

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 1; rozdawał N, obie przed partią.

Nasz System:

1

<p>♠Q3 ♥K852 ♦63 ♣KQJ72</p>	<p>♠KJ96 ♥- ♦QJ4 ♣A109864</p>	<p>♠8754 ♥AJ10976 ♦107 ♣5</p>
---	---	---

<p>♠A102 ♥Q43 ♦AK9852 ♣3</p>
--

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

¹ blokujące, niektórzy posiadacze tej karty – przed patią – skoczą nawet na 3♥

² naturalne, dobry kolor, forsing, praktycznie do dogranej

³ na linii WE znajduje się dziesięć kierów, skok na 4♥ jest więc w pełni uzasadniony (mimo że ręka W nie zawiera singletona)

⁴ fit karowy z dwoma figurami, a w kolorach bocznych dwa zatrzymania pierwszej klasy i jedno drugiej; inwitująca wielkiego szlema zapowiedź 5♥ – oprócz zatrzymania pierwszej klasy w tym kolorze – powinna też przyrzekać nieco silniejszą kartę, np. bogatszą o ♣K lub ♠D

Wspólny Język:

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

¹ precision

² blokujące, 2♥ byłyby normalnym wejściem, przyrzekającym minimum 10 PC

³ naturalne, forsing

⁴ stoper pierwszej klasy w kierach, fit karowy; w tym wypadku karta N jest zlimitowana (otwarcie) jako 11–14 PC, także po partnerowej odpowiedzi 4♦ N może spodziewać się nieco więcej aniżeli po 3♦ w sekwencji poprzedniej

^{5,6} cue-bidy

⁷ w tym wypadku są większe niż w sekwencji poprzedniej praktyczne podstawy do zapowiedzenia wielkiego szlema; paradoksalnie – po trosze wynika to z faktu, iż z konieczności była ona trochę nieco mniej precyzyjna (od wersji naszosystemowej)



Sądzę, że w karowym szlemiku znajdzie się tu większość uczestniczących w listopadowym turnieju Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006 duetów. A niektóre dojdą nawet do wielkiego szlema. Powiedzmy, że przeciwko 7♦ (S) gracz W wyjdzie w atu (pierwszy atak ♣K wiele nie zmieni). W pierwszej

wersji rozgrywki – opartej o przebicie w dziadku dwóch kierów i zaimpasowanie obrońcy W ♠D – S weźmie lewę ♦A w ręce (lub ♦9, jeśli E nie wstawi ♦10), przebije na stole kiera, zgra ♣A, przebije w ręce trefla (ujawni się podział tego koloru 5–1), przebije na stole kiera, przebije w ręce trefla i ściągnie ♦K. Teraz wystarczy ściągnąć ♠A, po czym wyjść z ręki ♠10 i puścić ją wkoło, a następnie zaimpasować piki waletem i na ♠K pozbyć się z ręki ostatniego kiera.

Alternatywnie – można rozpocząć rozgrywkę od ściągnięcia ♣A i przebicia w ręce trefla, aby spróbować wykorzystać podział tego koloru 3–3 (a w pewnych wypadkach i 4–2). Szybko ujawni się jednak fakt podziału trefli 5–1 i rozgrywający będzie musiał zdać się wyłącznie na szansę kierowo-pikową.

W oderwaniu od aktualnego rozkładu, rozgrywka przez trefle, lepsza od poprzedniej, powinna wyglądać następująco: Rozgrywający weźmie pierwszą lewę ♦D na stole (lub zabije ♣K asem i zgra ♦D), przebije w ręce trefla (małym karem), przebije na stole kiera, przebije w ręce trefla ♦8, przebije w dziadku kiera, przebije w ręce trefla ♦9, ściągnie ♦AK, wejdzie na stół ♠K i na dwie forty treflowe wyrzuci z ręki kiera i blotkę pikową. A w wypadku podziału trefli 3–3 wystarczy przebić na stole tylko jednego kiera. Nie można jednak na początku gry, zanim nie ujawni się podział trefli 3–3, drugi raz zaatutować. Dlatego może się zdarzyć (acz nieczęsto), że przy zastosowaniu przez gracza S tej linii rozgrywki W nadbije trzecią rundę trefli ♦10 (szczególnie w wypadku braku pierwszego wistu w atu).

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 13 (NS);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 2; rozdawał E, po partii NS.

2

♠A5
♥Q52
♦AKQJ1096
♣K

♠KQJ73
♥J964
♦3
♣A103

♠1098642
♥A7
♦82
♣Q64

♠-
♥K1083
♦754
♣J98752

W N E S

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

¹ także w *Naszym Systemie* z czterema miltonami w ręce i renonsem pikowym lepiej nie wdawać się w licycyjną przygodę (szczególnie w pierwszym okrażeniu licytacji)

² zapowiedź praktyczna, ale z ręką N bez wątpienia optymalna (partner po pasie)

Przeciwko 3BA (N) E wyjdzie na pewno ♠K. Rozgrywający zabije w ręce ♠A i wyrobi sobie dziesiątą wziętkę w treflach, poza nią weźmie bowiem jeszcze siedem kar i ♥A. Zresztą dziesięć lew w bez atu należy się w tym rozdaniu rozgrywającemu (tak N, jak i S) bez względu na pierwszy wist.

Teoretycznie WE mają tu opłacalną obronę *pięcioma treflami*, z kontrą bez trzech, za 500, w praktyce jest ona jednak bardzo trudna do znalezienia, wręcz niemożliwa.

Minimaks teoretyczny: 5 ♣ (WE) z kontrą. 8 lew; 500 dla NS.

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 10 (S!);

♥ – 8 (WE);

♠ – 7 (NS);

BA – 10 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 3; rozdawał S, po partii WE.

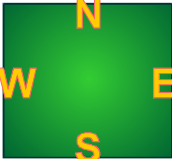
3

♠A5
♥J10
♦A9763
♣J1062

♠J106
♥9875
♦102
♣8753

♠9832
♥AKQ3
♦KJ4
♣A4

♠KQ74
♥642
♦Q85
♣KQ9



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

¹ kolory starsze, konwencja coraz bardziej popularna, nie tylko wśród graczy czołówki

² kolor przeciwnika (E), wywołanie na kolory młodsze

³ oba młodsze równej długości

Po tej racjonalnej licytacji zarówno WE spróbują zagrać w swój najlepszy kolor – kiery, jak i NS przelicytują ich swoim najlepszym kolorem – karami. Wprawdzie 2♥ (WE) można by już łatwo obłożyć bez jednej, znacznie trudniej będzie je jednak skontrować (mimo że WE są po partii), przeciwnicy nie mają bowiem kierów na kontrę. 3♦ strony NS są natomiast wykładane, rozgrywający odda wówczas tylko dwie lewy kierowe, treflową i atutową. Gdyby natomiast gracz E nie wszedł do licytacji i wygasłaby ona w kontrakcie 1BA (N), rozgrywający wzięłby tylko siedem lew. Taki wynik zostanie zresztą zanotowany zapewne na niejednym stole.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 4; rozdawał W, obie po partii.


4

♠A76
♥643
♦J742
♣Q86

♠105
♥J1082
♦108
♣AKJ75

♠KJ2
♥AQ75
♦AQ65
♣32

♠Q9843
♥K9
♦K93
♣1094



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

Ta końcówka w kiery powinna być absolutnie standardowym kontraktem. I na ogół będzie realizowana. Rozgrywający ma do oddania lewą atutową, pikową i kierową. Przeciwno 4♥ (E) padnie najprawdopodobniej pasywny wist treflowy. E zabije na stole asem i zaimpasuje kiery. A potem wyrobi sobie przebitką trefle, odatutuje, kończąc w dziadku, i wykorzysta forty treflowe. Nie będzie więc musiał trafiać palcówki pikowej.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 8 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 5; rozdawał N, po partii NS.

