠A).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 10 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠ KJ ♥ J54 ♦ Q864 ♣ Q853</p>	<p>♠ 8542 ♥ A ♦ J10752 ♣ J96</p>	<p>♠ AQ963 ♥ K7 ♦ A9 ♣ 10742</p>
---	--	--

<p>♠ 107 ♥ Q1098632 ♦ K3 ♣ AK</p>

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

Wprowadzie 2♠ (E) można by już było obłożyć (np. po obronie: ♣K A, ♥2 do asa, trefl przebity, kier przebity, potem rozgrywający musiałby jeszcze oddać lewą na ♦K), często jednak kontrakt ten zostanie przelicytowany przez gracza S *trzema kierami (co siedmiokart, to siedmiokart!)*.

Niestety, także ta gra powinna zostać położona bez jednej: W wyjdzie w partnerowe piki i obrońcy zagrają trzy razy w ten kolor, co zapewni wziętkę obecnemu u W ♥W. Ponadto WE zdobędą zawsze im należne lewy na ♦A i ♥K.

Teoretycznie rzecz biorąc, 3♥ (NS) bez jednej (a trudno będzie grę tę skontrolować) okażą się jednak wysoce opłacalną obroną możliwych do wygrania przez stronę WE 2BA. Powiedzmy, że przeciwko tej grze, S wyjdzie w kiera, a potem zostanie dopuszczony przez partnera ♣K i będzie kontynuował blotką kierową. Rozgrywający weźmie lewą na ♥K, po czym ściągnie pięć pików. I w końcu S znajdzie się w przymusie wpustkowym – zostanie w niej wpuszczony na ♣A, ściągnie dwa kiery (tylko tyle będzie ich mógł sobie maksymalnie zostawić, aby nie pozbyć się ochrony ♦K) i będzie musiał wyjść spod ♦K (oczywiście, powinien go jak najszybciej wysinglować, by stworzyć przeciwnikowi problem...).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.

7

<p>♠ AJ73 ♥ AJ96 ♦ AK108 ♣ K</p>	<p>♠ K42 ♥ K87 ♦ J743 ♣ 1082</p>		<p>♠ Q8 ♥ Q42 ♦ Q962 ♣ A743</p>
<p>♠ 10965 ♥ 1053 ♦ 5 ♣ QJ965</p>			

Nasz System:

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

albo:

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

¹ zapowiedź naturalna

² trzy kiery

³ stoper pikowy, obawa o trefle

⁴ można zgłosić 3BA, ale skoro partner obawia się o trefle...

⁵ W będzie wówczas musiał wybrać końcówkę w któryś z kolorów czerwonych

Popieram praktyczny rebid 3BA – na swą odpowiedź 1BA partner ma statystycznie cztery trefle. Niemniej w rozdaniu tym mogą zostać zrealizowane wszystkie trzy końcówki kolorowe (poza treflową) oraz bezatutowa. Przeciwno tej ostatniej S zaatakuje ♣D. Gra przez kiery da rozgrywającemu dziesięć lew (cztery karowe – po wyimpasowaniu obrońcy N uprzednio ujawnionego waleta, trzy kierowe, dwie treflowe i pikową). Co więcej, jeśli na przykład w drugiej lewie E zagra ze stołu blotkę kierową (albo pikową), N musi wskoczyć królem i kontynuować treflem. Inaczej po wzięciu lewy na ♥D rozgrywający wróciłby na stół (nawet ♥A) i wyszedłby stamtąd małym pikiem. Jeśli N wskoczyłby wówczas ♠K, E miałby już jedenaście wziętek: cztery karowe, dwie treflowe, trzy pikowe i dwie kierowe. A jeśli obrońca N pika przepuścił – rozgrywający powróciłby do kierów i także wzięty jedenaście lew.

Podobnie po zagranie w drugiej lewie blotką pikową – jeśli N nie wskoczy królem, rozgrywający weźmie lewę na ♠D, po czym przerzuci się na kiery. I znów weźmie lew jedenaście.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

Nasz System:

8

♠ AJ92
♥ A107
♦ 42
♣ KQ62

♠ KQ763
♥ 64
♦ A83
♣ A83



♠ 54
♥ QJ852
♦ J10
♣ J1097

♠ 108
♥ K93
♦ KQ9765
♣ 54

W	N	E	S
1 ♠	pas	1 BA ¹	pas
pas	pas		

¹ półforsujące

albo:

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

¹ półforsujące

² naturalne albo nieminimum w składzie zrównoważonym

³ kara, w zasadzie do pasa

Wspólny Język:

W	N	E	S
1 ♠	pas	1 BA ¹	pas
pas	pas		

¹ nieforsujące

W rozdaniu tym będą grywane częściówki w bez atu i w kara. W kara jest bezproblemowe dziesięć lew: rozgrywający przebiję na stole kiera, a weźmie sześć lew atutowych z ręki, pika, trefla, kiera i kierową przebitkę na stole. Natomiast przeciwko grze bezatutowej, w naturalny sposób ustawionej z ręki E, S wyjdzie najprawdopodobniej blotką kierową, a jego partner zabije ♥A i będzie kontynuował kierem. Rozgrywający powinien pobić ♥K (po przepuszczeniu obrońcy mogliby bowiem zmienić atak na treflowy, czym ograniczyliby przeciwnika do ośmiu wziętek nawet przy kierach rozłożonych w ich rękach 4–4), ściągnąć kara (niekoniecznie wszystkie) i na wszelki wypadek wyrobić sobie lewę pikową. Da mu to dziewięć wziętek (sześć karowych, kier, trefl i pik), tyle że obrońcy odbiorą wcześniej ♠A i cztery kiery. Niemniej przy kierach rozłożonych 4–4 kontrakt zostałby zrealizowany z dwoma nadróbkami. W tym konkretnym wypadku bardziej opłacalna będzie jednak gra w kolor, i to młodszy (130 za dziesięć lew w kara wobec tylko 120 za osiem lew w bez atu).

I jeszcze jedna ważna uwaga – gdyby rozgrywający przepuścił jednak drugą lewę (kierową), tzn. postawiłby na szansę praktyczną zamiast teoretycznej, obrońcy musieliby koniecznie zmienić wist na trefla, jeśliby bowiem zagrali trzeci raz w kiery (to właśnie byłaby ta praktyczna szansa rozgrywającego), przeciwnik już na pewno wzięłby lew dziewięć (albowiem ♠A znajduje się w ręce posiadacza tylko trzech kierów).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

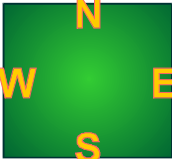
9

♠ K53
♥ AK
♦ J53
♣ 65432

♠ J1074
♥ J876
♦ K94
♣ Q8

♠ 962
♥ 109432
♦ AQ
♣ AK7

♠ AQ8
♥ Q5
♦ 108762
♣ J109



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

¹ karta za słaba na pierwszoręczne otwarcie

² słabe kiery, ale 13 PC, nie ma więc wyboru

³ karta za słaba na odpowiedź 1♠,

a uzgodnienie partnerowi kierów dopiero w następnym okrążeniu

Rozdanie raczej bez historii, przedstawioną wyżej sekwencję licytacyjną należy uznać za absolutnie standardową. Podobnie z rozgrywką – broniącym należą się trzy piki, oraz dwie wziętki atutowe. Nawet jeśli nie zdejną oni szybko trzech pików, np. przeciwko 2♥ (E) S (na pewno) wyjdzie ♣W i rozgrywający wyrzuci na ♦K jednego z pików ręki, to potem N dostanie się do ręki ♥K, zagra ♠K i pika do partnera, a ten wyjdzie w karo – i N przebije je asem atu. Broniący zdobędą więc tylko dwie lewy pikowe, ale za to – trzy atutowe. A rozgrywający nadal weźmie tylko lew osiem.