5

	♠J6	
	♥Q62	
	♦AJ752	
	♣J108	
♠A10854		♠72
♥A854		♥93
♦Q		♦K1063
♣753		♣AK962

	N	
W		E
	S	

	♠KQ93
	♥KJ107
	♦984
	♣Q4

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

¹ na czwartej ręce otwarcie bynajmniej nieobowiązkowe, często będzie to wstęp do wyścigu o wpadkę

² jakiegokolwiek otwarcie trzecioręczne – po partii – odradzam

³ w *Naszym Systemie* półforsujące, we *Wspólnym Języku* nieforsujące

Jeśli W zdecyduje się na czwartej ręce otworzyć licytację, znajdzie się w kontrakcie, który powinien już zostać obłożony. Wystarczy, że obrońcy dwukrotnie połączą atuty (niekoniecznie na pierwszym wiście), a rozgrywający będzie musiał oddać sześć lew. Najwyższym kontraktem, jaki tu jest możliwy do zrealizowania na linii WE, są 2♣ – niestety, w polskich (i nie tylko polskich) systemach licytacyjnych praktycznie niemożliwe do osiągnięcia. Przecież po czwartoręcznym otwarciu 1♠ – odpowiedź 2♣ to powszechnie używana konwencja *Drury*.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 7 (WE);

♥ – 7 (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 6; rozdawał E, po partii WE.

6

<p>♠KJ753 ♥J106 ♦K1095 ♣3</p>	<p>♠AQ984 ♥852 ♦J86 ♣Q8</p>	<p>♠6 ♥K9743 ♦A3 ♣J10762</p>
---	---	--

<p>♠102 ♥AQ ♦Q742 ♣AK954</p>
--

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

¹ zbyt słabe longery na otwarcie dwukolorowe (w założeniach niekorzystnych)

² mimo układu 2–2–4–5 najlepszy opis ręki S

³ i z tą ręką, ze względu na założenia, należy się powstrzymać od jakiegokolwiek interwencji

⁴ transfer na piki

⁵ ze względu na podwiązane longera w pikach niektórzy posiadacze tej ręki wrzucą 3BA

⁶ także niektóre inwity 2BA zostaną przez graczy S przyjęte, a to ze względu na pięciokartowego longera roboczego w treflach

Końcówka 3BA (NS) jest podlimitowa, niemniej bezwzględnie położy ją jedynie pierwszy wist kierowy, z ręki E – oczywisty, z ręki W – jak najbardziej możliwy do oddania (szczególnie po licytacji, jaka będzie miała miejsce w rzeczywistości). Po każdym innym ataku rozgrywający weźmie trzy lewy pikowe (impasując podwójnie ten kolor), dwie kierowe, trzy treflowe – oraz karową bądź dodatkową treflową (ze względu na fakt posiadania przez obrońcę E ♦A x). Istnieje zresztą wiele dróg do wzięcia dziewięciu lew wiodących – np. już zagranie drugi raz w trefle wprowadzi gracza W w lekki przymus. Z kolei jego partner znajdzie się w kłopotcie już w drugiej lewie pikowej...

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

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

♣ – 9 (NS);

♦ – 9 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 7; rozdawał S, obie po partii.


7

♠9532
 ♥AQ65
 ♦Q7
 ♣KQ6

♠KQ8
 ♥K873
 ♦J98
 ♣987

♠AJ64
 ♥J4
 ♦A10542
 ♣A2

♠107
 ♥1092
 ♦K63
 ♣J10543



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

Optymalnym kontraktem strony **WE** są w tym rozdaniu częściówki: pikowa i karowa; zdecydowana większość grających znajdzie się w drugiej z nich. Rozgrywający podwójnie zaimpasuje atuty, odda więc jedną lewą w karach, a ponadto trefla i dwa kiery.

Kontrakt 1BA (**WE**) zostałby obłożony po ataku treflowym, bez niego przyniósłby jednak rozgrywającemu smakowite dziewięć wziętek (chyba że **S** wyszedłby w kiery, a **N** po wzięciu lewy na ♥D odwróciłby ♣K).

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

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

♣ – 7 (**NS**);

♦ – 9 (**WE**);

♥ – 7 (**WE**);

♠ – 8 (**WE**);

BA – 6 (**WE**).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 8; rozdawał W, obie przed partią.

Nasz System:

8

<p>♠9 ♥AQ ♦8653 ♣AJ10762</p>	<p>♠KJ107654 ♥942 ♦7 ♣K3</p>	<p>♠Q2 ♥J76 ♦AKJ1042 ♣95</p>
--	--	--

N
W E
S

<p>♠A83 ♥K10853 ♦Q9 ♣Q84</p>
--

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

¹ blokujące

² naturalne, forsing do dogranej

³ pas forsujący: W zamierza zgłosić 5♦ dopiero w następnym okrążeniu (po spodziewanej kontrze partnera), aby w ten sposób zainwitować szlemika (cztery atuty, singiel pik i dwa boczne asy – to prawdziwe bogactwo)

⁴ z minimalną ręką i dublem w pikach E rzeczywiście kontruje

⁵ zgłoszenie 5♦ po uprzednim forsującym pasie to inwit szlemikowy

Wspólny Język:

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

¹ blokujące

² naturalne, forsing do dogranej

³ pas forsujący: W zamierza zgłosić 5♦ dopiero w następnym okrążeniu (po spodziewanej kontrze partnera), aby w ten sposób zainwitować szlemika (cztery atuty, singiel pik i dwa boczne asy – to prawdziwe bogactwo)

⁴ z minimalną ręką i dublem w pikach E rzeczywiście kontruje

⁵ zgłoszenie 5♦ po uprzednim forsującym pasie to inwit szlemikowy

W taki oto sposób gracz W ujawni zachęcającą rękę z fitem karowym i krótkością pikową, czyli zainwituje szlemika. Oczywiście jego partner – z ręką minimalną – zaproszenia tego nie przyjmie. Końcówka karowa zostanie jednak łatwo zrealizowana – rozgrywający odda tylko pika i trefla. A w równych założeniach NS raczej już nie przelicytują przeciwników *pięcioma pikami*. Tym bardziej że gra ta, ustawiona z naturalnej ręki N mogłaby już zostać położona bez trzech, z kontrą za 500, chociaż jedynie po dalekim od oczywistości pierwszym wiście kierowym (W wzięłyby ♥D i ♥A, dopuściłby partnera karem i dostałby kierową przebitkę, poza tym broniącym należałaby się lewa na ♣A).

Minimaks teoretyczny: 5 ♠ (S!) z kontrą, 9 lew; **300 dla WE.**

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 11 (WE);

♥ – 8 (NS);

♠ – 9 (S!);

BA – 6 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 9; rozdawał N, po partii WE.

9

<p>♠AQ97 ♥Q5 ♦KQ973 ♣Q5</p>	<p>♠J643 ♥KJ986 ♦2 ♣A93</p>	<p>♠105 ♥103 ♦A86 ♣J87642</p>
---	---	---

<p>♠K82 ♥A742 ♦J1054 ♣K10</p>

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

¹ przed partią otwarcie dopuszczalne (na trzeciej ręce), chociaż wcale nieobowiązkowe

² solidne podniesienie z fiem kierowym

albo:

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

¹ przed partią otwarcie dopuszczalne (na trzeciej ręce), chociaż wcale nieobowiązkowe

² solidne podniesienie z fiem kierowym

Na większości stołów listopadowego turnieju *Korespondencyjnych Mistrzostw Polski 2006* pary NS grać będą częściówki kierowe, nieliczne znajdą się w końcówkach w ten kolor. Ten drugi kontrakt będzie o tyle praktycznie uzasadniony, że 4♥ (NS) będzie można położyć jedynie na pikowej przebitce. I jeżeli pierwszy wist w pika z ręki E trudno byłoby nazwać oczywistym, to już atak ♦A, a potem – po dołożeniu przez partnera lawintalowej ♦9 (z licytacji pewne będzie, że N ma w karach co najwyżej singletona) – wyjście w pika można określić jako obronę dosyć oczywistą. Wynika z tego, że końcówki kierowe winny być kładzione, a rozgrywający częściówki w ten kolor będą brali tylko dziewięć lew.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 9 (NS);

♠ – 8 (S!);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

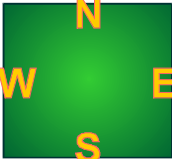
Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 10; rozdawał E, obie po partii.

10

<p>♠ J10983 ♥ 84 ♦ AK4 ♣ 854</p>	<p>♠ 4 ♥ Q97 ♦ QJ10983 ♣ J73</p> 	<p>♠ KQ75 ♥ J10532 ♦ 5 ♣ KQ9</p>
	<p>♠ A62 ♥ AK6 ♦ 762 ♣ A1062</p>	

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

¹ zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

² transfer na kara

albo:

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

¹ zbyt mało na pierwszoręczne otwarcie

² transfer na kara

³ kontra wywoławcza – zapowiedź niemal

idealne

Na linii **NS** łatwo wychodzą aż 4♦ – rozgrywający ma bowiem do oddania tylko dwie lewy atutowe oraz treflową. Tam jednak, gdzie gracz **E** ożywi licytację kontrą – mimo popartyjnych założeń odzywką jak najbardziej wskazaną – przeciwnikom trudno będzie się przepchnąć w 4♦. To już raczej **S** te 3♠ skontruje (maksy, założenia). Spotka go jednak przykra niespodzianka (niespodzianka?), bo partner – który żadnej lewy nie przyrzekł – rzeczywiście żadnej lewy nie dołoży. 3♠ (**W**) – od czasu do czasu z kontrą – zostaną zatem zrealizowane (rozgrywający odda tylko pika, dwa kiery i trefla), podczas gdy **NS** mogliby łatwo wygrać 4♦.

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

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

♣ – 8 (NS);

♦ – 10 (NS);

♥ – 7 (NS);

♠ – 9 (NS);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 11; rozdawał S, obie przed partią.

11

<p>♠5 ♥Q9654 ♦10854 ♣Q85</p>	<p>♠K10843 ♥2 ♦Q6 ♣J9743</p>	<p>♠762 ♥K10873 ♦AJ2 ♣106</p>
--	--	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠AQJ9 ♥AJ ♦K973 ♣AK2</p>

W	N	E	S
-	-	-	1 ♣
pas	1 ♦	1 ♥	ktr.
4 ♥	4 ♠	pas	pas
pas			

Kolejna końcówka standard. To samo można powiedzieć o wyniku rozdania: bezproblemowe jedenaście lew (obrońcy wezmą tylko ♦A oraz ♣D), 450 dla NS. Graczom WE opłacałoby się jeszcze powiedzieć 5♥ (ale już nie 6♥), w równych założeniach żaden z nich się raczej jednak na taki krok nie zdobędzie...

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

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 8 (NS);

♥ – 8 (WE);

♠ – 11 (NS);

BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 12; rozdawał W, po partii NS.

12

<p>♠KJ8 ♥K96 ♦765 ♣A1097</p>	<p>♠7 ♥QJ10853 ♦K10 ♣J854</p>	<p>♠96543 ♥A2 ♦AQ82 ♣K6</p>
--	---	---

N
W E
S

<p>♠AQ102 ♥74 ♦J943 ♣Q32</p>
--

albo:

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to jeszcze nie jest otwarcie

Jeżeli **E** zabierze głos w licytacji kontrą (raczej słusznie przedkładając tę zapowiedź ponad wejście 2♠), jego partner zapowie końcówkę bezatutową, gdy zaś – po otwarciu **N** słabymi 2♥ – **E** zgłosi mimo wszystko 2♠, **W** zalicytuje 3BA albo 4♥. Oba te kontrakty są do wygrania, choć pierwszy w sposób znacznie łatwiejszy niż drugi. Po prostu rozgrywający podegra dwa razy piki w ręce **W**, odda dwie lewy w tym kolorze i wyrobi sobie w nim trzy forty. Ponadto weźmie dwie lewy kierowe, dwie karowe oraz dwie treflowe. A ponieważ **S** posiada tylko dwa kiery – i wiadomo to z licytacji – jego partner nigdy nie dojdzie do ręki.

Te same dziewięć lew weźmie grający w piki, a wziętkę dziesiątą będzie mógł mu przynieść jedynie kolor treflowy. I tylko w jeden sposób: trzeba będzie ściągnąć ♣K, a w drugiej rundzie trefli zagrać blotkę do dziewiątki u **W**. Dzięki obecności w ręce **S** trzeciego honoru treflowego (który spadnie potem na asa) rozgrywający wyrobi sobie dziesiątą lewę na ♣10 (a poza trzema treflami i trzema pikami weźmie po dwa kiery i kara).

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

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

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

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to jeszcze nie jest otwarcie

² słabe dwa

³ koszarne piki, **E** ma jednak solidne 13 PC, a pas grozi tym, że padną po nim dwa kolejne; alternatywą jest – rzecz jasna – kontra

albo:

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym to jeszcze nie jest otwarcie

² słabe dwa

² multi

³ tym razem istnieje pewność, że otwarcie nie obiegnie, można zatem spasować

⁴ do koloru partnera

⁵ kiery

⁶ kontra wywoławcza na otwarcie słabe 2♥

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 13; rozdawał N, obie po partii.

13

♠ A74
♥ J8543
♦ K5
♣ J32

♠ K10
♥ AQ97
♦ AJ73
♣ AQ9



♠ 93
♥ K2
♦ 10862
♣ 108754

♠ QJ8652
♥ 106
♦ Q94
♣ K6

Nasz System albo Wspólny Język:

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

¹ słabsze niż 3 ♠

albo (*Nasz System*):

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

¹ pytanie, przede wszystkim o fit pikowy (mogą też być naturalne trefle)

² brak czterech trefli, tylko dwa piki

albo (*Wspólny Język*):

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

¹ tylko dwa piki (ze względu na niezastosowanie

przez partnera *odwrotki*)

Oczywiście, standardowym krokiem jest zapowiedzenie przez gracza S w drugim okrażeniu licytacji 4 ♠. Ze względu na grę w turnieju na maksy oraz świadomość faktu, że obie ręce NS są zrównoważone – może on jednak podjąć w zamian próbę zagrania 3BA, jeśli partner ma w pikach tylko dubletona. Sprawdzeniu tego właśnie faktu ma służyć pytanie 3 ♣ – gdy N wykluczy tak cztery, jak i trzy piki, S zapowie 3BA. A we *Wspólnym Języku* odpowiadający może zalicytować kontrakt firmowy od razu po partnerowym rebidzie 2BA, wskazującym tylko dwa piki (ze względu na niezastosowanie przez gracza N *odwrotki*).

Rzeczywiście, gra w bez atu – z naturalnej ręki N – jest tu lepsza od gry w piki. Z ręki N wychodzi bowiem 6BA (a to dzięki obecności u W ♦ K x), podczas gdy kontrakt ten grany przez S położy atak kierowy (E ma bowiem króla w tym kolorze). W piki bierze się natomiast dwanaście lew z obu rąk – drugi kier e-S-a może bowiem zostać wyrzucony na ♣ D.

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

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

♣ – 9 (NS);
♦ – 10 (NS);
♥ – 10 (NS);
♠ – 12 (NS);
BA – 12 (N!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

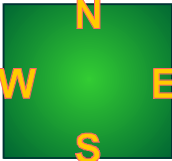
Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 14; rozdawał E, obie przed partią.