Na WE wychodzi także ciekawy, minimaksowy kontrakt 2BA, doprawdy nie wiem jednak, w jaki sposób go osiągnąć...

Minimaks teoretyczny: 2 BA (WE), 8 lew, 120 dla WE.

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ 54 ♥ KQ10852 ♦ J ♣ AK102</p>	<p>♠ 10972 ♥ J4 ♦ KQ32 ♣ 983</p>	<p>♠ K63 ♥ 63 ♦ 10865 ♣ QJ76</p>
---	--	--

<p>♠ AQJ8 ♥ A97 ♦ A974 ♣ 54</p>

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

¹ naturalne; można rzecz jasna zastosować tu również wejście dwukolorowe, ale przy takiej przewadze koloru starszego...

² *kontra negatywna* (rozwiązanie coraz bardziej popularne, nie tylko wśród ścisłej czołówki)

³ układ 6–4 to potęga, powtórne zagranie głosu przez W jest zatem w pełni uzasadnione (tym bardziej że sugeruje też właśnie układ 6♥–4♣)

Strona WE łatwo wygrałaby tak 3♣, jak i 3♥, przeciwnicy bez wątpienia przeliczują ją jednak *trzema pikami*. A może niektóre z par NS znajdą nawet drogę do 4♠? Na pewno nie będzie ich dużo, końcówkę pikową da się jednak bez problemu zrealizować. Nawet po trzykrotnym zagraniu obrońców w piki – rozgrywający dokona przebitki ♠W w ręce, wejdzie na stół ♦K, zagra stamtąd ♠10 i zaimpasuje obrońcy E ♠K, powtórzy impas i ściągnie ♠A, wróci do dziadka ♦D i w widne wyimpasuje graczowi E ♦10.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

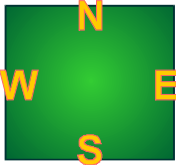
Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠ AK104 ♥ 842 ♦ 752 ♣ QJ9</p>	<p>♠ 762 ♥ AKQ107 ♦ 103 ♣ 732</p> 	<p>♠ 85 ♥ 953 ♦ AQJ4 ♣ K654</p>
	<p>♠ QJ93 ♥ J6 ♦ K986 ♣ A108</p>	

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

albo:

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

¹ trudno się zgodzić na to, by przeciwnicy grali *prostego pika*

Subtelna batalia częściówkowa, zapisy, i to raczej wpadkowe, znajdą się zatem po obu stronach. Wszystko bowiem, co w rozdaniu tym można wygrać, to kontrakty na szczeblu jednego: na **WE** – 1♣ i 1♦, a na **NS** – 1♥, 1♠ i 1BA, choć te dwa ostatnie wyłącznie wtedy, gdy rozgrywającym będzie **S**. 1♠ (N!), jak i 1BA (N!) zostaną bowiem położone po pierwszym wiście pikowym, podgrywającym damę z waletem w ręce **S**.

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (S!);

BA – 7 (S!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠ 10543 ♥ AJ7 ♦ 74 ♣ QJ75</p>	<p>♠ J76 ♥ Q942 ♦ AQ983 ♣ 9</p>	<p>♠ AKQ92 ♥ 83 ♦ K10652 ♣ K</p>
--	---	--

<p>♠ 8 ♥ K1065 ♦ J ♣ A1086432</p>

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

¹ trudna decyzja: cztery atuty, boczny as i dubel karo namawiają do przyjęcia zaproszenia partnera; W ma jednak najgorsze z możliwych – po wejściu do licytacji tym kolorem S – wartości w treflach

Rzeczywiście – 4♠ (WE) – w innych okolicznościach kontrakt nie najgorszy, zostaną tu łatwo położone. Chociażby na przebitce karowej, chociaż można tego dokonać również na kilka innych sposobów. Dobrą notę otrzymają zatem jedynie te pary WE, które dokładnie zbilansują swe ręce, włączając w ten proces wnioski wynikające z licytacji przeciwnika, i zatrzymają się w częściówce.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

<p>♠ AK75 ♥ J5 ♦ AK84 ♣ A53</p>	<p>♠ 62 ♥ 10642 ♦ 953 ♣ 10964</p>	<p>♠ QJ4 ♥ AQ83 ♦ 10762 ♣ Q8</p>
---	---	--

<p>♠ 10983 ♥ K97 ♦ QJ ♣ KJ72</p>
--

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

¹ karta za słaba na pierwszoręczne otwarcie

² wielkie bez atu, we *Wspólnym Języku* tylko dubel kierowy

³ wykorzystując fakt, że w poprzednim okrażeniu spasował, **E** zgłasza teraz inwitowe 4BA

Niestety, w tym wypadku systemowa licytacja ustawia finalny kontrakt z akurat gorszej ręki **W**, kiedy to naturalny wist treflowy (i tylko on!) ograniczy rozgrywającego do dziesięciu wziętek. A próba zagrania na lewę jedenastą (oprócz czterech pikowych, czterech karowych, ♥A i ♣A), czyli impas kierowy, zakończy się zdobyciem tylko dziewięciu wziętek (broniący wezmą wówczas ♥K i trzy trefle). Natomiast przy grze w bez atu z ręki **E**, np. po sekwencji według klasycznego *Wspólnego Języka*:

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

¹ karta za słaba na pierwszoręczne otwarcie

² 4+♠, możliwe wielkie bez atu z czterema pikami (i dublem w kierach)

jedenastą lewą jest absolutnie pewne, a można nawet zdobyć dwunastą. Na przykład po ataku pikowym i – powiedzmy sprawdzeniu kar – rozgrywający powinien wyjść z ręki (**E**) błotką kierową. Jeśli obrońca **S** wskoczy wówczas ♥K – **E** zdobędzie trzy wziętki kierowe, a w sumie dwanaście. Gdy zaś **S** doda błotkę kier, rozgrywający weźmie lewę na ♥W, a potem ściągnie wszystkie piki i kara i – gdy precyzyjnie rozczyta układ – ustawi e-S-a w kierowo-treflowym przymusie wpustkowym. To znaczy wpuści go na ♥K – by wyszedł spod ♣K, albo ♣K – aby wyszedł spod ♥K.

Gwoli absolutnej ścisłości, po utrzymaniu się ♥W można też wziąć dwanaście lew, wykorzystując fakt, iż ♥K był pierwotnie w ręce **S** trzeci, tzn. zagrać następnie błotkę kier wkoło (albo nawet – ściągnąć przedtem ♥A).