14

<p>♠KQJ9 ♥J ♦J108 ♣AQ965</p>	<p>♠32 ♥987632 ♦Q72 ♣K8</p> 	<p>♠1074 ♥AKQ5 ♦K543 ♣74</p>
	<p>♠A865 ♥104 ♦A96 ♣J1032</p>	

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

To chyba również będzie kontrakt standardowy. Przeciwno 3BA (E) gracz S nie dysponuje łatwym wistem, najprawdopodobniej zaatakuje więc blotką pikową. Wydaje się, że rozgrywający ma do wzięcia dziesięć lew: trzy pikowe, cztery kierowe, karową (po impasie damy) oraz dwie treflowe (po wykonaniu pierwszego impasu dziewiątką w dziadku, a później ewentualnie damą), istnieją jednak kłopoty komunikacyjne i staranna obrona zawsze ograniczy go do dziewięciu wziętek. Przy prawidłowym obejściu się z kolorem treflowym (nie wolno tylko wykonać pierwszego impasu damą!), swoje nie będzie jednak nigdy zagrożone.

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

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

♣ – 9 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 10 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 15; rozdawał S, po partii NS.

15

<p>♠ J84 ♥ 105 ♦ AK765 ♣ J105</p>	<p>♠ A62 ♥ QJ73 ♦ QJ98 ♣ K3</p>	<p>♠ 75 ♥ AK9864 ♦ 32 ♣ AQ4</p>
---	---	---

<p>♠ KQ1093 ♥ 2 ♦ 104 ♣ 98762</p>

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

¹ zbyt słabe trefle na otwarcie dwukolorowe, szczególnie w założeniach niekorzystnych

² kontra wywoławcza, w celu wskazania siły i ogólnego charakteru ręki W (lepszy jej opis niż poprzez zgłoszenie 2♦)

³ dubel w kierach i as z królem w karach w zasadzie przemawiają za zgłoszeniem końcówki

Ta końcówka jest z kolei istotnie podlimitowa, więc zagrają ją jedynie niektóre pary WE. Gra będzie jednak łatwa do zrealizowania, jeżeli tylko rozgrywający rozegra właściwie kiery, tzn. zaasekuruje się przeciwko ♥D W x x u N. Przeciwno kontraktowi 4♥ (E) broniący zagrają najprawdopodobniej trzy razy w piki. Rozgrywający powinien przebić w ręce, ściągnąć ♥A (na wypadek, że S ma singlowego ♥W albo singlową ♥D), wejść na stół ♦A, zagrać stamtąd ♥10 i puścić ją wkoło. A gdy N podstawią się figurą – zabić w ręce ♥K i kontynuować ♥9. N zabije ją pozostałym mu jeszcze honorem i zagra w ♦D. Należy pobić ją na stole ♦D, zaimpasować trefle, a następnie zgrać ♥8, odbierając przy tym obrońcy N jego ostatni atut. Rozgrywający weźmie wówczas pięć lew atutowych, a ponadto dwa kara i trzy trefle.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 16; rozdawał W, po partii WE.

Nasz System:

16

♠1076
♥Q8654
♦Q1065
♣3

♠AJ432
♥AJ
♦74
♣10872



♠K5
♥10732
♦K8
♣AQ954

♠Q98
♥K9
♦AJ932
♣KJ6

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

¹ blokujące

² wywoławcza, nadwyżka; wprowadzie otwarcie 1♣ padło na trzeciej ręce, ale też w założeniach niekorzystnych; alternatywą jest rzecz jasna pas

Wspólny Język:

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

¹ blokujące

² wprowadzie otwarcie 2♣ padło na trzeciej ręce, ale też w założeniach niekorzystnych; alternatywą jest rzecz jasna pas

Blokujące podniesienie gracza N do 3♦ sprawi przeciwnikom wiele kłopotu. Patrząc na problem z ich punktu widzenia, dobrze byłoby zapowiedzieć tę odpasować, a jeszcze lepiej – skontrolować i kontrę tę ukarnić. 3♦ kładzie się bowiem bez jednej – obrońcy mają do wzięcia trefla, trzy piki i kiera.

Trudno jednak będzie dziwić się graczowi W, gdy nie odpuści rozdania i te 3♦ wywoławczo skontruje. Niestety, odda w ten sposób zapis na drugą stronę. Na linii WE wychodzą wprowadzie 3♠, ale wyłącznie z ręki E, 3♠ (W) położy natomiast naturalny wist karowy. Rozgrywający odda po nim dwie lewy karowe, a ponadto kiera i dwa trefle. Tylko gdyby przeciwko 3♠ (W) gracz N zdecydowałby się wyjść w singla trefl, kontrakt mógłby zostać wygrany. Pod warunkiem rzecz jasna, że rozgrywający zabiłby pierwszą lewą asem, trzy razy zaatutował, impasując e-S-owi damę, a następnie wziął się za wyrabianie trefli (i nie dopuścił, aby N dostał się do ręki na ♥D).

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 17; rozdawał N, obie przed partią.

Nasz System:

17

♠AK874
♥K74
♦J62
♣65

♠J5
♥J82
♦Q105
♣AKJ82



♠Q10932
♥AQ5
♦K874
♣4

♠6
♥10963
♦A93
♣Q10973

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

¹ półforsujące

² minimalne honorowo otwarcie w składzie zrównoważonym

W ten właśnie sposób może skończyć się to rozdanie, gdy para NS będzie grała *Naszym Systemem*. E ma *trapping-pasa* na pikach, a W – kartę raczej nieodpowiednią do wejścia po 1BA (S). Staranna obrona powinna ograniczyć rozgrywającego do czterech lew.

Wspólny Język:

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

Po pasie e-S-a na otwarcie partnera skończy się najprawdopodobniej na kontrakcie 1♠ z kontrą. Po precyzyjnej obronie rozgrywający także zdobędzie tylko cztery wziętki – trzy atutowe oraz ♦A – zwłaszcza że przy wyłożonym dziadku nie będzie trudne otworzenie przez W kar dziesiątką – realizujące tzw. *impas Czekańskiego*.

Na WE wychodzą też podlimitowe 3BA i niektóre pary na pewno kontrakt ten osiągną. Można go wygrać, tym bardziej że każdy pierwszy wist poda rozgrywającemu (zwłaszcza gdy będzie nim gracz W) pomocną dłoń. Pełna analiza wykazuje, iż tylko wist treflowy (w istocie pasywny) bezwarunkowo ograniczy stronę rozgrywającą do dziewięciu lew, po każdym innym ataku będzie ona w stanie zdobyć wziętek dziesięć. Gwoli absolutnej ścisłości – konieczne będzie wówczas wykonanie wspomnianego wyżej *impasu Czekańskiego* w karach, tzn. zagranie z ręki W ♦10, a potem zaimpasowanie obrońcy S dziewiątki (trzy trefle, trzy kara, dwa kiery i dwa piki). Także w wielu wariantach rozgrywki na dziewięć lew nieodzowne będzie wykorzystanie tego interesującego manewru. W praktyce, czyli w *zakryte karty*, wiele grających w bez atut duetów WE weźmie więc tylko osiem lew.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (WE), 9 lew; **400 dla WE.**

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

♣ – 8 (WE);
♦ – 9 (WE);
♥ – 8 (WE);
♠ – 9 (WE);

BA – 9

(XVIV)

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006


Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 18; rozdawał E, po partii NS.

18

<p>♠AQ752 ♥5 ♦1063 ♣AQ93</p>	<p>♠4 ♥QJ63 ♦AKQ54 ♣K87</p> 	<p>♠1096 ♥K8742 ♦J98 ♣106</p>
<p>♠KJ83 ♥A109 ♦72 ♣J542</p>		

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

albo:

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

Rozgrywający kontrakt firmowy weźmie bez trudu pięć lew karowych, trzy kierowe (po impasie króla) oraz treflową (na króla). Pierwszy wist pikowy oraz atak błotką treflową da mu od razu wziętkę dziesiątą. A nawet gdyby **W** zdecydował się jakimś cudem na pasywny wist karowy (lub kierowy) – **S** będzie w stanie wyegzekwować odeń dziesiątą lewę na pikowo-treflowym przymusie wpustkowym.

Gwoli ścisłości, 4BA (**S!**) położy wist ♠10 (9).

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

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

- ♣ – 9 (**NS**);
- ♦ – 10 (**NS**);
- ♥ – 9 (**NS**);
- ♠ – 7 (**NS**);
- BA – 10 (**S!**).**

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 19; rozdawał S, po partii WE.

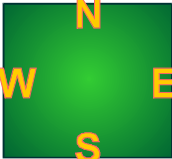
19

♠ QJ54
 ♥ A10654
 ♦ 54
 ♣ Q8

♠ 8
 ♥ K873
 ♦ J963
 ♣ A1096

♠ A9762
 ♥ 92
 ♦ A102
 ♣ J43

♠ K103
 ♥ QJ
 ♦ KQ87
 ♣ K752



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

¹ N może przenieść na 2♥, ale widzi, że zagraża mu wówczas przebitka pikowa

Rozgrywający częściówkę bezatutową powinien wziąć osiem lew. Na pierwszy rzut oka ma ich nawet dziewięć: trzy pikowe, trzy kierowe, dwie karowe i treflową; jednakże po pierwsze – istnieją kłopoty z komunikacją, a po drugie – obrońcy mogą sobie wyrobić trzy lewy w treflach (a poza nimi wezmą ♠A oraz ♦A). Także grając w kiery – N weźmie osiem lew, ma bowiem do oddania trzy asy oraz dwie pikowe przebitki.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 20; rozdawał W, obie po partii.

20

<p>♠KJ7 ♥J10862 ♦8 ♣J1062</p>	<p>♠109 ♥975 ♦AJ1094 ♣954</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #008000; color: white; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> </div>	N	W E	S	<p>♠A642 ♥AKQ4 ♦632 ♣Q3</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠Q853 ♥3 ♦KQ75 ♣AK87</p>				

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

¹ transfer na kiery

albo:

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

¹ transfer na kiery

² superprzyjęcie z czterokartowym fitem

kierowym (choć w zasadzie powinna być również góra otwarcia)

albo:

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

albo:

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

¹ transfer na kiery

² kontra wywoławcza

¹ transfer na kiery

² kontra wywoławcza

Możliwe są tu różne kontrakty: od kierowych częściówek strony WE, poprzez końcówki w ten kolor, aż do karowych obron strony NS na szczeblu pięciu. Do kontraktu 4♥ dojdzie wówczas, gdy otwierający przyjmie transfer partnera z przeskokiem (czterokartowy fit jest, i to jaki, brak wszakże maksimum otwarcia, stąd przyjęcie transferu partnera z przeskokiem nie jest działaniem oczywistym) albo wtedy – kiedy strona WE zostanie w tę grę wpędzona. Wznawiająca kontra gracza S oraz uzgodnienie przez tę stronę kar wzmocni bowiem obu graczy WE do tego stopnia, że mogą oni znaleźć drogę do dogranej (patrz jedna z powyższych sekwencji). Oczywiście, NS są z kolei w stanie opłacać obronę te 4♥ pięcioma karami – z kontrą bez dwóch, za 500, cena ta i tak będzie jednak wysoka w porównaniu z zaledwie 170 punktami, które przeciwnicy chcieli sobie zapisać za grę na szczeblu dwóch...

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 21; rozdawał N, po partii NS.

21

<p>♠AKQ108 ♥102 ♦J86 ♣K94</p>	<p>♠54 ♥AK ♦AQ10943 ♣1032</p>		<p>♠J9762 ♥864 ♦K752 ♣8</p>
	<p>♠3 ♥QJ9753 ♦- ♣AQJ765</p>		

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

¹ duży układ kierowo-treflowy

² przeniesienie na 5♥ byliby ryzykowne, przecież partner nie musi mieć sześciu kart w tym kolorze

Strona NS ma do oddania jedynie pika i trefla, zrealizuje więc zarówno 5♣, jak i 5♥. Jak już jednak wspomniałem, po tak burzliwym przebiegu licytacji przeniesienie przez gracza N z 5♣ na 5♥ byłoby krokiem nadmiernie ryzykownym. Przecież gracz S może posiadać – zwłaszcza w polskich systemach licytacyjnych – tylko pięć kierów, a sześć, a nawet siedem trefli. W tym wypadku od znalezienia optymalnego koloru do gry ważniejsze jest jednak samo przelicytowanie przeciwników na szczeblu pięciu i utrzymanie się przy grze. Oczywiście 600 da niższą notę niż 650, ale z drugiej strony lepsze to niż 300 czy nawet 500. WE mają do oddania tylko dwa kiery, ♦A i karową przebitkę (bądź dwie naturalne lewy karowe) i trefla, wpadliby więc tylko bez dwóch na 4♠ (z kontrą za 300), a bez trzech na 5♠ (z kontrą za 500). Jak już wspomniałem – już samo utrzymanie się przy wychodzącej grze, nawet w gorszy kolor, powinno jednakże zapewnić stronie NS zupełnie przyzwoitą notę turniejową.

Minimaks teoretyczny: 5♥ (NS), 11 lew; **650 dla NS**.

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

♣ – 11 (NS);

♦ – 7 (NS);

♥ – **11** (NS);

♠ – 7 (WE);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 22; rozdawał E, po partii WE.

22

♠K98
 ♥AKQ9
 ♦AK
 ♣J1082

♠J
 ♥J753
 ♦10843
 ♣AQ95

♠1032
 ♥10642
 ♦Q62
 ♣743

♠AQ7654
 ♥8
 ♦J975
 ♣K6

W N
 E S

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

¹ ręka zbyt urodziwa, aby w korzystnych założeniach otworzyć z nią słabymi 2♠ czy 2♦ multi

² forsujące, przyrzekające zatrzymanie w czwartym kolorze – kierach

³ układ 6♠ – 4♦

⁴ cue-bid uzgadniający piki (4♦ uzgodniłyby kara)

⁵ do tyłu (w końcu S ma tylko dziewięć miltonów, a układ 6–4 już odlicytował)

⁶ Blackwood na pikach (z bilansu otwarcia S praktycznie musi posiadać starszy honor w treflach)

⁷ tu: jedna wartość

⁸ pytanie o damę atu

⁹ jest ♠D (ewentualnie można odpowiedzią 6♣ wskazać też jednego bocznego króla)

albo:

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

¹ ręka zbyt urodziwa, aby w korzystnych założeniach otworzyć z nią słabymi 2♠ czy 2♦ multi

² forsujące, przyrzekające zatrzymanie w czwartym kolorze – kierowym

³ układ 6♠ – 4♦

⁴ cue-bid uzgadniający piki (4♦ uzgadniałyby kara)

⁵ do tyłu (w końcu S ma tylko dziewięć miltonów, a układ 6–4 już odlicytował)

⁶ cue-bid, wykluczający też cue-bid w pominiętych treflach (gdy N chce koniecznie sprawdzić, czy partner trzyma trefle)

⁷ cue-bid kierowy, przyrzekający też zatrzymanie w pominiętych przez partnera treflach

⁸ pytanie o asy (gdy S ma dwa asy i damę atu, należy grać wielkiego szlema w piki)

⁹ jedna wartość

W ten czy inny sposób para NS powinna osiągnąć superpoprawnego szlemika w piki z ręki S. Proszę zauważyć, że po otwarciu S słabymi 2♠ czy też 2♦ multi dojście do gry premiowej byłoby dużo trudniejsze. Nawet gdyby N o szlemiku pomyślał, to co najwyżej zapytałby partnera o singletona i po wskazaniu przezeń krótkości w kierach – wycofałby się na 4♠. Bezcenna jest bowiem informacja o bocznej czwórce karowej w ręce S, pozwala ona bowiem doliczyć się jednej albo nawet dwóch lew przebitkowych u N.