Minimaks teoretyczny: 6 BA (**E!**), 12 lew; **1440 dla WE.**

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

- ♣ – 8 (**WE**);
- ♦ – 12 (**WE**);
- ♥ – 11 (**E!**);
- ♠ – 12 (**E!**);
- BA – 12 (E!).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠ 53 ♥ K108642 ♦ 75 ♣ K94</p>	<p>♠ KQJ10 ♥ 753 ♦ 62 ♣ 10632</p>	<p>♠ A97642 ♥ J9 ♦ AK109 ♣ J</p>
--	---	--

<p>♠ 8 ♥ AQ ♦ QJ843 ♣ AQ875</p>		<p>♠ 8 ♥ AQ ♦ QJ843 ♣ AQ875</p>
---	--	---

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

¹ sugerują tolerancję pikową

W rozdaniu tym będą grywane częściówki: treflowe (NS), kierowe (WE) i pikowe (WE). Strona NS ma do oddania kiera (po niezapóźnym otwarciu przez broniących tego koloru), pika, dwa kara i trefla.

WE natomiast mogą wziąć osiem lew w piki i aż dziewięć w kiery. Grający w piki E będzie musiał oddać trzy lewy atutowe oraz ♥A i ♣A. Największym sukcesem strony WE będzie częściówka kierowa. Przeciwno tej grze N wyjdzie ♠K. Rozgrywający zabije na stole ♠A i zagra stamtąd w trefla. S musi wówczas wskoczyć ♣A i kontynuować ♥A i ♥D, aby uniemożliwić przeciwnikowi przebicie na stole trzeciej rundy trefli (alternatywnie – zamiast łączyć atuty – S może kontynuować ♦D, co zaatakuje rozgrywającemu komunikację i w konsekwencji doprowadzi do wypromowania ♥7 w ręce N). Ale i tak dziewięć lew jest pewne, W weźmie bowiem pięć kierów, pika, dwa kara i trefla.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – 9 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 5 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ 5 ♥ 7542 ♦ K6432 ♣ 1065</p>	<p>♠ AKJ8 ♥ Q3 ♦ 105 ♣ QJ982</p>	<p>♠ 976432 ♥ KJ106 ♦ - ♣ 743</p>
--	--	---

<p>♠ Q10 ♥ A98 ♦ AQJ987 ♣ AK</p>
--

Nasz System:

W	N	E	S
–	–	–	1 ♦
pas	2 ♣	pas	3 ♦ ¹
pas	3 BA	pas	6 BA
pas	pas	pas	

¹ nadwyżka, 6⁺ ♦, longer dobrej jakości

Polecam tę praktyczną licytację – S wie przecież, że jest bilans na szlemika, chociażby ze względu na dobrego longera karowego, którego posiada. Licytacja powolna, precyzyjna mogłaby jedynie ułatwić przeciwnikom pierwszy wist, być może też pozwoliłaby graczom NS wytropić iluzoryczną wyższość gry w kara nad grą w bez atu.

A to mogłoby skończyć się tragicznie, gdyż pierwszy wist kierowy szlemika karowego, ustawionego z naturalnej ręki S, położyłby (W posiada króla atu, na pewno nie zawistowałby więc w singla pik, gdyż wiązałoby się to z założeniem, że jedną wartość – asa, ma również jego partner). Podobny los – choć również tylko po ataku w kiery – spotkałby też kontrakt 6 BA (S).

Tymczasem 6BA (N) jest wykładane – jeżeli nawet gracz E wyjdzie przeciwko temu kontraktowi w kiera – rozgrywający powinien przepuścić do ręki. Jeżeli bowiem nawet E ma ♦K, ♦K x albo ♦K x x , a ♥K jest u W, to puszczając w pierwszej lewie kiera, straci jedynie nadróbkę. Tak czy owak – N zaimpasuje ♦K i skompletuje wymagane dwanaście lew.

Minimaks teoretyczny: 6 BA (N!), 12 lew; **1440 dla NS.**

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 12 (N!);

♥ – 8 (NS);

♠ – 10 (N!);

BA – 12 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

16

<p>♠ 32 ♥ AKQ94 ♦ K86 ♣ Q107</p>	<p>♠ KQ97 ♥ J ♦ 10942 ♣ KJ53</p>		<p>♠ AJ64 ♥ 6532 ♦ J3 ♣ 862</p>
	<p>♠ 1085 ♥ 1087 ♦ AQ75 ♣ A94</p>		

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

¹ ręka za słaba na odpowiedź 1♠, a uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu

² klasyczna *kontra re-open*

albo:

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

¹ ręka za słaba na odpowiedź 1♠, a uzgodnienie kierów dopiero w następnym okrążeniu

² klasyczna *kontra re-open*

Jeżeli WE przepchną się w 3♥ (ślepo polegając na *prawie lew łącznych*), powinni już zostać położeni bez jednej; mają bowiem do oddania pika, karo oraz trzy trefle. A od czasu do czasu kontrakt 3♥ (WE) może nawet zostać skontrowany...

Przynajmniej równie często przy grze utrzyma się jednak strona NS – w kontraktach 2♠ (na siedmiu atutach) bądź 3♦. Oba są możliwe do zrealizowania, rozgrywka żadnego z nich nie będzie jednak samograjem. Np. przy grze 3♦ (S) po wiście ♥A, kontynuacji pikowej i przepuszczeniu przez E ♠K dziadka – rozgrywającemu nie wolno zrobić impasu damą karo w ręce, tylko musi pociągnąć ♦A z góry i – na przykład – kontynuować z ręki blotką karo. Odda wówczas dwie lewy atutowe, ale tylko jedną pikową, jeden z przegrywających pików ręki S zostanie bowiem wyrzucony na trzynastego trefla dziadka.

Natomiast jeśli chodzi o kontrakt 2♠ (S) – gdy obrońcy będą grać kierami do skrótu, rozgrywający weźmie: jedną naturalną lewą atutową na figurę ręki N, dwie przebitki kierowe tamże, ♦A, trzy trefle oraz wziętkę na ♠10 w ręce – na *manewrze złodziejskim*, rozpoczętym zagranie ze stołu trzynastego trefla.

Minimaks teoretyczny: 2♠ (N!), 8 lew albo 3♦ (NS), 9 lew; **110 dla NS.**

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (NS);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

17

<p>♠ J754 ♥ 76 ♦ K954 ♣ K84</p>	<p>♠ A1098 ♥ QJ3 ♦ AJ103 ♣ 63</p>		<p>♠ 632 ♥ 94 ♦ Q876 ♣ J1075</p>
	<p>♠ KQ ♥ AK10852 ♦ 2 ♣ AQ92</p>		

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

¹ PRO

² minimum odzywki, trzy kiery

³ forsujące

⁴ naturalne, a więc układ 4–3–4–2

⁵ szlemikowe uzgodnienie kierów

⁶ cue-bid, ⁷ cue-bid, ⁸ cue-bid

⁹ cue-bid; S oczekuje cue-bidu 5♣, wówczas zapyta się o wartości i damę kier odzywką 5BA i – gdy partner odpowie 6♠ (dwie plus dama) – zapowie 7BA (przy ręce N: ♠A x x x ♥D x x ♦A x x x ♣K x)

¹⁰ nic więcej do dodania

¹¹ w takim razie tylko szlemik!