Aby ograniczyć rozgrywającego kontrakt 6♠ (S) do dwunastu wziętek, W musi ściągnąć na pierwszym wiście ♣A. Jeżeli tego nie uczyni, rozgrywający łatwo już weźmie nadróbkę. Na kiery wyrzuci bowiem z ręki oba trefle i przebije na stole karo. Już ta jedna przebitka wyrobi ♦W u S, od E spadnie bowiem ♦D x x. Gwoli absolutnej ścisłości – nawet gdyby ♦D była u W (czwarta), można by było wziąć trzynaście lew poprzez ściągnięcie z ręki ♠A lub ♠D, przebicie w dziadku dwóch kar – drugiego królem atu, a w końcu wyparadowanie obrońcy E ♠10 x.

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

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

♣ – 10 (NS);

♦ – 10 (S!);

♥ – 10 (NS);

♠ – 12 (S!);

BA – 11 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 23; rozdawał S, obie po partii.

Nasz System:

23

♠ Q862
♥ 875
♦ Q8742
♣ J

♠ KJ94
♥ AJ1032
♦ J95
♣ 8



♠ 75
♥ 64
♦ A1063
♣ AKQ64

♠ A103
♥ KQ9
♦ K
♣ 1097532

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

¹ silny inwit

² przyjęcie ze względu na podwiązane kiery i dobre położenie honorów (za otwarciem gracza S)

Wspólny Język:

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

¹ wejście lekko podlimitowe

Podlimitowa końcówka, po otwarciu licytacji przez S powinna jednak zostać osiągnięta przez wiele par WE. Po otrzymaniu przez rozgrywającego informacji o położeniu większości honorów u S będzie nietrudna do wygrania. Przeciwno 3BA (E) S wyjdzie najprawdopodobniej w blotkę treflową. Rozgrywający zabije w ręce asem i zagra kiera – do waleta w dziadku. A jeśli lewy obrońca podstawia się figurą – pobije na stole asem i będzie kontynuował ♥W. W toku dalszej gry E wejdzie na stół ♠K (gdyby wstawił stamtąd ♠W, gra niezwykle by się skomplikowała i aby odnieść sukces, rozgrywający musiałby następnie pobić odwrót karowy ze strony N asem) i dobre kiery wykorzysta. Na jego dziewięć wziętek złożą się zatem cztery kiery, pik, karo i trzy trefle.

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

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 8 (WE);

♥ – 8 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

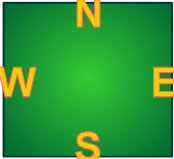
Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 24; rozdawał W, obie przed partią.

24

<p>♠ J6 ♥ Q103 ♦ AQ972 ♣ 1063</p>	<p>♠ A543 ♥ K6 ♦ J543 ♣ AQ4</p> 	<p>♠ Q987 ♥ AJ ♦ K8 ♣ KJ987</p>
	<p>♠ K102 ♥ 987542 ♦ 106 ♣ 52</p>	

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

¹ 15–18 PC, tu: najlepszy opis ręki E

² tylko 9 PC, ale dobry longer karowy i obiecujące wejścia do impasów w kolorach starszych (pod otwierającego licytację gracza E)

Fakt, iż prawie wszystkie brakujące figury znajdują się w ręce N, będzie niezwykle pomocnym drogowskazem dla rozgrywającego. Najlepiej, gdy ten ostatni zagra trefle z ręki, a potem ściągnie forty w tym kolorze, sprawiając obrońcy N kłopoty z obrzutkami. Rozgrywający może też wykonać wszystko samodzielnie, jeżeli w pierwszej rundzie koloru pikowego zaimpasuje e-S-owi dziesiątkę. A zadanie i tak ułatwi graczowi E pierwszy wist – prawie każdy, poza ♦10 – przynoszący mu natychmiastowe korzyści. a po ataku kierowym da się nawet wziąć lew dziesięć – aby wówczas ten cel osiągnąć, bezwzględnie konieczne będzie już jednak zaimpasowanie obrońcy z lewej pikowej dziesiątki.

Minimaks teoretyczny: 3 BA (WE), 9 lew; **400 dla WE.**

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

♣ – 10 (WE);

♦ – 9 (WE);

♥ – 7 (WE);

♠ – 8 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 25; rozdawał N, po partii WE.

25

<p>♠9754 ♥72 ♦8 ♣KJ9754</p>	<p>♠AKQ32 ♥QJ10 ♦A10 ♣Q62</p>	<p>♠8 ♥863 ♦KQJ64 ♣A1083</p>
---	---	--

<p>♠J106 ♥AK954 ♦97532 ♣-</p>

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

¹ także we *Wspólnym Języku* polecam to otwarcie (karta jest jednak graniczna, nie będzie więc też błędem rozpoczęcie od 1♣)

² nadwyżka, forsing do dogranej, niewykluczone trzy kiery

³ ręka minimalna (a jej opis to: *kiery plus fit pikowy*)

⁴ cue-bid, brak zatrzymania w pominiętych treflach

⁵ zatrzymanie pierwszej klasy w treflach, silna sugestia renonsu (po pominięciu przez partnera 5♣ wartość ręki S niezwykle wzrosła – właśnie ze względu na renons, czyli pełne wyłączenie w tym kolorze

⁶ cue-bid – N chce usłyszeć od partnera 6♥

⁷ cue-bid, a jednocześnie potwierdzenie, że uprzednie 6♣ wskazywały renons (*zasada preferencji renonsu*)

⁸ e-N-owi wolno liczyć na pięć lew pikowych, pięć kierowych, karową oraz dwie treflowe przebitki w ręce

S

Po negatywnych (ale też dobrze opisujących i bilansujących jego rękę) 4♠ e-S-a wejście przezeń z licytacją na szczebel sześciu (przesądzenie szlemika, inwit wielkoszlemowy) jest akcją niezwykle. A taka mogła zostać spowodowana jedynie faktem, że cue-bid 5♦ e-N-a, wykluczający też zatrzymanie treflowe, niesłuchanie wzmocnił kartę odpowiadającego. Wy tłumaczyć to można tylko tym, że S ma w treflach renons i dojrzał pełne wyłączenie w tym kolorze. Potwierdziła to dalsza licytacja – S zalicytował na szczeblu sześciu cue-bid kierowy, który pominął okrażenie wcześniej; co znaczy, że w treflach miał coś ważniejszego do pokazania. Na tej podstawie N może się spodziewać w ręce partnera dobrych pięciu kierów, fitu pikowego i renonsu treflowego, a to przy statystycznych rozkładach powinno wystarczyć do wzięcia trzynastu lew przy grze w piki.

Przeciwko 7♠ (N) E wyjdzie ♦K. Rozgrywający zrealizuje kontrakt, jeśli przebijie na stole dwa trefle, cofając się do ręki kierami. A konkretnie: zabije pierwszą lewę ♦A w ręce, przebijie na stole szóstką at trefla, ściągnie ♠W, wróci do ręki kierem, przebijie w dziadku trefla, wróci do ręki kierem i ściągnie ♠A K D.

Przy takiej grze wielki szlem zostanie zrealizowany, mimo że piki są rozłożone 4–1; kiery muszą jednak dzielić się 3–2. Niestety, gdyby atuty dzieliły się 3–2, a kiery 4–1, 7♠ zostałyby przegrane. Do zwycięstwa rozgrywającego wiodłaby jednak wówczas droga następująca: ♦A, przebiecie trefla na stole, kier do ręki, przebiecie trefla na stole, przejęcie ♠W asem i ściągnięcie ♠K D.