Mam nadzieję, że ogromna większość par uczestniczących w lipcowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* osiągnie ten superpoprawny i radujący oko kontrakt. Rozgrywka będzie bezproblemowa – po nieudanym impasie ♣K rozgrywający przebiję w dziadku trzecią rundę tego koloru, a czwartego trefla z ręki wyrzuci na ♠A (albo też przebiję).

W rozdaniu wychodzi też maksowy szlemik w bez atu, tyle że wyłącznie z ręki N, kontrakt ten ustawiony z ręki S położy bowiem atak blotką karową. Tymczasem jeśli przeciwko 6BA (N) nie padnie wist karowy, rozgrywający wyrobi sobie dodatkową lewę w treflach, impasując ten kolor dziewiątką, a potem – ewentualnie – damą. Jest to optymalna droga do dodatkowej lewy w treflach, prowadząca do celu przy ♣K u E albo przy ♣W 10 x ... tamże (62,5% szans zamiast tylko 50% przy impasie damą). Natomiast po ataku karowym W będzie musiał wstawić na trzeciej ręce króla, więc N zabije asem w ręce, wyjdzie ♦W(10) i wyrobi sobie dodatkową wziętkę w karach (zatem łącznie: sześć lew kierowych, trzy pikowe, ♦A, ♣A oraz albo dodatkowa wziętką w treflach, albo w karach).

Minimaks teoretyczny: 6 BA (N!), 12 lew; **990 dla NS.**

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

♣ – 11 (N!);

♦ – 9 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 11 (N!);

BA – 12 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠ 10854 ♥ A9862 ♦ K1087 ♣ -</p>	<p>♠ 9 ♥ 7 ♦ A53 ♣ AQJ86543</p>	<p>♠ AQ73 ♥ QJ105 ♦ 42 ♣ K72</p>
--	---	--

<p>♠ KJ62 ♥ K43 ♦ QJ96 ♣ 109</p>
--

W	N	E	S
-	-	1 ♣	pas
1 ♥	4 ♣ ¹	pas	pas
pas			

¹ w tych założeniach jest to skok dobrze wymierzony

W zależności od wysokości, na jakiej zainterweniuje gracz N treflami, licytacja może się rozwinąć na różne sposoby. Jeśli przy grze utrzyma się strona WE, nastąpi to w kontraktach 4♥ bądź 4♠. Każdy z nich powinien zostać obłożony bez jednej, obrona przeciwko końcówce w kiery musi być jednak bardzo precyzyjna.

Myślę jednak, że częściej przy grze utrzyma się gracz N, w kontrakcie 4♣. Po naturalnym ataku ♥D wszystko, co musi zrobić rozgrywający, aby zrealizować swoją grę, to wstawić ze stołu ♥K (!). W pobije go asem, po czym – ponieważ nie ma ani jednego trefla – nie będzie mógł odwrócić w ten kolor, aby jak najszybciej wytrącić rozgrywającemu jedyne dojsie do stołu. Ten ostatni podegra więc piki, a potem dostanie się do dziadka ♣10 albo ♣9, na wyrobionego ♠K wyrzuci z ręki karo, a następnie zaimpasuje w tym ostatnim kolorze króla. Odda więc tylko ♥A, ♠A oraz ♣K, czyli zrobi swoje.

Już zapewne widzicie Państwo, że E mógł obłożyć grę, gdyby tylko wyszedł na pierwszym wiście ♣2 albo ♣7! Przedwcześnie pozbawiony kluczowego dojsia do stołu rozgrywający nie zdołałby wówczas w żaden sposób pozbyć się z ręki przegrywającego kara i – oprócz kiera, pika i trefla – musiałyby jeszcze oddać lewę w tym właśnie kolorze.

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

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

♣ – 10 (S!);

♦ – 7 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 9 (WE);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

19

<p>♠ 93 ♥ J5 ♦ 10762 ♣ KJ974</p>	<p>♠ AKJ1054 ♥ KQ4 ♦ - ♣ Q532</p>	<p>♠ Q8 ♥ A862 ♦ AKQJ953 ♣ -</p>
--	---	--

<p>♠ 762 ♥ 10973 ♦ 84 ♣ A1086</p>

W	N	E	S
-	-	-	pas
pas	1 ♠	ktr.	2 ♠
pas	4 ♠	5 ♦	pas
pas	5 ♠	pas	pas
pas			

Znów wielce interesująca licytacja dwustronna. Strona NS szybko znajdzie się w 4♠, po których E będzie musiał zgłosić 5♦. Na niektórych stołach kontrakt ten, być może z kontrą, utrzyma się i rozgrywający będzie musiał oddać dwa piki oraz kiera, wpadnie zatem bez jednej (*koronka na koszt!*). Wydaje mi się jednak, że dosyć często gracz N, będący przecież w korzystnych założeniach, pójdzie w 5♠. I kontrakt ten – dzięki korzystnej konfiguracji kierów – będzie mógł zostać zrealizowany. Powiedzmy, że przeciwko 5♠ (N) E wyjdzie ♦A. Rozgrywający przebije w ręce, ściągnie ♠AK i wejdzie na stół ♣A, rozpoznając sytuację w tym kolorze. Najprawdopodobniej N wyjdzie teraz z dziadka ♥10 – z zamiarem puszczenia jej wkoło. Oczywiście W postawi jednak na ♥10 waleta, a N wstawi z ręki króla. E zabije ♥A króla albo damę i będzie kontynuował karem. Rozgrywający przebije w ręce, na wszelki wypadek wysokim pikiem, po czym wyjdzie stamtąd w kiera. Do sukcesu będzie teraz prowadził impas siódmką kier na stole – na ♥10 zostanie wtedy wyrzucony z ręki trefl, a potem N zagra ze stołu trefla – do damy w ręce. Wszystko sprowadzi się zatem do rozliczenia ręki E: czy ma on układ 2–3–8–0 (wtedy trzeba zagrać kiery z góry) czy 2–4–7–0. W pierwszej lewie – do ♦A, nie wiedząc jeszcze, że zostanie on przebity, W dołoży jednak najprawdopodobniej staranną *ilościówkę*.

Gwoli ścisłości, 5♠ (S) bezwzględnie położy wist treflem różnym od króla.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

Nasz System:

20

♠ AJ942
♥ J72
♦ A4
♣ A97

♠ Q87
♥ KQ109
♦ Q10762
♣ 4



♠ K1065
♥ 86
♦ K93
♣ K863

♠ 3
♥ A543
♦ J85
♣ QJ1052

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

¹ półforsujące

² naturalne albo nieminimum w składzie zrównoważonym

³ decyzja uzasadniona statystycznie, zwłaszcza ze względu na obecność w ręce S singla pikowego

Wspólny Język:

W	N	E	S
pas	1 ♠	pas	1 BA ¹
pas	pas	pas	

¹ nieforsujące

Żadna ze stron nie ma tu zbyt dużo do wygrania, ale kontraktem optymalnym są 2♣ (NS). Najczęściej rozgrywającemu uda się przebić wówczas w ręce N karo, co zapewni mu już osiem lew. Natomiast w wypadku kontraktu 2♣ (S) i pierwszego wistu w atu, a potem – po oddaniu przez rozgrywającego lewy karowej – kontynuacji ze strony gracza E ♣K i treflem rozgrywający może doprowadzić w końcu do wpustki gracza W i wymuszenia odeń zagrania w kiery (co pozwoli mu zdobyć ósmą wziętkę na ♥W na stole).