Niestety, powyższe linie postępowania absolutnie wykluczają się, można więc zabezpieczyć się albo przed podziałem pików 4–1 (co prowadzi do sukcesu w autentycznym rozdaniu), albo przed kierami rozłożonymi 4–1 (co w tym rozdaniu doprowadziłoby rozgrywającego do porażki). I co gorsza – są to rozgrywki absolutnie równoważne. Na szczęście, często zdarzy się tak, że oba kolory starsze będą się dzieliły 3–2. A z tego wynika, iż 7♠ jest tu kontraktem ze wszech miar godnym polecenia.

Minimaks teoretyczny: 7 ♠ (NS), 13 lew; **1510 dla NS.**

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

♣ – 8 (WE);

♦ – 9 (NS);

♥ – 12 (NS);

♠ – 13 (NS);

BA – 7 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 26; rozdawał E, obie po partii.

26

<p>♠ J97 ♥ 8653 ♦ K104 ♣ A109</p>	<p>♠ Q6432 ♥ Q9 ♦ AQJ ♣ J73</p>	<p>♠ AK5 ♥ AJ74 ♦ 65 ♣ KQ86</p>
---	---	---

	N	
W		E
	S	

<p>♠ 108 ♥ K102 ♦ 98732 ♣ 542</p>

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

albo

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

¹ jeśli W – ze względu na układ 4333 i słabe kiery – zdecyduje się ukryć przed partnerem ten kolor, zgłosi teraz 2BA – inwit w składzie zrównoważonym (lub zainwituje kontrakt 3BA w inny sposób, np. – jeśli stosowany system na to pozwala – podnosząc 1BA do 2BA)

Niestety, 4♥, w których znajdzie się większość par WE, będą musiały zostać przegrane, trzeba będzie bowiem oddać dwa kara oraz dwie lewy atutowe. Ten sam los spotka kontrakt 3BA (E), ale tylko wówczas, gdy S odda przeciwko niemu wist karowy. Do wygrania są natomiast 3BA (W), nawet po neutralnym wiście treflowym. Rozgrywający jest bowiem w stanie tak rozegrać kiery i wyrobić sobie w nich dwie dodatkowe wziętki – aby gracz S tylko raz dostał się tym kolorem do ręki (i tylko raz mógł podegrać kara). Wystarczy, że zagra kiera do waleta, a w drugiej rundzie koloru wyjdzie z ręki W blotką kierową i przepuści wstawioną przez N damę. Oczywiście, gdyby obrońca N dołożył ♥D w pierwszej rundzie koloru, już wówczas musiałaby mu na nią zostać oddana lewa.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 27; rozdawał S, obie przed partią.

27

♠AQ742
 ♥J102
 ♦76
 ♣A63

♠8
 ♥A853
 ♦K1052
 ♣Q1084

♠KJ93
 ♥K976
 ♦AJ43
 ♣J

♠1065
 ♥Q4
 ♦Q98
 ♣K9752

W N
 E S

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

¹ *trapping-pas*, więc trzeba pasować

² wznowienie wyprzedzające, tzn. nie na pozycji wygasającej, tylko już na drugiej ręce – z tak idealnym składem, w tym singlem pikowym, takie działanie jest jak najbardziej polecane

Ostra końcówka w kiery, która zostanie zrealizowana, jeśli tylko rozgrywający złowi ♦D. A ponadto przebiję w dziadku dwa piki; na jego dziesięć wziętek złożą się wówczas: pik, cztery kara oraz pięć lew atutowych. Do bezwzględnie oddania są dwa asy w kolorach czarnych oraz lewa atutowa, ewentualne oddanie lewy na ♦D będzie więc równoznaczne z przegraną gry. Przed podjęciem kluczowej decyzji rozgrywający będzie jednak w stanie zlokalizować u N ♠A D (zgra ♠K i przebiję w dziadku pika, co ujawni, że S miał w tym kolorze trzecią dziesiątkę) oraz ♣A (zgra w ten kolor). Nie wyniknie z tego jednak pewność, iż S ma ♦D (jego podniesienie do 2♠ mogło przecież zostać dokonane z sześcioma miltonami: ♣K i ♥D W), a co najwyżej lekka wskazówka (w drugiej rundzie kierów spadnie od S dama, więc zasada ograniczonego wyboru będzie namawiać do umiejscowienia ♥W w ręce N).

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

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

♣ – 7 (WE);

♦ – 10 (WE);

♥ – 10 (WE);

♠ – 7 (WE);

BA – 9 (WE).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 28; rozdawał W, po partii NS.

28

<p>♠K874 ♥AQ5 ♦8 ♣Q9543</p>	<p>♠A109 ♥10864 ♦AJ1043 ♣K</p>	<p>♠QJ532 ♥92 ♦52 ♣J762</p>
---	--	---

♠6	♥KJ73	♦KQ976	♣A108
----	-------	--------	-------

albo:

W	N	E	S
pas ¹ (?)	1 ♦	pas	1 ♥
ktr. ² (!)	2 ♥	4 ♠	5 ♥
pas	pas	5 ♠	ktr.
pas	pas	pas	

W	N	E	S
1 ♣ ¹ (?)	1 ♦	pas	1 ♥ ²
pas	2 ♥	pas	4 ♥
pas	pas	pas	

¹ otwarcie wielce wątpliwe, tym bardziej nie ma mowy o otwarciu 2♣ we *Wspólnym Języku*; znacznie lepiej jest spasować – z nadzieją, że może uda się w następnym okrążeniu wywoławczo skontrolować kara

¹ otwarcie wielce wątpliwe, tym bardziej nie ma mowy o otwarciu 2♣ we *Wspólnym Języku*; znacznie lepiej jest spasować – z nadzieją, że może uda się w następnym okrążeniu wywoławczo skontrolować kara
² piki i trefle

Jeśli W zgłosi na pierwszej ręce wielce wątpliwe otwarcie, najprawdopodobniej jego partner nie zabierze głosu w licytacji, a i otwierający będzie już musiał cały czas pasować. Przeciwnicy dojdą zatem spokojnie do 4♥ i wygra ją z nadrówką (oddadzą bowiem jedynie dwie lewy atutowe). Tymczasem gdy na pierwszej ręce W poprawnie spasuje, a dopiero w drugim okrążeniu zgłosi wywoławczą kontrę, wskazującą piki i trefle, jego partner nie tylko skoczy wówczas jak najszybciej na przewencyjne 4♠, ale też – gdy S przelicytuje je *pięciora kierami* (z takim fitem karowym i singlem w pikach decyzja bardziej niż oczywista), pójdzie jeszcze w 5♠. A tę grę będzie można położyć najwyżej bez trzech, z kontrą za 500, i to tylko wtedy (bez trzech), jeśli obrońcy zmontują przebitkę treflową. Do osiągnięcia tego celu konieczny byłby ze strony gracza S pierwszy wist blotką trefl lub prawie tak samo nierealny atak singlową blotką pik (do asa, potem: ♣K, karo do partnera, ♣A, trefl przebity). A już po wiście kierowym (w rzeczywistości padnie karowy, to pewne) rozgrywający może wykonać w dziadku impas damą i od razu zagrać w karo, aby przerwać broniącym komunikację tym kolorem; wpadnie wówczas tylko bez dwóch.

Minimaks teoretyczny: 5 ♠ (WE) z kontrą, 8 lew ; 500 dla NS.

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

♣ – 8 (WE);
♦ – 11 (S!);
♥ – 11 (NS);
♠ – 8 (WE);
BA – 8 (NS).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 29; rozdawał N, obie po partii.

29

<p>♠9 ♥AJ109764 ♦A10973 ♣-</p>		<p>♠A1065 ♥83 ♦K6 ♣A10764</p>
	<p>♠8 ♥KQ52 ♦Q842 ♣QJ83</p>	
	<p>♠KQJ7432 ♥- ♦J5 ♣K952</p>	

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

¹ to za mało na pierwszoręczne otwarcie

² ryzykowne, ale konieczne

Rozgrywający zrobi swoje, jeśli przebiję na stole dwa kara. Alternatywnie – jeśli ściągnie wcześniej ♥A, będzie się musiał ratować ekspasem ♦D w trzeciej rundzie tego koloru. Co ciekawe, 5♥(WE) może zostać zrealizowane nawet po nierealnym pierwszym wiście blotką atu – już to drogą wspomnianego ekspasu przeciwko ♦D, już to dzięki wpustce atutowej. W tym ostatnim wariantcie rozgrywający może przebić w ręce trzy trefle, a na stole jedno karo, a potem – w końcówce cztero- bądź tylko trzykartowej – wpuścić e-N-a na ♦D bądź na figurę kierową. W ten sposób jedna z pewnych lew atutowych obrońcy N bezpowrotnie zniknie. Ale prostsze, a przy tym równie skutecznie będzie zaakspasowanie ♦D w trzeciej rundzie tego koloru.

Minimaks teoretyczny: 5 ♥ (WE), 11 lew; **650 dla WE.**

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

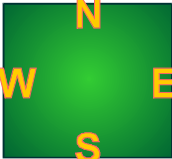
Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 30; rozdawał E, obie przed partią.

30

<p>♠A8742 ♥10642 ♦Q ♣K43</p>	<p>♠KJ96 ♥KQ8 ♦1075 ♣J92</p> 	<p>♠105 ♥AJ975 ♦KJ96 ♣75</p>
	<p>♠Q3 ♥3 ♦A8432 ♣AQ1086</p>	

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

Jeśli tylko gracz **E** zdecyduje się na wejście do licytacji (krok względnie bezpieczny), to jego partner – mimo niedużej karty – na pewno przelicytuje przeciwników *trzema kierami*. I trafi w punkt, do oddania będą bowiem tylko cztery lewy, po jednej w każdym kolorze. Oczywiście, rozgrywający będzie się tylko musiał wykazać znajomością sposobu optymalnego rozegrania koloru dziewięciokartowego (w dwóch rękach) pozbawionego mariasza. A należy wówczas wykonać w nim podwójny impas, traci się tylko (w porównaniu ze ściąganiem asa z góry) w wypadku zastania za asem secowego mariasza.

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);

♠ – 6 (NS, WE!);

BA – 6 (NS, WE!).

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 31; rozdawał S, po partii NS.

31

♠982
 ♥Q10
 ♦KQ762
 ♣A53

♠AQ
 ♥J62
 ♦J1053
 ♣K1094

♠K1053
 ♥A8743
 ♦8
 ♣Q72

♠J764
 ♥K95
 ♦A94
 ♣J86

W N
 E S

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym nie kwalifikują się na pierwszo- czy drugoręczne otwarcie

² maksimum pasa z fitem kierowym

albo:

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

¹ 11 PC w składzie zrównoważonym nie kwalifikują się na pierwszo- czy drugoręczne otwarcie

² maksimum pasa z fitem kierowym

³ dobry układ (singiel karo) i korzystne założenia przemawiają za pójściem w 3♥

Oczywiście, dużo lepiej byłoby w te 3♥ nie iść, tylko pozwolić przeciwnikom grać 3♦, najlepiej z kontrą. Rozgrywający musiałby bowiem leżeć bez dwóch – za 200 lub za 500. Nie byłaby to jednak decyzja łatwa – ani dla W (szmatławe miliony, umiarkowana tylko zacinka w karach, partner wszedł do licytacji w założeniach korzystnych), ani dla E (z układową ręką, w tym singlem w karach, trudno mu w korzystnych założeniach spasować na 3♦ przeciwników).

Na szczęście 3♥ (WE) są możliwe do zrealizowania, wystarczy trafnie zaimpasować ♣W. Do bezwzględnego oddania są bowiem wyłącznie cztery lewy: dwie kierowe, karowa oraz treflowa. Najprawdopodobniej rozgrywający rozliczy, że każdy z obrońców ma po trzy trefle, nie będzie więc żadnych przesłanek statystycznych co do lokalizacji ♣W. Cóż, w takim wypadku gracz E tym bardziej dostanie szansę, aby wykazać się łownością.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 32; rozdawał W, po partii WE.

32

<p>♠ QJ32 ♥ J43 ♦ 875 ♣ 832</p>	<p>♠ K105 ♥ AQ652 ♦ Q10 ♣ J65</p>	<p>♠ 987 ♥ 108 ♦ 9432 ♣ AKQ4</p>
<p>♠ A64 ♥ K97 ♦ AKJ6 ♣ 1097</p>		

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

¹ forsujące

² układ 5♥332, brak większych nadwyżek

³ przy minimum otwarcia i zrównoważonym układzie ręki partnera nie ma mowy o szlemiku; w turnieju na maksy kuszący jest natomiast pas na 3BA, szczególnie po zalicytowaniu w pierwszym okrążeniu quasinaturalnych 2♣

Wistując przeciwko 4♥ (N) E zdejmie trzy trefle, reszta lew będzie już należała do rozgrywającego. Los kontraktu 3BA (S) będzie natomiast zależał od pierwszego wistu. Po dosyć naturalnym ataku pikowym rozgrywający zdobędzie aż dwanaście wziętek (pięć kierowych, cztery karowe i trzy pikowe); po ataku w kolor czerwony – jedenaście (jak wyżej, ale tylko dwie pikowe); wreszcie po zabójczym wiście w S zostanie ograniczony do lew dziewięciu.

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

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

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

Korespondencyjne Mistrzostwa Polski 2006

Turniej nr 11

PROKOM
SOFTWARE SA

13 listopada 2006

Rozdanie 33; rozdawał N, obie przed partią.

33

<p>♠85432 ♥A105 ♦J2 ♣K97</p>	<p>♠KQ ♥974 ♦97653 ♣A84</p>	<p>♠J96 ♥J832 ♦Q84 ♣J62</p>
--	---	---

<p>♠A107 ♥KQ6 ♦AK10 ♣Q1053</p>
--

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

¹ zbyt słabe piki i za słaba karta (partner po pasie!) na wejście 1♠

Przeciwko kontraktowi 3BA (N) E odda naturalny wist blotką kierową, czym ograniczy rozgrywającego do tylko dziewięciu wziętek. Gracz N będzie bowiem mógł wówczas zabić dopiero trzecią rundę kierów. A potem jeszcze konieczne będzie bezpieczne rozegranie kar – blotką z ręki do dziesiątki na stole, tak aby w żaden sposób nie dopuścić do ręki niebezpiecznego przeciwnika E – posiadacza forty kierowej. Ostatecznie rozgrywający weźmie zatem trzy piki, kiera, cztery kara i trefla, czyli dziewięć wziętek.

Natomiast grając w bez atu z lepszej, silniejszej ręki S będzie można wziąć lew dziesięć. Na przykład po ataku pikowym też trzeba będzie bezpiecznie rozegrać kara (blotką do dziesiątki w ręce) – aby E nie otworzył kierów, a następnie zabić kontynuację pikową na stole i zagrać stamtąd blotkę trefl – do dziesiątki w ręce. Jeżeli W zabije ♣10 królem, rozgrywający będzie już dysponował dziesięcioma wziętkami: trzema w pikach, czterema w karach i trzema w treflach. A gdy ♣10 zostanie przepuszczona, S wyjdzie z ręki figurą kierową i w tym kolorze wyrobi sobie dziesiątą lewę. Weźmie wówczas trzy piki, cztery kara, dwa trefle i kiera.

Gracz N może dostrzec, że jego ręka nie jest odpowiednia do zajęcia z nią bez atu (wysokie figury, brak układów impasowych), i poprowadzić licytację następująco:

W	N	E	S
–	pas	pas	1 ♣
pas ¹	1 ♦ (!)	pas	1 BA
pas	3 BA	pas	pas
pas			

I teraz partner będzie mógł wykazać się w rozgrywce...

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

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

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