Natomiast kontrakt 1BA (S) po naturalnym wiście karowym i dalszej starannej obronie powinien zostać obłożony.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

Nasz System:

21

♠ A8642
♥ A1082
♦ 10983
♣ -

♠ QJ1093
♥ KQJ74
♦ J
♣ 107



♠ 5
♥ 953
♦ K752
♣ QJ532

♠ K7
♥ 6
♦ AQ64
♣ AK9864

W	N	E	S
-	pas	pas	1 ♣
1 ♠	ktr. ¹	pas	2 ♦ ²
2 ♥	5 ♦ ³	pas	pas
pas			

¹ kontra sputnik

² rewers 5+♣-4♦, 16+ PC

³ układowa ręka, silna sugestia krótkości treflowej

Wspólny Język:

W	N	E	S
-	pas	pas	1 ♣
1 ♠	ktr. ¹	pas	2 ♣ ²
2 ♥	ktr. ³	pas	3 ♦
pas	5 ♦	pas	pas
pas			

¹ kontra sputnik

² naturalne, 15+ PC

³ kontra propozycyjna

Kontraktem optymalnym strony **NS** jest tu końcówka w kara i jestem pewien, że wiele par uczestniczących w lipcowym turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* grę tę osiągnie. Jeśli rozgrywający dostanie atak ♥K albo ♠D, powinien grać na obustronne przebitki, ściągając przedtem ♣AK, ♥A i ♠AK. Druga lewa pikowa zostanie wprowadzie przez gracza **E** przebita i wyjdzie on w karo – ale rozgrywający odniesie sukces, tak bijąc tę lewą w ręce asem, jak i impasując damą. Tylko w wypadku gdyby **W** wyszedł na pierwszym wiście ♦W, e-S-owi nie wolno byłoby ściągnąć drugiej lewy pikowej (**E** bowiem przebiłby i powtórzyłby atutem) – musiałyby zgrać jedynie ♠A albo ♠K, a ponadto ♣AK i ♥A, a dalej kontynuować na obustronne przebitki. Tak grając, wzięłyby dwa trefle, pika, kiera oraz siedem lew atutowych (raz as albo dama z góry, a potem przebicie na stole trzech trefli, a w ręce – trzech kierów, w pewnych okolicznościach z pomocą *manewru złodziejskiego*).

Na **NS** jest też możliwe do wygrania 3BA, ale raczej wyłącznie w widne karty. Zwycięska rozgrywka wymaga bowiem zdobycia czterech wziętek karowych, a więc wykonania w pierwszej rundzie tego koloru impasu damą.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (NS), 9 lew albo 5♦ (NS), 11 lew; **600 dla NS**.

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 11 (NS);

♥ – 7 (S!);

♠ – 9 (NS);

BA – 9 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

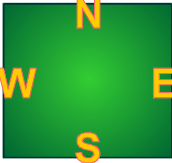
Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

<p>♠ A10932 ♥ 6 ♦ AQ8 ♣ A862</p>	<p>♠ KQ8765 ♥ 942 ♦ K104 ♣ Q</p> 	<p>♠ - ♥ KJ873 ♦ 52 ♣ K109743</p>
	<p>♠ J4 ♥ AQ105 ♦ J9763 ♣ J5</p>	

W	N	E	S
-	-	2 ♦ ¹	pas
2 BA ²	pas	3 ♣ ³	pas
3 ♦ ⁴	pas	3 ♥ ⁵	pas
5 ♣	pas	pas	pas

¹ dwukolorówka Wilkosza

² pytanie

³ trefle i starszy

⁴ pytanie

⁵ trefle i kiery

W	N	E	S
-	-	2 ♥ ¹	pas
2 BA ²	pas	3 ♣ ³	pas
5 ♣	pas	pas	pas

¹ dwukolorówka kiery i inny

² pytanie o drugi kolor

³ trefle, możliwa jest też odpowiedź 4 ♣ – 5 ♥ – 6 ♣

Zdecydowana większość par **WE** powinna zagrać w tym rozdaniu końcówkę w trefle. Po dwukolorowym otwarciu **E** jego partner sprawdzi układ otwierającego, po czym zapowie to, co planuje wygrać, tj. kontrakt 5 ♣.

I rzeczywiście, końcówka treflowa zostanie zrealizowana. Ponieważ jednak konfiguracja rozdania jest taka, że przebicie w ręce **W** trzech kierów (nawet jeśli broniący nie połączą dwukrotnie atutów) musi doprowadzić do wyrobienia albo wypromowania ♣**W** u **S**, rozgrywający zdobędzie na ogół tylko jedenaście lew (odda kiera i albo jeszcze jednego kiera, albo lewą atutową). Istnieje jednak droga do wzięcia dwunastu lew, czyli do zrobienia nielicytowanego – a od czasu do czasu może nawet licytowanego – szlemika. W tym celu trzeba jednak wyrobić dwie lewy kierowe przy pomocy tylko dwóch przebitków u **W**. Aby to osiągnąć, należy w pierwszej rundzie kierów zaimpasować obrońcy **N** dziewiątkę, oddać tę lewę e-**S**-owi na dziesiątkę, a potem dwukrotnie zagrać od **E** honorami – królem i waletem – i zaekspasować e-**S**-owi asa z damą. Ponieważ od **N** spadnie pierwotnie trzecia ♥9 – po takiej rozgrywce wyrobią się dwa kiery na stole: ósemka z siódmką.

Minimaks teoretyczny: 6 ♠ (NS) z kontrą, 8 lew; **800 dla WE.**

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

♣ – 12 (WE);

♦ – 7 (NS);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 8 (NS);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

23

<p>♠ Q93 ♥ A863 ♦ 107 ♣ K1063</p>	<p>♠ A1082 ♥ K4 ♦ AJ5 ♣ A742</p>	<p>♠ 65 ♥ J1072 ♦ KQ9632 ♣ 9</p>
---	--	--

<p>♠ KJ74 ♥ Q95 ♦ 84 ♣ QJ85</p>

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

¹ kontra dwukolorowa: młodsza piątka – starsza czwórka albo 5⁺–4⁺ na starszych (albo wejście 2♦ – 5♦ – 4♥/♠, w zależności od stosowanej konwencji)

² siłowa, 8⁺ PC (forsing do 2BA, chyba że przeciwnicy zostaną skontrowani niżej)

³ 5♦–4♥/♠

⁴ cztery piki

⁵ fit pikowy

⁶ propozycja...

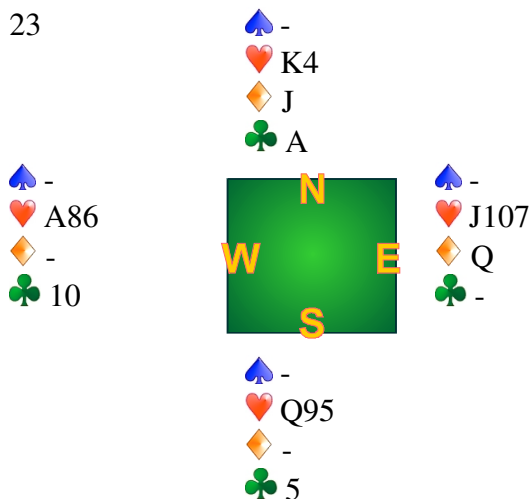
⁷ ... która od czasu do czasu zostanie przyjęta

Jeżeli tylko rozgrywający końcówkę pikową trafi damę atu, co po układowej interwencji gracza E nie będzie trudne, zrobi swoje. Przebije bowiem w ręce N kiera albo u S karo, a odda tylko karo, kiera i trefla. Oczywiście, trefle muszą zostać rozegrane tak, aby zdobyć w nich trzy wziętki – tj. blotką do damy, a potem waletem ze stołu albo od razu honorem z dziadka. Przy hipotetycznej krótkości treflowej u E optymalne jest zagranie w pierwszej rundzie trefli blotki z ręki N do damy albo waleta.

Na linii NS wychodzi też końcówka bezatutowa, a z ręki N można nawet zrobić nadróbkę [4BA (S) położy atak blotką kierową]. Powiedzmy, że przeciwko 3BA (N) obrońca E odda naturalny wist ♦K, a jego partner odblokuje się na trzeciej ręce dziesiątką. Rozgrywający musi pierwszą lewą przepuścić, powiedzmy, że w drugiej E wyjdzie w pika (zagranie to pomoże przeciwnikowi najmniej, przecież i tak impasowałby on ♠D u W). Rozgrywający utrzyma się w ręce, po czym zagra stamtąd trefla do damy. W zabije ♣K i zagra w karo. Gracz N pobije ♦A w ręce, po czym ściągnie wszystkie piki i trefle, w tym ostatnim kolorze impasując – rzecz jasna – obrońcy W dziesiątkę.

W czterokartowej końcówce:

23



zagranie w trefla postawi obrońcę **E** w przymusie, który przyniesie rozgrywającemu dziesiątą lewę. Jeśli **E** rozstanie się z ♦K, ♦W w ręce **N** będzie dobry, jeżeli natomiast zrzuci kiera, rozgrywający wyjdzie z ręki ♥K i weźmie jeszcze dwie lewy w tym kolorze.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (W!);

♠ – 10 (NS);

BA – 10 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ 92 ♥ KQJ3 ♦ J62 ♣ AK85</p>	<p>♠ KJ875 ♥ 96 ♦ A4 ♣ J972</p>		<p>♠ A63 ♥ 10875 ♦ K87 ♣ 1063</p>
<p>♠ Q104 ♥ A42 ♦ Q10953 ♣ Q4</p>			

W	N	E	S
1 ♣	1 ♠	ltr. ¹	1 BA ²
2 ♥	2 ♠	pas	pas
pas/3 ♥	(pas)	(pas)	(pas)

Najprawdopodobniej gracz **W** – z figurami zgrupowanymi w dwóch kolorach: treflach i kierach, przepchnie się w 3♥ (na zasadzie, że jeśli w tych założeniach przeciwnicy będą grali 2♠ na ośmiu atutach – to strony **WE** nic dobrego nie spotka).

Rzeczywiście, 2♠ (**NS**) zostałyby łatwo wygrane (do oddania pik, kier, karo i dwa trefle), 3♥ (**WE**) zakończą się natomiast jedynie wpadką bez jednej (do oddania pik, kier, dwa kara i trefl). Nawet gdyby ten ostatni kontrakt został skontrowany, co wydaje się bardzo mało prawdopodobne, wpadka za 100 opłacałaby się parze **WE** bardziej niż puszczenie do gry 2♠ (wartych dla przeciwników 110 punktów zapisowych).

Minimaks teoretyczny: 2 BA (**WE**) z kontra, 7 lew albo 3♥ (**WE**) z kontra, 8 lew; **100 dla NS.**

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

♣ – 7 (**WE**);

♦ – 7 (**NS**);

♥ – 8 (**WE**);

♠ – 8 (**NS**);

BA – 7 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.


25

♠ 7432
 ♥ Q6
 ♦ A7
 ♣ KJ1085

♠ K9865
 ♥ 10
 ♦ 10942
 ♣ 632

♠ QJ
 ♥ KJ9832
 ♦ KQJ5
 ♣ 9

♠ A10
 ♥ A754
 ♦ 863
 ♣ AQ74



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

¹ tylko dubel w pikach, dlatego nie można dać z tą ręką *kontry wywoławczej*

² alternatywą jest *kontra re-open*, ale z tak lichymi pikami i tylko dublem w karach lepiej jest pokazać jedyny prawdziwy kolor – trefle

³ wskazanie *trapping-pasa* kierowego

Jeżeli WE znajdą kolor uzgodniony – kara, będą go na pewno licytować do wysokości trzech. Przelicytowanie 3♦ przez S *czterema treflami* jest krokiem racjonalnym, z punktu widzenia tego zawodnika 4♣ mogą łatwo zostać wygrane, nie ma natomiast najmniejszej nawet pewności położenia 3♦ przeciwników. I tak jest w istocie – zarówno 3♦ (WE), jak i 4♣ (NS) są kontraktami bezproblemowymi do zrealizowania.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

Nasz System:

26

♠ AQ87
♥ AQJ76
♦ Q
♣ 932

♠ 932
♥ 983
♦ A863
♣ J104



♠ KJ106
♥ K
♦ 109752
♣ AK5

♠ 54
♥ 10542
♦ KJ4
♣ Q876

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

albo:

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

Wspólny Język:

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

¹ na okoliczność, że partner ma *trapping-pasa* na karach

albo po prostu:

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

Tak czy owak, pary NS powinny znaleźć się w rozgrywanych przez N częściówkach kierowych. Przeciwno tej grze E ściągnie ♣A, a w drugiej lewie wyjdzie w karo. W zabije ♦A i zagra w pika.

Z licytacji będzie bardzo prawdopodobne – a tam, gdzie W spasował na otwarcie partnera, absolutnie pewne – że wszystkie pozostałe honory są u E, rozgrywający powinien więc zabić pika asem, ściągnąć ♥A (!), z radością witając spadającego od E króla, zgrać też ♥D, wejść na stół ♥10, na ♦K W zrzucić z ręki dwa trefle, a następnie zagrać pika dołem, oddając tę lewą obrońcy E (a gdy E odblokuje się do ♠A dziesiątką albo waletem, a jego partner wskoczy w drugiej rundzie tego koloru dziewiątką, N wstawi z ręki damę). W pięciokartowej końcówce E zachowa dwa trefle i trzy piki, kiedy zatem weźmie lewą pikową dziesiątką albo waletem, każdym swoim zagranie będzie musiał wyrobić rozgrywającemu dziesiątą wziętkę – na ♣D na stole albo na ♠D w ręce. Tak, końcówka kierowa, ustawiona z dobrej ręki N, jest wykładana, przynajmniej w *widne karty!*

4♥ (S) położy natomiast wist pikowy.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

<p>♠ K1052 ♥ A10 ♦ AK86 ♣ K82</p>	<p>♠ A843 ♥ J6543 ♦ 10 ♣ A107</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>♠ Q96 ♥ 982 ♦ Q7 ♣ QJ643</p>
	<p>♠ J7 ♥ KQ7 ♦ J95432 ♣ 95</p>	

albo:

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

albo:

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

Nie sposób uniknąć w tym rozdaniu licytacji dwustronnej (chyba że po otwarciu W 1BA N, a potem pozostali gracze spasują), a wówczas wszystkie racjonalne drogi powinny zawieść stronę WE do kontraktu 3♣. A ten powinien zostać łatwo zrealizowany, i to z nadrobką. Nawet jeżeli przeciwko 3♣ (E) S zaatakuje ♠W i później obrońcy wezmą w tym kolorze przebitkę, to rozgrywający nie odda kiera, na ♠K i ♦K ręki W zostaną bowiem wyrzucone od E obie przegrywające blotki kierowe.

Natomiast ewentualne 3BA (W) zostaną łatwo obłożone, nie tylko po naturalnym ataku kierowym.

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

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

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

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

- ¹ superkarta, można więc też otworzyć z nią 1♣
- ² kontra dwukolorowa: piątka młodsza – starsza czwórka albo 5⁺–4⁺ w starszych
- ³ do koloru partnera
- ⁴ kolory starsze
- ⁵ naturalne

- ¹ superkarta, można więc otworzyć z nią 1♣
- ² kontra dwukolorowa: piątka młodsza – starsza czwórka albo 5⁺–4⁺ w starszych
- ³ naturalne
- ⁴ 5♥–4♠, kontra powinna wskazywać piki niekrótsze od kierów

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠ AJ8 ♥ 1073 ♦ 862 ♣ QJ65</p>	<p>♠ KQ10 ♥ AQ9 ♦ Q4 ♣ AK1092</p>	<p>♠ 964 ♥ 8542 ♦ AKJ1073 ♣ -</p>
--	---	---

N		E
W		S

<p>♠ 7532 ♥ KJ6 ♦ 95 ♣ 8743</p>

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

Niestety, ten racjonalny w zaistniałych okolicznościach kontrakt strony NS powinien już zostać obłożony. Powiedzmy nawet, że przeciwko 3♠ (S) W wyjdzie w karo. Jego partner zdejmie wówczas dwie lewy karowe i zagra w kiera. Rozgrywający utrzyma się ♥W w ręce, zagra pika do dziesiątki na stole i powtórzy stamtąd ♠K. W zabije ♠A, po czym – aby obłożyć grę – będzie musiał wyjść błotką treflową. Nawet gdyby rozgrywający dodał z dziadka błotkę – E przebije i odejdzie kierem. N utrzyma się na stole ♥A, ściągnie ♠D, przejdzie do ręki ♥K i wyjdzie stamtąd w trefla. Ale obrońca W podstawy się wówczas honorem i lewą treflową będzie musiał dostać.

Najwyższy kontrakt możliwy do zrealizowania na NS – to 3♣, do oddania są wówczas dwa kara, pik i lewa atutowa. Nawet w *widne karty* – ze względu na problemy z dojściami do ręki S – nie da się wyimpasować obrońcy W obu honorów treflowych (i ♠W), nie ma więc mowy o zdobyciu w trefle lew dziesięciu.

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);

♥ – 6 (NS, WE!);

♠ – 8 (NS);

BA – 6 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠ QJ ♥ A104 ♦ 632 ♣ K8743</p>	<p>♠ 1085 ♥ K7632 ♦ Q107 ♣ A10</p>	<p>♠ AK62 ♥ Q98 ♦ 954 ♣ J95</p>
<p>♠ 9743 ♥ J5 ♦ AKJ8 ♣ Q62</p>		

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

¹ na trzeciej ręce dobrze jest – szczególnie z podlimitową ręką – postawić na siłę koloru!

² można też spasować na 1BA, zejście na 2♥ – z tak słabym kolorem – byłoby natomiast działaniem mocno wątpliwym

Zarówno 1BA, jak i 2♦ powinny zostać zrealizowane, ten drugi kontrakt nawet z nadróbką. A to m.in. z tego powodu, że trefle są w tym rozdaniu tzw. *kolorem zamrożonym*, tzn. żadna strona nie może w nie zagrać bez straty lewy. Broniący mają zatem do wzięcia jedynie cztery piki i dwa kiery (przy grze strony NS w bez atu) albo trzy piki i kiera (przy grze w kara). Rozgrywający może natomiast łatwiusko wyrobić sobie kiery i – w zależności od poczynań obrony – albo przebić na stole czwartą rundę pików, albo zagrać na wpustkę końcową pikiem i uzyskać dzięki temu dodatkową wziętkę w treflach.

Minimaks teoretyczny: 3 ♦ (NS), 9 lew; **110 dla NS.**

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

♠ AQJ		♠ 10985
♥ AKJ		♥ Q9873
♦ KQJ63		♦ 102
♣ 95		♣ A10
♠ K4		♠ 7632
♥ 62		♥ 1054
♦ 754		♦ A98
♣ KQ8632		♣ J74

W	N	E	S
–	–	pas	pas
3 ♣ ¹	ktr.	pas	3 ♠
pas	pas (!)/4 ♠	pas	(pas)
(pas)			

¹ trzecia ręka w założeniach przedpartyjnych!

Trzy piki to w rozdaniu tym najwyższy kontrakt możliwy do zrealizowania przez stronę NS bez pomocy ze strony przeciwników. Jeśli gracz N założy, że partner ma pięć pików i coś w karcie, i dołoży końcówkę, powinien już zaznać gorzkiej porażki. Natomiast 3♠ (NS) są możliwe do wygrania zawsze, nawet po wiście błotką treflową (!) i zagranie przez obrońców trzy razy w ten kolor. Rozgrywający dokona wówczas przebitki trzeciej rundy trefli ♠W w dziadku, przejdzie do ręki ♦A, zaimpasuje piki damą, ściągnie ♠A i będzie grał dobre kara. Odda więc jeszcze tylko dwie lewy atutowe.

Natomiast po naturalnym ataku ♣K 4♠ (S) będą już rzeczywiście mogły zostać wygrane. Jeśli E przejmie ♣K asem i powtórzy ♣10, rozgrywający musi dołożyć z ręki ♣7. Jeżeli W przejmie tę lewę ♣D i zagra po raz trzeci w ten kolor, rozgrywający zrzuci ze stołu ♥W, a potem wyimpasuje ♠K i odda jeszcze tylko jedną lewę atutową. Podobnie gdy obrońcy zdejmą tylko dwa trefle (z powodu zablokowania tego koloru w ich rękach), rozgrywający zaimpasuje piki (może nawet, aby uczynić to dwukrotnie, wyrobić sobie drugie dojście do ręki, impasując obrońcy E ♦10!), ściągnie ten kolor trzy razy i będzie grał dobre kara. Oprócz dwóch trefli odda wówczas jeszcze tylko jednego pika.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠ 10953
♥ 10642
♦ 7
♣ A1072

♠ 7
♥ K93
♦ K10982
♣ K965



♠ AKQ
♥ Q875
♦ J65
♣ QJ3

♠ J8642
♥ AJ
♦ AQ43
♣ 84

W	N	E	S
–	–	–	1 BA
pas	pas	pas	

albo:

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

¹ na ostatniej ręce: *kontra dwukolorowa* z co najmniej jednym kolorem starszym, przynajmniej 11 PC (obrona chyba obecnie najpopularniejsza)

² *karny* – w tych założeniach apetyczna perspektywa

³ *rekontra SOS...*

⁴ ...po której partner powinien zgłosić najbliższą czwórkę

⁵ 5+♠, partner nie skontrolował 2♥, więc i E nie może tego uczynić z dubletonem

⁶ wywołanie młodszego koloru w ręce partnera

albo nawet:

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

¹ *Stayman* ratunkowy

² *kontra wznawiająca*

³ kolory młodsze

Różne rzeczy mogą się dziać w tym interesującym, choć pochodzącym ze strefy zapisu częściowego rozdaniu. Wariant pierwszy – jeżeli WE odpasują otwarcie 1BA, zdejmą następnie pięć kar (po naturalnym ataku w ten kolor) i dwa kiery, położą więc grę bez jednej, za 100. Jeśli natomiast gracz N podejmie akcję ratunkową (*Stayman* 2♣, by po ewentualnych 2♦ partnera zgłosić 2♥ – do pasa) albo E włączy się na pozycji *re-open* do walki, rozgorzeje batalia kierowo-karowa. Zwycięsko wyjdzie z niej raczej strona WE, która utrzyma się w kontrakcie 3♦ i zrobi go z nadróbką. Ale NS mogą wziąć aż dziewięć lew w kiery, jeżeli więc zdecydują się (bardzo to jednak wątpliwe wątpliwe) na przelicytowanie tych trzech kar...

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

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 10 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ A8432 ♥ A84 ♦ AK54 ♣ 9</p>	<p>♠ KQ10975 ♥ 2 ♦ 3 ♣ QJ763</p>	<p>♠ - ♥ J1075 ♦ J109876 ♣ AK2</p>
---	--	--

N
W E
S

<p>♠ J6 ♥ KQ963 ♦ Q2 ♣ 10854</p>
--

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

¹ w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

² 5⁺♠-4⁺♦

³ *niezwykła zapowiedź*, świadcząca tu o tym, że po ostatniej odzywce partnera wartość karty E niezwykle wzrosła; a więc co najmniej pięciokartowy fit karowy, maksymalna ręka i wartość w kierach (pewne przekłamanie–

– optymalna byłaby tu *niezwykła zapowiedź* 4♣, mówiąca o dobrych wartościach w tym kolorze; jeżeli, rzecz jasna, na pewno wiadomo, że 4♣ to nie *splinter*)

⁴ cue-bid

⁵ cue-bid; alternatywą są 4♠ – krótkość, mocno prawdopodobny renons, jako że na przykład z ♠K x E zgłosiłby po 2♦ partnera *niezwykłą zapowiedź* 3♠; wkraczamy jednak w zawile rejony, wszystko zależy więc od ustaleń pary (jeżeli takowe istnieją!)

⁶ cztery wartości upoważniają do zgłoszenia szlemika

Inne możliwości:

W	N	E	S
1 ♠	pas	1 BA ¹	pas
2 ♦ ²	pas	5 ♦	pas
6 ♦	pas	pas	pas

albo:

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

¹ w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

² 5⁺♠-4⁺♦

¹ nieco naciągnięte, ale układ 6430 to potęga (choć renons jest w kolorze otwarcia partnera)

² *splinter*

³ brak cue-bidu kierowego, a sugestia dużego układu i krótkości pikowej (według przyjętej przez nas zasady Mike'a Lawrence'a: *Skok na pięć w młodszy nigdy nie jest słaby (negatywny!)*); alternatywą jest cue-bid 5♣ (jeżeli – rzecz jasna – zapowiedź ta nie przyrzeka pełnego wyłączenia w tym kolorze)

⁴ z czterema wartościami...

Zdaję sobie wszakże sprawę, że szlemik ten jest trudny do licytacji (tylko 24 PC na linii, a w kolorze renonsu jednej ręki – as w drugiej), więc dojdą do tej gry tylko niektóre pary WE. Jego rozgrywka nie nastarczy natomiast żadnych problemów...

Minimaks teoretyczny: 6♦ (WE), 12 lew; 1370 dla WE.

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

♣ – 7 (NS);

♦ – 12 (WE);

♥ – 9 (WE);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 10 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 7

PROKOM
SOFTWARE SA

10 lipca 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠ J53 ♥ J6 ♦ K74 ♣ KQJ87</p>	<p>♠ K942 ♥ AKQ73 ♦ A6 ♣ 32</p>		<p>♠ 1086 ♥ 9852 ♦ 53 ♣ 10654</p>	<p>♠ AQ7 ♥ 104 ♦ QJ10982 ♣ A9</p>
---	---	--	---	---

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

¹ rewery: 5⁺♥–4♠, nadwyżka honorowa

² sześć kar, ręka ukierunkowana do gry w kolor (inaczej padłyby forsujące 2BA)

³ uzgodnienie kar; skoro partner nie powiedział 2BA, to z treflami musi być u niego nie za wesoło

⁴ *Blackwood*

⁵ dwie wartości bez damy at

Szlemik karowy jest tu kontraktem bardzo przyzwoitym, chociaż po tak przejrzystej sekwencji licytacyjnej rozgrywający na pewno dostanie najgroźniejszy wist treflowy (z dowolnej konfiguracji, nie tylko z aktualnie przez gracza W posiadanej). Przeciwno 6♦ (S) W wyjdzie zatem ♣K. Rozgrywający musi zabić w ręce ♣A, po czym spróbować wyrzucić trefla na trzecią rundę kierów. Jeżeli dzielą się one po trzy, wygramy szlemika zawsze. Powstaje problem, czy ściągnąć najpierw ♦A. Jeśli tak zrobimy, zrealizujemy grę przy singlowym ♦K w dowolnej ręce (5,6%) oraz przy ♦K x w tej samej ręce co dubleton kier (około 13%). Jeżeli zaś rozpoczniemy od zgrania ♥A K D, a gdy trzecia runda tego koloru zostanie przez któregoś z obrońców przebita, zaimpasujemy ♦K, to osiągniemy sukces (przy podzielonych 4–2 kierach), gdy: W ma singlowego ♦K (2,8%), ♦K x (13,6%) oraz ♦K x x wraz z dwoma kierami (około 12%). Jak z powyższych obliczeń wynika, nie należy ściągać ♦A, tylko trzeba od razu zagrać ♥A K D i wyrzucić z ręki trefla. A gdy lewa ta zostanie przebita (przez dowolnego z obrońców; w autentycznym rozdaniu przez W), zaimpasować następnie lewemu obrońcy ♦K. Także w turniejowym rozdaniu ta prawidłowa rozgrzywka doprowadzi gracza S do zasłużonego sukcesu.

Na linii NS wychodzi też szlemik pikowy. Rozgrywający musi wówczas zabić wist treflowy asem, zagrać ♦D wkoło, wejść do ręki N ♠K, ściągnąć ♦A, wrócić do ręki S ♠A, zagrać stamtąd ♦W i wyrzucić od N trefla. W utrzyma się ♦K i wyjdzie treflem, rozgrywający przebijając wówczas w ręce N pikiem, wróci do ręki S ♠D, w tym samym czasie ostatecznie atując, i zgra dobre kara, a potem dobre kiery.

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

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

- ♣ – 8 (NS);
- ♦ – 12 (NS);
- ♥ – 11 (NS);
- ♠ – 12 (NS);
- BA – 10 (NS).